

月上旬に開催され、シンポジウム、インスタレーション展示、ライブパフォーマンス上演等が行われる。SIGGRAPHが技術指向であるのに対し、アルスエレクトロニカは純然たる芸術祭であり、この種の行事の中では世界最大規模である。この芸術祭を有名にしているのはPrix Ars Electronica と呼ばれる賞であり、コンピュータアニメーション、コンピュータ音楽、インタラクティブ・アート、ネットワークの4つの部門に分かれて選考が行われる。特にインタラクティブ・アートを独立したカテゴリーに持つ芸術祭は珍しく、期間中は各種のインスタレーションがリンツの町の様々な所で展示される。筆者は昨年、このインタラクティブ・アート部門に"Cross-active System"が入選し、また本年は"Garnet Vision"が招待展示となり、2年続けての参加となった。

今年は日本人の活躍が特に目覚ましく、インタラクティブ・アート部門の金賞は岩井俊雄氏と坂本龍一氏による"Music plays images X Images play music"であり、ネットワーク部門では竹村慎一氏を代表とするセンソリウム・チームが金賞を得た。岩井氏らの作品はMIDIピアノの上に巨大なスクリーンがあり、打鍵に合わせて星等の映像がピアノから飛び出し、その映像が別のピアノに落ちてきて音を出すという大変美しいものである。現地で行われた彼らのパフォーマンスのチケットは、コネがなければ手に入らない程の人気であった。因みに昨年のインタラクティブ・アート部門の金賞は藤幡正樹氏の"Global Interior Project 2"が受賞しており、あまり知られていないことであるがメディアアートの分野では近年日本が世界をリードする立場にある。藤幡氏の作品はネットワークで結ばれた仮想空間に複数の参加者が入り、その仮想の部屋と同じ幾何学的構造を持ったオブジェが連動して動くというものであり、VRの本質をテーマに据えた力作である。

日本の作品が美しい芸術であるのに対し、外国のものは破壊力のあるメッセージをローテクで伝えてくるものが印象的であった。例えば、作家自身が全身に電極を貼り付け、コンピュータでプログラムされた機能的電気刺激で踊りを踊るもの、顔の筋電をとって表情の動きでエレキギターを演奏するもの、地震波を変調して巨大なスピーカを駆動し、床を振動させるもの、等々強烈な作品が目白押しであった。

アルスエレクトロニカは年に一度の行事であるが、この主催者グループはArs Electronica Center と呼ばれる未来型博物館を昨年設立している。この施設は各種のメディア技術を一般市民に体験させると同時に、新しいコンテンツの製作ラボとして機能している。同センターにはイリノイ大学と同じCAVEが作られているが、これを使って映

像制作をしている作家が3組在籍している。中でもイタリアのFABRICators というグループの作った Multi Mega Book という作品は、中世のフィレンツェを仮想空間に再現し、アバターに連れられて移動すると「最後の晩餐」のテーブルの3次元モデルやゲーテンベルグの印刷機等に巡り会うという、映像的にもテーマ的にも優れたものである。このセンターやフェスティバルについての情報は<http://www.aec.at> を参照されたい。

最後に、このような芸術祭になぜ私が作品を出しているかということについて触れておきたい。VRは90年代に入ってから長足の発展を遂げ、取り組むべき研究課題はしだいにはっきりしてきた。一方、VRの持つ本質が従来のメディアにのりにくいことも明らかになり、この領域で行われる知の営みをどのようにして人に伝えるか、という問題が浮上してきた。今度は発表形態を模索する段階に来ているわけである。ものの表現ということに関しては芸術の世界は最も活動的であり、前述の問題を考えるのはそのような場がふさわしいだろうと思ったわけである。レセプションの席上で朝日新聞の服部桂氏が坂本龍一氏に語ったことであるが、「岩田さんはもとはガチガチの研究者だったけれど、今は道を踏み外してこんなところにいる」。これは彼一流のジョークではあるがけっこう本質をついている。VRの基礎技術という道を踏み固めるのが重要であると同時に、この技術が人類にとっていかなる存在かということを考えるためには道を離れて周りを見回すことも必要である。

## ◆ ICC 「ビエンナーレ'97」報告

杉原有紀

(東京大学)

(News letter Vol.2, No.11)

東京・西新宿のNTT インターコミュニケーションセンター (ICC) にて、12月7日まで「ビエンナーレ'97」が開催中である。このメディア・アート展覧会では、まずICCの選定委員より41名のアーティストが推薦された。審査を経て選出された10名の作家のうち、最終審査によって選ばれたグランプリ1点と準グランプリ2点を含む、計9作品が公開されている。テーマは「コミュニケーション/ディスコミュニケーション」である。10月29日に見学した模様をレポートする。

・グランプリ：リュック・クールシェヌ「風景1」

4面をスクリーンに囲まれた空間で、映像の中の人物とコミュニケーションできる。スクリーンごとにひとりずつ、計

4名が同時に遊ぶことも可能である。モンリオールの森を舞台に、家族がピクニックしに來たり、恋人達がぶらぶら歩いて來たり、和やかな風景が目の前に広げられる。彼らは時折こちらに話しかけてくるので、参加者はポインタを動かして複数の選択肢の中から会話を選ぶ。小さな女の子とも「話せる」だけでなく、犬とキャッチボールできたり、恋人達に無心されたり、とそのインタラクションの内容は幅広い。時には向かい合った2面のスクリーンで、登場人物たちが自分をはさんで会話を行うので、参加者はまさに風景の中心にいるという臨場感を味わえる。

凝った会話が楽しめるのでレスポンスの遅れもさほど感じないし、森の緑が美しいので画面の解像度の荒さも気にならない。半透明の薄紙と白い布を重ねた各スクリーンに後方からプロジェクターで映像を投影しているのだが、圧迫感はない。むしろ森の映像と小鳥のさえずりが相まって開放的な印象さえ受ける。登場人物によって隠れステージのような場面を体験できるので、ストーリーの分岐を長時間楽しめる構造である。

・準グランプリ：前林明次「AUDIBLE DISTANCE(視聴覚化された「間」)」

暗い空間の中で、3人の参加者が互いの存在を知覚しあう作品である。参加者は始めに頭部にHMD、耳たぶにクリップ、そして付属装置を入れたウェストポーチを身につけて、係の人の説明を聞く。「百聞は一見にしかず」とことわざにあるように、隣の部屋に入れられて始めて、他の参加者二人が増幅する球状の形になって見えるのが分かる。心音によって花火のように点滅する二人の姿を確認しながら手探りで歩き始める。他の人と距離が縮まっていくとお互いの姿が青から赤へと変わっていき、衝突(どすん)、そして「ごめんなさい」と声を掛け合うことになる。3名の参加者が、お互いの存在をパルス音とシンプルな映像として認識できる4分間である。

普段HMDを装着した時も現実とは微妙に異なる距離感を味わうが、この作品ではその手探り感がゲームとして体験できる。参加者の身につけるウェストポーチはやや重い、ワイヤレスなので空間内を拘束されず自由に歩き回れることは特筆すべき点だろう。

もう一つの準グランプリ作品は、私が訪ねた日には残念ながら可動していなかった。会期中、作家が世界を旅行していて、参加者は「梅干し弁当型ノートブック」からインターネットにアクセスできる作品のようだ。他の2作品でも電話線が使われていた。全体としては、作品ごとに作家のお国柄を洗練された形で表現してあるという印象を受けた。6×6メートルのスペース内に、機器のコー

ドが目立たないように処理されていたのも、すっきりとした印象の勝因だろう。

展示形態は、ひと昔前のビデオモニターをいくつも積み上げる方式は姿を消し、プロジェクターを用いて映像を大きく投影する方法が主流のようだった。当然、設置会場は暗くなる傾向にある。映像空間を設計する上で、いくつかの作品にはハーフミラーも使われていた。プロジェクター、ハーフミラー、インターネットが、アーティスト必携の3種の神器と言えるかもしれない。

学芸員の方に話を伺ったところ、各作品は、ビデオアート、テレコミュニケーション、作家、社会性、面白みなどの観点から選ばれたそうだ。制作過程では、作家プラスCG、センサー、音、プログラムといった協力者とのコラボレーションがアイデアを広げる。また、システムが完成してからのメンテナンスも不可欠とのことである。ビエンナーレ'97のグランプリ作品は、次の入れ替え時に常設展示として入れられるそうである。

その他の常設コレクションにおいても、ICCのコンセプトどおり「次の時代を示唆するもの」が見られる。注目すべきはやはり「CAVE」だろうか。グラスを装着して立体視による七つの世界を体感できる。インターフェースとなる木製の人形は傷みが激しいそうだ。内容が取り替えられるという来年の2月までに必見である。ICCは、テクノロジーとアートを学ぶ上で個人的には非常に触発される所である。国内はもとより海外からの注目度も高いという。頭に何か装着して体験する作品も多いので、乱れてもよいヘアスタイルで訪ねられることをお勧めしたい。

## ◆ ATR Openhouse 報告と雑感

雨森賢一

(奈良先端科学技術大学院大学)

(News letter Vol.2, No.12)

去る11月6日、7日、ATRで開催されたオープンハウスに参加し、知能映像通信研究所におけるVR研究を見学したので報告する。実は報告者はVRの素人であるが、VRは人とコンピュータのスムーズなコミュニケーションを目的としているのであろうから、素人の視点も意味があるに相違ない。

まず仮想空間を実際の世界のように歩き回ることができるデモを体験した。システムは足先と腰の位置の動きだけで歩行の速度および方向を推定し、それに応じてコンベヤが動き、また仮想空間の映像も変化するというものである。慣れるまでは少々時間がかかったが、慣れてしまうと、たしかに体の動きに同期した映像の変化はある種の現