

授（ヨーク大学）がフライトシミュレータの心理的な側面についてなど、トロント近郊を中心とするエリアから著名な研究者による7件の講演があった。また、光ファイバをアレイ状に配置した6自由度の形状センサについて Lee Danisch 氏 (Measurand Inc.) が講演とデモを行った。これに対し日本からは、廣瀬通孝先生（東京大学）をはじめとする大学関係とエム・アール・システム研究所から、あわせて6グループ計10名の参加があり、それぞれの研究内容に関する講演を行った。この詳細な内容については <http://gypsy.rose.utoronto.ca/toron-nihon98/> に掲載されているので、参照されたい。また2日目の夜は、本ワークショップのオーガナイザーである P. Milgram 教授のご自宅を会場として、レセプションが盛大に開催され、夜中までアットホームな雰囲気であつた。

なお今回の Toron-Nihon '98 ワークショップには、85名の参加登録があつたようである。次回以降の予定はいつものところ未定であるが、その会議名称が示すとおり、カナダと日本の間の(14時間の時差を越えた)内容の濃い親密な交流活動の1つとして、今後とも発展・継続されることを期待する。

◆ ICC 「移動する聖地」展 - テレプレゼンス・ワールド - 報告

杉原有紀

(東京大学大学院)

(News letter Vol.3, No.5)

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)では、6月21日(日)まで「移動する聖地」展が開催中である。この展覧会では、4組の作家がテレプレゼンスをテーマに情報空間の聖地を表現している。仮想世界のインターフェースを設計する際には、人間のふるまいに応じた操作性や安全性が重要である。しかし、メディア・アーティストにとって機能性は必ずしも優先事項ではないようだ。そうでなければ、一体誰が映像の切り替えに直径が1.5メートルもある太鼓を選ぶだろうか？ また、ジョイスティックの代わりにブランコを設計するだろうか？ 観客を素早く仮想世界へ引き込むためには、時には意外なメディアが有効なのである。

○チェベ・ファン・タイエン+フレッド・ハーレス「ネオ・シャーマニズム」

太鼓の皮がスクリーンになっており、体験者はそこに投

影された任意の絵文字をバチで叩く。原始的な音が鳴り響いた頃、そこに新しい絵文字が現われる。一方、会場の四隅には緋色の敷物が敷かれており、観客は床に座りこんで各国の神話をたどる事ができる。タブレット型ディスプレイから関連サイトを検索できるが、太鼓を叩いた後では視覚的なウェブは、たいして驚くに値しない。特筆すべきは琥珀や水晶、砂漠のバラといった手のひらにごろごろと重い鉱物が、音響のスイッチとして用意されていることである。8種類の中からひとつ石を選び出し、プレートの上に乗せてみよう。ヘッドフォンからは新しい物語が聞こえてくる。一体どういう仕掛けなのか。テクノロジーではなく、呪術的な秘密に裏うちされているのではないかとさえ思える作品だ。

○港千尋+森脇裕之「記憶の庭」

2トンの細かく白い「砂」(梱包のパッキンか?) が会場の床に敷き詰められ、いくつも吊り下げられた銀色の球体型モニターは、会場の様子を映し出している。足の裏で柔らかく崩れる砂の感触を楽しみながら、中央のブランコへと歩いていこう。腰掛けてゆらゆらと揺り動かすと、音場が有機的に音階を変え、同時に床に投影された3種の映像が変化を見せる。天井のワイヤーが体験者の動きをデータに変換している。

会場の右手奥ではスクリーンにどこか外国の美しい景色が映し出されている。逆三角形の台に近づいてみよう。卓上にはマウスがある代わりに、トラックボールと光るボタンがさりげなく埋め込まれている。テキストと風景を選びながら、洗練された世界の時空間を旅することができる。この作品が単なるCD-ROM型写真集の鑑賞に留まらないのは、空間が数種の立体メディアで構成されているからではない。そこには確かな物の感触がある。体感に訴える要素こそリアリティを約束する。

この他に、3次元仮想空間とリアルタイムにインタラクティブを行えるだけでなく、通信回線を用いたプラスαを楽しめる2作品がある。詩的な3Dオブジェクトを配置できるビル・シーマン+ギデオン・メイの作品「ワールド・ジェネレーター/欲望エンジン」と、時間軸を超えて衛星から地球を眺められるアート+コム作品「テラ・プレゼント/テラ・パスト」の作品である。ICCで体験できるのは「最先端を追うのではなく、現在のメディアを使って最先端の向こう側を予想できる」作品だ。独自の整合性に満ちたアーティストの世界を訪ねてみてはどうか。必ずや作品の向こうに未来がかいま見えるだろう。