

合の悪い論点の回避などがまざまざと見えてくるように順番を仕組んであって、講演者同士が激論を戦わせる場面も続出。しかし、どこか他人事のような気分で議論を聞いていた聴衆が衝撃を受けたのは、豊富な事例に基づいて淡々と語られた法律専門家の講演である。既にアメリカでは、遺伝的障害を持った子供が「なぜ生んだ」と親を訴える事態や、企業による従業員の遺伝子検査が起きているという。「遺伝子工学がもたらす近未来」のSF的世界ではなく、現実かつ日常の話であることが急激に意識された。

#### <アート>

一方、アートの目玉であるインタラクティブ部門の公募展で今回、大賞を得た作品は、来場者の顔をビデオカメラで撮影し、それがウェブ上で他人も使用可能なアバターとして蓄積され、永久にデータベースとして残すというもの。本人が死んでもアバターは残るわけだ。作者のリン・ハーシュマンは70年代から、架空の人物像をメディアによって一人歩きさせるプロジェクトを行っており、その延長とも言える。次席の作品「システム・メンテナンス」は、キッチュな色を塗った実物大の家具と、回転台に置かれたそのミニチュア（ビデオカメラがそれを撮影する）と、CGによるバーチャルな模型の3種類が同一画面上に重ねて表示される。観客はそれぞれを勝手に動かして遊ぶのだが、時々メンテナンス要員が出現し、それらの位置を元通り一致させるべく望みのない作業に精を出す。なにしろ画面上ではさっぱり区別がつかないので、動かしてみないとわからない、という皮肉な作品だ。もう一つの次席の作品（ICCで展示中）は、モントリオールの公園で撮影した360度映像の中に観客が入り込み、人々や犬とインタラクトする。

今回の入賞作品や、テーマ展示に選ばれた作品（岩田 "Anomalocaris"、的場 "Micro Friendship" を含め）の多くが、仮想世界よりむしろ現実空間を意識することの上に成り立っているのは（CAVEを用いた仮想空間体験型の作品がぱっとしなかったのも）、偶然ではないだろう。仮想世界と現実世界のオーバーラップが起こりつつある、という感覚は、Mixed Realityというような専門用語を超えて浸透しつつあるようだ。アーティストはそれを敏感にすくい取り、いろいろなメタファーを通じて現実の体験に置き換えて、観客に提示しているのではないだろうか。それはまた、シンポジウムでの多様な視点からの講演が、SF的、あるいはハクスレー的未来社会がすでに現実の日常に入り込んでいることをあぶり出したこととも無縁ではな

いように思う。

（詳細は <http://www.aec.at> で閲覧可能）

## ◆「ARS ELECTRONICA 99」 参加報告 (2)

矢野博明

筑波大学

(News letter Vol. 4, No. 9)

1999年9月4日から1999年9月9日までオーストリアのリンツで芸術と科学の祭典、ARS ELECTRONICA 99が行われた。ARS ELECTRONICAは今年で20周年を迎えた。このフェスティバルは、そもそもドナウ川を利用した鉄鋼業の町であったリンツが、鉄鋼の需要が落ちはじめ、なにか新しい町の活性要素はないかと知恵を絞ってはじめて町おこしの一環であり、今では毎年数万人の参加者が集る大きなイベントに成長している。文化振興事業の観点から見ても、まれに見る大成功例として注目を集めているらしい。

ブルックナーハウス、O.K Centrum、ARS ELECTRONICA CENTERの3つを主な会場として、作品発表だけでなく、いろいろなイベントや講演、パネルが行われ、毎日イベントや展示が朝10時から夜8時（長いものは12時）まで行われた。本稿では芸術と無縁の著者にとって印象に残ったものをいくつか紹介させていただく。

今年のメインテーマが「ライフサイエンス」であったためか、人体をはじめ、動物を使った作品発表が多く見受けられた。最も驚いたのが「[Multiple Dwelling]」という近未来の移植用人体の貯蔵工場を表現したパフォーマンスであった。コンサート用のホールに2階建てのやぐらを組み、1階は人体の保存状態をチェックする検査場、2階は検査を終えた人体が横たわるベッドルームになっていて、白いシーツのような服を着た丸坊主の男女10人程度の移植用人体が、数分おきに鳴るチャイムに合わせて検査場やベッドルームを順々に移動していく。さらにコンピュータで各個人の生体データが時々刻々と変化する様子がスクリーンに映し出されるというものだが、驚いたのが検査場では医師らしき人が実際に血を抜き、何やら透明な液体を注射したりする。何の感情も無いようにパフォーマンス達は黙々と作業を続けているのだが、不気味なものを感じた。そのほかにも本物の人間の人体をプラスチックで固めてスライスした標本（プラスティネーション）や思わず目を背けたくくなるような奇形児の写真らしきものなどグロテスクなものがたくさん展示されていた。

日本からの出展も幾つかあった。的場氏の「Micro Friendship」は、机に埋め込まれたディスプレイにミニチュアの箱庭の映像が移っており、その中央に銀色の棒が映し出されている。その棒につながっているような配置でディスプレイの下に実物の棒が付いておりそれを動かすと映像の中の棒も動く。その棒にはノミのような小さな虫がしがみついているとその虫と一緒に箱庭を散歩するという作品であった。会場にはハムスターやねずみを使って、ミニカーを走らせたり迷路を走りまわせるという作品もあったが、肝心の動物たちの機嫌が悪く開店休業状態であったのと比べて動物を上手く利用していた。ただ虫が逃げたりして数を確保するのに苦労されているようだった。江藤氏の数台の自走式ロボットがステージの中を音楽を奏でながら走り回り、ロボット同士がぶつかったりインターネット経由でユーザがロボットを操作すると音色が変わる大掛かりな作品「Sound Creatures」や、列車のコンパートメントに座ると、GAを使って生成されたたくさんの星のようなものが少しずつ変化するきれいな風景が窓の外に見え、窓を触って手を動かすとそれに応じて景色が動くATRのクリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョー氏の「HAZE Express」という作品も楽しいものであった。

その他、「Easel」という作品はキャンバスの背面から映像を投影し、赤外線センサのついた絵の具缶に赤外灯が仕掛けられた絵筆を入れ、キャンバスに実際に絵を描く真似をすると、筆が通ったところの映像がかわる。テレビの映像や絵を描いている人の映像、近くの広場に取り付けられたカメラの映像、の3種類が絵の具の種類によって変えられ、面白い。また、エアシリンダで上下に動く木の板をならべて作った通路で、ブタペストにも同じ物が置かれ

ておりそちらで誰かが歩くとそれに合わせてリンツ側の板が上下する「bump」という作品もあった。ブタペストの映像等が無いので自分のアクションと上下の動きの関係が良く分からないものの、足の裏に受ける感覚が面白かった。

作品の他にもバグレースというゴキブリレース（競馬のように賭ける）や深夜の製鉄所での電子音楽のライブパフォーマンス（製鉄所の見学用トロッコで構内を走りながらライブが聞ける）などもあり、イベントが盛りだくさんの6日間であった。

著者は筑波大の岩田先生の作品「アノマロカリス」がARS ELECTRONICA CENTERに1年間の常設展示になり、会期に間に合うようにそのセッティングを行った。アノマロカリスは筑波大のHaptic Screenの簡易版で、机の上面に布製のスクリーンを張り、アノマロカリスの映像が映し出される。スクリーンの下には産業用直動アクチュエータを2本組み合わせたXYステージが配置され、アクチュエータの上に乗ったアノマロカリスの模型が映像に合わせて水平運動とステッピングモータによる回転運動をする。模型の背中にはタッチスイッチがついており、人が触れると逃げるようになっている。スクリーン越しに模型に触り、アノマロカリスが手からすり抜けていく感触を楽しむものである。

なお、ARS ELECTRONICA CENTER (<http://www.aec.at>)は、メディアアートミュージアムとして会期終了後も展示を続けている。マイロン・クルーガのビデオプレイス（3次元にバージョンアップされた新作）やCAVE、アノマロカリスなどVR関連の展示もたくさんあるので、近くに寄られた方は是非立ち寄ってご覧になっていただきたい。