

【会議参加報告】



会議参加報告

◆アルス・エレクトロニカ 2000
参加報告

岡田智博

東京大学

(Newsletter Vol. 5, No. 10 より転載)

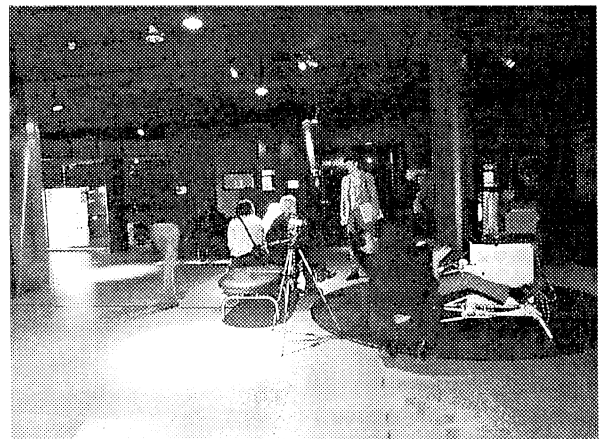
昨年で21年目を迎え、今や世界最大の地位を集めているアルス・エレクトロニカ・フェスティバル。メディア・テクノロジーにおいてはあまり耳にすることの無い、EUの小国、オーストリアの地方中核都市であるリンツで行なわれているこのフェスティバルが、世界中からの注目を集めるのは、電子芸術そのものが確立されていない70年代末より一貫して続けてきた継続力とそれに裏打ちされた名声によるものである。

昨年は9月2日から7日まで開催されたこのフェスティバルのハイライトは、世界最大規模の電子芸術コンテストであるプリ・アルス・エレクトロニカ（アルス・エレクトロニカ賞）の表彰と入選作品の展覧会である。

このとき、特に目を見張ったのは、インタラクティブ・アート部門の入選作品のセレクション。「インタラクティブ・アートは美術館に押し込まれるものではない、社会とともにあるもの。だから、美術館に入らないものを言う観点でも選んでみたのだが、結局賞を与えたのはそのようなものたちなのだが、えこひいきしたわけで無い。インタラクティブ・アートという現実がそうなのだ」と審査委員の一人であるシャシム・サウター博士（ドイツ：ART+COM 社長 <http://www.artcom.de/>）と語るこの部門、確かにテクノロジーの特性が表現として大いに活かされる作品が様々なかたちで輩出していることを明らかにあるようなものと思われた。

部門大賞に選ばれた「ベクトリアル・エレベーション」(<http://www.alzado.net/>)は、1000年紀終了記念プロジェクトとしてメキシコ・シティーを代表する広場を舞台に展開された巨大なサーチライト群による壮大な光のパフォーマンスであったが、その光のパターンはWEB上に設置さ

れたコントロールのためのアプリケーションを用いて誰もがインターネットによって6秒間デザインできるというもの。このアプリケーションはJavaによって作られており、ユーザーによってデザインされたパターンは、3Dで建物とライトパターンが描画される画面で立体的に確認することが出来るようになっている。どこに居てもインターネット上でのインタラクティブとして、そして、現地ではスペクタクルとして楽しみ、またそれを共有化できるという、まさに、インターネットの持つ媒体としての特性をうまく活かせるアート・プロジェクトの登場を大いに感じさせてくれるものであった。また、同部門の副大賞に選ばれた「グラフィティ・ライター」は、ロボットと社会との関係に考えを投げかけてくれる作品だった。社会運動のためのロボットである「グラフィティ・ライター」は、時速15キロの高速で事前に登録したスローガンを路上にペインティングするもの。「人間はロボットが好きなので、取り締まられないどころか時には警官までこの行為に参加させてしまう」（制作者）という。



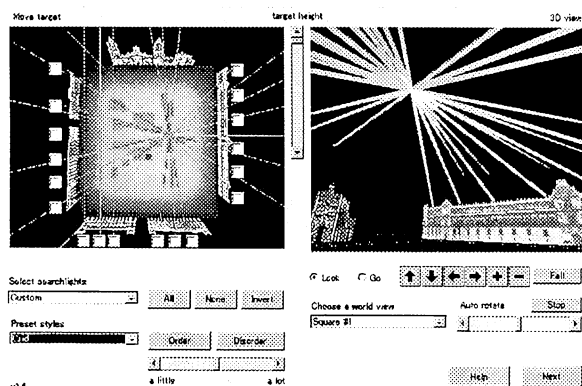
アルス・エレクトロニカ・センターの館内。左奥にあるのがCAVEを構成するオニキス

フェスティバルの舞台となっているリンツ市は、その成功を背景に1996年にメディア芸術センターである、アルス・エレクトロニカ・センター (<http://www.aec.at/>) をリンツ市100%出資の第3セクター法人で開設している。このセンターは「未来ミュージアム」のコンセプトのもと、

電子芸術作品の常設展示や、市内のクラスルームを用いた市内の学校に対するメディア・リテラシーに関する課外授業の提供や、付属研究所でのVRを中心とするメディア表現技術に対する芸術の応用による開発を行なっている。

このセンターの地域社会に対する応用の例として、センター内に設置されたCAVEの活用がある。平素は、CAVEを用いた芸術作品の開発(年間一作のペース)に用いられ、その成果物は来場者に対して公開されている。一方で、リンツおよび周辺地域で建造される公的施設の設計案や景観モデルを制作し、CAVEで仮想的に視覚化して公開、その体験を通じて意見を募るといった公共的な使われ方をしている。また、付属研究所では同市内にある製鉄企業ボエストのグループ企業であるシステム開発部門と共同で、ペンティウム規模でのPCによるCAVEシステムの構築に向けた開発が行なわれている。

この様に、新しい技術が社会や文化にどのような影響を与えるかを常に新鮮な切り口による企画で提示し世に問い続けるとともに、そこに集う人々のネットワークを地域作りに活かし続ける、世界を見渡してもユニークな存在であるアルス・エレクトロニカ。今年は『テイクオーバー』をテーマに、アートやテクノロジーの紹介よりも、その今、現在におけるインパクトを見せることに注力する、新機軸によるフェスティバルに挑もうとしている。



ベクトリアル・エレベーションのアプリケーション

フェスティバルならびにセンターの内容についてはオフィシャルなホームページから参照することが出来ます。
<http://www.aec.at/>

また、筆者による98年のフェスティバル以降のレポートを以下のホームページに載せています。

<http://coolstates.com/digitaleurope/ARS/> また筆者が参加したアートワークが今年のフェスティバルのシンボル画像となりました。

【略歴】

1971年生まれ。メディア文化カタライザー。クールステーツ・コミュニケーションズ代表。芸術工学修士(九州芸術工科大学)。東京大学大学院修士課程(学際情報学府)。訳書=アルス・エレクトロニカ・センター『インフォォー』(監訳・編集、ビーエヌエヌ、1999)

◆ VSMM2000「バーチャル遺産特別セッション」参加報告

渡辺恭弘

九州工業大学

2000年10月4日～6日の3日間、岐阜県にある大垣ソフトピア・ジャパンにてバーチャルシステム・マルチメディア(VSMM)国際会議2000が開催された。また、EVA2000国際会議やEUROGIFU、国内のVR関連技術やアプリケーションの事例発表会とも同時に開催され、10月3日にはユネスコ世界遺産「白川郷」への特別日帰りツアーが企画された。

今回で第6回目のVSMM国際会議となっており、テーマは商業化コラボレーション、バーチャル環境のワークショップとあるが、特にバーチャル遺産特別セッション、高速コラボレーション特別セッション、技術セッションなどに重点をおかれていた。

バーチャル遺産特別セッションは別館のメインホールで開催され、同時日本語通訳を付けるなど学会に対する意気込みを感じた。参加者も大半を外国人で占めており、最先端の技術を感じる事が出来た。私もCTスキャンを用いた遺物の復元に関する研究を発表した。一般にレーザ計測による遺産復元が多いなか、CTスキャンによる遺物復元は良い評価をいただいた。

また、ソフトピア・ジャパン本館では展示デモが行われた。立体視モニタによる世界遺産の展示や、安土桃山城の仮想再現などがあったが、私の研究上特に興味を引かれたものが本阿弥光悦の作品である「黒楽茶碗 銘 七里」の模型だった。普段手に取る事の出来ない高価な茶碗を、CTスキャンのデータをもとに紫外線硬化樹脂を用いて、模型を生成していた。その模型に3次元磁気センサを取り付け、コンピュータ画面内のVR画像の絵柄と茶碗の向きを参照することで、あたかも「黒楽茶碗 銘 七里」を手にとったように感じる事が出来るというものだった。CTスキャンの階層で表面に多少凹凸があったが、確かにずっしりとした重量感を感じる事ができた。