

的ショッキングかつ扇動的なテーマが設定されてきたこともあって、テーマから近年にあった何か強烈なインパクトを感じ取ることは難しかった。これを21世紀の第一回を飾るフェスティバルにふさわしいと言えるかどうかというのは意見の分かれるところではあるが、「明日の芸術」とあるようにテクノロジー・アート、メディア・アートといった一ジャンルとしての限定された分野を超えて、広く一般的な「アート」を指向するものとしてとらえるべきであろう。例えば、今回インタラクティブ・アート部門でゴールデン・ニカを受賞したカールステン・ニコライは同時期に開催されていたヴェネチア・ビエンナーレ（国際美術展）の出品作家としても選出されていた。

そのニコライとマルコ・ペリハンとの共同制作による「polar」は、作品空間内の情報を収集するためのインターフェイスを持ち、空間の情報（音、温度、重力など）を一定時間収集し、その収集された情報データが分析され、それに対応して照明と音響、そして空間そのものが変化していくのを体験するもの（紙幅の関係上少々説明不足だが）。所謂メディア・アート作品においてはある種の仮想空間を創出し、そこで行なわれるインタラクションから観客がなにかを体験することが作品の重要な要素になっている。藤幡正樹による「Field-Work」では作家が実際にある土地を歩いたその主観視線の映像による記録が、同時にGPSによってトレースされたその実際の地理的な座標とリンクされている。映像は立体映像で、観客は専用眼鏡を着用して、この仮想空間で作家が行なったと同様のフィールド・ワークを体験することができる。これらの作品に特徴的な、作品ひいてはある仮想空間への没入のために用意された世界の構築は重要であるように思える。今回のEVLによるCAVEのプレゼンテーションが少し物足りないものに思えたとすれば、それはそうした世界の希薄さに由来するものではなかっただろうか。

◆アルスエレクトロニカ 2001 とベネチアビエンナーレ

岩田洋夫

筑波大学

アルスエレクトロニカについては、本学会誌でも毎年紹介されるようになったので、改めて一から説明する必要はなくなったが、一言で言えばメディアアート全般に関する

国際的な芸術祭である。アルスエレクトロニカが本学会と関連が深いのは、Prix Ars Electronica というコンペティションにインタラクティブアートに特化した部門を有するからである。メディアアートの芸術祭という映像作品にWeb作品等がおまけで付いた程度のもが多い中で、アルスエレクトロニカは世界中からトップレベルのインスタレーションが数多く出品される点が特筆に値する。筆者は96年以来の2度目の入賞となり、オーストリアのリンツまで出向いて展示を行った。今回の作品は「Floating Eye」という、着用型の球面没入ディスプレイに、飛行船に付けた全方位カメラヘッドからの映像を映すものである。自分の目が体から分離される体験によって、自分の再発見をしようというのがねらいである。

今年のPrix Ars Electronicaにはインタラクティブアート部門だけで290点の応募があり、その中で入賞したのは14点だけであるから、大変な競争である。これらの入賞作品のうち日本人によるものが3つあり、その内の2つが本学会会員の手によるものであることは大いに誇りにしたいと思う。入賞作品はO.K Centrumという現代美術館で行われるCyberarts2001という展覧会に招待される。これはアルスエレクトロニカ・フェスティバルよりも長い2週間にわたって開催されるため、美術館のスタッフにオペレーションと撤収をまかせられるような準備が必要であった。

アルスエレクトロニカ・フェスティバルの企画展示は、ドナウ川の側に建つアルスエレクトロニカ・センターを主会場として行われた。その中で最大規模だったのは、MITの石井裕氏によるタンジブル・ビットである。その内容については日本でもよく知られているので内容は省略するが、着目すべきはそれを1年間の長期展示にしたことである。高度なインタラクティブ作品を長期にわたって公開するのは容易なことではない。筆者も一昨年ANOMAROCARISの長期展示をするために大変な苦勞をしたが、今回もアルスエレクトロニカ・センターに行くたびに、陣頭指揮をする石井氏に会った。

これらの2つの会場の他にもリンツ市のあちこちで展示やイベントが盛りだくさんに行われたが、筆者が特に印象的だったのはDialtones: A Telesymphonyという、ブルックナーハウスの大ホールを用いて行われた携帯電話の着信音だけによる音楽会である。これは200人の携帯電話にそれぞれ所定の着信音をダウンロードしておき、各電話をプログラムされた時間に鳴らすことによって、全体として電子音楽になるように仕組まれたものである。本来携

携帯電話を切るべきコンサートホールにおいて、携帯電話が鳴りまくるといったパロディが面白いが、それ以上に技術的な問題をよく克服したと関心させられた。聞くところによると、音声帯域を狭めてチャンネル数を増やすような改造を、電話局の送信ステーションでやったそうである。

今年のアルスエレクトロニカのテーマは Take Over であり、明日の芸術を担うのはだれか、という話題を中心にシンポジウムが開催された。アーティスト、建築家、哲学者など様々な分野の人々がトークを行った。前述の石井氏もパネリストになり、「テクノロジストは同時にアーティストにもならなければならない」という主張をした。筆者も同じ意見であるが、自分で言うのは何となく恥かしかつたことを、代弁してくれて大いにうれしかつた。工学が文化に貢献しなければならぬ、ということは最近よく指摘されるようになり、文化財の保存にハイテクを使うという試みも進められている。しかし、工学が第一義的な意味で文化に貢献するためには、それ自体が aesthetics を内包した「美的な工学」を求めることこそが重要である。

アルスエレクトロニカ・フェスティバルが終わった後で、本学会にはあまり関係がないがベネチア・ビエンナーレに寄つた。9月の初頭という時期は大学院の入試と重なるため海外出張が難しいのであるが、今回の日本館のコミッションナーが知人の逢坂恵理子氏であったこともあって、リンツからベニスを経由して日本に戻るという複雑な経路をとつた。ベネチア・ビエンナーレは2年に一度行われる国際的な現代美術展で、国ごとのパビリオンに分かれて賞を競うことから、美術界のオリンピックとも言われている。メイン会場は各国のパビリオンが並ぶジャルディーニと、昔造船所だった長大な建屋を改装して企画展が行われるアルセナーレの2つである。その他にもベニス市内の各所に展示スペースが散在し、一通り回るのにも2日はかかる極めて大規模な展覧会である。これが、本学会にはあまり関係がないと断つたのは、現代美術においてインタラクティブアートはその地位を未だに確立していないからである。膨大な数の作品の中で、インタラクティブ性のあるものは数えるほどしかない。今年は例年に比べて映像作品が多いという傾向があつたらしいが、ほとんどがビデオアートの範疇に入るもので、デジタルイメージの妙を取り入れたものは少なかつた。

インタラクションがメインテーマのものとして挙げられるのは、アルセナーレに展示された Max Dean と Raffaello D'Andres の作品で、これは部屋に入つてき

た観客の中の一人に机が興味を示して近寄ってくる、というロボティックなものであつたが、動く状態では展示されていなかった。おそらくベルニサージュという美術評論家などによる審査期間には動かしたのであろうが、3日だけでよいならば作家自身が張り付いていられるのでどんなことでもできる。その点、1年間にわたって観客にインタラクションを提供するアルスエレクトロニカ・センターの努力は賞賛に値する。

ハンガリー館にあつた Antal Larkner の作品は、ローテクだがとてもインタラクティブだ。工事現場で使われる一輪搬送車を押す作業や、壁に大型のロールブラシでペンキ塗りをする作業のシミュレータが展示されていた。労働者の仕事をアスレチックジムに取り入れるというアイロニカルな作品であるが、カウンターウェイトや電動トレッドミル等がうまく組み合わせられていて、個人的にはとても好きである。

最も印象に残つたのはカナダ館に出品された、Janet Cardiff と George Bures Miller による映像インスタレーションである。これは17席の小劇場なのであるが、前方に大劇場のジオラマがあつて、ちょうど2階席の最前列から見ているような錯覚をもたらすようになっている。席にはヘッドフォンが付いていて、バイノーラル録音された立体音場が提供される。自分の横や後ろにいるバーチャルな観客のささやき声がリアルに聞こえて、自分が別世界の劇場にいる感じがする。劇場にはサイコホラー的な短編映画が上映されるのであるが、映画の後半には音場が映画の登場人物の一人称的な位置に定位され、劇中に引き込まれていく。立体音場の空間性をフルに生かした秀逸な作品である。

筆者はベネチア・ビエンナーレを見るのは今回が初めてであつたが、現代美術が20世紀の初頭からつながる100年の歴史に支えられていることを強く感じた。そのような土台があつてこそ、このビエンナーレのような国家的な事業が行われ、また、美術品の市場も形成されているわけである。一方インタラクティブアートは、現状ではパトロンに経済的支援を受けなければ成り立たない段階にある。今後インタラクティブアートが独り立ちし、経済的波及効果を生むまでに成長するためには、辛抱強く育てなければならぬと痛感した。