



シンポジウムI「映像とメディア教育の未来」

デジタル・パウハウス関連イベント 「ICCデジタル・パウハウス」 8-9月



INTERCOMMUNICATION CENTER

ICCLレポート

「デジタル・パウハウス——新世紀の教育と創造のヴィジョン」展(1999年8月6日-9月19日)に関連し、「ICCデジタル・パウハウス」と題して、さまざまなイベントが行なわれた。これは会期中、ICCがテンポラリーなデジタル・パウハウスとして機能することを目的に実施されたものである。具体的には、シンポジウム、アーティスト・トーク、ワークショップ、パフォーマンス、フィルム(ビデオ)上映の各分野で行なわれ、「海市」展以来の多彩かつ数多い関連イベントが開催されたことになる。

計3回開かれたシンポジウムは、基本的に展覧会に参加した各学校、組織の代表者を中心として、それぞれのテーマに基づき行なわれた。

◎シンポジウムI「映像とメディア教育の未来」 8月6日
パネリスト：アラン・フレシエール／伊藤俊治／深川雅文
ル・フレノア国立現代芸術スタジオ学長、アラン・フレシエールを招いて行なわれた初回のシンポジウムでは、本展の監修者でもある伊藤俊治による展覧会のコンセプトがまず語られ、深川

雅文によるパウハウスの今日的な意味についての補足があり、続いてフィルム(映画)制作を基本とする、ル・フレノアの個性的な教育プログラムの紹介が行なわれた。

◎シンポジウムII「拡張するメディア環境と身体」 9月15日

パネリスト：ゲオルグ・トロージェマン／アンドレアス・ブレックマン／四方幸子
第二回はケルン・メディア芸術大学の副学長ゲオルグ・トロージェマンを中心として、同校の紹介がなされた後、オランダ・V2オーガナイゼーションのアンドレアス・ブレックマン、四方幸子によるヨーロッパの最新のメディア系組織、団体などについての情報やウェブ作品の現在などが語られた。

◎シンポジウムIII「メディア教育におけるアーティスト・イン・レジデンス・プログラム」 9月19日

パネリスト：坂根厳夫／タマシュ・ヴァリツキー／クリスタ・ソムラー／岩井俊雄

第三回はIAMAS学長の坂根厳夫が座長となり、IAMASでレジデンスの経験がある3組のアーティストを招いた。各アーティストのレジデンス時代の作品が紹介され、未発表、未公開の作品な



関口敦仁のアーティスト・トーク

どもふくめて、制作現場の臨場感あふれる内容であった。

◎アーティスト・トーク 8月7日

講師：関口敦仁／橋本英之／トニー・ブラウン／大島祐司／クリスチャン・ケスラー／オリバー・シュワーベ／ティルマン・ロトスバイク／ほか

アーティスト・トークはギャラリーAにおいて展示された作品(作家)を対象に行なわれた。メディア・アートの展覧会はインタラクティブな作品ばかりとはかぎらず、鑑賞者がその作品の基本コンセプトを理解することは容易ではない。特に作品モニター上のメッセージなどが外国語の作品や、何らかの歴史的な背景＝コンテキストをもった作品の理解には、こうしたアーティスト・トークはきわめて有効であった。

◎ワークショップ

講師：椿昇 9月3-5日

講師：渡辺誠 9月7-12日

ワークショップは2期に分けて行なわれ、まずギャラリーAのIMI作品を素材として、椿昇による体験型のワークショップがあった。「ミブリ」という衣服状のインターフェイスを着用し、参加者と講師がジャンケンをしなから画像をコントロールするなど、非常にユーモラスな内容であった。またこのIMI作品を用いて学生などによる小パフォーマンスも会期中数回行なわれた。

続いてギャラリーDで行なわれた渡辺誠によるワークショップは、展示中のインスタレーション作品に使われたボールを、さまざまなアイデアに基づい

て再配置するというものであり、その都度参加者の意見を交えながら行なわれた。移動、再構築が非常に容易な素材でもあり、参加者の自由なアイデアによって、作品は短時間で様相を変えていった。

◎パフォーマンス

山路敦斗詩 白と黒で(モノクローム・ミュージック)／高嶺格 K.I.T 9月17日

山路敦斗詩 白と黒で(モノクローム・ミュージック) 9月18日

パフォーマンスはIAMASからの2組のアーティストによるもので、それぞれ音と映像を効果的に組み合わせるものであった。ギャラリーDの山路敦斗詩によるパフォーマンスは、ピアノ2台による演奏に、光の明滅のみの映像が連動するもので、静的かつミニマルな印象を与えた。

対照的に5階ロビーで行なわれた高嶺格のパフォーマンスは、ドラム4基の演奏と、巨大なスクリーンを背景にダイナミックな展開を見せた。

◎映像作品上映

会期中の毎金曜日、シアターで行なった映像作品上映であるが、ル・フレノア国立現代芸術スタジオ、ケルン・メディア芸術大学両校の教員、学生のフィルムやビデオが上映された。特にヨーロッパの学生の映像作品に触れる機会の少ないわが国では、その映像へのアプローチに新鮮さを感じさせる作品が多かった。

(後々田寿徳)

上—渡辺誠のワークショップ
下—椿昇のワークショップ



NET_CONDITION

1999年9月25日-10月6日

ICC 5階ロビー



NET_CONDITION 展示風景

「NET_CONDITION」は、オーストリア・グラーツ「シュタイアーマルクの秋」の企画のもと、ドイツ・カールスルーエのZKM、スペイン・バルセロナのMECAD、東京のICCが参加した4か国連動イベントである。これは長年、メディア・アートの運動を主導し、現ZKM館長でもあるペーター・ヴァイベルが全体構成を行なった試みであり、それぞれの独立した展覧会をインターネットを通じて仮想空間でアクセスすることにより、物理的距離を超え

たイメージの共振を体験することが可能となった。ICCでは、プログラム委員、伊藤俊治の監修により以下の作品が展示された。

小谷元彦《engulf》は垂直に構成された浜辺に波が寄せては消えていく様子を表現した作品である。インタラクティブな作品でありながら、劇的な反応は決して起こることなく曖昧に状況が変化していく。それはある面ではイメージの膨らみのなかから生まれてくる瞑想の世界でもある。

港千尋《The Book of Metamorphose ~変身の書~》では、鑑賞者は中国の古典「易経」をベースにしたイメージ選択の繰り返しにより、最終結果を得る。その軌跡はト占の亀裂のように現われ、それを眺め巡ることによって無意識に得た易経のプロセスを感じていくというものである。

渡辺誠《ファイバーウエイブIII》はパトリック・アートの《ファイバーウエイ

ブ》、インドア版の《ファイバーウエイブII》(ICC「デジタル・パウハウス」展で展示)のヴァーチャル版である。ネット上に自ら設定した風や雨、光の環境条件のなかでゆらめくヴァーチャルなファイバーの梢を見ることができ、

それはときには、インドアのリアルな梢の揺らぎをも想起させる。

藤幡正樹《ナズル・アフアー》は前年にZKMで制作され、ICCを含む日欧5か所で公開された同作品のインターネット・ヴァージョンである。ネット上に展開されることによって場所の制約から解放され、インターネットに接続した端末があればどこからでもサイバー上の世界にアクセスし、新しいコミュニケーションを体験できるようになった。

全体として見れば、イメージの共振をさらに拡大していくには数多くの課題が残っている。インターネットは空間を超えた体験を可能にしていたけれども、オンタイムで共同作業を行なうには時差の壁が厳然と存在する。さらには、言語や文化といったさまざまな障壁がある。今回の試みはその克服に向けた小さな、しかし確実な一歩であったのかもしれない。

(家宇治嘉久)

ICC レジデンス・オン・ザ・ウェブ

第1回：立花ハジメ

<http://hajime.ntticc.or.jp/>

インターネットは急速に社会に普及し、より日常的なインフラストラクチャーへと浸透しつつある。今後われわれは、インターネットそのものから驚きを感じることも、そこに盛り込まれた内容に意味を見出し、それとどう関わるのかが問われるのではないだろうか。

ICCのネットワーク活動もまた、大上段にネットワーク技術を見せるのではなく、より柔軟に、コミュニティをつくりだすための「広場」にしていく必要がある。この「広場」としてのインターネット活動の一つとして、「ICCレジデンス・オン・ザ・ウェブ」を10月より開始した。このプロジェクトは、アーティストが一定期間ヴァーチャルなネット空間に滞在して作品を制作し、その成果を発

表するものである。

その第1回として、立花ハジメによる6か月間のレジデンス企画をスタートした。グラフィック・デザイナーとして、またミュージシャンとしての活発な活動の歴史を、画像データや音声データを通じてたどることができる。また、期間中は毎月内容を更新し、最終的には膨大な作品を網羅した「立花ハジメ・アーカイヴ」として完成する。また、レジデンス期間中にはいわゆる「ホームページ」の枠を超え、さまざまなイベントや実験を行なっていく予定である。

「ICCレジデンス・オン・ザ・ウェブ」は、始まったばかりであり、まだまだ発展途上である。現時点では、その最終形態がどのようなものになるのか、想像することは困難である。また、最終的な



ICC レジデンス・オン・ザ・ウェブ第1回：立花ハジメのフロント・ページ

目標を掲げること自体、ネットワーク上のプロジェクトではナンセンスである。さまざまなジャンルのアーティストの参加により、多くの方向性が有機的に絡み合い、そこから新しい価値が生まれ出されることを期待したい。

(田所淳)

ホスターや広告などのグラフィック・デザイン、また洋服などのファッション・デザインは一般的に知られているところであるが、今日デザインの領域は多方面に広がっている。コンピュータのなかのソフトウェアをはじめ、コンピュータと人のやりとりなどをデザインするインタラクティブ・デザインやインターフェイス・デザインが近年、研究開発の対象として取り上げられるようになってきた。

それは、デザイン業界も意識改革が進み、モノをデザインするのではなく、モノをとりまく出来事(event)もデザインするという考え方がひろまりつつあることを反映している。こうしたデザイン界の動向を受けて、このシンポジウムは、コンピュータやインターネットの発達により出来事がどこまで拡張していくのかを考える2日間となった。

初日の武邑光裕、中谷日出による基調講演「未来のデザイン」では、デザイナーという立場ではなく、デザインを外側から見つめつつけている両氏のデザイン論が語られた。武邑からは世界中のコンピュータ上で展開されている新しいコミュニケーション・ツールと表現技術が紹介され、インターネットを介した出会いの場は進化しつつきていることを窺わせた。一方、中谷は彼自身がNHKで実験的に行なっている未来のデザイン像を紹介した。スタジオという概念がなくなり、どこでも情報をやりとりすることができる、インタラクティブなテレビの未来はメディアによる問題提起として興味深い。

暦本純一は「情報の空間」と題し、コンピュータと人間と空間の新しい関係、新しいかたちを紹介した。パソコンに内蔵されているカメラを通して空間を取り込むことにより、空間にあるモノの情報を得ることができるシステムなど、コンピュータが進むべき未来を開示した。

スコット・フィッシャー、藤幡正樹による「ヴァーチャル・リアリティとコミュニケーション」は、フィッシャーの研究の推移を見る場となった。HMD(ヘッドマウンテッド・ディスプレイ)やアスペン・ムービー・マップなど現在では当たり前となっている技術が、どのような考えで設計されたのかが紹介された。藤幡は自身が制作しているVR空間でのコミュニケーション・ツール《ナズル・アフアー》を紹介し、ヴァーチャ

"Future Design Symposia" 1999年10月10日、11日 ICC 5階ロビー



石橋素+額綱大輝
G-Display

ル空間のなかのコミュニケーション・ツールの作り方を考える場となった。

2日目には10月7日から9日まで東京の多摩美術大学で行なわれた情報デザイン国際会議「ヴィジョン・プラス7」の様子が紹介された。その中心となった多摩美術大学教授・須永剛司、同大学助教授・アンドレアス・シュナイダーによるプレゼンテーションとなったが、会議の企画から運営までもデザインの対象とする両氏の新しい視点は参加した観衆を驚かせたようだ。

IDEO JAPANの深澤直人は「We are seeing illusions」と題し、普段行なっている発想方法やデザイン手法を紹介した。彼の視点は鋭く、人の何気ない仕草を見つめている。例を挙げれば、荷物を持っている人に携帯電話がかかってきた際にアンテナを歯で引っ張り上げる仕草を見逃さない。そしてその行為をデザインに結びつける。彼がデザインした携帯電話のアンテナの先にはジェリービーン(のようなモノ)がついている。

2日間にわたって行なわれた今回のシンポジウムでは、デザインに対する今日的な考え方を提示し、発想を中心と

して未来のデザイン像を考える場となった。会期中、4階ロビーでは未来のデザインのひな型となるものが展示された。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)の学生である石橋素、額綱大輝による《G-Display》は液晶モニタを傾けるという不思議なインターフェイスでコンピュータを操る秀作であった。電気通信大学助手の中西泰人による作品は、テーブル上の本をめくるとそのページに関連したホームページが自動的にテーブル上に映し出されるというものである。この技術は現在も研究が進められており、ヴィデオ・オン・ダイヤモンドやテーブルに写された映像を直接指で触れることによって操作することができるようになっている。

このほかにもビル・ヴァーブランク(インターヴァル・リサーチ社)、佐藤啓一(リノイ工科大学)もパネリストとして参加し、両氏の行なっているインターフェイス・デザインの産学協同プログラムが紹介された。なお、このシンポジウムの詳細は、ICC電子図書館内で閲覧できるようにする予定である。

(伊東祥次)

ICCピエンナーレ '99 開催記念講演会
「アートとインタラクティビティ」
1999年10月15日 東京日仏学院

ICCピエンナーレ '99 の開催を機に東京日仏学院主催で講演会「アートとインタラクティビティ」が開催された(会場は同学院エスパス・イマージュ)。講師は今回のピエンナーレの審査員であるアンヌ＝マリー・デュゲ(パリ第一大学教授)および同推薦委員森岡祥倫(東京造形大学教授)の両氏であった。最初に、森岡の紹介に続いて、デュゲから「インタラクティビティ」について

の一般的な考え方が述べられた。要するにインタラクティブとは作品の完成に観客が参加するということである。観客はスペクテイター(見る者)であると同時にアクター(演じる者)にならないといけない。歴史的に振り返ってみれば、文学についてロラン・バルトが述べたことにさかのぼることもできよう。すなわちバルトは、読者がテキストをつくると言った。文学作品は読者に読まれることによって最終的に完成する。バルトが読むことは書くことであ

ると考えたのと同じく、インタラクティブな作品はあらかじめ完成しているのではなく、観客との対話を通じてできあがってゆくのであり、したがって観客との直接の接点となるインターフェイスが重要になり、インターフェイスの設計が作品であるとも言える等々、基本的な問題点が述べられた。その後ピエンナーレの出品作を簡単に紹介するビデオを映しながら、来場している作者から説明があった。フランスのモリス・ベナユンとジャン＝マリ・ダレのほか、エドゥアルド・カック、マーティン・リッチズ、ダグラス・エドリック・スタンレーおよび近森基の各氏が出席した。(中村敦治)

ICC講演会 ゲルフリート・シュトッカー
「メディア・アートの歴史——アルス・エレクトロニカの20年」
10月20日 ICC5階ロビー



ゲルフリート・シュトッカー

ヨーロッパにおけるメディア・アートのセンターとして、オーストリアのリッツにあるアルス・エレクトロニカ・センターはあまりにもよく知られた存在である。特に毎年9月に開催されるアルス・エレクトロニカ・フェスティバルは、20年の歴史をもち、展覧会、シンポジウム、パフォーマンスなどさまざまなイベントが繰り返されるメディア・アートの国際的なフェスティバルとして、これまでこの分野において先進的かつ指導的な役割を果たして

きた。今回ICCでは、アルス・エレクトロニカ・センターとオーストリア大使館との共催により、このアルス・エレクトロニカ・フェスティバル芸術監督であるゲルフリート・シュトッカーを迎えて、講演会を開催した。ナムジュン・パイクの古典的作品への言及から始められた講演は、豊富な作品例を持参したコンピュータの画像データベースから引用しながら、メディア・アートの歴史的変遷とその性格の特質について、アルス・エレクトロニカの活動の歴史的な概括を含めて語るという、多岐にわたる内容となった。ドキュメントからイベントへ、オブジェクトからプロセスへ、アナログからデジタルへ、コンテンツからコンテキストへなど、70年代から90年代へと連なるメディア・アートの歴史過程のなかで、個々の作品のもつ意味や内容そして形式が大きく変容したことを指摘し、新世紀を迎えようとする現在、さらなる

広がりとその可能性に大きな期待を表明して講演は締めくくられた。

この講演から、ICCの活動がアルス・エレクトロニカ・センターのような先行する機関の努力と成果によってはじめて実現したということ、さらにシュトッカーが自らのラップトップ・コンピュータを駆使したパフォーマンスで示したように、メディア・アートの進化自体が、いまだテクノロジーの革新にその多くを依存していることを、あらためて実感したと言えるだろう。

また、20年の歴史的概観が一つのテーマであったため内容が総花的なものとならざるをえなかった点が惜しまれると同時に、アルス・エレクトロニカ・フェスティバルの90年代後半の活動が同種の施設の台頭などによって、必ずしも先進的なものではなくなっている現状を、はからずもかいま見る結果となった。

こうした状況に対して、センター自身がどのように自らの役割を変革し、対応していくかは今後大きな課題となるだろう。ICCもこの例外ではないことは、自戒の意味も込めて、銘記しておかなければならないことは言うまでもない。(小松崎博男)

「ICCビエンナーレ '99」関連イベント
「メディア・アートの行方」
1999年10月16日 ICC5階ロビー

「ICC」ビエンナーレ '99」関連企画として、メディア・アーティスト前林明次によるレクチャーと「ICCビエンナーレ '99」入賞アーティストによるディスカッションが行なわれた。

第1部は前回のICCビエンナーレで準グランプリを受賞した前林が新作《Sonic Interface》を中心に作品制作に関する報告を行なった。

もともと前林は、多くのメディア・アーティストが視覚表現を重視した作品を制作しているのとは対照的に、聴覚を主体とした表現にその興味と関心を置いて制作を進めている。とくに自己と他者の関わりや自己と他者とを分かつ境界領域におけるさまざまな問題を、音をめぐる表現において探究しようとする試みはユニークなものと言えるだろう。

今回この講演で触れられた新作

《Sonic Interface》は、名古屋の「アートポート99メディア・セレクト」で発表された作品で、外界の音をさまざまに分節化し、その音をヘッドホンを通して再び体験者にフィードバックし、外界と自己の関係性を問うものである。例えば、この作品のパートの一つに、音が現実の時間から徐々に遅れて聞こえてくる部分がある。ここでは、音の時間が過去にずれていくことによって、未来の空間のなかに自身が取り残されるような体験をすることになる。このとき体験者は、普段経験することのできない時間の流れを、自己の存在する空間と知覚された音のずれとして、リアルに体感的に感覚することになる。この作品を体験する映像を見せながら行なわれた講演は、多くの参加者の興味を引くものとなった。

第2部では、「ICCビエンナーレ '99」のグランプリ受賞者、ベリー・ホバーマン

(アメリカ)および準グランプリ受賞者、エドゥアルド・カック(アメリカ)、マーティン・リッチズ(イギリス)を参加者に加えて、引き続き前林とともに「メディア・アートの行方」と題してディスカッションが行なわれた。

はじめに、受賞者がそれぞれ自己紹介と今回出品した作品に関するプレゼンテーションを行なった後、制作の方向性などをめぐり討議が進められた。カックの複雑に展開される作品の構造やそれとは対照的なリッチズのシンプルな作品のあり方、あるいはメディア・アートの世界を広げるための方法論や今後への期待などをめぐる議論が展開された。限られた時間のなかでのディスカッションではあったが、アーティストのさらなる努力が期待される討議であったと言えるだろう。

(小松崎拓男)



「メディア・アートの行方」左からエドゥアルド・カック、マーティン・リッチズ、ベリー・ホバーマン、前林明次