

*the Interaction '99*  
Expanding the Human Interface

世界メディア文化フォーラム実行委員会  
企画・制作：IAMAS

# インタラクシオン'99

インターフェイス 対話するメディア・アート展

世界メディア文化フォーラム実行委員会では、1999年3月5日より「インタラクシオン'99」展を開催いたします。同展覧会は「インタラクシオン'95」「インタラクシオン'97」に続く3回目のピエンナーレ展で、多彩な現代のメディア・アートのなかでも、とくに観客参加型のインスタレーション(空間的な展示作品)の分野で、国際的に活躍する作家たちの新鮮な作品を選んでご紹介するものです。なかでも今回は、観客と作品をつなぐインターフェイスの技術に新しい工夫をこらした若手作家の作品を中心に、同時にそれとは対照的に、イメージの背後に文化的な重厚さを感じさせる作品まで集めて、これからのメディア・アートの幅広い可能性と未来に対して問題を提起する展覧会となっています。

会期： 1999年3月5日(金)～3月14日(日)

主催： 世界メディア文化フォーラム実行委員会(岐阜県+大垣市)

事務局： 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)

岐阜県大垣市領家町3 95

Phone: 0584-75-6600, Fax: 0584-75-6637

URL: <http://www.iamas.ac.jp/>

Interaction'99 URL: <http://www.iamas.ac.jp/interaction/i99/>

会場： ソフトピアジャパンセンター

岐阜県大垣市加賀野4 1 7 Phone: 0584-77-1111

助成： 国際交流基金

後援： 外務省、文部省、通商産業省、運輸省、郵政省、建設省、自治省、農林水産省、  
国土庁、名古屋アメリカンセンター、在大阪イタリア総領事館

関連イベント： 国際シンポジウム、アーティスト・トーク

期日：1999年3月7日(日)〔アーティスト・トーク〕3月8日(月)〔シンポジウム〕

場所：ソフトピアジャパンセンター 1階 セミナーホール

国際情報科学芸術アカデミー 第2期生卒業制作展

期間：1999年3月5日(金)～3月14日(日)

場所：大垣市情報工房(ソフトピアジャパンセンター横)

お問い合わせ： Phone: 0584-75-6600(担当 山田・稲垣)

Fax: 0584-75-6637, E-mail: [i99@iamas.ac.jp](mailto:i99@iamas.ac.jp)

## 展覧会の概要と趣旨

展覧会の出品作品は文字通りインタラクティブ・アートであって、観客自身が参加することではじめて本人に意味が伝わる体験型作品です。しかも観客の積極的な参加がないと、その深い意味や面白さも体験できずに終るし、逆に観客参加の仕方によっては、作家自身が予期しなかった体験まで生まれることもあるでしょう。なかにはこどもから大人まで遊び感覚に誘う作品も少なくありません。

今回の出品作家の多くは、過去2回に比べて大きく若返りました。前回までの作家たちが、どちらかといえば80年代初めから活躍していた第一世代のインタラクティブ・アートのパイオニアたちだったとすれば、今回の作家のなかには大学院在学中の学生もいて、すっかり若返った印象です。それだけに、作品のプログラミングや新しいインターフェイスに工夫をこらしたものが少なくありません。MITやニューヨーク大学のITP(インタラクティブ・テレコミュニケーションズ・プログラム)の学生や教師、さらにアメリカ西海岸のパロアルトのインターバル・リサーチ研究所の客員芸術家といった、アートとテクノロジーの境界領域で活躍している作家もいます。さらにIAMASからは個性的な客員芸術家たちも新作を出品しています。またそれとは対照的に、80年代から世界的にビデオ・インスタレーションの分野で活躍してきたイタリアのスタジオ・アッズーロのグループも参加して、古典に題材を求めた重厚な作品を出しているのも、大きな特徴です。彼らも、かつてのビデオ・インスタレーションと若干異なり、最近は積極的に新しいインターフェイスを使った、観客参加型のインタラクティブ・アートを発表しはじめています。よくみると、そのインターフェイスの使い方やコンセプトに、他の作家達と微妙な違いがあることにも気づかされます。そんな多彩な作品のありかたをみることで、改めて、これからのインタラクティブ・アートの可能性について再考させられることでしょう。

現代のマルチメディア・アートは、その背後で多かれ少なかれコンピュータのデジタル技術に依存しながらも、他方では、コンピュータはむしろ見えない裏方に押しやって、だれでも素直に楽しめる作品を追及する作家たちが増えてきています。従来のアートの伝統や精神をも継承しながら、より広く現代人の心に訴えかけるため、かつてのアートのよそよそしさやわざとらしさは避け、より人間的で、五感を使って全身で参加できる作品を追及しようという意識もみられます。その際に、裏方のデジタル技術と人間が本来もっているアナログ感覚をつなぐ巧妙なインターフェイスの工夫がますます必要となってくるのです。今回の展覧会は観客自身にそんなメディア・アートの新しい可能性を問いかける展覧会でもあります。

出展予定作家

クリスタ・ソムラー／ロラン・ミニョノー (IAMAS客員芸術家) [霧の特急列車]

霧に包まれた空間を旅する列車の乗客になり、窓越しに写る風景に触れるだけで、自由に空間を移動する。ときには幻想的な街を、そしてときには宇宙をも……。

タマシュ・ヴァリツキー (IAMAS客員芸術家) [フォーカス]

大勢が並ぶピントの合っていない一枚の集合写真。その一点にフォーカスを合わせていくと、思い出の顔がはっきりと見えてくる。さらに焦点深度を深めていくと、その人の家族や仕事仲間、背景の家屋まで現れてきて、さまざまな人間模様が浮かんでくる。

デビッド・スモール／トム・ホワイト [意識の流れ]

玉砂利を敷き詰めた小さな石組みの池に循環する水の流れ。その水流に乗ってひらひらと落ちてくる文字の列。そばの柔らかいパッドに手を触れると、水中に閃光が現れ、その光を文字に当てると、文字がまるで連想ゲームのように、次々に関連する意味の単語へと変化していく。

近森 基＋久納鏡子 [かげ かげ]

両側の壁にそれぞれ突き出した無数の小さなコーンの先に触れると、さまざまな形の「かげ」が踊りだし、ユーモラスに動き回る。その「かげ」は、ときにあなたの体を通り抜け、壁の間をジャンプして飛び回る。

スコット＝ソーナ・スニップ [境界線]

方形の光る広場に二人以上で立つと、人物の間を隔てるように床面に現れてくる境界線。わざと線を飛び越えても、互いに追い駆けっこをしても、確実に追ってきて、他人との間に分け入って隔ててしまう奇妙な境界線の挙動。

イレヌ・ブレチン [風にそよぐ草]

息を吹きかけると、束ねた線香の火がゆれ動く。見えないインターフェイスの存在が、自然とのやさしい対話を触発する。

## 出展予定作家

### エミリー・ウェイル [ セルフポートレート ]

スクリーンの前に立ち、かすかに揺れ動くと、自分の輪郭線や目鼻立ちまで立ち現れて、ポートレートやデッサンが描かれていく。あるいは手をかざすとその方向に全身が動きだし、空中浮遊の肖像画を生み出していく。ユニークでユーモアのあるソフトウェアの実験的試み。

### ダニエル・ローズイン [ マジック・キャンパスの肖像 ]

キャンパスを筆でなげるだけで、自動生成する肖像画。ポーズを変えたり、遠くの風景を取り込んだり、カメラで取り込んだイメージから多重合成の傑作まで自由自在。

### ロナルド・マクニール / ウィリアム・キース [ からだで探る迷路ゲーム ]

床面に立つと、シーソーのように揺れる巨大迷路。バランスをとって、球をゴールへ導くために、見えない重力場の連想力が必要なシミュレーション・ゲーム。

### スタジオ・アズーロ [ 戦いの断片 ]

大地に掘られた池、砂場、落ち葉の山、そして竹やぶのなかから、観客の声や拍手に反応して現れるさまざまな人体の葛藤シーン。折り重なり、虚空を掴み、もんどりを打つ人間の闘争本能。15世紀の絵画をモチーフに、スタジオ・アズーロがイタリアの古い城塞都市ルッカで制作した壮大な連作のビデオ・インスタレーションのなかから、一部4点の連作を紹介。

\* 展示作品の内容や表記は予定であって、一部変更になる場合がありますのでご了承ください。

出展作品



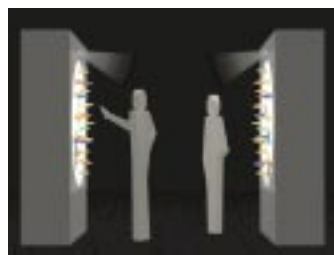
[霧の特急列車]  
クリスタ・ソムラー/ロラン・ミニョノー



[フォーカス]  
タマシュ・ヴァリツキー



[意識の流れ]  
デビッド・スモール/トム・ホワイト



[かげ かげ]  
近森 基+久納鏡子



[境界線]  
スコット=ソーナ・スニップ



[風にそよぐ草]  
イレーヌ・ブレチン



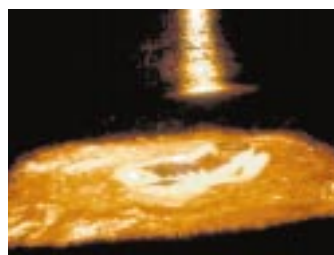
[セルフポートレート]  
エミリー・ウェイル



[マジック・キャンパスの肖像]  
ダニエル・ローズイン



[からだで探る迷路ゲーム]  
ロナルド・マクニール/ウィリアム・キース



[戦いの断片]  
スタジオ・アッズーロ