ネット新世紀ヨーロッパ

最終回

vol.6 Internet New Century Europe

工業地から デジタル文化の街へ変貌

リンツ
Linz

岡田智博
Tomohiro Okada
Jump coolstates.com

今年の「アルスエレクトロニカフェスティバル」のカタログで、日本の若いデジタルアートシーンの解説を書くことになりました。期待に応えることができるか心配ですが、頑張っています。半年間にわたりお付き合い頂きありがとうございました。読者の方々から連載についての感想やご意見を、私のメールアドレスにお送りいただけると嬉しいです。

okada@coolstates.com

最先端技術とアートが融合

ウィーンからドナウ川を遡ること200km、オーストリア中部にリンツという街がある。この街はオーストリア最大の工業地で、ハイテク鋼材と環境対策で意気軒昂な中欧最大規模の製鉄所「フェスト・アルピネ・スチール」を擁している。そしてここを流れるドナウ川の河畔には、CGを使った巨大なビルボードのひときわ目立つビルがそびえ立つ。このビルの名前は「ミュージアムオブフューチャー」（未来美術館）をスローガンにした「アルスエレクトニカセンター」という。最先端テクノロジーとアートが融合した表現を通じて、未来の可能性を感じさせてくれるこの施設は、デジタルメディア文化による街興しが成功した象徴といえる。

製鉄と化学という重厚長大な産業で成り立ってきたリンツは、1970年代末の深刻な不況により、産業構造の変化を迫られ、人々はどうすればよいかを考えた。その中でオーストリア放送協会の若手ディレクターたちは「今後はコンピュータの時代が来るだろう。その中から生まれる可能性をアートの新しいかたちとして表現し、リンツのみならず世界中に理解してもらおう」と提案したのが1979年のことだった。

具体的には、世界的に知られる数少ないリンツの文化事業の1つであった「ブルックナー音楽祭」に関連する企画として、当時はまだ目新しかった電子芸術の国際的なフェスティバルを「アルスエレクトロニカ」という名前で開催した。電子音楽と光のインスタレーションによるライブがドナウ川の河原で行われ、リンツ人口の3分の1にあたる10万人以上を動員した。こうしてライブは成功を収め、翌日には市長が「今後も引き続き開催する」と宣言した。その後は、シンセサイザー音楽家の冨田勲氏がレーザー光線の効果や川面を利用した立体音響イベント「サウンドオブクラウド」など、日本でも話題になったスペクタクルなライブが開催されていった。

こうして毎年開催されると、イベントの場が情報提供と交流の場としても利用されるようになった。衛星通信やインターネットなど世界的規模の情報通信の発達から、情報戦争やバイオテクノロジー、クローン技術など最先端技術がもたらす問題点まで、その年に語るべきテーマを設定し、そのテーマに関する第一人者やアーティストなどが世界中から招待されている。

教育に活かされるイベントの経験

このように、アルスエレクトロニカの開催によってテクノロジーの先端領域をアートとして表現できるアーティストや批評家たちのネットワークが自然と構築されていった。そして街全体の創造力がテクノロジーの活用やデジタルメディアによる表現に向き始め、今では市が敷設したATM回線が街全体に張り巡らされ、ソフトウェアやネットワーク関連企業が進出するデジタル産業の街へと変貌を遂げつつある。こうした流れを恒常的にするために1995年に誕生したメディアセンターが、冒頭に挙げたアルスエレクトロニカセンターである。このセンターは市政府によって生まれた第三セクターで、フェスティバルの経験によって人々がデジタルメディアやテクノロジーを文化として理解した象徴とも言える。センターのもっとも重要な業務は、パソコンの使い方からベンチャーの起業までを若年層に教育することだ。デジタルメディアの活用や表現方法に関する教育プログラムが、センターの専門家から先生に提供され、そのプログラムに沿った授業が小学生から大学生に対して行われている。

アルスエレクトロニカは例年9月に開催されるが、今年は「テイクオーバー」がテーマだ。具体的には、インターネットなどデジタル情報技術が普及した現在、「どのようなデジタル表現が今後アートとして残っていくのか」ということをはじめ、「アーティストとして競争を勝ち抜いていくのは誰か」「デジタル文化のキーマンは誰な

情報戦争：もともと諜報活動や防諜活動、情報操作などを指したが、情報技術が発達した現在ではこれらに加えて通信インフラやコンピュータの破壊は多大な被害や損害を与えることになるため、情報を利用した破壊活動も含まれる。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

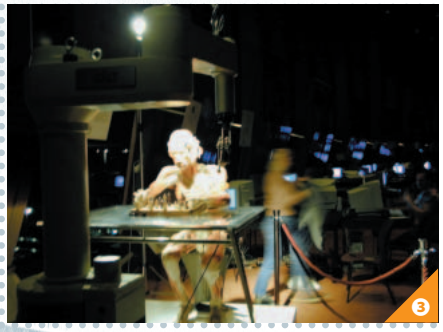
のか」という内容になっている。その中で特に注目されているのが「日本」なのだ。

日本のデジタルカルチャーが脚光

現在、オープニングアクトとして出演を交渉中なのが、CGによる衣装デザインやビデオジョッキー（VJ）とテクノミュージックを用いて演出する渋谷のパフォーミングアートグループ「cell/66b」である。また、ロボット工学と人工知能の融合や発展のために「自律移動ロボットによるサッカー」を題材として日本の研究者によって提唱された「ロボカップ」の国際委員会委員長北野宏明氏をシンポジウムのメインスピーカーとして招くとともに、将来のロボカップ開催も企画されている。さらに、アルスエレクトロニカと同時に開催されるアートコンテスト「Prix Arts Electoronica」のネットビジョン部門において、携帯電話のコミュニケーションツールであるチャット＆メッセンジャーサービス「イマヒマ」が、準大賞を受賞することがすでに決定している。

アルスエレクトロニカセンターの芸術部門ディレクターであるゲルフリート・シュトッカー氏は、「地球規模で文化や社会構造を考えたとき日本の存在は大きい。欧米とはまったく異なるテクノロジーカルチャーを持つうえ、最先端のテクノロジーやプロダクトを併せ持つ日本は我々に対して一段と大きな影響を与えていくだろう」と日本に注目する背景を語る。

そうはいっても、デジタルテクノロジーの存在を文化として捉えて吸収することで、地域に定着させることに成功したリンツと日本の地域社会を比べるとどうであろうか。日本の場合、イベントを開催しても一過性で目先の収益や事業性のみに注目し、開催した地域には何も残らないといったケースが多いのではないだろうか。地域社会に文化として根付くようなイベントを開催する考え方には、むしろ日本のほうが学ぶべき要素は大きい。



❶ 橋のすぐ右にあるのがアルスエレクトロニカセンター。オレンジ色の看板に書いてある「NEXT SEX」は2000年に開催されたフェスティバルのテーマ。
❷ アルスエレクトロニカセンターの施設内で行われた中学生の授業。
❸「ライフサイエンス」をテーマとして1999年に開催されたフェスティバルの模様。

○参考URL
アルスエレクトロニカセンター　Jump www.aec.at
アルスエレクトロニカの今年のフェスティバルの情報
Jump www.aec.at/takeover/
イマヒマ　Jump www.imahima.com

連載を終えて

これまで紹介してきた欧州の各地域で活躍しているメディア文化の仕掛け人たちが、今もっとも注目しているのは日本のデジタル表現やメディア文化のシーン。日本発で登場したさまざまなハイテク製品やゲーム、アニメーションが。モダンで新鮮なものとして受け止められ、「日本には何かすごいものがあるのではないか」と強く期待されている。はたしてその期待に日本は応えられる状態なのだろうか。日本はコンテンツが不足しているうえ、地域に密着したデジタルメディアや文化が少ないと僕は見ている。だから、日本が欧州のようにデジタルメディアを自然に取り入れることができるようになってほしい。そうした意識が高まれば期待に応えることができるだろう。連載を通じて、豊かな欧州のメディア文化を人々がどのように発信し受け止めてきたかを少しでも感じていただけたなら嬉しく思う。

Prix Arts Electoronica：世界最大規模のメディアアートコンテスト。コンピュータアニメーション/ビジュアルエフェクト、デジタルミュージック、インタラクティブアート、ネットビジョン（インターネット上でのサービスやビジネス、社会モデル）、ネットエクセレンス（インターネット上での美学）、19歳未満部門の6部門に分かれている。

［インターネットマガジン　バックナンバーアーカイブ］ ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D（株式会社インプレスから分割）が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン　バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

http://i.impressRD.jp/bn

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容（技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど）は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者（執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など）が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元（株式会社インプレスR&D）、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D（当時は株式会社インプレス）と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先
株式会社インプレスR&D
All-in-One INTERNET magazine 編集部
im-info@impress.co.jp

Copyright © 1994-2007 Impress R&D, an Impress Group company. All rights reserved.