

研究ノート

新しいメディアテクノロジーと映画祭の機能 ーベネチア国際映画祭イマーシブ部門についての考察ー

神部 恭久

2023年で第80回を迎えたベネチア国際映画祭は、途中中断があったものの初回開催は1932年という世界で最古の映画祭だ。この歴史ある映画祭で2017年に登場した新しいコンペティションがある。

「VENICE IMMERSIVE＝ベネチア・イマーシブ」。急速に進化するメディアテクノロジーを活用した映像芸術を競うことで、作家を育成し、市場を育てることを目的としている。どのような作品が生まれ、評価されているのかを調査し、将来性を検討する。

キーワード：映画祭、VR、AR、イマーシブ、メディアアート、映像表現

1. はじめに

1-1 ベネチア国際映画祭について

ベネチア国際映画祭は、国際映画製作者連盟（FIAPF）りが認定する43の国際映画祭のうち、最も大規模な「コンペティションのある長編映画祭」の一つに数えられ、カンヌ、ベルリンと並ぶ世界3大映画祭の一つとして世界の映画産業に大きな影響力を持つ。黒澤明、溝口健二ら戦後の日本映画をいち早く世界に紹介し、北野武の名を世界に知らしめ、2023年には濱口竜介監督の『悪は存在しない』が銀獅子賞を受賞するなど、日本でも馴染みの深い国際映画祭である。

第80回は2023年8月30日から9月9日にかけて、ベネチアのリド島で開催された。

通常の映画のコンペティションと「VENICE IMMERSIVE」（以下、イマーシブ部門）は同じ時期に行われ、映画部門では23作品、イマーシブ部門では28作品がそれぞれ最高賞である金



© La Biennale di Venezia 2023

図1・ベネチア国際映画祭ホームページ

獅子賞をめぐって争った。図1は映画祭のホームページ²⁾をキャプチャーしたものだが、80回の歴史を持つ映画部門と、始まって7回目のイマーシブ部門がまったく同じ重みで表現されていることから、この新しい映像表現に映画祭が期待を寄せていることがうかがえる。

1-2 映像表現としてのイマーシブの歴史

ここで、イマーシブと呼ばれる映像表現がどのような経緯で注目されるに至ったかを簡単に振り返っておく。イマーシブとは「没入できる」ことを意味するが、映像表現としてのイマーシブの定義には若干の振れ幅がある。ゴーグル型のモニターで全視野を覆う映像を視聴するVirtual Reality（以下、VR）、現実空間にデジタル映像を重ね合わせて見るAugmented Reality（以下、AR）が代表格で、それらを組み合わせたものや、大型プロジェクターを使って空間に映像を投影するプロジェクションマッピングを含める場合もある。

VRという言葉が一般に知られるようになったのは1990年代に遡る。NASAが探査機のリモート操縦手段としてVRゴーグルとデータグローブを使った実験映像³⁾を公開（図2）。VRは仮想現実と翻訳され流行語になった



図2

あくまで特殊用途だったVRが転機を迎えたのは2012年。アメリカのベンチャー企業Oculus社⁴⁾が軽くて画質の

良いヘッドマウントディスプレイ（HMD）を開発、2013年にプロトタイプをリリースした。HMDをかぶると同時に異世界にワープしたかのような、強い没入体験を得られることのインパクトは大きく、新しい映像表現の誕生を感じさせた。数年のうちにSAMSUNG、SONY、HTCなどの大手メーカーが相次いでハードウェアを発表したことから、コンシューマー向けの映像メディアとしての期待が一気に高まった。

筆者は当時、映像制作会社に所属し、ディレクター、プロデューサーとしていくつかのVR作品を制作したが、長い間、四角い画面で表現されてきた映像とは全く異なる形式であるため、既存の映像文法が通用せず、視聴方法も供給のあり方も定まらない。全てが手探りだったが、未開の荒野を開拓するかの喜びがあった。

1-3 ベネチア国際映画祭とイマーシブ作品

Oculus社が最初のHMDをリリースした3年後の2016年、他の映画祭に先駆けてVRに興味を示したのがベネチア国際映画祭だった。この年、VR作品を制作するためのワークショップ（BIENNALE COLLEGE CINEMA – VIRTUAL REALITY）を行い、早くも翌2017年には18作品によって第1回コンペティションが開催された。VR部門を開催する理由について、2017

年の映画祭ホームページには次のように記されている。⁵⁾

As a contribution to the recognition of Virtual Reality as an emerging art form, La Biennale di Venezia has therefore recognized the importance of supporting the authors who choose to adopt this modern technology and use it as a new means of artistic expression, and has decided that the time is ripe to institute this first competition.

「映画祭として、新しい芸術形態としてのVRに貢献し、新しい技術で新しい芸術表現を行おうとする作家をサポートすることは重要だ」として、「機は熟した」と高らかに謳っている。こうして始まったVENICE VIRTUAL REALITYは、2022年に名前をVENICE IMMERSIVEと変更し、VRだけでなくARやメタバースなどにカバーエリアを拡大し継続している。

現在、イマーシブ作品のコンペティションを行う映画祭は複数存在するが、黎明期から新しい芸術と作家を育てるという明確な目標を持って始まり、継続しているのはベネチア国際映画祭において他にない。全く新しい映像表現であるイマーシブ作品の萌芽を記録し、分析するに最適な場がベネチア国際映画祭だと言える。

筆者は第80回ベネチア国際映画祭（以下、映画祭）に参加し、コンペティションにノミネートされた28作中14作を実際に体験した。⁶⁾そこで本稿では、筆者自身の経験と映画祭や作者のホームページなどから得られる情報を統合し、作品の分類を試み、イマーシブ作品が現在どのような立ち位置にあるのかを分析する。その上でイマーシブ作品の市場性について検討を加えたい。

2. イマーシブ作品の上演スタイルと分類

2-1 上演スタイル

イマーシブ部門は、映画祭が行われるリド島から50メートルほど離れた小島、ラザレット・ベッキオ島で行われている。14世紀にペストの検疫施設として作られ、変遷を経て、映画祭会場となるまでは野犬の保護施設として使われていたというレンガの外壁と白い内装が印象的な建物が会場だ。

典型的なイマーシブ作品の上演スタイルを図3に示す。一作品につき一区画が与えられ、もっともシンプルなものだと円形のヴェールの中にHMDと回転椅子がひとつ置かれているだけだ。各作品には地元の大学生アルバイトがスタッフとしてつき、作品概要の解説や、機器の操作などをサポートする。

ブースに置かれたモニターには作品のプロモーション映像が繰り返し流されるが、体験中の



図3

観客の視野そのものがリアルタイムで上映される場合もある。つまり作品の最初から最後までを待ち時間の間に見てしまうことができるのだ。このことは「イマーシブ作品においては、体験中の他者が切り取った映像を視聴することだけではネタバレにはならない」と判断されていることを示唆している。他者の体験をのぞき見することで興味を失うのではなく、自ら体験したいという欲求が喚起されうることを作家と観客の双方が合意しているから成立する独特の上演スタイルである。この事実「四角い画面を鑑賞することで完結する映画」と、「作品世界を体験することに主眼が置かれるイマーシブ作品」の根本的な違いが端的に表われている。本質を見誤らないために、本稿においてもイマーシブ作品については「鑑賞」ではなく「体験」と表現し、「上映」ではなく「上演」を使用する。

2-2 テクニカルな分類

知見の蓄積により多様な分類が検討されてきた映画と異なり、誕生まもないイマーシブ作品の分類法に確立したものはない。そこで、まずは客観的に観測可能なデータを使ってテクニカルな分類を試みる。分類に用いたのは下記に示す3種のデータである。

①上演スタイルによる分類（映画祭による）

②主たる上映技術による分類

③体験時間は何分か

①は映画祭の主催者が上演スタイルで分類したもので、パンフレットに記されている。⁷⁾

上演する空間も含めて作品として演出されているものを「インスタレーション」、空間演出はなくVRのみで体験するが自由度が大きいものを「6DoF」、自由度が少ないものを「Video360」。メタバース内に作られたものを「VRChat」と名付けている。

ここで、イマーシブ作品において重要な概念である、DoFについて簡単に説明しておく。DoFとはDegrees of Freedomの略。「上下の傾き」「左右の傾き」「左右への回転」に加え「X軸の移動」「Y軸の移動」「Z軸の移動」が可能な状態が6DoFである。（図4）



図4・6DoF

これに対し映画祭が「Video360」と名付けているのは、頭を動かすだけで、XYZ軸の移動ができない作品を指している。一般的には「Video360」ではなく3つの自由度から3DoFと呼ばれることが多い。

「VRChat」という分類にも解説が必要だ。「VRChat」⁸⁾は世界最大のメタバースコミュニティの名称で一般名詞ではない。他の分類は一般名称であり、レベルを揃えるなら「ソーシャルVR」あるいは「メタバース」と分類されて然るべきだが、VRChatと映画祭が協力関係にあることが影響していると思われる。

②は、映像を上映する技術による分類である。具体的には「VR（ゴーグル）」「AR（ゴーグル）」「プロジェクター」を指す。確認できなかったものは「不明」とした。

③は映画祭の公式情報を参照した。⁷⁾

表 1 から 3 に結果を示す。

表 1 ・ 上演スタイル（映画祭による）

インスタレーション	10
6DoF	14
Video360	2
VRChat	2

表2 ・ 主たる上映技術

VRゴーグル	23
ARゴーグル	2
プロジェクター	2
不明	1

表 3 ・ 体験時間

～15分	9
～30分	12
～45分	5
～60分	2

表 1 によると「インスタレーション」と「6DoF」が多いが、実際のところ「インスタレーション」のほとんどが6DoFのVRゴーグルを採用している。3つの表を総合すると、自由度の高い6DoFのVR作品が主流で、体験時間は30分以内のものが多かったことがわかる。

2-3 テーマによる分類

次にテーマによる分類を試みる。イマーシブ作品のテーマに確立されたジャンルは存在しないため映画のジャンルを参考にする。テンプレートとしてインターネット・メディア・データベース（IMDb）による23ジャンルを用いた。具体的には以下の通りである。⁹⁾

Action ・ Adventure ・ Animation ・ Biography ・ Comedy ・ Crime ・ Documentary ・ Drama ・ Family ・ Fantasy ・ Film-Noir ・ History ・ Horror ・ Music ・ Musical ・ Mystery ・ Romance ・ Sci-Fi ・ Short ・ Sport ・ Thriller ・ War ・ Western

このうち、作品の長さに依存するジャンルであるShort（短編映画）はテクニカルな分類と重複するため除外した。複数のジャンルにまたがるものは、映画祭の作品解説をもとにもっとも主要なジャンルを一つ選んだ。実験的な作品などジャンルを特定できないものは「不特定」とした。

表 5 に示すように、ジャンルはファンタジーが全体の 3 分の 1 以上を占めた。没入感の高さはファンタジーと相性が良く、この結果は理解できる。一方で、一口にファンタジーといってもその意味するところは、神話をモチーフにしたものから、社会問題を背景にしたものまで千差万別である。イマーシブ作品では、体験者そのものが物語の一部になるケースが多いため、物語の構造も複雑化するが、いかに物語構造を解析するかは今後の課題である。

表 5 ・ ジャンル

Adventure	1
Animation	2
Documentary	4
Drama	2
Family	2
Fantasy	10
Sci-Fi	2
War	1
不特定	4

また、テーマと関わりの深い要素として、主たる映像表現が「実写」か「CG」かで分類

した。（表6）一つの作品にタイプのことなる映像が混在する場合もあるが、映画祭ホームページに掲載されたメインビジュアル映像を優先した。¹⁰⁾

実写の4作がどのようなジャンルの作品だったのかを見ると、「Documentary」が3、「War」が1であった。

社会性の高いテーマを描く上で、作品に説得力を持たせるために実写を採用したと考えられる。また、CGが圧倒的多数を占めたのは、技術の進化によって、高度な表現が可能になったことが背景にある。中には対話形のAIを使ってその場でVR映像とナレーションを生成するという作品もあった。

映画祭は新しい技術を共有し、作品の質を上げて行く場でもある。この視点での検討も今後の課題としたい。

表6・主たる映像表現

実写	4
CG	24

3. イマーシブ作品の方向性

コンペティションの結果、3つの作品に賞が与えられた。本章では選ばれた3作品について、それぞれのテーマとテクニカル分類を紹介し、イマーシブであることと、映像表現の志向について考える。

3-1 自分と出会う旅 グランプリ『Songs for a Passerby』

最優秀作に選ばれた『Songs for a Passerby』の内容を簡単に解説する。

HMDを装着すると足元に犬がいる。犬に導かれ、静かな音楽が流れる暗い街（図5）をゆっくりと歩く。寂しげな人々と交錯し、ささやき声を聴きながら進んでいくと一人の人物が前を進んでいることに気づく。人物を追って塔を登っていく。登るにつれて道ゆく人々は小さくなる。上層のテラスにたどり着いたとき、前をいく人物と対面し、自分自身だったことを知る。

体験中の自分の姿が会場に設置されたセンサーでスキャンされ、立体映像となって作品内に登場するという最先端テクノロジーを活用している。しかし、体験者はひたすら歩くだけで、事件は起こらず、明確な物語は存在しない。陰鬱な街のムードや目を合わさない人々、そして塔を登り最後に自分と対面するという行為が感情を揺さぶるエモーショナルな作品だ。

図5

制作したオランダ人監督のCeline Daemenは、第79回でも魂と肉体をテーマにした作品でノミネートされており、2度目の参加でグランプリを受賞した。今回の作品の狙いを「物理的な世界（Physical）と哲学的な世界（Metaphysical）の接続」と述べ¹¹⁾、審査員は「VRシネマで何が可能かについての新たな基準を打ち立てた画期的な作品」評している。¹²⁾



Songs for a Passerby (2023)

前章で行った分類から受賞作のデータを抽出し表7に示す。

表7・Songs for a Passerby

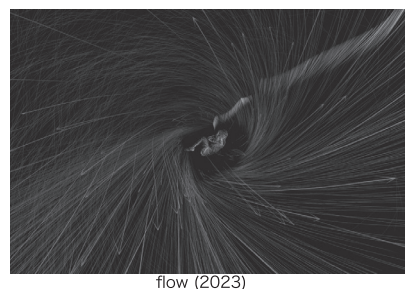
上演スタイル	上映技術	時間	映像表現	テーマ
インスタレーション	VR	25分	CG	Fantasy

3-2 見えないものを可視化する 審査員特別賞『flow』

銀メダルにあたる審査員特別賞を受賞したのは、オランダ出身の映像作家Adrian Lokmanによる『flow』（図6）。空気の流れを可視化した美しいフルCGの作品だが、その流れを引き起こした物体は曖昧にしか描かれない。作者は、「見えるものと見えないものを逆転させ、リアルな現実への新しい視点となる」ことを目指したと語る。¹³⁾

自由度は低い（表8）が、その分、視覚と聴覚に集中し、変化していく世界に浸ることができる。

図6



flow (2023)

表8・flow

上演スタイル	上映技術	時間	映像表現	テーマ
Video360	VR	15分	CG	不特定

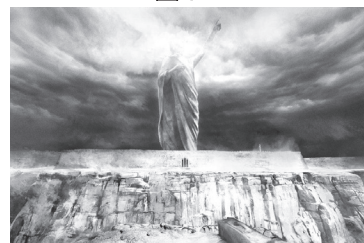
3-3 他者の内面に飛び込む アチーブメント賞『EMPEREUR』

3つめの受賞作『EMPEREUR』は、失語症になった父とその娘の物語である。（図7）フランスのアニメーション・ゲーム制作会社に所属するMarion BurgerとIlan Cohenが監督。Burgerの実体験をもとに企画された作品で、言葉を失いつつある父に娘がリハビリを行うという設定だ。

体験者は父の立場になり、単語を思い出すためアルファベットのカードを選ぶといったインタラクティブな操作を行う。やがて父の脳内に飛び込み、記憶をたどりながら言葉を超えた絆を発見していく。全編が鉛筆画のようなCGで描かれている。

ストーリー性が高い分、体験時間が長くなっている。（表9）

図7



EMPEREUR (2023)

表9・EMPEREUR

上演スタイル	上映技術	時間	映像表現	テーマ
6DoF	VR	40分	CG	Family

3-4 イマーシブ作品はどこに向かうのか

受賞した三作はいずれも体験を通して内面的な対話が発生し、自らの感情の変化に意識が向くよう設計されている。『Songs for a Passerby』のDaemenはインタビューでVRにこだわる理由について、「言葉にすると大袈裟すぎるテーマでも、VRでは体験として表現できる」¹⁴⁾と答えているが、HMDをつけることで外界を遮断され、体験が個人的なものになるというイマーシブ作品の特性を見事に言い表した重要な指摘である。

大勢の観客と一緒に鑑賞し、かつ言語に依存する要素が大きい映画にはできないことであり、今回の受賞作は内的対話の誘発こそがイマーシブ作品が目指すべき方向の一つであることを示したと言える。

4. イマーシブ市場の現状と将来性

通常の映画部門とイマーシブ部門の最大にして決定的な違いは市場性だ。映画部門で賞に選ばれた作品は全世界に配給され、ヒットすれば日本の地方のシネコンでも鑑賞することができる。一方、イマーシブ部門の受賞作を体験するのは簡単ではない。いかにして市場を開拓し、エコシステムを構築するかは最大の課題である。

イマーシブ作品の上演が難しい理由を明確にするため、通常の映画とイマーシブ作品の上演スタイルを比較した。（表10）

表10・通常の映画とイマーシブ作品の比較

	映画	イマーシブ作品
機材	既存の劇場では不要	作品に合わせた準備が必要
会場	既存の劇場を使用	作品に合わせた会場が必要
運営	容易	知識や技能が必要
観客人数	多い	少ない
観客1人に必要な広さ	狭い	広い
観客の肉体的負荷	低い	高い
上映時間	長い	短い
価格設定	相場が存在する	時間が短いため価格を上げにくい
配信販売	容易	可能だが作品によっては困難

上映時間が短いことで回転数を上げられるという一点を除き、イマーシブ作品では全て

の項目が収益性という観点ではマイナスである。しかしイマーシブ作品の最大の特徴である「個人的な体験」を高めるといふ点から見れば全てがプラスになる。「特徴を活かすほど収益が上がらない」というジレンマに対処し、一般に数千万から数億円と言われる制作資金をまかなう術はあるのだろうか。

まず、第80回で受賞した3作は受賞後どのように展開されたのか調べてみた。『Songs for a Passerby』はオランダの芸術助成金を得て制作された作品であり、受賞後は芸術施設や各地の映画祭で上演されている。受賞により招待が増えたであろうことから多少は収益があったと推測されるが、体験そのものは無料のケースが多く、作品で収益を上げることは目指していないことが伺える。『flow』も同様である。東京で開催されたイマーシブ映画祭¹⁵⁾に招待されているが、作者はメディアアーティストとして長年活動しており、作品の商業展開は意図していないと思われる。唯一『EMPEREUR』はゲームの配信で実績のある会社の制作であり、配信での販売を計画していたようだが、執筆時点で、制作会社のホームページにはリリースが出されていない。¹⁶⁾

少なくとも現状では、作品そのもので収益を上げるエコシステムはできていない。そのため、制作費を集めるには助成を受けるか出資者を募ることが重要になる。作家のサポートを掲げる映画祭にとっても大きな課題であり、現在行われている2つの取り組みを紹介する。

4-1 COLLEGE CINEMA VR

実績のない作家を支援し作品作りのチャンスを与えるため2016年から継続して行われているのが、COLLEGE CINEMA VRだ。希望するものは映画祭に企画書を提出し、選ばれるとベネチアで行われるワークショップに参加できる。ワークショップでは実績のある制作者が講師となり、作品の制作だけでなく、予算やスケジュールの管理についても手ほどきされる。

ワークショップ中に新たな企画を立て、認められると75000ユーロの予算がつき、実際に作品を制作する。質の良い作品は、コンペティションにはノミネートされないものの、映画祭で上演される。映画祭で上演されれば世界のメディアや評論家の目に触れるため将来につながる大きなチャンスとなる。第80回では6作品が上映された。

COLLEGE CINEMA VRの成功例とされるのが、日本人監督の伊東ケイスケだ。ワークショップを経て作った作品を第76回で上演。以後、第77回から2023年の第80回まで、4年連続でコンペティションにノミネートされている。第80回でも、日本の茶道の世界観をファンタジックに表現した『Sen』を上演し、予約が困難なほどの人気を博していた。

4-2 GAP-FINANCING

もう一つの取り組みがGAP-FINANCINGだ。ある程度資金が集まっていることを提示し、足りない金額（GAP）の出資を募るという方法で、ここ数年、注目されている。一気に全

額を集めることを前提に出資者を募る従来の方式に比べ、GAP-FINANCINGはすでに出資者がいるという安心感と、出資額のリスクを分散できるというメリットがある。

映画祭では2014年から通常の映画のGAP-FINANCINGを行い、詳細な資料を配布し、企画をプレゼンする場を作ってきた。大手映画会社に取り上げにくいニッチなテーマの作品の資金集めに威力を発揮し、2022年には80%の企画が資金集めに成功したという。¹⁷⁾そのためニッチな市場であるイマーシブ部門にも期待が高まっているのだ。

イマーシブ作品でGAP-FINANCINGにエントリーするにはあらかじめ予算の30%以上を確保していなければならないが、クラウドファンディングを活用することでクリアするケースもある。出資する側にとってもあらかじめ人気の予測ができるというメリットにもなる。ただしどれほどが成功したのかというデータはまだ明らかにされていない。

今後、映画祭としてはイマーシブ作品に出資意欲を持つ層を開拓し広げる必要があるだろう。並行して作家側もイマーシブ作品とは何かを熟考し、社会的な価値を明確にする必要があるのではないだろうか。

5. おわりに

国際映画製作者連盟（FIAPF）は映画祭の機能として、「映画制作者の顕彰（Filmmakers recognition）」、「新しい才能の発掘（Emerging production）」、「エコシステムの構築（Building ecosystem）」の3つを挙げている。

ベネチア国際映画祭のイマーシブ部門は創設以来この役割を果たすべく試行錯誤を重ねてきたが、エコシステムの構築には未だ出口が見えていないのが現実だ。

一方で、COLLEGE CINEMA VRなどの取り組みによって、新しい才能は着実に生まれている。映画祭の会場では、作家と観客、投資家の距離が近く、気軽に会話を交わすことができる。そうした場で刺激を受けてきたのが、『Songs for a Passerby』のCeline Daemenであり、『Sen』の伊東ケイスケだ。

長い間、四角い画面で見るのが当たり前だった映像の世界を一気に拡張したイマーシブ作品がこれからどう発展するのか、期待しつつ見守りたい。

<注>

- 1) 国際映画製作者連盟は1933年に設立された映画TV産業を代表する国際組織。国際映画祭の認定機関。
<https://fiapf.org/festivals/festivals-matter/> (2024年1月1日取得)
- 2) <https://www.labiennale.org/it/cinema/2023> (2024年1月1日取得)
- 3) Virtual Environment Reality workstation technology
<https://images.nasa.gov/details/ARC-1992-AC89-0437-6> (2024年1月1日取得)
- 4) Oculus社は2012年バルマー・ラッキーらが設立。のちFacebook (2024年1月1日現在はMeta) に買収された。
- 5) <https://www.labiennale.org/en/news/new-competition-vr-films-venice-virtual-reality> (2024年1月1日取得)
- 6) 第80回ベネチア国際映画祭は2023年8月30日から9月9日にかけて開催された。イマーシブ部門のチケットは5日間60ユーロと全期間90ユーロの2種。ほとんどの作品が同時にひとりしか体験できず、混雑する。
- 7) 映画祭イマーシブ部門のパンフレット。上演スタイルは4ページに掲載。
<https://static.labiennale.org/files/cinema/2023/Documenti/venice-immersive-80miac.pdf> (2024年1月1日取得)
- 8) 「VRChat」とは世界最大級のソーシャルVRプラットフォームの名前。運営する企業の名称でもある。
- 9) 世界最大のオンライン映画データベースIMDb (Internet Movie Database) は一般映画を23のジャンルに分類している。
https://www.imdb.com/feature/genre/?ref=nv_ch_gr#movie (2024年1月1日取得)
- 10) <https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive> (2024年1月1日取得)
- 11) https://www.youtube.com/watch?v=xjH5kyfgU_E (2024年1月1日取得 該当部分は2分54秒)
- 12) <https://martincid.com/en/movies/celine-daemen-a-creative-journey-in-the-world-of-art-and-virtual-reality/> (2024年1月1日取得)
- 13) <https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive/flow> (2024年1月1日取得)
- 14) <https://www.muziekgebouw.nl/nl/pQpNQC/virtual-reality-opera-als-droomachtig-tafereel> (2024年1月1日取得)
- 15) 日本唯一のイマーシブ作品を対象にした映画祭。「Beyond the Frame Festival」毎年10月に行われる。
<https://btffjp.com/index.html> (2024年1月1日取得)
- 16) 「Albyon Studio」フランスのアニメーション、ゲーム制作会社。<https://albyon.io/> (2024年1月1日取得)
- 17) <https://static.labiennale.org/files/cinema/2022/Documenti/vpb-venice-gap-22a.pdf> (2024年1月1日取得)

<参考文献>

Kaplan-Rakowski, R., & Meseberg, K., "Immersive media and their future," *Educational Media and Technology Yearbook*, Springer, Vol.42, pp.143-153, 2019.

舘暲・佐藤誠・廣瀬通孝監修, 日本バーチャルリアリティ学会編『バーチャルリアリティ学』日本バーチャルリアリティ学会, 2010.

神部恭久『ディレクターとテクノロジー』放送メディア研究, NHK放送文化研究所, No.17, pp.53-72, 2024.

Emerging Media Technology and the Role of the Film Festival

A Study on the Venice International Film Festival's Immersive Competition

JIMBU, Yasuhisa

The Venice International Film Festival, which celebrates its 80th edition in 2023, is the oldest film festival in the world, having first been held in 1932, although there were interruptions along the way. A new competition has been held at this historic film festival since 2017.

Its name is "VENICE IMMERSIVE". It is a competition for new visual arts that utilize rapidly evolving media technology with the aim of nurturing new artists and fostering a market for their work. This paper analyzes the works evaluated at the festival and examines the possibilities of this new form of visual expression.

Key words : Film Festival, VR, AR, Immersive, Media Art, Visual Expression