

特集 ■ 第 17 回大会

特別講演 (招待講演)

そう，文化は，長い歴史の中で，非言語に，そして，
無自覚に，連続しながら，新たなものを生んでいく



猪子寿之

Inoko Toshiyuki

チームラボ

稲見：バーチャルリアリティ学会の大会，二つ目の特別講演ということで，今回はチームラボ代表・猪子寿之さまにご講演いただくことになりました。猪子さまは徳島市出身で，2001年，東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボを創業されました。大学，確か嵯峨山先生のところと俗文しておりますが，こちらの研究室では確率統計モデル，そして大学院，これは情報学環に所属していたと思うんですけれども，自然言語処理とアートを研究されているらしいです。チームラボという会社は，情報社会の様々なものづくりのスペシャリストから構成されているそうです。ウルトラテクノロジスト集団と自ら呼ばれています。猪子さんは大変各所でご活躍されておりまして，例えば先日も MBS 系列の情熱大陸というテレビ番組で紹介されていたり，また世界の様々なアプリケーションを開発されているんですけれども，作品も各所で展示されておりまして，ちょうどいま台中の国立台湾美術館でチームラボの特別展を開催されていらっしゃるらしいです。またシンガポールの方でも今度展示を行うということで，今朝シンガポールからお戻りになったところと伺っています。

講演のタイトルとしましては，「そう，文化は，長い歴史の中で，非言語に，そして，無自覚に，連続しながら，新たなものを生んでいく」ということで，非常に楽しみな内容となっております。本来の基調講演と違いまして，若干変則的にこのセッションは運営させていただきたいと思っております。最初 30 分ほど猪子さまにお話しいただきまして，その後ある程度インタラクティブに，私と都立現代美術館の森山さまでいろいろとつっこみを入れながらお話を引き出していければと思います。

直接会場の方々からもマイクでご質問いただいてもよろしいですし，また，立ち上がって質問というのが難しい方は，ツイッターでハッシュタグで，この VR 学会の大会と同じもの，#vrj2012 というものをつけていただ

きますと，壇上で私の方が拾わせていただきますので，代理で質問させていただきたいと思っております。それでは猪子さまをお迎えしたいと思います。どうぞ拍手でお迎えください。

猪子：チームラボの猪子です。始めていいですか。今日はありがとうございます。今日は，「文化は，長い歴史の中で，非言語に，そして，無自覚に，連続しながら，新たなものを生んでいく」というタイトルでお話ができればいいかなと思っています。

簡単に，チームラボとは，ウルトラテクノロジスト集団って勝手に呼んでいるんですけど，プログラマーだとかエンジニアだとか，数学者とか建築家とか CG のアニメーターだとか，デザイナーだとか，いろんなスペシャリストから構成されている集団です。僕らは，デジタル領域のなかで，サイエンスだとかテクノロジーだとかデザインだとかアートだとかそういうものの境界を曖昧にしながら，「実験と革新」をテーマにいろんなものを作っています。僕らが何かを作ることによって，もしくは作るプロセスを通して，少しでも未来のヒントに繋がればいいなと思っています。

お話する前に，最近作っているものを少しだけ紹介できればなと思います。これは，「世界はこんなにもやさしく，うつくしい」という作品 (図 1) です。書家の紫舟さんとのコラボレーション作品で，暗やみの中，壁面に書が浮遊しています。観客の影が書に触れると，その影に反応し，文字は姿を変えます。例えば，「木」という書に影が触れると木のイメージが出現したり，「虹」という書に影が触れると虹のイメージが出現したり，「花」という書に影が触れると花が咲いて散ります。また，「蝶」は咲いてる「花」の方に寄って行ったり，「鳥」は羽を広げた鳥のイメージが変わって「木」の方に飛んでいこうとします。裏側は，簡単なちょっとした知能が入って

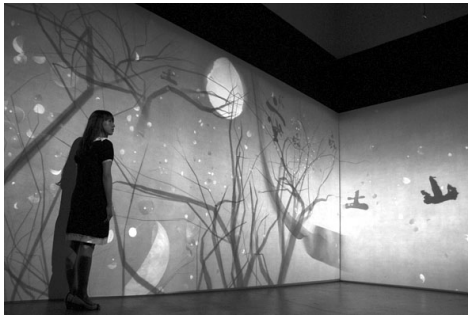


図1 世界はこんなにもやさしく、うつくしい
紫舟 + チームラボ, 2011, インタラクティブアニメーションインスタレーション,
書: 紫舟, 音楽: 高橋英明

いて、その知能をもとにCG、3Dの空間上にリアルタイムに計算してアニメーションをしているので、結果的に二度と同じ風景が出ることなく常に新しい景色を創り出しています。この作品は、ちょうど昨日からシンガポールの「THE EXPERIENCE MACHINE」展(at イッカン・アート・ギャラリー/2012年9月13日~10月27日)でも展示していて、シンガポールの展示では、空間が四面全部囲まれていて、実際に映像を作っている世界も空間上に360度のパノラマの視点を置いて、それを空間にもう一度展開しているという感じなので、会場にいると本当にこの世界に囲まれているような作品になっています。

これも最近作った作品で、これは台湾の国立台湾美術館で開催したチームラボ「We are the Future (藝術超未来)」展(2012年5月26日~8月12日)でも展示したんですけど、「秩序がなくともピースは成り立つ」という、100台以上のスマートフォンを使った作品(図2)です。スマートフォン1台1台に小人がいて、例えばある小人が太鼓をたたくと、実際にその小人がいるスマートフォンから太鼓の音が鳴るんですね。そして、その太鼓の音を聞いて他の小人が笙を吹きだしたり、笛を吹きだしたりして、互いにコミュニケーションをとりながらみんなが楽器を弾き出し、大合奏になります。スマートフォン同士にセンターみたいなものはなくて、互いに呼応しあいながら楽器を弾くので、なんとなくは似ているけれども全く同じ音楽になることは二度とありません。スマー

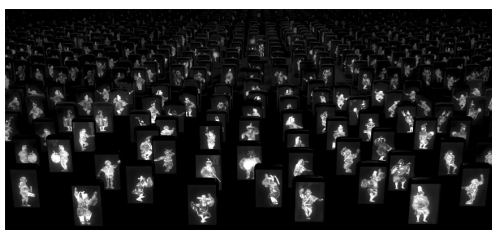


図2 秩序がなくともピースは成り立つ
チームラボ, 2012, インタラクティブアニメーションインスタレーション,
スマートフォン, 音楽: 高橋英明, 声: 福岡ユタカ, 協力: HTC

トフォンはカメラがあるので、カメラで観客を見つけると、反応して手を振ったり手をこまねいたり、観客にも反応します。100台以上もスマートフォンがあると前の方しか注目されないで、ある小人が人がいることに気づいたら、他の小人たちに人がいるよってコミュニケーションをとって、歓迎の歌を歌ったり、互いにコミュニケーションとったり、観客ともインタラクションしたりもします。スマートフォンってディスプレイとかスピーカーがあるので表現できて、ワイヤレスやネットワークをもっているからコミュニケーションがとれて、ソフトウェアなので知能みたいなのがあって、カメラとかマイクがあるのでセンシングして知覚できるので、小さな人間、アンドロイドみたいだと思って、こういう作品を作りました。

今のはアート作品として出したんですけど、もう少し普通の仕事もやっています。

(東京スカイツリー®の壁画(隅田川デジタル絵巻)というタイトルの動画を指しながら[1])これはスカイツリー®の1階に壁画を作りました(図3)。1階に40mの壁画で、これは真ん中にディスプレイが13枚あってサイネージになってて、サイネージが真ん中に13枚入ってるんですけど、コンセプトはですね、人類の歴史上もっとも物量の多い手書きの絵です。(壁画の拡大図を指しながら)近くでだとこれくらい細かい絵なんですけど、これが40m続くので、これひいていってたらどれくらいの物量になるか分かりますよね。観光名所になったらいいなと思って、やっぱりスカイツリーなのでアジアのお客さんが多いと思ひまして。西洋だとアートってコンセプトがすごい重要なんですけど、40mってこれくらいの物量ですよ。上下が3mくらい。海までいれると50mくらいの大きさで。アジアの人はコンセプトより手数のようなものを好きなような気がして、とにかく人類の歴史上もっとも手数が多、一番物量の多い絵を描こうと思いました。ただまあ、歴史上、人は奴隷だった時代もあるので、そんな時代に勝たないといけないので、どうしているかっていうと、プロセスをデジタル化して、1個のビルを書くときに40レイヤーくらいにわけて手で

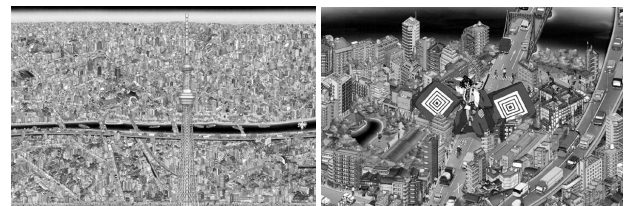


図3 東京スカイツリーの壁画(隅田川デジタル絵巻)
チームラボ, 2012,
アニメーション + ハイパフォーマンスインクジェットオンウォール

描いて、その 40 レイヤーくらいにわけて手で描いたものを全部データ化してパーツ化して部品にして増殖していくというような描き方をしています。サイネージ部分は（壁画の動いている部分を指しながら）こういう風にアニメーションになっていて、13 個ディスプレイがあってすごい横長いアニメーションなんですけど、細かく人が動いている。

（メディアブロックチェアの動画を指しながら [2]）これは台湾で展示した作品ですが、メディアブロックチェアと言って（図 4）、パルコの店舗とかでも実際に使ってもらっています。椅子なんですけど、凸が三面と凹が三面で、レゴのブロックみたいに出っ張っているところが三面あって、出っ張っているところからへこんでいる方にジョイントすると情報が伝わるようになっていきます。例えば赤の上に青をジョイントすると、赤の情報がきて紫になるみたいな感じに、情報がどんどん足されていきます。ジョイントすると色が変わって情報が足されたんですけど、外すと情報が減るのでまた色が変わるんです。1 個 1 個は椅子なんですけど、ジョイントすると壁になったり、パルコでは什器のように使っていて、照明でもあるので、いろいろジョイントすると空間の色が変わっていく。メディアブロックチェアっていうプロダクトです。

（ウルトラピュアソフトウォーター テレビ CM の動画が出ているスライドを指しながら [3]）これはもうちょっとコマース的な仕事なんですけど、プロジェクトマッピングをしているものです（図 5）。プロジェクトマッピングってカメラ固定で、パースペクティブな目の錯覚を利用して空間を作ることが多いと思いますが、これは空間上のカメラの位置にあわせて、リアルタイムに空間を生成しています。カメラが動くとき、（カメラの視点を表示している動画を指しながら）こういう風にリアルタイムでカメラの位置から計算して空間を作っています。実際にパフォーマンスもリアルタイムでセンシングしていて、（2 人でダンスしてる動画を指し



図 4 メディアブロックチェア
チームラボ, 2012, インタラクティブチェア



図 5 ウルトラピュアソフトウォーター テレビ CM
チームラボ, 三浦工業株式会社, 2012, TVCM, 30sec.
ダンス: AYU・RUNA, 2goo, 音楽: FOLK: LORE(KAIRI × NI-SHIMA × ShOh)

ながら) こんな感じでパフォーマンスをリアルタイムで処理してエフェクトを起こしています。

僕らはいろんなこういうものを通して、いろんなデジタルの仕事をしている中でいつも思っていることがあります。情報社会では言語化・論理化できる領域は共有スピードが速く、一瞬で共有できるので差異が生まれにくくなってます。一方、言語や論理では再現する方法論が共有されにくいような領域、例えば『カッコイイ、カワイイ、キモチイイ、オモロイ』というような領域、僕らはそれを文化依存の高い領域って呼んでいるんですけど、そういう領域にこそ優位性が生まれていくんじゃないかなと、テクノロジーの会社なんですけど、そういう風に思っています。なので、僕らは仕事をやるにあたって、長期的に競争力を持つために、自分たちの文化を紐解きたいという思いが非常に強くあってですね、文化っていうと、歌舞伎とか表面的な形式の話ではなくて、文化の裏側にあるような、僕らはもともとどういふ風に世界を捉えていたのか、世界をどう認識していたのかとか、そういう根本的なものから表面的なものって生まれているような気がしていて、世界をどう捉えているか、結果どう認識しているかを紐解きたいなと思って、チームラボはアート作品みたいなものを作っています。アート作品を作るプロセスで、そういうものを自分たちなりに解釈できたらいいなと思ってやっています。どういうアートか、具体的にいうと、西洋文明が入る前、昔の日本人々は今と違うように世界を捉えていて、結果今と違ったような世界が見えていたんじゃないかなと思っています。もうちょっと具体的にいうと、当時の人々は日本画のように世界が見えていたから、そのとおりに描いたのではないだろうか？と僕らは、考えています。しばしば、日本には西洋の遠近法、パースペクティブがなかったもので、平面的に描いていた、みたいなことをよく言われるんですけど、それは西洋的な概念からすると平面的に見えるだけであって、当時の日本人にとってはそれは平面ではなくて、空間だったんじゃないかなと思っています。

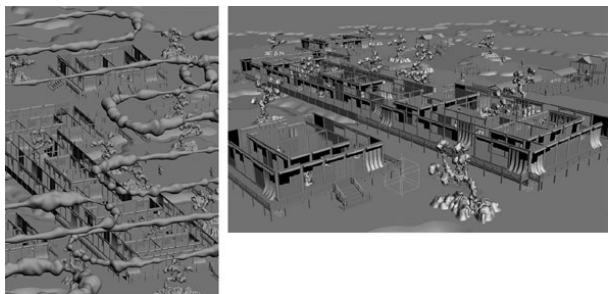


図6 左：3次元空間上に立体的に構築された物語空間を、パースペクティブ平面化した図（『花と屍』より）
 右：図1と同じ空間を、『超主観空間』の論理構造によって平面化した図（『花と屍』より）

現代人がパースペクティブな絵とか、同じようなパースペクティブで射影されている写真とか実写の映像を空間だと感じるように、昔の人は日本画をみて空間だと感じていて、日本の平面は西洋のパースペクティブと同じような論理構造でできていた論理的な空間認識であったんじゃないかなと思っています。それをもとに、これは「花と屍」[4]っていう作品で、インタラクティブなアニメーション作品を作ってるんですけど、これは別に手でアニメーションを書いているわけではなくて、裏側にいっぱい空間を作って、空間を当時の日本人の空間認識は論理構造だという仮定のもとに論理的に平面化しています。これは裏側で一回作った空間をパースペクティブで見た図ですね（図6左）。これをみんな現代人は空間だというんだけど、これはパースペクティブによる平面ですよ。お見せした同じ空間を論理的な日本の空間認識みたいなもので平面化したのがこれです（図6右）。この二つは裏側は全く同じですけど、論理構造が違うだけです。そうやって色を付けて、こんな作品を作っています（図7）。僕は勝手に日本の空間認識を『超主観空間』と名付けています。そして、もし、日本美術の平面に、論理構造による空間が存在するならば、それには、再現性があります。まず、コンピューターで創った3次元空間上に立体的に世界を構築します。そして、その3次元空間が日本画に見えるような論理構造を模索します。そこで模索された論理構造によって、日本の先人達の空間認識を再現するのです。僕は、まず、物語を3次元上に立体的に構築し、この3次元空間を日本の空間認識の論理構造によって平面化することによって、いくつかのアニメーション作品を作っています。それが、『超主観空間』のシリーズです。

（中央を軸にして回転しているように見える動画を指しながら[5]）これも「花と屍」という作品の一部です（図8）。止めるとすごい平面的な日本画のように見えるんですけど、アニメーションにすると立体物のように見えると思うんですね。（日本画の中に雲がどンドン書き足さ



図7 完成図（『花と屍』より）



図8 神木とヤマタノオロチ（『花と屍』より）

れている動画を指しながら[6]）これも同じ作品の違う部分ですが（図9）、これは空間に対して遠い視点から見えていますよね。視点が空間全体を捉えているのですが、この作品を展示していると、僕は空間から作っていると説明しているのに、作品を見てくれた人が「いやあ、チームラボさんすごいですね、これ何レイヤーで描いているんですか」みたいなことを聞いてくるのです。いや、いまの話聞いてた？空間から作ってると言ったじゃないって。「いやあ、5レイヤーですか7レイヤーですか」みたいな、いやいやだから空間から作ってるんだって、みたいなやりとりをいっぱいやっているんですけど、あるとき僕は気づいたんですね。素直になったときに、僕もこれはレイヤーで作っているように見えます。確かに7レイヤーくらいで作ってるのかなと。空間からももちろん論理構造で平面化してるんですけど、まるでいわゆる日本のレイヤーで描くアニメーションみたいに、5レイヤーとかでアニメーションを作っているように、まさに見えるんですね。なるほどと、実は日本の空間認識で世界を捉えると、世界がレイヤーに見えるような特製があるんじゃないかなと思ったんですね。日本の空間認識



図9 繁栄と厄災 (『花と屍』より)

は世界が自然とレイヤー構造に見えやすい認識なんじゃないかなと思ったんですね。実際、むかしの日本人には世界がレイヤーで見てたからこそ、日本人は空間をレイヤーでデザインしたんじゃないかと思ったんですね。

例えばこれ (図 10 右), いわゆる禅寺のお庭なんですけど、この空間というのはレイヤーでデザインされていると思っていて、借景があって木があって岩があって。一方、西洋人は、空間をパースペクティブで見えていたため、人が空間をデザインするときも、パースペクティブでデザインしたのではないかと思うのです。これはベルサイユ宮殿の庭なんですけど (図 10 左), パースペクティブでデザインされていて、一つの視点から見たときに非常に美しく見えます。パースペクティブだと、横の動きに非常に弱いというか、パースペクティブって視点を固定しないとイケないので、止まって見るしかない。100 歩譲って前後運動はできるので、動線が前後にはできたんじゃないかと思っています。一方、レイヤーの空間は、視点に中心というのがないので、どこから見ても全部岩が見えないみたいな。有名な話があるんですけど、どこから見ても岩が全部見えないというのは、中心がない前提の話ですよ。どこから見てもいいって前提の話なので、横の動きに非常に強い。そのため、動線が横にできたのではないかなと思っていて、つまり何が言いたいかというと、「空間認識の違いが、人



図 10

左：西洋庭園、画像出典：ウィキペディア
右：日本庭園、画像出典：アメーバブログ「西陣に住んでいます」

が創る空間デザインの違いを生み、そして、空間デザインの違いが、人の導線の違いを生んだ」のではないだろうかと考えています。つまり日本人はレイヤーで空間を作って動線を横にできるので、自分の動きに対して世界がいつも横にあったんじゃないかなと思っていて、西洋は自分の動きに対して世界はいつも前にあったと。話が一瞬ふっとぶんですけど、ファミコンの横スクロールアクションっていうのは日本人が初めて発明するんですよね。正確にはマリオより少し前に発明しているんですが、分かりやすいのでマリオとしましょう。マリオって奇跡的な発明で、(西洋的な空間認識では)完全にフラットな平面による横スクロールという概念を生んだゲームです。世界中の人が夢中になって宮本茂は天才だみたいって言われているんですけど、伝統的にはレイヤーで空間がデザインされているため、身の回りにレイヤーでデザインされた空間が多く、それゆえに、空間に対し、人の導線が、横に動くことが多いため、日本人が素直に横スクロールという概念を発明できたのではないかと思うのです。実際マリオってパースペクティブな空間の認識がなくて、レイヤー構造で空間を表現してますよね。マリオのレイヤーがあって後ろのレイヤーがあって一番奥のレイヤーがあって、横の動きに対するスピード感の違いで空間を表現しています (図 11)。これは、現代の日本人も、日本の伝統的な空間認識を無意識のうちに受け継いでいたので、無意識のうちに当たり前のように横スクロールアクションが生まれたんじゃないかなと思っています。少し話は変わって、これはいわゆる大和絵ですけど (図 12)、これの空間の描き方とドラクエの描き方っていうのは、論理構造的に全く一緒だと思っています。これはエニックスって会社が作ったドラクエなんですけど (図 13 左)、別にドラクエだけではなくて、初期の日本が作るファミコンの平面っていうのは、ほとんど同じ論理構造で描かれているんですね。これはマリオなんですけど (図 13 右)、これとドラクエとは全く一緒で、僕この絵がすごい好きなんですけど、左側にはしごがあって、右



図 11

出典：任天堂株式会社 スーパーマリオワールド、画像出典：kendincos
『スーパーマリオワールド 空中アスレチック BGM 輪ゴムに演奏させてみた』

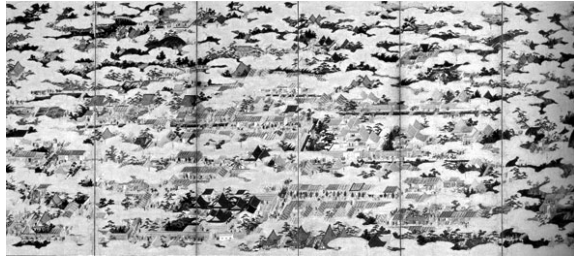


図 12 洛中洛外図
画像出典：ウィキペディア

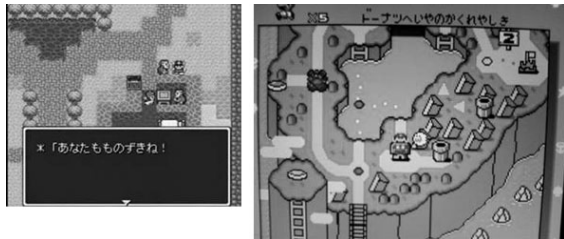


図 13

左：出典：株式会社スクウェア・エニックス『ドラゴンクエスト2』、
画像出典：JUGEMU ブログ『プロテン』
右：出典：任天堂株式会社『スーパーマリオワールド』、
画像出典：teacup. ブログ "AutoPage" 『kanto @管理人のゲームやりこみ』

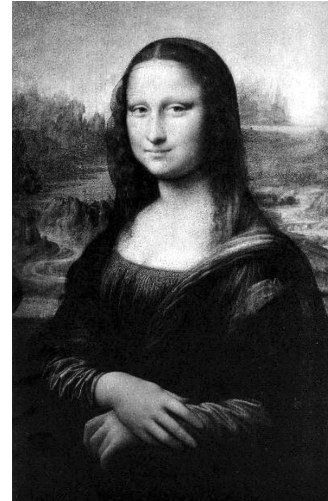


図 14 モナリザの微笑み、
画像出典：ウィキペディア



図 15 *口絵にカラー版掲載



図 16 *口絵にカラー版掲載

側に橋があって、はしごと橋が並んで、でも全然平気みたいな。中学校くらいの図工の美術の先生に怒られるような絵だと思うんですけど、これもドラクエも洛中洛外図も全く同じ空間の論理構造でできていると思っていて、細かい話は長くなっちゃうんで置いておいて、もうちょっと整理してみます。じゃあそのパースペクティブと何が違うのか。これはいわゆる西洋の絵ですよ（図 14）。パースペクティブっていうのは、当たり前ですけど、（図 15）ああいうブルーのところを平面化したものがパースペクティブだと思っていて（図 15 左）、絵を見ていて、モナリザになりきりましたと。モナリザになりきった瞬間どうなるかという、あの赤色の人がモナリザだとすると（図 15 右）、絵を見ながらモナリザになりきった瞬間に見えている風景が変わりますよね。当たり前ですよ、モナリザから見えているので。繰り返しますが、また大和絵ではどういう空間認識か、ざっくり言うと、視点とかもないんですが、こういう風に（図 16 左）みていると思うんですね。あのブルーの手を挙げている人が視点だとして、その視点に対してこういう風に空間が見えていて、それが平面化したものだと思うんですね。まさかあんな風に見えるわけじゃないじゃんってみんな思うかもしれないですけど、残念ながらあの三角形のように（図 15 左）も人はもちろん見えていなくて、人間の目は焦点の幅が非常に浅くて、例えば僕の顔を見た瞬間、後ろは全く見えませんよね。例えば僕の手を見

た瞬間、顔は全く見えませんよね。狭くて浅いんですよ。きわめて狭くて浅い。でも、僕の手を見ながら僕の顔は見えている気がするし、僕の顔を見ながら後ろの背景が見えている気がする。それはつまり、目線が、目がきよろきよろ動いていて、焦点がタイムラインの中でバンバン変わって、いろんな焦点が当たっているのを、脳が論理的に合成しているので、僕の手を見た瞬間後ろは見えていないはずなのに後ろが見えている気がしたり、空間全体を把握している気が、ああいう風に見える気がする。脳で単にどういう風に論理的に合成しているかというだけだと思いませんか。つまり、（図 16 左）別にこういう風にも人は動くし、首も動くし目も動くので、こういう風に合成していたとしたら、こういう風に見えていたと思うんですね。僕は見えませんが、残念ながら。で、話を戻してですね、この絵を見ながら

絵の登場人物、誰でもいいです、になりきったとして、絵の登場人物ピンク色の手を挙げている人(図 16 右)になりきりましたと、なりきった瞬間見えている風景はほとんど変わらないですね。つまり、絵を見ながら、絵の登場人物になりきっても、見えている風景は全く変わらないという特徴があると思うんですね。絵を見ながら絵の中の登場人物になりきっても、そのまま絵を見続けることができるという特徴があって、話しを戻すと、初期のすべてのファミコンっていうのは実はそういう空間の認識と極めて相性がよかったのではないかと考えていて、みなさんドラクエやったと思うんですけど、しょうもないスライム倒してレベルアップして超嬉しいみたいな感じで超テンションあがってましたよね。それって超いい人か、なりきってるかどっちかだと思うんですけど、まあ主人公になりきってるからだと思うんですね。でもゲームなんで、画面を見ながら右いたり左いたりしなきゃいけないので、客観的に絵の相対的な主人公とかを操作している訳ですよ、無意識に、絵を客観的に見ながら、絵の登場人物に完全になりきっているという。実は日本の空間認識から生まれた技術表現っていうのは、絵の中の登場人物になりきっても絵を客観的に見続けられるという特徴があったんじゃないかなと思ってます。それは脈々と大昔から続いているものを無意識に受け継いじゃないかなって思っていて、比較しやすいので、例えば西洋のパースペクティブだと、これいわゆるアメリカのゲームですけど(図 17)、登場人物になりきれないので、登場人物を出せない。こうやって手だけ見えている。アメリカのゲームって、コックピットでハンドルだけとか、なりきれないので主人公出せないんですね。繰り返しなんですけど、パースペクティブだと、登場人物になりきれないので、手だけとかハンドルだけとか飛行機のコックピットだけとか、画面の中に「こちらを向いた主人公」を出して、主人公になりきると、見える風景変わっちゃうので、そういう風になるんじゃないかなと思ってます。例えば、これはすごい一例なんですけど、実は先人たちが永年構築していった日本の空間表現を、現代の日本人も無意識に受け継いでいて、前の横スクロールにしてもドラクエのなりきりにしても、その日本の空間表現が、インタラクティブなコンテンツであるゲームの空間表現に、非常に相性が良かった。なので、初期のゲームっていうのは世界中を日本のゲーム一色に、シェア 100% くらいまでいけたんじゃないかなって思ってます。結論的に言うと、実はいろんな文化というのは、長い歴史の中で、非言語に、そして、無自覚に、連続しながら、新たなものを生んでるのではないかなって思ってます、という話でした。すみません。終わりです。



図 17

出典：株式会社ネクソン『Counter-Strike Online』、画像出典：cstrike.jp

稲見：繰り返しになりますが、もし何かご質問がございましたら、携帯の電波が届く方は、ツイッターのハッシュタグをつけてご質問いただくと幸いです。

森山：東京都現代美術館の森山と申します。よろしくお願ひします。今日はですね、すごくノリノリでせっかく話をしてくれてたんで、「私たちが？」という、もっと聞いていたい感じだったんですけど、初めて猪子さんにお会いしたのは、そうですね、私 1999 年に、写真美術館で、内山正太郎先生が CG で作られた「若冲幻想」という屏風絵の作品を展示したことがあって、その後その跡継ぎの人たちももっと面白いものを、資生堂のショーウィンドウのためにお作りになったと、で、お会いしたのが 2002 年くらいで、いろいろプレゼンしに来てくれたんですよ。その時本当にもう、今日の講演にも端々に現れていたけれども、現代美術業界に殴りこんできたチーマーみたいな感じで、すごく面白かったんですが、いまやチーマーどころか風雲児というかね、本当に今日みなさんは美術史上重要な瞬間に立ち会えたんじゃないかなっていう気にさえるような発表でしたね。非常に面白く拝見しました。その後、2005 年に原島博先生と一緒に本郷の事務所を見せていただきに伺って、いろいろお話を聞いて、この人はどんどん IT 長者になっていくんじゃないかなって思っていたんですけど、その後意外なことにアート作品をいろいろお作りになって、意外にアート業界にどんどん踏み込んでくれたと、で、自分たちの考えていることのアウトプットを、ありがたいことにアートでやってくれるんだなああと、すごく私嬉しかったんですね。それで、2008 年に「文学の触覚」って展覧会をやったときに、猪子さんと書道家の大橋陽山さんがお作りになった、モーションキャプチャをつけて、書道家の方が自然の「然」という字を書くと、奥行きが筆圧によって表現されて、それがしかも空間の中で

うわーっと回るっていう、優れた空間把握を体現したような作品を監修していただいた。その後はめざましく国内外で、ルーブル宮の装飾美術館とか、つい最近は台中の国立美術館で大規模な個展を終えられたばかりですよ。そこらへんが非常に目覚ましくって、次世代を担うようなアーティストは工学系の中から出てくるんじゃないかって期待を込めて考えた次第でした。今日はいろいろ聞きたいこといっぱいなんですけれども、今この前振りをしてだけで時間がきそうなのですが、やっぱり一番の興味は、アートというアウトプットで自分を表現なさる理由は、空間把握とか、タイトルものすごくいいですよ。すごいメタ的な視点に立ってないとこれは言えないんだけど、引いた視点で自分たちの生きている生成とか空間把握とか視点とかを捉えたいからなんです。そんな感じで表現したい？

猪子：アウトプットは究極なんでもいいのですが、世界の中で、自分たちの存在を、自分たちが作ったものを世界に届けたいっていう思いがあります。それはやっぱり自分たちの文化的な背景の強みみたいなものを使い、自分たちの連続性の中で表現していくことです。昔の漫画家とかゲーム作っているような人たちは教育とか受けずにきた人たちなので、純粋に、自分たちの文化の連続性を無意識に受けついでいて、別に客観的に考え直さなくてもバンバン作っていったと思うのですが、特に僕はもう東大まで出ちゃってるので、すごい残念な話、西洋教育を受けまくっちゃっているの、ほっとくと連続性から無意識に逸脱して西洋的な概念の中で作っちゃうような気がしていて、そうすると西洋の人たちに勝てないと思っています。教育から脱して、自分たちの文化の連続性の中にいたいし、そこから逸脱しちゃうと世界に届かなくなるような気がしているので、逸脱しているかしてないかとか、連続性の中っていうのはどういうものなのかとか、そういうことに興味があります。そんなことではお金はもらえないので、アート作品を作るプロセスの中で、なんとなく自分たちの連続性みたいなものをもうちょっとちゃんと知りたいということです。生活していくにあたって、とりあえずアートって言っとけて。

森山：今はアートが売れるから、売れることに興味があるって2002年時点でおっしゃっていたと思うし、この世界の捉え方を考えるっていうのはまさしくアーティストのそれだし、今日お話を聞いたような空間把握、しかも日本的な空間の捉え方っていうのはすごくVR的な重要な私たちの次の考え方に繋がる点だと思うんですよ。やっぱりそれをアートの中でやるっていうことは、ご

自身をどういう存在だと捉えてらっしゃいますか。表現者？今はアートに興味があるからそこにいるけど、軸足はどこにあってこれからどうなっていくってのが。

猪子：全くなにも考えていないですね。なんでもいいんですね。

森山：瞬間人的に次から次へとホップしていくのが面白い感じですか。

猪子：いや、性格的には・・・

稲見：製品と作品っていうのはどうやってわけてらっしゃいますか。製品と作品との違い。

森山：プロダクトとかお仕事と、表現としての作品の違い。

猪子：単純にマーケットが違うだけで、自分たちはあまり区別していないですね。

稲見：説明の仕方も同じですか。

猪子：いや、それは違いますね。マーケットにあわせて説明をしています。例えば、アートほどコンセプトが明快じゃないけど作りたいと思うものっていっぱいあるじゃないですか。そういうものは商業的にいいアウトプット先を見つけて、作って、採算を合わせるみたいな。

森山：やりたいことをやるために使い分けているといった感じですかね。

稲見：技術系の学生で、応用が見つからないと作品っていうことにしちゃうのはだいぶ失礼な考え方ですね。まさにその逆かもしれません。つまりその、テクノロジーをやっている人はいいアプリケーションが思いつかないと、とりあえずこれは作品としておこうみたいなことを言う人もいるってことを言おうとしたんですけども。

猪子：そうですね。コンセプトが非常に明快なものはアートのアウトプットとして出しますが、逆に、コンセプトが弱いけれども自分は面白いと思って作ったものは、たぶん社会の中でなんとなく意味があると思っているから、商業的なマーケット中で何らかの利用してもらおう、まあでもそれは最終的には価値とコストのバランスですが。

森山:文化依存度の高い領域ほどやっぱり優位性が高く保てる, そういう, わりと戦略的な考えにアートって手法を選んでらっしゃるって気がするんですけど.

猪子:そうかもしれないですね.

稲見:会場の竹村先生(大阪大学)からいただいた質問なんですけれども, チームラボの名前のように面白いところは, 様々な分野の専門家が集まったウルトラテクノジスト, というところなんですよね. 一方で様々な専門家だと, お互い使う言葉が別々だったり, 最初はコミュニケーションが成り立たないということが私の大学院ではよくあるんですけど, そういう問題をなにか解決する秘訣とか, もしくはプロセスをお持ちなんですか.

猪子:そんなノウハウとかないんですけど, ただですね, 大学に残られると比較的バイネームで発表されると思うんですけど, だから比較的, 個性の強いとか, 個が強いとか. ウチみたいなどころに来る人は, あまりそこは重要じゃなくて, なにかみんな面白いものとか, 社会的にみんなが騒いでくれるものとか, なんらかの新しいものが見つけたらいいと思ってる人たちなので, たぶんその組織設計の違いで, そこに集まってくる人のベースの違いが生まれてると思うんですけど.

稲見:求人サイトを拝見させていただいたことがあるんですけど, だいぶ独特な表現がありますね. たしか, なんでもなにか自慢できる必殺技みたいなものがある人, みたいな感じの集め方してませんでしたっけ.

猪子:書いてましたっけ? オタクって書いてあると思います.

森山:必殺技を持っている人と, チームでクラウド的になにか生成していく人って共存が難しそうなおもするけど, その辺はどうですか? 作品生成のプロセスに...

猪子:そんなことないよ.

森山:リーダーがいれば大丈夫?

猪子:一人で作るよりみんなで作りたい人が来るので.

森山:そこ, ポイントかなって思うんですけど, 昨年美術手帖の表紙とかになられた頃に一番顕著だったかな. 疲れ果てた現代美術領域が次の可能性を見出すのは, いままでの一人のアーティストが一生懸命作っていくよう

な作品の成立の仕方じゃなくて, チームによって, もしくはクラウド的に受動的に生成されていくような成立の仕方に次の時代への活路を見出して, すごくそれに期待したんだけど, 急にまたそこで, やっぱり造形性に優れないとか, やっぱり一人のアーティストが作るもんだって, ぱっとどんでん返しがかかる瞬間が去年あって. アーティックには面白かったんですけど, そういう自然体でプロダクトを作るにしても表現をするにしても, チームラボの中での作品成立のプロセスというのを, 時間があれば詳しくお聞きしたいんですけど, 自然にそれを成立させてらっしゃる感じなんですかね.

猪子:でも, 今なんかそういう空気ですよ. みんなワンピースが好きじゃないですか.

森山:同じ作品への連帯感というものですかね.

猪子:ワンピースはそんな感じですよ. ちょっとずつ能力が違って, ひとりでは生きていけない人たちが集まって.

稲見:今年の Laval Virtual で確か賞を受賞されましたよね. そのとき, 私の後ろに座っていたフランス人が猪子さんのことを「ルフィーみたい」って言ってましたけど, なんかそういうのはあるのかもしれない.

猪子:わからないですけど, チームラボができたころもちょうど, なんだかそういう時代というか, ワンピースの方が少し先だったかもしれないけど. ワンピースはみんな好きですよ.

森山:そういう世界観でものを作り出していくのが, 新しくも見えるんだけど, でもその中で形になっていく作品は, すごく日本の世界観だったりとか, 歴史的な興味から空間を把握しているというふうに展開しているのが, 対比的に面白いですよ.

猪子:でも, 日本って昔から集団制作だったと思うんですけど. だからそんなに個人個人, バイネームというよりは...

森山:個人主義とは違う価値観を持ち得ていたんですかね.

猪子:比較的, 浮世絵にしても, 狩野派の集団にしても, 集団制作ですよ. ちょっとマニアックな話なんですけど, パースペクティブだと, この青の人(図 15 左)

が世界全体を捉えてたとして、もっと集団で対象物の近くで、

森山：多視点的に？

猪子：10人が近くでパースペクティブで見たものの合成は、世界全体を一人で捉えたものと別になるんだけど、この青の人（図16左）が世界全体を捉えたとして、もっと対象物の近くで、例えば10人くらいが小さく捉えたものの合成は、一人が全体を捉えたものと同等になるんですね。ボトムアップで合成しているものが、一人が全部を捉えたものと同等になるんだけど、パースペクティブだと、一人が全体を完璧に捉えたものと、身近でとらえたものの合成は出来ないんですよ。だから、世界の捉え方にボトムアップ、集合制作みたいなものがしやすくて、例えば美術の絵の描き方的にも、集団でボトムアップでの制作がしやすかったんじゃないかっていう。さっきのスカイツリーのも集団制作なんですけど、全体のことは誰もわかってないんですよ。もうなんかビル書いてるんですよ。どこで使われるか全体のこととかわからなくても書いて、パースペクティブだと、全体の中でどう使われるかわかってないと部分は描けないんだけど、つまり、トップからの強いディレクション、完璧な設計図がおいてこないと下はできないんだけど、大和絵みたいな描き方だと、全体の設計図がないままボトムがぶわーって描いたものの合成が全体と同等になるので、集団制作がしやすかったんですね。

森山：本当にクリエイティブかつ由緒正しいですね。空間の捉え方が、それは非常に喜ばしい。価値観も技術もなんでも西洋から輸入してきたって中で、まあ12世紀のスクロールする世界観みたいなことは高畠功先生がおっしゃってたりするんですけど、それをもっと現代的に見解している、挙手的な物事の捉え方ですよ。面白いですね。あと5時間くらいお聞きしたいところですが、そろそろですよ。最後にじゃあ、野望をお聞きして終わりたい、みたいな。

猪子：野望は東京都現代美術館の・・・(笑)

森山：うちとは限らず(笑)一度きちんと、より広い場に出て、彼のことを知らない人にもこの試みっていうのは知ってほしいから、見てもらう機会を作りたいですよ。

稲見：会場からもご質問あるかもしれませんが、そろそろ時間になってしまいましたので、大変もったいない。

どうも本日はありがとうございました。

参考 URL

- [1] <http://youtu.be/lwP47dQ3Ds0>
- [2] <http://youtu.be/xdx5Cgw5mNI>
- [3] <http://youtu.be/sxlnUEIh5P8>
- [4] <http://youtu.be/z7UnDRK07HY>
- [5] <http://youtu.be/tmzffAQh-nQ>
- [6] <http://youtu.be/Nof9w3y9AmI>

【略歴】

猪子寿之 (INOKO Toshiyuki)

1977年生まれ、徳島市出身。2001年東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボ創業。大学では確率・統計モデルを、大学院では自然言語処理とアートを研究。チームラボは、情報社会の様々なものづくりのスペシャリストから構成されているウルトラテクノロジー集団。

HP: <http://www.team-lab.net/>

facebook: <http://www.facebook.com/TEAMLAB.inc>

twitter: @teamlab_news (https://twitter.com/teamlab_news)