

かしないにしても、確実に先端をやりたいと思ってる人間というのは、映画の世界でふえています。技術の世界とか理論の世界に何を期待してるかといえば、映画という表現が先行する世界において、どういうふうに影響されてくるのかということです。映画というものをやっている人間で、映画ということを理解してる人間はまずいないと言っていい。そのことからまず出発しないと映画という問題は語れないわけで、そのことを説き明かしてくれる糸口になれば一番いい関係になるのではないかと思います。

だから、モーションキャプチャーをうまく使うようにするためにソフトを開発しましょうとかいうふうな話の次元ではなくて、いわば思想のレベルで語り合うのが一番今、生産的な関係なんではないかなと思います。あと技術的な問題になった場合には、違うレベルがきっとあるんだろうというふうに僕は思いました。語る言葉が共通語であるかどうか一番不安に思ってきたんですけども、わかっていたらよかったです。

浜野 押井さんに出ていただくようお願いしたとき、「学会だから、もしかしたらギャラないかもしれないよ」って言いましたが、それでも快く引き受けてくださいました。映画人は貧しいので、ぜひギャラをたくさんさしあげたいと思いますが、本当に今日、おつき合いが始まりましたので、貧しい学会ですけれども、これからもよろしくおつき合いいただきたいと思います。本当にどうもありがとうございました。

■略歴



押井 守 (OSHII Mamoru)

1951年生まれ。映画監督。タツノコプロ、スタジオぴえろでのアニメ演出経験を生かし、83年に劇場映画デビュー。主要作は、「うる星やつら／ビューティフル・ドリーマー」(84年)。「紅い眼鏡」(86年・実写)、劇場版「機動警察パトレイバー」シリーズ(89、93年)、「GHOST IN THE SHELL-攻殻機動隊-」(95年)ほか。「攻殻機動隊」は96年8月、米国ビルボード誌ホームビデオ部門ヒットチャート第1位を記録、国際的注目を集めている。



廣瀬通孝 (HIROSE Michitaka)

1954年生まれ。東京大学工学部機械情報工学科助教授。ソフトウェアなどの実際に存在しない対象に触れることのできるシステムや映画などの2次

元データから3次元の映像空間をつくりだすシステムなど、さまざまな角度からバーチャル・リアリティのシステムを開発・研究を行っている。著書に「技術はどこまで人間に近づくか」、「バーチャル・リアリティ」「電脳都市の誕生」などがある。



浜野保樹 (HAMANO Yasuki)

1951年生まれ。国際基督教大学教養学部卒業。80年国際基督教大学大学院博士後期課程単位取得退学。大学共同利用期間・メディア教育開発センター助教授。メディア論専攻。マルチメディアの研究開発に従事する。主著に「メディアの世紀」「デジタル革命の衝撃」「キューブリック・ミステリー」など。マルチメディア・グランプリ審査委員、ANDアワード審査委員長、Interactive Media Festival審査委員など。

セッション3

■体感するCG (ステレオ) と仮想世界

河川洋一郎＋伊東順二＋馬場靖憲

馬場 今日とは全く頭を使うことを予想して、ここには参っておりません。簡単にいうと河川さんの横に座っているだけなので、時間ももったいないので、もうすぐに河川さんに、映像を見せていただきながらお話を伺うということでもよろしくお願ひします。

河川 今日とは、これまでの流れは前半の2つのセッションが非常にまじめに学術的にやってきて、そこで先ほどストンと方向転換してビジュアルに行ったわけですけども、これが後半の最後なので割と宇宙文化的に話が広がって終わってもいいかなという感じがしています。VRですから最後はまとまらないほうがおもしろいかなと思っっているのです。それが次回の疑問点をさらにさらけ出して続かなと思っています。

僕が伊東順二さんと会ったのはもうかれこれ7～8年になります。80年代後半にNHKの何かのイベントの中でばったりと初めて会ったのが最初です。

(スライド)

今日のタイトルは「体感する」なんですよ。それで今日は、いわゆるビジュアル側から見てどうかということ

で考えたんですけど、伊東順二さんと昔のセゾン美術館がやったときに僕はちょっと言ったんですけども、こういういろんな物体、生命体をいっぱいつくっておく。それぞれの生命体は独自の成長、自分なりの自転と公転とその成長するエネルギーを持っている。そういう生命体をばらまいておいて、このひそかにばらまいているやつそれぞれを関連づけるような世界に解き放って、その解き放った世界を時間軸でどんどん生成させていく。いわゆるVR的に見たときに仮想が成立するときには、1つは純粋に1個の単体としての生命体をもつごい集中してつくる。あとはその生命体を置いておいて、それぞれの環境の中で、情報環境全体のつくっていくその時間の流れで時間をつくっていくという二刀流で考えているんですけども。

それで最近、スーパー・ハイディフィニション、スーパーHD、SHDといますけど、これを使ってちょっと実験しているんですけども、色自身も解き放っておいて、その空間の中にいわゆる3次元的なというか、4次元的なその空間から解き放しておいて、色そのものもこちらで指定しないで、いわゆる生命体自身に任せるといいますか。(スライド)

こういう感じでどんどん変容していきます。その過程を、静止画1枚1枚でやっているとしても間に合わない。やっぱり最終的には僕は、いわゆる人工的なサイバースペースの中に広がる生命体として考えたときには、解き放したら彼らは1人で遊び回れるような世界というのがやっぱり願望なので、発想としては形だけじゃなくて色も解き放してやる。そのためにはなるべくあらかじめ、前もって自分でデザインをしておかない色の世界をつくらうと思ってだいぶ悩んでいます。

今はたまたまこれは単体でいるんです。しかし、情報交換そのものを解き放してやるには、ちょっと違う発想が必要で、相互の関連を関連づけるエコロジカルな世界とか、そういう何かエイリアン的な世界ができて、弱肉強食がおこるとか、そういうことをちょっと考えていこうかなと思っています。ある意味での一種の細胞的な発想であるセルオートマトンとか、そういうところを含めた感じで持っていけばいいかなと思って考えているわけです。

(スライド)

色に熱中すると形が出てこないんです。どこかに集中するとどこかが進まないで、色に混乱して行き詰まったら1回色はやめちゃって、そこからまた形に戻るとというのが僕のやり方です。その生命体でつくった発想をしているときに、行き詰まったら原点に戻って、なるべく捨象していったらいいかなと思って考えているわけです。

ところに1回戻る。だからそれを20年ぐらいいろんな形でやっているんですけども。この絵なんかは、割と1個の物体のディテールを確かめたくて。どんな形に出るかわからないので、それを知るためには色に惑わされると先に進まないで、色を捨ててやろうと思ってやった例です。

(スライド)

これもそうです。自分でいわゆるメディアの中に生き延びる、サイバースペースの中で生き延びるその生命体というのをつくるときに、僕の探すあすの空間はこのくらいのところまで行けばいいかなと思っています。これも一応正式には7、8、9から10個ぐらいで、特に重要なのは4~5個。残りはそのリピート分ということで専門化していくとか、そういうのを考えています。だけど、スーパーHD、SHDというハイビジョンの2倍のモニターが出てくると、それにつまみ引き込まれて。5年単位でメディアが変わりますね。もう打ちどめかなと思っているときに次の新しいメディアが出るんですよ。それが出たからにはそれを使いたくなるのですが、そうするといつまでたってもリアルタイムに映像は出ないので、これで僕自身が今葛藤しています。かくなる上は長生きして100歳まで生きて、その中に今の状態でできればと思いますし、世紀末的ですが自分自身も細胞化して脳までコピーしちゃってもいいかなと思っているんですけどね。

(スライド)

これが先ほどの絵の一部を超どアップで見たときのやつです。ちょっとプリントの関係で粗くなっていますが、ディテールを見れば見るほどふえるというのは、いろいろとそういう最適に細かいやつも出すような感じです。

(スライド)

これがちょっと今のディテールを拾ってみたものです。全体のからくりを段階的に見たいためにこれを行った。

(スライド)

こんな感じでどんどん行くんですけど、僕が言いたかったのは、1個の情報線みたいなメディアの中にサイバースペースの中の生命である自分自身を獲得するときに、どこに注目するかで作品がガラッと変わっちゃう。この場合はたまたま1個1個の固体というのは、ものすごい単純化して、最小限の球体とかそこまで落としていって、そのかわり全体の時空間の環境そのものに注目するというところでやっているんです。その原因は何かというとコンピュータの……ディスクの線で、1個1個の固体をもつごい複雑にすると、とてもこの膨大な細胞単位は出てこないという単純な発想なので、僕はこれがあと10年か20年後に同じロジックでつくるとしたら、1個1個の球体もものす

ごいディテールが細かいものがいっぱい入っていて、さ
わるとグサグサ突き刺さるような痛みを感じるようなもの
を生成したい。現段階の技術でたまたまこうなっている
ということです。

(スライド)

これはちょっとポップアートですが。それから僕は今の
ところ、これを解き放っておいたらこれ自身が1つの自分
のVR世界をつくっちゃって、この中で彼ら自身が生き物
のようにみずからの判断でどんどん、相互関係で発生、成
長を繰り返す、そういうことをやらせていったわけです。
ということは、つくっている僕自身が、どこから何がで
くるかもわからないんですね。うんと空洞化すると細胞
のアメみたいな中にどんどん入っていくんです。だからそ
こを例えば僕がミクロの決死隊みたいにカプセルに入っ
て、この中にはばーっと突っ込んでいけばうまく旅行でき
るんですけども、そういう世界というのもちょっと考えて
いるんです。この辺はまだちょっと、衝突したときのプロ
グラムが入ってないんですよ。ですからこれでいきなりこ
こに入っていったら、すぐに自滅しますね。開いていると思
って入ったら、すぐにポコッと成長してきて一巻の終わり
という。僕なんか馬場さんとお話していると、あの何か
メの機械テープが増減、酸化し、これも金属でつくりまし
ょうと言ったんですけど、どこに置くんですかと。こんな
ガチャガチャふえていいたらすぐ置く場所に困って、東大
とかでもすぐ満杯になってだめになるとか。だからやっぱ
り本物をつくってリアルの世界に行くとおのずと結構影響
があるんですね。

馬場 そのあとはないのですか。

河口 あとはそのまま人畜無害で人は決して傷つけな
いというのが普通だったんですけども、同じようにバーチ
ャルにつくっておいてもリアルな世界に持ってくると、や
っぱり実質的に狭い地球が非常に狭くなって何もなくな
る、実質空間がなくなるという、そういうすごいおもし
ろいことになりますね。そうすると結局こういう世界とい
うのは小屋の中に閉じ込めておいて、その中でサイバース
ペースの中で放すしかない。これと同じ巨大な、5メー
トル、10メートルのでかいオブジェをつくったら、置く場
所がなくなる。しかも自己診断しながら立ち上がっちゃう
と自分で自分をつくっていくようになっちゃうから、東京
じゅうがすぐだめになりますね、確かに。それもちょっと
心配して。だからやっぱりVRというのは現実の世界に作
品をおろすと、あとは人畜無害というけど、やっぱり今V
Rでやったら、住む場所がなくなるんです。それがちょっ
と心配なところなんです。それでは、「セル」という作品

をご覧ください。

(CG放映)

これは人工生命都市、いわゆる細胞都市みたいな発想
でつくっています。発想としては、惑星生命体が、自己
増殖まで至ったときにあり得るかもしれない細胞都市とし
て考えてみたらどうなるか考えた。僕はずっと前からこれ
をつくっていて思ったんですけど、初めて映ったときに、
高さ100メートルぐらいの巨大な家をつくりたいと思っ
て、毎日自分で自分をつくって、また崩すような巨大な
ものが100メートルぐらいの高さがあればおもしろいな
と思った。でもそれは結局壊せないなあ。それから月面は
いいかなと思ったりして、月面に置いて地球からコント
ロールして、人に被害を与えないようにするとか、あるいは
宇宙空間に何か中心点を置いて、何もない空間にこうい
う衛星ステーションみたいな感じでつくっちゃおうとか。
でもそれも逆にスペースでいうと、宇宙空間に作品なんか
おいておいたら、いろんなものとぶつかりますよね。や
っぱり自分が見上げて巨大なもの、都市よりもでかいもの
をつくるとおもしろいなと思っているんですけど。それでさ
っき言ったようにメカの強い人にこれをガチャッとつくっ
てもらって、こんなものが思い切りふえていいたらおもし
ろいなと思っています。でも僕は将来、何もない火星とか
月面とかにそういうものが出来たとして、それが生き残っ
たらどうしようかというのが自分ですごい不安なんです。

究極的には、自分で自分の未来を考えたりしながら作
品をつくっているから、最終的にはやっぱり人間は負ける
かな、特に地球上を出たら多分負けると思って考えてい
ます。前に何かのインタビューでそう言ったら、あなたは
人間は滅ぶと言っていますね、すごいですね、とか何かす
ごい冗談で言われたことがありますけど、もっと最終的に
は平和的に結末が終わるような近代というものをもう1回
やり直しましょうとか、もっとヒューマンなことを言って
修正しようと思います。

ただ、VRの世界はどうしてもこのサイバースペースの
ことを考えると、やっぱり地球上を出ると危ないと思う
んです。僕の興味は数億年前の古生代のころが一番いい
ですよ。クラゲのようなナマコのような原生動物がい
っぱいはびこって。進化すると、恐竜でも牛や馬でもライ
オンとかトラでも定まった形を持って変化ないけど、古生
代の数億年前の暮らしではどこへでも行けるんですね、あ
なたたちは。だから行き詰まったらすぐ僕個人が古生代に
返りたいと思う。中生代でもだめなんですよ。ティラノザ
ウルスがいっぱい走ってくるようでは、あれは形がもう決
まっているし、また同じ脊椎動物なんかも決まっている

し、あまり変化がない。そういう意味ではいわゆるリアルスペースな考えです。

それでちょっと不安ですけど、VRの中のいわゆる人工生命体の中に知能をもたせるとどうか。それは究極の問題ですね。いわゆるサイボーグの世界とかの話題も今日はお出ましたけれども、やがて作品が反応して、行為を起こすことを学習していくとおもしろい。人間が彼らの行為を彼らはどんどん猛勉強していると、向こうも対抗手段で出てきて、いつも続けていじめられたから、時には一方で打とうとしたらよけ始める楽しみがあるかもしれない。そうすると特定の行為に対する反応を、人工生命体が赤ん坊と同じように学習していく。こうやっていくと、100年後とか100万年後というのは絶対大変なことになりそうな気がします。

だからこのVR学会でも、こういう反応系のなかに知的なものが出てきた場合のことを考えた方がいいかもしれない。いわゆる今のインタラクティブというのは、先ほど言ったように基本的に誰かの手のひらのうえで踊っていることに対する不快感があるんですね。だけど作品そのものが、僕たちと対等に動き始めたときに、しかも向こうがスケールが僕たちよりもはるかに100倍ぐらいがスケールがでかかったら、もう降参という感じですね。そういういろんなスケール感というのにたまたま今関心があるんです。

馬場 河口さんは実作者なので、実作者としての感性を前面に出していただいてお話を伺ってきたのですが、私も皆さんも作品を見せていただいて共通した感じというのは、わっ、何かすごいものが映っているぞということだと思います。恐らく何かすごいものというのを芸術というふうに定義したら、河口さんの作品も芸術作品という形でカテゴライズされるのかもしれないのですが、伝統的な美術のあり方から見ると、河口さんがおつくりになった人工生命、コンピュータグラフィックスの作品がどのように見えるのか。評価という言葉はあえて使いたくないのですが、どのように見えるかという疑問は皆さんも僕も持っていると思います。きょうは非常に幸いなことに、2年前、1995年の第46回ベネチアビエンナーレ日本政府館のコミッショナーをやられて、ビエンナーレの日本代表作家であった河口さんと密接にお仕事をなさった伊東順二さんをお招きしております。皆さんのお手持ちの資料からおわかりになるように、今まさに美術評論家としては日本を代表する方なので、河口作品をいわゆる美術としてどのように見たらいいかということをご解説願えればと思います。伊東先生、よろしく。

伊東 河口さんの後に話すのって嫌なんですよ、すべての言葉が虚しくなってきた。河口さんの話や言葉というのは本当に支離滅裂なんですけども、非常に豊かなんですよ。というのは僕らは話せば話すほど、例えばその一語一語が何万語、何千万語に及ぶほど、その空間は広がるのじゃなくて、限定していくんですよ。そういう言葉の持つ一種の自殺行為みたいなものに目覚めていくんです。しかし河口さんの言語というのは全く脈絡がなさそうで、河口さんの言いたかったことが何となくわかったような気がする。河口さんの言葉というのは、イメージを阻害しないんですね。映像的な言語なんです。だからここで河口さんの作品をどうだこうだというと、河口さんの作品がどんどん離れていくんだと思うんです。

先ほど押井監督が、VRと映画は違うという話をなさっていましたけども、全くそうじゃないかなと思うんです。それは何でかということ、一種の言語による規律という構造を持つものか、持つ要素がないかということです。そしてそれはまた時間という構造というものも含めての話なんです。全然違う話をして恐縮なんですけども、ちょっと今、頭が河口になっていまして(笑)、昔アンドレ・ブルトンという人がリーダーになってシュールリアリズムという美術運動が1920年代にありました。その時代、ブルトンとスーポーという詩人が『磁場』という詩集を発表したんです。これは言語から離れた詩を書きたいということで、自動記述といって、頭の中に何もロジカルな考えを持たずに詩を書こうというもので、2人で催眠状態もしくは睡眠状態になってずっと記述していった詩集です。日本でも翻訳が出ています。それを昔原語で勉強したときに、何か変だなと思ったんです。何で変なのかなと思ったら、文法が全部合っているんですよ。言語の構造から離れたいと思っているときに、どうして文法を踏襲しなきゃいけないんだと、それが僕にとっては非常に大きな疑問になりました。

それについてはさらに話せば長い話があるのですが、でもきょうは河口さんの応援団として、もう1つは秋にある展覧会の作品を河口さんに絶対つくってほしくて、捕まらない河口さんを捕まえて催促をしに来たので手短かに話しますと、それからずっと年代が下って、ナムジュン・パイクさんというビデオアートを始めたアーティストがいて、1983年に彼が今衛星を使ったプロジェクトを考えているから一緒に制作してくれないかということで、3年ぐらいかけて一緒に作業をしたことがあります。これは1986年に実現した「バイバイ・キプリング」というプロジェクトです。キプリングはご存じのように「東洋と西洋は決

して出会わない双子だ」ということを言った人ですが、そういう距離感というのを情報上で補修するというようなものでした。当時はまだアナログの時代で、僕もコンピュータをそのときに初めて本格的に作業をする場所で見ただですが、そのときにパイクさんがやろうとしたことは、ニューヨークと東京とソウルで違った番組をつくりまして、それはそれぞれの土地の文化を表現する。その中にはアンディ・ウォーホールやキース・ヘリングやいろんな人が参加していたのですが、日本では坂本龍一さんが司会をしてくださいました。それを衛星で交差させて、即時的に編集をして、同時に世界のテレビ局400局に1つの番組にして返すというプロジェクトだったのですが、そのときに非常にショックを受けました。

というのは、絶え間なく洪水のように流れてくる、しかも異なった文化の異なった言語、異なったイメージ、それが同一の時間でつながっているというような不思議な頭の中が破壊されるようなサイクルで仕事をしていると、言葉というものが足りなくなってくるというか、言葉が追いついていかないというか、言葉より大きな映像がうかびあがってくる。私たちの世界で言語に携わっていらっしゃる方、ビジュアルに携わっている方はみんなそうでしょうけど、どんな映像でも説明しなければいけないというプロセスを持っているということがあると思うんです。でも、足りないんですよね、言葉が。だからこれは映像で認識するしかない。先ほど言った文法さえ守れずに、自分の言語がどんどん破綻していく。私みたいに言語を信じてきた人間にとっては、頭の中が本当に破壊されて、それ以来映像で映像を紹介するという、映像で記述するというようなこと、そういうことが自分の評論活動のテーマとしてあるようになりました。

そのためにはやはり展覧会というのを組織しないとけない。そして展覧会で見せなきゃいけない。見たらわかるだろう。しかし、見たらわかるだろうけども、見せながらわからない。というのは、1つの展覧会を行うときにやはり1つのロジックを組み立てて、1つの入口と出口をつくるわけです。そうするとその中でやはり文法的、言語的な構造が生まれて、それ自体、見た映像がやはり頭の中に言語の思い出としてしか残らない。そういうときにどうすればその展覧会の中での、もしくはそのプレゼンテーションの中での言語を破壊し得るかということを考えるようになりました。さらにわからない話で恐縮なんですけども。特に80年代から90年代には、近代主義から離れた多様性の時代といっても、その多様性をただ同居させるだけでは、お互いにその多様性の中の関連性が見つからない、

関連性がないと存在にならないという問題を抱えまして、どうしたらいいかというときに、利休の「数寄」というコンセプトに出会って、茶室というものを体験したわけです。

茶室と、その中で行われている行為。茶室の中には、皆さんお稽古の苦しい思い出しかないでしょうけども、さっきの河口さんの言語みたいな構造がありまして、私たちの常識では考えられない構造がある。それは時代的な様式、しかも、その時代を超え、時代という集合概念ではない集合をしているわけです。何百年も異なったものが1つの空間の中で、しかもそれは新しいものから古いものへとか、古いものから新しいものへというような一定した方向ではなくて、非常にランダムな時間の構成があって、その中でお互いの時間によってお互いの時間をはぎ取られて、それ自体が1つのある世界をあらゆるアイコンみたいなものになっている。さらに、そのアイコンがそのアイコンの関連性を時代を超えることによって持ち始めて、そしてそれ自体が連結していくという非常に不思議な構造です。それぞれが自立していながらそれぞれが関連性を持つという集合概念に、僕は興味を引かれて、ベネチアビエンナーレのコミッショナーをやりましたときに、これで今生まれかかっている時間からの、もしくは言語的記述からの逃走というか、脱走というか、そういうものが表現できたらいいなと考えたわけです。そうすると、この多様性の時代があって、それぞれが関係性を持って刺激を持ち得るようになるだろうということで、「数寄」という展覧会をやることにしました。

その中で私がこだわったのは、例えば新しく生まれたもので実験されていることでも、それはそこから始まったものではないということをお願いしたかった。そしてまた美術の新たな目的というものの中に、バーチャルリアリティとか仮想現実、もしくは先ほど館先生がおっしゃったように、目には見えないけど実際にこの物理的現実よりはっきり存在している事実というものを私たちに伝えるという、そういうことが目的であるということです。とすれば、バーチャルリアリティというのが私たちの美術に大きな自由を与えてくれるのじゃないか。そしてまた今までのアナログ表現が、このバーチャルリアリティを見せてくれるのじゃないかと思って変な戦いをやったわけです。

(スライド)

これがベネチアビエンナーレ日本館で、これはもう40何年もたっているのですが、この崔在銀というアーティストがコンクリートのいわゆる境界線を消去するという、極端に頼りなくつくったポリエステルのチューブで囲

ってしまった。中はチューブ構造になっていて、その中に1回入った光によって発光するというような形になって、境界線それ自体が消滅していくというような、そこから一種の仮想現実の中に入っていくというような展覧会です。

(スライド)

これが最初の1階に展示してあります。この全部が5人の作家で1つの空間をつくっているものというようなコンセプトです。これが最初の空間で、これは地中の微生物を採集して、それを顕微鏡で見て、写真を連結しながら一部だけコンピュータグラフィックで少しずつ動かしていくという、作品を展示しました。

(スライド)

これは1つの表意として茶の中にもあるのですが、感覚を豊かにするためにはすべての原初的なことに戻らなければいけないというところで、原初に戻るといような空間であります。

(スライド)

それから1回外に出て、中に入って、河口さんの作品と出会うわけですけども、先ほど浜野先生の言葉に、莊子を引用をされて夢の中で蝶と出会う、自分が蝶なのか人間なのかどっちかわからないという話があったのですが、そういうふうな感覚は、ある種、茶の中にもある。それが先ほど言われたことで改めて思い出すのはもっと大変なことではないかなと。結局その世界の中に入ってしまったら、それをつくり上げる意味がなくなる。ある種の交感するものというのやはり必要である。つまり向こう側から見た自分側の世界と、自分側から見た向こうの世界と、それ自体を全部包む1つの世界とというように、関係性を非常に複雑に持っていかなくちゃいけないということで、1回外に出しました。これは賛否両論あったのですが、みんなでそれを考えました。

(スライド)

これは河口さんの展示ですが、今は現代美術の中で作品の物理というものが非常に注目を浴びていますが、私はやっぱり映像の世界は映像としてあつかうのが作法だと思っていますので、河口さんと相談して空間全体をクラックアウトをして、映像だけを囲いまして、時間は原初からむしろ未来までという方向に。この原初から未来ということに非常にこだわっていました。それは現在という時制だけが、過去と未来を持ち得るわけですし、現在という絶え間なく軸が動いていく世界の中で、この両方の軸をきっちり持たなければいけない。そうすることによって現在というものがある種の時間の限界を超えられるというふうに思

っておりますので、崔さんの後に河口さんのものを体験してもらおうということにしました。次のスライドはご自分で説明してください。

(スライド)

河口 これは高さが1枚が大体2メートル弱なんです。2段重ねにしているので、高さは全体で大体4～5メートルぐらいになります。見る人はその間に行く。それぞれが全部、静止画の3Dになっています。当初のディテールは、壁面全部、展示物をずっと詰めて映像に引き込もうとしたんですけど、考えたらこの発光体のあきボックスというのは向き合わせるとお互いにアクセスしあって無限に光り合うので断念してしまったんですけども。

伊東 この狭い空間を通して次の作品といいますか、別の空間といいますか、別の仮想現実といいますか、そういうところに移っていくわけです。これは会場じゅうに水を張ってあって、物理性を限定して重力とか重心というものを消去するというので、空間構成してあります。左は日本画の千住博君がかいた画を壁の中に組込んであります。右は日々野克彦君がつくったシュールな段ボール作品を上から吊っております。こういうふうには僕は非常に個人的な興味で、河口さんと千住さんのこの作品を比べてみたかったという目的がありまして、それが果たして成立するものなのかというふうに最後まで思っていました。水は1センチの厚さです。この空間自体は隈研吾という建築家につくっていただきました。そこで私がただ1つお願いしたのは、それぞれの作品からだれかの作品が必ず目に入ることで、そしてそういうモーメントをつくっていただくということ、そういう風景性を持っていただくということをお願いしました。

(スライド)

これは出口なんですけど、2カ月ぐらいかけて、こういう世界をつくるために周りの木も、下の砂も、みんな全部自分たちで造形しました。それでどこまで仮想の世界が、現実の世界に入って見えるかというところで実験をしたと日本人たちは思っていると思います。

最後に一言言いますと、僕はきょうは河口応援団として参ったわけですが、河口さんと作品に出会ったのがNHKのハイビジョンのプロモーションイベント、1988年のメディア・ミュージアムときだったと思います。そのときに河口さんの作品にすごいショックを受けまして、これがこれからの美術の目標の1つなんじゃないかな、あるいはこれからの芸術、美術の目的の延長線上にしっかりあるなと思って、河口さんに美術の展覧会に多々入っていただきました。1990年の「境界線の美術」という

現代美術の展覧会のときに、偶然なんですがかバコフというロシアの作家を招いて2階建ての建物を彼につくってもらいました。その方のかかなりの作品がそういうものなんです。ずっと回廊的にその作品の中を回りながら、過去のソ連のモスクワの暗い時代を表現するというので、そういう意味ではアナログな仮想現実、もしくは現実の作り方だったと思います。あるときかバコフが河口さんの作品の前にずっとたたずんでいて、何か心配になって、どうですかと聞いたら、いやあ、すばらしいと言うんです。それが何か本当につかれたという感じで、すばらしい、本当にすばらしいと言う。彼は私たちが今まで見たことのないようなものをつくっているし、私たちの求めているものをつくっている、だからもしモスクワで展覧会があるなら私にプロデュースしてほしいと言いました。

もう一つ、ベネチアビエンナーレでナムジュン・パイクさんが見に来てくださって、2人で作品を見たときに、どうですかと聞いたら、「いやあ、伊東さん、これがグランプリだよ、これがグランプリと言いたい。今回のベネチアビエンナーレのグランプリはこの河口氏の作品だよ。しかし今の美術の常識や判断基準ではグランプリはとらないだろう。しかしいつかこういう作品がグランプリをとるように、私たちの美術というものの考え方を変えていかなきゃと彼は言いました。

今日、さきほどからの先生方のさまざまなすばらしいお話を聞いていて改めて思ったのは、河口さんの作品はまさにこれからのアートだなということです。通常の規律というものから逸脱していて、そしてその逸脱の方法を私たちはひょっとして求め続けてきたのじゃないだろうか、今思っている次第でございます。

馬場 現在、このお2人はことしの9月24日からパリの日本文化会館のオープニング展として「デザインの世紀」という催しをやるわけですが、伊東さんはコミッショナーとして、河口さんはもちろんアーティストとして参加していらっしゃいます。では映像のほうもオーケーになったようなので……。

(CG放映)

河口 VRのアートの場合、目まいとか、トランスといった状況をつくりだしたいわけですがけれども、この場合はまだ志半ば、6割程度だと思います。いずれはもっと巨大なスクリーンのなかで、映像を見ながら機械化物体のシャワーの中でどれだけ目まい的な体感ができるかということを考えています。これは、それをめざして今つくろうとしているものの一部を編集してつないだやつです。基本的にVRの世界でのアートの役割というのは、特におびえと

しての物体を何か動物的につくることだと思います。メカニックなものをつくりたいというのは現実、リアルですが、非現実から現実を持ってこようという世界があるんです。その世界ともう一つは、いわゆる印象としては目まいを体感するという根本的な体験の世界。これはアーティストの世界としては脈々と昔から来ているわけです。きょうはいろんなスピーカーの方々が、脳の話とか、現在の社会的な問題も含めて、この学会ならではのアプローチをなさったわけですが、僕たちアートの世界からみると、現在の流行にのったインタレストとしてアーティストがただVRを使うというのは、テクノロジーを疲労させていだけで何かちょっと心配しているのです。むしろ、人間とか生命体との関係でくるとなると、やはり原初的なところから始まって未来へという発想になって、非常にVRテクノロジーそのものが、アートや文化に対してものすごく受けつけやすくなる。それが今回の第1回の文化フォーラムの役割としては絶対、重要だと思うんです。年次大会では論文でないを通りませんから、文化フォーラムが視点を変えて反対のほうから、いわゆるVRのあり方というのをもう1回見直してみるという立場に立ったときに、多分画期的な第1回の集まりだったと思うのです。

心配なのは、館先生がきょうは混乱して、寝込むのじゃないかと思ってそれだけが心配です。会長が健康にいてもらわないと不安ですから。見てはいけないものを見たような、聞いてはいけないものを聞いたとか、そうお感じになったのではないかという心配がちょっと僕はあります。

皆さん、9月23日からパリで開かれる展覧会では、巨大なショーというのを建築家の安藤忠雄さん、横尾忠則さんとか、そうそうたるデザイン界の大御所が来るみたいですよ。この際、このVR学会もインターナショナルに、海外で何か1回やったらおもしろいかなと考えています。

馬場 伊東さん、何か最後に一言あれば。

伊東 今のパリの展覧会は、パリで今度できたパリ日本文化会館のオープニング展としての仕事なんです。タイトルは、「デザインの世紀」という展覧会です。デザインというのは、芸術とは離れた形で見られがちなんですけども、実はデザインという用語自体1950年代に出てきたばかりのもので、非常に新しいものです。何で逆に20世紀にデザインという概念ができたかということ、やはりそこには芸術の今世紀的な目的があったのじゃないか。それは何なのかということ、やはり美の共有というか、美の現在を求めるといふか、美の一般化というような意志があったと思う。特権的なそれまでのあり方ではなくて、この地球上全体にその美を共有させるという意味での、万人の

ための美という意味があったのではないかと思うのです。それをもう1つ確認することと、そしてそれが今河口さんがおっしゃったように、テクノロジーの発達とそのテクノロジーを支える概念の発達によって可能になりつつあるときに、今までの過去の遺産というものがあるところにやはり書き加えていなければいけないのではないかなと思います。そしてその過去の遺産のほうも、逆にそこに飛び越えていかなければいけないのではないかな。そのトランジションの問題をようやくデザインとして一応達成することができるツールを作って、考え直さなければいけない。だから、すべての映像というものを視覚情報というふうに区切って、「視覚情報の現在の未来」ということで、グラフィックデザインからコンピュータグラフィックスまで、しかもランダムに、どこに何があるかわからないという一種の迷路状の空間を安藤忠雄さんにデザインしていただきました。その情報の多様さこそが都市というものの原型じゃないかということ、ごらんになっていただければわかるのですが、そういうとんでもない空間をつくっていただきました。そのメイン作品として今制作中の河口さんの3D作品と、SHD作品があるはずなんですけど、その催促をしに来たという目的を忘れずに終わりたいと思います。

(中略)

馬場 お2人をお迎えして、文化的なディスカッションになったと思います。残念ながら時間になりましたので、これで終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

■略歴



河口洋一郎 (KAWAGUTI Yoichiro)
1952年、種子島生まれ。筑波大学助教授。75年よりCGに着手し、世界的CGアーティストとしても現在も活躍中。その作風は成長のアルゴリズムを使った「グロス・モデル」という独自世界を確立している。自己繁殖する人工生命体のメディア都市と始源的野生の高密度の創出が特徴。ベネチアビエンナーレ'95日本代表作家。ユーログラフィックス'92年第1位、イマジナ'91第1位、イメージ・ド・フューチャー'87、'88第1位など受賞も多数。著書に「コアセルベータ」など。



伊東順二 (ITO Junji)

1953年、長崎県生まれ。美術評論家。早稲田大学仏文科大学院修士課程修了、仏政府給費留学生としてパリ大学、エコール・ド・ルーブルにて学ぶ。83年日本帰国まで、仏政府研究員として、フィレンツェ市庁美術展部門嘱託委員、「フランス現代芸術祭」副コミッショナーなどを歴任。帰国後、「ニューペインティング」を日本に紹介。美術展や文化イベントのプロデュースも幅広く手がける。95年、第46回ベネチア・ビエンナーレ日本政府館コミッショナー、日本文化デザイン会議'95群馬議長。通産省「21世紀地球EXPO基本問題ワーキンググループ」委員。97年、国土庁「東京圏における文化都心づくり研究会」委員、パリ日本文化会館オープニング企画「デザインの世界」展、コミッショナーなど。



馬場靖憲 (BABA Yasunori)

1952年、神奈川県生まれ。77年東京大学経済学部卒業。86年英国サセックス大学博士課程修了。日本興業銀行、英国サセックス大学科学技術政策研究所、科学技術庁科学技術政策研究所、埼玉大学大学院政策科学研究科勤務を経て、現在、東京大学人工物工学研究センター教授。英文論文多数。技術変化の経済学とその応用としての科学技術政策を専門とする。現在は社会科学と工学のトランスディシプリナリな視点から人工物工学の構築にあたっている。

■会員作品展示

Cross-active System

岩田洋夫

力覚メディア工学

”Cross-active System”とは動作入力を行うと感覚フィードバックを受ける人が異なるシステムです。バーチャルリアリティに代表されるインタラクティブシステムは動作入力を行う人と感覚フィードバックを受ける人は同一ですが、Cross-active Systemでは他人の動作が自分の感覚を合成するので、その2人の間に特殊なコミュニケーションが発生します。