



VRにおける芸術性の問題

関口敦仁

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー



司会:

本日は、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーの関口敦仁先生に、VRにおける芸術性について、お話してもらいます。特に、技術系の方が多いと思いますが、VRは幅広い視点が必要とされますので、芸術家のものの考え方は参考になると思います。

関口:

現状でメディアのアートそのものが、いろいろな所で注目をされるようになってきました。一部で、芸術家側の立場から見た場合の見解と、技術側、工学的に判断した場合とのずれをどうしても拭いきれない状況にあります。その中で、どのような活動の仕方、あるいは、どういう視点で工学的、芸術的に作品製作、それを利用してどのような研究を行ったらいいのかをお話したいと思います。

現在、国際情報科学芸術アカデミーは、開校して2年目になりました。当初の目的は、情報系の技術と、アート系の今後の活動を含めて、その間の橋渡しの要素の部分で、何かいろいろな形の発表を行えないか、または、それを通じた技術を実際的に残していけないかということに基づいて、学校が設立しました。本年度で、2年目に入って、総学生数が少なく、技術蓄積が少なく、実際のプロジェクト環境開発は現状としては発進中という状態です。しかし、これから運営していく中で、重要な部分として考えられるのが、環境設備、つまり、教育的環境に限らず、今後、設備的に、工学的な環境をどういうふうを整え、それがどのように表現につながっていくのかということを考えて作っていかないと、利用する側の考えに沿ったものを製作していかれません。それをベースに現在開発しております。主に、私は、芸術側の立場から、一

体どの程度の芸術的なサポートができるのか、また、技術的にここまでサポートしてもらえなければ困るのではないのかという部分を含めて、総合的に環境の方向性を指示する形の研究及び製作を行っております。その中で、一番重要視しているのは、人間の、感覚部分の環境と、それを通じた、共有環境をどのように構築するのか、また、その環境を利用する際に、VR技術的にカバーできる部分がどこまであるのかということの研究成果にして、後々その環境を利用した簡易ツールを作って、オープンなシステムにして通常の製作環境に、落とし込めるツールに仕上げていくことが主な研究内容としてあります。来年には、作成したツールの一部発表を行っていけると思います。本日は、技術的リアリティからの考察という形で、いくつかのリアリティの問題に対して芸術的な考え方を御理解頂けたらと考えております。まず初めに、VRと芸術で、何が接点になるのかということ、VRそのものの英語の中に入っているリアリティという言葉が芸術的にどう判断されて、どのように利用されるかということが問題としてありますが、実は、いまだ具体的に何も明らかにされていないのかと考えられます。その部分をどのように具体的にしていけば成果として上がるのかということが私たちの重要な課題です。その意味で、例えば、VR技術側にどのような形の研究および技術要求をするか、芸術的範疇で、どのような研究がなされるべきかということをはっきりとしないか、何も進みません。そのいくつかの項目を挙げていきます。VR技術の立場としては、私たちから見た場合、どのようなものが芸術性を持つものとして見えてきているかを技術的な所を超えた部分で判断するのですが、例えば、工学的に何か表現がなされていくということが、実は、工学的なものに表現があり得るのかという判断をせざ

るを得ない状況になりつつあります。その際にどのような人たちが、その価値決定をするのか、芸術的立場の研究者が見ていかないといけないわけで、VR側の立場として、どのように芸術側に関わって具体的に利用していくかということ、今後、具体的な課題として出して頂きたいという希望があります。特に、芸術的リアリティから考えると、製作する、表現する側の立場として、芸術そのものを表現する表現者は、どのように、表現されていくのかということを考えなければならないのですが、その場合に、工学的なものに対して、芸術側からの二つの見方があります。一つは、社会的に持っている構造を工学的な技術及び、構造を捉えてゆき、批判的に表現する方法と、もう一つは、VRメディアを利用して、一つの道具として、表現に使う方法があります。特に、その二つの方向を、外在的に、機械構造を解釈して、社会的に落とし込んで、批判及び伸ばしていくという表現の仕方、内在的に拡張する感覚を表現していく方法と、その二つの方向性があります。現状は、メディアアート全般に言えることは、技術的に新しいセンシングや、デバイスなどが、開発された後に、それを具体的に利用して、作品化することというのが増えてきているのですが、それ自体に対して、十分な研究期間及び、解釈として実際に表現につなげるという期間が全然ないというのが現状です。そのような状況で発表される作品群が、主にシステムを見せるだけの性質を持つ作品群というのが少なくありません。これに対して、それ以上のものを作っていくだけの技術はあるのかどうか、それ以上にしていくための見せ方、または、表示環境システムというのが存在するのかどうかということが重要となってきています。

システム的に見た場合、今まで、テクノロジーと芸術そのものが関わってきたいくつかの歴史的な組合せがあったわけですが、それは、一つには、戦前、1800年代後半に開発された工学技術を利用したフィルムを中心とした表現というものがありました。その後1900年に入って、電気的な装置、特に、電気的な動きに対して、実際に利用したアートがありました。次に戦後になって、ビデオが開発されて、ビデオ映像を利用した作品というものが出てきたわけです。そして、ビデオが出てきた時、アートの世界はすべてビデオに変わってしまうだろうという予言めいたことを期待されて、実際にそのような動きがありました。同時に、キネマティックアートという形で、機械的な作業及び、精神的な表現を、キネマティックな形で表現するような表現方法が可能ではないのかということ、特に、'60~'70年代を通して、かなり具体的な

動きに入りました。しかし、それは最終的に機械化としてのシステムの巨大化を生んでしまったわけで、システムの巨大化が進んだ時、果たして、このような芸術表現が芸術になり得るだろうかどうか、というのが当時の素直な疑問でした。具体的に、ある表現を生成させるためのプロセスのために使われるものが表現行為のための、絵具に変わるメディアそのものとして表現されるかというのが、かなり重要な一つの評価ポイントになっています。実際には、システムを見せるものではなくて、最終的に出される映像及び、映像表現、また付随する効果を利用して、評価を行うという基本的な考え方として位置付けして、キネティックアートで、結果として残ってきたのが、システムとしての巨大化、機械としての存在を残してしまったということが反省すべき材料としてあります。その存在感の強さが、表現コンセプトをスポイルしてしまったというその反省から、芸術の世界では未だ継続しており、'70年代にはそれを一部批判する動きが出てきました。これに対し、アートというもの全体が違う文学的な表現の方面、あるいは、哲学的な表現のみで、表現するような反動として生まれてきました。これを考えると、昨今のコンピュータを利用した、アート、あるいは、メディアインスタレーションというものが、果たして、どのように成立して残っていくかというのは極めてあやふやです。それは、使用する側の表現する形態の限界をどの程度まで許すのか、または、もっと効果的に利用するようなやり方があるのではないのかという、内部的な批判及び反省が最近になって行われてきています。作家側の方は、開発者もそうなのですが、ある一定のシナリオを作ってきたと自分が扱っている機械が、その社会に対して表現していることと、内容的に表現されるもののバランスをどの程度とって表現していけるかということが、重要な課題になってきています。のちほど、私の学校で企画しましたInteraction'97という展覧会のビデオを見せますが、自分たちで企画しましたので作品の批評は、本来行うべきでないと思うのですが、一部客観的に判断して、どれが果たしてシステムなのか表現なのか、どういう基準で捉えていくかということをお話できたらと思っています。その意味で、ある種のシナリオをどの程度作っていけるかにもかかってきているのですが、やはり、メディアそのものが抱える社会的な位置、特にVRにおいては、VR機器がもっているイメージを、どの程度自分たちが把握しているか、あるいは、自分たちが社会に与えている影響は、どのくらいあるのかということをお自覚する必要があります。特に、アーティストが、そのVR的な機器を使った場合、果たしてどのような印象でVRを見せているのかということをお前提に表現されないと、ま

ず目の前にある機械はさておき、中を見せればよいという形では、芸術側の価値としては、高まらないということですが。それを超えるある術を見つけていかないといけないだろうというのが現状です。例えば、機械が古くなってしまっても、機械の社会的な立場と、この中で表現されている立場が、一致して後々歴史的に残っていくような芸術的価値になっていくのかということを経験している段階で、価値判断をしなくてはならないという、かなり難しいことをしなければいけないのです。それが、芸術活動及び、VRの工学的な開発に利益があることなのだろうか。は定かなことではないのですが、一方で、具体的に確実にある手法として残していくことは、重要であろうと思います。基本的には、芸術的な価値を判断するということは根源的な問題であり、そこまで触れていく必要があるのかどうか、人それぞれいろいろな価値の中で製作していくと思われまので、正しい判定は極めて難しいと思います。しかし、VRそのものが、芸術的価値のプラスαの部分から考えた場合、例えば、キネティックアートにおいて、アメリカでは、ベトナム戦争時に、反政治的な動きの中から表れたサイケデリックな表現であり、それが、精神的な表現に流れる方向に向って行ったわけですが、ここでは精神表現と機械との結び付きというものが表現としての理解または整理のなされないまま、終わってしまったわけです。その際に、表現者が精神的に拡張していった場合に、何を基準に拡張していったか、なぜそちらに拡張していったかという所が、表現の中で、何も残されなかったわけです。表現の中で、精神的なものを表現したかについて、きちっと全く残さないまま今に来てしまいました。一部、カルチャースクールの精神的後継者たちが残ってビデオやVRのアメリカにおける現実的な開発に携わっていくという、不思議な現実もあるわけですが、これら表現を呼び起す起因となるリアリティそれ自体を具体的に残す、あるいは、それ自体をより確実なものとして残すある基準を見つけていくという作業を、今後行っていかねばならないと思っております。

ここで大垣にあるソフトピアで行ったインタラクティブ'97のビデオを見て頂きますが、これは学長の発案で、インタラクティブを基準にして、今後出てくるであろう色々なアートの展示を行いながら、表現の方向性を学生や一般に見て頂き、理解して頂くということがコンセプトになっております。特に前年度発表された作品群も集めて、その中から選抜して展示しますので、今日お見せするのも実質的には大体一年くらい遅れているということも念頭に入れておいて見て下さい。

最初のオープニングはソフトピアジャパンの建物です。こちらで二年に一度企画をたてて、展示運営しております。初回は、建設されてなかったので、大垣市のソフトピアのギャラリーで行いました。一つの大きいホールを利用して展示しております。

最初に2 KMのジェフリーショーの展示図の作品です。作品タイトルは、「Place-A User's Manual」です。オニキス2を一台使って、マルチチャンネルオプションで複数の画面を円形上につなげています。手元に円形の台を操作して自分で移動していける操作環境を作って、ある位置に固定されたまま移動していけるという作品です。

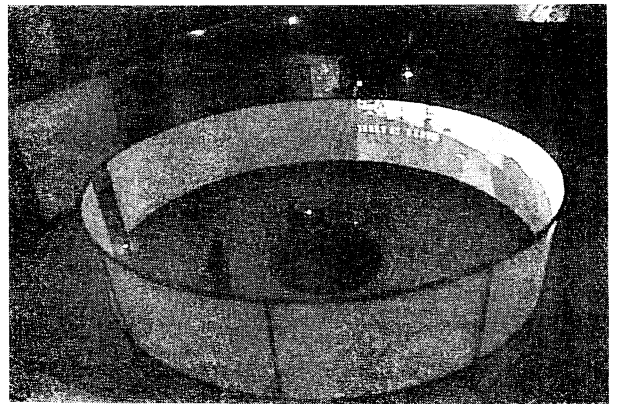


図1 Jeffrey Shaw, "Place - A User's Manual" インタラクティブ'97より

モニカ・フライシュマンの作品で「Liquid Views」です。このタイプのインスタレーションとしてはかなり初期の時期になります。正確には分かりませんが約三年前、もしかしたらもう少し前に発表されたもので、いくつかバージョンアップされています。

藤幡正樹の「Beyond Page」です。マックのスク립ティングの環境を使って、シリアル制御して、ドアを回転させたりします。タブレットをうまく利用して全く違和感を感じさせないようにしてイベントが発生します。基本的にはスク립トによっていくつかのイベントを用意しております。この作品は、表現の仕上げがある程度の精度で、現実感と境目をなくしている部分が素晴らしいと思います。

「T-ビジョン」、アート+コム作品で、地球状のデバイスを作って、それを大きく回転させて、好きな場所に移動できるというものです。現状ではベルリンのベンツの工場と京都のモデリングをすべて行っている状態です。これは彼ら自身のアート+コムの事務所の中まで入れるというニューヨークの例です。これが完全に連動して、先ほどの地球の状態からずっとズームアップして部屋の中まで入れ

るという作品です。この作品は出た当初は大変な話題になりました。

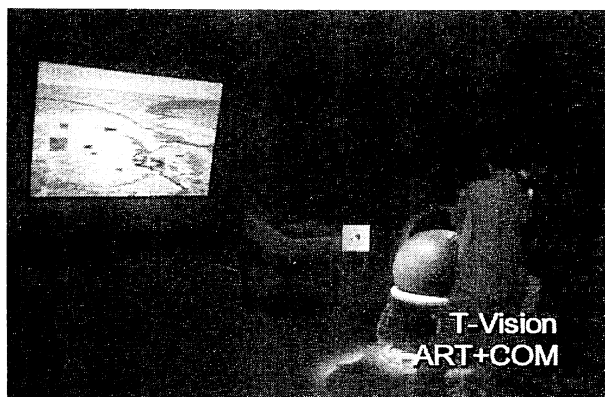


図2 "T-Vision" ART+COM インタラクシオン'97より

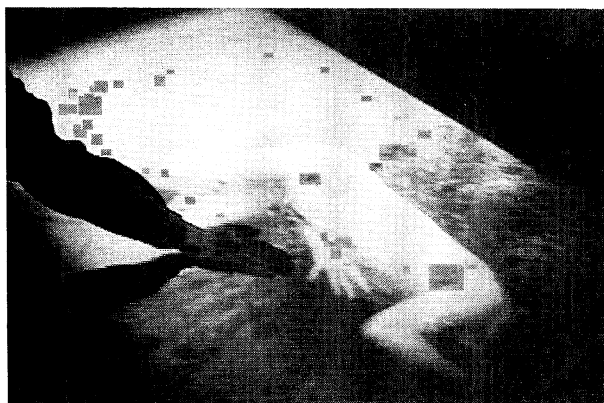


図3 Thecla Schiphorst "Bodymaps" インタラクシオン'97より

テクラ・シフォルストの「ボディマップ」です。ベルベットが敷いてありますので手触りとしては不思議な触感です。当初は、基本的には電磁場センサの間を補間して、動きを出しています。それで、撮像と手の動きを連動させてイベントが起こるようになっていきます。これは色々な国際展に展示されているので見た方も多と思います。



図4 "Phototropy II" Christa Sommerter / Laaurent Mignonneau インタラクシオン'97より

クリスタ・ソムラーとロラン・ミニョノーの「フォトロピーⅡ」です。懐中電灯で光の位置を判定して、そこに生物が集まる。これはある一定の期間で生物が寿命で死んでしまう、あるいは

は光をあて過ぎると死んでしまいます。この場合懐中電灯を観客が持つという行為と、その画像が一致しているという部分の面白さというのがあると思います。

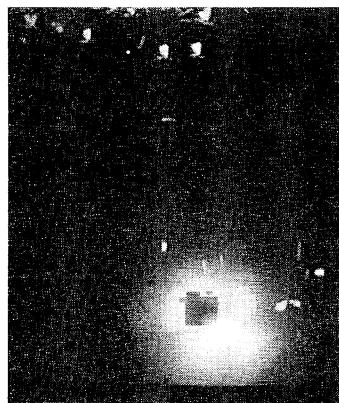


図5 "Phototropy II" Christa Sommerter / Laaurent Mignonneau インタラクシオン'97より

マイロン・クルーガーの「スモール・プラネット」です。カメラを使って位置判定と飛行機のように広げられた手の角度判定をして、惑星間上を飛んでいるような映像を提示します。壁の向うも1つ作品があり、お互いに同じ場所に来た時に別のイベントが起こるようになっていきます。

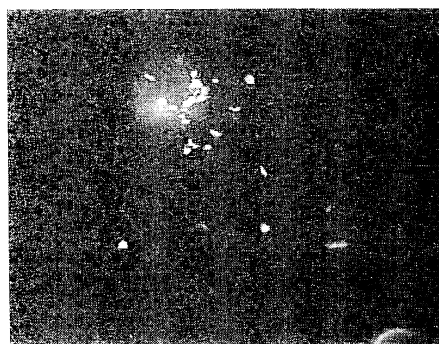


図6 "Phototropy II" Christa Sommerter / Laaurent Mignonneau インタラクシオン'97より

岩井俊雄の「イメージオブストラクツ」です。タッチセンサ上の動きのスピード、強さによる映像を、バイオリンの画面の上のガラスの上に重ね併せています。それほど難しいシステムではないのですが、展示の仕方が他と違いますね。割と無駄のない展示の仕方をしていると思います。

ヘンリー・ジーの作品「本を読む男」です。床に化学センサを敷いて、熱エネルギー物体を感知して、その動きと連動して、向うの踊り子が段々と反応してくる。踊り子はダンスを教えたいわけですね。こちらの人がダンスをしてくれないと機嫌を損ねて、ちゃんとダンスをしてくると段々機嫌が良くなってくる。基本的にはマックで操作してビデオレーザーで提示しています。

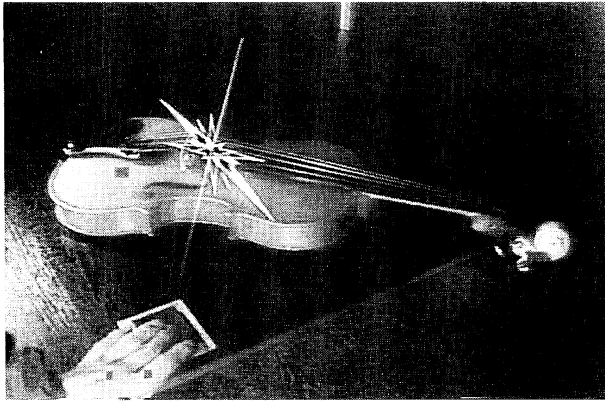


図7 岩井俊雄 イメージ・オブ・ストリングス、インタラクショ'97より

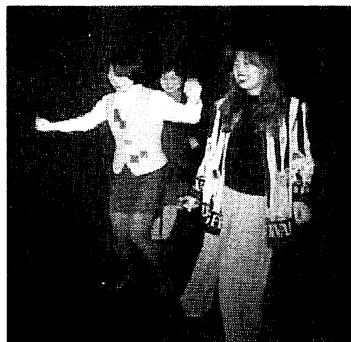


図8 "Regarde"
Henry See、インタラクショ'97より



図9 "Regarde" Henry See、インタラクショ'97より

ジム・キャンベルの「デジタル・ウォッチ」です。

時計の画面と外の画面をわざとずらすことで、タイミングのずれの面白さを見せる作品です。

今見て頂きましたこれらの作品の中で本当に芸術として残っていく作品がどれくらいあるかということなんです。この中で全部残ることはまずないと思います。半分も残るかどうかわかりません。もちろん歴史上において、これらの作品が作られたという経緯は出されると思うのですが、例えば先ほどのクリスタ・ソフラーさん達が作った、懐中電灯に対して、蝶が、人工生命のシミュレーションによって製作されたものですが、一体懐中電灯を映してそれによってどういう効果を得たか、あるいはどういう目的を芸術的に持ったか、目的は一体何なのかという疑問を起こしてみると決して芸術的な判断で作られたものというふうに断定できないわけですね。例えばもう一つ、それほど難しいシステムではなかったのですが、ヘンリー・ジー

のプッシュセンサとその判定によって起きるビデオレーザーディスクを使った作品に関しても、人間の行動とのインタラクションにおいてある感情を発生させる、あるいは作品側の持つ感情とこちら側の感情の関係を持たせるという部分では成功していると思います。ですが、クリスタ&ミニョーの作品は、もう少しシナリオを作ってやる必要があると、あるイベントに対して光をあてるという行為に対してどういう意味付けをしてやるかということが加わっていないということがひとつあります。それと生命体に対して単純に生きる死ぬという行為に対してどういう意味付けをしていたのかということが全然伝わってきていません。その二点が大きいと思います。

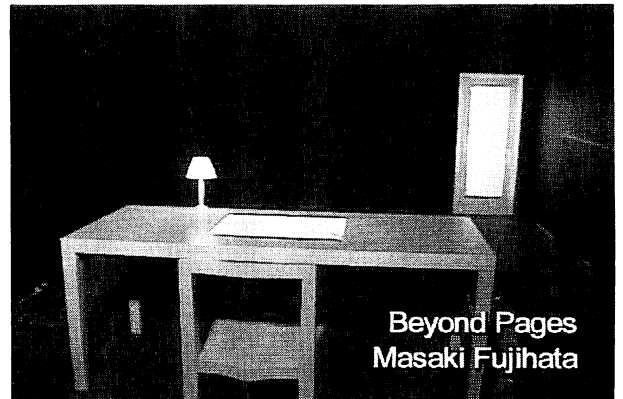


図10 藤幡正樹 "Beyond Pages" インタラクショ'97より

また、アート+COMの地球をデバイスにした作品なんです。あのデバイスが出てきた時の驚きというのはすごく、大変なショックを与えました。これがずっと作られていくうちに、それはデバイス以外の何であろうか、デバイスによって地球上のある場所にずんずん入って行って、これを見せることがはたしてアートなのかどうかということですね。例えば限りなく延々とミクロの世界に入っていってしまった時にアート性が果して出てくるのかどうか。以前、IBMのデモビデオでパワーオープンという作品がありました。それは、ある場所の芝生の上で和んでいる人達が撮られていました。それが徐々に地球上に昇って行って、最後には星になってしまうという作品です。

それについて、芸術作品として成立したかどうかということですが、これが不思議なところで芸術作品としてある印象を与えているという部分で、リアリティを与えているという部分で作品として成立してしまっているというふうには言えると思います。それと、先ほどのデバイスに関してインタラクティブにデバイスを操ってある部屋に入っていた場合に、それ以上に一体何をリアルに見せたいのか、再現性の他にプラスアルファの部分で何を見せたいのかと

いうことの欠如が少しあると思います。少しその辺に関しては研究的にかなり細かくつめないといけません、断定的な話になってしまうので、これ以上はあまり細かい話はしない方がいいかと思います。今後、そのような作品に対して具体的な研究の項目および結果を出していけるような方向で何か作っていく、あるいはツールを出していく、あるいは研究を行うという形にしていきたいと思います。

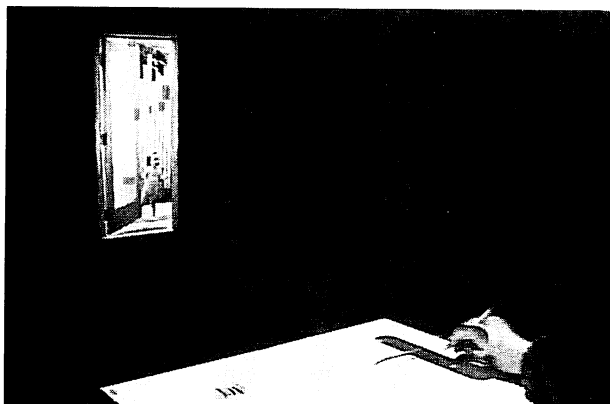


図11 藤幡正樹 "Beyond Pages" インタラクション'97より

次に、距離知覚とリアリティの知覚ということで一つテーマを出してみました。これは、絵画的な表現においての距離知覚があるリアリティを与えるためのひとつの技術及び実際の表現のためのあるきっかけを持っているという判断で考えます。現状として、その絵画の中での芸術的リアリティを判断する際に、一つは例えば認知の世界において人の顔の判定を行なうということあるいはそのシンボル化を行なうというプロセスにおいて、その造形的な形を判断するということが、それが平面上にあるか空間上に存在しているという関係がどの程度の関係性を持って行なわれているかということが具体的な形が一切ないわけです。実は絵を描いている人達にとっては明確な判定を行なっているわけです。例えば絵の中にある人物の形体に対して人物のすき間にある形体との関連性は一体どちら側がシンボルとして認識されているのか、それがそれぞれ個別に認識されている場合とお互いに交互に認識されあった場合に空間的な判断で行なっているという二つの方向があると思います。これが果たして心理的な効果をどこまで意識しているかということですが、実はかなりトリッキーな錯視と呼ばれる視覚表現とそれ以上により平面的な表現というのがあります。例えば絵画表現において芸術性が高いと言われた作品というのは実は作家の自主的な制御によって再現性のある三次元性というのをわざと抑えられたという事実があります。それは、その三次元性をより強調する形ではなくて三次元性を最大限に生かした形で

シンボル化を行なっているということです。それは、絵画が平面であることを主張しながら三次元性を同時に持たせるという部分のせめぎあいによって空間的なリアリティを持たせるという技術を前提に作られています。



図12 藤幡正樹 "Beyond Pages" インタラクション'97より

最後にちょっとスライドだけお見せします。これはカルパッチョというベネチア派作家の作品で「聖ウルスラと婚約者との出会い」の一部です。この人の場合、特に特徴的なのが形の形体の表し方とそのすき間の形の残し方の具体的なシンボル化が行なわれていることです。神学的なシンボル、文学的な意味付けがある人の形に対して持たせるというのは議論のあることなのですが、これに対して、この人の場合特徴的なのは、部分的な形に対して三次元的な奥行きというものをあまり必要以上に出していないということなんです。それをどう判断していくかということは非常に難しいのですが、ある程度いくつか作品を見なれてくると見えてくると思うのですが、例えば、画面全体を完全に分けてしまっただけで正確な正方形をこちらに作って、三次元的な空間になったはずの空間をわざわざ平面的に戻しています。その完全な再現性のある空間に対して少し平面的に戻す作業をわざわざ行なっています。それによって画面全体の整合性を保ってあるひとつの不思議な空間感を出すということに成功しているわけです。

古典が続きます。「田園の泰楽」です。作家はやはりイタリアのベネチア派の作家でジョルジョーネという人です。マネの草上の朝食のヒントになったものです。これは色彩的構図の方が優先されているのですが、例えば平面的な色面と再現性のある三次元性を同じ場所においておかしくないように表現してやったということが当時工夫されています。特に、手前の木の陰の部分の描写のバランスに対して奥行きを置くべきところに大きい木を持ってきたということは、あれをなくしてしまえば空間的にはスコンと

引っ込んでくるわけですが、それをなくしてしまうと上の空の質感および全体の構図のバランスがすべて崩れてしまっていて、目が奥の風景にいつてしまうということです。わざわざ壊す作業をして画面の平面性を保てるような位置に持ってきているわけです。

これはドイツの作家でヒエロニムス・ボッシュの作品で「十字架担い」です。こういうのを見ると顔の面白さとも言えますが、人間的なグロテスクな部分を出した作家としては最初の作家です。基本的に先ほどの二次元性でのシンボル化ということを言ったのですが造形の世界で、例えばこの形をどう認識させるか、この外側の形、一つの平面としての形をシンボルとして、どのようにして人に伝えるかというのが一つのやり方としてあって、三次元的にどう置いていくかというのが絵画を製作する際のプロセスになっています。バランスの比較を考えると、実際に三次元で起きるべきリアリティおよびシンボルとの関わりによって、あるリアリティが起きるという前提で、ある程度面白い作品を作った人達というのは、あらかじめできるという前提および評価基準で製作したということです。

だいぶ時代が飛びますがけれどピカソのキュービズムになります。なぜ突然これが出てくるのかということですが、奥行き、要するにもものを表現するための奥行き、三次元的な再現性を持たせた場合の奥行きに対して、製作側がそれを拒否しだしているということです。これは、キュービズムの当時ですから1900年の始めくらいですので、そういったものと思います。単純に現実を見るということが、現実のものを見るということに変換されつつあって、三次元的な奥行きに対して二次元的な奥行きとのバランスを画面全体に持たせるという考え方に変わっていきました。ある意味で先ほどのカルパッチョで見たシンボル化というものを一つの平面で行おうという行為だと思って頂ければいいと思います。

ロシアアバンギャルドの作家でマレーヴィッチの作品で「シュプレマティズムのコンポジション」です。進んだ形でキュービズムに影響を受けて、抽象表現に移っていったわけですが、これの描象性は完全に絵画性をどの程度まで抽出して完全な形に持っていくかということを前提にして追求されています。しかし、ここでは依然面は空間的な要素を持つということを考慮して描かれています。大体その頃の作品や周辺の作家たちが初期のフィルムアートおよびCGの作品などに影響を与えています。

モンドリアンというオランダの作家で、「ブロードウェイブギ」1943年の作品です。特に抽象化、単純化の王御所であるわけですが、この場合ですと完全に、面というものを、平面化というものを具体的に出して三次元化というものをあまり考慮に入れていません。それゆえに、絵画が芸術的なリアリティを持つという部分では、二次元化していく中で三次元的な要素をどの程度まで最小限に抑えていって表現したかということ、この人の作品を見て行った場合、一生を通して判断できる素材です。一方、時代的にはその裏側でシュールレアリズムという考え方が起きたわけです。単純化に対しての再現性の再発見ということで、再現性を現在の再発見ではなくて、拡張された世界の再現性を表現しようとしたものです。ありもしないものを徹底的に描いていく、あるいは超現実主義という形で再現性を越えたところで別の世界を表記再現しようとしたものと言えます。

最後にマルセル・デュシャンの「大ガラス」という作品を見せますが、この人はすごく絵画的にアカデミックな教育を受けて、絵画性を残したまま作品を残しています。途中でシュールレアリズムの影響を受けたのち、コンセプチュアルアートの先駆的な役割を果たしました。大ガラス上に鉛とか色んな特殊な絵の具を使って、要するに向う側の風景とあわせた形で描写されています。たまたま後ろが白い壁で撮影されていますので、風景は映りません。しかし、実際はガラス上にはりあわされた作品なので、向うの風景と合わされた形になっております。物的にはこの人自体のある種の作品、製作の物語を持っているのですが基本的には想像上の世界とその作品を移動した際に別な現実空間との重ね併せを行わせることで、ある一つのリアリティを構築しようとしています。しかし、その際に現れる平面的なシンボルに対して、どういう判定が人間側になされているかということとはまったく解釈されないまま現状として芸術側は来ているわけですね。

現状として美学の世界では、リアリティについて科学的に判定するというその地点に対しては想像上の域を超えられない域に来ているわけです。ある程度面白いもの、面白い形のものには製作できても、それではなぜ面白かったりつまらなかつたりするのかという判定には一切関わっていないわけです。それを関わらせるような形としてVRのシステムをどの程度利用できるかというのが今後の課題として戻ってきているわけです。少々説明が難しいのですが、芸術のリアリティを判定する際に一体どこからが価値を決定する判定なのかということが全くなされていませ

ん。特に、芸術側にまったく価値基準が存在していないし、それを製作のためのあるシナリオとしては書いてもそれを検証することは一切できません。そういう意味で芸術側のほうから判断した場合にVR技術を使って芸術表現するというだけでなく、なぜ面白いものであるかという判定を行えるという可能性を持っているということです。色々な形の研究課題や、特に造形心理学の方とあわせた形で、空間の拡張の中でどのような表現をしていけるのかなど、実際どのように判定されていくのかなど、先ほど言った人の顔とかシンボル化する際のプロセスでどのような経過がなされているのかということが今後行われていくべきで、それを行っていかれたらと思います。

司会：

日頃芸術作品に触れたり美術会があったりしますがなかなかその裏側な考え方についてはお聞きする機会はなかったのですが、難しい部分がありました、そういった考え方に触れられたのではないかと思います。どなたか質問はございませんでしょうか。

質問：

大変興味ある話ですけれども、アート、芸術になりますと作者の意図あるいは何を訴えたいかということがポイント、重要なファクターだと思うのですが、VRを使った時にはオペレータ、観客が仮想世界の中に入るわけですが、そこでどのようにしたら伝えることができるのか、どういうことが伝える要因になるのかということをお考えでしょうか。

関口：

難しいこととは思うのですが、基本的には観客者そのものがこれから具体的に作品の一部になってくる場合が多いですね。それはなぜかと言うと観客が加わらないと作品として成立していないということができていくわけです。そうした場合、作品に関わった製作者そのものも実は著作権に関係するようなある権利を持っているという可能性もあるわけです。メッセージそのものが正確に伝わる、ひとつのメッセージを伝えるという方法と表現力それ自体が変わっていくという前提でひとつのプロセスを作品として伝えるという方法と二つあると思うのですが、そのどちらにおいてメッセージを伝えていこうとしているのかということが、または、それにあつたメッセージをのせていつてシステム化していくことが重要だと思います。自分が関わったという事実をちゃんと伝えるようなシステム及び作品として表現してやるということが大事だと思います。

司会：

それでは、私の方から一件なんです。ビデオアートとかキネティックアートとかいった世界の御紹介がありましたが、インタラクションという観点から見るとVRというのはインタラクションそのものの技術であるとのことですが、キネティックビデオみたいなものとVR、メディアとしてある種の違いをどういうふうにお考えでしょうか。あるいはまたそれぞれ違った素材と考えておられますか。

関口：

ひとつには、キネティックアートとかビデオアートに関しては、一つの映像表現としてなされた映像表現の一部、あるいは拡張として表現されたという要素が強いのですが、最後の方で少しお話したのですが、実際にVRの場合にはシステムを通してある検証結果、あるいはあり得ないことの検証結果を残せるという技術であるわけですが。判定において、例えば今後表現として一方通行の表現、例えば感動であるとか笑いであるとか感情であるとかに対しての現実的なりアクションというものを研究結果として同時に作品の中に残していけるという部分もあると思います。ある作家がメッセージにしたがって、ある作品を作ったこと以上に完成情報を確実に残していけるという可能性があるとあります。その差においては決定的な差があると思います。

司会：

非常にVRの側面を理解された上でのお話で納得がいったと思います。

それでは、時間ですので特別セッション2を終わらせてもらいます。

■略歴

関口敦仁

1958年 東京に生まれる

1980年 東京芸術大学美術学部卒業

1982年 東京芸術大学大学院修士課程修了

1991年 東京造形大学絵画科非常勤講師

1991-3年 パリ市美術家援助政策によりシテデザールにて作品製作

1996年より岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー教授
現在に至る