

現実とパフォーマンス

明和電機・高城剛・服部桂



服部：VR文化フォーラムというのは学会らしからぬ、ユニークな集まりで、今日は学会のフォーラムというよりも「なんとかショウ」といった感じですね。ファンの方がたくさん詰め掛けているという気もしますが、そこがまたいい所であって、VRの広がり和社会における位置づけなどを論じるいい機会かと思えます。今回の委員長をやられておられる河口先生の旗振りで、とんでもないプログラムがたくさん飛び出すようで、「ショウ」と書いてあります。ショウだったんですね。そこでこのショウでは「現実とパフォーマンス」という題でやらさせていただきます。高城さんも明和電機さんもまさにデジタルとアートの最先端を走っておられる方で、それをなぜ私が司会するのかということが謎でありますけれども、打ち合わせなしぶっつけ本番でやってみたいと思います。明和電機さんの方は皆さんよくご存知だと思うんですけど、最近吉本興業に移ってお笑い専門になっちゃったのではないかとちょっと不安だったんですけど、いつもと変わらずやっておられるようです。明和電機さんがどうなっているのか皆さん心配されているようなので、そこらへんを含めて最近の活動など思う存分披露していただきたいと思います。

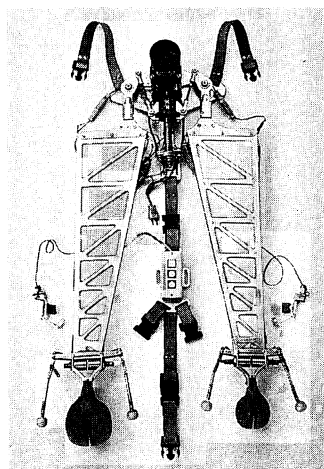
明和電機（副社長）：それでは最初に明和電機というものをよく分かっていらっしゃる方も多分いらっしゃると思いますので、「イロハ」の「イ」から始めたいと思います。自分たちでいろんな製品を作りまして、それを人に見せびらかして喜んでいる二人組とだけ分れば分かりやすいようです。

（ライブのビデオを上映しながら）

これは自分たちで作った製品をデモンストレーションしている、いわゆる一般でいうところの「ライブ」です。自社製品をステージに並べまして演奏します。既製の楽器は一つもありません。最初に二人が使うのは「指パッチン

木魚」という非常におなじみの製品と、社長が持っている「コイビート」という2つの楽器です。指パッチンをすると背中の木魚が「ポクッ」と鳴ります。

（指パッチン木魚による演奏）

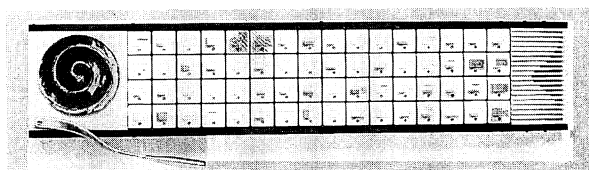


<左図：指パッチン木魚の写真>

明和電機（副社長）：これはちょうど「データグローブ」全盛の頃のもので、ああいうのがいいなあと思ひまして、指にスイッチをつけて背中が「ポクッ」となるという絵に描いたようなインタラクティブな製品です。違うところは下手をすると

感電するということなんです。それから、社長が持っているのは「リズムマシーン」です。ナショナルのスイッチがたくさん並んでいまして、それを入れることでリズムを作るというリズムマシーンです。普通のリズムマシーンというのは音が出るのですが、これは回すと100Vの電気が出てくるんです。この先端に物を物理的に叩いて出す装置がついていまして、リズムをだすというわけです。後ろで発砲スチロールとかおもちゃの缶とかが鳴っています。

（コイビートによる演奏）



<コイビートの写真>

明和電機(副社長)：明和電機といういろいろな楽器を作っている2人組という印象が非常に強いですが、今のような楽器を僕たちは「ツクバ」と呼んでいます。「ツクバ」というのは茨城県にある研究学園都市の「ツクバ」なのですが、音楽のジャンルで「リバプール」とか「モータウン」というのがあるんです。工業地帯にはなぜかこういう音楽が発生するんです。僕らが音楽をやり始めた時に、僕らも自分たちでジャンルを作りたい、何がいいだろうと考えた時に「ミナマタ」とか「ヨコハマ」とかいろいろ考えたのですが、どうもしっくりこない時に「ツクバ」という3文字がピンときまして、出身地でもあったので「ツクバ・ミュージック」という名になりました。誰も後をついてきてくれなくて僕らの代で終わりなんです、そういうジャンルでやっております。これが明和電機の活動の一本柱で「ツクバ・ミュージック」という音楽活動、もう一つはへんてこな魚に関係した「魚器(なき)シリーズ」という機械を作っています。魚器シリーズというのは全部で26種類あります。最初に26製品作ったらおしまいしようと思って作りました。26というのはアルファベットに対応しているわけです。

(魚器シリーズVTR上巻)

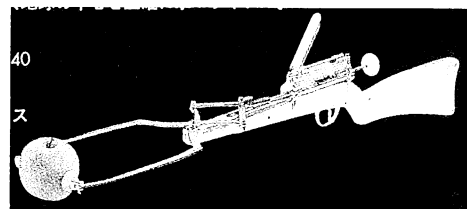
明和電機(副社長)：これは「ハンマーヘッド(A)」といます。パンチングカードによって死んだ魚を動かしています。パンチングカードが上にあって下から出てきます。そのデータを直接スイッチで読みこんでソレノイドを動かして死んだ魚をピクピク動かします。記憶が形になった装置ということです。

続いて「ハリセンポンプ(B)」です。日本には「ハリセン」という非常に特殊な楽器があります、いや武器ですか。精神に対する攻撃の装置です。このハリセンを利用して作ったのが「ハリセンポンプ」です。グリップを握るとハリセンが飛びだし、殴ると殴った回数がカウントされるようになっていきます。ちなみに「ハリセンポンプ」という名前は「ハリセンポン」からきています。続いて「コイビート(C)」です。日本には「鯉のぼり」というものがありますが、鯉のぼりの形のリズムマシンなので「コイビート」というんです。先ほど見てもらったものです。16ステップの8系統アウトのリズムマシンです。ナショナルのスイッチでリズムを作っていますので「ナショナルリズム」というやつです。手をまわすと100Vの電気が出ます。今この先端に何がつながっているかというグライндаがつながっているんです。グライндаがリズムに合わせて動いているというわけですが、洗濯機など100Vで動くものなら何でも可能です。今のは非常に大きいのでこれを「ち

っこく」作って「チッコイビート」。くどいようですが「鯉」と「ビート」で「コイビート(恋人)」です。続いて「魚コード(なこうど)(D)」です。日本には仲人という非常に特殊な制度があります。カテゴライズをしてしまう日本人が、どうしてもその中間にいるものにまでカテゴライズしてしまうものです。電気のコードは発電所と電気製品を結ぶ一種の仲人です。それで、僕らも仲人を作りました。魚の形のコードで頭がオス・プラグ、しっぽがメス・プラグになっています。非常に骨が尖っていますので踏んだら確実に血が出ます。差込みますと電気が流れ光ります。この「魚コード」は実際に工場で大生産されています。おばちゃんが一本一本手で入れていって、ものすごい風景です。ここは工場ではなくて漁村かと思えますけれども、これ吉本(興行)バージョンで3800円になりました。続いて「ウオノメ(E)」です。人間は正面しか見えないですが、魚は広い視野を持っています。それをシミュレーションするメガネです。魚眼レンズが左右についていますので、これをかけると魚と同じように見ることができるわけです。そうして情報の交錯がおきてしまうわけです。そして「グラフィッシュ(F)」です。日本では魚を殺すことで魚拓をとりますが、これは生きていううちに墨を塗って死ぬまでいさせてあげようというものです。このようにAからFまで見ていただいたのですがこのようにいろんな装置が全部で26種類あるのが「魚器シリーズ」という製品です。出発点は「自分って何だろう」というのがまず疑問としてありました。自分で自分を考えるのはたいへんな問題なので、自分を魚に置き換えてその魚についていろいろな分析を試みよう、そしてその結果を製品にしてみよう、手に取れる装置にしてみよう、というので始めたのが「魚器シリーズ」です。いま「ツクバ・シリーズ」と「魚器シリーズ」を見ていただいたのですが、このようにいろんな不思議な装置を作った人に見せびらかせる活動をしています。今日は一つ持ってきましたのでちょっと見ていただこうと思います。

明和電機(社長)：暮れに作った製品で名前を「ニュートン銃」といいます。

(副社長ニュートン銃に林檎を装填する)



<ニュートン銃の写真>

明和電機（社長）：真ん中の赤い液体が入っているのが水平器です。これで銃身を地面と水平にします。

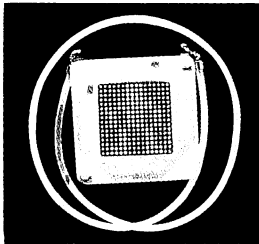
（副社長ニュートン銃を構える）

明和電機（社長）：引き金を引きます。

（副社長引き金を引き、林檎落下）

明和電機（社長）：正確に地球の中心を打つ銃です。これを作った当時、飛び降り自殺をする人が多くいまして悪い重力の使い方が流行っているなどと思ひまして、正しい重力の使い方を説明するために作ってみました。

明和電機（副社長）：後はもう一つあるんですが、わりと明和電機という100Vで何とかしているというイメージが強いですが、100Vではなくて電池、6Vに挑戦した製品があります。今までAC100Vでずっとやってきたのですが今度はDC6Vでブランドを作れないかと、「DCブランド」というやつですね、考えたのが「ビットマン」です。



<ビットマンの写真>

買った人の文字がまず出るわけで、文字に対応して「ビットマン」というキャラクターがダンスを踊るという製品です。ねらいは「俳句感覚で電子アクセサリを作ってみる」という感じです。今たとえばCGなどものすごい情報量で、ものすごい時間をかけて「タイタニック」などがそうですが、非常に映像表現が横暴なものになっていると思うんですが、そうではなくてこれは8×8しか表示できません。電池もすぐなくなります。マイコンもチップしか入っていないのですごい制約があるわけです。俳句でいえば言葉の数が決まっているようなもので、そのなかで何とかするという非常にライトな感覚で作ってみたいという電子アクセサリです。こういう物も最近を作っています。大体この辺が明和電機の「イロハ」のイ・ロ・ハくらいまでです。

服部：これ欲しいですね。ぜひVR学会のアイテムとして登録していただいて学会員に配布するというアイデアはどうでしょう。クラフトワークもびっくりヨゼフボイスもぶっ飛んだという感じで、まとめてもまとまらないことが分かっていますので、そのまま高城さんに続けたいと思います。

高城：僕は「クリエイティブ・ディレクタ」という仕事をしていて、物を考えて、技術的にどう展開するかに関するのをずっとやっています。今日はデジタルの映像を作ることについて最新作を見ながら皆さんとお話した

と思います。僕はこの手の仕事を始めて今年でちょうど10年になるんですけど、ものすごい速度で、特にデジタル業界においては他の産業分野の約20倍速いといわれています。その中でこの10年というのはいわば200年分にあたるわけですし、最先端のデジタル映像というやはりコンピュータ・グラフィックスを中心としたリアリティの可能性から非常に現実的なアプローチや表現までいろいろものを指しますが、その中で今日は僕の一番新しいものを持ってきました。

（SFのビデオ上映）

コードネームを僕らはSFと呼んでいるのですが、このSFというのはチャンバラ映画でありましてサムライ・フィクションの略です。

去年の夏、大公開されまして、日本でも銀座をはじめ各地で上映され、ちょうど2ヶ月前に韓国ファンタスティック映画祭でグランプリを取り、いまちょうどアメリカのフィルム・マーケットに出ています。これはかなりデジタルの技術を改良化しています。僕はコンピュータ・グラフィックスやバーチャル・リアリティなどのデジタルの映像というどうしてもユース・カルチャーというか研究者と若年層しかターゲットにしていけないというのがいやで、「僕のおばあさんにでもわかるような新しいデジタルの文化や表現はないだろうか」ということを考えながら皆で作った映画です。

主演は布袋寅泰というロック・ミュージシャンでサウンド・トラックもロックバリバリなんですが、お話としてはいたって王道、江戸時代のチャンバラあるいはニンジャ・ムービーですから、將軍家から預かった宝刀が盗まれるという大変単純なものです。

お城とか森とか空とかは、僕らは「描いてる」というんですが、ほとんどこれらは実写映像+コンピュータ・グラフィックスで多く作られています。もちろん天候が自由になったりすることもあるんですが、一番苦労したのはマスキングです。つまりほんのお城を撮りにいっても電柱があつたり飛行機とかいっぱい飛んでいます。そこで毎度コンピュータ・グラフィックスを用います。つまり、ハリウッド映画の恐竜みたいに無い物から有物を作るのではなく、逆に今の映像をマイナスしていくという歴史の成せる業なのです。東洋的な考え方と西洋的な考え方をコンピュータ・グラフィックスで考えると、プラスのCGの在り方とマイナスのCGの在り方がどうなのかというのが僕らの大きなテーマです。

表現としては今、藤井フミヤという人がお侍の格好をしています。実はこの翌週から彼は全国にツアーに行か

なくてはならないので、とても頭を剃ることができなかったので眉毛より上はコンピュータ・グラフィックスです。カツラだとずれてしまうとドリフみたいに見えてしまうので、これを後でトラッキングしているんです。トラッキングのためのソフトやコンポジティングなどを使って後で作っています。

幸いに白黒の映画を作ろうと決めた時からずいぶん楽だったんですけども、量子化は全部基本的に10ビットでやっていて、これをネットワークでやり取りしながらモデリングはL.A.で作ってレンダリングから合成を日本でやりました。アメリカ人にチョンマゲや手裏剣の説明をするのがものすごい大変で、いったいそれは何だ、ということになって絵を描いたりとかありました。短刀とかをL.A.でモデリングしています。これをアメリカ人に説明するのが大変だったんですけど、それより日本の時代劇を作っている人たちに、いろいろな説明をするのがもっと大変でした。「なぜ、カツラとかがずれているのが後で直るのか」とか、「普通の頭が後でなぜチョンマゲになるのか」というのが分からないので、「それは化粧の圧塗りと違うのか」と言われながら、そういう人たちと格闘するのが実は今回僕らの最大のネックでした。

すなわち、デジタル・カルチャーというのはまだまだ壁があるということで、僕はこの映画を僕のおばあさんに見せたいという話を最初にしましたが、こういう身近な壁を越えていけない限りは一般化しないのです。

すなわちコンシューマの土台とならない、イコール産業として成立しないということがいえると思います。今日のバーチャル・リアリティ学会の面子を見てもわかるように、すなわちバーチャル・リアリティというものの行き場がどこにあるのかということが、日本中はもとより世界中で見失われかけてしまっています。その時に、どうしないといけないかという最先端の技術、たとえば僕が10年前にジャンン・レニアーという人に会ってバーチャル・リアリティというものに感銘を受けてから10年、前に僕は10年が200年といいましたが、200年たった今日、そこからコンセプト的には大きく脱却できていないところそのものに問題があるということです。これはどういうことかという、我々の独自の技術ではなくて、コンセプトチュアルな面で日本的な何かということを追いかけていないんじゃないだろうか、ということがいえます。

僕はそれを見直す機会にチャンバラ映画というものを考え始めたんです。というのは、僕らにタイタニックを撮ることはできません。どんなにコンピュータの技術やお金があってもタイタニックは撮れず、しかしジェームズ・キ

ャメロンは逆に忍者映画やチャンバラ映画を撮れないというわけです。ですから、我々にしかできないことは何だろうかということ。たまたまこの場合はチャンバラ映画だったわけですが、このように日本的な古来のものではなくて、現代日本の中にある新しいメソッドやコンセプトチャルなものや、ひょっとしたらそれに裏打ちされた技術というものが、もっとあるのではないかというのが僕の直感です。

先日、僕はスペインに行ったんですけども、ベネトンの広告がスペインのマドリードの町中に展開されているのを見ました。そこに何が写っているかという原宿の女の子がいっぱい写っているんですね。原宿に日曜日に行くと奇妙な格好をした色とりどりの変な服の女の子がいっぱいいるわけです。それがベネトンの全世界広告として今一番新しい組み合わせや色の表現として、原宿の中学生の女の子を取り上げているわけです。ベネトンというのは色の会社としては世界の最先端です。僕はそこに現代日本の色から形から表層から深層までふくめてありとあらゆるものが、ひょっとしたら我々が見見過ごしてしまって表現者として、また技術をつかさどり、それを形とする者として見失っているものがあるのではないかと真剣に考え始めました。文化情報遺伝子すなわちミームといわれるものでもあるんですが、それを今日のアートの表現、すなわちコンテンポラリー・アートの中に活かさないだろうかというのが僕の次のステップです。

当然ながら、そこではネットワークの技術やデジタルテレビがその主軸となります。それを今度は、コンシューマをターゲットにしないといけないということです。新しいテクノロジーをコンシューマレベルまでいかに落とすかというのが、我々の持っている一番大きな課題です。解像度でいうと映画というのは非常にでかくて2000×4000くらいあって、OMNIMAXでいうと16000×16000くらいあります。僕らはちょうど今OMNIMAXアニメーションというのを作っていて、日本のデジタルアニメーションとアナログの最高解像度であるOMNIMAXが組み合わせられ、今年の秋ジュネーブで公開します。高解像度とインタラクティブということ、オプティカルのゴーグルをつけて、合成は人間の頭の中ですという新しい実験のステージを次に考えています。今度はチャンバラではなくて、いわゆるジャパニメーションというものをターゲットにしているわけですけど、そのなかで我々は人間の脳の中にあるコンポジティブ・システムとハードウェア・デバイスとして先端なもの、アナログの高解像度のものと様々なものを一緒にするという実験をしています。これはどちらかという

ともう認知科学の領域に入っていますが、おそらくそこに僕らの取っ掛かりがあるのではないかというのが僕の表現者としての仕事です。僕の仕事というのはクリエイティブ・ディレクターであり、プロデューサーであり、監督であったり、脚本家であったり、撮影監督であったり、特撮監督であったりするんですけど、この映画で僕はプロデューサーと特撮監督という2つの仕事をしたわけですが、その中で我々が日本人として追いかけるべき課題というのが、今後もっともっと出てくるのではないかというのが直感としてあります。テクノロジーでなくて日本独自の何かというものをもう少し追いかけていくことが、バーチャルリアリティというものをあつという間にコンシューマーレベルに落とし込み、次のバーチャルリアリティのステップ、すなわち、今日的な行き詰まっている状態ではなくまったく新しいカテゴリーとしても可能性があるのではないかと思います。

僕は、行きつく先は日本ではノンPCのモバイルがビジョンだと思っているので、そこにおける「ニュー・リアリティ」というものですね。ポスト・バーチャルリアリティとかニュー・リアリティというものはなにかということが全世界的な動きであって、アートもそうですが10年前にはジェミー・フォルサーという偉大なアーティストがいて、彼女はデジタルというものを最先端の武器にしていました。ところが、今日的なコンテンポラリー・アートの最先端というのは非デジタルなものです。すなわちニュー・リアリティを追いかけているわけですね。これはリアリティでもなくバーチャルリアリティでもなく、そういうものを超えたリアリティというものはどこにあるのかをずっと考えて追いかけていっています。ここに今までのデジタル・カルチャーというものがどう融合するのか、そして日本的な文化がどうあるのか、というのが僕の個人的な興味であり、そして、それをネットワークの中でトランザクションしながらモバイルと共に生きていくというのが正しい姿ではないかと思っています。

服部：高城さんは今日思っていることを一気にお話になったと思うんですが、少し解きほぐしながらやりたいと思います。論旨はVRは終わっているとおっしゃったのではないかと僕は理解しましたが。

高城：そうですね。それを認めないと新しいことが始まらないのではないかと。

服部：我々は高城さんも含めましてリアリティ製造産業に関わってしまっていて、そういう意味では新聞社はリアリティの製造業をやっているわけでありまして。いろんなテクニックを使っているんなスケール、いろんなポジションか

らのリアリティを伝えるマス・メディアというやつです。今そういう地盤が変わってきて、高城さんのおっしゃるようにデジタルでも、アナログでもその考え方をしなくてはならなくなってきました。どちらかというが高城さんのおっしゃったローカルなコンテンツという点で言えば、ローカル、イコールユニバーサルだと思うんですが、明和電機さんのパフォーマンスなんかはローカルのテイストで、かえってユニバーサルな何かを持っているというあたりがすごいなと思います。話題をもっと学会、工学的に落とすために変えていきますけれども、昨日、プレステ2のプロセッサの発表がありましたけれど、あれはどうですか。

高城：あれのスペックを見るとSGIのオクティンという1000万円くらいのコンピュータの20倍くらいデータ処理が速いわけでしょう。250 Gflopsとかいってそれが2万円台で売られている時代でしょ。その中でバーチャルリアリティというものをどう捉えるかというのはもはやギャグ化しているような気がします。僕はそれよりもバーチャルリアリティを超えていった時のリアリティ、認知科学と光学的ではないデバイスからどんな映像が脳の中で得られるかということにシフトしたほうがいいと思うんです。

服部：今のゲーム機なんかはリアリティを追究していくことで、ファイナル・ファンタジーのような方向に進んでいますけれど、明和電機さんは興味ありますか。

明和電機（副社長）：いや、興味はないですね。僕は出発点は美術なんですけれど、美術の課題というのはいきなり具体的なものから始まります。具象といってリアルに描くというものが現代美術になるとどんどん抽象化して、たとえば白いキャンパスに白い絵の具を塗っただけでおしまいという抽象の世界に入っていくんですが、コンピュータ、特にゲームはまったく逆で、最初はすごく抽象的なものから今はどんどんリアルになっていって、リアルになるとコマースカ何かでファイナル・ファンタジーとかの映像が流れても好き嫌いがありますし、なんか、ごちそうさまという感じです。もう要りませんという感じがします。

服部：一瞬にしてわかるリアリティと100万語を費やすリアリティがあって、コンピュータの方は100万語が更に1000万語になって1億語になってという方向で進化しているように思えます。両者をいかにつなぐかがポイントかと思っています。工学的には1億語の世界も大切ですが、学会的にいうと、コンセプト的な面も非常に重要なんでね。それにいたる材料として今何が起きているかという話をしながら繋いでいきたいと思っています。いままでのお二人の話とはちょっとかけ離れているんですけども。

(ALIVEのVTR上映)

服部：これはALIVEといわれる研究で、実用的なエージェントの一つの形です。実際にはインタラクティブ・アートに落とし込んでいるんですけども、これはスクリーンの前に立っている人をテレビカメラが映していて、クロマキーになっていてその人の映像と一緒に撮り込んでコンピュータの中で作られたエージェントみたいなものとコミュニケーションしています。何でもこういうことが考えられているかという、ヒューマン・インタフェースの研究という側面もありますけれど、いわゆるバーチャルなコンピュータが作り出した世界と我々の世界をマージしてその間の橋渡しとして、たとえば情報と我々のライブ空間のインタフェースを作っているというわけです。実際に中で動いているペット・ロボットはインターネットにつながっていたり、もしくはそれ自体がAIとかALife的なプログラムを実際に走らせていて、それを秘書と考えてもいいわけです。飼い犬ロボットと考えれば「インターネットに行って俺の好きな情報ってこい」と言う、ぱっと走って行ってインターネットの中から飼い主の好きな情報をハントしてくるという、秘書であったり、猟犬であったり、ころをなごます形でキーボードを叩かなくても情報を取りに行くインターフェースと考えてもいいでしょう。なぜこういうビデオをお見せするかという、明和電機さんの話も高城さんの話もパフォーマンスということを見ると、どうも身体表現とか我々がどう関わるかという主体性の問題を避けては通れないと思うんです。今までのコンピュータとかデジタルとかCGとかいうのはそういうあたりをオミットしてきたわけですけども、たとえば具体的に今デジタル・テクノロジーの中でサイバー・スペースなどの情報空間とのインターフェースを考えなくてはいけないのです。

高城：でもこれ古いよね。

服部：古いです。

高城：だってこれ10年くらい前、多分87年のSIGGRAPHのアナハイム大会以降にこういうのって圧倒的に増えてきたと思うんだけど、こんなものよりも「たまごっち」の方がよっぽど、関係性の中に愛が生まれたりモバイルが生まれたりそちらの方が成功ではないの。

服部：これも10年くらい前の話なんですけれど、それが市場で成立する萌芽だったと思います。

高城：でも今はまったく別のベクトルというか、映像の中に現実を求める今はサイバー・スペースと呼んでいるものとまったく逆で、ホンダのロボットとかソニーのロボットとかがそうだけれど、映像の実体化というか、今まで僕らがバーチャルだと思っていたものを実体化していく方向

に流れているんじゃないですか。いかがですか。

服部：まさにそうですね。

高城：そうすると単にデバイスの問題で、でも250 Gflopsが2万円代という時代がくると完全に終わっちゃっているのではないですか。

服部：これは古い順からたまごっちまで行きますんでちょっと我慢してください。

(バーチャル・アイドルのVTR上映)

服部：次はまた高城さんに批判していただくと思うんですけど、かつてこういうのがありましたということバーチャル・アイドルです。

高城：ちょっと下世話な話をしているいいですか。こういうのが出てきてよく「SPA！」とかそういう風俗紙ではない週刊誌みたいなのが取材にきて、必ず「人間はセックスしなくなってバーチャル・セックスとかするようになるんですか」、とよくいわれるんです。ネットワークを使ってセックスできるというんですけど「それってオナニーじゃん」って僕はいったんですけども、それってセックスじゃないよね。こういうものが実体を伴わないことはただのマンガのキャラクタの延長だから、ただのマンガと同じだよ。ポジションとしてはキューティーハニーとなら変わらないんだよね。そこでむしろ先端のテクノロジーをもって情報を半端に多くしてしまったため愛を注入できないとかそういう問題ってないですか。これだって16色くらいで描かれていてカメラが動かないとすればひょっとしたら愛が生まれたかもしれない。

明和電機(副社長)：昔「ブルービジョン」というグラフィックス集団が2Dのチャッピーというキャラクタを作ってそれがポスト・伊達杏子化していますね。その方が感情移入できる。

高城：そう、確か16色くらいだよ。

服部：このバーチャル・アイドルは本当にモーション・キャプチャを使って、まさにいろいろ仕掛けてアイドルとしてやったんですけども、どういう訳か流行らなかった。アイドルのもっている全ての要素をCGの中にプロデュースして生まれたのですけれど失敗でした。

高城：あれイギリスだとおおうけでしたよ。

服部：そうですか。

高城：僕はこうやって世界中でビデオ見てしゃべったりすると、わかんないけどヨーロッパの人はバーチャル・アイドルを見ておおうけで、日本人はああゆうものが好きだろうと必ず言うね。価値観の違いってやっぱりあって、この間「ガメラ」をみてすごいなとか言っていたらアメリカ人がカメがとんだ瞬間大笑い。見ているところが違うん

だよ。そういうとバーチャル・アイドルにも僕らの知らない何かがあるのは間違いない。

明和電機（副社長）：さっきの原宿の話と一緒にですね。

高城：そうかもしれない。僕らの知らない何かがあってそこに気づかないのが問題だよ。

服部：バーチャル・アイドルのダテ・キョウコ（伊達杏子）は今どこか海外でひっそり暮らしているらしいので、次に行きます。

（空手のトレーニング・プログラムのVTR上映）

服部：より具体的になると、これは伊達杏子の元がどうできているのかということで、先ほどの話の繰り返しになりますけれど、身体表現をどう組み込んでいくかという話です。これは空手のトレーニング・プログラムです。実際に人が動くと左の人がそのとおりの動き、右の人は空手の先生でキャラクターと一緒に空手の練習をするというやつです。

高城：これはただ単にデバイスの問題だよ。これができたことによって圧倒的にゲームの身体での表現性が向上したのは確かで、これを始めてみたのはダラスのSIG-GRAPHで90年くらいだと思う。それから今日まで進んでいないよね。光学式とかいろいろあるけど。

服部：今はデバイスを使うのではなくて画像認識を使って、人の動きを見てコンピュータが認識してそのとおりに動かすことができます。

高城：この手のすごいのはフランスのメディアラボでやっているもので、カメラが2つあってその間を補完して、後で立体化するシステム。これはすごいよ。これ最近ミュージック・ビデオとかで使っていてここ2年くらいでは一番すごいと思っているけれど、NASAを辞めた人が作ったという話だけでも。

服部：今、軍事技術から発生したといわれるVRがエンターテインメント産業に流れていることは確かですね。究極的には身体との関わりという最終的なインタフェースをもっともサバイバルな環境でやっているということですから。最も人間に近いところでやっているテクノロジーが一番広い範囲をカバーしているという感じで、大きい建物や美術館を作るよりも、もっとも兵士の生命を守るようなテクノロジーがかえって世界的にいろいろなムーブメントを引き起こしているということではないでしょうか。

（プロトコル学習ソフトのVTR上映）

服部：これはプロトコルを学ぶためのもので、やはり右にいる人が自分の身体を動かすとそのとおりにバーチャル空間の男性が動いて、バーチャル空間のマリリン・モンローと対話するというものです。まあ外国に初めて行ったと思

ってください。言葉が通じないとして綺麗な女性の人にプレゼントをしてお友達になろうとすることが文化として成り立つかというのをやってみると、彼女は突然見ず知らずの女性にプレゼントをするような軽薄な男はいやよ、という感じで逃げちゃうわけです。このようないろいろな応用があるわけです。

明和電機（副社長）：さっきの空手もそうなんですけれど、これは「死ぬかもしれない」というのがないのが大問題だと思います。このコミュニケーションをしても死ぬことがないですね。

高城：こういうことにおけるタナトスの概念をちゃんと整理している人がいないということが問題だと思うけど、だからこの後でくるウェアラブルとか身体化につながって、昔は現実をいかにコンピュータの中に置きかえるかということがバーチャルリアリティだったのが、それを超えてデジタル化したもの、符号化したものをいかに身体に戻すかということが大切です。ウェアラブル的には。

服部：今は我々が現実だと思っている世界をサイバースペースに写像していくというプロセスが進んでいて、人間の生活も社会のしくみもインターネットというコンピュータの中に表現してしまおうということだと思います。逆にこれがどうなのかというのを次で論じたいと思います。このまま行くとそろそろ感電死ではなくて、逆にサイバースペースに殺されてしまうのではないかという実際の時代が来はじめていくということをお見せしたいと思います。

（ウェアラブルコンピュータのVTR）

服部：これは一昨年、ウェアラブルコンピュータに行き着いたわけですが、サイバースペースとの関係のある意味で装置としてのコンピュータを服の形に貼り付けてしまったというものです。たとえば、今皆さんも携帯とかモバイルとかいっぱいお持ちだと思いますが、そういうものがどんどんデスクトップから皆さんのポケットの中に入りつつあります。たとえばバーチャルリアリティでよく使うHMDなんかは、もっと小さくって普通のめがねの中で映像が見えるとか、先ほどデータ・グローブというものがありました。自分の位置と体の動作をいろんな指示に使ったり、バーチャル空間とのインタラクションに使ってこうしています。

MITは今のパソコンはどうなるかという、どんどん小さくなって人間の服に張りついてしまうという発想をしたわけです。これが「ウェア」できるコンピュータ、いわゆるウェアラブル・コンピュータというものです。具体的には、携帯電話を紙みたいにして服の中に縫い込んでしまったり、GPSみたいなものもついています。ツアーガイドで、

指で指すと美術品の略歴や以前見たかというデータとマッチングしたりできます。これはガイドとしての機能をまわっているわけで、いわば情報をハンドルする情報機器と我々の身体が1対1くらいになってその人のライフサイズでコンピュータなどと情報のやり取りをしています。

明和電機（副社長）：いや、何で着なきゃいけないんだろうと思うんですけどね。ウェアラブル・ソロバンというものがあっても着ないですよ。

高城：着ないよね。

明和電機（社長）：元々、通信しようとか計算しようとかいうことを服でやろうとするからだめであって、たとえば夏は涼しく冬はあったかいというのがAIでコントロールできれば面白いと思います。

高城：僕は面白いと思うのは「洋服」だということだと思うんです。身体と機械の間にあるものは何だろうかとか考えるとすごく面白いと思う。ただデザインとして失敗しているからドリフみたいだったり伸びたイカみみたいだったりするけれど、洋服というのは面白い。身体と機械の「途中」にあるものは何だろうかとか考えることは面白いと思う。

服部：技術的に考えるとデータグローブを体中全部に貼り付けちゃったと考えるといいと思います。

明和電機（社長）：それは何のためですか。

高城：バーチャルリアリティとリアリティとの間にあるものは何だろうかということをやちゃんと整理しなくてはいけない時期にきているのではないのでしょうか。

明和電機（副社長）：何でコンピュータを着なくてはいけないんですか。

高城：いい質問です。理由はありません。コンピュータの進化の過程を電話を例に取るとはじめはパブリックなものなんです。それが家に一個黒電話がくるじゃないですか。それから留守番電話みたいに記憶媒体がついて、その後、線がとれてモバイルになり、携帯電話になるじゃないですか。次のステップというのは携帯電話というのは腕に着くわけでこれがウェアラブル。ウェアラブルというのは、人間の知覚デバイスです。目がふさがったら物が見えないでしょう。手がふさがったら何も持てないでしょう。次は手をあげようというのがウェアラブル。これが腕の次どうなるかという今度は指輪なんです。指輪になってその次はさらに小さくなって耳の中に入るわけ、そうやって電話でしゃべっても電話になっていないわけ、手はあいて。これは手を経てテレパシーに行くというわけ。今は手の時代にハードウェアが来て、コンピュータも電話も手があく時代が来る。モバイルからウェアラブルの変化という

のは僕の中の整理ではそういうことなんです。

明和電機（副社長）：じゃあテレパシーの修行と一緒にということですね。

高城：結果、そうだよ。

明和電機（副社長）：僕は思うんですけども「コンピューター」と書くのに7文字も使わなければならないんです。何で日本政府は「コンピューター偏」とか作らないんですかね。「ウ冠」みたいにですね。漢字文化ですから「PC」とかではなくて、コンピューター偏に手と書いて「キーボード」とかあるといいですね。

服部：まあ、コンピュータという言葉はなくなってしまうかもしれません。先ほどの話でいいますと、コンピュータがどんどん小さくなっていくというのは業界側の思惑なんです。どんどん小型にして携帯にしてポケットに入れて、とにかく大きいやつを小さくしたんで使ってくださいという発想なんです。しかしウェアラブルの発想は逆に貴方をバージョンアップしますというものです。これは身体が持っている機能とか情報の操作性というものをサイバースペースに繋げるということです。使い方としては身障者サポートも含まれるんですけども、動かなかった身体のある程度モータによって補強してあげようとか、目が見えない人にも町に出るとガイドしてあげようという身体機能の補完とかバージョンアップをはかります。一方では、コンピュータやGPSをつけて携帯電話をつけて、またネットワークもつけてというように上からダウンサイジングしていく方向と下からバージョンアップしていくという発想がちょうど攻めぎあっていて、それをコンセプトチャルに示したのがウェアラブルであるということではないかと思えます。ですから実際はアンビバレントにできるんですけども……。

（ウェアラブルコンピュータショーの上映）

服部：次のテープはですね。僕と高城さんは去年明和電機に対抗してユニットを組んでウェアラブルコンピュータショーというのをやったものです。

東京の文化服装学院でやったんですけども、こういうコンセプトを基に、どういう将来の情報環境がありうるかというのを、もうひとつウェアラブルコンピューティングを日本でもやってみたんです。これは未来の妊婦で、常におなかの中が見えるようになっていて赤ちゃんの状態がわかって、夫とも電波でつながってるというものです。バーチャルペットということで、この中でたまごっちを育ててもいいんですよ。最近サムがキャンペーンやってるから、生む人増えるかもしれないですけども、クローン技術の時代には、逆にリアルなほうが強調されるんじゃないかとい

う発想でつくった妊婦服ですね。どうしてもこういうショウだと、HMDが出てきて、世界中の地図がでてきたりするんですが、表計算とかワープロを持ちだすのではなくて、服の機能として、色が変わって、機能服地でデジタル信号通すと色が変わったり形が変わったりします。例えば体のコンディションをととのえるためにエアコンディションを整えたり。そういう機能を高めたり、平面型の、機能素子としてのコンピュータということもありうるわけです。

我々が左脳的に、「今、計算する」とか「何をやるぞ」といったような、キーボードをたたくといったような感じでのコンピュータとの関わりあいとは違って来る。そういうふうには、いづれならざるをえない。例えば学校ではインターネットが、もっと発達して学習環境が世界中どこの大学とかの場所になくてもいいということになって、学校とか建物にいかなくてよくなるという話になってくる。セキュリティとか情報が世界中で共有されてくると、我々のライフスタイルが変わってくる。車が出てきた時代と以前の時代と違いますし、コンピュータがある時代とない時代とライフスタイルが相当かわったと思うんです。そういうことをコンセプトアルに示してみようかなということだったんですね。

高城：この場合バーチャルリアリティはどこいったんですかね。

服部：バーチャルリアリティっていうのが意識される装置っていうよりも、ある環境のなかに分散化しているというか融合化しているんです。バーチャルリアリティという今はゴーグルをつけていざ見るぞっていう感じの、いかにも晴れの日にするというふうな感じなんですけど、そうじゃなくってたまごっちとかが持つてるリアリティっていうのは、自分が生活しているというリアリティに組み込まれてしまっている。そのためにはHMDとかグローブとかああいうような意識されたゲームではなくて、我々の衣食住のなかに埋めこまれていくような情報環境をもっとつくっていかなくちゃならないということじゃないかと思うんです。

(SONYのコンピュータサイエンスラボの基礎研究の上映)

服部：では次のテープをお願いします。次のテープは住環境に関するものです。これまでご紹介したのは身体のバーチャルな環境ですね。服がコンピュータ化していてそれが環境の中に取りこまれるというわけです。では環境のほうはどうなのか？ 衣食住の衣の方がコンピュータがウェアラブルコンピュータになったとすると、住環境はそれをサポートするのはネットワークだったり、例えば、位置とか

場所のセンサが反応してこっちはミーティングルームですよ、こっちは出口ですよと案内してくれる。学会でいわれるところのオーグメンテッドリアリティというものです。サザランドがやっていたウルティメイトディスプレイというものです。そのなかでウェアラブル環境で埋没している個人がインタラクションする一つの形。両方の研究の方向があったとおもうんです。実際SONYのコンピュータサイエンスラボでやってる研究では、部屋にあるオブジェクトにバーコードがついていて、それを撮ったカメラが認識して関連情報を表示します。SONYのVAIOのC1ですることですけど、その基礎研究になったものです。実際には本のバーコードを見ると本を開かなくても中の目次がわかるとか、ビデオのカセットを見ると、その中にどいのが入ってるのかがすぐ分かるという。アノティッドリアリティっていういろいろな付加情報を示してくれるというふうなものですね。

高城：次いこうよ。これだってさあ、もう買えるもんこんなの普通に。VAIO買えばついてくるもん。サイバーコードでしょう??

服部：こういう研究環境がもう製品化されてるっていうおそろしい時代ですけど。高城さん、さきほどおっしゃっていた製品化できないと思われる最後のやつを。

高城：次は僕もびっくりですか。

(CMUのバスケットの上映)

服部：これはあのCMUでやってる研究なんですけども、ドームの中の51箇所にカメラが備えつけられている。その中でバスケットやってると51箇所から中の人の動きをとらえていて、そこから瞬時にモデリングしてレンダリングするんです。リアルタイムでモデリングしてレンダリングして貼り付けているわけですから、CGで合成された画像を見ているわけなんです。一見テレビをみてるようなんだけど、解釈されたモデルが伝わってるということになるんですね。これなんかは、次のワールドカップで実用化しようとしているんですけども、自分の見たい方向から見られるんです。例えばボールの視点から見たいとか、芝生の視点から見たいとかですね、カズの視点から見たいとか中田の視点から見たいとかできるんですね。こういうところまでいくんじゃないかと。いちおうここでとめましょう。

高城：僕は、最後の面白いと思うのは時間軸をとりあつかってるところが、AからBへ移るといふ間をいかにスプリットするというものを表現するというのが面白いとおもうんですよ。ドームがなぜ三角形なのか気にならない？

服部：いやそうじゃないんですけどね。僕が恐いと思う

のは、CMUではカメラをキャンパスのいろんなところに各所に配置してるんです。あれをもっと大きいスペースでやろうとしてるんですね。そうするとみなさんが例えば東京とか歩いていると、カメラがいっぱいあって、全部監視カメラが人をトラックしている。プライバシーなんてあったもんじゃないと思うんですけども。実際に極端な話でいうと、湾岸戦争をやりましたけど、ああいう映像とかを偵察衛星とか完全に記録していて、もし完全に我々がやることが監視されているとすると、戦争できなくなってしまうという人達がいるんです。サダムフセインが今日、誰と会ってどいつとどういう悪だくみをしているかということが分っちゃう。

高城：朝日新聞みたいなことってますね。ちょっと僕フロッピーたちがあつたんでコンピュータ変わればこっちの画面にしてほしいんですけど……。

(「矢印」についてのPowerPoint資料の上映)

<「矢印」についてのスライド>

高城：では、デジタル社会における空洞化と僕書いてるんですけども、これバーチャルリアリティにおける空洞化とか、いきあたりをどうするかというそのものでもかまいません。我々が今日的に問題にしてるのは、明和電機は二人しかいないから二人で話せば終るんですけど、普通の大きい会社だと平社員から係長にいて係長から部長にいて担当役員にいて社長というものが、この3年くらいでいきなり電子メールとかで平社員から社長というようなことが、ばーんといけるようになったんですね。

この矢印とはいったいなんだろうかというのが僕の最大の課題です。例えば、コンピュータと身体の間にあるものはいったいなんだろうかということや、デバイスの問題だけではなくて、構造そのもの、矢印を我々はもっと真剣に議論しなければいけないのではないだろうかと思っているわけです。これはディスプレイインターメディアリー、すなわち中間構造がまったくなくなってる。まったく新たなインターメディアトリーというものを提案しなきゃいけない、発明しなきゃいけないわけです。リアリティとバーチャルリアリティの間にあるものかもしれませんし、バーチャルリアリティとこれから言われるであろうニューリアリティの間にあるものかも知れません。さっき、ぼくがいった括弧つきシミュレーションとか新ミラクルとかポストモダンが放置してきた問題をもう一回整理することなんです。それが今日の市場のダイナミズムを作っているわけです。

ターミネータ2におけるT-1000型ロボットっていうのをもう一回思い出していただきたいんですね。これはコンピュータグラフィクスにおいて革命的な映画だったわけで

す。僕はびっくりしたんですね。普段はおまわりさんの服とか着て歩いているわけです。それがどろどろした液体になったりするわけですよ。僕らが驚いたのはどろどろした液体がグオーンとおまわりさんになるというところに驚いたわけです。モーフィングという技術ですよ、このグニオンとなっていくしかかりの部分に驚いているわけです。すなわち僕がいうところの矢印です。

これをもうちょっとわかりやすく説明しますと、冬などで、僕のウインタースポーツといえば鍋なんで、鍋を例にとって説明します。まず鍋が食いたいっていう欲望があるわけです。で、火つけますよね、で鍋があって、「あ、出来てきた出来てきた」と思うわけで鍋奉行って人がいるわけです。僕は鍋における鍋奉行をDJと呼ぶんですけど、DJが「はい今です」ということで具をいれたりしてゴール、食べるということに向かうわけです。われわれはゴールを視覚化したりとか、火や鍋といったツールをつかうということについては、非常にデジタルな社会において真剣に研究され論議されてきたわけです。しかし「出来てきた」と鍋奉行が思うこと、すなわちその矢印というか、しかかりを真剣に論議してるひとたちがあまりなくて、それが非常に問題になっているのではないかと思うんです。

競馬における最終コーナと僕がいうんですけども、2-6がはいったから480円とかいうことよりも、第4コーナを回ったあたりになぜ人は興奮するのかということと近い論だと言えるかも知れません。それは整理しますと、「AからBへ、それをCと呼ぶ」。さっき放置されていた矢印をいったいどうとらえるかということです。その矢印は、コンピュータグラフィクスとか我々の世界でいうと「モーフィング」といったりとか、その間にたってるのは「キャラ化」ということで、静止画から「かわいい」と人々が思う感じの間にあるものや、音楽でいうと「Remix」、ファッション業界でいうと「スタイリング」とかいうわけです。その下にいくと「プロデュース」とか、コンピュータ的には「ミドルウェア」とか、jiniやjavaかも知れませんね。で、あと「パブリックドメイン」、社会的にいうと。知財の「共有化」といったものもそうですね。「リンク」といったものもそうかも知れません。今日的、ファッションや音楽も、ありとあらゆるものの焦点は矢印にあるんじゃないかというのが僕の一つの焦点です。AからBにむかうという矢印をどうやってとらえていくかということ、リアリティとバーチャルリアリティの間かも知れませんが、もっと真剣に論議する必要があるのではないかというのが僕の今のバーチャルリアリティに対する非常に大きな疑問です。以上です。

服部：明和電機さん分かりましたか。

明和電機（副社長）：要は、あれですよ。仏陀がすごいものを見て気がついてしまって、すごいものを見たり、知ってしまったりして、「あ、これはコミュニケーションできないから死んでしまおう」と思ったけれども、死ななかつたから仏教ができたんですよ。僕等がなぜこのような製品を作りつづけるかっていうのは、見ちゃったんですよ。「あ」って、ところが人間界でですね、技術とかxyでプライスを削らなきゃいけないという、現実というのはいすごい制約があって、そこへ落としていくとこういうような製品になっていかざるをえないんですよ。どんどん話がずれますけども、コンピュータ技術のすごく気持ち悪いところは見ちゃったものを、じゃあ、コンピュータでやろうと思ったら、コンピュータっていうのはよその人が見ちゃって作ったものですよ。思考法なんていうのは百人いたら百人ちがう、コンピュータには押しこめない思考法がある。にもかかわらずコンピュータ技術におしこめなきゃいけないっていう、その気持ち悪さがたまなくて。だったら自分たちでつくってしまおうというので僕たちはつくってるわけです。それをちゃんと、僕らは逃げてるわけですけども、逃げずに機械技術とかコンピュータ技術でやろうとしてるのが高城さんという方です。

高城：はい。僕はやっぱり、矢印を考えなきゃならないと思うんだ。話もどして悪いけどハードウェア的のいうとデバイスであって認知科学的のいうと知覚であって、じゃあコンピュータサイエンス的のいうと何かっていうのを整理しないとバーチャルリアリティ進まないんじゃないかと思うんですけどね。服部さんいかがですか。

服部：バーチャルリアリティっていうのは基本的にメディアの問題なんですよ。きっとそれを矢印と呼ぶ人もいられるかもしれないんですけども、我々のパーセプションの問題で、リアリティっていうのはずっとありますし、バーチャルといわなくてもこういう世界はずっとあったわけで、いまバーチャルリアリティっていう言葉で言ってるものも、今日的に非常に限定的にとらえるところの学会の話になっちゃうんですけども、高城さんや明和電機さんがやられてる話っていうのはそれ以前の問題であって、我々がなぜVRをやるかとか、なぜそこに立ってるかという、もうちょっと大きい視点から捉えていると思うんですけど。どっちかっていうと禅問答みたいになっちゃうんですけども。いま明和電機さんが言われた「見ちゃったもの」あたりを大事にしなきゃいけないんだけど、その「見ちゃった」あとで表現しているっていうのを、マスメディア的にポリゴン増やしてるというふうな、今のコンピュータ業界とかバー

チャルリアリティとかがそういう分野にいつちゃってるといふんじゃないかなと思います。

高城：バーチャルリアリティっていうのは、不可視なものを可視化するというところに、最終的に面白いところがあると思うんですけどもね。河口さんとかの作品もそうなんだけども。3年くらい前にサンフランシスコのドクターヒルギンのアレクとかいう論文を見るとすごいわけすよ。ピカールっていう本にも書いてあるんだけど、ウォルフっていうこういうちっちゃな薬で、イリーガルなドラッグとかじゃなくてポストバイタミンとか呼ばれてるもので、飲むとオーラが見えるわけじゃない？ 人間の視覚リズムそのものを替えているわけよ。デバイスなしでこれはすごいなって思って。我々が不可視なものを可視化するのは実はデジタル技術だともってただけでも、結果それはちがって、完全にそこまでいつちゃってるんだよね。あのピカールっていう本のあとにヒカールっていう違う論文があって、あっちもすごく、我々が知覚デバイスにどうアプローチするかっていうこんな厚い研究事例があって、サブタイトルがケミカルラブストーリーっていうんだけど、あれはねすごいですよ。ああいうものがでてくるとバーチャルリアリティっていうもの、不可視なものを可視にするっていうのは、現実との間のすりあわせを、もう一回見直さないといけないんじゃないか、面白くないんじゃないかと僕は思います。

服部：これをまとめろっていうのは……。

明和電機：時間的なものをつくって、それをリポートするというのは映画とか、CGもそうなんですけども、むしろバーチャルリアリティっていうのはそうじゃなくて、例えば浄瑠璃の人形を動かすというか、いかに自分の動きを人形にこめるかそういう技術のことですよ。CGのはなしをしている気がして。

高城：多分ねそれはね、時間軸を認識することというよりも空間構成だと思うんですけど。バーチャルリアリティっていうのは、自分を主体においたときの空間構成ですよ。それが、根本的な視点として間違ってるんじゃないかと。それは日本的解釈があるのではないかと。なぜそう思ったかという、株価のボードとかあるじゃないですか。すなわちx軸とy軸という風に瞬間的に判断してるんですよ。アメリカの株価のボードっていうのは電光掲示板みたいに、x軸に対してtimeという風に流れていくわけです。日本では「火」という漢字があって火という字をxとyで判断してますよね。アメリカではfireという流れていくので判断している。すなわちx + timeという概念とx + yという概念と、根本的に認識する力が日本とアメリカで

大きく違うのではないかと思うんです。

続いてアメリカ人が発想したのは空間構成、y軸ではなくてtimeの長さからz軸を割出すということによってバーチャルリアリティっていうものを可視化することをここ10年やってきたと思うんですね。我々はそれに追従していったわけでしょ。そうではなくて、我々にはまず初めに、x軸y軸があるので、その中からどうやって立体構成していくかっていうものを考えないと、結局「火」っていうものを判別する民族とf-i-r-eというものを流れていく民族と違うわけです。西洋と東洋との認知科学的な問題かもしれないんですけども、同じことをやってもおちていかないとおもうんですけど。そこが問題だと。

服部：今日の論議は絶対にかみあわないと思ってたんです。基本的にはお二人はアーティストです。つまり「見ちゃった人」だと思うんですね。そういう人達は、盆栽でも言う見立てとというか、そのなかに自然を見る。本質を見極めるというのは自然を全部展開しなくてもわかるという、そっちのベクトルでリアリティを考える人と、それをデイズニerland作っちゃうひとと。どっちかっていうとですね、工学的な方面でバーチャルリアリティなアプローチっていうのは、そういうbit数を上げていく方向ではないかと思うんですね。それはそういうことで考えると脳内の部分でリアリティを看破するアーティストな人と、まわりの環境を作ってリアリティを構成しようとしてる人たちは、おのずとパースペクティブが違う。逆遠近法みたいな世界になっちゃう。そのへんをあいまいにしながら、こんな凄いものができたんだぞという工学者と、それは違うでしょっていうアーティストとの間で、きっと論議がかみあわないんですね。

VR学会的アプローチと全く逆なアプローチで、明和電機さんも高城さんもリアリティを御覧になってる。そういう意味で「VRは終わった」というある意味では煽動的な意見もありましたけども、全くVR学会の目指しているの逆のパースペクティブがリアリティを照射する点は参考になったと思います。お二人は難しい論を展開されましたけども、お喋りになったこと自体がパフォーマンスだと思うんです。そういうパフォーマンスの中から、リアリティの空隙というか、ギャップを埋めていくということが重要だと

思います。

今回はぜひ明和電機さんに演奏していただきたいと、むりやり時間がきたということで、このセッションを閉じさせていただきますと思います。

【略歴】

明和電機 (MEIWADENKI)

1993年、ソニー・ミュージックエンタテインメント主催「アート・アーティスト・オーディション」にて大賞を受賞しデビューした土佐正道・信道兄弟による総合芸術ユニット。兵庫県生まれ。正道は広島経済大学経済学部中退、信道は筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了。93年明和電機を結成する。「明和電機」の名は彼らの父親が実際に経営していた会社名。作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶなど徹底した中小企業スタイルの活動で、世界に向けてその製品のすばらしさを公開している。展覧会やTV出演、雑誌連載など様々なメディア、方法論での活動はとどまるところを知らない。

高城剛 (TAKASHIRO Tsuyoshi)

1964年、葛飾柴又生まれ。日本大学芸術学部卒業。在学中に「東京国際ビデオ・ビエンナーレ」グランプリ受賞。卒業後ハイテクを駆使し、ナイキ、ソニーなどのCF、ミスターチルドレン、篠原ともえなどのビデオクリップ他、ゲームやインターネットに至るまで様々なジャンルを超え、新しい映像を次々作るハイパーメディア・クリエイターとして活躍。近作はCGを使ったチャンバラ映画「サムライ・フィクション」のプロデュース&特撮監督。CFでACC優秀賞(91)、ビデオクリップでベストリクエスト・ビデオ(93)、インターネットで米国インタラクティブ・チルドレンEXPOグランプリ(95)、映画で韓国ファンタスティック映画祭グランプリ(98)など、世界各国で受賞歴多数。

服部桂 (HATTORI Katsura)

1951年生まれ。早稲田大学理工学部電子工学課程修了。朝日新聞社に入社。新聞製作やニューメディアを手がける。87年、MITメディアラボ研究員。91年、[ASAHIパソコン]副編集長。95年、デジタル出版部編集委員として[DOORS]を手がける。98年、「ばそ」編集長。主な著書は「人工現実感の世界」(工業調査会)、「人工生命の世界」(オーム社)、「メディア・レヴューション」(ジャストシステム)など。主な訳書は「ハッカーは笑う」(NTT出版)、「人工生命」(朝日新聞社)。