



近未来のビジュアルな創造空間へ

寺沢武一（代理：伊藤淳子）、河口洋一郎、伊東順二



伊東：こんにちは。お二人の講師の方をご紹介します。まず、プロデューサーの伊藤さんです。

伊藤：株式会社エイガルの伊藤と申します。寺沢武一という漫画家のプロデュースをしております。今日は当初予定されておりました寺沢が急病のため、大変申し訳ございませんが、私が寺沢の代わりを務めさせていただきますと思います。力不足かと思いますが、よろしくお願いたします。

伊東：お二人目は、CGアーティストの河口さんです。

河口：みなさんこんばんは。

伊東：さて、今日は近未来というテーマと、漫画というメディアのこれからの可能性について話して行きたいと思います。ところで、河口さんは今日、会場にINDIGO2を持ち込んで来られていますが、何をを見せていただけるのでしょうか。

河口：今、4点ほど新作に取り組んでいるのですが、まだレコーディングやハイビジョンレベルで落とすといった時間がなかったので、作っている途中の作品の一部を、ちょっとカットを選んで、こんな感じで作っているんだよというのを見せたいと思います。

伊東：そうですね。先週、ドラクロアの「自由の女神」が、東京博物館で公開されて、そのオープニングに私も行ってきました。今、西洋美術が実は非常に絵画について悩んでいまして、現代美術では、特にその傾向が激しいのですが、絵画による映像表現というものの限界を感じて、どんどん画家達が、純粋絵画を志向しなくなっています。

その一方で、その後この二週間ぐらいの間に中国の四

川省の成都とか韓国のソウルに新しくできた美術館をそれぞれ巡回して見に行ったのですが、実は今一番絵画が盛んで、私が会った十数人のアーティスト達も非常にレベルの高いアーティスト達で、私もびっくりしました。四川省の成都にある美術大学の学生のアトリエを訪ねたら、そこにベネチアビエンナーレのディレクターとかそういう人たちが見に来て、今年出品してくれないかという話をしている程、今の世界的レベルから見ても高いレベルの絵を描いています。

そのギャップはどこにあるんだろうということを考えてみました。西洋の人たちがすでに絵画を放棄していることの原因は、ドラクロアの絵とも結びつくのですけれども、ある意味で技術的な完成というのが19世紀までになされて、そこに付け加えるものについて悩んでいる。技術的な完成といえば、東洋絵画の方がはるかに早く技術的な完成を見たのですが、その差異の中で絵画についての意識の違いがあるように見えたんですね。その一つは、西洋絵画というのが、たとえばピエロ・デラ・フランチェスカの「理想の都市」の絵にも見えるように、すべてを描き込むリアリズムを原点としていますから、たとえば見えない世界でもすべて、まだ見たことのない世界でもリアリストティックに一つ一つを構造的に完璧に仕上げていく。すべて、つまり目に見えると思われるものは全部作り込んでしまうという、目に見えるものを完璧に再現するという芸術が、絵画志向だったと思うのですが、もう一つの東洋絵画の方では、目に見えるものというものは一つのアイコンにしかすぎずに、目に見えるものから目に見えないものに入っていくということを重要視している。だから、中国・日本や韓

国の伝統的絵画もそうですし、全般の表現に言えることだと思いますが、特に北方系のアジアに共通して言えるのは、一種の絵画の中の象徴性やアイコンといったものから目に見えない意識へと引っ張って行く。

そういう意味では全てを描く必要がないわけですね。ある意味で空間の中でそれがどういう風に配置されているか、またはネットワークされているかっていうことが問題であって、その中には描き込まれないからこそ逆に多様な表現を選択することができるし、また、全てを描き込んだ再現性というものにとらわれないから、様式性からも脱却できる。そういうところに違いがあるように思いました。そういう意味では、東洋絵画っていうのがこれからある意味では、世界の現代美術や未来美術の中核になっていく可能性を西洋人も感じているし、私も感じてしまった次第です。

これからますます絵画の重要性というのが日本の中でも認識されるかもしれません。しかし、日本では、ある意味で絵画というものから別の方面に移行してしまったということも考えられるわけです。そういう意味では、絵画が現代美術もしくは20世紀の後半の美術になってから、その可能性というのが西洋美術化したためになくなってきた時に、アーティスト達がどんどん他の表現に行ってしまったということがありまして、例えばグラフィックデザインやイラストレーションが盛んになった理由も一つにあるわけですけども、漫画っていうのはある意味で、日本人に向けた表現様式を、探し求めていたアーティストが行った先ということも言えるのではないかなという風に思います。

そういう意味で伊藤さんは、寺沢さんの代理としてもしくは代理を越えて、寺沢ワールドの代弁者として、世界中で講演なさっているわけですけども、やはり、日本人はあまり感じない日本の漫画の特殊性というものを、海外の人のほうがよくわかっているという風に思われませんか。

伊藤：わかっている人とわかっている人の二通りがあります。漫画というのは基本的に、一枚絵で描かれるものもありますが、多くはコマで構成されます。そのコマという二次元の中で構成されていながら、コマを目で追うことによって時間というものを感じさせるという手法が、漫画の中にあるわけです。しかし欧米には、そのコマという感覚がありません。アメリカのコミックでは、コマは時間を表わしません。欧米の人は、まずコマの見方というのがわかりません。それがわかる人は、漫画に非常にのめり込むし、それらがわからない人にとっては漫画は新鮮に見え、中間というのはなくてその二つですね。寺沢武一の場合は、その二次元的な漫画というものをさらに多メディア

化するために、コンピュータというもので作品作りをして、データをストックしたことによって、どういったマルチモーダルなエンターテインメントができるかということ、十五年ぐらい前から始めました。なかなか理解してもらえなくて、今に至っても完成した形というのはいけません。テクニク的に高い技術を求めるのではなくて、あくまでも漫画家という一個人、アーティストが、一人でいろいろなメディア展開を一つの作品からどこまでしていけるのか、そのベーシックなものが、漫画であり作品であり絵でありコンテンツであるということです。

伊東：私もコブラのファンですが、ちょっとお伺いしたいことがあります。コマ割りに文化的な違い、受け取りかたの違いがあるとすれば、そこから発想される未来についての映像自体にも違いがあるはずだと思うのですが、その未来のあり方の違いということに対して、海外の人からは特徴的なことを言われたことはありませんか。

伊藤：わかっていない人の方が多いと思います。海外であるかないかは別として、日本国内でもわからない人が結構多いですね。漫画というものは始めがあって終わりがあるから、インタラクティブなものの方がいいという考え方がありますよね。ですから、たとえばインタラクティブコミックやインタラクティブストーリーなどがあって、ゲームの方が漫画よりさらに面白いか、マルチエンディングであるとか、読者参加型であるとか言われますが、それも一つの方法だと思います。

先程のパネルでどなたかが、作家によって全部作られてしまっているものを押し付けられてしまうということはあるという風に言われていましたが、アーティスト側としては、自分が見えてしまったものを100パーセント伝える手段として、始めがあって終わりがあるという流れも必要であって、どれが漫画であるとか、どれがベストであるということを決めるのはナンセンスではないかと思います。

ただ、いろいろなものがあるから、どれが漫画なのかということが誰も決められなくて、全部漫画であるというのが寺沢や私の考え方なんです。先程、明和電機の方が、明和電機の音楽は筑波だっておっしゃっていましたが、それと同じように、寺沢武一の漫画は、デジタルコミックになってもアニメになっても漫画になっても寺沢武一の漫画である、というのが私たちとしてのこだわりなんです。ですから一般論として、漫画がどうかっていうことはあまり考えないようにして、まず寺沢武一としてどうなのかということを考えています。

伊東：コブラでは、未来の空間や生活様式などいろいろ出てきますが、そういう発想はどこから得られるのです

か。

伊藤：不思議ですね。いないから言ってしまうですが、寺沢武一を知っているだけに、どこからあのキザなセリフが来るのかと思っています。たとえば、コブラの漫画の中に電話などが出てくることがあるのですが、その電話にコードがついています。そこで、「先生、今、コードレスとか携帯や腕時計型などが出て来ている中で、昔ながらの電話機というのはおかしいんじゃないですか」と言うと、寺沢は、「それは違うんだよ。電話というもののメタファーとしてコードが必要なんだよ。これがね、たとえば手ぶらコードレスなんかでチャネリングしているみたいにぶつぶつ言っているっていうシーンだったら、それは電話をしていることにならないでしょう。誰かとコミュニケーションしていることにならないでしょう。わからないでしょう。だからそこにメタファーが必要なんだよ」ということを言います。未来のことを描くときは必ず、誰でもわかるような現実を入れる、あるいは過去のものを入れる。それがSFであって、100パーセント何もないものを見せるというのはSFではなくて、何がなんだかわからないものになってしまう可能性があるということ、常日頃言っています。

そういう感じで河口先生の作品を見せていただくと、非常に難解ですけれども、究極の未来の、やはりアートだと思います。大衆的な理解を得るレベルの未来感覚というもの、未来を描くのと同時に、現実的に認知できるものをその中に入れていくということで、寺沢自信は、そういう文化のミックスとか、歴史のミックスとか、カルチャーのミックスといったことを楽しんでいるようです。

伊東：しかし西洋的な感覚からすれば、電話にコードはついてないとは思いますが。そこが先程の映像のシンボル性などに結びついて行くのでしょうか。ところで、一つ変なことを聞きたいと思います。今、私が家で一生懸命やっている「ファイナルファンタジーVIII」もそうなのですが、SFや近未来のことを描いた漫画や映像などに出てくる女性は、どうしていつもみんなホットパンツを履いたりセクシーな格好をしているのでしょうか。

伊藤：好きだからじゃないですか。

伊東：必ずそういう格好をしていますよね。

伊藤：寺沢としては、確かにそういう金髪のきれいな女性を、女性として好きということもあるかもしれないのですが、フィギュアとして統制が取れているということ、考えるとどうしてもそういう形になるのであって、原宿を歩いているお姉ちゃんという形では、この作品の中にはちょっと描きづらいなどと考えていると思います。ただ、他

の作家さんの中にはそういうキャラクターが出てくる場合もありますので、人によりけりですけれども、寺沢は形として見て、きれいな形がたまたま外国の人のスタイルであるという風に言っています。

伊東：ある意味では、ファッションは時代を表わすものですから、時代性から抜け出ていろいろな時代設定ができるので、時間設定ができるという意味では、むしろモードに近い方が近未来的になれるのかもしれないですね。

伊藤：寺沢のコブラという作品が最初に描かれたのはもう20年ぐらいい前です。その20年ぐらいい前に描かれたものを今、CGでリカラーリングとカリメークしているわけですが、古いという感覚がほとんどありません。それは、その時の流行ものというものが描かれていないからです。ですから、今描いているシリーズと、20年前に描いたシリーズを比較して、どちらが先に描かれたかということとはちょっとよくわからない。逆に、20年間もよくこんな同じ話を描いていられるなど不思議に思います。それぐらい時代にとらわれないものを作っていることが、スタンダードになって行くってことですね。コンピュータを使って描いている時に寺沢が非常に心配するのは、コンピュータ的な描き方とかエフェクトというのを多用しすぎると、「あっ、これは何を使ったな」、「あっ、このソフトを使ったな」、「こういうテクニックを使ったな」というのが見ている人にわかってしまうことです。それが1～2年たつと、「あの時代はあれが流行っていたよね」とか、「誰でもこれを使っていたよね」ということになってしまい、やはり時代遅れになってしまいます。

伊東：時代を追いかけると時代遅れになってしまいます。

伊藤：そうですね。ですから、そこどころで時代や新しいテクニックなども入れながらスタンダードになるものを作りたいということを、寺沢は常に意識しています。

伊東：それではそろそろ河口さんにお伺いしたいと思います。河口さんの作品は、常に原始と未来と両方を合わせ持っている世界ではないかと思うのですが、特に未来に関しては、発想した時はもうすでに未来が現実になっている時だと私はいつも思っています。たとえば、H.G.ウェルズが月世界探検すると、人間は、時間差はあってもいつかそれを実現してしまう。そういう意味で、イマジネーションをどういう風に持つかということ、常に考えていらっしゃる人に聞きたいと思います。「アーティフィシャルライフ」もそうですが、河口さんが未来的な空間というものをイメージされる時というのは、どういう時ですか。

河口：私が興味を持っているのは、言葉で説明できな

いような世界です。つまり、言葉で説明できるような世界は文学などでも表現できるけれども、ビジュアルでしか表現できないような、しかも動いている時間の中でしか表現できない世界です。たとえば、ネットワークの世界の回線網というのは、地球を覆っている生き物の神経細胞と思えば非常に簡単ですよ。コンピュータで作るCG作品そのもので集団を作るとなると、宇宙船やキャラクタやいろいろな怪獣などはみんな誰でも作れますよね。しかし私は、そういうことからはちょっと外れて、もうちょっと根源的なところで勝負できるようなところというのに興味があります。そうすると、先端のテクノロジーとしての見せ方というのにも大変興味があるのですけれども、発想のアイデアとしては原始的・根源的なところに興味があります。

伊東：河口さんはよく冗談みたいに、「僕は、種子島で海の中の神秘とロケットの発射を同時に見たから、ああいう世界を作るんだ」とおっしゃいますが、やはり、何か記憶の中から呼び覚まされるものというのがありますか。

河口：私個人の記憶というのは、日常的には十分な刺激剤として、狩猟生活のようにしてアマゾンジャングルや砂漠に行っているのですが、電腦空間の中の私個人のアイデアというのは、恐らく、テクノロジーが出る以前の縄文よりも前の、十万年前あるいは100万、200万年ぐらい前に遡った段階で、いわゆる文明化された人類ではなくて、爬虫類的、哺乳類的、両生類的なところを対等に見ている自然界というのを見た方が、私は生き物としての進化が純粋に体験できるのではないかと感じています。先程、中尊寺さんかどなたかも、技術が進歩すると人はだんだん退化して行くといったことを言っておられましたけれど、まさに便利になればなるほど、テクノロジーが代わりにやってくれるので、本来の野生的・根源的なセンスというものはいらなくなっていくのではないかと、思うわけです。ですから、先端のメディアに浸れば浸るほど、そこから離れた所から発想した方が、私にとっては心地よいです。

伊東：人間というのは非常に強欲なもので、たとえば全く存在していないものを描いていても、またそこにリアリティがないものを描いていたとしても、人間はリアリティを求めるといった性質がありますね。

河口：そうですね。たとえばグランドキャニオンで、1～2週間ずっと水とピーマンやにんじんだけを食べながらキャンプした後、日本に帰って作品にしてみると、グランドキャニオンのあの1000メートル級の岩山を、種子島にいたなまこやいそぎんちゃくと見立てて作ろうという風にな

ります。巨大な1000メートル級のなまこやいそぎんちゃくを群れを作って空を飛ばそうなども考えます。だから、山に行って上の方から見る時、自分の視線が水平線の界面だと思ったとたんに、いわゆる海底の海中の景色をいつも見てしまいます。自分がふっとそのまま水平に飛んでいくと、すーっと海中の透き通ったところを飛んで行くような感じの雰囲気、山並を上から見ると大変気持ちいいです。いわゆる空気ではなくて、流体の液体の中で見るというのは気持ちいいです。是非今度行きませんか。

伊東：いやいや。でも今お二人にいろいろお話していただいたわけですが、寺沢さんと河口さんが、ある意味では、この世の中に存在していないものを前提としたリアリティを作っているというところがわかりました。皆さんも、これからお二人がプレゼンテーションされるものを、そういう目で見ていただきたいと思います。そして、人間が求めるリアリティというのはいったいなんなのかを見ていただければと思います。では、伊藤さんお願いします。

伊藤：2月20日ぐらいに、ソニーのプレイステーション用のデジタルコミックとしてコブラが発売になりました。コブラの最近の作り方としては、CD-ROMやインターネットなど他のメディアに移すことを念頭においてコンピュータ上で作っていますから、どちらかというとコンピュータ上で見る方が、作品の色合いにしても雰囲気にしても伝わりやすいとは思っています。今までの紙のコミックと今回のプレイステーションコミックではいろいろ異なる点があります。たとえば、プレイステーションコミックでは、SEやセリフが入っているので、そういうものを3次元的にふくらまして、それが実際に音となって聞こえたり、セリフとなって聞こえるのに対し、紙面だけでは自分の想像で読んで行くだけです。こう言うとアニメーションを想像されると思いますが、アニメーションにも漫画にもそれぞれの良さというのがあると思います。アニメーションの場合は永遠と流れていくので、見る人・読む人のスピードも選べないし、想像する前にどんどん情報が入ってきてしまいます。漫画の良さというのは、一枚の絵を止めて見ることができるので、自分の思考速度で見て行けるという点です。実際にその一枚の絵に入っている情報というのはかなり多いですから、止めて見て十分楽しめるという部分が、漫画とアニメーションの違いだと思います。

プレイステーションコミックでは、漫画と同じにコマ割りになって画面を見ることが出来ます。プレイステーションがいいか悪いかという議論は置いておいて、1996年6月にBATという作品を、インターネット上にオンラインで

掲載をした時の話をします。その時には一ヶ月平均約2000万ヒット、多いときで約3000万ヒットぐらいありました。英語版と日本語版とを作ったのですが、非常に面白かったのは、欧米からの割合が約4割程度だったということです。その反応というのは寺沢武一のファンとか漫画のファンからの反応ではなく、「こういうものをはじめて見た」という反応でした。要するに、単なるイラストやグラフィックなどではなくて、どうしてこういう風にコマにわかれていてストーリーになっているのかということです。実は、Javaで順繰りにコマを見ることができるようなプログラムを用意しておいたのですが、順番に見るとということが非常に新鮮だったという反応が非常に多くありました。

寺沢は、音や効果といったこと以上に、まず色への強いこだわりがあります。紙の印刷というのは4色分解なので、どうしても透明度が出ないですが、コンピュータのモニターで見ると色の透明度やエフェクトなどについては、作家が作った想像力をさらに読み手がふくらまして想像してくれる要素というものが色の中にある、という様に寺沢は言っています。寺沢は、その色を表現する意味でのデジタルとかメディアなどに興味を持っており、例えば、CD-ROMにすると世界的グローバル的に使えるとも言っていました。実はそれについてはいろいろな苦勞がありました。

例えば、90年の初めぐらいにMacintoshを使ってヨーロッパに持って行くと、ヨーロッパにはMacintoshが全然なかったとか、Photoshopで描いて香港のイベントに持って行くと、香港にはMOがなかったとかといったことがありました。口で言っている程、世界的なことというのは当初はなかったのですが、今、インターネットやネットワークが広がって行く中で、寺沢が望んでいたような展開ができるような時代に、だんだんようになってきたのではないかと思います。

河口先生がおっしゃったように、プロダクションとして工業製品みたいなゲームを作るといような考え方ではなくて、寺沢もやはり職人的に自分で作りたい、自分で表現したい。寺沢武一というアーティストがどこまでできるか、また、いろいろな形で展開していけるのかと言うところで、まさに挑戦している途中ではないかという様に思っています。私はその中で作ることはできないので、細々としたサポートをしているわけです。

私個人としては、寺沢自身が使っているMacintoshはハーレーダビットソンなみに、ぎんぎんにチューンアップしてしまっていて、これ以上はできないのではないかなという、かなり限度まで来ているような気がしています。そうしたら次は何なのだろう、ワークステーションなのかなという

ことは2～3年前から考えていますが、SGIを使うことを選ぶとMacintoshでやってきた素材はどうなるのだろうかなどと考えると、なかなか移行する踏ん切りがつけられないというのが現実のところでは。

伊東：ところで、お持ちのMacintoshの中に入ってるものはお見せにならなくてよろしいですか。

伊藤：これは、コブラガールズというイラスト集の作品を描いたデータです。皆さんはおわかりだと思いますが、寺沢は今、一枚の絵を描くときにレイヤーというのを使っています。だいたい10枚から多いものでは30枚ぐらいを使って、背景とキャラクタを分けて描いています。これはイラスト集なのであまり複雑な絵がないのですが、たとえば図1はシンプルな例です。この作品自体はちょっと前のものなので、あまり3次元などは使っていないですが、今は図2のように、バイクなどは全て3次元でレンダリングをして、キャラクタ自体も3次元で描いているものを使っています。

これはコブラガールズというコブラに登場する女性ばかりを集めたイラスト集ですが、ゆくゆくは動かしたいと思っています。

次にお見せする絵は、今年になってから連載を始めたものですが、完成したものよりも制作途中のものの方が面白いと思っただけで持って来まして(図3)。自分のところでスタジオを作りまして、この主人公はそこで写真として撮った実写です。この実写とCGとを合成して、合成漫画というものを作っています。ここで注目すべきことは、鉛筆の線の下書きで描いてあるポーズと全く同じポーズで、主人公の撮影をしていることです。写真を撮ってそれを下書きにするのではなくて、描いてある鉛筆の下書きに合う写真を作ったり、あるいは3次元のデータで作ったりしていますが、はっきり言って大量生産には向いておらず、職人芸みたいなものです。

寺沢は、たまたま漫画家としては多少有名ではありますが、使っているのは大衆的な技法ではなく、寺沢武一でなければできないというものなので、そういう意味ではアーティストの方に寄っているのではないかという様に私自身は思います。ただこれが、寺沢武一がやりたいことかと言うとやはり違うのではないかと思います。最終的には映像みたいな形で動かしたい、と思っと思っています。しかし、動かす時にたとえば映画にしてしまうと、自分がこういう人がキャラクターになってほしいと思っと思っています、俳優さんによってキャラクタが制限されてしまいます。たとえば、石坂浩二が演じたら何をやっても石坂浩二になってしまいます。そうではなくて、やはり自分がこういう

キャラクターを作りたい、それを動かしたいということをしてディレクションするだけではなくて、出てくる人自体に自分がイメージする人を出して行きたいということが、作家としてあるのではないかと思います。

私は、昨年ウェアラブルコンピュータのイベントでMITのコーディネートをしましたが、その中で、DyPERSというヘッドマウントディスプレイにCCDカメラが付いたシステムがありました。そのカメラで何かを見ると、見たものをオブジェクトとして認識するのではなく、簡単に言うと色数などといったデータで物を認識して、それに関するデータベースから情報をひきだしてくるというシステムです。元々MITがサンプルとして作っていた例では、DyPERSを使ってルノアールの絵を見ると、ルノアールの情報が出てくると言ったものだったのですが、実はあまり面白くありませんでした。

それで、デモンストレーションとして昨年作ったものは、たとえば漫画のポスターや寺沢武一のイラストレーションを壁に貼って置いて、それを見ると寺沢武一のインタビューのテープが出てくる、あるいは別のポスターを見るとアニメーションが見える、あるいは漫画自体が見える、それがヘッドマウントディスプレイで見えるというシステムです。こういうシステムが進化すると、おもしろいことになります。たとえば、漫画というのは、今、だいたい200円くらいで売っているわけですが、そのいいところというのは、お風呂場でもラーメン屋でも見られるということだと思います。

そこで、上記のようなヘッドマウントディスプレイ・システムを持っていて、それがどこに行ってもネットワークに接続できるインタラクティブなウェアラブルコンピューティングの環境にあるという状況を考えてみます。そうすると、たとえば漫画がインデックスになって、漫画だけを楽しみたい人はそれでよし、でも漫画を見ながら実はネットワーク経由でアニメーションが見られるとか、音が聞こえとか、あるいは最新情報が見られる、また作家のインタビューが見られる、などといったことが可能となります。

この様に、漫画が一つの非常にシンプルなメディアであるとするれば、もう少しアクティブなメディアとして何かができるかもしれないと思い、一つのとっかかりのサンプルとして、ウェアラブルコンピューティングを利用して作りました。そうした中で、先程も言いましたように、漫画とはいったい何なのかについて考えています。雑誌に載るのが漫画なのか、動くものも漫画であればインターネットでも漫画です。アニメーションになってもならなくても、寺沢武一が作っているものは寺沢武一の漫画ではないか、

それが寺沢武一の表現ではないか、という様に考えています。

伊東：(コブラガールズの製作画面(図3)を見せながら)私はそういうシステムを使って見たいと思うのは、たとえば、このようなドローイングのプロセスです。今、漫画というものは、ご存知のとおりコミックと単純に訳されてしまっていますが、もともと漫画というのはドローイングのことを言っていたわけですから。絵の下地になるような、自由に描くデッサンのようなことを言っていたわけですが、そういう意味では、ダビンチも同じようなドローイングをしています。そういう中に、作家がどういう風にこれを描こうとしたかという意図が見える訳ですが、特に、寺沢さんのように近未来のことを描かれる方は、どのように発想をしてくるのかなどといった点は、非常に興味深いと思います。

今日は河口さんが「近未来」というテーマを設定されたと思いますが、河口さんが「近未来」と表現されていらっしゃる時制というのは何ですか。つまり、たとえば未来について近未来とか、過去について近過去とかと言うように、時制を設定する意味というのは、結局、今の現実から単純に進化した場合の未来という意味ではないかと思っています。今の現実から離れた未来ではなくて、現実から単純に進化した場合の未来となると、それはもう現実でしかないのではないかなと私は思いますが、いかがでしょうか。

河口：近未来と言えば人類滅亡前後のことで、たとえば金星や火星など他のいろいろな惑星に行くことができる頃で、一方、未来と言えば、人類とは全く違う別の生命体が1億年か2億年後に地球上に住んでいるような頃だと思っています。ですから、私にとっての近過去と言うのは過去100年位で、近未来と言うのは、たとえば月面、金星、火星、土星など地球から外に出て行くなど、新たなものにステップするという感じがします。しかし別に言葉はどうぞでもいいのですが、普通、一般用語で近未来と言えば、現在から2~30年を加えた頃と言うような感じはします。

やはり私はいわゆる脳空間の中というのは、非常に説明的なものをなくしたところの抽象的な音楽のようなもので、セリフも全て無くしてしまうとどのようになるかというところに興味があります。たとえば色とか形は、先ほど言いましたように、私は全て時間の動きの中でやっていますので、これ自体を静止画的にスケッチして作るということは絶対にありません。全部動きの中でやっていますので、たとえば皆さんに見ていただいているのは、動きの中の一部を見ているということになります。

ですから私が言う「**FLORA**空間」というのは、目の前をどんどん走馬灯のように通り過ぎて行くような、自己変化しながら生き物のように変容して行くものです。さきほど伊藤淳子さんが言っておられたようなアニメーションにするのでしたら、一枚一枚の静止画や写真からアニメのフィルムを取って動画に起こして行くのですが、私の場合は、最初に時間のプログラムやアルゴリズムがあって、時間の中でどんどん作って行くという発想でやっています。作ってみて初めて過去を振り返るという面があります。作る時には常に時間軸上でやっていますので、たとえば**FESTIVAL**や**FLORA**というタイトルの作品(図4、5)も同じように、時間軸上でどうやって行くかというのは、やってみて後でわかります。

私の場合は、昔から自己増殖や自己組織化するというものを、自分の手でいちいち設計して行くのではなく、なるべく混沌の中に放り込んだように動くように作るにはどうしたらいいかということ、いつも考えています。

伊東：この**FLORA**をお作りになったのは10年前ですよ。

河口：これは今、動いていますが、この動きそのものは自分で制御しないで、特殊な関数を使って時間軸上で変化させて行きます。空間の中の生命体は、ほっておいたらどんどん変容して行くというのが私の理想です。

伊藤：これは、作っておられる時に動いているわけですが、何ができてくるかわからないことに対する期待や面白さというものがありますね。しかし、できたものはパッケージで、完成しているわけですね。でも本当は、河口先生としては、これを完成されたパッケージとして終らせているのではなくて、どこかでまだ動いていたりする方が、より良いということですか。

河口：これはわずかに3～4分の作品ですが、24時間フル回転で計算が1年かかっています。ですから、いろいろ放り込んでおいて、どんどん変えて行くという点に別の楽しみがあります。今おっしゃられたように、私の場合の興味というのは、まさに前もって確定されていない世界というのを見つけ出して変えていくという点です。

伊藤：寺沢ともそのような話はしますが、それは、まるで底が空いている柄杓で水を汲んでいるという感じで、時々、うれしいのかうれしくないのか判らなくなることはありませんか。

河口：作る時に決められたことをやる方がそれだけ、できあがった壺になったら焼かないです。ですから、建築などは完成するまで予測されていますが、そういうのは苦手です。私の理想は、まさに今おっしゃられたように、公共

と私たちがいる物理的な空間と**FLORA**空間の中で、もうひとつの人工的な別の**FLORA**空間が時間を持って動いているというものです。それは何がどうなるかわからない。私が目指す人工的な**FLORA**空間と言うのは、メキシコの砂漠やアマゾンの淵でピラニアが何かを食ったりしていると言った感じで、別々に進んで行くという、そこに入ったらその世界が面白くて、見ない間でも別の時間軸でどんどん進んで行くというものです。

伊東：私はこの「**FLORA**」が今でも河口さんの最高傑作だと思います。一方で、コンピュータは日々進化していますから、たとえば今、河口さんが使ってるコンピュタもいつかは古くなってしまいます。それが不思議なところで、良いものは古びないとも言えます。いろいろなデータを付け加えて、どういうシステムで作ろうとも、それが意味では**FLORA**空間であったり**FLORA**システムの良いところでしょうが、良いものは古びないという原因が見つかったような気がします。

河口さんはどうですか。今、伊藤さんからお話がありましたけれども、たとえばこの「**FLORA**」に、ある意味での制約のようなものがあって、付け加えられなかった世界というのはどういうものですか。

河口：今は、1年間も計算した結果をモザイク的に編集しているだけなので、できればカットごとに別の世界にして、一個一個のカットを全部繋いで一つの連続して続いている世界にしたいと思います。たとえば、ここではこの波がずっとひたすら変わり続けるとか、ここでは自転しながらずっと動き続けるとか……。意図的に編集しないで、コンピュータの中でも彼らがどんどん変わって行くような方が、私にとっては良いと思います。ひょっとしたらこのVR文化フォーラムは、来年バリ島で開催するかもしれませんが、熊はいなくても他に怯える獣がいたりして結構心地良いので、ジャングルや海に行くとい日いられますね。

伊東：VR文化フォーラムをバリ島でやるというのは非常に良いことだと思いますが、たとえば、バリ島で海を見ながら海の世界を表現した作品を作ろうとしても、決して目の前の海とは一緒にならないわけですよ。

河口：私は再現というのには全く興味がありません。再現というのは、アートの世界以外でも、たとえば原島先生がその気になれば、盆栽などでもできると思います。こういうのは理工系の人の方が逆にきっちりと再現するのですよ。

伊東：河口さんも、ただ再現しようとは思わないけれど、何かを再現しているわけですよ。

河口：私は、今、たまたま東大の人工物という研究セ

ンターにいますが、人工物を理解したり作ったりするためには、人工物ではない生物を理解した方が良いのではないかという逆の発想で、自己生成できるような新たな生命体に興味があります。たとえば昔のグロスモデルが、ちょうどマンデルブローさんがフラクタルの算出をした時に、フラクタルが流行りました。フラクタルが流行ると、なるべくそこから離れたい。たとえば人工生命の研究が10年ちょっと前にアメリカで始まったら、そこからなるべく離れていきたいですね。

自分で作っている電腦空間では、たまたまフラクタルや人工生命の言葉を使っている、それらに入っていくたいたくありません。先程言った西洋的なフラクタルの世界と云うのがありますが、人工生命研究でもいわゆるスタイルというのがあります。それに入ってしまうと、思考方法がパターン化されてしまって、もうアーティストやクリエイターではなくなるような気がします。フラクタル的な思考方法や、人工生命的な思考方法、また複雑性的な思考方法など言うように、必ず学問というのは決めて行くものなので、作曲家がそういったところに入らない方がいい音楽が作れるのと一緒に、音楽やビジュアルを作るアーティストもそこに入らない方が、良いものができそうな気がします。

制約というものはなるべくない方がいいから、常に流体の中で生きているような感じがいい。決められた構築物の中に入ると、いわゆるそれなりの思考になってしまって、面白い電腦空間というのは出てきづらくなるというパターンがあります。皆さんすてきなホームページをたくさん作っておられますが、いろいろ見ていると、あれも必ず一種の型ができてしまっているようですね。私は、その型を破れなくなってしまうのが恐いです。10年か20年たつと、誰でも違う世界に行っていますよね。しかし振り返った時に、あの型にはまっていたということが恥ずかしいという思いをしたことはありませんか。私はフラクタルの本というのは、一切読んだことがありません。

伊東：でも、よくフラクタルのことを話していますよね。

河口：言葉としては出していますが、たとえ、マンデルブローさんの家に呼ばれて食事をご馳走になってフラクタルの本をもらったとしても、私は読みません。それがちょうどいいと思っています。

さて、ここで3次元立体視用の眼鏡をかけてください。図6は当時、ベネチア・ピエンナーレの日本館で展示したものです。恐らく、30～40メートルぐらいの巨大なスクリーンで見ると、もっと酔うのではないかと思います。

伊東：伊藤さん、今を見て、いかがですか。

伊藤：話がちょっと戻りますが、河口先生は、再現することに対してあまりご興味を持っていらっしゃらないっておっしゃってましたが、寺沢武一の場合は、自分が見てしまった世界があまりにも面白いから誰かに見せたい、自分が見たものをとにかく再現したい。しかし、描いている時は楽しくないと言います。なぜかと言うと、先程下書きを見ていただきましたのでおわかりのように、もう自分には頭の中で見えてしまっているから、本当は見たまま終わりたいのもうやりたくないからです。ですから、寺沢にとっては、脳波で想像したのがそのまま絵になるのならそれが一番の理想です。しかし、自分が見てしまったものがあまりにも面白いから、誰かに伝えるためにやらなければならないというのが現実です。逆に言えば、河口先生のように、何が起るかわからないものを作って行くところまでの度胸がないのかもしれませんが、今、拝見して思ったのは、これは立体になってある意味で増殖して行くわけですが、でも表示しているのはやはりモニターであり、モニターという四角の画面や眼鏡というもので、現時点では空間に限られてしまいます。それは将来、空間としてはどうなるのですか。

河口：私の場合、空間というのはありません。Omni Max シアターなら丸いですが、その他映画館でもどこでも、世の中は普通、世界中四角ですね。ですから、空間というのは、枠が非常に邪魔ですね。(INDIGO2で作りかけの自分の作品(図7)を見せながら)たとえばこれも、今はハイビジョンではないので、非常にレゾリューションが粗いですが、制作中のシーンの一つです。今、会場で投影しているスクリーンは、たかだか数メートルの大きさですが、これが30～40メートルぐらいの巨大スクリーンになると、私たちの目の前の方に完璧に入ってしまうので、過激に別の惑星、電腦空間に入ったような感覚になります。ですから、なるべく早く空間は取ってしまいたいですね。

伊東：この映像は、一昨年パリの日本文化会館のオープニングの時に見せてもらったものと同じですか。

河口：そうです。あの後ずっと手をつけていなかったのですが、今、完成させようとしているところです。

伊東：そうですか。スーパーハイビジョンを使ってもらえるのですか。

河口：はい、スーパーハイビジョンです。結局、私たちは作曲家や音楽家と同じように、ある意味では非常に抽象的なメンタルな所で勝負することになります。ですから、いかにぶっ飛ばかということが重要で、私が日常的に

ジャングルや砂漠、海底、北極、高山などでキャンプするのも、現在の文明世界から抜けた所で、純粋に電腦空間のことをさっしり考えることができると思うからです。

伊東：やはり技術的なことではなくて、発想をすることに対してどれほど自由になれるかというところが一番大事なわけですね。

河口：はい。ですから、いつもコンピュータの画面だけを見ていると、発想がちんけになってきますよ。

伊東：たとえば河口さんの作品にも、できあがりがないぶん雑なところと、いいところが交互に表れて来る時がありますが、河口さんが機械の中に没頭している時は、河口さん自身がそこから脱却しようとしていますね。ですから、たとえば機械の中のいたずらな密度性を増そうとしているときは、決して良い結果が出ていないように思いますが、どうですか。

河口：それはするどいですね。作品に取り組んでいる最中は、自分では自分のことがわからないです。非常に悪い状態で作った作品を、5年か10年後に見ると、恐らく非常に恥ずかしいですね。

伊東：しかし、そういうものをまた新たな目で作り直すこともできるという点が、逆に言えば、コンピュータを使うよさでもあると思います。

河口：過去を振り返るくらいなら、また新作を作った方がいいのではないかと思います。私は、1975年から今までに自分が作った作品をきちんと整理していないので、どこかに編集し忘れているものもあるのではないかと思います。死ぬまでに、自分の作品を全部一回きちんと整理しようと思っています。

伊東：そうですね。二年前のパリ日本文化会館のオープニングで河口さんの作品をぜひ見てもらいたいと思いましたが、河口さんをお願いしましたが、データがどこにあるかわからないと言われてまして、アメリカまで探したこともあります。

河口：電腦空間をジャングル探検と思えば、鉈や斧でどんどん切り開いて行きますよね。忘れ物をしたから取りに帰る暇があるのなら、もっといろいろな分岐を新しく切り開いていった方が、スリリングに行けるじゃないですか。どんなに長生きしても、また、どんなに健康ライフに気をつけても、我々は2050年頃にはほとんど死んでいますよね。

伊東：今までは人間と作品のライフサイクルが一緒だったわけですが、河口さんが自己増殖する作品に挑まれているのは、そういうものから脱却したいということですか。

河口：そうですね。たとえば50年後というと、体はだ

んだん衰えて来ると思いますが、自分の創造力のチップだけをどこかのコンピュータに移しておきたいと思っています。そうしたら、ずっと作って行けると思いますが、SFの世界になってしまいますね。

伊藤：ちょっと俗っぽい話ですが、池田満寿夫先生に生前お会いしてお話したことがあります。ちょうどそのころは、池田先生がMacintoshで作品を作り始めていたのですが、どうしてMacintoshを使うのですかと改めて聞いてみました。そうすると、作りながらいろいろな試行錯誤をして行くわけですが、今まで思考錯誤をしていたものよりも、Macintoshを使うと、もっと効率的に試行錯誤ができるとおっしゃっていました。しかも、「アーティストというのは、その試行錯誤をした過程がお金になるんだよ、僕が死んじゃった後に、これがお金になるんだよ」と、笑っておっしゃってました。これは冗談ですが、そのときデータの一枚でもらっておけばよかったと、後になって思いました。

やはり池田先生は、振り返るといふのは違う意味で、作る過程を残して行くということが面白いとおっしゃっていました。それで、寺沢も言っていますけれど、紙に鉛筆で描いたものを消しゴムで消してしまったら、もとのものがなくなってしまって同じ線は二度とできないわけです。しかし、コンピュータでは同じものを何回も複製できるし、それでいて変えて行けるというメリットがあります。ですから、残すことが目的ではないんだけど残っていく面白さというのがある。それで、その変わって行く面白さや、作って行く面白さというのがある、ということは言っています。

河口：残すというのは、コンピュータが遅い場合の問題で、たとえば今、スクリーンに映しているシーンは、ほっておくとどんどん自己増殖と自己組織化をして行きますが、高速のコンピュータと30～50メートルの大スクリーンを用いて、非常に高密度に計算できたとすると、コンピュータが作り出す電腦空間の中で生命体が自ら自分の形をどんどん変えて行く生き物になってしまいます。それが私が究極的に、また純粋に体感できる世界だと思っていますが、20～30年するとそうなるかなという感じもします。私たちが編集という人間技でやるのではなくて、生き物と同じように、高精度な巨大空間ができて、ほっておいてもどんどん変わって行くということです。

伊東：河口さんがやりたいことも池田さんがやられたかったことも、二つとも正しいと思います。河口さんが先程言われた、過去のことは振り返りたくないし変更しなくてもいいというのは、アーティストというのはやはり自分の

生き方や生きているプロセスをそのまま作品に反映させるので、表現が適切ではない場合と思われても、結果的にはその人の全体的なライフスタイルの中ではすべてがアートになっているわけですから、失敗作というのはいずれもありません。しかし、近未来を描こうとして、たとえば自分よりもライフサイクルが長い作品を作ろうとした時に、河口さんが今作ろうとされてる人工増殖の問題が、作品、作品のプロセス、作品の世界などとアーティストがイコールだと思われてた今までの芸術のあり方とは、決定的に違う世界ができるわけです。

それに対して人間はまだ解答を持っていません。つまり、個人の表現だと思われてた芸術が、個人が亡くなった後も進化するならば、芸術とはいったいなんなのか、芸術とはどこに行くのか、そういう問題をはらむわけです。そうした時に、河口さんたちが今やってらっしゃることが、これからどういう姿勢で芸術を作って行けば良いのかなどといった問題を、私たちに投げかけてくるわけです。

ですから、河口さんのVRの作品や近未来を模索する作品などによって、これからの芸術概念というのをずいぶん変更して行かなければいけない。そういった概念は、たとえば、20世紀の近代主義的で個人的な芸術のあり方とか、個人を中心とした個人の名前が付いた芸術のあり方とかということから、多少ずれてくるという風に私は思います。

伊藤：私はプロデューサーという立場ですが、どちらかと言うと、物をお金にしていかなければならない役割です。そうすると、河口先生がやってらっしゃることは、ある意味でうらやましいなと思います。時間やお金といった制限がない中で物を作って行けるように見えてしまうのですが、実はそうではないのですか。

河口：私は寝ても覚めても作品だけに集中したいのに、好きでもない会議や授業などが大学にあるんですよ。

伊東：何を言っているのですか。噂に聞くとところによると、大変良い環境で仕事されているそうじゃないですか。

河口：それは、周りが暖かい目で野放しにしてくれているからこそかもしれない。

伊東：アーティストの育て方はほっておくのが一番で、ケアしてはいけないということはよく聞きますね。そういう環境に河口さんが置かれているということは、河口さんの作品に非常に表れていると思います。

今日は、お二人に近未来に疑問を投げかけていただきました。未来的な内容を志向したものは、作品の中に留めておいた方が良いのか、また未来的なあり方というのは

作品の中だけではなくて、メディアの展開や見方のバラエティなど、その多様性などを追求して行かなくてはならないのではないか、というのが伊藤さんの話だったと思います。

河口さんの作品でなされている提案というのは、今までの作品と作家のあり方に対しての根本的な問いかけ、そういうものがなければこれからのメディア作品というものを作って行けないということから、新しい作品に挑まれていることだと思います。恐らくみなさんには、未来を思考するという面白味というものを感じていただけたのではないかと思います。

【略歴】

寺沢武一 (TERASAWA Buichi)

1955年、北海道生まれ。浪人時代に投稿した漫画入賞がきっかけでコミック界入り。76年、上京して手塚治虫氏に師事。77年、独立。週刊ジャンプ(集英社)誌上にて『コブラ』を7年間連載。82年、TVアニメシリーズ「スペースコブラ」放映。92年、日本初のコンピュータ・グラフィックス・マンガ『TAKERU』をスコラ・コミックバーガーに連載開始。単行本の売り上げは現在までに2000万部突破。マンガはアメリカ、イタリア、フランス、ベルギー、スペイン、香港、台湾、タイで翻訳出版されている。最近では、ソニープレイステーション用デジタルコミック『スペースアドベンチャー・コブラ・ザ・サイコガン』Vol.1、Vol.2、『スペースアドベンチャー・コブラ・ギャラクシーナイツ』を発売し、集英社スーパージャンプより『ガンドラゴンΣ』を連載中。

河口洋一郎 (KAWAGUCHI Yoichiro)

鹿児島県種子島生まれ。東京大学人工物工学研究センター教授。75年からCGに着手し、世界的CGアーティストとして現在も活躍中。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。白己増殖する人工生命のメディア都市と、始源的野生の高密度感の創出が特徴。第一回ロレアル賞の大賞(グランプリ)、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。98年、全米よりビデオ作品『LUMINOUS VISION』を発売。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、仏政府給費研究員として、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、「ニューベインティング」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。96年〜パリ日本文化会館審議委員。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「デザインの世紀」展コミッショナーなど。