

【特集1 文化フォーラム2000】

特集1 文化フォーラム2000

2000年6月19日、20日の2日間にかけて、インドネシア・バリ島でVR文化フォーラムが行なわれました。今年の文化フォーラムは、パネルディスカッションのみでなく、パロンダンスに始まり、ガムラン、ケチャと、非日常的な体験が目白押しの密度の濃い2日間でした。ここではパネルディスカッションの様子をご紹介しますが、文化フォーラム全体の様子は学会誌 Vol.5 No.1 でに科先生、岩田先生がご報告されていますので、こちらもご参照ください。



セッション1

濃密なる映像宇宙

川北紘一 (東宝映像美術 (株)) (左)

河口洋一郎 (東京大学) (中)

廣瀬通孝 (東京大学) (右)



河口：今日はそれぞれみなさん映像素材がいっぱいありますので、それを交えながらなるべく濃密なるビジュアルで進行していきたいと思います。それで今日、僕の司会では話が後半から混乱するので、途中で廣瀬さんに代わってもらいます。

濃密な映像宇宙ということで、体感するための映像システム全体を映像表示も含めた、今現在の新情報という形で日本における映像表示方法から始めたいと思います。それでは廣瀬先生からお願いします。

廣瀬：河口さんがおっしゃいましたように他のお二人は映像をたくさんもって来られたと思います。僕はどちらかという技術系のほうですから、あまりきれいな映像はお見せできないかもしれませんが、映像をみせるための仕組み的なものについてはお話しできるのではないかと思います。冒頭に原島先生がご挨拶の中で、なぜバリ島で文化フォーラムをやるのか、ご説明されましたけれども、僕自身も今度出張にバリ島に行くんだって言いましたら、なんでおまえが行くんだとあちこちから言われました。しかしやっぱりバーチャルリアリティをやっている人間にと

って、リアル、これ以上リアルなものはないようなところを体験してみるというのはすごくいいことなのかなあと思いつながらやって参りました。ある意味でリアルとバーチャルの関係というのを色々考えてみるというのがこのバーチャルリアリティの学会のテーマの一つかなという風に思いますけれども、そのバーチャルとリアルとの関係というのは非常におもしろいところがあるんですね。その反対の反対は元には戻らないみたいな、よくわからないところがある。あるいは、リアルとバーチャルは反対でないのかも知れない。リアルってなんだって聞いたらバーチャルだ、じゃあバーチャルって何だって聞かれたらリアルだ、あるアメリカ人が答えたという例もありますし、非常に重層的でおもしろい関係なのかなという感じが致します。特にこのバリ島を考えてみますと、この題名にもありますように、非常に濃密な情報量のつまるところという形容がいろいろな意味において適切だと思います。そういった大量の情報量をどうやってバーチャルリアリティの中に取り込んでいけばよいのだろうか僕自身は思っています。そういう意味からいうと僕にとってバリ島は非常に挑戦的に見えるんですね。「できるかおまえ」って言われているよ

うな感じに聞こえるわけでありませぬ。一つは、バリ島のジャングルなどに象徴される超高精細度映像の世界であります。それと、また久しぶりにこのバリ島に来てみますと、視覚的なレゾリューションだけではなくて、もっとおもしろいのが、聴覚のレゾリューションですね、大橋先生も音の問題から入られたわけですが、聴覚・嗅覚いろんなその感覚のすべてが絡みあって初めてバリ島のリアリティという風になるんだらうと思うんですね。そういう意味から言うと、バーチャルリアリティの技術は感覚の技術という風に言われておりますけれども、すべての感覚のレゾリューションが絡んでくるわけですね。ただそのバリ島そのものがリアルかという話はおもしろくてですね、昨日のお食事の時に小田先生がおっしゃっていたことなんですけれども、バリ島ってというのはやっぱり何かそのものがバーチャルみたいなのところがありますよね。バリ島っていったい本当にリアルなのかという問題、何かそこにも二重三重の仕掛けがあるみたいな感じで、すごくおもしろいと思うわけですね。僕自身はまさにバリ島の正反対といいますが、西欧近代技術的なアプローチでVRを、大体VR学会の人たちほとんどがそうだらうと思いますけれども、研究しているわけですね。今申し上げたように、超高精細度、超高情報量っていう話になってきますと、現在のVRの技術でどのくらい高いクオリティ映像をつくり出すことができるのかどうか、ということを考えてみますとですね、今我々のところでやっているようなCABINとか、一般的にはIPTと呼ばれていますが、そういうプロジェクトを使ったタイプのものになってしまうのかなあという感じが致します。ただですね、ハイレゾ、ハイレゾと我々の世界の中では言っていますけれども、視力というはまだわずか0.2なんですね。だから視力0.2の人が、眼鏡を外してバリ島で何か色々見ているというのと同じようなレベルの体験しかまだできないということになります。まだ全然不足なわけですね。例えばこういうCABINとかそういう世界の中のものすごい高精細度の映像をつくっていかう、猛烈に大量のビットマップをつくっていかうという方向が一つあるわけですが、現在のディスプレイの容量からいくと残念ながら視力0.2でしかないということですね。もちろん、レゾリューション自身はどんどん細くなっていくと思っております。例えばギガビットネットワークを使うなりなんなりしてたくさんの計算機に大量のビットマップを入れていくことによって、ある種情報的に濃密な世界のデータを作り上げることができるかもしれませんが、最終的にそれをどうやって見せるのかっていうところがまだ今よくわかっていないというところでありませぬ。ちょっとじゃあ

映像をお願いします。僕自身何も見せないというのも恥ずかしいので、ちょっと洋物風映像なんですけれども、CABINの中の最近の、「CABIN 1999年コンテンツ集」というのがありますからちょっとその辺でお茶を濁らせて頂きたいと思ひます。

(ビデオ上映)

今見ていただいたようにですね、まだその基本的に高解像度映像への挑戦というのは始まったばかりです。ある意味でその濃密な体験というよりは、非常に淡白な体験しかまだ出来ないわけなんですけど、ただ視覚的な関係からいうと視野角全部を基本的にこれだけの映像空間で埋め尽くせるというのは今のところIPTぐらいしか出来ないだらうなと思っております。VRの仕掛けがどんどん大きくなってきて、VRという装置の中自身では結構色々な体験ができそうだなという話になってきたところですね。



そこでもう一つ別の話をしたいんですけど、これは前回の屋久島でやったVR文化フォーラムの時だったので、僕自身非常に奇妙な体験をしました。見学の時に確か、縄文杉センターというのがありました。周りに全部縄文杉がですね、外にすばらしい縄文杉の世界があるにも拘わらず、そこに建物があって、その建物の中に縄文杉の展示がされているというものでした。何でこんな所に建物をつくって何かやらなきゃいけないんだらうか、という非常に奇妙な感覚に陥ったことがあるわけですね。さっきまで申し上げましたように、VRの技術がどんどん進歩していった時に、CABINみたいな非常にリジッドなある空間の中で高レゾリューションの映像が体験できるということは、やれば出来るようになるかもしれませんね。ただバリ島のような非常に大きな外の自然の空間の中において、対抗し得るような立体映像の世界の出し方というのは、もう一つ違ったやり方があるのかなあという感じが一つした

わけですね。そういう意味でもう一つ挑戦的なのは、こういう基本的にはアウトドアみたいな空間の中でなおかつそういう中で存在感をもって映像というものを自然に対して上手に混ぜていくような仕方が何かできないだろうかと考えたりしたわけです。これはある意味でVRという、一言でいえばコンピュータの箱の中の世界の話、それをその外にうまく具合に引っ張り出してあげることにはできないかなというのが望みの一つであります。ちょっと長くなっちゃったんですけど、ビデオをもう一本いいですか。ちょっと川北さんも来ておられますから、是非お話し頂きたいと思うんですが、東宝のビデオなんです。これは1960年、昭和35年の「電送人間」というのがありまして、その中にですね、実におもしろいパートがあったのでお見せしたいと思います。これは要するにCABINみたいな装置の中から人間が飛び出てくるという話なんです。

(ビデオ上映)

何かVR学会でも通用するような話ですね。これは1960年当時は完全にSFの話だったわけですが、実は最近よく似たようなことをやっているというところをご紹介します。

(ビデオ上映)

これはVideo avatarと言って、遠方にいる人間がCABINの中にトレイグジスタンスしてきて、その中で色々とコラボレーションしたりとかいう実験の映像です。さっきのSFでごらんになったものと似たような映像が出てきていますよね。一番最後のところでノイズが出てグシャグシャとなったところの映像なんかは、大変良く似ています。技術的にうまくないからなんですけれども、CABINなんかの箱の中でこういう三次元の立体映像が出てくると、そうすると今度はこういうものが外でやりたくなりますよね。本当にSFの世界の中であつたようにCABINか何かをバリ島のジャングルか何かに持って行って、そこからパッと人が飛び出てきてみたいな話ができると、SFとこういうテクノロジーというのがまたくっついてくるという話になるのかなと思います。

河口：ということでこの午前中の部では、ゴジラがバリ島にきたらどうするかというのを最終的に今日は盛り上げの感じに持っていこうかな、とさっき廣瀬さんと川北さんと3人で話をしてたんです。川北さんは、もうご存知だ

と思うんですが、ここにはプリントで特撮監督となってますけれども、いわゆる特技監督ですね。そしてその立場から非常に昨日も色々探したんですけども、ゴジラは熱帯に強いみたいなんです。北極には弱いけど、だから非常にバリ島という立場から見た時に話やすいのではないかと、ということで、川北さん、ちょっと自己紹介がてらお話をお願いします。

川北：私がですね、東宝の怪獣映画をずっと作ってまいりましたのですが、それとバリやVRがどう関係があるのかということをご説明したいと思います。

東宝の映画はですね、特撮と申しまして、モスラもゴジラもですねどちらかというと今までの歴史的な経過を辿ると、南方志向にあるような気がいたします。ゴジラもモスラも誕生したのはこのバリの傍の海ではないかと思っております。それで、ゴジラもモスラもどちらかというと核実験の影響で巨大化したわけですが、そういうものが大自然の中で人間の機能によって破壊された時に人間に復讐するような手段として破壊というのが随分あったんです。映画の中でもよくコピーで使うんですが破壊のための破壊ではなくてですね、自然を守るための闘い、それは間違っていないのではないかと思っております。それでこのゴジラはですね、いかに誕生していったかということなんですが、やっぱり日本映画が最初につくった怪獣映画ゴジラについて、ちょっと歴史的背景をご説明したいと思います。

このゴジラが誕生したのは1954年の11月3日なのですがその前年にですね、昭和28年に「さらばラバウル」という映画がこのバリからいうともうちょっと上の方ですかね、の場所をテーマにした映画がありました。これはゼロ戦のパイロットの物語でして、池部良と岡田茉莉子との主演の映画でした。これを監督したのが本多猪四郎監督でして、これが2月に封切られまして、これは昭和29年の2月に封切られました。その後ですね、この「さらばラバウル」の後に数々のゴジラ映画を生み出しました田中友幸プロデューサーそれと本多猪四郎、円谷とこういうこの作品のスタッフの出会いがあったんです。その後この昭和29年の2月からですね、今度、田中プロデューサーのもとで谷口仙吉という監督がですねインドネシアとの合作が持ち上がっておりまして、インドネシアと日本の「栄光のかけで」という映画の企画が進んでおりました。これはインドネシアの独立戦争に身を投じた元日本兵の話です。これが2月16日以降に契約の話でインドネシアに来たと、これは田中プロデューサーから聞いた話なんで

すが、実際にはですね、入国、スタッフなんかが当時入国するための手配を進めてたんですが、どうしてもその国交がなくてですね、入国ビザが下りずに、これは製作中止になってしまったというのが現実なんですね。その製作中止になってしまったものですから、急遽それにかわる映画を作ると。で、同じようなスタッフで映画を作りたいということで、今度は、その企画の中で田中プロデューサーがインドネシアの海をイメージした映画のプロットを作ったんです。その当時ビキニの実験が確か3月1日にあってですね、日本で報道されたのはその半月くらい後だそうですが、ビキニ近くの海底に眠る恐竜がその実験によって蘇るという話です。これはその水爆のショックで異常発達して特殊な性格を持って日本に上陸するというような話だそうです。その時のタイトルは、「海底2万マイルから来た大怪獣」です。これは、去年、おとしですか、USで封切られたゴジラってというのがありますが、それは昭和28年にアメリカで公開された「電子怪獣現る」という映画があります。これも、東宝もそうなのですが、アメリカ人が怪獣映画として一番最初に作った映画ではないかと思っております。これにヒントを得て東宝のゴジラを作ったというのが経過となります。

私がですね、その後円谷さんから引き継いで、そういうモンスタームービーを作っていたんですが、やっぱり映画に出てくるモンド島なりインファント島なんかはやっぱりバリだったりですね、タヒチだったりそういう島のイメージとか環境とかをイメージして島の全体像を創り上げたと思います。で、そういう特撮映画によく現れるですね、モスラ映画に出てくる原住民っていうか、現地人っていうか、ああいう中では映像もそうなんですが、やっぱり伊福部先生の民族的な音楽とあまってですね、優れた娯楽作品になっていると思います。それで、モスラに使われているモスラやモスラの歌なんですが、あれは、これは伊福部さんに聞いた話ですと、これはインドネシアの地方の言葉を使った詞だそうです。以上のようなことで、できれば癒し系の映像がありますので、これを是非見ていただきたいなと思います。

これは破壊だけではなくてですね、ほとんど自然の中にある非日常的な怪獣、ゴジラ・モスラを映画の中の断片から繋ぎあわせたものです。

(以下ビデオ)

これ一環してですね、僕の映像はキラキラ光ってるやつが多いのですが、これは今のCGのパーティクルでやった

わけではなくて、全部アナログでやっております。これをイメージしたのはやっぱりモスラという巨大な蛾のですね、燐粉をイメージして、これをキラキラ出しながらその中でこう表現していったというのがあります。実際に、モスラもゴジラもこの地球上にいる生き物だとしてやっぱり人間達と共生するというのが一貫してずっとあります。実際には人間があえてしたことによってそれに怒りを感じてゴジラが出てきたり、モスラが出てきたわけですから、そういう部分でのそのことは多分にあると思います。で、先ほどですね、前回のVRの文化フォーラムが屋久島でやられたと聞いておりますが、その前後に私も屋久島に撮影に行きました。これは実際には縄文杉の所にまで行って撮影を試みたのですが、なかなか大変な場所で、天気もですね、いつも雨に降られたり晴れたりで、大変過酷な場所でした。実際に私も上まで歩いたんですが、片道5時間くらいかかったんですかね、トロッコの道をずっと歩いてそういういい経験をさせてもらいました。あの先ほどの映像で国会議事堂で羽化する場面はですね、オーソドックスに前のゴジラ対モスラという作品で羽化したんですが、その時に実際に羽化シーンをアナログでやるのはけっこう難しくてですね、CGでチャレンジしたんですが、どうしてもその感情表現がなかなかできなくてですね、CGバージョンとアナログバージョンと両方やりました。実際には採用したのはアナログのバージョンで採用したのですが、やっぱり感情表現というのと、感性がなかなか伝わらなくてですね、私も苦労したこともありました。それでさっきの屋久島のバージョンはですね、羽化する時に今度もああいう巨大なモスラとなって登場するのではないかという期待を裏切るために小さい子モスラを大量に出してそれで屋久島の緑のエネルギーをもらって縄文杉の上で合体するというようなことを考えて、小さいものを、それは全部CGで合成したんですが、そういう風な意味で、映像的な期待を観客に訴えるようなことを常に心がけて映像を作っております。

廣瀬：今モスラの話が出ましたけれども、あれは女の子に人気があるんでしょう？

川北：そうですね。

廣瀬：あれは何でなんでしょう。怪獣のキャラクターによって何か人気の振れ方が違うみたいで。

川北：両方あってですね、成虫のきれいさっていうんですかね。東宝の怪獣ってどっちかというモノトーンで

色がないんで、このモスラだけなんですよね、極彩色でキラキラしているのが。それで昨日ちょっと僕、食事しながら周り見回してもあまりバリは蛾がいないですよね。蛾っていうか蝶が少なくなような気がします。もっとこう毒々しくて大きいのがいるのかなあとと思ってましたけれどもね。

廣瀬：怪獣ってそういう毒々しい色合いのものってないですよね。

川北：ないですね。やっぱり日本的なんですかね。実際にはアメリカに行くともっと毒々しい色の蛇とかいますしトカゲもいるんですけども、中々日本人の感覚ではこう無彩色が主流になってますね。

廣瀬：バリ島のあの何か色々お化けみたいなものが出てきますけれども、あれは結構何か色々けばけばしいですね。

川北：そうですね、けばけばしいですね。

廣瀬：日本型の怪獣ってやっぱり何か違うんでしょうか。

川北：ええ、極彩色のものは少ないですね。

廣瀬：ゴジラを極彩色にぬったらどうかって昨日立ち話で河口さんがおっしゃっていて、極彩色派の河口さんの方から何か一言。

河口：えっと昨日ちょっとあのゴジラの話で恐竜はひょっとしたらカラフルだったから、熱帯に住んでいる恐竜は色彩豊かだったかもしれないとちょっと考えてみてですね、僕はあの毒々しい幼虫もなかなかいいなあと考えているんですよ。

川北：そうですね、先ほど、モスラは何故その女性に人気があるかという時に、もちろん極彩色もさることながら、後は逆に、一方で幼虫の方は一番気持ち悪いというその両方があるからじゃないんでしょうか。

廣瀬：バリ島の自然に負けないような映像作りということで、その内容の話になってくるのですけれども、やっぱり一つは多分この後でご披露頂けるような河口さんのいわゆる割りと毒々しいといったら失礼ですけども見てド

キツとするような映像、やっぱり怪獣とかあいうものもパッと見た時にはやっぱりドキッとしますよね、見た時に。それとさっきちょっと申し上げましたけど、バリ島の仮面とかやっぱりちょっと関係性があるような気がするんですけど。例えばガルーダの顔がラドンに似ているとか、ゴジラの顔がバロンダンスに出てくるような怪物と似てるとか、そういうところは多分あるんだと思うんですけども。結局、架空の動物を作っていくということは結構大変な作業のような感じがしますね。ただし、アメリカのゴジラというのは割ともうちょっとはつきりしていて、非常に生物学的にやっていますね。どちらかというとVR文化フォーラム型ではなくて、VRの学術講演会型で割と理系的に押して行って、存在し得る姿としてゴジラを描いているのですけれども、実際のゴジラというのはちょっと微妙に生物感が違うような気がするんですけど。

川北：そうですね、僕も生き物としてのゴジラというのをずっと追求したわけですけども、アメリカではジュラシックパーク、USゴジラの代表作品に見られるように、恐竜タイプなんです、アメリカのやつは。古代地球上に生きた古代生物の再生ということが多分あってそういうものを投影しているんだと思います。ただ我々がやっているゴジラは恐竜映画ではなくて怪獣なのです。怪獣とは何だかいつも聞かれるんですけど、こら辺が我々の想像を超えるところでもあります。だからといって何でもありかというところではなくてなかなか難しいところなんですよ。

廣瀬：昨日のバロン劇見てて割とおもしろい存在感で描かれているなと思ったんですけど。バロン劇みたいなものは非常に様式化されてしまっていて、もう生物学とか直接には関係ないような話ですよ。アメリカンゴジラみたいなのは恐竜として生物学的に古代に存在していてもおかしくないなという感じに作られています。ところが怪獣っていうのは我々の中である種のリアリティは求めているところがあるんですけども、ファンはそれだけではイヤなんです。例えば恐竜だとしたら、ミサイルを撃たれたら絶対死ななければいけないし、USゴジラみたいにちゃんと逃げてくれなくては困るわけですよ。ところが我々の知っている様式としての和風ゴジラというのは、やっぱり逃げずに平然と台風のごとく、天災のごとく行きますよね。あの辺のバランスというのが大変かなという感じがします。

川北：やっぱりバロン劇も怪獣と似ているところがある

んじゃないですかね。

廣瀬：あと、映画っていうことでね、僕がちょっと興味をもって見させて頂いている点は、さっきCABINの話を見せて頂いたんですけども、あれもある種の閉鎖空間の中で映像が体験できるということですが、今までのゴジラとかいろいろな怪獣映画にしても映像の中で見たときにはそれはそれなりにワッと怖いという感じですよ、そういうものをこれからはもうちょっと新しい映像表現の仕組みの中に落としていこうという希望っていうかですね、そういうのも多分あると思うのですが、それは技術的にもおもしろいことですし、ビジネス的にも例えばテーマパークに展開していくとかそういった時には重要なことなのかなと勝手に思ったりしているんですけども。その辺はいかがなんでしょうか？

川北：多分にあると思います。バリで巨大な建造物はないかという話になって、まあ巨大な建造物はここでは無理でしょうという話になって、それじゃあ映像表現でしたらどうかということになって、巨大なミストスクリーンをここに打ち上げてですね、そこに映像を投影するということが可能なのかなと話をしていたのですけれども、それで巨大なスクリーンが登場することで、新しい映像表現が可能になるのかなと思っております。

廣瀬：今、アメリカなんかだと屋外で映画見るとかいう形が多いと思うんですけども、日本ではああいうものはどうなんですか？

川北：日本ではあまり成功してませんね。ありますけれど。音の問題とか色々制約があるようです。ただこれ、やっぱりバリの先ほどのミストスクリーンではないですけども、椰子と椰子の間にスクリーンが張られてですね、色々な映像表現ができる仕組みが、舞台芸術(?)と相俟ってあったらいいなと思います。

廣瀬：愛知万博なんかでは、森の中に建物を建てずに映像展示ができないだろうかという領域型展示という概念が考えられています。僕はそのアイデア自体はものすごくおもしろいと思うんですよ。今回たまたまVR文化フォーラムのシンポジウムのセッションというのはこういったクローズドなところでやっていますけれども、昨日大橋先生に見せて頂いたような、ガムランとかですね、ああいったものは逆にオープンスペースで聞いた方が、素晴ら

しいんですね。多分反響のせいなかもしれませんが、日本でガムランとなると、やはりどうしても建物の中でやりますよね。空間の中に入ってしまうとある程度制約されてしまうようですし、やっぱりゴジラが活躍するようなところも、やっぱりバツと広い空間で見たいなという感じがしますね。実際何かテーマパークのような広いところで見せようという話はあるんですか？

川北：ゴジラを貸してくれという話は色々くるんですけども、なかなか東宝のほうに協力がなくてですね、そのうちできるのではないかと考えていますけれども。そのときに新しい映像、造形表現でですね、お客様をあとと言わせるような仕掛けでやっていきたいと思っています。

廣瀬：ゴジラ・特撮関係の話はこれくらいにして、河口さんのほうにいきましょうか。

河口：えっと後半のシンポジウムにつなげるつもりで、もしバリ島にマヤとかインカとかにあるようなピラミッドが山の中にあつた場合とかですね、スペインにあるガウディのサクラダファミリアみたいな大聖堂があつたりとかですね、そうしたらまたバリ島がおもしろいかなと思つています。これは是非大橋先生につくってもらわないといけなかもかもしれません。

要するに、ガウディのサクラダファミリアもいわゆるお化け的ですよ、で、バリにもこれだけたくさんお化けがいる。宗教としてこれだけたくさんお化けがいるというのがいいなとちょっと感じます。ちょうど、一週間前の4、5日間、原島先生達と一緒に屋久島に行ってシンポジウムやったんですけど、辰巳琢郎とか林真理子とか、その他いっぱい。そもそもの発端は屋久島にすごい豊かな自然があつて、何故文化がないのかという、前回のVR文化フォーラムの延長上の話です。

一週間違いで屋久島に行って話したことと関係が深く、屋久島は文化がないというのは、島津藩の方針として、なるべく富豪を出さない、王侯貴族を出さないという感じなんです。バリ島でも非常に豊かな文化があるのはやっぱりお祭りのないいわゆる宴、饗宴がないと、どんなに豊かな自然があつても文化は生まれなような気がします。どんなにすばらしい縄文杉とか屋久杉とかがあつて、樹齢何千年とかあつてもですね、そこにいわゆる物を創造、クリエイトするための余裕としての、次のステップへ行きたいという騒ぎですね、いわゆるお祭り騒ぎがないとだめなんじゃないかなと思います。

多分屋久島に文化がなかったのは、お祭り騒ぎがなかったからじゃないかな、多分屋久杉しかなかったからじゃないかと、ああいうところには文化は出てこないんじゃないかと思います。さらに文化をつくるためにという話がありますけれど、ただお祭りだっていっても今現在、僕が考えるところは、ただお祭りではなくて、時代を超えるためには先端と原始的なお祭りというのが重要な気がしているので、今回のバリ島のシンポジウムもお祭りがいっぱいあって、神々も宿って、これに先端がくっつくすごいいいなと思ってます。自分にとってはここでバーチャルリアリティの文化フォーラムをやる意義がめちゃくちゃあるような気がしていて、世界の中のバリ島みたいなことをやるにはばっちりのようなところだと思います。

前の文化フォーラムを屋久島でやったんで、僕が個人的に感じる共通点というのは、海が近いということですね。屋久島とか種子島とかは黒潮の流れのなかに入っているんで、すごい潮の流れが早いんですけども、なんとなくひょっとしたらこの熱帯からきている流れに近いような気がしてますね。食べ物とかも、種子島の自分の家の庭にグアバとかパッションフルーツとかいつも実っていて、自分でとって食べてたんで、そういう生活がこっちに来てもっとめいっばい楽しめることがあって、だから私はアートの立場から見たらなんて言うんですかね。やっぱり、おいしいものを食べないといいアイデアがわかりません。さっきの屋久島の話もそうだけど、祭りや饗宴の世界がないと本当の意味での面白い文化は生まれられないような気がしますね。例えば平安とか室町とか安土桃山の時代とかですね、いろんな作品を見る、なにか文化を生み出すためには全体的なうねりが必要なんで、どんなにまじめに屋久杉をいっぱい切って、平木にして江戸幕府に送ってもそこから何も文化は生まれてこないということで、僕は何か根本的な見直しをやったほうがおもしろいかなと思っています。

それと見せ方の問題なんですけれども、さっき話しにも出てたんですけども、僕も前にスペインのバレンシアに国際会議に行った時に、海岸の芝生のすごい緑の海の近くで、椰子の木と椰子の木の間に巨大な映画スクリーンをはって、そこに巨大な映写機を持ってきて、映像ショーやったことがあるんですよ。その町の人たちがみんな浜辺の芝生の上に集まって、星が出てたんですけども、なんか飲み食いしながら子供連れでみんなずっと映像を見てるっていう、あれはいいなと思いましたね。あれをバリ島でやるとしたら、湿地帯は雨が多いのかな、雨の日にどうするかだけを解決すれば椰子の木はいっぱい生えてるん

でさっきおっしゃったように見せ方の問題で自然の中に溶け込んでいるという意味での先端というか、メディアテクノロジーを自然の中に溶け込ませるという意味では、出来ればいいなと思います。まあ、暗くなればこういう明るさはいらなくなるので、星空でも見ながらさっきのモスラも大スクリーンで見られるのかなという気がしています。

あとは雨ですね。あと僕は非常に前から大橋先生にバリ島はいいよと言われていたんですが、やっぱりバリ島にくるとなんかバリ島の虜になってしまいそうなところがあって、それはやっぱり自然界でいうと多様性に富んで、というか多様性に富みすぎている食べ物から色々な自然も含めてばっちりと延長上にあるんです。だからこっちに来るとずっとここに住みたいというのがあって、ここにいたら5年間くらい生活できるかなって昨日バロン劇みながらずっと考えていたんです。日本にいるとやっぱり枯れてくるんですよ、遺伝子が弱くなってくるんですかね。なんか枯れていって「わびさび」になって、最後終末を迎えるような感じがして、なんか弱いなと思って、昨日も一日ケチャを見ていてやっぱりここは遺伝子が強いなと思ってね、なんて日本人って遺伝子が弱いんだろうと思って自己反省してるんですけど。

まあ、創造的に強い遺伝子というのは、やっぱり多様性に富んだ豊かな自然体の中でより花開くような気がして、多分これは北極と南極のところ、ふと外みたら氷しかないところだったら色彩はいらぬような気がして、リズムというか、音も映像もいらぬ世界で十分やっつけられるような、やっぱり自然環境というのはすごい重要な気がしてます。やっぱりトロピカルとトロピクスは違いますね。日本からみたら亜熱帯といたら非常にあったかいところで熱帯といたらもっと強いというくらいでしょうけど、この差は大きくて日本にいたらなかなかわからないですね、トロピカルというのとトロピクスというのは、亜熱帯の方も強すぎると思われるんですけど、亜熱帯から見たら熱帯はもっと強いですね、色彩的にも。

でそういう感じで自己反省しますとね、僕が使った色合いと作品なんかは中間的な感じがしてバリ島にいると色合いはもっと強いなって感じます。

(ビデオ上映)

それでせっかくバリ島でやってるので、ちょっと実験的なことをやろうと思って、最近作った作品で、まだ未完なんなんですけれども、バリ島の地元の音楽でちょっと試写したいと思ってます。ちょっとそれをやってみたいと思いま

す。ほんわかムードか激しいのかの違いはあると思いますが、多分僕の作品にはバリ島の音楽は何でも合いそうな気がしています。

(ガムランの音楽に合わせてビデオ上映)

理想的には、スクリーンで天井から床から全部囲んでしまっって真っ暗にしてしまっって、ちょっと香でも焚きながら、床にちょっと蛇、まむしをウロウロさせながら、みんな声をたえずに、ブルブル震えながら見るっていうのが一番いいなと思って。だから囲まれる映像、体感映像っていうのを考えたときに、僕は発想して、体内からみる視点というのがすごく好きなので、普通の画家とかなんとかはスケッチしますよね、外部からの観察で一步離れて。あれじゃなくて、生き物の、生物の内部からみたような世界っていうのを、球面ドームみたいな感じで、天井も床もすべて今のような映像で囲んで、それで映像が反応してくれてビビっと稲妻、プラズマで押すとかですね、まむしとかハブとかもいっぱいまいて、下に落ちたら食われるとか、そういう作品見るのも命がけというのが僕は一番好きなんです。(笑)

僕はあの屋久島を救うために町長に提案してたんですけど、屋久杉がどんどん切られてますよね。ここで屋久島の話をするのも変ですけど、毎年春になると、ハブとまむしをヘリで空中撒布して、山に入る時には決死の覚悟で入っていないといけないようにすると、その魔性の島に魅せられて、ジョージルーカスもスピルバーグも喜んで映画を撮影に行こうという風になるかなど。でもそうなるもまた蛇食い名人とか蛇とり爺さんとか出てくるんで、ついでに熊を放して、でそうなるも餌が足りなくなるので、毎年空中撒布でおたまじゃくしとか餌をいっぱいまいて、そうすると今度は海から上陸しようとする人が出てくるので、海には毎年同じように初夏にウミヘビとかうづぼの稚魚を空中撒布してですね、もう屋久島を世界の秘境にしたらいいかもしれないって言ったんです。

そういう意味では、このバリ島では魑魅魍魎、お化けがいっぱい住んでいるので、まさに僕は希望としては球面ドームスクリーンをつくって、天井も床もすべて映像に囲まれて、匂いも出して、見ている人の椅子も不安定で落ちそうになっていて、それで落ちたら蛇に食われるとかが

いいですね。

そういう感じでやって、みなさんの反応が、今この映像はリアルタイムに反応してくれないんで、リアルタイムで反応してくれるコンピュータを使って、ちなみにこの今の映像は、SGIのマシンを使って2時間かかるんですよ、一枚計算するのに。で、これはなんでかというも表面の膜面に物質と反物質のプラスとマイナスの物質をいっぱい使っているんで、それをドップドップンと融合させていって、反物質の計算にすごく時間がかかるんです。で、今日最初に見せたFLORAという10年前の作品の計算時間の10倍かかってます。反物質をやめればいいんですけどね。ただ、東大で反物質のアルゴリズムの開発をして、反物質専用のコンピュータで計算すると4次元座標系に使えるとか、今のソフトイマージュとかマヤとか全部なしにして、4次元反物質ソフトウェアっていうのを作ったらいいなって僕は密かに考えているんですけども、で見せるのはこのバリ島で、巨大球面スクリーンで、魑魅魍魎に囲まれて見る。そうしたらすごいです。それで無事生き延びた人は、出た時に、きれいな民族衣装を着たお姉さんや

Illustrated! May, 2000
 Reported by Tomoe Bali New Since 1989
 by Moriyama

イラストレータ: ロンドンニュース(1990), ライオンニュース(1990), ジャカルタニュース(1993), ジョージアニュース(1995), リオンニュース(1995), ヴァルニュース(98), ホンコンニュース(97)に続く!! 「VR文化7年 2000 in Bali」記念特集 issue 5号送りします!

5/18 昨日の夜に奇跡的にとれたナットを幸に戒断へ、早く着き過ぎて、VR学会の皆集まり早くカクテルに行きました、「森山さんは来たりはしないのか?」と気づかせてくれた。屏風を覗き込んで。皆さん来い屏風。

境内で席がとりに来て、「聡明な女性だ」と思いついて関係者(ex BM, 現コロンビア大学)と楽にしゃべっていたら、森山は「小舟橋、高橋(村上龍の、あの高橋)が同じな上、同じ町内に住んでいたことが判明。超ローカルに盛り上げたい。同じ長崎の人だというだけ、コロンビアに報告。森山は長崎大学×竹田センターも村上龍の「お気持合。Baliに(1998年10月20日)空港で「お別れにあい、バスにてThe Chediへ。早く着いて、草原センター合流。屏風にぶら下がった(朝根君と同居)夜中まで「お別れ」の挨拶が。The Chediは超ミッドスリープセッションで、D.カッパウェイ、C.シター、ジェレミー、他ハリウッドの人たちも皆暗くてどうも全然わからず。どうもいろいろ巨大カタツムリ、カエル、夜通し鳴く鳥(伊藤君と一緒)に驚く。

巨大。はげが。巻貝。スクリュー。 ← 屏風は野外で、世界中にもシマウバ(中庭)外壁の。はげが。鳴く。 →

たくさん果物がいっぱい待ってる。祝祭が待ってる。そういうのがいいかなと。

廣瀬：全天周映像で一言いいですか。CABINとかね、あのやつで前みんなで話してたことがあるんですけど、河口さんとかね、よく全天周映像っていいよね、ていう話を色々されるんですが、実際につくるとなると、どうも河口さんはのってこないんですね。それで最近、僕はちょっと考えたんですけども、河口さんがCABINにのってこないファクターというのがもしかしたらあるのかもしれない。それは何かというと、みんなで見るっていうところなのではないかと。河口さんの映像ってやっぱり一人でね、ああいうキャビンみたいな中で数人でじっと見ているような性質のものではないのかなと。つまりいっしょに見るといふところがあるのではないかと考えています。大きな空間の中で、まむしとか撒いて、大人数でカーカー言いながら見るというのが河口さんの頭の中にあるのかなと思うんですけども、そんなことはないですか？ つまり、ものすごく巨大な空間である程度動き回れないといやだっていうような。

河口：やっぱり、個人や2、3人で見るというのはちょっとスケールの違うかなと思ってます。あと、100人見たら、そのうちの何割かは高度な芸術的トランスを体験していくようなね、そういう生物の小さな進化の理論にのってると感じるような感じをなんか残したいような。

廣瀬：ここ数ヶ月考えてるうちに判明したんですけども、VRって非常に個人的なツールですよ。で、少なくとも今までのVRというのはたくさん人数で見るといふことをあまり考えてこなかったと思うんです。考えてみると河口さんの作品っていうのは、どんな小さなスクリーンでも、みんなで見てワーっとっていう場所で、河口さんの性格もあると思うんですけども、みんなで見るっていうほうがいい。そういった仕掛けってのが考えられるべきかもしれない。

河口：やっぱり今のVRっていうか、パーソナルメディアっていうのは、集団心理っていうのがあまりないですよ。やっぱり集団心理がなくて、個人で1人、2人でMMDをつけてやるっていうのは、ちょっと違うなって思ってた。やっぱりできたら、ピカソのゲルニカが巨大じゃないですか、あれくらい大きさの映像が動いて反応してくれるってのがすごいんですけど、デュシャン的にち

よっと物を置いて、個人的に考え、哲学的に悩むというのはちょっと違うなど。なんかフィーバーできないでしょ。だから集団的に大量に酔わせたいという酒宴の発想がすごくあります。一人一人酔わせてもしかたがないかもしれないと……。

廣瀬：この文化フォーラムでやろうやろうと言っていて果たせなかったのが、河口さんが最初におっしゃった、映写スクリーンを外に砂浜が何かに持ち出して、巨大映像をみんなで楽しむってやつで、前回屋久島でやったときも、そこでものけ姫を見ようって言って、ちょっとうまくいなくて。今回も砂浜でゴジラをみようと言ってたんですがちょっとできなくて。多分この次くらいにもしかしたら何とかかなるかなと思ってのんですがね。

これは今通産省なんか中心になって、バーチャルスタジアムというのをやっていて、出来あがるとんでもないスケールがあって、現在高さが3メートルで横が16メートルくらいあるスクリーンに映像を投影して、サッカーのフィールドを全部うつして、サッカー選手の背番号を全部見えるぐらいのものができようとしています。そういう意味では河口さんの世界を巨大空間の中でみんなで見ようというのもこの次くらいの文化フォーラムで出来るんじゃないかと。サッカーは1人でテレビで見ててもおもしろなくて、サポーターといっしょになってワーっと見るのがおもしろい。その時に全員がある種のトランス状態になるっていうか、そういうような感じがあるんじゃないかと思うんですけど。

河口：そうですね。僕は個人的にもものすごく期待しています。

廣瀬：日本ではある時映画がみんなビデオになって、映画よりもビデオで見るのが多くなってしまいました。アメリカでは映画はみんなで見るものだという文化を守っていて、映画館をそのままかきましたよね。

河口：やっぱり濃密なる映像っていうのは、パーソナルレベルでのVRの空間っていうよりも、集団的なスペース。ま、どこまでいけるかはわかりませんが、だから壁面全体が3Dの立体映像で巻物のようになっていて、今スクリーンに出ている静止画が、壁面全体に立体で飛び出て、動いていて、それが反応してっていうのが一番いいですよ。

(立体ポスターを見せながら)

ちょっとそれ見せてもらえます？ あれは、レンチキュラーによる3D立体視画像で飛び出て見えます。あれも、もう5年10年くらい前からの古い技術なんだけど、あれだって一枚が数メートルの巨大なやつを使えば、ようするに4畳半一間が100畳まではいかないけど、2、30畳までにはなるんで。今のあれっていうのはすごい薄いピラピラのフィルムなんですけれども、立体視で、絵が飛び出てるんですけれども、ああいう感じの飛び出る感じの、それちょっと休み時間にでもみなさんに回して、見たことない人に回してもらえればと思いますけれども、まあそういう意味で狭い空間をより拡張させて、その中に濃密なる素材をおち込むんです。万博の話もそうですけど、限られた空間をいかに広くするかというのは縦横奥行きをすべて3乗倍してあげるような広さの空間を作ってしまうには、それしかない。狭い空間スペース、それと同じことが、このホールで見せるとしたら、同じように、上下左右奥行きすべてを倍に見えるような空間にいかに見せるかということになる。いままたまたそこに置いてあるプリントは、大橋先生達に頼まれて置いてますけど、ちょっとサイズがあわずにフレームがなくて飾ってなくて、置いてあるだけなんですけど、あれも10年前に計算して出したやつなんです。90年頃に、だから今日の川北さんのビデオもやっぱり夜、椰子の木の下に集まってですね、ちょっと飲みながら……

廣瀬：実物大のゴジラを見る。

河口：なんて言うのかな、よりよいバーチャルの世界を理解するには、よりよい生の世界を理解しなければ、いいバーチャルはできない。より生物の中に飛び込んでいったほうが、よりよいバーチャルの世界をつくれるのかなと思ってます。今日のモスラの燐粉もね、大スクリーンで見たらより燐粉っぽい感じで、なかなかいいのかなと。

廣瀬：多分濃密なる映像世界っていうと、我々ハイビジョンっていうかですね、すぐその細かさっていうところから考えちゃうと思うんですけれども、さっき僕が申し上げたバーチャルスタジアムみたいなものもそうだし、壁面スクリーンみたいな話にしてもそうだけど、やっぱり映像作りっていった時って、空間的にどういう大きさのところ投影するかということを経

密に計算しないとイケないんだと思うんですね。

川北：そうですね。映画の場合は実際には2cmくらいの幅のフィルムにですね、30万倍の色々な情報を入れていかななくてはならない。例えば、1秒の中に色々な情報が入るとすれば、10カットを1カットにしくちやいけない。そういうところは、情報量が多分に多く、色々入っていると。ただその場合、時間もそれだけかかるものですから、10カットのOKカットがなければならぬ。ということは、えらい膨大な時間がかかるしそれを越える多情報がその中に内包している。

廣瀬：多分、化け物のような情報量というのがこれからのキーワードのひとつになってくるんだと思います。さっき河口さんが見せられたような、あの絵一枚作るのに今のコンピュータだと何分だよっていうみたいな大変な濃密なのがリアルタイムで動くようになる。ムーアの法則じゃないですけど、文化フォーラムをはでにやるのが2年に一回ずつですよ。そうすると一回ごとにコンピュータは4、

5/19 翌朝 8:30, パンダスに出かけた。朝早くから、The Chedil はスタジオで
 だつた。朝田と 美しい流石のアル、アム、その周りは絶壁。
 TVも早く、床は石、へやの臭い、ウチの町からすぐ近く、
 ホテルの屋根からフロントまで車で5分。究極のリアクティブな
 空間。ここには一人ひとり異なることを思い、おぼえ。パロディの
 パロディは可憐く、主役(男装の麗人)も引かれてOK。しかも、
 クライマックスで、パナールトランス状態の男たちの集団切腹
 を3回も見せつけられて困る。そのあと、移植シスジウム。
 地獄のクライマックスで、誰も知らない「チヂル」(1)と同様に
 アラビヤ、
 道心 行かなくて、死ぬほど怖く、物乞いも悲しむ
 赤坂で、あり木没。靴はバババコには、ソウを覆って行くようにと、河口さんの指輪
 が入る。任侠用剣の赤坂、ドラゴンを打つ、羽が落ちていてNG。小豆のアラビヤ
 夏は、「チヂル」でアジヤの魚と、閉眼せん。河口さんの指輪が、
 次に、銀座工専門店で、本島親父への土産を購入という mission のため、
 (写真撮影)
 値切り行く。プレゼントも1本以下で、ユビワコも12以下
 の色を買った。原地人にいやがる。他の人を店内に置いて
 本島、カレテニノ学生さんたちと写真もとり、
 河口さん一部、チヂル。次に、入った店では、人にパナールトを教わたり、サリ
 イヤがる。カットのシャツが、何も買わない。人に勧められ、岩田セシイに
 しては、
 「ヤマガチ」のレゾダンスでは、美少女に感服。天才少年に驚き、
 男装の女と、女装の女、パナールトに、美少女の、後日、
 原島セシイ、NHK 津山サヤ、皆が口々に、絶賛して、
 どの下、アム、アム、アム、小豆、セシイ、日本、
 早くもトランス状態では、謎が深まる。
 大トカゲ、
 チヂル、
 チヂル、
 チヂル、

5倍は早くなっていますから、あと2、3回文化フォーラムを繰り返すとですね、吹き矢かなんかをブツと吹くと、インタラクティブに向かうの怪物が反応するぞみたいなことができるかもしれませんよね。

河口：やっぱり高精度のクオリティで中を覗けば覗くほど密度が出てくるのがいいです。表面的にやっているとどうしても、内容の密度が薄くなりがちです。今日の濃密という世界では、僕の理想としては、片手に槍と吹き矢とブーメランを持って、片手にウェアラブルコンピュータを持って狩猟生活をして、その生の体験をそのまま東京の工房で画像計算されるとかですね、それが一番いいです。

廣瀬：やっぱり、リアルなものが何故我々をひきつけるかというのは、河口さんが今おっしゃったように、しつこく細かく見ようと思えば、いくらでも密度の高い情報量が湧き出てくるってことですね。だからリアルとバーチャルってというのが映像で出来あがっているとかいうレベルの話ってというのは一つあると思うんですけど、それだけではなくて、語りつくせぬ、濃密な多様性みたいなところに落ちていくのかなと。

河口：だからどうですか、バリ島がこんなに食べ物がいしくて、色々な、屋久島のいうと、すごく恵まれていて、そんなに頑張らなくても十分生きていけるんじゃないかという怠け者の発想が生まれてくるんですけども。だけどそれに活力を与えるっていうのがさっき言った村単位の集団として切磋琢磨するというのが重要で、村ごとに寺院がありますよね、あれがすごく重要で、さっき言った、拡大、拡大しても出てくるというのが、さっき言った濃密なる世界をつくっているのかなと。

廣瀬：そろそろまとめにはいります。今、河口さんがおっしゃったことは重要だと思います。ある種の毒ですよ。これだけ気持ちの良い環境の中で生きてると、そのまま寝てしまっても終わりじゃないかと思えますよね。そういうところで、バリ島をバリ島たらしめているところが、あのキラキラした金属的なものとか、パロン劇に出てきたガツとした表情とか、ある種、河口さんの作品と共通しているようなファクターですよ。僕はある種ゴジラもかなり毒をもった映像だと思うんですけど、だいたいゴジラは放射能はきますからね、そういう部分がある種必要だと思います。

それから、河口さんのお話を聞いていて、ある種テクノロジー自身も、テクノロジーというのは南方のこういった恵まれた世界ではないところから生まれてきたものなんですよね。厳しい自然に立ち向かうためにテクノロジーというのは進歩してきたものだけども、逆にこういったバリ島みたいなところで、テクノロジーというのがある種挑戦すべきものっていうのかな、ある種挑発すべきものとして外から入ってくるものなのかもしれないと思いますね。バリ島の美術画の中にヘリコプターを描いた絵が紹介されてましたけれどもね、あれも多分こういう濃密な文化の中から見たならば、咀嚼すべき外部からきた毒なんですよ。そういう意味で毒と毒が上手に絡み合うとおもしろい展開しているのがあるのかなと思います。最後に何か一言ずつ。

川北：今日は色々ためになるお話ができてよかったと思います。今度はこういう場所を舞台にして映画を撮ってみたいと思います。

河口：僕は昨日パロン劇を見て、見るたびに感動してですね、日本の獅子舞はなんて弱いんだろうと思いましたね。強い遺伝子を実現するためにですね、やっぱり発想的にもこういった濃密な映像宇宙を実現するためにも、ある一種のサバイバルですね、こう自然界の中の食うか食われるかの競争意識で進化していかないといいものできなくて、退廃していくんです。そういう意味でバリ島っていうのは非常に強い遺伝子に満ち足りた空間であると思います。昨日パロン劇見ながら思ったんですけど、あれを3次元の空間の中で増殖させたらすごいなと思ったんで、是非それは次の作品に活かしたいと思います。やはり僕に言わせれば、“芸術はサバイバル”なのです。

廣瀬：僕も最後に一言。お話を聞いていて、バリ島ってリアルなのかバーチャルなのかっていう最初の話がまだ頭の中に残っているのですが、バリ島に来る半分くらいの人は多分、ここの自然を楽しみに来てるんだと思うんですけども、一方でバリ島は神々の島と言われるように、それは自然どころか人間の頭の中で構成された世界ですよ。そういう意味でここはVRにとっていい教科書じゃないかと思いました。大橋先生に委員長になって頂いて、VR学会の中にバリ島文化研究会でも発足させてですね、この動きを進めていくことができればと思います。