

【特集3 文化フォーラム 2001 in 長崎】

●

ヴィジュアル&トーク

炸裂する長崎パワー

VR とメディアアートの現在

廣瀬通孝、串山久美子、森山朋絵、伊東順二



廣瀬：それでは、最初のセッションを始めさせていただきますと思います。私は長崎の出身ではないのですが、このセッションのコーディネーターを仰せつかりました、東大の先端研の廣瀬と申します。

長崎で VR 学会の大会をやることになりまして、長崎で VR と芸術の接点で活躍されている方がものすごく多いんですね。その機会をとらえて VR 文化フォーラムをやる手はないではないかということで、文化フォーラムの大会長の河口先生としめしあわせて異例のことなんですけど、急速、大会といっしょになって文化フォーラムを開催させていただくことになりました。候補者はいろいろたくさんおられたんですけども、今日はその中でも選りすぐりの3人の代表選手の方たちをお迎えいたしました。このセッションでは「炸裂する長崎パワー」ということで、メディアアートと VR の境界について語りあっていただければなあというふうに思います。

今日の代表選手の方々を紹介いたしますと、まずはメディアアーティストの串山久美子先生、現代美術評論家の伊東順二先生、それから東京都写真美術館学芸員の森山朋絵先生です。

全部で75分ぐらいございますので、まず、串山さんから20分ぐらい現在のお仕事を紹介していただきたいと思っております。

串山：メディアアーティストの串山です。「炸裂する長

崎パワー」というタイトルですが、私は癒し系 VR の作品をつくっていると言われてるので、「炸裂する」という、ちょっと情熱的とは違うかもしれませんが、バーチャルリアリティの技術を利用してですね新しいアートの世界を創造しようと試みているひとりであります。10年ぶりに長崎に帰ってきてですね、まあ駅前もきれいになってたんですけども、実は一番びっくりしたのは住吉あたりの歩道橋がなくなっているんです。今までスクラップ&ビルドで、壊しては新しいものをつくるっていう発想から、歩道橋をとってしまって道を広くして、人にもやさしいっていう、ちょっと別の発想のまちづくりをしてるっていうのに驚いて、面白い試みだなんて思いました。発想の転換というのかな、新しい発想で新しいアートを創造しようという試みは実は私もそうできて、今日は映像の空

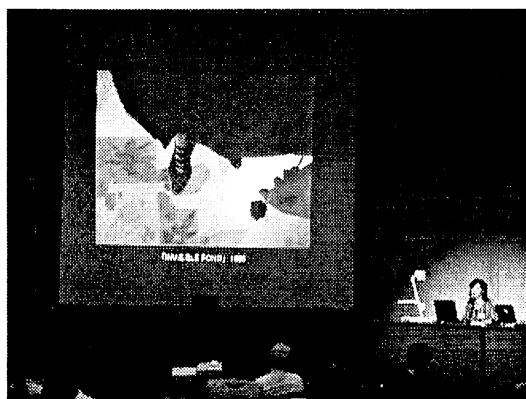


図1 「Invisible Pond」

間ということでインタラクティブインストールの作品をいくつか、自分がつくった作品を紹介しながらですね、ちょっとそれに触れていただけたらなと思って発表いたします。

「Invisible Pond」図1は、1995年の作品で、これはインタラクティブ作品の第1作です。それまではですね、実は建築をやっていました。建築自体は面白いんですけども、例えば重たいイメージであるとか移動ができないとかですね、なにか軽いイメージというのがなくて、どうもそういうのが私にあわなかった。もちろん私はテレビ世代でもありますし、映像で空間表現ができないかっていうので、建築の次にビデオの作品をつくりだしました。それから、そのビデオ作品と同時に、映像を空間に配置して新しい作品をつくる試みですけども、そういうことをしながら徐々にバーチャルリアリティのインタラクティブな技術を使って観客が参加できるようなものがないかと思ってつくったものです。これは、足もとに映像が写るっていう、床が強化ガラスでその上に人がのるという作品です。これが最初の床面の作品ですね。これは足元を映しているわけです。今まで、床っていうのは確実なものでがっちりしたものでゆるぎないものというイメージがありましたけど、床面がガラスできていて、下から映像が映っていて、それが自分の動きによってインタラクティブに反応するっていうのはやっぱりちょっと不思議な体験で、バーチャルリアリティの作品、メディアアートの作品は一度体験してみないとわからないっていうのがあるんですけども、今までにない不思議な体験ができる作品だったと思います。



図2 「食卓の穴」

「食卓の穴」図2(1996)という作品では、実際に自

宅で使っているガラスの食卓ですけども、それにバーチャルな別の異次元空間が現れるみたいな、それで新しい空間を提案できないかっていうことをつくったものです。手にフォークみたいなものを持ってますけど、その先に磁気センサ、ポヒマスセンサというのがついていて、フォークを指し示すと中についている映像がくるくる回ったり音が変わったり、そういう反応を示します。ハートのしるしのところと下の人物のところを重ねるといろんな反応を示します。

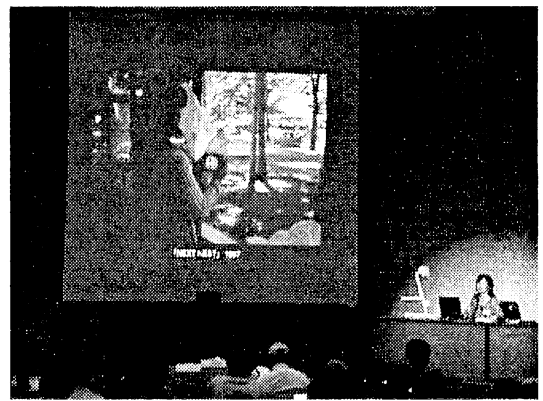


図3 「NEXT NEST」

「NEXT NEST」図3(1997)は、もっと持ち運べないかっていう作品です。もう少し、自分のすみかなり空間がいろんな所に持ち運べて、携帯で、ウェアラブルではないですけども、それを志向した作品です。これは北海道で発表した作品です。非常に携帯に便利で、ノートパソコンと小さなモニタのシステムがあればどこにでも仮想の空間を持って移動できるというような発想でつくったものです。こういう風に手に持っていていろんなところを移動するとモニタ上に現実の世界とバーチャルな世界とが映しだされるという作品です。

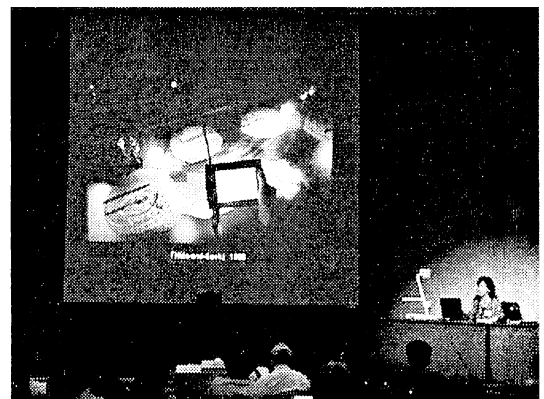


図4 「Hide & Seek」

「Hide & Seek」図 4 (1998) は、去年 SIGGRAPH というアメリカの学会で発表したのと同じような作品ですけども、テーブルを使って新しい映像空間を作ってみました。そうすることで、空間自体も異次元なものができるし、かつ食卓というのは日常で毎日使っているものだけども、そういう逆にこう日常を振り返るといふのかな、もう一度考えてみるというきっかけになればと思ってこういう作品をつくってみました。これは、食卓に小さな小型モニタをもって周りをまわるとですね、その小型モニタに別の空間が映って見えるという、現実のものとバーチャルなものとをミックスさせてみせるという、現実とバーチャルの狭間を志向した作品です。

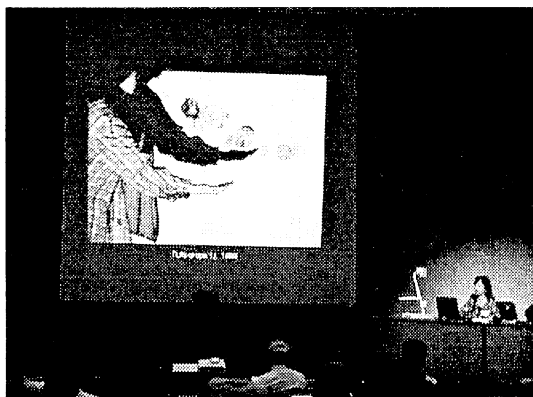


図 5 「Life drops」

「Life drops」図 5 (1999) という作品は、それ以前の「食卓の穴」という作品も関係あるんですけども、コミュニケーションの仕方、もしくはですね、今までは住環境というのに興味があったんですけども、徐々にそれが広がって環境空間であるとかそういうところに広がっていった作品です。上から水滴のようなドロップが落ちてきて 2、3人でそれをつかまえるというような作品です。1個1個にそれぞれ音もしかけていまして、ある意味では映像を扱うことで音も作曲できたり、いろんな音があったりする、そういう楽しみ方もあるという作品です。

「Life drops2」図 6 (2000) は「Life drops」という作品の次の作品ですけども、これも全然見ず知らずの人がですね、ひとつのテーブルに集まってドロップを寄せ集めたり真ん中に寄せ合ったり、ただそれだけの作品なんですけれども、そうすることで全然知らない人がお互いにコミュニケーションする場ができる不思議な作品です。

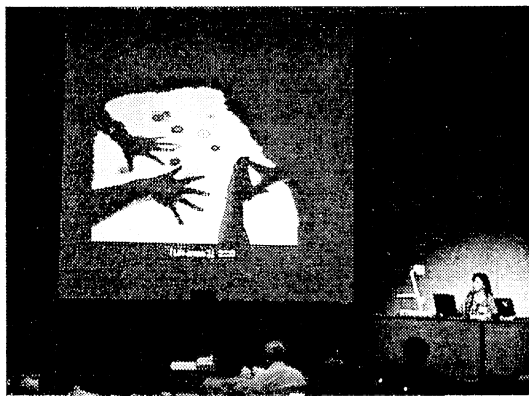


図 6 「Life drops2」

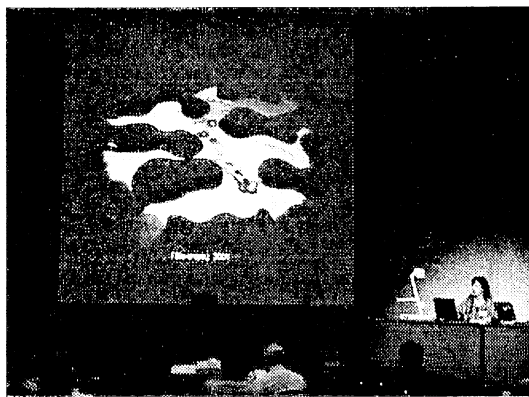


図 7 「Bio drops」

「Bio drops」図 7 (2001) は、新しい、実は今、発表している作品ですけども、「Life drops2」という作品の進化版で、ドロップが寄せ集まるとそこから別の生物が生まれるっていう作品です。

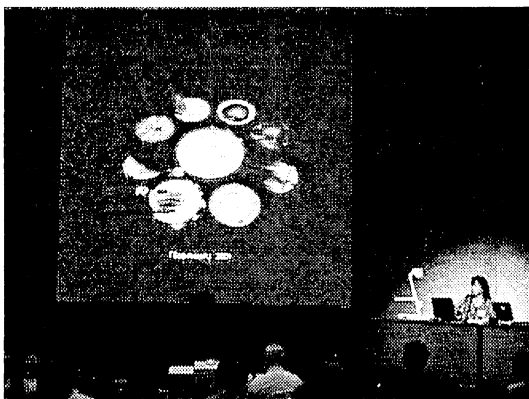


図 8 「Eco morph」

「Eco morph」図 8 (2001) という新しい作品は、これは環境空間というのを考えてですね、真ん中に生物が出るんですけど、環境に適応した生物が徐々に進化して

いくという作品です。

非常に新しい試みを自分の中でなぜするんだろうと思うんですけども、やっぱりこれは建築と何かの狭間であったりとか、環境とアートの狭間であったりとか、アートとテクノロジーの狭間であったりとか、そういうところですね、新しいなにか刺激的な創造的なものを何かできないかっていうので、バーチャルリアリティの技術を、リアルタイムに反応する技術を使って、新しい作品をつくり続けているというのが今の現状です。

(パフォーマンス映像を見せながら) これはパフォーマンスの例ですね。ですからいろんな応用があります。音の人のコラボレーションであるとか、都市計画であるとか環境とバーチャルリアリティであるとか、そういう広がり創造していくと、非常に新しい発想の転換というのでしょうか、そういうのが見えてくるのではないかって作品をつくり続けております。

廣瀬：一番最初の作品、床が全面ガラスの作品を見させていただいたのがちょうど1995年ぐらいでしたか。我々が東大にCABINをつくるちょうど前で、エンジニアリングよりもアートの方が先にいったという、大変面白い例だと思っています。

串山さんの作品はいわゆる映像だけじゃなくて、リアルなものをいろいろ使っておられますが、そのへんというのは建築の出身だということからきてるんですかね？

単にブラウン管の中に映像が踊ってるだけじゃなくて、いろんなインスタレーションといっしょになって作品が形成されてますよね。そのへんが串山さんの作品の特徴ではないかと思うんですけど。

串山：はい、そうですね。やっぱりブラウン管の中だけの世界っていうのではなくて、現実とバーチャルのギャップといいですか、狭間といいですか、そこらへんが非常に興味があるところなんです。映像のバーチャル性と現実の物質感というのかな、自分の中のギャップが非常に面白いなと思って、そのギャップを作品の中で表現できたらなと思って（自分の作品にバーチャルなものリアルなものを）入れてるんですけども。

廣瀬：VRからMRへ、という話があって、エンジニアリングの世界でもバーチャルだけじゃなくてリアルなも

のも忘れちゃいけないという段階にきてます。そういう意味ではアートはある種の未来予見性を持っていて、串山さんの作品にそういう役割があったのかなと思って僕は見ました。

それでは、順番を変えさせていただいて、伊東さんは最後に締めていただくことにしまして、森山さんの方にバトンタッチいたします。

森山：森山です。今日は、衣装が全然炸裂してないねって原島先生に言われてまして、普段の印象はいったいどうなんだろうと思いました。

串山さんにはVR学会で「食卓の穴」という作品を写真美術館で展示していただいたことがありまして、伊東さんにも文化庁メディア芸術祭のときに今年大変お世話になりました。私は佐世保市出身ですけども、自分自身のこと、ここ12年ぐらい写真美術館というところでやってきた学芸員の仕事、映像メディアの企画について、最後に長崎の今度新しくおつくりになる文化施設、そのことやメディアアートの未来に望むこととお話しできたらと思います。

私は東京の恵比寿にある東京都写真美術館の映像部門を、ここ12年ずっと立ち上げから準備し、展覧会をやってきました。ここは日本で唯一、映像メディア、メディアアートを専門に扱う公立美術館です。さきほどお話に出ましたように九州・長崎には映像メディアのアーティスト・関係者がいっぱいいますし、漫画家では内田春菊さん、蛭子能収さん、丸尾末廣さんとか、あとアニメーションの関係者も多いところですので、地元に見せる場を絶対につくった方がいいなと思っています。またせっかく私自身も長崎に生まれ育ったので、写真美術館という唯一の施設で培った経験を、ぜひこれからの施設にも役立てていけたらと思っています。

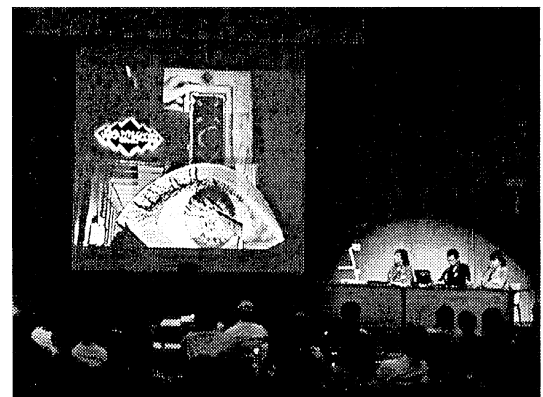


図9 「イメージネーションの表現」開館記念展

これからお見せするものは全部美術館で私自身が企画した展覧会やイベントの記録です。特に最初の一本は、95年の美術館のグランドオープン時に恵比寿ガーデンプレイスで開催した、フランス人作家、ケン&リシャールによる野外の映像プロジェクションイベントです。

このイベントは、私自身が企画した「イマジネーションの表現」という開館記念展の時にやったものですが、展覧会のテーマが、イメージ、心に浮かぶ映像的なものをどう形にしてきたかというものだったので、作家をアーティスト・イン・レジデンスと呼んで、美術館の外壁を全部スクリーンにして昔の幻燈の手法で、アナモルフォーズ=だまし絵をテーマにつくっていただいた大型の映し絵です。これはなんの予告もなしにイベントとしてガーデンプレイスでやりましたが、隣の厚生中央病院に入院していらっしゃる患者さんや、通りがかりのお客さんが、バーチャルな共有空間ということで、(階段の映像を示しながら) バーチャルな階段がここに投影されていますけども、そこに出現した異空間を大変楽しんでくださった企画です。夜の間、死んでしまう空間になる吹き抜けのところも、

(吹き抜けの映像を示しながら) シルエットをプロジェクションして外を通るお客さんが中の映像作品を見て楽しめるように企画しました。これが95年の企画の一番の成果ではと思います。

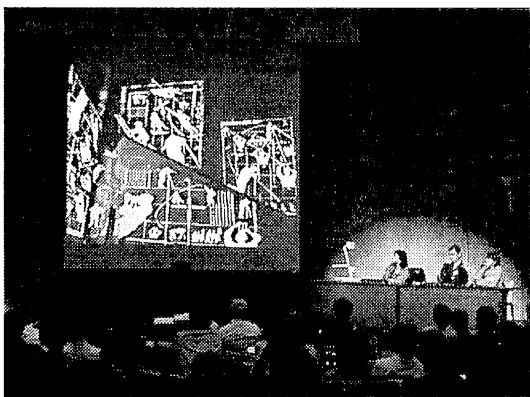


図 10 吹き抜けの映像

(展覧会図録の映像を示しながら) こちらがその展覧会、「イマジネーションの表現」の図録です。いろんなアーティストが参加してくれています。ところで私の父は長崎でずっと画家をしています、私自身も県立の佐世保北高等学校というところの美術部を出ました。小説家の村上龍さんや、i-modeの松永真理さんとかいろんな方が

高校の先輩達にいらっしやるので、そういう方々の影響も大きかったと思います。

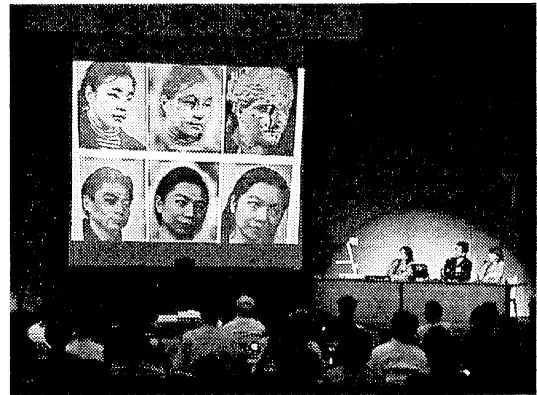


図 11 八谷氏の作品

(八谷氏の作品を示しながら) 今、お見せしているこちらは、メールソフトの「ポストペット」をつくったメディアアーティストの八谷和彦さん、この方も九州の出身なんですけど、この方が「ポストペット」をつくる前にこの展覧会のためにやってくくださった、顔と顔、好きな人の顔と自分の顔を融合させる参加体験型ワークショップです。図録の中に、好きな人との融合した中間の顔だけを集めたページなんかも載っていて、ちょっと原島先生の顔学なんかにも似ている、そういうことを「ポストペット」の前にはおやりになってたんですね。

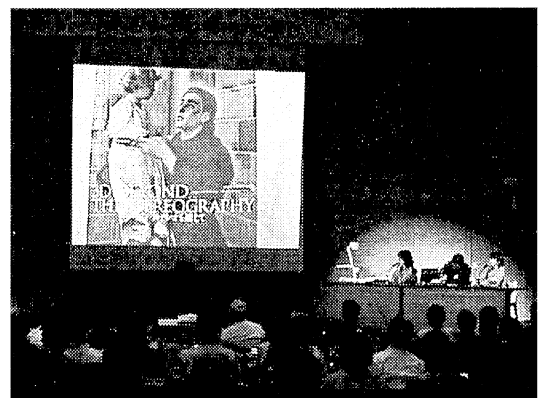


図 12 3D-ステレオを超えて

(「3D-ステレオを超えて」の図録を示しながら) これは96年に河口洋一郎さんにも出品していただいた展覧会ですが、アップルジャパンが4年間アーティスト・イン・レジデンスとしてお金を出した企画で、ロブ・スフォルテという作家の20mもあるハウステンボスのパレスの壁画で

すね。ただ単に3D っていうことじゃなくて、パノラマなんかも含めてバーチャルな空間を私達はどういうふうに認識しているか、空間把握をどうとらえているか、そういうことも3D だ、っていうことをテーマに展開した展覧会です。図録の中に、体を動かして仮想の植物を育てるバーチャルリアリティ作品だとか、空間の中にアニメーションが浮かび上がって見えるマジックビジョンの作品だとか、今、村上龍さんに書いていただいたテキストが見えましたけど、そういうものといっしょにすべて収めて、赤瀬川源平さんなんかにも書いていただきました。

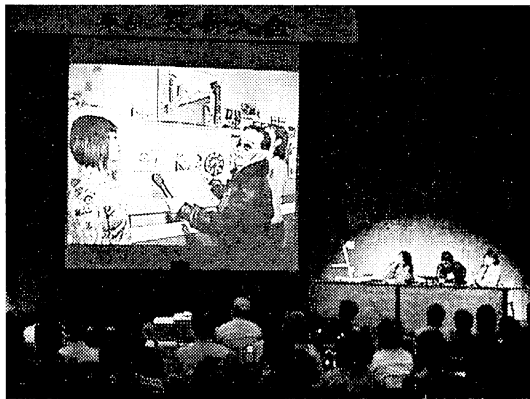


図13 トゥナイト2

これは「トゥナイト2」という番組で山本晋也監督を案内してるところなんですけれども、後ろにある年表が「映像史年表」というもので、美術館をオープンさせる前にこういうデータベース・年表を作って、それに沿って5つのテーマをサイクリックに展示していく、そうすれば、これから必修化される映像メディア教育で学校と連携していくうえで、いつ来ても変わらず映像メディアの展示を見ていただける、美術館をつくる前にそう構想しまして、その材料として作った年表です。

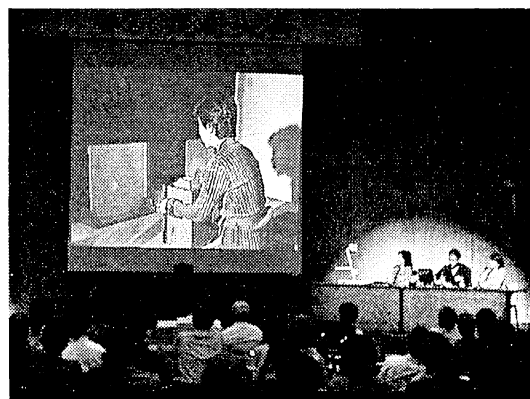


図14 フェナキスティスコープの映像

(フェナキスティスコープの映像を示しながら) 意外なことに、映像メディアの発展って映画の発明以降だと思われてるので、そうではなくて、止まっている映像も動いている映像もバーチャルリアリティも含めて対象としていくということを一所懸命説明しているところです。山本晋也さん自身がこのレプリカのおどろき盤で遊んでいってくれました。

(影絵の映像を示しながら) これは、「影／光」という映し絵と幻燈の展覧会をNHK でご紹介していただいたときのものです。こういうコレクションを4000点、ヨーロッパに行って実際にコレクターの方に会って集めてきました。日本の古い影絵を紹介した後は、お客さんがこのように触って遊べるようにレプリカもつくってあります。本物はケースの中で、実際に体験型で遊べるようにレプリカを触ってもらう。その一方で展示の大きい目的として、こういう歴史的な古い影のものと新しい現在の現代作品、VRとかメディアアート、インタラクティブアートを必ず同時に見せようと、温故知新にしましょうということをこのスペースのねらいとして開館前に準備しました。19世紀の影絵カード、ナポレオン三世の時代に大流行した影絵の文化っていうのを紹介して、あわせてこの後メディアアートの作品を同時に紹介するわけです。それが他になかったこの施設のひとつの特徴だと思います。

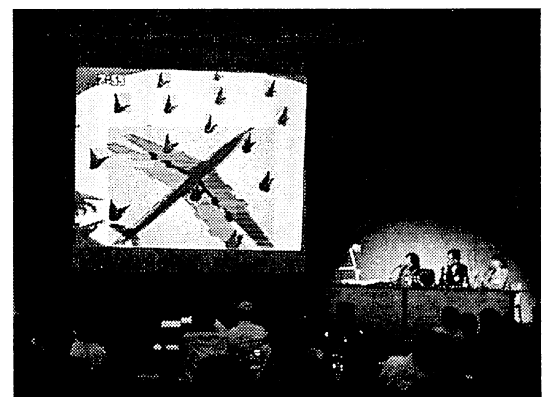


図15 近森氏の作品

(近森氏の作品の映像を示しながら) これは、伊東さんも携わっておられるメディア芸術祭でも受賞された近森基さんの「KAGE」という作品なんですけど、本物の影とCGの影が混在している、そういう面白さ、私達の日常の中にある映像の面白さっていうのを表現している作品だと思います。作品自体が優れたインターフェースになっている、

とても美しいあらかれの作品だと思えます。

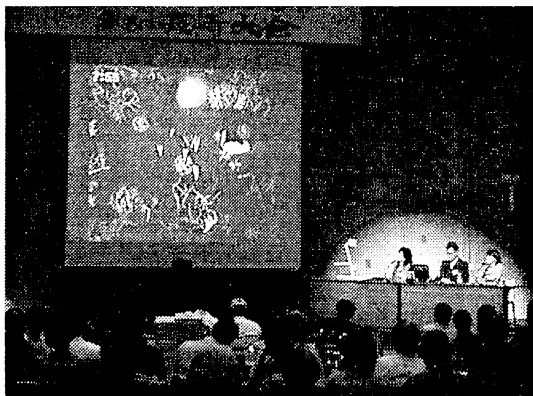


図 16 クリスタ・ソムラー氏の作品

(クリスタ・ソムラー氏の作品を示しながら) 次は、影ではなくて「光」をテーマにした作品を紹介しています。これも、仮想の生命体が繭の中から生まれてくるんですが、光を当てると育ちます。これはクリスタ・ソムラーとロラン・ミニョノーという作家の作品です。(映像を見ながら解説) 光についてくる。光を消すとこうやって死んでしまう。宗教的な「光」が重要な、神からの恩寵としての「光」というようなヨーロッパ的な作品です。

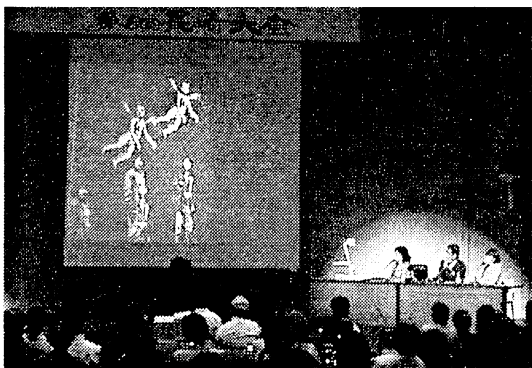


図 17 岩井俊雄さんの作品

(「日曜美術館」の映像を示しながら) これは「日曜美術館」で、メディアアーティストの岩井俊雄さんの作品展示を紹介しています。岩井さんは筑波大学で私の先輩にあたります。私は明和電機と岩井さんの間の学年なんです。同じく九州出身の原田大三郎さんや庄野晴彦さんがおやりになった「TV WAR」というイベントを筑波の科学博で見て、また、まわりのアーティストたちが非常に機材提供で苦勞してるのを見て、こういう美術館をつくらうと思ったわけです。

これは、うちの館から放映してくれたものなんですが。こういう歴史的コレクションを収集して、今の視点から面白さを発見する、そういう美術館の映像部門のねらいのひとつとして考えました。そういうふうに出て出すというのもひとつのやり方だと思えます。

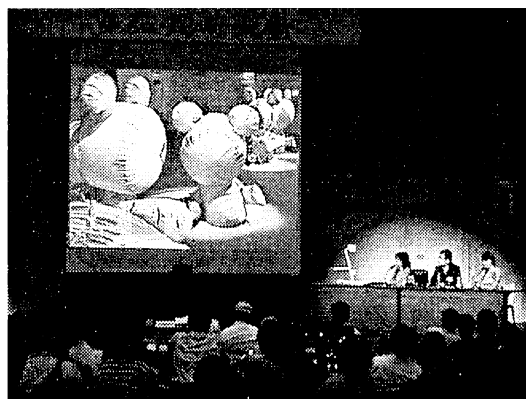


図 18 文化庁メディア芸術祭の会場風景

(文化庁メディア芸術祭の会場風景) こちらは、後で伊東さんご紹介くださると思いますが、この3月、「文化庁メディア芸術祭」という国のイベントとの連携を館でやっていただきました。多大な企画協力をいただいた展覧会です。さとうりさんのバルーンが横尾忠則さんの絨毯の上ののっている、導入展示がそういうふうになってきて、実際に3Dで立体化した、バーチャルなキャラクターじゃなくて実体のあるキャラクターということで、彼女のバルーンがあって、原田大三郎さんとケンイシさんのリミックス映像が風景で映ってますね。(peep showの映像) それと、19世紀以前のpeep showっていうのぞきからくり、バーチャルリアリティの源、それをコレクションの中から紹介して、その対比で私達が立体視に求めるものっていうのをお見せしたという企画です。奥にあるこちらは、河口洋一郎さんの大型のCGのプリントアウトの作品で、大きいタペストリー型です。これは「GEMOTION」というタイトルで河口洋一郎先生と岩田洋夫先生がお作りになった作品です。体験する人に向かってスクリーン自体が迫ってくる、という情感を持っているインスタレーションの作品です。さわると怒ったり喜んだりしてスクリーン自体が動きます。この映像は、写真美術館バージョンです。後で先生ご自身から今年のSIGGRAPHでのご紹介があると思えます。

こういう企画をどんどん広げてきましたが、見てもらうと面白さがわかってもらえると思えます。なかなか今の美

術行政というか美術館をやっている方にこういう面白さをわかってもらうのはむずかしかったのですが、より一般の人にこういう面白さを享受できるようにしていきたいです。小・中学校の教育のなかに来年からこういう分野が組み込まれていきますし、大きい巡回展も準備していますので、どんどん普及すると思われます。最後に文化施設と長崎のメディアアートの状況に望むことといえば、歴史的な部分と現在の部分と一緒に見せることのできる街だと思しますので、そういうアプローチで展示をされたらどうか。それから、佐世保市にあるアルカスホールでは岩井俊雄さんの作品が常設されていますけれども、メディアアートのいろんなアーティストのいろんなアプローチの場があるといいと思います。作品をものとして集めるのではなく、情報として集めることも重要だと思います。メディアアートの作家が多いので力を『長崎マニュアル』みたいな形で入れるべきではないでしょうか。作家だけではなく、伊東さんみたいな花形キュレーターの育成も大切だと思います。カッコいい人がやっている分野として、憧れなくてはいけない、というのが私の野望でもあります。行政との連携でやっていく、皆で楽しむにはそういう要素が必要なのではないかと思えます。

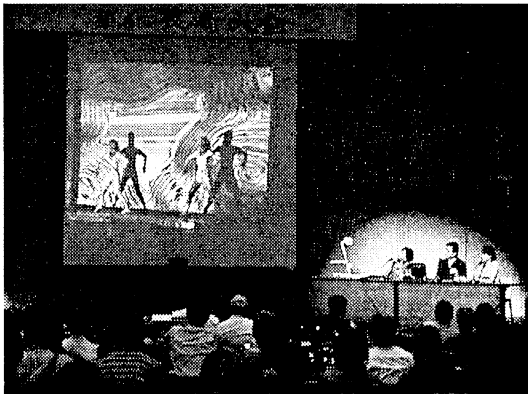


図19 河口先生 SIGGRAPH のパフォーマンス

(SIGGRAPH2001 の動画が流れる) これは河口洋一郎先生の今年の SIGGRAPH のパフォーマンスの様子です。これに関しては河口先生からあとでお話があるかと思えます。昨今、真にこういうものが普及していくには日常のなかにあって本当に普通のことに、いろいろな選択肢の一つになっていくということだと思います。NHK が「デジタルスタジアム」というコンテストの番組を一般向けにやったり、「MUTTS」という女の子のカルチャー雑誌にメディアアートの特集が載っていたりと、80年代にはあ

り得なかった状況になってきています。一番理想的なのはいろいろな選択肢のなかでメディアアートとか VR が真の意味で普及していくことで、それを私は待ちたいと思います。そういうときにこそ真におもしろい作品を見極める力が必要であってインスピレーションとかイマジネーションを磨いてそういう時代の到来を心待ちにしたいと思えます。

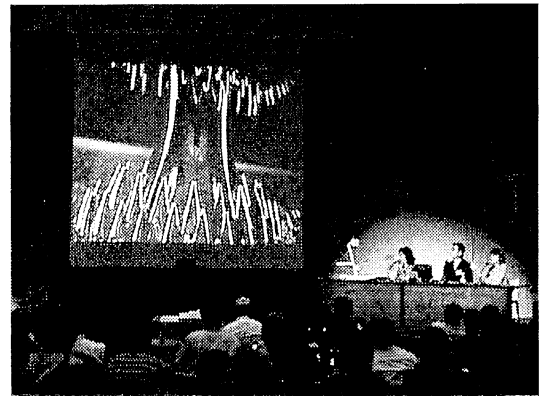


図20 SIGGRAPH アートギャラリーの映像

(SIGGRAPH アートギャラリーの映像) 最後に、今日の会場でも紹介されている、師井聡子さんの「およぐことば」と、筑波大出身の女性作家児玉幸子さん、竹野美奈子さんの作品を紹介します。これは SIGGRAPH でも一番人気の作品ですが、CG かと思われる磁性流体、磁力を与えてある液体が本当に立体化する、「ターミネーター2」の世界が立体化する、そういう現実を見せつけられた、つまり、バーチャルではなく、メタ・リアルな作品です。こういうものを生み出す力を持っているアーティストをたくさん生み出せる長崎という場なのでそれを見せられる場をこれから作っていったら、と思います。そのためにはぜひ私自身もできる限りのご協力をできたらと思います。

廣瀬：長崎のことについてはまた後で詳しく聞きたいと思えますけど、写真美術館は VR 文化フォーラム第1回をやらせていただいてから、東京でやるときは毎回お貸しいただいています。

森山：「写真」美術館という館名になりましたが、映像部門というのがちょっと力が弱いこともありまして、外部からは是非こういう面白い分野を誘致していただいて一緒に盛り上げていこうとしたところ、おかげさまでそういう

成果も上がってきていると思いますので、これからもよろしくをお願いします。

廣瀬：最近はやっぱりインタラクティブな展示がだいぶ増えてきましたか？

森山：そうですね、東京で特別展示として、そういうものをやるところは増えてきたと思うんですけど、いつ行っても見られる場所はまだまだ少ないし、逆に、ただインタラクションがあって必然性とか面白さとかにダイレクトに結びつかないような作品も出てきている気もするので、今が一番の考えどころという状況だと思います。

廣瀬：大変面白い場所なので皆さんも東京に行かれたときには是非足を運ばれると面白いと思います。それでは伊東さんの方にお話をお願いしたいと思います。

伊東：先ほど原島先生が話されたことについてちょっと考えていたんですけど、先ほどのお話は視覚芸術というものを、もう一度私たちにわからせてくれるのではないかという感じがしたのでメモを書いてみたんです。元々西洋芸術のなかで美術は再現芸術といわれることがあります。これは私の認識ではどういうことかという、この世にないもの、しかし、確実にあるという前提のもとで成り立っているもの、それを再現して形にしてみせるということに美術、芸術の意味があるのではないか。これはプラトンがアイデアというふうに言うものですが、今ではアイデアと言うものです。アイデアというのは神が用意していて、見えないところにその形自体はあるんだけど、それはインスピレーションがある人しか感じるができないし再現できない。そうすると実際にこの世を支えている本質というものは見えるものなのか見えないものなのかということが長く私たちを悩ませているものなのです。見えるものと見えないものといいますけど私たち造形に携わる者が思うことは見えないものを、どういうふうはこの世に再現するか、そして顕在化するか。もしくはいかに混在させるか、混在のなかに本質を見せることができるのかということなのです。

先ほど、原島先生が恋人の話がされました。恋人は大事だけど、人が大事なのか恋人との思いが大事なのか、これは非常に難しいものだと思うのです。しかし、思いまでもが再現できたときに先ほどのコピーロボットというものがコピーであり続けるのか、それともかけがえのないもの

のようになっていくのか。そういうことを考えさせられます。本質は現実だけでは表現できないと思いますし、そこにVR技術の持つ可能性があると思います。そしてそこに日本人の可能性もある。なぜならば、後で話しますが、日本人というのはアニミズム的な認識方法というのを習慣的に本質的に持っています。それはどういうことかというところすべてに神が宿り、実際に生命がないものにも神が宿る、たとえばロボットにも生命を感じてしまう、そういう考え方、感覚をもつ民族というのがこれからの時代に可能性を持つのではないかと思います。

昨日、私が委員を務める政府の会議があったんですけど、時節柄、ニューヨークのテロの話になりまして、あれは解決しない問題だ。一神教同士で戦っていても戦いは終わらない。なぜなら一つの神によって作られたこの世界、としか信じていない人たちが違う世界を共有できるわけがない。どっちかをつぶすまでやるのだろうけど、どっちかがつぶれることもないから終わることがない。そこに私たちのどっちの世界も成り立つんだというあいまいでファジーなアフォードができる感覚を持つ民族が働きようがあるんじゃないかと、そんな話をしていました。

美術の展覧会を組織するのが私のクリエイターとしての仕事なんですけど、そのことを具体的に表現しようとしていた最初の展覧会が、私が日本館のコミッショナーをやったヴェネチアビエンナーレの「数寄」という1995年の展覧会だったと思います。この展覧会は非常に変わった展覧会で賛否両論があったんですけど、お茶の利休の「数寄」という、異なった文化、フィリピンの壺とか、中国の陶器とか、韓国の飯碗とかそういう文化的背景の違うものを一つにしてしまう、違った背景のものを一つのリアリティにまとめてしまう、そういう考え方というのはこれからのアート表現に重要な意味を持っているのではないかと、そして、それを現代に置き換えて試してみよう、ということで5人の芸術家に作品を作ってもらって、一つの、存在はしないけど存在してしまうリアリティというものを作ってみました。

(外観の写真をしながら)これが途中の外観の一部なんですけど、ここに本当はコンクリート造りの日本館があるんですけど、韓国の崔在銀というアーティストはプラスチックで包んでしまっていて、何があったかわからないような外観になってしまいました。この中で観客はいろんなリアリティを体験していくという展覧会です。

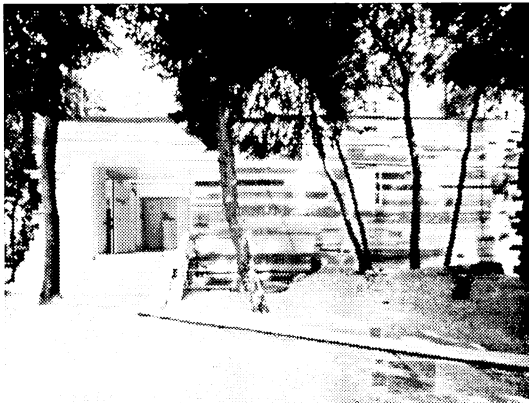


図21 ヴェニス外観-1

(河口洋一郎の作品を見ながら) これが階段を上って入ったところです。河口洋一郎さんの部屋で、あとでお話ししますが、ヴェネチアビエンナーレで初めてVR作品が公開されました。それは、河口洋一郎先生のCGを3Dにした作品で、串山さんも携わっておりまして、非常に懐かしいですね。当時の最先端のバーチャルリアリティの作品です。



図22 崔在銀作品-1

(虫の映像を見ながら) その下にあるのは崔在銀が作りましたリアリティなのにバーチャルリアリティである作品で、地中のなかに和紙を1年おきまして、その中に繁殖する虫を顕微鏡写真でとって、その虫を、小さな微生物をCGで動かして再現するという作品です。

(水の映像を見ながら) これはその中の一つとして、日本の表現芸術のなかには見えないものに対して強い意識がありまして、見えるもの全部をかかない、書かれないことに思いを寄せるための仕掛けをします。そこで、日本画家千住博君と、鎌倉時代に実際に行われたという記録もあ

るんですが、水を床にはってその上に滝の絵を描くという、アナログのVRみたいなものを表現しました。

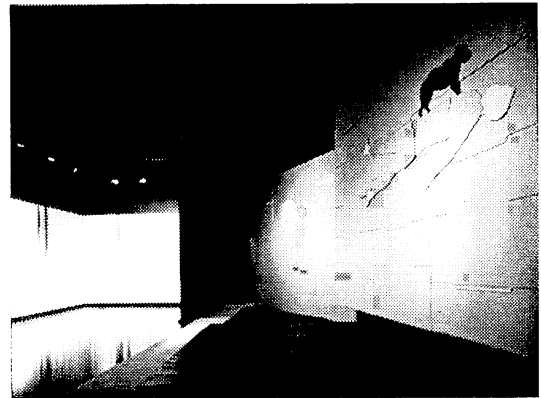


図23 日比野克彦作品

この右にあるものは日比野克彦君の作品でこれも水の上に浮いているのですが、人間より巨大な作品の中に入って行くというリアリティの表現方法をとりました。このように水辺をまわっていくんですが、黒い部分は全部水なんです、実際は1センチしか深くないんですが、ものすごく深く見えましてみんなここからばたばた悲鳴を上げて落ちていく、怖い展覧会でした。(笑) 実際、この視覚的効果というのは長年日本で研究されていまして、実際は壁とか天井とかが感じられなくなる工夫があります。そこで空間構成をやってくれた建築家の隈研吾君と話しまして、昔の方法を使い全部ブラックアウトしまして、境界線を見えないようにして、空間を無限の広がりを持つように感じるようにしました。



図24 外観-2

(全体図を観ながら) これが全体を、日本館を包んでしまった後の光景ですが、9000本のプラスチックで囲っ

てしまったものはコンクリートという重さを吹き飛ばしてしまうんですね。現実には重量のあるものを違った質量で囲むことによって量を失くし、質を映像化してしまおうというリアリティの方法だったと思います。この前の、世界貿易センターのテロなんですが、パーッと崩れたときに質量的にショックを覚えてしまう、そういうことが日常に起こってしまう、認識の不確かさというものを表現しようとしてきました。こういう風に風景としてみれば、そうかな、という気もしますが、この前の庭も木も陰もすべてデザインして、ここはすべてつくられた世界なんですけれど、自然にあるように見せてしまう、コンピュータによるバーチャルリアリティとアナログによるバーチャルリアリティのミックスの展覧会をここで試してみました。

次にそのような感覚で挑んだものというのはパリの日本文化会館のオープニングの『デザインの世紀』という展覧会です。



図25 パリ-1

(日本文化会館の入り口の画像を見ながら) これは日本のグラフィックデザインを中心にデザインというものの生まれた背景を見ながら、デザインというものがどのように社会的に意味を持つか、またその社会のなかでのありかたを問うてみた展覧会です。この展覧会は、この展覧会場自体をバーチャルにしておもうという試みで、安藤忠雄さんに空間構成をお願いしたんですが、安藤さんをお願いしたのは展示場より大きな空間を作ってください、展示ギャラリーより大きな空間を作ってくださいとお願いし、デザインというのは街のなかであって初めて意味を持つも

のだから、建物の中に押し込められているのはデザインの良さがわからないと言ったら、安藤さんも「へー、そうかなあ。そうだなあ」ということで、日本文化会館より大きなものを作ってしまうということで、柱がどんどん建物から出てきてしまっていて、ここにある立花ハジメとかのポスターも偽物の柱に貼ってあります。

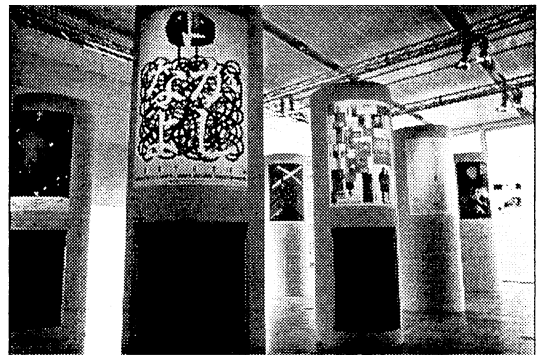


図26 パリ-2

(柱の映像を見せながら) このように空間自体が張り出してきて、この柱の半分ぐらいがダミーの柱で半分ぐらいが本物で、どれがどれだかわかんなくなっちゃったんですけど、自分が生きてる社会を引きずってきてもらい、そのまま異質な表現に入ってもらおうという変わった展覧会でした。ここで安藤さんが面白がってやっていたのが、これは作りかけの会場ではなくて実際に展覧会なんですけれども、入ったときに何も見えない、全部、柱の裏に、柱のなかにある意味でバーチャルリアリティをつくったり、いろんなインターネットを結んだりしたんですが、つまり、この柱というのは都市の表意で情報というものが存在しなかったら、人間というものはそこに都市を見ない、そういう訴え方だったと思います。

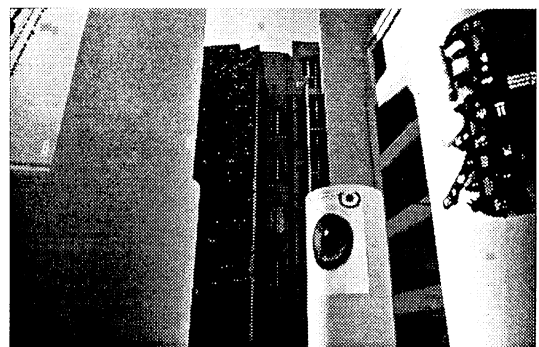


図27 パリ-3

(外の柱を見せながら) このように外に雨ざらしになっ

て朽ちていくような、現実がなくなっていくという方向に向かっていく展覧会というのを試してみました。

河口洋一郎さんの三次元映像を見せるシアターは、安藤忠雄さんとSONYと一緒に作ってもらって、眼鏡がはめこんであってそこにのぞいてバーチャルリアリティのなかに入っていくというような特異な劇場を作って楽しんでもらいました。

(動画システムの映像を見せながら) これはアートという感覚は科学技術の発展に貢献するだろうし、逆にそれともっとインタラクティブな進歩を見せていかなければならないということで、NTTとSONYにお願いして2046×2046の動画システムというものを1997年に大変な努力で作っていただいて、横尾忠則さん、河口洋一郎さん、勝井三雄さんに作品を作っていただいて上映しました。

(プリントクラブが並んだ写真を見せながら) ついでに、愛嬌も大事だなということで手軽なバーチャルリアリティということで、日本のその頃はやったプリントクラブというのを特別仕様にして、外は立花ハジメデザイン、中は30人のアーティストが作ったプリクラということで持って行ったんですが、一番最初に飛んできたピエール・カルダンがこれ売ってくれと言ったものですから企業がこれ売って、マキシムに置いてあるそうです。今もあるかわかんないんですけど。

(地下鉄の駅の写真を見せながら) どんどん街に出ていくということは街自体を、情報と同じで展覧会が取り込むことができるか、もしくは展覧会の中に街を取り込むことができるかということです。地下鉄の駅の壁600箇所の壁面に張り出しまして、街をジャックしました。こういう風に2ヶ月の間パリの人は展覧会場の中に住んでいるということになったわけです。この方法はパリですごく受けまして、今でもやっているそうです。

まあ、そういうことから森山さんから話していただきましたように今、文化庁のメディア芸術祭の企画展の実行委員長を務めることになりまして、世にも特異なメディア芸術祭でして、先ほど森山さんや串山さんが見せていらっしやっしたインタラクティブな世界プラス、なんと、漫画も世界で初めてメディア芸術の中におおびらに取り込んでしまおうという企画であったわけです。じゃ、漫画とインタラクティブアートそして、先ほどの見えるものと見え

ざるものの関係性をどのようにして展覧会として表現するかというときに、私は日本人の特性というものとバーチャルリアリティとの関わりというものを表現して見ようと思いました。そこでロボットに対する日本人の感覚というもの結びついていくのではないかと思います、手塚治虫さんのアトムという作品を起点に「ロボットイズムー鉄腕アトムからAIBOまで」という展覧会を企画しました。鉄腕アトムのようにかけがえのないものとして生まれて、かけがえのないものではなくて、最後にはまたかけがえのないものとなっていくロボット、そしてその作品をかけがえのないものと感じる日本人の特異性、そしてメディア芸術としての可能性を展覧会の中に込めようとしていろんなロボットを見せました。そして見せたかったのはロボットと人間の関わりと、日本人がロボットに見せている特異な、また特殊でそして未来に向けて発信できる感覚だということです。

(イベントの写真を見せながら) これはロボット展の中でケンイシイというテクノミュージックのゴッドと原田大三郎さんにDJとVJをやってもらってやったイベントの一コマです。このように会場にはロボットに影響を受けた美術作品、明和電機もありますし、村上隆くんもありますし、最近テレビで有名になった鉄イヌもありますし、鉄人28号からAIBOまであります。AIBOがなかなか見れないときだったんで、2時間前から人が並んで、子供たちがオープンしたらわーっとAIBOに向かっていきましたけど、子供たちが喜んでくれる美術展はそうそうないのですごく嬉しかったです。ほかにもテムザックとかホンダのロボットとか。さとうりささんにはロボットと競演していただいたりいろいろなことを試してみました。このように私もいろいろ楽しませてもらった展覧会でした。

展覧会には300ぐらいの海外のメディアも取材にきてくれましたが、このとき本当に思ったのが西洋人にはなかなかわかりにくい感覚だな、ということです。どうしてロボットに愛情を持つことができるんだろう、と聞かれましたが、それは……そうだからだ、としか言いようがないんですが、どうしてもロボットを悪、つまり人間以外の人間に対して敵対意識を持つものとして扱う文化の違いというのは、これから逆にいえばたとえばさらに深まっていくだろう、と今のテロリズムの問題もさらに深まっていくんじゃないかと思いました。そして私たちのアート、芸術の中でもそれに対して目を背けてはいけない、その中でなにかがしかの解答を得なければならぬ。逆にアートという領

域の中で見ていかなければならない、だからこそアートの可能性はあるのではないかと思います。

私はだからこそ展覧会は何かしらの痕跡を残さなければならぬ、と思いました。これから展覧会というものをやるならば、イベントというものをやるならば、人間の何かに対してのトライアルなのだから、その結果というものを常に見せていかなければいけない。だからこそそれをやる意味があるんだという風になっていかなければならないと思ひ、このメディア芸術祭は作品をコラボレーションという形で必ず作っていただくようにしました。

今日は一本だけしか紹介できないんですが、手塚治虫さんとガンダムと原田大三郎さんとケンイシイという組み合わせの、二度とできない作品ができましたので、ここでこれを見せて終わりにしようと思います。(Robo-MIXの映像を見せる)

廣瀬：最後にちょっとプレゼンテーションを聞かせていただいてあの人も長崎、この人も長崎という話があっちこっちから出てきて、どうして長崎からこういうメディア関係で出ているのだろうかという疑問がわいてきました。そこで各先生方に簡単な質問をして終わりにしたいんですが、長崎で育ったということで先生方の活動に非常に根幹として影響を与えている気がするんですけど、串山先生の方から一言ということ。

串山：3つぐらいあると思うんですけど、まずは出島に代表されるような新しい文化を取り入れるような歴史的な風土というものもあって、新しいことに興味がある。二番目はチャンポン、みなさん食べられたでしょうか。やっぱりいろんなものをチャンポンする、ミックスするという古いものと新しいものをミックスしたり日本と西洋をミッ

クスしたりとか、そういうのが食べ物の中から体に入って栄養になってるのかもしれない。三番目は温暖な気候もあって明日はどうにかなるさ、というまあ、よく言うと前向きな姿勢と言いますか、いいかげんと言うかそういうのがあるかな、と思います。

伊東：やっぱり風景というものが大きいのではないかと思います。長崎南高というのは山の上にあつて窓から海と鶴の港が見えるんですよ。すごい色彩で街が鮮やかなので、その風景、映像に対して街に見とれてしまうというものがあります。本当に長崎と言って思い出すのは風景、そして中華街があるようないろんな色が混ざつた映像的なもの、そして新しいものに対して食欲な気持ちであると思うんですね。

森山：先ほどからお話が出ているように、いろんな新しいものとか、新しいものだけではなくてちょっと珍奇な変わったものを受容できる、派手ではないけれどもしぶとい感受性みたいなものを長崎とか九州はすごく持っていると感じます。それが特に現れやすい分野が視覚芸術、アニメーション、メディアアート系じゃないのかなと思うわけです。その3つというのは日本が世界に誇れるお家芸として高く評価されているところだし、本当にまさに今だ！という感じがします。

廣瀬：新しいけど古いとか、派手ではないけど派手だ、とか串山さんがいみじくも最初におっしゃつた炸裂と言う割には私は癒し系だ、みたいなそういう矛盾的なところがチャンポンになっているところが長崎の面白いところかな、と思いました。まだまだお話しし足りないところがあると思いますがこれでセッションを終わりにしたいと思います。