

◆記念セッション2 - 亜洲の芸術科学 -

中澤篤志

大阪大学

本フォーラムの最後のセッションとして、今回の企画の中心となった韓国東西大学教授（上海工程技術大学兼担教授）の金鐘琪氏と、河口洋一郎氏との対談が行われた。前のセッションが、アジアの文化とコンテンツに関して、歴史的背景や理論的、思想的な側面を主に行われた講演だったのに対し、この講演はアジアのコンテンツに関する現在、そして未来への展開に関する内容が中心であった。両氏とも、日本、韓国を代表する表現者であり、私的にも深いつながりを持っているだけに、ユニークかつ和やかな雰囲気で行われた。

金氏講演

デジタルコンテンツの韓国における現状、東北アジアにおける現状、および新しいアジアへの展望の3点を中心に講演があった。まず、韓国の主要産業の歴史の変遷として、繊維・鉄鋼業から始まった1970年代、電機が中心であった1980年代、ITやネットワークを中心とした1990年代を経て、2000年代ではコンテンツが中心となるであろうとの指摘があり、これは日本における1960年代の発展がアジアに大きな影響を与えているとの考察が述べられた。また今後に関しては、電機製品等が競争力を持つための家電製品デザインや多様性が重要であるとの指摘があった。これはすなわち、従来の（物理的・技術的）なものの開発から、（非物理的・非技術的）なものへの転換であるという考えであると言え、これからはアジアの文化が大きなコンテンツになるとの見方を示した。

また金氏は、アジアが多民族、多文化を抱えながら共生している点にも注目し、今までの対立的文化構造から、新しい様式の文化共生による、文化共同体を基とするコンテンツをつくるべきであるという考えを述べた。その上で、本VR文化フォーラム(ASIA CULTURE FORUM)はそれを作る場にふさわしいとの賛辞で締めくくった。

河口氏講演

河口洋一郎氏からは、主に氏の作品を会場に流しながらの講演が行われた。まず、金氏の講演を受けて、日本の状況として文化庁のメディア芸術祭を紹介した。これ



セッション2

は日本のみならずアジア全域から作品を募集するものであり、アジア全体のメディアアート作品の交流の場となるものである。

次に、アジアの芸術と科学の中心となる考え方として、金氏と同様、多様性を持ちながら発展することが重要であるとの考え方を示した。これは生物の進化と同様、画一化することによって絶滅の可能性が高くなることを危惧したものであるという。また、アジアの芸術科学で重要なことは、独特の自然の見方があるということである。すなわち、多様性に富み、自然および人の密度が濃いということは重要なファクターであるとの主張である。その一例として氏の結晶の形成シミュレーションを基にしたアート作品に触れ、密度の高い空間での結晶形成の多様性と、アジアの密度の高さと文化の多様性の類似性、および形の自己形成と自己変化の面白さに触れていた。

アジアの科学芸術の未来としては、最先端の技術を使いながら芸術作品を作り出すことの面白さであると述べた。この例として、氏の作品である携帯電話の番号を遺伝子とした Growth CG 生成について紹介した。これは、個人が持つ携帯電話番号を DNA とみなして CG を生成し、これを携帯電話の壁紙として持ち帰ることができるというシステムである。その他、アジアにおける繊細さ、器用さなどにもふれ、今後のアジアでは高度な技術を使って、文化・芸術に価値を与えることが重要との指摘で締めくくった。

金氏、河口氏とも、それぞれの経験やセンスを生かした講演で、これからのアジアの芸術、技術、文化に対する展望を述べたという意味で、貴重なトークであった。また、両氏の指摘の共通点として、アジアの多様性、文化の重要性、文化のコンテンツ化などの指摘が多かったことが印象的であった。