

マリ・クレール JAPON

marie claire

October 1997 N°179 for women of the world

10

この秋、成熟ミラノを着こなす
今、注目したいのは
クラシック&アンギャルド
今シーズン着たい
洗練されたレイヤードスタイル
ミラネーゼの週末
スタイル

歓喜の イタリア



第1回ロレアル大賞受賞者座談会

芸術と科学が 出合うとき。

MARIE CLAIRE ART SPECIAL

芸術や科学の業績をたたえる賞は数多いが、その両方を融合する賞は果たしていくつあるだろうか。

少なくとも一つある。フランスに本拠を置く、世界最大の化粧品メーカー、ロレアルグループと、その日本法人である日本ロレアル株式会社がスポンサーとなり、今年創設された「ロレアル賞」だ。

独創性、芸術と科学の側面からのインパクト、そしてなによりも将来性を感じさせる作品を、ノーベル化学賞受賞者である国際選考委員長のイリヤ・プリゴジン博士以下、国内外の委員7名が選出し、大賞と奨励賞を贈るこの試みの第1回目のテーマは色。さまざまな深い解釈が可能なテーマだ。

今回大賞を受賞したのはエンジニアの中津良平氏とアーティスト土佐尚子氏のコラボレーション「インタラクティブ・ポエム」と、河口洋一郎氏の「自己組織化する色彩」の2作品となった。

7月17日に東京・港区で行なわれた授賞式後、国際選考委員の一人である小林康夫氏の司会で、3人に芸術と科学の「融合地点」について自由に語っていただいた。

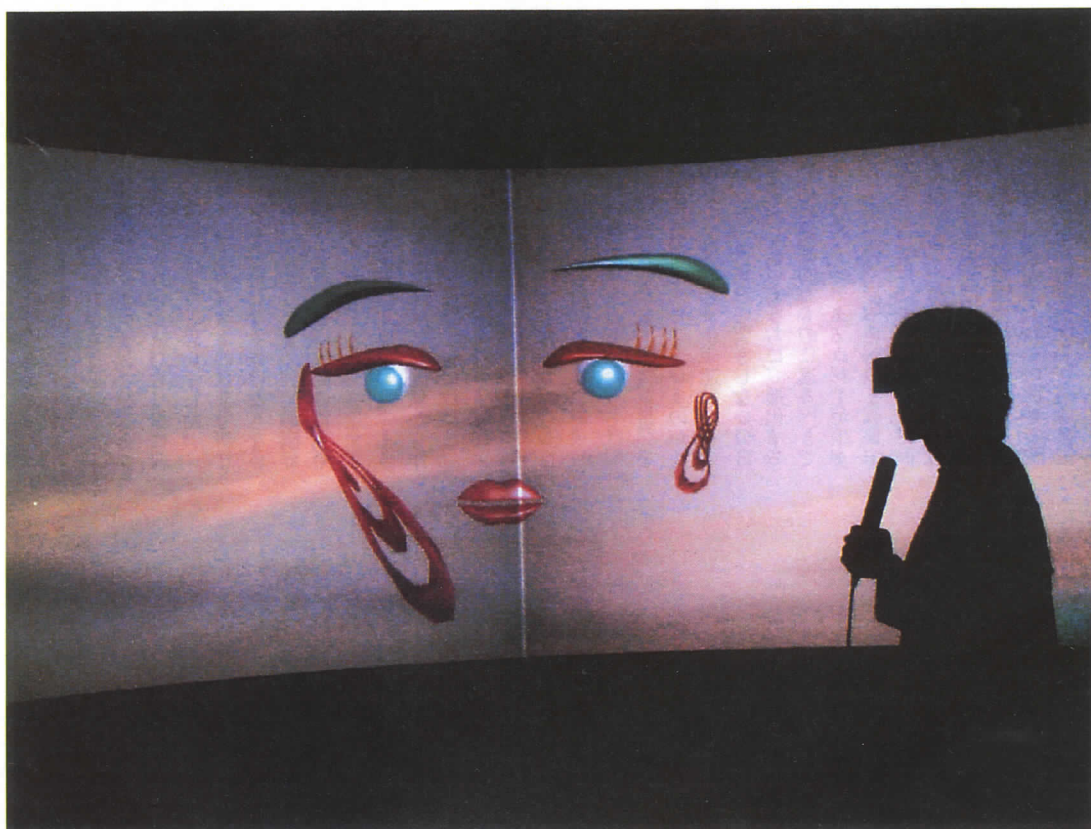
小林・これからの新しい時代、芸術的な想像力と科学的な力という、まったく異なった原理をどう融合するか。「ロレアル賞」は、芸術と科学の融合によって人間的な世界が開けるのではないかという期待をこめた、画期的な賞だと思います。その第1回の大賞である中津良平さんと土佐尚子さんによる「インタラクティブ・ポエム」と河口洋一郎さんの「自己組織化する色彩」は、どちらもコンピュータを使っている作品ですが、コンピュータについての考え方や使い方の違いについてお聞きしながら、時代がどのように変化し、そのなかで芸術と科学がどんな役割を担うのか、話していきたいと思っています。まず、中津さんと土佐さん、作品をどのように作られたのでしょうか。

土佐 人は会話に意味を求めますね。たとえ相手が人形でも、モノでも、話しかけることがある。そうしたときに、「たまごっち」みたいな電子ペットのようなリアクションでは、広がりがない。そこで、言葉の意味を踏まえた、コンピュータ・キャラクターとのインタラクションというのをやってみたいと思いました。でも、現実的にリアルタイムで会話が展開していくなんてことは、コンピュータでは無理なんです。そこで、何か枠と何か土台となるべきものがないかなと考えたときに、詩や連歌が浮かんだのです。コンピュータの認識技術というのは、いまはまだ100パーセントではない。だから、たとえ誤認識をしても、ある程度の会話が成り立つような詩を探しました。

そんなとき、谷川俊太郎さんの



「自己組織化する色彩」河口洋一郎
独自のアルゴリズムにより生成された色彩の世界を描いたコンピュータ・グラフィックス



「インタラクティブ・ポエム」中津良平・土佐尚子
顔を持ったコンピュータとの対話により情感に満ちた「詩」の世界を映像化した
インタラクティブな作品



「本当にやりたいのは、人間の第六感のようなものの表現を、コンピュータで追求していくことです」

土佐尚子 ㈱ATR知能映像通信研究所客員研究員、武蔵野美術大学非常勤講師、神戸大学客員助教授。実験映画、ビデオアート、コンピュータ・アニメーション、インタラクティブアートなどの領域で活躍中。作品はニューヨーク近代美術館、メトロポリタン美術館等で展示された。

「あなた」という詩に出合っ……心に響いたんです。谷川さんの許可を得て、独断でこの詩を上句と下の句に分け、上の句を人間が読むためのフレーズ・データベースとし、下の句を女性のコンピュータ詩人「ミューズ」が読む詩にした。たとえば、人間が「あなたはだれ」というと、「ミューズ」が「わたしではないあなた」というように返す。そんなふうに、対話型になりうる詩だったんです。そのとき、人間の声の抑揚を「ミューズ」が認識し、それに対応する表情を映像上で表現しています。小林 コンピュータによる感情表現というのから出発して、意味の重要性に気づいたとき、「詩」と「対話」のふたつからアプローチしてみようと思ったのです。本当はふたつは必ずしもイコールではないですが。

土佐 本当はお互いに即興詩を作りあうというのが理想なんです。いつも思うのですが、人間とコンピュータ・キャラクターのインタラクションのなかで、自分が設計しなかった思わぬ偶然性が出てきたときが一番おもしろいですね。たとえば誤認識をしたとき、キャラクターが黙っていることがある。そこに何か妙な人格を感じる(笑)。そうやってコンピュータにどんな感情移入していく人間の存在もおもしろい。新たなコミュニケーションのコードを生み出しているような気がします。

小林 そういったコミュニケーションのなかで出てくる感情とは、どういうものですか。

土佐 温かいものです。冷たいものは作りたくなかった。人間って結構とげとげしい会話をしますよ

ね。それを補う、包み込むような温かい対話が作れないかと思っています。

小林 中津さんと土佐さんの関係は、エンジニアとアーティストに区別されている？

土佐 そうです。

小林 そうすると土佐さんが発想し、中津さんが技術でフォローするというように、おふたりの間でまさに芸術と科学の対話をしているということですか。

中津 いや、土佐さんは「温かいもの」というけれど、僕はあまり興味がないんです。というのは、エンジニアというのは、そんなに機械に幻想を抱いているわけじゃない。コンピュータのできることってタカが知れていますから。だからこそ、求めているのはSF映画『2001年宇宙の旅』に出てきた「HAL」——人間を騙し、人間を殺すことのできるような、あるいは人間が本気になってケンカできたり、女性だとすれば本当に恋い焦がれるようなコンピュータだったりますね。

小林 そこまでいくと、アートと同じ世界ですよ。技術を突き詰めるアートになる。

中津 ええ。究極までいこうと思つたら、やっぱり土佐さんのいう「温かい」ものを通る必要はあるかなとは思っています。いずれにしても、まずコンピュータに言葉を理解させなければならぬ。それを研究している技術者は日本だけでも数千人居ますが、このところいきづまっているんです。言語を操るコンピュータを作るといのは人間そのものを作り出すことに等しく、かなり難しい。たとえば、東京と大阪を区別するような、表面

的な意味の認識はある程度できるようになっています。でもそれだけではおもしろくない。じゃあ、どうすればいいのかと思ったときに、ひとつ抜け落ちていたのは、生きた感情のようなものだった。そんなとき、土佐さんがやっている話を聞いて、なるほど、アートの世界でもこういうことを考えている人がいる。それなら一緒に取り組んでみようと思いました。

小林 アーティストのほうも新しい道具を創造しなくてはならない。技術者のほうもいまの技術の限界を突破するために、人間の言葉や意味を考えるところから発生する新しい想像力が必要だった。まさにインタラクティブな関係から作品が生まれたんですね。

ところで河口さんの作品もコンピュータを使っていますが、どういう立場で作品を作っているのかお伺いしたいのですが。

河口 僕の場合はおふたりとは対照的で、「言葉にならない世界」をいかに映像化するかというのがテーマです。形とか色、運動、リズムとか、言葉が必要としない分野を追求していくうちに、進化する以前の根源的なものに返るべきではないか……テクノロジーが生まれる以前の、形や色生まれいずるところに返って、そこから見直したいと思つたんです。興味があるのは数億年前の太古の世代。クラゲとか、浮遊生物しかないような、ストーリーのない世界の映像美を、先端のテクノロジーを使って表現したい。たとえば植物の葉や貝殻、岩、地層、空気とか太陽の光……そういった本質的な美しさを追求しながら、そのなかで目に見えない映像、聞こえない音



「求めているのは、人間が本気になってケンカできたり、本当に恋い焦がれることができるようなコンピュータだったりしますね」

中津良平 ㈱ATR知能映像通信研究所代表取締役社長。マルチメディア要素技術の研究およびマルチメディア技術を応用した通信方式の研究を行っている。



「本質的な美しさを追求しながら、目に見えない映像、聞こえない音といったところまで探っていきたい」

河川 洋一郎 九州芸術工科大学在学中の1975年にコンピュータ・グラフィックスに着手。80年代初期より、CGの世界的アーティストとして常に第一線で活躍。1984年のユーログラフィックス'84最優秀芸術家賞以来、数々の賞を受賞。成長のアルゴリズムを使った「グロース・モデル」により独自の世界を創造。1992年から筑波大学助教授。

といったところまで探っていきたい。言葉をもつ前の原始的な人類の持っている野性的な感性のところを表現したいんです。

小林 先端メディアがあつてはじめて、言葉にできないものが、ある種の連続で扱えるようになったのです。つまり、画家が絵を描くのは違う思考回路——哲学がある。

河川 コンピュータ以前のメディア、映画やビデオ、写真というのは、現実を撮影してきて加工するわけです。映画『ロスト・ワールド』も撮影して合成している。でも、コンピュータの場合は生成、ジェネレートする。ゼロから作り出すんです。その大きな武器は何かというと、コンピュータ・プログラミングなんです。

化石は撮れませんが、5億年前の世界って撮影できないですよ。そういう根源的なもののルールとか、色彩や形を追求していけば、ある種のプログラミングがでてるわけです。

だけど一般的に国内の美術館の学芸員は、絵を見て鑑賞はするけど、ジェネレートすること、まったく無から作品を生成していくことに対する理解度は低いですね。

小林 今回の賞で、絵画などのトラディショナルな形のアートの応募もありました。けれども、最後まで残ったのは、こういった、プログラム言語を駆使している作品ばかりだった。アートとサイエンスの出会いという場では、こうした作品が力を持っているというのは、今回の賞の意義としてはつきりいえるのではないのでしょうか。ジェネレートするアートのひとつの例として、河川さんの作品「自

己組織化する色彩」があるわけですが、具体的にはどんなふうに作品を作っていくのですか。

河川 僕は高校時代まで種子島で育っているんで、自分のなかから素直に出てくる色っていうのはほとんどトロピカルカラーなんです。マリンスブルーとかハイビスカスの色とか。それで、モノトーンというのは暗闇の色。早朝とか深夜の色。そういう、本能的な色彩の感覚を、10本の指で、ジャズピアノのように即興的に演奏するようにコンピュータを操作していく。僕は子供のときからずっと宇宙に興味があつて、宇宙にはいろいろな色彩の惑星があると思ってるんです。でも、自分で自由に行くことはできないじゃないですか。だから自分の行ってみたい惑星をコンピュータで作りたい、そのなかでトリップしてみたいと思ってるんです。物理でも天文学でも数学でも、必要だったらどんどん勉強して取り込んでいきたい。僕にとって科学は作品を作り出すうえで、非常に重要です。

小林 土佐さんの今後はいかがですか。

土佐 私は言葉にできないものといつても、河川さんとは違って、人の潜在意識とか、無意識といったものをビジュアル化したいですね。

うなものでもあり自分の分身でもあり、他人のようなものでもある何かをビジュアル化したいです。

中津 僕はやっぱり言葉に執着したい。やっぱりコミュニケーションの最後は言葉ですよ。極論をいえば、言葉があれば肉体はなくてもいい。言葉さえあれば人間と思えるし、人間として心が通じ合えるんじゃないかと思えますね。

小林 でも、ひょっとしたら言葉を突き詰めるというのは、言葉にならないものに正しく出会うための作業かもしれないですよ。

中津 だから言葉にならないものをどういうふう言葉にするかというところもあります。たとえば、電子メールにしても、相手の顔を見なくてもちよつとした文字のみでかなりのニュアンスは伝わるでしょう。言葉の持つ力はすごいと思いますよ。だからこそ言葉以前の根源的なもののパワーを、われわれ人間は言葉を使って表現できているのではないかと思えますね。

小林 でも考えてみればアートとは、言葉にならないものと、表現できるものとのあいだで動いてきたわけですよ。そういう意味では、みなさんの取り組みはアートの世界を広げているのではないですか。

土佐 ええ。まともにコンピュータに会話をせよと思ったらめちゃくちゃ陳腐になって、アートにはならないですよ。(笑)

中津 いままで、あまりにもコンピュータに言葉を認識させるほうに重点を置いてきたのが、ジェネレートということに着目してみると新しい世界が開けるということですね。

(構成・土屋典子)



「そこまでいくと、アートと同じ世界ですよ。技術を突き詰めるとアートになる」

小林 康夫 東京大学総合文化研究科教授。