

文化の力で大阪に活力を。

OSAKA*文化力

No.107
2009 WINTER・冬

リレーインタビュー
私のSWEET水都

シユテファン・ビーダーマン

ドイツ総領事館・副総領事

Front Opinion

アート×サイエンス×大阪でひらく夢創造

宮原秀夫氏×ヤノベケンジ氏×堀井良殷 大阪21世紀協会理事長

大阪21世紀協会トピックス

2010.1.28「関西・大阪文化力会議」開催他

企業最前線
太陽工業株式会社
能村光太郎社長

大阪文化考
『大阪文化祭賞』への期待と課題

上海万博現地ルポ

開幕まで半年に迫った「上海万博」

樂屋よもやま話

能楽師 山本章弘さん
能は丁々発止の熱いライブ

アート×サイエンス

大阪でひらく夢創造

ゲスト 宮原秀夫氏(独立行政法人情報通信研究機構理事長)
ヤノベケンジ氏(大型機械彫刻作家、京都造形芸術大学教授)
聞き手 堀井良殷(大阪21世紀協会理事長)

アートを通して人と水辺をつなぐイベント
『水都大阪2009』が、52日間の会期を終え10月12日に閉幕した。大阪21世紀協会が、“水の都”をコンセプトに大阪の魅力を再生・発信しようと呼びかけて7年。この間、中之島を中心として桟橋や親水空間が次々整備され、水質改善も進むうち市民の意識が再び水辺に向かいはじめている。そうしたなかでの『水都大阪2009』は、大阪人にアートとまちづくりの夢ある可能性を強く印象づけるものとなった。そして今、その夢をさらに大きく育む、アートとサイエンスのコラボレーションが始まろうとしている。





大阪人とアート感覚

堀井 「アートと市民参加」という水都大阪2009のコンセプトに対して、当初、「大阪人の気性や土地柄とアートは結びつかないだろう」という意見が少なくありませんでした。露骨に「アートなんか、あかんで」と言わされたこともあります。それでずいぶん悩んだのですが、実際にイベントが始まると、多くの市民の皆さんに参加していただき、とても喜んでもらえました。まちにアートが滲み出していく楽しさを実感しましたね。ヤノベさんの作品も大変注目を集めました。ヤノベさんは、水都大阪2009にどのような思いを持たれましたか。

ヤノベ 芸術というと、美術館やギャラリーで鑑賞する何やら難しいものという印象がありますね。しかし、水都大阪2009はそんな先入観を変えました。多くの人とコミュニケーションをとりながらアートを楽しむことで、アートの魅力を伝え、理解していくだけ良い機会になったと思っています。

堀井 今日は特別にラッキー・ドラゴン号を呼んでいただきました。龍といえば水の守り神。私もこれを見たときは龍神さまが現れたという思いがして、びっくりすると同時にとてもうれしく思いました。

ヤノベ 来場者に夢や驚きを感じてもらえる作品が必要だと思ったんですね。そこ

で、あたかも町のなかに怪獣が出現してきたかのような、火や水を吹く伝説の龍をイメージして作ったんです。

堀井 ラッキー・ドラゴン号には、どんなメッセージが託されていますか。

ヤノベ 作品名は、かつてアメリカの水爆実験(1954年)で被爆した遠洋マグロ漁船『第五福龍丸』に由来します。私はこれに、核兵器廃絶だけでなく、戦争や環境破壊などに対する警鐘の思いを込めています。一見面白い作品ですが、遊園地にあるエンターテイメント的な装置ではありません。一方、子どもたちに向けては、テレビや映画で見る世界を本当に作っている人たちがいることを知らせたい。これを見て、「自分が大人になったら、こんな夢のあるものを作りたいんだ。作りたい」と思ってほしいですね。大阪市役所に展示した巨大ロボット『ジャイアント・トラン』も同様に、子どもたちの未来に向けて、イマジネーションの可能性を広げる種まきだと思っています。

堀井 なるほど。でも、イベントが終われば、どこへ行ってしまうのでしょうか。

ヤノベ イベント終了後は廃棄する契約なのですが、多くの人の協力を得て作り、多くの市民の心をつかんだ作品ですから、ご要望次第では、伝説の龍が再びどこか

に現れる可能性はあると思いますよ。

堀井 それは大いに期待しています。

見られない物のを見る技術

堀井 水都大阪2009をスタートとして、今後も大阪のまち磨きを続けていかなくてはならないと思っています。そのためには、アート作品を美術館のガラスケースに収めるだけではなく、まちのなかで市民と触れ合うことも必要でしょう。それによってまち全体が美術館やミュージアムとなり、劇的な感動が生まれるのだと思います。現在開発中の梅田北ヤードでも、感性をみがき楽しむ空間づくりが求められると思います。宮原さんは、ご専門の通信技術やコンピュータ技術とアートを融合させて新しい拠点をつくろうと、北ヤード開発で主導的役割を果たしておられますが、少し詳しくお話をいただけますか。

宮原 北ヤードの開発にあたっては、技術者と芸術家がコラボレートする場所としての活用を考えています。それによって、一般の人にサイエンスへの理解をより深めてもらうことができるんですね。その代表例が、見える化(可視化技術)です。例えば台風が発生するメカニズムや、地球が温暖化していくようすなどを、いくら数値やグラフで説明しても一般市民には理解されにくい。しかし、ビジュアルで表現すれば、実感として分かりやすくなります。だからアート感覚が不可欠なんですね。私たちは、そうして作った映像を北ヤードでも見てもらいたいと思っています。

堀井 サイエンスに対する理解のほかには、どのような新しい可能性が生まれるのでしょうか。



トらやんの大冒険(ヤノベケンジ氏作／水都大阪2009より)



トらやんの大冒険<宇宙船>(同左)

宮原 エンターテイメント的な分野でも、これまでにない楽しく面白いものが開発されますよ。現在、私たちは、3D(立体)映像を、専用めがねをかけずに見ることができる技術を開発中です。これまでのようない3D専用のめがねをかける煩わしさが解消されるんですね。しかも映像は、200インチの巨大スクリーンで見ることができます。

堀井 それは面白そうですね。200インチの大スクリーンというのもすごい。

宮原 それだけではありません。この立体映像は、見る位置によって見え方が異なります。正面から見ると正面の、横から見ると横の立体映像が見えるんですよ。200インチだと一度に100人ぐらいで見られますが、同じ映像でも人それぞれで見え方が違うんです。

堀井 自動車の映像だと、正面から見ればヘッドライトが見え、横から見るとドアが見えるんですか。

宮原 その通り。スーパーカーが走っている映像なら、素晴らしい臨場感で楽しめるでしょう。

堀井 アナログ時代のことを思うと、想像を絶するような技術ですね。

ヤノベ いったいどんな仕組みでそんなことができるんですか。

宮原 じつはスクリーンに仕掛けがあるんです。通常はプロジェクターが発する光の全てをスクリーンが映し出しますが、私たちが開発したものは、スクリーンに特殊なスリットが入れてあり、見ている人の視野角に入る光だけが映るようにしています。この映像は、スクリーンの背後から何十台というプロジェクターによって映し出しています。こうして作った映像を、北ヤード

の人たちにも見てもらいます。

堀井 実用化のメドはいかがですか。

宮原 すでに70インチサイズは完成しています。あとはこれを拡張していくべきいいのですが、これはそんなに難しい技術ではありません。それより問題は、映像の内容です。3D映像を作る技術はあっても、それを見て楽しいと思える作品、つまりコンテンツを作るには、アーティストやクリエーターの人たちの力によるところが大きい。エンジニアだけでは限界がありますからね。そして科学技術とアートの融合によって作られた新しい世界を、大阪のまちのなかで見てもいいと思っています。

ストーリー性のある展開を ストーリー性のある展開を

堀井 ヤノベさんは科学技術の進歩がアート作品にどのような影響を与えるだと思われますか。

ヤノベ 影響はとても大きいですね。『ラッキー・ドラゴン号』や『ジャイアントトらやん』は、作品を動かすために町工場や海運会社の方々など、さまざまな分野の人たちの協力を得てつくることができました。それはアナログ的な技術ですが、宮原さんたちが研究開発されているデジタル技術というのは、アーティストとしてのイメージネーションを大きく膨らませてくれますね。ときどきします。北ヤードの立体ビジョンのなかに、ぜひ伝説の龍を登場させたい。

宮原 立体映像は、高速通信技術を使えば遠方からでも入手できます。例えばラッキー・ドラゴン号が大阪のどこかの川を走っているとき、そのようすを北ヤードでリアルタイムで見られます。

ヤノベ 「只今、巨大な物体が接近中で

す!」って、子どもの頃に見た、怪獣映画のような実況中継が実現する。

宮原 そうそう。そうすると皆さん本物を見たくなるでしょ。アートへの関心が一層喚起されるわけです。

堀井 立体映像が手軽に作れるようになれば、スクリーン上のバーチャルな彫刻作品もできるかもしれませんね。

宮原 私たちは、その研究開発にも取り組んでいます。これは専用の眼鏡のようなものが必要ですが、それをつけると実物がなくても実際にそこにあるように見えるんです。平城遷都1300年祭(2010年)で使う予定なのですが、正倉院の宝物を撮影してこれで見ると、実際に目の前にあるように見えます。特殊なペンで映像をなぞると、その感触も得られるんです。これが楽器だと、実際に弾く感触や音まで体験できるんですよ。

堀井 実際には何もないんでしょ。

宮原 そうです。傍から見れば、眼鏡をかけてペンを持った人が何もない空間をただ書き回しているようにしか見えません。でも本人は、ちゃんと太鼓や弦楽器が見えている、それを叩いたりつま弾いたりする感覚があるんです。



大阪駅北地区開発・完成イメージ



ヤノベケンジ氏

ヤノベ 宮原さんたちのご研究は、まさに普通では見られない、触れないものを見たり触れたりしたいという欲望がもとになっているんですね。私が大阪に龍を出現させたいと思ったのも、見てみたい、触れてみたいという欲望やイマジネーションが源です。龍やロボットはリアルな体験ですが、リアルなものがあるから、一方で、宮原さんたちが開発されたバーチャルな体験もより深く理解できるように思います。

宮原 逆に、バーチャルな体験をしたから、本物を見てみたいという気持にもなるでしょう。だからこそ、そこに行ってみようという気になる。そんな気持にさせる技術開発であり、大阪のまちにしたいですね。

堀井 中之島や北ヤードといったひとつつの場所でアートムーブメントを完結させるのではなく、先ほどの高速通信技術を使って立体映像をやりとりするお話のように、まちとまちをつなぎ、大阪全体を巻き込んで、例えばドラゴンが大活躍するようなストーリーのある展開にすれば、もっ

と面白いものができるでしょうね。海外と結ぶと夢がひろがります。市民のアートやまちづくりへの参加意識も一層高まると思います。

夢が持てるまち

堀井 ラッキー・ドラゴン号に乗っている「トらやん」は、どういう発想からきているのですか。

ヤノベ 「トらやん」というチョビ髪のキャラクターは、私の父が定年後に趣味ではじめた腹話術の人形です。私は大阪の生まれ育ちですから、大阪的なものからインスピレーションを多く得ています。だから作品の中にも大阪的なユーモアを取り入れています。

堀井 ロボット的な作風はどうですか。

ヤノベ 巨大なロボットを操縦してみたいとか、まちに怪獣が出現したらどうだろうかという、子どもの頃に描いていた夢の実現ですね。単純な発想ですが、これは子どもに共通してある夢だと思います。そうしたものを見現化することで、多くの人の感動を得たり、人々の創造力を刺激するきっかけになればと思っています。

堀井 これを作るのに、ずいぶん多くの人たちが参加されたそうですね。

ヤノベ 大阪工業大学や京都造形芸



宮原秀夫氏

術大学をはじめ、一本松海運の社長さんには、自ら図面をひいていただいて機構部分をつくりました。ラッキー・ドラゴン号には、人々に共通する夢を実現するというテーマがあつたんです。

宮原 若者や子どもが夢を持てるまちにしたいですね。先ほど「大阪人とアートは結びつかない」という意見があったと言われましたが、私も堀井さんと同感で、そうは思いません。そんなことばかり言っていては、いつまでたっても大阪は元気にならないでしょう。以前、堂島リバーフォーラムで立体映像をお披露目したとき、そのコンテンツ制作を募集したら、若手クリエーターの人たちからとてもたくさんの応募がありました。みんなが楽しくなるように、みんなでつくりあげていく。北ヤードでは、そういう気運を育てたいと思っています。

堀井 なるほど。水都大阪2009によって、大阪の人はアートにも関心を持ってちゃんと応えてくれるということが実証されました。



大川を航行するラッキー・ドラゴン号(水都大阪2009)



大阪市役所に展示された全長7.5mのジャイアント・トらやん(ヤノベケンジ氏作／水都大阪2009より)

ヤノベ 私は、大阪ならではのアートを発信していきたいですね。例えばフランスのナントというまちでは、巨大な象を作つてまちをパレードするロワイヤル・ドゥ・リュクスという大道芸人のグループがいます。彼らはロンドンやベルリンなど、世界各地で公演をするほどの人気ですが、その工房やミュージアムがナントで公開されています。そしてナントは、観光誘致に成功しているんですね。文化によって都市を再生させる、ナントならではの手法といえるでしょう。大阪でも大阪ならではのアートやテクノロジーによって、大阪でしか見られないようなものを作れば、いろんなところから人が集まつてくるでしょう。

宮原 そのためには、まちができるからではなく、まちができるまでに技術者とアーティストのコラボレーションをスタートさせな

くてはならないと思います。

堀井 科学技術と芸術が融合することで、研究所や美術館という枠ではなく、まちを媒介として新たな人のつながりも生まれますね。

宮原 そうです。かつて、ウフィツィ美術館(イタリア)の絵画修復技師と私たちの技術者が一緒になって古い絵画を修復したことがあります。そのとき絵の断層写真を撮るなどさまざまな解析を行ったところ、絵具に覆われて見えなかつた紋様が見えてきました。まさに西洋絵画技術の

歴史を変えてしまうような発見だったんですね。こうした国境を越えた技術と芸術のコラボレーションは、すでにスタートしているんです。

堀井 想像力を刺激するまちであることが、新産業発展のために重要な基盤であると思います。お二人のお話を伺っていて、本当に夢が実現する期待がふくらんできました。どうもありがとうございました。

(2009年10月16日／堂島川・福島港
<福島区ほたるまち>にて)



トらやん

宮原秀夫

1943年大阪生まれ。73年大阪大学大学院工学研究科通信工学専攻博士課程修了。03~07年まで大阪大学総長。2007年より現職。97年通商産業大臣賞、97年IEEE(米国電気電子学会)フェロー、02年第6回エリクソン・テレコミュニケーション・アワード、03年総務大臣表彰など受賞多数。専門は情報ネットワーク学。

ヤノベケンジ

1965年大阪生まれ。1991年京都市立芸術大学大学院美術研究科修了。97年、作品である放射線防護服「アトム・スーツ」を着用し、 Chernobyl を訪問。無人の幼稚園や遊園地などに佇む自身の姿を発表して話題を呼ぶ。サバイバルや再生をテーマにした大型機械彫刻作品の展覧会を各地で開催。