

はじめに

私のアトリエ CPM studio は石川県小松市というローカルな地にありながら、日本はのみならず、世界的なフィールドで創作活動をしてきた。木場潟を手前に、その向こうには2700メートルの白山の峰が連なる。ガラス張りのスタジオから見る景色は雄大 そのもので、その視界を遮るものは何もない。モノを作り出すのは人だが、人を作るのは環境。己のクリエイティビティのためにもっとも適した環境を整えるのもクリエイターの仕事のうちであり、また、通信技術が進化した現在では、真にやる気のあるクリエイターならば、もはや活動の拠点が地方であるなどの物理的な障害は、まったく問題なくむしろメリットであると考えられる。

1984年、日本民間放送連盟 TV CM 部門最優秀賞受賞、国際ハイテクノロジーアート展をかわきりに数々の国際アート展に出展。

中国中央電視台や DIREC-TV など TV ステーションロゴを始め TV 番組タイトルでは、NHK 大河ドラマ琉球の風、アトランタオリンピック、NHK サンデー・サタデースポーツ、木曜洋画劇場、NHK-BS クラッチ 他 TV CM やビデオアートなど 4000 タイプ以上の映像作品をのこす。

1996年には我々に時間とイメージ、そして「今ここに生きている」ことを実感させる新メディアカテゴリ - 「D - KAKEJIKU」コンセプトを構築した。

同業者も一切無く、マスメディアもないという環境でなぜ 4000 本もの作品できたかということをお話しよう。

まず私の会社は社員が1人しかいない。あとは猫が5匹いるだけである。それだけで28年間やってきたのだ。東京都内の普通の会社の組織体制でやろうとすると、100人くらいで10年かかる仕事である。気がつけばそれを一人でやってきたのだ。何もないところでやってきたのであるが、逆に考えると、それが答えであったのだ。

ある時、映像を眺めていたら、どうもそこに映っている山や川や人や物を、我々はいつの間にかそれを「実在のモノ」と錯覚して捉えるようになっていたと気づいたのだ。でも、どう考えてもそれはモノではなくてセルの配列でしかなかった。厳密に言えば、そのセルの配列は時間の配列であったということである。1フレームの絵は1秒間に30枚流れて現在の動画がつくられているわけであるが、1フレームはモノではなくて時間の配列であるということに気づいたのである。こうなると話は簡単で、配列を組み替えれば、自分の思うように時間を編集やデザインすることができると発見したのだ。つまり私は時間のあやつり師ということだ。

気がついてみるとそのことが4000本制作を可能にしたのだ。では、これはいったいどういうことなのかと、最近真剣に考えるようになった。

起源

どの様なメディアが現れようとメディア自体は情報ではない。しかしコンピュータネットワークの発達によりマスメディアとワン・ツー・ワンメディアは、その違いをはっきりと現してきた。

発信者 = 受信者

情報とは発信と受信が同時に起こる事件。本やテレビや映画やwebやサーバーの中には情報などない。情報は発信者と受信者との共振、双方の意識の中にしかないのである。

背景

パリ博そして産業革命が行ったこと。それは各組織、各国で作られ、使われてきた独自の時間を世界で一つの標準時間にしたことである。

その後革命と呼べるような現象は起こってはいない。IT革命は何も革命していない。それは産業革命の

延長上(時間の短縮)には革命は起こり得ないからである。

新たな情報の革命とは何か？それは個々の時(情報)を発信し、その時と時とが会うところにある。

現在、ネットワーク環境の充実、端末の普及などにより、我々は何も知らなくても良い状態に近づきつつある。知りたいことはすでにネットワーク上(外部化された知識)にあり、自分に知識を蓄えることが意味を失う時代の到来である。

この状況がさらに進む時、あるいは今でもすでに、我々はネットワーク上の知識、情報に動かされる状態となっている。それは極論すればネットワークが我々を制御する状態と言えるだろう。

チェコ語で ROBOTA、労働、使役、苦役に由来する造語ロボット。我々はすでにネットワークとその情報、知識に制御されるロボット、ネットワークの奴隷である事を認識しなければならない。

世界は均一化し、閉塞している。そのことに誰もが気づいている。誰もが自分の未来を予測し(それは予測ではなく、過去を未来に引き延ばして物語っているだけだが)、自分のしていることが本当は意味がないことだと気づいている。それを誰がやっても、さらには機械がやっても、何の支障もない。

ネットワーク上のソフトウェアが現実へ影響を与え、現実を動かし始める。それはリアルがバーチャルに浸食されるという意味ではなく、我々が考えていたリアルもバーチャルもともに我々にとっては世界であり、単にその世界が広がりつつあるという喜ばしき事実他にない。

あなたは今どこにいるのか

あなたは世界を知っているか。

あなたが知る世界とは、テレビやニュースやその他の様々な情報から成り立っており、それはとりもなおさず誰かが作った情報、誰かが編集した情報である。そのような自分が見たことも、聞いた事もない情報で世界を定義づけている我々。

もう一度問おう、あなたは世界を知っているか

その与えられた世界はあなたの世界ではない。あなたの世界は、あなたとともにある。その世界は、見たもの、聞いたもの、感じたものの中にある。世界とはあなたのスケールの中で起こるあなただけの事件。意識の中に起こる事件である。

この数千年、人間は自らの作りだした檻に自らを閉じこめて生きてきた。その檻とは歴史であり、政治であり、宗教や教育、組織、そして時間や空間といったあなたが作りだした概念全てのことである。

しかしここにきてそれら大いなる物語は崩壊し始めている。神は墜ち、政治は信用を失い、教育システムは壊れ、会社は欺瞞に満ちている。誰もが物語の崩壊を予想しながらも、同時にそれを恐れ、誰も道を示すことが出来ない。

しかしこれは危機ではない。
人類史上初めてめぐってきた好機である。

何の好機か。それはあなたの世界を取り戻す好機。

今までのあなたの世界とは、神や王や政治家や教育者、経営者に与えられた世界である。そして同時にテレビやラジオや新聞で与えられた世界である。祈り、跪き、教えを乞い、仕事をこなすための世界。テレビで見、ラジオで聴き、新聞で読んだ世界。

それはあなたの世界ではない。

あなたの世界とは、あなた自身が見たもの、聞いたもの、感じたものの中にしかない。隣国の事件は事件ですらない。事件とはいつもわたしに起こる。誰かのためや何かのために生きるのではない。生きることが目的。生きるためにこそ生きる。

あなたはあなたの世界はおろか、あなた自身までも見知らぬ誰かに委ねて生きてきたのだ。誰かのためのわたし、何かの役割を演じるわたし、誰かが言った世界を自分の世界だと思ふわたし。

それはもう止めにしよう。自分の足で、自分の世界を生きなければ、わたしは生きてすらいけないのだ。

取り戻す。わたしを。世界を。

自らに課した呪縛から、自分を解放せよ。

わたしが、本当のわたしであるために

その時わたしは 宇宙になる

あなたがあなたであるために

人間の本質、それは人と人、また人と自然との関係の中にのみ存在する。その出会いをライブに、シンプルに楽しむこと。これからはそこにこそ価値を見いだす時代であろう。

何かのために生きるのではない

生きることが何かの手段ではなく
生きることそのものが目的となる

あなたとは何か。あなたとはその生き様、その行為のことであり、流れ、移ろう、その間のことである。

今日の自由、全てへの慈愛。人間が作り上げた巨大な物語である歴史や神、宗教、国家、政治、イデオロギー..そのような全ての呪縛は今解けようとしている。

全ての単位からの解放。
時間、空間からの解放。
そして自己からの解放。

自分を無にした時 全てがあなたになる

あなたにとって今日が本当の今日であるために

解放へ向かうために

自分を無我にすること、自己を時間や空間など全ての呪縛から解放すること。それは普段の生活の中から気づいていく事ではなければならないが、それを感じ取ることは難しい。そこで私は、それらの気づきを促すデバイスとして Digital Kakejiku を完成させた。

D - K (digital - kakejiku) の概念

現実も時間も流れない、「0」流れるのは、無意識と意識の間の移ろいだけである。
その瞬間しか無いという東洋の考え方。自分の前にあるものとの関係でしか無い。

D - K は、見るものとの関係のみによって生まれる。これを見るあなたの脳のステージの共鳴から、あなたの潜在意識との共鳴から、あなたは自然にイメージを呼び起こす。

笑い、悲しみ、懐かしさ、恐怖、驚き、などの感情や言語、抽象、具象などではない、感動、気づきを知るようになる。すべてはあなた自身の中にすでにあるものである。無いものは、知覚出来ない。

それは「時」と「時」の間。そこで「今」の存在から現在を知る。これは知覚と過去想起ではない潜在意識との同時性を気づかせる。そして「時間そのもの」、一瞬のとらえと世界の無限性に気づかされること

でもある。
つまり「今」しかないということ、同時に「移ろい」ということを。

夕焼けのうつろい、俳句の間、書に見えかくれする色、時の間。
すべてその場に無いものを捉えて楽しむ、日本のアートスピリットに出会うものです。
こうした東と西との差異、この間にこそ人類だけの感覚交流の意味があるのです。

D-K は一見絵画的な、視覚的要素に見えるが、絵画ではなく、映画、アニメーション、TV、CG、TV ゲームのような連続する意味の奇跡、つまり言語的物語によるコミュニケーションとは違う全く新しいカテゴリーなのです。

D-K の映像は、其れ自体が表現やシミュレーションではなく、今現在、バーチャルに生成されていく DATA そのものに過ぎない。此の映像には何も意味もない、何も連続していない。

D-K は、不連続な DATA であり、我々に時間とイメージ、そして「今ここに生きている」ことを実感させる sensitizing instrument である。

D-K 概要

映像とは単に連続する静止画にしかすぎない。それを映像たらしめているのは静止フレームの間を、脳内で無限に補間し続ける人間自身、人間の認識それ自体であろう。

それはつまり、映像とはいつも観る者が自らの脳のステージに作り出した創作物であることを示している。

そこに何を観るかは個々により異なるであろうが、それはその人の過去の認識と今の認識との差異である、つまり関係であろう。

D-K は前フレームと現在フレームとの間に差異がないが、人間が上述のとおり、限りなく補間を続ける(錯覚を作り続ける)動物であるならば、D-K の映像にも我々は何かを見つけようとするだろう。

そこに何を観るかは個々により異なるであろうが、それはその人の過去の認識と今の認識との差異であり、それを捉えることによって「時間が流れる」といった観念から離脱することが出来るのである。

我々が提案するデジタルカケジク(以下 D-K)はそのような人間の認識や解釈の仕方を利用した新しいメディアであり、コンテンツであり、同時に配信技術である。

映像は静止画を高速で切り替えることにより成立している。例えば NTSC ではフレームは 1/30 秒毎、映画のフィルムなどは 1/24 秒毎に次のフレームへ切り替えられる。

D-K ではそのフレーム間を極端に延長(例えば 60 秒など)し、その間を 800 フレームの仮想フレーム(計算で作出すフレーム)で補間していく。

この操作により得られるイメージは、限りなく静止画に近い動画である。それは静止画でもなく、動画でもないまったく新しいイメージである。

一見して認識出来る差異はなく、それを動画と捉えるためには人間はそこに自分自身で差異を作り出さなければならない。またそこには始まりや終わりが無い。

そこに見えるものは、全て自分自身であり、そこには結局自分しかいない。D-K はそのようなシステムである。

世界は均一化し、閉塞している。そのことに誰もが気づいている。誰もが自分の未来を予測し(それは予測ではなく、過去を未来に引き延ばして物語っているだけだが)、自分のしていることが本当は意味がないことだと気づいている。それを誰がやっても、さらには機械がやっても、何の支障もない。

ネットワーク上のソフトウェアが現実へ影響を与え、現実を動かし始める。それはリアルがバーチャルに浸食されるという意味ではなく、我々が考えていたリアルもバーチャルもともに我々にとっては世界であり、単にその世界が広がりつつあるという喜ばしき事実他にない。

解放

メディアはメッセージではない。メディア論にはメディアはない。情報は今ここの関係の間である。

宇宙にある物質、原子の全てがそれ以外に似たもののないオリジナルである。オリジナルとは他の何者でもない証。解けない暗号である。

それと同様に、現在において人それぞれも他に似たもののないオリジナル、誰にも解けない最強の暗号となった。すでに人を束縛出来たり、管理出来たりする大いなる物語は崩壊へと向かっている。

誰にも解けなければ、誰にも制御出来ない、誰にも束縛出来ない

過去、人は時間や歴史や宗教といった様々な大きな物語の奴隷であり、その物語の役割を演じる道化であった。そのように生きるよう、王が、宗教家が、政治家が、教師が、社長が、マスメディアが、命じた。

その魔法はもうじきとける

今を捉え、時間の本質を捉え、それをかなえる技術が、人類の意識に解放をもたらすだろう。

バンド幅やデータ量の問題ではない。水はどう流れるのかを知り、山と海の間を捉えること。そしてこの間の恩恵を生かし、ともに流れること。

過去にも、未来にも、チャンスなどない。

チャンスは今日の今、この生命の間のみ、現れる。

講師プロフィール

現職：片柳学園（東京工科大学、日本工学院）顧問、NHK アート CG センターアート顧問、JCP 日本中国計画顧問、ムービーテレビジョン顧問、「子どもモノ作り教育支援事業団」NPO 理事。

1947 年 石川県小松市生まれ。

1973 年 株式会社コプメ企画設立。

石川県にスタジオを構え、メディア・アーティストとして世界的に活躍。

1984 年に日本民間放送連盟 TV-CM 部門最優秀賞受賞。国際ハイテクノロジーアート展をかわきりに数々の国際アート展に出展。また、TV 東京「木曜洋画劇場」、NHK 大河ドラマ「琉球の風」、アトランタオリンピック、サンデースポーツ、サタデースポーツ、衛星放送「ワールドステーション 22」News など、数多くのテレビ番組の Opening Cover Image Video の制作を手がける。

また、「DIGITAL KAKEJIKU」というコンセプト発表し、東京ドームイエロー館、ポラ銀座ビル「POLA Museum Annex」に常設展示。『KE・HA・I 気配 AKIRA HASEGAWA CONCEPT OF DIGITAL KAKEJIKU』（デジタル・カケジク写真集 + CD-ROM）を出版。

こうしたメディア・アーティストとしての活躍を通じ、これまでに 4,000 本の映像作品を残す。

併せて、「サイバーにおける、時間の概念」（北陸先端科学技術大学院大学）、「データから現実が生まれる」（金沢工業大学）など数多の講演をこなす。

さらに、石川県創知産業研究会委員、富山県新総合計画高度情報社会研究会委員への就任を通じて地域振興のためのさまざまな提言を行う一方、片柳学園、「子どもモノ作り教育支援事業団」NPO 理事などへの就任を通じ人材育成にも積極的に関わる。

