

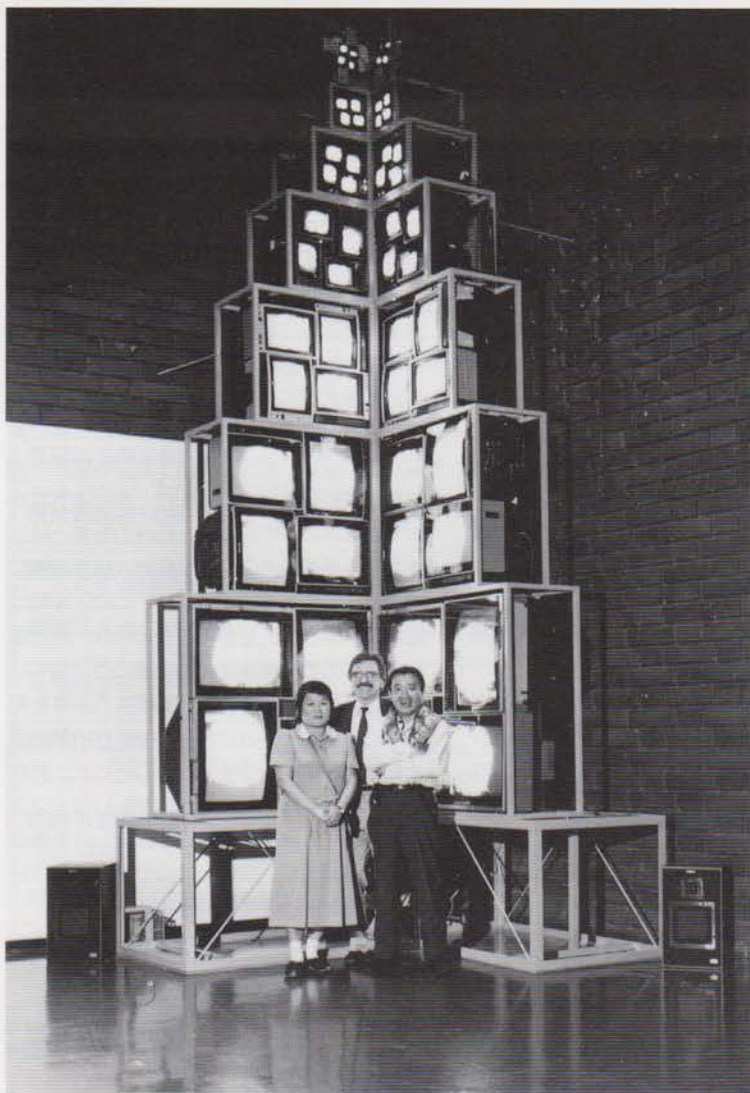
## IMFAに期待すること

ソニー㈱ HD Soft Center 石井宏枝

企業の文化支援や市民レベルの文化貢献というテーマで何か文章をと言われ、私にとって思い出深い展覧会を企画し開催されるまでの経緯をお話したいと思います。

それは1984年東京都美術館で開催された“ナム・ジュン・パイク展——ビデオ・アートを中心に”です。その頃私は、ソニー㈱ビデオ事業部市場開発室でホーム・ビデオのプロモーションの企画の仕事に携わっていました。当時私の上司の中村修三室長は、市販用ビデオの販売や販売促進を長く手がけていらしたベテランで、多くの試行錯誤を経験し柔軟な考え方を持っている方で、私にも自由な発想で企画を立てるよう助言してくれました。当時まだ機動力がないポータブル・ビデオを、水中撮影やスキー場で撮影するなど今では日常的に可能な撮影やビデオの楽しみ方を実践しプロモートしていました。そんなビデオの活用の一つとしてビデオ・アートの世界に着目し、新しい芸術として日本で紹介しようと考えたのです。当時はビデオ・アートというと秋葉原の電器店の店頭に山積みされたテレビの展示とたいして変わらないという、あまり有り難がられないというか、正当な評価を得ていませんでした。もしこの人ひとりという感じで紹介したい、私自身も作品を直接見たい作家と言ったら、ナム・ジュン・パイクさん(Nam June Paik)しか考えられませんでした。彼は1982年の春にニューヨークのホイットニー美術館(Whitney Museum of American Art)で大規模な回顧展を開いて高い評価が再確認され、その展覧会にソニー・オブ・アメリカ(SONAM)が機材協力するにあたって少し私がお手伝いしてから、パイクさんと親しくさせていただいたのが動機にもなっていました。そのお手伝いというのは、とてもおかしなきっかけなのです。1981年夏にパイクさんが来日し、その際ホイットニー美術館での展覧会がソニーの協力で予定されていると聞かされていました。年末になって、パイクさんから突然国際電話があり、ソニーの機材協力の返事が未だ無く、学芸員のジョン・ハンハードさん(John Hanhardt)ともども困り果ているとのことでした。今でもよくわからないのですが、私はパイクさんにニューヨークに行きますと答えていたのです。なんの勝算も、私自身に力がないにも関わらずです。私は中村室長にビデオ・アートのリサーチを個人的にしたいからと申し出て、2週間の冬休みを申請しました。

初めての治安の悪いニューヨークに、知り合いもいないのに何で行く気になったのか。ともかくニューヨークに到着し、パイクさんに再会しハンハードさんを紹介され、57丁目のSONAMと一緒に訪ねていき、中村修三室長が東京で仕事の協力をしていただいていた遠藤和男さんを頼っ



"Vyramid"  
S. Kubota (Mrs. Paik) / J. Hanhardt / N. J. Paik  
Tokyo Metropolitan Art Museum 1984年

### ナム・ジュン・パイク

1932年韓国ソウル生まれ。1956年東京大学文学部美学を卒業後、西ドイツに渡り、ミュンヘン大学で音楽と美術史を学ぶ。1959年デュッセルドルフのギャラリー22で初めてのパフォーマンス“ジョン・ケージに捧ぐ”を行なう。1963年ドイツ、ブッパタールのバルナス画廊で“エレクトロニック・テレビジョン”と題した初めての個展を開催する。以後フルクサスのメンバーとして数々のパフォーマンスとビデオ・アート作品を発表。日本では1984年春東京都美術館で大規模な回顧展が開催され、1984年から1988年にかけて、同時衛星放送で世界の都市をアートで結ぶ惑星規模の一大インスタレーションを行ない高い評価を得た。世界のビデオ・アートの第一人者としてパイオニア的存在である。

て、ホイットニー美術館がソニーから返事がなくて困っている事情を話しました。彼は、いろんな部署に問い合わせ、そういう依頼書はソニー基金に届いている筈だということまで調べてくれ、その担当の副社長のところまで私とハンハードさんを連れて行って口添えまでしてくれました。やはりその副社長の机の書類の山の下にホイットニー美術館からの協力依頼書があり、展覧会は3ヶ月後に追っている為、年が開けたらすぐ返事をする約束してくれました。大きな会社ではよくあることなのでしょうが、どこに行ってるかわからない協力依頼書を探し出し、その責任者が返事を約束してくれたのでハンハードさんは大喜びでした。もちろんパイクさんも同様で、私にとっても親切にビデオ・アートのようなことや人々を紹介してくれました。年が過ぎて、東京にもどっていた私に機材協力が得られたというパイクさんの喜びの電話が入りました。胸がジーンと、熱くなりました。こんな偉大なアーティストの力に、こんな小さな私が力になれるなんて考えてもいなかったからです。

春になりその展覧会は、評判を呼び多くのアメリカのマスコミに取り上げられました。パイクさんから、サインしたカタログが郵送されその大規模な作品群に、今迄のテレビとビデオに対する認識を大きく変えさせられました。機材は一般に販売されているものですが、パイクさんにかかるとその芸術表現の一つの手段になり、作品になっているのです。何十台も、天井から吊るした、“FLY FISH”や、植木といっしょに並べた“TV GARDEN”など、ユーモアとそしてダイナミックな作品を直接見てみたいと思いました。私は、美術館関係の親しい友人の何人かに相談しました。当時国際交流基金にいた南條史生さんと、東京都美術館の学芸員の萬木康博さんです。日本で公の美術館で展覧会の企画はどのように企画され、決定されるかなどいろいろ伺ったところ、新しいメディアをつかったビデオ・アートはまだ日本の美術館で理解できる学芸員は稀な存在であり、またそれを理解する館長はほとんどいないということでした。萬木康博さんにパイクさんの展覧会のカタログや資料を渡し検討してくれるよう頼みました。彼は同僚の河合晴生さんに相談し、企画会議に提出する決心をしてくれました。何度か資料集めや、内容の確認をニューヨークのパイクさんとやりとりし、駄目もとてももかく

企画提案までやってほしいとは思ってました。難しいね、という情報が入っていましたので、私はほとんどあきらめていたのですが、5月になって来春の予定で企画が通過したと萬木康博さんから連絡がありました。企画が通ったのは素晴らしいのですが、パイクさんの作品は、テレビやビデオを何百台も使います。公の美術館の展覧会の予算では不可能なことは、ホイットニー美術館の例からも明瞭です。私は早速中村室長に相談しました。彼は公の美術館できちんとビデオ・アートをとりあげ紹介する絶好の機会だと判断して、東京都から正式な機材協力依頼書を、ソニーに出してもらおうようアドバイスしてくれました。萬木康博さんから、その依頼書を作って届けてもらい、それを中村室長が直接役員室に届け、検討してくれるように頼んでくださいました。そして首尾よく、ソニーが機材協力することが決定され、萬木康博さんともども大喜びしました。それでも予算的な問題で、国際交流基金からの招聘依頼や多くの助けを必要としました。なかでも実際の展示の為に必要な人手と、技術的なことが大変です。こんなに多くのテレビやビデオ機材を、美術館の学芸員は扱った経験がありません。エンジニアはソニーから派遣されたとしても、その展示の仕方やその枠組み作りなど、美術館展示ではまったくはじめての経験です。予算にあまり余裕がなかったこともあります。萬木康博さんは苦肉の策で芸大や美大で懇意にしている

研究室の先生方に頼みこみ、学生を集め連日展示の手伝いに参加してもらい展示を完成させました。学生達は、直接パイクさんの制作に立会い手伝えるということで、40~50名の学生達が入れかわり立ちかわり、手弁当で参加しました。見事に展示が完成し、展覧会が始まった後、上野の小さな呑み屋に40人あまりの手伝ってくれた学生達とパイクさんを囲んで、いわゆる完成祝賀会をワリカンで開きました。皆で力をあわせて、誰かひとりの力も外したらこの展覧会は完成しなかったという充実感と感激で、集まった皆の顔は赤く染まっていました。パイクさんのなにかの役にたてるという喜びは皆に共通の感情でした。そんなささやかな気持ちと、芸術に対する尊敬さえあれば何でも出来るのだというのが、私の経験から言えることです。それは充実感とともに、大きな心の喜びももたらしてくれます。美術館運営の為に、金銭面の寄付行為も大切なことですが、人的な小さな力を集めることもとても大切なことだと思います。その為には本当の精神の高揚を得られる作家とその作品とともに、担当する学芸員の情熱と私達の小さな協力が不可欠だということでもあります。

京都の公の美術館として初めて出来た堂本印象記念近代美術振興財団が、そのような市民レベルのネット・ワークを作り上げ、市民の参加する展覧会が開かれるよう期待しています。



“ROBOT K-456”  
筆者 N. J. Paik  
1981年



SAT-ART III / 風呂敷天下

## IMFAに期待すること

ソニー(株) HD Soft Center 石井宏枝

前回に引き続き文化支援についての文章を続けてという、編集部からのご依頼があり、何をテーマにお話ししようかと考えめぐねた末、またバイクさんにまつわるその後のエピソードをお話したいと思います。

“ナム・ジュン・バイク展……ビデオ・アートを中心に”が終わった時点で、市販されているビデオ・ソフトの企画の相談にのって下さるようバイクさんをお願いしました。彼は、美術館やアート・ギャラリー、そして WNET 等アメリカのテレビ番組などで上映されるビデオ・アート作品を発表していましたが、レコード店やビデオ・ソフト販売店で販売されている一般ユーザー向けのビデオ作品は制作したことがありませんでしたので、最初は大変ためらっていらっしゃいました。彼の作品はあくまでも、芸術作品であり一般的なエンターテインメントを目指していなかったからです。ともかくソニーのために、実験的でまた一般的にも受け入れられる作品を創ろうということになり、まずバイクさんと共演したいと考えるようなポップ・ミュージックのスターを探すことになりました。レコード会社にしばられていない若くて、いわゆるインテリというか、アバンギャルド・アートがわかる人となるともう決まってしまう、坂本龍一さんにあたってみることになった訳です。幸いにも、彼は興味を示し協力して作品をつくることになりました。それから1984年の10月にバイクさんの住むニューヨークに、二人の協力スタッフとともに出かけ、2週間滞在して撮影と編集を繰り返しました。普通一般的な映像の制作は効率的に制作するために、まずストリート・ボードをつくり、シーンごとに、まとめて撮影し、その後編集する工程をふむのですが、バイクさんは撮影した映像を自室のオフ・ライン・ビデオ編集室(仮編集室)でまとめ、それをプロフェッショナルの編集室を深夜借り、(アーティストが深夜編集室が開いているときに使うと、料金が格安になる優遇措置がニューヨークにあったので)、即興でスペシャル・エフェクトを使って映像を作り、またそのビデオ・テープをバイクさんのオフ・ライン編集室にもってかえって、編集をつづけ何通りものヴァージョンの作品をつくり、また繰り返し見なおして編集しなおすという作業を2週間続けました。そして最後にニュージャージーのソニーのビデオ編集室で、徹夜で仕上げして、明け方 JF ケネディ空港までタクシーをとばして、東京行きの飛行機に飛び乗って帰国し、発表したのが、“ALL STAR VIDEO with Ryuichi Sakamoto by Nam June Paik”です。アート・ビデオは売れないという予想を裏切って、5年で7,000本も売れ再発売されるという作品になったのです。それも嬉しいことですが、やはりバイクさんの映像にかけるパワーは、並大抵なものではなく、いつも飄々としていてこんなに優しい人がこの世にいるのかしらと思っていましたので、その作品にかけるエネルギーの凄さに圧倒されました。

その後、4年間にわたってバイクさんの、サテライト・アート三部作の企画をお手伝いしました。それは“SAT-ART III / 風呂敷天下”と題するビデオソフトのパッケージ(桐箱入り風呂敷包み)を制作する為、まるで運動会の二人三脚のようにお互いに声かけあって、どうにかこうにか転ばずゴールさせた経験は、私にとって思い

ビデオ・アートの先駆者ナム・ジュン・パイクによる  
記念碑的のサテライト・アートの3部作を  
ビデオ・パッケージ化して  
日本のみで2000部限定発売。  
全世界を包み込む  
惑星規模の電波の一大  
インスタレーション。



風呂敷天下

SAT-ART III NAMJUNE PAIK

江南

GOOD MORNING MR. ORWELL

1984, New York - Paris

BYE-BYE KIPLING

1986, New York - Tokyo - Seoul

WRAP AROUND THE WORLD

1988, New York - Tokyo - Seoul - Rio de Janeiro -  
Born - Leningrad - Beijing - Hamburg - Jerusalem - Ireland - Vienna

SAT-ART III / © 1988 N.J. Paik Video Design Inc.

出深いプロジェクトでした。“SAT-ART III / 風呂敷天下”は、パイクさんのビデオ・アートの中でも大変規模の大きなもので、地球をアートのサテライトで覆ってしまおうという個人の作家ではとても実現できないものでした。1984年に、Paris-New Yorkを結んだ“Good Morning Mr. Orwell”で評価を得ていましたが、その後1986年に、Tokyo-Seoul-New Yorkを結んだ“Bye-Bye Kipling”、1988年の全世界11ヶ国を結んだ“Wrap Around The World”を実現しようと、パイクさんが世界中のアート関係の友人やそれこそ韓国の幼稚園や東京大学の同級生まで、何十年ぶりに再会したもう記憶の隅にいた知人まで思い出し、パイクさんのすべてのネットワークを駆使して懸命に進めたプロジェクトの集大成でした。浅田彰さんが、「地球を電波の網でスムーズに覆ってみせるだけなら“グローバル・ヴェレッジ”（マクラーハン）の村祭りにしかならない。異物としてのアーティストが介在し、それが実は破れかぶれの“世界大風呂敷”なのだと言うことを陽気なうちに示してみせるからこそ、衛生中継はサテライト・アートへと転化するのだ。」とビデオソフトのブックレットに書いて下さいましたが、ま

さにそのとうりだったのです。地球の時差のため、New Yorkから深夜にEuropeや東京に電話で交渉し、直接会って談判して、出演をお願いし、協力者を集め、放送局を説得し、スポンサーを探し、またご自身の作品を売って資金を用意するという八面六臂の活躍でした。日本では公の放送局でこの企画を理解できる人が見つからなかった為、電通の三吉進氏とJCTVの川田敏広氏に相談し、JCTVの小林樹社長からTV朝日の小田久栄門編成局長にパイクさんの企画を聞いて頂きました。小田さんはパイクさんが一通り説明すると、「私に任せて下さい」と胸を叩いて即答してくれました。こう言う男気というか、直感で善し悪しを決定できる人たちによってこの企画は何度も沈没しそうだったのが救われ航海を全うできたのではないのでしょうか。日本側のコーディネイトを私がお手伝いしたのですが、その他の国にも同様にパイクさんのシンパがいて、多くの人の協力によってこのプロジェクトが実現したことは、“SAT-ART III / 風呂敷天下”のブックレットに詳しいのですが、涙ぐましい努力とともに、パイクさんの人柄とそのアーティストとしての実績と偶然の幸福な巡り合わせで実現できたといつてよいでしょう。また放送する権利とビデオソフトでは権利は全く異なり、多くの交渉の為のFAXのやりとりと幾つもの契約書を交わさなければなりません。またそれによって、多くのお金が動くわけではないので、顧問の弁護士さんに後廻しにされてしまったりとか、相当な粘り強い気力が必要でした。最後までかかったDavid Bowieさんの契約などは、基本的な合意があっても、彼が超多忙でサインを得るのに手間取り、やむなくパイクさんから、全責任をとるという手紙までもらって進行了ました（その後まもなく契約書はサインして送られてきましたが）。私は何

度も困難に立ちすくんだ時、パイクさんに聞きました。「どうしても、パイクさんがやり遂げたい作品なんですよ」と……。放送はその場限りで消えてしまいます。この世界のビデオアート史に輝くパイクさんの労作をなんとしても、ビデオソフトとして形に残しておきたかったのです。これが、私の唯一の元気の源でした。

ところでパイクさんのことは、いつも良きパートナーとして、30年以來の朋友である阿部修也さんなくては語りえません。私の知っている限り、パイクさんが、誰よりも信頼をよせ頼りにしている阿部修也さんとは、1981年に初めてニューヨークに行った時に、パイクさんのソーホーのスタジオでお会したのが最初でした。阿部さんは、当時イマジカにエンジニアとしてお勤めで、冬休みを利用してパイクさんのホイットニー美術館での大回顧展の為の準備をしてらっしゃいました。K-465という歴史的なパイク作品のロボットを整備して、また動くようにする為でした。連日阿部さんは、K-465に取り組み、彼がよっころしょという感じで動きだすのを皆が待っていました。期待に依って彼はニューヨークのホイットニー美術館の前で、世界ではじめて交通事故にあったロボットというパフォー

マンスをやったのけ、バイクさんの展覧会のインパクトあるパブリシティに貢献しました。その後またばらばらになってしまったK-465ですが、バイクさんと阿部さんはいつも変わらず長い友情を暖めています。

バイクさんと阿部さんとの出会いは、今から数十年前、1964年に内田秀雄氏という発明家に秋葉原の小さな茶房で紹介されたのが、初めてのようです。おふたりは、おたがいにアーティストとエンジニアとまったく異なる方向で仕事していたにもかかわらず、当時の話題の豊富さと志向の一致に驚き喜びを感じた出会いだったようです。阿部さんは当時はTBSの技術部にお勤めしてらしたのですが、バイクさんに請われて、ロスのWGBH TV局でバイクさんといっしょに仕事する為に、一年間会社を休職して渡米し、あの歴史的な作品“バイク・アベ・シンセサイザー”を作り上げ発表したのです。おふたりはその後、阿部さんは東京で新しい仕事を得、バイクさんはN.Y.を拠点に世界を飛び回る忙しい生活をしながら、年に2~3回は会って、新しい仕事に取り組んでいます。こういうのを、“あ・うん”の仲というのでしょうか。偉大なアーティストもひとりだけでは、作品はできません。多くの人の協力と、深い友情にささえられているのです。おふたりの知識の深さと視点の面白さは類をみないのですが、いつかおふたりの本が出版されるのが私の密かな

夢でもあるのです。芸術とサイエンス・テクノロジーはまったく異なる分野のことで、考えられてきましたが、これからの新しい分野のアートとして、コンピュータ・グラフィックスやサイエンス・アートの世界でさらに、芸術家と科学技術の専門家の出会いが必須になります。柔軟な考え方をした双方の分野の専門家がいいい意味で出会い、知恵と汗を流して初めて世界の歴史に残る作品ができるのです。そういう事を理解し興味をもって取り組むスペシャリストの養成とともに、両者が出会える環境づくりが必要な世の中になっています。

これからのメセナ活動に必要な要素のひとつとして、文化支援をしようとする組織なり会社の内部に、芸術との橋渡しのできる専門家が決定的に不足していることが問題だと、1991年11月3日読売新聞の社説に指摘されていましたが、ほんとにそのとうりだと思います。いくら文化支援といっても、宣伝の要素が見えかくれするとしらけるし、社会貢献といって固い表情で取り組むことでもないような気がします。そういう意味でも、柔軟な発想とネット・ワークをもった担当者がどのくらい増え、また判断の権限を得られるかで決まってしまうともいえます。ひとりひとりの意識の変革が求められています。ますます世の中が面白くなったと思わすような芸術や活動に触れる機会が増えることを期待しています。私達が普通の生活の中で出会い心動かす対象になるのがアートなのですから……。

#### Good Morning Mr.Orwell 1984

1984年1月1日、NYとParisを結んだ世界初のサテライト・ブロードキャスト・アート。ジョージ・オーウェルの小説“1984”で近未来管理社会を想定したその年の元旦、オーウェルの予言を裏切るかのように、サテライト・ネットワークをもって大西洋の両岸の人々を結びつけた。

#### Bye-Bye Kipring 1986

1889年イギリスの作家ラドヤード・キップリングは「東は東、西は西、両者は決して出会わない……」と歌った。一世紀後の1986年10月、韓国で生まれ、日本で学び、ニューヨークで活躍するビデオ・アーティスト、N.J.バイクが自らゆかりの都市を結んで、東と西がサテライトで融合出来ることを実証し、キップリングに別れを告げた。

#### Wrap Around The World 1988

「アートとスポーツは異なる民族を結ぶ最も強力なコミュニケーションの手段である」と語るバイクの故郷で開催された1988年のオリンピックを記念したサテライト・アートの完結的作品。バイクは電波がアートとして、東も西も越えて、全世界を包む大風呂敷になることで、惑星規模の人間の近未来を我々に告知した。

以上風呂敷包み桐箱入り三巻組“SAT-ART III/風呂敷天下”はSONY MUSICから限定販売



Shuya Abe

N.J.Paik

ROBOT K-456

(1981年 N.Y.ソーホーのバイク氏のスタジオにて)

## IMFAに期待すること

ソニー(株) HD Soft Center 石井 宏 枝

ここで私が所属しているセクションで取り組んだ仕事のお話をさせて頂きます。HD Soft CenterのHDはHigh Definition(高精細度)の意味で、私たちがいつも見ている家庭用のテレビは、NTSCという方式で525本の走査線ですが、HDは1125本あり格段と画質の良い未来のテレビ方式です。未来などというとずーっと先のことのようにですが、ハイビジョン・シティのHDシアターや、電機メーカーのショールームなどで野球や相撲の中継、バルセロナ・オリンピックの実験放送などを見た方は多いのではないのでしょうか。そのハイビジョンのオリジナル作品の企画をするのが、今の私の仕事です。

ソニーでハイビジョンの企画をたてるにあたって、遊び心のある新しい試みをしようと考えていました。1987年春、甲賀エッシャー・コレクションの展覧会が大阪で開かれました。会場は多くの若い入場者の熱気につつまれ、エッシャーの人気の高さに驚かされました。今まで印刷物で見たことがなかったので、作品を目のあたりにしてより強い衝撃を受け、会場を出た時は軽い眩暈を覚えたほどで、その感動をそのままハイビジョンで再現できたらどんなに素晴らしいかと思いました。1125本の走査線をもつハイビジョンはエッシャーの緻密な表現を再現する適格な道具になりえるし、またそのエッシャーの世界をコンピュータ・グラフィックスを使って表現した映像を見たいという願望をもつ人は、多くはないにしても必ずいると思ったのです。

私は早速エッシャー・コレクションをお持ちの甲賀さんを訪ね、エッシャーをハイビジョン作品にする企画の構想を話し協力をお願いしました。エッシャーをテーマにしたコンピュータ・グラフィックスの作品“Infinite Escher”と、エッシャーの作品をハイビジョン・カメラで直接撮影し構成する“The Works of M.C. Escher”の2本の作品で、エッシャーの世界で出会う驚きや喜びを、映像と

音楽で表現するという企画でした。甲賀さんはたいへん興味をもってくださり、権利の代理をしていた新藤さんとともに、オランダの著作権管理者からエッシャーの作品を制作する許諾を得るためにご尽力頂くことになりました。

音楽は坂本龍一さんしか考えられませんでした。彼とは1984年N.J. バイクさんの“All Star Video”という作品からのお付き合いで、その後も何本かアート作品に協力して頂いていたので、彼ならきっとこの企画を理解してくれると思いました。「面白いね」と快く引き受けて頂いてから、実際に音楽制作に入るのはそれから2年後の1989年の秋になります。彼はその間に“ラスト・エンペラー”でアカデミー賞を受賞し、“世界の坂本”になり海外で活躍するようになりました。

1988年春、バイクさんから推薦されたジョン・サンボーンさんにエッシャーの企画に興味があるかどうかfaxでお尋ねしました。このプロジェクトのディレクターは、ハイビジョンとコンピュータ・グラフィックスの制作経験があり、エッシャーを好きなチャレンジ精神旺盛な人に頼みたいと思っていました。彼は即座にやってみようと言ってきました。

’88年夏、バイクさんのビデオ作品“風呂敷天下/SAT-ART III”の仕上げでニューヨークに滞在していた時、サンボーンさん、ペリロさん、ウィングラーさんに直接お目にかかり企画の相談をして、彼らに演出をお願いしました。ウィングラーさんには、バイクさんの“風呂敷天下”でも協力して頂いていたので、彼のコンピュータ・グラフィックスの制作能力をもってすれば、このプロジェクトは必ず完成できると確信しました。そしてこのプロジェクトのコーディネイト・プロデューサーを、レップシンガーさんをお願いし、その後東京とニューヨーク間をファックスで毎日のように連絡をとり合うようになります。それからエッシャーの翻案権や様々な権利関係の交渉をして契約書にまとめるまで半年かかりました。

’89年春、いよいよ制作が始まることになりニューヨークでストーリー・ボードを確認しディレクター達と主人公の少年の話をしてい



Infinite Escher  
(distributed by SONY MUSIC)



る時、その描かれた少年がショーン・レノンに似ているなど思ったのです。ちょうどミーティングの前夜、オノ・ヨーコさんのホイットニー美術館の展覧会の最終日で、ダコタ・ハウスで夕御飯を御馳走になり、そのリビング・ルームの壁にショーン君の写真が掛けてあったのです。ジョン・レノンがしていたような丸い眼鏡をかけ、好奇心旺盛な知的な少年というイメージにぴったりでした。ヨーコさんにストーリー・ボードを届けると、「とても面白いわね。ショーンも喜んでやると思うわ、私もエッシャー大好きだし……」という返事が返ってきました。ショーン君の出演の条件は、ソニーの8ミリビデオカメラ（V8）を謝礼にするということでした。サンボーンさんが、彼のカメラ映りを見るための撮影にV8を使ったので、自分でも使ってみたくなくなったようです。ショーン君にとって初めての主演ビデオになるわけですが、制作は日米の共同でしたので、日本人と英国人の両親をもつアメリカの少年に決まったことに不思議な縁を感じました。

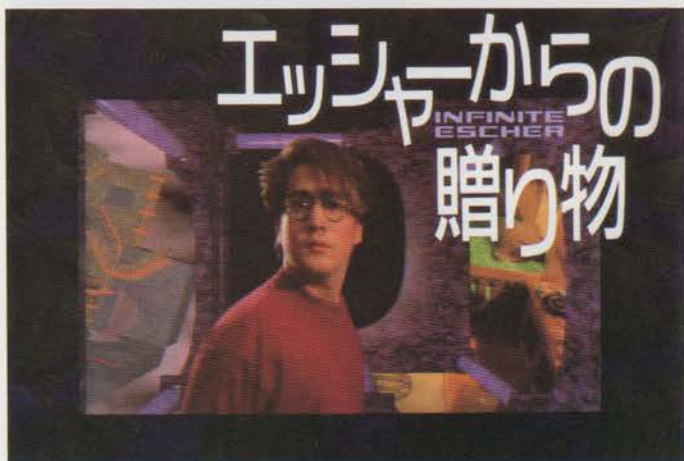
7月になり撮影がニューヨークで始まりしました。コンピュータ・グラフィックスは平行して制作が進められました。ショーン君には学校の夏休みを利用して出演してもらったのですが、合成場面では忍耐強い演技が求められ、彼はとても素直で礼儀正しく、スタッフに可愛がられていました。また休み時間や待ち時間には、V8でスタッフを撮ったりエッシャーのジグソー・パズルに興じたり、彼がいることでスタジオ全体が明るくなるのです。やはりレノンとヨーコさんに慈しまれて育った、才能に恵まれた人なのではないかと思えます。いわゆる「華がある」というのでしょうか。

8月末に作品集“The Works of M.C. Escher”のために東京でエッシャーの作品をハイビジョン・カメラで撮影することになりました。甲賀コレクションの専門スタッフの佐藤泉さんと沼尻賢治さんから作品構成、取扱い等貴重なアドバイスを受け、サンボーンさんに演出をお願いしました。撮影するために242点の作品の額を全部外し、事故が起こらないように慎重に進行しなければなりません。撮影日数を6日間として、モーション・コントロール・カメラ

と、フィックス用の2台のハイビジョン・カメラを用意して、作品の大きさや撮影方法で撮影順を効率よく考えて進めました。242点の作品の量は思いのほか場所をとり、その保管場所から撮影台まで運ぶのも甲賀さんの展覧会の展示スタッフとアニメーション・スタッフルームのスタジオの皆さんの息のあったチーム・ワークで無事撮影を終えることができ、保険をかけてあったとはいえ、甲賀さんのご厚意を裏切らないで済み内心ほっとしました。最終仕上げはやはりニューヨークのスタジオで行いました。

’87年春、甲賀コレクションを見てから企画を模索し続け、’89年に制作が始まり完成したのは’90年の1月になっていました。毎日のようにニューヨークのレップシンガーさんとファックスで連絡をとり制作を進めましたが、直接会って相談したい時もあり、日本語でも難しい微妙な表現を稚拙な英語で伝えなければならなかったわけで、毎日がワープロの前で英語と戦っていたようなものでした。外国人には、はっきり言わなくては伝わらないとアドバイスされても、作品の表現の問題はたいへんデリケートな質のもので、直接会って顔を見て話したいと何度も思いました。完成の予定が大幅に遅れ、一番ひやひやして心配なされたのは、ソニーのエグゼクティブ・プロデューサーの黒木靖夫氏と酒井捷八氏だったと思います。お二人の寛大さに感謝しています。

新しいメディアの芸術作品に取り組むには、才能あるアーティストへ協力を行い、その環境を整え、その人の能力と誠意を信じさせる勇気が必要です。恐る恐る誰かに頼んで、成功するかどうか影で心配しても何ものりません。海外にはアーティスト・イン・レジデンスと言って、作品制作にかかる費用とその間の生活費を用意して、作品に取り組むチャンスを与える制度や財団が多くあります。それによって、まだ無名でも才能に溢れたアーティストが育ち、世界で活躍できるのです。IMFAにも、未知の才能をもった若いアーティストに意欲的な作品に取り組むチャンスを与えて下さるような活動をして頂き、京都から新しい分野の若いアーティストがどんどん育っていくことを期待しています。



ハイビジョン絵本「エッシャーからの贈り物」

“Infinite Escher”と“The Works of M. C. Escher”は1本にまとめられ、ハイビジョンから方式変換されたVHS, Beta, LDがソニー・ミュージックから、またハイビジョン絵本「エッシャーからの贈り物」は小学館から、またハイビジョンのLDがそれぞれソニーから発売されています。

“Infinite Escher” credit

Escher Works provided by Masaharu Koga

directed by John Sanborn, Mary Perillo, Dean Winkler

HD production by REBO STUDIO

3D computer animation created by POST PERFECT, INC.

music composed by Ryuichi Sakamoto

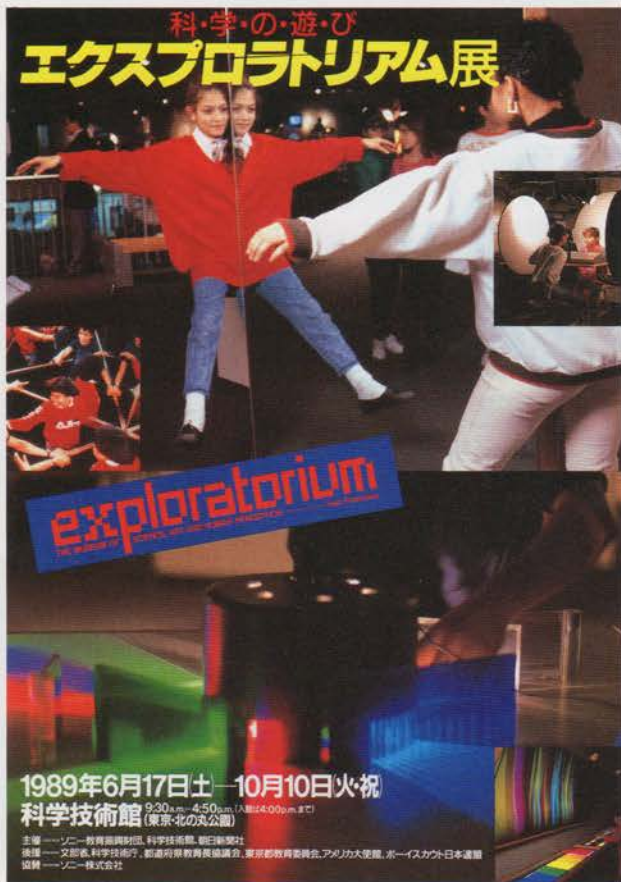
art consultant: Nam June Paik

Escher copyrights licensed by Griffin's Corporation

© 1990 M.C.ESCHER HEIRS/CORDON ART-BAARN-HOLLAND

project originated and produced by SONY HD Soft Center

© 1990 SONY



## IMFAに期待すること

ソニー(株) HD Soft Center 石井 宏 枝

今回はソニーが企画協力した“科学の遊び—エクスプロラトリウム展”の経緯と活動について、お話ししてみたいと思います。

“エクスプロラトリウム”を御存知の方もいらっしゃると思いますが、日本語での発音の難しさと相まって、あまり知られていないのではないのでしょうか。英語の綴りは Exploratorium で explore する(探究する)空間とでも訳せるサンフランシスコにある手作りの科学美術館です。原爆を発明した R・オッペンハイマー博士の弟のフランク・オッペンハイマー博士が、1969年に、科学に親しみ、科学と遊べる場を創ろうとはじめたスペースです。彼はまずサンフランシスコ市に掛け合せて、万博の跡地に残った建物を無償提供してもらい、全ての展示物をはじめから科学者の目と手で作り上げ、来館した人達が手で触り目で見て理解できることをコンセプトにした展示物を網羅したのです。またその展示には、高校生のボランティアがついて、デモンストレーションしたり観客と一緒に楽しめるように配慮されています。このミュージアムについては、坂根巖夫著“境界線の旅”(朝日新聞社刊)の中で詳しく紹介されています。日本に今まであった、触ってはいけない、話したり参加したり出来ない科学博物館とは全く考え方を異にしている画期的なミュージアムなのです。

’88年から’89年にかけて、ハイビジョンのビデオ・ソフトの企画を考えていた私は、サイエンス・アートの分野をテーマにした映像作品を企画しようと調査していました。何度か坂根さんにもご相談して組み立てを考えていた時、どうもこの分野を映像化する前に、現実とその展示物を持ってきて体験する機会をつくったほうが早いし効果的だという結論に達し、上司の酒井室長と黒木本部長に相談したところ、渡辺副本部長が興味をもって直接進行して下さることになりました。まずソニーで手がける意味がある企画内容がどうかですが、これは一も二もなくゴーのサインができました。そこで、どのような社内の位置付けをするかという段になり、井深名誉会長の研究のアシスタントをしていた加藤のぞみさんにもスタッフに入ってもらい、検討を続けました。まずエクスプロラトリウムのコンセプトは、チャレンジ精神をもって柔軟に対応し、また新しい分野を開拓するソニーの精神にピッタリ合致するので、井深名誉会長が渡米する機会に視察して頂くのが、一番話が早いということで、早速行って見て頂くことになりました。我々の期待は裏切られず井深名誉会長は大喜びで帰ってから、会う人毎にエクスプロラトリウムの素晴らしさを説明され見学を勧められました。それに勇気づけられ、日本でエクスプロラトリウム展の企画を具体的にすすめることになったのです。

エクスプロラトリウム展をどこで開催するかということですが、まず東京で、何ヶ月間が続けて使えるところがあるかどうか調べることになりました。この企画は、私達社員でできるところまでやることにし、なるべく広告代理店等の協力を依頼しないで探すことになりました。たまたま渡辺副本部長が仕事で出会った科学技術館の

## 科学の遊び エクスプロラトリウム展

「不思議の国のアリス」というお話を讀んだことのある人は、穴に落ちたアリスがまるで魔法使いの部屋にまぎれこんだみたいにとても不思議な経験をしたことを知っているでしょう。

この「エクスプロラトリウム」というところは、その「不思議の国」なのです。そこをくぐるともう、ふつうの世界ではありません。そこにあるはずのリンゴがつかめなかったり、影法師が飛び出してきたり、聞こえないはずの音が聞こえるかと思うと、自分の顔が人の顔になるなど、いちいち説明しているところの頭が変になるほどです。

ところがこれは魔法ではありません。みんな科学の目で、その謎を解くことのできるものばかりですからぜひみんなで探検にきてください。

安野光雅

エクスプロラトリウム展ちらしより



方にあたってみることになり、資料を揃えて相談にいききました。運良く'89年の6月から4ヶ月間2階のフロアーを借りることが可能になり、そこで運営に関して多くの経験を積んでいる朝日新聞社の企画部の協力をお願いすることになりました。長期間の展示運営には多くのノウハウが必要であり、展示作品の決定、展示方法や、カタログ作り等、サンフランシスコとファックスでやりとりし、てんやわんやの日が続きました。

展示作品は日本の理科教育の先生方にアドバイスを受け65点を厳選し、エクスプロラトリウムに制作を依頼しました。約半年の制作期間で何とか展示に間に合うように運ばれてきた展示作品を、やはりエクスプロラトリウムのスタッフが数人来日して、朝日新聞社の展示の専門家といっしょになって作り上げました。オープニングには、館長のホホワイト博士も来日して、講演をしたり気運を盛りあげて下さいました。夏休み期間中のことでもあり、東京で3ヶ月間に18万人の観客を迎えることができました。その後地方での展示の要望が各地からあり、'90年に福岡県立青少年科学館、新潟県立自然科学館、旭川大雪マリーナ、'91年は名古屋電気文化会館、福岡でもう一度、そして'91年の10月から2ヶ月間銀座のソニービルで巡回展示し、延べ約85万人を動員したことになりました。親子で楽しみ、又子供だけでなく大人も充分楽しんで参加できる展示だったから、こんなに多くの人に来て頂けたのではないかと思います。

'89年に科学博物館で展示して以来、日本において参加型の展示が飛躍的に増えてると聞いています。ガラス・ケースの中に入れられて、シーンとした室内を歩きながら見るという展示とは違い、直接触って見て、それぞれの五感で受け止める感動は誰にでも共有できる形ではないでしょうか。テクノロジー・アートに類する現代美



character design by Mitsumasa Anno

■たんけん太

エクスプロラトリウム展の会場で観客と“好奇心”競べをする、サンフランシスコ生まれの野良猫。子供のような心の“好奇心”を大人にも思い出させてくれるお手伝いをする案内係。

術の作品は、特に参加型の作品が増えています。従来の展示会場で監視員の方が壁際に座って見まもるという形から、観客と話したり、体験する手伝いをしたりと、展示の方法とその役割も変わっていくような気がします。いろんな意味で世界の情報の伝わり方には通信衛星やコンピュータによって、目をみはる急速な変化があります。古き良きものを長く維持し続けるのは、とても大切なことですが、新しき良きものを生かして、取り上げる進取の気風も京都にはあるのではないのでしょうか。日本の美しい文化を継承し紹介し続けながらも、同時代の現代美術を勇気を持って紹介するのもIMFAの一つの任務ではないかと思います。

## 財団だより



夜間無料鑑賞でにぎわう会場

### ▼夜間無料観覧(全7回)に 2,036人入場

昨年秋に開催された「アポリジニの美術」展会期中の毎週金曜日、午後5時から午後7時30分に入場されるすべての方の入場料を当財団が負担して、無料で公開したものです。当日の入場者をお願いしたアンケート(回収1,111枚)には、展覧会を無料化したことへ賛意を多くの方から頂戴いたしました。財団が入場料を負担することには賛否がありますが、無料とまで行かなくても人々が展覧会に入りやすい料金、また美術館の施設を利用しやすい状況を作り出していくお手伝いを財団は目指しています。このほか美術館ボランティアの実現を今後とも考えており、よりいっそうの皆様のご協力をお願いしたいと存じます。

### ▼美術展図録を寄贈

昨年春に京都・東京・名古屋で開催された「ゴッホと日本」展図録はジャポニスムといわれる日本文化が影響を及ぼしたヨーロッパ文化とのかかわりを、ゴッホの作品と彼の所持した浮世絵で考察紹介したもので、美術教育資料として高い価値のあるものです。

この図録を京都府、京都市、大阪府、大阪市の各教育委員会を通じ中学・高校、美術系短大・大学約2,000件に寄贈いたしました。

### ▼IMFA発行協力募金

平成4年4月～12月までのIMFA募金は総額154,090円となりました。

機関紙IMFAの発行に利用させていただきます。