

〈「伝統芸能×未来」プロジェクト トークイベント（2022年7月23日）記録〉

拡張させない現実感技術 ——歴史のデジタルパフォーマンス

メディアアーティスト 藤 幡 正 樹

UCLA教授、早稲田大学教授 マイケル・エメリック

埋忠 皆さまこんにちは。お茶の水女子大学の埋忠美沙です。本日はお集まりいただきありがとうございます。これよりトークイベント「拡張させない現実感技術——歴史のデジタルパフォーマンス」を開始します。講師としてメディアアーティストの藤幡正樹さん、モデレーターとしてUCLAのマイケル・エメリック先生をお迎えいたしました。

藤幡正樹さんは日本のメディアアートのパイオニアで、1970年代から現代までの長きにわたって、さまざまな作品を送り出してこられました。これまでの活動は、デジタルの黎明期から現在の最先端に至るまで、デジタル技術の進化と共に歩んでこられたということになります。ゴールデン・ニカ賞や文化選奨など、さまざまな賞を受賞されています。本日はその最先端の活動を、特にAR（拡張技術、Augmented Reality）を中心に講演いただきます。

モデレーターのマイケル・エメリック先生は日本文学の研究者で、『源氏物語』を中心に、古典から現代まで幅広く日本文学を研究してこられました。日本文学の翻訳者としてもご活躍です。近年はユニクロの柳井正さんの寄付による「柳井イニシアティブ」のディレクターとして、日本文化を国際的に紹介する多様なプロジェクトを展開されています。

本日はそのお二方によって目下ロサンゼルスのリトル東京にある全米日系人博物館（JANM）で

開催中（期間：2022年5月7日～2023年1月8日）の「BeHere / 1942」という展示を中心に、デジタルアートのお話を伺うことになりました。これはARを使って1942年の日系人の強制収容の様子を再現しようとした画期的な試みです。「BeHere / 1942」においてどのようなことがなされているのか、歴史の様子をARで再現することにはいかなる狙いがあるのか——これらを伺うとともに、ARによる表現の可能性についてもお話を伺う予定です。

私は今年春学期にロサンゼルスに滞在していたため、幸いなことにこの展示を現地で体験することができました。これまで何度かリトル東京を訪れたことはあったのですが、この展示を通じて、そこがまったく違う場所に感じられるという、実に不思議で感動的な、とても得がたい経験をしました。この「BeHere / 1942」をぜひ多くの人に伝えたい思いで、このトークイベントを企画した次第です。

藤幡さんとエメリック先生という素晴らしいお2人をお迎えすることができて、大変うれしく思います。最初にエメリック先生に、藤幡さんと「BeHere / 1942」をご紹介いただいた後に、藤幡さんにご講演いただきます。最後に質疑応答をエメリック先生の司会でおこなっていきたいと思います。

それではエメリック先生、よろしく願いいたします。

エメリック ただいまご紹介にあずかりましたマイケル・エメリックです。原稿を前にして話をすると、すぐ「そういうことで」と終わりにしたくなるような人なので（笑）、原稿は準備しておりません。ご紹介いただきましたように私は普段はアメリカのUCLAで教えていますが、夏は来日して早稲田大学で日本文学のゼミを持ったり研究をしたりしています。なので基本的に文学畑の人間です。本来文学畑の私が今日のスピーカーである藤幡正樹さんを紹介する資格はないといいますが、ここに立つのはやや意外という気がします。

藤幡さんは世界的に知られているメディアアーティストで、80年代から、言ってみればまだ完全には覚醒していない新しいテクノロジーを無理やり布団から引きずり出して、芸術作品として登場させることをずっと繰り返し達成してきた方です。

現代アートに造詣が深いわけでもない私がこのようなことを言うのはおこがましいかもしれませんが、著名な芸術家の多くがよく似た作品を次々と発表することによって、自らの創作的なビジョンにある奥行きを与えながら、ブランディングにも成功している現在のアートワールドにおいて、藤幡さんはまるでビー玉のように自由にあちこち転がって、さまざまなテーマも形態も違う作品を発表し続けている、ちょっと珍しいタイプのアーティストです。

それは恐らく藤幡さんに底知れない好奇心があり、その好奇心が向いた対象に徹底的に付き合うという姿勢を取っているからだと思います。言い換えれば藤幡さんはアーティストでありながらも、ものすごい勉強家、研究者でもあるわけです。具体的にどのような作品を発表してきたかについて紹介すると長くなってしまいますので、ご興味のある方はオンラインなどでぜひ調べてみてください。あるいは「BeHere / 1942」のカタログには過去の作品の写真も入っておりますので、ぜひご覧いただきたいです。

アーティストとしての藤幡さんのご活躍は、先

ほど申し上げたように、世界的に非常に高く評価されています。つい最近「Brave New Commons」という芸術作品の価値をテーマにしたものすごくおもしろいNFT作品が、2022年のPRIX ARS ELECTRONICAでHonorary Mentionを受けたところでした。また20年近く慶應大学で教鞭を執り、東京藝術大学大学院の映像研究科を立ち上げるリーダーの1人になったりと、教育者としても素晴らしい仕事をしてきたことも付け加えておきたいと思えます。

畑違いの私がここで藤幡さんを紹介させていただくことになったのは、私はUCLAと早稲田大学の共同のプロジェクトである柳井イニシアティブという組織をディレクターとして担当しているからです。今から3年前、柳井イニシアティブによって藤幡さんを訪問教授としてUCLAに招聘し、AR、つまり拡張現実というテクノロジーを使って、新しい作品をロサンゼルスで実現しようということになりました。本来この新しい作品は8ヶ月程の期間で考案し作る予定でしたが、コロナ禍によって結局2年半にわたり最初の予定よりはるかに大規模な作品に、そして作品だけではなく、展示会とカタログといくつかの記録映画などを作ることになりました。実はこの企画はいまだに継続中です。今も続けてます。

今日藤幡さんはこの企画、「BeHere / 1942」のことを中心にお話をしてくださることになっておりますので、私は特に何も言う必要はないと思いますが、一応1つだけ、「BeHere / 1942」の中心にあるARインスタレーションに言及したいと思えます。Volumetric Capture、つまり時間も含めて4次元のビデオ撮影を利用していることは画期的ですが、世界中今まで誰も試みたことのないほどのとんでもないスケールのものであるということを強調したいと思えます。いろいろな意味で本当に画期的な、無謀な、しかも内容的にも深く、沢山

のことを考えさせられる、非常に洗練された力強い「BeHere / 1942」という作品について、またARそのものの可能性について、藤幡正樹さんご本人に生でお話しいただけるのはなかなかないことです。最後にこの機会をつくってくださった埋忠美沙先生、共催してくださった「伝統芸能×未来」プロジェクト、コンピテンシー育成開発研究所比較日本学教育研究部門に心からお礼を申し上げます。

藤幡さん、どうぞよろしく願いいたします。

藤幡 布団の中に寝ているいろんなものを起こしたりしているらしいですが（笑）。確かにあちこち、ころころ変わった作品を作ってきましたので、なかなか解釈されにくいところがある、そういう作家です。それと日本で作品を紹介される機会がかなり少ないので、あまり伝わってないかと思いますが、今日はじっくり時間をかけて話してみます。今日ここに集まっていच्छる皆さんに、せっかくなのでいろいろ意見を聞きたいと思っています。

1, 「BeHere / 1942」について

藤幡 さて、「BeHere / 1942」というタイトルのプロジェクトです。これは初めからこういうタイトルだったわけではなく、マイケルさんに呼ばれてUCLAに行って、その中で「ロサンゼルスで一体何ができるか」というところから始まりました。こういうものはどのようにできていくかということ、例えば「このリングを描きましょう」というように絵ができるわけではないです。最初は何もないんです。別に絵を描かなくてもいい、写真でもいい、ビデオでもいい、何をやってもいいんです。皆さんならどうしますか？「何をやってもいいです」となったら。条件は「ロサンゼルスにいただけ」——そんなところから始まりました。

これはロサンゼルスに限らなくて、ロサンゼルスの前は、香港でプロジェクトを2年程かけてやりまして、その時に「BeHere」というタイトルがでた。「正樹、香港でプロジェクトやりなよ」みたいなことから始まり、「えー」となって（笑）、いろいろなアイデアを出して、「一緒にやろう」と言ってくれた人と話し合います。こちらがおもしろいと思っても「面白くない」とか言われて、「どうして面白くないんだ」といったことを、食事しながら延々と話したりしていると、2年ぐらいかかります。そういう意味では、画廊で「はい、個展やりました」というタイプではないですね。どうしてこうなったのかは自分でもよく分からないのですが（笑）。

その前はパリの美学の先生から、「正樹、私が出版元になるからアーカイブを作りましょう」と言われて、2年ちかく拘束されました。本当は自分の過去の作品なんか見たくないです。それを一生懸命探していると、だんだんメンタルがつかなくなります。見つからないものが出てきて、「あれ？ すごくおもしろい作品を作ったのに出てこない……」となって眠れなくなります。やはり過去は詮索しないほうがいい（笑）。

3年ぐらいかかりその本が出て、そうしたものがきっかけでまた知らない人に出会うということになります。なので、実は今日の話をかかると、ロサンゼルスから香港に行き、パリに行き、その間にポーランドの展示があり、ロシアの美術家に頼まれてベニスで展示をする——こうしたことが実は全部つながっていて、それが大学の頃までいきます。大学時代の話からするととなると大変なのでしませんが（笑）。

つまり何かを作ると、それを見た人が面白がって、つながっていくんですね。皆さんはまだ大学の中にいるので未来への大きな不安があるかもしれませんが、やはり大勢の人に受けるよりも少ない人に受けるほうがおもしろいですよ。大勢の人

に受けると長持ちしない可能性があるよね。消費されちゃう。

なので、今回はとても知的でパワフルなマイケル・エメリックさんという人と出会ったので、今までの中でおそらく最も大きなプロジェクトになりました。そしてカタログ。知り合いの左右社の東辻君にお願いして日本でも販売できることになりましたが、このカタログがまたすごい。今までいろいろな本を作ってきましたが、ベストな仕上がります。本のレイアウト、デザインしてくれた人たちもキレキレ。これは褒め言葉です（笑）。ちょっと驚くほどの出来です。

「BeHere / 1942」は、1942年の日系人の強制収容がテーマです。「どうしてこのテーマ？」と言われますが、物事には自然な流れというものがあるって、何かいくつかネタといますか、要素がたまってくると、それが山の上からだらだらと転がってきて、最後どこかに集まるといったように、自然と落ち着く場所があるんですね。

ロサンゼルスで「さあ、何やりましょう」と言ったら、「藤幡さん、日本人ですよ」と言われて。自分が日本人であると考えたことはあまりなかったのですが、アメリカに行って思ったのは、自分が日本人だということです。そこで同じ日本人だと思って日系人の歴史を調べたら、日系人って日本人じゃないんですね。やはりアメリカで生まれて育っているわけだから、外見とは別に、育った環境によってもたらされた部分は、やはり日本的なものとは違っている。何回か「うわっ」と思ったことがあり、でもそうすることで自分はこういう存在なのかよく分かってくるんです。

自分がどういう人間なのか分かっていくプロセスと、同時にメディアの問題とでもいうような問題があります。普通は物事は言葉で考えているわけですけど、今回のプロジェクトで改めて思ったのは、僕は視覚情報に対する記憶力が異常に高いということです。それは音楽をやる友人と話す

よく分かるけど、「藤幡さん、今また最初のフレーズが戻ってきましたね」って言われて、「え、最初のフレーズって何？」って思うんです。それは40~50分ある交響曲の出だしの、最初のフレーズが戻ってきたということなんだけど、僕は全く記憶できてないんです。音楽に関する記憶能力は低いんですが、一方で視覚情報に対する記憶力は非常に高いんです。それは見たものを忘れないってことです。だから頭の中で簡単に比較することができて、「これさっきのと違うな」って分かります。

これから最初に見せるスライドは、日系人の強制収容を写真で説明したらどうなるかってことです。この写真（図1）は、最初にアイゼンハワーが大統領令に1942年2月にサインして、その後には西海岸に住んでいる日系人、それからその子孫、4分の1とか8分の1しか日系人の血が入っていない人まで全部含めて、西海岸から内地に送ることを決定しました。その命令のポスターによるインストラクションです。「To All persons of Japanese Ancestry」というものをいきなり町の各所に張られました。「何月何日12時からここにはいられません。ここにいたら犯罪者として捕まります」というポスターが突然張られます。そのポスターを撮った写真です。

後ろにポスターが張ってありますが、女性が1人、列の最後に立っています（図2）。イナバシズ

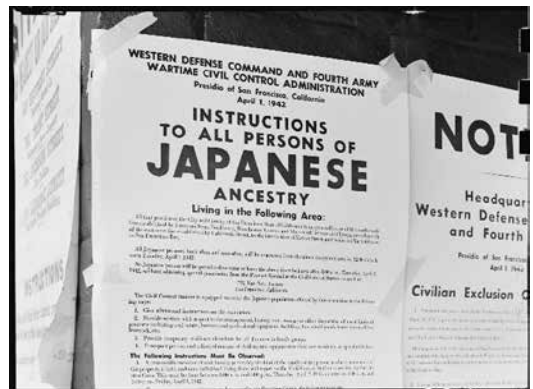


図1



図2

コさんという名前ということも分かっていて、彼女のこの後の人生についてもいろいろ知られています。家族単位で送られるので、家族の番号を申請しに行く必要があって、列に並んでいます。

その後、家や車とか収容所に持っていけないので、売らなくてははいけません。この写真（図3）も非常に有名な写真で、「I am an American——私はアメリカ人である」と言いながら、パールハーバーの12月7日からここはお店——グロッサリー、つまり雑貨屋だけど締めてしまっただけということになる。左側の人は不動産屋か契約者か分からないけど、自分の土地を全部売って、呆然としてるところですね。農場を持っている日本人も多くて、これは（図4）モチダさんっていう家族がこれからバスに乗るところを撮った写真です。これ



図3



図4

は（図5）サンフランシスコの日本人街ですが、みんなバスに乗って収容所に行く。実際には直接収容所には行ってませんが。例えばこれは（図6）



図5



図6

マンザナにあった収容所です。考えられないぐらい後ろの山ひだがくっきりと写っていて、空気が澄んでるんですね。こういうところにいきなり行かされる。

これは（図7）ご飯の順番を待っているところです。みんな収容所の中で自分たちのキッチンがないので、大きな食堂に順番に行って、こうした集団生活を強いられます。明るい子どももいましたよ、といった写真もあるんですが、この写真もとても有名ですが、強制収容を写真で語るとこんなふうになりますよ、というのをお見せしています。

実はここまでの写真はドロテア・ラングというカメラマンが撮った写真だけを使いました。ドロテア・ラングはドキュメンタリーフォトグラファー、ドキュメンタリーフォトというジャンルの中で際立って有名な人です。「移民の母」という写真が有名です。



図7

ドキュメンタリー写真は、アメリカでおおきなムーブメントになったきっかけがいくつかあります。『TIME』と『LIFE』という雑誌がありますよね。まず『TIME』があって、そこから『LIFE』が1936年に出るのですが、大判のグラビア雑誌です。今で言うと4Kテレビが出てきたみたいな感じでしょうか。今回調べて分かったけど、その雑誌のために新しい紙を製紙会社に作らせて、印刷

技術もインクを含めて徹底的に改良させたから、それまでは見たことがないような、クリアなくっきりとした写真が雑誌になって毎週出てきたわけです。

テクノロジーと情報の伝わり方ってすごく密接な関係があって、そういう高精細なイメージが出てくることで、みんな飛び付いたってところもある。そういうムーブメントの中にいた人です。

これは（図8）クレム・アルバースという別のカメラマンが撮った写真です。ロサンゼルスのリトル東京には、多くの日系人が住んでいました。相当な邸宅ですよ。こういう家に住んでいた人もまた収容所に送られる。これは（図9, 10）英語でアメリカの軍が出したポスターを、「羅府新報」という地元の新聞社が日本語に翻訳して、掲示している。特に1世の人たちは英語が話せなかったりしたので、こういうポスターをわざわざ新聞社が作っていたんですね。それを見てるところを撮っています。



図8

これは（図11）レジストレーションの順番を待っている人たち。これは（図12, 13）自分のお店の荷物を整理している。大安売りセールをしています。告示が出てから1週間ぐらいしかないので、大変だったみたいです。これは（図14）電



図9



図12

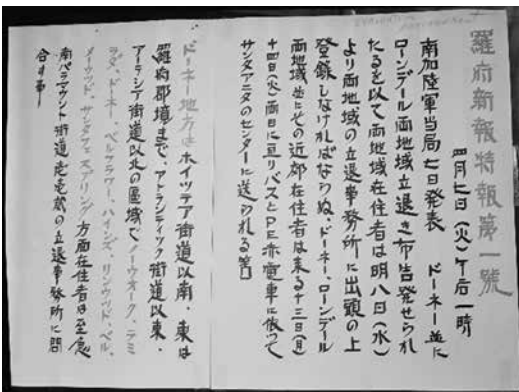


図10



図13



図11



図14



図15



図17



図16



図18

車に乗って退去している姿を撮った写真。これは(図15)電車の中で撮影したもので、彼は一緒に電車に乗っています。ローンペインというマンザナ収容所の1つ手前の駅で降りてバスに乗り換えるんですが、これは(図16)その駅で撮った写真です。これは(図17)マンザナの中の写真です。

おもしろいと思うのは、クレム・アルバースが撮った写真はストロボが使われています。全部じゃないんですけど、これも(図18)実はストロボがたかれています。これに対して、ドロテア・ラングはストロボを全く使っていないんです。どうということかという、このクレム・アルバースは、もともとサンフランシスコ・クロニクルとい

う新聞社に勤めていた方で、アメリカ政府からの依頼で仕事としてこの現場へやってきました。

「War Relocation Office」という戦争退去のためにつくられた事務所があって、実は2人ともその事務所からの依頼で撮っています。興味深いのは、アメリカという国の政策的に言って人種差別であるわけですが、そうした自分たちの過ちもちゃんと記録しているところですね。これはアメリカのすごいところだと思います。そういう前提があるので、これらの写真のほとんどはimpound——つまり封印されてしまって、1970年辺りまで見ることができなかつたんです。それはアメリカ政府にとって都合の悪い写真だからですね。

70年ぐらいからドロテア・ラング含め、これらの写真が非常に重要であるってことに気が付いた人たちが、アーカイブに声を掛けて無理やり出させて、写真集が作られたんです。『EXECUTIVE ORDER 9066』っていう本が最初です。その後、2000年に入ってから急速にデジタルスキャンされて、現在は3,000とか4,000といった驚くべき解像度で見ることができるようになっていますが、ここまで自由に見えるようになったのはごく最近のことなんです。

この2人の写真家の対象に対する捉え方の違いを、僕はこのプロジェクトにおいて問題にしています。かなり専門的な問題なので理解しがたいと思うので、説明していきたいとおもいます。1つきっかけになるのはストロボで、ストロボはiPhoneにも付いていますが、これとは全然違うものです。ストロボというよりもフラッシュといった方が正しいのですが、もっと派手で大掛かりなものです。

例えばウィージーっていう有名なパパラッチ・カメラマンがいて、そういう人たちの写真を見たことがあると思うのですが、彼の写真は、ハイコントラストでニュアンスがなくなるから新聞の印刷に向いているわけです。対象が殺されている、相手がべったんこにつぶれている感じの写真なんです。そういうカメラをクレム・アルバースは使った。それは新聞記者としての常識的なツールだったからです。例えば、この食堂はストロボを使わないで普通に撮ったら、真っ暗です。そういう違いがあるというのが1つのきっかけでした。

もう1つは対象との距離の取り方が違います。この写真(図19)はドロテア・ラングが撮ったものだけど、クレム・アルバースには撮れない。簡単そうに見えるけれども、なかなかこういう写真を撮っている他のカメラマンはいない。よく見てみると、カメラマンとこの少年が何か会話しているでしょ。でもクレム・アルバースの写真に似た



図19

ような写真あるけど、それは会話しているように見えないよね。「ちょっとそこ立ってもらえませんか」、パシャ、で終わってるけど、ドロテア・ラングは「今日何したの?」っていう少年との会話が聞こえてきそうな距離感をつくれるカメラマンだったことが、写真を見てると分かるんだよね。

2. 写真によるドキュメントとアーカイブ

藤幡 前提となる話はここまでです。強制収容を写真で語るとどうなるか。写真で語るためには写真が存在しないといけない。それからその写真にアクセスができないといけない。幸いこの2人の写真は政府が依頼して撮らせたので、戦争直後に国のアーカイブに入って、もう未来永劫そこにとどまることが決まり、何十年たった時にパブリックドメイン化されて、全く関係のない日本人でさえ東京から自由にアクセスできて、日本のアーカイブとは全く比べ物にならないぐらい——その点だけでも驚きますけど、公開されている。だからこういう話が自由にできるわけですよ。

写真で語るとこうなります。写真があったほうが、中学校の歴史の教科書で読むよりはるかにいいよね。歴史の授業とか最低だったよね(笑)。試験に出るのは年号と誰が何をしたとかで、結局

自分とその出来事の間に関係性もないから、何にも関与できるポイントがないから、とてもじゃないけど話についていけないわけだね。

写真があると、例えばさっきの少年だったら、私があそこに行ったらどうなっただろうか、どんなカメラマンが私のところに来て、どんな質問したのかと想像することができるじゃない。だから写真は少なくとも文字を読むよりも、そういう意味では関係性を持つことができるメディアだと思う。写真があったとしても教科書を閉じちゃえば、「知ってます、そういうのありました、授業で習いました」、そこで終わっちゃうと思うんだよね。

僕は新しいメディアを使って何かをする時に、特に作品として人に見せるところまで考えた時に重要なことは、その作品を見てくれた人との間になんらかの関係が生まれるかどうかだと思うんだよね。それは単純に好きとか嫌いとかでもいいけど、極端な言い方をすると、「もうあの作品なくて僕の人生はない」みたいな高みというものがあるじゃないですか。小説でもいいけど、あの作品のおかげで今の自分があるって思えるようなものが必ずあると思うけども、そういう作品を自分も作れたらいいなと思っているわけなんですよね。

とはいえ、時々言われることがあるのですが、実際に「藤幡さんのあの作品を見たおかげで、自分の人生が変わってしまいました」って言われると、うれしいような、「すみません」みたいな感じもします。でも人間が世の中に生きている限り、他人に影響を与えることがないような人間にはならないようにしようね。やっぱり人に影響を与えるような人になってほしいと思います。良くも悪くもね。そんなこと人に教えてどうすんだみたいな人もいますけど。何か作って人に見せることは、その相手と関係を結ぶことだと思って作品を作るというのは、覚悟が要るんです。年を取るに従って、作品というのは、自分だけが喜ばばいいものでもない、ということが分かってきました。

これは、日系人の東洋宮武さんの写真。宮武さんは収容所内にいた方なのですが、元々リトル東京で写真スタジオを持った有名なカメラマンだったので、カメラを内緒で持ち込んで写真を撮ったんです。この写真は1944年に撮られた写真なので、収容所内の規制が少し緩くなっているんですけど、なんと鉄条網の外にカメラが出ている。鉄条網の外に出ると普通は撃たれて死んでいるはずなのですが、そこにカメラマンが出て、息子たちが敷地の中にいる写真です。

奥にウォッチタワー——見張り塔があるので、この見張り塔が写ってる写真はものすごく貴重です。さっきまでお見せした2人のカメラマンの写真には、1枚も写ってない。2人がマンザナを撮った写真は合わせて300枚ぐらいあるけど、その中に1枚も見張り塔は写っていないんです。アメリカ政府の人たちが、撮ってはいけないもののリストにMP (Military Police) と一緒に挙げている。つまりアメリカ政府は、日系人を虐待していることが写真として伝わらないように排除していたんです。フィルムが残っていないから、検閲以前に撮影を禁止していた。この写真は中にいた日本人だから撮れた。

これは(図20)1枚だけ、クレム・アルバースが撮っていたもの。これももちろんimpoundです。これは(図21)ドロテア・ラングの1枚で、見張



図20



図21



図22

り塔の上から撮っています。この高さ、普通の高さじゃないでしょ。これ（図22）もそう。これはアンセル・アダムズっていう有名な風景写真家だけど、彼は政府からの要請ではなくて、自分から撮りたいと言ってマンザナの強制収容所で撮った写真です。彼も同じように見張り塔の上から撮っていますが、見張り塔自身は撮っていない。

さっき写真があれば言葉で語る以上の何かを伝えることができると言ったわけですけども、写真があったとしても写っていないものがあるってことだよな。こういうことは写真だけ見てもなかなか分からない。ウォッチタワーとMPを撮ってはいけないと言われたことで、どれだけ撮影が大変だったか知った後に改めてドロテアの写真を

見直すと、やはり1枚も写っていない。敷地の中に全部でタワーが6台か8台あったはずなんだけど、写っていない。多分あそこの右側あと1センチぐらいのところにタワーがあったのかもしれないけど、そういうことが写真では起こり得るということです。

このプロジェクトの情報源は、こういう写真や証言記録しかない。ただ、ご存命の方がいらっしゃるので、そういう方たちとも会って話をしました。もう90歳前後の方々ですが、収容所に入った時に10歳前後の方々なので、大人の視点とはちょっと違います。

この「Civilian Exclusion Order No.33」は、リトル東京で出されたポスターですが、カリフォルニア全部で99個出ています。

この時代はフィルムノワールというモノクロのスパイ映画が流行っていましたが、その中に日本人スパイを扱った『Little Tokyo, U.S.A.』という映画があります。最終的に白人の探偵がスパイを挙げて、本来、そのスパイを捕まえて警察に渡して終わるはずなのに、撮影中に日系人の強制退去が始まってしまって、捕まえなくても済んじゃった。それで撮影途中にシナリオを書き換えて、本当の強制退去を撮影したドキュメンタリーが入っているんです。そのドキュメンタリーの部分だけ抜いてあるので、少しお見せします。（映像の視聴）

これはロサンゼルス別の場所での写真です。例えば、行き先が「Special」となってる。それが白地に黒文字じゃなくて、黒地に白文字です。全部そうなんです。特別に荷物運ぶ車も用意されていたようで、人はバスに乗って、荷物はトラックに積んでいたようです。これは（図23）サンフランシスコで、手前にMPが2人立っています。いろいろディテールを見ていると実におもしろいです。これは同じ場所を違う人が撮った写真。こういう写真を1年以上毎日見ていたわけなんです



図23

ね。コロナで家から出られない間は、インターネットで毎日こういうものを探していた。それはそれで楽しかった気もします。

こういうものを素材にして、みんながバスに乗っていくところを再現するというプロジェクトに、だんだんと内容が集約されていきました。まず、ロサンゼルスで展示をやりたいという思いがあった。収容所を再現するとなるとやはり収容所で作品を見せたくなりますから、ロサンゼルスの中で何ができるかって考えると、バスに乗っていくというのはかなり自然な判断だと思います。

バスの乗るまでの過程をいろいろ追っていったわけですが、バスに乗る前に自分の財産を全部処分しなければなりませんでしたが、この話にはもっと複雑な話があるんです。「私たちはアメリカ人だから、アメリカ政府の言うことを素直に聞きましょう」という考え方があって、多くの日系人は「私は日本人である」ということを消そうとしたんです。代々持っていた着物、お皿、絵はがき——さらに自分の家族のアルバムまで捨ててしまう。日本人だと分かると、スパイ容疑がかかると思ったからです。

パールハーバーでの奇襲があった時には、アメリカで政府側は、すでに日本と関係がある日本人のリストを持っていて、実はその人たちを即刻捕

まえて刑務所に送っているんです。例えばお寺の住職や日本人学校の先生や、野菜市場のボスとか、ある程度の地位にあった人たちはほぼ全員が刑務所へ入れられています。収容所ではなく、刑務所ですから、出てきた時には皆メンタルがおかしくなっていて、戦後になっても元の仕事に戻れなくなってしまうようです。

つまり、バスに乗る前に「過去は全部捨てなさい」と言われたわけです。過去を全部捨ててくたはいけなくなった人たちが集まってきて、でもこの先どこに行くかは教えて貰えない。それこそ行先は「Special」です。実際には、バスに乗った後に行く先が告げられたそうですが、それまでは絶対教えてくれなかった。そうすると、バスを待っている時間っていうのは、過去がなくなって、未来も見えない状態。現在しかない。そういう宙に浮いた時間っていうのはかなり興味深いというか、普通ではなかなか体験できないことです。

でもそういうことって、例えば福島の子原子力発電所の事故の後には、僕らにもありました。このまま東京にいていいのだろうか？と思いつつ、判断するための情報が十分に与えられていない。あの日の夜——3月13日ぐらいは、東京がどうなってしまうか分からないような状態だった。未来は基本的に見えないわけだから、何かが起こった時にそういうことが起こるわけですね。そういう意味でも、このバスを待つ時間というのは、意外と身近なところでも起こり得る出来事なのだと考えるようになりました。

展示会の会場では、ARのアプリケーションが入ったiPadを貸し出しています。誰もいない場所なのに、iPadのディスプレイの中には、知らない人が座っていたりして、現実と過去がオーバーラップします(図24、25)。こういった表現がARの技術によって可能になったわけです。出現している人物は全部で200人ぐらいいます。1人ずつ特別なスタジオで撮影して、それをコンピュー



図24



「BeHere /1942」の会場であるJANM（全米日系人博物館）の前の広場で、ARのアプリが入ったiPadをかざしている様子

図25

ターの上でレイアウトして作っています。

お見せする動画は現場でiPadの動画キャプチャー機能を使って撮ったものですが、3つの動画があります。1つ目は「バスを待っているところに、だんだん集まってくる人たち」という演出。かばんを重たそうに持っていますが、それぞれのストーリーを出演者たちと作っていくわけです。さっきお見せしたような写真を大量に見て、証言を読んだりしながら、それぞれの演技を作っていくというプロセスですね。

歩いてくる人たちの他に、待っている人たちと、バスに並んでいる人たちという、残りの2つの要素が展開します。何か忘れ物したと思ってかばんを開けているとか、そういうストーリーを作った。

（映像を見ながら）これはバスに乗る前に事務官がいて、家族ナンバーの照合をしているところです。よく見ると、同じ人が3回出てきますけど（笑）。合計67人がこの再現の撮影に参加してくれて、3つのシーンに出ているので、総計がおおよそ200人になるわけです。

まさにロサンゼルスのリトル東京のあの場所——全米日系人博物館の前からバスが出たという記録がある。出来事が実際に起こった場所でiPadをかざすと、亡霊のように人々がいるっていうのはかなり特殊な経験です。例えばiPadのディスプレイから見てそこに荷物が積んであると、現実にはそこに存在しないと頭では判っているのに、そこをよけて歩いてしまうぐらい、頭の中に3次元のモデルが空間に配置されてしまうんです。

Augmented Reality（AR）っていう技術の力だと思えますが、例えば三脚が立っていたら「ここに三脚があるよな」ってその空間を把握して、部屋の大きさも把握した上で歩く。それと同じことが、ARを使っている時にも頭の中で構成される。そこがこの技術のすごいところなんです。

例えばVirtual Reality（VR）では、ゴーグルを使って目の前を全部覆ってしまいますよね。何もしなくても、VR空間の中のカメラが動き出したりしますね。これは基本的には映画の延長として設計されているということなんですよね。映画はそもそも映像の中に包み込まれることを前提にしているので、例えば映画館で誰かトイレに立ち上がって目の前を横切って、その人の影がスクリーンに映ったら観客はみな怒るでしょ。それはスクリーンを見ているんじゃない、スクリーンに映っているイメージを見ているからなんだよね。スクリーンを見ているのなら別に怒らないけれども、写された映像イメージを頭の中に作ろうとしているのに、そこに現実が紛れ込んでくるから怒るわけだよね。そういうことはVRのゴーグルだと絶対ないので、これは映画のほんとにやり

たかったことがVRで可能になるということです。これに対して、ARのすごいところは、拡張された情報を現実とオーバーラップさせて表示できることです。Mixed Realityって言い方もありますが、本当に現実空間の中にそういうものがあつたかのように頭の中に焼き込まれてしまうので、危険であるという言い方もできますが、非常に興味深い技術だと思います。

撮影風景を撮ったドキュメントがあるので、お見せします。最初は2021年12月に東京のCrescentというスタジオで撮影しました。(映像を見ながら) スタジオには4Kのムービーカメラが48台あります。一コマずつの画像から、3Dモデルのデータを作り出すという最新技術です。衣類はワードローブデザイナーの宮本まさ江さんにお手伝い願って、準備しました。戦前はナイロンとかポリエステルとか、いわゆる合成繊維がなかったので、衣装はすべてコットンやウールでできている。そういう服を用意していただいたので、着ると重いです。それを着ただけで動きが制限されて、戦前の人の気分になれます。

これはみんな日系人に成りきるために、名前をそれらしく——ベンとか、撮影中はそういうふうには呼ぼうといったことをしてる様子です。

あれはスピードグラフィックという、新聞記者が使っていた大仰なフラッシュ付きのカメラです。これは撮影しているクレセント・スタジオの人が、「壁にボール当てられませんか？」って言うので実験的にやってみているところ。緑色の壁にボールを投げたら、データの中の人間が投げたボールが本物の壁に反射するみたいなのができる。これ、彼女のおむつがパンパースだったんだけど、40年代でパンパースはないよね(笑)。彼女はおかっぱのかつらに無理やりしたから、すごく不機嫌だった。やっぱりあのぐらいの女の子は髪型にうるさいみたいで。さっき見た動画の中だと、iPadの中にこういう人たちがちゃんとマッ

チして入ってるけれども、撮影中はこんな状態だったんです。

これはロサンゼルスで撮った時のドキュメントです。4Dfunというスタジオで撮りました。(映像を見ながら) アメリカでの撮影では、多くの日系人の人たちに手伝って貰いました。このジューンさんは、実際に収容所に行った経験のある人で、今89歳です。JANM(全米日系人博物館)の解説ボランティアもやられていて、とても意識の高い方で、今回は中心的にこのプロジェクトに参加してくれました。この人はミキさんといって、当時写真に写った時は5歳だった人でした。今85歳です。みなさん、当然ですが、自分たちの問題と考えていらっしゃるから、これに参加できていること自体を喜んでくれるし、もうその存在感が全然違う。東京の撮影では、やはり理解して演じるっていうことになるわけですが、ロサンゼルスでは、そこに立ってこれているだけで十分に物語がそこから出てくるようでした。

2本の映像で、スタジオでの撮影した雰囲気に分かってもらえたかと思いますが、次の映像はUCLAがこのプロジェクトを説明するために作ったビデオです。なかなかよくまとまっているので、ご覧ください。(映像を視聴)先ほど話したように、日系人の強制収容という歴史的な事実があつて、それに沿わせて一体僕が——アメリカ人ではなくて、日本で生まれ育つて、戦争も経験していないやつが、ロサンゼルスにポツと来て、一体何ができるかっていうところから始まっていますから、ずっと心配していたことは、地元の日系人の人たちが僕の作品を受け入れてくれるかどうかだったんです。それがものすごく怖かったのですが、最終的にはものすごく受け入れてくれました。結果的には、僕の今まで長いキャリアの中で、自分の作品を目の前にして、泣いている人を見たのは今回が初めてです。

自分の両親たちがここにいたっていうことを確信したという話を、出演してくれたジューンさんはしてくれました。「きっとここにいたんだ。でも両親はこれからバスに乗ってどこに行くのかは説明してくれなかった。そこがいかにつらいところであるか、自分たちが差別されてこういうことになったことは、説明してくれなかった」つまり、「両親は私を守ってくれた」その「両親たちの努力にこの作品に出合って気が付いた」と言ってくれました。

これらの写真は、衣装合わせをしてる時に僕が撮ったものです。ラッセル・リーっていうカメラマンが、その当時使っていたContaxというカメラがあって、そのレンズが50ミリのF1.5というものすごく明るいレンズなんです。そういうレンズは今でもあるのかなと思ってオークションサイトを見たら、あるんですよ。それで購入してみたら興味深いレンズで、今皆さんのスマートフォンでは、どこでもピントが合ってしまうでしょ。ところが、このレンズでは、そのピントの合う場所がものすごく浅いんです。ピントの合っている場所以外が全部ピンぼけになります。非常にそういう独特の味があるレンズで。それで40年代の服を着て40年代のレンズで撮ったら、ドキドキするような写真が撮れたので、ちょっとお見せしています。全部がやっぱりそういう年代の中にあるんだよね。写真というメディアそのものが、まだ新しかった時代ですね。こういう写真は今のカメラでは、なかなか撮れないのです。

ここからメディア論的な話に少しずれようかと思うんだけど、ここまでのところで何か質問とか、コメントとかありますか？

A 東京で撮影したのは、どういう方を集めて撮影なさったんですか。

藤幡 東京の時は、基本的には友人の友人ぐらいな感じです。友人だとやっぱりその人の背景が分

かっているんで、その背景に合わせた役が振れるんです。もちろん友人の友人の友人もいるので、そういう人たちとも衣装合わせの日に会って、それから1、2週間後に撮影をやったので、その間にいろいろ考えることができるでしょ。撮影の時に、短いシナリオですけど、例えば、バスに乗る場所へ行ったら、友達のゼミの先生がいたとして、そうしたら、「あ、XX先生」とかって自然と声を掛けるよねといった具合に一緒に作業しました。難しかったのは、カメラマンとMPでした。これは純粋に白人の役柄じゃないですか。東京にいる白人の数は日本人より少ないから、いろいろと一生懸命に声を掛けたんだけど、言ってみれば悪者の役じゃない。だから自分が人種差別した側に回ることを嫌がる人もいて何人かに決まらなくて大変でした。

B 子どもも出演されてますが、役を割り当てるに当たって、子どもには歴史的な出来事はあまり分からないと思いますが、どのように指導されたのでしょうか？

藤幡 これは今回の撮影に限らなくて、映画の撮影と全く同じだと思います。例えばバスを待っているシーンで、早く着き過ぎちゃって暇だっていう状態を表現しようと思ったら、ほんとにイライラさせる。「はい、そこへ座って。バスを待っているシーンだよ」「ちょっと待っててね……」って言ったまま30分帰ってこないでそのまま撮っちゃう。映画ってそういうことを実際にやるんです。理由は違うけど、「いらいら」しているシーンは確実に撮れますね。

子どもの場合、歴史的背景を説明してもあまり意味がない。むしろ僕はどこまでが許容範囲かっていうのは計算しておいた上で、やっぱり隣に子どもがいたら一緒に遊び出すと思ったんです。お父さんとお母さんがちゃんと言って、ある意味守られている状態の中で暇になっていたら、やっぱり

何か遊び始めると思うんだよね。そういう自然な動きを誘発するようにしたの。例えば、あの中に4人の家族の姉妹が2人椅子に座っていて、お姉ちゃんがかばんからウサギのぬいぐるみを出すんだけど、あれは衣装の打ち合わせをした時に、「どんなもので普段二人で遊んでいるの？」って聞いて、「そういうものを持ってきて」って頼んでおいたの。それで現場に入った時に、「お姉ちゃんが妹にぬいぐるみ渡すのどう？」って、やってもらったわけ。そういうふうに、その人が普段生活している世界観と、自分がやろうとしている世界観の許容範囲をすりあわせるわけ。

C 見る人との関係をつくっていくというお話がありました。そのために工夫されたことや、この作品を作ることに当たって大事にしたことなどあれば教えてください。

藤幡 実は、その質問の前提になっているところが、このプロジェクトを実現したことで揺らいでいます。この展示方法は、映画のように暗闇に人を閉じ込めて見せるものじゃあない。ミュージアムの中には展示があるわけですが、それを見終わった後に、その前の広場でARを見るという順番になっている。それぞれの場面によって関係性のつくり方が違う、そういう話を今からしたいと思っています。

3, ARによる歴史の再現

藤幡 ここまで、強制収容の事実があって、それをARとVolumetric Capture——つまり複数のカメラで人の姿を丸ごと撮影して3Dモデルにしてしまう技術を使って、どんなことができるかという話をしました。歴史的な出来事があって、技術があって、それを小説で書いたり、ドキュメンタリー映画を作るのではない形で見せようっていうことですよね。

ここで歴史的な出来事として扱われているのは写真です。Volumetric Captureスタジオで演じているのは生身の人間で、これは今現在を生きている人間。ARは、できた3Dモデル：人間の姿形をユーザーに見せるためのインターフェイス・デバイスということだよね。だから映画で言えばこの最後の部分は映画館ということだよね。Volumetric Captureは、言ってみれば映画スタジオでの撮影だよね。一番最初の部分が、映画で言ってみればシナリオだよね。

映画だったらどういうふうに作ればいいのか、歴史もあるからはっきりしていて、シナリオがもっとも重要です。シナリオが作られた段階で、最終的な映画がどう作られるかということが判ってしまう。つまり、映画を作るワークフローが、ものすごくはっきりしているんです。しかし、この僕の仕事では全然ワークフローが判っていない。誰もやっていないんだからしょうがないのですが、ワークフローがないところでやっている。

このプロジェクトでの具体的な完成目標というのは、「もしかしたら自分がそこにいたかもしれない」って思わせることだと思えます。これは映画と違うよね。映画は物語を伝えて、あとは読者の想像力の問題で、「私だったらあの主人公が決断したような決断はしないわ、ばかじゃない」っていうような関係性——つまり物語を作り上げるということなんだよね。この作品はそういう意味の物語を説明する作品じゃないですね。生な存在みたいなものをポンってそこに出して、見に来た人たちが突然放り込まれるような、そういうものなのだと思うんです。

東京での撮影に参加してくれて、実際にロサンゼルスでの展示を見に来てくれた友人が、おもしろいこと言いました。撮影した時一緒だった友人がそのARの中にも当然だけども、それは若宮君っていうんだけど、「私って若宮君と1942年から友達だったのかもかもしれないと思った」って言っ

たんです。それを聞いて、これは大成功したなと思ったんですね。

ARは不思議なメディアだという話をしましょう。過去と現在は、実は同時に並列して存在しているということが、このメディアを通してできてしまうということを説明してみたいと思います。

これはさっき紹介した『Little Tokyo, U.S.A.』っていう映画の一番最後のシーンです。窓の向こう側に今退去していくバスが動いてる、あそこに本物の日系人が乗っている。この映画は、実際の日系人退去のドキュメント映像を窓にはめて、その手前側に日系人らしき人がいて、さらにこっち側に主人公の探偵がいるのですが、その探偵のガールフレンドがラジオのアナウンサーで、「今全ての日系人がカリフォルニアから退去して、これからアメリカは安全だ」みたいなことを放送しているシーンです。

これはよく考えると、すごく不自然なシーンなんです。バスに日系人が乗ってる、だったらこの手前側にいる人たちは何？ 日系人はもう既に退去しているはずだから、みんなアジア系の俳優であって日系人じゃないはずですよ。日系人じゃない人がそのふりをして名札付けて集まっているところに、ラジオの生放送が入っているっていうとんでもないシーンで、極めて乱暴な撮影だと思います。でも、それが全然不自然に見えないのは、この窓の向こう側の風景の置き方が意外と巧妙なんです。投影されている映像はどう見てもビルの2階から、カメラを下向きにして撮っている。そのカメラのアングルと、この室内のカメラのアングルが合わせてあるんです。スタジオのカメラが少し高いところから下向きに設置してあるのと、元々のドキュメント映像の撮影の角度が合わせてあるんです。

実際問題、窓に投影されている映像は、スタジオでの撮影よりも前に起こった出来事です。当た

り前ですが、映画っていうのは、基本的に全部過去の塊で作られているものなんです。例えば、未来を扱ったSF映画でさえ、過去に撮影された映像の連続として構成されます。結局そうした、撮影された過去をつなぎながら、それが今現在起っているかのように感じさせるように作っていくところが監督の仕事なんですね。そういう意味で、この映像はよくできていて、フィルムの中に過去の出来事が映りこんでいるのだけれども、スタジオの中でカメラの目の前にいる人と不自然に見えないようにできている。そういうおもしろいことが起っているんですね。(映像を視聴)

この技術は、スクリーン・プロセスといって、スタジオでカメラの前に人がいて、その後ろ側にもう1つスクリーンがあって、そのスクリーンの後ろ側からフィルムを上映して、実際にはカメラとプロジェクターを同期させる。そうすると、まるでその人がその後ろに流れてる映像の中にいるかのように写すことができる。今だったらブルーバック合成ですけども、当時の技術はこれでした。現代はCGの技術がものすごく進んだので、CGで背景全部作っておいて後からはめるとかができるようになってはいますが、この頃はまだプリミティブで見るとおもしろい。

これは『東京ジョー』っていう終戦後の1949年に封切られた映画です。日本では封切られていないのですが、1948年の東京をコロンビア映画のスタッフか、当時の進駐軍の人が頼まれて撮っている映像です。窓の向こう側の風景は日本で撮られて、スクリーン・プロセスを使って合成することで、こういうシーンを作っています。ハンフリー・ボガートは日本に来ていないんです(笑)。(映像を視聴)

GHQの前でバスが止まって人が降りてきます。ここからロサンゼルススタジオです。あの時の

後ろの車の映像は全部東京で撮られた映像です。後ろが当時の東京で撮られた映像で、手前はスタジオの映像。さっき言ったように、カメラ位置が合わせてあるから両方が合成される。

終戦前にハンフリー・ボガートが銀座に飲み屋を持っていて、それを戦後に取り返しに来るっていう話です。映画の製作側からすると、終戦後の日本がどんな状況か、伝えたい、見たいっていう人に応えた映画みたいです。これはたまたまYouTubeにあったもので、この映画の背景用に撮ったフッテージの幾つかを、誰かが流出させたんだと思います。これは道玄坂だと思いますが、本来だったらこの前にハンフリー・ボガートが立って歩いているっていうシーンで、その背景用に撮られた映像らしいです。

カメラ位置が高いので、リヤカーみたいなものに乗せているのか、何か特別な道具を作ったのかもしれない。映像の中で、過去と現在をごっちゃにしていく時に、カメラ位置を合わせる、つまり過去の自分の目線と、その後合成する目線の位置を合わせると、いろんなパースペクティブが合ってきて分からなくなるわけですね。

それで思いだしたのですが、僕の作品の中にそういうことを違った形で考えた作品があったので見てください。これは2006年の作品で、画廊の中に机があって、壁の右側にコップの影が映っています。左側にももう1つ影があるけど、左側にはコップはない。つまりあらかじめ全く同じ状況を作って、壁に写った影だけを収録したのが上映されているわけです。(映像を視聴)

これがおもしろいのは、全くインタラクティブな作品ではないことです。リニアな映像を流しているだけなんですけど、来てる人たちが映像とインタラクトし始める、そういう意味ですごくよくできてると自分で思っています。実際にこの机の前に座って影を見ていると、影しか見ていないのに

も関わらず、そこに人がいる気持ちになってきちゃうんですね。これはバーチャルリアリティに対する痛烈な批判の作品だと言っているのですが、Googleをかけて全ての情報を与えるよりも、より少ない情報から人間の想像力を刺激したほうがいいと思うんです。対象のリアリティー——まるでそこにいるかもしれない感覚を作り出すには、少ない情報でも現実感を生み出すことができるということです。

次は、ARに絡む作品が探したら結構あるということに気付いて、選んできました。例えばこれは割と分かりやすいAugmented Reality作品で、マーカータイプとあって、この映像では、机の上に置いてある印刷物がマーカーになっていて、あの上に3Dの立体が出てくるようになっています。このARの中で見えているのは、実は1995年ぐらいに僕が作った「Beyond Pages」という部屋を丸ごと作品化する作品のシミュレーションになっています。実際の展示空間では、来場者は机の前の椅子に座って、タブレットペンで机の上に投影されているイメージの本に触れて、そこでいろいろな出来事が起こるという作品です。しかし、そもそもこの「Beyond Pages」という作品は、そういう意味でAugmentation、拡張する作品です。例えば、机の上にはドアノブしか映されていないけれど、机の向こう側の壁に映っているドアがほんとうに開いたりします。また、机の上にはスイッチしかないけれども、イメージ上のスイッチを押すと机の上の本物のランプが点灯したりするという作品です。インスタレーション作品というのは、そこに人間が入って実際に経験しないと分からないものなんですけど、こうやってみんなの前で話す時には記録のビデオを見せるしかない。そこで実はものすごくいろいろなものが失われてしまいます。体験できないし、知らないでそこに入って、自分が見つけていくっていう経験ができないからですね。それをビデオではない形で記録することがで

きないかっていう理由で、ARを使ったんです。

ここまでARの話をしてきましたが、Volumetric Captureという技術についても考えてみたいと思います。この技術は写真技術を根っこに持った技術ですが、いろいろ興味深い特徴があります。

そもそも写真にはそれを撮影した人間がいたわけで、写真は写っている内容の証明であると同時に、撮影者の存在証明でもありました。はじめにお話したドロテア・ランゲやラッセル・リーの写真には両者の関係が写っています。ところが、ソーシャルメディアの発達によって、それが写ってしまうことが、一般的に認識されるようになってしまった。そのために、「スナップショット」や「キャンディッド・フォト」を撮影することがほぼ不可能になってしまいました。テレビもまた「今日は雨が降りました」というシーンで、交差点を横断する人を紹介する時は、その足元しか撮っていない。絶対に顔を撮らなくなりました。

これは映像表現にとっては由々しき問題で、今東京で起こっている出来事を伝えるのに、他人の姿が使えないわけです。これは大変な問題です。残されている可能性は、セルフイーしかありません。撮影者と被写体が同一人物という条件だけが許されています。全部セルフイーということは、映像すべてが自己充足しているということですね。「この猫が好き」、「このカレーがおいしかった」自分のそういう充足した時間しか、ネットには存在していないわけです。

こういった視点で見直してみると、Volumetric Captureという技術がおもしろいのは、カメラマンが不在であるということです。カメラが48台あって、そこから3Dデータを作って、どこからでも見ることができるということは、カメラマンが不在であるだけでなく、最終的なユーザーに本来カメラマンが果たすべき立ち位置の選択を譲渡しているということになります。その意味で責

任をどんどん後回しにしているように思えます。

Virtual Realityも、Augmented Realityも、用語としてリアリティーという言葉が追加されていますが、これらの技術には根本的にリアリティーについての問いというのがあるのではないかと思うんです。どちらも観客に視覚情報を与えて、それがリアリティーとして受け取ってもらえるかどうかというのを問題にしています。エンジニアリングの側からすると、その解法は解像度を上げるとか、速度を上げるといった議論になりがちなのですが、さっきの影の作品のように、情報量を上げればいいものじゃないと僕は思うんですよね。むしろ考えなくてはいけないのは、リアリティーは複数あるってことだと思うんです。「アイデンティティー」という言葉がありますが、自分のアイデンティティーっていうのは生まれてから死ぬまで変わらないと、一般的には考えられているかと思いますが、僕はそうじゃないと思っているんです。全然違ったキャラクター、仮面というか、自分とは違った自分っていうのが、いつも複数あるのが普通なんじゃないかなと思うんです。最近、「メタバース」という言葉が話題になっていますけど、そういう議論は実はもう30、40年前からずっとあって、その複数あるリアリティーを横断するっていうところが最も肝心な部分だと思うんです。それを横断した時に、さっきまでの自分を外側から見るができるっていうのが、こうした技術を使ってできる。

最後にこのムービーだけ見せて終わりにします。今日はARとは何かみたいなことが中心だったんですけど、写真とARっていう流れで話をしたわけですけど、実は同じVolumetric Captureで作ったデータを使って5分の短いリアなムービーも作ったんです。電車を待ってる人たちのシーンで、ルッセル・リーが撮った写真を基にしたムービーです。1942年4月1日の朝早くに、およそ1,000人の日系

人が集められて、電車に乗って10時間かけてマンガナに行った時を再現してます。(映像を視聴)

自分で言うのも変かもしれませんが、よくできているんですね。メディアアートをやっている友人がこれを見て、「正樹、他の展示物は無くても、これだけでいいじゃないか。」って言ってました(笑)。さらに、スクリーンの前にシーンの中に出てくる荷物の形をした椅子を作って、そこに座らせたらいいんじゃないって言ってくれて、なるほどと思いました。そうすると、座っている自分が映像の中の自分と重なるわけだよね。きわめてインスタレーション的な方法ですね。どうも、まだお見せしたいものがあるのですが、今日はここまでということ……。

埋忠 大変おもしろいお話をありがとうございました。それではエメリック先生、コメントをお願いします。

エメリック 非常におもしろい話をありがとうございました。ムービーについての話ですけれども、個人的にこのムービーを初めて見た時にものすごくショックを受けたんです。先ほど藤幡さんがおっしゃったように、Volumetric Captureで撮影した人たちが配置されていますが、1人だけそうじゃない人がいるんですね。それが、スーツケースの上に座っている女の子です。この女の子は、歴史的な写真に基づいて作られています(図26)。

かなり有名な写真で、1942年にこんな子が実際にいたんです。でもビデオの中では本物の人間が撮影されているのではなく、完全に無から作り上げられて、要するに本物じゃないんです。ビデオの中では、本物として実際にいた人だけがうそになってるんです。あとの人たちは2021年か2022年に撮影されているので、歴史的ではありません。42年にはいなかったわけで。

今私たちが見ていると、やっぱりこの女の子が



図26

ちょっとうそくさいんです。他の人たちは全部リアルというか、感触があるように感じるとは思います。それだけではなく現代の人なんだとどことなく伝わってくるように思うんです。

先ほど「時代が重なる」という話がありました。このビデオの中ではそれが強く表れている。実際に私も2回出てくるし、ジューンさんも出てくるので、知っている人なら、「誰々さんだ、誰々さんだ」って分かるのです。展示には写真がいっぱいあって、42年に収容所に送り込まれた人たちがやってきて、歴史的な本物の写真を見て、「誰々さんだ」「誰々さんの妹だ」っていうふうに見ていた。それとおなじ見方を現代の私たちがこのムービーに対してするということ、ものすごく不思議な現象が起きました。このムービーだけでいいとは思わないですけれども、やっぱりこれはいい作品だと思います。

D お話をありがとうございました。先ほどのARの複数の現実があるっていうお話について、私はリアリティーっていうのは今ここにある空間というふう考えていたので、複数のリアリティーっていう考え方についてもう少し説明していただいてもよろしいでしょうか。

藤幡 まずその前に、「リアリティーって何か」っていうことがあると思うんですね。普段何の不自由もなく歩き回っている時に、リアリティーっ

てないですね。本当のリアリティーっていうのは、何か事故を起こした時だと思うんです。転んだり痛い目に遭った時に、段差が見えなかったり、石があったことに気が付かなかった。それが事故によって気付いて、初めてリアリティーが生まれるのだと思うんです。「そうなんだ、段差があったんだ」って分かる。僕はリアリティーってそういう意味だと思うんです。

何も考えずに平和に暮らしていると、それは全くリアルじゃない時間だと僕は思う。そういうリアルじゃない生活の中から何かリアルな瞬間が起こる——それはさっき言ったように事故だったりするけれども、アートっていうのはそれを安全な場所で起こすものだと思うんです。普通に小説を読んだら、小説からピストルの弾は飛んでこないですね。でも読むと、その戦場で起こっていること、何でピストルを撃っているのが分かるっていったところで、その状況が頭の中で再現されて、ある種の仮想的な事故がそこで、物語だから生まれる。そういう体験が豊かであればあるほど、現実世界の中でそういう気付きが生まれますよね。「あの人がちょっとやばいんじゃない？」みたいなことは、「こういう時にああいう人はああいう顔をする」といったことを、文学とか映画とかで見れば、気が付くことがあるわけじゃないですか。そういう力っていうのがアートにもあると思うんですよね。

本来は美術館に行くっていうのは教養を吸収しに行くわけじゃないんだよね。日本ではいまだに教養としての芸術だと思っているのではないですか？なので、みんな美術館に行くと「よく分からないから教えてください」っていうんです。それは一番おいしいところを無駄にしている。分からないことと向き合う場所が美術館なのに、そうじゃなくて説明しろって、説明されてしまったらもう終わりなんだよ。その作品の意味がなくなっちゃうんです。優れた芸術作品に接するというの

は事故に巻き込まれるということなの。そこで初めて現実世界の中に全く違ったものの方があるってこと——例えば、全く真っ平らだと思っていたところが、実はでこぼこだっている人がいると、よく見てみたらほんとにでこぼこだった、みたいなことが起こる。それは、最初はでこぼこだと思わなかった時の世界と別の世界があるということを知って、そこでリアリティーが立ち上がるわけです。

複数の世界がこの世界の中にばらばらにあるのだけど、普段人はそれを見ないようにしている。僕とあなたも同じ世界に住んでいると思っているけど、本当は違った世界に住んでいると思うんです。例えばこの会場から茗荷谷の駅までの距離も、僕はさっき初めて歩いてきたから、もの珍しくてあたりを見回しながら歩いて来たけれども、毎日ここを通っている人にとっては、情報ゼロの世界なはずですね。つまりリアリティーがないわけで、みなさんは僕とは違った世界にいる。同様に、アートに触れるというのは、その自分が持っていないリアリティーを知ることだと思うんだよね。

また、時代の違いという問題もあるでしょう。この作品の場合だったら80年前、どんな世の中だったかって、そんなに簡単には分からないですね。80年前の衣装はナイロンもポリエステルもないから、まずジャケットが重い。それは言葉で聞いて、「そうですか、重いですか」って言うけど、着てみたらほんとに重い。そうすると思考にまで影響してくる。実際に来てみるとその拘束感から、権威主義的な感じも分かるし、お父さんが偉そうにしていた感じも分かってきます。

そうそう、カメラマンのことを、もうちょっとお話しします。この写真、右側（図27）はクレム・アルパースっていう新聞記者で、左側（図26）はラッセル・リーっていう政府から派遣されたド



図27

キュメンタリーフォトグラファー。だからプレスカメラマンとドキュメンタリーフォトグラファーの違いが出ていっていい。

ラッセル・リーの写真がすごいのは、他のカメラマンが撮影しているところを撮っていることなんです（図28）。これは新聞記者の人が絶対撮らない写真です。例えば日経新聞のカメラマンは、朝日新聞のカメラマンがいたとしたら、その人をフレームに入れられないでしょ。そんなの持ってったら、デスクに「おまえ何撮ってんの」って言われちゃう。ところがラッセル・リーは、こういうプレス・フォトグラファーたちがこの現場の中にいたって記録を残しているんです。

そういう意味で彼は、「強制退去があったという記録」だけではなくて、この「強制退去が記録



図28

されていた」ということまでも記録した、すごいレアなカメラマンということで、ドキュメントとは何かをよく分かっている人だったのです。さっきお見せしたムービーでは、カメラマンだけが動いていましたが、それはこの写真に刺激されて意図的に演出したもので、カメラマンがハンターのように、完全にフリーズした日系人を撮っているというコンテキストにしたわけです。

一般的にこうした展示の制作を請け負った場合には、客観的な事実だけを展示するという考え方から、それを記録していたカメラマンまでは描きません。被害者としての日系人だけがいる模型を作ります。しかし、実際には、それを記録したカメラマンがいて、そのカメラマンも含めてドキュメントしたカメラマンがいて、実際の展示では、iPadをまるでカメラのように振り回す観客がそこにいることになります。こうした「見る見られる」の構造が何層にも重なっているということが、メディアの問題としておもしろいと思うんです。

E お聞きしたかったことはまさしくそれで、前のARの表現と今回の映像の表現で、強制退去をされている方々が動いているか止まっているかという違いが、どこから生じているかを知りたかったのですが、話してくださってありがとうございました。

藤幡 3Dの人物がそのまま動いているっていうのは本当にすごいです。一般的なゲームでは、人の形の中に仮の骨を入れて、関節を曲げることで動きを付けているんですが、これだと、服の皺の動きを表現できないんです。あるいは計算に物凄く時間がかかります。しかし、Volumetric Captureでは、その時に演者が着ていた布地の動きがそのままカメラで撮影されているから、その動きも含めて、その重さまでちゃんと伝わるんです。これから、ますます開発されていくであろう

新しい表現技法です。

そういう意味で言うと、リュミエール兄弟が19世紀末に映画を発明した時には、誰もカメラを動かそうとはしなかったんだよ。彼らは、世界中にカメラマンを派遣していろいろなものを撮影させているのだけど、ある時に、船に乗ったカメラマンが、自分の船が港から出ていくところを撮影していて、初めてカメラが動いていることを発見したというんだよね。それで、カメラ動いてもいいって気が付いたというんだよね。映画が発明されてからカメラを動かすまで10年以上かかって、さらにフィルムを切って編集して良いことに気が付くまでさらに、もう10年ぐらいかかる。技術が発明されてから、実際の使い方が発見されるまでに意外と時間かかるんです。ラジオだって、当初は緊急時の情報コミュニケーションメディアだったのに、次第にエンターテイメント・メディアに変わってくるわけで、ラジオとはがきという2つのメディアを融合させたDJが、出てくるまで長い時間がかかっています。

などなど考えると、ARという技術は、まだまだ発見の段階にさえ到達していないと思うわけですね。なので、すごいチャレンジングであるわけで、それがおもしろくてやっているわけです。

E ありがとうございました。

埋忠 藤幡先生、エメリック先生、素晴らしいお話をありがとうございました。とてもエキサイティングで、2時間半があつという間でした。本学も再来年度に文理融合の工学部ができる予定で、そのヒントになるお話もたくさんありました。

まだまだ質問があると思いますので、こうした機会をまた設けたいと思っています。本日は貴重なお話をありがとうございました。

【ゲストプロフィール】

藤幡正樹（メディアアーティスト）

日本のメディアアートのパイオニア。80年代はコンピュータ・グラフィックス、90年代はインタラクティブアートやネットワークをテーマにした作品を制作。その後、GPSを使ったフィールドワークシリーズを展開。現在は、ARを扱ったBeHereを継続中。1996年、アルス・エレクトロニカ（リンツ、オーストリア）で日本人初のゴールデン・ニカ賞を受賞、2010年文化庁「芸術選奨」文部科学大臣賞、1989年から慶應義塾大学環境情報学部、1999年東京藝術大学、2005年大学院映像研究科の設立に参加。東京藝術大学名誉教授。2017年はオーストリアのリンツ美術大学、2018年は香港バプティスト大学、2020年はUCLAの客員教授。

マイケル・エメリック（カリフォルニア大学ロサンゼルス校教授、早稲田大学教授）

日本文学研究者、翻訳家。1975年ニューヨーク生まれ。コロンビア大学で博士号を取得。『源氏物語』『伊勢物語』などの古典から現代文学まで幅広く研究。また、柳井イニシアティブ（UCLA、早稲田大学）のディレクターとして、グローバルな日本文化研究に取り組んでいる。主な著書は『The Tale of Genji: Translation, Canonization, World Literature』、『てんてこまい—文学は日暮れて道遠し』。翻訳作品は、高橋源一郎『さようなら、ギャングたち』、松浦理英子『親指Pの修行時代』、川上弘美『真鶴』（2010年度日米友好基金日本文学翻訳賞受賞）、古川日出男『ベルカ、吠えないのか？』他多数。

掲載している写真は、以下のアーカイブで検索することができます（図24.25を除く）。

アメリカ国立公文書記録管理局（The U.S. National Archives and Records Administration）

<https://www.archives.gov/>

アメリカ議会図書館（Library of Congress）

<https://www.loc.gov/>