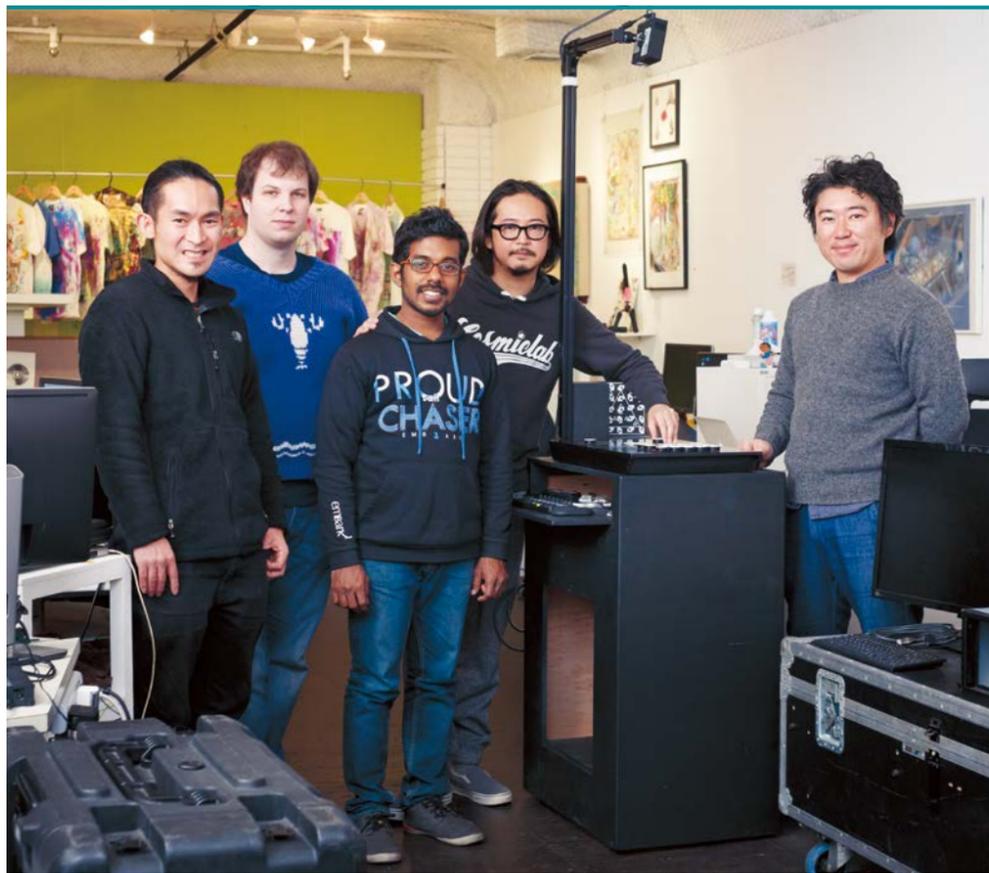


# アートとテクノロジーがつなぐ 過去と未来

これまでさまざまな角度から提起してきた「ルネッセ(再起動)」。ここではその実践例ともなる大阪発のアート集団の仕事を紹介する。伝統文化にアート&テクノロジー表現を融合し、過去から現在、そして未来へ創造しつなげていくための手法、またそこから導かれる未来とは——。

代表の三浦泰理氏をはじめ、国際色豊かなスタッフの皆さんにお話を伺った。



インタビュー

## COSMIC LAB

コズミック・ラブ

加藤しのぶ=構成 宮村政徳=撮影

2015年5月、開創1200年に沸く真言密教の聖地高野山で、「高野山1200年の光——南無大師遍照金剛」と題した声明と映像、光の共演によるイベントが行われ、話題となったことをご存知だろうか。

今号の表紙を飾っているが、そのイベントの舞台は高野山壇上伽藍内大塔。この地に道場を開いた開祖弘法大師空海がシンボルとして建立したことから「根本大塔」とも呼ばれる仏塔である。

イベントは日没より開始した。その姿を闇に沈めていた大塔をレーザー光線が浮かび上がらせ、僧侶による声明が厳かに響き始める。天空から舞い降りてきたかのような、美しい光の散華に始まり、蓮華、曼荼羅……次々と塔に映し出される映像に合わせるかのように力強さを増す声明や和太鼓の響きが空間を震わせるなか、大きく本尊大日如来が映し出された瞬間、会場を埋め尽くしていた観衆からどよめきと大きな拍手が起こった。

そこに感じられたのは、プロジェクトメンバーとピンクという現代手法で歴史的建造物を彩った映像美への単純な賛辞にとどまらない、声明という伝統文化にテクノロジーを融合させることで生まれた、新しい祝祭空間に対する深い感銘である。

本誌が提起する、「ルネッセ」実践の好例といえる、このイベントの総合プロデューズを担当したのは、大阪を拠点とするミックスメディア・プロダクション「COSMIC LAB (コズミック・ラブ)」。

「アートとテクノロジーを結びつけ、デジタルシステムまでを作品に昇華した未知なるヴィジュアル&オーディオの体験を探索する実験室」というコンセプトのもと国内外を舞台に活躍するCOSMIC LABが、高野山と出合ったことで見えたものは

シオンを行っている。

高野山でのプロジェクトを振り返り、「伝統や文化とは『古いもの』ではなく、『未来へと続いているもの』で、そこに対してコミットしてきた、その続きがここから始まったと感じました」と話すのは、代表・ディレクターであり、ColoMiller名義でVJ(ビデオジョッキー)としても活動する三浦泰理氏。

開創1200年というアニバーサリーイヤーに、声明をもとにして50年は語り継がれるようなことをしたい——。きっかけは、高野山真言宗兵庫青年教師会の僧侶からのそのような要望であったという。

仏教儀式で用いられる声明は、インドに始まり中国を経て奈良時代から平安初期にかけてわが国へもたらされた「声の音楽」である。謡曲や浄瑠璃などの邦楽に影響を与えたことから日本音楽のルーツとも言われている。

1200年近くにわたり連綿と伝えられてきた伝統的な声明と、最先端のプロジェクトシオンマッピング——かつてない組み合わせのイベント開催に難色を示される向きはなかったかと問うと、「これまで見たことがないものですから、企画段階ではアゲインストな風もあったようです」と笑う。しかし青年教師会などの熱心な働きかけもあって、実現の運びとなった。

異色の「お題」の世界観をどういう演出で表現できるのか。ちょうどその前に奈良の明日香村で石舞台古墳などにマッピングする仕事に携わった経験が生きたそうである。明日香村の石の文化は、渡来人の影響を受けてつくられたもので、単一族だと思っていた日本人が、実は色々なものを混ぜあわす「マッシュアップ」を得意とする国際的

何だったのだろうか。そのクリエイション活動のベースとなる大阪という場の魅力やアート&テクノロジーのこれからについてお話を伺った。

### テクノロジーがつなぐ伝統文化

大阪ミナミ、千日前繁華街のランドマークのひ



大阪ミナミの千日前、昨今外国人に人気の黒門市場がある筋の手前に、「味園ユニバース」(写真上)の建物がある。1956年に建てられ、かつては「ユニバース」(写真左)という昭和モダンなキャバレーなども入った歓楽施設だったが、現在は、新たな世代が集うライブやアートイベントも開催され、カルチャーを育む場として活用されている。

とつである味園ユニバースビル。近年公開された映画『味園ユニバース』の舞台ともなった、極彩色のネオンがひととき目を引く複合商業ビルの中に、COSMIC LABはある。

現在は外国人メンバーふたりを含む5人のチームで活動するが、仕事に合わせて外部スタッフと組みながら、フレキシブルなスタイルでクリエイ



奈良の明日香村にある石舞台古墳では、その名前の由来となった逸話をもとにしたライブ感溢れる映像演出と、ヴァイオリニストが奏でる埋葬者へのレクイエムで、観客を超時空の旅へと誘った。



独自に開発したオーディオビジュアルデバイス「Quasar (クエーザー)」は、キャップ状の装置一つひとつに、たとえば太鼓の音色と盆踊りをする踊り手の映像が組み込まれている。この色々な種類のキャップを、円形のテーブル上に自在に配置し読み込ませると、PC上や連動するスクリーンに、その複数のリズムと踊り手の映像が絶妙にマッチングし映し出される。

関西出身のふたりにとって、このビルの存在は子どもの頃からテレビ

COSMIC LABが近年開発したのが、オーディオビジュアルデバイス「Quasar (クエーザー)」だ。これは、動画素材を収めたキャップを円盤上に自在に配置しながら、「映像」と「音」を同時に奏でられる次世代ライブシステムである。Quasarを使った作品のひとつが「Celebrate Our Creative Roots」。「Future & Roots」をサブタイトルにもつ本作品では、日本古来の盆踊りの映像とシカゴ発の現代ダンスミュージックをクロスオーバーさせて、過去から未来へとつながっていく流れを表現している。

言葉では分かり辛いですが、実際に目の前で操作してもらおうと、まさに「百聞は一見に如かず」。円盤上にキャップを置くというシンプルな操作ながら、その配置の妙で映像と音楽が多彩に変化し、生命の誕生と進化していくさまを表現する。共通言語をもたなくとも感覚でその場にいる人間に訴えかける、熱量の感じられるパフォーマンスであり、海外での反応は非常に大きいことである。

海外でも高い評価を受けるCOSMIC LABのこうしたユニークなクリエイションの源泉はどこにあるのだろうか。

それをひもとくふたつのキーワードが、「バーニングマン」発、大阪「味園ユニバースビル」経由のアートパーティー「FLOWER OF LIFE」をその起源に持つ」というホームページの紹介文の中に込められている。

ひとつ目は「バーニングマン」。バーニングマンとは、アメリカ北西部・ネバダ州の荒野で1年に1度開催され、「奇祭」「アートで原始的な共同生活」などと称されるイベントの名称だ。何も無い荒野に新たなまちをつくり、数万人に及ぶ参加者が約1週間生活を共にし、最後はすべてを燃やして無に帰して終えるというこのイベントに、三浦氏と学生時代の同級生でもあるプロジェクトマネージャーの高良和泉氏のふたりは20代の頃より参加し、多大な影響を受けているという。

次に「味園ユニバースビル(正式名称は「味園ビル」)」。先ほどもふれたように、現在の活動拠点となっているビルのことである。味園ユニバースビルは1956年建築、地下につくられたキャバレー「ユニバース」を中心に、スナック、ダンスホール、宴会場などを備えた一大歓楽施設である。高度成長期の好景気に乗って繁盛し、80年代まではミナミ千日前の歓楽街を代表する存在でもあった。その前衛的な設計意匠は当初から話題となっており、アメリカの『LIFE』誌にも紹介されている。

「実際にやってみて、今回のイベントは『場面づくり』だと思いました。声明とマッピングが融合する。」

「実際にやってみて、今回のイベントは『場面づくり』だと思いました。声明とマッピングが融合する。」

約1週間にわたり開催されたイベントは評判を呼び、当初懐疑的な見方もあった高野山側から、「真言密教の聖地、壇上伽藍でのプロジェクトショーマッピングの上演は次世代のコミュニケーションの方法として、宗教や国籍の違い、信仰の有無、世代を超えて多くの皆様の心に真言密教の世界、深淵普遍の宇宙観の片鱗をお伝えできたのではなか

「文化は人がつなぐもの」。機会があれば、今後、文化という観点から、こうした山伏の魅力にも迫ってみたいと思います」

大阪のもつ「グローバル」なバランス感覚の魅力

日本文化のユニークさに開眼しつつある



2015年5月に開催された「高野山1200年の光——南無大師遍照金剛」。歴史ある大塔に、新たなプロジェクションマッピングの技術で本尊大日如来などが幻想的に映し出される。時空を超えた一体感を生む祝祭空間は観客を魅了した。

することで、今まで全く日常になかった空間ができあがり、高野山とシンクロしたかなと感じました。事実、声明や真言は場面を想起させるもので、目に見える現実のレイヤー(側面)とは別のレイヤーを複合させていくものだと思いますし、それによってリアルリティの認識が変容するバーチャルリアリティに近いものを感じました。そういう点でも、我々が手掛けるマッピングという手法と親和性は高かったと思います」と語る三浦氏にとって特に印象的だったのは、幅広い年齢層にわたる観客の反応である。信仰篤い高齢者層から、ディズニーやUSJなどでマッピングにも馴染んだ若者層まで、表層的反応は十色であっても、ある種の一体感をもって受け止められている姿に「普段絶対に共通項がないだろうと思われる人々が、見ている側面は違うのだけれど、その先にあるものが重なって、ここまで共有できる感覚を広げられるのかと感じました」と話す。

いでしょうか」と評されたそうである。以前、本誌117号巻頭対談で、空海による「日本的翻訳」についてふれているが、テクノロジーを融合させて声明を現在にアップデートさせた今回のイベントに対する高野山の柔軟な受容姿勢には、開祖の精神が今に根付いている、といえようか。

三浦氏は高野山の経験を通して、ほかにも色々な気付きを得たという。

「こんなに深い世界と、現代の新しいアートや音楽、そしてテクノロジーはやはり地続きなのだ、と。実は、高野山のプロジェクトに関わるずっと前から、自然のなかに音楽、アートをもち込んだイベントに携わる先々で、山伏や修験道が担っていた精神性が地域の風土として根付いていたことに気づいていました。勿論そこには「弘法大師空海」の足取りも多分に含まれており、以来、空海の存在を意識するようになりました。誤解を恐れずにいうと、既存のシステムからドロップアウトして、新たな視座を獲得し還元するという、ある種のカウンターカルチャーの源泉のような精神性を、古代の日本に感じ取ったのです。そういった感覚は日本にはなく、海外からの逆輸入でしかないと思っていた僕にとって、実は日本の山伏にそれに近い感性があったと知ったのは発見でした。

山伏は里と山を往来して、修行で得た知見を伝え、人々の生活を豊かにする役目を担っていたのです。『文化は人がつなぐもの』。機会があれば、今後、文化という観点から、こうした山伏の魅力にも迫ってみたいと思います」



毎年、アメリカ・ネバダ州の何も無い荒野に、世界各国から人が集まる「パーノイマン」のイベント。一週間の間、自給自足のような生活を送りながら、唯一「何か創造的なものを生み出す」ことに精を出す。最終日には象徴であるザ・マン（人形）を焼いて、無に還し何も残さない。写真提供／Reiji\_Isoi

CMでおなじみのものだが、実際に見たことはなかったそうだ。2001年、友人から「今、味園ビルが面白いから、ここでアートイベントをやってみないか」と誘われたときも、記憶に残るCMのイメージとアートは結びつかなかった。しかし、実物を目の当たりにして、海外のバーニングマンに刺激されていたふたりは「日本にもこんな場所があるんだ！」と大きな衝撃を受けたという。

なかでも圧倒されたのは、「味園ユニバースビル」という場に色濃く漂う「1970年の大阪万博の頃の空気感」だ。

「僕たちは万博開催のときにはまだ生まれていないのですが、その当時のポジティブな感覚がまだ大阪には残っているんです。大阪万博の時代につくられたものには、外に向かって開かれた独特の

だろうか。日本に来て日の浅いベン氏は、日本語の聞き取りもまだ苦手なようだが、そんななかでも今のチームでの仕事は「チャレンジ」があっという間という。日本語を話すこと自体がチャレンジ、仕事面ではこれまでの職場では決められたやり方でのプログラミングであったことに対し、ここでは新たなやり方でプログラムを組むこともチャレンジだという。

来日して3年になるプラヴィン氏は、前職はゲーム開発だったが今の方がやり甲斐があると話す。COSMIC LABでアートとテクノロジーの開発を学ぶなかで、今の時代は、テクノロジーは向上しているのに文化的な価値が低下していると感じるというプラヴィン氏からは、「今後次世代に対して、文化的な価値を残しているような何かをしたい」と頼もしい言葉が返ってきた。

では、プラヴィン氏の弁にもあったアートとテクノロジーのこれから、たとえば次世代に向けての教育の必要性などについてCOSMIC LABではどう考えているのだろうか。

これについて、3年前よりチームでモーショングラフィック（映像制作）を担当している西尾健志氏の場合を見てみよう。西尾氏は鳥取県出身。地元でひとりでVJやプロジェクトジョンマップピングなどの映像に関わる仕事をしていたところを、COSMIC LABに誘われてチームメンバーになったそうだ。映像に興味をもち、仕事にしたいと考えたときに、専門学校などには行かず独学で学んだという。独学とは非常にハードルが高く聞こえるが、西尾氏によれば「ウェブの存在が大きかった」とのことであり、ウェブ上に公開され

感覚があり、このビルにもそういったエネルギーを感じました。それまで日本では『この辺で止めておかなあかんかな』という壁を感じていたのですが、その壁をとっばらった、バーニングマンのような表現がここなら可能な、という印象を受けました。アートやクリエイティブな部分は自発的に出てくるものなので、「余地」や「隙」が必要なんです。だからこそ、サイクルを重ねてきた古いビルを舞台に気兼ねなく生まれてくるものもあるかな、と」（三浦氏）

「ビル内に空中ステージがあったり、今見ても驚くほどスタイリッシュでスペイシー（空間的）なデザインの衣装に、そうした歴史の残り香を感じました。僕らが来たときは時代に取り残され、訪れる人も少なかったのですが、逆にこのスペースでこそ時間をかけてやりたい表現の場がつけられると思いました」（高良氏）

以後、現在にいたるまで20年近く、この味園ユニバースを拠点にさまざまな活動を続けている。ちなみに、COSMIC LABとは「大阪市千日前」というローカルな場所と「ユニバース」という名称のギャップ感覚に面白さを感じ、「ローカルを突き詰めたら宇宙的なものになるのかな」という発想から、宇宙つながりでの命名とのことである。

味園ユニバースという魅力的な場との出会いが大きいいえ、一貫して大阪をベースとしてきたことについて三浦氏は、「東京に対抗意識があるわけではないですが」と前置きしたうえで、大阪というまちの「グロウカル（グロバルとローカルからの造語）なバランス感覚の良さ」をあげる。「もともと生まれもこちらですし、大阪のリラックスしたオープンマインドな気風が合っていると

ているチュートリアルで勉強して、プロジェクトジョンマッピングも習得したという。「今はウェブ上にコードシェアのサイトやチュートリアルサイトが充実しています。モチベーションが高い人にとっては学習の機会が得やすいですし、高い自主性をもっていけば学べる場はたくさんあって、そこが面白いと思っています。『アート&テクノロジーの教育制度の整備を』といった話もありますが、『やりなさい』ではなく、誰に言われることもなく自分でやっていく、自発的につくりあげられるカルチャーに惹かれます」という三浦氏の言葉に、高良氏も頷きながら、次のように続けた。

「我々は学ぶ場所がなかったから、自分で勉強してきました。自分たちで学んだからこそたどり着いた世界だと思っています。教育は大事ですし、学べる環境を整えることも重要ですが、『やりなさい』という自分の欲求をいかにして表現させるか。そこに労力を注いで、モチベーションを刺激していく方が大事。まず自分のカッコいいとか面白いという思いがあって、初めてそういうところにたどり着く。むしろ、そういうことを体験する場があるかどうかが重要だと思います」

### おわりに

三浦氏と高良氏にとって、「実際に見てはいないが、その存在は大きい」という1970年大阪万博に続き、2025年に再び大阪での万博開催が決定している今、それらを視野に入れた今後の展望を伺った。

「360度映像に包まれた空間をつくれたら、と考えています。たとえばガスホルダーのような

思います。あと、個人的には『ポアダムス』という、自分が好きな大阪のバンドの存在も大きかったですね。バンドの世界観がずば抜けてはいたのですが、メインストリームとは程よい距離感を保ちつつ、海外を見渡すとすごく評価されているというスタンスにも余裕を感じましたし、ローカルかつグローバルというバランスもとても良いなと思っていました」

現在仕事のフィールドは海外、東京が半分を占めるが、当面大阪を離れる予定はないという。先述したように、現在のCOSMIC LABのメンバーは、外国人ふたりを含む5人で構成されている。

三浦氏によれば「現在のメンバーの募集を、日本語と英語の両方で出したところ、応募者は全員外国の方でした。私たちもウェルカムの姿勢でやっています」とのこと。現在の外国人メンバーは、アメリカ人のベン・ジョンソン氏とスリランカ人のプラヴィン・リヤナアラチ氏。いずれもプログラマーだ。

使用言語はジャパニーズ・チューズデイとして日本語だけを使う日をつけている以外は英日半々、必ずしも意思疎通はスムーズではないが、そうした言葉の壁さえも「面白い」と楽しむ余裕が感じられる。まず、ふたりに大阪のまちの印象を聞いてみると、口を揃えて「東京よりリラックスできる」という答えが返ってきた。彼らにとって居心地の良い環境のなかで、COSMIC LABのメンバーとしての仕事をどのように感じているの

球体空間で、祝祭的な映像表現に挑戦してみたいと思います」（高良氏）「大阪を拠点にしつつも、さまざまな国であったり、文化的・技術的背景をもつ人々とチームをつくって、異文化を多角的に面白がって再定義するようなプロジェクトも展開してみたいですね。『Quasar』を進化させたデジタルアートのフォーマット上で、世界中のお祭りの要素を混ぜあわせて、リアルとヴァーチャルの境界がなくなるような次世代の祝祭空間をつくり出してみたいです」

それから、日本で独自に進化を遂げてきたデコトラアートともコラボレーションしてみたいです。近年はハイブランドの広告に起用されていたり、漸く世界が気付きだしたりリアルなクール・ジャパンドだと思います。やはり自分はインディペンデントな（自発的な）カルチャーが好きなんです。あとは、半径が小さくとも、好きなことを自由に表現・交感できる場としてのコミュニティの活性化を目指したいです。カルチャー、ビジネス共に、自分たちの原点はそこなので」（三浦氏）



COSMIC LAB  
コスミック・ラボ

VJ・ディレクターの三浦泰理氏が代表を務め、アーティスト/クリエイターがコラボレートするミックスメディア・プロジェクトするプロジェクト。アートとテクノロジーを結びつけ、デジタルシステムまでを作品に昇華した未知なるヴィジュアル&オーディオの体験を探索し続けている。代表作「高野山1200年の光」は第2回JACEイVENTアワード超世代アート賞を受賞。2017年のカザフスタン・アスタナ国際博覧会において、日本館の特別コンテンツを手掛けるなど、幅広く活躍する。