

デジタルテクノロジーを使用したアート作品の 現代美術のドメインでの可能性

Possibility in contemporary art domains of artwork using digital technology

稲垣 匡人 Masato Inagaki

デジタルハリウッド大学大学院 修士

1. テーマと取り組みについて

近年テクノロジーを使ったアート作品が一般の人々にも急激に認知されるようになった。しかし、現在、主に一般に認知されている作品はいろいろな観点からまだ過渡期であり、今後は多様性が加速し、作品自体のクオリティが問われてくると思われる。そこでクオリティの高い作品制作を現代美術というドメインで志しつつも、世界を見据えて評価と対価を得られる方法を模索した。

現在デジタルアートは広告、イベント等の商用向け、もしくはメディア・アートの領域での発表が多い。イベント、広告でのクリエイティブは消費社会に巻き込まれた消耗戦でありレッドオーシャンに落ち入りやすく、またメディア・アートはアカデミック色が強く、難解で閉じられた印象があり作品のマーケットはあまり存在しないと考える。一方、現代美術の領域は日本にはマーケットが存在しないに等しいが、世界的に見るとビデオゲームの市場規模と同等の安定したマーケットと多くのコレクターや愛好者が存在する。

また、ここ数年でデジタルテクノロジーにより我々の生活や価値観が大きく変わりつつあるにもかかわらず、テクノロジーを使用した作品はまだ希少であることもあり、新機軸を打ち出すべく現代美術のドメインをターゲットとしてデジタルを使った作品の発表に挑戦する。

我々は元来3DCGやビデオゲーム制作の請負を軸として10年強、会社組織として活動してきたが、請負形態の業務の将来性に限界を感じていたこともあり、2014年からオリジナルで幾つかインタラクティブ作品を製作し、テストとリサーチを兼ね3年ほどかけヨーロッパ、東京、アメリカの様々なジャンルの展示会で出展を行った。その結果様々な反応を得ることができ、製作したオリジナルコンテンツが世界で通用できるクオリティにあるという自信と確証を持たせた。

この時点では現代美術作品として製作したわけではないが、観客のフィードバックからアートに造詣が深いと思われる方々からも興味を持っていただけることに気づくことができた。

そこで2015年から世界の主要な現代美術のアートフェアであるアート・バーゼルを中心としたヨーロッパ、アメリカ、アジアのアートフェアを視察、リサーチしたところ、現時点ではテクノロジーを使った作品はまだ主流ではないものの、有力なギャラリーによってはデジタル作品に興味を示しており、作家の囲い込みや育成を行っているところもあることが確認でき、今後様々な作品が出てくる兆しがあると感じた。また、村上隆氏、奈良美智氏、草間彌生氏等は絶大な人気があり、作品が高値で取引されており、西洋のコンテキストとは異なる日本人アーティストの可能性も感じる事ができた。



また、このテーマを本校で研究課題としたこともあり、本校の紹介がきっかけとなって草間彌生氏らを扱う美術館である軽井沢ニューアートミュージアムから声がかかり、テクノロジーを使った現代美術の今後の流れを示唆する「アートはサイエンス」展への展示の依頼があった。「アートはサイエンス」「アートはサイエンスII」の2つの展示会にジョン・ケージやナム・ジュン・パイクなどそうそうたるアーティストと一緒に取り上げていただいたことによって、現代美術作品としての可能性を認めていただけた形となり第一段階には幸い到達する事が出来た。また、軽井沢ニューアートミュージアムの展示に関しては、いらしてくれた観客の方より「作品を体験してうつ病気味の妻の気が晴れた」という感想や、有名な元アナウンサーの方から「とても素晴らしいので是非東京駅に設置すべきだ」というメールをいただいた。グッゲンハイム美術館からの視察ツアーの方からもいくつかの好感触を得ることが出来た。



2. 新規性と独自性について

現在、現代美術界とメディア・アート界の間には壁が存在し、テクノロジーを使って作品を製作する作家はアルスエレクトロニカ等をはじめとするメディア・アート界を志すケースが多い。作品にも一定の傾向があり、現代美術界ほど多様性を受け入れにくい印象がある。反面、現代美術界ではマーケットやある程度の多様性はあるものの、コンサパティブな側面もあり、ここ数年のテクノロジーによる時代変化をまだ受け入れられていない印象もある。

しかしアート・バーゼルで有力なギャラリストの話を知ると、デジタルの作品には一目おいており、現代美術でも次の大きなムーブメントになり得ると考える。しかし、業界的に今までテクノロジーと疎遠だったこともあり、テクノロジーを使った作家の発掘やマネジメントには腐心している印象も受けた。作家としてもアート面とテクノロジー面両方を極めるには相当な時間がかかると思われ、作品のタイプにもよるが1人で完結させるのはもはや困難であることも要因の一つではないかと感じた。

自分個人としては美大で彫刻を専攻し、学生時代は現代美術の作家の作品制作のアシスタントや美術館のスタッフとしての経験があり、予備校時代を含めるとアナログでの経験が7年ほどある。その後、テクノロジーを使った作品に出会い可能性を感じたことから本校のスクール1期生としてCGを学び、ビデオゲームやCGの業界での制作実績が二十数年ほどある。また、会社(daisy*)を立ち上げてからは3DCGやビデオゲームの開発に関わった10年強の制作実績があり、また十数年前に製造業以外で日本で初めて3Dプリンタを導入する等して、ビデオゲームやCGのノウハウを横展開する事により、大手企業のプロトタイピングやコンセプトメイキングにも関わってきた。これらで積み上がったアナログ(現代美術)とデジタル両方の制作経験から得たスキルやテクノロジーが会社形式でチームとして蓄積されており、基本的にビデオゲームで培ったリアルタイムグラフィックスやAI、インタラクションのノウハウは作品製作において最大の強みになると考える。



3. 今後の展開と目標

前述の状態から踏み込んで行くためには、引き続き良質な作品の製作を基本とし、並行してマーケットのリサーチやブランディングをグローバルな視点で行っていく必要がある。直近の次のステージとはワールドワイドかつ現代美術界で力のある海外ギャラリーやキュレーターへのアプローチと考え、昨年末より徐々に開始し、海外に販路のあるとあるギャラリーからのオファーを受けるに至った。

また、アートの次の領域を切り開いていくことにより、デジタルテクノロジーを使用しているにもかかわらず既存のアナログの作品と同様もしくはそれ以上に作品にふれた人々の心を震わせられる体験を創出する事により、何らかのポジティブな影響や体験、感動等を与えることを最終目標としたい。