



メディア・アーティストのススメ

オランダに行ってきた。ロッテルダム市の現代美術ギャラリー「ヴィッテ・デ・ヴィズ」から、「Play-use」というタイトルの企画展示に招かれたのだ。アーティストでもない私が、なぜギャラリーに呼ばれるのか? ここでは、展示のようすを紹介しつつ「欧州から招待される方法」を伝授してみよう。

「Play-use」は、「遊びと実用」とでも訳せばいいのだろうか。いわゆる「ネットサーフィン」が典型だと思うが、実質的な利益を求めているのか、遊びでやっているのか判然としない行為が、私たちの生活には意外に増えてきている。特にパソコン関係では、新しいIOSをインストールしたり、カスタマイズの妙にハマっていたり、実際に使う以前の作業に趣味的な楽しさを感じている人が少なくないと思う。また、かつて仕事の時間とオフの時間は明確に分かれていたわけだが、世界的に増え始めた「ホームオフィス」というワークスタイルにおいては、それを分けることの意味は小さい。

そんな状況を背景に「Play-use」では、美術だけではなく、ゲーム、建築など横断的な分野から出品者が選ばれたのだ。筆者が出品したのは、ニンテンドウ64のゲーム『巨人のドシン1』をモチーフにしたインスタレーション。ゲームの中では、南の島に現れる巨人と、島の住人とのコミュニケーションがテーマのひとつになっているため、ミニチュアの「島と住人」を設置し、来場者自身が「巨人」になったように感じさせるしかけだ。展示のメインとなるゲーム自身が、地形を变形させて遊ぶ「砂場遊び」のデジタル化であり、ツールの機能を備えたエンターテインメントなので、「Play-use」というコンセプトにぴったりハマってくれたようだ。

他の展示はバラエティーに富んでいる。ロンドンの建築家からは、スニーカーやコーラなど商品のCIを拡大解釈する作品。MITのアーティストからは、小さなバックパックに録音装置を仕込み、街中でイライラして叫びたくなってきたときにそれに向かって叫び、後で人が居ない場所その音を「解放」する皮肉っぽいヒーリング装置など、いわゆる「現代美術」の枠には収まらないものも多かった。個人的におもしろかったのは、ピンポンを



使ったインスタレーションで、球にシールが貼ってあり、プレイしようと思っても意外な方向にバウンドしてしまうというもの。プレイヤー同士が、うまく球を打ち返さないというラリーが続かないのだ。これは、「競争」原理が働くスポーツに「協調」の精神を持ちこむ試みだという。それを強調するように、ラケットには世界各国の国旗が貼られている。

さて、1998年以降私が欧州に招かれた回数は、もう10回近くになる。目的は、講演や審査委員、企画展示などさまざまだが、積極的に売りこみをしたわけでもない人間が呼ばれる回数としては、かなりの数ではないだろうか。自慢でも謙遜でもなく書くのだが、その理由は、私が優秀なせいではなく、この業界自体が圧倒的な売り手市場だからだ。日本のゲームやアニメ、マンガといったポップカルチャーに対する欧州からの興味は、日本ではまったく想像できないほど大きい。ビジネスとしてだけでなく、アートや文化の観点から「日本独特のもの」として評価されているのだ。

そうした分野に詳しい日本人には、メディア業界や美術業界から大きな需要がある。会議や講演は英語がある程度以上できないとキビしいが、メディアアートや空間展示なら、日常会話程度でオーケーだ。実際、筆者が呼ばれるさまざまなイベントでも、英会話がうまくない日本人アーティストが活躍しているのをよく見かける。今からでも遅くはない。欧州で仕事をしてみたい人は、メディアアーティストを目指そう。最初の一步は、自分のウェブサイトを英語化することだ。

Jump www.wdw.nl

飯田和敏(ゲーム作家) 渋谷城太郎(空間デザイナー)との共同企画。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp