

企画2 グローバル化するポピュラーカルチャーと コメンテーター 高田哲雄
国際文化学
コメント

Tetsuo TAKADA

●メディアアーティスト・
文教大学教授

実は自分で説明するのもわざとらしいんですけども、このプログラムのポスターをデザインしたのは私でございます。なぜそんなこと言うかという
と私がここにいる理由がこれなんです。デザインしたので居させてもらって
います。(笑)

私が先程紹介いただきましたように、CGを教えてるって言いましたけれど、
ここで今までの「知られざる世界」か、「知ってるつもり」か分からない
んですけども、本当に先生方のお話し、ドッキリしましたというか非常に
面白かったですね。感心して聞かさせていただきました。大変勉強になりました。
「言うことナシ」に近いです。

ただ私として逆にいろいろちょっと言っとかなきゃいけないんで、何か
しゃべらないと帰らせてもらえないんでしゃべりますけれども、私も作品
を作りながら考えてるんですね。私は一人の作家であり…教員のほうが収入
が多いんですけども…考えながら作っていることを理解してもらえればな
と。ですから今は諸先生方が説明していただいたことはものすごく身にしみ
て感じます。

ただ作る側になりますとね、これは何かが定立しないと作れないんです。
実は、こういうあらゆる状況をね、歴史つまりメディアの歴史から、今、「演
劇はダイレクト表現」と私考えていますけれども。全部が自分の中で基本的
には矛盾なく取り込まれてないと次の表現ができないんですよ。

で、ひとつ言いたいことは鶴飼先生が最後におそろおそろ何ですか「ちょっ
とメディアが他と違うので…」なんて遠慮しながらしゃべっていただけ

ど…大事なことはね、実はメディアっていうのはバーチャルな伝達なんですね…結局全て。

演劇っていうのは…勿論嘘を演じてることもあるけども、基本ダイレクトなんですよ。直接表現です。我々は長い歴史の中で最初は…原始時代には基本ダイレクト表現しかなかった。直接伝達するんですよ。見よう見真似で、その時は言葉も無かったわけですよ。

怒りを顔で表現する際「この野郎っ」で…「この野郎っ」で言えないです。「ああっ」で言って。つまり私に言わせれば最終的に人類の歴史が行き着くところというのはひよっとしたらもう言葉もいらぬ、メディアもいらぬ。あらゆるもの…我々が何かに託した記号も全部いらぬ。でもフィーリングで伝わる…それはダンスか演劇か音楽のような世界かもしれない。

でも我々は今、この矛盾した社会にいるためにそれだけでは伝わらない。つまりあらゆる矛盾を説明するために言葉があり、理論があり、その理論を次から次へ構築していく。やれマルクスだエンゲルスだ何とかだとね。

資本主義はこうだということをやっ、初めて自分の正当性を伝えられるか、伝えられないか…。

まず更に矛盾がある組織というのはですね、そういう中でひとつ大変すばらしい発表を聞いた後で考えたのはですね…いろいろメモしているうちにね逆に自分も分かんなくなってきたんですよ。(笑)

実は大衆というか消費者と言ったらいいのかな…実にわがままであるということに気がついたわけです。つまり満足してないんですよ。直接伝達でも満足しなかったわけです。歴史をたどったらね…そこで絵文字が必要になったり、いろいろなもので伝えるようになった。だけどここに来て、いっぱい最高度の…私が今コンピュータグラフィックスやっていますし、立体映像もやってるし、今最高に表現できるハイテクノロジーを利用して、伝達することも研究しやっていますけども…でもこれは人間の欲望の最頂点に向かってるにしかすぎない。それを受ける側も、もっともっと刺激的なものをもっともっとリアルなものを、メディアで伝えてほしいというところまで来てるわけです。

だから例えば漫画というひとつのフィールドを、いわゆる印刷メディアとしての漫画というフィールドを満足しきれなくなってアニメーション、動画という世界になっている。勿論それはあらゆる歴史の中で映画とかラジオだとかそういうメディアに、どんどん次から次へと追い越したり追い越されたりしながらですね、変化していく。その先が非常に実態に近いバーチャルで3Dで狙ってきてるわけでしょ。終いには手で触れる…いや香りも必要だっ
てなってきた。

こういう中で我々作る側っていうのは常にひとつのメディアの中で最初はやって生きている。私も絵画やっています。絵画でフランス美術賞展に入ったりしてます。その絵画の中で他の人よりも優れた絵を描こうと必死になっていた時期があるんですよ。でもその絵画というサークルの中でも限界がくる。じゃあその限界の中でもどんどん頑張れば平山郁夫になれるかしのれないけれどそれに意味があるんだろうか、というふうに…。

そのメディアを飛び出してじゃあ違う映像でもいいし、コンピュータをやるか…そういうふうに変わってくる。どんどん…どんどん、だから実は作る側もそういうチャレンジの中でずっとそこを死守する人と、死守して死んでしまう人といっぱいいるんですよ。例えば有元利夫さんという画家を皆さん知っていると思いますけどね…私どもと同じくらいの世代なんですけど、年がばれちゃうけど…そればかりやって本当に命を落としちゃった。若くしてそういう人もいます。でも立派だと思えますよあの人。

だけれどもそういうふうにとんどん…とんどん、まあ表現のメディアっていうものが変わっていく中で、我々も生きるためといえはそれまでですけど。作る側も常にそういう戦いの中にいる…実は。だから先程からずっとこれはいろんな話になっちゃうけども、ショットさんの話とか聞いているとですね、実は本当にもうあれは戦いです…作っている人たちの。

自分の漫画がアメリカでヒットするかどうか、本当に戦いですよね。それ以前でも戦いだと思えます。漫画の原作作る段階でもみんな戦い。戦いで生き残った人たちがそこまで行ったということがすごく良く分かるんですね。それから僕、森川さんの…もう本当にねレジメを見たら嫌に硬いんで僕はコメントを用意していたんですよ。

「本当はこれはなぜこういうことになるかというとアーノルド・J・トインビーも勉強してそこから分かることです。つまり歴史っていうのは新しい戦略が入ってきた時にそれに構える…応戦する力があることによってそれが…文化が繁栄していくと。しかしあるところでそれに逆に勝ってですね、頂点に行く途中で満足しちゃって逆に徐々に減びる、というのがこれトインビーですね。」

そんなコメント用意してたんだけどね…。

実は森川さんの今の話というのがめちゃくちゃ面白いんで、そんな何か勝手に話すどころの騒ぎじゃなくなっちゃったのもうそういうことはやめました。最後は私がいい加減にしゃべってもインソンさんがまとめてくれるということなので、もうバトンタッチさせていただきます。