

メディア・アーティスト 高田哲雄氏

デジタルアート業界の先駆者

40年以上もCGの可能性に挑戦

チームラボやライゾマティクス、ネイキッドなどが展開する「デジタルアート」のイベントが、世界的にも人気を集めている。その「デジタルアート」の可能性に1980年代から着目し、作品制作や発表しているのが、メディア・アーティストの高田哲雄氏（亜細亜美術協会理事長、文教大学名誉教授）だ。オーソドックスな芸術を出発点として、40年以上もデジタル表現にアプローチしてきたデジタルアート業界の先駆者ともいえる高田氏取材した。

（川田宏之）

高田氏は1972年に 前後する機会が数回あり、コンピューターが役に立

東京芸大大学院に進学、当初は「アートの世界で つばすはない」と高田氏

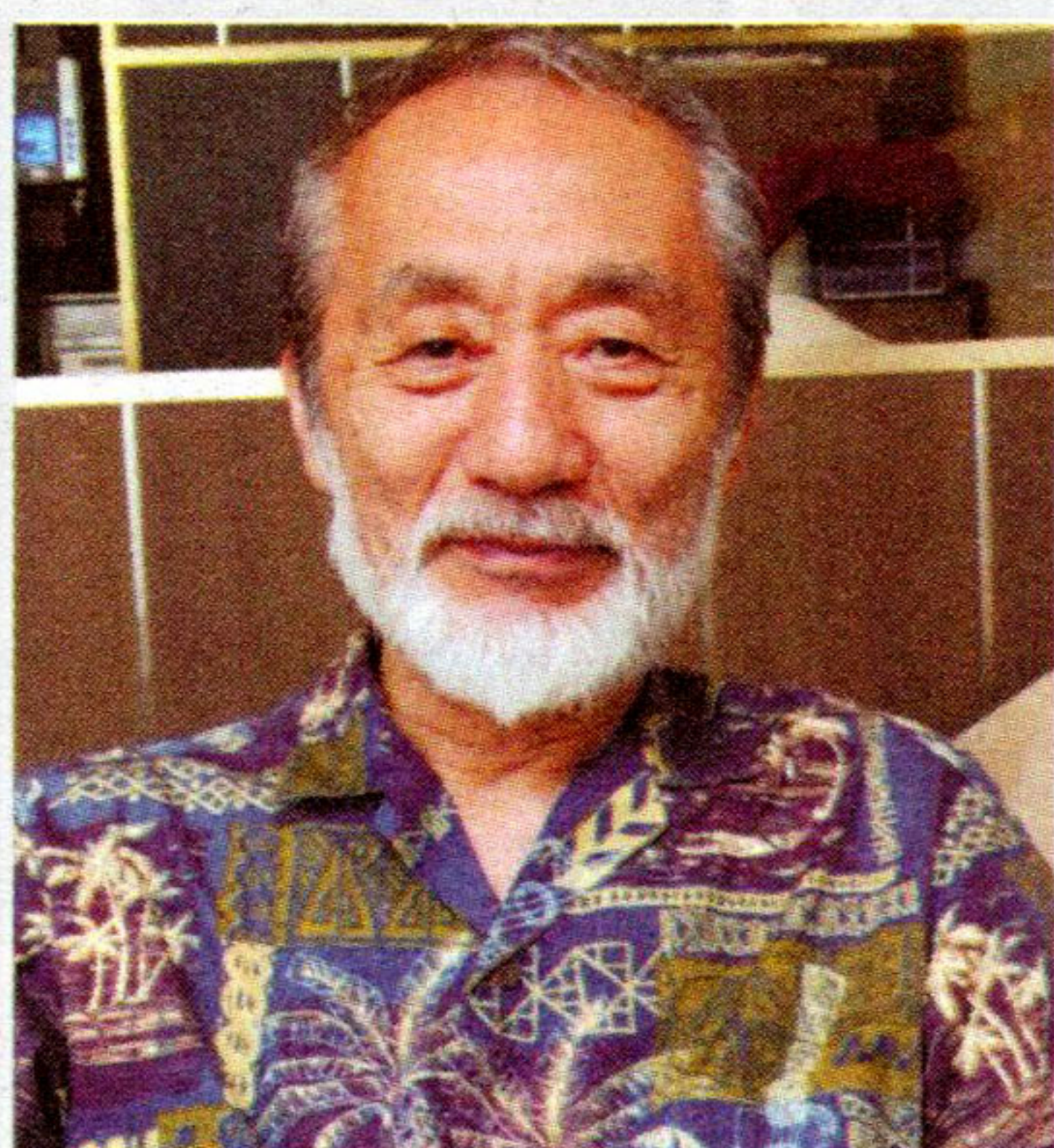
装飾造形やデザイン理論を学び、78

年に新潟青陵女子短期大学に着任し

た。日本デザイン学会では同じくデ

ジタルアートの先駆者といえる河口

洋一郎氏の発表と



高田氏

は疑問を抱いたとい

いう。その後、少し考

えが変わり、80年

にこれが人生選択

の岐路として、

「6万円ぐらいの

コンピューター、

捨てるも同然」と

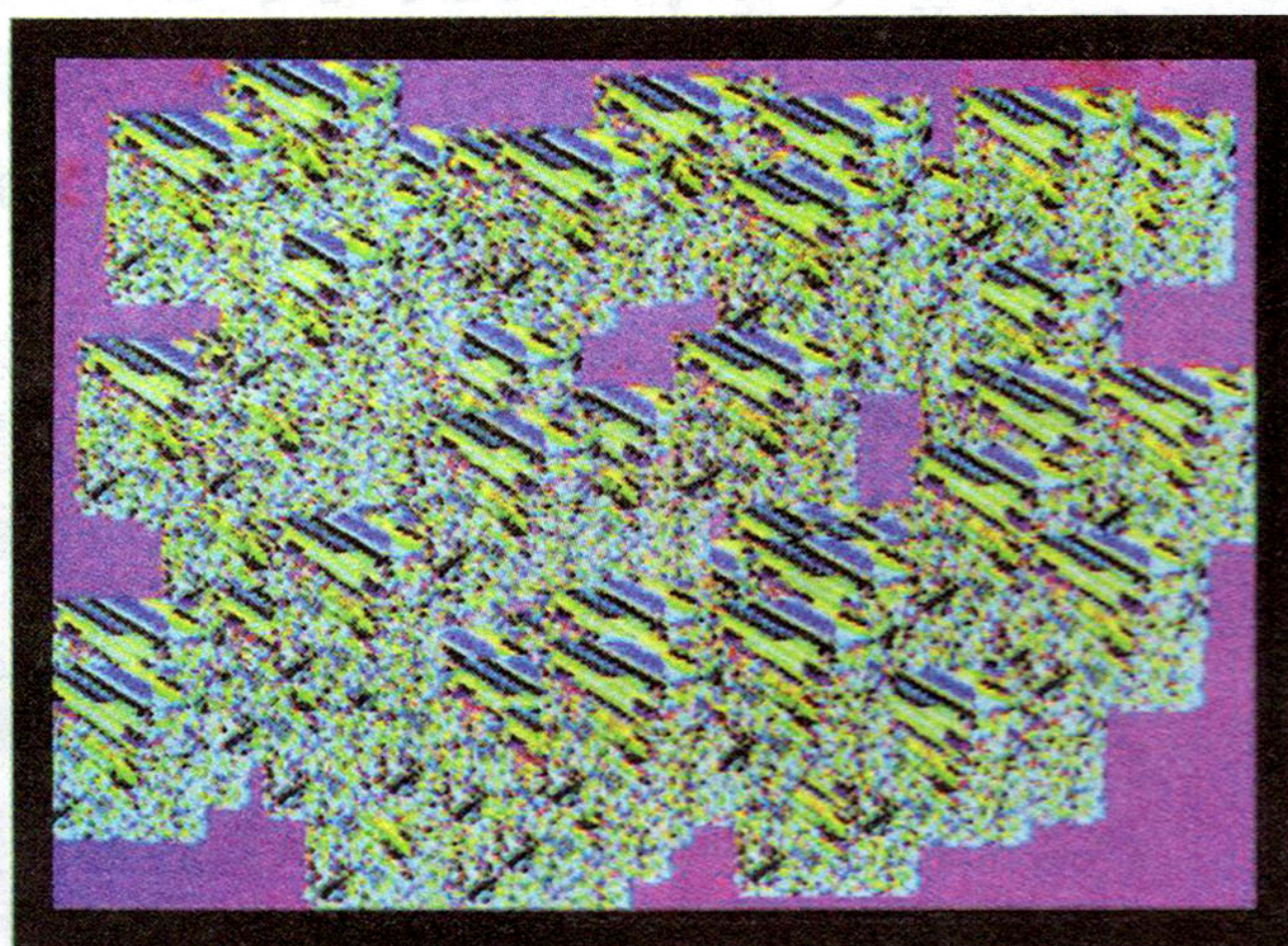
の思いで購入したのが、アドテック社製のカラーBASICSコンピューター「ORANGE」であったと

回想する（当時のApp

le IIは30万円以上）。

当時の小型コンピューターは「マイコン」と呼ばれていた。実際にBASIC（プログラミング）を学んで、グラフィック

描画に挑戦したところ、予想を超えた新鮮な驚きを体験したという。



1981年にFM8で制作したCG画像



1995年に自主制作したCGアニメーション作品「A to Z」

その後、ワークステーション並みの設備とは90年までは無縁で、アップルの講演を依頼され、音声会話をしながら、スクリーン上にその場で自動的に絵を描くプログラムを発表した。

85年には、ヤマハ「YIS-503」を使い、私立短期大学協会主催「美術デザイン教育担当

会においては、81年から

学」に着任した。当時、

実験映像で脚光を浴びた

松本俊夫教授や、アニメ

ーションの相原信洋教授

も先に在職していた。

95年には自主制作した

CGアニメーション作品

『A to Z』をNIC

OGRA PH OSA K

Aで発表した機会にデジ

タル・ハリウッド代表の

杉山知之氏とも面識がで

き、後にデジタル・ハリ

ウッド研究所顧問を受け

ることとなったという。

またこの年から200

5年まで、日本デザイン

学会においては連続して

「CG&AI」をテーマ

に研究発表している。

なお教育機関について

は、マイコン時代の旗頭

でもあった安田寿明教授、

映像作家の佐々木昭一郎

教授が在職する文教大学

情報学部 広報学科（現

メディア表現学科）に2

語っている。

高田氏は「長年デジタ

ルアートの可能性にチャ

レンジしてきたが、現在

も創作意欲は十分にある。

この秋にも都内で作品の

発表を予定している」と

語っている。

000年から赴任し、メ

ディア制作専用PC教室

や放送局並みの撮影・音

響スタジオ、リハーサル

ルームを有する場に恵ま

れることとなった。

以降、「立体EXPO

2010」（パシフィコ

横浜）、「デジタルコンテ

ンツEXPO」に201

1から連続9年間（日本

科学未来館および幕張メ

ッセ）、2014年（第

15回「JAPANE

PO」（フランス・パリ）、

「SIGGRAPH As

ia 2018」など、

12回のイベントで発表を

実施している。