

1999 年度森泰吉郎記念研究振興基金 研究報告書

研究題目 Distanced Furnitures Project
公共空間へのテクノロジーによるアプローチ

2000 年 2 月 29 日

政策・メディア研究科 修士 2 年 藤村 憲之
e-mail noriyuki@sfc.keio.ac.jp

1. はじめに

この研究は、公共の場所においてどのような表現が、テクノロジーによって可能なのか、その可能性を探るものである。

99 年度は、作品 "Distanced Furnitures" の企画、製作、展示活動を行った。"Distanced Furnitures" は、ゆり椅子のゆれ、を、椅子同士がお互いに伝達し、ゆり椅子に座り、ゆらす観客の間に、触覚的なコミュニケーションをつくりだす作品である。この報告書では、この作品の目的、実現の方法、実際に公共の場所で行った展示企画 "Public Communication Sculpture" について報告し、今後わたしたちがめざしてゆく方向性を示す。

2. 研究計画

2.1 目的

公共空間におけるコミュニケーションをテーマとしたテクノロジー・アート、メディア・アートのさらなる可能性を探ると共に、公共の場所における自由な表現の意味、問題点についての実践的な考察を行う。

2.2 既存の表現の手法とその問題点

公共の場所における表現には Performance や Public Art といった形態が存在する。これらの表現形態はまず美術館のなかでの表現から、新しい表現をその外で生み出そうという 60 年代の芸術運動にはじまった。[1]

しかし現在ではその運動は形骸化し、美術館よりも多くの層の観客を獲得する手段、あるいは公共の場所を装飾する手段になってしまっている。

また、Site specific という名で分類されるような、作品が、その置かれる場所に対して意識的であることによって、美術館における表現と差異化をはかってゆくような作品、作家もいくつか知られている。[2]けれども、これらの作品においては、作品に対する観客の感想や、作者の意図に対するリアクションをひろいあげ、また作品に反映させるような方法で製作展示は行われていない。公共空間とはなんなのか、といった問題への様々な意見を拾いあげ、また公共の場所に集まる様々な人々の間の対話を生み出すことは、ほとんど不可能である。

[1]ネオダダ、Fluxus, といった、伝統的な芸術に対する異義申し立ての活動。

[2]Christo, Dennis Oppenheim, Richard Long, Robert Smithson など

Distanced Furnitures Project - Public Space and Technology

2.3 概要

以上の問題意識に基づいた、Distanced Furnitures の製作展示の概要を以下にあげる。

a.Interaction

作品や表現のなかに、観客の参加性をつくりあげてゆく方法としてInteractiveなテクノロジーを用いる作家は多い。^[1]Distanced Furnitures においても、表現における Interaction の可能性を探ることに主眼をおいている。また、Distanced Furnitures では特に、公共の場所で不特定多数の通行者が作品に触れてゆくことに考慮し、できるだけその使用法の解説を要しないような Interaction のデザインをすすめた。

この目標に対して、Distanced Furnitures では、揺りいすを観客との Interface とすることで、“ゆれ”という情報を伝え合う、という Interaction を発生させている。また、椅子、とくに揺りいす、という誰もが知っているものを扱うことで、“座る”、“揺らす”という、観客が作品を体験するために必要な行動が、自然におこるように工夫している。

b.Shared Environment

Distanced Furnitures においては、作品、表現を介して観客に作者の意図を伝えるだけでなく、同時に作品に参加している観客同士の関係に働きかけることを目標とした。

Distanced Furnitures は、作品と観客のあいだの Interaction にとどまらず、観客同士の Interaction を積極的につくりだしてゆく作品である。作品の向こうに、他の観客がみえてくるような表現をつくりだすことによって、公共の場所の重要な要素である、共有の環境 Shared Environment^[2] ができてゆく条件とはなにかを考えることを目的としていた。

このため、Distanced Furnitures では、複数の椅子を展示会場に設置し、ひとつひとつの椅子のゆれが、おもりとモーターによって他の椅子に伝わるようにしている。これによって作品に参加している観客のあいだに、他からは分からない、触覚的な(ゆれ、は触覚的なもの)共有感覚がおこる。Distanced Furnitures は、ゆれ、という情報を共有する Shared Environment である、と言える。

実際の展示では、様々な種類の人々が通り過ぎてゆく公共の場所に Distanced Furnitures は置かれ、観客は自由にこの環境に触れ、少なからずの人々が、ふだんすれ違っている他人と、“ゆれ”を共有したのだった。

2.4 本研究の現況

- 1999年 05月 "Distanced Furnitures" コンセプト、アイデア作成
- 07月 "Public Communication Sculpture" 展、銀座地下道での展示
- 09月 銀座での展示が『新建築』誌の展覧会ニュースにとりあげられる

[1]岩井俊雄、Jeffly Shaw 等の作品が知られている

[2]Media art の分野では、Virtual Reality 技術を元にした Shared VR (共有された仮想現実環境) という分野で様々な作品が製作されている。藤幡正樹による Global Interior Project、Sony によるツール、Community Place など。

Distanced Furnitures Project - Public Space and Technology

- 1 0 月 "Public Communication Sculpture"展、よこはまクイーンズモールでの展示
- 1 1 月 "Open reserch forum" (慶応藤沢キャンパス)での展示
- 1 1 月 日経 BizTech (オンラインマガジン)にとりあげられる
- 1 1 月 "Digital Media Competition" (慶応藤沢キャンパス主催)にて、
"Public Communication Sculpture" 展が佳作を受賞する
- 2 0 0 0 年 0 1 月 修士論文 "個と個の関係から読み解く公共空間" に
"Distanced Furnitures" をまとめる。

2.5 展示企画 "Public Communication Sculpture"

"Public Communication Sculpture" は、慶応大学湘南キャンパスの学生を中心^[1]に、公共空間での Interactive な表現を行うために企画された展示である。9 8 年 1 2 月の湘南藤沢キャンパスでの展示をはじめとして、3 回の展示を行っている。

"Public Communication Sculpture" は以下の特徴をもつ

- 1) 公共の場所での展示のために、作品の製作者が自分達で企画、交渉を行う。
- 2) 展示される作品は、観客の参加なしには(つまり、触れたり動かしたりしなければ体験できない
- 3) 展示される作品によって、観客同士がなんらかの関わりをもってゆく

Distanced Furnituresはこの第 2 回(銀座地下通路での展示)、第 3 回(よこはまクイーンズモールでの展示)にて展示された。

2.6 今後の課題

a. 継続した設置

公共空間における展示の許可を長期にわたって得ることは、現状ではとても難しい。ギャラリーや美術館といった、そもそも展示のために用意された場所であれば状況は変わってくるが、普段は人の通行のため、という用途でしか考えられていないような地下道、商業施設の吹き抜けといった場所では許可を得ることがとても難しく、結果として現在までの展示は、それぞれ 2 日間のイベント形式となっている。

今後の目標として、1 週間から 1 ヶ月といった長期の展示のなかで、公共物として作品にくり返し観客が触れてゆくような環境を作ることが、展示される場所と作品の関係を作るためには必要である。

[1]藤村憲之、宇井のどか、瀬藤浩嗣(いずれも 9 9 年度政策・メディア研究科学生および訪問研究員)ほかに WWW 製作は尾崎さやか(武蔵野美術大学)、その他ボランティア的に協力する多数の学生による。

b. Interaction の分析

Distanced Furnitures では、椅子のゆれ、という身体的、触覚的な情報がお互いに伝達される。このような情報が、まず情報として認識されることも今までまれであったし、それを伝達するような装置もほとんど存在していなかった。[1] 作品 Distanced Furnitures では、このような装置が、実際に実現され、展示され、体験された。修士論文 ”個と個の関係から読み解く公共空間” ではそこでの観客の行動について考察を行った。[2]

触覚的な感覚を伝える媒体として Distanced Furnitures を改良することとともに、それらを観客がどう扱ってゆくのかを、今後も展示のなかから分析してゆきたい。

c. Local な展示、Global な展示

現代美術の分野における "Site specific" という方法は、その作品が置かれる場所の固有性に対して意識的に作品を製作することだった。これに対して、"Distanced Furnitures" の製作において意識されているのは公共空間における Communication の方法、質である。これは多くの人がすれ違う公共の場所であればどこにでも見い出せるもので、Distanced Furnitures はどこにでも設置しうる、と言える。

今後様々な場所で展示を行うと共に、Internet, World wide web を利用して、別の場所に置かれた Distanced Furnitures の間でゆれの情報をやりとりする試みも行ってみたい。

d. non-verbal communication の研究へ

公共の場所で、他者との、言葉によらない形でのコミュニケーションを発生させる作品として Distanced Furnitures を考えたときに、揺りいすは単にひとつの Interface の例である。ゆり椅子を扱うことによって、ゆれ、という情報を扱うことが決まったわけであるから、映像や音にもこの分野では素材としてまだまだ可能性のある分野であり、そこで扱われる情報の種類、質には他の可能性もあると思われる。今後これらの素材をどう使い、どのような情報を伝達しうるのかを研究したい。

特に、Interactive 性をもった作品群がもつ観客との Communication 手段である、音、図形、触覚、それらの動きには、non-verbal communication (言語によらない Communication) の方法としての可能性がある。non-verbal communication に関する研究はここ数十年本格的になされてこなかったが、Global なメディアの発達の中、今後注目されるべき分野であると思われる。

Internet, 特に World Wide Web, E-mail といった、Global 性をもちながらも文字を基本としたメディアが発達する一方で、それらのユーザーとして増えつつあるのは老人や子供といった、母国語以外をあやつることが難しい人々であり、主体的にこれらのメディアを操ることが彼等にとって難しくなっているのは事実である。この問題は日本にとどまらず世界的に広がりつつある。Global なメディアの登場とともに、言語によるコミュニケーションがもつ壁もみえてきた

[1] MIT Media Lab の Tangible Media グループによって技術面での研究がなされている。

[2] 作品への参加への躊躇や、連鎖的に観客が集まってゆく様子など。

のである。

non-verbal communicationのための道具としてInteractiveな作品を研究し、製作することは、この問題の根本的な解決にはならないかもしれない。けれども、Globalとはどういうことか、世界のどこでも、Communicationすることができる、とはどういうことか、というGlobalなメディアのもつ本質を体験するための試みと、そのための道具としてのInteractive性の研究は、今後重要になってゆくと思われる。

3.References

修士論文 ” <個と個の関係> から読みとく公共空間 ”

PDF フォーマット

<http://www.sfc.keio.ac.jp/noriyuki/thesis/thesis0117.pdf>

Artwork"Distanced Furnitures"

現在までの展示

<http://place.mag.keio.ac.jp>

ORFでの展示

<http://www.sfc.keio.ac.jp/ORF99/exhibition.html> (したのほうにあります)

日経 BizTech の記事

<http://nmc.nikkeibp.co.jp/news5/m0165.html>

<http://npc.nikkeibp.co.jp/npc/headline/991122.html>

Exhibition"Public Communication Sculpture"

ホームページ

<http://place.mag.keio.ac.jp>
