

東京視察1日目レポート デジタルミュージアム2000展と江戸東京博物館

デジタルミュージアム2000展

2000年3月31日、まず初めに東京大学本郷キャンパスにある総合研究博物館にて行われた「デジタルミュージアム2000」展を見学しました。この展示会はデジタル技術を用いると、博物館展示でどのような仕組みが取り入れられるのかをパイロットモデルとして提示しようと試みた展覧会です。入り口で音声ガイドダンス機器とレーザーポインタを借りることができ、これらによって展示物に近づくと自動的にそれらの解説が流れるようになったり、また展示物によってはレーザーポインタでケースに入った展示物の解説パネルを指し示すことによって更に詳しい解説が聞けるようになっていました。展示物は東大が学術資料として保管してきた縄文時代の土製品、東アジア・ミクロネシア古写真、植物標本、森林植物、美術雑誌、西アジア古美術、古地図の一部現物とそれらをデジタル化し利用閲覧できる形ものを公開していました。

デジタル化されたものの閲覧としては三次元CGとして表現されたもの、土器など出土された際の出土地、発掘日時、推定年数などの情報が入ったデータベースと連動したガイド

の様なもの、昔のフィルム映像をデジタル技術で修復し、当時の画質を再現したものなどがあり、デジタル技術の導入によって唯一存在する貴重な現物資料を損傷・劣化させることなく、また空間的な制約無しに全国・全世界からでも資料にアクセスできるよつにし研究などの目的で永久に利用・活用できる仕組みとして期待されています。

ただ今回の展示では研究資料をデジタル化した際に当然起こるであろう次のような疑問に必ずしも充分に応えられる精度ではなかったように思います。それは(1)現物から得られる感覚的な情報の欠落、例えば土器では手で触れる感触、土の感触などの五感情報の欠落、(2)現物の維持・保存以外でのデジタル化のメリットが希薄であった、等です。また今回の展示で気になったのは、デジタルミュージアムであるがゆえの場所性の問題です。デジタルネットワークが徐々に整備されるにつれて、知識や智恵はネットワークに繋がりさえすれば、ある程度は得られる状況が生まれつつあります。博物館といつその場に存在すること、その場に集うこと、そして現物が生まれ出る・出た際の知識の創造過程へのアプローチを見出さなければ、

現物の維持・保存という目的を達成するための死んだ「箱もの」として存在してしかあり得ません。つまり博物館という知識の集積場はstaticな存在ではなく、知識を呼び込み吸収するdynamicな存在でなければ、デジタル社会においては存在そのものさえも疑われていく危うさを持っていると感じられたことです。「もの」と向き合うことが宿命の博物館において、デジタルアーカイブへの投企、知の継承への試みはまだ始まったばかりですが、その真摯な取り組みに期待を持ちたいと思います。

江戸東京博物館

次に東京・両国にある「江戸東京博物館」を見学しました。ここは庶民や武士の生活を文化・習俗、経済・生活をキーワードに江戸ゾーン、東京ゾーンに分けて、貴重な現物資料や模型などを多用して展示しています。また施設は全てバリアフリーになっており、希望者には音声ガイドダンス機器も無料で貸し出ししていました。

まず江戸ゾーンでは武士や庶民の暮らしぶりを、典型的な街のつくりや武家のつくりを模型で示していました。ここでは都市生活の原型として

の江戸という視点で、階級階層の計画的な配置、灌漑・用水、あるいは浮世絵や古地図などからその当時に流行った風俗を導き出すという形で提示していました。次に東京ゾーンへと移り、文明開化によって西洋文化が武家や公家のみならず庶民に至るまで受容されてきた過程を垣間見ることが出来ました。また映像シアターでは未来都市のイメージを映画を使って紹介していました。この映画は3Dグラスを架けることよつて三次元映像の効果が得られるものになっていて、内容としては今後の東京がますますメトロポリタン化する様を提示していました。

参考URL

- ・ 東京大学総合研究博物館
<http://www.um.u-tokyo.ac.jp/>
- ・ 江戸東京博物館
<http://www.edo-tokyo-museum.or.jp/>



東京視察2日目レポート 「ICC（インターコミュニケーションセンター）探訪記」

東京新宿のICC

2000年4月1日、東京新宿にあるミュージアム「ICC（インターコミュニケーションセンター）」に行ってきました。ICCは「コミュニケーション」をテーマに、アートの集積場としてだけでなくアートを発信する場として設立された参加型ミュージアムです。デジタル技術などを利用し、来館者に参加・体験

しても「つと」により作品が成立する「インタラクティブアート」が多く展示（いや、設置と言った方が正しいでしょうか？）されていて、さながら科学博物館のようです。

アートを体験する空間

超高層ビルの4〜6階にあるセンターは、明るい内装と空間の使い方によっても開放的な印象を受けます。4階の受付を通り中に入ると、早速センターのイントロタクシヨンの「つと」置かれてある作品に出会います。アーティスト岩井俊雄氏による「メディアテクノロジー 七つの記憶」と題された作品は、キーボードやテレビ・オルゴールなど私たちが日常生活で当たり前のように接しているものを素材にしていて、作品に触れることにまだ若干の躊躇のある

来館者に優しく手ほどきをしてくれるよう。もちろん作品単体を取ってみても、新鮮な驚きを感じられることづけあいです。

ここでセンターのコンセプトを理解しすつかり作品を「体験」することになれば、私たちはどんな作品に参加したくなってきました。5階にある「Gallery B」には、そんな願いに添えてくれる作品がたくさん展示されています。

例えばスクリーンに映し出された人物とコミュニケーションをとっていく「ランドスケープ・ワン」という作品は、参加者の接し方によって映し出される物語が刻々と変化してゆくというものです。（デバイスが英語音声入力のために、筆者のコミュニケーションは残念ながら残念ながら作品にはなかなか受け入れられませんでした。）

また、視覚以外の感覚に訴える「yobanix」や、特殊なヘッドマウントディスプレイを身に付け他者との「間」を視覚・聴覚化して認識するという「AUBLEDISTANCE」といったまさしく全身で体験する作品は、まず体験してみてもその後パンフレットなどを読むと、一つの作品で二段階の感じ方を得ることができます。

特別展示

「ICC子供週間 Media Park at DC」

さて、ICCこれまでに述べた常設展示のほかにも多くの特別展が行なわれています。私たちが行ったときにはちょうど「ICC子供週間」というものが開催中で、たくさんの親子連れの姿を多く見掛けました。

展示スペースは二つに分かれており、一つは先程も紹介しました岩井俊雄氏としばかよ氏のコラボレーションで、モニタ上の作品にペンタッチで作品に介入していくという作品でした。得点や勝利条件というものはないのですが、順番を待っている子供さんを横目についついハマッてしまいました（笑）。

もう一方のフロアではやや大掛りな作品を展示していました。その中の一つ、現在東京芸術大学先端芸術表現学科の教授でもある藤幡正樹氏の「A Play with Snaifn」2009という作品では、子供に戻ったかのように延々と床のブロックを動かしてその都度の音の変化を楽しみました。今回の展示のターゲットが子供であるためかこちらの働きかけに視覚・聴覚的にビビッドに反応してくれ、またインターフェイスも簡素なためについつい何度も楽しんでしまつ、そんな作品達でいっぱいでした。

テレビゲームとインタラクティブアート

ICCで展示されている作品にはもちろんテレビゲームのように勝利条件もなければ点数表示もありません。ただ、いくつかの作品では操作技術によって体験できる世界に差が出てくる（私はここまでなのに、あの人はあそこまで体験できる）という、多分にテレビゲーム的な状況も起こりました。

作品のコンセプトとして「コミュニケーションすること」に重点をおくことによって作品と来館者の距離が縮まっているなと思う一方、逆に作品が主張しているものについては（主に来館者が作品に対して、参加の方法を知らずに参加してしまうことから来る）消化不良の様なものも感じました。

もちろん、それぞれ技術と作家の作品に込めた思いがうまく調和してデジタルなものに一種生命的なものを感じる作品もありました。これらの要素がテレビゲームに組み入れられることがあれば、テレビゲームが「体験するアート」になる日が来るのかも知れません。

とにかく、大人も半日かけて楽しむことができる楽しいアートの空間、みなさんも是非一度これらの作品を



TEXT
伊豆田

「体験」してみてください。そして、デジタルなものが持つアートの可能性を感じ取ってみてください。

参考URL

インターコミュニケーションセンター
<http://www.ritcc.or.jp/>

東京視察3日目レポート ワタリウム美術館と東京オペラシティアートギャラリー

3日目概要

東京3日目(2000年4月2日)
は、渋谷のワタリウム美術館の『GAME OVER展』と、東京オペラシティアートの3階にある東京オペラシティアートギャラリーの『宮島達男展』の二展を観覧しました。結果として両者とも直接GAPの活動に関係したものではありませんでしたが、現在のアートシーンの動向や、電子メディアの展開を見ることができました。ここでは展覧会といくつかの作品をピックアップしてレポート致します。

ワタリウム美術館

ワタリウム美術館の『GAME OVER展』は名前からテレビゲームに関連した展覧会と想像して行きましたが、直接関連したものはありませんでした。展覧会は『再生』というテーマのもとで、様々な試みにより現代美術と美術館の新しい在り方を展開・提示する事を念頭に行われた斬新なものでした。この『GAME OVER展』は長期間に渡って行われ、様々な作家やデザイナーなどが参加しているもので、私達が観覧した時は観客参加型の作品が多くあり、テレビゲームとは直接結びつかないもの

のインタラクティブティとエンターテイメント性に関する点で共通のものが感じられました。ここでは特に印象的であったの中川正博氏と小沢剛氏の作品について軽く報告しておきます。

中川正博氏はIEICAと主催するファッションブランド20471120として今回の『GAME OVER展』に『東京リサイクル・プロジェクト』として参加していました。中川正博氏による『NAKAGAWA TOUCH』は、草木達に囲まれた円形の回転する床に観客がのり、G線上のエリアが流れる中ゆっくりと回転して人間そのものを再生させるという作品で、最後には新しく生まれかわった記念としてテープカットができるという、エンターテイメント指向の強い作品でした。彼等は他に、観客が持参した衣服をデザインしなおし、新しく再生するといったパフォーマンスも展開していました。こちらは多くの観客が参加していたようで、各々の持参した衣服が新しくデザインされているのを見ることができました。

小沢剛の『芸術相談カフェ』は、美術館内の一室をカフェとして展開し訪れる観客が無料で飲み物を頼めるかわりに部屋の内装について相談にのり、それらの提案が採用され店内が発展して行くというものでした。

私達が訪れた時は『お花見カフェ』という状態で、残念ながら最終日が近く私達の提案は反映させることができなかったのですが、観客の参加が重要な要素となるような作品でした。

全体として、既存の美術館や現代美術の在り方を脱却する術として様々な試みがなされていましたが、観客参加の形態がその一つとして着目されていたようです。とすればむしろ今回『GAME OVER展』というネーミングから考えても、テレビゲームを取り扱った作品がひとつも登場していなかったは不思議であったのかなと思いました。

東京オペラシティアートギャラリー

東京オペラシティアートギャラリーの『宮島達男展』では現代美術作家宮島達男氏の作品が数点出展されていました。作品は主にビデオやプロジェクトを用いた映像と、作品の多くに共通して用いられたデジタルカウンターからなるインスタレーションにより、『時間』や人間の『生と死』にまつわるテーマで構成されていました。東京オペラシティアートギャラリーはICCと同じ建物内にあり、現代美術やインスタレーション作品を多く展示する展覧会場です。

牛乳に顔をどっぴりとつけた人々が突然顔を上げて10〜11までをカウントダウンし、再び顔を牛乳に浸すことをただただくり返すパフォーマンス映像『Counterlove.hinking』や、暗く広い空間に、生命になぞらえた青く光るデジタルカウンターが何百という数で壁に整列し、ある時点で全てのカウンターが完全に消灯(大量死)し、数分間真っ暗になったあと、再びぼつぼつと点灯しカウントを始める『Mega Death』などは特に印象的でした。

宮島達男氏は1998年のウエネチア・ヴィエンナーレで注目を浴びた日本を代表する現代美術作家で、今回『GAME OVER展』にも参加していました。発光タイオードを用いたデジタルカウンターが主でしたが、今回は他にパフォーマンスやコンピュータグラフィックを用いた新しい展開の作品も見ることが出来ました。

まとめ

ワタリウム美術館と東京オペラシティアートギャラリーは共に現代美術の重要な発信源として有名ですが、普段文献や資料でしか知ることができなかった最新の芸術分野の動向と展開を、実際に生で見ることできたことは貴重でした。現代美術で



TEXT
写真

は近年インスタレーションや固定された形を持たない作品が増え、また映像や最新のテクノロジーを扱った展開も増えていて、今回はテレビゲームに関する直接的な物はありませんでしたが、テレビゲームのもつインタラクティブティやメディアとしての特性が今後扱われていくのではないかと感じました。

参考URL

- ワタリウム美術館
<http://www.watarium.co.jp/>
- 東京オペラシティアートギャラリー
<http://www.tokyoopepracy-of.or.jp/>