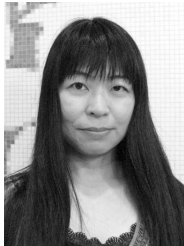


特集 ■ 文化施設における VR ～ 望まれるもの、課題と展望

デジタルミュージアムプロジェクト (4)

アートミュージアムにおける展示支援の現状と課題



森山朋絵

東京都現代美術館

Moriyama Tomoe

1. はじめに

日本における最も早期の映像メディアの総合文化施設として、東京都写真美術館（東京都映像文化施設）がある。1950年代の前衛グループ実験工房の創立メンバーであるアーティスト山口勝弘の提唱した「イマジナリウム」を設立理念の一部に含む映像メディアの文化施設として、東京都写真美術館の中に「映像工夫館」というスキーム／展示シリーズが1988年から準備された。筆者は1989年から学芸員として同館の設立に携わり、1990年の第一次開館、1995年の総合開館を経て、開館10周年以降まで50本を超える映像展／ワークショップを企画実施した。同館はまた国内外の映像メディアに関する情報を集積するという基本理念を持っていたが、開館当時インターネットはまだ普及しておらず、個々にVRやARに関わる作品の展示は行いつつも、ネットワークやユビキタスに根ざした活動はあまり数多く展開されなかった。

一方、前出の山口勝弘は造形作家フレデリック・キースラーに影響を受け、1975年から『イマジナリウム』という文化空間を構想し、1977年に「イマジナリウムの実験」、1981年に「イマジナリウム」を執筆している[1]。これは今日的に言えばVRテクノロジーを援用した文化施設・情報の集積であり、さらに遡ると1970年の大阪万博で彼がプロデュースした三井グループ館「スペース・レビュー」も観客を巻き込むイマジナリウムの一つの実現として考えることができる[2]。

一方で、山口とも交流のあった小説家の小松左京が1979年に描写した「体験美術館」は、主人公たちの対話の記述のとおり、今日サイバースペース上に展開されるバーチャルリアリティ空間の先鞭とも言える。以下に、その関連を示す一部分を引用する。

『『体験美術館？』彼は愕然として足をとめた。『ええ

—そういうものが、私の住んでいる世界にはあるの。ふつうの絵をならべた美術館じゃなくて、そこに展示されている、ある時代のある場所の中に、観覧者がはいりこんで行って、その時代の生活を実際に“体験”できる美術館が……』[3]

このように、日本におけるアートミュージアムと展示支援の要素を含むVR・ARテクノロジーとの関係は、少なくとも70年代にその前兆が見てとれる。本稿では、近年開催された複数のメディア芸術領域企画展から「サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年」展（2010年2月2日—3月22日・東京都現代美術館）を中心に、筆者が関わったアートミュージアムにおける展示支援システムの適用事例を挙げ、今後の当該領域における継続的実践の提案を行うことを目的とする。

2. 「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」へ

前項に述べた文化施設の発足から約20年を経て、文科省によるデジタル・ミュージアム・プロジェクト（2010年）が発足した。それを遡ること10年前に筆者は、廣瀬通孝教授らによる総務省SVR（Scarable VR）プロジェクトに研究フェローとして参画する機会を得て、主に東京国立科学博物館「マヤ文明展」におけるVRシアター実践など、ミュージアムとの対話を基に置いた、テクノロジードリブンでない技術開発を間近に体感することができた。

前項でとりあげた東京都写真美術館は、その開館に若干先んじて設立された横浜美術館映像部門や川崎市市民ミュージアムの写真部門／映像部門に続く形で、映像メディアの延長線上にVR領域をとらえていた。一方で1990年代後半に入ると、ネットワークとサイバースペースへの展開を主眼の一つに据えた文化施設NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]が1997年

に本格開館し、その後、2001 年にメディアアーカイブを具現化したせんだいメディアテークが開館、シアタープレイなどを含めメディア芸術も対象とする複合文化施設、山口芸術情報センター (YCAM) も 2003 年に設立された。世紀の変わり目に前述の SVR プロジェクトをはさみ、新世紀に入ると、いよいよアートを取り扱う公立文化施設において、博物館さながらの VR テクノロジーが展示・収集・普及要素に自然に盛り込まれる時期が到来したのである。

今日では、バーチャルリアリティ分野など工学系の研究・実験を実践し成果発表する研究者にとっても「展示会によっては、数千から数万の来場者があり、研究のアウトリーチ活動の重要な一つの形態である」という認識 [4] がなされている。また、日本科学未来館、東京都現代美術館、東京都写真美術館など、全国複数の文化施設が同様の工学系アウトリーチに関わる企画展を意欲的に開催してきていることから、展示を企画発信する主催者側も同様に認識していると考えられる [4] (図 1)。

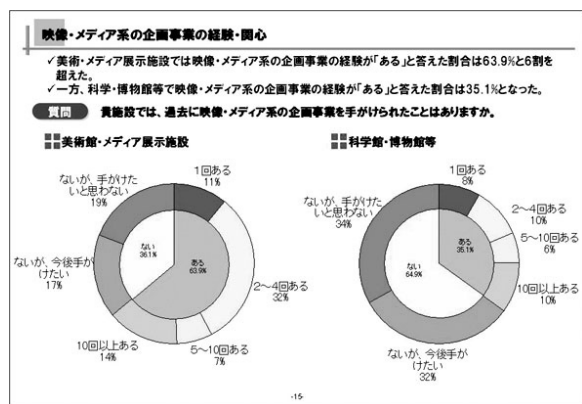


図 1 映像メディア系の企画事業の経験・関心

したがって、文化施設というプラットフォームにおいて、物理世界に展開されるメディア芸術／メディアアート作品に限らず、サイバースペース（「ネットワーク上の電子的な情報空間／VRにおける三次元映像空間」または「いまコンピュータやインターネットを核とする諸技術によって可能となっている一つの空間」と仮に定義する）内に展開される作品・支援システムについて、従来以上に要請は高まっていると考えられる。同時に、試行の機会増加によって、さらに充実した成果発表が可能となり、デジタル・ミュージアム・プロジェクトに代表されるような美術館／博物館の「展示支援」によって現在は、社会への発信とともに文化としての新領域を創出し、分析や研究が促進される時期に来ているとも言える。

3. 「サイバーアーツジャパン」展の事例

本項では、前項の 2 に言うような専門施設ではなく、東京都写真美術館と同様、インフラとしてのインターネットやサイバースペースを設立当時には備えず、基本計画にも特段 VR やネットワークを強調していない施設としての東京都現代美術館において、VR による「展示支援」に取り組んだ事例について、以下に引き上げる。

メディアアートの国際的祭典アルスエレクトロニカの 30 周年を記念し、日本からの受賞者特集展として、同館で平成 21 年度企画展「サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの 30 年」展 (図 2) を開催した。同展において、VR やサイバースペースに関わる作品・展示支援システムは、エキソニモ、八谷和彦、h.o + DENTSU、渡邊英徳、「呼吸する美術館」プロジェクト、慶應義塾大学 SFC 算研究室「Post-Visit Board」であった。24 作品+歴史展示のうち 4 作品+2 展示支援が VR とサイバースペース応用事例である。



図 2 「サイバーアーツジャパン」展ポスター
* 口絵にカラー版掲載

エキソニモの「ゴットは、存在する」は、同時期に ICC で開催された「メタバース・プロジェクト」との連携を行い、ツイッター上の「神」という言葉を集めてすべて「ゴット」に変換表示する「噂」、祈る両の手のように向かい合わせた二つのマウスが画面上のカーソルの動きを膠着させる「祈り」、スペースキーをグランプリ Golden Nica (黄金のニケ像) のトロフィーを重石にして押さえ続け、ツイッター内を「神」という言葉で検索し続ける「女ゴットの嘆き」など、すべてリアルタイムウェブ上に展開されるコンセプトチュアルな作品である。八谷和彦「PostPet」は、ピンクのクマがメールを届ける人気のソフトウェアであり、炬燵に入る momo と、ツイッター版「Post Pet Now」が特別公開された。また、エントランス導入展示

価値手法としての適用事例としては、「ポスト・デジグラフィ」展（2006 年、東京都写真美術館）において、同じく渡邊英徳による「感想マッピング」（図 5）、（図 6）を試行し、携帯メールからの画像と作品の人気投票アンケートを、Google Earth の上に張りつけてビジュアライズし、同展への定性的評価を試み、好評を得た。

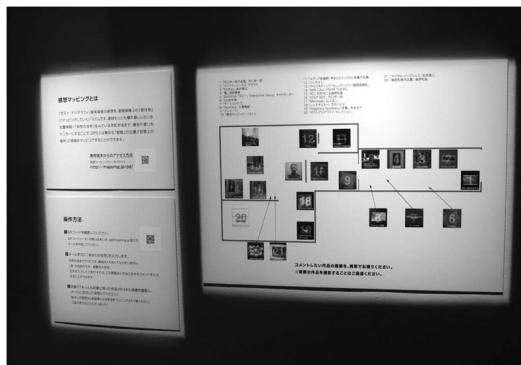


図 5 渡邊英徳「感想マッピング」



図 6 渡邊英徳「感想マッピング」Google Earth 画面

5. アートミュージアムにおける今後の展望と課題

文化施設における筆者の実践の経験をふまえ、「ミュージアム」の中でも特にアートミュージアムにおける展示支援の課題と今後の展望について、下記に分析を試みる。

(1) アートミュージアム固有の課題

- 1) 展示の「居抜き感」を損なわない実施が必須
- 2) 実施の定性的評価手法が確立していない
- 3) 収蔵品対象でも導入に許諾が伴う場合が多い

(2) メディアアート／メディア芸術領域固有の問題

- 1) 従来の文化施設での実施自体がまだ課題を残す
- 2) 作品と展示支援との境界が曖昧になりやすい
- 3) システムの機能／デザインの質向上が必要

アートミュージアムにおいては、周囲の空間も作品として呈示するインスタレーション（パブリックアートを含

む）も作品スタイルとして多くあり、上記課題の筆頭にいう、鑑賞というより作品の存在意義そのものの妨げにならない表示技術・手法が不可欠である。組織として常設的な導入以前に、学芸員が自らの企画実施する企画展（特別展）に限り、メディアテクノロジーを用いた展示支援の導入が試行できている場合も多い中、今後の展望としては、低コストで自然かつ任意に往来できる現実空間と重畳表示空間の並立が技術的に実現すれば、革新的な解決策となり得るであろう。VR やネットワーキング／サイバースペースが文化施設にとってありふれたものになり、デジタルネイティブ世代による発信と観賞がデフォルトになっていく現在、企画展示の手法も移りかわっていく。本論で述べてきたとおり、サイバースペース関連作品・展示支援の導入によって、展示全体に一定の成果と評価を得られる可能性も明らかになった。来たるべき映像文化施設のみならず、1990 年代に多く設立された既存の文化施設の中にもサイバースペース関連作品、パッケージ、アーカイブ、展示支援システムを定着させるべく、与条件の整備継続が次段階への課題である。

参考文献

- [1] 山口勝弘：イマジナリウムの実験（初出 1977 年）、〈イマジナリウム〉、山口勝弘 360°、六耀社（1981）
- [2] 山口勝弘：〈イマジナリウム〉の系譜、メディア時代の天神祭、美術出版社、pp10-16（1992）
- [3] 小松左京：曇り空の下で、華やかな兵器、文春文庫、pp.211-240（1983 ＊初出：文藝春秋、1979 年 9 月）
- [4] （財）画像情報教育振興協会 メディア芸術調査委員会、16 年度科学振興調整費「先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方」p340（2005）
- [5] 安藤英由樹、渡邊淳司：自己感覚の再認識をテーマとした体験型展覧会“感覚回路採集図鑑”の展示設計に関する考察、日本バーチャルリアリティ学会論文誌第 15 巻第 3 号、pp.471-474（2010）

【略歴】

森山朋絵（MRIYAMA Tomoe）

東京都現代美術館 学芸員

1989 年筑波大学大学院芸術学研究科博士前期修了、同年より東京都写真美術館学芸員、2007 年より現職。著書『映像体験ミュージアム』『絵コンテの宇宙』。SIGGRAPH Asia2008 Art Gallery / E-tech 議長。2010 年度文化審議会専門部会委員。