

特集 ■ 文化施設におけるVR～望まれるもの、課題と展望

公立文化施設の考え方 (1)

アートをめぐる多様な鑑賞機会～技術に求められる視点～

廣田ふみ

Hirota Fumi

文化庁

1. はじめに

デジタルミュージアムに関する施策においてVR・AR技術が着目されたのは、文化資源の管理・保存という観点での文化財を中心としたデジタルアーカイブの展開にあると言える。文化資源の過去の状態を時間的に遡ったり、部分的なデータから全体像を構築したりする再現・復元の事例は、VR・AR技術に依るものであり、その事例は、文化施設における展示や作品鑑賞のガイドとなる解説ツール、高精細・全方位等の視聴環境での臨場体験可能な映像展示として実際に見かけることも珍しくない。また、作品データを仮想空間内に登録し、ユーザーが自由に鑑賞・検索ができるような「デジタルミュージアム」は、物理的な保存の不可能性を解消する点や、施設に出かけずとも作品の鑑賞機会を提供できる点で、文化施設の機能やサービスを拡充するものとして期待される。ただし、こうした構想は、あくまでも所蔵品のデジタル化と、文化資源のデータベースを基本としたものであり、現在の日本国内における美術作品の多様な鑑賞機会を踏まえた場合には、異なるニーズと新たな方向性を見ることができらるだろう。ここでは、アートを取り巻く環境と、様々な工夫のもとで作品を紹介する文化施設の形態を踏まえながら、技術の援用と研究開発に必要な視点について考えてみたい。

2. 多様化する作品の鑑賞機会

とりわけ近現代美術を扱う日本の文化施設は、作品の記録・保存・展示・発信の機能をバランス良く担う美術館だけでなく、90年代以降は作品の新規購入予算を持たず独自の展覧会を中心に活動する施設や、所蔵品を持たないkunstハレ型のアートセンターも台頭し、企画展を専門とした活動も顕著になっている。また、美術館においてもパフォーマンス公演やプロジェクトベースの活動、教育普及プログラムを積極的に展開するなど、より広範な表現を取り入れる試みが増えている。さらに、日本全国を見渡せば、アートを通じた観光産業や地域

振興への期待から、地域の文化施策の中心として多くのアートフェスティバルが開催されている。施設の管理制度や各種支援制度、組織的な課題の影響もあるが、良くも悪くもこれらの活動には、アートを社会へと拓き、作品を通じた対話と交感を誘い出す回路があると言える。

こうしたアートをめぐる鑑賞機会の多様化を映像技術との関係から考えてみると、実のところ映像メディアの著しい進化のなかで想像された、場所がもつ触媒としての機能に類似する。映像技術が臨場感や情感を訴えるメディアとなり、新たなリアリティとして共有されるからこそ、人々の出会いや「モノ」に触れる実体験を提供する場所が重要となる。映像体験が実体験かを比較するような分極化した議論は現在にこそ考えにくいだが、文化施設が常に場所を持つ以上、施設が存在する意義を問い直し、その回答として多様な形態のイベントが増えることは必然とも受け止められるのである。

美術館の展示物として作品の再現データを高解像度・高精細の映像として実装する場合や、「デジタルミュージアム」の構築にあたっては、施設の持つ場所性と映像メディアとの関係を踏まえ、「装置を用いた表現」を再生することの実体を十分に検証するとともに、施設の必然性について改めて考える必要もあるだろう。

3. 表現や作品の新たな再現性に向かって

いずれにしても、作品を収集・保存しないイベント型の鑑賞機会の増加は、私たちに「何を文化の資産としていくのか」という根本的な疑問を投げかける。多様な表現形態を記録する方法とともに、作品を資産とする施設のあり方だけではない、人々の経験自体を喚起して地域の記憶を「文化」として形作るような方法が求められるのである。「モノ」から情報をつくり、一つの価値を共有するだけでなく、大きく価値観が転換する現在にこそ、経験や感覚をいかに情報とし、空間的・時間的な制約を超えて共有しえるのかという問いに直面しているのではないだろうか。

一方で、経験や記憶のアーカイブ化という視点だけでは、情報の記録・発信という機能のみが肥大化し、文化施設における作品の保存・展示はますます難しい状況になってしまう。このジレンマは常につきまとうのかもしれないが、作品や表現の特性、施設の活動とイベントの目的を踏まえたテクノロジーの援用を実現できれば、文化施設が一定の技術的な采配を持ちながら作品収集の重要性を見直し、現在のアートをめぐる環境に「文化」を再考する視点を与えられるかもしれない。

VR・AR 技術で言えば、既存のコンテンツを展示・アーカイブする手法としてだけでなく、研究開発やその技術がアーティストの表現を織り成す方法論を開示したり、各施設のコレクションやデータベースを総合的に結ぶことで大きなビジョンをリアライズしたりするような、表現や作品の新たな再現性にまで発展することを期待したい。その参照すべき事例として、山口情報芸術センター [YCAM] で継続中の身体のメカニズムや知覚システムまでを検証するダンス表現と研究開発の相互プロジェクト「Reactor for Awareness in Motion」をはじめ、科学と芸術の対話を標榜するアートセンターやメディアアートの制作現場には今後も注目すべきだろう。研究開発と実践とが共生する場所として、そこには技術と表現を限りなく接近させる未踏の創造性への探求がある。また、国内に少数ではあるが、こうした施設は、記録映像を長期的に蓄積し、類似フォーマットにてその一部を公開していることから、施設間を超えた体系的な映像アーカイブを構築する技術的な展開が考えられるのである。

4. 「文化」を形作る技術

美術作品を取り扱う展覧会やイベントには、あらかじめ価値の定まった文化財のデータベースとは異なり、同時代の表現や、その時代の社会や文化を反映する様々なコンテ

クトが存在する。また、アートをめぐる多様な鑑賞機会には、作品を社会へと拓くことで、人々の経験や場所性を開示する役割も求められる。文化施設における VR・AR 技術をはじめとするテクノロジーの援用は、こうしたアートがもたらす「現在」を、次代に続く「文化」へと結ぶ方法として、今後ますます重要なテーマとなるだろう。

そのためにも、文化施設においては、施設の専門的人員と予算の問題、作品のアーカイブフォーマットの標準化、権利処理等について新たな指針を検討すべく、組織のストラクチャーを柔軟に捉え直す必要があるだろう。デジタルデータの採取、コンテンツの作成、鑑賞機会の提供に通底する技術の援用を試行するためにも、専門性を集積させるだけでなく、ファシリテーターの役割を重要視したスキル・権限の移譲を行う仕組みを取り入れなければならない。

多様なミュージアム体験を創出するアイデアと技術、作品を管理・保存する美術館の機能。その双方が明日に続く明確なビジョンを共有し、施設の「文化」として結実することを強く期待したい。「文化」をただの時代のパターンとして消費しないためには、過去と未来に同化することなく相互に拓かれた「現在」を作り出す技術が必要なのである。

【略歴】

廣田ふみ (HIROTA Fumi)

文化庁文化庁文化芸術文化課支援推進室

メディア芸術交流係 研究補佐員

2007 年情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科メディア美学専攻修了。2007～2008 年同大学院附属機関メディア文化センター (CMC) 研究員。2008～2012 年山口情報芸術センター [YCAM] 情報制作課勤務の後、現職。メディア芸術の振興施策に携わる。

特集巻頭言 (pp.6-7) 廣瀬通孝略歴

【略歴】

廣瀬通孝 (HIROSE Michitaka)

東京大学大学院情報理工学系研究科 教授

1954 年鎌倉生まれ。1977 年東京大学工学部産業機械工学科卒、1982 年東京大学大学院博士課程修了、工学博士。同大学工学部専任講師、1983 年同助教授、1999 年東京大学先端科学技術研究センター教授を経て、2006 年東京大学大学院情報理工学系研究科教授。専門は、システム工学、ヒューマン・インタフェース、バーチャル・リアリティ、通信・放送機構 MVL/SVR プロジェクト プロジェクトリーダー、産業技術総合研究所特別顧問、情報通信研究機構プログラムコーディネータなどを務める。情報化月間推進会議議長表彰、東京テクノフォーラム・ゴールドメダル賞、大川出版賞などを受賞。主な著書に「バーチャル・リアリティ」産業図書(1993)、「電腦都市の誕生」PHP 研究所(1996)、「空間型コンピュータ」岩波書店 (2002)、「ヒトと機械のあいだ」岩波書店 (2007) など。