

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 (3)

展示施設における鑑賞補助環境について



畠中 実

NTT インターコミュニケーション・センター (ICC)

Hatanaka Minoru

博物館、美術館などの展示施設において、観客に対する、作品鑑賞の手がかりとなり、作品理解を深めるための方法として解説ツアーがある。おもに学芸員やボランティア・スタッフによって実施されているが、基本的には参加者とともに作品を目の前に観ながら、一つ一つ解説を聞くという方法によっている。実施されるサイクルとしては、例えば、月一回というふうに、ある期間をおいて定期的になされるのが、おもなやり方だろう。毎日、あるいは開館時間中つねに実施されているということはずらしい。

それを機械化、自動化し、個人化（パーソナライズ）したものが、博物館、美術館でもよく見かける音声ガイドである。有料もしくは無料で観客にイヤホンとレシーバーを貸し出し、鑑賞者それぞれが任意に解説を聞くことができる。観客が解説者の設定したタイムラインに従って進んでいくのが、いわば有人の解説ツアーであり、そこでは参加者が一群となって一人の声に耳を傾けていなければならない。一方、機械による音声ガイドの場合は、個人に一つのデバイスが貸与される。解説者は録音された音声であり、該当する作品解説の録音音声を再生したり、あるいはレシーバーのチャンネルをあわせたりすることで、鑑賞者がタイムラインを任意に構成することができる。すなわち、それぞれの観客が鑑賞するペースで、しかも順番なども自由に解説を聞きながら作品を鑑賞することができる。

それは、解説者にゆだねられた解説ツアーとは異なる、バーチャルなツアーと言えるものである。方法としては、音声によるものに限らず、携帯電話やスマートフォンなどを含む、PDA（携帯情報端末）を利用した画像や動画、文字によるものもあり、ある作品について設定されたアクセスポイントに端末を持った鑑賞者が入ると自動的に解説が再生されるなど、AR（Augmented Reality）技術を応用した解説も実施されている。そうした方法では、作品を鑑賞する現実空間に、その付帯情報のレイヤーを設定し、重層化された展示環境を作り出すことができ、展示会場において、一般的には一連の時間軸、動線にもとづいて構成される、解説を会場のキャプションで読む、作品を観るという、リニアな鑑賞法を更新する可能性をもっている。

それは、作品解説ということだけではなく、例えば物理的な空間にとどまらない展示会の構成の可能性を示唆するものでもあるだろう。

例えば、2001年の横浜トリエンナーレで、音声ガイドをハッキングして会場に音響作品を寄生させた刀根康尚の作品は、まさに展示スペースにもう一つの見えないレイヤーを作り出していた。これは純粋に作品の提示方法として、既存の音声ガイドシステムを使用したものであった。

また、2006年にICCで開催した八谷和彦の個展「OpneSky2.0」では、赤外線レシーバーを使用して、連作の写真作品にナレーションを付与し、それぞれの個々の写真の前で指示するチャンネルにあわせると、別々のナレーションが聞こえるようにした。レシーバーを着用しなければ、写真だけを観ることも可能であり、また、他の作品への音の干渉を防ぐという点でも有効な方法であった。

展示会場に音楽を流すという試みも、展示会場にもう一つのレイヤーを追加する方法として、近年試みられるようになってきている。そもそも、サウンドトラックのようなものをもたない美術にとって（もちろん、ビデオの作品のような音のある作品でも）、音楽はイメージを限定し、一つに固定してしまうため、一般的には静謐な空間を必用とする。

先頃ICCで開催したパーフェクトロン（クワクボリョウタ+山口レイコ）の「ひかり・くうかん じっけんしつ」では、音楽家・蓮沼執太が会場音楽をデザインした。個々のブースに異なる音楽が聞こえ、それが会場で混ざり合い、一曲として認識することができる。こどもたちを対象にした展示会における一試行である。

【略歴】

畠中 実 (HATANAKA Minoru)

NTT インターコミュニケーション・センター 主任学芸員
1996年の開館準備よりICCに携わる。主な企画には「サウンド・アートー音というメディア」（2000年）、「サウンディング・スペース」（2003年）、「サイレント・ダイアローグ」（2007年）、「みえないいちから」（2010年）など。