

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 (4)

展覧会における新しい技術の利用と表現を取り巻く課題について



山峰潤也

東京都写真美術館

Yamamine Junya

東京都写真美術館（以下写真美術館）¹⁾は、1995年に日本で最初の写真を専門とした美術館として総合開館し、現在は年間20以上の展覧会を開催している。そうした写真分野の振興とともに、開館当初から映像メディアの変遷や映像表現についても一つの専門分野にとらえ、収集や保存、展覧会の開催を行ってきた。現在取り組んでいる事例としては、写真美術館の収蔵作品とともに現代の映像作家の作品を紹介する『映像をめぐる冒険』シリーズ²⁾や写真美術館の全フロアと上映ホール、恵比寿ガーデンプレイスなどを使って国内外の映像作品を展示・上映する『恵比寿映像祭』³⁾が挙げられる。こうした映像分野の展覧会では、マルチプロジェクションや3D映像、インタラクティブインスタレーションなど、動的な体験や空間を生み出す作品が多く展示されている。しかし、そうした展覧会の多くは写真で記録されるのみで、その場の空間性や時間性が失われてしまう。もし、全方位的な動画記録を用いて展覧会場の導線上から撮影するなどして得られた記録をもとに、空間を疑似的に再現することができれば、今行われている活動の多くを将来に向けてより詳しく伝えていくことが可能になる。私自身、過去のメディアアートや映像作品が展示さ

れている展覧会を調べるたびに、その展覧会が鑑賞者に与えた体感を知ることができずに口惜しい思いをしているので、今後の学芸員や研究者にとって大きな助けになることは予測できる。

そうした記録におけるバーチャルリアリティ技術の利用が考えられる一方、イヤフォンガイドに代わるような展示解説の手法の一つとしても、新技術には高い利用価値がある。すでに Nintendo DS⁴⁾ や iPhone を利用した展示解説サービスによって、音声のみならず動画やインタラクティブコンテンツによってより充実した情報を提供することが可能になり、今後、ソニーコンピュータサイエンス研究所が開発した Place Engine⁵⁾ など室内向けの位置特定技術と Twitterなどを連動させることにより、ニコニコ動画の展覧会版のような過去の鑑賞者と体験を共有するようなことも可能になるだろう。つまり、展覧会の鑑賞を補助する面において、展覧会の鑑賞方法を多様化させていくことについて、様々な可能性があると言える。

しかし、実際に現場に立ち展覧会における様々な問題解決を求められる立場としては、そうした補助的な機能よりも、アーティストと鑑賞者を結び付ける「今、ここ」でしか得られない体験をいかによりよいものにして行くかが最も重要な課題である。映像やメディアアートの展覧会において、作品にとって適切な環境を作り、来館者に安全かつスムーズな鑑賞体験を提供する、という最低限のことでさえ難しいのが現状だ。私のこれまでの展示経験の中から、いくつかその難しさに関する具体的な事例としては以下のようなことが挙げられる。

- (1) 複数の音がでる作品を展示した場合の音の干渉
- (2) 展示室内に作品のための密閉空間を作ることが難しい
- (3) インタラクティブ作品における来館者誘導
- (4) 不具合が生じた場合の対応



東京都写真美術館_見えない世界のみつめ方展
鳴川肇 / AuthaGraph 展示風景 撮影：山中慎太郎
* 口絵にカラー版掲載

まず(1)に挙げたように、音がでる作品を同一空間に複数展示する場合、作品同士の音が干渉する状況が発生する場合がある。防音素材を入れた仮設壁を天井に到達するよう設置しようとしても、消防法の問題や天井が高くコスト的に難しいことも多々ある。こうした状況を回避するために、超指向性スピーカーなどを用いて音の聞こえる範囲を限定するという試みも行われているが、作品のクオリティを担保するだけの音質を得られないのが現状である。このような状況に対する理想としては何らかの音響技術の向上によって、一定空間外に出ていく音を防ぐための来場者からは見えない技術が生まれていくことを期待している。

(2)については、(1)で挙げた消防法とも関係するのだが、消火設備の効果を保つことや二酸化炭素濃度が局部的に上がることを避けるために、展示室内に天井のある個室を作ることが難しいといったケースがある。そうした場合、天井などに反射した光を防ぐことが出来ず、画像センシング技術など厳密に光が安定した状態を求める作品や完全に外光を遮断する必要のある作品に多大な影響を与えてしまう。(1)の問題にも関わるが、技術面に関する充実した知識を持つスタッフが従事している美術館が少ないことや、実際にやってみなければ分からないことも多く、作者の求める環境を十分に満たすことができず、トラブルになることもある。各施設にはそれぞれ特性があるので、施設の状況を踏まえて必要要件の確認を外部などからでも技術スタッフを導入して対応していく必要がある。

(3)についてだが、インタラクティブな作品展示において、鑑賞者がインターフェースの操作など作品の鑑賞方法が分からないことが多く、説明スタッフに多くの人員を割く必要がある、という点を指摘している。当然、優れたインターフェースであれば直感的に操作可能でスタッフによる説明なくして作品を鑑賞できる、という考え方があると思う。しかし、仮にそうであったとしても、必ずしも老若男女の鑑賞者すべてが作品鑑賞に対する十分なリテラシーが備わっておらず、看視スタッフなどが質問攻めに合うという状況が発生する。毎年2月に国立新美術館で開催されている文化庁メディア芸術祭⁶⁾に足を運んだことのある方は、展示室内に多くのスタッフが配置され、来場者に対して丁寧に説明している様子を見たと思うが、日本の多くの公立館の低予算で展覧会を開催しなければいけない状況において、メディア芸術祭で行われているような状況を実現することは不可能である。多くの展覧会は2

～4カ月といった期間で開催しており、長期間スタッフを増員することによる高い費用的負荷がかかる。加えて、日本科学未来館⁷⁾では、サイエンスコミュニケーターという展示解説を専門的な知識を持ったスタッフが現場指揮を執り、充実した会場運営がなされているが、多くの美術館においては技術と表現両面において専門的な知識を持ったスタッフが展示室に常駐することは難しいのが現状である。

(4)についてだが、長時間の展示中にフリーズしてしまうケースや鑑賞者の思いがけない行動によって作品が破損してしまうケースなどのトラブルがメディアアート作品の展示において頻繁にある。直接作品に触れる作品や暗所で展示されている場合など状況は様々だが、これまでの現場経験の中で写真や絵画などと比べると圧倒的にトラブルの発生率が高く、そのたびに修復が必要となる。ある程度、リテラシーのあるスタッフが常駐していれば細かい問題であれば解決できるが、そうしたスタッフがいない場合や問題が深刻な場合には技術スタッフや作家に依頼して対応することとなる。ただ、その場合は即座に対応することはできないので、展示期間中に非稼働時間が発生してくる。こうした状況が頻発すると運営管理上大きな問題となり、その作品を目当てに来た来場者は落胆することになる。しかし、この点についてもスタッフの拡充やリテラシーの向上によって最小限に抑えることはできるが、(3)と同じ課題が浮上してくる。

これらの視点は非常に現場的な視点であり、私の体験にもとづく技術・ヒト・コストに関する事例であるが、こうした問題の積み重ねがクレームや経費、人的負担の増加につながっていく。以前に比べれば、一般のメディアリテラシーが高まり、映像機器やコンピュータの性能が向上したことで、今挙げた問題はだいぶ改善されてきているが、メディアアート作品が美術館で展示される機会が少ないことの一つの要因になっているように思う。こうした現場的な課題によって、新しい分野の普及にブレーキをかけてしまうことは大きな文化的損失につながる。しかし、そうした具体的な問題を列挙し、一つ一つの問題を低コストで解決し、来館者の「今、ここ」性のある体験をよりよくするための方策を施設担当者や映像音響分野の専門家、様々な経験を持つ展覧会専門のエンジニアなどを交えた議論を交わしていくことで具体的な問題解決の方法が導きだされていこう。今回挙げたような新しい分野を取り巻く技術・ヒト・コストの問題を解決し、より多くの文化施設で技術的に新しい試みを紹介し、若い人材のチャ

ンスを拡大していくには異なる背景を持つ人同士が相互理解することから始めることが必要不可欠である。

- 1) 東京都写真美術館—東京都目黒区三田(恵比寿ガーデンプレイス内)にある, 東京都が設置した写真・映像専門の美術館. 東京都歴史文化財団が運営している. 館長は福原義春. <http://syabi.com/>
- 2) 映像をめぐる冒険—東京都写真美術館にて 2008 年から 5 回シリーズで開催されている, 写真美術館映像部門の収蔵資料と現代作家の作品を展示する展覧会. 第 3 回と第 4 回を筆者が担当.
<http://syabi.com/contents/exhibition/index-1452.html>
- 3) 恵比寿映像祭—東京都写真美術館にて, 2008 年より毎年 2 月に開催している映像芸術に特化した国際芸術祭. 文化発信プロジェクトの一部として実施されている.
<http://www.yebizo.com/>
- 4) 会場で配信しているソフトをニンテンドー DS にダウンロードし, 作品と一緒に掲示されているキャプションの番号を入力することで, その番号の作品の音声ガイドを聞くことが出来るようなサービスを提供している. 大津市歴史博物館や北海道大学総合博物館や美術大学の卒業制作展などで実施した実績がある.
- 5) Place Engine—Wi-Fi 機器を用いて現在位置を測定する技術のことである. 短時間かつリアルタイムにできることが特徴とされ, iPhone を利用した展示解説に使われている.

- 6) 文化庁メディア芸術祭—文化庁が主催する, アート, マンガ, エンターテインメント, アニメを対象とした芸術祭. 毎年 2 月に国立新美術館で開催されている.
- 7) 日本科学未来館—東京都江東区青海にある科学館. 2001 年 7 月 9 日に開館. 独立行政法人科学技術振興機構が設立. <http://www.miraikan.jst.go.jp/>

【略歴】

山峰潤也 (YAMAMINE Junya)

東京都写真美術館 学芸員

1983 年茨城県生まれ. 2006 年多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科卒業, 2008 年東京芸術大学映像研究科メディアアート領域修了. 2008 年より財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会) 勤務. 文化庁メディア芸術祭や学生 CG コンテストなどの運営を行う. その後, 2010 年より現職. 「映像をめぐる冒険」や「恵比寿映像祭」など映像を中心とした企画展や国際芸術祭のキュレーションを行う. その他, 東洋美術学校非常勤講師, フリーペーパーの発行, イベント企画, 新聞・ウェブなどへの寄稿, トークイベントの司会などを行なう. 主な企画展に「文化庁メディア芸術祭 浜松展」(静岡文化芸術大学・2009), 「映像をめぐる冒険 vol.3 3D ヴィジョンズ」(東京都写真美術館・2010), 「映像をめぐる冒険 vol.4 見えない世界のみつめ方」(東京都写真美術館・2011) など.