2011年11月19日[土]→12月3日[土] 12:00→19:00

新宿歌舞伎町シネシティ広場・大久保公園

浅野 耕平　安藤 英由樹＋渡邊 淳司＋田畑 哲稔＋Maria Adrian Verdaasdonk　筧 康明

木村 悟之　久野 ギル　クワクボ リョウタ　笹口 数　前林 明次

慶應義塾大学 SFC 筧研究室　多摩美術大学 情報芸術コース メディアアート・ラボ

東京工芸大学 インタラクティブメディア学科 野口研究室　東京工芸大学 工学部 建築学科 鍛研究室

H.584 / IAMAS Locative Media Project　関口 敦仁 [IAMAS 都市相-SIR プロジェクト]

主催＝東京工芸大学　共催＝歌舞伎町タウン・マネージメント　企画運営＝東京工芸大学 インタラクティブメディア学科

協力＝アーティズツ・ギルド／IAMAS／株式会社アコースティックフィールド／エプソン販売／株式会社ナカダイ／慶応義塾大学／多摩美術大学

ディレクター 野口 靖

パブリックメディアアートの挑戦

歌舞伎町アートサイトの記録

THE DOCUMENT OF

KABUKICHO ART SITE

The Challenge of Public Media Art

KOGEI　DEPARTMENT OF INTERACTIVE MEDIA

http://kabukicho-art.org/

大久保公園

歌舞伎町アートサイト
パブリックメディアアートの挑戦

KABUKICHO ART SITE
The Challenge of Public Media Art

都市に介入するメディアアート　野口 靖　4

ARTIST EXHIBITION

浅野耕平　12
Kohei Asano

安藤英由樹　14
渡邊淳司
田畑哲稔
Maria Adriana Verdaasdonk
Hideyuki Ando,
Junji Watanabe,
Tetsutoshi Tabata,
Maria Adriana Verdaasdonk

筧 康明　16
Yasuaki Kakehi

木村悟之　18
Noriyuki Kimura

久野ギル　20
Gil Kuno

クワクボリョウタ　22
Ryota Kuwakubo

笹口 数　24
Kazz Sasaguchi

前林明次　26
Akitsugu Maebayashi

SCHOOL RESEARCH PROJECT

慶應義塾大学 SFC　30
筧研究室
Yasuaki Kakehi Laboratory,
Shonan Fujisawa Campus,
Keio University

多摩美術大学　32
メディア芸術コース
メディアアート・ラボ
Media Art Lab.,
Art and Media Course,
Tama Art University

東京工芸大学　34
工学部 建築学科
鍛研究室（都市空間デザイン研究室）
Kitai Lab.
Urban Planning and Design Lab.
Department of Architecture
Tokyo Polytechnic University

東京工芸大学　36
インタラクティブメディア学科
野口研究室
Noguchi Laboratory,
Department of Interactive Media,
Tokyo Polytechnic University

ARCHIVE　38

H.584 [IAMAS Locative Media Project]
／関口敦仁 [IAMAS 都市相 -SIR プロジェクト]
／笹口 数／野口 靖
H.584 / IAMAS Locative Media Project
／Kazz Sasaguchi／Atsuhito Sekiguchi／
Yasushi Noguchi

トークイベント　44

都市に介入するメディアアート

野口靖
Yasushi Noguchi

アーティスト、ディレクター、プログラマー
地域の集合的記憶や隠蔽された社会構造をテーマに、マッピング等の手法を用いたプロジェクトを多く手がける。その表現形態はインタラクティブ・インスタレーションやパブリックアートなど多岐に渡る。また、展覧会の企画運営も行う。歌舞伎町アートサイト・ディレクター。武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年、ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年、ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。現在、日本を中心とした作家活動および東京工芸大学にて教鞭をとる。

1 | パブリックメディアアートとは?

まず、いくつかの単語の整理をしておきたいと思います。

メディアアートという単語は人によってそれぞれ定義は違いますが、ここでは**コンピュータを中心としたメディア技術によるアート**とします。そしてパブリックメディアアートは、**メディア技術を主要な表現手段とし、公共空間へ介入していく姿勢を持ったアート**と言い切ってみます。この「介入」という言葉が重要です。

1990年代以降、様々なアーティストたちが最新のメディア技術を駆使して公共空間へ介入していく例が急増しました。これは、同時代における現代アートの一傾向であるリレーショナルアート[1]の文脈とも重なります。ラファエル・ロサノ＝ヘメル(Rafael Lozano-Hemmer)[2]、ブラスト・セオリー(Blast Theory)[3]、グラフィティ・リサーチ・ラボ(The Graffiti Research Lab)[4]、メン・イン・グレイ(The Men in Grey)[5]などのアーティスト達は、公共空間をコミュニケーション空間、社会空間、政治空間として捉え介入してきました。

何故このようなアーティストが増えたかというと、やはりインターネットの影響によって、社会における「個人」と「公共」の関係性や、「リアリティ」の所在を再考する必要性に迫られたからではないでしょうか。

インターネットは確かに現実の空間ですが、基本はビット(0か1)の世界です。そこでは人が生まれたり死んだりなどの出来事は起こりえず、情報のみが飛び交っています。実在感は希薄です。アーティストが活動の場として公共空間における人との関係性を主題に扱いだしたのは、その反動があると考えられます。もちろん、この前にも1966年のE.A.T.の「ナイン・イヴニングズ」fig.1や大阪万博での中谷芙二子の「霧の彫刻」fig.2など、公共的なメディアアート展示が行われた時期もありましたが、これらは大規模公的プロジェクトであり、都市への介入という比較的個人的なプロジェクトとは性格が異なります。

その要因としては、一つにはコンピュータや周辺機器の単価が下がってきて低予算でもできるようになり、機動力が上がった事が挙げられます。そして、ネットワーク、画像処理、電子工作などの従来では高度な専門性がないと利用できなかった技術が、比較的簡単にアーティストでも使えるようになったという事実もあります。さらに、Google、Twitter、Facebookなどのソーシャルメディアが比較的容易な開発環境を無料提供している事もその現象に拍車をかけています。また、例えば近年スマートフォン等の影響でGPS技術も広く取り入れられるようになっていて、これには例えば藤幡正樹の「Field-Works」、ブラスト・セオリーの「Can You See Me Now?」[6] fig.3、Mark Shepardの「Serendipitor」[7]などがあります。

このような動向をひとまとめにして、私は「パブリックメディアアート」と呼んでいます。

2 | 都市へ介入するアート

もちろん、都市に介入するアートは特に最近の話ではありません。例えば日本のアートの歴史を紐解くと、まず1960年代のハイレッド・センターとゼロ次元の名前が出てきます。また、同時代の世界的な動向であるフルクサスもまた、これらのアーティストと深い繋がりがあります。

日本の60年代というのは様々な前衛美術の動きが盛んで、日々実験的な表現が生まれた時代でもありますが、それらに共通しているのはアクション、ハプニング、パフォーマンス、イヴェントなど、身体を積極的に使った表現形態です。これは振り返ってみると1960年の安保闘争の失敗を契機とし、アーティスト達が既成の美術への不信や共産思想の挫折も相まって、新たな表現を模索していた時代なのだと言えます。実際、この時代のアーティストは現代では想像できないほど過激な部分があります。これらの動向は欧米から影響を受けた部分もありますし、そうでない部分もあります。

このような時代を背景にして、ハイレッド・センターは活動を始めました。当時、1949～63年まで開催された無審査自由出品制の読売アンデパンダン展において様々な実験的な表現がおこなわれていて、この展覧会に参加していた高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之の三名が中心になりハイレッド・センターを結成し、東京の街で様々なパフォーマンスをおこなっています[8] fig.4。

彼らと密接な繋がりのあった今泉省彦は、1962年に東京都美術館がアンデパンダン展の出品作品に対して展示拒否をおこなった事実に対する反対声明として、常連出品者に宛てた手紙の中で次のように語っています。

「アンデパンダン展出品者諸氏、氏等はこの既に息断えたアンデパンダン展を喪章で飾りたまえ、音の出る美術は美術ではないとほざくうすのろの耳に音楽家諸氏、君等は耳を聾する葬送の曲を出品し、その耳をつんぼにしてしまえ、生半可な聴える耳がなければ世界はうすのろの楽園に違いあるまい。そしてアンデパンダン展に関心を持つ人達は黒いリボンを胸につけて、この告別式に参加せられよ。こうして、あえてこの温室を打ち割って、君等が美術館からあふれ出たとき、君等は反社会行動者として日本の美術運動に別の局面を与えるかも知れないのだ」[9]。

「君等が美術館からあふれ出たとき」という言葉が印象的です。この言葉が発せられた環境を考えると、ハイレッド・センターが表現の場として東京という都市の街中を選んだのは必然だったのでしょう。もっとも、意地悪な見方をすれば美術館の中でやるネタが尽きたから街に出たという事も言えるかもしれませんが、ともかくハイレッド・センターは人々を撹拌(と、彼らは言っている)してやろうとして街に出ていったわけです。

また、更に過激なパフォーマンス集団であるゼロ次元[10]についても触れたいと思います。ゼロ次元は、加藤好弘や岩田信市を中心とし東京の街中で全裸になって行進するなどのパフォーマンスで、美術界よりむしろ当時のマスコミを賑わした存在です[fig.5]。彼らが何故そのようなパフォーマンスを行うのかについて加藤は率直に語っています。

「僕達が走る時、街の全ての事物も僕達と同じように裸の素顔を露出した。実に僕達の肉体を[東京の街]が見つめる[視線]の中に、その銀座が身にまとっている外皮がアッと脱がされ、その正体を「東京見物」したいがために「ゼロ次元」は「裸」になったのが本音である」[11]。

この言葉を素直に受け取る限り、彼らが全裸で走るときのその周囲の人々の反応を冷静に観察している部分があるように見えます。銀座や新宿という近代化された街中で、得体の知れない全裸の男女が不可解なことをやっている、そのときの人々の反応は直接的な感情が噴出するだろうという事を考えると、確かに街行く人たちはゼロ次元に逆に観察される事になります。

これら60年代のアート活動について比較的共通しているのは、「旧来的な芸術の否定」、「反体制」、「反資本主義」であり、60年代というのは日本だけでなく、第二次世界大戦後の混乱の中で世界中のアーティスト達がもがいていた時期でもあります。

また、ヨーロッパでは1968年のパリの5月革命など様々な思想の転換がありましたが、その際に特にヨーロッパ全土に影響を与えた思想として、アンテルナショナル・シチュアシオニスト(以下IS)の活動があります。ISの思想を簡単に言ってしまえば、「消費社会としての資本主義批判」です。一部の資本家に支配される大量消費社会(現在でもあまり変わってませんが)を痛烈に批判して、例えば落書き、ビラなどの自立的なメディアを駆使してその支配から逃れる事を説き、その活動を「状況の構築」と呼びました。ISとゼロ次元に直接の接点はありませんが、動機には共通点を見つける事ができます。まさに、ゼロ次元のパフォーマンスは状況の構築の一実践だったと言えます。そしてこのISの思想は、欧米では様々な芸術分野に引き継がれて行きます。しかし、日本の場合は、60年安保の失敗によって政治と芸術が切り離されてしまう結果になりました。

「日本の七十年代以降の運動がシチュアシオニストやあるいはイタリアのアウトノミア運動の影響を受けたことが少なかったということは、日本における「68年」の総括が、文化運動の側においてなされておらず、逆に、政治運動は60年の全学連運動にまでさかのぼる「新左翼」という名のマルクス主義のエスタブリッシュメントが引き起こしたスターリニスト顔負けの内ゲバによって、政治と社会の接点を再検討するエネルギーを奪われてしまった。」[12]。

世界的に見ると、1980～90年代の作家の特徴は、60～70年代の作家の持っていたある種の過激性は影を潜め、問いかけるもしくは考えさせるような形を取っています。クシュシトフ・ヴォディチコが自らの活動をインタロガティブ・デザイン(問いかけるデザイン)と称していることが、その事実を象徴しています。

そして、90年代以降はバンクシーなどに代表されるように、反権力、反資本主義的な側面は引き続きつつ、例えば街中の壁にグラフィティを描く、商業用看板をアーティスのメッセージに差し替える、標識をペイントし直して意味を転覆するなどの比較的小規模のゲリラ性の強い介入になっていきます。[13] 中村政人の「新宿少年アート」(偶然にも歌舞伎町ですが)、「秋葉原TV」、chim↑pomの「スーパーラット」などもこれらの延長線上にあると考えていいでしょう。

3 | メディア技術を駆使した都市介入

このように、アーティストの都市への介入は、60年代の過激なパフォーマンスから、21世紀にかけて徐々に問いかけるもしくは権力に対するささやかな抵抗としての様相を呈してきますが、その方法は落書きのような簡単な方法からビデオプロジェクターを使った映像投影、ネットワークをハッキングするなど技術的にも様々です。では、何故これらの活動にメディア技術が積極的に使われているのでしょうか。私はいくつかの必然があると考えています。

1. インターネットに代表されるメディア技術は反権力、民主性の象徴だから。
2. メディア技術の特徴であるインタラクティブ性(相互作用性)が、公共空間で人々を攫乱もしくは注目させるのに有効だから。
3. 公共空間でハプニングを起こすというアートは、既に1960～80年代のアーティストがやっているから違う事をやる必要があった。そこでメディア技術に目を付けたから。
4. ネットワークの情報空間と現実の生活空間の関係性を主題にした

1 **John Cage, Variations VII, 1966.** Performance at "9 Evenings: Theatre and Engineering" The 69th Regiment Armory, New York, October 13-19, 1966. Still from performance footage shot by Alfons Schilling. Courtesy of The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 9 Evenings: Theatre and Engineering fonds.

2 **Nakuya Fujiko and Experiments in Art and Technology (E.A.T.), Osaka, 1970**
Photographic documentation: 35 mm color slide, E.A.T. records, 940003, Research Library, The Getty Research Institute

3 **Blast Theory, Can You See Me Now?**
http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

4 **超掃除2(サラリーマン)「平田実」1964年**
赤瀬川原平の冒険—脳内リゾート開発大作戦,「赤瀬川原平の冒険」実行委員会, 1995, pp. 94.

5 **ベトナム反戦行進(由比追悼)**
東京新宿歌舞伎町　Tokyo. 196
平田実, ゼロ次元 : 加藤好弘と六十年代, 河出書房新社, 2006.

Rafael Lozano-Hemmer, "Body Movies, Relational Architecture 6", 2001. Schouwburgplein, V2 Cultural Capital of Europe, Rotterdam, The Netherlands. Photo by: Jan Sprij

Graffiti Research Lab, Laser Tag

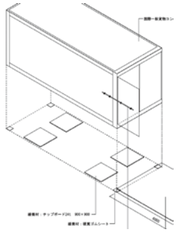
Julius von Bismarck, Image Fulgurator
Photo by Richard Wilhelmer

Evan Roth, TSA Communication

歌舞伎町アートサイトのポスター写真

野口靖, 大久保公園でおこなわれたインタラクティブインスタレーションのプロジェクション, 2008

シネシティ広場での展示風景, 2009



縄和構置のためにコンテナの下に木材の板とゴム版を敷いている。

プロジェクトは、必然的にメディア技術（特にネットワーク）を利用する必要があったから。

5. メディアアートの作品はギャラリーで扱いにくいので、自分たちで発表する場所を作る必要があったから。

アーティストがもっともらしく自分のプロジェクトを説明する際には1を理由にする事が多々ありますが、実際のところは2、3、4、5の理由が多いのではないでしょうか。

さて、メディア技術を多用しているアーティストを見ていくと、

A. コミュニケーションを促進させる場として公共空間を捉えている
B. 不特定多数の人々に社会的／政治的メッセージを投げかける
C. 反権力、反資本主義を目的としてメディア技術をハッキングする

という三種類のパターンもしくはその組み合わせに大別する事ができます。

例えば、ラファエル・ロサノ＝ヘメルのBody Movies[14] fig.6はAに当てはまります。この作品は、広場でサーチライトを使い体験者に巨大な影絵遊びをさせるものですが、結果的にこの作品の中に取り込まれた人々は、その場の見ず知らずの人たちと一緒に影絵遊びを始めることになります。背景には社会的なメッセージがありますが、体験としては典型的なコミュニケーション装置となっています。また、グラフィティ・リサーチ・ラボfig.7やJulius von Bismarck[15] fig.8、Evan Roth[16] fig.9などが扱う主題は非常に政治的でBに当てはまりますが、彼らの介入はゲリラ的であり、周囲を攪乱させるための道具としてメディア技術を使っている部分があります。さらに、メン・イン・グレイは公共無線LANをハッキングして、飛び交っている目に見えない情報を収集および表示することによってネットワークの脆さを提示しテクノロジーへの信頼性への疑問を投げかけている事から、Cの性格が強いといえます。

これに対して、日本のアーティストの傾向は非常にはっきりしていて、ほとんどがAに当てはまります。2002年に丸ビルでおこなわれた「Another Time, Another Space in Marunouchi」、クライングアイサムアーキテクツ＋岩井俊雄のBloomberg ICEでのインスタレーション、2009年の羽田空港でおこなわれた「空気の港」も基本的にAになります。

これは何故かという問題は簡単には言えませんが、日本ではアートの文脈においてメディア技術を批判的に語るという文化があまり発展しなかったというのが現実のところではないかなと考えています。それは現在の原発問題を見ても一目瞭然ですね。

結果、日本においてはアーティストの姿勢は介入というよりは、従来的な屋外展示としてのパブリックアートの流れが発展したものだという事がいえます。

4｜新宿という都市、歌舞伎町という地域を考える

では、なぜ「パブリックメディアアートの挑戦」という副題の展示を新宿歌舞伎町でおこなったのか。これは、簡単に言ってしまうと、介入しやすそうな場所を探していたら、歌舞伎町にたどり着いたという事なんです。もともと、六本木のような、アートをブランド戦略の一つとして活用している地域で展示をおこなうつもりはありませんでした。そういった地域はもう既に大きな権力が動いていて、小規模なプロジェクトが介入する余地はありません。しかし、新宿は大都市の割にブランド戦略が統一的になされていなく、意外に小さな権力が拡散した地域です。また、日本経済の中心地の一つであり政治機能も集中しているにも関わらず、アート色が薄いのです。隙間を見つけやすそうだった、と言ってもいいかもしれません。

しかし、調べてみると新宿は本当に面白い地域です。色々な歴史が出てきます。まず、60年代には、新宿風月堂、武蔵野館、アートシアター新宿文化、蠍座などを中心に演劇、映画、ジャズなどの芸術文化が隆盛していました。前述のハイレッド・センターやゼロ次元も新宿で展示もしくはパフォーマンスをおこなっています。

また、歌舞伎町の歴史も興味深いものがあります。そもそも、歌舞伎町の中心に位置するコマ劇前広場（現在はシネシティ広場）は、石川栄耀によって「人と人のつながりを促すような社会交歓のための広場」[17]として周辺に芸能施設（映画館など）が集められ、このもくろみは成功しました。しかし、もう一つの計画であった健全な家庭センターにするという計画通りには歌舞伎町は発展しませんでした。健全さとはほど遠い、猥雑な街になってしまったのです。つまり、この広場はねじれてしまった歴史の象徴ともいえます。

しかし、だからこそ歌舞伎町が人間の欲望が形となって現れている唯一無二の空間になったわけですし、この場所は私たちに歴史、記憶、移民、風俗、再開発、ホームレスなどの問題も投げかけてきます。ここに介入していったらどれだけアーティストは刺激されるだろうかと思いました。

5｜展示までの過程

実は、この場所で展示をおこなうのは今回が初めてではありません。展覧会のタイトル名は違いますが2008年fig.11、2009年fig.12とおこなって今回が3回目です。その都度テーマも変えてきましたが、今回は「パブリックメディアアート」をキーワードにしました。メディア技術という今日的な問題を含んだ方法を駆使してアーティストが歌舞伎町に介入するとき、どんなプロジェクトが生まれるのかを期待したのです。

私としては、前述のA、B、Cのタイプの作家全てを入れたいと思いました。どの作家がどのタイプという話は直接しませんが、なるべくバラエティを出したいと思いました。コミュニケーションの場として設定する作家と社会的なテーマの作家、両方欲しいと思いました。また、自分自身の興味もありますが、都市と関連する分野はアートだけではなく、当然建築、情報学、都市研究など様々な分野にまたがっています。領域横断的に関わってもらった方が新宿という都市を扱うには効果的だと思ったので、特にこの部分は教育機関からの参加という形でゆだねました。

展示に参加してもらう際にいくつかの条件を設定しました。「**新宿をテーマもしくは素材とする**」こと、「**コンピュータを中心としたメディア技術を使う**」ことです。この条件は、それぞれ「パブリック」という場所性と「メディア」という単語と対応しています。

日本の作家にいつもしたいことが、これらの二つのキーワードを咀嚼してくれそうな作家に声をかけました。海外の作家にも声をかけたのですが、いくつかの理由により実現しませんでした。理由ははっきりしていますが、ここでは敢えて書かない事にします。

もともと一ヶ月展示をおこないたいと考えていた（最終的には15日間にしましたが）ので、会場の形式を色々検討しましたが、コンピュータ等の機材が保管可能で鍵もかかるスペースという選択肢に合致するもの、ということで輸送用コンテナが最後に残りました。参加者には一企画一台のコンテナを用意した事と、コンテナ外のスペースを利用する事も提案しました。結果的にはやはり管理や法規の制限があり、コンテナのみを展示空間に選んだ作家が多くなりましたが、前林明次のSonic Interface、篤研究室のSecond Moon、木村悟之の軌跡映画、ギル久野のAnt Master、安藤英由樹＋渡邊淳司＋田畑哲稔＋Maria Adriana Verdaasdonkのサッカードィスプレイなどは、積極的に新宿という都市に介入してくプロジェクトとなりました。また、笹口数はコンテナを都市に挿入するという行為自体を作品化する事によって、展示空間と都市との関係性を認識させてくれました。

なお、この展示の特徴としてコンテナを利用したことで、TOKYO DESIGNERS WEEKや神戸ビエンナーレみたいだね、と何人かから言われましたが、実はそれらのアート／デザイン展示におけるコンテナと、この展示のコンテナは全く違った意味を持っています。

会場であるシネシティ広場と大久保公園にコンテナを置くという過程は様々な困難を経ました。まず、法律上コンテナは建築物という扱いになり、煩雑な申請が必要になります。専門用語だと仮設建築物許可申請と言います。この基準は年々厳しくなっているそうです。しかし、仮設建築物は地面と連結していないといけないのですが、会場のシネシティ広場と大久保公園はタイルやコンクリートなので、床面に穴をあけて杭を打つわけにもいきません。仮設建築物の場合はある程度の緩和が認められますが、これは自治体によって基準が異なります。最終的には滑り止めをコンテナの下に敷くfig.13などの対応をして許可を得ました。何度もこの展示は無理かもしれないと思いましたが、なんとか会期直前に許可を得る事ができました。

結果として、歌舞伎町のシネシティ広場と大久保公園にコンテナを置くという行為は、異物を挿入するという行為になってしまいました。このようなプロセスは当初予想していなかったのですが、結果的にコンテナを置く事自体が都市への介入になってしまったのです。しかし、私たちはコンテナを挿入する事によってこの会場の場所の特異性を目の当たりにしたのです。これは大きな発見でした。

5｜展覧会を終えて

結局振り返ってみると法規との戦いだったような気がします。公共空間は様々な法律や機関が関わっているがゆえにその規制を一つずつクリアしていかないと前に進まない。特に新宿のような大都市はその規制が多い場所です。しかし、逆にその関門を抜けて行く事も非常に興味深いステップでした。

また、屋外空間にメディアアートを挿入するという事は、まだまだ技術的にも管理、天候対策、費用など運営的にも制約が多いのだという事も感じました。実際、会期中常に屋外に展示されたのはサッカードィスプレイだけでした。しかし、問題が多いというのは、これから切り開かれるべき分野だという事も意味しています。今回の展示が一つの事例となり、この経験を踏まえて更なる展開が考えられそうだなという実感も生まれました。この企画は継続してくつもりなので、是非楽しみにしていてください。

会期中に考えさせられる出来事がありました。実はシネシティ広場はホームレスのたまり場になっているのですが、会期中に工事用の柵が張られ、彼らが寝泊まりできる場所がなくなってしまいました。行政の思惑と排除される人々の構造を目の当たりにしました。考えてみれば私たちの展示も一定期間彼らの居場所を占拠してしまったわけですから、そのような権力構造に組み込まれてしまっています。公共空間でアートをやるという行為には、そのような権力の構造が自ずとつきまとってくる事を痛感させられました。この点についてはまだ自身の中で咀嚼できているわけではないので、問題提起だけにとどめておきたいと思います。

尚、上記の文章の中では個々の作家と教育機関について詳細に記述していません。それぞれのプロジェクトについてはドキュメントの写真と一緒に参加者自身のコメントがありますので、そちらを参照してください。是非、今回の展示に対して各参加者が何を考えながらプロジェクト化したのかに思いを馳せながら、読んでいただけるといいのではないかと思います。

1 Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Paris: Presses du réel, 2002.
2 Rafael Lozano-Hemmer Website, http://www.lozano-hemmer.com/
3 Blast Theory Website, http://www.blasttheory.co.uk/
4 Graffiti Research Lab Website, http://graffitiresearchlab.com/
5 The Men in Grey, http://meningrey.net/
6 Blast Theory, *Can You See Me Now?*, http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html, 2005.
7 Selendipitor Website, http://serendipitor.net/
8 赤瀬川原平, 東京ミキサー計画――ハイレッド・センター直接行動の記録, パルコ・ピクチャーバックス, 1984.
9 今泉省彦, 絵描き共の変てこりんなあれこれの前説, http://www.asahi-net.or.jp/~ee1s-ari/imaizumi2.html, 1986.
10 平田実, ゼロ次元：加藤好弘と六十年代, 河出書房新社, 2006.
11 黒ダライ児, 知覚の襖――都市空間における「ゼロ次元」の儀式, アール issue 02/2003, 金沢21世紀美術館, 2003, p.1.
12 小倉利丸, いま現在の運動へつらなるラディカリズム, http://d.hatena.ne.jp/situationniste/20061008/p1, 2006.
13 R. Klanten, S. Ehmann, M. Hubner, *Urban Interventions: Personal Projects in Public Places*, Die Gestalten Verlag, 2010.
14 Rafael Lozano-Hemmer, *Body Movies*, http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php, 2001.
15 R. Klanten, S. Ehmann, M. Hubner, *Urban Interventions: Personal Projects in Public Places*, Die Gestalten Verlag, 2010, pp.206-207.
16 Rvan Roth, *TSA Communication*, http://evan-roth.com/work/tsa-communication/, 2008.
17 西成典久, 都市広場をめぐる石川栄耀の活動に関する研究, 東京工業大学博士学位論文, 2007, p.4.

KABUKICHO
ART SITE

シネシティ広場

ARTIST EXHIBITION

浅野耕平
Kohei Asano

安藤英由樹
渡邊淳司
田畑哲稔
Maria Adriana Verdaasdonk
Hideyuki Ando,
Junji Watanabe,
Tetsutoshi Tabata,
Maria Adriana Verdaasdonk

筧 康明
Yasuaki Kakehi

木村悟之
Noriyuki Kimura

久野ギル
Gil Kuno

クワクボリョウタ
Ryota Kuwakubo

笹口 数
Kazz Sasaguchi

前林明次
Akitsugu Maebayashi

ARTIST EXHIBITION

浅野耕平

Kohei Asano

東京工芸大学大学院芸術学研究科メディアアート専攻修了。東京工芸大学芸術学部インタラクティブメディア学科(助教)。インタラクティブアートを専門としマルチメディアコンテンツグランプリ東北'99グランプリ、DiVA展2005大賞などを受賞。Ars Electronicaセンター常設展示(2009-2010)、ICC OpenSpace 2009、六本木アートナイト2010 他、展示実績多数。

新宿、特に歌舞伎町という日本屈指の繁華街は「華やか」「騒々しい」「怪しげ」といった、妖艶で且つ鋭くトゲトゲとした印象を持たれることが多いように思う。2011年3月、私は歌舞伎町ゴールデン街のとあるバーで個展を行っていた。そこに集まる人々と会話をする中で私が感じた歌舞伎町の印象は、とても繊細で壊れやすいけれども、強い不思議な光りを放つガラスのようなものだった。街の華やかさの中に潜むとても静かで純粋なものに触れたような気がした。

本展覧会では、光りの粒に息を吹きかけることで、キラキラと真っ暗な空間へ光りの粒が拡がり、やがて街の灯りが次々に灯り輝き始めるといったインタラクティブ・インスタレーション「Spangles ～ Dreams come true ～」の展示を行った。展示場所は歌舞伎町の喧噪の中に置かれた貨物用コンテナ。パブリックスペースにありながら外界と遮断された暗く小さな空間の中で、街が持つ繊細な一面を感じられたならとても嬉しく思う。

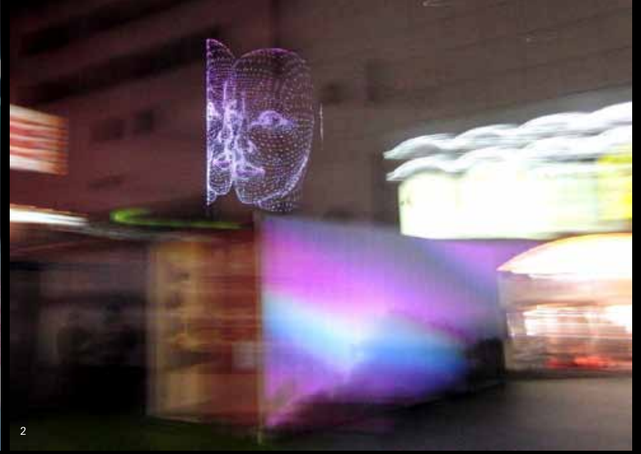
Spangles

ARTIST EXHIBITION

安藤 英由樹＋
渡邊 淳司＋
田畑 哲稔＋
Maria Adriana Verdaasdonk

Hideyuki Ando,
Junji Watanabe,
Tetsutoshi Tabata,
Maria Adriana Verdaasdonk

1


2

3

4

5

本展示は、一列の光源の前で眼球運動を行うと二次元イメージを見ることができるSaccade-based Display(SD)を野外の公共の場で展示する初めての試みであり、技術・表現・体験のすべてについて、これまでの美術館や科学館での展示とは異なる姿勢で臨む必要があった。技術的には機材のユニット化や頑強性に気を配る必要があり、運用においてもPCを使用せず自動的に電源をON/OFFし、スタッフレス、メンテナスフリーとした。表現としても、歌舞伎町は既に「ネオン街」や「多様な人々」という構造・文脈が存在しており、それに向き合う必要があった。SDを歌舞伎町に設置すると、その景観に溶け込む(埋もれる)ことになるが、普段と変わらぬ風景の中に潜在的なメッセージを含めることを重要視し、あえて「ここからよく見える」等の表示をしなかった。一方で、SDから現れるコンテンツは、新宿から連想されないもの(生死、大自然、記号等)を博物館学的に収集し(タイトルはこれに由来)、対比的に歌舞伎町を表した。また、携帯カメラでSDを撮影することで、画像がより鮮明に見え、裸眼で見ることができない人にもSDを体験してもらうことが可能になった。そして、その光景は道行く人を巻き込むきっかけとしても機能した。本展示を通じて歌舞伎町と向かい合ったことは(主に、技術:安藤、表現:Maria・田畑、体験:渡邊)、私たちの活動に新たな地平をもたらすものであった。

1 - 3. Saccade Images
4. Observers
5. Appearance of Installation

インタフェース研究者の安藤英由樹(大阪大学)、知覚研究者の渡邊淳司(NTTコミュニケーション科学基礎研究所)と、メディアパフォーマンスグループ66b / cell主宰の田畑哲稔、Maria Adriana Verdaasdonkによるユニット。これまで、Saccade-based Display (Ars Electronica Center、2009 ～)、Saccade-based Display: "blink to see_"(日本科学未来館、2011～)、Saccade-based Display:"meta-literature"(佐世保市博物館島瀬美術センター、2011)等のインスタレーション展示を行う。

安藤英由樹
http://www-hiel.ist.osaka-u.ac.jp/~hide/
渡邊淳司
http://www.junji.org/saccade/
66b/cell
http://www.66bcell.com/

Saccade-based Display:
"Cabinet of Curiosities"

ARTIST EXHIBITION

筧 康明

Yasuaki Kakehi

1979年京都生まれ。2007年、東京大学大学院博士課程修了。博士（学際情報学）。2001年頃より、画像処理や光学系技術を用いたインタラクティブ作品の制作を始める。現在は、慶應義塾大学環境情報学部准教授として、素材や現象を用いた実世界拡張や、メディア表現に取り組む。また、メディアアートユニットplaplaxとしても活動中。これまでに国内外での作品発表や、NHKデジタルスタジアムグランプリなど受賞も多数。

今回、テーマの切り口を探すべく、新宿の観察から始めた。しかし、この街は、「新宿と言えば○○」、「○○と言えば新宿」というキーワードを端的に語ることは難しい（もちろん局所的には無数に存在する）。他の街のものは新宿にもあるが、新宿にしか無いものはあまり無い。さらに、この街は常に同じような佇まいをしながらも、店舗等の入れ替えが激しく、訪れるたびにその風景は少しずつ異なる。また、物理的な変化のみならず、時間帯や、場所によってもその印象は大きく変化する。絶対的な物や場所にではなく、その変化にこそ「新宿」らしさが潜んでおり、異質の共存と変化を繰り返しながら、総体として変わらず存在し続ける街が〈新宿〉であるとも言える。

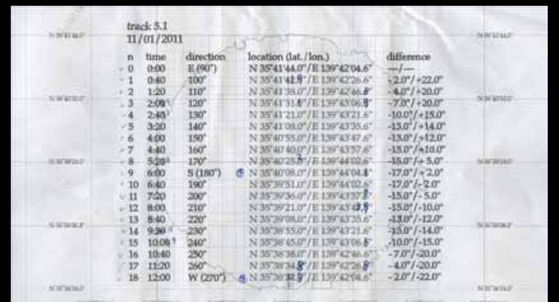
on the vergeは、三層の半透明スクリーンと、向かい合う二つのプロジェクタから構成されるインスタレーションである。投影される映像は、画素欠落や明滅等のノイズが混じり、それ自体としては街のネオンのような光のまたたきの重なりに見える。しかし、それらのノイズは、交差の際である中央のスクリーン上にて互いの画素を補完し合い、〈新宿〉の風景を創りだす。西口と東口、オフィス街と繁華街など様々な二面性の上に成り立つ〈新宿〉を多層スクリーンの中に風景として次々に表す。さらに、そこに現れるノイズは、実世界の新宿における作品周囲の観客の動きや、ネットワーク世界での新宿に関連する書き込みに応じて動的に変化していく。

ARTIST EXHIBITION

木村悟之

Noriyuki Kimura

1977年群馬県生まれ。情報科学芸術大学院大学（IAMAS）修了。テクノロジーと身体との関係をテーマに、実写映像と写真の制作を行う。2005年、DVD「軌跡映画1 サイクロプス」（SOL CHORD）をリリース。以降「軌跡映画」シリーズは、熊野（三重県）、京都、プーケット（タイ）、水晶岳（富山県）等、様々な場所で制作されている。



「軌跡映画」とは、実写映像制作の一つのスタイルで、作者は、ハンディ GPSを用いて半径3kmの円周を24時間かけて移動しながら撮影を行います。辿られるべき軌跡や撮影時間、撮影場所、撮影方向は、数値によってあらかじめ決定されています。

「軌跡映画」では数値のみによってスコアが設定されるため、ハンディ GPSには緯度、経度、方角、時間の数値のみが表示されればよく、地図表示機能はむしろあってはいけないものです。このスタイルが規定された2004年当時は地図表示機能のついたハンディGPS自体が出回っていなかったため、そこまで言う必要もなかった程です。

ところが２年程前から私は、iPhoneを使用しています。iPhoneアプリ「マップ」は、グーグルマップが表示されたハンディGPSとして機能します。この２年間の私の生活では、「マップ」が不可欠になりました。そのため、あえて地図の表示できないハンディ GPSをたよりに移動することが不自然になりました。

今回出品した「軌跡映画５」は、こうした違和感を抱きながらもハンディ GPSの数値をたよりに移動しています。それでも、見知った新宿周辺を未知の風景に置き換えてしまう行為として楽しめたのも事実です。ただ、行為の違和感によって以前のような興奮は得られない。つまり現在私は、「軌跡映画」というスタイルが終わったのだろうと感じています。

軌跡映画 5

ARTIST EXHIBITION

久野ギル
Gil Kuno

アメリカ・ロサンゼルス出身。UCLA でメディアアートを専攻。
オルタナアートサイト「UNSOUND.COM」、インターネットバンド「Wiggle」(Toyota bB CM曲等を作曲)、「FLOW」(Hoogerbrugge とのコラボ)、ギター解体ユニット「Six String Sonics, The」等、活動は広く世界的に評価されている。アルスエレクトロニカ、文化庁メディア芸術祭、CDCC、日本のメディア芸術100選等を受賞。

アントマスター
The Antmaster

The Antmasterのテーマは「カルマ」であります。カルマ即ち業とは仏教の基本的概念、業はその善悪に応じて果報を生じ、死によっても失われず、輪廻転生に伴って、代々伝えられると考えられています。業を解消するために人は一生をかけて善行を積む必要があるという思想です。

Antmasterではカルマを解く為に働く人間の姿を蟻に置き換えて表現しています。生きたアリの映像が、過去のカルマ(業)を消したいと願う祈りの文字が、無数に書かれた黒いパターンの上に投影されています。黒い壁面は、数分おきに照らされ、銘文を浮かび上がらせています。前世のカルマを消して、真の自身を知ろうと懸命に働く姿をアリに託し、東洋思想と人生を考えるビデオ・インスタレーションです。アリの鳴き声や足音などを捉えた「ナノ・サウンド」が地底から響く呪文のように聞こえて来ます。

街にもカルマがあります。過去の路、地主、都市の条例等を配慮せずには街は進化できません。こちらのカルマは、新宿のビルをモチーフにしたコラージュとして表現してあります(マントラ下部)。

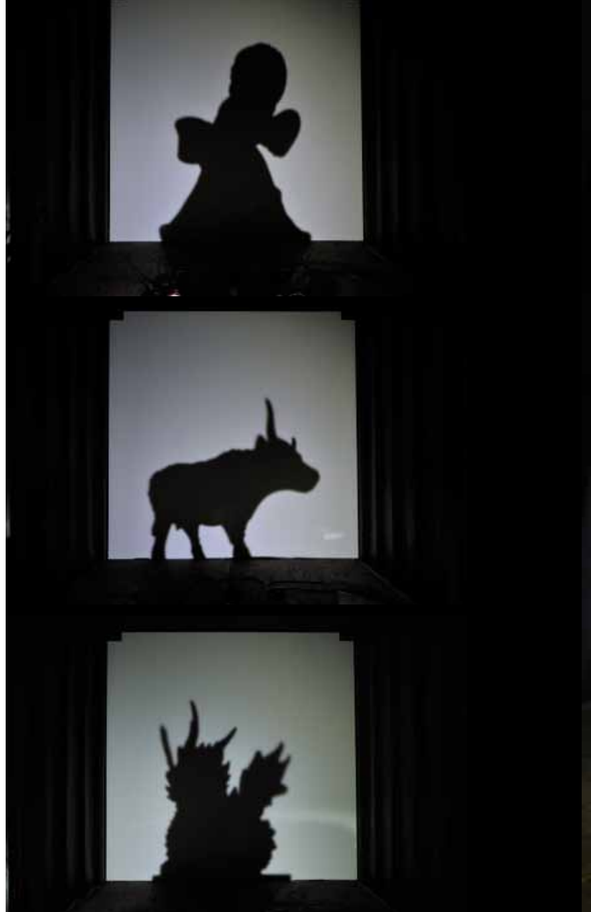
Antmasterは動的メディアと静的メディアを融合したメディア実験でもあります。背景部分は黒いペンキで業を解く為のマントラ(呪文)を繰り返し塗ってあり、この巣に蟻の映像を映像で重ね打ちすることにより、静的メディアと動的メディアの新しい相乗効果を生み出そうとしました。

ARTIST EXHIBITION

クワクボリョウタ

Ryota Kuwakubo

1971年生まれ。筑波大学大学院修士課程デザイン研究科総合造形／国際情報科学アカデミー卒。1998年から主にエレクトロニクスを用いて、アナログとデジタル、人間と機械、情報の送り手と受け手など、さまざまな境界線上で生じる関係性をテーマにした作品を発表。代表作に《ビットマン》(明和電機との共作)、《PLX》、《シリフリン》、《ニコダマ》などがある。純粋に体験を提供するための装置ではなく、道具として体験者を関係づけようとする指向性は「デバイス・アート」とも呼ばれる独自のスタイルを生み出した。



いち、に、たくさん
one, two, many

この作品では3つの置き物の影が入れ替わり映し出される事で生じる仮現運動によってそれぞれの中間の像を体験することになる。通常、影には実体が伴うのだが、それぞれの中間の影像から遡る実体とはなんだろうか。
今回の参加にあたって「パブリック」という概念を検討したとき、そしてその言葉から生身の人達の姿を想像したとき、僕はこのこのもやもやとした影と実体の関係に思い至った。

今回の作品は小さな置き物を使用したが、より大規模な機会を得たらターンテーブルに実際に人が乗れるような作品を実現したいと考えている。

ARTIST EXHIBITION

笹口 数

Kazz Sasaguchi

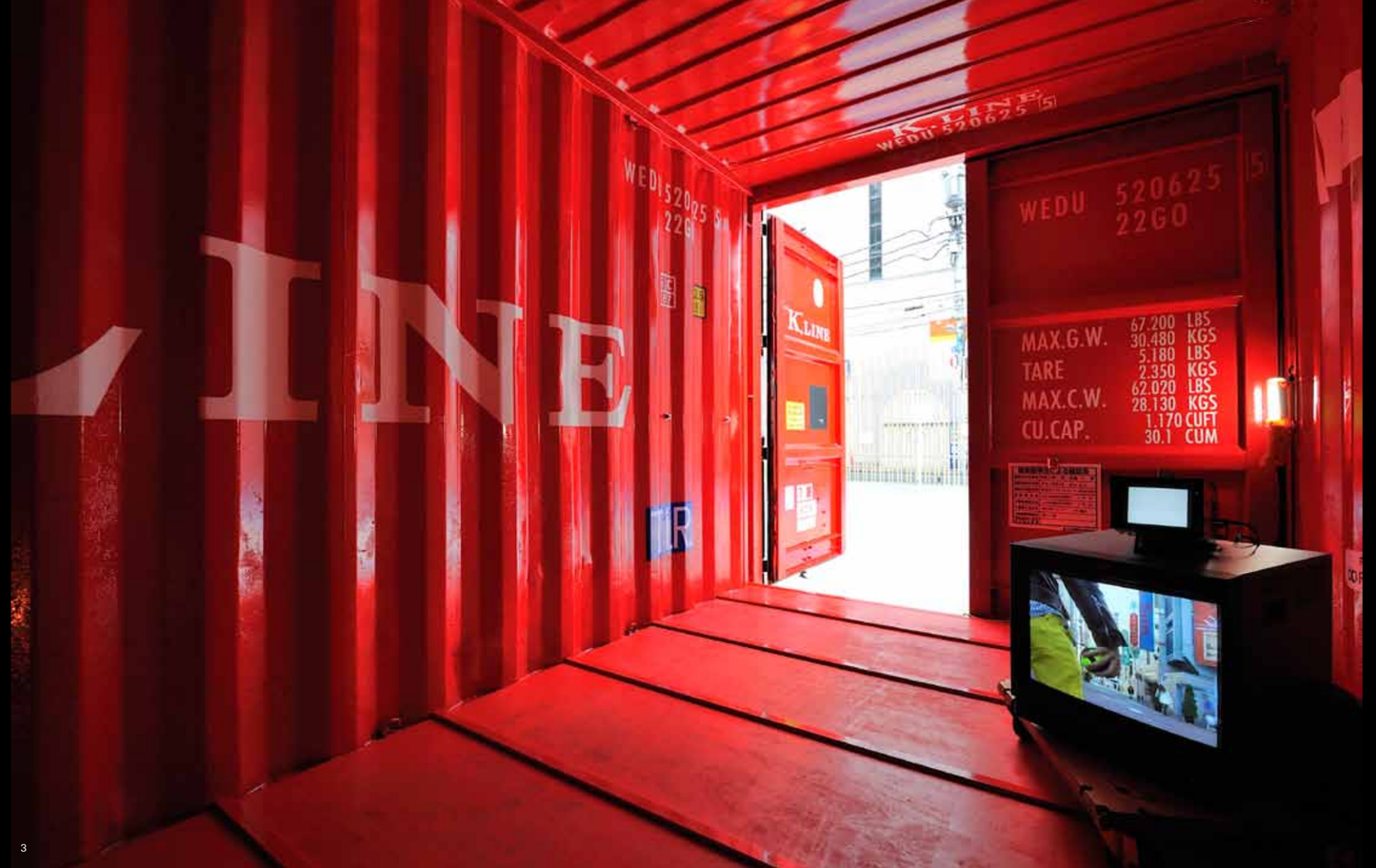
現代美術作家

K.Line

1

2

4



3

シネシティー広場、大久保公園、という特有の歴史を持つ新宿のただ中にコンテナを挿入する。そのことが本企画において観る者に無条件に投げかけられる強く突出したインパクトであったことは間違いない。今回は新宿に於いて「投げる」という所作を通して環境を読み取るという試みを行ったのだが、このコンテナの設置が許認可されるまでの困難な手続きもまた「投げる」行為のひとつであったと考えている。街中へコンテナという異物を投げ込むという行為によって、その鉄板一枚で隔てられた内側に、表現行為への可能性の開かれたパブリックスペース（外側）が確保され機能することになる。この「投げ」にもまた、不可視のボーダーを挟んだ両者の関係がめくれ反転し活気を帯びる新宿という街のひとつの特性が重ね映し出されるのである。

1 - 3. 内観
4,5. 外観

5

ARTIST EXHIBITION

前林明次

Akitsugu Maebayashi

1965年生まれ。身体と環境の接点としての「聴覚」や「音」に焦点をあて、体験の「場」としての作品を提示している。ICCビエンナーレ'97で準グランプリを受賞した作 品〈AUDIBLE DISTANCE（視聴覚化された「間」）〉や、聴覚の変化が知覚に及ぼす影響を作品化した1999年の作品《Sonic Interface》などがある。「オープン・スペース2009」では立体音響技術を利用した《メトロノームと無響室のための作品》を発表した。現在、情報科学芸術大学院大学（IAMAS）准教授。

Sonic Interface

Container For Dreaming

今回の展示ではContainer For Dreaming（2011）とSonic Interface（1999）の二つの作品を出品した。この二つは制作年も異なり、体験方法もずいぶん違うように見えるが、作品装置が人と場所を媒介し、作品体験がそのまま体験者の場所の経験として記憶される、という点で共通している。

Container For Dreamingは、新宿歌舞伎町シネシティ広場にコンテナを置く、という条件を念頭に発案、制作されたサイトスペシフィックな作品である。この作品において体験者は、コンテナ内部に設置されたベッドの上に身を横たえ、新宿各所でフィールドレコーディングされた立体音響を聞きながら15分間の「夢見」の体験に誘われる－ここで「夢見」とは「場所について想うこと」と捉えられたい。コンテナは、歌舞伎町の猥雑な環境の只中への「潜入」を許し、無防備な状態に置かれたわたしたちの身体の「シェルター」として働くと同時に、身体と場所の相互作用から生み出されるイメージの織物の、文字通り、「容器」となるのだ。作品体験の中で、わたしたちの身体は夢見を行う「メディア」として作用する。体験者はフィールドレコーディングされた新宿の音響群を夢見のガイドとして、彼等自身が場所に対して持つ断片的な記憶やイメージを素材に、新たな場所のイメージをシンセサイズ（合成、統合）していくことになるだろう。そしてこの体験こそ、わたしたちと場所との関係を更新していくための契機となるだろう。

SCHOOL RESEARCH PROJECT

慶應義塾大学 SFC
筧研究室
Yasuaki Kakehi Laboratory,
Shonan Fujisawa Campus,
Keio University

多摩美術大学 メディア芸術コース
メディアアート・ラボ
Media Art Lab.,Art and Media Course,
Tama Art University

東京工芸大学 工学部 建築学科
鍛研究室（都市空間デザイン研究室）
Kitai Lab.
Urban Planning and Design Lab.
Department of Architecture
Tokyo Polytechnic University

東京工芸大学 インタラクティブメディア学科
野口研究室
Noguchi Laboratory,
Department of Interactive Media,
Tokyo Polytechnic University

ARCHIVE

H.584
IAMAS Locative Media Project
H.584 / IAMAS Locative Media Project

笹口 数
Kazz Sasaguchi

関口敦仁
IAMAS 都市相 -SIR プロジェクト
Atsuhito Sekiguchi

野口 靖
Yasushi Noguchi

SCHOOL RESEARCH PROJECT

慶應義塾大学 SFC 筧研究室

Yasuaki Kakehi Laboratory,
Shonan Fujisawa Campus,
Keio University

指導教員
筧 康明　Yasuaki Kakehi

筧研究室では、日常生活をベースとした実世界と、デジタル世界とが相互につながり融合する新たな「リアルワールド」の設計とその創出を目的としている。具体的には、実世界への情報重畳のための拡張現実感技術の開発、紙や粘土など素材特性や自然エネルギーを活かしたインタフェースデザイン、触り心地の表現や触感伝達のためのメディアデザイン、ウェブと実世界の連携などを通して、技術と表現の融合領域を開拓する。

瀬川辰馬、川鍋徹、仁義勝、木村優作
Tatsuma Segawa, Toru Kawanabe,
Masaru Jingi, Yusaku Kimura

Heliofablic

Socond Moon（左の映像）
Soltiluca（右）

solid-state-craft（太陽電池）

solid-state-craft（発光ダイオード）

コンピュータと寄り添うメディアアートは、この数十年の間に量・質共に着実に進歩を遂げた。一方で、その多くは屋内空間に鎮座し、コンセントという都市インフラの端部に接続された状態でしか存在し得ないという重大な制約も抱えている。このような問題意識の中で、筧研究室では、都市空間や自然環境の中に存在するエネルギー循環をキャプチャし、それを動力源として駆動するメディア表現の創出に取り組んでいる(これを総じてNative Circuitsと呼ぶ)。

今回、「新宿の公園を会場として展開する」という本展示のテーマに触れ、Native Circuitsのコンセプトを新宿という都市の中で展開することを考えた。普段それほど意識に上らないものの、観察すれば新宿にも日照や騒音、風、ひいては道端のゴミなど、エネルギーとしての利用可能性を有する現象や素材と出会える。試行を経て、本展示では、Native Circuitsシリーズに対応する4点のデバイスの観測ドキュメントを展示した。Second Moonは、ELファイバ付きの黒色バルーンで、日中の太陽熱で膨張し、夜は太陽光から蓄えた電力で照明装置として機能する。Soltilucaは、太陽光による充電量を記録し、夜はそのデータに応じて光る。散りばめて配置することで昼間の太陽や影の変遷を夜その場に視覚化する。solid-state-craftは、鉱石に電極を接続することで、発光現象を誘起する。LEDの再発明とも呼べる作品。Heliofablicは、太陽光を集光することで紙が変形することを利用して、日照の変化をフィジカルな紙の形状に写し取る。

SCHOOL RESEARCH PROJECT

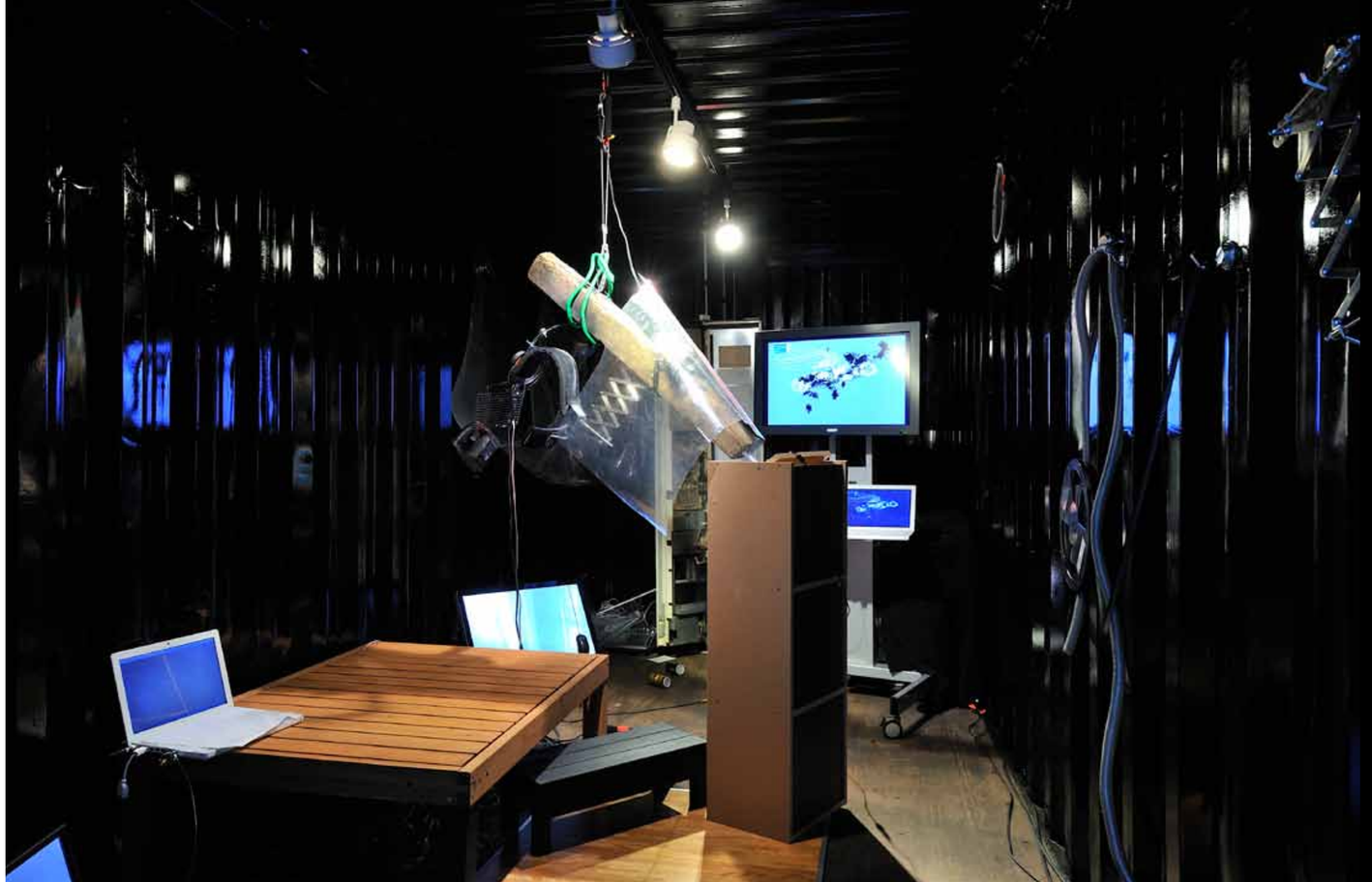
多摩美術大学
メディア芸術コース
メディアアート・ラボ

Media Art Lab.,Art and Media Course,
Tama Art University

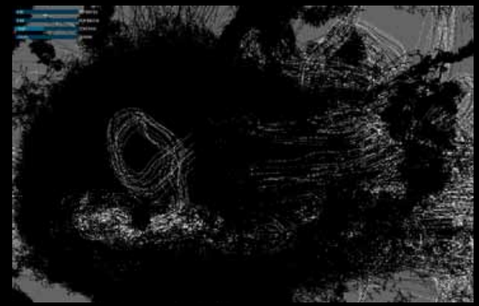
指導教員
久保田晃弘　Akihiro Kubota
三上晴子　Seiko Mikami

多摩美術大学情報芸術コース、メディアアート・ラボ（久保田晃弘／三上晴子）では、インタラクティヴ・インスタレーションやサウンド・パフォーマンス、バイオアートなど、幅広い表現方法の作品を完成させ、新たなる芸術分野での若手の育成を目指している。ラボ所属の学生達は国内外のメディア・アート・フェスティバルや現代美術展へも積極的に参加し「文化庁メディア芸術祭アート部門」などで各賞を受賞、幅広い活動を行っている。

出品者
土居下太意　Tai Doishita



トクトクマウス 歌舞伎町バージョン
PouringMouse Kabukicho.ver



新宿、歌舞伎町というまちを、さまざまなコミュニティーが、自走しつつも相互に交流せざるを得ない場所として解釈した。相互交流のインタラクションで予想不可能に展開する現象は歌舞伎町のまちづくりの苦労でもあったが、この偶発性をちがう側面からとらえると、むしろまちがもつ可能性でもあると考え作品を展開した。この作品も、「接続」をコンセプトに、個人と公共を示した二つの構成が、物理的な実世界と、サイバーワールドの間で、各装置が自走しつつ交流することで、歌舞伎町の現在への視点を構築した。公共空間で使われた中古の自動販売機が、実世界の人間のドリンクを飲む口の現在点を検出し音響を発する（自販機はずっと準備中=voidの状態でついたり消えたりするのみ）、公共の野外構成と、いちどに一人しか参加することができない、大きなマウスが仮想鳥をカーソル＝エサであやつり動く絵を展開する、個人の構成。これらが、歌舞伎町の言葉を含むtwitterのつぶやかれるのが1~10溜まるとともにコーヒー缶が排出され個人の領域のトクトクマウスが振動するなど情報信号が個人の物理空間に介入されるなど、思いがけない音響と映像を生成していた。作品は、特に近辺に住んでいらっしゃる方に「若いエネルギーを感じる」「面白い」とご好評いただけた。不思議なことに、展示のなかで宇宙に関するできごとを記した手記を突然みせていただける、作品のまえで踊っていただける、などの反応もあった。展示した結果、ねらいとは違ったことが発生する現象を、実験的な発見を誘発する偶発性としてとらえると、さらに、まちづくりの苦労として現れていた偶発的な展開が、まちを興味深く展開させる可能性として見てとれると考えられた。
（土居下太意）

SCHOOL RESEARCH PROJECT

東京工芸大学
工学部 建築学科
鍛研究室
（都市空間デザイン研究室）

Kitai Lab.
Urban Planning and Design Lab.
Department of Architecture
Tokyo Polytechnic University

指導教員
鍛佳代子　Kayoko Kitai

学生統括
岩田慎一郎　Shinichiro Iwata
（提案／画像編集／コンテナ展示担当）
潘家傑　Ka Kit Poon
（提案／画像編集／Flashムービー作成）

サポートメンバー
池田研太郎　Kentaro Ikeda
飛坂祐介　Yusuke Tobisaka
長谷川侑樹　Yuki Hasegawa
平野雄大 Yuta Hirano
礒崎恵多　Keita Isozaki
大橋晃一　Koichi Ohashi
北岡絵里歌　Erika Kitaoka
久保田侑里　Yuri Kubota

協力
小澤太一　Taichi Ozawa

欧米諸国に比べて日本国内は、街の中や外部空間での居心地があまり良いとは言えないが、一つ理由には、公共の場所では、居心地の良さよりもその中での正しいふるまいの方が優先されていること（禁止事項の看板の多さが物語っている）があります。
研究室では、公共空間の質向上手法について、特に、街中や身近な場所の居心地を良くするデザインをどうするかといった専門的な議論をする一方で、「我々が提案する手法が一般に受け入れられるのか？」、「一般の人々は公共の現状をどのように思っているのか？」、「一般の人々と議論する可能性が有るのか？」等といった疑問に対する手応えをどうやって得ようかと模索しているときに、アートサイト展示計画のお話しを頂き、プロジェクトの制作は始まった。
その結果、我々が思っていた以上に、幅広い年代の人に興味を持って頂いた。小学生同士、親子間、友人同士、その他、会場にたまたま居合わせた人同士をまきこみ、皆が街をどうしたいかという意見を十分に持っていて、さらに、議論がその場で広がっていくことが驚きであった。
（お気に入りポストカードを選んで持ち帰って頂いたが、その集計結果は研究室HP上で公開させて頂きます。）
また、今回の作品をベースにした街の質向上手法の提案が、まちづくりワークショップの一手法として活用する可能性が広がりました。我々の展示に来て下さった方々、本当にありがとうございました。

1,4. コンテナ内部前景
2. ポストカード
3. 提案

SCHOOL RESEARCH PROJECT

東京工芸大学
インタラクティブメディア学科
野口研究室

Noguchi Laboratory,
Department of Interactive Media,
Tokyo Polytechnic University

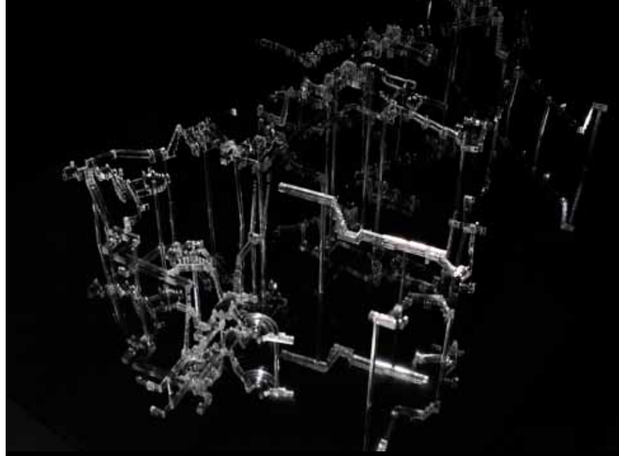
指導教員
野口靖　Yasushi Noguchi

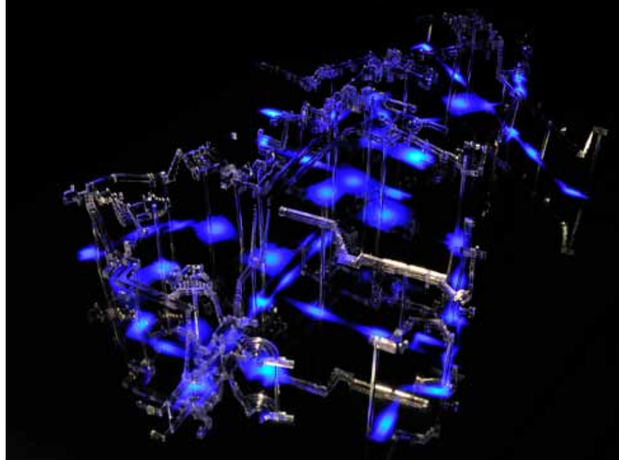
野口研究室では、ソフトウェアデザイン／アート、インタラクションデザイン、データヴィジュアライゼーション、パブリックアートのキーワードに関連するプロジェクト／作品制作を行なっており、芸術的な感性と工学的な技術開発能力、プレゼンテーション能力、リサーチ力の養成を主眼としている。また、様々なプロジェクトに積極的に参加することによるプロデュース能力、ディレクション能力、社会性の洗練を目標としている。

出品者
［新宿のねっこ］
上床弘樹 Hiroki Uwatoko
尾芦美帆 Miho Oashi
西野達也 Tatsuya Nishino

［Box］
伊波美咲 Misaki Iha
河合祥吾 Shogo Kawai
福田源太 Genta Fukuda
丸山敬済 Takazumi Maruyama

［音囲］
菅谷美咲 Misaki Sugaya
中村祐太 Yuta Nakamura
三和田裕梨 Yuri Miwata
吉野真 Makoto Yoshino





新宿の根っこ
Roots of Shinjuku
下：LED が点灯している状態

音囲
The Range of Noisy Sounds

Box
体験者は電話から聞こえるガイダンスに答えると自動的にアンケートに答える事になる

本プロジェクトでは、学生は3グループに分かれてフィールドワークやリサーチを行うことによって、新宿の都市空間の構造や環境の様々な要素を抽出し作品化した。
上床・尾芦・西野グループは、新宿駅周辺の地下空間が時間とともに肥大化・複雑化している事実に着目し、その拡張過程を最新のレーザーカッター技術を駆使して立体化した。また、作品下部に埋め込まれたLEDの明滅は、拡張の時間的変化の過程を再現している。
伊波・河合・福田・丸山グループは、歌舞伎町を訪れる人々に電話ボックス型のインタフェース内でアンケートを取り、来場者の傾向を視覚化するプロジェクトを展開した。性別、年齢、好きなファッションなどの回答は集計され視覚化される事によって、来場者の嗜好、歌舞伎町という街との関わりなどが鮮明にあぶりだされた。
菅谷・三和田・中村・吉野グループは、新宿駅周辺で環境音のフィールドレコーディングを行い、その場を形成するサウンドスケープを探ろうした。最終的に、彼らが作成したタッチパネル式の地図に体験者が指で触れることによって、都市のサウンドスケープを直感的および重層的に体感する作品となった。
これら3つのプロジェクトは、都市の要素を抽出しただけでなく、テクノロジーを駆使し再編成／構成することによって、普段私たちが気がつかないような新たな都市の側面を提示しようとしたという点で、荒削りではあるが非常に意欲的な内容になったと考えている。

ARCHIVE

H.584
IAMAS Locative Media Project

H.584 / IAMAS Locative Media Project

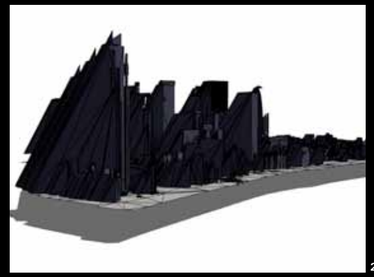
笹口 数
Kazz Sasaguchi

関口 敦仁
IAMAS 都市相-SIR プロジェクト
Atsuhito Sekiguchi

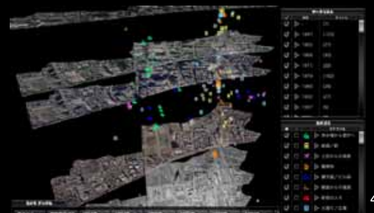
野口 靖
Yasushi Noguchi

トレジャー・シティ展（2009）のアーカイブ展示（奥）
受付（手前）

1


2

3


4

本展覧会の前身である、2009年におこなわれた
「トレジャー・シティ」展を、ダイジェスト化して展示した。

1 | H.584
IAMAS Locative Media Project
都市の風景を記録することをテーマとして、未来を想像しながら現在の新宿をとらえ直すことを目的とした映像作品を制作した。「羊飼い物語」は都市の各所で羊飼いが放牧を続ける架空の物語であるが、それと同時に、厳密な指示書から作られるアーカイブメソッドである。都市の風景を映画内時間に配置するスコアを設計し、それを元に撮影・編集を行った。

2 | 笹口数
Kazz Sasaguchi
新宿の街の、目にする物体の像を消し去り、その場所の記憶を繋ぎとめることの手掛かりとなる影のみを風景として記してみる。どのような思考や記憶が新宿という像をそこに結びつけるのだろうか。そしてまた、その像は、もとの街の姿に果たして整合しうるのだろうか。
光が形づくるもうひとつの存在の様相、影のかたちから新宿を読み取ることを試みる。この作品は、新宿の街に太陽光がつくる影の部分のみを形にしたものである。2009年7月22日の日食開始時の影である。

3 | 関口敦仁
［IAMAS 都市相-SIR プロジェクト］
都市をイメージする時、ランドマークや賑わいの音など、印象の強いものを想像しがちです。しかし、これらをつないでいる空間を集めてみるとこれまで知覚の底に沈んでいたその町の特徴が浮き出して来ます。
新宿のビルの隙間や地下空間を仮想空間上に再構成したものや隙間の写真のスライドショーなどでコンテナ内を構成し、普段意識していなかった風景が、実はこの町を構成していたことを確認できるような展示を行いました。

4 | 野口靖
Yasushi Noguchi
c-locソフトウェアは、時空間マップソフトウェアであり、このソフトウェアを利用して誰もが時間的な情報と地理的な情報を3D空間上に同時に可視化することができる。
2009年の展示においては、かつて「角筈」と呼ばれていた新宿駅周辺の歴史を、写真によって体験できる時空間マップを作成した。

TOKYO
MILANO
HUMAX

TOKYU
MILANO
K.LINE
Kabukicho

トークイベント

［第1回］
パブリックメディアアート:公共空間におけるメディアアートの展開とその可能性
日時:2011年11月26日［土］15:00-17:00
会場:東急ミラノビル4階会議室
前半:出品者プレゼンテーション
後半:ディスカッション

1990年代以降、全世界的にコンピュータテクノロジーを駆使したパブリックアートのイベントやパフォーマンスが急増した。この事実は、アーティスト達が従来の環境に飽き足らず、新たな空間を探し求めた結果だと言える。それらの時代背景や意味を探るとともに、参加作家の話を中心に、日本におけるパブリックメディアアートの可能性を論じた。
前半は浅野・久野・クワクボ・渡邊氏が自己紹介も含め各15分程度のプレゼンテーションをおこなった。この中で各自は現在までの活動においてパブリックスペースでの展示の経験にも触れながら、今回の企画について考えた事、新宿歌舞伎町の公共空間展示を行う事による面白さ、難しさなどを語っていただいた。
後半は、Prix Ars Electonicaの審査員も長年勤めており、日本と海外におけるメディアアートの状況も熟知されている東京都現代美術館学芸員／キュレーターの森山朋絵氏にモデレータになっていただき、この新宿歌舞伎町にメディアアートを挿入する意味について出品作家と様々な議論をおこなった。(野口)

出演者:
浅野 耕平（アーティスト・東京工芸大学インタラクティブメディア学科助教）
久野 ギル（アーティスト）
クワクボ リョウタ（アーティスト）
森山 朋絵（キュレーター／東京都現代美術館学芸員）
渡邊 淳司（知覚研究者・NTT コミュニケーション科学基礎研究所リサーチスペシャリスト）
野口 靖（本展ディレクター・東京工芸大学インタラクティブメディア学科講師）

［第2回］
都市に介入するアート・建築:現状とその展望
日時:2011年12月3日［土］14:00-16:00
会場:新宿歌舞伎町ハイジア 4階研修室
前半:出品者プレゼンテーション
後半:ディスカッション

近年、パブリック・インターヴェンション(公共への介入)、アーバン・インターヴェンション(都市空間への介入)という言葉に代表されるように、様々な形でアーティストが公共空間を舞台にプロジェクトを挿入する形態が増えている。これらの状況は、近年の建築や都市計画の動向(小さな改変によって大きな効果を生む)とも呼応する。このトークイベントでは、参加作家や研究者の話を伺うと共に、都市に介入するプロジェクトについてアートや建築などの事例を中心に俯瞰しながら、それらの意義や今後の展望を論じた。
前半は各出演者のプレゼンテーションをおこない、これまでの活動、本展覧会にあたってプロジェクトを運営した過程、新宿を素材／テーマとするにあたっての考察、歌舞伎町の公共空間をどう捉えるかなどが述べられた。
後半は、森美術館のアソシエイト・キュレーターの近藤健一氏にモデレータになっていただき、六本木アートナイト、カテジナ・シェダー展などの事例も参照しながら、都市に介入するアートの可能性や今後の展開について議論した。(野口)

出演者:
筧 康明（メディアアーティスト・慶應義塾大学環境情報学部准教授）
鍛 佳代子（東京工芸大学建築学科講師）
近藤 健一（森美術館アソシエイト・キュレーター）
前林 明次（アーティスト・情報科学芸術大学院大学准教授）
野口 靖(本展ディレクター・東京工芸大学インタラクティブメディア学科講師)

展覧会名
歌舞伎町アートサイト
パブリックメディアアートの挑戦

共催企画
スクール・リサーチ・プロジェクト

開催日程
2011年11月19日［土］～12月3日［土］
12:00~19:00

出品者／団体

アーティスト展示
浅野耕平
安藤英由樹＋渡邊淳司＋田畑哲稔
＋Maria Adriana Verdaasdonk
筧 康明
木村悟之
久野ギル
クワクボリョウタ
笹口 数
前林明次

スクール・リサーチ・プロジェクト
慶應義塾大学SFC 筧研究室
多摩美術大学 情報芸術コース メディアアート・ラボ
東京工芸大学 工学部 建築学科 鍛研究室
東京工芸大学 インタラクティブメディア学科 野口研究室

アーカイブ展示
H.584 /IAMAS Locative Media Project
笹口 数
関口敦仁［IAMAS都市相-SIRプロジェクト］
野口 靖

会場
［第1会場］
シネシティ広場（旧コマ劇場前）
東京都新宿区歌舞伎町1-19
［第2会場］
新宿区立大久保公園
東京都新宿区歌舞伎町2-43

主催
東京工芸大学

共催
歌舞伎町タウン・マネージメント

企画運営
東京工芸大学芸術学部
インタラクティブメディア学科

ディレクション
野口 靖

会場設計
小宮功建築設計事務所

会場設営
ムトウ工作

会場サイン
加藤賢策（東京ピストル）

協力
アーティスツ・ギルド
IAMAS
エプソン販売
株式会社アコースティックフィールド
株式会社ナカダイ
株式会社ユーエン
慶応義塾大学
多摩美術大学

関連イベント
［トークイベント］
第1回（11/26）
パブリックメディアアート
公共空間におけるメディアアートの展開とその可能性
出演者:浅野耕平／久野ギル／クワクボリョウタ
／森山朋絵／渡邊淳司／野口 靖

第2回（12/3）
都市に介入するアート・建築
- 現状とその展望 -
出演者:筧 康明／鍛 佳代子／近藤健一／
前林明次／野口 靖

［映像上映イベント］
シネシティ広場のコンテナ壁面に久野ギルの映像インスタレーション、木村悟之、H584の映像作品、多摩美術大学 情報芸術コース メディアアート・ラボのUSTREAM中継等を投影した。
実施日程:2011年11月19日［土］・11月25日［金］・11月26日［土］ 17:00-21:00

［前林明次によるSonic Interface体験］
実施日程:2011月11月19日［土］・11月20日［日］・11月26日［土］・11月27日［日］・12月3日［土］
12:00-18:30
体験時間:15～20分

事務局・広報窓口
東京工芸大学インタラクティブメディア学科
野口研究室
〒243-0297 神奈川県厚木市飯山1583
noguchi45213@int.t-kougei.ac.jp

公式ウェブサイト
http://kabukicho-art.org/

展覧会カタログ
発行日:2012年3月30日
発行:東京工芸大学インタラクティブメディア学科
監修:野口 靖
アートディレクション&デザイン:加藤賢策
写真:田中雄一郎
印刷:株式会社アトミ

協力（順不同）
有吉 麻美子／石井 綾佳／石川 遠也／
石原 奈織／市原 歌織／伊藤 しおり／
太田 エマ／大山 千尋／大柳 雄志／
小澤 太一／樫村 有紀／金森 さえら／
見学 遠樹／木村 遥香／齋藤 綾乃／
住谷 愛美／田宮 興／中野 満美子／
中村 輔彦／長谷川 郁／長谷川 淳／
長畑 友見菜／久宗 優華／寺山 絵里香／
松本 成／丸山 美保／三浦 栄里子／
宮里 広大／山本 香織／山本 大介／
柳井 裕美

歌舞伎町アートサイトは、東京工芸大学の「重点的教育研究事業」として、スクール・リサーチ・プロジェクトは同じく東京工芸大学の「大学公開委員会特別企画」として運営されました。

2011年3月11日の東日本大震災およびその後の福島原発事故による被災者の皆様、心よりお見舞い申し上げます。
このような事が起こった後だっただけに展覧会を自粛するという選択肢もありましたが、困難な時期だからこそ敢えて萎縮をせずに私たちにできる事をやるべきだ、という気持ちで展覧会をおこないました。
参加していただいたアーティスト、教育機関の方々、ボランティアの皆様のおかげで無事に展覧会を終える事ができました。
ありがとうございます。
最後に、難しい時期にも関わらず本展覧会を支えていただいた協力機関の皆様、そして東京工芸大学に感謝致します。

シネシティ広場のコンテナ搬去風景　2011年12月5日

大久保公園のコンテナ搬去風景　2011年12月5日