

アートプロジェクトにおける場に関する研究
 - ウェブアーキテクチャを通して -
 A Study on the place in Art Project
 -Through the Web Architecture-

○内野孝太¹, 佐藤慎也²
 *Kota Uchino¹, Shinya Satoh²

This study thinks about Web, art, the relationship of the building hypothetically. The Web changes from Web1.0 to Web2.0, and the art can grasp the changes from an exhibition (display) to an art project. It is a change called interactive communication from one-way communication. I replace the relationship with a building, and, in a coming construction design, what should the communication from a designer to a user have. I investigate Web and the architecture of the art project and, in what I consider what kind of thing is performed at each "place", think about the possibility of "the place" in the building.

1. 序論

1.1. 研究背景

現代社会においては、SNS やウェブサービスの発達により、実際の場所がなくてもコミュニケーションがいつでも取ることができる状況にある。コミュニケーションのかたちが変わり、従来とは異なる形式、考え方で発達している。そのような状況の中、人々のコミュニケーションの「脱空間化」⁽¹⁾が進んでいると考えられている。このような現代社会において、どのような「場」が求められるのかを考える必要があるだろう。

1.2. 研究目的

本研究では、ウェブ、アート、建築の関係性と変遷を仮説的に考える(表 1)。ウェブは Web1.0 から Web2.0 へと変化し、アートは展覧会(展示)からアートプロジェクトへの変貌が少なからず見て取れる。それは、一方向のコミュニケーションという意味で、Web1.0 と展覧会は同義であり、双方向のコミュニケーションという意味で、Web2.0 とアートプロジェクトは同義であると考えられる。

その関係性を建築に置き換えると、現在の空間を主目的とする建築設計は、設計者から利用者へのコミュニケーションが一方向に近い関係の中で行われているのに対し、現在、求められている「場」を主目的とする建築設計は、これまでに以上に両者の双方向のコミュニケーションが働くことによって作り出されるものではないかと考える。そのような仮説をもとに、ウェブとアートプロジェクトのアーキテクチャを調査し、それぞれの「場」でどのようなことが行われているかを考察することで、建築における「場」の可能性を考える。

表 1 アート、ウェブ、建築の関係性

| | 過去 (一方向の コミュニケーション) | 現在 (双方向の コミュニケーション) |
|------|------------------------------|------------------------|
| ウェブ | Web1.0 | Web2.0 |
| アート | 展覧会 | アート プロジェクト |
| 建築 | 空間 ⇐ | 場 ⇐ |
| 参加態度 | ● → ○ ○: ユーザー ●: コンテンツ | ● ⇄ ○ |

1: 日大理工・院 (前)・建築 2: 日大理工・教員・建築

1.3. 研究方法

アートプロジェクト⁽²⁾における、「参加者」、「市民」の参加態度に着目し、その関係性を文献調査により把握し、それぞれの「場」におけるアーキテクチャを考察する。

1.4. 既往研究

濱野智史の『アーキテクチャの生態系』は、ウェブアーキテクチャの研究として、日本において発達しているコンテンツをアーキテクチャの側面から分析し、「場」の可能性を示唆した。加治屋健司の「アートプロジェクトと日本-アートのアーキテクチャを考える」⁽³⁾では、アートの制度や仕組みの変遷に言及し、アートプロジェクトにおけるアーキテクチャが、そのような仕組みを問い直すことができると論じた。

本研究では、アートプロジェクトが行なわれている「場」の可能性を、ウェブアーキテクチャの参加の仕組みをもとに検証することで、建築における「場」を考える。

2. ウェブのアーキテクチャ

オリリーは、Web2.0 の本質の 1 つを「参加のアーキテクチャ (architecture of participation)」と定義している。これは造語であり、「利用者の貢献を求めてデザインされたシステムの本質を記述するための言葉」である。

具体的にどのようなアーキテクチャがあるのか参加の仕方によって分類し、考察する。

a) 意識的参加型

ユーザーがコンテンツ作成に意識的に貢献している参加型。ウィキペディアのように、ウェブ上でいつでも誰でも編集可能な状態にしてあり、場への参加のハードルを意識的に低くしている。

b) 無意識的参加型

ユーザーが無意識的にコンテンツに参加、貢献している参加型。Google では、ユーザーが無意識的にコンテンツを作り出す PageRank というシステムを構築し、ユーザーが意識的でなくとも参加している状態を生み出している。Twitter では、タイムラインというアーキテクチャを実装しているため、意

識的に選択し参加することで、コミュニケーションが生まれる。このように、場を参加態度によって選択できる仕組みになっている。

c) 自発的参加型

ユーザーが新たなコンテンツを自発的に生み出し、参加している状態。ニコニコ動画では、コンテンツ「初音ミク」(4)を元ネタとして、ある派生作品がまた別の派生作品にとっての元ネタとなっていく状況を生んでいる。そこでは、一般消費者同士が互いの作品を共有し、N 次的に派生作品を生み出している。

3. アートプロジェクトのアーキテクチャ

3.1 場のアーキテクチャ

アートプロジェクトで生み出される作品(プロジェクト)は作家個人だけで作り出すものではなく、鑑賞者や市民が関わりを持っているものである。そこで重要なことは、制作のプロセスであり、鑑賞者、市民がどのように関わりを持つのかという仕組み(アーキテクチャ)である。

3.2. アートプロジェクト研究対象

鑑賞者、市民が参加しているものであり、2.4 で挙げた参加のアーキテクチャ a)、b)、c) の状況が生まれていると考えられる 6 事例を選定する。(表 2)

鑑賞者、市民の参加態度を実踏調査(3 事例)と文献調査により把握する。

表 2 アートプロジェクト研究対象一覧

| プロジェクト名 | 開催時期 | 場所 |
|----------------|------------|----------------------|
| 取手アートプロジェクト | 1999 年～ | 茨城県取手市 |
| かえっこ | 2000 年～ | 全国各地 |
| 「生」の石積みオブジェ | 2005 年 | 兵庫県宝塚市 |
| 黄金町バザール | 2008 年～ | 神奈川県横浜市 初黄・日ノ出町地区 |
| 豊島区在住アトレウス家 | 2011 年 9 月 | 東京都豊島区 雑司が谷 |
| としまアートステーション構想 | 2011 年～ | 東京都豊島区 |

3.3. 参加のアーキテクチャーアートプロジェクト

アートプロジェクトの参加のアーキテクチャを、ウェブをもとに考察していく。ウェブではユーザーの参加の仕方に着目して分類したが、アートプロジェクトでは、鑑賞者、市民の参加態度に着目して分類を行う。(表 3)

表 3 アートプロジェクト参加のアーキテクチャ分類

| | |
|------------|---|
| a) 意識的参加型 | 取手アートプロジェクト、「生」の石積みオブジェ 黄金町バザール、としまアートステーション構想 |
| b) 無意識的参加型 | 「生」の石積みオブジェ、豊島区在住アトレウス家 |
| c) 自発的参加型 | かえっこ、としまアートステーション構想 |

ウェブ、アートプロジェクト参加のアーキテクチャの分類を(表 4)に示す。アートプロジェクトは多様な参加態度が見て取れる。a) 意識的参加型が一番多く見られた。アートプロジェ

クトは鑑賞者や市民が作品、運営面においても自主的に参加できる状態がつくられている。b) 無意識的参加型は作品に見出すことができた。これは日常にどのように溶け込んでいるのかが重要視されている。地域住民の生活の中では日常的に行なっている行為でも、無意識に参加している仕組みが構築されている。c) 自発的参加型は顕著に現れている事例がなく、としまアートステーション構想は自発的に新しいコンテンツや場を生み出す可能性があるが、まだ実現には至っていない。また、かえっこでも市民が自主的に様々な場所でかえっこを開催しているが、新しいものに派生する自発的な参加は見られなかった。

表 4 ウェブ、アートプロジェクト参加のアーキテクチャ分類

| | | a) 意識的参加型 | b) 無意識的参加型 | c) 自発的参加型 |
|-----------|------|----------------|--------------|-----------------------|
| 分類 | | | | |
| | | ○ユーザー ●コンテンツ | ○ユーザー ●コンテンツ | △ 2次ユーザー ▲ 2次コンテンツ |
| ウェブ | 参加態度 | ウィキペディア | | |
| | | Google | | |
| | | Twitter | | |
| | | ニコニコ動画 | | |
| アートプロジェクト | 参加態度 | 取手アートプロジェクト | | |
| | | 黄金町バザール | | |
| | | 豊島区在住アトレウス家 | | |
| | | 「生」の石積みオブジェ | | |
| | | かえっこ | | |
| | | としまアートステーション構想 | | |

4. 結論

ウェブとアートプロジェクトの参加のアーキテクチャを比較することにより、アートプロジェクトの参加態度が、どのような仕組みで行われているかが明確になった。それは、アートプロジェクトによって、双方向なコミュニケーションが可能な新たな「場」が構築されていることを意味する。今後の建築における「場」の計画時に、示唆を与えるものとする。

【注釈】

- (1)「私たちが住みたい都市」参考文献 [2] p.213 で宮台真司が磯崎新との対談で発言。人々が空間に依存せずコミュニケーションするような状況。例えとして、個室からネットにつながって communal なもの形成することを挙げている。
- (2) 住民参加型プロジェクトを含める。
- (3) 参考文献 [7]
- (4)「初音ミク」はクリプトン・フューチャー・メディアから発売されている音楽合成・デスクトップミュージックソフトウェアの製品名、及びキャラクターとしての名称である。

【参考文献】

- [1] 山本理顕：私たちが住みたい都市 平凡社 2006.2
- [2] 濱野智史：アーキテクチャの生態系 NTT 出版 2008.10
- [3] ドキュメント 2000 プロジェクト実行委員会：アートと社会のえんむすび 1996-2000 2001.11
- [4] 加治屋健司：「日本のアートプロジェクト その歴史と近年の展開」
- [5] 加治屋健司：「アートプロジェクトと日本 アートのアーキテクチャを考える」