

ものとの対話をもっと豊かに 「キュッパのびじゅつかん・デジタル」

Kubbe Makes an Art Museum DIGITAL:
Facilitating Dialogue Between People and Objects

丸川雄三

(国立情報学研究所 客員准教授／国立民族学博物館 准教授)

Yuzo Marukawa, Visiting Associate Professor, National Institute of Informatics;
Associate Professor, National Museum of Ethnology

あつめるって何だろう、という素朴な問いかけから始まった展覧会「キュッパのびじゅつかん」には、会場に足を運んだ人々が、自らコレクションを創作する楽しみを味わうことができる参加型の作品が用意されていました。日比野克彦氏の《bigdatana—たなはものすみか》が設置された空間には、ボタンや端切れ、使わなくなった電気製品から電子部品、木の実や枝まで1000種類以上にのぼる数々の形あるものが並べられ、来場者は、まるで自分が主人公のキュッパになったような気分で、自分の気に入ったものを集め、箱の中に自分の「美術館」(ミュージアム・ボックス)を作ることができました。

ヒノキで作られた高さ8メートルを超える《bigdatana—たなはものすみか》に見守られながら、来場者は展示室いっぱいに並べられたものたちを眺め、手に取り、選び、箱に分類し並べる作業を通じて、静かで豊かなものとの対話の時間を過ごします。展示台の上に並んでいるのは、普段は見過ごしてしまいそうな何でも無いものたちです。その特徴をとらえ、集め、コレクションとして題名を付けることで、そこに多くの新しい価値が生み出されました。

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」

この参加型の展示では、会場でものとふれあいよく観察することはできますが、そのものの名称や、以前のようなコレクションに取り上げられたかというような関連する事柄はわかりません。そこでそのような調べものを支援するデジタルビューアを用意することにしました。

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」は、会場に並んでいる1000種類のもの写真と



(図1)「キュッパのびじゅつかん・デジタル」トップ

名前を調べることができるいわば電子図録です(図1)。手に取ったものの特徴を手がかりに、タッチパネル式の画面を操作して直感的に探することができます。例えば、貝殻が付いているものについて調べる場合は、素材の「貝」を選択することで、結果を一覧で確認し(図2)、さらにものの詳細を確認することができます(図3)。その他にも「金色でまるいもの」ばかりを探すこともできます。また、「みんなのミュージアム・ボックス」では、他の人たちのコレクションを見ることもできます。

ものを選別し集めていく合間に「これなんだろう」と感じたならば、この「キュッパのびじゅつかん・デジタル」で調べることができます(次ページ写真)。65インチの大きな画面の1台は、立ったまま気軽に使うことができます。グループでの利用にも向いており、他の人が使っている様子を横から眺めることもできます。しっかり腰を据えて調べたい人には、椅子に座って操作できる27インチモニタの端末を用意しました。操作はどちらもタッチパネル式で、スマホのアプリのような感覚で使うことができます。



(図2) 素材が「貝」のものの一覧



(図3) 「貝殻」の詳細と関連するミュージアム・ボックス



デジタルビューアが目指したもの

みつめて、あつめて、しらべて、ならべて、そして最後に分類名と説明をつける行為は、ミュージアムにおける仕事の一部を模しているとも言えます。ミュージアムの役割は、標本資料や作品を収集し安全に保管することですが、いずれの作品をどのような考えのもとに集めるか、という点がとても重要です。そのため学芸員はミュージアムにふさわしい資料や作品かどうか、よく観察するとともに、関連する調査や研究を十分に行います。

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」では、気になるものをよく観察した上で、まるで図鑑のようにそのものの名前を調べ、類似する他のものを知ることができます。また、それと同じものが収められた他の人のコレクションと題名を、写真で見ることでもあります。思いがけず小さなミュージアムの学芸員となった来場者に、調査や研究を擬似的に体験してもらうことによって、より一層、ものを見つめ、集め、並べる世界に没入できることを目指しました。

システムデザインにあたっては、企画展と《bigdatana—たなはものすみか》の世界観に合わせて、来場者が主体の体験となるよう配慮しました。具体的には、キュッパとその仲間たちの力も借りつつ、感性的な検索語や直感的なタッチパネル方式、高信頼で反応の良いインタフェースを重要な機能と位置づけて開発し組み込みました。また、来場者が作った「ミュージアム・ボックス」をあわせて取り込むようにしたことも大きな決断でした。

来場者の「ミュージアム・ボックス」は、しばらく会場に置かれたのち、やがてバックヤードにそっと運ばれて、分類を解かれてしまいます。その作業を行う部屋に、カメラと照明台からなるシステ

ムを導入し、1日に10点程度の「ミュージアム・ボックス」を記録するようにしました(写真)。記録はクラウド経由で会場外の担当者に届けられ、データベースに登録され、翌日には会場の端末で見ることができるようになりました。

このしくみによって、来場者はこれまでに作られた「ミュージアム・ボックス」も参考にしながら、「私の美術館」づくりを楽しむことができるようになりました。時間を超えて来場者同士が影響を及ぼしあう新たな「つながり」を設けることにより、日比野克彦氏のインスタレーションとの一体感をより強く感じられる検索システムを実現することができたのではないかと考えています。

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」のウェブ公開

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」は、会期終了とともに役目を終えましたが、展示のアーカイブズ(記録)として、インターネット上で公開していきます。

ミュージアムにおいて、来場者と展示との関係はそれを提供する側と鑑賞する側という一方的な形になりがちです。「キュッパのびじゅつかん」は、そのような展示空間内で固定化された関係を揺さぶる企画展でした。美術館とは、空間や「もの」とのインタラクションを通じて、見る側の創造性を豊かに引き出す場であることに改めて気づかされます。この「キュッパのびじゅつかん・デジタル」ウェブ版では、「みつめて、あつめて、しらべて、ならべて」という行為を通じた来場者の、普段は目に見えづらいバラエティに富んだ創造性の一端をご覧いただけます。展示されたアーティストの作品やコレクションとともに、鑑賞という行為の未だ見ぬ可能性と広がりを伝えられればと考えています。

※「キュッパのびじゅつかん・デジタル」は特設ウェブサイト (<http://kubbe.tobikan.jp>)に掲載

謝辞

「キュッパのびじゅつかん・デジタル」は、東京都美術館と国立情報学研究所が共同研究として取り組み実現したものです。この場を借りて関係者の皆様に厚く御礼申し上げます。またインタフェースのデザインと実装を担当した株式会社シーリオの中原祐輔氏と、データベースなどバックエンドシステムの構築を担当した株式会社システムモーションの花輪和孝氏、会期中「ミュージアム・ボックス」の記録とデータベースへの登録に協力してくださった多くの方々に、深く感謝いたします。



「ミュージアム・ボックス」の記録風景

展示場の様子
(上) 65インチと27インチの端末を設置
(中) ものとふれあいながらの調べもの
(下) タッチパネルで「そらいろ」のものをさがしてみる