

## 2020 年度活動報告

本研究は、主にフィルム、ビデオ、スライド、コンピュータ、パフォーマンスなどで用いられ鑑賞経験が時間的に展開する媒体であるタイムベースメディアを使用した芸術作品のアーカイブに関して、その鑑賞性の保存・修復・再創造という観点から研究をすすめている。2019 年度までは、芸術資源研究センターで構築したダムタイプ作品《pH》のデジタル・アーカイブと仮想現実（VR）シミュレーターの活用可能性について研究してきた。本年度は、そこで培った知見をもとに、より広範な領域での実装活動を展開した。

### 「搬入プロジェクト」を山口で実施する

2019 年度より参画している山口情報芸術センター [YCAM] 主催の研究『「搬入プロジェクト」を山口で実施する』では、前年度行ったいくつかの実験・研究報告として展覧会「搬入プロジェクト 山口・中園町計画」が YCAM で開催された。

アーティストの故・危口統之主宰の劇団・悪魔のしるしの代表的な演劇プロジェクトのひとつ「搬入プロジェクト」は、任意の建物にぎりぎり入る物体を制作し、複数人で協力しながら搬入するパフォーマンスアート作品である。主要な作者が故人となっており、作品自体がパブリックドメインとして著作権が放棄されているため誰でもいつでも「搬入プロジェクト」をおこなってよいものとなっている。

本研究プロジェクトの目的は、そのようなパブリックドメイン化されたパフォーマンスアート作品を、アーカイブという観点から実施マニュアル・制作支援ツールなど、「搬入プロジェクト」を公演するにおいて暗黙知となっている知見を形式化し、共有知となすことにある。

2020 年度では、YCAM での展覧会開催に際して研究プロジェクトメンバーによる再演が見込まれていたものの、COVID-19 の影響により 2021 年度に先送りとなった。展覧会では、再演に向けて行われていた市民ワークショップやその審査会の報告、昨年度すすめてきた設計支援ツール、YCAM が形式化をすすめているビールケースを用いた物体制作のプロセス説明などが展示された。

筆者は、設計支援ツールの開発および展覧会会場設計、市民ワークショップの審査会に参加し、制作主体が消失したパフォーマンスアート作品の再制作および展示に関する実践を遂行した。

### 「Virtual Art Book Fair 2020」空間デザイン

2009 年にスタートしたアジア最大級のアートブックフェア Tokyo Art Book Fair が、今年は COVID-19 の影響を受けてオンライン開催となり、筆者はオンライン上の仮想空間の空間デザインに参画した。

空間デザインをおこなうにおいて、多くの店舗が参加するブックフェアであることから、全体を見渡せる一望性の確保と、個々のブースの多様性の担保が課題となった。また、COVID-19 の影響がなければ東京都現代美術館で開催される予定だったことから、現実空間に存在する場所性を、いかにオンライン上で創出するかということも争点となった。デザインにあたっては、建築の設計をおこなう木内建築計画事務所とすすめた。具体的には、東京都現代美術館の 3D モデルを作成し、今回の TABF がオラン

ダ特集だったことから、エントランスにアイキャッチとなる大きなじゃがいもを配置した。来場者がそのじゃがいもをクリックすると、店舗がずらっと並んだ空間に移動し、各店舗を閲覧できるような形式にした。各店舗のデザインは、テーブル一枚と壁一枚の画像からなり、各出店者がその画像を自由にデザインできる仕組みとした。

この制作を通じて、これまで本研究では具体的に検証をすることができなかった、多くのユーザーが介在して鑑賞・閲覧する身体性のオンライン空間での実装をおこなうことができた。

### 「第 17 回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展 日本館展示」

2年に1度開催されるヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展。筆者は2020年の第17回展の日本館展示に参加作家として名を連ねている。建築家・構法計画研究者の門脇耕三がキュレーターを務める本展は「ふるまいの連鎖ーエレメントの軌跡」をテーマに、ごく普通の木造住宅1棟をヴェネチアまで移動させ部分的にインスタレーションとして再構築する。本展では現代における「大量生産・輸送による構法・空間の均質化」「多品種少量生産の台頭、物流の多様化」「情報技術の発展、モノ・場所の情報化」「モノ・場所の価値の増大、観光の隆盛」の4つを課題に、あらゆる情報にデジタル端末からアクセスすることのできる時代において、再度物理的に建築することの価値を考えなおす。

筆者は、このプロジェクトにおいてインスタレーション設計と、解体した部材の3Dスキャンを活用したデータベース構築を担当している。対象となる木造住宅は、増改築を繰り返しながら現在に至る。それら増改築の歴史は日本の戦後産業史と並行して読み取ることができ、部材一つ一つにはその痕跡が刻まれている。3Dスキャンは、そのように部材の中に蓄積された情報を分析することでうまれる歴史研究的価値と、また部材利活用への管理的価値を担保するように計画されている。

ヴェネチア・ビエンナーレもCOVID-19の影響をうけ2021年開催に延期が決定されたように、上記の3つのプロジェクトは、この世界的なパンデミックの状況下で進められた。本研究は、情報空間での作品鑑賞のあり方を考察するものであり、2020年大きく私たちをとりまく世界が変容し物理的環境が制限されたなか、今まさしく社会的な重要性が増大している。慎重に試行錯誤を繰り返しながら研究をすすめ、将来に資する学術研究となるようにつとめたい。

砂山太一（美術学部講師）