

2018

RESIDENCE PROGRAMME
レジデンスプログラム

Playable City Tokyo 2018 レジデンス

Playable City Tokyo 2018レジデンスは、英国を拠点に活動するアーティストを東京に招聘し、都市と人々の新たな関係を生み出すアイデアをリサーチする機会を提供するプログラムです。

英国の公的な国際文化交流機関であるブリティッシュ・カウンシルとブリストルのメディアセンター、ウォーターシェッドのネットワークを通して英国全土から参加者を幅広く公募し、ブリストルを拠点に活動するトム・メトカーフと、ロンドンに拠点を置くソフィー・サンプソンの2名を選定しました。二人は、2018年6月と9月の2度にわたり東京に滞在し、それぞれの視点で東京の公共空間と人々との関わりなどをリサーチしました。今後、東京の公共空間における人々の体験を豊かにする遊び心溢れるアイデアを具体化していきます。

【参加アーティスト】

ソフィー・サンプソン、Matheson Marcault 共同設立者

トム・メトカーフ、Thomas Buchanan クリエイティブ・ディレクター(設立者)

【プログラム】

英国内でのアーティスト公募:2018年4月26日～5月16日

東京でのレジデンス:<第一回>2018年6月27日～7月3日、<第二回>2018年9月24日～9月29日

英国でのアイデア発展、プロトタイプ:2018年7月～8月

東京での発表:2018年9月28日(Making the City Playable 2018 コンファレンス)

主催:ブリティッシュ・カウンシル、JKD Collective 株式会社

プロデューサー:ウォーターシェッド

協力:ライゾマティクス・アーキテクチャー

助成:公益財団法人東京都歴史文化財団アーツカウンシル東京

アーティスト・プロフィール



ソフィー・サン普森

Sophie Sampson

Matheson Marcault 共同設立者

公共空間においてゲームや遊びを取り入れたクリエイティブな創作活動を行うクリエイターであり、ライター、クリエイティブ・プロデューサー。特に、身体の動きを導く遊びの特徴を活かして人と空間の関係に変化を生むプロジェクト、特定の場所や歴史、記録との深いつながりのあるプロジェクトに関心がある。2015年にホリー・グラマジオと共にクリエイティブユニット、Matheson Marcaultを設立。それ以前は、フリーランスとして活動し、Hide&Seek、Caper、Somethin' Elseなどのプロジェクトにも参加したほか、BBC、フェイバー&フェイバー、ワーナーブラザーズ、ユニバーサル、ヒストリック・ロイヤル・パレスなど文化芸術団体や民間企業をクライアントとして、新しいテクノロジーを活用したゲームやインタラクションのプロトタイプ開発に携わった。

他にも英国ロンドンのアートセンター、サマセット・ハウスで毎年開催される、実験的なゲームデザインのフェスティバル、Now Play Thisにプロデューサーとして参画。更に歴史、文化、ゲームデザインの領域を中心に執筆活動も行うなど、その活動は多岐に及ぶ。

<http://mathesonmarcault.com/>

トム・メトカーフ

Tom Metcalfe

Thomas Buchanan クリエイティブ・ディレクター(設立者)

英国ブリストル市を拠点に、韓国、中国、インド、米国、ヨーロッパをはじめ、世界各地で活動し、幅広い分野のプロジェクトを手掛けるデザイナー。人に焦点をあて、批判的思考を用いるアプローチを特徴としており、創り出すモノ、環境、空間を通して、人の新しい体験をデザインしている。直近では、英国スコットランドのクラフトビール醸造会社Innis and Gunnとハイランド地方にかかる雲から水を収穫してSkyPAを醸造。英国の回転寿司チェーンYo! Sushiとは日本の「珍道具」に着想を得た、食事の体験を楽しむChindoguメニューを開発。英国の大手新聞社Trinity Mirror(現Reach)と組み、IoT時代における市民とニュースの新しい関係性を探索するプロジェクトはGoogle DNI(Digital News Innovation Fund)の助成を受けている。他にも、Marriott、TEDx、Twitter Liveなどのクライアントのために脳波でコントロールするビールをつぐロボットの開発、ファッション界に革新をもたらしたファッションブランド、UNMADEのコンセプトストアのデザイン、イマーシブシアターにIoTデバイスを導入して観劇体験を拡張するシアターカンパニーと協働のプロジェクトを手掛けた。次世代の育成にも強い関心も持ち、英国ブリストル大学のセンター・フォー・イノベーションでユニット・ディレクターを務める。英国ロイヤル・ソサエティ・オブ・アーツ、フェロー。

<http://www.thomasbuchanan.uk/>

ソフィー・ Sampson | 東京滞在を振り返って

公共空間を遊び場として再定義する

東京を訪れて街をリサーチし、制作を行ってほしい。そんな知らせをもらえるなんて、なんてうれしいことだろう。なぜなら、私の作品の多くは公共空間を遊び場として再定義するものだから。マシソン・マルコーとして制作する身体の動きを伴うゲームの開発においても、私がプロデュースしている実験的なゲームデザインのフェスティバルNow Play Thisの展示レイアウトのデザインを手掛ける時も、まずは人々が空間をどのように使うかリサーチすることから始める。したがって日ごろから多くの時間を、いろいろな場所で人がその空間とどうかかわり、そこでどんな行動をとるかを観察しながら過ごしている。

場所の社会的文脈を どう理解し、行動するか

5歳以上の年齢の人が公共空間で遊ぶことを促すとすると、その場所の社会的文脈、例えば一定の行動パターンを生む暗黙のルールや複数のグループのなかでの振り舞い方などを理解することが相当に必要だとこれまで何度も実感させられてきた。コンピューターゲームなど画面のなかの遊びはすべての行動があの魔法のような四角い枠内で完結し、周囲の人とのリアルな関係性を気にしないでいい「安心感」がある一方で、実空間のなかでのやりとりは適切性・安全性に関する共通のルール・価値観に依存するため、周囲の人に迷惑になるような状況ではなかなか遊びが起りにくい。

私の場合、ロンドンの公共空間のルールであればよく知っている。最低限の行動基準がなければ当然通勤ラッシュなどは大変な混乱状態に陥ってしまう。そのためにホームでの乗車位置（先発の電車に乗る場合はホーム前方、次発、次々発の電車に乗る場合は後方に並ぶ）、エスカレーターでの立ち位置（ロンドンでは右側に立ち、左側を歩く。東京は逆）、電車内で許される行為（ロンドンでは化粧をしたり、パートナーを抱擁するのはよいが、知らない人に話しかけるのはマナー違反。ラッシュ時のピークでは一切の会話が嫌がられる）があらかじめ決まっている。

場所が変われば、当然ルールも変わる。東京での電車の乗車位置は乗客同士の暗黙の了解によって決まるのではなく、ホームに引かれた線で示されている。また朝の通勤ラッシュ時には女性専用車両が設置されている。何百万人も乗客が同じ時間帯にできるだけストレスなく職場まで移動できるようにするという最終的な目的は同じなのだが、その達成方法は場所ごとに大きく異なるのだ。

私は公共の場ではどんな遊びのルールが設定されているのか、その場所が遊びに適し、安全だという判断基準はどこにあるのかなど、好奇心を膨らませ東京にやってきた。遊び場、アーケード、堅い雰囲気 オフィス街、クリエイティブスペースを見てまわったが、そこで目にしたデザインやさまざまな活動は遊びに溢れていた。つくづく感じたのは、大都市がいかにかさまざまな活動を許容し得るか、また画一的な日本のイメージを裏切るものがいかにかたくさんあるかだった。例えば、公の場では大人しく振る舞うのが日本人だと思われているが、ワールドカップや祭礼の時は街が見事な混沌に陥る。お祭りでは高々とそびえ立つ山車が、大声を上げ活気に満ちた人々に引かれ、迎いは喧騒と鮮やかな色彩に溢れる。その時だけは社会規範が覆され、街中が一変するのだ。

遊びは社会のなかで どう位置づけられるのか

私は単に遊びの要素を含む行動の事例を探すことから、社会のなかで遊びがどう位置づけられているのか、社会ルールの変更がどのようにして支えられているかに目を向けていった。そこでいくつかのプレーパーク（「冒険遊び場」、「がらくた遊び場」とも呼ばれる）をまわった。これは子どもたちが森のなかで自由に駆け回り、好きにモノを作ったり、壊したりすることができる場所で、遊び道具や水場が用意されているほか、プレーワーカーが大きな問題が起こらないよう子どもたちを見守っている。危険なことがあれば大人が介入してくれると期待するのではなく、子どもたちが仲間と一緒にリスク管理することを学ぶ場なのだ。子どもたちはホースを持って走り回ったり、高い所から飛び降りたり、土遊びをしたり、基地を作ったりするなかで自立心が芽生え、どこからが行き過ぎた行動なのかを自ら判断するようになる。遊び場は公園の他のエリアからは明確に区別され、そのなかでのルールがはっきり書いた看板が立っている。

一方、秋葉原ではスタンプラリーが開催されているところに遭遇した。とあるアニメ番組のファンたちがオリジナル景品目当てにエリア内をまわってスタンプ集めていた。その行為自体はファンでなければとりたて重要な意味を持たないが、普段であればアニメを観るだけに留まっている人たちが、現実社会で積極的に関係を深め合い、コミュニティ形成をしているのだ。そこには特に物理的な仕切りはなく、エンターテインメント会社、地元ビジネス、ファンの間での合意のもと、ある期間だけファンの世界が街中に溢れ出るのだ。（一方近くの建築事務所では、「ありきたりの公園ベンチはやめて果物型のベンチ

を採用すべきだ」という手の売り込みが日々行われているに違いない。
ちなみに私はこの案に大いに賛成したい)

どう遊びを誘うか

リサーチ滞在の間、カラーテープを使って舗装された道路にけんけんぱ(英国の「ホップスコッチ」に相当する)を改良したものを作り、一時的な遊び場を設置できないか試した。このやり方で子どもや若者の気を引くことができるということがわかった。彼らはそれまでやって

いたことを一旦止め、遊びを試しにくるのだ。そして、ただ通り過ぎてしまっていてはできなかったであろう体験をし、少し笑みを浮かべながらうれしそうに去っていく。更に、もっと明確な誘い方をすれば遊びに参加する人の幅も広がることもわかった。

今はいかににより多くの人を公共の場での遊びに誘うことができるかを模索している。

都市を探索するなかで目についたルール変更の引き金となるきっかけを用い、それが遊びを誘うのにどれだけ効果的なのか、いかに街中に喜びを増やせるかを追求している。

リサーチ滞在の記録写真



羽根木公園の「冒険遊び場」©Sophie Sampson



3331アーツ千代田に一時的に設置された遊び場
©Sophie Sampson



行動指針が掲示されている羽根木公園の「冒険遊び場」の入り口の様子
© Sophie Sampson



ゲームの名前を記載することによって遊びの可能性が高まった
©Sophie Sampson

遊びを仕向ける

遊びは遊び場に限定されるべきではないと私は考えている。生物学者、心理学者、都市計画家らはみんな、より柔軟な思考パターンを発達させるためにも、居心地がよく暮らしやすい都市をつくり上げるためにも遊びが有益であることについて、たくさんの意見を持っている。「いい都市は、いいパーティーと同じだ。そこに来た人は、必要より長くとどまる」と書いたデンマークの建築家で都市デザインの専門家として知られるヤン・ゲールの言葉も有名だ。

普段は会話を交わすことのないような人も含め、さまざまな人が一緒に遊ぶように仕向けることは、私たちの都市の体験を遊びによって向上させる重要な方法のひとつだ。だから私は人目につかない建物の中ではなく、街の中に通りかかる人に発見されるよう考案された作品をつくるのが好きだ。

「適切」で安全と感じられる遊び

だが街の環境は複雑で、たくさんの不確定要素がある。現実世界の街で何かを試そうとした途端に、制御された空間で行われた実験ではまったく問題にならなかったようなことが起こる。そして、デザインがうまく機能するかどうかとは別に、人々の反応は、彼らが特定の空間でどのような気持ちになるかについて、いろいろなことを教えてくれる。同じものをさまざまな空間で試すうちに、人々がそれぞれの場所の社会的規範をどのようにして読み取っているかがわかってくる。そこで何ができるか、できないかについて、彼らは口では説明できないことを実演してくれるのだ。

社会のなかで暮らすとき、どこであろうとその場に「なじむ」ことが求められる。なじむことが何を意味するかは場所によって異なり、掟に従わぬ者はほかの人々にとって脅威となったり子どもっぽいと見ら

れたりする。街の公共空間で人が遊びに没頭できるような環境をつくるためには、「これをするのがこの場所では適切であり、安全だ」と感じられるようにすることが必要だ。

東京の公共空間で遊びをつくり出すために地球を半周してきた私が事前にわかっていたことのひとつは、何が「適切」かについて英国で培われた自分の感覚は、ここ東京ではズレている、ということだった。「適切」という言葉が何を意味するかについて考えてみると、この空間が何のためにあるか、ここで歓迎されるのはどのような人で、ここにいるべきでないのはどのような人かについてたくさんの思い込みがあることが明らかになる。

そのため、公の場で遊ぶための新しいゲームのプロトタイプを考案する代わりに、さまざまな文脈における適切さを理解する方法を探求ことにした。公共空間における遊びについての普遍的な真実を知りたいと思ったのだ。

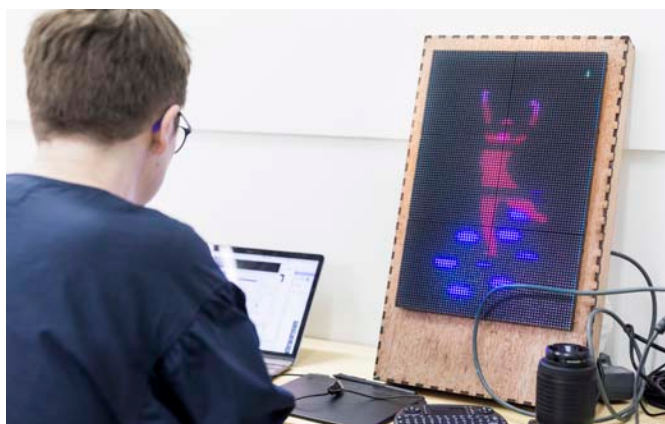
私がつくったもの

日本には強い指導的文化があり、それは私が慣れ親しんできたものとは異なる道筋に沿って発展してきた。私が特に興味を持ったのは、道路工事だ。工事標識として旗を振る人間の姿を使うことは、英国では見られない習慣だ。日本の各地を旅しながら気づいたのは、生身の人間が立っていないところにはバーチャルな人間が使用されるほど、人間の姿かたちが重要視されているということだった。LEDスクリーンにアニメーションで旗を振る人間が表示されていたり、普通の看板に描かれた平面的な人間の姿でも腕が動く仕組みになっていたり、回転する旗を持ったマネキンを目にすることもあった。

東京の公共空間における適切さを理解する実験を決行するにあたり、ルールを知らないことが遊びに参加するかしないかの障壁とならないよう、日本の文化に根づいていて、みんなが遊び方を知っているシンプルなゲームはないかと探した。この目的に合ったのが、ケンケンパ(英語の「ホップスコッチ」に相当する)だった。私はこれをアイデアのベースとして、街のあちこちの地面に設置できる(描ける)ようなゲームボードをデザインした。そしてパーベイシブ・メディア・スタジオのデヴィッド・ヘイロックの協力を得て、Raspberry Pi(ラズベリーパイ)に搭載された小さなゲームエンジンを使用し、LEDスクリーンに、さまざまなメッセージや人の姿をしたアニメーションを表示できるようにした。その目的は、この場所で遊ぶことは適切であり、これは自分が楽しめる遊びだともっとも多くの人に安心感を与えるきっかけ



ソフィー・サンブソン



LEDスクリーンに表示されるバーチャルな人間が、通行人を遊びに誘う
 けは何かを明らかにすることだった。

このようにして私は9月下旬の特に雨の多い週に東京に到着し、「3331 Arts Chiyoda (アーツ千代田 3331)」を拠点にして、できるだけたくさん遊びの実験を実行した。実験ができないほど雨が降っているとき(それは頻繁にあった)、私は街を歩き回り、子どもにとっても大人にとっても、この空間で遊ぶことは適切であると人々が感じさせるきっかけになっているものを探した。

「遊んでもいいかな」と思える場所

遊びの実験で私が発見したのは、予想された結果と意外な結果が混ざったものだった。東京では、英国でも同様だが、街にひとりである人は、誰にも見られていないと思わない限り、体を使うような遊びはしない。何かばかばかしいことをやってみるには、一緒に楽しみ、お互いの存在でそこで遊ぶことを正当化できる2人以上のグループが必要だ。遊ぶよう説得しやすいのは子どもだが、大人も遊ぶことはある。意外だったのは、大人は週末の方が遊ぶ気になりやすいことだ。そして、日本のデザイナーたちにとっては意外なことではなかったかもしれないが、私が一番驚いたのは、デジタルの人間が遊ぼうと誘うよりはるかに効果的なのは、単純に遊びの名前をLEDの画面に点滅させることだという事実だった。言語化されることで何のためにあるものかが明確になるからかもしれない。「ケンケンパ」だとわかると、大人も子どもも、やってみようと思ったようだ。

異なる場所で、さまざまな遊びの誘いがどのように機能するかについて深く理解するためには、さらに長期にわたってトライアルを行い、もっと多くのロケーションで遊びの実験をしなければならないが、今回のレジデンスは興味深い試みの始まりになった。できるだけ多くの多様な人々が安心して遊びに参加できるような誘い方をするにはど

うすればいいか、私たちはもっと話し合う必要がある。また、遊びに参加できているのはどのような人なのか、かたやどのような人は遊びに参加できないと感じるのかについて、もっと理解しなければならない。

このプロジェクトの最終目標は、「遊んでもいいかな」と人が思えるのはどのような場所かを見極めるための確かな方法論を確立し、それによって遊び心のあるインスタレーションをどこに設置すれば最大の成果を上げ、もっとも多くの人々に届けられるかを知ることだ。この探究の継続に協力してもらえるパートナーを見つけられたい。いまのところは、十分に試された解答を得たとは言えないが、さまざまな場所に遊びを起こそうとするとき、より多くの人々がその場所で安心して遊びに参加できるためには何が必要なのかを見極めるために着目すべきことがより明解になった。

今回の東京レジデンスを通して自分が普段慣れ親しんでいるのとは違う環境で遊びについてリサーチすることができた。この体験から、国や地域がどこであろうと、都市の公共空間において多様な人が遊びに参加し交流が生まれるような、空間や作品のデザインをしたり、作品制作を依頼したりするときに、その場所について、またそこで人の行動をより深く理解するために誰もが自問すべき9つの重要な問いを捻出した。レジデンスの成果のひとつとして、その9つの問いを発行した。



点滅する「ケンケンパ」の文字が、ここで遊ぶことが適切であるという安心感を与えてくれる

トム・メトカーフ | 東京滞在を振り返って

調和、平和、均衡

日本に来たのは今回が初めて。長らく訪れたいとは思っていたが、これまで機会がなかった。しかし、そのチャンスが今より前ではなく、このタイミングでやってきたのが意外にも良い結果を生んだと思う。初めて何かを見たり聞いたりすることは強烈な体験を生むが、そのためには、新しいモノを見たり聞いたりしようとする姿勢を持つことが大事なのだ。今の自分は5年前と比べてもそういったことが少しうまくできるようになったと感じている。今回の渡日は本当にタイムリーだった。

デザイナーとして活動する私は、なんらかの新しいテクノロジーを用いて魅力的な体験を生み出すことに取り組んできた。そして駆け出しの頃から、日本のグラフィックデザイン、プロダクトデザイン——なかでも原研哉や深澤直人といったデザイナーの作品や文章——に強く惹かれてきた。彼らのアプローチ、哲学、美学、デザインのシンプルさ、テクノロジーの用い方は、ディーター・ラムスやジョニー・アイブといった西洋プロダクトデザインのスーパースターよりも私に遥かに大きな影響を与えた。しかし、それがなぜなのかはこれまでのリサーチや実践を通して突き止めることができず、今も答えを探している。

そして今年7月、ついに東京の地を踏むことができた。心が弾み、期待も膨らんだ。Playable City Tokyo 2018レジデンスプログラムに参加するアーティスト二名のうちの一人に選ばれた私は、10日間にわたって東京を探索し、あらゆる日本的なものにどっぷり浸かる体験をすることになっていた。滞在を終える頃にはレジデンスの方向性が見えてくるかもしれない(あるいは見えてこないかもしれない)。どちらにせよ9月に体験のプロトタイプを持って再度東京を訪れ、アイデアを試すことになっていることが決まっていた。

今回の滞在では、もう一人のレジデンス参加アーティスト、ソフィー・サンブソンとウォーターシェッドのプロデューサーのヒラリー・オショネシーと行動を共にした。すばらしいホスト役を務めてくれた日本のブリティッシュ・カウンシルのスタッフの方々——ななみさん、まなみさん、ありがとう——が東京を案内してくれ、私たちは東京のカルチャー、サブカルチャーに触れ、そのいくつかの区を訪れ、そのビジネス、助成機関、建築、インスティテューション、食べ物、レストラン、面白い人、店などに会うことができた。まったく新しい体験に刺激を受け、いろいろと考えさせられたと同時にこのような機会に恵まれたことを光栄に思った。このブログに書けることはたくさんあるが、ここでは私が概念的、戦略的、美的な観点においてもっと面白いと感じた三つの領域に焦点を絞りたい。それは「2020年東京オリンピック」、「伝統とテクノロジー」、「調和」である。

(註)このプロジェクトは現在進行中のもので、以下の内容は上述の領域を探索するための出発点になるものである。

2020年東京オリンピック

そもそも今回のレジデンスプログラムが実現した理由にオリンピックの存在があると思う。東京都から中小企業までが、オリンピックを東京ないし日本にとって非常に重要な行事として考えている。それに向けた戦略は「towards 2020」や「beyond 2020」などと銘打たれている。

企業に話を聞いた際、興味深いことにその多くが行政と足並みを揃え戦略を打ち立てていた。2020年には東京に世界中の注目が集まる。「2020年の日本」を世界に示すために東京では着々と準備が進んでいるようだった。とても楽しみだ!

伝統とテクノロジー

日本はその卓越した実装技術、設計開発によって実現される革新的な最先端技術で知られている。それは、ここ数十年でソニー、キャノン、カシオ、ニコン、任天堂、ホンダ、トヨタ、シャープ、東芝、ヤマハなどが世に送り出してきた優れたプロダクトを想像してみればいい。

日本の伝統についても、茶の湯、生け花、木版画、ものづくりなどがすぐに頭に浮かぶ。「わびさび」、「和」、「幽玄」といった哲学や理念もそう。

私は東京で出会ったアーティスト、デザイナー一人ひとりに、伝統とテクノロジーがどんな風に関係していると感じるか、また自らの実践においてその関係性にどうアプローチしているかを訊ねた。すると全員から同じような答えが返ってきた。それは「私たちは千年にわたる伝統の遺伝子を受け継いでいる。それを自分の仕事のなかで引き出そうとしているのだ」というものだった。それ以上の説明は与えられなかった。この伝統が作品のなかでどう流れているかをアーティストやデザイナーたちが明確に認識しているかははっきりしない。それはひょっとすると暗黙知、直感、あるいは教育や育った環境によって育まれた認識なのかもしれない。

一方、二つの関係性が「伝統からテクノロジーへ」という移行によるものではないことは確かだった。それらは別個に存在するものではないのだ。どちらかという伝統が、アーティストやデザイナーたちの作品、彼らがテクノロジーを活用する上でのアプローチのなかに流

れているという感じだ。これは私たちが出会ったデザイナー、アーティストに限らず、日本人全般が共有しているもののように映った。

調和

「和」については上記でも触れた。これは英語の「harmony (調和)」「peace (平和)」「balance (均衡)」などに訳すことができる。「和」はひとつの生き方であり、ひとつのデザインのあり方でもある。「大和」という言葉は日本の国や日本に由来するものの古い呼び名として使われ、また多くの熟語にも用いられている。「和紙」は伝統的な日本の紙、「和歌」は日本固有の詩、「和牛」はブランド肉を指す。このように「和」はあらゆる日本語の言葉に登場する。この現象に興味を持った私は、デザイン、イノベーション、テクノロジーを用いた新しい作品に「和」の概念がどう影響しているかを解明できるのではないかと思い、リサーチをはじめた。

私は自らの実践を環境への思いやり、他人への思いやり、コラボレー

ターに対する思いやりなど、何かを尊ぶ精神 (respect) の枠組みのなかで考えてきた。しかし、私が言いたいことをよりの確に表しているのはむしろ「和」の概念である。私が一番関心を持っているのは人、自然、モノ、公共空間の間の「調和」なのだ。人間は自然よりも優位な存在ではなく、またすべての存在に魂が宿っているということ。こうした「和」の考え方、そして日本におけるその役割は現代の西洋のアプローチとは根本的に異なるもののように思えた。



左:レジデンスのスタジオとなるアートセンター3331 Arts Chiyoda ©Tom Metcalfe



右:木々が並ぶ東京の通り ©Tom Metcalfe



左:分かりやすいガイドライン ©Tom Metcalfe



右:順番を待つ列 ©Tom Metcalfe



左:公共の空間にある椅子、植栽、デジタル広告 ©Tom Metcalfe



右:秋葉原の真中にある駐車場になにかつくることはできるだろうか? ©Tom Metcalfe

「和」の概念を通して



トム・メトカーフと、今回制作した《「和」の探求 一》

今回の滞在成果を《「和」の探求 一》と題した。これは「和」の概念（この言葉は「harmony」[調和]、「peace」[平和]、balance [均衡]といった英語に訳すことができる）に着目し、それを人、自然、テクノロジーの関係性のなかに見ていく最初の試みである。今回のプロジェクトは、扱っているテーマも含めPlayable City Tokyoのレジデンスプログラムから直接生まれたものである。

今回のレジデンスは、自分の実践や自分が本当にやりたいことを明確化するきっかけにもなった。前回(6月末)と今回(9月末)の東京訪問の間の期間で日本の歴史、文化、芸術、デザイン、宗教のリサーチをさらに進め、また言葉の理解を深めるために毎週日本語の授業も受講した。これら得た洞察すべてが神道、そして「和」というコンセプトにつながっていった。

私は自らの実践においていま自分がどんなステージに立っているのか、また東京という場所や今回の滞在から何を受け取ったのかを反映させたいと考えて《「和」の探求 一》を制作した。

庭の中に入ることによって成立する観賞体験

私にとってアートは素晴らしい体験をつくり上げることを意味する。鑑賞者は一定時間その体験に没頭し、さまざまな感覚を刺激される。優れた作品に出会ったとき、鑑賞者はそれと直感的につながることができ、その体験に入り込んでいるがゆえにそれを批評したり過度に分析したりすることもない。とはいえ、ここまでのものでつくり上げるのは至難の技で成功例も数少ない。しかし、作品とつながったとき、鑑賞者は「いま」という時間のなかに意識的に「いる」ことができる。そんな状態において初めてアートの変革的な力が発揮されるのではなからうか。私はまさにそんな作品をつくってみたいのだ。

今回私は本物の木々や草を「動かす」という案を追求していくことにした。度重なる試行錯誤の末、植物が1ダースほど植えられた屋内用の花壇ができて上がった。その花壇を大きな庭の一部に見立て、植物の動きや鑑賞者と自然の関係性を探っていくことにした。今回の考察では植物の間を通る「そよ風」を用いた。風は自作のソフトウェアとモー

ターで操作している。風が植物の合間を通っている様子をリアルに再現できれば、より大規模な庭でも面白い体験が実現できるのではないかと考えた。最終的なアウトプットとして考えているのは、絵画のように外から観るのではなく、鑑賞者が庭の中に入ることによって鑑賞体験が成立する大きな庭のような作品で、それに比べると《「和」の探求 1》はまだ小規模なプロトタイプにすぎない。

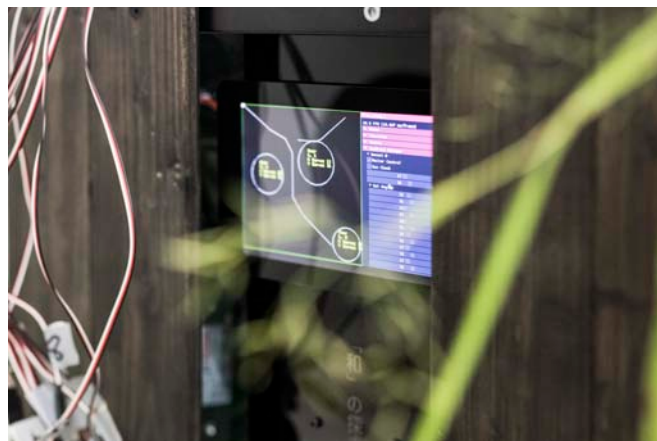
遊びを契機に起こる対話

東京での1週間はあっという間に過ぎていった。英国で入手する暇がなかったパーツの買い出しに東急ハンズとビックカメラを何往復もするはめになったが、無事アーツ千代田3331での作品プロトタイプ制作、設置も完了した。またアーツ千代田では、東京のクリエイターやプロデューサーと和の概念や今回の作品についての有意義な対話も生まれた。作品が発展していく過程で今後もこうしたやりとりが続いていこう。

最終日にはMaking the City Playableコンファレンスでレジデンスプログラムの成果プレゼンテーションが行われ、私ともうひとりの招聘アーティストのソフィー・サンプソンが東京の公共空間でどんな遊びやイノベーションが可能か、それぞれアイデアを発表した。自らの実践のもっとも大事な点として二人とも次の3点を挙げていた。それは「実践の中心に人を据えていること」「現実空間に価値を置いていること」「テクノロジーは常に脇役であること」である。また、どんな対話が遊びをきっかけに都市のなかで展開できるかについても話し合った。私はまたこの機会を活用し、「和」が自分にとって何を意味するかを観客に尋ねた。集まった日本語の回答は現在翻訳中だ。これらの回答は今回のプロジェクトの最初のアウトプットの一部となる予定だ。

さて、今後だが、私は引き続きのこの作品シリーズに取り組み、2020年春に東京で本格的な屋内の庭を設置したいと考えている。

この場を借りてアーツカウンシル東京、ブリティッシュ・カウンシル、Playable City、ウォーターシェッド、JKD Collective 株式会社、ライゾマティクス・アーキテクチャーに心から感謝を申し上げたい。



《「和」の探求 一》

Playable City Tokyo 2018 レジデンスプログラムの 成果プレゼンテーション | ソフィー・サンプソン / トム・メトカーフ

2018年9月28日(金) ステーションコンファレンス万世橋4F(404 ABC)

9カ国の約30名のクリエイティブ事業関係者、多彩なゲストスピーカーが集まり、一般参加者と創造的で豊かな未来の都市のあり方を考える国際会議「Making the City Playable 2018」。その一プログラムとして、Playable City Tokyo 2018レジデンスに参加するソフィー・サンプソン / トム・メトカーフの二人の東京への滞在成果のプレゼンテーションが行われた。

それぞれの成果発表の前に解説されたのは、二人の活動の考え方に共通する3つの点について。「人が中心であること」「物理的空間を大切に考えること」「テクノロジーは人間の体験を補完するツールにすぎないこと」。体験ではなく、その体験から人が何を得られるかがもっとも大切と二人は語った。

ソフィー・サンプソン:「ケンケンパ」で探る 東京の街と遊びのメソッドロジー



ソフィー・サンプソン

東京のさまざまな遊び場を訪れたソフィー・サンプソンは、実践を通して東京という街と遊びと人々の関係を探るため、言葉を介さずとも誰もが瞬時に理解できる昔ながらの遊び「ケンケンパ」を用いた実験「Play Test」を遂行。移動可能なケンケンパのボードを制作して東京各地で展開し、人々の反応を研究した。



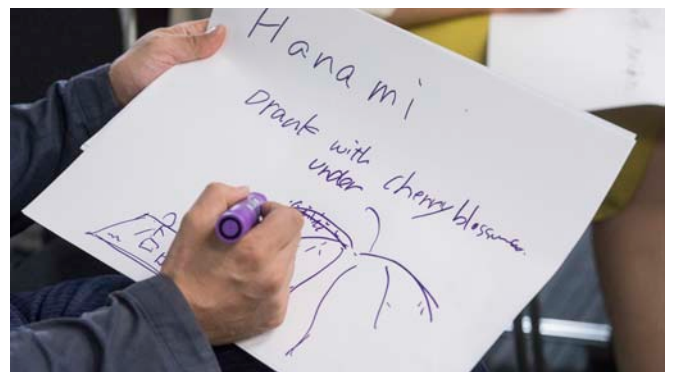
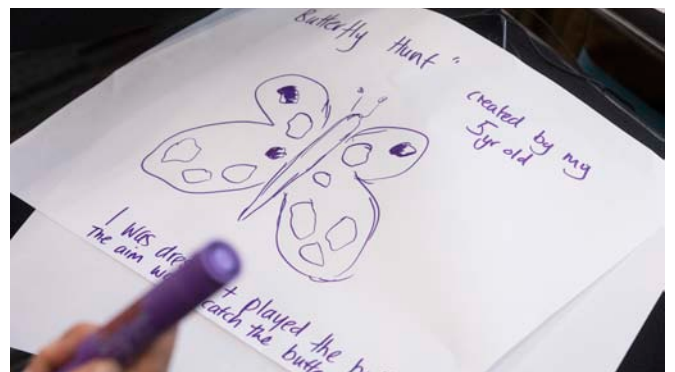
東京で特に人のかたちをしたサインが多いことに気づいたソフィーは、日本人が何か人のかたちにしたものに対する特別な気持ちがあるのかもしれないと考え、人型が動くサインをつくり、さらにケンケンパの輪のかたちや言葉、矢印などをピカピカと点灯させ、人々に「ここで遊んでもいいよ」というサインを送っ



た。それにより子どもから大人までが遊びに興じてくれた。

「人は遊びに対する安心感や承認を得られる環境があれば、より遊び心を発揮できる。日本人は真面目で控えめという印象があったけれど、実際は大人の遊び心はイギリス人よりも高い」とソフィー。東京での滞在を通して彼女がまとめた「公共空間における遊びに携わるものが常に自問すべき9つの問い」には、都市の違いを越えて、誰もが参加できる遊びの環境を考えるための有効なヒントが含まれている。

ワークショップ「最近もっとも自分が遊びに没頭できたときはどんなときでしたか?」では、誰といつどんな場所でなら、我を忘れて遊びに熱中することができたのか、参加者各々の体験を絵や言葉で表してもらった。「木登りをしたとき」「蝶を捕まえたとき」「コスプレ」「博物館」「フェスティバル」「好きな人とリラックス」など多彩なフィードバックが寄せられた。



トム・メトカーフ:プロトタイプ《「和」の探求一》とウェルビーイングの可能性



トム・メトカーフ

以前から日本文化に興味があったトムは、東京でアーティストのスタジオや企業を訪れインタビューを行い、茶道や華道、日本庭園など日本の伝統文化を体験して、日本文化に見られる人間と自然、テクノロジーの関係性の融和を探求していった。そしてそのリサーチと体験から得たインスピレーションを、ひとつのプロトタイプで表現した。

アーツ千代田3331のエントランスに展示された小さな箱庭のプロトタイプ《「和」の探求一》。1立法メートルの植物を植えた箱庭の中に人工の気象を発生させ、そよ風が草や枝をそっと揺らしている。植物の動きを操るテクノロジー部分は隠れ、ただ草木が揺れる現象を五感で味わううちに、安らぎや心地よさが伝わってくる。

「自然の物質が持つ手触りや香りといった五感を通じた体験は、プロジェクションマッピングやデジタルアートでは味わうことができない。さらにそこには幸福や心地よさといったウェルビーイングの可能性も含まれている」とトム。「遊びはポジティブな体験であり喜びであり、新しい場所へ導き人との出会いを供出し、人の幸福につながるものだ。



《「和」の探求一》

このプロトタイプをより発展させ、実際に作品の中に観客が入って体験できるインタラクティブな庭を、2020年のオリンピックイヤーで完成・発表することが次の目標だ」と語った。

ワークショップ「みなさんにとって『和』はどんな意味がありますか?」では、「五感のすべてが心地良い状態」「自然との協調」「心地よい雰囲気」「語られないルール」など、さまざまな意見を参加者が紙に書いて発表し共有した。



Playable City Tokyo 2018レジデンスの成果

ヒラリー・オショネシー (ウォーターシェッド、Playable City リード・プロデューサー)



東京の未来を見据えて

Playable City Tokyo 2018レジデンスは、アート、テクノロジー、社会の交差点で東京の公共空間にイノベーションをもたらすような遊び心あふれるアイデアを、日英のクリエイターの交流を通してリサーチし、発展させる機会だった。

継続中のPlayable City Tokyoプログラムを土台とするPlayable City Tokyoレジデンスは、英国から2名のクリエイターを招聘し、東京の公共空間をテーマに、創造的にテクノロジーを活用した遊び心あふれる新しい表現を創出することを目指したプログラム。Playable City Tokyoレジデンスには、81名の優秀な応募者の中から選ばれたソフィー・サンプソンとトム・メトカーフの2名が招聘された。

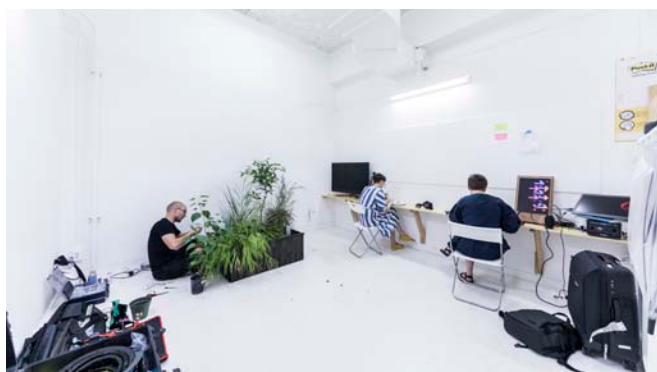
Playable City Tokyoは、都市空間のために独創的で新しいアイデアを生み出し、地域社会の人々に東京の未来を(特に2020年オリンピック競技大会を見据えて)考えてもらうことを意図して2015年に立ち上げられた。2016年のPlayful Welcome Labの成功を足掛かりに、

Playable City Tokyo 2018レジデンスは2015年に始まったこのプロジェクトを引き継いでいる。

2人のアーティストによる 多様なアプローチ

今回のレジデンスプログラムの第1回目は2018年6月に実施され、東京のクリエイターに会い、東京都心の公共空間における体験を探求・リサーチし、コンセプトをつくるためのリサーチ滞在だった。そして第2回目は、2018年9月に東京での国際会議「Making the City Playable 2018コンファレンス」の出席者にアイデアを披露し意見を共有するプロトタイプ開発のための滞在。プロトタイプ製作ではパーベイシブ・メディア・スタジオ (PM Studio) の協力を得て、なかでも主任クリエイティブ・テクノロジストであるデイヴィッド・ヘイロックとの共同作業が大きな助けになった。

東京での2回にわたるレジデンスにこうした素晴らしいアーティスト



を派遣できたことを、ウォーターシェッドとしては喜ばしく感じている。トムとソフィーという両アーティストが、拡大し続けるPlayable City Tokyoの仲間にとっても興味深いさまざまな体験と好奇心をもたらしている。2人のアプローチが非常に多様だったため、2回の滞在を通じて互いに自分の作品を異なる視点で考え直すきっかけとなっていたのが特に印象的だった。

活気あるクリエイティブスペースの重要性

今回のレジデンスについては、ウォーターシェッドと両アーティストの双方が成功だったと考えている。国際プログラムを通じたわれわれの仕事は、ブリストルにおいて作品を他者に披露するだけに終わらず、世界のどこであれ、その場所の文脈に深く根ざしたコラボレーションや新たな作品につながる共通言語と持続的な関係を理解し構築することでもある。

今回のレジデンスプログラムでは、現在の東京における日本の生活と公共空間における遊びのコンセプトと実践を幅広く見つけ直すことから始まり、2人のクリエイターが英国に帰国した現在も続けている。作品の製作において重要なのは、滞在やリサーチを通じて場所とのつながりをつくること、また東京にいるアーティストやチェンジメーカーたちとの出会いや交流を通じて多様な地域社会との結びつきを築き育むことだ。今回のレジデンスプログラムでこうした関係づくりが円滑に実現したのは、東京の街と、地域社会とのつながりが感じられる、



活気あふれるクリエイティブスペース、アーツ千代田3331を活動の拠点としたことも大きな要因のひとつだろう。東京の街や文化に触れ、その場所や人とのつながりを生み、理解を深めながら新しいアイデアを創出しようとしたとき、地域に根ざした活気あふれるクリエイティブスペースが存在し、多様な人を迎え入れる体制が整っていることの意義を強く感じた。

ヒラリー・オショネシー Hilary O'Shaughnessy

ウォーターシェッド、Playable City リード・プロデューサー

ブリストルのウォーターシェッド内に併設されているパーベイシブ・メディア・スタジオに拠点を置くPlayable Cityのリード・プロデューサーを務める。毎年開催される国際ミッションプログラム「Playable City Award」を率いるほか、レシフェ(ブラジル)、ブリストル(英国)、ラゴス(ナイジェリア)、東京など五大陸のさまざまな都市を横断する国際ネットワークのデザイン、運営を担当。このネットワークを通して、共通の関心をベースにつながった革新的コミュニティが各都市で形成され、その都市の課題や可能性が探求されている。これまでアーティストとプロデューサーの双方の立場から演劇、ゲーム、インタラクティブ・デザインなど幅広い分野に関わってきた経歴を持つ。彼女が率いたプロジェクト「ビーイング・ゼア」(Being There)では、英国工学物理科学研究会議(The Engineering and Physical Sciences Research Council)から3年間の助成を受けクリエイター、テクノロジスト、学術研究者が集まり、出会いやアイデアの共有の場としての公共空間への参加の可能性を最新のロボット工学を通して探求した。

2018

RESIDENCE PROGRAMME

Playable City Tokyo 2018 レジデンスプログラム

発行: プリティッシュ・カウンシル

デザイン: 大岡寛典事務所

編集協力: メディア・デザイン研究所

発行日: 2018年11月30日

© プリティッシュ・カウンシル 2018