



《雪たい積場タイムラプス》 雪捨て場の風景をタイムラプスで見ることができる 以下「さっぽろウインターチェンジ2020」すべて、撮影：藤倉翼

《SNOW PLOW TRACE》2020年
除雪車が移動した痕跡から、札幌の地図が現れる

さっぽろウインターチェンジ2020

Sapporo

Winter

Change

2020

会期	2020年2月1日(土)～11日(火・祝)
会場	SCARTSコート、SCARTSスタジオ、SCARTSモールA・B
入場料	無料
主催	札幌市、札幌文化芸術交流センター SCARTS(札幌市芸術文化財団)、 札幌国際芸術祭実行委員会
特別連携	さっぽろユキテラス2020
協力	札幌駅前通地区活性化委員会、札幌市雪対策室
助成	平成31年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業

雪×メディアアートでもっと知る、楽しんでみる

「さっぽろウインターチェンジ2020」では、さらにリサーチを進め進化した「SNOW PLOW TRACE ―雪の痕跡―」を展示すると共に、新たに加わった「排雪」のリサーチ成果を展示しました。SCARTSモールにはSIAF2020紹介ブースが登場し、さっぽろユキテラスとさっぽろ垂水まつり、さっぽろウインターチェンジの3会場を巡るスタンプラリーを行うなど、冬や雪を体感し、楽しむためのプログラムとなりました。



《除雪車操作体験 VR》



タブレットで除雪車を操作することができる



除雪について理解を深められるARコンテンツ



おもちゃにタブレットをかざすと、映像や説明が



いがらしなおみによるマンガパネル

「SNOW PLOW TRACE ―雪の痕跡―」2020

ディレクション	岩田拓朗(札幌文化芸術交流センター SCARTS テクニカルディレクター)、 札幌国際芸術祭実行委員会事務局
制作	石田勝也、小町谷圭、船戸大輔(いずれもSIAFラボ プロジェクトディレクター)、 平川紀道(アーティスト)、金井謙一
マンガ制作	いがらしなおみ
協力	札幌市雪対策室
コーディネーション	小山冴子、矢倉あゆみ(いずれも札幌文化芸術交流センター SCARTS)、 札幌国際芸術祭実行委員会事務局
テクニカルスタッフ	神坂知春、福津圭佑(いずれも札幌文化芸術交流センター SCARTS)

〔SCARTSコート〕

展示1「SNOW PLOW TRACE ―雪の痕跡―」

除雪車100台分の位置情報を取得し、札幌の夜に活動する除雪車の動きを視覚化した光のインスタレーションを展示しました。また、除雪車の動きから得られるデータと360度の映像から、操縦を体感できるVRコンテンツを制作し、展示しました。

〔SCARTSスタジオ〕

展示2「SNOW PLOW TRACE ―雪の痕跡―」(資料編)

除雪について楽しく理解を深められるARコンテンツを展示しました。また道路の脇に積まれた雪を雪たい積場へ運ぶ「排雪」に関するリサーチの成果として、観客が操作して見ることができるタイムラプス映像を展示しました。

〔SCARTSモールA・B〕

SIAF2020 PRブース

SCARTSモールA・Bには、札幌国際芸術祭(SIAF)2020のPRブースが登場しました。SIAFのこれまでの資料や映像が見られるほか、トークイベントの会場にもなりました。ブースはSIAF2020参加アーティストであるプシェミスワフ・ヤシャルスキとライナー・プロハスカの監修によって、2019年11月にふたりが行ったワークショップの素材が使われ、休憩ブースとしても利用されました。

マンガパネル

会場全体のサインとして、マンガ家のいがらしなおみによる除雪と排雪をテーマとしたマンガパネルを設置しました。



オープニングツアーの様子。制作者の説明に、質問も飛び交う



除雪車の運転席をVR体験。タブレットを操作すると、椅子からリアルな振動が伝わる



除雪車の出動時を描いたまんがパネルが楽しい



SIAF2020 PRブースは、休憩ブースとしても利用可能



SIAF2020ディレクターズトークの会場にもなった

「関連イベント」

オープニングツアー

日時 2020年2月1日(土)
①15:00～16:00 さっぽろウインターチェンジ2020／②17:00～18:00 さっぽろ垂氷まつり2020
集合 ①SCARTSモール／②札幌市資料館1階 SIAFラウンジ

各会場を巡りながら、作品制作者などによる解説や制作のエピソードを紹介しました。

ウインターチェンジ2020&さっぽろ垂氷まつり2020

スペシャルトークイベント

「展覧会のバックステージをのぞき見！展覧会エンジニアってなに？」

会期 2020年2月2日(日) 14:00～16:00
会場 SCARTSモールA・B
入場料 無料
スピーカー 岩田拓朗(SCARTS テクニカルディレクター)、平川紀道(アーティスト)、石田勝也、小町谷圭、船戸大輔(いずれもSIAFラボ プロジェクトディレクター)
モデレーター 細川麻沙美(札幌国際芸術祭実行委員会事務局)

メディアアート作品の展示には、絵画や彫刻などの展示とはまったく異なる知識や技術が必要となります。電源やネット環境、特別な機材……。さまざまな技術や知識を活用しながら、メディアアートの展示を実現させる「展覧会エンジニア」という職業について、札幌でその実践を重ねるゲストを迎え、彼らの仕事に迫りました。

SIAF2020 ディレクターズトーク第4弾 ウィンタースペシャル

「SIAF2020 ディレクターチーム×気になるあの人」

[vol.1]
日時 2020年2月8日(土) 14:00～16:00
会場 SCARTSモールA・B
ディレクター アグニエシュカ・クビツカ=ジェドシェツカ(SIAF2020 企画ディレクター〔メディアアート担当〕)
ゲスト 佐藤康平(SIAF2020 キュレーター〔札幌芸術の森担当〕)
[vol.2]
日時 2020年2月9日(日) 14:00～16:00
会場 SCARTSモールA・B
ディレクター 田村かのこ(SIAF2020 コミュニケーションデザインディレクター)
ゲスト 榎原充大(建築家／リサーチャー)
[vol.3]
日時 2020年2月11日(火・祝) 14:00～16:00
会場 SCARTSモールA・B
ディレクター 天野太郎(SIAF2020 企画ディレクター〔現代アート担当〕／統括ディレクター)
ゲスト 福崎里美(poroco編集長)

2020年12月の開幕に向け、3名のディレクターが中心となり準備を進めた札幌国際芸術祭(SIAF)2020。トークでは、各ディレクターが今「気になる人」を招いて対談しました。



左から、岩田拓朗、平川紀道、細川麻沙美 撮影：Kosuke Sakai



左から、船戸大輔、石田勝也、小町谷圭 撮影：Kosuke Sakai

Special Talk Event

さっぽろウインターチェンジ2020&さっぽろ垂氷まつり 2020スペシャルトークイベント 展覧会のバックステージをのぞき見! 展覧会エンジニアってなに?

日時 2020年2月2日(日) 14:00～16:00
会場 SCARTSモールA・B
主催 札幌国際芸術祭実行委員会
出演 岩田拓朗(札幌文化芸術交流センター SCARTS テクニカルディレクター)
 平川紀道(アーティスト)
 石田勝也、小町谷圭、船戸大輔(いずれもSIAFラボ プロジェクトディレクター)
モデレーター 細川麻沙美(札幌国際芸術祭実行委員会事務局)

札幌国際芸術祭で取り上げられる 「メディアアート」

細川 それでは、お時間になりましたので、さっぽろウインターチェンジ2020&さっぽろ垂氷まつり2020スペシャルトークイベント「展覧会のバックステージをのぞき見! 展覧会エンジニアってなに?」を始めたいと思います。

本日の司会を務めさせていただきます札幌国際芸術祭実行委員会事務局の細川と申します。よろしくお願いします。

まずは、本日で登壇いただくスピーカーの方々をご紹介いたします。今回、スピーカーとして集まっていたいる方は、ウインターチェンジ、そして垂氷まつりの作品制作に関わっている方たちです。本日はその制作の裏側についてお話しいただこうと思っています。それでは自己紹介をお願いします。

平川 はじめまして、平川紀道と申します。僕は、普段、展覧会のテクニカルをやっているわけではなく、アーティストとして活動しています。今回のウインターチェンジについては、急遽お手伝いをさせていただくことになりまして、SCARTSコートの中にある2作品のプログラミングをサポートしています。

岩田 こんにちは、SCARTS テクニカルディレクター

の岩田と申します。今回のウインターチェンジでは、作品制作全体のディレクションをさせていただいています。垂氷まつりでは、後ほど紹介があるかと思いますが、船戸さんと一緒に《人工氷柱製造装置》を制作しました。よろしくお願いします(写真1)。

小町谷 小町谷と申します。SIAFラボのプロジェクト



写真1
さっぽろ垂氷まつり2020
《人工氷柱製造装置》2020年
撮影：藤倉翼
写真提供：札幌国際芸術祭実行委員会

ディレクターです。私は、SCARTSコートの展示部分を企画から担当しました。展示では除雪をテーマとして扱っているのですが、除雪というのは知っているようでいて、あまり詳しく知らないものだと思います。それを掘り下げていくと、これまでまったく知らなかったものが見えてくるのではないかと考え、映像や音楽の力でわかりやすく作品化できたらと思い、このプロジェクトを始めました。札幌市が2019年から、市の所有している除雪車にGPSを搭載するという取り組みを行っているのですが、その走行データを活用し、市内を走っている除雪車の動きを可視化したものを、1階の奥に展示しています。また、垂氷まつりのほうでは、《回転式巨大氷柱造形装置》とって、-3℃になると自動的に水が噴射され、大きな軸が高速で回転することで放射状につららを製造していくという装置の制作を行いました。よろしくお願いします(写真2)。

石田 石田です。同じく、SIAFラボのプロジェクトディレクターです。よろしくお願いいたします。僕は、ウィンターチェンジでは2階の展示室にある、《雪たい積場タイムラプス》作品のビジュアル部分のプログラミングを担当しました。もうひとり、金井さんという協力者がいらっしゃって、その方がベースとなる通信部分やデータのバックアップのプログラムを制作して、ふたり



写真2 さっぽろ垂氷まつり2020《回転式巨大氷柱造形装置》2020年撮影:藤倉翼 写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会



写真3 さっぽろ垂氷まつり2020《環境水柱光壁》2020年撮影:藤倉翼 写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会

でひとつの作品をつくりました。

垂氷まつりでは、前庭にSIAFラボの研究員である大学生たちがつくった大きなLEDの作品があるのですが、そのベースのアイデアを出しています(写真3)。

船戸 こんにちは、船戸です。僕もSIAFラボのプロジェクトディレクターです。2階SCARTSコートの展示で、ブルドーザーや除雪ローラーのミニチュアにiPadをかざすと、映像や説明が見られるARコンテンツのアプリを制作しました。また、資料館2階のプロジェクトルームに設置している、つららを人工的につくる装置の制作を行いました。よろしくお願いいたします。

細川 ありがとうございます。本日のトークは、SCARTSと札幌国際芸術祭が共同で企画しているイベントです。まず私から、札幌国際芸術祭についてと、今日お話しする「展覧会エンジニア」とはどんな方たちなのかをご紹介させていただいた後、平川さん、岩田さん、ラボのディレクターの皆さんからそれぞれの実践的なお話をしていただきたいと思います。

札幌国際芸術祭は、「Sapporo International Art Festival」の頭文字をつなげて「SIAF(サイアフ)」と呼ばれています。2000年以降、日本では数多くの芸術祭が開催されているのですが、札幌国際芸術祭は少し遅れて2014年から、3年に1度開催しており、これ

まで2014年、2017年と2回、夏に開催しています。3回目となる今回は、初めての冬開催になります。また、これまではディレクターはひとりだったのですが、今回からは現代アートのディレクター、メディアアートに特化したディレクター、そして観客とのつなぎ方を考えるコミュニケーションデザインディレクターの3名体制になり、チームで準備を進めています。今回の芸術祭では特に、今日の話の中で何度も出てくるメディアアートという作品のジャンルに力を入れて紹介することになっています。

ではなぜ、札幌国際芸術祭はメディアアートに注目しているのかについてお話しします。

ユネスコ創造都市ネットワークという、世界のさまざまな都市が加盟しているネットワークがあるのですが、札幌市は2013年から「メディアアーツ都市」としてこのネットワークに加盟しています。このネットワークにはほかにも音楽や映画、工芸、デザイン、食など、いろいろな分野があり、日本全国のさまざまな都市が加盟しているのですが、メディアアーツ都市として加盟しているのは国内では札幌市だけです。また、そのメディアアーツ都市も、世界で17都市しかありません。そういった経緯もあり、札幌市が主催する札幌国際芸術祭では、多くのメディアアートを紹介していこうと、準備を進めています。

では、まず皆さんに、メディアアートの展示をどのように実現していくのかを、考えてみていただきたいと思います。メディアアートの展示をするときにまず必要になるのが、もちろん作品をつくり出すアーティストです。また、「あのアーティストを呼んでみよう」「あのアーティストにこの場所で、こういうことを考えてつくってもらおう」という大きな方針を決めるディレクターやキュレーターが必要です。さらに必要なのが、今回焦点を当てる展覧会エンジニアと呼ばれる人たちです。今日は、この展覧会エンジニアにフォーカスしてお話を進めていきます。

展示会場によって作品が変化する

細川 「展覧会エンジニア」を考えるにあたって、まず、メディアアートとはどういうものか、絵画と彫刻とメ

ディアアートで何が違うか、素材や道具を起点に考えてもらいたいと思います。まず、絵画です。絵画に使われる絵の具は、日本画の顔料やアクリルなど、いろいろな素材からつくられていて、道具には筆とパレットが使われています。次に彫刻ですが、石や木の素材、彫刻刀やノミなどを使って砕いたり削ったりします。

では、メディアアートはどうでしょうか。素材がデータやプロジェクターやディスプレイとなり、道具はコンピューターです。プログラミングという言葉をよく聞くとおもいますが、プログラミングというのは、コンピューターを使ってコードを書くということです。このように、メディアアートというのは、既存の絵画や彫刻の素材・道具とはまったく異なるものを使って作品をつくるものなんだな、というイメージを持っていただければと思います。

もうひとつ、絵画や彫刻の展示についてお話しします。皆さんも美術館で展覧会を見られると思うのですが、大型の展覧会の展示作業には、実にたくさんの専門スタッフが関わっています。こういった作品の輸送にはクレートと呼ばれる専用の箱が使用され、温湿度を厳密に管理したうえで、慎重に輸送されます。皆さんもレンタカーを借りるときに、あらかじめ傷がないかどうかチェックをすると思うのですが、作品も同じです。運ぶ前と後でトラブルが起きていないかを管理する人たちがいて、美術館からも専門の人が来て一緒にチェックをします。さらに、壁にかけるときにも専門の方が作業します。このように、絵画や彫刻はすでに完成しているものが運ばれ、美術館やギャラリー等で展示されます。アーティストが完成させた作品を、専門の方たちがいろいろな方法で安全に美術館まで運んでくるわけです。でも、今日お話しするメディアアートというのは、機材や展示空間によって作品が変化してしまいます。ですので、それをどのようにサポートし、展示を実現させるかということが問題になるわけです。今回は、その実践を紹介したいと思いますが、まず、メディアアート作品が機材や空間によって作品が変化するということについてご紹介したいと思います。

これは、モエレ沼公園の雪倉庫を使って、2017年に展示した平川紀道さんの作品《datum》です(写真4)。モエレ沼公園では、冬の間に積もった雪を夏の冷房



写真4 平川紀道《datum》2017年
写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会

に使っているので、雪を貯めておく倉庫があります。この倉庫は、夏は雪でいっぱいなのですが、逆に冬は空っぽになっています。この作品展示は、その雪倉庫を会場に行ったもので、広い空間に大きなスクリーンを立て、プロジェクターを吊って展示をしています。このときには、雪倉庫にどうやって電気を引いてくるのか、プロジェクターのサイズはどうするかということが問題になりました。というのも、雪倉庫は非常に広いので、まずどういったサイズのものを見せるのかを考えなければなりません。例えば、このイベント会場でもプロジェクターを使用していますね。でも、このプロジェクターを大きな雪倉庫で使っても、この作品のように画面は大きくならないし、明るさがまったく足りません。この写真のスクリーンは、人の身長の2倍ぐらいある大きなものですが、そこにこのような鮮明な画像を映し出すためには、大きなプロジェクターを使わなければなりません。ここに専門的な知識を持っている方が必要になります。この専門家の方を「展覧会エンジニア」と呼んでいます。彼らは、どれくらいの距離でプロジェクターを設置すればいいのか、どれくらいの精度のものを用意すればいいのかなど、素人にはわからないことについて、アーティストと一緒に準備をしてくれます。空間の広さによってどのように見せるか、そのためにどういったサイズのスクリーンが必要なのか、そのために何を準備すればいいのかということなどを決めていきます。このように、メディアアートの展示というのは、絵画や彫刻の展示方法とはまったく異なりますので、専門的な知識を持っている展覧会エンジニアという存在が非常に重要です。それでは、この作品《datum》の設置に関してのお話から、平川さんをお願いしたいと思います。

アーティストの視点から

平川 はい。ご覧いただいている作品《datum》を制作しました平川です。今、実際のものがあるわけではないので、映像や画像で見ていただくしかありませんが、こういうものがどういう手順で実現されていったか、例を挙げながら紹介していきたいと思います。先ほど細川さんからメディアアートの作品について話がありましたが、**僕の最近の作品の特徴的なこととしては、「物理的な作品が存在していない」ということです**。例えば、ロボットみたいな作品であれば物体が存在するわけなんですけど、作品をいろいろな場所に展示することを念頭に置く場合、できるだけ移動が楽なほうがよいですし、手軽にやりたいということもあり、運ばなければいけないものはつくっていません。そのため、作品をつくると言っていますが、基本的にやっているのは映像をつくるということです。それと同時に、それを空間に置くときに、どういう風にしたら僕らの作品と呼べるかという、取扱説明書をつくります。2017年2月の《datum》では、まず、展示場所として雪倉庫というところがあると聞いて、会場の写真を見せてもらいました。でも、写真ではさっぱりわからないわけです。次に、会場の図面を見ます。ガラスのピラミッドとの位置関係や、壁の素材や柱の位置などが描かれているものを送っていただきました。そこから、先ほどの写真と照らし合わせながら、図面をもとにつくっていきます。その後、こちらで描いた展示の図面というか、スケッチに近いものを作成しました。スクリーンを立てる場所も指定したものです。しかし、スクリーンを立てるのが大変だとわかりまして、スクリーン自体の指示書もつくりました。というのも、プロジェクターは、1,920×1,080ピクセルの16対9のものを使うのですが、実際に壁に映っているピクセル数は違います。ですので、プロジェクターで投映できるエリアと、実際に壁に映るエリアがわかるように指示を入れます。スクリーンからあふれてしまう映像は、コンテンツ側でマスクをすることになります。それと、プロジェクターの中で、映っている画像をスクリーンに合わせるための補正機能としてキーストーンというものがあるのですが、《datum》みたいな作品だと、それを使ってしまうとドットの表現が潰れて滲んでしまい、きれいでは

ないので、その機能は使わないようにして欲しいなどの指示も伝えます。また、普段スクリーンはペイントにしてもらうのですが、会期も短いし、ペイントだと費用が高くなってしまいますので、今回のスクリーンは紙で貼ることになりました。そこで僕から、シートの色は現場で選んでもいいかと尋ねました。グレーのほうがきれいに見える場合もあるので、プロジェクションとの相性で紙の色を決めたかったのですが、施工の時間を考えるとそれは難しかったので、サンプルを見せてもらって選びました。さらに、この会場は雪倉庫だったので、水がうまく流れるように床が傾いていました。ですから、床に接するようにスクリーンを立ててしまうと、スクリーン自体が斜めになってしまうわけです。そこで、それを無視して水平を出してくださいと伝えました。《datum》の展示に向けては、こういったさまざまなやりとりをしていました。今ご紹介したのはモエレ沼のときのものですが、普段だと、これだけではできません。展覧会で僕が関わる人というのは、造作という、つくりもの周りを監督している人、つまり、今回だったら壁を立てるような人なんですけど、通常だともうひとり、それとは別に、コンピューター周りのことや、映像や音響のことをケアしてくれるテクニカルディレクターとも、別の書類を使ってやりとりをすることになります。ですから、モエレ沼での展示で、1枚の図面しかなかったというのは結構特殊な例なんです。通常、オーディオビジュアルのほうでは別の書類を用意します。「テクニカルライダー」という言い方をしますが、例えば2017年に参加したチリの展示のときも、先方のキュレーターから展示したい作品の指定があったので、それを展示するために必要な機材や、その接続方法が明記された書類を渡しました。相手からも部屋の図面や、造作の図面が戻ってきたりして、こういったやりとりを通して、作品をどのように設置するのかをすり合わせていくのですが、このときはテクニカルライダーを見て「この部屋だと無理があるから」と、別の部屋をあてがわれました。また、オーディオビジュアルの担当者とやりとりをするためには、造作の図面とは別に、コンピューターからスピーカーやプロジェクターでアウトプットするまでに接続する機器や回路を説明したシステム図を用意し

ます。そして、こういったシステム図にあるものは、僕が現場に入るときには会場のほうでシステムをつなぎ終えてほしいんです。ですから先方に図を渡して、「ここはということなんですか」というような質問が返ってきて、それに返す、というやりとりを重ねていきます。そのため、絵画を扱っているような人だと、話ができないわけですね。一部のメディアアートの作品は、作品が物理的に存在していないので、現場の管理をしてくれる造作の人、それから、オーディオビジュアルの管理をしてくれる人と一緒に組み立てていくことになります。でも、僕の場合だと、作品がすぐ現実離れしたような主題を扱うことが多くて、主題を伝えようとすると、現実社会から離れているような感じになってしまうんですけど、それを展示する段になると、このプロジェクターだとお金がかかって、ここに壁を立てるなら……という風に予算を現実的にすり合わせていたり、さまざまな現実的な問題に対処する必要が生じます。そこで現実や社会とつなぎ止められているような感覚があって、会場側とのコミュニケーションも含め、作家として楽しんでいきます。ですから、エンジニアの人たちとは最終的に仲良くなりますね。

テクニカルディレクターの仕事

細川 では、続いて、SCARTSでテクニカルディレクターをされている岩田さんにお伺いします。先ほど、平川さんは、オーディオビジュアルの専門家に入ってもらい、機材周りをディレクションする人たちと一緒に仕事をするということとおっしゃっていましたが、施設側の管理をしている点からお話いただけたらと思います。**岩田** はい。今、平川さんのスライドを見せてもらいましたが、まず勘違いしてほしくないのは、平川さんというのはめちゃくちゃ丁寧にものをつくっていらっしゃる方なんです。でも、実際はこういうアーティストばかりではなくて、かなり面倒を見てあげなければならぬ人や場合も、たくさんあります。先ほど平川さんの話にでてきた造作の図面やシステム図、あいつたものを、作家が用意するのではなくこちらで書いて、

こちらでインストールして、作家は作品をつくるための素材を持ってきて、そこで一緒に組み上げるというパターンもあるんです。僕の場合、そういう風になることがほとんどだと思います。ですから、平川さんと仕事をすると、僕はあまりやる事がなくなるなと感じました(笑)。

今、テクニカルディレクターと言われましたが、それに関しても、僕の中では2種類あります。まずひとつは、SCARTSのように、アートセンターで箱がある状態のときです。この場合は、そこをいかに管理し、作品をより良くするかを考える仕事になります。もうひとつは、僕も外でお仕事をする場合があるのですが、こういった場合はアーティスト側のテクニカルとして、会場に乗り込んでいって、向こうのテクニカルディレクターとやりとりをすることになります。ですから、テクニカルディレクターがどういう仕事をしているかというのは、一概には言えない部分があるのかなと思っています。そのうえで、僕が思うテクニカルディレクターの仕事とはどういったものなのかを端的に言葉にするとしたら、つくられた作品をテクニカル的な側面からいかによくしていくか、その手助けがどれだけできるかを考え、実行する仕事のかなと思っています。

また、例えば今回のSCARTSコートに展示している作品だと、作家と技術者がボードレスな状況で作品として成立させている状態なんですね。もちろん、平川さんや小町谷さんなどは普段から作家活動をされているわけですが、今回の作品に彼らのアーティスティックな創造性だけを落とし込んでいるかというところではなくて、「これはここまでだったらいける」「こうすればもうちょっとよくなる」など、技術的な側面からの意見をすり合わせながらつくっていったいて、テクニカルと同じ言語でやりとりをすることができるふたりだからこそ、今回の展示は実現できているのかなと思うし、あまりない現場感というか、特殊な制作の仕方だったなと思います。

テクニカルディレクターの仕事としては、方向性や使う道具やシステムの検討はもちろんですが、仕上げる時間から逆算して、時間をどう区切るか、進捗やシステムの的なことを見ながら、どのレベルで成立させられるかという判断も含めてマネジメントの部分をやっていくのも大きな仕事のひとつだと思っています。

また、自分の仕事としては、空間デザインやハードウェアの制作もあります。例えば、今回のウインターチェンジの場合、展示会場の全体の図面から引いて、最終的な上がりの面倒までを僕が見たのですが、お金が潤沢にあるような展覧会やグループ展だと、建築家を空間デザイナーとして呼び入れて、その人に動線をどう確保するかななどをデザインしてもらうこともあると思うんです。今回は、SCARTSとSIAFの共同で、そのあたりも含めて内製でやることになったので、その空間デザインの部分を僕が担いました。ハードウェアの制作についてですが、ここに登壇している方は、プログラミングというか、コンピューターを使ってアウトプットすることに特化している方が多いのですが、僕の場合、手を動かしてものをつくるのが個人的に好きで、動くものをつくるとか、そういう仕事もしています。

テクニカルディレクションからは少し外れるかもしれませんが、作品制作をしていくとき、僕が一エンジニアリングとしてどうものをつくっていくかをお話したいと思います。僕はプロトタイピング、つまり試作が一番重要だと思っています。いかに試作をやって、いかに失敗させるか。どれだけ失敗を繰り返していくかということです。そうしないと、クオリティーの高いものはないと思っています。トライ・アンド・エラーを何度も繰り返し、最終的なワークにつなげていくというつくり方をしています。

こういう実践をしながら関わった作品について、実際の作品を例に話したいと思います。僕は、山口市にある山口情報芸術センター[YCAM]で15年ぐらいお仕事をしていたのですが、昨年、札幌に越してきて、SCARTSのテクニカルディレクターとしてお仕事をさせてもらっています。YCAMの10周年のときに、坂本龍一さんと一緒に制作した《water state 1》という作品があります(写真5)。こちらの作品は大きな水盤に水滴が落ちて、さまざまな波紋を見せるもので、とても美しい作品だと思っています。

どういう仕組みで水滴が落ちているのかというと、真ん中の水盤の上に、水滴を1滴ずつ垂らすためのソレノイドバルブというハードウェアを360個近く取り付け、機構があつて、それをコンピューター制御して水滴を落としています。白いスクリーンの外側をケーブル



写真5 坂本龍一+高谷史郎《water state 1》2013年
撮影:古屋和臣 写真提供:山口情報芸術センター[YCAM]

が伝わっていて、そこから水が上まで上げられて、ソレノイドバルブから水が下に落ちていきます。でも、これは単純に水が水盤に落ちるだけの作品ではありません。インスタレーションなので、いろいろな要素が含まれてひとつの作品になっています。例えば、周りに白い幕がつけられていますが、これも作品の一部としてなくてはならないものなんです。作家のこだわりから、つなぎ目のないシームレスなスクリーンがいいと決めて、つなぎ目を持たない布だとしたらどういう製品があつて、どういう加工をすれば高さが確保できるかをリサーチし、業者や縫製屋さんと相談しながら制作の段取りまでを行いました。

細川 坂本さんからはどういうオファーがあつたのでしょうか。つまり、機構は岩田さんたちが考えたとする、最初は割とふわっとしたイメージで来るのか、それともある程度、「この機械を使いたい」という風に指定されたり、こういうものをつくってほしいと言われるのですか？

岩田 はじめは、すぐくふわっとしたものでした。オーダーというか、相談ごととして、「雲ってつくれないのかな」という話で、僕らも「雲かあ〜」という感じだったのですが、でも、雨なら降らせられるんじゃないかというようなディスカッションを重ねていったんです。では、雨をどう降らせるのかを考え、プロトタイプを作って実験を繰り返し、それを坂本さんにも見せながら、「こういう形だとどうだろう」「これはイメージと違うな」みたいに、ひたすらすり合わせをしていきました。

平川 今話していることはYCAMでの制作の話ですよ。YCAMというのは、制作のできるメディアセンターとしては世界に数えるほどしかないような特殊な

ところなんです。専門性を持っているスタッフがたくさんいる。だから、そこは勘違いしないようにといひますか、いきなり展覧会に行つて、バルブをたくさん動かしてねと言っても動かせるわけではないんですよね。

岩田 そうですね。これはあくまで、YCAMと作家と一緒にクリエーションをするときの話をさせてもらっている感じです。今、平川さんが言ったように、僕は結構特殊な施設で働いていたので、エンジニアであるということと、作家と協働するコラボレーターであるということがごちゃ混ぜになっているような状態で仕事をしてきたんだと思います。だから、僕はテクニカルディレクターですと言っているいろいろ切り分けて仕事をしているかという、そんなこともなくて、作家からすると、「よくわからないけど何か口出しをしてくるし、勝手にものをつくるやつ」という仕事の仕方しているのかなと思います。

SIAF2014での 《フォレスト・シンフォニー in モエレ沼》

細川 いろいろな関わり方があるので、典型的なやり方というものがない中で進んでいるのですね。では引き続き、SIAFラボのメンバーにも聞いてみます。まず、札幌国際芸術祭の2014年、2017年に実際に関わったときのお話をご紹介いただければと思います。

小町谷 僕と、石田さんと、船戸さんの3名でSIAFラボをベースに活動しています。まず、ラボの紹介をさせていただいて、展覧会エンジニアリングに関わるお話をできたらと思っています。

SIAFラボは大通公園の一番端にある札幌市資料館(旧札幌控訴院)1階のSIAFラウンジと、2階のプロジェクトルームの2部屋を拠点としています。SIAFラウンジには美術関係の資料があつたり、これまでの国際芸術祭に関係したアーティストの画集が置いてあつたり、インフォメーションブース的な面もありつつ、カフェスペースにもなっています。2階のSIAFプロジェクトルームは、テーブルを出してワークショップをやったり、制作スペースとしても使っています。先ほど細川さんから説明がありましたが、札幌国際芸術祭は3年に1度開催される芸術祭で、道内外からいろいろなアーティストが来て、華々しく展覧会をする

のですが、終わればまた3年後という感じで、それでは札幌に暮らす者としてはもったいないということで、第1回目の芸術祭が終わったときに、次の芸術祭に役立てるものを残したいと、SIAFラボの活動が始まりました。

きっかけは、坂本龍一さんの作品に関わったことです。SIAF2014のディレクターを務めていた坂本龍一さんが、2013年にYCAMで制作した作品《Forest Symphony》を、札幌国際芸術祭2014でモエレ沼公園に《フォレスト・シンフォニー in モエレ沼》として展示することになりました。その作品を札幌で実施するに当たって、YCAMのスタッフも来られたのですが、やはり現地にスタッフが必要だということで、たまたま、この3人に手伝ってくれないかと話がありました。《Forest Symphony》の展示は、モエレ沼公園のガラスのピラミッドで行われました。

冒頭に細川さんが、作品の素材や道具についての紹介をされましたけれども、メディアアートや現代美術と呼ばれている作品は、映画の制作に近い作り方をするものが非常に多くなっています。例えばこの作品だと、監督が坂本龍一さんと、テクニカの監督がYCAMインターラボです。アドバイザーがいて、ビジュアルのディレクターがいて、デザインをする方がいて、プログラミングされている方もいて、展示の監修としてキュレーターの方がいます。テクニカルディレクションの中でも企画がいて、システム設計や音響設計など、いろいろな人が関わっています。その中に、われわれ、札幌国際芸術祭側のクレジットも入っているような状態です。かなり大人数で札幌での展示をやってきました。

皆さんもモエレ沼公園に行かれたことがあると思うのですが、入ってすぐ右側にある、ガラスのピラミッドの中にあるスペースでの展示でした。1階と2階の会場を使って、どういったものをここに展示するのかということで、2014年のときには当時YCAMにいた岩田さんともメールか何かでやりとりをした記憶があります。たしか、岩田さんがここのゾーニングプランをつくられていて、それを見て、ここは夏になると暑いけどマシンは大丈夫かななど、いろいろな話をしました。そういう風に、遠隔で山口のYCAMとやりとりをしながら準備をしていきました。

これが《フォレスト・シンフォニー in モエレ沼》の会場写真です(写真6)。天井からスピーカーが11個つるされています。このスピーカーは特殊なもので、360°に音源が広がるような指向性のないものです。今回、音源をお聞かせできないので残念なのですが、国内外の木に設置されたセンサーが取得した樹木の生体電位のデータが、リアルタイムで会場に送られてきていて、それを音楽へと変換してスピーカーから出力されています。会場には3つのディスプレイがあり、それぞれの木から得られたデータがビジュライゼーションされていて、どの場所にセンサーが設置されているのかが示されています。ここは空間全体で体験できるインスタレーションとなっています。また、2階には、この作品がどういう風に制作されてきたかのドキュメント展示や、実際に取りつけられたセンサーのデモ機などが展示されていました。

かなりシュッとした作品ですが、それを実現するまでの道のりが大変で、森の中に入って、センサーを設置したり、そういったこともやりました。もともと、YCAMで制作・展示された作品なので、それを読み解いて、モエレ沼公園で同じような体験をしてもらうにはどうしたらいいかということで検討していきました。YCAMから提示された《Forest Symphony》の設営の



写真6 坂本龍一+YCAM InterLab《フォレスト・シンフォニー in モエレ沼》2014年 撮影:木奥恵三 写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会

ワークフローにはその手順が丁寧に書いてありまして、1から12まで順番にやればいいということで、非常にやりやすかったです。作品だけを見せられ、段ボールの中にぐちゃぐちゃの機材が入ったものを送られてきて、作品と見比べながら再現していくような仕事もたまにあるのですが、YCAMの仕事は素晴らしいと、このテクニカルライダーを見て思いました。まず、樹木を選定して、実際にその会場にネットワークが引けるのかどうかという確認を取りながら、会場に入ってセットします。それを撮影して記録を残しながら、モエレ沼公園でデータが入ってくるかのチェックをして、データをもとに展示に関するセットアップをしていきます。こういったワークフローから始まって、実際にサーバーはどういう仕組みで動いているのかとか、処理の流れとかを読み込みまして、それを用意していきました。

樹木が水を吸い上げたり、光合成をするときや、葉っぱから水を出すときに生まれる本当に微弱な電圧をセンサーで感知して、そのデータをネット上を送るという作業が必要なのですが、その装置のために必要な部品類も全部書いてありました。それを用意して、まず実験として近くの樹木に取りつけて、しっかりデータが取れているかどうかを確認しました(写真7)。ただ、本当に微弱な電位で、すごく不安定で、難しかったですね。実際、YCAMの方が札幌に来られたときには、北海道大学の実験林でセンサーの取り付けを指南していただいたりもしました。

展示の半年くらい前には、今度はわれわれでは設置できないような海外の樹木も選定し、そこに送るパッ



写真7 樹木の微細な電位をデータ化する 写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会



ケージをつくりました。これは、芸術祭開幕の1カ月くらい前です。このくらいになりますと、実際にセンサーを設置しに行きます(写真8)。これは、北大の実験林ですが、樹木を傷めないように麻布を巻いて、100mくらい離れたところから電源を取り、インターネットのケーブルのようなものを設置しています。また、長野にも行って、森の中に設置しました。道路を挟むと、ケーブル系が断線してしまうこともあるので、それを養生する作業もしました。準備から設置までやるということで、半年や1年という非常に長いスパンで行う業務もあるんですね。それに、ラボの活動は、3年や5年くらいかけてやっているプロジェクトもあるので、長期的なプロジェクトに関わる機会が非常に多いのかなと思っています。



写真8 センサーを樹木に設置する 写真提供:札幌国際芸術祭実行委員会

石田 芸術祭が終わったあと、現場に行って、センサーを取ってくるのですが、センサーボックスの中に虫が入っていたりして、大変でした。テクニカルライダーに書いてあってとても感心したのは、釘を刺した傷口をきれいにコーティングする、という樹木に対する気づかいでした。

船戸 《フォレスト・シンフォニー in モエレ沼》では、海外にセンサーを送って設置する必要もあり、ロンドンのリッチモンド公園では、ロンドン側で対応していただくテクニカルスタッフに装置一式を送り、チャット、メールでコミュニケーションを取りながらインストールをしてもらうということもありました。設置当日、センサーから正常なデータが確認できないと言われたのですが、チャットの中かなぜおかしいのか、原因を割り出していかなければいけないんです。装置が木に刺さっているセンサーと地面に刺さっているアース棒の電位差を取っている仕組みになっているのですが、結局そのときは、そのアース棒が刺さる深さが短かったらしく、アースが取れていなかったのが原因でした。その前にもほかの場所に設置をして、実際に飛んでくるデータを期間中はずっと監視しており、データが取れていたり取れていなかったりもしていたので、今回もしかしたらアースかもしれないということで、長いアース棒がないか、ホームセンターは近くにあるかを確認し対応してもらいました。遠隔でも現場の状況に応じて対応ができるためにも、ハードウェアの知識やソフトウェアの両方の知識が求められるなと感じました。

語られることのない メディアアートの裏側

平川 いや、小町谷さんたちはものすごく手厚いですよね。先ほどの話で言うと、テクニカルライダーって、主催者側から、あなたの作品を実現するためにどういったものが必要か教えてほしい、ということで聞かれて作家側から出すものなんですけど、そのときに、このレベルのテクニカルライダーが出てきたら、普通、面倒くさいので無理ですと、その話は終わると思うんです。仮にそれで実現できたとしても、ここまでケアしてくれるのはかなり珍しいですよ。センサーが動

かないとしたら、それは作家がつくったのがまずかったんだろうという判断で放置、調整中という紙を貼られて終わりということが結構多いと思うんです。

小町谷 確かに、会期中も、3カ所くらいでセンサーが動きませんでした。札幌市内は近いからいいのですけれども、雨竜町だと1日がかりでセンサーを取り換えにいかなければいけないんですね。でも開催側のスタンスとしては、「アーティストたちには、札幌でこういうことができてよかったなと思ってもらいたい」ということがありました。それに、YCAMは非常に先駆的な活動をされてきた施設でもあるので、そういうところに迷惑をかけたくないということもあって、こちらでもしっかりとケアしたいと思って、いろいろとやらせていただきました。

平川 そこまでケアしてくれる人たちがいるとわかっている、作家の側も、「では挑戦してみようか」と思ってくれると思うんですよ。例えば、僕が書類をすぐくっきりつくるとするのは相手が当てにできない場合に備える必要があるからです。そうではなくて、受け入れ側できちんとテクニカルなことができて、ケアしてくれる人がいるとなると、作家もできることがすごく変わってくるかなと思います。

細川 私もこのプロジェクトに関わったのですが、木の場所もこちらが決めなければいけなかったんですね。何本くらい実施したいというオファーが来たのですが、実際にどこの木に設置できるのか、木の写真を撮って、これならいけそうだということをチェックしなければいけません。アナログな準備がすごく多いプロジェクトだったにもかかわらず、冒頭に小町谷さんが言っていたように、最終的な展示は本当にシュツとしていて、人の温度を感じないような展示なんですよ。でも、裏側ではかなり大変というか、綿密な準備や人とのつながりがあったんです。このような見えない部分がこの作品の醍醐味だったのですが、こういったことは今回はじめて紹介したと思います。これは、現場の人しか知らなかった話ですよ。

小町谷 そうですね。

細川 その現場の感じがわかると、この作品に興味を持っていただけた方も多かったと思うんですが、こうした情報は部分的にしか紹介されないんですよ。それこそ、YCAMの設置映像は紹介していまし

たけれども、こちらの現場の裏側は全然紹介されていなかったのも、こういう機会が当時あったら、鑑賞される方の印象もまた少し変わっていたのかなと思います。

小町谷 例えば、油絵や彫刻は、作家がその素材に対して下した行為が痕跡として積層されていくので、見る側は作品を読み解いていくと、作家がどれだけ作業をしたのか、どう考えてそうしたのかが非常に見えやすいメディアだと思うんです。ただ、メディアアートや現代美術のような、この手の作品は、裏側が非常に見えにくい側面もあると思います。テクノロジーに対して詳しい方は、これをリアルタイムでやるのがどれだけ大変なのかとか、データを送るのにサーバーを立てなければいけないなど、技術を読み解いていけるかもしれないのですが、作品ができて上がったプロセスを追体験する仕組みを、ドキュメントなどを展示するなど配慮する必要があるケースもあると思います。1960年くらいにテクノロジーを使った作品が出はじめてから、時間は大分経っているんですが、アナログの仕事と違うデジタルならではの追体験というか、鑑賞者と作者をどういう風につなげるのかは非常に繊細です。ですから、今回のウインターチェンジの作品も、手稲区まで行って、除雪車にセンサーを取り付けてということもやっているんですが、それがデータ化されると見えにくいので、常時展示できたらいいないつも思うんです。

展覧会をつくり上げていく苦勞、 メディアアートにふれる機会

細川 では、残りの時間は皆さんにいろいろな質問をしていきます。ここまでは、それぞれの方がそれぞれの立場で関わられてきた例を紹介してきましたが、せっかくなので、今回のウインターチェンジや垂氷まつりでどういうことに苦勞したか、どういうところが大変だったかなどを聞いてみたいと思います。まず平川さん、お願いします。

平川 僕は関わるのが結構遅かったのも、もうちょっと時間があつたらよかったなとは思いました。今回のテーマの展覧会エンジニアということで言うと、岩田さんも、ご自分でも言われていたように、展覧会のエ

ン지니어なのか作品のエンジニアなのかがわからないというところがあったと思うんですね。テクニカルなことだけを専属でやれる人がいると、作品のコンテンツにフォーカスしてもらって、すみ分けができるというか、集中してできるということがあったのだらうと思いますが、もっとコンテンツの話ができるのかなと思いますが、今回は作品をつくる側がテクニカルまで面倒を見ているので、そのすみ分けが難しかったと思うんです。ですから、岩田さんとしては、そこら辺の中身にもっと関わりたいけれども、外側のやらなければいけない、しつらえなければいけないことに変化になっているというフラストレーションもあったのかなと思っています。

小町谷 岩田さんが全体の展示のゾーニングや広報物をやり、造作も全部やらなければいけないというスタンスだったので、いろいろなことを考えながら動かなければいけないパートになっていたんですよ。われわれ、SIAFラボは、どちらかというコンテンツをつくる側のパートだったし、それぞれの作品展示の分担がありました。予定していた方が、急遽、お手伝いできなくなってしまい、これは3人では絶対に回せない、どうしよう、というところで平川さんに入っていたいて本日を迎えられたというところですよ。

これはSIAFラボの問題でもあると思うのですが、僕ら3人も、専任で常にSIAFラボで仕事をしているわけではなくて、別の業務の合間を縫ってやっているもので、そういうことも考えながら実際のスケジュールを組んで動いていかないといけません。展示間際になってタスクが増えていくなか、いちばん面白いともいえるのが、作品ができて上がってきて、こういう風なことをできたら、これを取り込めたらすごくいいよね、とテクニカルなトラブルを解消しながら何とか動かせるようになるまでたどり着くところですよ。このような繰り返しが多いなという気がしています。

細川 今回、平川さんに急に入ってもらって、この部分をお願いしようと考えたとき、その前提として、何ができる人だったら手伝えたのでしょうか。というのも、今回ご来場いただいている方の中にも、もしかすると手伝ってみたい、やってみたいと興味を持っている方がいるかもしれません。平川さんをお願いすることになったとき、その前提にはもちろん、平川さんの持つて

いる知識や技術があったと思うのですが、それはどんな勉強をしてきたからか、どういう知識があったからなのかを紹介していただけると嬉しいです。

小町谷 先ほどの話にもあったと思うんですが、展覧会エンジニアリングという括りで言いますと、例えば、過去の作品を別の場所で再現しなければいけないようなタイプのものがある一方で、「アーティストの人はこうしたいと言っているけれども、それに最も近い仕組みはこうだね」とか、「こういう判断を下して、こういう技術を使ったほうがいいよね」というように、現場で判断しなければいけないようなタイプのものもあると思います。もちろん、技術的な部分もそうなんですけど、作品をつくるうえでの目的となっているものに対して、それだったらこちらのほうが美しくできるのでは、といった配慮ができる人が、お仕事をお願いするうえでのやりやすさになってくるかなと思います。

平川さんは、アーティストとしてご自身で作品をつくられているので、現場に入ってどういふことをしなくてはいけないうか、先回りして動いてくださったので、時間がぎりぎりになってからのお願いになってしまったんですが、それはどこまでやらなければいけないのか、自分のパートは何なのかとすぐに議論できたので、そういった判断ができることが大きいのかなと思います。

細川 そのとおりに平川さんが活躍されたんですね。

小町谷 それ以上だったと思います。

平川 でも、この展覧会は結構特殊なんです。外部からのアーティストがおらず、企画するところから現場で仕込むところまで、同じメンバーでやっていましたよね。それがひとつの難しさであったのかなという気がしています。普段だったら、例えば床にプロジェクションしたいと作家が言うと、映像のエンジニアの人が、「うちのレンズはこれとこれとこれで、展示場の高さがこうなので、マックスでこのぐらいの大きさになりますよ」と返事をしてくれて、「それでは小さいからやめます」とか、もしくは「それはプロジェクターを増やせばいいんですか?」という風に作家が投げると、「できないはないけれども、プロジェクターのつけ合わせがすごく難しいので、あまりきれいににならないですよ」という感じで返答があったりして進んでいくんです。でも、今回みたいな場合だと、みんなもそれがわかっている状態で始めるので、やっぱり難しいですよ。

中身がいい・悪いという話と、できる・できないという技術的なことで行ったり来たりしなければいけないという難しさがありました。

小町谷 このコンテンツとかいうか、この展示自体が本当に特殊で、アーティストがいて、エンジニアが下についていて、キュレーターの人たちに全体の面倒を見てもらおうという形ではなく、アーティストでもあるのだけれども、エンジニアリングもできるような方、企画する側と手を動かす側が混然一体となっているような状況での作業なので、誰がどういう風に判断するのかがわかりにくいということがあったと思います。ただ、展示のつくり方という意味では、ディレクターがいて、アーティストの意向をくんでやっていく、というようなつくり方ではないことができないかなと思っていたので、僕としては参加して面白かったし、これからもそういう機会があればと思っています。そういう、組織の中ではつくっていけないものも、ここだったらつくれるのかなという可能性をすごく感じました。

細川 平川さんは、自身がアーティストでもあり、また別のアーティストにエンジニア的に関わっていることもありますよね。岩田さんは、逆に、エンジニアに特化してアーティストと一緒に活動することで、ある種アーティストに近いような感覚を持たなければならないという話があったと思うのですが、かつてのように、この人がアーティストです、この人が技術者ですと単純に分かれないで作品がつくられているという状態が起きていると思うんですね。まして、坂本龍一さんのように、実装するためのそれぞれの専門家がいるうえで、ディレクションをする創作方法もあるわけです。今日は、展覧会エンジニアと銘打っているので、そのエッセンスについて、さまざまに話をしていますが、**アーティストがやる部分と技術者がやるということが混然としていること自体が、メディアアートの新しい作品の可能性につながっているように**思います。ですが、はじめてこうした言葉や役割を聞いた方にとってみると、逆に難しく聞こえてしまうかもしれません。このトークを企画した時点で、展覧会エンジニアという言葉がどこまで普及しているのだろうかということは気になっていました。かつては「インストレーター」などとも呼ばれていた、展覧会の特殊な知識や技術を持っている役割が、昨今、展覧会エンジニアと言われはじ

めているということで、実際にここにいる方たちに、現場の関わり方や方法論やさまざまなサンプルを出していただきました。

いよいよ今年、2020年の12月から札幌国際芸術祭を開催するに当たって、メディアアートの作品を紹介していくわけですが、今回のスピーカーの方で、北海道出身は船戸さんだけですね。ほかの方たちは別のところで活動をされてきました。ほかの都市、あるいは今までの皆さんの経験値から、札幌でこうだったらもっといいのではないかと、こういうことが起これば、メディアアートや展覧会エンジニアがもっとやりやすくなる、ネットワークがもっと広がっていくのではないかと、というようなアイデアや意見があれば伺ってみたいと思います。

船戸 私自身は、大学は函館だったんですが、在学中は函館以外の様子を知る機会がありませんでした。大学にミュージアムスペースがあり、そこを管理していたのが私のいた研究室の先生でした。2005年に、ドイツのカールスルーエ・アート・アンド・メディア・テクノロジー・センター(ZKM)から来日したメディアアーティストと科学者のチームによる作品展示がそのミュージアムであり、私ともうひとりの友人2名でインストールを手伝いました。そのときは学生のアルバイトみたいなものだったのですが、その機会をきっかけに、自分自身の大学院での研究活動のリサーチでヨーロッパへ行ったときに会いに行ってZKMを案内してもらったり、いろいろな美術家や、いろいろな作品を見る機会ができて、これはどういう風につくれるのだらうということに興味を持っていました。そのきっかけから外に行って見るのが重要だと感じ、今、こうやって参加できているようなところがあるかなと思います。そのような機会をどうつくっていったらいいのか、僕自身も知りたいなと思っています。

石田 僕は名古屋出身ですけれども、中学生の当時、愛知県立美術館では東山魁夷もアンディ・ウォーホルも同じ会場で展覧会が行われていました。それはすごく良かった。難しいコンセプトは理解できずとも、芸術表現には多種多様な手法があるということ、身を持って体験できました。とにかく、現代美術だろうが日本画だろうが、子どもの頃からの接触の機会がすごく大切だと思います。そして、それはどのよ

うな場所に住んでいてもとても大切なことだと思っています。

メディアアートもそうなのですが、とにかくふれる機会を増やすという意味では、ギャラリーや美術館、このSCARTSも含めて、こういったところに小さな子や学生などが来るようになれば、アーティストや表現者になりたいという人も出てくるんじゃないかなと思います。中学生や高校生の頃、軽音部のかっこいいメンバーよりも裏にいる音響卓の人がすごく格好よく見えて、フェーダーやノブを触りたいと思ってたんですね。そういうテクニカル志向の人に対してどう機会を増やしていくかをひたすら考え、魅力ある企画が提供されれば多くの若い人材が生まれてくるんじゃないかなと思っています。

小町谷 私は、東京出身です。東京にいた学生時代を思い出すと、大学には見切れないぐらい展覧会のポスターが貼ってあったんですね。その中から自分のものづくりの参考になるようなものに出会えないかなと思って、今日は時間があるから3つくらい見れるかなと思ったときに、そのたくさんの中からこれとこれとこれは見逃せないというふうに出展することが多かったですね。僕も、最初、小学生なんかの頃は、アーティストというのは死んでいる人たちのことで、名作が残っていて、それをありがたく眺めるようなものだと思っていたんですが、でも大学生になってそういう現場に入ると、アーティストやそれを手伝っている人たちと会う機会ができて、仲良くなって行って、そのうちに、展覧会に手伝いに来てよと声をかけてもらって、裏側に入ってみると、個人ではなし得ないようなものを体験できたんです。そういう機会を札幌でもより多くつくることができればと思います。

岩田 僕は、とりたてて札幌にそういう機会がないということではなく、メディアアートという、非常にわかりづらいアート表現がどこまで普及しているのかというのは、全国的に考えてもよくわからないなと思っています。それにまず、内側でやっている人の問題もあると思います。例えば、行政主導でメディアアートの展覧会をすることになったときに、内側にいる人が作品をどれほど理解して取り組んでいるのかも、よくわからない部分があります。作品を完全に理解しないものごとが成立しないというわけではないので、どうで

もいいと言えいいのかもしれませんが、でもさきほどお話ししたような、作家とコラボレーションをしながらつくり上げていくということは、きちんと愛情を持って組み上げていかないとできないことはずなんです。でも、そこに行き着くまでの理解がどこまで成熟しているのかは疑問としてあるので、そこはこれからの実践の中で、高めなければいけないと思っています。

細川 いろいろな人がそういう作品に触れられる機会をつくっているのが、このSCARTSということですよ。

岩田 そうですね。そうしていけたらいいなと僕自身は思っています。**もしここがメディアアートセンターであれば、少人数の人に理解されればいいというスタンスで、すごくソリッドな作品ばかりを展示できると思うんですが、現状SCARTSはそういうつくりにはなっていないんですね。でも、例えば企画単位の小さい規模でもいいので、専門性のあるメディアアートの企画を定期的にやり続けていけば、「あそこはああいいう場所なんだ」と認識してもらうことはできると思うし、そのくらいにならないと、芽なんて育っていかないのではないかと**思っています。

平川 確かに、機会は少ないですし、でも専門的なメディアアートばかりやっていいのかという話はもちろんあると思います。僕は、去年の春に札幌に越してきたんですが、北海道の人たちと言っていいのか札幌の人たちと言っていいのかわかりませんが、びっくりさせるのが難しい人たちだと思っているんですね。どういことかという、何というか、札幌って、ちょっと雪が降ったら、そこら辺の公園でぼつんというだけで、ものすごく強烈な体験をできる場所なんです。あっという間に世界が真っ白になって「おお……」と思ってしまう。そういう世界にずっと住んでいる人たちに、人がつくったもので心を動かしてもらおうとなると、けっこう難しいのではないかと思っているんです。ですから、単純に機会を増やすだけでは変わらないような気がしています。例えば、見たことがないぐらいのクオリティ、この「クオリティ」という言葉も何を表しているかあまり明確ではありませんが、北海道の自然の中にもともとあるオリジナルな体験と並ぶか、それを超えるような人工の体験、「うわっ、これはすご

い」というクオリティのものを、数が多くなくてもいいと思うのですけれども、体験できればいいのかなと思います。

作家の立場からすると、先ほど言ったように、物理的な作品はないので、行く先々で作品のクオリティが変わってしまうんです。それはエンジニアの人たちの力量にかかっている部分ですし、どこまでコントロールできるかが作家の力ではあるんですね。そういう意味では、札幌で展示する作家が、本人も見たことがないような高い完成度で展示できるといいなと思います。SIAFにいろいろなところから作品が集まってきたとして、彼ら自身が自分でも見たことのないクオリティで仕上がったものを見る。それが底上げと言うと変ですけども、ひとつでも市民の体験に刺さればいいのかなと思います。

細川 それを実現していただくために皆さんに頑張っていただくということですね。ありがとうございます。大変残念ですが、そろそろお時間となりました。札幌国際芸術祭では、単純に作品を見せるだけではなく、作品を札幌で見せるため、地域の方や専門企業も含め、いろいろと勉強しながら、良い作品を見られる環境をつくっていかなければいけないと思っています。そのために、SIAFラボでは3年に1度ではなく、継続的に活動をしてきましたが、今後、裏方側として一緒に関わってくれる人たちも見つけていけたらいいなと思っています。ウインターチェンジ、垂水まつりにエンジニアとして関わってくださった方が揃ったので、今回はこういう話をさせていただきましたが、中には、難しかった、専門的だったということがあるかもしれません。今回は、作品をどのように実現するかというお話でしたが、そういったことに興味を持っていたらけると、芸術祭をまた別の見方でも楽しんでいただけたらと思います。今後もさまざまな芸術祭関連のレクチャー等も行っていきますので、ご参加いただけると嬉しいです。

改めまして、今回参加していただいた平川さん、岩田さん、小町谷さん、石田さん、船戸さん、ありがとうございました。ご来場の皆さんも、ありがとうございました。

岩田拓朗

1982年山口県生まれ。2003年山口情報芸術センター[YCAM]開館以来、研究開発チーム YCAM InterLabに在籍。舞台芸術およびメディアアートの領域でステージマネージャー、エンジニア、テクニカルディレクターとして多数の作品制作に携わる。2016年、ドイツ・ベルリンにてART+COMのプロジェクトに参加。2018年4月より札幌文化芸術交流センター SCARTSに着任し、テクニカル部門の統括を手掛けると共に、「++A&T」など、テクノロジーに焦点をあてた教育普及プログラムの企画等も行っている。

平川紀道

アーティスト。1982年島根県生まれ。最も原始的なテクノロジーとして計算に注目し、コンピュータ・プログラミングによる数理的処理そのものや、その結果を用いたインスタレーションを中心に、2005年から国内外で作品を発表。2016年、カプリ数物連携宇宙研究機構のレジデンスで作品〈datum〉シリーズの制作に着手、豊田市美術館、札幌国際芸術祭ブレイVENTなどで発表したのち、2017年、チリの標高約5,000mに位置するアルマ望遠鏡のレジデンスを経て、六本木クロッシング2019などで最新バージョンを発表。また池田亮司、三上晴子、大友良英らの作品制作への参加、ARTSATプロジェクトのアーティスティックディレクション等も行う。2019年より札幌を拠点とする。

石田勝也

札幌市立大学デザイン学部人間空間デザインコース講師。1970年愛知県生まれ。室蘭工業大学建設システム工学科、博士前期課程修了。環境情報と音響映像コンテンツを使用した創造的空間の構築が研究テーマ。さまざまなメディアを使用し、イベントでの映像演出、まちづくりの企画などのコンテンツ制作やディレクターとしてプロジェクトに携わる。2014年に作品《Heart☆Full》をBains Numériques（フランス、アンギャン・レ・バン市）にて発表。札幌国際芸術祭2014にテクニカルスタッフとして参加後、SIAFラボプロジェクトディレクターとして活動を継続。

小町谷圭

メディア・アーティスト、札幌大谷大学芸術学部准教授。1977年東京都生まれ。2005年東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻修士課程修了。電子メディアを用いた作品などを発表しながら、アートプロジェクトや展覧会のディレクション、テクニカルチーフとして多数の作品制作に関わる。2017年には、SIAFラボのSpace-Moereプロジェクトに参加し、札幌国際芸術祭2017、GWANGJU MEDIA ART FESTIVAL(光州、韓国)にて成層圏気球を用いた作品を発表する。

船戸大輔

エンジニア、株式会社アートフル代表取締役。1981年北海道十勝生まれ。2007年公立はこだて未来大学システム情報科学科博士前期課程修了。2007年から2013年までフリーランスとしてウェブシステム構築・アプリ開発業務を中心として、2013年より株式会社アートフルを設立。仕事の傍ら、在学中の研究の継続による自作のお絵描きソフトのためのカメラ認識によるマルチタッチディスプレイのデバイス開発活動や札幌プレビエンナーレでの作品制作などをきっかけに、2014年から札幌国際芸術祭にテクニカルスタッフとして参加。現在はSIAFラボ プロジェクトディレクターとして活動を継続。

細川麻沙美

1977年生まれ。大学卒業後、テレビ局での展覧会制作・運営を経て、1年間カナダに滞在。2008年からは、企画・展示業務を中心にフェスティバル事務局に従事。2013年に独立。これまでに「イサム・ノグチ展」(札幌芸術の森美術館、東京都現代美術館、2005年)、「文化庁メディア芸術祭」(2008年～)、「art and collective intelligence」(山口情報芸術センター[YCAM]、2013年)、「札幌国際芸術祭」(2014年～、札幌市)等に関わる。札幌国際芸術祭実行委員会事務局統括マネージャー。