

課題設定による先導的人文学・社会科学研究推進事業
(領域開拓プログラム)

研究成果報告書

「響き合う空間、励起される美意識」

研究代表者：古川 聖

(東京藝術大学 美術学部 教授)

研究期間：平成 29 年度～令和 2 年度

1. 研究基本情報

課題名	テクノロジーの革新と日本の美学および感性
研究テーマ名	「響き合う空間、励起される美意識」
責任機関名	国立大学法人東京芸術大学
研究代表者(氏名・所属・職)	古川聖 美術学部 教授
研究期間	平成29年度 ~ 令和2年度
委託費	平成29年度 2,925,000円
	平成30年度 3,919,500円
	令和元年度 4,179,500円
	令和2年度 2,064,400円

2. 研究の目的

本研究は私たちを取り巻く、都市空間、庭園などの美的空間、公園など(採択時点で審査にあたられた領域開拓部会の委員の方々より、日本庭園空間にかぎらず、広く対象を設定するようにご提案をいただき、研究対象を広げた)への身体と音による美的介入を通して、生活空間と表現を結びつけ、風景、空間を同時に楽しむ感性を育み、アートの視点から、それらの中に新しい美的な意味を発見することを目指した。私たちを取り巻く美しい自然、公園、文化的美的遺産などを単に受け身で楽しむというアティテュードを超え、新しい方法でそれらに接し、表現行為、つまり感性を通して、場所や歴史との深い身体的関わりを生みだそうとするものである。

3. 研究の概要

研究は”サウンドドローイングプロジェクト”という、表現行為(パフォーマンス)とワークショップを組み合わせた、3回のワークショップを軸に組み立てられ、準備段階では類似形式でのパフォーマンスなどの調査を行った後、令和元年までに2回のワークショップが行われた。それと共にそのパフォーマンスのための創作楽器の制作、研究が行われ、二つの特徴を持った楽器が制作された。また、”サウンドドローイングプロジェクト”のサブプロジェクトとしてGPSなどのあたらしいテクノロジーを用いた”ソニックウォークプロジェクト”令和元年度に加わり、二つのプロジェクトは並行して行われた。令和2年度9月に関係者によるオンラインワークショップが行われ本研究は終了した。なお、本研究に関連した”ソニックウォークプロジェクト”ワークショップが12月に行われる予定である。

4. 研究プロジェクトの体制

研究代表者等の別	氏名	所属機関・部局・職名	研究項目
研究代表者	古川 聖	東京芸術大学・美術学部・教授	研究の統括・パフォーマンス、音楽デザイン
分担者	藤井 晴行	東京工業大学・環境・社会理工学院・教授	空間認知、空間構成の研究
分担者	茂木 一司	群馬大学・教育学部・教授	ワークショップデザインの研究

5. 研究成果及びそれがもたらす波及効果

このプロジェクトは公園、文化遺産、庭園などの既存の空間への音による美的介入、つまり音空間の造形と美意識の変容に関するテーマをもって始められたのだが当初、やや抽象的に考えられていた、「あたらしい美意識の発見」の内実がワークショップを通じたアートの表現行為やディスカッションであきらかになった。

それらをモデル化したものとして「あたらしい意識のモデル、循環する自意識」を提出した。

また、「サウンドドローイング プロジェクト」に関連し、そのワークショップの機会に映像作品を制作、公開した。これはドキュメント的性格を持ちながらも、映像表現として独立性を持ったもので本研究のアートの表現の成果を示すものである。ワークショップ1 <http://furukawalab.org> ワorkshop2 <http://furukawalab.org>

本研究は研究期間の最終フェーズにおいて、コロナ禍に遭遇し、研究方法がワークショップ(対人コミュニケーション)を中心とした研究構成だったため、その成果の公開はまだ十分ではなく、波及効果について言及する段階にはない。コロナ禍のため3月にシンポジウム2や海外での発表ができなかったこともあり、現状では研究室のHPを通しての発信が主なものになっている。

6. 今後の展開

ハイブリッドコミュニケーション

私たちの研究は1)一方では空間や音などに関する、造形的、美的表現に関するもの、2)他方ではそれらに関わる専門家から一般の人までの多くの人間が関わる文化、社会との関係性の感性を通し研究するものである。1)に関する方法や仕組み、使用するシステムのほぼできかけてきており、それを実際に使って、特に一般の人、社会との関連において研究を進めるタイミングにあったが、コロナ禍により研究の方向の大切な一部(コミュニケーションに関する部分)の方向転換を余儀なくされてしまった。これまで当たり前的事として行ってきた対面型のコミュニケーションでのワークショップから対面型とオンラインを組み合わせる方法へと変更し、この機会を積極的にとらえ、本研究が当初持っていたアナログ創作楽器、実空間、対面コミュニケーションに限定した直接的感覚に重点をおいた性格から、研究をハイブリッドコミュニケーション、表現も含める領域にも研究を広げて行うこととした。

ソニックウォークプロジェクト

その方向性は研究期間終了後も”ソニックウォークプロジェクト”において進められるが、このシステムには潜在的可能性において、アート、あそび、空間楽器、電子音響音楽、文学、観光、防災などじつに いろいろな応用がありうる感じが感じられ、今後、アートだけではなく それらのニーズにむけたアプリケーションの改良、開発、使用領域の拡張なども行って行きたいと思う。

【研究成果の発表状況等】

○論文 (計0件) うち査読付論文 計0件、うち国際共著論文 計0件、うちオープンアクセス 計0件

○著作物 (計0件)

○講演 (計5件) うち招待講演 計0件、うち国際学会 計0件

①「サウンド ドローイング プロジェクト - 空間と”かたち”、空間になる、空間を演奏する」

古川聖、藤井晴行、茂木一司、共創学会第3回年次大会、2019年12月14日、15日

160人程度 (うち研究者100人程度、学生60人程度)

②「建築が夢見る音楽—空間と音楽の共創」

藤井晴行、古川聖、濱野峻行、共創学会第3回年次大会、2019年12月14日、15日

160人程度 (うち研究者100人程度、学生60人程度)

③「衛星測位システムを利用した音環境システム「ソニックウォーク」の開発と利用について」

古川 聖、濱野峻行、JSSA(先端芸術音楽創作学会)第40回研究会、2019年12月1日、

300人程度 (うち研究者100人程度、一般、学生200人程度)

④「研究報告:サウンド ドローイング プロジェクト - 空間楽器, 空間を演奏する - 創作楽器について」

古川聖、藤井晴行、茂木一司、2020年3月27日

JSSA(先端芸術音楽創作学会)第41回研究会

ZOOMによるオンラインで開催、70人 (うち研究者50人程度、学生20人程度)

⑤「ソニックウォーク プロジェクトについて」(予定)

古川聖、藤井晴行、茂木一司、共創学会第4回年次大会、2020年12月5日
ZOOMによるオンラインで開催、300人(うち研究者100人程度、学生200人程度)

○本事業で主催したシンポジウム等(計3件)うち国際研究集会 計0件

①SonicWalk 展示、公開(2019(プロジェクトB関連のイベント))

場所:東京藝術大学美術館

日程:2019年12月6日(金)ー15日(日)

(鑑賞者数 一般1200人程度)

ソニックウォーク プロジェクト 上野公園編、SonicWalk Project in Ueno-Park

<https://coton.tech/amc2019/>

<http://furukawalab.org/project/sonicwalkproject/>

②研究シンポジウム”サウンド ドローイング, 響鳴する風景 / sounding landscape” をめぐって

場所:東京藝術大学 上野キャンパス 芸術情報センター

日程:2019年3月31日

主催:東京藝術大学 古川研究室

協力:東京藝術大学 ファクトリーラボ

参加者50人(うち研究者30人程度、学生、一般20人程度)

<http://furukawalab.org/project/sounddrawingproject/symposium/>

③研究シンポジウム”歩く! 空間楽器コンサート2020”……(予定)

場所:東京藝術大学 上野公園 ZOOM

日程:2020年12月13日

主催:東京藝術大学 古川研究室、協力:東京藝大「I LOVE YOU」プロジェクト2020」

<https://iloveyou.geidai.ac.jp/schedule/21/>

参加者150人(うち研究者30人程度、学生、一般120人程度)

これは同時計画したコンサートへ接続する形でおこなう。そこではワークショップ形式で参加者はオンラインで作品を作り、発表をおこなうが、(これらコンサート、シンポジウムの費用は”東京藝大「I LOVE YOU」プロジェクト2020”の予算で行う。<https://iloveyou.geidai.ac.jp/schedule/21/>)

○ホームページ

①空間と人間の表現に関するサーベイの公開、2018

<http://furukawalab.org/project/sounddrawingproject/research-2/>

②ビデオ作品公開 1(プロジェクトA関連)、2018

ワークショップ1の成果をビデオ作品としてHPIに公開。

<http://furukawalab.org/project/sounddrawingproject/workshop1/>

③ビデオ作品公開 2(プロジェクトA関連)、2019

ワークショップ2の成果をビデオ作品としてHPIに公開。

<http://furukawalab.org/project/sounddrawingproject/workshop2/>