



準天頂衛星システム”みちびき”を用いた空間楽器の試み

東京藝術大学 先端芸術表現科

教授 古川 聖

1. プロジェクトの概要

2018年11月に準天頂衛星システム“みちびき”の運用がスタートした。私たちは既存のGPSとこれらの新測位システムの技術を利用し、風景と音と一緒に楽しむプロジェクト“ソニックウォーク (SonicWalk)”の準備を2018年度よりはじめ、2019年3月よりこのプロジェクトのために、助成金を使用し、アプリケーション開発をスタートした。改良を重ね、8月



プロジェクトはこのアプリケーションを用い、私たちが生活する都市空間、公園、庭園、森などの風景の中に仮想アプリケーション/

sonicwalk の音のオブジェクトを置き、その音のオブジェクトで満たされた現実の空間をスマートフォンと共に歩き回することで、空間を楽器として身体・空間・音が一体となったサウンドアートの体験をするというものがある。このプロジェクトでは、既存の測位シ

ステムとみちびきとの併用により得られる高い空間分解能により可能となる、私たちにとって未知の精密かつ繊細な仮想音空間体験の検証と感受性の開発をも視野に入れ、私たちの環境、生活空間への音の付加を通して、風景や自然、文化的空間へのあたらしい意味づけを行い、その場所や歴史と身体的に深く関わり、私達の生活環境を再発見する契機としていく。

2. プロジェクトの特徴

技術とアートの文脈の両面から、プロジェクト・ソニックウォークの特徴を次に示す。

2.1. 高精度の位置測定と音空間構成

準天頂衛星システム“みちびき”の運用がスタートし (公式サイト- 内閣府 <https://qzss.go.jp/>) これに対応した端末を利用することで精度の向上が期待される。専用の機器を使用すればセンチメートル級精度での位置測定も可能となる。現在流通するみちびき対応(部分的)のスマートフォンは既存の測位システムと併せて測定を行うものであり、実測で1m~5m 程度の誤差にまで抑えられることを本プロジェクトの検証で確認している。

2.2. あそびと空間楽器

本プロジェクトは我々の生活空間と仮想空間に置かれた音を重ね、音と音、音と場所を関係づけ、いわば、街や風景などの都市空間 (例えば渋谷の街角から、龍安寺の石庭のよ

うな美的空間も想定)、**その空間自体が楽器となるような、あたらしい“音と身体と空間の遊び”**の提案を行う。

2.3. 身体性と自己と世界

空間を深く体験することは、不可避免的にその場所のもつ記憶、歴史、文化、そしてその社会の現在と未来へと向かい合うことでもある。本プロジェクトは感じることを、把握すること、理解することを通して、場所と身体とのつながりを確認し、自己の確認、全体性の回復へとむかうアートの総合的な体験のデザインをも志向している。

2.4. 未体験の空間、感受性の開発

本プロジェクトの最も特質的な点は「やってみなくてはわからない」という試みを組織的、多角的に実際に行ってみる点にある。しかしそれは単なる技術開発ではなく、“みちびき”によってもたらされるあたらしいテクノロジーの持つ可能性をもたらす、ゲームだけでなくアートや私達の生活空間や生活自体を広げ、意識さえも変えてしまうかもしれない、というあたらしい事態の探索でもある。このような精密な野外空間の音デザインは私達にとって全く未知の領域であり、あらたな意識、感受性の開発であるともいえる。

2.5. 電子音響音楽の新しい表現媒体として

本プロジェクトを行なっている古川は電子音響音楽の分野でも作品発表を行なってきたが、このプロジェクトの出発点のひとつは電子音響音楽の表現形式、方法に関する表現上の発想にあった。電子音響音楽は現在、多くの場合はコンサートホールなどの室内でスピーカーを配置して行うものが多いのだが、現代のあたらしいメディアを使ったほかの方法

は無いが、模索をつづけてきた。“ソニックウォーク”を使うことによって電子音響音楽の表現をコンサートホールの外に出し、身体や場所と関係付けることにより、あらたな表現が開かれ、生まれることに大きな期待をよせている。

3. 課題と展望

2018年11月には、アプリケーションの基本的な部分の開発は完了し、12月には展覧会「装置とはかぎらない」において東京藝術大学美術館と上野公園を舞台に一般公開された。

(https://amc.geidai.ac.jp/exhibition/#artist_list)

(<https://coton.tech/amc2019/?manual=1>)

すでに述べたようにこのプロジェクトは「やってみなくてはわからない」という側面が大きく実際に使ってみてわかることも多い。そしてアートという見地からすれば、その行く先にはおそらくアート表現の主体性の問題が横たわっているを感じる。W.フルッサー(1996)が書いたように、現代において創造とは「主体(サブジェクト)」とか「客体」のような区別ではなく、機能のネットワークの中で新たな「事態」を「デザイン」し、新たな関係性を「投企(プロジェクト)」することであるのかもしれない。このプロジェクトにおいてプロジェクトの実行者である筆者は機能の中の結節点であり、表現の主体は筆者らを起点としながらもそこを離れ各方面へ広がっていくだろう。そのようなアスペクトも視野にいれながらこのプロジェクトを継続していきたいと思う。

参考文献：ヴィレム・フルッサー／村上淳一(訳)(1996)

『サブジェクトからプロジェクトへ』東京大学出版会