

原著論文

オンライン授業の実践を通じた一考察（3） —オンライン型サウンドインスタレーションの実践について—

福 田 恵

A Study of Practical Online Classes, part3:
On the Practice of Online Sound Installation

Megumi FUKUDA

要 旨

筆者は、一昨年度、及び昨年度の安田女子大学紀要にて、オンライン授業の実践を通じて考察した、アート系授業の課題やオンラインデジタルアーカイブ活用の有用性¹⁾、また、オンライン型アートプロジェクトの実践と模索²⁾について執筆した。本稿では、その後行った作品展示を述べ、一連の取組みを考察すると共に、オンラインと対面を併用したデジタル時代におけるアート系授業の一例として提示する。

キーワード：オンライン授業、身体感覚の拡張、メディア・アート、ソーシャリー・エンゲージド・アート、参加型アート

はじめに

現在は、イラストレーターやフォトショップなどのアドビ系ソフトウェアをはじめ、様々な視覚情報を編集できるソフトウェアが存在し、本学の学生にも愛用者の多いアイビスペイントといった無料で使えるアプリケーションでさえも、本当に描かれた絵画と判別が難しい程の表現が可能になっているデジタル時代にある。

その中で、2016年に本学造形デザイン学科に着任した筆者は、様々な演習系授業を担当しており、その際に、デジタルとアナログのどちらかに偏向することなく両者に軸足を持ち、互いの特性を活かせるような授業内容・授業構成を試みている。

上述のアプリケーション等を利用することで多くの

可能性や試みが生まれているが、それでも例えば水彩画であれば水と顔料と紙との物質的な相互関係や微妙な量の匙加減、加えて室内温度・空気の乾燥具合といった外的要因によって生じる何らかの影響など、実際の質量を伴うリアリティーは、特にその不可逆性、制御不可能性に於いてデジタルに代えがたく、例え思うようにならなかったとしても、稀有で面白い結果が表れたりする。つまり、予測とは異なった場合でも、それを単なる失敗と捉えず、それではどのように活かせるだろうか？という逆転の発想が獲得できる絶好の機会であり、筆者はそれを学習の好機だと考えている。

そうした中、2020年初頭より新型コロナウイルス感染症の世界的な流行が広がり、オンライン授業化が急速に広がった。演習系授業に於いても同様に、オンライン化が定着し、質量を伴う教材を共有することが困難な状況になった。その事から筆者は、まず「1 感性情報」「2 視覚情報」「3 連帯感」という3つの「伝達と共有」に着目し、YouTube上のアート系教材の有用性についての考察¹⁾を行った。次に、Google Classroomという授業に特化したオンラインプラットフォームを利用することで実現可能なアートプロジェクトの模索²⁾を開始した。それらを下敷きに、本稿では、屋外イベントで発表を行うに至った経緯から発表についての詳細を、これまでの様々な取り組みの総括として報告する。

1 イベント概要とプロジェクト主旨

これまでは、形にすることを目的とせず、オンライン授業の状況下に於ける写真や音の収集や考察を通じ、日常生活や身体への視点を育むことを意図して活動を行ってきた。今回、2021年11月14日（日）に宮島口の公共空間で開催された地域イベント「vol.13 みやじまぐちそぞろあるきマルシェ」への参加を契機とし、2020年9月よりおよそ1年間、授業で収集してき

た音源をどのように活かせるかという実験の場とし活用し、形（視覚化）にすることに取り組んだ。当イベントは「海を愉しむ蚤の市」として企画・開催されたもので、宮島を背景にした市場、音楽、秋風や景観を楽しむことを通じ、宮島口エリアの多様性創出を目的として開かれたものである。発表は、広島で活動するクリエイターグループであるボンコツ大学関係者の発表と合わせて行った。以下に、そのプロセスを記述する。

尚、本研究の前段階にあたる「写真日記」、及び「音日記」については「オンライン授業の実践を通じた一考察（２）—知覚拡張を促すためのオンライン型プロジェクトの模索について—」²⁾を参照されたい。

2 公共空間における作品展示について

作品制作を開始する前に上述のイベント概要を踏まえ、展示場所や、それに相応しい形態についての検証を行った。というのは、美術館やギャラリーのような作品展示のために詭えられた場所ではなく、このような公共空間に於ける作品展示では多様な制約が発生するためである。

2.1 場の考察と諸課題

本イベントは、JR宮島口からフェリー乗り場までの一般道沿いの歩行者道で、当日は様々な店舗用のテント状のブースが連立する。事前に受けた提案では、歩道に設置されている石の椅子に座ってもらえるような仕組み作り、ブース中での展示も可能であった。それらを基に行なった展示場所の考察と諸課題を以下に述べる。

- ① 第一に、人や車の雑踏行き交う雑音による影響のため、音を伴う作品が成立し難い。音を認識可能にするためには、周囲の環境音を上回る音量の確保、あるいは何らかの仕組みが必要となる。スピーカーを使用することも考えられるが、台数や電源の確保という実質的な問題がある。
- ② 第二に、ホワイトキューブではないため、街頭の雑多な風景の中では作品が紛れて確認しづらい。
- ③ 第三に、繊細なものであればぶつかって破損するという可能性も大きいため、作品の形態が限定される。また、歩行や交通の妨げになるような場所には許可が得られず、設置できる範囲も限られる。
- ④ 第四に、原状復帰という課題がある。また、今回の様な場合では、1日の中で設置と撤去を行う必要があり、開催前後という限られた時間内で実行

可能な設置方法・撤去方法の考案が求められる。

以上であるが、加えて、上述の問題が全てクリアできれば良いという事ではそもそもないことを述べておく。これらの前に優先して考慮されるべき最も重要なことは、作品内容とアウトプットとの美学的な相関関係である。これらの様々な理由から、オープンエリアというのはそもそも、作品展示が非常に困難であると言える。

2.2 第一の問題①に対して：参加者への

音声作品共有方法

まず、上述した①第一の問題を今回はどのように解決したのか、その方法について記述する。素材である音源を活用するにあたり、音を判別可能にする方法の考案から取り組んだ。音源録音の際、録音用機材として学生が携帯している手持ちのスマートフォンを使用した。というのは、参加する全ての学生が既に所有し、新たに購入する必要がないこと、無料の録音用アプリケーションが利用できることなどから、パソコンやタブレットに変わるデジタル機器としての可能性を大いに秘めているためだ。そのことから着想を得て、多くの通行人自らも持っているであろうスマートフォンを利用して音を聴いてもらう形にできないかと検討した結果、ネット上の任意の場所にアップロードされた音源に観客がアクセスして聴くという方法に決定した。

尚、この方法を取ることによって、スピーカーなどの物理的な機材準備や電源・設置場所の確保という必要が無くなり、加えて制作者による音源のインプットと、観客の音源のアウトプットという、入力と出力の形態を同一化させることが可能となった。また、音量も参加者個人の快適さに合わせて調整してもらうことが可能である。

2.2.1 データ共有プラットフォームについて

授業ではGoogleClassroomを活用しているが、不特定多数の人がデータにアクセスすることは難しい。そこで、音源をアップロードするための新たなプラットフォームが必要となった。当初Googleドライブを検討したが、検証の結果、閲覧権限の設定によって外部から音声ファイルにアクセスできないことが分かり、YouTubeを活用することに決定した。尚、動画として公開するため、音声と画像を組み合わせた動画を作成することとなった。

2.2.2 オンライン上の動画へのアクセス方法について

アップロードした動画へのアクセス方法は、スマートフォンをかざすだけでURIを読み取れるQRコードを利用した。その作成には「QRのススメ」という無料のサイトを利用した。そこでは誰でも簡単に作成することが出来るだけでなく、図形と背景の色といったデザイン要素も指定することができる。

2.2.3 動画制作に使用したアプリケーションについて

録音にスマートフォンを使用したことから、(1)音源の録音、(2)音源の編集、(3)映像編集まで継続的にスマートフォンを利用するためのアプリケーション（表1）を調査した。中には、Android、iOS両方に対応していない場合があり、(1)(2)にはOS毎に異なるアプリケーションを、(3)には共通して使用できるものを利用した。

表1 制作に使用したアプリケーション一覧

	用途	アプリケーション名称	対応OS
(1)	音源の録音	MyRecorder	Android
		easy MP3、ボイスメモ、GarageBand	iOS
(2)	音源の編集	Walk Band	Android
		GarageBand	iOS
(3)	映像編集	CatCut	Android、及びiOS

2.3 第二の問題②に対して：視覚造形についての考察

以上のことから、視覚情報としてはQRコードのみを作成し、掲示すれば良いということになる。しかしながら、上述した②第二の問題である公共空間における視認性への課題解決方法として、グラフィティ (graffiti) という表現方法に着目した。

グラフィティとは、スプレーやペンなどを使用し、オープンエリアの壁や電車、公共物などに描かれた図像のことで、世界各地で散見されている。所有者の許可なく壁に描くことは犯罪行為であるため、罪に問われる場合もある。しかしながら、壁面に図像を描くという行為は二万年前の後期旧石器時代のクロマニヨン人によって描かれたラスコーの洞窟壁画にも遡ることが出来る。近年では1980年代にはNYで前衛芸術として認められるようになり、キース・ヘリングやジャン＝ミシェル・バスキア、現代ではバンクシーといった

差別問題や社会的なメッセージ性を強く持つトップスターを排出している。日本では、2005年に水戸芸術館現代美術ギャラリーや市街地を舞台に、日本のグラフィティ文化に焦点を当てた国内初の大規模な展覧会「X-COLOR/グラフィティ in Japan」(図1 a)^{3) 4)}が開催された。広島にも、先述した展覧会にも参加したSUIKO (図1 b)⁵⁾という世界的に著名な作家が身近に活動している。

筆者が注目したのは、グラフィティが正に公共空間をメディアとする表現手法であること、加えて、作品を“見せる”ために余計な情報となり得るそれ以外を排除、あるいは無形化するのではなく、作品を環境に“紛れさせる”という特性である。そこで、この度の展示では、上述のQRコードに、各自が収録・編集した音源から想起されるイメージを組み合わせたグラフィックを通じ、視覚化することとした。



a



b

図1：a) 展示風景 <X-COLOR/グラフィティ in Japan> 2005年
b) SUIKO <Toyota Town Ace NOAH / hiroshima> 2015年

2.4 第三・四の問題③④に対して：設置可能性についての考察

③第三、④第四の問題の解決方法として、作成したグラフィクスをシール用紙に印刷してステッカーを作成し、会場である街中の至る所にイベントの時間内に限り一時的に設置することとした。というのは、シール用紙であれば、歩行者の通行の妨げになることもなく、湾曲面や多少の凹凸があったとしても設置が可能である。また、剥がすことで原状復帰が可能であり、撤去も簡単に行えるため、限られた時間内での設置・撤去が可能である。

シール用紙には、シルバーや白、透明、マットやグロスなどの様々な用紙が販売されているが、今回は学生全員が作成するバリエーションのあるグラフィクス全てに個別対応することは難しいため、最も扱いやすいものとして白、グロス、及び、万が一の雨天に備えて耐水性の製品を選択した。尚、グラフィクスの作成にはパソコンを使用し、アドビ社のイラストレーターで作成したが、スマートフォン用に提供されているペイント系アプリを使用することも可能である。

3 制作工程

制作に使用するアプリケーションは、授業日までにWiFi環境下で各自のスマートフォンにダウンロードしておく。また、アプリケーションの使い方は、制作過程のキャプチャ録画やチュートリアル資料を作成・配布しながら、学生の理解状況に合わせて進めた。

3.1 録音

Androidの場合はMyRecorder、iPhoneの場合はeasy MP3、ボイスメモ、もしくはGarageBandを使用して音源を録音する。課題説明の際には「季節」や「叩く」などのテーマを設ける場合もある。

3.2 音源編集

3.1で録音した音源を、Walk Band、あるいはGarageBandを使用して編集する。

(音源の編集方法補助のため、動画によるチュートリアルを作成した。)

3.3 画像制作

音源と組み合わせて動画を制作するために必要な画像を準備する。Jikkyo2021をデザインモチーフとした6種類の画像を予め制作し、Google Classroom経由で配布した。学生は好みのデザインを各自のスマートフォンにダウンロードして使用できるが、新たに制作しても良い。尚、今回は画像を使用した。技術的には動画であっても構わない。

主なデザイン要素をジッキョー@2021に統一し、プロジェクトの同一性を可視化する(図2:a)。また、イラストレータによる画像作成条件は以下である。書類設定: Web、書類サイズ: 幅1024 × 高さ768 px (フルHD規格)、書出し設定: Web用に書出しを選択の上、形式はPNG24 (PNG8も可)。

3.4 動画編集

3.2で編集した音源と3.3で作成した画像とを組み合わせ、CapCutを使用して動画を編集・作成する。

3.5 動画の提出

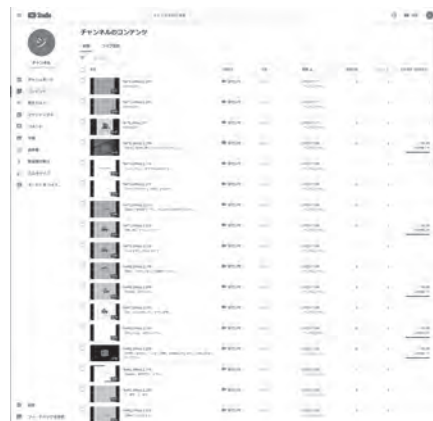
作成した動画はWiFi環境下で、Google Classroom内に予め設定された「課題」を経由して提出する。

3.6 YouTubeへのアップロード

動画の提出後、YouTubeへの投稿(図2:b)は、アカウント管理の関係から一括して行う。(投稿方法はPDFファイルにまとめたものを資料として配布した。)



a



b

図2 : a) YouTubeに投稿した参考作品のキャプチャー画像 (作者: 中上茜さん)⁶⁾
b) 投稿した動画のリスト 全78作品 最短5秒~最長49秒

3.7 QRコード作成

YouTubeに動画を投稿した後、上述の「QRのススメ」で各動画にアクセスするためのQRコードを作成する。各自のデザイン画に合わせ、図形や背景の色といったデザイン要素も指定する。但し、印刷に必要なQRコードの最小サイズに注意する。(印刷の場合：13 × 13 mm 以上の大きさであること。画像の場合：180 × 180 ピクセル以上の大きさであること。)

3.8 グラフィックデザイン

作成したQRコードと、音から喚起したイメージを組み合わせデザイン画を作成する。ソフトウェアはイラストレーターを使用し、デザイン要素としてJikkyo Vol.1、JIKKYO、jikkyoジッキョー、ジッキョー、じッキョーからいづれかをメインモチーフとして作成した。文字を扱うことから、「効果」や「座布団」の有効活用、提出時に必要な文字のアウトラインに留意する。(PDFで出力する場合には文字のアウトライン化は必要ない)



図3： a) チラシの表面

3.9 印刷と裁断

完成したデザイン案をA4サイズのアートボードに複数枚並べ、トリムマークを設定した上で、シール用紙を使用し、インクジェットプリンターで印刷する。その後、トリムマークに添って、カッターナイフで裁断する。以上でステッカーの完成となる。

3.10 展示準備

プロジェクト概要の解説、及び、下に記述するツアー告知のため、配布可能なチラシ(図3：a)を準備した。コロナによるまん延防止等重点措置の都合上、11月に延期となったが、本イベントは当初、真夏の8月に企画されており、このチラシは折りたためば団扇として利用できるような工夫が施されている(図3：b)。



b) 折りたたんだ状態

3.11 作品設置

「みやじまぐちそぞろあるきマルシェ」のエリア内や、JR宮島口からフェリー乗り場へと続く道中など、宮島口周辺のオープンスペースにあるベンチやポスト、電柱や壁面などに「音付きグラフィティ」を景観に紛れさせるように設置した(図4：a)。

尚、みやじまぐちそぞろあるきマルシェ内ブース(図4：b)ではステッカーを配布した(図4：c)。また、音源の中にはボンコツ大学参加者の一人であるコーヒー専門店YUYA ROASTとコラボレーションした作品もあり、当作品を発見した人にはプレゼントが貰えるという仕組みも設けた。

3.12 作品解説ツアー

2時間毎に全3回のツアーを開催し、作品の概要説明や、街中を散策しながら音作品の体験会(図5：a～1)を行った。ツアー名称は、「ジッキョー vol.1 オンライン型サウンドインスタレーション解説・体験」とした。



図4：a) 設置風景

b) ブースの様子

c) ステッカー

結 果

ツアーを開催したことで、その様子から作品の存在に気付く人も現れ、同じ様にやってみる人の様子も見られた。しかしながら、作品が景観に紛れているため、それは上述した様にグラフィティの特性から意図通りではあったが、作品の存在に気づく人が少なかったため、現地に設置できるサインや看板などの案内があった方が良かったのではないかという意見も聞かれた。また、当日用に準備したチラシは十分に配布することが出来ず、周知としての効果はあまり感じられなかった。

ツアーの参加者について、想定では、学生達の年代を主な参加者年齢として制作したが、子供連れの家族をはじめ、3歳の幼児から70代の後期高齢者まで、予想以上に幅広い年齢層の方にご参加頂けた。高齢者は仕組みに戸惑う場合もあり、子供は自分のスマートフォンを持っていないため両親から借りるなどサポートを受ける形であったが、使用するアプリケーションは

カメラとインターネットのみであり、いずれも操作上の問題は特に見受けられなかった。

最初に提案のあった、歩道に設置されている石の椅子に座ってもらえるような仕組み作りに対しては、参加者がステッカーを発見し、音を聞いたりグラフィックを眺めるといった流れの中で、着席、触れる、存在に気付く、といった自然な行動に繋がっていた。

また、この度のイベント開催場所となっているJR宮島口とフェリー乗り場は直線で結ばれており、観光客はそのルートを外れることが減多に無いが、少し迂回すると普段訪れることのない海と宮島の美しい眺望に出会うことができる。そこで、イベント会場である大通りから外れた海岸沿いまでステッカーを設置して人々を誘導することで、参加者はいつもの観光では訪れない雑踏を離れた風景を発見することができるようにした。そこでは、環境音も少なく静かだったこともあってか、気に入った音を発見して何度も繰り返し聞いてはしゃいだり、リズムに乗って踊りだすといった子供たちの様子も見られた。



a

b

c

d

e

f



図5：a～l) 体験ツアーの様子

考 察

美術という言葉が表すように、日本では、美術作品を作るということは何か美しいものを生む特殊な行為と捉えられがちだが、ポスト・アトリエ時代における多種多様な実践を通じ、ソーシャリー・エンゲイジド・アートを含む参加型アート^{7) 8)}の浸透が深まる世界的な動向において、他者との共有体験を生むこと、社会との関係を結ぶ実践的な活動や、地域課題への様々な取り組みも含め、アートの定義も拡大している。絵画、彫刻、インスタレーション、パフォーマンスなどその表現手法に関わらず、何らかの形で不可視の概念や思想などを顕在化させ、他者に対して公にし、体験として共有できる状態にするということであり、ここでは、制作過程や背景を含めた作品解釈が重要となる。

今回の取り組みは当初、オンライン授業内という情報空間を脱出、ないしその特性を拡張し、人に備わる感性を触発すること、他者との繋がりや一体感を感じられるような装置としての模索であったが、対面授業の再開と共に学校・教室という物理的な空間での実験となり、最終的には公共空間での発表へと拡張していった。それはまた、学生達と教員という二者方向的で限定的な関係から輪が徐々に開き、不特定多数の他者との対話へと拡張するような共有体験でもあった。

また筆者は、テクノロジーや環境整備が急速に発展する昨今、こういった取り組みを通じて私たちの身体感覚に着目することは、身体に付属する高度なセンサーともいべき感覚機能を改めて確認する機会であると考えている。現代的な社会生活において、蔑ろにしがちな私たちの身体感覚を確認できる、あるいは拡張するような取り組みは一定の必要性があるのではない

だろうか。

筆者は今後も、社会状況化の時々の変化に対して、最適解を求めて柔軟に回転し続けるような取り組みを、今後の教育活動に於いても継続的に実践し、学生達と共同しながら、自己実現、他者理解、問題提起や問題解決方法の探求など、社会と教育とアートとが豊かに連動する可能性を模索していきたい。

謝 辞

本プロジェクトにご参加頂いております本学造形デザイン学科4年1組の学生31名の皆様、デジタルデザインⅡの受講生60名の皆様、並びに福田ゼミの学生の皆様には深く感謝いたします。また、みやじまぐちそぞろあるき実行委員会の皆様、ポンコツ大学の皆様、ツアーにご参加頂いた皆様に深く感謝いたします。

参考文献

1. 福田恵. (2021) オンライン授業の実践を通じた一考察—アート系授業の課題とオンラインデジタルアーカイブ活用の有用性について—. 安田女子大学紀要, 49: 191-198.
2. 福田恵. (2022) オンライン授業の実践を通じた一考察(2)—知覚拡張を促すためのオンライン型プロジェクトの模索について—. 安田女子大学紀要, 50: 201-208.
3. 水戸芸術館ホームページ. X-COLOR / グラフィティ in Japan. <https://www.daifujikura.com/open.html> (2022.9.8 確認)
4. 窪田研二. X-COLOR / グラフィティ in Japan. <https://www.officekubota.com/kkao/curation/xcolor.html> (2022.9.8 確認)
5. SUIKOホームページ. <http://www.suiko1.com/portfolio.html> (2022.9.8 確認)
6. JIKKYO WORKS YouTubeホームページ. 中上 茜: No02

Jikkyo Akane_01, https://youtu.be/Ko_YtpRa510
(2022.9.8 確認)

7. アート&ソサイエティ研究センター SEA研究会: 秋葉美知子, 工藤安代, 清水裕子. (2018) ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐって, フィルムアート社, 東京
8. クレア・ビショップ (大森俊克訳). (2016) 人工地獄 現代アートと観客の政治学, フィルムアート社, 東京

[2022. 10. 6 受理]

コントリビューター：谷口 和弘 教授
(造形デザイン学科)