

Design Through Tactical Media

—都市空間と情報空間を連動させることにより可能になる音楽の状況・ 下北沢におけるリズム分析を活かしたメディアのデザイン—

田中堅大* (指導教員 水野大二郎**)

*慶應義塾大学 環境情報学部 4年 (2017年3月卒業予定)

**慶應義塾大学 環境情報学部

*t12553kt@sfc.keio.ac.jp, **daijirom@hotmail.com

キーワード：メディアデザイン、都市建築、音楽、デザインリサーチ

1.0 研究概要

都市空間と情報空間を連動させることにより可能になる音楽の状況を推論し、タクティカル・メディアを実装することが本研究の目的である。アンリ・ルフェーブルによって提唱されたリズム分析を基盤とし、下北沢という都市のリズムを分析することを試みる。シチュアシオニスト・インターナショナルの活動やタクティカル・メディアとして定義される作品に着目をして、既存の都市や建築を「転用」し有効に活用することで、都市空間と情報空間を「漂流」する手助けとなる音楽メディアを設計し、一般市民が暮らす都市を理解するきっかけや一般市民の都市への関わりしるを助長する。

2.0 研究背景

2.1 タクティカル・アーバニズム

私たちの住環境に密接に繋がっている都市や建築デザインにおける現状は、都市部への人口集中化や著しい経済格差などの問題が指摘されている。国連「世界都市化予測 2014」によれば、都市部の人口が農村部の人口に比べて増加する都市化の傾向にあるという。具体的には、2014年の時点で世界人口の54%が都市部に移住しているほか、2050年には66%に増加すると予測されている。また、このデータは都市部と農村部の経済格差が広がりつつあることも示唆している。

本研究は、そうした状況にある都市への戦術的介入としての「タクティカル・アーバニズム」に着目する。タクティカル・アーバニズムとは、一般市民主体で行われる、もとある場所やモノの読み替えと転用を通じた、都市空間に対する低予算で敏速な改善活動である。タクティカル・アーバニズムは、アンリ・ルフェーブルの思想と前衛芸術集団シチュアシオニストの実践に系譜がある。ルフェーブルは、技術主義・構造主義が支配的となった当時の社会を都市と日常生活の観点から批判し、都市は複数の他者によって読み替え・書き替えが可能な場であり、誰もが主体性を持つことができる場であるとした[南後, 2010]。ルフェーブルの思想に影響を受け

た前衛芸術集団シチュアシオニスト(シチュアシオニスト・インターナショナル)は、市民の消費の舞台である日常に着目しながら、創造的な実験社会を実現するための「漂流」や「転用」といった概念をつくりだした。「漂流」とは自分たちのいつもの移動・行動のための要因すべてを放り出して「街で見つける地形や出会いに引き寄せられていくこと」であり、「転用」とは国家や専門家によって設計された状況をその意図とは異なる用途で利用する行為を表している。以上のことを踏まえると、ルフェーブルの思想やシチュアシオニストの実践を前提としながら、デザイナー主導の現代の都市計画によって生じる問題に対する民間レベルでの問題解決が、タクティカル・アーバニズムであると整理できる。

また昨今では、アメリカはニューヨークに拠点を置く非営利団体CUP(Center for Urban Pedagogy)が、一般市民と政策立案者、グラフィックデザイナーなどが協働で都市政策や都市計画を紐解くプロジェクトを推進することで、一般市民の都市への介入の手助けをしていることが注目されている。CUPの実践は、非営利団体が運営していることからタクティカル・アーバニズムのようなラディカルさは希薄だとしても、一般市民が都市を知ることが都市への関わりしるへの第一歩であると考え、彼らの活動は従来のデザイナー主導の都市計画への批判として興味深い。また、CUPは多様な利害関係者と共にワークショップを行った成果物を書籍メディアやポスター、ときにはオープンソースキットとしてインターネット上に公開している。この活動からもCUPは独りよがりになりがちな政策立案者と都市を実際に使う一般市民との架け橋的存在になっていることが理解できる。

以上のように、

1. アンリ・ルフェーブル：零度のモダニズム建築における日常生活批判
2. シチュアシオニスト(状況主義者)：転用と漂流などを用いた戦術的な都市実践

3. CUP：都市計画家主導から一般市民主導の都市実践へのきっかけづくり

と、本研究の軸である、デザイナー主導から一般市民協働へと移行しつつある近代都市計画の系譜について概観した。

2.2 多様化するメディア

1990年代にインターネットが普及して以来、メディアを取り巻く環境もめまぐるしく変容しつつきている。従来の紙媒体の静的な書籍から動的な電子書籍への移行のみならず、一般市民にパーソナルコンピュータが普及し、さらには小型で移動可能な携帯やスマートフォンなどのインターネットと接続したメディア媒体を所有することが当然となっている。伊藤昌亮が『フラッシュモブズー儀礼と運動の交わるところ』で述べているように、インターネットという情報空間を経由することで、見ず知らずの人々がゲリラ的に一堂に集まりパフォーマンスなどをして即座に退散をする群衆論も、そうしたメディア状況が前提となっているからであろう。

従来では比較的受動的なユーザーが、移動可能なメディアを携帯することで、都市空間に繰り出すという積極的な行動を起こしていることも語られている。2016年に注目を浴びたのが、任天堂が開発した『Pokémon GO』である。『Pokémon GO』に代表されるような移動前提のアプリケーションを用いると、都市空間にいながら情報空間を「漂流」することができ、それに伴って実空間で彷徨っている他のユーザーとも偶発的に出逢うことも可能になる。しかしながら、そうした都市空間と情報空間を連動したメディアにも問題点は存在する。都市のセレンディピティによって邂逅したユーザー達は、コンテンツが消滅すれば自動的に集まらなくなり、実空間である都市は単に移動の側面でしか利用できていないことになる。情報空間内に留まらず、情報空間を「漂流」することで、ユーザーに都市空間の隠れた価値を伝えるように、インターネット環境前提の複合型メディアをデザインすることが今後の喫緊の課題であるといえる。

インターネットの登場によって、メディアの様相が急速に変容してきている世の中ではあるが、実空間を有効に活用することを試みているメディアがある。ハーバード大学の Graduate School of Design において、Residence of Art, Design and the Public Domain 学部の教授である Krzysztof Wodiczko は、ビック・スケールの建造物にビデオ・プロジェクトを施すことで作品制作をしている。都市における巨大なファサードやモニュメント、建造物の段差などを有効に活用することで、極めて戦術的に都市へと介入することでメディアをデザインしているといえる。また、Wodiczko の活動と似たような軸線上で語られているのは、グラフィティ・リサーチ・ラボ (Graffiti Research Lab) であろう。グラフィティ

ィ・リサーチ・ラボは、グラフィティ・アーティストにオープンソーステクノロジーを伴った道具を支給することで、都市空間で行われる様々なコミュニケーションを誘発しようとしており、このラボの活動も本研究では参照したい。Wodiczko は実空間における物理的なエレメントを用いることで、メディアを制作しているが、本研究においては実空間の固有の場所性を利用し、かつ、インターネットを用いて移動性を伴うことで、実空間と情報空間を佳境する超複合的なインタラクティブメディアを実装することを試みたい。

このように、現代におけるメディア環境を概観すると、拡張現実 (Augmented Reality) や仮想現実 (Virtual Reality) などのように、インターネットをうまく活用した情報空間と実空間の連動の発達が特徴の一つとしてみられる。しかしながら問題は、現代のメディアを利用することが、実空間である都市への理解に繋がらないことであり、都市空間と情報空間を連動するメディアを設計するのであれば、一般市民が都市を知るきっかけとなり、それが結果として都市への関わりしるの増大を助長するものとなるべきである。

2.3 音楽的要素であるリズムの活用

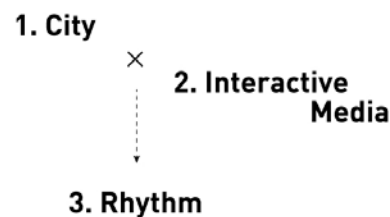


図1：3分野の背景の関係図

タクティカル・アーバニズムやインタラクティブメディアとは分野が離れているものの、音楽の一大要素である「リズム」という概念の応用に関心がある。アンリ・ルフェーブルが晩年に出版した著作『Rhythmanalysis—Space, Time and Everyday Life』(リズム分析の諸要素)では、概念的なリズムを中心に据え、本来ならば音楽の要素であるリズムを実空間や人間の日常実践にまで展開し、リズムの可能性を説いた。また、人間が暮らす都市には特有のリズムがあると述べ、「都市のリズム」とは、大地、川、河川といった「第一の自然」、建造物、街路、鉄道、港湾といった「第二の自然」、日常生活における身体や歩行などがそれぞれ循環的なリズムが共鳴し、直線的な時間の反復と干渉し合うことで瞬間的に生成するもの、とした。〔南後, 2013〕また、『リズム分析の諸要素』はルフェーブルが晩年に執筆したため、あまり実践へは結びつかなかったが、レム・コールハースが都市のリズムに親和性の高いプロジェクトを実現することに成功している。

コールハースは、「ヨコハマ・マスタープラン」と題したプロジェクトで横浜という都市の要素（映画館、市場、酒場など）における時間帯による盛り上がりやダイアグラム化し、盛り上がりにかける「都市の隙間」にイベントを開催することで24時間活性化させた都市をつくりあげようとした。このように、ルフェーブルの思想とコールハースの実践にみられるように、音楽的要素であるリズムには応用可能性があるかと予想できる。上記の2名のみならず、現代音楽家がどのようにリズムについて落としこんでいくのかにも着目しつつ、都市とメディア、ひいては実空間と情報空間を接続する媒体としての音楽的要素「リズム」の可能性を開拓していきたい。

3.0 研究意義

本研究の広義における意義は、都市部への人口集中が急激に進み、都市インフラや住宅の整備が希求され、敏速に一般市民主導で都市における問題を解決する必要がある状況化で、都市問題を扱う以前に「都市を知る」ことを手助けを行うことが可能になる点である。狭義における意義は、従来では音楽的要素である「リズム」の可能性を検討し、都市計画やメディアデザインの分野に応用することで、建築家／デザイナー／アーティストの創造性を誘発するリズムの使いしるを探求することである。

4.0 研究方法

本研究は、Ilpo Koskinen, らが『Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom』において提唱した実践的デザインリサーチ (Design Research through Practice) に依拠している。実験 (Lab)、フィールド (Field)、展示 (Showroom) の3つにリサーチを分類し、以下のような手順で研究を行った。



図2：下北沢における音楽にまつわる場所

「フィールド」では、下北沢をリサーチフィールドに選定し、東京の小田急小田原線下北沢駅南口方面から代沢三差路へ向かう道と、代沢三差路から茶沢通り沿いに小田急小田原線線路に交差するまでの道に囲まれる区画を対象地域とした。この区域を選

定した理由は、研究の成果物にあたる音楽メディアや研究の鍵となる概念である「リズム」を考慮しても、下北沢のこの区域は音楽にまつわる場所も数多く存在し（図2参照）、その他地形の高低差など、地理学的にも資源に溢れていると判断したためである。また、理論的骨格としては、ルフェーブルが提唱した『リズム分析の諸要素』を採用し、下北沢の「都市のリズム」を「第一の自然」、「第二の自然」、「人間の日常的実践」の3つのレイヤーに分類し、採集した。



図3：ルフェーブルによる都市のリズムを構成する3層を可視化したダイアグラム

「実験」では、研究室での連続的な試作を通じた研究の推進が目的である。具体的には、「フィールド」で採取した下北沢の「都市のリズム」を、Abelton Live 及び Max For Live を用いて音楽に変換し、その後 Adobe Digital Publishing Suite を使用し、インタラクティブメディアの編集及びデザインを行う。

「展示」では、研究の成果物を社会に出し価値を問うことが目的とされ、制作したインタラクティブメディアを出版し、一般市民に実際に使用してもらうことで、議論を誘発させることを試みる。

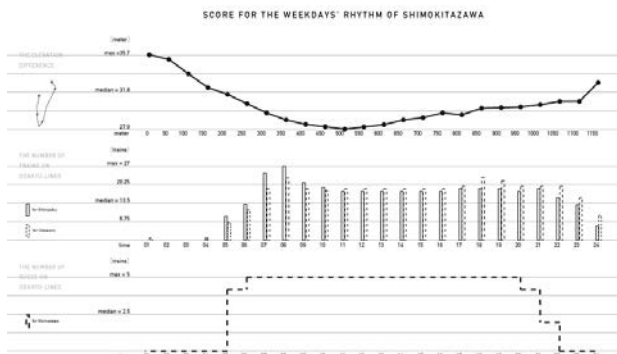
5.0 研究実践

実践として、リサーチフィールドの下北沢でフィールドワークを行い「都市のリズム」を採集した。前述した都市における3つのレイヤーに、それぞれ具体的に都市のリズムとなりうる要素を割り当て、データベースやフィールドからリズムのデータを収集した。「第一の自然」を、地形の高低差、四季の変化（降水量、温度、植物の繁栄）とし、「第二の自然」として、建造物（高低差）、街路、交通手段（バス、電車、自転車）、標識・看板とし、そして「人間の実践的活動」として、歩行速度、（通勤通学などの）移動者数、サウンドスケープ（街の騒音）、人口や資本のサイクルとした。

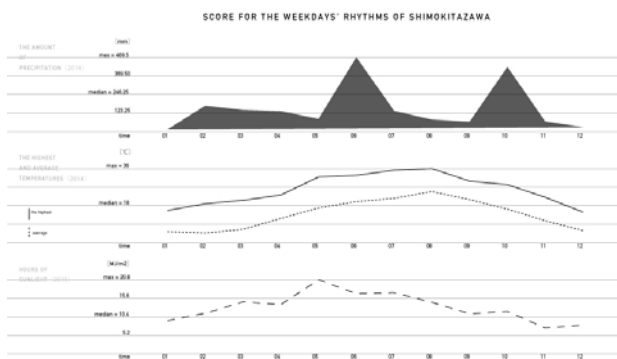
データの採集に際して、「第一の自然」の地形の高低差にあたる部分は、国土地理院データベースを利用し、過去から現在に至るまでの地形変動のデータを採集した。四季の変化を表す降水量や温度の変

化には、気象庁が発表しているデータを用い、下北沢が位置する東京都世田谷区における2014,2015年の降水量と温度変化についてデータを収集した。

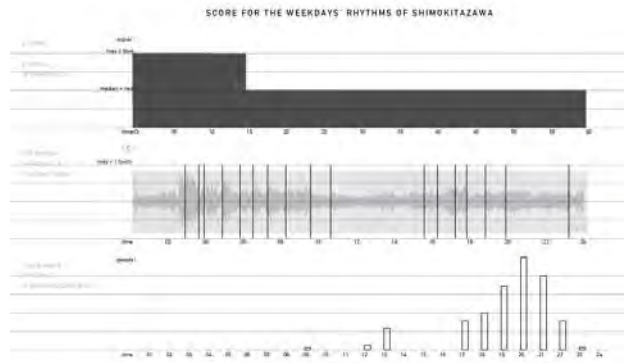
「第二の自然」における建造物の高低差は、Google Earthを使用し、対象の地点にカーソルを合わせると座標とともにその地点での建造物の高さが出るため、それらを使用した。バスや電車などの交通手段においては、各私鉄やJRがホームページで公開している時刻表を採用し、それら公共インフラのリズムとして利用した。街路における電柱や標識、看板においては、実際に下北沢をフィールドワークとして歩行し、対象地域におけるそれらの要素をすべてマッピングした。「人間の実践的活動」としては、2016年9月から10月において下北沢を実際にフィールドワークを行った結果を、フィールドの音を実際に録音することや、駅改札前で人数をカウントすることでデータ収集を行った。



Daijuro Mizuno Lab. Graduation Project 2 "Design Through Tactical Media" by Kenta Tanaka



Daijuro Mizuno Lab. Graduation Project 2 "Design Through Tactical Media" by Kenta Tanaka



Daijuro Mizuno Lab. Graduation Project 2 "Design Through Tactical Media" by Kenta Tanaka

図4、5、6：下北沢における都市のリズム分析
3層に分類した下北沢におけるリズムは以上のようにになっており、またデータの可視化に際しては、音楽の記譜法に依拠し、五線譜で記述を行っている。これらのデータは複雑に絡み合っている都市の要素を一つ一つ読み取っていく行為であると省察することができ、重層的な都市を理解する第一歩としての価値があると言える。一般市民と協働でのリズム採集は依然実現していないが、音楽的要素である「リズム」を援用すると、まちに暮らす一般市民がまちを知ることへの第一歩となる可能性は十分にあるだろう。

6.0 結論と展望

現在までの本研究では、下北沢において都市のリズム分析を行い、それらを音楽の記譜法に依拠しながら記述をしていくことで、複雑に重層している現代の都市を紐解き理解していくことに「リズム」という概念が応用可能なことが明らかとなった。都市への人口や資本の集中、そして希求される敏速な都市問題の解決にあたって、実際に都市に暮らす一般市民にどのように都市を理解させるかが問題となっているが、それに対する一つの解決策となりうるかもしれない。しかしながら、実際にこれらの都市のリズムを活用した音楽にまつわるインタラクティブメディアの制作は実現しておらず、また、都市空間と情報空間を連動させるという設定にも未だ不明瞭さが否めない。よって展望としては、一般市民がまちを知るきっかけとしてのリズムを実際に利用することで、どのようにインタラクティブメディアが実装でき、そのメディアが実空間及び情報空間とどのように相互作用を起こすのかを推論し設計していく必要がある。

7.0 参考文献

- イアン・ボーデン『スケートボーディング、空間、都市——身体と建築』新曜社、2006年
- 南後由和「笑う路上観察学会のまなざし都市のリズム分析へ向けて」『路上と観察をめぐる表現史考現学の「現在」』フィルムアート社、2013年

吉見俊哉+ 北田暁大編『路上のエスノグラフィちんどん屋からグラフィティまで』せりか書房、2007年

Henri Lefebvre, *rhythmanalysis—space, time and everyday life*, Continuum Intl Pub Group, 2004

Koskinen et al., *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*, Morgan Kaufmann, 2011

Andres Duany et al., *Tactical Urbanism: Short-Term Action For Long-Term Action*, Island Press, 2014

10+1, 〈タクティカル・アーバニズム〉—XSからの戦術, <http://10plus1.jp/monthly/2016/05/issue-02.php>,

Accessed October 13th 2016

Affairs, Population Division, World Urbanization Prospects: The 2014 Revision, 2014,

URL=<http://esa.un.org/unpd/wup/FinalReport/WUP2014-Report.pdf>, Accessed October 13th 2016