



然に出会ってみたいものだ。ユーザーの声というアナログ情報が、見えないデジタル情報処理と繊細なインターフェース環境によって家具デザインに還元された記念すべき作品である。

八木沢優記+松山真也による《Tomonoko》は弾力性のあるビニールのカウチに座るとその重さに反応して青やピンクに光を変化させながら放ち、触角と視覚で癒してくれる作品。リビングに持ち込んでも、テクノロジーを意識することなく子供たちが群がるちょっとしたアミューズメント装置になりそうだ。また、鈴木太郎による《青の軌跡》は、人の接近をセンサーで感知すると、テーブルのグリッド状の窓に仕組みられた小さな風車が回り、それらを覆う薄いフアブリックを微風で持ち上げ、モアレによって中から見えるLED光が滲んだように美しいグラデーションを織りなす。青いアンビエントな光を変化させながら放つ様子は観客を魅了し、文化庁メディア芸術祭奨励賞ほか多数の賞を受賞した。これらの作品群は、単に見るだけではなく、触って試したり、他者

が戯れるのを観察したり、時には協力して遊んだりすることで新しい動きの発見があり、楽しみが倍増する。初対面同士でも作品を通して和やかな雰囲気でも話できる空間全体の構成はインスタレーションに実績のある田中陽明によるもの。スペース自体が新規規程のコミュニケーショントラッキング、クワクポリヨウタ、ヒマナイスなど、すでにメディア・デザインを事業化している起業家アーティストの作品や、ウニブ・デザインの中でも創作性の高いフラッシュアニメーション作品等も出展され、メディア・アートやテクノロジーがプロダクト・デザインと出会うことによって、ユニークかつエモーショナルな商品としての魅力を持てることを実感させる。会期中には、子供向け電子工作ワークショップやクリエイティブ産業による都市文化振興についてのトークなど、モノづくりのパワーを社会に還元するための関連企画が続いた。

（クリエイティブ・クラスター代表）は、「アートが身近なものであることを一般の人々に感じてもらう、メディア・アートとITを支えるものづくりが相互に連携することで、世の中がアーティストの手によってより豊かになるような環境づくりを支援したい」と話す。第一線のクリエイターが提供するメディア・アートが美術館の展示だけに留まらず、私たちの手に届く価格で流通し、個人個人のQOL（クオリティ・オブ・ライフ）を向上させる装置として定着するのは素敵なことであり、そうしたコンテンツやプロダクトを広げるための仕掛け作りも重要である。この展覧会を通して、現代のニッポンにはそのポテンシャルが充分あることが実感された。

★「エヴォリューションカフェ」展はクリエイティブクラスター主催、BankART 100の共催で「豊と現代美術パートナー」リーディングチーム共同開催された。

公式ホームページはこちらの通り。
<http://www.evolution.or.jp/>

★2011年「デザイン・イノベーション」クリエイティブ産業人口の多い地域は、文化的にも通商貿易上も高いレベルにあることが報告（創造的都市・都市再生のための道具箱）チャールズ・ランドリー著が注目されている。

右—会場風景 手前はクワクポリヨウタの（ループスケープ）(2005)
 下左—鈴木太郎 青の軌跡 2005
 下右—クワクポリヨウタ ヴォイモーター・IT・デヴォリューション 2005



横浜湾を臨む旧日本郵船倉庫が、文化芸術創造都市を施策として打ち出す横浜市からの追い風を受けてリノベーションされ、展示スペースとしてオープン。ここで、「21世紀の進化したライフスタイルを進化させる新しい世代のアート」をコンセプトにした展覧会が行われた。出品作全体がメディア・アートであると同時に、環境や情報とコネクしたプロダクト・デザインであるという意味で、実に画期的な試みであったと言える。これまでの製品が、用と美を兼ね備えるにあたって、フォルム・

Exhibition
エヴォリューションカフェ
 BankART Studio NYK
 2月10—3月15日
 ディレクター=岡田智博 [クリエイティブ・クラスター代表]
 メディアアートが挑発する「ものづくり」の未来
 畑中朋子=評

色・素材のテクスチャーといったハードに依存してきた造形的な限界を越え、センサーによるフィードバック・システムでソフトと融合した開発が可能になったのだ。さらに、情報メディアが人とモノを介在することで、情報家電などが推進する「機能的」要素だけでなく、日常生活に心地よい環境をもたらす「感性的」要素にも貢献し得ることを本展は示唆している。

オーシャン・ビューの窓際に置かれた「Cafe Tools」——親密になれるリビングは、SFC（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス）在学中のユニット、サラウンディングスによる作品で、一對のソファとランプで構成される。一見オシャレな赤いソファにベアで向かい合って座ると、相手の声が低周波バイブレーションとなって椅子の接触面から身体に伝わり、さらに会話のペースに反応して二人の間のランプが膨らんだり萎んだりする。昨年米国で開かれたシグラフ学会のプレゼンでも反響が結構あったが、一般公開は今回が初。次は、その仕掛けを意識することなく、日常空間の中で偶

が戯れるのを観察したり、時には協力して遊んだりすることで新しい動きの発見があり、楽しみが倍増する。初対面同士でも作品を通して和やかな雰囲気でも話できる空間全体の構成はインスタレーションに実績のある田中陽明によるもの。スペース自体が新規規程のコミュニケーショントラッキング、クワクポリヨウタ、ヒマナイスなど、すでにメディア・デザインを事業化している起業家アーティストの作品や、ウニブ・デザインの中でも創作性の高いフラッシュアニメーション作品等も出展され、メディア・アートやテクノロジーがプロダクト・デザインと出会うことによって、ユニークかつエモーショナルな商品としての魅力を持てることを実感させる。会期中には、子供向け電子工作ワークショップやクリエイティブ産業による都市文化振興についてのトークなど、モノづくりのパワーを社会に還元するための関連企画が続いた。