

## ポートフォリオ

### 藤村 憲之 Noriyuki Fujimura

街の空間での人と人との思いがけない出会いをテーマに活動を続けている。素材と技法は電子装置から紙と鉛筆を用いたワークショップまで幅広く、一方、街の広場での展示やギャラリーやカフェでのワークショップなど、その場所の様子を変える作品のありかたにこだわっている。2016年は横浜スマートイルミネーション、建築家協会でのワークショップ「もし建築が話し出したら：環境の擬人化の試み」金沢21世紀美術館でのBehind Ghost in the Cell展、BIO-FICTION展に参加してきた。これまでにパブリックアート作品RemoteFurnitureが英国Victoria and Albert美術館やオーストリアのアルスエレクトロニカセンターにて展示。ドイツ銀行学生アートコンペティション1stprize、くまもとアートポリス町並みコンペ佳作などを受賞。

東京芸術大学建築科卒業、慶応義塾大学政策メディア研究科修了、慶応義塾大学メディアデザイン研究科博士過程単位取得退学。文化庁派遣芸術家在外研修員修了後、ブラザー工業、サムスン電子などで経験デザイナーとして勤務しながら作家活動を続けている。

<http://www.norifujimura.com/portfolio/index.html>

住所：153-0051 東京都目黒区上目黒5-11-5-403

携帯電話番号：080-3099-1011

メールアドレス：nori\_fujimura@me.com

## 新しい広場をめざして

- 作品1 リモートファニチャー 離れて繋がった椅子
- 作品2 転送された距離
- 作品3 HeartBeats ハートビーツ
- 作品4 World/World 世界/世界

## 人の気持ちと照明

- 作品5 ライムライト
- 作品6 微笑みの電球

## 共に未来のストーリーを作る

- 作品7 家族の再会 Family Reunion
- 作品8 食べ物と私たちの関係の未来

## コミュニケーションの物語をワークショップで作る

- 作品9 もしも建物が話しはじめたら
- 作品10 インストラクション ドローイング
- 作品11 体を通じて情報の流れを見つけよう

私の作品はインタラクティブな公共彫刻です。  
様々な公共の場所で観客の行動に反応する作品を展示してきました。  
目的は街の空間の活性化です。

作品を体験しているうちに、普段接する機会のない他者と共に時間を過ごしている。  
そんな経験を街や自然の中で生み出したい。

離れて繋がった椅子（1999年）では、他の作家と共に、インタラクティブな作品で公共の場所を盛り上げるための展示プロジェクトPubric Communication Sculpture（1998年）を運営し、その中で銀座の地下道、横浜のショッピングモールなど実際の街の中で展示をしてきました。その後この作品はシーグラフという学会や、アルスエレクトロニカセンター（2004年）やビクトリア&アルバート美術館（2005年）で招待展示されました。これに続く作品群：転送された距離、ハートビーツ、世界/世界、では、簡単で安価な技術を使いながら、人と人をつなぐ都市空間の提案をしています。近年はライムライト（2013年）微笑みの電球（2011年）など、照明を使った作品を模索しています。

作品が形を持たない、観客を巻き込んだワークショップ形式の作品も重要な作品です。インストラクションドローイング（2003年）はギャラリーや美術館を舞台にした、パブリックアートのワークショップ版と考えています。身体を通して情報の流れを見つけよう（2003年）では、参加者の身体と紙とペンだけが作品の要素で、より身体と心、コミュニケーションに迫ろうとしました。



## 新しい広場をめざして

### 作品1 リモートファニチャー 離れて繋がった椅子

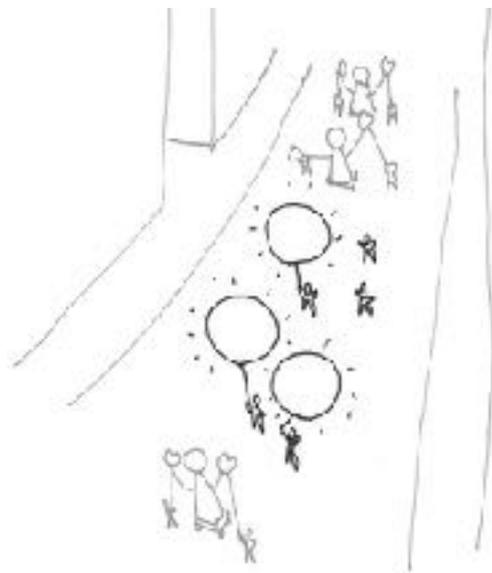
コンピュータによってコントロールされた2台のゆり椅子が広場に向かい合わせで置かれています。作品を眺めている時には何も起こりませんが、2人の観客がこの2台のゆり椅子に座り、揺らし始めると、椅子に座った観客同士の間でインタラクション（やりとり）が起こります。そして、観客はお互いの椅子を揺らすアクションをお互い身体で感じます。ゆり椅子に組み込まれたセンサーやモーターが、ゆり椅子の間に相互のやりとりを作り出すからです。作品はこのように間接的な触覚を通じたコミュニケーションを作り出します。私が日本の街の広場の使われ方に疑問を感じたことから、このプロジェクトは始まりました。通りすがりの人たちの間の偶然の出会いの体験を生み出すパブリックアートとして、この作品は作られ、実際に街の広場に展示され、体験されてきたのです。



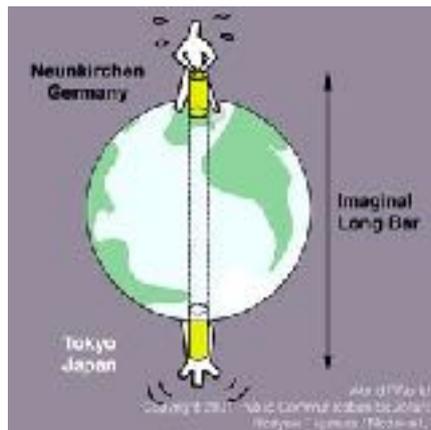
## 新しい広場をめざして

### 作品2 転送された距離

リモートファニチャーのコンセプトを、街の広場に置いた大きな2つのスクリーンを使って実現しました。2つのスクリーンは実はテレビ電話のように繋がっていて、広場の両端で対話できます。ここでは年越しのお祭りを演出するために、立体映画のように相手が飛び出てくるように見える演出を立体視メガネを使って実現しました。



作品3 ハートビーツ



作品4 世界/世界

## 新しい広場をめざして

作品3 HeartBeats ハートビーツ

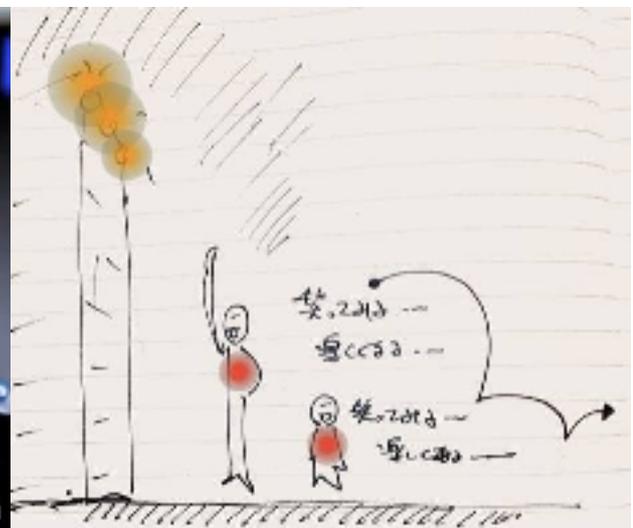
街のパレードに沿道の人々を引き込んでつかの間の主役になることをゴールにデザインした、人の温もりや脈拍に反応して点滅する大きな風船です。多く人々が観客からパレードの真ん中に一步を踏み出し、楽しみました。

作品4 World/World 世界/世界

ネット社会において世界の裏の情報を得られても、地球の裏の人々と何かをしたことはあるでしょうか？距離と言葉の壁を越えて東京ドイツを繋ぎ、地球を貫く想像上の長い棒を世界の両側から押し引きする装置を私は作りました。綱引きのように、押す力の強いほうに棒が突き出てきます。言葉が通じなくともこの簡単なやりとりは地球の両側の人々を巻き込みました。



作品5 ライムライト



作品6 微笑みの電球

## 人の気持ちと照明

### 作品5 ライムライト

“Limelightは、私達を舞台の役者として捉え、日常生活の様々なドラマに光を当ててくれる照明です。誕生日、プロポーズ、乾杯などの瞬間を劇的に光で演出し、周囲の人々を積極的に巻き込んで、暖かい瞬間を作り出します。たとえば、花束を差し出せば、照明は花の色を周囲の空間に広げるように色を変えます。

### 作品6 微笑みの電球

笑う表情に反応して、笑い度（？）があがると、照明が明るくなります。震災の後に東京の街の明かりが暗かった頃に作ったものです。

手書きのスケッチにあるように、暗い町に笑顔で光を点すことがゴールです。たとえ嘘でも、笑顔を作ってみると、少しだけ暖かい気持ちになるでしょう？その笑顔が点した明かりが、またまわりの人を暖かい気持ちにさせる。そういう良い循環を作りたい、そう思って、まずは手元の電球とMACで作った、試作品です。次のステップは、実際に町の明かりを笑顔で点すことです。小さな規模でも、なにか人に元気を与えられるなら展示してみたいと思っています。



作品7 家族の再会



作品8 食べ物と私たちの関係の未来

自分が食べるものと自分はどのように関わるべきか？

ある少年の場合。

養鶏場はいらなくなった。

ベランダのエアコン室外機の隣にある可愛いボックスがうちのにわとりだ。卵をボックスにいれると、最後には食肉になってでてくる。

外から中を見ることはできない。

このなかには確かににわとりのQちゃんがいる。

うちの長男が名付けた名前だ。

長男は毎日ゲームと一緒にQちゃんと冒険をしているようだ。

Qちゃんは毎日うちの長男と草原を駆け回り、良いドラゴンとして火を噴き、お姫様を長男と一緒に助ける。

そしてある日、Qちゃんは私たち家族に別れを告げる。

いろいろな思い出と一緒に、私たちはQちゃんをローストして食べるだろう。

長男は、Qちゃんは悪いドラゴンの炎に敗れたのだという。

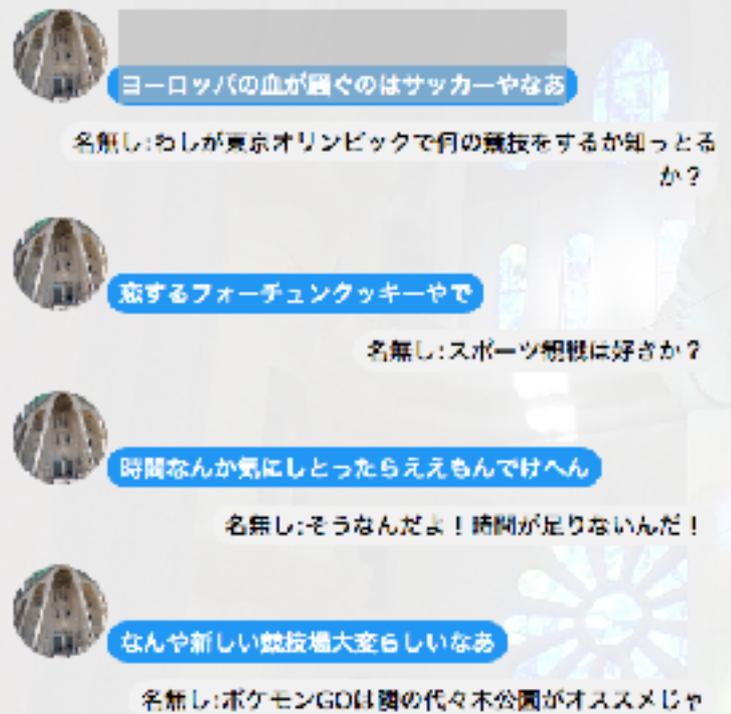
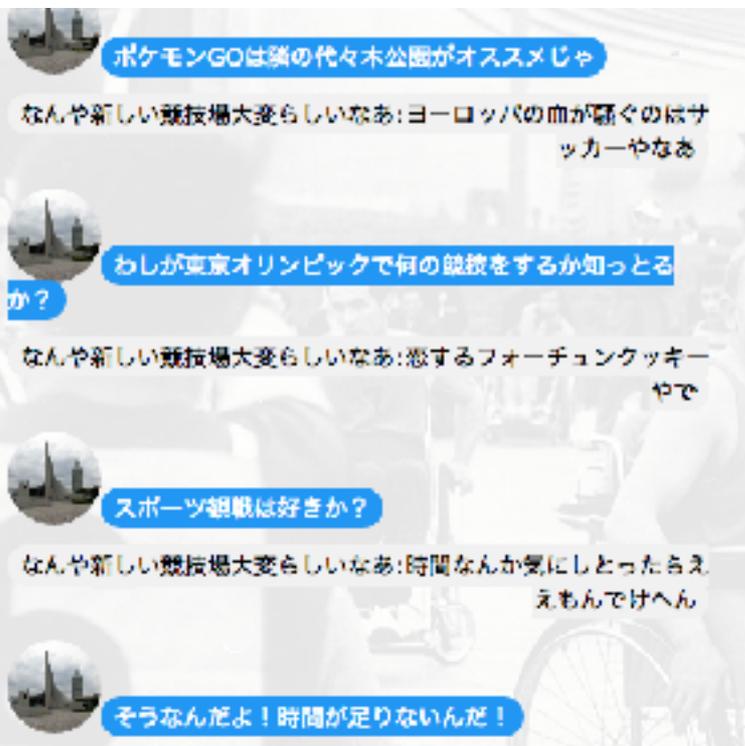
## 共にストーリーを作る

### 作品7 家族の再会 Family Reunion

1000年後の未来に向けて自分たちの子孫にメッセージを残すとしたら、何を伝えたいでしょうか？バイオアートイベントに参加した作家、科学者、デザイナーと私が考えたストーリーは、1000年後に先祖からのメッセージの断片を持ち寄って集まる、新しい家族の再会の姿でした。私はイベント会場であった美術館を訪れている方々にビデオインタビューをし、どんなメッセージを、何のために残したいのかを調査しました。1000年後の子孫へ遺伝子に乗せてメッセージを送るストーリーと、一般の人へのインタビュービデオ(未来の人々へのメッセージ)、ドローイングなどから構成される作品。

### 作品8 食べ物と私たちの関係の未来

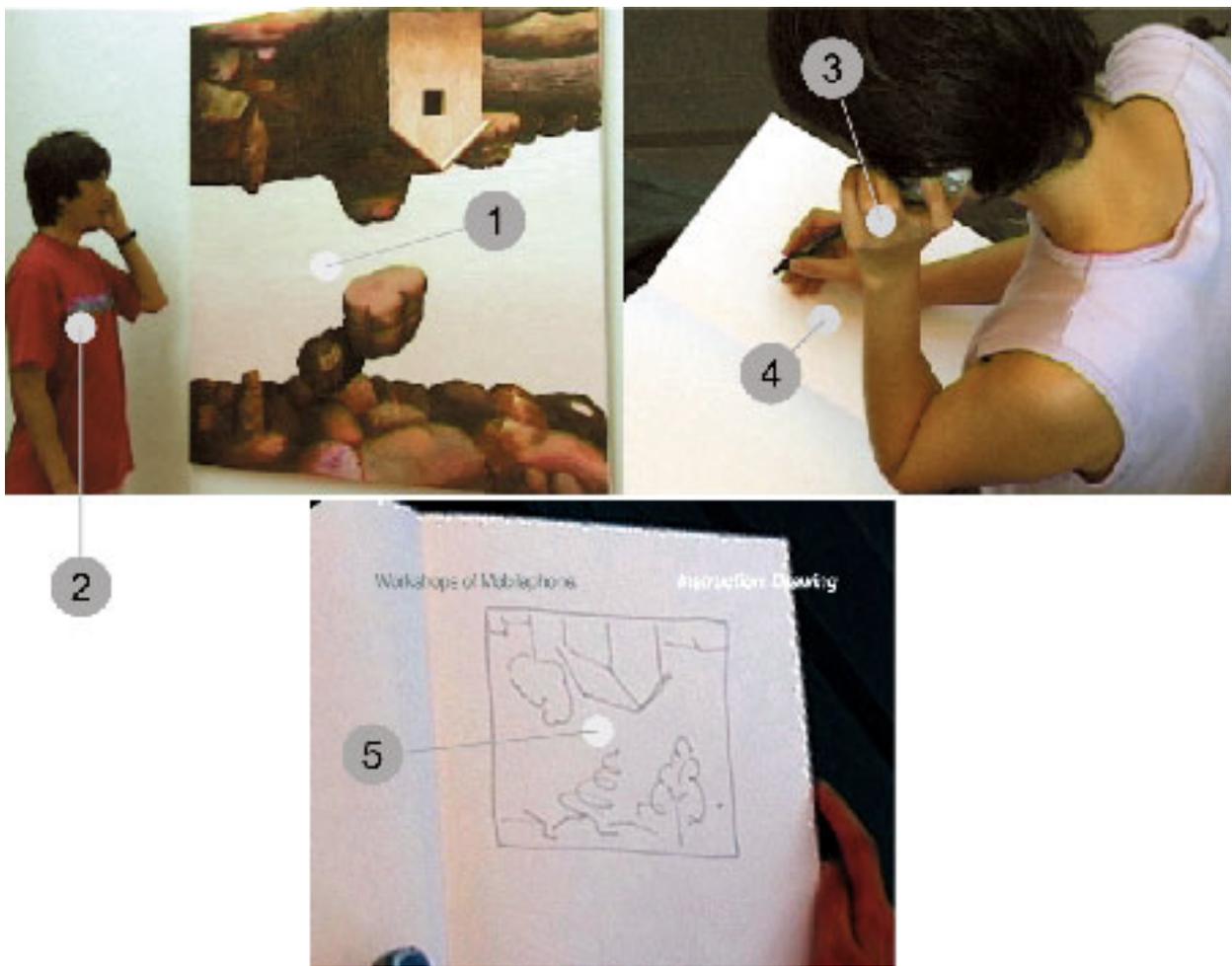
私たちと食べ物との関係は将来どう変わるのでしょうか？デザイナーの牛込陽介氏のワークショップで提案した、未来を考え始めるためのストーリーです。食の安全や新鮮さを求める欲求が、自宅で鶏を育て食べる習慣を生む、という仮説を立てています。私は未来の家庭で育つ子供がこの鶏と過ごす時間を文章にしました。



## コミュニケーションの物語をワークショップで作る

作品9 もし建築が話し出したら：環境の擬人化の試み

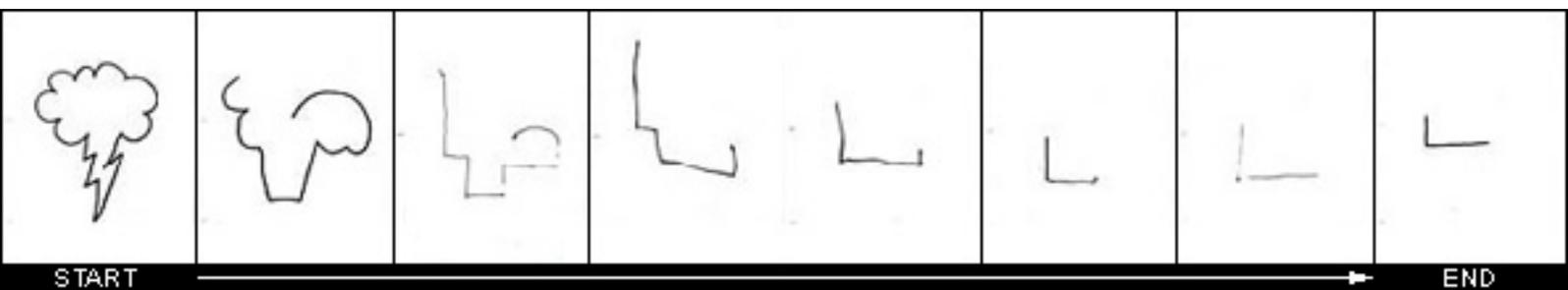
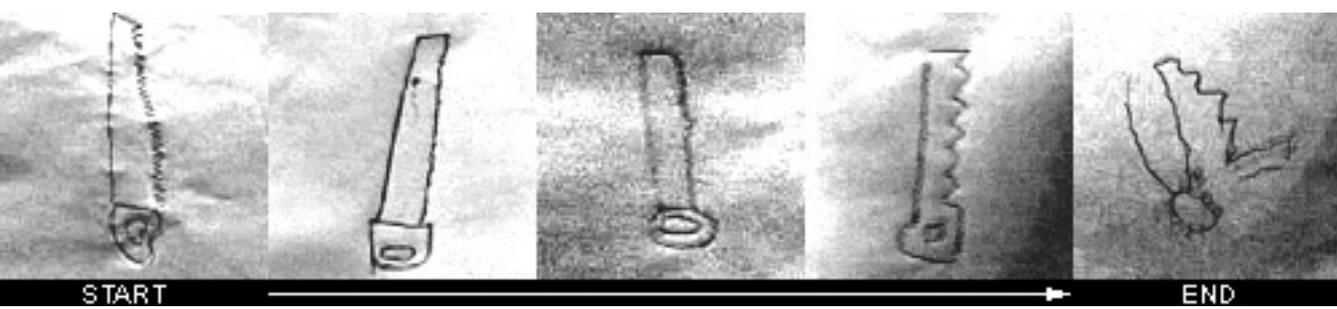
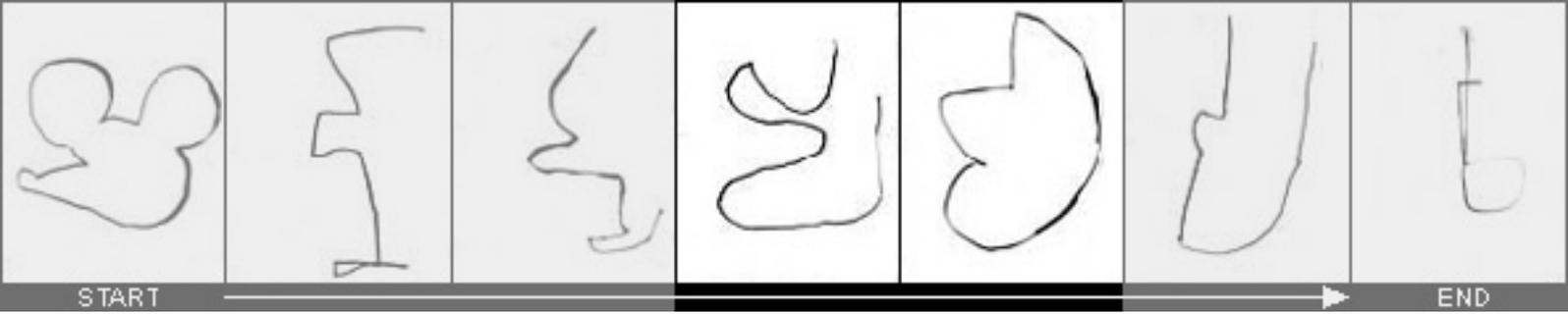
建物や場所を人格があるものと捉える想像力、その結果生まれた様々な空間は古今東西多くの例があります。現代の建築家もデザインの過程で建物や空間にキャラクタをもたせて考えることがあるといいます。人工知能が話題になり、遠くない未来に私たちは建物や環境と対話する機会をもつといわれています。そのときに私たちに問われるのは技術を使いこなす技能よりも、その目的を作り出す想像力ではないでしょうか。私はこの課題に10数名の建築家と取り組むために、会話型ロボットを短時間でデザインするツールを作り、ワークショップをファシリテート（進行）しました。このツールでは、グループで携帯電話を使ってロボットの応答シナリオを入力して短時間に使えるボットをデザインできます。



## コミュニケーションの物語をワークショップで作る

### 作品10 インストラクション ドローイング

このワークショップを行うのに理想的な場所は美術館かギャラリーです。参加者たちは2人1組にわけられ、1人はワークショップの部屋に残り、もうひとりは美術館（あるいは、ギャラリー）を歩き回ってひとつの美術作品を選びます。この美術作品がこの2人組がやりとりをする情報のもとになります。(1)2人に課せられた課題は、この美術作品の内容を携帯電話を通して伝えることです。(2)ワークショップの部屋に残った一人は、携帯電話のほかに紙とペンを渡されます。(3,4)そうして、美術館を歩いているパートナーからの情報を頼りに紙にスケッチをするのです。(というわけで、少なくとも部屋に残る側の人はその美術作品を前に見たことがないほうがいいでしょう)



## コミュニケーションの物語をワークショップで作る

### 作品11 体を通じて情報の流れを見つけよう

この私が考えたゲームは、伝言ゲームに似ていますが、触覚を用いて絵を伝えてゆきます。私たちのからだそれ自体を原始的な情報の媒体として考えています。私たちがずっと人間の社会のはじめからそうしてきたように、どんな情報も人の体にはいり、またそこから外へとでてゆくものだからです。情報が何人もの人の間をくぐり抜け変化してゆく様子をその場で振り返ることができます。