

スタジオ・トークセッションを振り返って -参加者より-



共有の空間で考える共有のデザイン

一般的な公共施設では、何かの事業を行う空間は壁や扉でしっかりと切り分けられており、共用空間と連続するのは、休憩ロビーやエントランスホールといった明確な目的が無い行為の行われる場所である。しかし、ここせんだいメディアテークでは、そうした各空間の切り分けは注意深く避けられている。

あらかじめ部屋が切り分けられているということは、あらかじめそこにはいる活動の大きさや種類が想定されていることでもある。また、学校の教室に入ると身構えて発言が堅くなってしまいうように、決まっていない場合であっても箱に入れられたとたんに自由であったはずの活動は入れ物にあわせて形を整えてしまう。部屋の存在は、事前に想定されていない行為を蓋然的に排除してしまう。こうした状況は、自由なコミュニケーションが創発的に生み出されることを目指すメディアテークにとってふさわしいことではない。この建築において一続きの空間となっている場所が多い理由はまさにここにあるのだ。このような意味において、今回のスタジオ・トークセッションが、壁のない自由空間としての「スタジオ」を主会場として展開されたことは注目に値する。

もちろん、活動が通行人の視線にさらされ、余計な音も入ってくるなど、壁で区切られていないことは現実にさまざまな問題を生じさせる。参加者は集中力を維持するために、空間を使いこなす「力」や「作法」を持ち出して共同で場を成立させなければならないのだ。幸いにして、共有デザインの達人が招聘され、問題意識のはっきりした人たちがその達人を囲むというこのセッションでは、両者の間に共同はもとより、それを通じた共犯関係のようなものすら立ち上がっていたようである。このように「知識」のみならず、空間体験を介して「作法」それ自身が共有されていたことは重要であろう。単機能に切り分けられることで、安定する一方新しいつながりが生じにくい従来型公共施設を乗り越え、ダイナミックな機能融合を計ろうというのが、せんだいメディアテーク・プロジェクトの当初の意図の一つであったが、そうした見立てが部分的ではあるが現実として結晶化されようとしていることも重要な成果として付け加えておきたい。語り合いのプロセスを「本」としてアーカイブし、それを資料とすることで次の反応を起こしていこうというサイクルは、計画時に構想していた善循環そのものである。ギャラリーや図書館といった既存施設の足し算ではなく、あえて「メディアテーク」という新しい名称を掲げた意義が、このように実行を通じて裏書きされつつあることは極めて意義深い。

小野田泰明

東北大学大学院工学研究科助教授／建築計画者

しあわせなひとびと

仙台は「劇都」と自称するほど演劇の盛んな土地で、私はアマチュアながら芝居や映画やダンスや、いろいろな現場で裏方をやることがあります。そんな現場には実にたくさんの人が関わるので、多くの場合タイヘンです。芝居を一本つくるにも自分の思いどおりに事が進むなんてほとんどありません。チームワークとカオスは紙一重です。「好きなことやれて幸せだよね」と言われますが、はたして幸せなのかしら私って。共有なんて幻想じゃないの？

そんな疑問をたずさえて私はスタジオ・トークセッションに参加したのですが、そこで私は目から鱗がおちる思いがしました。

ゲストのみなさんに共通していたのは、軽やかさと誠実さと、他者へのちょっとした思いやり（それは茶目っ気とかユーモアとも呼べるほほえましいもの）でしょうか。決して無理せず声高でもなく、自分がやれることを真っ当にやっていて「こんなのあったら楽しいよね」「こんなのつくったけどどう？」と呼びかける。すると「それいいね」「ありがとう」とその呼びかけに応える誰かがいて、また別の誰かにつながってゆく。たくさん小さな歯車がかつんかつん、と噛み合ってさらに大きな仕組みが動くさまを思い浮かべました。歯車というと否定的に聞こえがちですが、むしろ自分が世界に向けて緩やかにひろがっていくような感じです。

「ああ、そういうことだったのか」

あるとき本を読んでいて、幸せが「仕合わせ」とあるのを見つけたことがありました。そのときは妙な気がしたのですが、今は日本語の精妙さに感心しています。つまり、自分の為すことに誰かの為すことが合わさることが「仕合わせ」。ハッピーという「状態」なのではなく、能動的な「行為」としての「仕合わせ」。そこには必ず他者との共有と協働があります。ゲストの方々はその意味でまさにしあわせなひとびとなのでした。

「人間」という単語が私にはずっと不思議でした。かなり具体的な名詞なのになぜ「間」なのか。しかしそれは、人と人の間のやりとり（呼びかけと応え、または関係）こそが人間を人間たらしめているからといまさらながら気づきました。

芝居の基本も相手へ呼びかけることです。私が性懲りもなく裏方をやってしまうのは、役者やスタッフや観客と「しあわせたい」からなのでしょう。そうして現場は思うようには進まず、しかし時として私の予想など超えて大成功することもあるのです。

伊藤みや

仙台短篇映画祭実行委員会／演出家

topology of the空間 > cofin (community of interests) 【コフィン】

キーワードリンク1リンク
フランスの公園の椅子(トークセッション第1回)→出来事の微分つながり

スタジオトークセッションは、実空間上のプラットフォームとしてのせんだいメディアテークで展開された出来事だったが、これにはもうひとつの位相があった。関心空間。これはウェブ(<http://www.kanshin.jp>)に与えられた名称だが、もともとは community of interests にあてられた訳語である。以下、便宜上、これを cofin (コフィン) と呼びかえつつその辞書的なスケッチを試みることで、二つの位相を横断する何かを捉えてみたいと思う。

毎回のセッションでは、ゲストから人と人との結びつきのための具体的な実践の数々が提示され、それらはキーワードとしてウェブ上で定期的にフォローアップされた。またそれらに喚起され、あるいは無関係ながらも示唆的なキーワードがパーソナリティにより思い思いに書き込まれた。書き込まれたキーワードは書き手であるパーソナリティに属するものではあるが、ここではキーワードがパーソナリティに属するということがさほど重要ではない。キーワードは個人による所有を離れ、それが持つ潜在的な意味の向きや拡がりにより相互にリンクされ、時々刻々と変化するある種のリゾーム状の空間をかたちづくっていった。関心空間は、トークセッションやその後の立ち話という出来事から身体の向きや距離感といった条件を消し去ることで、交わされた言葉の向きや距離感の痕跡を場に定着させている。会議やシンポジウムの終了後、解散直前にその場に居合わせた人たちが立ち話などをする光景をよく目にする。そこには [スピーカー / 聴衆] の間には二項的な関係もなければ、決められた距離感もない。居合わせた人々の身体の向き、距離感の中で対話そのものが生成と消滅を繰り返す。「フランスの公園の椅子」の群れが見せる多様な配置の形態。そこでは椅子に座していたパーソナリティや個々の発話内容は消し去られ、身体の向きや距離感の痕跡のみが場に定着されている。

cofin の実体はパーソナリティに拘束されたキーワードの羅列ではなく、つながりの地図である。それは [キーワード = パーソナリティ] という所有の構図、さらには [書き手 / 読み手] という二元的構図が溶解してしまう臨界点である。cofin の「f」が二重になると coffin、つまり「棺」という意味に凝固する。それは発話や姿勢を取り去られたパーソナリティと所有の最終形態である。そこにはあらかじめ確定された意味のみが残り、つながりを予感させるものはない。そこで「f」を二重化させないこと、二重化された「f」を一つ外すことが戦略上必要となる。それはパーソナリティと所有の関係を宙吊りにし、つねに動いて止まない発話や姿勢の向き、距離感をリスペクトし、ベクトル場を再活性化することに他ならない。

堀口徹

東北大学大学院工学研究科リサーチフェロー

関心空間キーワード一覧 (94件)

ここに挙げたものは「関心空間：スタジオ・トークセッション」に登録されたキーワードである。

こもれび	petiote
ハウスレクチャシリーズ in 卸町	『普通の生活』
越後妻有	スケールの問題
ハウスレクチャシリーズ in 卸町 featuring "R"	スロー・イズ・ビューティフル
パッサリープロ	モノの寿命
市民/民衆	『メディアの法則』
テレビ	cofin (community of interests)
10-BOX	カルンバッハ in 仙台
時間旅行	線状の残余空間
デザイン	疾走する映画！
ミュンスター・ウォーク	translation across media
ライブラリープロジェクト	小津安二郎東京物語
図書館フェスティバル	I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME.
ON WAR	奈良美智展
発条ト	laptop/desktop
伊藤キム	喫茶店
なかじょうのぶ	わら 1 本
真夜中の卸町	onedaythemecafe@smt
匂い...臭い...	retake
土方翼&種村季弘	映画祭作りという場
舞台を遊ぶ	見える音楽・聞える映像
交差点	突発的誘惑/衝動的行動
天野由紀子	ショートピース！仙台短篇映画祭
黒沢美香	@ the open square
コミュニティビジネス	mood river
『市民の日本語』	Heart Beat
飯田橋交差点	ワークショップ・フォーラム
Dialog in the Dark	atmospheric
座るもの	IN THE LOBBY
ハコダテ・スローマップ	村上龍とゴダール
BeGood Cafe	ground cafe
Bit Style	都市の位相
100万人のキャンドルナイト	ぎっかけ
カフェスロー	情報デザイン入門
ナマケモノ倶楽部	Green Map System
全国教育系ワークショップフォーラム	せんだいメディアテーク
おつまみ作り隊	自分たち事
スクウォット・ハウス	ディスカッション抄録
チームワークス	make your caffe
NPO フェージョン長池	風灯
智財創造ラボ	WebHopper
横浜未来街づくりラボ	Sound Bum
いい・こみゆにてい世田谷	Night and Day
白州アートキャンブ	While You Were
Online Community Design News	フランスの公園の椅子
関心空間	第三項コミュニケーション
Matrix	テープおこし



これもまた「デザイン」である

—— あとがきに代えて

僕がせんだいメディアテークを初めて訪れたのは、オープンして間もない2001年の1月下旬のことだったと思う。その時に感じたのは、パッと見のデザイン的な先進性やカッコよさとは裏腹に（?）、なんと「人間臭い」空間なんだろう、ということだった。

別に眺めているわけでは全くない。それだけしっかりと、人の活動を受け止めようという意志が、空間の中に充満しているような感じを受けたのだ。このファーストコンタクトの時の好印象が、それ以来こうした活動に関わらせていただく発端になっているのだと思うと、わずか3年ほど前のことだが、何だかとても感慨深いものがある。

「共有のデザインを考える」というテーマは、最初はもっと堅く、「これからの公共空間のあり方を考える」というような問題設定からスタートしていたという記憶がある。施設の華々しいデビューとは裏腹に、実際の運営にあたって現れたさまざまな日常的課題を解決し、当初から掲げていた先進的なコンセプトの具現化へ向けてどのように結びつけていったらいいのか、在仙の大学研究者の方々も交えながら知恵を出し合っていた。通常なら、この種の議論は公共施設の運営者内部の問題として受け止められ、すべてはスタッフ側で改善や対処の方策が練られ、実行されるのが常だ。しかし、仮にもせんだいメディアテークが「すべてのバリアからの開放」や「ターミナルではなくノード」といったコンセプトを打ちだしている以上、現実には直面している問題の発見や解決の道筋も、ユーザー（利用者）に対してオープンにし、彼らを巻き込んだ形で試行錯誤していくべきではないのか？ という方向が議論しながら見えてきた。ここから、スタジオを使ったトークセッションという緩やかな場づくりのイメージが導き出されていった。

僕自身は、ここしばらく「情報デザイン」という領域に深く関わってきたが、運営者側（デザイナー）と利用者側（ユーザー）にある垣根を崩して、「ともにデザインする」という発想や姿勢は、まさに情報デザインの先端領域で取り組まれ、大いに成果をあげているものでもある。情報デザインといえば、多くの人はつい、ウェブサイトのようなデジタルコンテンツのデザインのことを思い浮かべがちだが、トークセッションのような人の活動の形態をつくるのも、実は情報デザインが大いに真価を発揮するテーマなのだと、1年間にわたる活動を通して実感できたと思っている。

今回、6回にわたるセッションの記録を再び読み返してみると、お招きしたゲストのみなさんが取り組んでいる活動テーマや現場の違いはあれど、改めてそれらから浮かび上がってくる「共有のデザイン」のキーワードが、相互につながり合い、共振しあっていることがよく分かった。編集という情報デザインの力をこれに加えていくことで、全体と

して巧みに織り上げられ、楽しく読み進められるテキストになったのではないだろうか。これはひとえに、各回のゲストのみなさんのユニークな個性の表出にほかならない。

記録集の制作にあたっては、スタジオに隣接し、出力サービスなどでユーザーの活動を支えているショップ「メディアアシスト」にご協力いただいた。メディアアシストは今後、せんだいメディアテーク、および周辺の地域文化活動のコンテンツをメディア化し発信する試みを継続していくとのこと。これもまた共有のデザインがキッカケとなり実体化した活動の一つといえるかもしれない。今回は特に、オンデマンド印刷による、機動性の高い少数部の出版形態へのチャレンジともなった。

スタジオ・トークセッション全体の企画立案と運営に関しては、メディアテーク企画・活動支援室の小川直人さんの力なしには実現しえなかった。僕が多忙を言い訳に編集作業を大幅に遅らせてしまっていたにもかかわらず、しっかりと読みごたえのある記録集という形にデザインできたのは、小川さんと、同じ企画・活動支援室の薄井真矢さんの編集管理のお力添えがあったからにほかならない。改めてお礼申し上げたい。

また、僕がメディアテークに足を運ぶキッカケをつくってくれたメディアテーク前館長の奥山恵美子さん、企画・活動支援室長の佐藤泰さんには、この企画を陰ながら支えてくださったことを感謝している。東北大学の小野田泰明さん、宮城教育大学（現在は中央大学）の古賀正義さんには、企画立案時のディスカッションで、多くの知見をいただいた。

そしてもちろん、各回のゲストのみなさん、さらにはオーディエンスのみなさんとは、一つの場を共有して豊かな時間を作り上げることができて、感謝の言葉もない。セッションの「常連さん」だった前出の小野田さん、伊藤みやさん、堀口徹さんにはコラムも寄せていただいた。セッションの記録はいつ形になるかと心待ちにしていた方も少なくないと思うが、大幅に刊行が遅れてしまったことをこの場を借りてお詫びしたい。

共有のデザインというテーマは引き続き、「共有と連携のデザイン」という新たな活動フェーズに移行し、2004年夏から再びトークセッションや、ワークショップを展開していく予定である。この中では、「文化施設の通信簿づくり」や「アクセスガイドのリデザイン」など、具体的なプログラムの準備が進んでいるところだ。この記録集に刻まれている、共有のデザインをめぐる言葉の数々を想起しながら、せんだいメディアテークが真に人々に開かれ、共有される地域社会の結節点として機能していくための試みが、これからも重ねられていくことを期待したい。

渡辺保史

スタジオ・トークセッション・コーディネーター



渡辺保史(わたなべ・やすし)

1965年生まれ。テレコミュニケーション関連の業界紙記者を経て、フリーランスのライター・プランナーとして活動。デジタルメディアや情報デザインに関する各種の調査研究、プロジェクトワーク、ワークショップの企画運営に携わる。「智財創造ラボ」シニアフェロー、NPO法人ヒューマン・センター・デザイン・イニシアティブ(HCDI)理事。住まいのある北海道函館市で地域情報デザインプロジェクト「ハコダテ・スローマップ」、都市再生ワークショップ「ハコダテ・スマカプロジェクト」を手がける。著書に『情報デザイン入門 インターネット時代の表現術』(平凡社新書)など。



共有のデザインを考える スタジオ・トークセッション

2004年7月6日 初版

編者 渡辺保史、せんだいメディアテーク
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク
電話：022-713-4483 ファックス：022-713-4485
www.smt.jp

制作 メディアアシスト編集局
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク7階 SHOP [media assist]
電話・ファックス：022-723-0892

乱丁・落丁・本書の注文等に関するお問い合わせは
SHOP[media assist]
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク7階 SHOP [media assist]
電話・ファックス：022-723-0892