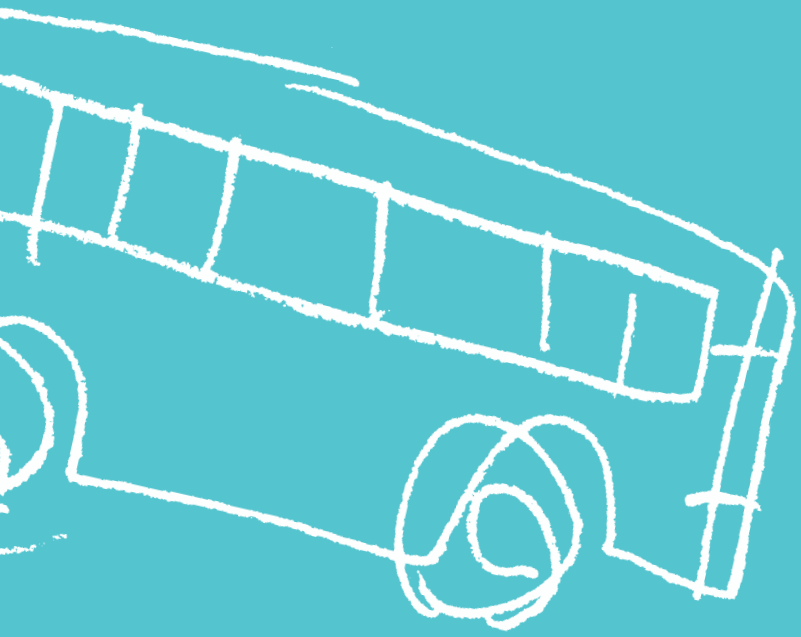


MOBLAB

www.moblab.org

Deutschland in Japan 2005/2006 October 15 — November 6 2005

主催：　MobLab実行委員会、ドイツ文化センター
助成：　国際交流基金
後援：　ドイツ連邦共和国大使館

特別協力：　IAMAS（情報科学芸術大学院大学＋岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）（大垣）／
NTTインターコミュニケーション・センター［ICC］（東京）／せんだいメディアテーク（smt）（仙台）／
山口情報芸術センター（YCAM）（山口）／トランスメディアーレ（ベルリン）

技術協力：　IAMAS（情報科学芸術大学院大学＋岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）（大垣）

協力：　MOBIUM／横浜トリエンナーレ／彩都IMI大学院スクール／藤野芸術の家／
graf media gm: YOKOHAMA／マツモトアートセンタースクールシステム／
松本市美術館／Lufthansa／DHL

協賛：　株式会社キャンピングワークス

MobNaut：（バス搭乗アーティスト）　AGF（アンティ・グレイエ）（ドイツ）
石田大祐＋古舘健（日本）
エキソニモ（日本）
シュテファン・リーケルス（ドイツ）
スヴェン・ガレイズ（ドイツ）

MobLabベース　プロジェクト・ディレクター：四方幸子
プロジェクト・マネージャー：福田幹
プロジェクト・パートナー：阿部一直（YCAM）／アンドレアス・ブレックマン（トランスメディアーレ）／
清水建人（smt）
プロダクション・アシスタント：山口智永
ベルリン側コーディネート：シュテファン・リーケルス
バス：河村陽介（MOBIUM）
ビジュアル・ディレクション：千原航
ウェブデザイン：中西要介
翻訳；アンドレアス・シュトゥールマン
記録：桜木美幸／野副安友子

MobLab制作チーム@IAMAS：
プロセスベースド・メディアアート・プロジェクトのための情報システム研究開発プロジェクト
植田憲司／小林桂子／平林真実／福田幹／吉岡洋／野副安友子／服部知／
廣田ふみ／星卓哉／三原聡一郎／山田興生／松本典子

MobLab実行委員会：　IAMAS（情報科学芸術大学院大学＋岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）（大垣）／
NTTインターコミュニケーション・センター（東京）／せんだいメディアテーク（仙台）／
山口情報芸術センター（山口）／トランスメディアーレ（ベルリン）

Special thanks：　天野太郎／有馬純寿／一楽まどか／一楽儀光／井上経康／植村勉／大石幹也／大島浩／
オーストリア芸術家の家／柏良治／北澤一伯／木村絵里子／ギャラリーSOAP／桑島涼子／
ゲオルク・トレメル／古豪卓司／心とカケラ／佐伯博之／坂根厳夫／坂本祥世／櫻井美千／
城一裕／芹沢高志／仙台第二高等学校／ソウル兄弟／多久和学／多田智美／タノタイガ／
椿昇／デヴィッド・エリオット／富樫純功／東京オペラシティ／野口瑞希／畑祥雄／原久子／
原田祐馬／福原志保／堀家敬嗣／宮内雅子／宮川敬一／ヤノベケンジ／山口祥平／勇崎哲史／横山正

編集：廣田ふみ（MobLab制作チーム@IAMAS）
英訳：ジェームス・ラソ／ワン・ユージェン・ニック
英文校正：アンドレアス・シュトゥールマン
デザイン：井出武尊

発行：IAMAS（情報科学芸術大学院大学＋岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）
2006年3月31日発行

INDEX

MobLab：終わりのないシステム　四方幸子 ——— 04

MobLabとは？ ——— 06

中継地 ——— 08

MobNaut ——— 14

インフォベース：バス、システム ——— 24

モバイルシステム：ウェブサイト ——— 28

内側からの想い　シュテファン・リーケルス ——— 30

MobLab：A Never-Ending System
終わりのないシステム

個性的な日独の若手アーティスト（MobNaut）5組がモバイル機器を装備したバスに乗り込み日本各地を約3週間かけて移動、その状況を生かしたプロジェクトを各自展開するだけでなく、相互触発的にコラボレーションを進化させていく。旅の途中では、これまでになかった人々や情報との出会いが生まれ、グローバルとローカル、現実とヴァーチャル、パブリックとプライベート、仕事と余暇、クリエーターとユーザーなどという既存の境界が揺さぶられ新たな関係へと開かれていく…。

「MobLab」※は、モバイル技術が日常化した現在において、アートと社会との関係を更新しつづける実験的運動体として構想された。特定の意味や空間性に縛られた狭義の「アート」をすり抜け、プロジェクトを現実およびサイバー上の「公共空間」へと開くこと、すでにあるものではなく生成しはじめるプロセスに注目し、それを各地で出会うさまざまな人々とともに引き出すこと。たえず直面する予想外のハプニングや問題を、むしろ創造的に楽しみはじめることを目指しつつ。

ホストセンターをはじめ各地の関係者のネットワークに支えられつつ、MobLabは約2500キロの長旅を好評のうち無事終了した。もちろんすべてがスムーズに運んだわけではない。旅の途中には予想外のアクシデントや問題が頻発、その都度ともに話し合い解決していく途方もないプロセスが、MobLabの日常としてあった。しなやかでありながら芯の強いMobNautたち、自前のバスで運転を担当しながらアーティストとしても活躍した河村陽介、その他同乗スタッフや各地の担当者など、それぞれが真摯にぶつかり成長していく、すさまじくもかけがえのない時間が共有された。行程の一部しかバスに乗れず、主に停泊各地で合流することになった私にとってもMobLabは、これまでの体験の閾値を越えてしまう強烈なものとなった。

とはいえあえて未分化な状況に立ち戻り、ルールの始原から検討するこのような方法は、実はこのプロジェクトに当初から組み込まれていたものである。たとえばMobLabバスは、線路や時刻で管理された鉄道とは異なる自由度をもっている。インターネットで瞬時に情報入手が可能な現在において、バスでの移動は時間や労力の無駄に映るだろう。しかしそれは、近代以降推進されてきた時間・空間の均質化、世界の体系化など ―これらはデジタル技術によりますます強化されつつある― を回避していくささやかな抵抗を内包している。

ラボであり展示・パフォーマンスの空間でもあるバスは、つねに路上や各地域の異なるリアリティと接触する他者＝スクラッチング・エージェントとしてMobNautとともに各地に出没する。と同時にバスは、モバイル技術を活用することで、移動経路に応じてブログやプロジェクトをグローバルに発進していく情報的存在でもある。MobLabは、都市におけるアナーキーな祝祭場としての「T.A.Z.（一時的自律ゾーン）」（ハキム・ベイ）的実践であると同時に、バス周囲の風景の定期的なキャプチャ（エキソニモ）やバス搭乗者によるブログによって、複数の主観をとりこみつつたえず変化する複層的情報体となりえている。

そのためMobLabの見え方は、いつどこで接したかによってまったく異なるものとなった。イベントに参加した人、ウェブにアクセスする人、たまたま路上でバスを見かける人…、それぞれが「MobLab」ではあるものの、いずれも断片のひとつでしかない。ただプロジェクトに接した人の多くが会期中、日本のどこかにいるバスとMobNautを幾度となく思い出したように、MobLabは、すべてを俯瞰できないことによって逆に、各自の体験を超えて他者の多様な体験 ―共有態としてのMobLab― へと想像上で延長可能なものとなっている。その意味でMobLabは、きわめて現実的でありながらイマジナリーであり、抽象的でありながら具体的なプロジェクトといえるだろう。

MobLabはまた、その存在に触れた人々が自由にそのシステムや情報を楽しみ、使いこなしていくための契機としてある。実際、MobLabを肴にユニークなイベントを準備してくれた大阪のIMI、またバスの停泊地やインターネット上で起こったさまざまなインタラクションなど、数多くの動きを誘発したこともこのプロジェクトならではである。人々をその一部として巻き込み、人々が関わることでつねに変化し、それにより人々も変化を遂げていく場としてMobLabが機能しはじめたことは特筆しておきたい。

創発的な現象は、エラーやノイズをも取り込み活用するフレキシブルなシステムにおいて可能になる。MobLabは、既存のシステムを更新し、成長し続ける終わりのないオープン・システムとして、今回生み出された人々の多様な経験や関係、そして情報がいつか誰かによって未来へと発信されていく機会へ接続されていくだろう。そもそもMobLab自体が、過去のプロジェクトやアイデアに共感しつつも、今まさに必然的なものとして生まれ出たように。

最後にこのプロジェクトの実現と成功をともに分かちあうことができたMobNautやバス搭乗者の皆さん、IAMASの皆さん、ホストセンターやパートナー、多大なご協力をいただきました協力諸機関・関係者の皆様、そしてMobLabに参加いただいた多くの方々に心からお礼を申し上げます。

（四方幸子、プロジェクト・ディレクター）

※MobLab : Mobile+Laboratoryの略。
「Mobile（モバイル、車）」、「Mob（群衆）」、「Lab（実験室）」を含むこのプロジェクトのための造語。

MobLab

2005年10月15日〜11月6日、日本とドイツの若手アーティス(MobNaut)が、モバイル機器を装備したバスに同乗し、日本国内を移動するプロジェクト「MobLab」(動く実験室)が実施されました。会期中は、各MobNautによるオリジナル・プロジェクトやGPSデータと接続されたブログの更新に加え、ともに旅をするプロセスでMobNaut同士のコラボレーションが試みられました。移動するバスは各地でホストセンターの企画によるMobLabイベントに接続され、地域のアーティストや人々との交流が行われました。旅の途中では予想外のハプニングが頻発、それを逆手にとり楽しんでいく強靭な想像力がMobNautを鍛えていきました。

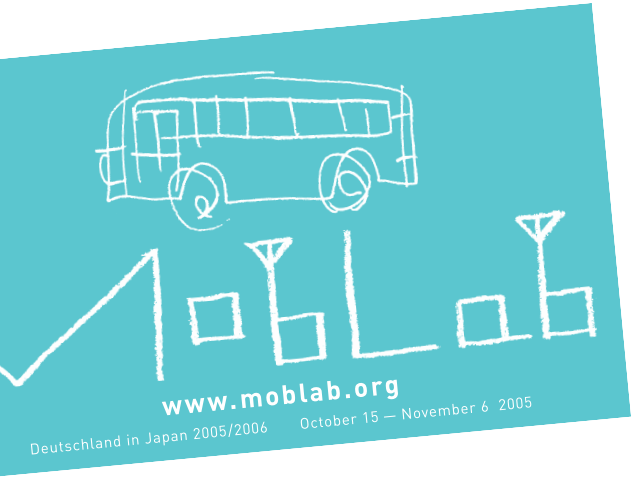
MobLab History

MobLabは、移動するバスとモバイル技術を連携させることで、さまざまな人々が出会い、また創造的に使いこなせる実験場として2003年秋に構想されました。04年に実行委員会が発足、05年2月にはベルリンのメディアフェスティバル「トランスメディアーレ」(ドイツ側のMobLabパートナー)にて初の公開プレゼンテーションを実施し、5月には日独のMobNautを最終決定しました。また、05年4月よりIAMASのMobLabプロジェクトチームが情報システム開発やバスの改装を行い、10月19日よりMobNautを乗せたバスは3週間の旅に出発しました。MobLabは11月初旬、無事に終着地に到着し、11月6日に終了、06年2月「トランスメディアーレ」にてそれまでのプロジェクト報告を行いました。

MobNaut

バスに搭乗した7名の日独のアーティスト(MobNaut)は、MobLabの核としての役割を担いました。それぞれ情報ネットワークを駆使しながら各地域のリアリティや人々との生の出会いをとりこむライブ感あふれるプロジェクトを展開することで、都市や社会の新たな記憶を生み出していきました。

AGF(アンティ・グレイエ)(ドイツ)
石田大祐+古舘健 (日本)
エキソニモ (日本)
シュテファン・リーケルス (ドイツ)
スヴェン・ガレイズ (ドイツ)



Tour Schedule

MobNautたちが乗り込んだバスは、日本の何ヵ所かのホストセンター(メディアセンターなど)へと移動し、約3週間にわたってホストや地域のアーティスト、そして人々との交流およびコラボレーションを行いました。MobNautはその環境を利用したプロジェクトをそれぞれ発案・展開し、各ホストでは、そのセンターの方向性や地域の特徴などを考慮しつつ、MobNaut およびMobLab実行委員会と一緒にプログラムを企画、実現しました。

-10月初旬	大垣IAMASにて、情報システム開発、バス改装
10月15日	MobNaut、IAMASに集合
10月15日-18日	MobNaut合宿
10月18日	前夜祭
10月19日	出発式、移動(大垣→東京)
10月21日	NTTインターコミュニケーション・センター[ICC](東京)
10月22日	藤野芸術の家(神奈川)
10月23日	横浜トリエンナーレ(山下公園)
	graf media gm: YOKOHAMA(横浜)
10月24日-26日	移動(東京→仙台)
10月27日	仙台第二高等学校
10月28日-30日	せんだいメディアテーク
10 月31日	松本市美術館
10月31日-11月2日	移動(仙台→関西)
11月3日	彩都IMI大学院スクール(大阪・万博公園)
11月4日	移動(大阪→山口)
11月5日-6日	山口情報芸術センター [YCAM]

IAMAS Gifu | 岐阜

Institute of Advanced Media Arts and Sciences + International Academy of Media Arts and Sciences
(情報科学芸術大学院大学+岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)
http://www.iamas.ac.jp

10月15日−18日 MobNaut合宿
10月18日 17:00−19:00 前夜祭
10月19日 11:00−12:00 出発式

IAMASでは、2005年4月より授業枠でMobLabプロジェクトチームが発足され、MobLab全般における中核的な技術協力 — アーカイブシステムの研究開発、バスの改装 — が行われました。それに加え、日本側のMobNautを交えてのミーティングや、各アーティストの作品プランのシステム補助、ホスト地との連携など、半年間にわたってこのプロジェクトを実施するための議論と研究開発が行われました。

また、旅の出発に先立って、MobNaut とスタッフが集合しての3日間の合宿と、前夜祭が行われました。合宿期間には、MobNautとプロジェクトチームが合流し、それぞれの作品の内容の確認、旅程の決定や各アーティストが旅の様子を記録公開していくブログの立ち上げなど、移動中に展開するイベントと発信する情報の基本的な方向性が決定されました。前夜祭では、ベルリンとストリーミング中継を行いながらMobLabのプレゼンテーション、MobNautの紹介に続き、IAMASの学生をとりこんだサウンドイベントが展開され、翌日の出発式では、青空の下IAMASの関係者が旅の門出を祝うなか、バスはICCに向けて出発しました。

Blog −AGF aka Antye Greie (Germany)

2005年10月16日 **夜の流れを伝って暗闇を散歩**
私は、日本を信頼して、暗闇を散歩します。私は、店員に、お茶や刺身を描きます。そこは、家族的なうちとけたお店で、おじさんはビールを飲みながらカウンターに座っています。音楽も食べ物も洋服も微笑みも、ここではドイツとは違うけれど、人間は同じ。ドイツの日曜の地元レストランでよくあったように、このお店はすいていて、お客は私ひとりきり。

IAMAS team memo

「フィクションとしてのMobLab」。皮肉めいたこの思いつき。この言葉はどんな意味を持ちえるだろうか。それを4回に分けてここで探ってみよう。ところで、言葉というものは今ここにないものを目の前に呼び起こさせることができる。「ネコ」という言葉を発することで、本物の「ネコ」を思い起こすことができるし、「イヌ」と言葉を発すると本物の「イヌ」を思い起こすことができる。では、「MobLab」という言葉を発することで、本物の「MobLab」を思い起こすことはできるのだろうか。(16ページへ続く)
(植田憲司)

NTT InterCommunication Center [ICC] Tokyo | 東京

NTT インターコミュニケーション・センター

http://www.ntticc.or.jp

10月21日 12:00–18:00 東京オペラシティにバスが停泊し、プロジェクトが展開
18:30–21:00 トーク&ライブ「MobLabアワー」
10月21日–11月6日 MobLabコーナーを館内に設置(サイト閲覧用端末+ドキュメント映像上映)

IAMASを出発したバスは、約10時間かけてICCに到着し、その翌々日より東京で公開されました。ICCでは、プロジェクトの会期中、館内に端末を設置し、webを通じてバス内より発信される情報が会場で紹介されました。また、MobLab@ICCのイベントでは、バスを東京オペラシティに停泊させ、バスと各アーティストの作品が、展覧会に訪れた人だけでなく、敷地内を通行するたくさんの人々に公開されました。ICCでは、ディレクター、MobNautによるMobLabのこれまでの経緯や概要のプレゼンテーションとライブが行われました。MobLabの旅における初めての公開イベントは、バス、ICCでのイベントともにたくさんの人々が訪れ、この新しい試みに多くの関心と共感を呼ぶことができました。

Blog –Stefan Riekeles (Germany)

2005年10月20日 **東京にて半裸**
現在、バスはICCに停泊しています。
数分前、ICCのあるオペラシティを出て、食事をしに出かけました。私は、何も持たずにビルを出たので、まるで半分裸になったような気分でした。ビニール袋だけを手に提げて、超高層ビルの前に立つのはなんだか崇高な経験でした。たったひとりになって、この都市とベルリンとを比較してみました。東京が持つ他者性に立ち向かうために私が頼れるたったひとつのもの、それは私の言葉でした。こんなふうに思ってはみたけど、コンクリートは無言のもので、ヨーロッパのそれとは似ても似つきません。この点では、私が採取してきたコケと非常に似ています(コケについてはまた追加投稿)。だからこそ、私はMobLabプロジェクトに旅の仲間がいることをとても感謝しています。私は、その仲間と、そしてこれから出会う人々とおもしろい話ができることを楽しみにしています。

"MobLab as moving sound system of 21st century!!!!" ソラリスの少年よりやや高い視点で首都高を下ったスヴェンのカメラ。東京ICCでのバスの公開では、周期的に響きだすバスのフィードバック音にはじめは驚く人々も、すぐに自らバスを揺らし始めました。エキソニモにベンドされたおもちゃは歪んだプリセットのパターンを奏で、プリンタはループ音とともに紙バスを吐き出し続ける …。それらをリアルタイムで車載のmackieでミックスして、ネット上にバラまくことができたら …。実空間を動くと同時に常につながっているということを、音を特定の場で発する/どこにでも配信できる、という形にバラフレーズする、移動型サウンドシステムとしてのMobLab の姿を印象づけた一般公開でした。

(服部知)

Fujino Workshop for Art　Kanagawa | 神奈川

藤野芸術の家

http://www.din.or.jp/~fart

10月22日

ICCからの出発が予定より大幅に遅れ、藤野で予定していたワークショップはキャンセルになってしまいました。参加者の方には、バスを公開、作品の説明、石田大祐＋古舘健による*FEEDBACK, BUS*の演奏をするのみに。宿泊先のゲストハウスへ続く細い山道を行くため小型バスに乗り換え、近くの温泉で一風呂浴び、ようやく古民家のゲストハウスに到着。芸術の家のスタッフとバーベキューパーティを楽しみながら、誰からともなく即興でライヴが始まりました。夜更けまで盛り上がった後、翌朝6時半には横浜に向けて出発しました。

Yokohama Triennale　Yamashita Park | 山下公園

横浜トリエンナーレ

http://www.yokohama2005.jp　http://www.graf-d3.com/yokohama

10月23日　13:00−17:00　横浜トリエンナーレにバスが停泊し、プロジェクトが展開

19:00−22:00　graf media gm: YOKOHAMA にてMobNaut によるライブ

横浜トリエンナーレでは、山下公園内のエントランス付近にバスを停泊させ、バス内部の公開が行われました。会場は、MobLabプロジェクト期間中、最も多くの人が訪れ、エキソニモの*The Road Movie*のペーパークラフトが好評を博し、石田大祐＋古舘健の*FEEDBACK, BUS*による演奏が公園内に響き渡りました。また、夜にはカフェバースペースであるgraf media gm: YOKOHAMAにてドイツのフードメニューが特別に用意され、MobNautによるコラボレーションライブに加えDJが披露されました。

Blog−Daisuke Ishida + Ken Furudate (Japan)

2005年10月23日 **yokohama**

トリエンナーレ会場でのバス公開。前日のパーティで騒ぎすぎ、睡眠不足でペースを取り戻すのに苦労したけどなんとも天気が良い！最高に良い！やっぱり晴れがいいね。晴天だけあってトリエンナーレにはお客さんがいっぱい。バスがこんなに人で埋まるのを初めて見ました。……〈中略〉スプリングが子供達に蹴られまくって大変なことに。いくつか接続部が外れてしまったり、スピーカーがとんでいたりしたんですが、お客さんが多くて応急処置できず、空中ハンダ付けはおあずけです。もう少し音量を上げる事ができればよりダイナミックなエフェクトを体感できるかと。夜はライブ。音は良かったし、モニターもしっかりできた。

IAMAS team memo

MobLabのなかで、最も濃密なドラマとなったのが横浜トリエンナーレでの公開でした。MobLabをひとつの舞台とするならば、この日の澄みきった青空とたくさんの観客はとてもいい劇場空間となりました。しかし、その舞台で展開された物語は浮世離れした幸せなものではなく、とても現実的で氾濫ともいえるものでした。MobLabの旅は、その道もその物語も決して平坦なものではなかったけれど、あらゆる斜面をひた走るために必要だった活力は、この横浜トリエンナーレの氾濫によって見事に噴き出したと思います。　（廣田ふみ）

sendai mediatheque [smt]
せんだいメディアテーク

Sendai | 仙台

http://www.smt.jp/

10月26日　10:35—15:30 仙台第二高等学校にてバスのペインティング･ワークショップ
10月28日　10:00—21:00 せんだいメディアテーク1階にバスが停泊し、プロジェクトが展開
—30日　11:30—16:30 貼り絵ワークショップ
18:30—20:30 ライブ　出演：MobNaut、桑島涼子

仙台では、タノタイガ氏が指導する高校の美術授業に参加し、校庭でバスのペインティング･ワークショップが行われました。高校生による大胆なペインティングでバスの壁面は一新され、せんだいメディアテークの公開に向けて出発しました。せんだいメディアテークでは、1階オープンスクエアにバスが駐車され、バスがまるごと展示された空間で、スクリーンを使用し、仙台までの旅の過程が公開されました。また、公開中、昼にはカッティングシートを使用した貼り絵ワークショップが行われ、たくさんの子供たちが参加しました。そして、夜には公開ディスカッションのようなかたちでMobNautによる新しいコラボレーションを探る試みがなされ、MobNaut全員でのライブや撮影などが行われました。最終日には、MobNautのアイデアにより、MobLabで使用している機材を公開し、来場者に体験してもらうというイベントが実施されました。仙台では、会場の特性を生かし、自然とその場がワークショップやライブとなるような試みが次々と実現しました。

Blog—AGF aka Antye Greie (Germany)

2005年10月30日 **せんだいメディアテークライブ**
仙台在住の桑島涼子さんは、THE LAPPETITESというバンドに、私とともに参加しています。仙台で、私の友人である彼女と一緒に演奏できたことはとても光栄でした。桑島さんは印象的な古代の楽器を持ってきて、感動的な演奏を行いました。私は慎重に彼女の演奏する音を聞きながら丁寧に、ドイツ語の詩をつけていきました。

展開部といえる仙台では時間がゆるりと流れていた気がします。ツアーが始まって1週間。みんなで我にかえる。どうして我々は移動しているのか、MobLabでのコラボレーションはどうあるべきか。そんな安息日の温泉ミーティングを経て、仙台での企画にのぞみました。怒濤の一週間を乗り越えた後というのは、否が応でも結束は深まっているわけで、ゆるりとしていながらも、創造性を刺激されるすばらしい空間となりました。それにしてもバスの貼り絵ワークショップでは、みんな容赦ない！どんどん絵･シールが重ねられていきました。人々の表現したい！という欲望やなんの躊躇もない様子にたくましさを感じる反面、少し恐ろしさを感じました。　（野副安友子）

Matsumoto City Museum of Art　　Matsumoto ｜ 松本

松本市美術館

http://www.city.matsumoto.nagano.jp/artmuse

11月1日

MobLabの旅の中で、Moblab@松本は急遽決定したにも関わらず、松本市美術館と地元美大予備校松本アートセンタースクールシステムの働きかけにより沢山の人が訪れました。バス公開時には、ペインティングイベントが行なわれました。

Saito IMI Graduate School　　Osaka ｜ 大阪

彩都IMI大学院スクール

http://www.iminet.ac.jp

11月3日　14:00−16:00　バスのペインティングワークショップ「気になる顔」　講師：椿昇

16:00−18:15　ワークショップ「ブスバスランデポー」

17:00−22:00　ライブ「MobLab with IMI PARTY」

出演：MobNaut／有馬純寿＋河村陽介／あらかじめ決められた恋人たちへ

大和川レコード／mimura／' tis

太陽の塔を臨む万博記念公園駅前広場の会場では、現代美術作家・椿昇氏を講師に迎え、「気になる顔」を描くペインティングのワークショップが開催されました。彩都IMI大学院スクールの特設会場では、Mobnautと関西を中心に活躍するアーティストとのライブが行われました。また、エキソニモのペーパークラフトバスを作成、会場内を埋め尽くすワークショップがコンテスト形式で行われました。mobileにちなんだメニューを取り揃えたカフェMobcafeが運営されるなど、IMIによる活気あふれる企画が次々に行われました。

Blog−Stefan Riekeles (Germany)

2005年11月4日 **現代的苔と大阪パワー**

大阪パワー! 今夜は今までの旅のなかで最も楽しい夜でした。IMIのプロジェクトに関わる皆さんはとても素晴らしい企画を実施していて、私たちが大阪でとても楽しい時間を過ごせるようにしてくれました。夜のライヴでは演奏も映像も大成功でした。私たちMobNautと地元の人々はすぐに交流ができ、とても活発な雰囲気が広がりました。日本で2番目の大都市である大阪のパワーとクレージーさを数時間、垣間見ることができました。

IAMAS team memo

MobLabにおけるたくさんの中継地のなかに、「学校」という場所が2ヶ所あります。それは、IAMAS（岐阜）とIMI（大阪）。ふたつの学校はどちらも学生が企画の中心となりイベントを開催していましたが、その様相はまったく異なりました。そこには、学生によるMobLabのうけとめ方や解釈の方向性の相違が鮮明に現れていたように思います。IAMASの学生として私がIMIで見たたくさんの人や開催企画はどれも大きな衝撃でしたが、今はMobLabの点となったふたつの「学校」の学生が今後、偶然に出会い、MobLabでの繋がりに気づく瞬間がとても待ち遠しいです。

（廣田ふみ）

Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]
山口情報芸術センター

Yamaguchi | 山口

http://www.ycam.jp

11月5日	14:00–22:00	バスの公開とペインティング
		コーディネート：柏良治、佐伯博之、多久和学
		ソウル兄弟[Kenji Yamanaka、丸山勇治]
	16:30–20:30	ライブ「MobLab大競合!ライブ」
		出演：Mobnaut／河村陽介／一楽まどか+井上経康／一楽儀光
		心とカケラ(Takuwan, Scimon, Ken)
11月6日	17:00–19:00	トーク&ディスカッション「MobLab大集合!ディスカッション」
		出演：MobNaut／河村陽介／山口智永／四方幸子／福田幹／清水建人
		宮川敬一／阿部一直／古郷卓司／堀家敬嗣／IAMASプロジェクトチーム
11月5日–11月6日		エキソニモのカフェ・ジャック
10月19–11月6日		MobLabのドキュメント映像の上映

MobLabプロジェクトの終着地となるYCAMでは、3週間の移動でコラボレーション、交流を繰り広げてきたMobNautに山口のアーティストたちが参加するイベントが開催されました。バスの公開とともに、バスのペインティングやライブが行われたほか、MobLabファイナルでは、ネット中継で配信しながらの総括的なフリーディスカッションが行われました。北九州から参加のコラボレーティブ・ウェブプロジェクト「artonline.jp」、山口大学の堀家敬嗣らも含めて「移動」をテーマにしたディスカッションが行われるとともに、MobLabの3週間に渡る記録映像の上映、MobNautによる各地のホストセンターを巡ったプロセスと成果のプレゼンテーションが行われました。また、各ホストセンターの関係者が集合し、それぞれの成果や新たな展望、可能性が話し合われました。MobLabが終わりのないプロセスとして、次のステップやノードへ引き継がれ連結できうる可能性が示されました。

Blog–exonemo (Japa)

2005年11月11日 **VJ x DJ x INSTALLATION x WORKSHOP @ YCAM**

YCAMスタッフの協力で、壁に沿って時系列に並んだバスが、カフェから出発して遥か彼方まで触手を伸ばすように這う！ 追いかけると階段をのぼり、その手すりの外側まで走ってる、どうやって置いたんだろう！？ という訳で、始まってみたら子供達がバスを気に入って集まり、その相手で手一杯になってDJとかVJを集中してやってる暇がない！ なんかやろうとすると「ねーねー、これなにこれなに〜」「おれも笛ふきたいー」。笛ねーよ！！ そこでエフェクトスター古舘が宇宙から降臨して、うちのiTunes音源ランダムカットアップソフトの音を元にエフェクト処理で作詞作曲で図書館を震撼。VJターンテーブルにはアプサンが祀られ、文字通り回し飲みが始まる。そしてグルグルグルグル..... 次の日にはAGFもDJをやってくれ、ウーマンのパワーがカフェにてとぐろ巻いて上昇気流をつくった。

MobLab@ YCAMでは日本を走る「JGN2」という超高速・高機能研究 開発テストベッドネットワーク線を足回りに用いてIAMASとYCAMを結び、YCAMでのシンポジウムおよびライブの様子をMobLabのウェブへ配信しました。日本のメディアアートや芸術に関わるセンターと芸術、メディア系の教育機関同士が上記のネットワークを使用することは、初の試みでもあり、実験的な要素が高い企画でした。これは、日本を横断し各ホストセンター経由して関係性を作っていく MobLabならではの実現であったと思います。 （松本典子）

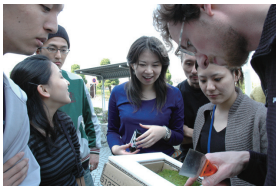
MobNaut シュテファン・リーケルス Germany

アーティスト、キュレーター。1976年生まれ。ベルリン在住。2000年よりVJを開始、2000－03年にシュトットガルトでインタラクティブ・メディア、イベント・メディアを学ぶ。以後VJの活動とともに写真、ビデオやインスタレーション作品を制作。2002年以降ベルリンの国際メディアアート・フェスティバル、「トランスメディアーレ」のプログラム制作に携わり、アーティストや観客が共有できるプロセスを重視したワークスペースに興味を持つ。

http://www.stdio.info/sr

Project
moss garden

バスの移動や情報の速度とは対極的に、ほとんど変化しない苔のもつ時間性や生態をクローズアップしたプロジェクトを実施。移動した各地で苔を採取し、バスに搭載、その微妙な生態の変化をリサーチしていくとともに、各ホストセンターではインスタレーションとして展開しました。また、この作品に加え、MobLab期間中には、各地で多くの人と対話を行い、それらを記録しウェブ上での公開も行いました。



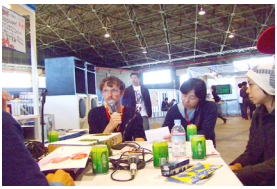
IAMAS team memo

MobLabの珍道中は、大垣から始まったのではなく、実のところMobNautを募集しに出かけた2005年2月のベルリン・トランスメディアーレの時にすでに始まっていました。(この時は、日本側のMobNaut候補としてドミニク・チェンも同行)。シュテファンはこの時、ディレクターのアンドレスの右腕として辣腕をふるっていて、ほとんどルックスが中学生みたいな日本のチームを細かくケアしてくれたのでした。しかし、その後日本に来た時には、すっかり「漂泊の旅人」に変貌していました。 (福田幹)

Blog-Stefan Riekeles (Germany)

2005年10月23日　**横浜トリエンナーレでのContemporary Moss**
藤野での興奮をあとに、横浜トリエンナーレに到着しました。私は、仮設庭園のような施設としてインスタレーションを横浜の埠頭で行うことにしました。そして、横浜トリエンナーレの会場からの驚くべき風景をつくりました。

シュテファンのBlogから－2005年10月23日
「横浜トリエンナーレでのContemporary Moss」
横浜埠頭でのContemporary Moss



エキソニモのBlogから－2005年10月23日
「藤野から横浜へ」

石田大祐＋古舘健のBlogから－2005年10月23日「ベンチに横たわる男を撮影するシュテファン」

石田大祐＋古舘健のBlogから－2005年10月24日
「鎌先温泉にて」

僕が知る限りの日本を訪れた海外の人で シュテファンがひと味もふた味も違った点は「うーいじゃない」という発祥不明で無意味の挨拶を無条件に受け入れたことだった。極めて便利なこの挨拶はMobLabのツアーで標準となり、食事の乾杯音頭などに多用された。おそらくDVDにも誰かがこの言葉を叫ぶシーンがひとつくらい収録されているだろう。そのシーンを見れば、この挨拶が如何に無意味ながらも有意義なものか理解頂けるだろう。MobLabといったら「うーいじゃない」であり、その素地をつくったひとりはまぎれもなく彼なのだ。　（三原聡一郎）

MobNaut エキソニモ Japan

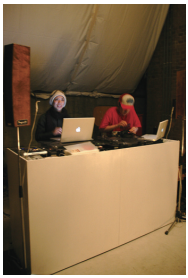
千房けん輔と赤岩やえによるアート・ユニットとして1996年よりwww.exonemo.comを拠点に活動を開始。ウェブ上でしか体験できない実験的プロジェクトで世界的に注目される。2000年以降は持ち前の機知にあふれたハッキング精神で活動をインスタレーション、ソフトウェア、ライブなどへと拡張し、国内外の展覧会やフェスティバルで活躍。最近はサーキット・ベンディングなどにより既存のツールの改造やデバイス自作を意欲的に展開。

http://www.exonemo.com

Project
The Road Movie

http://exonemo.com/RM

MobLabプロジェクトの為に開発された移動型インスタレーション装置、折り紙の形をしたロードムービー *The Road Movie*。期間中、バスに設置した5台のカメラで約5分おきに撮影された風景を折り紙の型紙に映し込み、ウェブにて公開しました。ウェブからプリントアウトして組み立てれば、ある時間のバスから見た風景が映し出された小さなMobLabバスが完成します。遠くはなれたバスの遍歴は、ネットワークを通じて目の前で再現されていきます。



IAMAS team memo

（8ページからの続き）このプロジェクトに関わってきた僕たちはついに、本物の「Moblab」なんて思い起こすことはできなかった。なぜなら、「MobLab」が都合のよい「作り話＝フィクション」だったから…というのは半分冗談で、それはMobLabが造語であり、既にある何かではないからだろう。たとえば、「龍」という言葉があるが、本物の「龍」は世界のどこにも存在しない。「龍」とは、古い時代の人間が作り出した想像上の生物であり、代々にわたり「龍」にまつわる説話（＝フィクション）が人々によって紡ぎだされ、龍というつくりもの（＝フィクション）の豊穣な姿がかたちづくられてきたわけだ。さて、この話は「MobLab」にとってどういう意味を持つのだろうか。（23ページへ続く）（植田憲司）

石田大祐＋古舘健のBlogから－2005年10月19日「飲まれたexonemo」

Blog-exonemo (Japan)

2005年10月31日 **私たちのソースコードにAGFの詩を隠す**

丁度仙台に来る直前、ウェブページのコードをいじっているときにハッとひらめいた。AGFは日本の各所に詩を隠すパフォーマンスをやっているわけだけど、その詩をうちのウェブのソースコードの中に隠したらおもしろいんじゃないかとAGFに提案したらとても喜んでくれて、47番目の詩がうちのWebに隠される事になった。

http://exonemo.com/RM/map.html

↑このページのソースコードの中に隠されているわけだけど、(ブラウザの"ソースを表示"メニューから見られる)バスの場所が示されている地図のページという事で、日本のどこかと関連しているという部分はAGFのコンセプトと合致するし、逆にウェブという現実から浮遊した特殊な場所でもあることが、なにか余韻を残す。僕たちとしても、普段ページを成り立たせるための手段でしかないソースコードに、そのものが目的である詩が融合する事で、ソース自体が違う角度で見えてくるし、そのソースからレンダリングされたページ自体も価値を増す。簡単だけど、おもしろいコラボレーション。

From MobNaut : After MobLab
exonemo(Japan)

時間がたった今、MobLabを思い出す。印象的だったのは、いつもは物静かなバスのlozi*部分からことあるごとに煙が立ちこめ稲妻が走った事。発見だったのは、MobLabのバスは常時ネット接続環境があったけど、そのグローバル感覚が地方を移動するというローカル感覚とかなり拮抗したこと。「ネットがあればどこにいても同じ」というのが実話だったとは！ バスに乗っていてもいつもと同じようにメールで仕事をし、Webサイトのメンテをし、mixiに書き込む。気持ちの切り替えがある意味難しかった。そして逆にバスから一時期離れていたときは、Web経由で更新されるblogをみてバスの様子を妄想する。GPSで位置を調べると、山の中の一本道のちょっと膨らんだところ、PAと書いてあるところにバスが。すかさずバスに電話「いまパーキングにいるでしょ」「なんで判るんですか？！」判るよ！ そういうシステムじゃん！ バスから離れている方が移動を感じられたパラドックス。そして、やっぱりこういうプロジェクトは人間が面白い。乗ってるアーティストも個性的だけどスタッフも俄然個性派だから。あと先々で会った人たちみんな。人間てのが一番変で一番強烈。作品なんてどうでもいいよね(言っちゃった)。あとはアーティストとしての自覚が強まったかな。せっかく行くのだからプレゼントをもっとたくさん用意しておけば良かったなぁ。

* ドライバーの河村陽介

IAMASで開発したバスの位置情報を読み取るシステムは、エキソニモの作品によってたくさんの人が触れるものへと発展しました。その作品は、旅の風景を映しだすことでたくさんの人にMobLabを印象づけるような存在感を持っていました。そのため、訪れた人がそれを折ったり、手に載せたりする様子は、まさに"MobLabに触れる瞬間"であったように思います。交通やネットワークの発達で、移動することで人と出会ったり情報をたくさんの人が見るということは容易に想像ができますが、それに触れるためにはどうしたらいいのか、触れるとはどういうことなのか。そんな想像をできるようになったのは、私がエキソニモの作品に触れた瞬間からでした。 （廣田ふみ）

MobNaut AGF(アンティ・グレイエ) Germany

ミュージシャン、プロデューサー、詩人、アーティスト。1969年旧東ドイツ生まれ。ベルリン在住。1990年よりミュージシャンとして活躍。2000年リリースの「HEAD SLASH BAUCH」(orthlorng musork)ではアーティスティックな技術および表現の探求へと移行。LAUB、Craig Armstrong, Kaffe MatthewsやVladislav DelayらとのKitty YoやMille Plateauxなどのレーベルでの仕事、また書道に触発された自作詩インスタレーションも高い評価を得る。アルス・エレクトロニカ賞2004デジタル音楽部門準グランプリ受賞。

http://www.poemproducer.com

Project
99 poems

MobLab期間中、移動しながら彼女が感じたことを、サウンド、写真などをともなった99の詩として生み出すプロジェクト。書道のフォーマットを独自にアレンジして書かれた詩は、訪れた場所や土地のどこかにひっそり隠し置かれたり、出会った人に渡されていきました。彼女のブログでは、その様子が文章や写真で鮮明に記録され、旅の中では詩に描かれることだけではなく、それを隠す場所などの新しいアイデアもたくさん生まれました。

IAMAS team memo

AGFの音楽と同様に、AGFの活動は、個人的な表現形式とメディアのツールを組み合わせる微妙なバランス感覚から成立しているように思います。みんな度肝を抜かれたICCのプレゼン会場のスクリーンに隠された(?)38番目の詩、エキソニモのソースコードに埋め込まれた47番目の詩、そしてベルリンから届いた100番目の詩の報せ(帰国後の彼女の幸せな報告)…。彼女は日本で出会った人々に質問を行い、その会話の記録を試みました。僕が忘れられないのはこんな会話。「あなたは父親に抱きしめられたことがある?」「愛をもって育てられた方だと思う?」この記録もやがて彼女の生み出す言葉や音の中に霞むように現れるのかも知れません。おそらく密やかに。 (服部知)

AGFのBlogから−2005年10月25日「45番目の詩」

exonemoのBlogから
2005年11月5日「BENDERZの襲撃」

Blog-Tomonaga Yamaguchi (Production assistant)

2005年10月20日 **Today's Artist／今日の作家：AGF**
AGF アンティエ　今日Mobnautの一人、AGFと東急ハンズに行きキャンバスを購入しました。僕もイギリスで学生生活を送ったことがあり、日本のあらゆる上質な製品を目前にすると圧倒されてしまいます。AGFは、基本的にミュージシャンなのですが、今回は詩人としての活動を全面に出し活動しています。今日、新宿駅の京王新線乗り場で、WORK VS SPIRITUAL という詩を貼っていました。(午後にはかたづけられてしまいましたが)。このように日本の各地にいる間、AGFが感じたことを即興で詩にしてその場に留めていくというプロジェクトを展開しています。目標としては99個、一日につき5個を隠して行く計算となります。

From MobNaut : After MobLab
AGF aka Antye Greie (Germany)

sayonara stranger land
what did you take from me
millisecond slash augenblick

japanese pixel eyes
weiss following lines
when we were beating the streets

input culture sharing
for the ones who came
to pre-serve the massive amounts of frequencies

via code based poetry
and heartful interfaces (herzvolle)
data collection to improve human life

silently speeding
aside from sashimi and bratwurst
ohne limit dass wir kennen

spiritual vs. work
the instant moment of creating
and loosing a sense of time

what happened to our hearts

agf 2006

AGFはいろんな表情で私達を驚かせてくれました。詩をかくときの凛とした横顔、詩を隠し、写真を撮るまでのすばやさ、それを終えたあとのいたずらっぽい笑顔、場を盛り上げる奇声…。そして、リラックスしている彼女はその場のパワーを一身に受け止めているようで、近くにいた人にもパワーを与えました。AGFの詩は彼女のバイオリズムと環境が呼応しながら生み出されているようでした。最新の機器に囲まれながらも、その土地土地でAGFが私に教えてくれたのは人間の強さ、弱さだった気がします。私は、彼女と彼女に影響されたであろう、彼女にこっそりついてきていたおなかにいた小さなミニアーティスト、そしてAGFに触れた人々のこれからを楽しみにしています。　（野副安友子）

MobNaut 石田大祐+古舘健 Japan

いしだだいすけ:サウンド・アーティスト。1980年生まれ。The SINE WAVE ORCHESTRA(SWO)、The SINE WAVE QUARTET(SWQ)メンバー。ソロでは音を物体として扱い、グルーブをもつ時間軸とともにグラデーションを作る。SWOは2003年以降国内外でライブ・パフォーマンスを意欲的に展開、国際的なメディアアート・コンペティション、アルス・エレクトロニカ賞2004のデジタル音楽部門に入賞。SWO、SWQのメンバーでもある古舘健とMobLabで初コンビを組む。

http://dsk.swo.jp/

ふるだてけん:サウンド・アーティスト。1981年、神奈川県生まれ。2002年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒業。音を時間軸を操作することのできる現象とみなし、作品自体を「場」の創造としてのコミュニケーションの形成をテーマに、ライブ、インスタレーション、ダンスへの楽曲提供など多彩に活動。SWO、SWQのほか、ARch、710.beppoなどに参加。国際ヘッドフォン・フェスティバル「Le Placard 東京」の主催などイベントオーガナイズにも携わる。

http:// www.arch-project.com/

Project
FEEDBACK, BUS

バスの車内に多数のマイクと剥き出しのスピーカーを設置することで起こるハウリング効果を利用し、バスを一つの楽器に仕立て上げるプロジェクト。車体をたたいたり、設置されている幾つかのマイクを手で覆ったりするなど人為的な演奏方法のほかに、バスに訪れた人やバス自体が起こしているエンジン音などもこの楽器より生まれてくる音となりました。バスの公開時には、プロジェクトを展開し、訪れる人とMobNautによる演奏が行われました。

IAMAS team memo

「やっぱ食いもんは生に限りますよ!」ともしゃもしゃユッケやレバ刺しを食べる古舘さんは、作る作品も「生」ぽい。Real（生）という意味でも、ライブという意味でも。その上、YCAMで目に見える毛(眉毛、髪の毛)を全部剃り落として現れたことで、よけい、ひとつの「古舘健という生物」として見えていました。これからもいろんなところで、生ものを食べて生っぽい感じでたくさんの作品を吐き出してほしいなあと思います。

（松本典子）

石田大祐+古舘健のBlogから−2005年10月23日
「熊」

シュテファンのBlogから−2005年10月28日
「休みの話題：仙台でのダンス」

Blog−Daisuke Ishida + Ken Furudate(Japan)

2005年10月30日

仙台day3

仙台公開最終日。本日は趣向を変えて挑戦！

内容はステージを使わないで、MobLabの人達全員が使っている機材とかをテーブルにのせてそれをお客さん達に触って体験してもらう、というもの。演奏者、聴衆、出品者、作家、通りすがりの人など敷居をとっぱらって遊んでみる。来てくれた人にはおもしろい発見とかがたくさんあったんじゃないかな。さすがにmaxのパッチとかを理解するのは難しいかもしれないけど、結果がすぐに見える物はやはりわかりやすい。ここがこうなってどうのこうの、よりもこれを回すとドビャー！！ とかのほうが受ける。

その後、間髪入れずにお客さんを皆バスに乗せてshake！ shake the bus！ 大勢でバス内でぴょんぴょん跳ねたり、手すりを掴んでぶんぶんしたり。楽しい！ アクションへのフィードバックが早いのは楽しいよね！

From MobNaut : After MobLab
Daisuke Ishida + Ken Furudate (Japan)

MobLab、随分と短かったような気がする。MobNaut7人と同乗したスタッフ、関係者は時が経つにつれ友人になり、苦楽を共にした。バスは揺れ、進む。移動した実距離だけ、かかった時間だけ僕らの周りにはストーリーがあった。バスのトラブルで運行の危機に直面したこともあった。MobLabの醍醐味は人々とふれあう、ということであったと思う。訪れた場所の人々とworkshopや作品を通じ、ただ見せるだけが目的ではなく、MobLab自体が日々アップデートし、その可能性を生に感じる。さらに、進んでいく行程と共にWeb上に記された僕らの体験。課せられた移動する、というミッション。可能性は無限。その中のひと枠を担うことができて嬉しく思う。 （石田大祐）

石田大祐

その行程の上で何が起こりえるのか、僕らの立場からすればそこで何ができるのか、正直、事前に予測をたてることができなかった。そういう形で実際に参加し、その中で僕が強く感じられたのは、ワークインプログレスと形態は似ているけれど、それとは違う方向を向いた概念。作品そのものが中心にないアートプロジェクトとも言えるような。バスに乗って何かをするという事は特別に新しいことではなかったとしても、オーガナイジングと個々の作品との境界が曖昧になり、作品よりもプロジェクトそのものが「アート」として成り立ち得るという、そういう概念っていうのは新しいこと - 少なくとも僕にとってはそれは今あるべき方向性なのではないかと思えた。 （古舘健）

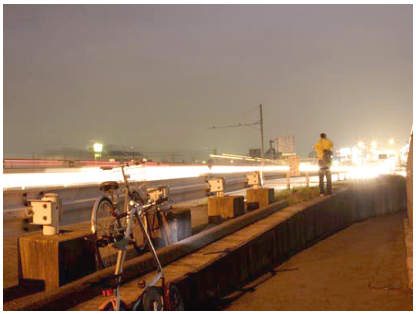
古舘健

IAMASでMobNautが集合し、合宿をしているとき、学内には日常とは違う雰囲気がありました。そんななか、石田さんは、ずっと秘めていたIAMAS適応能力というものを発揮し、1日目には冷蔵庫に入っているビールを飲み、2日目には学生を集めて、はんだごてのワークショップ(?)を開催していました。そんな頼れるやんちゃな親分は、MobLabの3週間の旅でも、冷静な判断力とともにその場の雰囲気を盛り上げていました。IAMASでもMobLabでも、石田さんのコミュニケーションの柔軟性は、常にその空気を演出していたように思います。 （廣田ふみ）

MobNaut スヴェン・ガレイズ Germany

VJ、メディア・アーティスト。1970年カールスルーエ生まれ。ベルリン在住。1998年以降ヨーロッパを中心に実験的なビデオおよびインタラクティブ・インスタレーションやライブ・パフォーマンスを精力的に展開。2004年よりTelematique名で活動を開始、都市における場や建築と密接に関係したイメージやライブミュージック生成ツールを開発、音楽と合う抽象的で美しいイメージ・ランドスケープを実現している。他に「audio/videojukebox」のプログラミング(ベルリン、2002年より常設展示)がある。

http://www.telematique.de



スヴェン・ガレイズのBlogから—2005年10月17日
「日本の道路での初めての撮影」

Project PULSE

バス移動中に訪れたさまざまな都市や場所(中でも高速道路など情報が移動する場所やインフラ的な風景)を静止画の素材とし、ヨーロッパの都市の映像と2台のモニターで対置させる映像インスタレーションを行いました。中継地での展示だけではなく、バス公開時にはバスの窓際にモニターを置き、バス自体をインスタレーションの場として展開しました。カオス的な映像は、クリアでリズミカルなパルス的なパターンに変容するものとなり、さらにライブ時には映像+音に反応して生成されるパターンをリアルタイムでミックスし、コラボレーションを行いました。

スヴェン・ガレイズのBlogから—2005年11月5日
「終着地—YCAM、山口」

IAMAS team memo

スヴェンは全ての状況に対応できるVJでした。日本各地でその都度、仕様の異なる場所でプレイしてきたMobNaut達。ツアー慣れしているのか、気にしないだけなのか今でも不明ですが、スヴェンだけは、各地の音響担当の方とのやり取りが短かったような。決して注文多い方がこだわっている訳ではないとも思いますが、「スヴェンこれいい?あれいい?こうでお願い?」と聞くと殆どオッケー。極めつけは「映像、逆に映る時あるけどいい?」って聞いたら訳も聞かずに目をキラキラさせながら、それもオッケー。超ポジティブです。関係ないけどAGFがホントに嫌がったイナゴの佃煮もへっちゃらでした!

(三原聡一郎)

Blog—Sven Gareis(Germany)

スヴェン・ガレイズのBlogから—2005年10月26日
「仙台での学生によるバスのペインティング・ワークショップ」

スヴェン・ガレイズのBlogから—2005年11月2日
「ふたつの仙台での映像をインスタレーション "pulse" に追加」

From MobNaut : After MobLab
Sven Gareis(Germany)

私にとってMobLabは感動的でユニークなプロジェクトでした。旅が始まったときには、これからMobLabがどんなものになっていくのかを誰も想像することはできませんでした。改装したバスに乗りこんだ日本のアーティスト4人とドイツのアーティスト3人は、日本を駆け抜けながら共同プロジェクトに取り組んだり、パフォーマンスを行ったり、作品を作り、発表していきました。

最も忘れ難い瞬間はジャムセッションをやった時のことです。それはMobNaut全員、そしてノリにのったオーディエンスと一緒にライブをしたときのこと。MobLabでは、文化や言語の境界を越え、より抽象的なレベルでのコミュニケーションを行うことができました。また、MobLabに参加したことによって、日本についてたくさんのことを知っただけではなく、私自身、そして私自身の文化的背景についても学んだのです。

3週間という短い期間で、映像インスタレーションの完成、6回におよぶライブセッションへの参加、プロジェクトについての定期的なプレゼンテーションなど、こんなにも多くのことを成し遂げることができたのは、自分自身の限界を押し広げることができたからだと思います。

毎回緊張感が張りつめた瞬間に、IAMASチームの皆さんが、迅速な対応による根気強いサポートをしてくれたことには、とりわけ感謝しています。

たくさんの人がインターネットを通じてMobLabに関心を持ち、そして誰かがまたこんなプロジェクトを展開するきっかけになってくれれば、と願っています。

Sven Gareis

（16ページからの続き）「MobLabとは何か？」という問いよりも「MobLabというフィクションとは何か？」という問いがよりよい問いだとすれば（あるいはより悪どい問いだとすれば）、それはある方向への思考を導いてくれる問いであるからだろう。そして、「龍というフィクションとMobLabというフィクションとの差異は何か」という問いが、よりMobLabにとって厳しい問いとなるだろう。（26ページへ続く）　（植田憲司）

Information base : Bus

MobLabでは、バス・プロジェクトを実施している「MOBIUM」のバスにネットワークやサーバーを装備し、MobLab用に改装を行いました。MobLab期間中の総走行距離約2500キロ、日本各地を旅したこのバスは約10000人の人々に披露されました。移動する中継地では、キャンバスに見立てられたバスの外壁に、ペンキやカッティングシートで多くの人が自由に絵を描きました。出発地では、AGFがMobLabの作品となる詩を描き、その後、仙台第二高等学校、せんだいメディアテーク、大阪万博公園、YCAMにて、バスのペインティングワークショップが行われました。MobLabが、移動することによってさまざまな人が出会い、常にインタラクティブに組み変えられていく情報のあり方を提示していくなか、バスが常に塗り替えられていく様子は、まさにその情報のひとつとして公開されました。そして、このバスは、各ホストセンターでペインティングワークショップ参加してくださったたくさんの人々のコラボレーションとして、旅の中で変化していきました。

MobLab driver 河村陽介(lozi)　Japan

主に空間の特性を利用した音響インスタレーション・パフォーマンスを行う。自身のフィールドワークの拡張手段として、2005年よりポータブルな空間を形成するため開始した移動型ミュージアム「MOBIUM」の企画運営兼ドライバー。
http://www.mobium.org

2005.10.17　IAMASでバスを真っ白に改装

2005.10.18　IAMASにてAGFがバスの外側に2番目の詩を書きました。

2005.10.19　IAMAS出発前

IAMAS team memo

「今、大型の免許とってる。来年はバスで日本中行脚するからよろしく」と、まだMobLabというプロジェクト名すらなかった頃に彼から話を聞きました。淡々と、ありえないことをこなす男です。そのバスはなんと彼の自家用車でした！その甲斐あってか、改造し放題です。何故かPA、ネット接続、流し、畳などなどが標準装備されています。そんな奇妙バスですが、loziクンはやはり淡々と全行程、安全運転してくれました。特にバスで高速100kmドライブはなかなかでした。　（三原聡一郎）

2005.10.23　横浜トリエンナーレでは、アーティストの福原志保がAGFの詩の日本訳をAGFの詩の上から重ねるように書きました。

2005.10.30　せんだいメディアテークで、カッティングシートを使用した貼り絵ワークショップ

2005.10.25　横浜から仙台への旅路

2005.10.30　ワークショップの後

2005.10.26　仙台第二高等学校でのバスのペインティングワークショップ

2005.11.03　万博公園で、椿昇氏を講師に迎えた「気になる顔」を描くペインティングワークショップ

2005.11.05　ツアーの最終到達地YCAMでのペインティングイベント

2005.10.26　ワークショップの後

2005.11.03　ワークショップの後

2005.11.03　ワークショップの後

ある移動日。よく晴れて暖かく、適度な振動で、バス内は昼寝しちゃう人が続出。座席や後部の畳スペースでうとうと…。でも、loziくんは淡々と運転を続けます。マイクをつけ、音声認識を使ってブログ用のテキストを入力しながら、「日本におけるドイツ年」のマスコット「モブ太」(本名はMaus)と一緒に余裕のドライブ。さすが、「MOBIUM」ですでに日本を走破しているだけのことはある!?運転席からの眺めは最高で、大きなフロントガラス越しに迫力満点の景色が楽しめ、運転席横には入れ替わり立ち替わり人がやってきます。サービスエリアの休憩タイムでは、名物を食べ／買いまくっていたMobNautとスタッフたちでした。　(小林桂子)

Information base : System

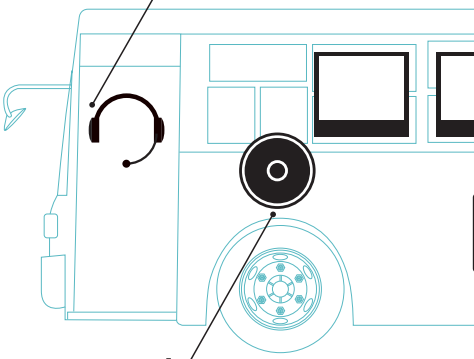
MobLab の旅で、バスはMobNautが一緒に時間を共有する親密な空間であり、同時にグローバルな情報発信ができる公共の空間でもありました。このバスには、ネットワークやサーバー、GPS、センサーなどが装えられ、それらの情報がほぼリアルタイムにウェブへ配信されるとともに、MobNautによる移動やモバイル技術を駆使した作品によって、動く実験室として機能しました。また、MobNautは、一緒にバスで移動することでお互いに触発し合い、そこから新たなコラボレーションを生みだしました。さらに、MobNautは、各地域でさまざまな人々と出会うことによって、新しいプロジェクトも展開しました。MobLabは、このようなインフォベースとしてのバスによって、現実、ヴァーチャルの両面から人が出会えるチャンスを生み出し、また毎回異なる地域のリアリティと接続されていきました。

マイク

運転席に装備されたマイクで、運転中のドライバーの会話をパソコンに入力、音声認識してテキストデータに自動変換しました。こうしてできた意味不明のテキストはブログで公開され、ドライバーの心理と波乱にとんだ旅の状況について、ウェブ上で旅を見ている人の想像力をかきたてました。いわば、これはバスというマシンの自動記述ブログだったといえるでしょう。

看板

バス公開時には、黒板を利用した看板が使用されました。これは、常に書き換えられ、突発的なイベントやプロジェクトの情報を各ホスト地で告知するのに役立ちました。



スピーカー

石田大祐＋古舘健の作品では、車内に剥き出しのスピーカーを設置しました。ホスト地でのバスの公開では、定期的にハウリング効果を利用した演奏が行われ、まさにバスがひとつの楽器となりました。

センサー

車内に設置されたセンサーでMobLab期間中の湿度と温度のデータを取得しました。期間中、トラブルがあり、残念ながら最後までデータを記録しつづけることができませんでした。

IAMAS team memo

（23ページからの続き）「龍」という想像の生き物は説話（=フィクション）によって生まれ、生きながらえ、人々はそれに畏れ、魅了される。人間の想像力が生み出すフィクション。そのフィクションがまた新しい想像力を掻き立て、「龍」というつくりもの（=フィクション）が重層的な織物となる。では、MobLabはどうか。それは十分に魅惑的なフィクションたりえただろうか。もし、僕たちがMobLabというものを後世に残していこうと思うならば、「MobLabというフィクション」をいかに魅惑的に語っていくかを考えることが大事なのだ。「フィクションとしてのMobLab」は、かくして必要なものとなるのである！？（了）

（植田憲司）

モニター

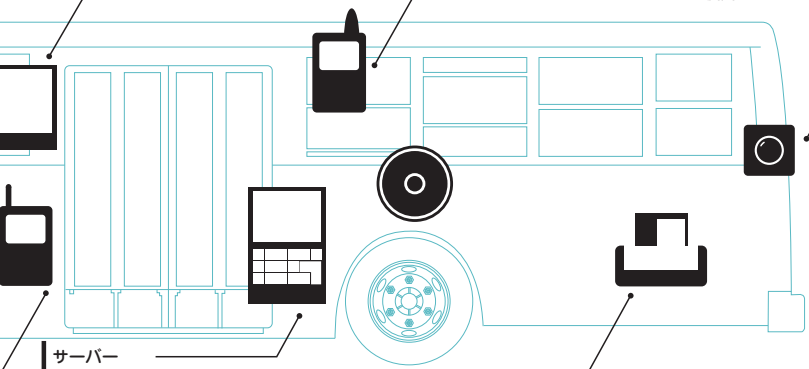
窓から外向きに設置されたモニターはスヴェンの作品で使用されました。移動中や公開時に作品が上映され、その時バスはまさにビデオギャラリーとなりました。

GPS

バスに装備されたGPSの情報は、ウェブ上でバスの位置情報として公開されました。これはバスの現在地と軌跡をGoogle Map上で常時、更新しながら、その場所で更新されたブログや記録されたエキソニモの作品を見ることを可能にしました。

ネットワークカメラ

バスの車窓に取り付けられたカメラは、MobLab期間中バスの外の風景を5分おきに撮影しました。バスの前後左右と鏡を利用して撮影した空の写真は、エキソニモの作品で使用されました。

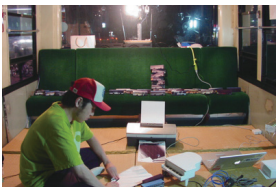


サーバー

GPS、センサー、カメラによって取得されたデータは、車内に設置されたサーバーからネットワークを介して、バスの位置情報やMobNautの作品として、ほぼリアルタイムにウェブ上で更新されていきました。

プリンター

エキソニモの作品でウェブ上に発信された折り紙の型紙は、バス公開時には車内でプリントアウトされ、訪れたたくさんの人々が組み立てました。この折り紙は、MobLabのお土産となっていました。



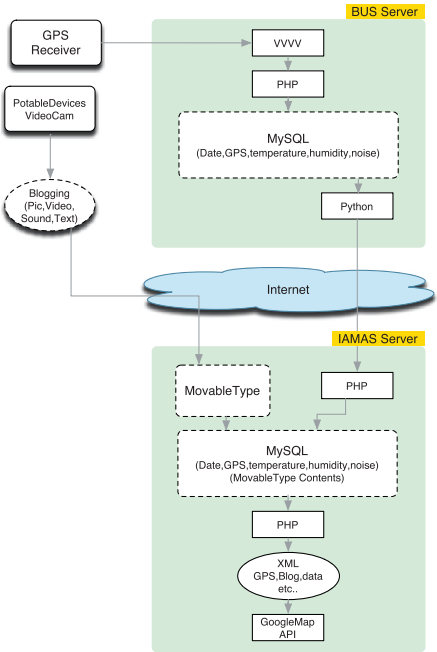
たたみ

バスの後部に設置された四畳の畳のスペースは、バス公開時には訪れた人とMobNautとの交流の場となりました。また、移動中はMobNautの休憩スペースとしても活用されました。

バス内に載せられた何よりも大切だったのは、やっぱりMobNautとMobLabを観に来たたくさんの人だったと思います。IAMASで開発したシステムはいたって平衡に、そして均一にMobLabを発展させました。その釣り合いのとれた技術を突き破っていくバスの移動やMobNautの作品は、MobLabをたくさんの体験へと発展させました。システムによって“ここ”という定点が可能となったとき、移動するバスやたくさんの人はそんな点からの距離を変化させ、魅力的な軌跡を描き出しました。それをやっぱり平衡に垣間見せたものが、ウェブ上で見ることができたバスの軌跡なのかもしれません。（廣田ふみ）

Mobile system : Website

MobLabのウェブ(www.moblab.org)は、プロジェクトの情報を公開するだけでなく、MobLab独自のアーカイブシステムとして機能しました。IAMASの情報システム研究開発チームは、移動するバスをインターフェイスとし、GPS、センサー、カメラで取得したデータをドキュメントとして公開、さらに各地のイベント会場をネットワークで結んだストリーミングシステムを開発しました。ウェブ上では、ブログやマッピング・システムを応用し、バスの位置情報を公開するとともに、移動することにより生産されていく情報や各地域での交流、出来事が発信されました。また、MobLabに先行して行われた数々の参照可能なプロジェクトを「リサーチ」として、「バス」「移動」「公共空間」「モバイル」「コミュニティ」「情報空間と現実空間」などのカテゴリーに分けウェブ上で公開しました。
このように、MobLabのウェブは、地理的・身体的な移動をともなう旅のプロセスと、それを迎える各地の人々との新たな出会いを記録していく共有可能な場として機能しました。そして、移動するバスは人々のコミュニケーションの場となる公共空間として発展しました。



IAMAS team memo

ウェブ上の地図にバスの軌跡を描くことを、あまりちゃんと考えていませんでした。小学生でもできる計算をして、百万くらいのポイントを記録していかなければならないと気づいた時はバス出発の2日前でした。焦りましたが、今考えてみると、あれは無意識のなかでハイになれるシチュエーションをわざと作り出していたのかもしれません。おかげで、その1日はとても濃密な時間を過ごせました。（山田齊生）

GPS system

GPSで取得された位置情報は、バス車内のサーバーからネットワークを介して配信され、ブログやマッピング・システムを応用し、ウェブで公開されました。

http://moblab.org/bustrack/index.php

Buslog

バスの位置情報は、MobLabサーバーへと配信され、Google Mapを利用し、ウェブ上でBuslogとして公開されました。また、この地図上ではMobNautのブログの書き込んだ位置が、バスの軌跡上でリンクとなって発信されました。

Blog

各MobNautとレポーター、ドライバーによって会期中随時更新されたブログは、写真やMobNautの新しいアイディア、旅の様子を公開する場所となりました。

http://moblab.org/blog/exonemo

システム開発には、モチベーションの維持がとても大切です。調査と議論を重ねて必要なのはわかっていても、「自分にとって何のため?(研究?、単位?、経験?)」とか逡巡しながら、頑張って作業を成し遂げなければなりません。開発できる数名が得意分野に応じて分担し、お互いの微妙な牽制と思惑の中で開発は進んでいくのでした。
そして、様々な困難と(十分ではなかったけど)テストを経て「完成」したシステムを載せて、ついにバスは出発するのだった。あぁ、気象情報のOpenDataは…。

(平林真実)

Reflections from the Inside
内側からの想い

私たちは、常に移動の中にいます。必ずしも現実的ではないとしても、いつもヴァーチャルのなかで世界を巡る旅の途上にいます。現実であってもヴァーチャルであっても、移動は現代社会のひとつのパラダイムになりつつあります。MobLabは、モバイル機器を装備した移動する環境におけるアートプロジェクトの可能性と限界を模索するものでした。現在、私たちが日常で直面する時間と空間の現実とヴァーチャル。MobLabは、その両面を横断し、その多様性を探るための軌道のようなものでした。特に移動しなければならないわけではないのに、ヴァーチャルであらゆる場所に行くことができる。そして、あらゆる場所に行くことができるのにも関わらずバスに乗って移動する。MobLabにおいて重要だったのは、これらのことが何を意味するのかということでした。

このことについては、プロジェクトに関わったみなさんが、それぞれユニークな考えをもっていると思います。そのため、ここでは、私がMobLabで経験したことについて簡単に説明します。MobLabのバスを外側から眺めると、その色鮮やかな様相によってだけでなく、多くの好奇心を刺激します。しかし、観客がこのプロジェクトを理解しようとすると、しばしば私たちの奇妙さに直面することになりました。実際、私たちは移動しているため、観客にとっては色々なところに押しかけては、すぐに立ち去っていくようなよそ者としての存在です。しかし、私たちが神出鬼没であったことで、興味深い出会いがありました。
些細なことかもしれませんが、私にとって重要な本質となったことは、移動は旅のひとつの側面にしか過ぎないということでした。モバイル・ラボラトリー(動く実験室)となったMobLabのバスは、道路を走り単に目的地に向かうだけではありません。動くバスの中では、目的地へ進みながらもガタガタと揺れ、エンジン音とGPSの装置から鳴る周期的な音が充満していました。もちろん技術的な困難に直面した時には、バスの移動も揺れもなくなったのですが。

こうした旅における不測の事態こそが、MobLabを世界のどこかへのヴァーチャルな旅とは本質的に異なるものとしました。ネットワーク上での旅は、自分自身によってすべての仮想空間をナビゲートすることができます。しかし、それはクリックするかしないかという、多少意識的な決定によって行われます。すべては選択次第で、人がどこかに向かって押し進められることや挑戦することはほとんどありません。一方、現実の旅では予想外の出来事に遭遇しました。私たちは、振動、ノイズ、油のにおいに直面しながらもMobLabの旅路を決めるIoziという素晴らしいドライバーのおかげで走り続けることができました。

また、私は移動によってポータブルなデジタル技術の可能性が広がることを発見しました。バスという乗り物から考えると、インターネットは、対照的にそれ以外のすべてが流動的（もちろんトンネルの移動中を除き）な中、情報の取得とコミュニケーションの確かな基礎であると感じました。動くという観点から、しばしば動的なメタファーを用いて説明されるインターネットは、実はとても静的であるということを発見することができました。ヴァーチャルはいつも同じところにあるのです。これまでよく旅をしてきたAGF（MobNaut）は、これを体感しているようで、インターネットは彼女の家であり、世界中に無線スポットがあるべきだと話していました。

路上を離れると思いがけないことがまた違う姿で現れました。旅のある日、他のMobNautと納豆のおいしさについて議論した時など、異なった見方に出会いおもしろく感じることがありました。特に興味深かったのは、技術へのアプローチの違いです。技術とその社会的関係性に対して西洋の批判的な考え方を教わった私にとって、MobLabでも使用されている私たちを監視するシステムについて言及することは当然のことに思えました。集団的な監視の時代において、バスにGPSを装備し、常にウェブ上で現在の位置を公開すること、MobNautが自ら、行うことすべてを写真や音、テキストにかかわらずブログに記録することは、明らかに批評な眼差しを要請するものです。しかしながら、日本側のMobLabメンバーはそれに対してむしろ肯定的で、茶目っ気のあるアプローチをしました。彼らは現状を改善するためにモバイル技術の可能性を使うことが重要であると考えていたようでした。

移動するMobLabは、何かに関する動く研究室というよりも、移動することに着目したリサーチ・プロジェクトとなったのです。アーティスティックな実践のためのプラットフォームとして、一時的に動くバスに乗り込むことを差異として取り込みながら、単に展示や制作のための動く空間ではなく。MobLabの開始から10日後には、私はその状態に一種の平常心を感じていました。変化し続けることに、慣れはじめていたのです。MobLabによって実現された、はかなくも素晴らしい世界に。

MobLab。それは精神の旅（マインド・トリップ）ではなく、身体の旅（ボディー・ジャーニー）。楽しんでいきましょう。

（シュテファン・リーケルス、ベルリン側コーディネート・MobNaut ）

MobLab

www.moblab.org

Deutschland in Japan 2005/2006 October 15 — November 6 2005

日独のメディアアーティストが全国をバスで巡回し、展示やイベントを行ったイベントを記録したものです。DVDのケースに収められた小冊子には参加アーティスト・関係者のコメントや旅の記録が綴られています。DVDには各地でのシンポジウムやイベントの記録がロードムービーとして収録されています。

形　態	中綴じ製本
サイズ	123mm×190mm
コンテンツ	MobLab：終わりのないシステム、 MobLabとは？、中継地、MobNaut、 インフォベース：バス-システム、モバイルシステム：ウェブサイト、内側からの想い
付録	DVD

This is a record of the exhibitions and events held by Japanese and German media artists that traveled the country by bus. The book stored in the DVD case is composed of the comments and travel records of participating artists and related parties. Recorded on the DVD is a road movie recording the symposiums and events held at each place.

Form	Saddle Stitch Binding
Size	123mm×190mm
Contents	MobLab: A Never-Ending System, What' s MobLab? An encounter in a way, MobNauts, Information base : Bus-System, Mobile system : Website, Reflections from the Inside
Appendix	DVD

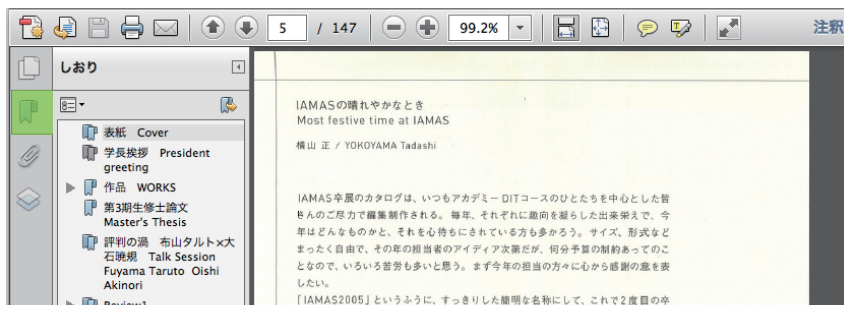
これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法｜How to use

PCで閲覧｜Via PC

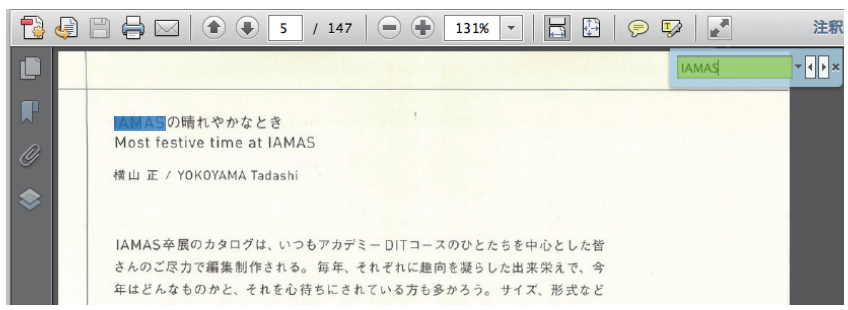
①目次の使い方
・Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
・Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

How to use table of contents
- For Adobe Reader
Access as table of contents using the“guidebook”function.
- For Apple Preview
Access the“sidebar”as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを
見つけることができます。
・Adobe Readerの場合
「編集＞簡易検索」もしくはコマンド＋F
・Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

Keywords or names can be found using the search function.
- For Adobe Reader
Edit → Simple Search OR Command + F
- For Apple Preview
Type into the search window.



iPadで閲覧｜Via iPad

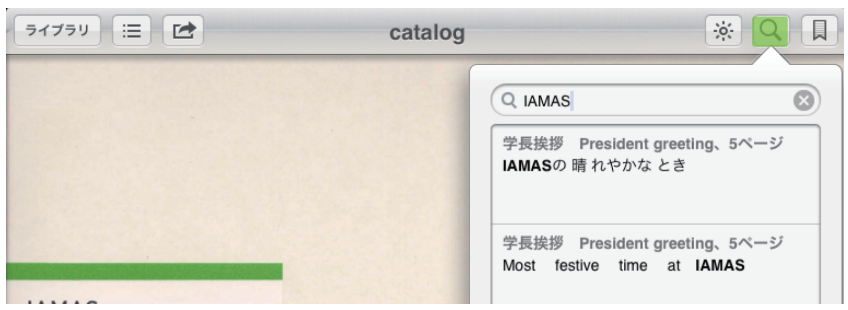
※iBooksでのご利用を推奨しています。
※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方
・メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents
- Access from the list display in the menu.

②検索機能で該当するキーワードや名前などを
見つけることができます。
・メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.
- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧｜　For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。
※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

モブラボ：日独メディア・キャンプ 2005
MobLab : Japanese - German media camp 2005

発行日
Issue

2012年1月再編
January. 2012

編集
Editor

鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography

萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks

河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor

前田真二郎　瀬川晃
MAEDA Shinjiro　SEGAWA Akira

発行
Publisher

IAMAS 情報科学芸術大学院大学
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2012