

藝大アーツ・スペシャル2016 障がいとアーツ



障がいと表現

12月3～4日の2日間にわたり、第6回「藝大アーツ・スペシャル2016～障がいとアーツ」を、COI拠点参画企業ヤマハ株式会社の技術協力により、藝大・奏楽堂で開催。約1,500名が来場した。

1日目は、視覚障がいのある演奏家と晴眼の演奏家による合同オーケストラを結成し、照明を完全に消した暗闇の中で公演する「ミュージック・イン・ザ・ダーク」のシリーズ3回目となる公演や、車椅子など多様な身体性を生かした舞踊グループ「みんなのダンスフィールド」と藝大生が共同制作したパフォーマンス「NOTE わたしの物語」が初演された。

2日目は、「障がいとファッション」をテーマに、デザイナーのコンジジュンコ、リオ・パラリンピック卓球選手の吉田信一を迎えトークセッションを行った。メイン・コンサート「聞こえる色、見える音」では、チリから招聘した片腕

のギタリストAndrés Godoy氏、全盲のソプラノ歌手・橋本夏季氏らが素晴らしい演奏を披露したほか、八王子特別支援学校、筑波大学附属視覚特別支援学校音楽科・桐が丘特別支援学校の生徒らがベートーヴェンの「第九」第4楽章「歓喜の歌」の合唱で藝大フィルと共演し、会場は大きな感動に包まれた。

さらに、聴覚障がいのある子どもたちが小太鼓の演奏でオーケストラと共演するという初の試みに際しては、「障がいと表現」「共感覚メディア」両研究グループとヤマハ株式会社研究開発統括部、筑波大学附属聴覚特別支援学校の共同研究により、音量や演奏箇所の楽譜をリアルタイムでiPadに視覚表示するシステムを開発。障がいと芸術表現における新たなイノベーション創出に大きな期待が寄せられた。

演奏支援アプリケーション開発 & 3Dプリンテッド・アニメーション



共感覚メディア

2016年12月4日に本学奏楽堂にて行われた藝大アーツスペシャル「障がいとアーツ」のメイン・コンサートに於いて、映像技術の分野から音を視覚的に表現する研究成果の発表を行った。

まず障がいと表現研究グループ、ヤマハと共同で取り組んできた聴覚障害者の演奏支援技術が今回のコンサートにおいて初めてiPadのアプリケーションとして披露された。共感覚メディア研究グループは、ヤマハから提供された音量を読み取るピックアップセンサーを介し、iPadで音量レベルの視覚化、ユーザーインターフェースを含めたシステムの総合デザインと実装を行い、筑波大学附属聴覚特別支援学校の子供達によるスネアドラム隊の演奏を補助。結果、音量とテンポもぴったりと合った藝大フィルとの協奏が実現された。

そして昨年コンサートに続き、横浜市立盲特別支援学校の生徒たちが制作した立体作品の映像化、という試みを新たな視点から再挑戦した。自分たちの手がけた作品が映像になって出てきた、ということで支援学校の生徒、関係者らに前回大変好評を受けたこの取り組みだが、障がいゆえに一番伝えたい作り手本人たちと映像を共有できないことが唯一、最大の心残りであった。そこで今回は、触覚を介すことにより少しでも映像を共有できないかという視点から、「触って見る」3Dプリンテッド・アニメーションの制作を行った。

フォトグラメトリー技術で立体作品を3Dデータとして取り込み、CGソフトで歩くアニメーションを付けるところまでは前回と同様の手法だ

が、そこから3Dプリンターで12フレーム分のオブジェクトデータを出力。8cm×8cmの土台に乗った真っ白な12体のミニチュア恐竜フィギュアを作成した。12体を正しい順番で並べると、約2ステップ、丁度ワンループの歩くモーションサイクルが完結する。恐竜が少しずつ足や尻尾を動かしながら歩くシーンを自由に触りながら想像してもらえるよう、12体のフィギュアは原型のオブジェと並んでコンサート会場内に展示された。

実際の映像としては、それらのミニチュア人形を少しずつ動かし並べ替えながら撮影し、約3分間のアニメーションを制作 — ペール・ギョント組曲の「山の魔王の宮殿にて」の演奏に合わせて上映した。リアルタイムで調整されオーケストラの音とぴったり恐竜たちが行進していく映像は、どこか暖かみのあるユーモラスな人形の表情も相まって、会場内から面白かった、楽しめたとの嬉しい反応が多く頂くことができた。音の視覚化や映像の触覚化など、感覚の垣根を越えていく試みはまだ始まったばかりではあるが、共感覚メディア研究グループはこれからも感覚と表現をつないでいくことを目指し、研究を続けていきたい。

クローン文化財が ミャンマー国立博物館の パブリックコレクションに

文化共有

世界三大仏教遺跡のひとつに数えられるミャンマー・バガン遺跡の壁画を複製した「クローン文化財」が、首都ネピドーのミャンマー国立博物館（2015年建設）のパブリックコレクションとして公開展示された。バガン遺跡の壁画の大部分は略奪、盗難、自然災害により損傷が著しく、2016年8月のミャンマー地震では約400基の仏塔に被害が生じた。今後、ミャンマー政府と連携して「クローン文化財」の活用による文化共有を推進することで、同国の観光産業育成や被災からの復興に貢献していきたい。



サイエンスアゴラ出展

文化共有

2016年11月3日（木・祝）～6日（日）に日本科学未来館ほかにて開催された「サイエンスアゴラ2016」に出展した（5日と6日に出演）。「サイエンスアゴラ」は科学と社会をつなぐ開かれた広場を意味する。展示ブースの企画テーマを「色彩のみみつ：融合と混在」とし、絵画を出発点として科学や地理や歴史の分野の知見に至る横断的学びへの入り口となるような展示を目指した。「ゴッホ色のクレヨンを作ろう」と題したワークショップは終始盛況で、幅広い年齢層の参加者が10色の顔料の中から好みの色を選んだり混色をしたりしたものや溶かしたみつろうに加え、型に流し込んでクレヨンを作成する体験を楽しんだ。



「アーツ・アンド・ロボティクス」

アパ
ロボ
ット
・
ミ
ニ
ン
グ

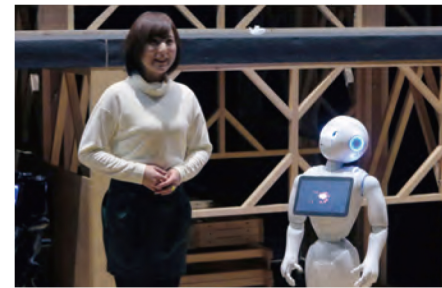
2016年度後期は、「アーツ・アンド・ロボティクス」と名付けた授業を開講した。この授業は、芸術系の大学としては、世界で初めてのロボットを使ったアートの可能性を探る講座である。

いまや、映像作品のない現代美術館は探す方が難しい。しかし、この状況は、ただかこの二十年ほどで完成された風景だ。

おそらく、今後二十年で、ロボットのいない現代美術館などあり得ないという時代が来るだろう。今後、様々なアーティストックなロボットが作られるだろうし、また、それを使ったインスタレーションも、普通に行われるようになるだろう。

実際の授業は、三チームに分かれてロボット操作を学び、音楽学部、美術学部など、それぞれの専門を活かしながら、作品づくりに取り組んだ。最終日の発表は、照明や音響にも工夫を凝らし、初年度としては期待していた以上の成果が上がったように思う。来年度以降、さらに講義内容を充実させて、作品の質向上にも努めたい。

あらためて、東京藝術大学で、このような授業を世界に先駆けて開講できたことを誇りに思う。



第16回全国障害者芸術・文化祭あいち大会にて ゲイジツのチカラ×東京藝術大学COI拠点 「触れる絵画・彫刻」展を開催

（12月7日～11日、愛知芸術文化センター）

文化共有

全国障害者芸術・文化祭は、障がいのある人の芸術および文化活動への参加を促進することや国民の障がいへの理解を深めることにより人びとの生活を豊かにすることを目的とし、毎年全国持ち回りで開催されている。その第16回あいち大会にて、「触れる絵画・彫刻」展を開催し、油彩画、壁画、香りつき浮世絵などの「さわられるクローン文化財」計11点を展示した。障がいのある方を含め多数の来場者があり、反応を調査するアンケートには322名の方から回答をいただいた。視覚障がいのある方が実物の凹凸を再現したクローン絵画に触れて鑑賞する場合、細かいタッチの集積からなる油彩画よりも、描かれたものの輪郭線が分かる浮世絵のほうが好ましいという声が開かれたことなど、今後のクローン文化財活用に向けた発見があった。



朝日新聞社

企画事業本部文化事業部長

堀越 礼子 氏

同部

吉羽 陶子 氏



－ 朝日新聞社の文化事業部はどのようなことを行う組織ですか。

朝日新聞は現在創刊138年になりますが、文化事業部は創刊の1年後くらいから花火大会、地域のイベント、文化催事などを社会貢献の一環として脈々と行ってきた歴史を持ち、現在は展覧会事業を中心に展開しています。戦後から「ミロのヴィーナス」展、「ツタンカーメン」展など、大きな話題となった海外の美術展を企画してきました。2017年の「ボイマンス美術館所蔵 ブリューゲル『バベルの塔』」展も、その流れの中にあります。海外展だけでなく、「国宝阿修羅展」などに代表される日本美術の展覧会も多数開催しています。時代の流れとともに展覧会のテーマも多様化し、現在は「ONE PIECE」展、「NARUTO－ナルト－」展、「ミッフィー」展など、漫画やキャラクターの展覧会も増えています。常に、時代の半歩先を行く意識をもって文化催事を創出・プロデュースしています。

－ 東京藝術大学COI拠点の参画企業として、どのようなかたちで協業していこうとお考えですか。

当社には、美術の名品などのコンテンツを国内外の美術館からお借りし、展覧会をプロデュースするノウハウがあります。展覧会には、普段は現地に行かなければ見ることのできない本物の美術品や文化財を目の前で見られるような機会をつくるという基本があります。そのうえで見せ方や演出の工夫をすることで、その展覧会でしか得られない体験を提供することが可能になります。例えば、日本のお寺の仏像など、普通は特定の角度からしか見ることのできないものを360°から見られるようにする、世界中に散らばっているある画家の作品が一堂に会する特別展を企画するなどです。

実物をしっかりと見せることを基本に置き、その先の可能性を探ることが、当社と東京藝術大学COIに共通する理念であるといえます。そこで、東京藝術大学COI拠点と協業して、コンテンツをいかによりわかりやすく魅力的にお客様に紹介するかという課題に取り組んでいきます。最先端の3D映像技術、VR、ウォークスルー、ロボットなどを応用して、共に新しいコンテンツを創り出せる可能性を感じています。

また、東京藝大COI拠点がオランダなど海外の研究機関と共同で取り組んでいるプロジェクトについても、当社の海外機関との長い信頼関係やネットワークでのお手伝いや、展覧会やイベントを創り出す力が活かせると考えます。ゆくゆくは東京藝術大学COI拠点で研究・開発

されていることそのものを展覧会というかたちで紹介することも目指したいと考えています。

－ 「バベルの塔」展における東京藝術大学COI拠点とのコラボレーションについて、見所をお聞かせください。

東京藝術大学COI拠点のもつ高精度の質感を伴う複製技術を用い、ブリューゲル作《バベルの塔》の巨大複製画を制作しています。

約300%まで拡大することにより、細部までどれほどの緻密さで描き込まれているかが実感されます。例えば、《バベルの塔》の画中には1,400名もの人物が描かれていますが、これを約300%に拡大しても、しっかりと人間のかたちをしていることに驚かされます。

また、画中のバベルの塔を3DCGを用いて立体的に表現する映像コンテンツは、ブリューゲルが直接には描いていないバベルの塔の内部にまで想像力を及ぼし、私たちを誘います。展覧会場で実物鑑賞の後に見られるこの映像には《バベルの塔》を紐解く語りも添えられ、より奥行き深い鑑賞体験をもたらしてくれるものとなるでしょう。

－ 2020年に向けての展望をお聞かせください。

2020年は東京オリンピックの開催年で、世界中の人びとの目が日本に向く貴重な機会です。前回の東京オリンピックが行われた1964年は、奇しくも172万人を動員した「ミロのヴィーナス」展の年であり、そのころから海外の文物が日本で盛んに紹介されるようになりました。現在は次の東京オリンピックを控え、日本の美術・工芸やクールジャパンを世界にアピールしていく機運が高まっていますので、その一助になりたいと考えます。

オリンピックに向けて多言語化、バリアフリー化、ユニバーサル化といった転換も強く意識される流れがあり、東京藝術大学COIと協業して、新しいテクノロジーやメディアの研究開発と社会実装を加速的に実現させていくことを目指します。当社で年間に4～5回企画開催している大型の展覧会では、何十万人もの様々な人びとがひとつの場所に集うリアルイベントの場が出現します。その機会を藝大COIの研究開発の実験場として、且つお客様にとってもプラスアルファの付加価値となるような新鮮な体験が展開する場として、プロデュースしていきたいと考えています。

