

東京藝術大学 COI拠点



メディア映像

「東京藝術大学 ゲーム学科(仮)」展

東京藝術大学にゲーム学科ができたとしたら?という設定のもと、COI拠点と大学院映像研究科の主催で「東京藝術大学ゲーム学科(仮)」展が開催された(2017年7月21日~30日、24日は休館日)。会場となった大学美術館陳列館は連日多くの来場者が訪れ、ゲームを楽しむにぎやかな笑い声に包まれた。中には立教池袋中学校・高等学校数理研究部の先生と生徒40名が来場してヴァーチャルリアリティに関する技術的な質問をしたりと、芸術と科学の融合を推進するCOIらしい訪問者もあった。

陳列館1Fでは、アニメーションの世界観から出発してゲームを作る「A to G」(Animation to Game)プロジェクトの作品を展示した。「見なれぬ儀式」(薄羽涼彌)は、元のアニメーションから静謐な世界観を引き継ぎつつ、物理演算でシミュレートされたラグドールを操って空間を進んでいくゲームである。CGアニメーションでは自分で作り込んだ以上の動きが起きないという、作り手であればこそ直面する意識に向き合い、物理演算を取り込むことで意図しない振る舞いが起きるゲームにした。南カリフォルニア大学(USC)から協力出展した「Santiago」(Brenda Chenほか)は、触覚フィードバックが視覚と一致する先進的なVR作品である。魚のような彫刻に手で触れると、VRで見えている世界ではその彫刻の眼が光ったりサイケデリックな色彩に変わったりする。「Z」(瀬尾宙)は積み木にプロジェクションしたときに正しく見える映像をプロジェクターから投影して、後から積み木を置いていくことで3Dのプロジェクションマッピングを完成させるパズルゲームである。映像と実物の積み木がぴったり一致するときの知的な面白さが人気であった。

その他にiPadでタッチすると思わぬ連鎖反応が起きる「here AND there」、部屋の中の妖怪を見つけるとストーリーが進む「鞍馬の火祭り」、夢の中の暖かい家から吹雪で遭難しかけている現実にライチョウが引き戻してくれる「雪山のライチョウ」、部屋の中のミュージシャンやランナーに憑依していく「Zone Eater」、高速道路を構成する人工物が自活して育つ「群生地放送」など、それぞれ元のアニメーションの世界観から発展させたゲームを展示した。

(→中面へ続く)

Arts & Science LAB. COI news

RYOUI

Vol.10

発行：2017年9月15日
編集：荒井経、保坂理和子、鶴持由起夫
制作：塚田史子、平論一郎
発行者：東京藝術大学COI拠点
東京都台東区上野公園12-8 東京藝術大学 Arts & Science LAB.
Tel:03-5525-2464 Fax:03-3555-8709
Mail:coi-info@ml.gedai.ac.jp Web:https://innovation.gedai.ac.jp
紙：F・S



「芸術」ゆえの「食」研究

東京藝術大学COI拠点
特任研究員

大島 今日

「食」と「芸術」には、多くの共通点

多くの芸術家が「文化の継承」や「自然を尊ぶ」畏敬を芸術作品に表し、そして継承していく姿勢は「食」に通じる。

「人をもてなす食」懐石料理では、玄関から室内に至るまで、美術品や季節を感じさせる花や草木の装飾、日本庭園から注がれる木漏れ日や風、料理と調和した陶芸皿や漆器など、「演出」には「芸術」が絶えず寄り添っている。

また食体験は、「味覚」「嗅覚」「視覚」「触覚」「聴覚」など「五感」という「感性」を「感動」に変えることができるという点でも「芸術」と近似する面を合わせ持つ。

「発酵」と「色」をテーマに

今回の発表の場では、「発酵」と「色」をテーマに料理を提供した。

日本の発酵食品「麴」を使い、食材に含まれるデンプンやタンパク質を分解して旨味や甘味を引き出す工夫を試みた。麴は肉を漬けると軟らかくなる働きを知っていたと機会と捉え、加熱すると固くなる肉の部位を敢えて使用した。

食材の「色」にも注目し、「ファイトケミカル色」を中心に発表を行った。「ファイトケミカル」とは、植物が紫外線や昆虫、乾燥、湿気などの外敵要因から、食物自身を守るために備えた、色素や香気、渋み・苦みなどの機能性植物栄養素といわれている。

「ファイトケミカル」や「色」についての説明を表示したところ、多くの来場者に関心を持っていただくことができ、発表の成果を感じることができた。



麴マリネのローストビーフと豆麴マリネの野菜ロースト

大田区立龍子記念館
伝俵屋宗達
《桜芥子図襖》の複製と活用

文化共有



大正から昭和にかけて活躍した日本画家・川端龍子の旧邸宅内持仏堂を飾っていた襖絵、伝俵屋宗達《桜芥子図襖》は、現在は持仏堂から取り外され収蔵庫にて保管されている。

この度、同襖絵の2次元および3次元の高精細データを取得し、川端龍子の没後50年記念の一環としてクローン文化財を制作し、11月3日より開催される川端龍子没後50年記念展覧会(大田区文化振興協会設立30周年記念)にて公開する。金箔や絵具の盛り上がり、金属の引き手を再現したクローン文化財は、展覧会後には持仏堂にて常時一般公開し、教育普及ならびに観光への活用が期待される。



伝俵屋宗達《桜芥子図襖》

《成果の一般公開》

没後50年特別展「龍子の生きざまを見よ!」
会期：平成29年11月3日(金・祝)～12月3日(日)
場所：大田区立龍子記念館

はじめに、ゴッホの《自画像》の色彩表現にも見られる「視覚混合」のしくみや、油絵具や日本画の絵具の成り立ちについて、理解や関心を深めてもらうための講義を行った。その後、実際にクレヨンを作成する体験と、フロッタージュの原理を利用して絵を描く「刷り絵」の制作を行った。参加者へのアンケートでは、自らの手でクレヨンを作れたことを喜ぶ回答が多数あった。また、「みつろうでほかのものを作ってひみつをしりたい」「ゴッホのおきにいりでつかっている色を知りたい」など、興味の広がりを窺わせる感想も見られた。

ら、脚本・演出・音楽・美術・照明・映像・衣装をひとつひとつ丁寧に創作した作品である。

5月の公演では、12月に「障がいとアーツ」内で発表された「Note -わたしの物語-」からさらに学生たちが稽古場に何度も赴いてブラッシュアップを重ね、再演となった。

物語のあらすじは、障がいのある絵本作家が自らの障がいを隠して作家活動をしている中、ある日スランプに陥り、旅や出会いによってその危機を乗り越えていくというもの。第1部「だれかの街」、第2部「あなたとの街」、第3部「わたしの街」の三部構成で、場面ごとにソロ・ダンス、ペア・ダンス、群舞まで多種多様な舞踊が繰り広げられる。車椅子に乗った主人公が舞台に現れ、自分のノートを空いばいに広げるところから物語は始まる。

音楽はそこに寄り添い、映像が物語に奥行きを与える。まさに障がいを超えて、共に創り上げたひとつの舞台であった。



江戸川区子ども未来館
子どもアカデミーにてワークショップ開催

文化共有

7月28日、「色彩のひみつ 顔料とみつろうでクレヨンをつくらう」と題したワークショップを江戸川区子ども未来館で開催した。事前に参加を募り抽選で選ばれた江戸川区の小学3～6年生の計16名が参加した。

「ノート-わたしの物語-」

障がいと表現

2017年5月14日、光が丘IMA HALLで多彩な身体性を生かして踊るインクルーシブ・ダンスグループ「みんなのダンスフィールド」による「まる たす ノート」の公演が開催された。二部構成になっているこの公演の第2部の「ノート-わたしの物語-」は、本学演奏芸術センター開講授業「障がいとアーツ」の受講生たちと一緒に創作したものを再演した。

「障がいとアーツ」の受講生は、毎年障がいのある方々と美術や音楽の様々な共同制作を行い、その集大成となる作品を12月演奏堂で開催される「障がいとアーツ」の舞台で発表している。「障がいとアーツ2016」では、多彩な身体性を生かして踊るインクルーシブ・ダンス・グループ「みんなのダンスフィールド」とコラボレーションをし、本学学生たちが彼らのために創作したオリジナル作品「Note -わたしたちの物語-」が発表された。

本学学生が「みんなのダンスフィールド」の稽古場に通い、障がいのあるダンサーたちの要望を濃やか取り入れ、様々な意見を聞かせなが

ダンスプロジェクト始動

ロボット・パフォーミングアーツ

昨年度、大好評を得た梅田宏明さんのダンス公演に関して、今年度ははいよいよ、完全芸大オリジナル版の作品制作に向けて、プロジェクトチームが動き始めた。

これは、共感覚メディア研究グループとロボット・パフォーミングアーツ研究グループの共同企画で、若手研究者と梅田氏が、球形ホールを最大限に活用するために何が出来るかをゼロベースで話し合い、情報交換するところからスタートしている。

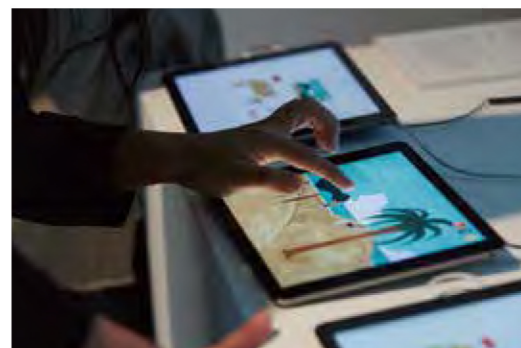
当面、来年2月のTPAM(日本最大の芸術見本市)への参加を予定しており、ここで、小品だが世界を驚かすような作品を発表したいと願っている。もちろん芸術のことだから、予定通りにことが進むとは限らない。逆に「小品」と書いたが、意外な大作になるかもしれない。

いずれにしても、将来的には東京藝大のキラコンテンツとして、ここでしか観られない作品を育てていきたいと考えている。

< 表紙記事 >

「東京藝術大学ゲーム学科(仮)」展

メディア映像



(→表面から続く)

陳列館2Fでは「FINAL FANTASY XV」を手がけたスクウェア・エニックス第2ビジネス・デザイン部門から、同ゲームの企画書、ストーリーボード、制作過程で作られたモンスターの模型などが出展された。チームメンバーが体験を共有するために、サファリパークまで出かけて行って野生動物を間近に見るツアーを行なった映像記録も展示された。会期中の週末には、第一線で活躍するアーティストやデザイナーによるFFXV講座全6回が行われた。平日の4日間にはUSCのアンドレアス・クラツキー教授によるワークショップ「遊びを彫刻する」が開催され、モノをインタフェースにして遊べるシステムを試作した。最終日には音楽学部の学生・卒業生による弦楽五重奏で「FINAL FANTASY XV 東京藝大スペシャルコンサート」が行われた。一時間にわたって数々の楽曲が演奏されると、ゲームの場面が蘇ったと大きな拍手が湧いた。初日の開校式でご挨拶をいただいた澤和樹学長から、(仮)が取れることを期待したいとお言葉をいただいて無事閉校式を終えた。

9日間の会期中に合計3,045人の来場者を得ることができたことは、「ゲーム学科」の本格的な始動に向けて大きな動機となった。



弦楽五重奏による「FINAL FANTASY XV 東京藝大スペシャルコンサート」



シルクロード特別企画展

「素心伝心 クローン文化財 失われた刻の再生」開催予告

文化共有

2017年9月23日(土)～10月26日(木)、東京藝術大学美術館3Fにて「素心伝心」展を開催する。古代シルクロードの中で、唯一無二の歴史的・芸術的価値が認められながら惜しくも消失していたり、実物を鑑賞することが難しい文化遺産をクローン文化財として甦らせ、空間・形状・素材・質感・色を忠実に再現

する。また、本COI拠点参画機関の株式会社JVCケンウッド、ヤマハ株式会社、株式会社竹尾、小川香料株式会社などとともに、立命館大学COIアクティブ・フォー・オール拠点の協力を得て、現地で撮影した映像、臨場感のある音を展示に活用するなど、五感でシルクロードの世界を体感できる展覧会を試みる。



ベネッセグループ COI参画プロジェクト担当

小野 祐輝 氏 龍 千恵 氏

多摩センター、家族連れで賑わう駅前を抜けほどなくすると、左手にBenesseと表示のあるビルが見える。入口には現代アートの数々、21階建ての最上階にはプラネタリウムも完備しており、地域の方々や子どもたちにも親しまれている。地域に開かれ、人々の暮らしに寄り添うことを目指している。ベネッセグループのCOI参画プロジェクト担当 小野祐輝さん、龍千恵さんを訪ねた。

ー 2015年の参画以降、藝大COI拠点の中では、現在3つのプロジェクトが進行していますね。

ご存じのとおりベネッセグループには複数の事業領域があります。その中でどのような取り組みであればCOIの趣旨に叶い、東京藝術大学という日本屈指の大学や参画企業と効果的なコラボレーションができるか、まずはその検討からスタートしました。藝大の特性やコンテンツを最大限に生かした新しいモデルを提案できないか、経営陣自ら藝大に足を運んでプレゼンテーションに耳を傾け、担当者間で協議を重ねた結果、現在①発達障がい支援、②コミュニケーション教育、③高齢者施設におけるQOL向上、にターゲットを絞り、研究開発を進めています。

ー 発達障がい支援ワークショップは、2017年9月で3回目を数えます。

藝大COIの「障がいと表現研究グループ」、「共感覚メディア研究グループ」との協働は、(公財)ベネッセこども基金の趣旨、理念にとっても近いものです。ベネッセの教育の知見と藝大さんの圧倒的にクオリティの高いパフォーマンス、という現存するリソースをかけ合わせ、さらに“療育”の専門性を組み合わせるとより効果的なワークショップが構築できるのではないかと考えました。ベネッセの有するネットワークを活用し、発達心理学と応用行動分析によるサポートを行うNPO法人にも加わっていただくことで、より効果的で豊かな内容に進化していると感じています。第3回からは、金沢大学子どもこころの発達研究センターとの連携により、医学的な知見も活用していきます。今後は自治体・行政とも協働し、地域における継続的な保護者支援の新たな枠組みのモデルづくりを目指します。

ー もう一つ特徴的な試みとして、芸術の知見とコミュニケーション教育のコラボレーションがあります。

2020年は、オリンピック・パラリンピックの開催年であると同時に、教育の分野では学習指導要領改訂、大学入試改革、という大きな節目の年でもあります。これまで文章表現力の向上や読書教育など、コミュニケーション力の向上に対するアプローチはありましたが、今回の学習指導要領改訂では「より主体的で深い学び」、アクティブラーニングが強調されています。プログラミング教育の必修化などの動きも見据え、藝大COI「ロボットパフォーミングアーツ研究グループ」と協働することによって、この新しい学びの領域に演劇というユニークな視点から

切り込み、これまでベネッセ単独ではできなかった、より進化した教育モデルの開発に取り組んでいます。

ー シニアと芸術の観点では、ベネッセの高齢者施設における取り組みがユニークです。

(株)ベネッセスタイルケアは、関東近隣を中心に、全国に高齢者施設を展開しています。今年度はその中の一施設で、藝大COI「文化共有研究グループ」の開発した「クローン文化財」を活用した新たな共同研究を開始しました。「クローン文化財」は、目の前で高精細な文化財を見ることができるだけでなく、手で触れて感触まで確かめることができます。ご入居者様はみな豊かな人生経験を重ねてこられた方々ですから、かつて訪れた美術館の作品が目の前に現れると、失われていた記憶や関連する物語が蘇り、早速笑顔で会話が弾む場面も見受けられます。また施設スタッフにとっても、クローン文化財の展示やギャラリートークで、ご入居者様と共有できる話題が増えてきます。今後はベネッセシニア・介護研究所の知見も活かし、芸術と高齢者の生きる意欲の関係を継続的に明らかにし、新たなモデルの構築を目指しています。

ー お話を伺っていると、藝大COI拠点では幅広い年齢を対象に取り組んでおられますね。

それはもしかすると、芸術が年齢や対象を選ばない、ということかも知れません。ベネッセはこれまで芸術大学と共同研究開発を進めた経験はあまりなく、今回のCOIにおける藝大さんとの取り組みは刺激や発見が多いです。発達障がいの子どもたちへの音楽・映像ワークショップという場の創出、学齢期のコミュニケーション教育、高齢者施設におけるご入居者様の生活の質的向上、いずれも芸術と深い関係があることに改めて気づかされたように思います。2020の教育改革やその後の人々の暮らしの変化を見据え、現在COIで取り組んでいる活動のエッセンスが将来のビジネスモデルへ繋がるとよいと思っています。



「発達障がい支援ワークショップIN横浜『音と光の動物園』」