

東京藝術大学 COI拠点

「感動」を創造する

芸術と科学技術による
共感覚イノベーション

東京藝術大学COI拠点は、文部科学省及び科学技術振興機構が実施する産学連携プログラム「革新的イノベーション創出プログラム(COI STREAM)」において二年間のトライアル期間を経て、平成27年度よりビジョン2「豊かな生活環境の構築(繁栄し、尊敬される国へ)」を実現する拠点として採択された。COIプログラムは、10年後の社会を見通した革新的な研究開発課題を特定した上で、企業や大学単独では実現できない革新的なイノベーションに産学連携で取り組むとともに、イノベーションを創出するプラットフォームを我が国に整備することを目的としている。

本拠点は、「感動」を創造する芸術と科学技術による共感覚イノベーションをテーマに、芸術、歴史、科学分野の成果を統合した高精度な文化財複製や映像コンテンツの制作による新しい産業の創成と様々な教育体験システムの構築などの「文化を育む」研究と、ロボットを活用した教育、医療、福祉への貢献や、芸術に触れる感動を障がい者から学び、すべての人々に夢をもたらす共生社会の実現を目指す「心を育む」研究を実施する。さらに、2020年のオリンピック・パラリンピックにむけて、スポーツと芸術を通して新たな「感動」を創造するコンテンツおよびプログラムを立案するとともに、日本の多様かつ斬新な文化資源の効果的な活用と発信を行う。

HYOUTHE

Arts & Science LAB. COI news

Vol.1

発行:2015年11月16日(月)

編集:荒井経、平論一郎、田中真奈子、保坂理和子、鏡持由起夫、伊藤久美子

制作:平論一郎、大久保篤

発行者:東京藝術大学COI拠点

問合せ:東京藝術大学COI研究推進機構

〒110-8714 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: <http://innovation.gedai.ac.jp>

東京藝術大学COI拠点

「感動」を創造する芸術と科学技術による共感覚イノベーション

■ 実施体制

PL：菅原隆幸（株）JVCケンウッド映像事業統括部長／新事業技術戦略部長）
RL：宮廻正明（東京藝術大学大学院美術研究科教授／社会連携センター長）

中核機関：東京藝術大学
中心企業：（株）JVCケンウッド
参画機関：大阪大学、名古屋大学、京都大学、情報通信研究機構（NICT）、（株）ベネッセホールディングス、ソフトバンクロボティクス（株）、（株）Makers、（一財）NHKエンジニアリングシステム、（株）NHKエンタープライズ、（株）NHKプロモーション

SPL：松下功（東京藝術大学副学長／演奏芸術センター教授）
伊東順二（東京藝術大学社会連携センター特任教授／副センター長）
平田オリザ（東京藝術大学COI研究推進機構特任教授）

SRL：荒井経（東京藝術大学大学院美術研究科准教授）

■ 研究開発テーマ

文化共有研究
GL：三橋一弘（東京藝術大学社会連携センター特任研究員）
科学技術の進歩に伴う2D/3D撮像と印刷に芸術家の視点と伝統的な技術の高精細複製を効率的に制作するとともに、様々な時代や地域の文化財が時空を超えて集結した「感動」の場を提供する。

共感覚メディア研究

GL：桐山孝司（東京藝術大学大学院映像研究科教授）
質感を表現した印刷技術と3D印刷技術の組み合わせにより、映像、音響、振動が連動するインタフェースを開発し、視覚、聴覚、触覚などを同時に刺激する様々な芸術コンテンツを開発する。

ロボット・パフォーミングアーツ研究

SPL/GL：平田オリザ（東京藝術大学COI研究推進機構特任教授）
最先端のロボット・パフォーミングアーツ作品の制作と上演を行う。また、教育コンテンツを開発するとともに、ロボットによる新たな観光拠点の開発や、障がい者支援、福祉、医療分野への貢献を目指す。

障がいと表現研究

GL：新井鷗子（東京藝術大学社会連携センター特任准教授）
障がい者の創り出す芸術の力から学ぶことを通して「感動」と脳機能の関連性を探索しながら、すべての人々に夢をもたらす共生社会の実現を目指す。

2020構想

SPL/GL：伊東順二（東京藝術大学社会連携センター特任教授／副センター長）
2020年の東京オリンピック・パラリンピックにおいて、スポーツと芸術を通して新たな「感動」を創造するコンテンツおよびプログラムを立案するとともに、日本の多様かつ斬新な文化資源の効果的な活用と発信を実践する。

注）

PL：プロジェクトリーダー
RL：研究リーダー
SPL：サブ・プロジェクトリーダー
SRL：サブ・研究リーダー
GL：グループリーダー

むけて活発な意見交換が行われた。

産学官連携棟「Arts & Science LAB.」は、東京藝術大学COI拠点が研究開発を行う施設で、地下1階、地上4階の床面積1,412㎡。1階は研究成果を発信する公開スペース、B1階はロボット・パフォーミングアーツ研究および共感覚メディア研究スペース、2階は文化共有研究スペース、3階は拠点運営に関わる教員研究室、4階には身体表現の実験実践を行うスタジオと、ドーム映像のコンテンツ開発を行うための球形スクリーンが備えられている。

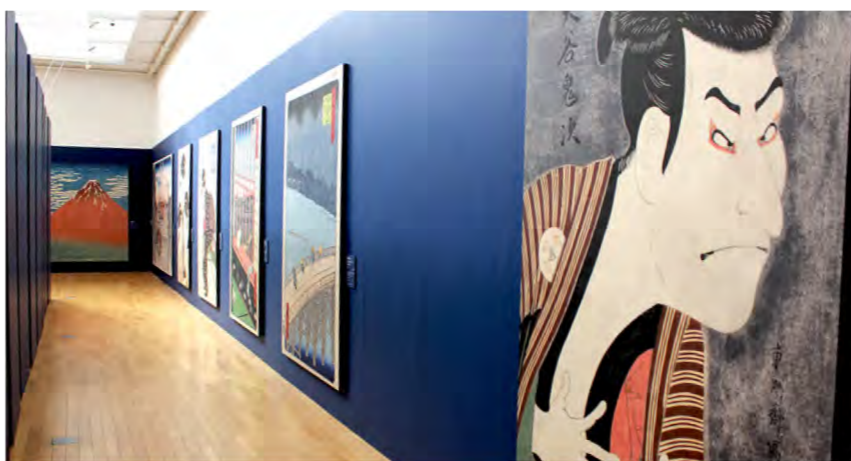
東京藝術大学では「地域資源等を活用した産学連携による国際科学イノベーション拠点整備事業」として、産学官連携棟「Arts & Science LAB.」を上野キャンパス内に新設した。2015年5月25日に開催した開所記念式典は、声と映像のファンファーレで幕開けし、宮田亮平学長の式辞、本施設の企業側代表者である株式会社JVCケンウッドの河原春郎代表取締役会長兼CEOの挨拶、文部科学省の川上伸昭科学技術・学術政策局長およびCOIプログラム・ビジョン2 横田昭ビジョナリーリーダーからの来賓祝辞があった。当日は、文部科学省、国立研究開発法人科学技術振興機構、COIプログラム参画企業関係者など約50名が出席し、拠点の将来に



宮田亮平学長



河原春郎氏

展覧会 ハイカラー覚醒するジャポニズムー
ボストン美術館スポルディング・コレクション

2015年4月25日より、東京藝術大学COI拠点の成果発表として、展覧会「ハイカラー覚醒するジャポニズムーボストン美術館スポルディング・コレクション」を東京藝術大学大学美術館陳列館において開催した。世界で最も美しいと称されるボストン美術館所蔵「スポルディング・コレクション」の浮世絵は、製糖業で巨万の富を成した米国人・スポルディング兄弟が収集した約6,500点に及ぶ。一般公開を禁止された同コレクションは、約一世紀もの間ほとんど人目に

触れることなく、鮮やかな色彩を保ったまま収蔵庫の中で眠り、「浮世絵の正倉院」とも言われている。本展覧会では、現代的なジャポニズムをテーマとし、ボストン美術館とNHKプロモーションが共同で保有する同コレクションの高精細デジタル画像データをもとに、東京藝術大学の文化財複製特許技術による高精細複製や4Kアニメーション作品を展示した。また、関連企画として開催した宮廻RL、伊東SPL、NHKプロモーション牧野氏によるギャラリートークには多

Arts & Science LAB.竣工記念フェスティバル
色舞奏

2015年5月29日より三日間、東京藝術大学奏楽堂においてArts & Science LAB.竣工記念フェスティバル「色舞奏」を開催した。「色舞奏」は、美術・音楽・映像・身体表現という多様な芸術表現を培ってきた東京藝術大学に、ベルリン・フィル シャルーン・アンサンブルを迎え、日本を代表する歌舞伎役者である坂東玉三郎（本学客員教授）氏の舞や、世界的な和太鼓奏者である林英哲（本

学客員教授）氏の演奏を融合することで新しい「感動」の姿を追求した総合的な芸術表現の公演。民族や国境を超越した東西文化の融合、時間を超越した新古の文化の融合を現出した。

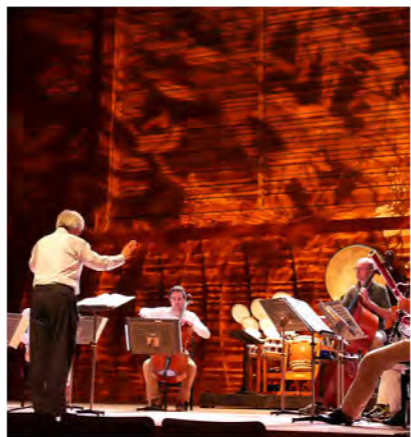
プログラム：

5/29 林英哲：《三つ舞》、松下功：和太鼓協奏曲第1番《飛天遊》、第2番《天地響應》

数の来場者が訪れ、浮世絵に描かれた江戸の暮らしや独特の文化についての話に耳を傾けた。短い展覧会期ながら7,697人もの来場者があり、盛況のうちに幕を閉じた。

江戸文化の粹である浮世絵は「UKIYO」と表記されるように、海外においても高い評価を受けている。また、本拠点が実施した一般対象のアンケート（N=399）では、「日本を代表する芸術として思い浮かぶのは？」という問いに対して85%が浮世絵を選択回答したように、浮世絵は日本文化の代表的な芸術の一つと認識されている。2020年の東京オリンピック・パラリンピックを控え、日本の芸術文化の伝統的な文脈を俯瞰し、改めて日本文化とは何か、日本的とは何かを問い直す時期がきている。

会期：2015年4月25日（土）～5月13日（水）
10:00～17:00（入場は16:30まで）
休館日：月曜日（5月4日は開館）
会場：東京藝術大学大学美術館・陳列館1階および2階
観覧料：無料
主催：東京藝術大学COI拠点
協力：東京藝術大学アートイノベーションセンター



5/30、31 松下功：《海へ、そして夢に》、ラフマニノフ：《チェロ・ソナタ》ト短調 Op.19より第3楽章〈アンダンテ〉、シューベルト：《八重奏曲》へ長調 Op.166,D.803

主催：東京藝術大学COI拠点

協力：東京藝術大学音楽学部、演奏芸術センター、社会連携センター、アートイノベーションセンター

フェルメールと芭蕉

伊東順二 SPL

先日、私の講義「社会基盤としての芸術」のゲスト講師として友人の生命学者福岡伸一氏に来ていただいた。福岡氏とは彼が最近取り組んでいるヤン・フェルメールの複製画による全体像の再現企画「光の王国」展の監修を第一回から務めている関係で、そのこともあり、当日は前半が専門の生命科学の話、後半は彼ならではのフェルメール論を語ってもらった。中でも「生物と無生物のあいだ」と自身の著作にもあるルドルフ・シェーンハイマーの動的平衡論を直接お聞きしたことはとても興味深いことだった。

シェーンハイマーは近年まであまり知られていなかった科学者であるが、福岡氏の著作がベストセラーになるなどようやく日本でも関心が高まっていることはとても喜ばしい。1898年にベルリンで生まれ、ベルリン、ライプツィヒ、フライブルグの各大学で学んだあと1933年にコロンビア大学に移り、生物化学を研究し、ついに従来の食と人体の連鎖の神話を打ち破る新陳代謝による平衡状態の間に生命が存続するということを、安定同位体を用いて実験をして証明した。彼自身は40年代に入って残念なことに自殺してしまうのだが、50年代に入ってDNA構造の解析が進み、80年代に分子生物学が活性化すると、シェーンハイマー理論の重要性は増すばかりなのである。

動的平衡つまり、細胞や分子が固定化して生命が持続するのではなく、それ自体が代謝を繰り返す、つまり生まれ変わり続けながら生命が維持されるとすれば、滅亡と再生を繰り返す変化の中に生命は存在するということになる。

人体だけでなく、生きるものすべて、もしくは宇宙についての概念まで変化させよう発想を具体的な実験で証明したシェーンハイマーの業績にも敬服させられるが、聞きながら、私はなぜか芭蕉のことを思った。「不易流行」変わりゆくことにこそ本質を見ることを私たちは17世紀以来ものの見方に取り入れている。しかし、実証は20世紀の西洋を待たねばならなかった。それが今までの日本の問題だし、これからの可能性だと思っている。

INTERVIEW

松田純平氏 (株式会社Makers' COO)

東京藝術大学COI拠点参画企業である株式会社Makers'が運営するシェア工房「Makers' Base」を訪ねた。目黒駅から徒歩7分。元工場を改装した3階建800㎡の大型施設を構える。2013年秋にスタートしたこの工房では、木工/金工/陶芸/縫製/テキスタイル/デジタル加工の6領域を展開。100を超える機器と専門スタッフによる指導。未知の機器をゼロから学び、習得することで創造性の幅を広げられることが最大の特徴。施設利用、ワークショップ、オーダーメイドと3つのサービスを展開する。利用者の約6割が、藝大・美大出身のプロ・セミプロのクリエイターとのこと。2階の受付には1匹の犬。とても人懐こく、受付係の一員だそう。工房見学の後、3階にあるカフェテリアで松田氏にお話を伺った。



——なぜシェア工房を立ち上げたのでしょうか。

松田 もっと個人や小さな組織が、活躍できる世の中を作りたいという考え方が原点です。手触りのある仕事を積み重ねていくことで価値を得られる、そういう働き方をする人がもっと増えてもいいのではないかと思います。時代の流れを加味すると「モノ作り」という領域でそのような活動を行うことが、最も価値が高いのではないかと考え、工房設立に至りました。当初のビジョンは、藝大・美大の卒業生などが、自分のやりたい「モノ作り」に取り組めるように、その手助けの場をビジネスにすることでした。

——オープンからまもなく2年となる現在は、会員数3,000人、昨年のワークショップの参加者は1万人に達したとお聞きしましたが、ここまでの流れは順調だったのでしょうか。

松田 どのようにして工房の利用を促すか、どのようにして作り手にとって良い環境にするか、始めは試行錯誤の日々でした。場所があつて機械があれば、すぐに人が集まるという訳ではありませんでした。

——現在の状況に繋がるきっかけのようなことがあったのでしょうか。

松田 ファッションに特化したワークショップが、まずひとつのきっかけでした。オリジナルの指輪を作るワークショップに、宣伝を

してなかったにもかかわらず、毎回予想以上の応募がありました。これは「モノ作り」に軸があるのではなく、「ファッション」の部分に需要があることに気がつきました。そこで、ワークショップは会員の方が独自のテーマを決めて主催し、Makers' Baseはプロモーションの代行と場所の提供をする、という仕組みを作りました。

——工房でワークショップの全てを企画運営するのではなく、外部に開放するということですね。

松田 僕達が目指すサポートとは、制作場所の提供だけではなく、ここを拠点にして、所属のクリエイターが活躍できるような機会を作っていくことです。クリエイターにとっては、作ったものをどう売ることが課題ではありますが、そのひとつ手前のところ、ワークショップという領域には予想以上に市場があり、収入につなげていくことができる。まず僕達でその道筋を開拓し、それをクリエイターに開放することで、ひとつのビジネスモデルが出来ました。

——最近のブログの内容では、ワークショップの他に、イベントなどのレポートも増えたようですが。

松田 勉強会や小さなコンテストを通して、クリエイティビティを高めていく。その様子を発信することで、より優秀なクリエイターが集う場所にしたいと考えています。

そして、ここで作ったものを販売するところまでサポートをする、クリエイターのプロダクションのような立ち位置になれるのではないかと考えています。海外のイベントや、国内の百貨店への出店などのように、個人では難しいことを僕達でプロモートするのも、その取り組みのひとつです。

——東京藝術大学COI拠点では「芸術の事業化」を推進していますが、「クリエイターのプロダクション」を目指しているという点に、同一の方向性を感じます。今後どのような展開をお考えでしょうか。

松田 ひとつは教育の場として、学生たちが実践的に学ぶことのできるプログラムを作る。ワークショップやイベントへの出店などのように、販売とは違ったアウトプットの方法があるということを知る機会になればと考えています。もうひとつは、パビリオンが開催される期間に、現地で日本のモノ作りを紹介する場を作りたいです。これはMakers' Baseとしての目標でもあります。日本の、個人や小さなグループで活動している人達による、本当に良いプロダクトや作品を見せたい。そこからさらに、個人の活躍の場が広がっていくきっかけをたくさん作っていきたくと考えています。そのためには、いいものを作る人がもっと必要で、そこは東京藝術大学に大いに期待を寄せているところです。

「HyouRe」について

宮廻正明 RL

Arts & Science LAB. newsのタイトルをHyouRe (表裏)としました。東京藝術大学COI拠点の活動状況を報告するお洒落な紙媒体をH-you-Reとしたのは、産と学、芸術と科学の二極性の混在を表裏一体と

考えたからです。Reはかつて一体であった科学(表)と芸術(裏)の再会を意味します。本拠点では、芸術と科学の力で不可能と思われた事に挑戦し続けていきます。