

外務省『日本ブランド発信事業』における海外交流報告

ウクライナ・スウェーデン・セルビアでのインタラクティブアートと日本の概念「かわいい」についての実践的フィールドワーク

REPORT OF OVERSEAS EXCHANGE IN MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS OF JAPAN

"JAPAN BRAND PROGRAM."

Practical field work on interactive art and Japanese concept "Kawaii" in Ukraine, Sweden, Serbia

.....
金澤 麻由子 芸術工学部映像表現学科 実習助手Mayuko KANAZAWA Department of Image Arts, School of Arts and Design, Assistant
.....

要旨

外務省・広報文化外交戦略課の企画する『日本ブランド発信事業』において、3カ国に単身、訪問し、講演と展示・ワークショップを行った。訪問国および開催会場は、ウクライナのキエフ工科大学、スウェーデンの王立工科大学、セルビアのベオグラード第八高校である。展覧会では、自身が手掛けてきたインタラクティブアート作品数点と絵本等の紹介を行った。講演内容は、作品に用いられている先進的なIT技術と日本の概念の「かわいい」について発信した。「かわいい」とは、日本人の自然観や精神性を顕著に表現する言葉として筆者は用いている。筆者の言う、「かわいい」とは、小さくてはかなげなものを守りたいという感情移入の在り方に注目しており、日本独自のニュアンスを含む概念であると筆者は捉えている。曖昧で、合理的な説明が難しい「かわいい」を、作品を体験し、遊びの中で伝えることで相互理解を目指した。参加者が絵の中の風景に映り込み、動くことで映像アニメーションの動物たちが登場してくる作品などを展示した。「ひとりクールジャパン」の実践を通しての学びや気づき、また今後の考察について報告する。

Summary

The Ministry of Foreign Affairs of Japan (MOFA) is implementing the "Japan Brand Program." I visited three overseas countries, and gave lectures, exhibitions and workshops. Visiting countries and venues are the National Technical University of Ukraine Kyiv Polytechnic Institute, the Royal Institute of Technology in Sweden, the Eight Belgrade High School in Serbia. The content of the lecture has been disseminated about advanced IT technology and "kawaii" of Japanese concept used in my art work. I use the word "Kawaii" as a word that expresses Japanese nature and spirituality remarkably. I am paying attention to the emotional importation style of wanting to protect small and obscene things. I regard "Kawaii" as a concept including Japan's own nuances. "Kawaii" is ambiguous and reasonable explanation is difficult, I aimed for mutual understanding by experiencing the work and conveying it in play. Participants reflected in the scenery in the picture, and the works animated animation animals appeared by moving, etc. were displayed. Learning and noticing through the practice of "one cool Japan" and report on future considerations.

はじめに

本報告書では、外務省大臣官房広報文化外交戦略課の企画する『日本ブランド発信事業^(注1)』に参加し、学術交流や相互理解、さらにはビジネス等の展開を目的に海外3カ国(ウクライナ、スウェーデン、セルビア)で講演および展覧会を実施した成果報告を行う。『日本ブランド発信事業』とは、外務省が「日本の強みや日本的な価値観、日本の多様な魅力」を海外に発信し、日本全体のブランド向上に資するため実施している事業である。『日本ブランド発信事業』では、日本人の専門家を海外に派遣し、現地でのコミュニケーションをとることで、海外において「日本の強み、日本的な価値観、伝統、現代日本を形作る文化的背景等、日本の多様な魅力を外国人に伝え、現地での関心・共感を呼び起こすこと」を目的としている。私は、『日本ブランド発信事業』を知り、今まで自身が培ってきたものを海外において披露することができ、尚且つ貴重な反応を現地で見ることができ素晴らしい機会だと感じ応募した結果、平成29年度の『日本ブランド発信事業』派遣専門家に選出され、参加に至った。今回の事業では、ウクライナ、スウェーデン、セルビアのヨーロッパ3カ国にて実施が決定した。実施期間は、2018年2月19日から3月2日(計12日間)にわたって現地の大学や教育施設などを訪問し、講演会や展示、またワークショップを実施しながら3カ国を巡回する。私は、手描き絵画の魅力や絵本・映像アニメーションや先端技術を用いたインタラクティブアートなどさまざまなメディアを用いて表現する活動をしているが、『日本ブランド発信事業』において、外務省大臣官房広報文化外交戦略課より特に要請があったのは、「インタラクティブ作品を扱うメディアアーティスト」として交流するということであった。「インタラクティブ作品」は、国内だけでなく、訪問先(3カ国)からも事前要請が高く、必須事項となっていたことは、国内外でのインタラクティブアート作品への関心・興味の深さが伺える。私も同じく、自身の展覧会という実践を通して、海外でのメディアアートのフィールドワークとして、海外でのインタラクティブアート作品への普及具合や興味関心や反応等を肌で実感し、大学などの教育関係者やアーティ

スト、または技術開発などの海外の専門家との交流をもつことで、自身の活動している体験型アート作品の現状把握と世界的位置づけを再確認したいと思っていた。また、私はかねてより、日本人としての表現を徹底し、意識的に日本人の精神性や自然観等をコンセプトに作品制作および発表を行っている。それは、ナショナリティ(国民性や民族性)を追求することが、逆説的に世界に共感を生むことができるのではないかと仮説を立てていたからである。私が、作品のテーマとして続けてきた概念は、日本の「かわいい」であり、さまざまな概念のなかでも最も意味深い言葉として捉えている。日本の「かわいい」という言葉は現代語だが、古典のなかでも多く表現されており、「あいぎやう」「うつくし」「いとほし」「かなし」「らうたし」などさまざまなニュアンスの言葉がある。「あいぎやう」の意味は、容姿や性格、言葉遣いなど、人の心を惹きつける魅力を持つという意味である。「うつくし」の意味は、現代語の美しいとは異なり、小さいものや幼いものをかわいらしいと表現するときに用いられている。「いとほし」の意味は、気の毒だという意味が可愛らしさを表す二通りの意味を包括している。「かなし」は、現代語の「悲し」ではなく、古典では愛らしい、かわいいという意味で使用されている。「らうたし」の意味は、か弱く無力なものに、心が痛いほど愛情を感じるといった可愛さを表す言葉で、無邪気で無垢な子供などが幼くかわいいといったニュアンスにおいて使われている。このように、「かわいい」という言葉は、さまざまなニュアンスが含まれているが、一貫して共通しているのは、自然や人事にふれて発せられる感動や情感など、感情移入を通じた心の動きが大きな意味にあり、奥深いと感じる所以である。「かわいい」という概念には、形態的なものとは別の次元での感情移入、目に映るものや、耳に聴こえるものごとに触発されて生まれる、しみじみとした情感や無常観などメランコリーな哀愁が漂い、対象への同一化の狭間を経験している「容態」をあらゆる概念であると自身は考えている。それゆえ、曖昧であり、合理的には説明しがたいが、作品を体験するなかでどのように伝わるのか試してみたいと思った。このように、本事業では、国内外から要請の強い「インタラクティブア

ート」の現場・業界の実情検証および調査の伏線として、かねてより研究し、探求してきた日本の「かわいい」の固有性の追求と発信を行うこと、この2点がねらいであった。

1 スケジュール

今回の事業では以下の日時で施設を訪れ、視察、講演、および作品展示を実施した。

◆ウクライナ

2月20日(火)

15:30 展示会場視察・打ち合わせ・準備等(キエフ工科大学)

2月21日(水)

15:00 開会式(キエフ工科大学)

17:00 講演会

2月22日(木)

10:30 展示とワークショップ(キエフ工科大学)

17:00 展示会撤収

◆スウェーデン

2月23日(金)

15:00 通訳との打ち合わせ および展示会場設営(王立工科大学)

2月24日(土)

12:30 展示スペースオープン(王立工科大学)

13:00~14:30 講演会

15:00 展示スペース撤収

◆セルビア

2月27日(火)

17:00 大使館スタッフとの打ち合わせ

2月28日(水)

10:00~11:00 通訳との打ち合わせ

14:00~15:00 講演会 および読み聞かせ(ベオグラード第八高校)

以下、それぞれについて概要を報告する。

2 持参作品

本事業では、専門家が講演会を実施し交流するように

計画されているため、交通宿泊費および現地労働日当以外
の予算が確保されていない。私のように、講演会と展覧会
の実施を要請されることは、イレギュラーなため、展覧会
を3カ国で行うための輸送費などは使用することができ
ず、手持ちスーツケースに収められる、持参するインタ
ラクティブ作品を選出するところから始まった(図1)(図
2)。私の作品は、美術館などで展示した作品が多いため、
オリジナルの形態での展示設営は、この条件下では、ほぼ
不可能と割り切り、小型化を試みた。また、インタラクテ
ィブ作品には、設営時に高度なプログラミングによる調整
作業など必要なことから、専属のエンジニアに技術協力を
要請することがあるが、人件費も使用することが出来ない。
また、非常にタイトなスケジュールで設営時間が多く取れ
ない。これらの制約があったため、事前に小型化・および
簡略化でき、単独で短時間で設営できる作品を選択した。



図1 手持ちスーツケースに詰めた作品機材1



図2 手持ちスーツケースに詰めた作品機材2

以下は、実際に持参した11点の作品である。

- ① Polyphony Road animals ② Polyphony Road flower ③ Polyphony Road Alpaca ④ The home where you are here ⑤ Nest ⑥ きみとぼくのあいだのコト ⑦ ぼくばぐ ⑧ 時の企て ⑨ 絵本 ⑩ 映像ポートフォリオ ⑪ 映像作品「実存比喩」

以下は、実際に持参した機材リストである。

① Polyphony Road animals
PC、KINECT for Windows、(プロジェクターは現地にて手配)

② Polyphony Road flower
PC、KINECT Xbox 360、(プロジェクターは現地にて手配)

③ Polyphony Road Alpaca
iPhone、(プロジェクターは現地にて手配)

④ The home where you are here
ASKA3D プレート(25×25cm)、iPad

⑤ Nest
PC、プロジェクター、LED 赤外線カメラ

⑥ きみとぼくのあいだのコト
PC、プロジェクター、BLASTERX SENZ3D カメラ、絵画額縁、access point、LAN、アダプタ

⑦ ぼくばぐ
PC、プロジェクター、ファースクリーン

⑧ 時の企て
プロジェクター、メディアプレイヤー

⑨ 絵本
『てんからのおくりもの』『ぼくばぐ』『ポワン』

⑩ 映像ポートフォリオ
デジタルフォトフレーム

⑪ 映像作品「実存比喩 -永遠の日曜日-」
「実存比喩 -O・F ボルノウの夜の空間より-」
デジタルフォトフレーム

以下は、持参作品の概要について記載する。

- ① Polyphony Road animals
② Polyphony Road flower
③ Polyphony Road Alpaca

本作では、観客が体を使って、その行為に反応して出現

する手描きアニメーションの動植物たちと交遊する、絵本の世界へと誘うインタラクティブ作品である。スクリーンの前に立つと、鏡のように鑑賞者の姿が映され(実時間動画)、動物たちのポリフォニー(多声)が響く体験型のメディアアートである。手をあげると「花咲か爺さん」のように花々や動物たちが賑やかに生成され、また、iPhoneの顔認識機能により、アルパカやナマケモノといった動物の顔面の中に観客の顔が投影される「デジタル顔出しパネル」のような体験ができる(図3)。



図3 インタラクティブ作品「Polyphony Road」

- ④ The home where you are here

本作「きみのいる家」は、2016年7月に出版した絵本『てんからのおくりもの』の主人公の「てん」をモチーフに描き、絵本の世界観を表現した映像インスタレーション作品である(図4)。



図4 ASKA3D プレートインスタレーション作品「きみのいる家」

家」

映像アニメーションの「てん」があたかも空中で巣から飛び出し、鑑賞者の前に駆け寄って、花を贈る像を眺めるアートディスプレイであり、絵本の世界観を映像インスタレーション作品として制作したものである。空中立体映像を生み出す ASKA3D プレート (図 5) ^{注2} をディスプレイとして使用することで、映像アニメーションは、光の粒子として空中に浮遊し、観客に近づいては、はかなく消えゆく映像表現を実現した。「てん」の映像アニメーションは、絵本『てんからのおくりもの』のコンセプトである「無常観：もののあはれ」を表現している (図 6)。

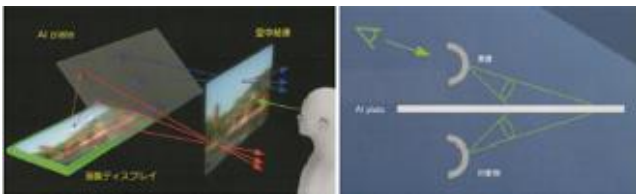


図 5 ASKA3D プレートガラスの空中結像技術の構造^{注2}



図 6 作品「きみのいる家」の手描きアニメーション原画

⑤ Nest

「Nest」(図 7) では、巣をモチーフにした空洞の中に青い小鳥の手描きアニメーションがフォグ(霧)のスクリーンに投影されている。青い小鳥は羽ばたいているのだが、観客が手を入れると、ゆっくりその手に止まり、羽を休める仕組みになっている。観客が身をかがめて、手を差し伸べることで小さな生き物を労り、思いやる「優しい気持ち」を生むことを目標としている体験型の映像インタラクティブ作品。



図 7 インタラクティブ作品「Nest」

⑥ きみとぼくのあいだのコト

本作「きみとぼくのあいだのコト」は、2015年5月に出版した絵本『ボワン』の主人公の黒パグ「ボワン」と白パグ「フォン」の眠る姿が描かれた絵画作品であり、鑑賞者のふるまいに相互作用するインタラクティブな作品である(図 8)。鑑賞者が近づくとその気配を感じ取った絵画上の主人公(犬)たちの反応を様々な映像アニメーションで表現することで、あたかも絵画と鑑賞者の想像力とが対話を生成していく「動く絵画」としてのアートディスプレイであり、絵本の世界観を映像インスタレーション作品として制作したものである。リアルタイムでの相互作用を可能にするセンサーとして、BLASTERX SENZ3D(3D深度&音声認識対応の3Dカメラ)を使用して、本作においては、表情と音声認識機能を用いた。観客の首をかしげる動作に同期して、真似をするように犬たちも同じ方向に首をかしげる。また、ウインクや唇を尖らせる動作でキスを表現すると、絵画の犬たちも同期して真似をする仕組みになっている(図 9)。また、「ボワン」と「フォン」という言葉を聞き取ると吠え、それ以外の呼び名には、首を振って訴えるというプログラムを導入しており、より相互作用し、主体的に関われる仕組みにしている。センサーカメラを使用することで、よりリアルタイムでの絵画とのコミュニケーションと、鑑賞者と作品との関係性が近づき、「癒し」や「安らぎ」の感情を生む作品を目標にした。ここでも手描き表現のぬくもりのある表現手法は、観客の感

情移入において重要と考え、徹底している(図10)。



図8 インタラクティブ作品「きみとぼくのあいだのコト」



図9 BLASTERX SENZ3Dを用いた表情の読み取り



図10 手描きアニメーション原画

⑦ ぼくばぐ

いびきをかいて眠っているバグの姿を描いた映像アニメーション作品。白いファー素材のスクリーンに投影するプロジェクションマッピングによる映像インスタレーション作品である。バグは時々しか目を覚まさないのだが、あるがままに過ごしている動物を描くことで、社会的存在としての人間を逆説的にあぶりだす気づきを生む映像インスタレーション作品である。

⑧ 時の企て

近づくと動物たちが登場するインタラクティブな映像インスタレーション(図11)。小さな動物たちが巣作りしている様子を覗き込み、巣作りに手を貸すと反応する映像インスタレーション作品である。



図11 インタラクティブ作品「時の企て」

⑨ 絵本

自身の絵本作品4作品の展示。

⑩ 映像ポートフォリオ

現地で展示できない大型作品など上映して紹介した。

⑪ 映像作品「実存比喩シリーズ」

木炭画による羊が、絵をめくる表現によって、様々なストーリーを生む映像アニメーション作品である(図12)(図13)。



図12 映像作品「実存比喩-永遠の日曜日」



図13 映像作品「実存比喩-O・F・ボルノウの「夜の空間」より」

3 個展および講演会の開催概要

以下にそれぞれについて、概要を報告する。

3-1 ウクライナ・キエフ工科大学への訪問

ウクライナの中でもトップクラスのキエフ工科大学を訪問し、日本センターギャラリーにて展覧会と講演を行った。講演会に参加して下さった方は、事前申し込みで定員の50名を超えていたため、大学側で混乱を防ぐため申し込みを停止する配慮がなされるなど、日本センターの事前広報(図14)(図15)のおかげで、キエフ工科大学の学生や一般層が多く見受けられた。中には、メディアアートを手がけるプロデューサーや映像メディアを専門にしている大学研究員の方もおられ、具体的な質問や今後の展示、交流などの要請の声も多かった。



図14 展覧会ポスター(作成:キエフ工科大学日本センターギャラリー)



図15 講演会ポスター(作成:キエフ工科大学日本センターギャラリー)

展覧会

タイトル:「金澤麻由子 インタラクティブアートの展示会」

テーマ:インタラクティブアートと絵本の世界の融合

開催日時:2月21日15:00~22日15:00(於:キエフ工科大学内・日本センターギャラリー)

実施形態:主催 在ウクライナ日本国大使館、共催 ウクライナ日本センター

内容:インタラクティブアート作品数点とイントロダクションの展示。会場図面(図16)。

主な参加者:美術関係者、日本文化関心者

参加人数:約1,000名

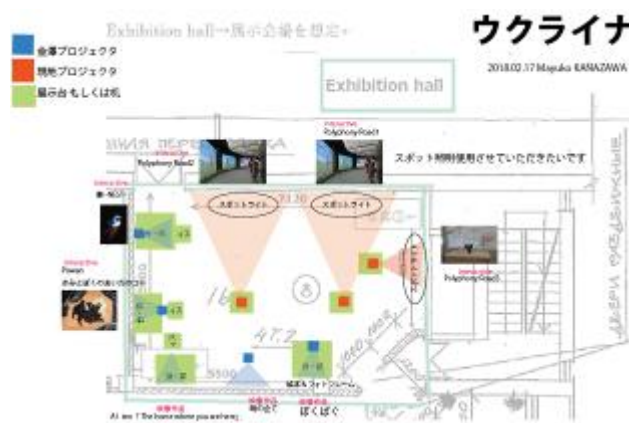


図16 ウクライナ・キエフ工科大学日本センターギャラリーの展示図面

設営作業は、現地ウクライナのテクニカルスタッフ3名と約3時間で行った。実際の展示風景を紹介する(図

17) (図18) (図19) (図20) (図21) (図22)。



図17 ウクライナ・キエフ工科大学日本センターギャラリーの展示風景



図18 インタラクティブ作品「時の企て」の簡略化展示

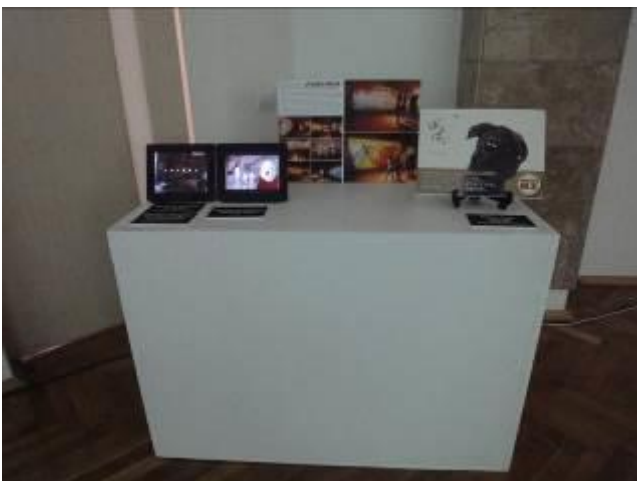


図19 絵本作品や映像での作品紹介コーナーの展示



図20 インタラクティブ作品「きみとぼくのあいだのコト」の簡略化展示

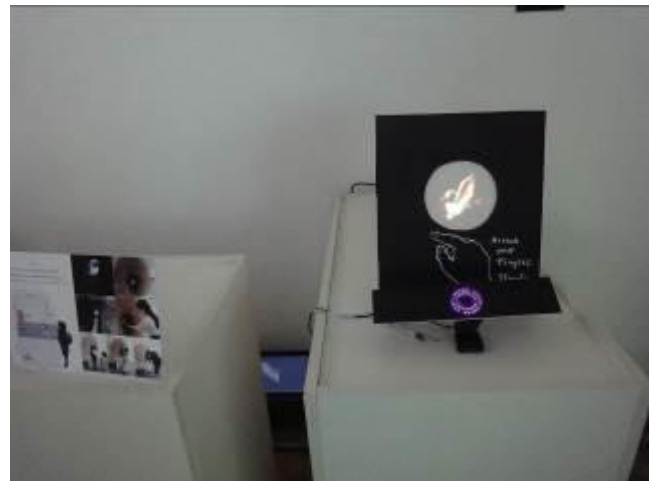


図21 インタラクティブ作品「Nest」の簡略化展示



図22 インタラクティブ作品「Polyphony Road」の簡略化展示

講演会

タイトル：「『かわいい』が開く！想像力との対話」

テーマ:インタラクティブアートと手描きアニメーション
が作用する観客との融合体験 (図 23)

開催日時: 2月21日 17:00~18:00 講演時間 1時間

(於: キエフ工科大学・日本センターギャラリー)

実施形態: 主催 在ウクライナ日本国大使館、共催 ウク
ライナ日本センター

内容: 手がけてきたインタラクティブアートおよび絵本作
品における日本の世界観や背景となる精神性の説明。

主な参加者: 美術関係者、日本文化関心者

参加人数: 約 50 名



図 23 キエフ工科大学での講演会風景

ワークショップ

タイトル: 「くるくる☆マジックロール」

テーマ: 手描きアニメーションの原点。2枚の絵を描いて
学ぶ作画の基本体験 (図 24) (図 25) (図 26)。

開催日時: 2月22日 10:30~11:30 講演時間 1時間

(於: キエフ工科大学セミナールーム)

実施形態: 主催 在ウクライナ日本国大使館、共催 ウク
ライナ日本センター

内容: 一人につき2枚の絵を描き、動きと静止の差異を
描き分け、動かすことで表現する、手作りアニメーション
制作のワークショップ。ワークショップ終了後、展示会場
に移動し、ギャラリートークを行った (図 27) (図 28)
(図 29) (図 30)。

主な参加者: 美術や日本語・日本文化を学ぶ学生

参加人数: 約 20 名



図 24 キエフ工科大学でのワークショップ風景



図 25 キエフ工科大学でのワークショップの導入風景



図 26 キエフ工科大学でのワークショップ受講生たちとの記
念撮影



図 27 キエフ工科大学での展覧会ギャラリートーク 1



図 28 キエフ工科大学での展覧会ギャラリートーク 2



図 29 キエフ工科大学での展覧会ギャラリートーク 3



図 30 キエフ工科大学での展覧会ギャラリートーク 4

まとめ

ウクライナ訪問時、キエフ駅前に追悼展が行なわれているなど、重々しい歴史の名残を感じさせる町並みであったが、市の人々は、非常にフレンドリーで親日家がとても多いことが印象的であった。日本の漫画やアニメ文化が情報として入り込んでおり、ワークショップでは、ほぼ全員が日本のゆるキャラを描くことや、「かわいい」という言葉を認知していることには大変驚いた。開会式には、各種メディア報道やキエフ工科大学副学長、在ウクライナ日本国大使館長も足を運んでいただき、インタラクティブで先進的なアート作品および、日本文化への関心の高さがうかがえたと共に、展示会場は非常に賑わい、熱気に包まれる結果となり大変光栄に感じた。観客誰もが身体で体験できて、大人数でも全員が遊び楽しめるインタラクティブ作品を持参したことが、その後の講演会の専門的な内容まで興味関心を持ってもらうきっかけになったのではと考える。講演会後の質疑応答では、先端技術だけではなく、1枚1枚のアニメーションの絵へ込めた愛情や、日本の「かわいい」を通じた感情移入の叙情性なども理解して、自身の人生観と重ねながら感想を述べて頂くなど、想定していた以上にコンセプトが伝わる結果となった。やはり、目に見えないメッセージを伝える場合、表現手法をすべて手描きにこだわっている点が説得力を持ち、共感を生む大きなきっかけとなったと思う。先進的技術を扱う作品は、現代的で知的好奇心を誘い、反応が明快でゲーム性に富み、刺激的では

あるが、場合によれば人間疎外として、人の心からは切り離された存在として独り歩きしてしまいやすい。芸術作品は、たとえ先端技術を用いたとしても、観客の奥深くにメッセージを送り、心を見つめ、あくまで人間の心に寄り添う作品でありたいと自身は考えている。現代は特に、多くが自動化され制御のきく便利な時代になった反面、肉体をともなう手ごたえが希薄な時代とも言える。描いた絵画には、視覚から描き手のストロークや消し跡、筋肉の緊張、素材感など手作業の行為や実体の確かさを感じ取れる。また描く経験は誰もが行ったことがあり、共感や感情移入が生まれやすい。描かれたものが語るものは大きく、今後、ますますさまざまな先進的なデバイスを使用して作品制作を行っていくうえで、描くという根源的な手作業による行為を自身の制作の指針としてよりいっそう強く拘りとして大事にしていこうと実感する結果となった。最後に、文化事業の運営に豊富な経験を有するウクライナ日本センターの全面的な協力を得た(図 31)ことで、本事業では、展示会・講演会・ワークショップのいずれも多数の参加者やメディア報道に参加して頂いた。美術や大学関係者より、今後の情報交換やつながりについてアプローチを受けるなど、大成功のうちに幕を閉じることができたと自負している。帰国後、日本センターの館長より 2018 年秋にウクライナのキエフ市、ドニプロ市、リヴィウ市の 3ヶ所で展覧会展示要請があるなど、本事業をきっかけに、技術交流や文化交流が続くことを期待しているとともに、積極的に文化交流の橋渡しができるように努めていきたい。以下、掲載されたメディア報道について記載する。



図 31 現地の在ウクライナ日本国大使館の皆様と記念撮影

- (1) 「デーニ (ウクライナ語有力日刊紙)」
<https://day.kyiv.ua/uk/photo/shlyub-tehnologiy-i-mystectva>、(2018.7.31)
- (2) 「UATV (ウクライナ公共放送)」、
<https://youtu.be/M8rKzwKyLHI?t=18m11s>、(2018.7.31)
- (3) 「政治・法律・生活」
http://www.pollawlife.com.ua/2018/02/blog-post_21.html、(2018.7.31)
- (4) 「金澤麻由子インタラクティブメディア」
<http://dede.com.ua/kyiv/Maiuko-Kanadzava-interaktivne-media-mistetstvo/>、(2018.7.31)
- (5) 「金澤麻由子展 (キエフ市民を対象としたポータルサイト)」
<https://kyivtoday.xyz/navigator-na-21-lyutogo-shho-cik-avogo-v-kiyevi/>、(2018.7.31)
- (6) 「金澤麻由子展 (キエフ市発行新聞)」
<https://vechirniykiev.com.ua/news/navihator-na-21-lyutoho-shcho-tsikavoho-v-kyievi>、(2018.7.31)
- (7) 「金澤麻由子展 (キエフ工科大学発行新聞)」
<http://kpi.ua/2018-02-21-jp>、(2018.7.31)
- (8) カテリーナ・ルゴフスカ「金澤麻由子展」
<http://uajc.kpi.ua/zakhodi/vidbulosya/7985-kanazawa-mayuko-exhibition-2018.html>、(2018.7.31)
- (9) 「金澤麻由子展 (ウクライナ テレビ)」
<https://www.youtube.com/watch?v=boZHkH9W1gI&feature=youtu.be>

3-2 スウェーデン・王立工科大学への訪問

王立工科大学は、スウェーデンの首都ストックホルムにある理工系総合大学である。ヨーロッパ有数の工科大学であり、特に情報理工学と自然科学の領域において世界的にも高く評価されている。本事業では、日本語担当教授の導きのもと、大学の講義室を 2 部屋お借りして、展覧会と講演を行った。展覧会と講演を行った 2 月 24 日は土曜日で、王立工科大学の学生の姿は、ほとんど学内には見られなかったが、スウェーデンの日本大使館のスタッフの方々との事前広報おかげで(図 32) 日本文化に興味を持つ一般の方々に多数参加して頂いた。

Kungliga Tekniska Högskolan och Japanska Ambassaden presenterar:

En kawaii väg in i fantasin

Föreläsning och dialog om interaktiv konst med den japanska mediakonstnären Mayuko Kanazawa.



Lördagen den 24 februari 2018, Klockan 13:00–15:00
Salongen, KTH Biblioteket, Osquars backe 31, Stockholm
(www.kth.se/kthb)

Föreläsning, samtal och miniatyrbesök

Välkommen till ett föreläsning och samtal med mediakonstnären Mayuko Kanazawa. Hon visar och förklarar hur hon tolkar ordet kawaii (söthet) i sin konst, inte bara som något yligt gulligt utan som en känsla som får oss att fly vardagens stress och må bra. Med tekniska hjälpmedel gör hon sin konst till interaktiv animation, och under föreläsningen och i en miniatyrbesök vid sidan om delar hon med sig av exempel på hur denna interaktiva konst fungerar i praktiken. Evenemanget hålls på japanska med tolkning till svenska. **Fritt inträde!**

Ett samarbete mellan Kungliga Tekniska Högskolan och Japanska Ambassaden.



Mayuko Kanazawa (född 1981 i Kobe) är mediakonstnär, författare och barnboksillustratör. Med utgångspunkt i sitt konstnärskap och med naturen som inspiration, men med modern teknik som verktyg, skapar hon interaktiv konst. Medlem i Japan Children's Books Artist Society och Institute of Environmental Art and Design. Har en Master vid Department of Image Media Art på Kobe Design University, där hon nu hjälper nya studenter. Inkorporerar även sin konst i sagostunder för barn. Har vunnit en stor mängd priser för sina verk.



図 32 展覧会ポスター (作成: 在スウェーデン日本国大使館) 展覧会

タイトル: 「金澤麻由子 インタラクティブアートの展示会」

テーマ: インタラクティブアートと絵本の世界の融合

開催日時: 2月24日 12:00~15:00 (於: 王立工科大学)

実施形態: 主催 在スウェーデン日本国大使館、共催 王立工科大学

内容: インタラクティブアート作品数点とイントロダクションの展示。

主な参加者: 美術関係者、日本文化関心者、大学関係者、大学生 (修士課程含む)

参加人数: 約 60 名

以下のように展覧会図面を作成し設置した (図 33)。



図 33 スウェーデン・王立工科大学での展覧会図面

以下に展覧会の展示風景を紹介する (図 34) (図 35)

(図 36) (図 37) (図 38) (図 39) (図 40)。



図 34 インタラクティブ作品「Polyphony Road」の簡略化展示



図 35 インタラクティブ作品「Polyphony Road」体験風景 1



図 36 インタラクティブ作品「Polyphony Road」体験風景 2



図 37 絵本作品や映像での作品紹介コーナーの展示

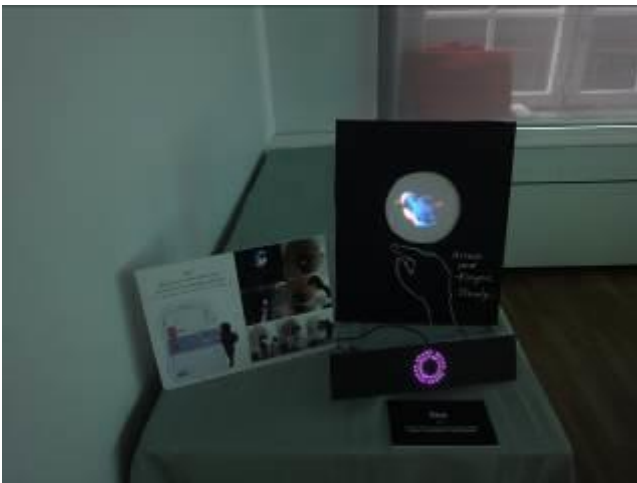


図 38 インタラクティブ作品「Nest」の簡略化展示



図 39 インタラクティブ作品「きみとぼくのあいだのコト」の簡略化展示



図 40 インタラクティブ作品「Polyphony Road」体験風景 2
次に、講演会の概要について述べる。

講演会

タイトル：「『かわいい』が開く！想像力との対話」

テーマ：インタラクティブアートと手描きアニメーション
が作用する観客との融合体験

開催日時：2月24日 13:00～14:00 講演時間 1時間（於：
王立工科大学）

実施形態：主催 在スウェーデン日本国大使館、共催 王
立工科大学

内容：手がけてきたインタラクティブアートおよび絵本作
品の世界観や日本の精神性の背景の説明。

主な参加者：美術関係者、日本文化関心者、大学関係者、
大学生（修士課程含む）

参加人数：約 30 名

以下に講演会風景を紹介する(図 41)(図 42)(図 43)。



図 41 王立工科大学での講演会風景 1



図 42 王立工科大学での講演会風景 2



図 43 王立工科大学での講演会風景 3

まとめ

ウクライナのキエフ市と比較すると、ストックホルムでは都市全体が情報技術化が進んでおり、非常に合理化されている印象を強く受けた。無駄がなく制御が整った社会システムだが、一定のルールによって整えられており、特に支払いに関しては、すべてにおいてカードしか使えないなど、まだ紙幣になれている私は、実体のなさに意外性を感じた。国民性は、自主独立で自己中心性が強く、日本人の「かわいい」やメランコリーな叙情性のような他者存在によって心を揺らす在り方とは、最も遠いように当初、感じられた。このような国民性を意識したうえで、講演や展覧会を行ったのだが、(日本文化に強い関心を持つ方々ということも大いにあるのが)印象はがらりと変わった。それは、質疑応答にて現地にて滞在している女性からあがった、「かわいい」の言語についてのスウェーデンと日本の共通

項であった。スウェーデン語の「かわいい」を表現する言葉には2種類あり、「gullig」と「söt」のニュアンスの違いについて明確になったことだった。

それは以下の点である。

- ・赤ちゃん、女の子、子猫、小さい花などに「かわいい」という時は、「gullig」と「söt」両方とも同じように使う。
- ・「gullig」は、人としての性格に関して「かわいい人」という意味で使うが、「söt」は、性格については決して使わない。
- ・「söt」はお菓子などが「甘い」という意味もあり、「gullig」にはその意味はない。

- ・「gullig」の方が、日本語の「かわいい」に近い。
- ・「貴女って本当に gullig!」という時には、親切で優しくして私にとってかわいい人!という感じに使われる。

「gullig」は、関わりという時間軸があるがゆえに使われる言葉であり、客観的ではなく、体験を通じた主観的な使い方というのが「söt」との大きな違いである。性格まで含めて「かわいい」と言う時、やはり関わりを持った、あるいは世話を焼くなど何らかの形で気遣いをした経験などが含むことになるので、単に形態として「かわいい」ということよりも深く、重い意味を持つ。質問をいただいた女性から、映像アニメーションの小鳥が、自分の指にとまった時に、温かさを感じて「かわいい!」と感じたのは、関わって繋がりができたという確かな手応えだったと、感想を述べられた。この発言を聞いて、日本の「かわいい」から派生する感情移入の精神性について、しっかり伝えなかったメッセージが確かに伝わった実感がわいた。また自身も日本の「かわいい」を別の視点から再認識することで、繋がりや世話を焼く中で関わる経験が生む時間は、愛情や思いやりの集積であり、それが重みへと繋がっていくことを「かわいい」は内包している意味深い言葉として、さらに学び直すことができた。またこのことから、心を持つすべての人が持つ普遍的なテーマであり、日本において特化していることは、その曖昧でありながら意味の深さをもつ言葉や表現を積極的に使い、その容態事態を楽しむ文化が育まれてきたという点だと考える。

最後に、休日にも関わらず講義室の開放にご協力いただ

いた王立工科大学の先生方および在スウェーデン日本国大使館のみなさまに感謝を述べるとともに、漫画やアニメ文化の進出のみならず、さらなる日本文化の交流の発展につながるように努めていきたい(図44)。



図44 現地の在スウェーデン日本国大使館の皆様と記念撮影

3-3 セルビア・ベオグラード第八高校への訪問

セルビアでは、ベオグラード応用美術館での展示と講演が以下の図面のように決まっていたが(図45)(図46)、遠征中、2月26日(月)天候によるアクシデント発生したため、寒波によるフライトキャンセルにより到着が丸2日遅れた。また、展示作品を詰めていたスーツケースが、ストックホルム空港で丸3日間足止めとなった。残念ながら、最も期待を頂いていたであろうベオグラード応用美術館やセルビアでのメディア報道、ワークショップの参加希望の子供たちに中止の連絡を行った。急遽、会場変更し、ベオグラード第八高校の大講義室をお借りして、唯一持っていたラップトップPCを使って、読み聞かせと講演を行った。ベオグラード第八高校は、工業系の学問を学ぶ学生が多く、自らプログラミングを学んでいる学生も多い。本講演会では、ベオグラード第八高校の校長の計らいから、高校全学生が大講義室に集合することになり、3カ国の中では最大人数での講演会となった。絵本の読み聞かせは、歌と映像アニメーションでライブパフォーマンスとして開催し、同時通訳での読み聞かせに成功した。



図45 セルビア・ベオグラード応用美術館での展覧会図面1

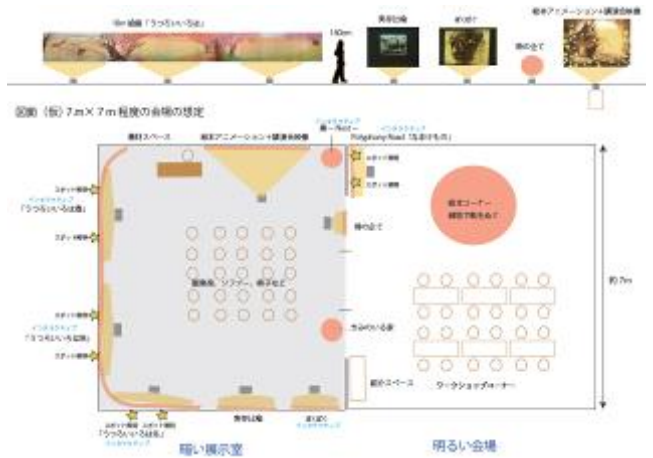


図46 セルビア・ベオグラード応用美術館での展覧会図面2

次に、講演会の概要について述べる。

講演会

タイトル: 『『かわいい』が開く! 想像力との対話』

テーマ: インタラクティブアートと手描きアニメーションが作用する観客との融合体験

開催日時: 2月28日 13:00~14:00

講演時間 1時間 (於: ベオグラード第八高校)

実施形態: 主催 在セルビア日本大使館

内容: 手がけてきたインタラクティブアートおよび絵本作品の世界観や背景の説明。絵本作品『てんからのおくりもの』の読み聞かせも行った。

主な参加者: ベオグラード第八高校の全学生

参加人数: 約150名

以下に講演会風景を紹介する(図47)(図48)(図49)。



図 47 セルビア・ベオグラード第八高校講演会風景 1



図 48 セルビア・ベオグラード第八高校講演会風景 2



図 49 セルビア・ベオグラード第八高校講演会風景 3

まとめ

当初予定していたベオグラード応用美術館での展示は、残念ながら中止となってしまったが、プログラムを学ぶ未来のエンジニアとなるであろう高校生たちと触れ合うことが出来たのは、有意義であった。男子学生からは、プログラムの発注費用や現実的な技術や使用ソフトやプログラム言語について多く質問があった。一方、女子学生からは、読み聞かせを行った絵本作品の意味や絵画の表現技法についての質問などが多かった。セルビアもウクライナ同様に非常に親日家が多く、日本文化への関心の高さがうかがえた。事業の期間中、ヨーロッパを大寒波が襲い、スウェーデン→セルビア行きが2日遅れ、またスーツケースが3日間スウェーデン空港内で留まるというアクシデントもあったが、手持ちのラップトップPCのみでできる講演と読み聞かせでのプレゼンテーションという急遽、機転をきかせて場を設けていただくなど、在外公館のみなさまには大変お世話になり感謝を述べたい。

おわりに

日本の内閣府が打ち出した「クールジャパン」が戦略として動いていることは知っていたが、実際、自身が「ひとりクールジャパン」を行うことによって、国内外の温度差というものを感じることができた。訪問した海外3カ国（ウクライナ、スウェーデン、セルビア）では、インタラクティブな商業ディスプレイは存在しているが、具体的なアート作品としては、未だ確立されていないようだった。現地のアート関係者に尋ねてみても、工学系大学などで実験的なデバイスを用いた展示会などは催されているが、世界観を持ったアーティストやアート作品の自立性は、日本の先端メディア表現を扱う作家の方がはるかに多いと感じた。それは、日本国内での美術館はじめ科学館や水族館などさまざまなイベントスペースへのインタラクティブ作品の導入が加速している昨今、メディアアートを扱うアーティストたちが自立し、共存共栄している背景も大きいと考えている。和の伝統文化と同様、先端技術におけるメディアアートの日本の特異性は、比較的顕著と言えるであろう。一見、技術面や科学的な側面に関心に傾く可

能性も危惧していたが、コンセプトや思想背景に興味関心を持ち、粘り強く議論される方が多かった。作家としては、表面的な技術だけでなく、背景のコンセプトまで理解を示していただけたことが、とてもやりがいがあった。ヨーロッパで現地の方々との議論を交わす中で、日本の「かわいい」という言葉に備わっている意味が、自分自身の中でも大きな気づきとなっていったのが、とても有意義なことだった。「かわいい」には世話を焼くなど、能動的に関わり愛情をかけることと密接に結びついており、講演の質疑応答では、「愛情」という自身のテーマについての意見や質問が多く出てきたことで、一番伝えなかったことが、全世界で共感できる普遍的な内容なのだと可能性を感じた。また、現地で強く感じたことは、日本文化の中でもサブカルチャーと言われている漫画・アニメ・ゆるキャラなどのポップカルチャーが、親しみやすさからか、海外の子供たちにも浸透していたが、日本料理や華道・茶道などを単なるファッションとして捉えるのではなく、精神性を含めて関心を持たれている点に関しては、私自身気がついていない日本文化の奥深さや魅力の大きさを改めて感じた。今回の日本の概念である「かわいい」をテーマにしたことが、理解を深めてもらうことに適していたと感じた。曖昧で合理的には説明できない日本の概念の「かわいい」を西洋の方々にどのくらい伝わるのか実践するまでは、危惧していたが、わずかでも同じ時間を過ごし、丁寧に触れ合い会話を重ねることで、その寄り添う姿勢自体が、心を交わす意味での「かわいい」の理解への第一歩であると信じている。また、講演や展覧会を通して、海外の人々の表情がゆるんで笑顔が見られ、遊ぶ様に、まさに日本の「かわいい」を経験していただくことができたこととあらためて感じた。「日本の強み、日本的な価値観、伝統、現代日本を形作る文化的背景等、日本の多様な魅力を外国人に伝え、現地での関心・共感を呼び起こすこと」を目的としていたので、12日間の短期間の訪問ではあるが、おおむね達成できたと思う。日本の内閣府が打ち出した「クールジャパン」と時をほぼ同じく、学生時代より日本を意識した作品制作を行ってきたが、今回の経験をふまえて、今後の作家としての自身の方向性について次のように考えた。日本の文化や思想

への興味関心は確かに高い。また、先進的技術的を作品へと結びつけ、また発表できる自由さが現代の日本にはある。それゆえ今後ますます思想背景・中身への追及が必要と思われる。形骸的な日本文化は浸透しつつあるが、精神性まで伝えるには、日本固有の神話や古典、また日本人の心の構造について学び、地に息づくものから表現することで、より深く伝えることができるだろう。根付いた固有の文化を自身が生き、作品からにじみ出るものが、世界への発信と共感を生むことにつながると考えるからだ。ただ、一方で単独の思想や文化を深く見つめていくことは、他の思想を排除する危惧を理解する必要は大いにある。この日本で何気なく生活しているが、それは海外から見た場合、特異であることもある。それぞれが多様性を認め、固有性や土着的なものを互いに行き来できる精神の自由さの発展の橋渡しを作品を通して実現できるようになりたいと思う。

【参考リンク】

外務省、「日本ブランド発信事業」

http://www.mofa.go.jp/mofaj/p_pd/pds/page22_001100.html、(2018.7.31)

(注1)『日本ブランド発信事業』では、発信力のある様々な専門家を海外に派遣し、それぞれの特色を生かした講演会およびワークショップまたはデモンストレーションなどを実施することで、聴衆と価値観や体験を共有し、日本の魅力に対する関心や共感、日本文化に対する理解を促進することを目的としている。加えて、日本の良さに共感する外国人による再発信を促し、波及効果の拡大を視野に入れ目指している。さらに将来的には、日本の製品の海外における消費・流通が拡大し海外ビジネス展開につながることで、価値観を共有する人々の国際交流の端緒となること、日本やの観光客が増加することなども視野に入れている取り組みである(※引用:外務省ホームページ「海外広報」)。

(注2)株式会社アスカネット、「ASKA3D 原理と仕組み」、<https://aska3d.com/ja/technology.php>、(2018.7.31)