

## FANTANIMA!2020

第8回目を迎える FANTANIMA! の美術テーマは昨年の華やかな「花」とは真逆の「in the dark」です。海外 85 名、日本 34 名の 119 名\* の作家が FANTANIMA! に出品します。(\* 東京展)

東京展

4月29日(水・祝)～5月5日(火・祝)

9:00～21:00(最終日は午後4時で終了) 入場料無料

丸善・丸の内本店 4F ギャラリー

東京都千代田区丸の内 1-6-4 丸の内オアゾ TEL: 03-5288-8881

関西展

前期 5月14日(木)～5月26日(火)

後期 5月28日(木)～6月8日(月)

会期中 水曜定休

会場

1. 珈琲舎・書肆 アラビク (営業時間 13:30～21:00/ 日祝～20:00)

大阪市北区中崎 3-2-14 TEL 06-7500-5519

2. 乙女屋 (営業時間 13:30～18:30) ※前期のみ

大阪市北区浮田 2-7-9 TEL 090-1915-9087

◎カタログ制作クラウドファンディング

3月初旬にスタート予定です。全作家に子供時代の話聞いた興味深い内容です。

<https://motion-gallery.net/projects/FANTANIMA5>

◎貴重なワークショップ

海外作家のセンスと技術を知ろう！今回は名実ともにトップクラスのロシアの作家2人が来日します！3月初旬には詳細を発表、お申込を開始できる予定です。FANTANIMA! の公式 twitter で随時速報をお送りします。



写真左 ターシャ・ヴァシレク

軽くて丈夫なペーパーマッシュを使った造形、着色などを通して色のマジックを学びましょう。

写真右 アリョーナ・ジレンキナ

半完成のキットを使つてのクラスや、作家が特参する素材を使つてブローチなどの小物づくり。共に両作家の絶妙なセンスに触れるチャンス。



## ロシアとチェコ 海外展示参加・見学者募集

羽関オフィスでは魅力的なモスクワとプラハの人形展の主催者に協力して出品のお手伝いをするになりました。ロシア方面に強いユーラスツアーズの協力で、ツアーのご案内もいたします。

出品は無審査です。(定数が埋まり次第メチ)

チェコ「ドール・プラハ」

会期 2020年11月6日(金)～8日(日)3日間

会場 ルツェルナ宮殿(プラハのシャンゼリゼと言われるヴァーツラフ広場そば)

モスクワ「ART OF DOLL」

会場 ゴスチヌイ・ドゥヴォー(赤の広場が目の前にあるソ連時代の貴賓客向施設)

会期 2020年12月11日(金)～13日(日)3日間

・出品お申込は羽関オフィスで、ツアーお申込はユーラスツアーズが承ります。

ご相談・お申込窓口

出品の方 羽関オフィス Email hazeki@nonc.jp

住所・TEL はチーム・コヤアラ事務局と同じ。

※メールでのお問い合わせが助かります。4月中旬～5月初旬は FANTANIMA! 開催のためお返事が遅れる場合がありますので、予めご了承下さい。

ツアー参加の方 ユーラスツアーズ 担当: 須玉

※お問い合わせの際は「人形展ツアー」とお伝えください。

〒108-0014 東京都港区芝 5-13-18 いちご三田ビル9階

TEL 03-6453-6632 Email tisha@euras.co.jp

ツアーは詳細は4月頃には発表できる見込みです。

## ドーム映像作品「DOUBLE」に井桁裕子作品

40号で「未完の展示、《ウラノス・ロータス・ウラニウム》の話」を投稿していただいた井桁裕子さんの人形が登場するドーム映像作品がさいたま国際芸術祭の招待作品として上映されます。出演は舞踏家の最上和子と金景雲。監督は飯田将茂。チーム・コヤアラの羽関チエコも企画段階から協力させていただきました。ドーム映像とはプラネタリウムを使って遠近感を表現に取り入れた立体的な映像で、異次元のような感覚が経験できます。

「DOUBLE」(ドゥーブル)

会場 さいたま市宇宙劇場 埼玉県さいたま市大宮区錦町 682 番地 2 大宮情報文化センター (JACK 大宮) 3 階

上映日程はさいたま国際芸術祭のホームページでご確認ください。

<https://art-sightama.jp/jp/>

DM 同封希望の方へ (次の発行日から3ヵ月の間に展示会を予定されている方)

事務局に枚数とメ切をお問い合わせのうえ、発行日の10日前までにお送り下さい。発行後に請求書をお送りします。

同封料金 コヤアラ・クラブ会員 2000円 一般(非会員) 3000円

個人情報について

お預かりしている個人情報はチーム・コヤアラの事務局業務を担当する羽関オフィスが厳重に管理いたします。名簿は「KOYAALA 通信」発送に使用させていただく他、チーム・コヤアラの趣旨に沿って有意義と判断した情報を伝達する以外には一切使用しません。チーム・コヤアラ以外の第三者が閲覧・使用することはありません。

チーム・コヤアラ事務局

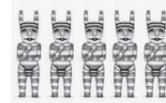
189-0003 東京都東村山市久米川町 3-27-57 羽関オフィス内

TEL 042-395-7547 (担当 はぜき)

URL <http://koyaala.jp> Email team\_koyaala@yahoo.co.jp

KOYAALA 通信 編集責任者 羽関チエコ

© KOYAALA TSUSHIN 2020, printed in Japan 本地記載の記事・画像の無断使用・転載を禁じます。



KOYAALA 通信は、チーム・コヤアラがコヤアラ・クラブ会員に発行するニュース・レターです。発行日 3月1日、6月1日、9月1日、12月1日

ドールワールドフェスティバルとコラボ！ チーム・コヤアラが挑戦する新しい人形コンテスト！

## DWF コヤアラ人形コンテスト

チーム・コヤアラでは過去8年間にわたり、創作人形に取り組む作り手にとって公正な批評・交流の場を提供するために4回の公募展に取り組んでまいりました。2020年からは、幅広く人形のイベントに取り組んできたドールワールド NAW 実行委員会のご協力で、現場に密着した公募展に挑戦します。初めての試みですが、ユニークさ、将来性などを評価し意義のある公募展になるように努めます。ドールワールドフェスティバルに参加する方もしない方も応募でき、先着順受付となります。トロフィーは実行委員会からご提供を頂きました。継続的な開催を考えていますので、第一弾への皆様の応募をお待ちしております。

応募期間 4月1日から5月29日(必着) 先着順受付 ※完成作品画像を6月1日まで送ることが条件です。

展示と審査日程 2020年6月14日(日) 1日間

※ドールワールドフェスティバル(以下DWFと表記)のオープン時間 6/13(土)12~17時 6/14(日)10~16時

主催 チーム・コヤアラ

共催 ドールワールド NAW 実行委員会

賞 グランプリ 1名 賞状・トロフィー・コヤアラクラブ会費2年分優待+DW/NAW 実行委より翌年1卓ご招待+副賞

優秀賞(各審査員推薦) 4名 賞状・コヤアラクラブ1年分会費優待+(DW/NAW 実行委より翌年DW 出品50%割引+副賞

奨励賞 5名 賞状・コヤアラクラブ半年分会費優待+(DW/NAW 実行委より翌年DW 出品50%割引+副賞

審査員 井桁裕子、つじとしゆき、水澄美恵子、矢部藤子、チーム・コヤアラ

応募方法

①インターネットで専用フォームから必要項目を記入(チーム・コヤアラの公式サイトにリンクを設けます。)

②専用申込み用紙を使用して郵送(この通信に同封しています。)

・エントリーグループAの方はお一人1点、エントリーグループBとCの方はお一人二点まで申し込めます。

※エントリーグループについて

エントリーグループA エントリーグループに属さない一般の方

エントリーグループB コヤアラクラブ会員・今回のDWF出品者で自分のテーブルで応募作品を展示されない方

エントリーグループC DWF出品者で自分のテーブルで応募作品を展示される方

募集点数 1. 台東区民会館8F第3会議室分 先着50点(エントリーグループAとB)

2. DWF会場(産業貿易センター台東館) 出品者テーブル展示分 先着50点(エントリーグループC)

応募料 エントリーグループA 一般 5000円→展示は台東区民会館8階会議室 ※非売作品のみ

エントリーグループB コヤアラクラブ会員またはDWF出品者 1点目3000円 2点目2000円→展示は台東区民会館8階会議室 ※非売作品のみ

エントリーグループC DWF出品者で自分のテーブル展示をされる方 1点目2000円 2点目1000円→展示はDWF会場の自分のテーブル

※Cの方への注意 作品は自分のテーブルで販売可能ですが審査が14日となるため、販売した場合も14日も展示継続をお願いします。

応募規定など詳細は、この通信に同封する資料またはチーム・コヤアラの公式サイトでご確認ください。http://koyaala.jp/

## ドールワールドNAW実行委員会からのメッセージ

この度は、チーム・コヤアラ様とのコラボレーション企画「DWFコヤアラ人形コンテスト」の開催が決定し、ドールワールドフェスティバルもより華やかになるのではと今から興奮しています。この企画によってコンクールの参加者とドールワールドの出店者が互いに交流し、刺激を与え合う場になればと願っています。また、来場のお客様も、創作人形の楽しさや奥深さを間近に見て、自分も作ってみたいという人が増えれば最高だなと思います。どんな作品が出品されるのか今から楽しみです。

沢山の方のご参加を心よりお待ちしております。

ドールワールド NAW 実行委員会(有限会社みくにビスクドール内) 小川仁志



トロフィーについて  
キュービー型トロフィーは「みくにビスクドール」がプロダクションドールのコンクール用に作成した物です。  
市販品ではなく、アンティークのキュービー人形から金型をおこし、鑄造して作りました。  
キュービーの作者はローズオニール(1874-1944)です。(作者死後70年が経過している為、著作権は失効しています)  
東京の鋳物職人による、昔ながらのずっしり重いトロフィーです。



# AI 美空ひばりをどう見るか

羽関チエコ

## AI が起こした感動

最近、折りにふれ話題に出る AI 美空ひばりについて、新聞で社会学者の中島岳志氏が書いた記事(註1)が目に入りました。それを読んでこのテーマは現代の人形が置かれている状況にも関わる要素があると思いました。このテーマは様々な要素が絡み合うので、今回はメモ程度のものですが、私が考えたことを、これからの人形の世界を考えていくうえで関心のある方と共有して頂ければ幸いです。

私は番組を見ていなかったのですが、まず YouTube で昨年の NHK 紅白歌合戦の動画を見てみました。ホログラムと人工音声の技術の粋を集めてつくられた AI 美空ひばりが歌うのは、「あれから」という、あの世の美空ひばりが知らない新曲です。作詞は AKB48 をプロデュースする秋本康氏がしました。故人のメッセージともとれる台詞も挿入され、聴衆は涙、涙。私が見た YouTube のコメント欄でも感激、感動のコメントがたくさんみられました。

一方で中島氏は記事の中で、武田砂鉄氏による批判や美空の友人であった中村メイコさんの「嫌だ」という違和感を引用し、「死者は生者の意思によって所有することのできない存在なのだ」と、死生観と倫理の観点から警鐘を鳴らしています。

人間のつくりものでしかない AI 美空ひばりですが、ここまでの議論に発展したのは、本物そっくりに見えたということが大きな理由だと思います。

もしこの AI 美空ひばりが、漫画のようにデフォルメしたキャラクターだったら、これだけの賞賛も批判もなかったのではないかと思います。また、リアルにみえるロボットだったら？ 人間そっくりのアンドロイドの研究で知られる大阪大学の石黒浩教授がアンドロイド美空ひばりを作って歌わせたとしたら、同じような反応は起きたでしょうか？

私は反応はかなり変わってくると推測します。

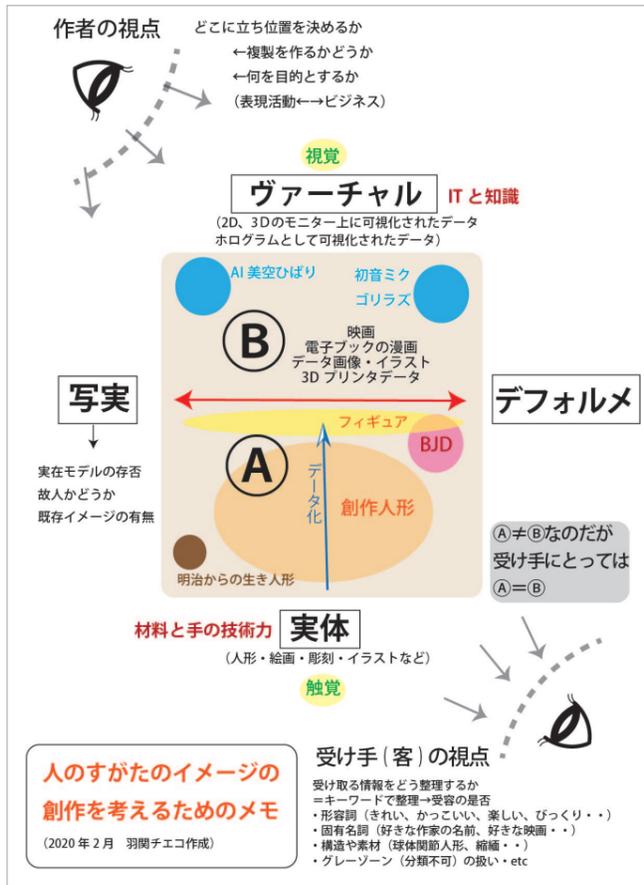
人の形を、ヴァーチャルで表現するか実体を持つものとして制作するか、写実的に作り込むかデフォルメするかで、作る人も見る人も、求めるものや反応が変化するように思います。その想定をもとに現在の創作人形の周辺状況を整理した図を作ってみました。

## 仮想(ヴァーチャル)空間と実体空間

真ん中の四角いスペースの中央から上の B が仮想空間、下の A が材料や手の技術によって存在する物質を扱う空間です。創作人形は A の世界のものです。A と B の境界は明らかです。そして横軸に「写実」と「デフォルメ」の方向軸を置いてみました。この境界は曖昧です。

冒頭に述べた AI 美空ひばりは、B のなかで写実に寄った極端な例です。ホログラムを使って実際のライブコンサートを行う例は既にあり、完全にアニメ顔の初音ミクやイギリスのゴリラズなどは B で AI 美空に相対するデフォルメ側。

B の仮想空間に関してはこれらのホログラムだけに限らず、日常的に接するスマホや PC のモニターの向こう側に映し出される動画や画像もすべて B に属します。



B の情報は視覚や聴覚を通して脳のなかで再構成され、さまざまな反応や感情をひきおこします。

A の空間では実在する粘土や材料に触れながら、手の触覚を通して「もの」を作り出す世界です。

## 写実とデフォルメ

登山家がより高い山を登ることを目標とするように、現物の完璧な模写は本能的に技術の最終目標となるようです。それは A の実体の世界でも B の仮想空間でも同じです。これに対して、線やフォルムを整理して動きや表情を抽象化するのがデフォルメです。これも A、B 空間ともに美術工芸、アニメやマンガなど、さまざまなデフォルメの様相を見ることができます。

デフォルメが物議を醸すことはあまりありませんが、人物を写実的に表現することは「不気味の谷」を孕む特性に加え、模写対象としてのモデルが実在か架空か、故人かどうか、有名作家による既存イメージ(絵画など)があるかどうかなど諸々の状況から、倫理観や著作権、創作性の疑義など、制作物への評価とは離れた問題に発展する可能性があります。AI 美空ひばりへのケースは、AI の技術への賞賛と、倫理観を疑う議論が拮抗する形になってしまいました。

ところで動画を見てみると、演奏は生のオーケストラがしています。演奏がカラオケで、AI 美空ひばりだけが単身で歌ったら、あそこの反応を得たでしょうか？

同様にホログラムの初音ミクのコンサートでも生バンドと一緒に

に演奏します。初音ミクの場合は、生バンドが伴奏しなくても、迫力ある音響、背景と照明だけで盛り上がりそうな気がします。コンサート会場の動画を見る限り、満員総立ちの聴衆が求めている要素に生バンドが含まれているように思えません。

作られたイメージが写実に寄るか、デフォルメに寄るかということでも、見る人が求めているものがかなり変わるのだと思います。

## 複製を望むか

さらに、A と B の本質的な違いは、その究極に「代替のきかない(一点物)」を作ろうとしているのか、「複製やデータの共有の可能性」を想定しているのか、ということかだと思います。

A 空間には一点物と複製品の両方が介在しますが、B の仮想空間では複製しかありません。仮想空間はデータだからです。複製は量産、コスト安につながるため、最初から B 空間でひとつを作ろうとしている作者は商品化するためのビジネスを前提としていると思います。作られるものは大衆性、娯楽性、玩具性に通じていくでしょう。

A の実体の世界でも量産ものはあり、一点ものとは違う良さがあると思います。また全般的に、目に見え、手で触れられるそれぞれの素材の魅力を「感じる」能力が、A と B が生活で共存する世界でどんどん鈍ってしまう傾向があります。私が子供の頃は、B の仮想空間はせいぜいテレビと映画くらいでした。現在はどうでしょうか。町にいれば、人は皆スマホを見ています。子供達の遊びはゲームが中心です(というか、大人たちも)。

皆、誰かが編集したデータを見聞きしているだけなんだから、時にはデータがぎっしりの仮想空間から離れて、深呼吸をして身の回りにある現実世界の莫大な情報のなかで感覚を研ぎ澄ませたいものです(自戒を込めて)。

## 人間が人工物を模倣する

しかし現実的には B の仮想空間から生まれてくる創作物は現代人を魅了します。最近ではデータによる作品に人間がアプローチするという例を見かけるようになりました。

たとえば音楽では、データ上で人間の指で弾けないような速さのピアノ曲を作曲することができます。すると、そのありえない早弾きに挑戦し、ストリートピアノで披露して人気をとる YouTuber が何人もでてきています。女性ボーカルグループ「パフューム」は人口合成したようなフラットな歌い方をします。

可愛いファッションはいつの時代も女性の憧れですが、最近の若い女の子のお化粧などを見ていると「人形化」に拍車がかかっているように感じます。ネット上では手っ取り早く自分の顔をありえないほど可愛く変えることができるアプリが流行っています。

人形展の審査をしていますと、アニメ顔の自作 BJD を手作りで作る人が、少しずつ増えてきているようです。コマースリズムをテーマとして現代アートの的に取り組むなら話は別ですが、そうではないようです。誰かがデザインした量産の人形を目標に模倣し、一点ものを制作するというパラドクスの状況がおきているのです。

## 何をしたいのか、見ようとしているのか

でも、この実体の空間で創作人形を作ろうという人には、この図の左上にある作者の視点から、自分がどのあたりに着地して、どの

方向を向くのか、何を見せようとしているのかということをはっきり確認されることをお勧めします。3D プリンターの登場や、BJD 人気の過熱で方向性を失ってしまっているように見える作り手が少なくないように思えます。

情報の受信者は、何を見ようとしているのでしょうか。多くの人は見たいものしか見ようとしたくないものです。相手がモニターであっても実体であっても、一度、網膜に投影された後は脳内で情報がミックスされて同次元のものになります。

AI 美空ひばりは、美空ファンが見たいもの、聞きたいものの情報を詰め込んで構成した人形だといえないでしょうか。

日本の作家は何かをじっと観察してその可愛さを見つけて作るというよりは、最初から可愛いとして作られたものを見て作品を作る人が多いのではないかと話した作家がいます。私も同感です。見たいものしか見たくない人にとって、A の空間は心地よいと思います。作り手にとっても手による技術の修練を必要とせず創作ができる楽な空間です。

玩具性や癒やしは人形の得意分野ですが、その両方を兼ね備えた AI キャラクターが発売されました。ホログラムの「逢妻ヒカリ」は、15 万円(本体価格)で Amazon でも購入可能な「妻」。メイド姿ばいアニメのキャラクターそのもののポーズや声で、「マスターさん」と会話をし、生活をともにします。映画「ブレードランナー 2049」で主人公がホログラムの恋人と暮らすアパートのシーンがありますが、この「逢妻ヒカリ」が実現の道筋をつけたように思います。これにデザインや音声のプログラムを変更することで様々なバリエーションが生まれることでしょう。実在の人物の外見や声のデータを使って、コレクションとしての AI キャラクターを作ることも遠くないことと思います。そうすると前述した写実性が生み出す倫理観の議論が再燃するでしょう。

これを読む方は作り手の方が多いと思います。でもこれからは B の仮想空間の「創作」作家も出てくるでしょう。どちらの場合にしても、経験を積み技術さえ磨けば、良い評価や賞賛を得られるものです。しかし表現の目的が自分の欲望を満たすだけのため、売れることだけを考えて作られた人形は、私は「かっこいい」とは思いません。私のように感じる人間は少数派だと思います。

私自身は AI 美空ひばりに関しては、歌、歌詞、イメージ、演出などそれぞれの構成要素はとてもうまくできていると感服します。しかし、制作者が「頑張りましたね」と思うだけです。それ以上の感慨があるとすれば、AI 美空ひばりがもたらした不気味の谷の感触です。これをもう少し反芻してたいと思います。

註1「AI 美空ひばり 死者に語る危うさ」 中島岳志  
東京新聞 2020年1月29日掲載  
註2 Gatebox キャラクターと一緒に暮らすために作られた装置  
註に関するウェブサイトは下記 QR コードからご覧になれます。



註1



註2