

4 伝統文化とデジタルアートの現場から

1 ぼくらはみんな生きている

昔からある営みを伝統文化として大切に守ろうとする一方で、新しい試みを取り入れて変わろうとする伝統文化も生まれています。伝統を受け継ぎ、地域らしさを保つ役割を果たしながら、これまでになく解釈や表現を取り入れ、現代を生きる私たちの感性に響く芸術文化として、進化を遂げようとしています。

デジタルテクノロジーは、ここ数年でわたしたちの生活や社会への意識におおきな変化をもたらしました。近年の社会変容や技術革新を背景に、さまざまな風習が再構築を試みる中で、伝統文化にもその波が押し寄せています。

伝統文化とデジタルアートの協業は、いまや珍しくありません。手軽な取り組みから野心的なプロジェクトまで、試みは多岐にわたり、質も様々です。その核心は、異なる背景やスキルを持つ人々の協働にあります。多様性こそが、創造的な成果を生み出す源となっており、プロジェクトをすすめる上で欠かせないのが、マネジメントの存在です。

2 アートマネジメントのいま

学問とは問題解決の術であり、誰もが活用できる共有知です。しかしながら教育としてアートマネジメントを扱うには歴史が浅く、知見の平準化が確立されていないのが現状です。

アートマネジメントについて考えるときには、マクロ視点からの「ああすれば」「こうすれば」といった社会的意義のある論旨が好まれます。しかしながら、日々のマネジメントの現場は、地道な調整と折衝ばかりです。

なぜ、広義的な（ぼんやりとした）論議ばかりが偏重されて、個人レベルでの成功事例の分析や

体系化は顧みられないのでしょうか。

その理由の1つは、芸術文化の価値の広範性にあります。芸術文化は、個人的な体験から始まり、教育、経済そして外交など、社会のあらゆる側面に波及しています。伝統のある踊りは、演じる人々に誇りをもたらすと同時に、地域のアイデンティティを形作り、さらには海外からの観光客を魅了する文化交流の手段にもなるのです。あたらしくプロジェクトを始める際には、芸術文化の広がり意識する必要があります、アートマネジメントにまず求められるのは、作り手と受け手をつなげる目的、いわば大義名分なのです。

また、アートマネジメントの主体意識にも課題があります。「アート」という言葉には魔術のごとき引力があつて、損得勘定を抜きに従事すべきだという通念が根強くあります。これがよろしくない。「好きだから、タダでもいい」という姿勢も「無償奉仕だから、好きにやっつけていい」という考えも、どちらも長くは続きません。

マネジメントは責任のある社会的営為です。目的および目標の設定、プロジェクト設計、人材と資金の管理、成果の創出と報告。その対価として報酬を受け取ります。このやり取りは、行動の継続性と質の維持に不可欠です。

これから2つの事例をご紹介します。どちらも主体は行政であり、課題解決のアプローチを積極的に取り入れたプロジェクトです。

3 博物館がつくるスマートフォンアプリ

「ハイパー江戸博」は、江戸東京博物館（東京都墨田区）が公開しているスマートフォンアプリシリーズです。2022年4月に発表の「江戸両国編」を皮切りに、「明治銀座編」「日本橋繁昌記 江戸のお金編」と、毎年4月に新作がリリースされ



図1 ハイパー江戸博 江戸両国編

ています。

このアプリでは、江戸東京博物館の収藏品100点を集めながら、江戸や東京の暮らしや文化を体験的に学ぶことができます。ユーザーはその時代に生きるキャラクターになって、ストーリーに沿って広大な空間を散策します。

シリーズ第1弾の「江戸両国編」では、江戸時代の両国橋に住む少年が、葛飾北斎から探し物を頼まれます。第2弾「明治銀座編」では、いまもある銀座四丁目の交差点を舞台に、西洋化がすすむ明治時代に生きる家族の45年間を追いかけます。第3弾「江戸のお金編」では、ふんどし一丁で無一文になった若旦那が、江戸の仕事と商売を学びながら、人生を切りひらいていきます。

おかげさまで、シリーズ合計のダウンロード数は20万回に達しました(2024年8月現在)。教育ツールとしても高く評価されており、文部科学省のGIGAスクール構想において教育機関へ配布された端末への導入も相当数あるようです。

4 テクノロジーで変える「芸術文化の伝え方」

このプロジェクトは、江戸東京博物館の大規模改修工事ともなうアウトリーチ活動の一環として始まりました。江戸東京博物館は、江戸時代から現代までの歴史および文化を、約35万点の収



図2 ハイパー江戸博 明治銀座編

藏品で紹介する東京都立の博物館です。休館中の収藏品を活用するこれまでにない方法の模索が、このプロジェクトの課題設定でした。

まずは体験プラットフォームのディスカッションからはじまりました。当初は、パソコンのブラウザで閲覧するバーチャル博物館の制作が検討されていましたが、最終的にはスマートフォンアプリへと変更になりました。これは、2016年から一般家庭におけるスマートフォン所持率がパソコンよりも上回ったことを考慮し、より多くの人々に楽しんでもらうためです¹⁾。

制作過程では、多くの議論が交わされました。最大の課題は、博物館の使命である歴史的正确性と、ユーザー体験の面白さを両立させることでした。

例えば、ユーザーが散策する3D空間は、博物館が所蔵する模型や図面をもとに再現を試みますが、資料だけでは不明な部分が出てきます。裏側や中身はわからないからです。正確さを優先して、不明な部分は作らず未完成のままでよいのか、それとも不明な部分は想像で作り込み、完成度を高めて体験の満足度を上げるのか。

また、体験の質も重要な課題でした。3D空間に100点の収藏品を「適度に」配置するだけでは、ユーザーにとっては楽しくありません。「もっと先が見たい」といった意欲を駆動させる

ストーリーが必要になります。ストーリーとは、キャラクター同士の関係が変化していくシーンの推移のことで、それは現代の私たちが「面白い」と思えるフィクションであり、本当のところは誰もわからないのです。

これらの課題に対して、目的を何度も見直しました。最終的な受け手である一般の人々の期待を裏切ることなく、しっかりと興味をもって楽しめる最良のあり方はなにか。根気のいる真摯な検討が続けられました。

5 AR演出と融合する郷土芸能

2024年2月から3月にかけて、徳島の阿波おどりと沖縄のエイサー、そしてコンテンポラリーバレエに、AR演出が組み込まれた劇場公演プログラム「ハイパーモーメント」が、徳島から沖縄へ巡回しました。初演のあわぎんホール 徳島県郷土文化会館（徳島県）が大きな反響を呼び、つづく美馬市地域交流センター ミライズ（徳島県）および宜野座村文化センターがらまんホール（沖縄県）では、会場は満員の観客で埋め尽くされました。

古きものが新しきものと出会うと、なにが生まれるのだろうか。このプロジェクトの実施主体は、公演会場である3つの劇場です。一般財団法



図3 阿波おどり+AR演出（宜野座村文化センターがらまんホール）

人地域創造の連携プログラムの助成を受けて、本番までの約1年にわたり、リサーチおよびリハーサルが進められました。

出演は、徳島県の阿波おどり振興協会選抜メンバー、沖縄県北部の創作芸団レキオス、そしてバレリストの鈴木絵里とピアニストの杉本亮。まずは、それぞれの芸能が深めていくテーマ探しから始まりました。

徳島の阿波おどりと沖縄のエイサーは、その起源をたどると、どちらも先祖を迎えるための盆踊りに由来しています。そこで、江戸時代の盆踊りの役割であった男女の密か事を阿波おどりのテーマに、エイサーは琉球王朝時代から続く自然崇拜と盆踊りの結びつきをテーマに、それぞれリハーサルが始まりました。コンテンポラリーバレエは、歴史あるクラシックバレエの枠組みから脱却しようとするあり方になぞらえて、ひとりの人間が見つける生き様をテーマにしました。

6 テクノロジーで広がる「芸術表現の幅」

各演目のテーマをより深く伝えるためには、オリジナルで開発されたAR演出が大きな役割を果たしています。AR（Augmented Reality＝拡張現実）とは、わたしたちが見ている世界にデジタル情報を合成する技術です。身近な例としては、ス



図4 エイサー+AR演出（宜野座村文化センターがらまんホール）

スマートフォンのカメラを通して、そこにはないものがあたかも浮かんでいるように見えるあの仕組みのことです。

舞台の上では、演者と共にカメラマンが動きまわります。観客は踊りや演奏とあわせて、カメラから見えるもうひとつの情景を同時に観覧します。それらはAR演出によって、雨や雪が降ったり、演者同士をつなぐエネルギーが現れたりします。舞台上の演舞が現実なのか、背景の映像が幻想なのか、観客にとってその境界は次第に曖昧さを増していきます。

また、阿波おどりの演目では、ARによる「そこにはない」踊り子が複数出現します。それは、日本の高度成長期をささえた本物の踊り子たちです。年配の踊り子たちに協力を依頼して、全身の3Dスキャンおよび踊りのモーションキャプチャーを事前に実施しました。作中では、アーカイブされた彼らの演舞データが空間に現れ、いまの踊り子たちと時空を超えて共に踊ります。



図5 全身を3Dスキャンして3Dモデルを作成する

芸能の神髄は、拍子や間によって刻まれて消えていく儚さにあります。「ハイパーモーメント」では、阿波おどりは鳴り物衆によるぞめき、エイサーは地謡による三線と唄、コンテンポラリーバレエはピアノの即興と、すべて生演奏です。演者の動きや生演奏に反応して、リアルタイムに微細なビジュアルを空間に描き出すAR演出は、そこにはないなにかを瞬時に具現化する、いわば絵画における絵具そして絵筆になりつつあります。

7 あしたのマネジメントのために

伝統文化とデジタルアートの協業は、見かけよりも華々しいものではありません。ここで紹介した2つの事例に限らず、現場では多くの対話が続いています。

それは決してスムーズなことばかりではありません。しばしば相反する思想に直面することもあります。だいたいの対立は、本質主義と構築主義の間で起こります。

本質主義は、物事には不変な純粋性があり、それらを守り伝えることを重要視します。一方の構築主義は、物事はいまを生きる人々によって作られていて、意味や価値は常に変わっていくと主張します。

相対する思想と出会ったときに、わたしは真向かうのか、迎合するのか、敬遠するのか。プロジェクト本来の目的と目標について再考するのもいい。アートマネジメントにはひとつとして同じ答えはなく、定量的な根拠と定性的な思考に、そしてゆるぎない胆力が求められます。

文化は人々の営みから自然に生まれ、その背後にはいまを生きている人々がいます。アートマネジメントの役割は、文化の担い手と受け手をつなぐ橋渡しです。多様な視点と才能が寄り集まって生まれる素晴らしい成果の陰には、地道な交渉と相互理解の積み重ねがあるのです。

【参考】

ハイパー江戸博
<https://hyper.edohaku.jp/>



ハイパーモーメント
<https://hyper.grinder-man.com/>



- 1) 総務省 令和3年情報通信機器の世帯保有率の推移
 (タグチヒトシ)