



右写真撮影：成田 舞

人長 果月 《Actant — チンパンジーの森》

2020年/インタラクティブビデオインスタレーション

作品解説

森から離れて暮らすチンパンジーとヒト。本作の舞台は、人長果月が思い描く、両者の遠い記憶に刻まれているであろう「類人猿の故郷としての森」です。

これまで作者は、人の動きにより変化する映像を用いて、生き物に潜む生命の多様なイメージを表現してきました。これらの作品は、目の前にあるものに触れてみたいと思う視覚とつながった体の動きを目の前の映像の中に還元することで、見る者の行動をも作品の一部としています。

本作では、チンパンジーとヒトに対して映像による視覚的な刺激を与え、新しい感覚を引き起こすという科学的な実験の側面をもちながら、一方でその行動によってさまざまに表情の移ろう森の中でチンパンジーとヒトが出会い、互いにアーティストの空想と戯れる空間を作り出しています。

山本 恵子

(KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会アートコーディネーター)

HITOOSA Kazuki, Actant: Forest of Chimpanzees, 2020. Interactive Video Installation

On the work

Chimpanzees and humans, living away from the forest. The set for this work is "the forest as the home of the apes," engraved in the race memory of both chimpanzees and humans, as imagined by Kazuki Hitoosa. The artist has so far expressed the diversity of the life latent in living things, using images which change in accordance with motions. In these works, the viewers' desire of touching what is shown in front of them visually is connected to their body movements, which are in turn reflected in the video, and made the behavior of the viewers become part of the work itself. In this work, the artist creates visual stimulation to chimpanzees and humans, with a scientifically experimental aspect of evoking new sensations. It brings chimpanzees and humans together in the forest whose appearance transforms according to their behavior, creating a space where they can play mutually with the imagination of the artist.

YAMAMOTO Keiko

(Art Coordinator, Executive Committee of KYOTO STEAM — International Arts × Science Festival —)

人長 果月 (美術家)

1975年、京都府生まれ。京都市立芸術大学大学院造形構想修了。個展での作品発表とともに「Art Meets Winter」(2018年/京都新聞社ビル・タイム堂/京都)、「再生の庭」(2017年/鎌倉美術館/中国)、「消滅の夢」(2016年/ベラクルス州立大学美術造形研究所ギャラリーフェルナンデス/メキシコ)、「神戸ビエンナーレ2015入賞作家招待作品展」(2015年/東遊園地/神戸)等、国内外のグループ展に出品。2015年、京都市芸術新人賞受賞、「琳派400年記念新鋭選抜展〜琳派の伝統から、RIMPAの創造へ〜」最優秀賞受賞。



人長 果月 (Voyant - Chimpanzee) 2019年
素材提供：山梨 裕美 (京都市動物園)

サポートスタッフによる鑑賞ガイド

「みてさわって感じよう — チンパンジーの気持ち —」

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—のサポートスタッフが作品についてガイドします。ご希望の方は、会場入口にお集まりください。

日時 | 3月21日(土)・22日(日) / 3月24日(火)~29日(日)
各日10:20~10:30、14:20~14:30

会場 | 京都市動物園 類人猿舎 屋内展示場3

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—とは

「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」は、「KYOTO CULTIVATES PROJECT」の理念(京都は耕す、育む、磨く)を体現し、京都賞が先駆的に示してきた人類の未来への願いとも共鳴した、アート×サイエンス・テクノロジーをテーマに開催する新しい文化・芸術の祭典です。京都岡崎を中心に、東京オリンピック・パラリンピック競技大会前の2020年3月に第1回目となるフェスティバルを開催します。※STEAMとは…Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術)、Mathematics(数学)

KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival— is a series of art and culture events that explore the collaboration between arts and science/technology, taking place in Okazaki, Kyoto. It reflects the concept of 'KYOTO CULTIVATES PROJECT,' which focuses on the cultivation of what Kyoto possesses now and their origins, and is in sympathy with the wish of the Kyoto Prize to 'contribute to the progress of the future of humanity.' The first version of KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival—2020 will be launched in March 2020, preceding the Olympic and Paralympic Games Tokyo 2020. ※STEAM stands for...Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics

参画団体

京都市 / 京都市立芸術大学 / 京都市京セラ美術館 / 京都市動物園 / (公財)京都市芸術文化協会 / (公財)京都市音楽芸術文化振興財団 / (公財)京都高度技術研究所 / 京都商工会議所 / 京都経済同友会 / 日本放送協会京都放送局 / 京都新聞社 / 京都岡崎 蔦屋書店

お問合せ

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会
〒606-8536 京都市左京区粟田口鳥居町2番地の1(京都市国際交流会館内)
京都市 文化芸術都市推進室 文化芸術企画課
TEL: 075-752-2212 FAX: 075-752-2233
MAIL: info@kyoto-steam.org
平日(月~金) 8:45~17:30 ※祝日/年末年始(12月29日~1月3日)を除く



公式WEB

@kyoto_steam

kyotosteam_official

京都市動物園テクニカル：伊藤 英之 / 門 竜一郎 / 小谷 修 / 佐藤 元治 / 瀬古 祥子 / 高木 直子 / 中川 大輔 / 中野 和彦 / 板東 はるな / 和田 晴太郎

調査：佐藤 侑太郎 (京都大学野生動物研究センター) / 増田 初希 (龍谷大学)

資料提供：森村 成樹 (京都大学野生動物研究センター) / Kristin Haverkamp (京都大学野生動物研究センター) / 荒蔭 祐輔 (京都市動物園)
テクニカル統括：林 ケイタ (株式会社電気蜻蛉)

映像テクニカル：小笠原 寛夫 (株式会社電気蜻蛉) / 吳 鴻 (株式会社電気蜻蛉) / 脇原 大輔

サウンドデザイン：二瓶 晃 (福岡女学院大学人文学部准教授)

音響：大久保 歩 (有限会社クワット)

会場施工：高橋 涉 (株式会社伏見工芸)

記録映像：小林 健太

記録写真：成田 舞 (株式会社ねき)

ビジュアルデザイン：坂田 佐武郎 (株式会社ねき)

インターン：丸塚 紀佳 (KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会)



KYOTO STEAM—世界文化交流祭—2020
KYOTO STEAM—International Arts × Science Festival—2020

アートで感じる? チンパンジーの 気持ち?

森を知らずに育ったチンパンジーと森から離れたヒトが
類人猿の故郷としての森で出会い戯れる、
アート×サイエンスが挑戦する
チンパンジーとヒトの新たなコミュニケーション!

2020
3.21(Sat) → 3.29(Sun)

会場：京都市動物園 類人猿舎 屋内展示場3

開場時間：10:00-11:00 / 14:00-15:00 *3月23日(月)は休園
*混雑状況によっては、入場を制限する場合があります。

料金：無料(入園料は別途必要)

Venue: Ape House Indoor Exhibition Room 3, Kyoto City Zoo
Hours: 10:00-11:00 / 14:00-15:00 *Closed on March 23(Mon)
*Entrance may be limited when crowded.
Ticket and Price: Free (Admission fee to the zoo in applies.)

機材提供：パナソニック システムソリューションズ ジャパン株式会社
協力：京都大学高等研究院 / 京都大学野生動物研究センター
主催：KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会



チンパンジーについて

チンパンジーは現存する動物たちの中で、私たちヒトに最も近い種です。そのため物の見え方や道具を作ったり使ったりできるような手の器用さ、表情の多様さ、仲間同士でとるコミュニケーションの複雑さなど、私たちヒトに似ているところがたくさんあります。アフリカの熱帯雨林からサバンナまで幅広い環境で暮らしていますが、残念なことに生息地の破壊や密猟などにより野生では生息数が減少しています。
山梨 裕美
(京都市動物園主席研究員)

On Chimpanzees

Among extant animals, chimpanzees are the closest species to human beings. Therefore, they have many similarities with us, including their attitudes toward things, their adroit ability to make and use tools, their abundant expressions, and their complex communication among themselves. They live in a wide variety of environments from African rainforests to savannas, but unfortunately they are decreasing in number in the wild, due to the destruction of their natural environments and to illegal hunting.
YAMANASHI Yumi
(Principal Researcher, Kyoto City Zoo)

チンパンジープロフィール

	コイコ Koiko 推定43歳		ニイニ Niini 7歳
	ジェームス James 26歳		タカシ Takashi 31歳
	ローラ Lora 29歳		ロジャー Roger 1歳

この群れ唯一の野生生まれのチンパンジー。基本的には優しい性格で、新しいものにも物怖じしない貫禄のあるタイプではありますが。しかし、息子のニイニのことにすると我を失い恐ろしい形相で大騒ぎすることもあります。寝る前のベッド作りが上手。

この群の第一位のオス。みんなが挨拶しにきます。強面で繊細なところもありますが、女子どもには優しいおじさん。興奮すると毛を逆立ててバタバタと足音を立てて騒がしくなります。男同士で遊んでいる時などに独特の味わい深い笑顔を見せます。

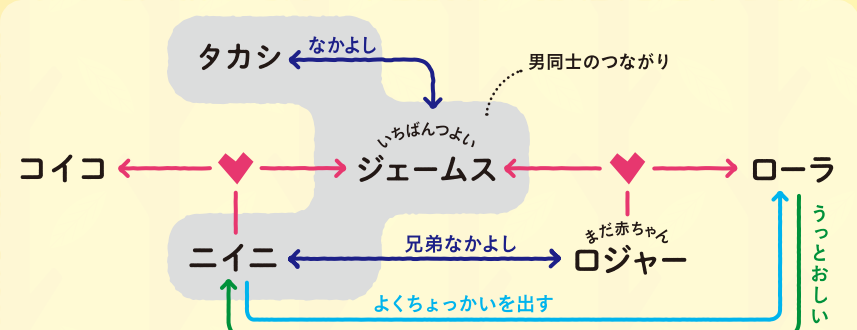
つぶらな瞳と整った顔が特徴的な美人。第一子のロジャーを子育て中。新しいものにはなかなか近づこうとしない慎重な側面もありますが、やんちゃ坊主のニイニがロジャーを連れ去ってもあまり動じません。

2013年生まれのやんちゃ坊主。若さ溢れる動きと好奇心でいろんなことをやっつけます。ただし、いいことばかりではなく揉め事もしょっちゅう引き起こします。こどもから大人へと変化しゆく、複雑な年頃に差し掛かり中。ロジャーの良き兄貴。

マイペースなおじさん。くりっとした目と髪がいつも立ち気味なのが特徴。他のチンパンジーから少し離れたのんびりしていることも多いです。おいしいごはんには目がなく、最後まで細かい食べ物を探し続ける才能を持ちます。

2018年生まれの子。チンパンジーとして暮らすためのスキルをいろんな個体から学んで身につけているところです。時々毛を逆立てて威嚇したりしていますが、まだまだお母さんからお乳をもらっているかわいい赤ちゃんです。

チンパンジー相関図



アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち

遺伝的・進化的にヒトに最も近い動物であるチンパンジーはヒトと同じようにアートを楽しむことができるのでしょうか。

2018年度に京都市動物園を舞台にスタートしたアートとサイエンスのプロジェクトは、アーティストと本園「生き物・学び・研究センター」のサイエンティスト双方にとって意義があるだけでなく動物ファーストであることにこだわり、チンパンジーの幸せのために協働でプログラム作りに取り組んで来ました。今回は類人猿舎内に映像で作り出した「類人猿の故郷としての森」でチンパンジーとヒトが出会い、そこで相互にコミュニケーションを図ることができるプログラムです。故郷の森を知らないチンパンジーたちが経験したことがない非日常の空間を楽しんでくれることを期待しています。また、野生生まれの個体がどのように感じてくれるかも楽しみです。動物園を訪れる皆さんにとっても新鮮で特別な体験となり、森で過ごすチンパンジーとの出会いを楽しんでいただければ幸いです。

観察とセンサーから得られるチンパンジーの行動と、アンケートなどから得られるヒトの行動をもとにアートがチンパンジーやヒトに与える影響を検証し、「人にとってアートとは何か」という問いに迫ります。

坂本 英房

(京都市動物園副園長／KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会チーフディレクター)

Art × Science IN Kyoto City Zoo What do chimpanzees feel in arts?

Can chimpanzees, the closest animals to humans in terms of genetics and evolution, enjoy art the same way human beings do?

This art and science project, began at the Kyoto City Zoo in 2018, is not only meaningful to both the artists and the scientists of the zoo's Center for Research and Education on Wildlife, but also focuses on the concept of "animals first," to create programs for the happiness of the chimpanzees.

This program in the Ape House creates a "forest as the home of the apes" with interactive video, where chimpanzees and humans can encounter one another and engage in communication. We hope that the chimpanzees who have never known the forests of their homeland will enjoy this unusual space. As well, we look forward to seeing how the animals born in the wild will react. The visitors to the zoo should also find this a special new experience, and we hope everyone will enjoy their encounter with the chimpanzees in the forest.

Examining the influence of the art on the chimpanzees and humans, through behavior observed through monitoring and sensors for the former and questionnaires for the latter, we will explore the question of what art means to human beings.

SAKAMOTO Hidefusa

(Chief Director, Executive Committee of KYOTO STEAM – International Arts × Science Festival – / Vice Director, Kyoto City Zoo)

チンパンジーの環境エンリッチメント

野生では食べ物を探したり、仲間と関わったりと一日の大半を色々な活動に費やしているチンパンジーですが、飼育環境では退屈な時間が長くなりがちです。楽チンに見える飼育下の暮らしですが、私たち同様、刺激のない暮らしでは動物たちは満足できないようです。動物たちが過度なストレスを感じずに、生き生きと暮らせるようにすることが彼らと関わるうえでとても大切です。そのために、京都市動物園では動物種本来の性質が発揮できるように、また動物たちが自ら選択できることを増やして楽しく暮らせるように、飼育環境に様々な工夫(環境エンリッチメント)を行っています。たとえばチンパンジーを対象には、樹木を植える、道具を使った採食を促す、ベッドを作って快適に眠れるような環境作りなどを行っています。ただし、同じことを続けるだけではチンパンジーも飽きてしまうので時に変化が必要です。また、器用で力の強いチンパンジーには常に壊される可能性があるのでそこも知恵を絞る必要があります。今回は映像を使った新たなエンリッチメントの試みです。映像は内容を変えやすく、壊されることもないので汎用性が高いエンリッチメントともなりえると考えています。初めての試みでどうなるかドキドキしていますが、楽しんでくれることを祈っています。

山梨 裕美

(京都市動物園主席研究員)

チンパンジーの映像理解

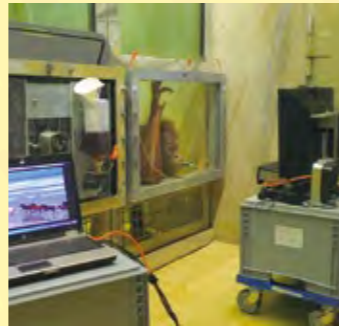
チンパンジーは高い知能を持ち、映像をよく理解できます。アイ・トラッカーという視線追跡装置を用いて行った実験では、チンパンジーが、映像の中の登場人物の意図を読むことで、その次の行動を予測することができました。記憶能力を試験した別の実験では、登場人物がどの場所から出現したか、どのような道具を用いたか、などのエピソードを記憶し、二回目に同じ映像を見たときに、その記憶に基づいて映像内容を予測することができました。映像をみせると、それを「楽しむ」様子も観察されます。ただし「楽しむ」といっても、ヒトのように笑ったり泣いたりするのではなく、じっと見て、興奮して体を揺らしたり、画面を小突いたりします。チンパンジーのために映像を作るときには、ヒトのために作られた映像をそのまま使うのではなく、内容を彼らが興味を持つようなものにしたり、画面の構成を単純にわかりやすくしたりするなど、特別な工夫を凝らします。

狩野 文浩

(熊本サンクチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授)



枝を噛み込んで、休息用のペットを作るココロとその様子を眺めるニイニ



オランウータンが動画をみている時のアイ・トラッキング(視線追跡)

チンパンジーとサイエンティストとの協働について

チンパンジーを観察すると、霊長類である親近感からでしょうか、自ずとヒトと比べて見ていることが多くなります。感情を推察できる行動や表情を目撃すると、映像に反応してくれるかも、興味を持ってくれるかも、と期待を膨らませて私の作品を見ているチンパンジーの姿を夢想します。サイエンティストにプランを相談すると「チンパンジーには分らないと思います」という簡潔な一言で彼らとの距離感が現実引き戻されますが、そのアドバイスは決して無情なものではありません。チンパンジーの行動を予測して作品プランを練るのは簡単ではなく、サイエンティストが実験用に見せるためのものを制作する方が多くの反応を得ることができるでしょう。しかし、科学的に無用であると指摘された検証内容であっても、美術における実験的な表現で試してみる意義と勇気を与えてくれます。実制作においても、サイエンティストの探究心が居住スペースに大規模な映像作品を設置するという空前の実験方法を受け入れ、確かな見識によって実現させてくれました。三者の協働から生まれる成果は作品の中ではなく、新たな発想を生み出す冒険の中に潜むのだと思います。

人長 果月

(美術家)

センサーについて

今回は、室内の状態を測るために、2つのセンサーを使っています。まず、壁付近の天井に「測距センサー」を取り付け、床、もしくは床の上にあるものまでの距離を測っています。また、3つのブイの中には、「加速度センサー・ジャイロセンサー」を取り付け、ブイの傾きや動きをデータとして取得しています。どちらのセンサーも、チンパンジーが壊してしまわないように取り付けました。それぞれのセンサーは、その時々での測定結果を詳細な数値データとして出力し続けています。これらのデータに基づいて、ある場所にチンパンジーがいるかないかの判定や、ブイに対するチンパンジーの動きかけの検出を行い、作品がこれらを踏まえた挙動をできるようにしています。

吉田 信明

(公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員)

機材提供: パナソニックシステムソリューションズジャパン株式会社

[プロジェクター] PT-MW730J・PT-MW530J

[ズームレンズ] ET-ELW20



人長 果月《Carpe diem—暮霞》(2015年)に触れるココロ(2020年2月撮影)

研究者

山梨 裕美

京都市動物園主席研究員

京都大学卒。理学博士。京都大学霊長類研究所、野生動物研究センターを経て2017年から京都市動物園生き物・学び・研究センターの主席研究員として勤務。飼育動物が快適に過ごせるような環境を提供することを目的として、霊長類のストレスや行動発達の研究を行っている。

吉田 信明

公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員

京都大学卒。修士(理学)。2000年より、京都高度技術研究所において、主に、ネットワークを利用した情報システムの研究開発等に従事。2010年より、動物園におけるICT活用に関する研究開発を京都市動物園と共同で継続中。

岩城 覚久

近畿大学文学芸学部文化デザイン学科准教授

京都市立芸術大学大学院修士課程、関西学院大学大学院博士課程修了。博士(美学)。専攻は感性学。論文に“Toward an Aesthetics of Inter-space: From Microgravity Environment to Multi-gravity Environment,” *Art Style: Art & Culture International Magazine*, Issue 4 (2019) などがある。

チーフディレクター

坂本 英房

京都市動物園副園長／KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会チーフディレクター

福岡県生まれ。山口大学大学院農学研究科獣医学専攻修了。福岡市役所での勤務を経て1988年から京都市動物園に勤務。最初の6年間は動物飼育に、その後は獣医師として臨床に携わるとともに学芸員として教育普及活動に従事。

アートコーディネーター

山本 恵子

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会アートコーディネーター

京都造形芸術大学卒、関西大学大学院修士課程修了。2009年から京都芸術センターのアートコーディネーターとして勤務。2012年から広島県立美術館(株式会社乃村工藝社所属)にて、主に所蔵作品展と広報を担当。2018年から京都芸術センターのプログラムディレクターとしてKYOTO STEAM—世界文化交流祭—実行委員会に勤務。

狩野 文浩

熊本サンクチュアリ・京都大学高等研究院特定准教授

京都大学卒。理学博士。京都大学霊長類研究所、マックス・プランク人類進化研究所を経て2014年から京都大学熊本サンクチュアリ特定准教授。アイ・トラッキングなど最先端センサー技術を活用して類人猿の認知と感情の研究をつづけている。

一方井 祐子

東京大学国際高等研究所

カブリ数物連携宇宙研究機構特任研究員

慶應義塾大学卒。博士(心理学)。愛知大学、京都大学等を経て2018年から現職。専門は科学コミュニケーション。女性の数物系進学やシチズンサイエンス等の研究のほか、サイエンスカフェなどの科学イベントの運営に従事している。

