

それでは富士屋で!

007238/dtlmap/

2010年8月2日 午前7:18

### 谷口暁彦

### 部 か 5 0 工 ネル ギ 供給なしに 無限に文章を生成する永久機

きたいと呟いたとき、それに反応した沖さんからのリプライがきっかけで、本当に唐突に飲みに行くことになって、さっ 実に十二年ぶりの沖さんからのメッセージだった、その十二年前の夏に、 二〇二二年五月二八 は渋谷の富士屋という居酒屋は立ち飲みの店で、まず千円をカウンターの上に置いて、注文のたびにそこから精算して、 そく明後日、 る CSLAB とい 造形大出身で友人の中村くんを誘って三人で飲みに行くことになった。 · う、 学生が主体的に運営している施設が出版しているジャ 日に沖さんから twitter でメッ セージが届いたのは、 沖さんが勤めている東京造形大の、 僕が twitter 上で唐突に、 ナルに原稿を書いて欲しいという依頼で、 沖さんに連れて行ってもらったの ふらっと飲みに行 その中に

ご無沙汰しています。このタイムスタンプで 見ると、なんと12年ぶりです。 東京造形大学のCSLABで出しているアートジ ャーナルがあって、"Search&Destroy"といい ます。基本的に造形大卒や関連するアーティ ストの記事や 2022年5月28日 午前1:15

http://r.tabelog.com/tokyo/A1303/A130301/13

0 共感する部分が多く、 に原田さんの、 さんなど、 Search & 原稿を書 自分には決して肯定できない くにあたって、

には、 歳を重ねたことによる変化もたたみ込まれているだろうか されてしまうというようなリアリティはなかったように思うが、 ターネットを通じてこんなに簡単に参照できてしまうことで、十二年前 感じるの 二日に沖さんと飲みに行ったことが投稿されていて、 そんなことを思い インターネットや社会の変化でもあるし、 例えば十二年前の出 十二年前の些細な出来事が記録に残っていて、 出しながら twitter を遡ると、 来事が 沖さんから イ ンターネット上で参照可能な形で残 X そこには自分自身が十二年分 セ 確かに二〇一二年 ジが それに少し驚きを 届 それをイン て それは ζ" 八月 になんとなく置

かれた沖さんの丸っこい手と、その下の乾いた千円札の感じを覚えていて、

りをそのままカウンタ

/一に置い

て再び飲むという、

ある種のお作法を教わってから飲み始めたことと、

あまり覚えていなくて、

帰り際の路上で別れるときの、

楽しさが余韻のように消えていく雰囲気だけを覚えてい

その後どんな話をしたか

カウンタ

で、今まさに僕にも同じ四歳の子供がいて、 Destroy のバックナンバーを読んでみると、 知っている作家が過去に執筆していて、 育児や生活との両立につい そこに救われるような気持ちにもなる一方で、 制作のふがいなさというか、 生活と仕事に追われていて、 てのくだりはとてもリアル そこから読むと、 原田 煮え切らな さんや三原

3

めて読む機会はそれほど多くないし、それが学生にむけてオープンに読まれるかたちで公開されているのはとても意義 さみたいなものがあって、それを振り返ったりしてしまい暗い気持ちにもなるが、ひとまず作家の制作に関するエッセ のある活動だと思うので、当然引き受けることにして、 イであったり、 制作ノートのようなものを書けば良いことが分かったので、案外、こうした作家自身のテキストをまと 沖さんに返信する。

「表紙と巻頭の文章をお願いできますでしょうか?原稿料は出ないのが心苦しいのですが、 もし良ければ。

当然非営利の活動なので原稿料がないことについては問題ないし、僕も大学で教えている立場上、ギャラをもらうの むしろはばかられるところもある。で、さらに原稿の文字数を聞いたところ、 以下のように返信がくる。

「電子書籍なので、いくらでも大丈夫です。」

外部からのエネルギー供給なしに無限に文章を生成する永久機関を想像する。

2 閉店時間を過ぎても居眠りして帰らない酔っ払いのような

使って海外の展覧会のインストールをしている作家などを多く目にするようになったが、そうした妙なやり方はあくま 二〇二〇年、 コロナ禍になって直後は、 インターネット上の展覧会が増えたり、zoom などのビデオチャットツールを

体のポテンシャルや可能性はあまり検討されることなく、二○二二年八月の今は、徐々に元の状況にただ単純に戻りつ でも一時的な対処療法のようなもので、インターネット上での展覧会や、遠隔でインストールを行なったりする方法自 うになってしまっていたので、 つあるのかもしれない。僕自身はコロナ禍以前の二○一六年ごろから、 コロナ前から同じようなことだった。 作品の形式がほとんど映像やビデオゲームのよ

phy: Image-Making as Play」という展覧会で作品を展示中だが、現地には行っていない。さらにその展示はもともと クを制作して、展示を行なった。作家自身の手によるインストールが不要な、映像やソフトウェア形式の作品であるこ Winterthur では二〇一八年にも展示をしているが、これも現地に行かずにメールのやり取りだけでコミッションワー まいになってしまうので、今もロンドンの Photographers, gallery で開催されている、「How to Win at Photogra-自虐的に捉えれば、 とが理由でもあるが、作家がきちんと展示のクオリティをコントロールできているのかという観点で言えば微妙だし、 スイスの Fotomuseum Winterthur で企画された展覧会の巡回展で、これも現地には行っていないし、Fotomuseum つまり展覧会が、現地にはまったく行かず、展示プランや図面を共有して、ソフトウェアや映像ファイルを送っておし わざわざ予算をかけて現地に呼ぶほどの作家でもないということだろう。

5

ような、 ネットと呼ばれる作家たちの活動に影響を受けたことも大きいのかもしれない。Brad Troemelや Artie Vierkant が参 加していた JOGGING というグループは、ギャラリー室内の写真に作品を合成し、さも展覧会が開催されているかの 展覧会を行うことの自明性を鋭く批判していて、あえてネガティブに言えばフェイクニュースと紙一重でもあるが、フェ た。そうした方法は、tumblrなどが流行していた当時のインターネット上のリアリティを捉えていたし、 っぽうで、こうした方法は実空間での展示を前提としないネットアートの、とくに二○一○年ごろのポストイン しかしよく見れば合成だとわかるような画像を制作し、それをネット上に公開することで展覧会を成立させて

イクニュースをある一定数の人が信じてしまえるインターネットというメディアの悪い特性をよく理解していたとも

頭で作品らしきものを作ってなんとか誤魔化している、締め切りを守れず破綻した仕事がいくつもあって、誤魔化せて ただただやられている。家事やら育児で時間を費やし、家と大学を往復するだけの生活で、睡眠時間を削って寝ぼけた 生活のどうしようもなさにも基づいているからだ。もともと出不精であることに加え、ここ数年の日常生活の忙しさで、 ジュール管理もままならなくなってきていて、後期の大学の時間割には授業がバッティングしている箇所があった。 らない。大学の仕事も年々微妙に増えていて、もうまともに作品が作れる時間なんてないように思える。いよいよスケ ラリーに行ったのは撤収の時だった。展示中に見に行けなかったので他の作家がどんな作品を出品していたのか全く知 月に参加したαΜの「ミラーレス・ミラー」というグループ展は、珍しく実空間での設営を自分で行ったが、次にギャ もいない。展示もろくに見に行けてない、映画も見れてない。本も読めていないし、友人にも会っていない。 というか、なんとなく後ろめたさがある。それはコンセプチュアルな理由や作品の形式の問題でもあるが、だらしない しかし、だからと言って今の自分の、メ ールでデータを送るだけの展示のやり方が正当化されるわけでもないだろう。

このまま続かないことを無理に続けていたら本当に鬱病になっていたと思うけれど、案外体は丈夫で、そんなこともな まって」と鬱であることを匂わせて断った。べつに本当に医者に診てもらったわけでもなく、卑怯なやり方だと思うが、 て止むを得ず辞退することを伝えた。そのときに引き止められたり、理由を詮索されたくないので「鬱っぽくなってし なんでもかんでも仕事を引き受けず、きちんと断って、減らせばいいのだと気づいて、 かったかもしれない。 画の立ち上げに関わっていて、なんどもオンラインでミーティングをしていたが、数ヶ月前、 一年近く前から、ある展覧会の 色々手に負えなくなっ

ていて、 終わりを設定せず、すこしづつ継ぎ足し、更新していくことにして、一種の連載のような形式になっている。半年とか さんにお願いして、 3Dモデルの制作は自分が教えている多摩美の卒業生のしばしんさんに、デザインについても同じく卒業生の竹久直樹 ていく様を、やや軽蔑も含んだ眼差しで見ていたが、いざ自分自身の作品でもそうした傾向が見られると全く笑えな 参照したベタなタイトルだし、大味で、自分自身が若い頃、年上の作家の作品が年を追うごとに大味で、分かりやすくなっ なギャラリーに展示されている作品を映像として鑑賞する形式だ。「これは谷口暁彦ではない」という、マグリットを まった個展は、実空間での展示を諦め、バーチャルな空間で行うことにして、web サイトを作り、そこでバーチャル 1年ほどかけて10作品程度を公開していくつもりだったが、思った以上に進まず、現時点で2つの作品しか掲載されて の主催で、バーチャルな空間は、ギャラリーの建物の内部だけでなく、その周辺の道路や風景も3Dで再現されている。 とんど言い訳みたいなタイトルにも思えてくる、この展覧会は、CALM & PUNK GALLERY という実在するギャラリー だから、作品を作る時間なんてないし、展示なんかもうまともには出来ないのかもしれないと思って今年の1月 GALLERY の web サイトや、twitter アカウントのプロフィールには1月からずっとこの展覧会の告知が掲載され続け いて、真綿で首を絞められているような感覚になる。なかなか進まず、さらに終わりも見えないので CALM & PUNK し、それ以外にどうすればいいのかという可能性も見えない。さらにここまで書いたこの文章の内容を踏まえると、 なにか不法に場所を占拠しているような、 終わりが見えないし、かえって実空間で展示するよりもだらしなく作業量が増えてしまっていて頭を抱えて とても完成度が高く、非常に助かった。展覧会ではあるものの、バーチャルな空間なので、 閉店時間を過ぎても居眠りして帰らない酔っ払いのような、 会期の から始

7

中に送らなければならなかったが、今はもう九 果たしてどうなることやらという不安がよぎる 変わるであろうこのタイミングで、この連載は 月二四日には、SNS 上では文化庁メディア芸 **う中途半端な構成だ。この文章を書いている八** 月五日で、 それはひとまず置いておいて、文化庁の方針が が駆け巡っていて、 術祭の終了のニュースと、それについての反応 が面倒で、前半が漫画で、後半がテキストとい テンツ」という文化庁がやっている web サイ での展示などで、 八月三一日は今書いているこの原稿の締め切り て描くことになった。しかも全部漫画を描くの **r上での連載で、メディアアートをテーマにし** この漫画の連載も、ネームを編集者に八月 それを今度は「メディア芸術カレントコン まだまったく着手できていないし、 時々描いている漫画があっ 色々思うところもあるが、

時間がないというよりも、怠惰なのだろう、だ

進まず、 出すが、 から、 時間を有効に使えて効率的なのだろうけど、 パキと仕事を回していくのが理想ではあるし、 てはいる。 があって、 り始めればそれなりにまだ新しい発見や面白さ ような気持ちになることはある。それでも、 宮山はともかく、 小宮山は敗戦処理を買って出ていたわけで、 戦処理をこなしていたロッテの小宮山悟を思い り過ごしているような、二○○五年ごろの、 になんとかやる気を出して、のらりくらりとや 日の生活や身体は、そんなふうに計画通りには きっちりと締め切りを守り、 いや、 締め切りが近づいたり過ぎたりする度 それが続けるモチベーションになっ 高いプロ意識があったからこそ ただただ敗戦処理をしている もっとテキ 小 毎 Þ 敗

にキャリアハイの成績を残している選手が多いで活躍する選手の成績を見ていても三○歳ごろろだという話を以前聞いたことがあって、一方



ただ、 した どに定量化できる尺度があるわけでもなく、 僕は三九歳で、 について考えたりもするが、 何かは変化しつつあるわけで、 価なんて無意味だとも理解 ジションとかパフォー 退はない スを出せているの うなポジションで、 ように見えて、 ているが、 作品の思考に直接に作用することはない 美術はスポ 自分が納得できる作品が作りたいと思 Ļ それでも年齢や生活や仕事だとか、 体力の低下が作品の良し悪しや、 自分自身が作家として今どのよ 四四歳のときに小宮山悟は引退 ツではない かをふと考えることが どのくらいのパフォ マンスとか、 していて、 やはりスポ その変化の意味 そうした評 今はただ ーツほ



たにぐち部長の美術部 3D – メディア・アート編 2(2022)https://mediag.bunka.go.jp/article/article-19779/

### 分のものだと思っ 7 4 た出来事 が、 見知らぬ誰 かのそれと重なること

3

それでも、 0 する展示に参加 同 る展覧会の出 きりとりめでるさんが、 したことで、 僚で大学生の時はゼミの教員だった久保田晃弘さんと、 そうしたテ 新たに展示のオファ ちょうどこのころに久保田さんの発案で多摩美で写真に関する授業を行うことになった。 フォ することが多い 品依頼だっ マに基づい グラフィ た。 レフ・マノヴィッチのテキストを翻訳し、「インスタグラムと現代視覚文化論」 のは、 や なによりもその知人がキュレ た、 が来るのは嬉 僕が写真作品を制作 ーチャルな空間内で写真を撮影する作品を作っているからで、 や人工衛星など、 しくて、 八月二一日に知人からメ しているからではなくて、 非人間的な主体によって撮影、 八月二一 . シ ョ ンを担当していることが嬉しか 日に届いたメー ルが届いて、 ビデオゲー の写真の展覧会のキュ 知覚されるイメ ムの 開いてみたら写真に関 った。 中で写真撮影を行 ことの 近年写真に関 とい 発端は ジに興味 う本を

11

て うタ の授業ではこれまで自分が興味を持って調べていたインゲ 間とテク る ラで写真を撮影し、 あえて自分の手で撮影せず、 つつある写真やイメ ルの授業を二〇一 ノロジーによる新たなイ それをプリ 八年 ージに関する問題を合わせて、 から X 画像検索や 行なってい ージの関係性を探ることを目的としてい して展示するという、 る。 。 G 0 0 写真に関する作品を制作する演習授業なのだが、 「オルタナティブ・フォトグラフィ  $\mathbf{e}$ W M a ムフォトグラフィと、 わゆる普通に写真作品を制作するような手法を禁止し p, A I による画像解析や画像生成などの手法か A I などのテクノロジー (べつ の写真表現)」と 一眼レフなどの



容に応じたバ graphic Glossar<sub>J</sub> チをおこなってい おこなっているのが Marco de muttis というキュレー 最初に るが を読みながら考察する用語集のような作品を制作した。 夕 通常のゲ ンしてレ 物理 からアプリケー を細か 基本的には画面に映るものを記録するという点において、 開催 でもなお、 的な光学装置として フ され ン チャ ダリ オ く調整して写真を撮影する ム画面とは別に、 て、 トグラフ という、 たスイスの Fotomuseum Winterthur という美術館とも関係してい 写真を撮影 ル ング 僕自身も彼の活動や論文から影響を受けていて、 なオブジェが配置され、 ションをダウンロードしてプレイすることができる。 した結果にすぎない 現代のテクノロジー環境における写真やイ は、 する行為だけが残され、 のカメラも存在していない。 ビデオゲ 独自にレ 「フォ ンズの画角や被写界深度、 その中を回遊しながら鑑賞するゲ の中で写真を撮影する行為だが、 トモード」 それはゲ -ターで、 それを写真と呼んで ヴァーチャ と呼ばれる専用 ムをプレ 彼はずっとインゲ スクリ ルな空間の 周辺減光などのシミュレ イしている時に画面に映る世 メージの問題を、 いることが、 の機 ンショット そこには本当の意味 能が搭載されてい 中に用語やテキスト ムのような作品になって 7 フォトグラフィ さまざまなテキスト これら ショ うるゲ 0 キ 界そのも で Ó ンを行 引用 の光 りり は シ

3

ン

を行う以前に既に一度撮影され った撮影者の つまり仮想的なカメラがそれを撮影した結果が表示されているからで、 れているのだと思う。 や撮影 てい たときの る ムの のだと言える。 中の3D空間が 「いまここ」 インゲ 「見えてい 的な決定的瞬間のようなものは希薄で、 ある視点からどのように世界が見えているかをシミュ ムフォトグラフィ 3 0) 二〇一八年には彼と「Study for a Post-Photo-は、 私がそれを見ているからではなく、 インゲームフォトグラフィは、 の写真には、私だけがそれを見ている、 の延長であることは変わりがな 写真の極限状態のように思え、 世界は既に誰かの手に ムも存在して いる。 ٤ てリ 1, 存 のでもあ 撮影 その 5 パ レ 0 ラ

てい

同じ出来事が何度でも起きる再現性が感じられて、

撮影者の能動的な主

13 12 parallax (2021)

だと思っていた出来事が、見知らぬ誰かのそれと重なること、予言やデジャブのように感じること。 体性が溶けていってしまうような感覚がある。誰かが撮影した写真をもう一度撮影しているような冗長さ、 自分の

# 4 過去の私を現在に連れて帰ってくるタイムマシン

Ħ 「本を読む時に、気になったページの端を三角に折って目印をつける事がある。 を介して僕の中で再生されているような居心地の悪さ。 にそって再び三角にページを折った。 この本を読んでいた時の、 ージの端を折ろうとしたら、 前の持ち主が折ったのであろう、 三角の折り目の跡が残っていて、 前の持ち主の思考の一部が、 古本屋で買った本を読んでいて、 ページの折り 僕はその折り

私のようなもの/見ることについて(二〇一六)

のは、 二〇〇八年に制作した「jump from」という作品とも繋がっている。「jump from」は、体験型の作品で、鑑賞者がファ ジャンプした瞬間、画面全体が過去に僕が同じ場所でマリオを同じようにジャンプしている映像に切り替わるというも ミコンのコントローラーを操作して、 そうした誰かの体験と自分自身の体験が重なってしまった時の薄気味悪さをよく覚えているからで、この構造は /見ることについて」という作品 スーパマリオブラザーズをプレイ出来るようになっているが、さまざまな場所で の中に、古本を読んでいたときの体験を記したテキストが登場する

形式は一〇年以上の制作活動の中で随分変わってきているが、多分、この問題が呪いのようにずっと横たわっているよ という時制だけでなく、誰が操作しているのかという能動性や主体性すらも混乱することになる。 のだと錯覚しているようで、 うに思う、 一人かの人はこの作品を体験している時にしきりに後ろを見ていて、背後からリアルタイムにカメラで撮影しているも で、今起きている出来事が、過去に予言されていたかのように感じさせることが狙いだった。実際に展示してみると、 マリオをジャンプさせた瞬間、私は過去に存在し、私の知覚を通じて過去の他者が再生され、 私は作品を通じてそんなことをしようと思っているのだろうか? もちろんその問題だけでなく、いくつかの異なるテーマや問題設定をそれぞれの作品で行ってきたと思うが、 つまり、 過去の映像が現在起きている出来事と予言のように重なる時、それは過去と現在 古本を読んでいた瞬 現在に蘇る。

がある。 不慮の事故でオリジナルの科学者が死亡した瞬間、未来から連れてきた科学者が次々と消えていってしまうという場面 ンを発明した科学者が登場して、その科学者は未来に行って自分自身を連れて帰ってきて、助手として働かせていたが、 と読んでいたことを思い出した、 メディアとその再生装置の事だ ているのかもしれない。それは過去の私を現在に連れて帰ってくるタイムマシンなのかもしれない、 「jump from」は大学院に在籍していたころの作品で、その時に書いた修論でこの作品の構造のことを「タイムマシン」 僕が最近自分自身の3Dのアバターを用いて作品を作っているのは、そんなタイムマシンの仕組みとも関係し 今、 四歳の子供がミニオンズというCの映画が好きで、その映画のなかにタイムマシ それはたんに記録

15

うわけではないと思ったのは二○一八年の夏に、生まれた子供を眺めている時だった。 となのだと思う。 予言はまた、 未来を言い当てるということではなくて、 予言は未来に似ている必要があるし、「似ている」というのは比較される二つのものが全く同じとい 予言された内容が未来に起きた出来事に類似しているというこ 子供は、 部分的に妻と私に似て

私のようなもの/見ることについて(2016)http://okikata. org/a/sstm/

5



隠れする様を、

今まさに生活の中で感じているし、

() て、

つまりそれは部分的に私と妻に似ていないということで、そうした部分的な類似の集合が子供の成長の中に見え

驚くほどの速さの成長の中で、

どんどん別人になっていくから、

そ

れをたくさんの写真や映像で記録に残そうとする。

自分の作品のことは、

自分が一番よく考えているのに、

どうしてこんなにも分からないのだろうか

インター ・フェー スは異なる2つのものを似せる方法だと思う。

Image-Making as Play」 ~′ 二〇二二年五月」という三つの場面からなる作品の一場面と、 八月二一 僕の3人で打ち合わせをして、 日に届い たメー ルで参加することになったその展覧会は、 「ミラーレス・ミラー」という展覧会にも出品していた「parallax」という作品だ。 2つの作品を出品することになった。 もう一つは前に触れた 八月二五日に zoom で速水さんと、 一つは今年の五月に制作した「三つの会話 Thow to Win at Photography: きりとりさん



jump from (2007) 画像は 2017 年に再制作したもの http:// okikata.org/hyperherenow/w01\_jump\_from.html

ねえ、さわったことある?

インターネット

それって、インターネットを使ったことがあるかってこと?

そうじゃなくて、手でさわったことある?

それってさわれるものなの?

わからない

Instagram に写真をアップしてるときに、YouTube を見たり、Twitter でつぶやいたり、

なにか、手触りのようなものを感じることがある?

それはタッチパネルのガラスにさわるってことでいいね!を押す時、たしかに画面に触れてるけど

インターネットのことではないのかもしれない

幻肢ってしってる?

手や足を失った人が、まだそこに手足が 存在するかのように感じることだよね

Web ページを見ていて、リンクをクリックする時

マウスカーソルが手の形になるよね

だからカーソルは手の延長なんだ

でもスマートフォンとかタブレットとか タッチパネルの機械が登場してマウスカーソルは消えてしまったんだ

マウスカーソルという手がなくなっても、そこに幻肢をかんじるかってこと?

どうだろう…?

どうかな?感じたりする?

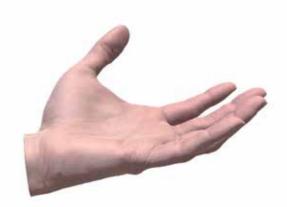
おわり

「3つの会話二○二二年五月#」

ての 生時代から知り合いの菊池さんがやっているユ まえて制作したものだが、 ニバ株式会社の、 三つの会話二〇二二年五月」という作品は、 らかなあそび」でも同じような場面が登場して を会社のテーマにしてい 「さわれるインタ としてのカー コンピュ たもので、 ス 画面 の端末が普及し、 ーターと私たちの間にあるイン Web サ 身体の関係をテ ソル ンやタブレ 0) フェースになったとき、 ージに表示される作品とし もともとユニバ が消え、 中に表示される手のアバ それによって失わ 以前制作した て、 直接触れている そのテーマを踏 入力装置とし マにして う 式会社 ーア 「やわ n ワ っ

問題同士を繋げる、 話のような大雑把さ 似ている出来事をうっ を感じることがあるだろうか?たとえ幻肢を感 を得ない会話をしている。 覚される世界との関係性がどのように変化する 包される様々なメデ たちの身体とスマ のを似せる方法だと思う。 たズレた問題がごっちゃになっているような、 かはまた別の問題で、 じたとしても、 ソルが消えることで、 かを考える、 書き言葉ではなく、 インターフェー 何かに触れる感触があるかどう というか イアや、 でも、 そこにバ かり繋げてしまうよう 厳密には微妙に異なる 日常のたわいもない スは異なる2 そもそもマウスカ 考えているようで的 · フェ なんとなくそうし それらを通じて知 や ーチャ スになるだ ルな幻肢 つの 会





ねえ、さわったことある? Hey, have you ever touched it?



3 つの会話 2022 年 5 月 #1 (2022) https://uniba.jp/

やわらかなあそび(2019)https://okikata.org/%E2%98%83/softplay/

## 6 とっくに締め切りを過ぎている

制作について、だらしなく思うままに頭に浮かんだことを書いてしまっている。締め切りがなければ無限に書いていら 章を生成出来るわけもなく、 整理すると以下のようになる。 れそうに思えるが、 そろそろこの原稿を書き終えないといけないのは、とっくに締め切りを過ぎているからで、永久機関のように無限に文 締め切りがなければそもそも書くこともなかっただろう。 ただ、それなりの量は書けたように思うが、量を書けばいいというものでもない。 この一文について、 逆のパターンも含め 作品や

- B A 締め切りがなければ無限に書く
- 締め切りがなければそもそも書けない
- $\mathbf{C}$ 締め切りがあるから有限に書く
- D 締め切りがあるから書ける

締め切りがある場合、 後者のCとDになって、穏当に締切までに有限な長さの原稿が書かれることになるが、 締め切り

つ が無いと、前者のAとBのように、 の可能性に引き裂かれてしまう。 原稿のありうる状態が無限(無限に書く)かゼロ (書けない)という、矛盾する二

「シュレディンガーの原稿だニャ

意味は有限性に基づいている。 とき、人は無限やゼロの無意味さに耐えられるだろうか?何かの有限さによってそれを意味づけないといけないから、 AとBの可能性に開かれていってしまう、 だから最初は締め切りがあって、 CとDの状態であっても、 真綿で首を絞めるように、無限かゼロの可能性に引き込まれていってしまう 締め切りを守れず、締め切りが過ぎていくごとに、 徐々に

23

サイコロって便利だよね

なんで?

誰の意思も介在せず、 純粋にランダムな数字がでるんだ

それって便利なのかな

便利なときもあるんだよ

ゲームのルールがフェアであることを担うんだだからさまざまなゲームに使われるサイコロは誰にでも等しく偶然を与えるんだ

なんでサイコロの出た目に従わないといけないの

それだとゲームのルールが破綻してしまうよ

いまはゲームしたい気分じゃないんだ

そうなの

サイコロの目に従うのって、囚われてるってことだよね

そうしないとゲームが意味をなさなくなるからね

囚われないと意味が生まれないんだ

そうだね、そうかもしれない

「無限のサイコロ」について考えたことある?

なにそれ?

毎回違う転がり方をして、二度と同じ数は現れない無限の面を持ってて、無限の数字が出るサイコロ

それって使えるの?

字が無限に小さくて、出た数が誰にも読めない

意味ないじゃん

ただなんとなく転がってるものにしかみえない

そのへんに落ちてる石ころも実はサイコロだったのかもね

本当は無限の可能性の出来事なんだ毎回違う転がり方をして、いつも違う出来事が起きてる普通の六面体のサイコロだって本当はそうなんだ

25

だけど全て一から六までの数に必ず収束する

だから意味が生まれるって言いたいの?

無限とか無意味に耐えられないんだと思う

できたから

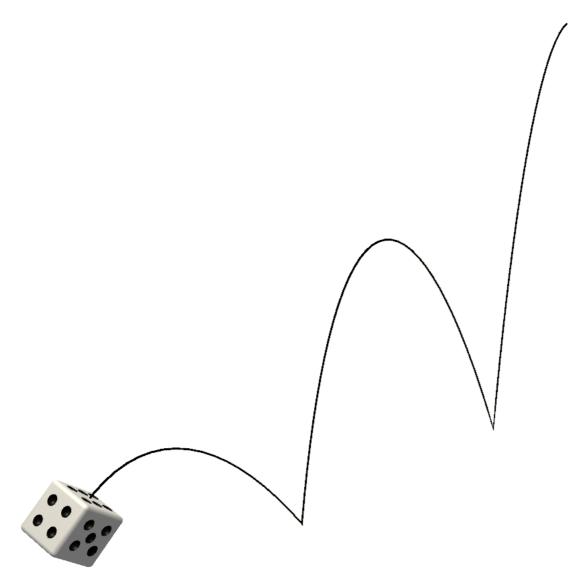
おわり

どうだろう…?

「三つの会話二〇二二年五月 #」

イコロを振る、ここでおしまい。

寝るニャー。



そうなの Ah, really?

ムの風景、リアリティ、物語、自我」(ICC、2018- 2019)にて共同キュレーターを務める。MIDORI.SO、東京、2015)、「超・いま・ここ」(CALM & PUNK GALLERY、東京、2017)など。企画展「イン・ア・ゲームスケープ:ヴィデオ・ゲーインターネットのリアリティ」(ICC、2012)、「SeMA Biennale Mediacity Seoul 2016」(ソウル市立美術館、2016)、個展に「滲み出る板」(GALLERYメディア・アート、ネット・アート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表している。主な展覧会に「[インターネット アート これから]――ポスト・メディア・アート、ネット・アート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表している。主な展覧会に「[インターネット アート

谷口暁彦

3 つの会話 2022 年 5 月 #3 (2022) https://uniba.jp/

目次

寝るニャー 谷口暁彦

2

都市と彫刻のレイヤー 広島の野外彫刻を読み解く 藤 井 匡

作品論 M A T E R I A L LOVE 資本主義の終わりに 三枝聡

48

28

29

遥か遠くの点との繋がり 渡辺護 72

連載:制作メモより Vol.3

CSLAB の研究成果ってなんだろう・ うらあやか

96

編集後記

表紙 谷口暁彦

# 都市と彫刻のレイヤー

# 広島の野外彫刻を読み解く

### 藤井匡

## 都市と彫刻のレイヤーを読み解く

な印象を受けやすいともいえます。この分類はそれらを改めて整理するためのものです。 展示のように、 今回は広島市内に設置されている野外彫刻を歴史的に分類しながら考えていきます。理由は、都市の彫刻は美術館での 年代別、テーマ別、 素材別といった分類によって並べられているわけではないからです。 そのため、 雑多

たにつくられたものもあります。都市はさまざまな時代の価値観がレイヤーのように重なってできているのです。野外彫 刻はそうした価値観を読み解くための指標となるのです。 ますが、その内実はバラバラなのです。古くから残されてきたものがある一方で、失われ、そこに上書きされるように新 とはいえ、 本来的には、都市そのものが雑多な存在です。 現在の私たちには、広島という都市は共時的な場として現れ

四つの分類は、 太平洋戦争終結以前の銅像、 戦後民主主義時代のモニュメント、 一九八〇年代から一九九〇年代前半の

図 1 宮本瓦全《千田貞暁像》 1915年 広島市千田廟公園

上で一定の有効性をもちますが、広島の野外彫刻を対象とする場合にも該当するものとなります。 「彫刻のあるまちづくり」、そして、パブリックアートとアートプロジェクトです。この分類は日本の野外彫刻を考える

した。 💷 四つの区分もこの両者の関係の仕方のちがいとして考えることができます。 私は、 近年、日本の野外彫刻の歴史を〈設置者の望み〉と〈彫刻家の望み〉の分裂と調停という観点から考えてきま

術家の個性を尊重する近代美術の価値観もヨーロッパから入ってきます。この時代には〈設置者の望み〉の方が優位に 明治二十年代から、国家プロジェクトとして、欧米の都市に倣った銅像の建立が盛んになりますが、 〈彫刻家の望み〉はそれに対抗する位置にありました。 やや遅れて、

多数登場します。ここでも〈設置者の望み〉が優位にある状況は変化していませんが、 望み〉を叶える機会が増加してゆきます。 終戦後になると、戦後民主主義の風潮のなかで、平和や自由といった抽象概念を人間像によって表象する野外彫刻が 主題の変化によって〈彫刻家の

年代から一九九〇年代前半にかけて、 らで、その意味では、一九六一年にはじまる、山口県宇部市の野外彫刻展が重要といえます。その延長上に、一九八○ ートプロジェクトが盛んになります。 一九九○年代後半からはパブリックアートという言葉が使用される機会が増え、二○○○年代以降は市民参加型の 〈設置者の望み〉と〈彫刻家の望み〉の両立がある程度の達成を見せるのは、設置と展覧会がセットとなった事業か 日本各地の行政による「彫刻のあるまちづくり」が推進されることになります。 その要因としては、 時代の価値観が「やすらぎ」から「にぎわい」へと変化し

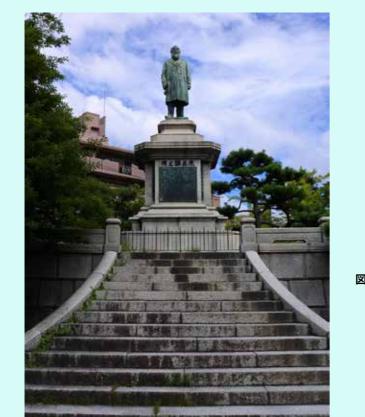
こうした価値観のちがいが野外彫刻にどのように反映しているのか、 実際の作品に即して見てゆきましょう。

## 銅像における彫刻家の地位

広島市内にもこうした銅像が設置されていたことが判明します。 にGHQの指導によって撤去されたからです。 全国的に、そうした銅像はほとんど残っていないのが現状です。 た。一九二九年に刊行された銅像写真集『偉人の俤』』 に掲載された写真からは、 いものは戦時中に金属供出によって失われ、『逆に、 明治中期から昭和初期にかけて、 日本各地には数多くの銅像が設置されまし 戦時色の強いものは戦後 戦時色の強くな

(一八九八年設置)にも携わったと考えられる人物です。他方、 (1871-1939)。彼は一八八九年に開校した東京美術学校の第一回入学生で、高村 置された《千田貞暁像》[ས᠆] が残されています。制作者は広島市出身の宮本瓦全 のです。「4」 宇品の築港に功績のあった人物。この像はその功績を称える目的で制作されたも 貞暁(1836-1908)は広島県の県令(県知事)を務めた地方政治家で、 光雲を主任として制作された《楠木正成像》(一九○○年設置)や《西郷隆盛像》 しかしながら、そのすべてが失われたわけではありません。 一九一五年に設 像主である千田

この像の台座は城壁の石垣のような下部と銘板をはめ込んだ上部に分かれます 合計すると相当の高さになります。これはこの像に特有のものではなく、戦 は歴然とします。 一般的なサイズです。 広島城周辺に設置されている森野圓象(1903-1989)によ 戦後の銅像の台座と比較してみると、そのち



の高さは像高以下に抑えられています。 や吉田正浪(1936-2011)による《灘尾弘吉像》(一九九八年設置)では、 る《池田勇人像》(当初の像は一九七〇年設置、 現在の像は再鋳造されたもの)

事績のみで、 されています。 政治的権威を付与する象徴的機能がありますが、「「」ここでは後者の機能に特化 には、彫刻を見やすい高さに設定する物理的機能と、 少なくとも、 〈彫刻家の望み〉を圧倒している状況が確認できます。 彫刻家についての記述はありません。こうしたことからも〈設置者 戦前の台座は彫刻を見るための適切な高さとはいえません。 そのことは銘板からも理解できます。 ここに記されるのは像主の 表象される人物に社会的・ 台座

題字の揮毫の方が銅像制作よりも重要だったのです。 は宮澤喜一という内閣総理大臣経験者が揮毫していますが、 のは銘板の題字揮毫者だからです。《池田勇人像》では吉田茂、《灘尾弘吉像》で 美術における芸術家の地位と同一視してよいかは疑問です。筆頭に置かれている が記されています。 なお、 戦後のふたつの銅像に関しては、台座正面にではなく、側面に制作者名 制作者の地位はやや向上したかにも見えますが、それを近代 設置者にとっては、

# 銅像の台座は誰がデザインするのか

たのでしょうか。 では、 戦前期の銅像において そのことを考えるために別の台座を見てみましょう。 〈彫刻家の望み〉 は一切反映されることがなかっ

現在では大きな台座のみが残されています。像主である加藤友三郎(1861-1923) 多く手がけていました。「ユ 術院展覧会などに山羊をモチーフとした彫刻を継続的に出品しましたが、銅像も 広島県賀茂郡川尻町(現・呉市川尻町)出身の上田直次(1880-1953)。 は海軍大将で、広島県出身者としては初の内閣総理大臣となった人物。制作者は 《加藤友三郎像》図2は、 戦時中の一九四三年に金属供出されたことで失われ、 帝国美

山口県宇部市に設置された《俵田明像》などに見ることができます。 田区に設置された《渋沢栄一像》(現在の像は戦後の再鋳造)や、 表面処理は朝倉の台座に頻出するものです。 の台座に見られるものだからです。 (1883-1964) だと考えていました。こうした特徴はすべて朝倉の手がけた銅像 雑に組み合わせています。 産)で、全体にやや丸みを帯びたパーツを多用、台座の裾のところでそれらを複 レートをはめ込むことが多いのですが、ここでは石に文字を彫りこんでいます。 この台座のデザインは特徴的です。 実は、私は当初、こうした台座のデザインから、 また、この時代の銅像の台座銘板にはブロンズ製のプ とくに、 素材はピンクがかった御影石 たとえば、 下の方にある、 銅像の制作者を朝倉文夫 一九三三年に東京都千代 揺れる水面のような 一九五九年に (岡山県万成

的に導入したようです。 のスタイルだけではなく、 上田は朝倉の最初の内弟子として知られる彫刻家ですので、 朝倉は水面のような表面処理を台座全体に施しますが、 一九四〇年代に制作され、 台座のデザインにも及んでいると考えられます。 終戦後になって広島県呉市に その影響は、 上田はそれを限定 もっ 彫刻

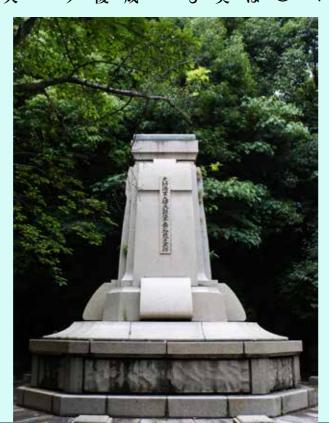


図 2 上田直次《加藤友三郎像》1935年 広島市比治山公園(台座のみ現存)

設置された《亀田多吉像》の台座でも、 ています。 それを台座の裾の部分に限定して使用し

家に主題の決定権はありません。そのため、この時代の による《松橋宗明像》(一九二三年設置)の基石設計を手がけていることからも、 (1854-1917) や塚本靖(1869-1937) といった建築家が参入しています。🔋 こ 9 台座のデザインに強い意識をもっていたことがうかがえます。 の時代の彫刻家の全体的な意識はわかりませんが、朝倉は堀江尚志(1897-1935) しれません。実際のところ、 ては、台座を誰がどのようにデザインするかに着目することから考えられるかも 銅像制作においては、最低限でも像主の容貌に似ていることが不可欠で、 銅像の台座設計には、明治時代からすでに片山熊東 〈彫刻家の望み〉につい

学んでおり、彼らの作風はこの時代の日本の典型に収まるものです。 戦後になっても続いてゆきます。 の彫刻家であることが広島地域の様式を表わすわけではないのです。 なお、宮本瓦全も上田直次も広島ゆかりの彫刻家ですが、 ともに東京で彫刻を この状況は 広島ゆかり

# モニュメントに求められるもの―主題か造形か

最初に提示した四つの分類ですが、 ーは異なっています。 広島の場合、 それが戦後民主主義時代のモニュメントに 実際には、それぞれの都市で支配的なレ

彫刻家による解釈の範囲は大きくなります。 須ですが、 銅像と同様に、こうしたモニュメントでも主題の決定権は設置者にありますが、 抽象概念にはそうした制約が少ないからです。 銅像の場合は像主に似ていることが必

被害者の慰霊の意味を強く担うものだからです。 ているように感じます。それらは、平和という概念を表象するというよりも、 とはいえ、平和記念公園や平和大通りの彫刻を改めて見てみると、趣がやや異なっ 原爆

ば」との記載もあるので、〈設置者の望み〉には慰霊の意味も含まれていたと考え を祈願するとともに会社関係犠牲者の冥福を祈り、 を寄贈して欲しいと依頼され」たことが契機だったようです。こまた、「世界平和 道路がさみしいので、美術的憩いの場にふさわしい物(平和のシンボルとなるもの) ウェブサイトによれば、「当時の広島市長、浜井信三さん(中略)から、 パンセ》「སས། です。広島市に本社を置く味日本株式会社による寄贈ですが、 そのなかで、 私が興味深いと考えている作品が柳原義達(1910-2004)の 戦後の復興に市民の潤いになれ 1 0 0 m 同社の 《ラ・

決定的な影響を与えたオーギュスト・ロダン(1840-1917)による同名の彫刻を想 して受け取ることができますが、同時に、このタイトルは日本の近代彫刻家たちに 「瞑想」を意味するタイトルと女性の表情から、 像のポーズもこのロダン作品からの引用と考えられます これも慰霊の意味を担うものと

しかしながら、 右ひじを内側に折り込むことで胴体を強く屈曲させ、 作品の印象は随分と異なります。 ロダンの作品は左ひざを手前に 身体全体で螺旋状



図 3 柳原義達《ラ·パンセ》1952年 (1953年設置) 広島市平和大通り

に寄せて解釈したということもできると思います。 半身の形態処理などを見ると、それをアリスティード・マイヨール(1861-1944) 軽く手前に出すことから、 の動きをつくり出しています。 身体全体をゆるやかなS字として構成しています。 他方、柳原の作品は右脚に重心を置き、左ひざを

がらも、同時に、設置者の要望も満足させることのできるものになっているとい ているからかもしれません。彫刻家が自身の造形的課題を追求したものでありな があります。それは、〈設置者の望み〉と〈彫刻家の望み〉とがズレながら重なっ この像については、彫刻家の意図がどこにあったのか、 読み取りづらいところ

連作は「自分が自分で歩みながら道に迷わないために」つくられる「道標」だっ に平和の象徴という主題を見ているはずです。他方、彫刻家にとって、こうした どにあり、広島に特有のものではありません。 三十点以上が制作されています。群像で野外に設置した事例も仙台市や神戸市な たのです。「!! の場合はその二重性がより明らかです。「鳩」は作者が長く手がけたシリーズで、 広島市庁舎の前、 旧庁舎資料展示室の上に設置された《道標・鳩》図4 しかし、確実に、設置者はこの

上で、 ますが、「ユ゚それは単純に区別されるものではないようです。 私自身は平和を表象した彫刻と慰霊碑とは切り分けて考えるべきだと思ってい 柳原の《ラ・パンセ》は注目すべき作品といえます。 この問題を考える



## 慰霊碑とセメント彫刻の再考

原爆慰霊碑》□∞□ を見てみましょう。外形としては、正対する面が下を向き、 バランスに収まります。 さを感じるかもしれませんが、 右も下側が小さくなる姿をしています。立って見たときには、ややバランスの悪 そうした造形的な観点から、 河内山賢祐(1900-1980)の《広島市高等女学校 地面に膝をつくような高さから見ると、きれ 左

といえます。 平行線に近いスカートのドレープなどはアルカイックな彫刻に倣ったものといえ なかにきっちりと収める「限定=空間」(内閉空間) [2] に従う点もブールデル的 にあると考えられます。横顔(プロフィール)の多用や、 ますが、こうした造形性の直接的な淵源はアントワーヌ・ブールデル(1861-1929) それぞれの人物も動きを感じさせないものになっています。アーモンド形の眼や レリーフの部分は、ほぼ左右対称に三人の人物を配置した安定感のある構図で 身体を折りこんで枠の

図 5 河内山賢祐《広島市高等女学校原爆慰霊碑》1948年 広島市平和大通り

承されています。この像に関しては、上半身を極端に前傾させ、左手を後方に向 えば、一九六○年に平和記念公園に設置された本郷新《嵐の中の母子像》にも継 とも支持されたのがこのブールデルの彫刻でした。「4「 その力強い表現は、たと けてほぼ水平に伸ばすポーズについても、 一九三〇年代から、モニュメンタルな表現を志向した日本の彫刻家たちにもっ ブールデルのモニュメント

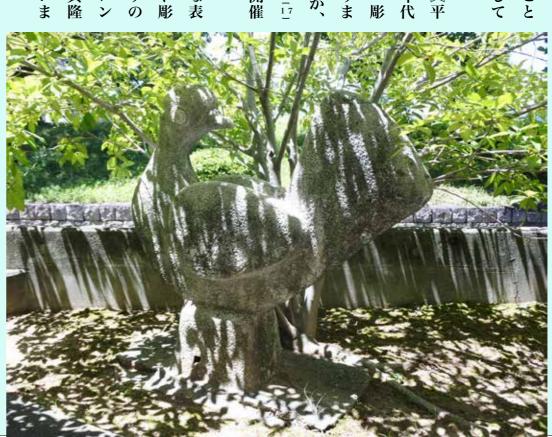


バンの戦士〉(一九〇二年設置)の内の《剣を持つ戦士》を参照したと考えられ

るように思われます。 逆に、この時代のモニュメントにおけるブールデルの影響力の強さを示 ルデルの影響を直接的に受けた彫刻家とはいえません。そのこと

展覧会名称や会場などを変更しながら、一九五一年から一九七三年まで毎年開催 刻素材としてのセメントは、物資の不足した太平洋戦争中に研究がはじまりま 前半にかけて、日本各地にいわゆる「セメント彫刻」が多数設置されました。彫 和の鳩》 🔞 も別の意味で注目すべき作品です。 したが、戦後になってそれが開花したのです。「ニ「その興隆の契機となったのが、 この時代の作品では、 山本も一九五三年と一九五八年の二回参加しています。 小野田セメント後援で実施された「野外創作彫刻展」でした。「ご 一九五五年に設置された山本常一(1910-1994)の 一九五〇年代から一九六〇年代

する抽象彫刻は人体などを単純化した形態が多く、そうした表現には適していま ズ鋳造する場合と比較すれば、 刻では単純化が相当に進んでいます。本来的には、セメントは建築資材ですの 現になっています。ブロンズ彫刻では再現性が追及されていますが、セメント彫 山本は鳥をモチーフとした彫刻で知られますが、《平和の鳩》はやや特異な表 それを彫刻に転用する場合には表現上の制約が生じます。 具象彫刻の場合もある程度の単純化を受け入れる必要があったのです。 細かい加工には不向きなのです。 石膏原型をブロン この時代に興隆



どによって、 半世紀を経た現在、この状況はさらに進行しています。この損失は、 その多くは破損や著しい劣化が放置されたままで、現在消滅の危機にさらされて から六○年代にかけての『野外彫刻展』で盛んに制作された『セメント彫刻』は、 われたと考えられています。屋外彫刻調査保存研究会の第一回総会(一九九七年) こうした野外のセメント彫刻は、素材の強度の問題から、 「研究会の目的と趣旨」には次のように記されています。「戦後、 移設や撤去により行方不明のものが少なくありません。」「エロ それから四 戦前の銅像の大半が失われた状況に匹敵するといえます。 現在、その大半が失 金属供出な 五〇年代

決して派手な作品ではありませんが、 野外彫刻の歴史を考える上では貴重な作

# 九八〇年代の「彫刻のあるまちづくり」

されなくなります。また、こうした抽象彫刻では台座が用いられないことが一般 刻のあるまちづくり」での主流は抽象彫刻が占めており、 化都市の実現」を具体化するものとして実施されました。 🖭 全国的に見ても、「彫 広島市では一九八三年から行政による「彫刻のあるまちづくり」事業が行われ これは一九七八年に発表された「広島市新基本計画」にある「国際平和文 設置に関する彫刻家の主体性が認められる範囲も大きくなりました。 主題はそれほど重要視

こうした「彫刻のあるまちづくり」で活躍した抽象作家の多くは、一九六○年

代にはじまる宇部市の「現代日本彫刻展」や神戸市の「神戸須磨離宮公園現代彫 ているのです。 刻のあるまちづくり」での設置作品も美術館のコレクションと同一の性格をもっ での出品作品には展覧会という形式が大きく作用しており、その延長上にある「彫 彫刻の森美術館での一連の野外彫刻展などで実績を積んでいます。

プロジェクトとのちがいといえます。 されることはなく、ニュートラルな空間として解釈された場所に造形的に適合す さら取り上げられることもありません。その点は後のパブリックアートやアート た「御便殿」が移設されていましたが(原爆により倒壊)、そうした文脈がこと ることが志向されています。この場所には日清戦争時に明治天皇の休憩所であっ を示すものではありません。 クテクテクテク》「図7があります。 そうした作品のひとつに、比治山公園に設置された最上壽之(1936-2018)の《テ トルに使用するのは最上の一貫した特徴であり、「20」広島との直接のかかわ 主題としても、 カタカナ表記される四拍子の擬態語を作品タ 設置される場所の意味は特別に考慮

を想起させる彫刻ですが、 物理的な空間との関係には細かい配慮がなされています。 パーツの位置を組み替えることのできる構造などから「動き」 彫刻はほんの少しだけ斜めに振った角度で設置されています。 その表現はこの配置によっても強化されることになり 広場の

最上の作品は日本各地の美術館に収蔵されていますが、野外彫刻の場合も、

広島市現代美術館の新宮晋《私たちの星(風のサーカス)》(一九八八年)やひろ しま美術館の清水九兵衞《道標》(一九九五年)との性格も同一といえます。 の性格に変化はありません。 また、野外展示されている美術館の所蔵作品である、

期間で終了したこともあり、ဩ責任の所在が曖昧になりやすいといえます。 関係者が管理を行いますが、 曖昧になることが多いのです。 しかしながら、そのことは作品の保守管理面での問題を生み出す原因にもなっ 美術館のコレクションであれば所蔵する館が、 「彫刻のあるまちづくり」での設置作品ではそれが とくに、 広島市の「彫刻のあるまちづくり」 銅像や慰霊碑であれば

年代の価値観に収まらないものを含んでいます。この二人の彫刻家は広島出身で のかたち》「🗷 🖙」には、タイトルに爆心地を意味する言葉が使用されています。 な作例もあります。岡本敦生(1951-)と西雅秋(1946-)の合作《大地0から 本も西も宇部や神戸の野外彫刻展で活躍した彫刻家ですが、この作品は一九八〇 ここには原爆を自らの問題として引き受けていることが示されています。 この時代の野外彫刻は主題を重要視しなくなると述べましたが、 例外的 岡

図8 岡本敦生・西雅秋《大地0からのかたち》1986年 広島市東広島橋東詰

### 0 主題は誰が 決める 0

るかたちで設置されたものです。 も増加します。 この頃からは、 その多くは、 駅前広場や公園の整備、 企業や団体からの寄贈、あるいは、 野外彫刻は設置の目的から「土地に縁をもつ何 公共施設の建設に付随しての彫刻設置 建築費に含まれ



を目的とする造形物」に大別されますが、「ニ゚これらは後者に該当します。 いて考えるならば、 置者の望み〉と〈彫刻家の望み〉の分裂と調停という観点から、とくに主題につ ため、やはり、設置者は主題をあまり重要視していないといえます。 かを記念(あるいは祈念)したり象徴する造形物」と「修景―景観や環境の整備 もう少し複雑な様相が見えてきます。 しかし、 その 令設

主題とは無関係としか思えないモチーフの混入があるからです。 もできますが、そこまで深読みする必要もないのだろうと思わせます。 が多いのですが、それが晴れた空の青色との明確なコントラストをつくり出して 図9」があります。 そうした作品のひとつに、広島駅に設置された圓鍔勝三(1905-2003)の また、 ここでは、鳩が表されていることから平和の意味を読み取ること この像をはじめ、 **圓鍔はブロンズの表面を金色で仕上げること** そうした

は前提になっていないのです。 ここでの主題は〈彫刻家の望み〉に立脚するものですが、他者と共有されること **|ミ゚| しかし、この像を見ただけでそこまで理解できる人間はまずいないでしょう。** に、三人の頭部に取りつけられた針金は「レーダーを意味している」とされます。 をとっていますが、作者の意図は「天空の綺羅星を表現」することにあり、 の所蔵する木彫作品《星羅》(一九六〇年)。三人の女性が上空を見上げる姿勢 それが何を意味しているのかは明確ではありません。たとえば、広島県立美術館 圓鍔作品の特徴として「詩情」や「物語性」が指摘されることがありますが さら

対照的な作品に、同時期の一九八〇年に設置された佐藤忠良の彫刻がありま

圓鍔勝三《朝》1979年 JR広島駅新幹線口

彫刻のタイトルなのかそうでないのかは確定できません。おそらく、 過渡的な状況を示しているのでしょう。 とは何なのか。 のリン》なのですが、そのことは背面の方に記されています。では、この 明」と記されています。 すが、その前面には寄贈者である十和株式会社(現・アスティ)の社長の揮毫で「黎 「∞21 赤い御影石によるこの台座の形式は佐藤の野外彫刻によくあるタイプで 〈設置者の望み〉を表わしていることは確かだとしても、 彫刻は一九七七年の第四十一回新制作展に出品された《裸 この表示は それが

に主題につながる持物を導入する場合もあります。 [25]として抑制的なポーズを用いますが、野外彫刻ではその動きがやや大きくな がちょっと気を許すと、 ルを用いる場合があります。また、「手という奴は、目立ちたがり屋で、 (一九七七年) や《早蕨》(一九八○年) といった「やすらぎ」を暗示するタイト ズなどの即物的なタイトルを用いていますが、野外彫刻に対しては、《緑の風》 本作を含め、展覧会に出品する作品に対しては、 さらには、《ササニシキ》(一九八七年)や《わかば》(一九九二年) 一人歩きのおしゃべりをして俗な彫刻になってしまう」 佐藤はモデルの名前やポ こっち

トロフィーやメダルといったコミッション・ワークにふさわしいからです。ここ このことは佐藤が好んで用いた「職人」という言葉との関連が深いのかもしれ 〈彫刻家の望み〉とは別の意識を見ることができるように思われます。 「職人」という言葉は、展覧会への出品作品よりも、野外彫刻や肖像彫刻、



### パ ブリ ッ クアー トとアートプロジェクト

とがあります。具体的には、「病、性、労働、死、老い、人種、文化、余暇、教育、エコロジーなど」が挙げられますが、 されることではなく、パブリック・インタレスト(公共の利益・関心・関係)であることが意識されるようになったこ のパブリック・プロジェクションに代表されるものです。背景には、 強い主題性が求められるようになります。 パブリックアートとアートプロジェクトについては簡単に触れるに留めます。一九九○年代以降、美術の動向として、 広島でいえば、一九九九年八月に行われたクシュシトフ・ウディチコ(1943-) パブリックアートを規定するのは公共空間に設置

た強い主題を扱うアートは日本では少数となっています。

島大学附属東雲中学校や日本通運海運支店倉庫、旧日本銀行広島支店といった被爆建造物で開催されています。この時 特殊性も意識されているでしょう。 市立大学の主催で行われた歴史的建造物を会場にした展覧会には、そうした価値観の共有が見られます。 歴史的建造物で実施される展覧会は全国的に広がりますが、広島の場合、戦前に遡る建造物が極めて少ないという 日本では、展示される場所の歴史的・社会的文脈への彫刻家の意識の高まりが大きかったといえます。 これらは、 広

都市の「にぎわい」を創出するアートプロジェクトが全国的に多数実施されることになったのです。 枠が拡大されるなど、都市の「にぎわい」を創出する政治的な動きが活発化します。「ス「 それと歩調を合わせるように、 一九九〇年代末には、いわゆる「まちづくり三法」(改正都市計画法、大規模小売店舗立地法、中心市街地活性化法) 二○○六年にはその改正が行われます。そのなかで、 中心市街地活性化事業のための「まちづくり交付金」

ん。 これらの作品はテンポラリーなものが多数を占め、 しかし、それを「公共空間の美術」「28」として考えるならば、 恒久性を志向する以前の野外彫刻とは異質といえるかもしれませ 銅像以降の歴史的な流れとつながるところがあると

考えています。

- 彫刻展の歴史的位置」『東京造形大学研究報』第二三号(二〇二二年(一〇一-一一五頁) 拙稿「野外彫刻史のなかの『八王子の彫刻』」『八王子の彫刻』(東京造形大学研究報別冊一七) 二〇二一年 一二一-一二六頁、 同 「第一回宇部市野外
- 『シリーズ・近代日本のモニュメント 銅像写真集 偉人の俤』(田中修二 監修)ゆまに書房(二〇〇九年として復刻されている。
- 3 2 と述べている。 田中修二は「おそらくは明治以降に建てられた銅像が少なくとも一〇〇〇作品くらいはあって、そのうちの七~八割がこのとき失われたと考えられる」 『近代日本彫刻史』国書刊行会 二〇一八年 五三七頁
- 5 4 高木茂登「宮本瓦全の研究」『比治山女子短期大学紀要』第三三号 一九九八年 四三-五二頁
- 遠山公一「台座考 ルネサンスから現代へ、あるいは現代からルネサンスへ」『西洋美術研究』第九号
- 6 この点では北村西望(1884-1987)が興味深い 「上田直次論のために」『彫刻家 上田直次・薫 作品とあゆみ』国書刊行会(二〇一六年)一六四 - 一七七頁こだわりをもっていた。それは彫刻制作者よりも題字揮毫者の方が社会的に評価されたという事情から考えることができる。 『……』「九七五年に設置された《聖観音菩薩像》にも見られるとおり、彼は自るいは現代からルネサンスへ」『西洋美術研究』第九号(二〇〇三年)四八 - 四九頁 彼は自作の銘板を自ら揮毫す
- 8 7 迫内祐司
- や標に銅像が従属している場合と、逆に銅像が台座を従えている場合とが混在していた」と述べており、記念碑(モニュメント) 木下直之「台座考―建築家と記念碑」『銅像時代 もうひとつの日本彫刻史』岩波書店 両者が参集する場所だったようである。 二〇一四年 二一五-二七七頁。木下は「明治二十年代には、 は建築家と彫刻家の境 碑
- 朝倉の弟子といえる彫刻家である。 ズ・近代日本のモニュメント 銅像写真集 偉人の俤 〔図版篇〕』二一二頁。 堀江は東京美術学校卒業後に朝倉の主宰した東台彫塑会に参加するなど、
- 10 ブサイトによれば、一九五一年一月に開催された新制作展に際して広島を訪れた柳原に制作を依頼したようである。なお、広島では、戦前から長く続い味日本株式会社ウェブサイト「ラ・パンセ(瞑想)の像」https://www.ajinihon.co.jp/ ラ・パンセ(瞑想)の像(最終アクセス二〇二二年八月十一日)。同ウェ いた小中学校教員のための美術講習会に、東京から新制作協会の作家が指導に招かれることが多か ったという。 高木茂登「遠くの声―芥川永の彫刻」『比

治山大学短期大学部紀要』第三八号 二〇〇三年 七五頁

- 柳原義達「道標を作りつづけて」『孤独なる彫刻―造形への道標』アルテヴァン 二〇二〇年 一四九頁
- 拙稿「彫刻にとって『平和』とはなにか」(展覧会『AGAIN-ST 平和の彫刻』会場配布テキスト) 二〇一七年
- 14 13 12 11 黒川弘毅「ブールデル・インパクト アンリ・フォシヨン(辻佐保子 訳)『ロマネスク彫刻―形体の歴史を求めて』中央公論社 清水多嘉示とモニュマン」『PUBLIC DEVICE―彫刻の象徴性と恒久性』PUBLIC DEVICE 組織員会 一九七五年 四〇-四一頁
- 二〇二一年 <del>-</del>
- 15 《剣を持つ戦士》のポーズを参照したものと考えられる。 本郷の盟友と呼ぶべき彫刻家である山内壮夫(1907-1975)が一九五八年に札幌市に設置した《希望》は、 造形的な解釈にちがいはあるものの、 やはり
- 17 16 柳生不二雄「戦後の抽象彫刻と野外彫刻についての断想――一九五〇年代のことごと―」『昆野恆展』昆野恆展実行委員会平瀬礼太『彫刻と戦争の近代』吉川弘文堂(二〇一三年)五〇‐五六頁) 一九九五年 | 0六-| 0
- 黒川弘毅・田中修二編「屋外彫刻調査保存研究会の歩みと柳生不二雄」『屋外彫刻調査保存研究会会報』第四号(二〇〇八年)五七頁
- たことを示している。 期には、広島市内の彫刻を紹介する高木茂登『ひろしま 水と緑と彫刻』(広学図書、一九八四年)が刊行されており、これも野外彫刻が新しい時代に入っ期には、広島市内の彫刻を紹介する高木茂登『ひろしま 水と緑と彫刻』(広学図書、一九八四年)が刊行されており、これも野外彫刻が新しい時代に入っ柳生不二雄「彫刻のあるまちづくり=広島 最上寿之の『テクテクテクテクテク』と比治山芸術公園」『三彩』第四三〇号 一九八三年七月号 六六頁。同時
- 20 zokei.ac.jp/news/ アートジャ 拙稿「最上壽之の彫刻のタイトル ーナル「searchdestroy- 第 8 号」が発行されました(最終アクセス二〇二二年八月十一日) −連想と逸脱の造形」『Search & Destroy』第八号 東京造形大学 CSLAB 二〇二二年四月 一四 - 三五頁 http://cs-lab
- 21 以下に経緯に関する広島市役所提出の資料が掲載されている。コ ジェ「広島の公共彫刻―『彫刻のあるまちづくり』を中心に」広島女学院大学修士論
- 三上満良 「佐藤忠良さんの彫刻」『佐藤忠良彫刻写真集 全野外作品』(藤田観龍 編)本の泉社(二〇〇三年-七六頁(http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hju/metadata/10664(最終アクセス二〇二二年八月十一日) 一六〇頁
- 石川哲子「圓鍔勝三の初期作品をめぐって――《星羅》にいたるまで」『広島県立美術館研究紀要』第一一号 二〇〇八年 四頁
- 24 23 22 絵画・彫刻の現在』セゾン美術館(一九九五年)一七 - 二四頁)レゴリカルな美術」と呼ぶことができるかもしれない。杉山悦子「語りえぬ未知の現象 アレゴリーという名の構造」『視ることのアレゴリー こうした表現を「単純明快な解釈の構造、一義的な理解の仕方を称揚」する「シンボリックな美術」に対して、「形式と内容が複雑なかたちで接続」された「ア 一九九五:
- 佐藤忠良 「私の中の朝倉文夫像」『朝倉彫塑館の記録』財団法人朝倉彫塑館 一九八六年 六〇頁
- 柏木博「パブリック・アー トはなにを気づかせるか」『美術手帖』第六三七号 一九九三年八月号 六四-七一 頁
- 矢作弘・瀬田史彦 編『中心市街地活性化三法改正とまちづくり』学芸出版社 二〇〇六年
- 28 27 26 25 『公共空間の美術』阿部出版 二〇一六年

表原稿に大幅な加筆訂正を行ったものである。※本稿は2022年9月11日に広島芸術学会 本稿は2022年9月1 1日に広島芸術学会第36回総会・大会におけるシンポジウム なお、 註はすべて今回新たに付した。 『広島まちなか探訪―野外彫刻、 モニュメントを中心に―』での発

に編著書として『橋本真之論集成』(美学出版)と『わからない彫刻1』(武蔵野美術大学出版局)を出版予定。て、各地での展覧会やアートプロジェクトに携わる。現在、東京造形大学教授。著書に『ミニマリズム後の人間彫刻』(阿部出版)1970年山口県生まれ。九州大学文学部卒業。1995年から宇部市役所学芸員として「現代日本彫刻展」ほかの展覧会を担当。藤 井 匡 など。2022年度内後にフリーランスとし 2022年度内

### 作品論

### MATERIAL LOVE

資本主義の終わりに。

三枝聡 SATOSHI SAEGUSA

2022年 8月



# -MATERIAL LOVE― 資本主義の終わりに。

大の目当てはピカピカの「玉虫」だ。 幼い頃の私は昆虫少年だった。 カブト虫、 クワガタ、 カミキリ虫、

た二十センチくらいの皿状の塊があった。それを持ち帰った。昆虫少年 に置かれていた。その中に、マキグソ(汚くてごめんなさい)の型をし けてぐちゃぐちゃになったプラスチック廃材が、そのままゴミとして野 虫達が住む、雑木林の隣に、小さな工場があった。辺りには、熱で溶 ゴミ少年になった。

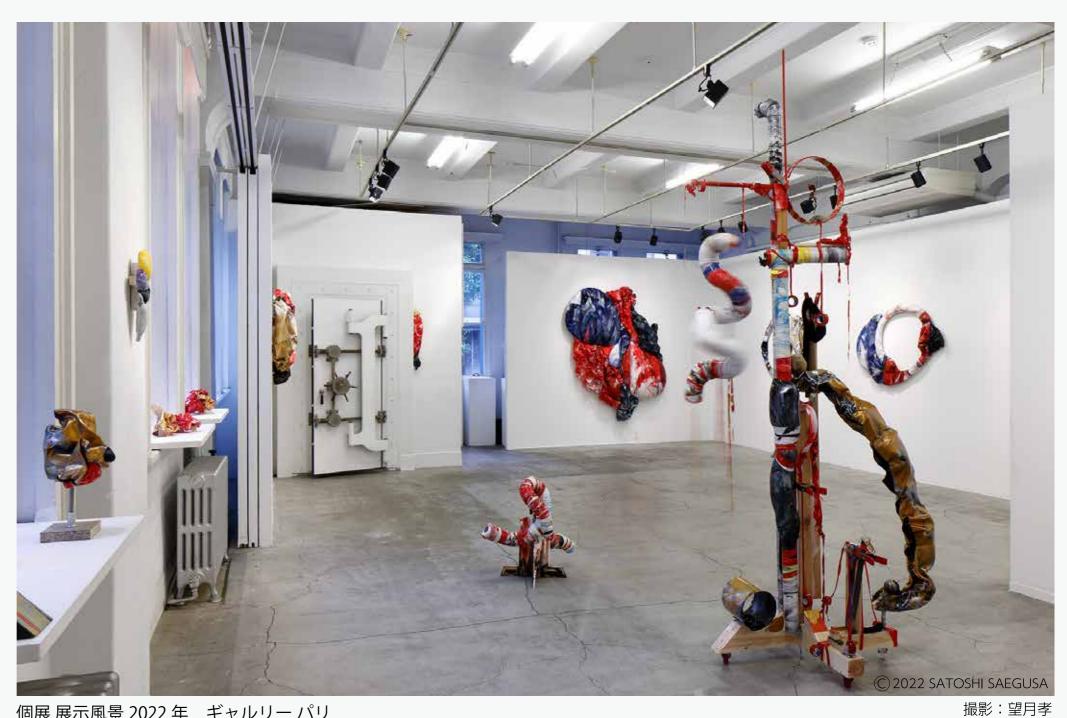
スタレーション。樋の雨水が地面に落ちるあたりに、母がぽつんと一つ当時住んでいた、父の社宅のせまい庭のプラスチックのマキグソイン 差すとキラキラと光っていた。 置いた。雨に濡れて透明度が増してとても綺麗だった。雨上がりに日が

一九六三年生まれの私にとって「明日」とは、「新しい日」のことだった。



撮影:望月春

コモン・共同体 /2022 年 PVC にアクリルペイント 綿を充填 W1800 H2000



個展 展示風景 2022 年 ギャルリー パリ

明日には新しくなった。白黒テレビはカラーに、工芸品はプラスチック六十年代~七十年代は、日本の高度経済成長期。身の回りの何もかもが、 ていたモノ達は、既にスクラップにされ、ゴミの山に横たわっていた。 に膨張していくかのように思えた。 には、新しい素材の見たこともないモノが次々と現れ、物質文明は無限 けの帆布のカバンは、ある日、ピカピカの adidas バッグになった。都市 九十年代に、アメリカを訪れたとき、 雨が降ると水が浸み込む布グツが、ある日ビニル製になった。肩掛 私が憧れた、未来をイメージし

ラウシェンバーグもジャスパージョーンズも、美術館の中にあった。

をつくるきっかけは、大学生の頃だ。 に生産された。まさに物質文明を象徴する素材だ。私がその素材で作品 種で、一九三一年にドイツで開発され、工業化が進むにつれ様々なモノ 私の作品の素材として使う PVC(塩化ビニル)はプラスチックの一

画だったが、、、そうはならずに大量の綿(パンヤ)が残ってしまった。こちらはクリスト風。展示終了後、綿は舞い、浮遊しそして消滅する計 ポストもの派風。同級生の I 氏は PVC(ビニル)でアトリエを包んだ、 (パンヤ)をアトリエに敷きつめるインスタレーション作品を制作した、 同じく残った PVC(ビニル)を I 氏から譲り受け、立体作品を制作した。 一九八四年に東京造形大に入学した。最初の学祭(CSF)で、私は綿

絵画が終わった。当時、そんな論評を目にした。



撮影:望月

利他的思考 I (優しさとしての) /2022 年 PVC にアクリルペイント綿を充填 W1000 H900

絵筆を持つことが、嫌になってしまった。そもそも絵を描くことが、 ン&デッサン、油絵×油絵。毎日朝から晩まで、労働のように絵を描いた。 しいから選んだ道だったのに、、、。 振り返ってみれば、予備校には現役から浪人の四年間通った。デッサ

やった!絵画の復活だ。バスキア、バセリッツ、シュナーベル。キーフえっ?絵・描いていいんだ。突然、解放されたような気分になった。 情報は、とにかく『美術手帖(ビテチョウ)』くらいだった。 知る。『美術手帖』の特集だった。インターネットもないし、 と、そう思っていた。同時期に、海外のニューペインティングの流行を 選ばれた。とても強く憧れた。大学に入学したら絵画は卒業するものだ ファッションのように、流行ばかりを気にしていたが、 作品が、当時の現代美術の主流だった、ポストもの派と言われたカテゴ ヘリングは友達みたいに原宿にいて、壁に絵を描いていた。 リーだ。身近な予備校の講師が、パリとヴェネツィアのビエンナーレに 木、鉄、紙などの素材をベースにした、インスタレーションや立体の 海外のアーティ キース

入学と同時に絵画卒業の予定はキャンセルした。

事を知った。絵画は終わっていなかった。

ストは自分以外に関心がなく、ずっと継続して自身の作風を貫いている



撮影:望月孝

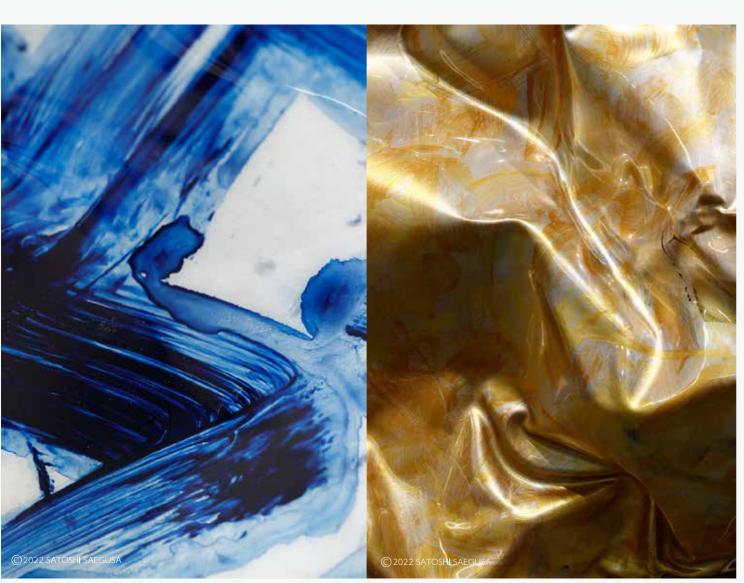
PVC にアクリルペイント W1100 H900 一万年会議・睡眠時間 /2022 年

らモゾモゾ動く「玉虫」のようだ。 と組み合わせて、立体的に仕上げていく。ピカピカの質感は、光りなが て、再編成していく。 ある。PVC(ビニル)の平面上に自由に彩色した後、シートを素材とし 私の作品は、プロセスの中で、必ず絵画(ペインティング)の時間が 加熱し歪ませ、 綿を充填し膨らませ、木材や金属

と、 半永久的にたまり続ける可能性から、環境問題の戦犯となった。だから、 いつもいた、ピカピカ(玉虫)は、 いつかなくなる存在かもしれない。私の日常で、明日を象徴し、身近に 素材が愛おしくなる。 プラスチックはゴミとして海に流れ込み、分解されることなく 消えてしまうのだろうか?そう思う

## - MATERIAL LOVE —

に、思いを語りはじめる。私はそれぞれの素材の「らしさ」を作品化す 素材らしく、 ることで、恋愛のような互いを気遣う優しさに溢れる愛情を表現する。 私の創作の基本にあるのは、素材との交信だ。素材は、もっともその あるときに感情を持ち、誰かに、何かに、あるいはどこか



作品細部(部分) 2022 年 PVC にアクリルペイント

撮影:望月孝

結ばれた絆に幸せを感じることかできるが、争い(戦争)はその絆と絆 うに生きるとが大切なことだ。 行動し自分自身の幸せを先ずは優先して、絆の中に埋もれることないよ の境界線に存在する。人間の基本は、一人だ。一人で感じ、 人は家族、友人、国、宗教や信条などの関係性、絆の中で生きている、 一人として

は、 ライバーでネジを基盤に締め付けるアルバイトをしたことがあるが、 いったい自分のしていることが、 資本主義は、様々なアクションを分業した。家電を生産する工場でド 最後までわからなかった。 何で、何のための、何を作っているの

私は一人で作品をつくる。

アーティストとして喜びの頂点だ。 セスの全てに自分自身が関わる。作品が完成し、展示~発表する瞬間が、 てしまった創造的なアクションを、一人の個人にこだわって、そのプロ 一人で考え、一人で制作し、 自分自身で発表する。資本主義が分解し



H300

詩人の夢 /2022 年 PVC にアクリルペイント綿を充填 W300 H300

インスタレーション /2022 ギャルリー パリ

撮影:望月孝

## - 資本主義の終わりに -

らゆるものを、商品化してしまった。愛にも夢にも値段がつけられ、アー はならなかった。資本主義は、ウィルスのように拡散して、世界中のあ ロギーの対立関係を脱して支え合う優しい社会を期待したが、全くそう トも商品として生産され、金(かね)でマウントされてしまった。 一九八九年にベルリンの壁が崩れ、東西の冷戦構造も崩れた。イデオ

うと、 これまでにアート以外にも仕事をし収入を得る仕事は続けている、金が なければ生きていけない、それが資本主義だ。 のだ。ならば作品を売らないのか?そうしたら、生活が困窮するだけだ、 アートは、アーティスト心を表出するものだ。どのような理由があろ 心は売れない。心は自分自身の中心で鼓動を続ける、心臓そのも



撮影:望月孝 海図の裏の記述 /2022 年 PVC にアクリルペイント綿を充填 W450 H900

関わる人が必ずいて、 格差社会の作った、敗者がスタンダードの社会だ。 アーティストは、勝者でもなければ敗者でもない。 そして、そこに真実がある。

に少数で、次から次へと敗北を大量生産し続けている。勝利至上主義がを貫けば、人生に必ず勝利する。そう言われ信じてきた。だが勝者は常 ことになる。信念と目標を持って前進する、自分を信じて努力して意志 て目的ではない、 瞬間グランドにいる勝者は九人だ。それ以外の少年は辛い敗北を味わう 会だ。十八歳の高校生が負けたら終わりのトーナメントに挑む。優勝の この原稿を書いているちょうど今、高校野球をやっている、 アートは日常だ。 表現の一つ一つに、



撮影:望月孝 小さな抱擁 /2022 年 PVC にアクリルペイント綿を充填 W150 H300

年)には、学生による政治運動が活発だった。成田先生はその渦中にい それが革命だ。私が美術を学び始める、ほんの少し前(六十年から七十 起きなかった。 た一人だ。若者はアートと政治を同じ目線で行動したが。結局、 の何もかもがアップデートし、全く異なるイデオロギーの社会が始まる、 成田先生はもの派の中のもの派と言われる、寡黙な作品を制作した。 昨日と今日の境にある橋を渡ると、全く別の世界があり、身のまわり

「炭」を作品とした。 木材が燃えることによって、物質として消えてなくなってしまう間近の



Dialogue・対話 /2022 年 PVC にアクリルペイント綿を充填 W300 H350

© 2022 SATOSHI SAEGUSA W700H450

撮影:望月孝

未来の海を創造する。青いままだろうか?夕日に赤く染まるだろうか?界の終わりをがきてしまうかもしれない。私は、アートの岸に立って、

見晴るかすのは、日常とアートが等号で結ばれた社会だ。アートに棲

アートを楽しむ。それは、誰もがアーティストと

生きる日常だ。

アートを食し、

ルが果てしなく長く響き続けるだけだ。資本主義の終わりより先に、世

これからもずっと、「革命」は起きないだろう。資本主義のエンドロー

PASSION2022 / 愛情 PVC にアクリルペイント



### SATOSHI SAEGUSA

### 三枝 聡 Artist / 現代美術家

1963 年生



2022 個展 ギャルリーパリにて

撮影:宮崎淳

1988 東京造形大学 美術学科 I 類・絵画卒業 1989 東京造形大学 美術学科 I 類・絵画 研究過程修了 在学中、成田克彦、稲葉治夫に学ぶ。

絵画をベースとした、平面、立体、インスタレーション、写真など、表現手法は多様。 常に変化を模索しアートを彷徨いながら、友人を愛する。

東京 横浜 大宮 大阪 京都 名古屋 浜松 豊橋の各都市で個展、グループ展。 2000 年より、ロサンゼルスを拠点にメキシコ ハンブルグ ストックホルム 香港 ソウル各都市にて グループ展と 2 人展。

近々は主に横浜をベース(バンカート界隈)に展示、ワークショップなどで活動中。

■個展、グループ展

ギャルリーパリ / ランチパッドギャラリー(横浜)

ギャラリー Q/ ルナミギャラリー / 九美洞ギャラリー / ギャラリー LARA (東京)

不二画廊 (大阪)

AMIGO(入間)

トロ箱アート(豊橋)

GEISAI(三芳)(ビックサイト)

RAID FC /RAID PROJECTS(Los Angeles)

Mark Moore Gallery(Los Angeles)

TAM Torrance Art Museum(Los Angeles)

JAUS Gallery (Los Angeles)

LA PANADERIA(Mexico)

MOON GALLERY (Seoul)

ART LA (Los Angeles)

HONG KONG contemporary ART FAIR (Hong Kong)

■アーティストインレジデンス

バンカートエア

ハンマーヘッドスタジオ

■アーティストグループ活動

手紙展ハンブルグ / + 無限大展 / リユースワークス タイプ横浜東京ロサンゼルス /sanju

### 遥か遠くの点との繋がり

#### 渡辺護

はじめに

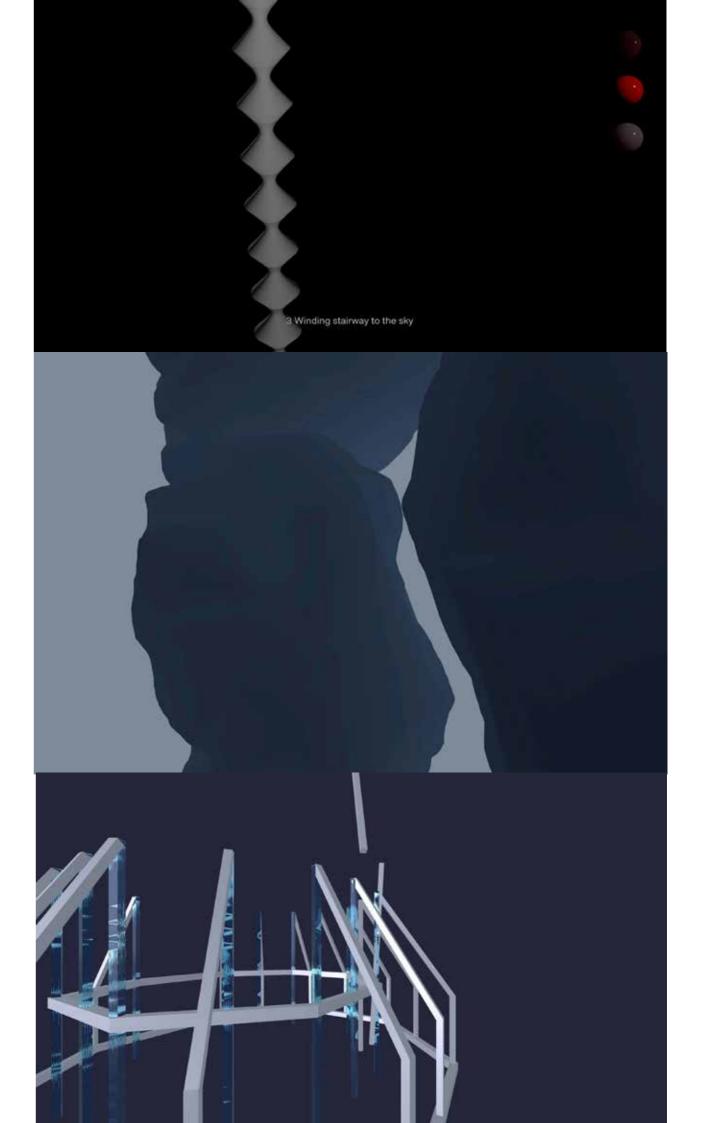
て制作した。 を呼び起こす事が出来るのか、という問題に直面した時に出てきた作品であり、新しい共感覚に接続する為の装置とし 今年制作した「Fair Point」という3つの要素によって構成されているインスタレーションは、いかにして内的な音楽

している。 この作品は、静かに内に入って行く、内側に耳を澄ませるという行為を通して、形容詞的な体験を作り出す事を目的と

る問題、身に染み渡った文化的なものの離着は可能かという実験、そして存在しない共感覚を作る、という課題に向き ていた時に、振り降りてきた機会によって引き起こされた活動のひとつで、個のレベルにおけるイメージの連想に関す ックビデオ作品を制作する活動を活発化させて行った、それは共感覚、ならびにイメージに関わる問題について思考し これらインスタレーション作品の制作と並行して、2020年の初め頃から、オーディオヴィジュアル並びにミュージ

合う上で、とても意義のある制作活動に思えた。

Fair Point (2022)



基本的にはどの実践も、 に関する問題である。 クビデオの制作など、その都度関わる人たちの事も含めると、更に多くの領域、分野を行き来しながら思考し、 知覚とメディアのどちらか、または両方の問題を内包する形で行われており、特にミュージッ

これらの実践の根底に共通するのは、

イメージに纏わる知覚とメディアとしてのコンピュータへの関心、

またはそれら

Black Boboi - At last 6 falls MV (2021)

Bubble People - Coin Toss MV (2020)

**Bubble People - Infinite Functions MV (2020)** 

行きながら、「Multi-disciplinary mental model for art making」、日本語に訳すと「領域横断型メンタルモデルによ これらのある種、分散型の活動は自分に多くの洞察を与えてくれる事となった。そして今回はそれらの洞察を記述して る事を行ってきた。 制作す

主に、 になるような内容になれば良いなと思う。 広義での領域横断というものについての洞察、 僕の実践と考察を起点として書いているので、 そして願わくばメディア・アートという領域を再考するきっかけ 大分偏った内容にはなるが、 なるべく多くの点を含め繋げて行く

る芸術作品の制作」という何とも大きな題材を設けて、そこに向けて文章を少し書いてみようと思う。

### ¬メージの想起 (point)

ジの想起という現象から話を始めようと思う。 点を繋げるという事について、 冒頭で少し触れたので、 その点を繋げる上でとても重要な役割を果たしている、

メージの想起というのは、 メージは形成されてい 人的であるが故に、 その個人の身体ならびに知覚能力に基づく経験、 自らの中に自らが生み出す絵のようなもので、 極めて個人的な現象である また文化的な結びつきなどによって、

ジを共有している感覚というのが強く生まれる時がある。 極めて個 人的であるにも関わらず、 時に会話をしたり、 時間と空間、 体験を共有したりする事で、 他者とイメ

に文化、 環境にいる自分にとって、 ある事を身を以って認識した上 部としての意識を強く持つきっかけとなった。 思考体系、 あらゆるものが全く違う環境に身を移し 自分が断絶された個ではなく で、 この相対 互作用的な共有感覚を体験するという事は、 緩く繋がりあった状態にある存在、 た事によって、 X ジの 様々な文化的背景が 想起における前提条件 ある種の大きな共同体 り乱れ 0) 違 4)

な興味を持つ事となった。 そしてそれと同時に、 この共有感覚がどこから生まれているのか、 また僕らに共通するものは何なのかという所に大き

ほ 共同体としての自分達に共通して存在するものに目を向ける為には、 かなく、 僕の場合は、 そこで知覚という題材をある種、 無意識的に選択する事となっ 明確に共通しているものを手 た か に 始めて

分の提示する内容がフィクショ う前提 ( ) う題材は多く つ自分のそれまでの実践 の上で、 僕はア の哲学者、 テ ア ンでないと言い イ スト 和 テ ィスト、 性のある として哲学者が取るのと違うアプロ 科学者が取り扱ってきた題材であるが、 切れる所に到達できるか、 「共感覚」 という題材から取り組む事になる という問いの切り口として、 チを取る事とした。 それらの 知を統合して思考す その 上で何を以て、 より体験に基

には、 この能力は備わっているとされる。 説あるものの、 color synesthesia などがある。 としては、 感覚)とを合わせたもので、 刺激によって、 共感覚 (Synesthesia) とは、 る現象である うのは、 これらの能力を持った人を共感覚者と呼び、 ってい 語源はギリシャ語のSyn(統合)と Aisthesis( 数字を見て色をイメ 正にこの共感覚ととても密接に関わってい る限りでも8種類以上ありこ 別の感覚が引き起こされる現象の事を 基本的には生まれながらにして万人に 一般的にひとつの感覚の 良く例に出されるもの ージする Grapheme これらのタ イ メージの想起と

色、 スク た。 感覚を題材に 形態の結びつきを題材にした絵画作品を制作 力 ンディ ・ビンの ン した最も名の スキ 創作活動に影響を受け、 は、 知 作曲家アレクサ れ た作家であ

僕は、彼が個人的な共感覚体験をただ再現する為に絵



Wassily Kandinsky's Composition VII (1913)

自分は思っている。 著作も残しているという点からも読み取る事が出来る。 かと思っている。それは、彼が作品だけでなく、 画作品を作っていたのではなく、 得る、 彼の綜合的な創作活動の大きな成果ではないかと この個人的な体験、感覚の共有に成功した事自 共感覚体験を共有しようとしていたのではない 絵画作品を通して起こ 多くの

### 結びつき (line)

て触れたいと思う。 その中の"GANZFELDS" 彼の観念的な説明が一切不要な知覚体験型のインスタレ 術作家のひとりに、 同じような知覚領域で共有体験を作り出そうする現代美 ションは、 世界中の様々な所で体験できるが、 ジェームス・タレルがいる。 というシリ ズ作品につい 今回は



定する為の実験として、

この実験自体は、

れている。[3]

たものだが、

現在はその測定方法なども含め、

その実験の是非は別として、

いうシリーズが制作された過程において、

発見された現象、

このシリーズは、

1970年代にアメリカで行わ

**Ganzfeld experiment** 

これは、

タレルが芸術という領域 (field) において、

るとも捉えられると思う。

いだろう。

近視眼的になり過ぎず、

時には俯瞰しながら、



James Turrell's Breathing Light (Ganzfelds series) (2013)

身体的経験として、目が観えるという前提があれば、文化的な背景などを一切抜きにして、 そしてこの知覚領域における彼の作品の革新的な点は、インスタレーションという形式をとる事で、空間性を取り込み、 ジを共有する事ができる体験を作成したという点にあると思う。 同時に多くの人が同じイメ

ンディンスキ 歴史的出来事がある。 カンディンスキーが達成する事の出来なかった次元での共有体験なのだが、その上でいくつか考察しなければ行けな 身体を基にした体験抽象度が異なり、 » 身体的な知覚である視覚 » に基づいている。それが故に、 レルの立てた問いは、 の目指した体験の方がより共有されずらいという点はあると思う。 カンディンスキーの共感覚のような内的で抽象性の高い経験の共有ではなく、 その抽象度に比例して正確な共有体験を作り出す難易度が上がって行く為、 お互い共有感覚を重視した作家であるが、 僕が目指している点というのは、 より具体性の高 その扱う題材 力

装置がある。この装置を作り、現在はアイバン・サザランドと同じく Virtual Reality(VR) のパイオニアとして知られ ているモートン・ヘイリングは、 夕 コンテンツとして6種類の映像が用意されており、 中心に知覚領域での実験はより勢力を増す事となるのだが、その初期実験のひとつとして、Sensorama という実験 レルの参照した Ganzfeld experiment を始めとして、コンピュータ技術の発達と共に、 Sensorama という装置を制作する事となる。これは現代で言うと、 元は映画製作者であり、 その中のひとつはモーターバイクに乗った感覚を持たせる事を目的 映画の未来 (Cinema of the future) を作りたいという願望か 個人体験できる 4D Cinema のようなもので、 1950年代以降アメリカ





Sensorama (1962)

にいる事)を作ろうとしていたという事が見て取れる。 [4] が1955年に書いた論文 " Cinema of the future" の中で、 sensorama の制作を通して、, being there, (そこ

これは現在における没入感 (immersion) という言葉に置き換えて、 のVRが目指し、ある点においては到達している没入感を作り出す事が初期設定としてあったという事で、その起点が または映画の鑑賞体験にあるという事は考察に値すると思う。 VRの文脈などにおいて語る事が出来る。 それは

るという映画体験が作り出すものと同じ構造を作り出す事が前提としてある。 画製作者であるというバックグラウンドから見て取れるように、「主体のない は言うまでもなく、 Sensorama が作り出す体験の先にある "there" ( そこ ) とは、 「主体のない存在」である仮想環境の事を指して 彼の装置というのは、その「主体のない存在」に接続する為の装置である。これはヘイリングの映 存在」に対して熱狂する、または没入す いる

体のない存在」は乖離しており、,being there,(そこにいる事)までは到達できない しかし、映画館などにおける映画の鑑賞体験というのは、身体的な没入感が高くない為、鑑賞者自身と対象としての

その上でヘイリングが、,being there,体験を作り出す上で取ったアプローチというのは、 を持たせ、それらを同時に刺激するという事であった。この様々な感覚を同時に刺激する事によって生まれた体験とい のは、 ある種の幻覚であり、この幻覚的体験が目指しているのは「共有可能な仮想的イメージの解像度を上げる事」 様々な感覚刺激に相関性

このヘイリングの提示した体験は、とても ここにカンディンスキーや僕が取り扱っている共感覚体験が目指す点との大きな相違点がある 「受動的」な体験である。 もう少しイメージしやすい例を挙げると、

想的イメージ」を受け取るだけの体験であり、鑑賞者が主体になる事はない。そして僕が目指している体験というの Sensorama の延長にあるWが目指している体験とは異なるものであると言えると思う。 ている通り、ひとつの現象には様々なタイプが存在し、それらを包含する体験を作るという点で、 その先にあるものが、共有感覚や人間に共通するものを探求するという点にあるにせよ、 は、個々人が各々の経験に基づいて、結びつき、を作り出す、 ングの延長にあるVR のない体験であり、彼の目指した世界は、その臨場感を上げる事である。これは、見知らぬ設計者が作り出した「仮 が目指している体験は、 ソファーで横になりながら、Netflix を観ていると言った状態とほぼ変 共感覚体験であり、より能動的な体験であると言える。 上で述べた共感覚の例が示し ヘイリング、 または

覚」としての vision ではない、, 別の, vision について言及したいと思う。 その上で、VRに限らず、視覚芸術などにおいても、重要な役割を果たしている。 見 る ッ という行為を紐解く上 で、

83

# 振り降りてくるイメージ、媒介する作家たち (plane)

学で考古学を、エコール・デュ・ルーブルで美術史を学ぶ。彼女は18歳の頃から、アーティストになるという意志を持 彫刻などの制作を行っていく事となる。 少し彼女の略歴に触れると、 っていたものの、実践的な美術は学校で学ばず、様々なアーティストとの交流を重ねながら、独学でペインティングや せる問い の»別の»visionについて言及している作家のひとりに、ロンドンを拠点とするアーティストのリリアン・リンが の柔軟性というのがある。 リンは、1939年ニューヨーク生まれで、17歳の時にパリに移り、その後ソルボンヌ大 考古学や美術史を学び、 彼女の実践の特徴として、その領域横断的なアプローチ、そしてそこから生み 物理学などの科学にも興味を持っていた彼女は、

Aから科学者などと共同でプロジェクトを行うようになり、その後 NASA などの大きな研究機関と共にプロジェクト

彼女は現在に至るまで、 ンとなっているのと同時に、 精力的に制作活動を行っており、 とても勇気付けられる存在でもある そのこと自体が僕にとって途轍もなく強いイ

少し前置きが長くなったが、 て触れている。 彼女はあるインタビューにて自身の作品制作に触れた際に、 この。 別の "vision に つ

それは彼女の作品制作において、 の殆どは、 この vision に基づいて制作された作品であると述べてい とても重要な要素であるとした上で、 彼女のキャリアにおいて重要とされて

その上で、 彼女がインタビューの中で触れた vision に関する文章の一部をそのまま引用しようと思う。

とってそれは非常に重要なヴィジョン (vision)で、完全に現実のものでした。ある意味において、 色などが全て重なって見えました。このイメージを通して、私は自分自身が、 こうの山々を見渡す大きな板ガラスの窓がありました。夜だったので、山や飛行場には明かりが灯り、空には星が輝 私の父親は良く旅をしていて、ある夜、私はジュネーヴ空港に、父親を迎えに行きました。そこには、飛行場とその向 ていました。私は明かりのついた部屋にいたので、私自身が窓に映り込み、その窓に映る私のイメージを通して他の景 「私は視覚 (vision) と同じように、ヴィジョン (vision) を見ます。 ることよりも知覚に関連するものです。 18歳の時に、私は父親とジュネーヴに住んでいました。 透明"であるように見えました。私に それはおそらく、

にとってそれはとても重要な出来事でした。 あなたはそれを見ることが出来ても、 もしかすると、 あなたにとって何の意味も持たないかもしれません。 しか Ļ

それは何故かというと、 私は無形である自分自身を見たからです。 その事をきっかけに、 物質は固体ではないという考

えに興味を持ち始め、その後の私の作品に影響を与える事となりました。

てこの振り降りてくるイメージというのは、 彼女が言っているヴィジョン (vision) というのは、「振り降りてくるイメージ」という意味合いで捉えられる。 (hallucination) との大きな違いである。 に幻覚的 (hallucination) なものとして扱われるものの、アーティスト自身は確かに観た、 本人にとっては「主体のない存在」ではないのである。ここがヘイリングの sensorama やVKが作り 「定義されていない共感覚」であり、 まだ共有可能な感覚ではない。故 または感じたものであ り出す幻覚

これはあくまで注釈だが、僕は上で触れた2つの差別化を図る為に、 Hallucination(振り降りてくるイメージ)というのは、同じく共感覚の創造物であると述べている。 🗊 純粋な視覚などではなく、視覚は常に他の感覚と共働し、そこから絶え間ないフィードを受け取り、 有受容感覚などに対してフィードしている。という視覚の複雑性 (multi-modality) を提示した上で、Vision( 視覚 ) と 哲学者のブライアン・マスミは Ganzfeld experiment の実験結果を参照しながら、 マスミの記述している,Hallucination, »自然な»視覚というのは、 聴覚、触覚、 決して

85

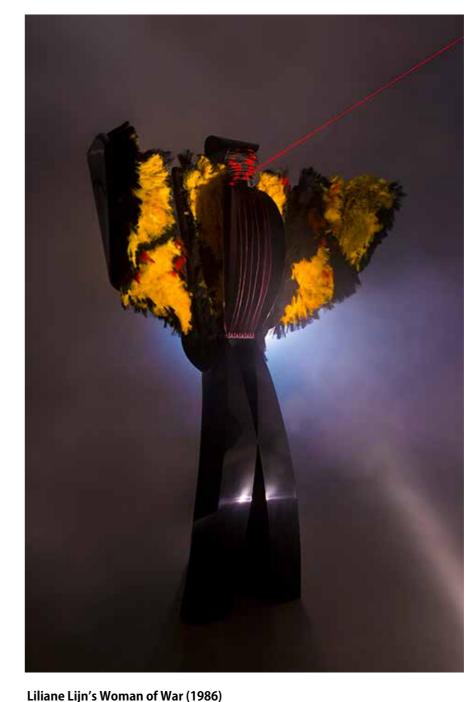
**、降りてくるイメージ」ないし、「定義されていない共感覚」として訳する事とした。** 

る vision を信じたという事であると思う。 確実なものではない。 としたら、何を信じるのかとなった際に、、 り立っているものであり、 最も原初的なものである「視覚」を読み解こうとしたら、 既に 「共感覚的」であったという事である。その上で、 その実態は緩やかに繋がっている、 リンは自らの 「振り降りてくるイメージ」であ 実際に自分が見ているもの 共 生関係の上

彼女自身の作品制作の過程において、 これらの vision(振り降りてくるイメージ)を解体したり、

りしていると、同じインタビュー内で述べており、

それは、 ティストであるという事を証明しているように思える。 彼女はある種の媒介者として「振り降りてくるイメージ」と「それを作品として表出させる」間に位置するア



そして、 同じような 「振り降りてくるイメージ」 としての vision に言及しているアーティストに、 音楽家でグラフィ

ックデザイナーの立花ハジメがいる。

る。「?」 関するアイデアが pop-up(振り降りてくる)する事であると述べてい能力の内容を彼の働いている領域である、グラフィックそして音楽に彼は、クリエイターは皆ある種の超能力者であるとした上で、その超

とここで彼が言及している超能力は、遡ってみると正に Ganzfeld c ここで彼が言及している超能力は、遡ってみると正に Ganzfeld ここで彼が言及している超能力は、遡ってみると正に Ganzfeld ないかと思えてくる。

になるのではないか、という仮説が生まれる。 軸ないし領域を多く持つ事で、より多くの vision を知覚できるよう 領域 (field) によって、知覚できるものとなっているとしたら、その の言う通り、もし自らが持ち合わせている軸 (point nor field) または の言う通りであるとなっているとしたら、その はなるのではないか、という仮説が生まれる。

立っているとしたら、その触れる領域が広くなれば広くなるほど、広そして、あらゆる事象が緩やかに繋がっている、共生関係の上で成り



86

世界について記述する事が可能になるのではないかという、 仮説もその延長線上に生まれる。

これは、 グラフィックデザインの間にいる立花が長い期間、継続して実践を行っているという点を見ても、多くの領域を横断す る事自体がアーティストにとって、意義のある探求を続けられるひとつの理由のように自分は思えてならない 心理学と美術を学んだタレル、法律と美術を学んだカンディンスキー、考古学と美術史を学んだリン、音楽と

## 考察する対象としてのメディアアート (field)

その上で、僕は最後にメディア・アートという分野について少し言及したい。

するものとして知られている。 メディア・アートは、一般的にはヴィデオ・アート、テクノロジー・アート、エレクトロニック・アートなどから発展 したアート形式で、コンピュータ技術を用いたアート、 サイエンスとアートの組み合わせ、またはその»中間»に位置

う現状がある。 の美学に基づいて自己表現の延長としてコンピュータ技術を用いるメディア・アートなど、内側で複雑化しているとい トと、 Ars Electronica に代表されるようにメディア・アートの中には科学技術の進歩を提示する学際的なメディア・ クリティカルなアプローチとしてコンピュータ技術を用いるメディア・アート、 そしてアーティストが自ら

そして、そのアプローチが分岐しているが故に現代美術をして、そのアプローチが分岐して捉えられていなとつのまとまったムーブメントとして捉えられていなるような感覚がある。

と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。 と思う。。

マッピングして行く事は出来ないだろうか。もう一度メディア・アートの立ち位置を再考し、コンピュータ技術を用いたアートと別の領域を組み合わせる領しかし、近年のコンピュータ技術の発展を鑑みながら、



Ryoji Ikeda - data.flux [LED version] (2021)

トたちも、 というのは出ないのではないかと思う。 現在のメディア・アートの分野で活動しているアーティス この定義を拡げたところで、そこから溢れる作家 基本的には領域横断型の活動を行っている作家

例えば、 美術と数学、または計算機科学を結びつけ、その中間に位 を行き来するものである。 置する存在であり、 いる池田亮司なども「数学的美学」という概念を提示し、 現代美術の領域でも近年めざましい活動を行って 彼の作品形式も、 視覚芸術と音楽の間

ても、 を行っている。 目されているオーディオヴィジュアル (A/V) の領域におい そしてこの池田亮司を筆頭に、メディア・アートの中で注 既に名前からして組み合わさったものであるのが分 多くのアーティストがかなり領域横断的な活動

日本にも馴染みの深い作家で言うと、 トワークやMを制作しているヴィジュアル・アーティ アルカやビョ クの

動を行っており、 ストのジェシー カンダはドゥーン・カンダとして音楽活

いながら、 械学習に関する研究を行っている。 して世界中のギャラリースペースで積極的に展示活動を行 たローレンス・レックは、ヴィジュアル・アーティストと Kode9 が主宰する hyperdub から近年音楽をリリ ロイヤルカレッジオブアートの博士課程にて機 ースし

全体のシステムがより複雑化して行くという傾向が常にあ があり、その結果、あらゆる文化や領域は細分化して行き、 多くの場 その分野

ると思う。

過程において、あらゆるものを分類をしていきたがる習性

歴史を見ていくと、人類は文化などを進めてい

最も単純化したものにも複雑性は孕んでいるという事であ

度々引用するが、Ganzfeld experiment から学んだ事は、

その事自体はあまり問題ないように感じるが、

分類の結果として一定の分野が確立すると、



Laurence Lek's Nøtel (2019)

92

その世界に留まりた 犠牲になるのはあまりに勿体ない 41 人は別として、 のではない 広 い世界を記述する事を目的として、 かと思う。 あらゆる領域に興味を持った人々が、

能性が残っており、 どの領域も元はそうであったように、 面白い ものがあると自分は思って 柔軟性のある実験精神が残っている領域にこそ、 4 る 新 しい 領域とし て の可

その実験精神を持 場としての、 メディア った、 コンピュ アー 1 とい - 夕技術を用 う領域があっても良 れいたアー トと何かを結びつ *c y* 0 では ない かとい け、 うのが、 その中間に位置する 僕の意見である。 アー テ スト 0

### 遥か遠くの点 (back to the point nor field)

大分長々と書いてしまったが、 僕がこの寄稿文を通して話したかったのは 「領域横断型の芸術作品制作」 についてであ

これにつ だが、それが到達出来ただろうか て直接アプロ チするとい うより、 様々な点を含める事 で、 最終的に領域横断型の内容になる事を望んだ

多くの点を含み過ぎて、 もしかすると散文のようになってしまったかもしれないと、ここまで書いて少し反省してい

起こっている事は、この読者の多くの人が実感している事であると思う。 世界は時間の経過とともに複雑化している事は間違いなく、 それは美術や科学、 そして哲学の領域に いても

能性があるのではないかと思う。 常軌を逸脱した領域横断だとしても、 そして複雑化した世界を読み解いていく上で、それが現代の文脈において、 その新たな点と点の繋がりにこそ、 未だ記述されていない新しい領域としての可 全く価値を持たないものとされてい たり、

て

文脈において多くの価値を作り出す可能性があるという事を忘れないでおきたい。 Future of the cinema: Sensorama を作ったモー 教育だけを受ける事より、 は4D Cinema として (完全ではないものの)実現したように、 トン・ヘイリングが、 別の分野も含めた様々な分野の教育を受け、その統合として芸術作品の 当初ハリウッドから資金を調達できなかったのに、 美術の世界においても、 制作を行う作家が 結果として

93

他にも似たようなアプローチを取った作家が多くいたという事を思い出すきっかけになれば良いなと思う。 そして現代において、全く別の領域で知識を得ながら、美術にアプローチしている作家たちが、 時代や領域こそ違えど、

になるか、スイスアーミーナイフになるかの違い の為書いておくが、 いただければと思う。 当然これは美術教育だけを受けたアーティストを否定している訳では全くない。 のようなもの で、 どちらが 良い とい う話し では 切 これ ない とい は 城敏な包 う事だ

にはなってほしくないというだけの話である ただ単純にスイスアーミー ナイフになろうとしている人が、 排他的な分野の影響を受けて、 多くの用途を持てない

最後に、 立花ハジメが92年に言っていた、 「ape-MAN」という概念を紹介しようと思う。

「ape-MAN」とは、art, pop, electronics の頭文字を取ったもので (後から気付いたそうだが)、 た人類の事を指す言葉として、 彼が作ったものだそうだ。 これら3つの洗礼を受

そうとして、 これは92年の彼の個展のタイトルともなっており、 彼が行った実践の軌跡である。 そのような側面か ら見ると 「ape-MAN」 はその時 代 0 古 [典を残

を見つけ そしてそれ る方が困難であるような気がする。 から 30年経った今、 現代美術の領域を見渡してみると、 art, pop, electronics の要素を持ち得て  $\epsilon J$ な 4 作

らの 彼が言 に、 知を統合させた存在として、 スイスアー っている「ape-MAN」とは、 ミーナイフのような作家の事である。 作品を作る人の事を指しており、 それらの要素を使って作品を作る人ではなく、 これは統合としての作家という風に捉えられる。 それらの洗礼を受け、 そしてそ れ

そして美術という領域においても、 領域横断的なアプロ チを取って 41 たカンデ インスキ は

括的な綜合に導か 芸術学は、 遂には芸術の限界をはるかに越えて、 れるであろう。 《人間的なもの》 ٤ 《神的なもの》 との 《 統 一 **>** の世界にも広がる

の綜合、 と述べている。[『神智学に傾倒していた彼が故の文章ではあるが、 統合へと向かう手続きであったと思う。 彼 の行ってい た Bauhaus での活動などはまさにこ

領域も、 作家として、 現代のようにあ あ らゆる点を結びつけられる場として、 あらゆる点の結びつきを見ていき、 らゆるシステムが複雑に結びつきあった世界にあるからこそ、 働いていく事が重要であり、 同時に拡がって行かなければならない その上で、 P ティ ス ے ト自 の統合としての作 身が自 らを統合 :家が働 として 0)

を繋げ 向に大きく左右されるのではない もう既に殆どの作家がコンピュー 上で少し大袈裟かもしれないが、 夕技術を用いている事自体をメディア・アー て芸術作品 を制作する事が出来るか、 かという考えのもと、コンピュータ技術を用いる事を前提として、 夕を過程の段階で芸術作品の制作に用いているところから見て取れるように、 これからのアー とい う所に僕は現代におけるアー トの定義に含めるのは、 トが向かう方向というのは、 もう前時代的なものとなっている テ 1 スト メディア・アートが向かって行く方 の意義があるように思えてなら どこまで遠くの点

コ

ンピ

多く その繋がりの中に、未だ誰も記述していない世界を見出せる可能性があり、 の点を内包できる余白を持った領域の面白さがあるのではないかと思う。 僕はそこにア ŀ らい う他 0 領域に比べて

註

- synaesthesia-in-alphabetical.html TYPES OF SYNESTHESIA IN ALPHABETICAL ORDER [Internet]. The Synesthesia Tree. Available from: https://www.thesynesthesiatree.com/2021/02/types-of-
- 北村紗衣 . 共感覚の地平 . 2009; Available from: https://cir.nii.ac.jp/crid/1571417127791825408
- GANZFELDS [Internet]. James Turrell. Available from: https://jamesturrell.com/work/type/ganzfeld/
- 9 8 7 6 5 4 3 2 Heiling M. The Cinema of the Future. 1955; Available from: https://gametechdms.files.wordpress.com/2014/08/w6\_thecinemaoffuture\_morton
  - STATE HOT&COOL ART. Vol. 23. 2017.
- Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Duke University Press; 2002. 新・美に生きる 立花ハジメ [Internet]. Youtube. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=ATEI7dO1JyM&themeRefresh=1 立花ハジメ 「初の個展」[Internet]. ggg. Available from: https://www.dnpfcp.jp/gallery/ggg/jp/236
- Wassily K. 点・線・面 抽象芸術の基礎 (西田秀穂訳). 1959.

インスタレーション、彫刻、 シスタレーション、彫刻、音響作品、平面作品、オーディオヴィジュアルパフォーマ992年東京都生まれ。ロンドン在住。英国ブリストル大学大学院後期博士課程在籍 ーマンスなど様々な表現方法で作品の制作、 発表を行っている。

C S L A B

の研究成果ってなんだろう・

#### うらあやか

もそも、 これはどういう技術なんだろう。ふと、私にはなんの技術もない気がする。作品制作をする過程に付き合ってもらうと **CSLAB の授業「知の漂流教室」では学生が自分たちで授業時間をコーディネートし、「何か」を学ぶための場を組** 身を見せ合うことから授業が始まるが、 ると脳の大部分を CSLAB に接続してしまう。自分の制作とのスイッチが切り替わらない!と悩む日もあるが、そ CSLAB に通い始めて 2 年が経とうとしている。(「働く」というのは大学との契約の話でしかない)ここにい その過程には運動神経的に身体化された物事の判断の蓄積を公開するだけで、それが「技術」であるかは怪しい 身を置いている状況に対して応答する形で作品制作を行ってきたのだから仕方のないことなのかもしれない。 それ自体が学びである。私たちスタッフはそのサポートを行う。持っている技術をシェアし、ポケットの中 自分が変化していくことばかりで、 私は一体なんの技術を持っているんだろう。 作品もそうだ・・・。 作品を作ることはできるけれど、

96

さまりが悪いように最近は思えるので、仮にではあるがこの状況のことを言い表す語として「学校をする」というふう に学びの場を動詞化してみることとする一 学生に対して自分たちで「学校をする」んだということをいう - 時に、・・・・・・(日記より/ -授業をするとか学ぶとか、その言い方では何 2021年3月)

\* \* \*

るのはこの3月でおしまいだ。 ここで働き始めて丸 3 年がたった。非常勤職員の任期は基本3年間なので、 私が CSLAB の管理人として活動す

に考えたことを使って、CSLABが「今後も使えるもの」を作品の形で残せたら。荷物にならないものである方がいい。 ぼんやりと、任期終了にあたって、 何か研究成果みたいなものを出せたらと考えている。管理人として関わる期間中

最初のアイデアは「CSLAB が引っ越すときに持ち出すものごとのリスト」。

引っ越す時が来るかもしれない。そのときに、何を持っていけば CSLAB ということになるのか。これはやりあぐ なダイナミズムで編纂した書籍のような形も想像したりする。まあ私の在籍中には叶わなさそうだ。 ねている CSLAB 全体のアーカイブ制作にも繋がることだ。年度末に作るような「VS」でなく。例えば B ゼミの る。2022 年現在の CSLAB は元食堂の丸い建物、9 号館の建物ごと CSLAB と読んでいるけれど、い にでも資料が作れていたら、 理人(管理人システムがいつまで続くかも不明だ)がまとめてみようとなったときに、途中まで、 本「B ゼミ この住所に縛られずとも、どこでも、誰とでも、またひとりでも学ぶことができる。自由になんでもやることができ 「新しい表現の学習」の歴史 1967‐2004」(B ゼミ Learning System 役にたつかもしれない。 あるいは、 他の大学などで CSLAB のような場所を作ること あるいはある部分的 でも、 いつかの管 編)のよう つか



場所で起きること以上にどこか遠くまで運べるようにしてみたい欲望を、私が持っているということなのだろう。 になったときに、参照してこの結んでは解けてゆくような学びの技術をパスできるかもしれない。CSLAB をこの

二つ目のアイデアは一つ目を発展させたもので、「CSLAB に問いをたてる」。

書き連ねるだけじゃない。 アイデアと「キャッチコピー」を作るという目的によるディレクションのおかげで「日記」 記と同じ流れで書いていたりする。日記はあとで参加者で見せ合う予定だ。書くのがすごく楽しくて、「企み」という ③それを他人に伝えるビジュアルを作り、 え模索して というのは、「キャッチコピー」について考えている中で思いついたことだ。 「企む」ために、  $\begin{array}{c} C \\ l \\ a \\ s \\ s \end{array}$ の小林晴夫さんと今進めている「企みの練習」は、 日々の中から何かを見つけようとしている感じがする。この「CSLAB に問いを立てる」 ①日記を書いて、自分の考えに気づく。②そこから一生使えるキャッチコピーを考える。 zine にする、 という盛りだくさんの内容だ。このテキストも、 自分も含めたこの世の中に必要なものを考 にハリが出る。 ただ日々を

自分のキャッ チコピーというのは、 「モット とか「信念」とかではなく、 命題的なものなのではない

D ーガンや「めあて」や合言葉でなく、 それはなんなのだと問い続けられるような命題を、 作ることができる

??・・・・・・・(日記より/2022 年9月

れはなんなのだろうと、「企みの練習」の日記の中で考えていたりする。それは、 ちで付け合う(私たち CSLAB 管理人は、そのサポートをする)。しかし、ただただ任せておくとほぼ 1 んなでできる何か」を考えていくことになってしまって、走り出すまでにファシリテーションがかなり重要になってく いを技術化して、人に伝えようとしているということだ。で、そこで使えそうなアイデアが「CSLAB に問いを立てる」 「知の漂流教室」では受講者が自分たちで授業を作り、評価基準も自分たちで話し合って作り、 この「ファシリ」の仕方がだんだんとわかってきたのだけど、 なんとなく上手くやれているところでもあって、そ つまり自分の CSLAB での振る舞 実際に成績を自分た

ていくものじゃないことが日々行われている感触が強いからなのではと睨んでいる。それから、 着しないのには理由があって、おそらく、「何を研究しているのか」が明らかでないし、「研究」というほど積み重なっ これまでの歴代の管理人たちや、ラボの参加メンバーたちも考えたことがある人もいるかもしれない。「研究員」が定 かいうのもやめようという話が出る。内外ができてしまうからという理由だ。これも友人関係的なつながりの中に置け CSLAB で自分の役割のことを、「管理人」とか「スタッフ」とかいっているが、「研究員」でもいいんじゃないか。 「内外問題」で、 人が集まれば二言目には 「内輪」であることを問題化する人がいる。どうでもいいじゃないか。 最近は「ラボメン」と

もまあ気にするのも仕方ない。 とはいえ、ディレクションがあれば解決するかもしれないとも思う。

(順番がめちゃくちゃだけれど、制作メモなので問題ない)

そのディレクションが、共通で考えられる「問い」だ。

とからやるのでなく、 が真ん中にあることで真に中心が空洞化するのではないか。 C S L いけど)。それに、 ミーティングのアイコンとして使っている。 A B は 車座になって話す状態や、 何をしているのか立ち戻りやすくなるのでは。ラディカルに学ぶことができるのでは。 自分を問いの中で駆動させる様にしてアイデアを考えることができるのではないか? また中心を持たず上下なく交流するあり方を「ド ここでも、人の関係性の話を持ち出していたが、 多くの人が参画できるようになるのでは(多くなくたって ナッ」 のモチ 本当は、「問い」 できるこ ・フで表

では、 何を 「問い」として立てるのか。 問い自体は全く思いつかない が、 その問いに必要な要素はいくつかある。

第一 に、 時代が多少変わっても、 正しさが更新されても使えるものであること。

説明がつくようなこと。 第二に、 問いは定義でもあること。 CSLAB で行われるあらゆることが、 この問い=定義を検証することとして

第三に、 何をやっているのかわからなくならないよう、 よくわかる文言であること。

研究成果として、 続けよう。 ということ。そのステイトメントとは別の、 現在、CSL A B 三月に展示したい。 のステイト メントに書かれているのは、誰でも参加することができる学生主体の学びの実験場である、 S & D 何か一つのヒントのようなものとして「問い」を立てる。その問いを私の の企画者である沖さんも誘って。 できるだろうか。 日記を書いて企みを

103

うらあやか Ayaka URA

#### (編集後記)

Search&Destroy 第9号(秋号)

枠組みを大きく変えたと言える。 現代アートで、世界で最も影響力があって、ドイツで5年ごとに開催される国際展ドクメンタの今年のアーティスティッ たプレッシャーに立ち向かって役割を全うしたのは素晴らしかった。 ク・ディレクションを担ったのは、インドネシアのアーティスト・コレクティブのルアンルパ。さまざまな形で噴出し また同時に、 西洋を中心に考えられてきた文化の

的なもので、昔の言葉で言えば「大変革」であり、今風に言えば「ゲームチェンジ」だ。 ということである。このような考え方が、 彼らがディレクションのコンセプトの中心にすえたのは、ルンブン Lunbung でインドネシア語で らにルアンルパが言うには、「友情、 共に働くこと、 世界のアートシーンのど真ん中に据えられたたのは、 ものを共有すること、グループの誰もの面倒をみる」を意味する 美術史のなかでも画期 「米倉」 のこと。 さ

理店の人材募集のキャッチコピーみたいで、そういう経済性を表したもの。 方で大学のこの数年の標語が 「だれかで終わるな」というのは、 オリンピックをめぐる収賄で摘発されている広告代

他方で、CSLAB は、最初からルンブンだった。

2022年10月20日発行

発行:CSLAB(東京造形大学)

編集責任者:沖啓介