

S e a r c h & D e s t r o y
10



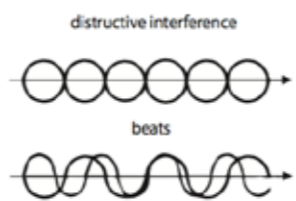
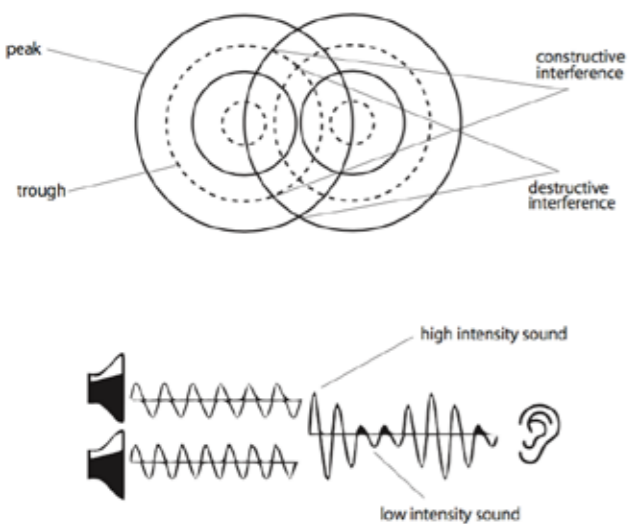
『ASUNA 100 Keyboards, Live at BAM』

2021年10月、米ニューヨークのブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック (Brooklyn Academy of Music: 通称 BAM) に招待され、自分がこの10年間継続的に取り組んで来た作品「100 Keyboards (Moire Resonance by Interference Frequency)」の単独公演を行うことになった。じつは現地に赴くまでそこがどういった場所かもまったく知らずにいたのは今となつては非常に恥ずかしい話なのだが、BAMはステイヴ・ライヒやフィリップ・グラス、マース・カニングム、メレディス・モンク、ローリー・アンダーソン、といった、実験音楽やパフォーマンス・アートの伝説的アーティストが公演を行なってきたアメリカのアート・シーンの殿堂ともいえる重要な歴史を持つ劇場なのだった。

「100 Keyboards (Moire Resonance by Interference Frequency)」は文字通り100台ものキーボードを使用した演奏なのだが、副題にあるように(干渉音の分布とモアレ共鳴)という音の物理的な現象を扱ったパフォーマンス作品である。同一周波数の音波で伝播方向が異なるものが重なり合うと音圧などが複雑に分布する現象である干渉音と、その微妙な差異によって発生するモアレの現象に焦点しており、各鍵盤が一定した音程の持続音を鳴らすことで発生する音のうなりは、その数が増えるにつれて不思議な音のモアレを生み出す。同じコードですべてのキーボードが鳴っているにも関わらず、音を聴いている

耳の方向を変えてみたり場所を移動して耳をすますと、空間における複雑な干渉音と共鳴が、微細な位置ごとにまったく異なる音のうなりやループ／ビートとして聴こえてくる。演奏中にオーディエンスが空間内を自由に移動し、各々が「モアレ (moire)」の原義である「織物の模様」をそれぞれの耳で編むような聴覚体験といえるかもしれない。海外ではこの作品が光学現象による錯視や内視現象を扱うオプ・アートの音響版のように言われることがあるが、中でもブリジット・ライリーやヴィクトル・ヴァザリリの初期作品のように、同一の模様が複数重なるなかで周期のズレが視覚的なモアレを生む、そんなイメージに近いだろうか。ただし、自分の作品ではその空間全体を扱ったものであり、それらの揺らぎの模様が時間とともに変化してゆくのが特徴でもある。なぜそのような現象が起こるかということ、この作品で演奏されているすべてのキーボードはオモチャとして作られた安価で古い製品であるために、各鍵盤の音程／チューニングに1Hzや2Hzほどの微妙なズレがあったり、さらにすべてが電池駆動でもあり、持続音を鳴らし続けると電圧が下がりが不安定な音の推移をみせるのだが(鍵盤の種類にもよるが音程が少し下がっていくことが多い)、そのわずかな音のズレにより絶えず空間内で変化してゆく複雑な音響現象が発生する。

いきなりネタバレとも言えるような作品の解説をしてしまったが、なぜこのような現象を発見するに到り、「100 Keyboards」の作品がうまれたのか。じつはそのきっかけが、このアートジャーナル「Search&Destroy」の拠点でもあるCSLABにある(かもしれない)。というところから今回の文章を始めていきたいと思う。



×100



Search & Junk 『サーチ・アンド・ジャンク』

東京造形大学にあるCSLABの建物は、自分が在学していた頃は学内唯一の食堂として使われていた。現在のように大学内にコンビニやカフェなんてなかったし、学生が昼食をとるためにはCSLABの建物に行くしか選択肢はなかった。したがって昼になると必然的に全学生がCSLABの建物に集まってくるので大勢の人でゴった返す。そこであらゆる学科を超えた学友たちとの会話や議論が付きとなり……。ということはまったくなかったのだ……。毎日全学生が集まるような食堂に、自分は4年間の学生生活のうち足を踏み入れたのは数えられるくらいしかないほど寄り付かなかった。ではどこに居たのかといえば、当時所属していたロック研究会というサークルの狭い部室に常にいた。ロック研究会といっても名ばかりで部員全員が変わった実験的な音楽を志向しており、そのわずか3、4人の部員メンバーで結成していたボアダムスとCANを2どころから5くらいで割ったようなローファイで実験的なパンクバンドで演奏したりしなかったり昼食の間もダラダラと馬鹿話をしながら部室にあった楽器をかき鳴らす毎日だった。とはいえ学生は金がない。いなげやおつとめ品の菓子パンひとつで一日を過ごすような生活においてはまともな機材を買うこともできず、JR横浜線の古淵駅近くにあった中古楽器屋のハードオフ店内のジャンクコーナーで見つけた500円のカシオトーンのチープなキーボードを買うことくらいしかできなかった。そういった安い機材ばかり探していたせいか、ハードオフには

よく行くようになり、ある日カシオトーンと同じ製品を安値で見つけることがあった。既に持っていた機種にも関わらず、思わず救出するような気持ちで購入してしまい、家に帰ってから音がちゃんと出るかのテストも兼ねて電池を入れて早速弾いてみると、元々持っていたキーボードとは微妙に違う音のように感じた。早速もう一つの方の電源を入れて同じキーを弾いてみると、音色は一緒なのに微妙に音程が違う気がした。そこで、その違いを調べるために二台同時に持続音のキーを押してみると、同じ音がぶつかり合って不思議な揺らぎが生まれていることに興味が引かれた。こういった電池駆動の古く安価なキーボードやオモチャの類似品を持っている人なら誰もが経験をしたことがあると思うが、電池の寿命が切れそうになると突如音がノイズ混じりになったり、音程が不安定になったりする。それは電池の消耗によって電圧が下がることで引き起こされるエラー音なのだが、もし電池の容量が十分だったとしても、持続音を出し続けることで短期的な電圧の減少で、音程がほんのわずかだが微細に変化しているのではないかと気がついた。それは一台だけのキーボードではその変化には気がつかなかったが、同機種のものを二台同時に発音したことで生じた音のうなりによって、それが経験則から電池の消耗によるものと気がつくことができた。

一方で、自分が入学した90年代末頃は、Macintosh PowerBook G3のような汎用コンピュータが普及し、Max/MSPやSuperColliderなどといった新時代のソフトウェアによる音楽制作が注目を浴びていた。そういった新しいメディアやテクノロジによる音楽表現に飢えていた自分は、あらゆる他校の関連する授業へのモグリを続けており、一時期は

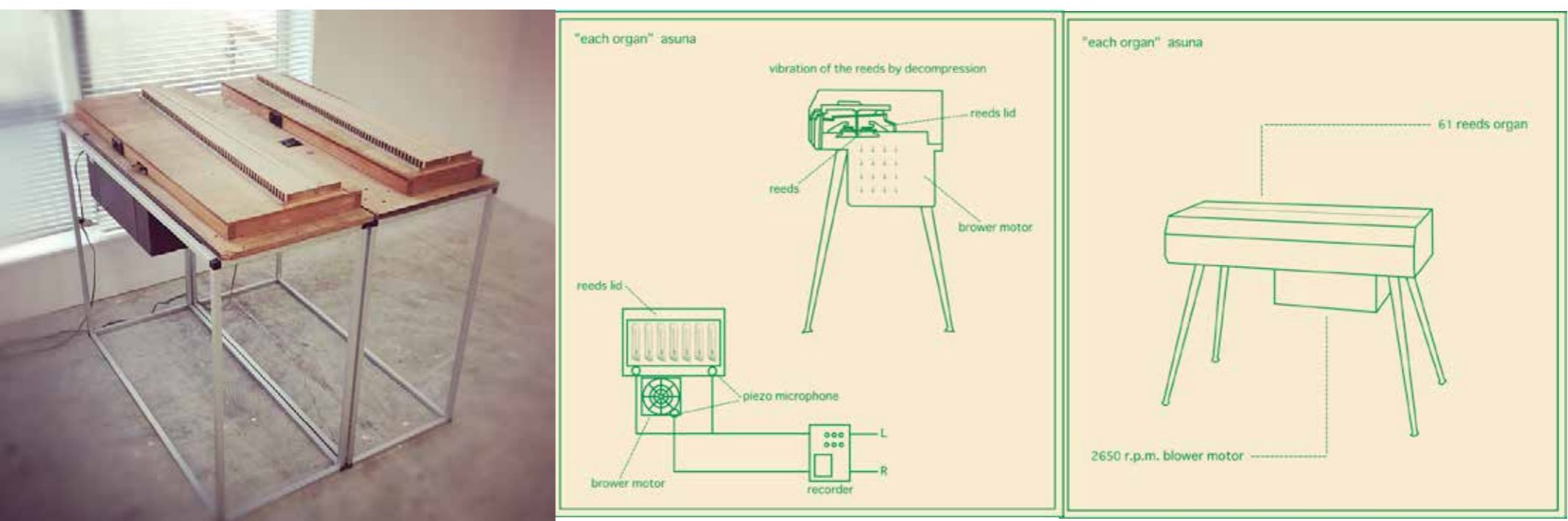


造形大よりも他の大学にずっと通っていたくらいだった（いま思えば信じられないことだが）。多摩美で久保田晃弘さんや畠中実さんの授業に、武蔵美ではクリストフ・シャルルさんや佐々木敦さん、さらには藝大や東大や早稲田や慶応のSECなど、あらゆる関連した講義を調べだしては出席していた。もちろん造形大にも似たような授業はあり一ノ瀬響さんや藤枝守さんの授業も参考になったがいずれも短期で終わるものばかりだった。ともかく、その結果自分でも大学のパソコン教室のPCを借りながらソフトウェアによる音楽制作をすぐに始めることになった。いまでは当たり前なことだが、PCベースの制作で音を波形として視覚的に見ることができるようになったことが当時はとても新鮮なことだった。サイン波による制作などを繰り返すことで、周波数の微妙な違いの差音によって生ずる音のうなり／ビートが視覚的にも把握できるようになったおかげで、そういった音の物理現象に焦点して音楽制作をするようになった。

このハイファイなPCベースによる視覚的な音の探索（サーチ）とローファイな電池駆動のオモチャ（ジャンク）だからこそころ音の変化という、これらの両極端な視点が同時に合わさったことで、その後の「100 Keyboards」のパフォーマンスにも繋がった。これは大学の内外を横断して得た様々な経験も大きかったように思う。それこそ現在のCSLABの活動意義にも近いのではないだろうか。（自分の大学時代にもCSLABがあればよかった…。）

• 『語源から現在の事物を再照射する』 Reinterpret from Etymology

在学中に自分の制作主題として取り組んでいたのは、語源から現在の事物を再照射するようなものだった。具体的に使用された事物は、またしても入学直後にハードオフで購入した古いリードオルガンが元になっていた。購入当初はその郷愁感のあるリードオルガンの音色を楽しんでいたのだが、自分は特段楽器が弾けるわけでもないのですのうち飽きてしまい、その演奏方法を自分自身ではなく、風景の画像や絵の画像を元にして上下を音高に、左右を時間軸として当てはめる形で作曲したり、そのうち自分で弾くことも止めてしまい、マスキングテープで鍵盤をただ固定してミニマルな持続音を録音したりしていた。そうこうするうちに音を出すこともなくなり、鍵盤の上蓋を閉めて机として自室で新たな役割を果たすようになってしまった。楽器としてではなく家具として狭いアパートの空間の容積を占めて鎮座しているのを毎日眺めていると、逆になぜリードオルガンがこのような形になっているのか、物質そのものが気になってきた。そこから気になってあらゆる図書館でオルガンの歴史本を何冊も調べているうちに、「ORGAN」という言葉は、「組み立てられた道具・器具」としての意味を持ったギリシア語の「ORGANON」を起原としており、その「ORGANON」は「ERGON」という「ENERGY」の語源でもある言葉と同系の意味を持ち、元来「ORGAN」という言葉はより多義的なものべ、「ERGON」＝「ENERGY」としての意味も内包していたということがわかった。なぜ「エネルギー」が



「楽器」へと変遷していったのかというと、紀元前のギリシアでの「ERGON」の概念は「物体内部に蓄えられた、仕事をする能力」のことを指していたためであり、器具や仕組みの運動によって仕事が達成される代表例として、紀元前3世紀には既に存在していたパイプオルガンのことを指すようになっていったのだ。そういった観点から改めて「楽器」としてのオルガンを「仕事をする運動体」として捉えると、各鍵盤に割り当てられている内部のリード部そのものが組織体としてのORGAN = 「器官」であり、そのリードに空気を送るモーター部の機構としてのORGAN = 「機関」となる。そこで自分が行なったことは、まず部屋に机として眠っていた「楽器」としてのオルガンの部品の象徴である鍵盤そのものを全て取り外し、上蓋や側壁の木製部品も全て解体し、最終的にモーターと振動するリード部分だけを残した。さらにそこに本来の電源を入れることで、モーターによる減圧でとリード部を振動させることによって（楽器としての部分を取り去っている）ので実際の音はほとんど鳴らないが物体そのものは振動している。「仕事をする運動体」として「ORGAN」の原義である「ERGON」の観点から対象とする事物を新たに再照射する作品「Each Organ」として在学中にこれを制作するに至った。

当時はオルガンの仕組みや歴史について調べれば調べるほど興味が湧き、そこから起源や歴史の変遷によって対象となる事物そのものの意味が変遷していくことを知ることが単純に面白く、その後もエアコンや本やビデオなどの語源を元にそれらを捉えなおすような作品を制作していた。いまとなつては検索ひとつで言葉の原義やそれにまつわるこじつけによって自分たちの作品についてイメージや理念を様々に喚起させて語ることなど容易く

なってしまうているが、自分の場合はもっと物理的な作品そのものに焦点しているのので、「Each Organ」の展示の記録を、モーターや物体の個体振動も含めて録音しCDとしても出版した（その後に円盤/リクロ舎からリイシューもしてもらった）。そこにたどり着いたのには大学入学前からの様々な影響もあり、高校生の頃からのファンだった美術ユニットのWRK（佐藤実・m/s、角田俊也、志水児王らがメンバー）やアルヴィン・ルシエの影響はもちろんのこと、大学入学後はロック研究会の顧問で様々なレアなアヴァンギャルド音楽のVHSビデオをいつも貸してくれた自分のゼミの教授でもあった岡村多佳夫さんなど多くの人にお世話になった。（ちなみに、卒業後にはこの「Search & Destroy」の編集責任者でもある沖啓介さんにも大変お世話になり、沖さんと佐藤実さんに自分を加えたValve/Membranceというユニットで、ドイツ/ベルリンの国際的なアートフェスティバルの「transmediate」やベルギーの「Happy New Ears」、スロベニアの「International Festival of Computer Arts」などに出演したこともある。）

「100 Keyboards」に繋がる話とはいえ、CSLABのアートジャーナルということで大学時代の話ばかりになってしまったが、こちら辺でBAMでの公演に話を戻そうと思う。

A New York City Diary ・『以下、ニューヨーク滞在記』

2019年1月、カナダのバンクーバーで開催されたパフォーマンス・アートの国際芸術



祭である Push Festival に出演した際に B A M のディレクターが見にきていたらしく、「100 Keyboards」のパフォーマンスを気に入ってくれたようで突然自分の元に招待のメールが届いたのだった。とはいえこの10年間、いつも同じように見知らぬ海外からのメールが自分のところへ突然届いて海外ツアーや展示が決まってくることが多く、英語が全然できない自分はその後のメールのやりとりを人に任せているので、現地へ行くまでどういったフェスティバルか、それどころか、どの街に行くのかすらわかってないことが多いの体たらくなので、B A M がどういうところかまったく調べもしないままに出発の日を迎えていた。連日計5公演もパフォーマンスを行うことになっていたので、準備のために数日前に現地入りすることになっていた。空港からの迎えの車に乗り、ブルックリン辺りに入ってきて信号待ちで交差点に止まっている時にドライバーが街中の電光掲示板の大型モニターを指差していたので見てみると、自分の公演の宣伝が流れていてびっくりした。会場に到着してからも劇場の規模の大きさにも驚き、さらに B A M のスタッフから全5公演すべてが既にソールドアウトになっていると聞かされ、ほんとに何も知らずにぼんやり来てしまったことを痛感したが驚きのすべては嬉しいものばかりだった。

だが、準備が始まると次々に問題が発覚した。会場の空間がよくあるコンプレックス型の広い劇場で、音楽ライブだけでなく演劇やダンスなど様々な演目を扱うためにスピーカーを使うことを前提としている。そのため生音が反射しにくいように壁には吸音材が入っている上に、天井はスピーカーや照明機材を吊るすために多くの入り組んだ構造になっている、横からも上からも生音の反射が得られにくい。このパフォーマンスは全ての音がその

オモチャのキーボードの筐体内部付のスピーカーからの音で演奏される、言わばアコースティックなライブ演奏なので、空間における音の反射が非常に重要になってくる。B A M には優秀な裏方のスタッフが大勢いるので相談するやいなや、すぐに大道具チームが集まり対応してくれて、空間内の四方全ての壁に厚めの大きな木の板を取り付け、天井にもその板を並べてくれた。実際にキーボードも鳴らしながらも反射の得られるかたちを全員で苦心して探ったりした。

また、現在では緩和されていると思うが、一昨年は B A M では出演者も含め全スタッフが三日毎に PCR 検査を受けねばならず、B A M 内に常に検査員が常駐しており3度ほど検査を受けた。それだけならいいのだが、B A M としてのコロナ対策のルールとして、観客は演奏者から最低でも9フィート(3m弱)以上離れなければいけないことと、キーボードを配置した円形の周りを自分が動きながら一台一台の音を鳴らしていくので、そこに近づかないようにきっちり円形の白線が引かれた。前述したように、このパフォーマンスはキーボードと聴者の位置によってまったく違った音が聴こえてくるので、その距離も重要になってくる。そのためには近い位置でも聴かれるべきなので、このままではせっかくの公演も不完全なライブになるのではないかと不安のまま準備の二日間があつという間に終わってしまった。

そうこうするうちに本番の初日を迎える。昼からプレスコールというまずはメディアや関係者向けの演奏回があり、それも本番と同じように80分以上の演奏しなければならない



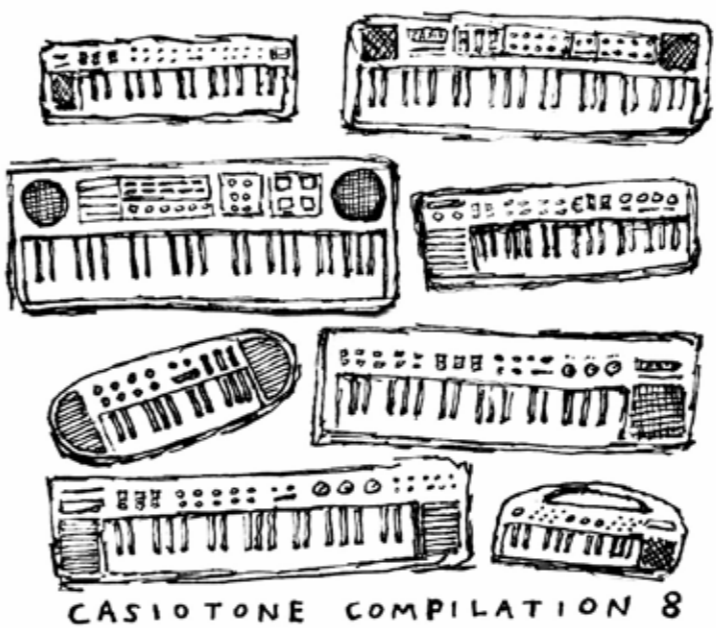
ay, September 30, 2021 7:00 PM	TICKETS UNAVAILABLE
October 01, 2021 5:30 PM	TICKETS UNAVAILABLE
October 01, 2021 9:00 PM	TICKETS UNAVAILABLE
y, October 02, 2021 5:30 PM	TICKETS UNAVAILABLE
y, October 02, 2021 9:00 PM	TICKETS UNAVAILABLE

が、格好のリハーサルの機会でもあるので、どうやって音の反射が得られるようにするか、キーボードの配置や音の出し方の順番、さらには照明の打ち合わせなども含めて最終チェックを行なった。演奏を行う前まで知らなかったのだが、B A Mはやはり伝統のある劇場なので、コロナ対策は日本以上に厳格で、演奏中であっても特別な理由がない限りは出演者もマスクを着用しなければならないということだった。始終動き回ってキーボードを演奏するのでこれはほんとうに息苦しく、夜の本番前にどっと疲れてしまった。長年の海外ツアーの蓄積で重度の腰痛も抱えており、ロキソニンテープを貼りまくり痛み止めの薬も飲んで、満身創痍の状態でも初回を迎えた。体調はポロポロだったがなんとか演奏もトラブルなく終えることができた。ニューヨークの反応もすこぶる良く、終演後に多くの人がそれぞれ体験した音の感想を話してくれて面白かった。観客の聴き方自体がそれぞれの音の違いを生むのだが、ニューヨークの人たちはその聴き方のバリエーションも豊富で様々な感想が聴けたし、そうやって話しかけてくれた多くの人が、音楽家だったり写真家だったりダンサーだったり絵描きだったり、来ていたお客さん全員がアーティストなんじゃないかと思うくらいみなで自分の制作のことに掛けながら感想を話してくれたことが嬉しかった。物販も初日からたくさん売れて、5公演あるうちの1回目を持って来ていたレコードやCDのほとんどが売れるほど盛況で、始まる前の心配も杞憂に終わりはっきりとした。さらに、カシオトーンやオモチャ楽器に関するドキュメンタリーを撮影している映画監督やクルーの人たちが来ていて、演奏風景や片付けも含めて撮影したり演奏に関するインタビューをさせてくれないかと申し出があった。彼らは自分が運営している Aotoao Label の CD の『Casiotone Compilation』のシリーズを以前から聴いてくれ

ていたらしく、ちょうどそこに今回のニューヨークでの公演があったので、B A Mでの公演の全てを撮影して映画に使わせてくれないかとの申し出があった。じつはアメリカに来る前から彼らからメールをもらっていたのだけど、英語メールが苦手なせいで（というか怠惰なだけ…）と準備のバタバタで全然メールのチェックができていなかった。結局はB A M側の権利関係の問題で撮影の許可は降りなかったが、帰国前日にオフがあるので、その日に撮影を受けることになった。初日の終了後には軽い打ち上げとしてB A Mの要職の面々と食事の席でお祝いしてもらったのだが、自分の見た目や雰囲気あまりにも学生ぽいうえに、演奏前に軽く挨拶程度に話したその英語もなんて言ってるのか全然わからないくらいに声が小さかったそうで、始まる前はすごく不安になったそう。でもパフォーマンズが始まってからはその心配もなく関係者やメディアの評判もかなり良かったとのこと。だけど明日からは話すときのためにマイクを用意しないとね、と言われた。（自分では大声で喋ってるつもりだった…）

Interview, Review, Playlists ・『インタビュー』レジュメ、プレイリスト』

滞在中は、演奏以外にもいくつかのメディアからのインタビューもこなさねばならなかったが、日本ではあまり自作について話す機会もないのでむしろ嬉しく全然苦にはならなかった。初日の演奏のレビューも当地のアートメディアでは知られた BOMB Magazine に掲載してもらった。さらに Spotify と B A M の連動企画で、自分が関係するニューヨー



クの音楽家でプレイリストを作ることになり、準備の合間をぬってそれらをこなした。(じつは当初は、B A M のデビューを記念して ASUNA の音源を紹介するために自分のアルバムの中からベスト版的なプレイリストを作成してほしいという要望だった。だけど、じつは様々な事情が重なって自分はサブスクリプションのディストリビューターとは契約を結んでいない。ただしアルバムをリリースしているレベルとの権利関係の問題で自分ではどうしようもできない音源もあり、それらのいくつかのアルバムは Spotify 上でも聴くことができる。でも自分は一切それを使用していない。というのも、Spotify の CEO であるダニエル・エクは、Helsing という軍事企業に1億ユーロも投資しており、その後に取締役としてこの企業の役員にも就いている。軍事産業は既に与り知らないうちに自分たちの消費社会にも浸透しきっており、これらを完全に否定することは難しいかもしれない。だが本来はアーティストやレーベルなどに還元されるべきロイヤリティの割合が他のサブスクリプションのサービスに比べても低く、その資金を軍事企業への投資などに使っていることは決して賛同できるものではないし、多くの意識的なアーティストやレーベルが現在では Spotify から音源使用の権利を取り下げている。とはいえ、多くの個人的な音楽そのものがたくさんの人に聴かれる機会があるのは良いことだとも思うし、自分もニューヨークの知り合いの音楽家を紹介できるのは良い機会だと思ってプレイリストを作成することを引き受けた。だがやはりそれらを多目にみたとしても、Spotify のダニエル・エクは元々音楽とは関係ない根っからの投資家であり、軍事企業への出資どころか、度々アーティスト個々人の制作や音楽文化を軽視するような発言を繰り返している…。もちろん現在ではあらゆる人がすでに Spotify を使っているし、実際に便利なサービスを一度使

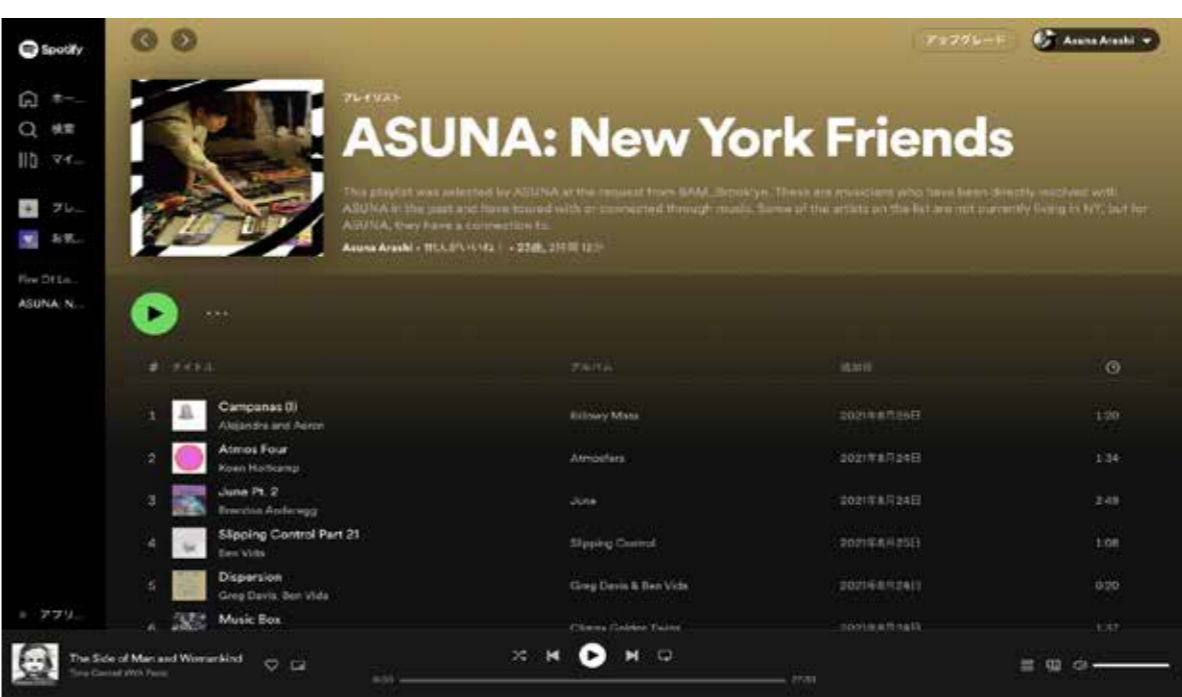
い始めるとそこから逃れるのは容易ではないので、無責任に Spotify をもう使用するな、と言うことも難しい…。だから自分はとりあえずは直接的には関わらないようにして静観している…。どうすればいいと思いますか？自分はデジタルの場合は作成者への還元率が非常に高い Bandcamp のサービスを使用するか、アナログの場合はレコードやCDやテープなどを購入することでレーベルやアーティストなど音楽文化に関わる人たちを直接支援できるようなかたちで気に入った音楽を購入している。)

: The Slowdown Media - (<https://www.slowdown.tv/article/asuna-100-keyboards>)

: BOMB Magazine - (<https://bombmagazine.org/articles/asunas-100-keyboards/>)

: ASUNA Playlist: New York Friends - (<https://open.spotify.com/playlist/6hNIN4Vui-KP7z2bw64rg2>)

話がまたそれってしまったが、演奏以外の仕事として、B A M がニューヨークのアーティスト支援のために行なっている選抜された若手アーティストたちとの作品について話し合うカンファレンスにも出席しなければいけなかったが、ちょうどその後に控えていた演奏の準備が遅れていたり体調が悪く演奏に不安があったので欠席させてもらった。現地のあるんなアーティストと意見を交流する良い機会だったはずだが残念。でも参加者たちもその回の公演見に来てくれていたようで終演後に感想を聞くことができて良かった。他にも様々な音楽繋がり的好友が来てくれたり10年ぶりの再会がたくさんあり(前回ニューヨークに来たのはちょうど10年前だった)あらゆるニューヨークで作家活動している



アーティストたちやインタビューで作品について質問されたり考えたりすることができたことが今回のツアーでの一番の収穫だと言ってもいいかもしれない。

ニューヨーク以外でも、これまでヨーロッパなど海外の芸術祭に参加すると、地元の新聞やテレビ、美術関係のメディアからインタビューを受ける機会がたくさんあり、必ずと言っていいほど自作と現在進行形の新しいメディアとの関連性についての質問を受ける。現代のアーティストはあらゆる表現方法が繰り返し返されている歴史を乗り越えるため、新しいメディアによる制作方法がよく採用される。そのもつともな例はもちろんデジタル技術とともに更新される表現だ。それと同じように、バイオアートや化学的なアプローチなども盛んであり、あらゆるマイナーな分野を目ざとく作品に応用することで作家性を獲得しようとする例が多く見られる。それらの技術や未開拓の分野からのアプローチは、一見新しい視点をもたらしてくれるようであり、やっていることは他分野を植民地化しているだけとの指摘も多い。他分野が蓄え更新してきた来た知識をアーティストたちが横領し新しいアート作品として私物化している。新しさを追い求めることに依存した制作は技術の進歩と並行した時代の趨勢に左右されてしまうので、常に情報を追い続けなければいけなくなり、それが通用してしまっている社会では情報に早い者が価値を持つようになる。あまりにも直裁的に他分野の情報を個人の表現へと用いられる作品群は新しさがあるようであり、実際は美術市場の流行を反映したにすぎないものが多い。だとすれば、企業やマーケティングの世界とやっていることが変わらなくなってしまう。もちろんすでに現代のアーティストが情報をわかりやすく作品化し媒介する存在になっってしまった側面もあるが、そ

ういった市場原理に則った新自由主義的な考えのもとではアーティストは体の良いファッションリテーターでしかない。他者に作品について説得する術に長けていてそれをうまく広げていくための人間関係を持てる者ばかりがアーティストとして跋扈しているような現状は、その内輪で自家中毒のようにお互い納得し合っているだけで結局アートも資本主義に回収されていることのあらわれでしかなく、欧米では完全に時代遅れの考え方になってしまっている。今回の文章で美術の在り方を問いたいわけでもなく、たんにツアーでヨーロッパやアメリカに来るとこういったことがよく話し合われる。そこに関連してポピュリズムの台頭による批評やアカデミズムの消失の問題、自分が日本人であるがゆえにオリエンタリズムの問題などもたびたび質問されるし議題にあがる。それらの問題や社会状況にうまく接続することよりも、関心事の文脈を推し量り、事物を異なった側面から照射することで、作品そのものによって鑑賞者に対象を自省させたり象徴化する余地を育ませるような制作が重要なかもしれない。話がまたまたそれってしまった気がするが、最終的には作品の内容そのものが求められているのは間違いない。

New York Friends

・『ニューヨーク・フレンズ』

連日の演奏で体はボロボロの状態だったが5回の公演をなんとか終わることができた。この間、たくさんの旧知の人物がやってきてくれて感動的な再会がたくさんあった。自分



が最初に ASUNA としてアルバムを制作したのは前述した「Each Organ」だったが、その後の2003年に「Organ Leaf」というアルバムを当時はスペインを拠点としていた Lucky Kitchen というレーベルから発表することになり海外から作品を発表できるきっかけとなった。Lucky Kitchen は現代美術作家でありキュレーターとしても活動するアロン・バーグマンとアレハンドラ・サリナス (<http://www.bergmansalinas.com/>) の夫婦が運営しており、音楽レーベルというよりもオーディオに関する美術作品を発表していたレーベルで、元々はニューヨークが拠点だった。その流れもあり同年にキーン・ホルトキャンプ (<https://koenholtkamp.bandcamp.com/>) とブレンドン・アンダーエッグ (<https://www.telescopeaudio.com/>) という二人がニューヨークで運営する Apestartje というレーベルからも作品を発表することになったのだが、そのキーン・ホルトキャンプが来てくれた。彼とのメールのやりとりから20年経ってようやく会うことができた。同じように Apestartje のレーベルメイトでお互いのCDをよく交換していたイアン・エッブス (<https://www.janepps.com/>) にも遂に会えたし、昔リリースの誘いがあったのにメールが返せず疎遠になってしまっていた Winds Measure Recording のベン・オーウェンとも15年越しに、そしてこれも共作の誘いをくれたのにメールが返せず(英語のメールをスルーしてしまった自分が全て悪い)やりとりが途絶えていた気鋭の映像作家で日本でも知られているザッカリー・リーバーマン (<https://www.instagram.com/zach.lieberman/>) も来てくれて会って話すことができてほんとに嬉しかった。以前にツアーで一緒になったことのある+-(PLUS/MINUS) (<https://www.plusminus.us/>) のジェームス・バリュヤットとパトリック・レイモスも来てくれたり、トニー・コンラッドやポーリン・オリヴェロスなどの共作を語るまでもなく Squirrel Bait や Bastro、Gastr Del Sol はもちろんのこと全てのユニットの大ファンでもあるデイヴィッド・グラブス (<https://davidgrubs.bandcamp.com/>) も見に来てくれて感激することばかりの毎日だった。ほかにも様々な出会いがあり書ききれないが、振付家のマーク・モリスのダンス・カンパニーでピアニストを務める現地在住の Ai Isshiki さんにもサポートしてもらったり、ほんとにたくさんの人にお世話になった。滞在中も10年前にツアーをともした音楽家のチェンチェンから連絡があり、彼とリック・ブラウンの75 Dollar Bill (<https://75dollarbill.bandcamp.com/>) と Superchunk のマック・マッコーハンのライブに誘ってもらって出かけた。偶然の出会いから「NO NEW YORK」に代表されるノー・ウェイヴの伝説的バンド SWANS の初期メンバーであったラリー・セヴンの自宅スタジオに案内してもらって、トニー・コンラッド(彼はコンラッドの教え子だったとのこと)やゴードン・モナハン、さらにはヴェルヴェット・アンダーグラウンドらとの当時の思い出話を直接聞くことができたりして、これぞニューヨークに来たな、という出会いもあった。なにやらたくさん名前を羅列してしまったが、どれも面白いアーティストばかりなので興味のある方は上記のリンク先や名前をチェックしてみてください。

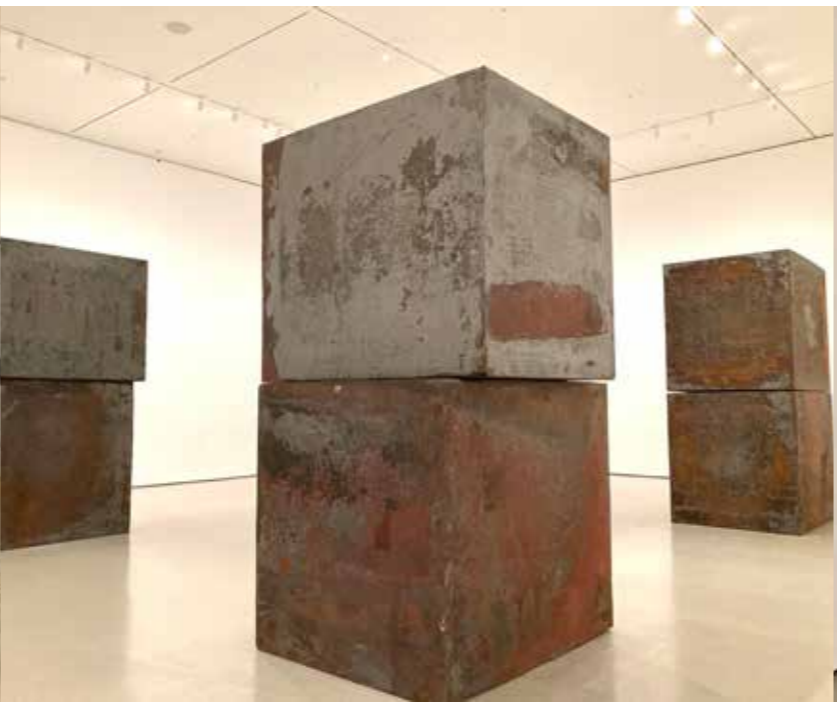
He always running (on late...



『なんかかいつも走ってるような気が…（ただ時間に遅れているだけ）』

B A Mでの最終公演の翌日から片付けが始まったがこれがまた大変で、翌月に控えたヨーロッパ・ツアーのためにニューヨークから荷物を次の公演場所であるオランダに発送すべきところを、今回の公演の担当者が手配をミスしていたことが発覚し、急遽これらの機材を全て日本に一旦持って帰ることになってしまった。さらに日本から持って来た時とは違う重量で運ばないといけなくなってしまい、キーボードの梱包の仕方を新たに計算して箱詰めしないといけなくなって、飛行機に載せるための重量の計算もやり直す必要があり、作業が夜までかかってしまった。ほんとは早めの時間帯に発送を終わらせてグッゲンハイム美術館に行けたらと考えていたが泣く泣く断念。翌日の最後のオフ日に、帰国のための特別なPCR検査を受けるために朝からマンハッタンへ。前日に連絡をくれた英国の即興御大のステイヴ・ベレスフォードが教えてくれたレコード店巡りに。観光できる日はこの日しかないので急ぎ足でそのままMOMAへと向かう。ロンドンのテートモダンに行った時も広いのに時間なくて駆け足でみる感じだったけど今回もそれと同様にゆっくり見られず残念。とりあえず企画展のアレクサンダー・カルダーの回顧展から。ごく初期のドロ잉や立体などたくさん見られて面白かった。あとはもちろんこれぞMOMAなポロックやリキテンスタインやミニマルアートの数々を眺めつつ、いつでもどこでも全ての作品で重厚なインパクトをぶつけてくるリチャード・セラの空間でしばらく放心状態に

なり、大好きなマーティン・キッペンベルガーやブルース・ナウマンの初期ビデオ作品にゴロつと殴られる感じも味わわれ目が覚め、ヘンリー・ダーガーのアウトなファンタジーにフラツと魅了されつつ、なんだかんだでレイモンド・ペティボンだよなとなったり、結局好きな作品をコンプレーション的に見る感じになったが、やっぱり新しい作家の展示も見て回り、ペトラ・コートライトの映像に一目惚れしたり、企画展で久保田成子の作品もたくさんあったので新潟県立近代美術館でみた展示と見比べたりしていたが、やっぱり一日掛けで見なければいけないほどの作品数で、次の予定も迫っていて時間切れとなった。公演の初日に引き受けたドキュメンタリー映画のインタビューを受けるため撮影場所に走って移動しなんとか時間に合う。B A Mでの撮影が許可されなかったためにレストランの一角を貸し切って行うことになっていて、到着するなり服にマイクなど付けてもらったりしながら、インタビューのための通訳を待っている、なんとそれはチボ・マツリカ在住の彼女に自分の通訳してもらったことになったそうで、英語ができない自分に情けなくなりつつも恐縮しながらインタビューを受けた。さらに映画チームが用意していたカシオトーンのキーボードを使いながら本田ゆかさんとのセッションも撮影した。自分が中学生の頃から聴いていた好きな音楽家と一緒に演奏もできるなんてことに感激しつつほんとに楽しい撮影だった。終了後に夕食をご馳走になりつつ、監督やディレクターから映画の詳細を聞くと他にもビースティ・ボーイズのアドロックやマニー・マークなど、ニューヨークだけでなく世界中のカシオトーンやオモチャ楽器にまつわる有名音楽家が軒並み出演するそうで、なにも知らずに撮影場所にこのこと来てしまった自分は驚いてばかり



だったが、ニューヨーク滞在の最後の一日としてはこのバタバタっぷりもすごく充実した思い出になっている。



ASUNA プロフィール

石川県出身の日本の電子音楽家。語源から省みる事物の概念とその再考察を主題として作品を制作。同時に音の物理現象に関する美術作品の制作／パフォーマンスも行う。代表作に「organ」の語源からその原義である「機関・器官」としてオルガンを省みた『Each Organ』(2002) 本の語源としてのブナの木を元に情報の記録・運搬について扱った作品『Epidemias of Beech』(2012) などがある。近年は、干渉音の複雑な分布とモアレ共鳴に着目した作品『100 Keyboards』(2013) で「メルボルン国際芸術祭」(2018) 「シンガポール国際芸術祭」(2019) 「メルブラスト国際芸術祭」(2019) など海外のアート・フェスティバルから多数の招待を受け展示／パフォーマンスを行い、一昨年も米ニューヨークの名門・BAM (ブルックリン・アカデミー・オブ・ミュージック) からの招待を受け、全公演ソールドアウトとなる単独公演を成功させた。並行した音楽制作では、10代の頃から東京の実験音楽／即興／音響シーンに関わり、様々なアコースティック楽器やコンピューターによる作曲作品から即興演奏まで行いつつ、無数のオモチャ楽器と電子音楽によるパフォーマンス『100 Toys』(2007) を中心とし、録音作品では毎回多岐に渡るコンセプトながらも一貫した作品制作を行う。これまで海外25カ国以上で演奏／展示、CDやレコードなどをリリース。ドイツの電子音楽家のヤン・イエリネクや、美術家の佐藤実+ m/s、トラックメーカーのshibataらと長年に渡りコラボレーションによる制作も行っている。今年も『100 Keyboards』と新作の『Falling Sweets / Afternoon Membranophone』のヨーロッパ・ツアーを控えている。

ASUNA is Japanese sound artist who has recently been reevaluated in the experimental music and art scene in recent years. Creating experimental music and installation work from a very young age during the late 90's, he has gone on to become a pioneer within the experimental ambient / drone / improvisation scene in Tokyo, influencing and collaborating with many other Japanese electronic musicians. He has also released composition works a prolific number of albums from Europe, America and Japanese labels. Alongside his first major work, 『Each Organ』 (2002), a sound installation reconsidering the concept of etymology, he also produces experimental composition works, recording with acoustic instruments and electronics under the title 『100 Toys』, a performance that uses many tiny toys to create a multi-layered and fascinating plastic universe of drones, loops, sonic moire and occasional pop impositions. ASUNA's current touring work 100 KEYBOARDS is a live music performance featuring over 100 keyboards. Multiple sound waves on the same frequency are disseminated in multiple directions, creating a complex distribution of acoustic pressure. This causes what is known as a moiré pattern of sound interference. In this site-specific listening experience, you will hear subtle variations of sound interference and resonance that vary based on your location in the performance space.

ASUNA INFO.

- website - <https://sites.google.com/site/aaaaasunaaaaa/>
- instagram - https://www.instagram.com/asuna_aotoao/
- ASUNAが描く「音楽とどう所作」食卓とどう演奏」text by 畠中実 (NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員) - <https://turntokyo.com/features/asuna/>

Photos:

00_Cover (表紙の写真) - Julieta Cervantes

01_ASUNA 100 Keyboards, Live at BAM (1ページの写真をたぐ) - Ismael Quintanilla III

目次

ASUNA 100 Keyboards, Live at BAM	ASUNA	2
自然の探究と観測装置としての具体化	佐藤実	25
抽象彫刻のレッスン―向井良吉と建畠覚造	藤井匡	36
《美大》の英文表記からわかること	奥原正弘	58
展覧会報告：『ゴー・トゥ・トラベル―芸術家たちの旅―帰ってくる場所としての美術館、私たちの現在地』	竹下和貴子	70
消灯時間	民雄太	104
オーガニックな方法	沖啓介	116
連載：制作メモより	Vo1・4	
古いPCからパーツを取る	うらあやか	132
〈仕事のことを話すシリーズ・CSLAB管理人員編	イケガミ×うらあやか	135

編集後記

表紙 ASUNA

表紙写真 Julieta Cervantes

自然の探究と観測装置としての具体化

佐藤実

序

2022年12月7日のCSLABでの講演を機に「こちらへの寄稿」という話をいただき、自由に書いて良いとのことだったので早速筆をとることに。講演では制作の主題になる基本的な考えをとっても簡単に話したのでその拡張版として、とは言え話題も広範に渡り確証のある話ばかりでもないことまで語ったので、こちらでも取り留めなく気の向くままに書いていこうと思います。

手短な自己紹介

80年代後半より自然記述と芸術表現の関係に関心を持ち、さまざまな自然現象と多様な概念に基づいたインスタレーション、パフォーマンス、執筆などの制作活動を行っています。他にもソロの音楽活動やASUNA氏、沖啓介氏等との共作も行っており、また学芸員として展覧会、アートイベントの企画を行っています。1994年・2006年にはアーティスト・レベルワークを設立、運営。公立美術館学芸員としては1991年・2011年川崎市市民ミュージアム、2011年・2013年せんだいメディアテークにて企画やアーカイブを行ってきました。

自身の制作活動にて扱う主題は自然現象という現実の出来事を中心に据えていて自然哲学（自然科学）的な考察を大切にしているためでしょうか、なぜか海外での展示に誘っていただくことが多く、国内での展示の機会は比較的少ない

です。日本の美術教育では自然哲学を学ばないので、国内の美術業界の需要には向いていないのかもしれませんが。

近年は自然現象と概念の関係だけでなく、自然の考察から生まれた概念の体現がどのような姿になるのかという点に関心を持った作品制作も行なっています。今後はせっかくなので国内での活動にもっと力を入れたいと思っています。るところです。(1)

わたし自身の探究

扱う主題が自然現象と書いたように、わたしの作品は自然の探究にあります。それは、専門領域に分化した哲学や科学といった専門家の仕事ではありません。さまざまな領域を横断し統括的に探究することです。つまり本来の意味での芸術と言えるでしょう。統括と言っても古典古代から信じられてきた存在の普遍的な統一、一なる全てなるもの、唯一の究極的存在といった統合された世界観ではありません。そのような一神教的な胡散臭いもの、どこか約束された地へと向かっていくような目的論では全くなく、比べるならば同じ時代にあったエピクロス(2)的な思想にも

通じるのかもしれませんが。純粹な自然の探究です。

ちなみに目的論の対義語が決定論です。物事がある結果(目的)に向けて生じたと考えるのではなく、ある原因によって生じたと考えるわけです。決定論あるいは機械論とも言われています。そういう意味では、わたしは決定論信者でもありません。決定論は因果関係によって全てが歯車のように噛み合っているという世界観です。ラプラスの魔物の話があります。多少脚色を加えますが以下のような仮説です。

自然の力学を全て知っていて、世界全体を一瞬で計算できるような計り知れない巨大な頭脳を持った魔物がいたとします。

ある瞬間におけるすべてのもの(原子)の位置と動き(運動量)をその魔物が知り得るならば、その魔物は自然の法則にしたがって、その後の状態をすべて計算し未来を完全に予測することができらるだろうか？(3)

ここで魔物と呼んでいます。これは物を作り上げると



いう創造について語られていないだけで他は神と同じような能力、全知の存在です。この問いは19世紀初頭に提起されました。17世紀以降大きな発展を遂げた決定論的な世界観の中で生じた問いです。決定論の代名詞とも言えるニュートン力学の目覚ましい成功により、神に匹敵する存在を仮定してこのような問いが生まれたわけです。現在ではニュートン力学を古典力学と呼び、古典力学では説明できない自然法則が発見されたので、この問いは更に形而上的なものになっていいると言えます。

改めて、

自然の法則全てが解明されたとして、もしある瞬間の全ての自然の状態と完璧な法則を知る存在がいたらどうでしょう？

みなさんはどう思いますか？

因果による記述を唯一の拠り処にする人々にとっては、もしそのような存在がいれば未来は完全に予知できると答えるでしょう。もちろんそのような魔物は存在しないので、架空の話として一笑に付してしまう人もいるでしょう

し、未来が決まっているという結論を受け入れ難いものと感じる人もいます。少なくとも現代の私たちの常識と社会秩序は原因があつて結果が生じる、つまり原因と結果を一本の線で固く結びつけるような因果律を拠り所にしていません。その意味では、自由意志を尊重する現代においてさえ、自由意志の決定にはある種の原因が関わっていると考えています。つまり十分に未来が予知できないのは原因に関する知識の欠如に因るものだと無自覚に考えているわけです。このような因果律の思想は、決定論の対義語であつた筈の目的論的な神と秩序の存在を信じているのとあまり変わらないようにわたしの目には映ります。その意味ではわたしにとっては目的論も決定論も大差ありません。ちなみに古典的な決定論が成立しないことが発見された現代科学において、あまり詳しくは知りませんが多世界解釈のように世界が分岐することで別の次元で因果関係が保持されるという解釈もあるようなので、多くの人々にとっては因果関係がどこかで保持されることが安心できる世界観のようです。

反対に非決定論を支持する人々は、例え神であっても完全に予知することはできないと答えることでしょう。少な



くとも人間の理解できる範囲では不可能だと答えます。わたしもその考えを支持します。

これは因果律を否定しますが、だからといって原因と結果の概念を用いないというわけではありません。20世紀初頭にアルベルト・アインシュタインによって提唱された相対性理論が示した絶対空間の否定が、時間や空間という概念を不要にしたわけではないのと同じです。わたしたちの知覚の形式においては空間や時間の概念と同様に因果関係を必要とするからです。

原因と結果の間が非決定性に支えられたもの、

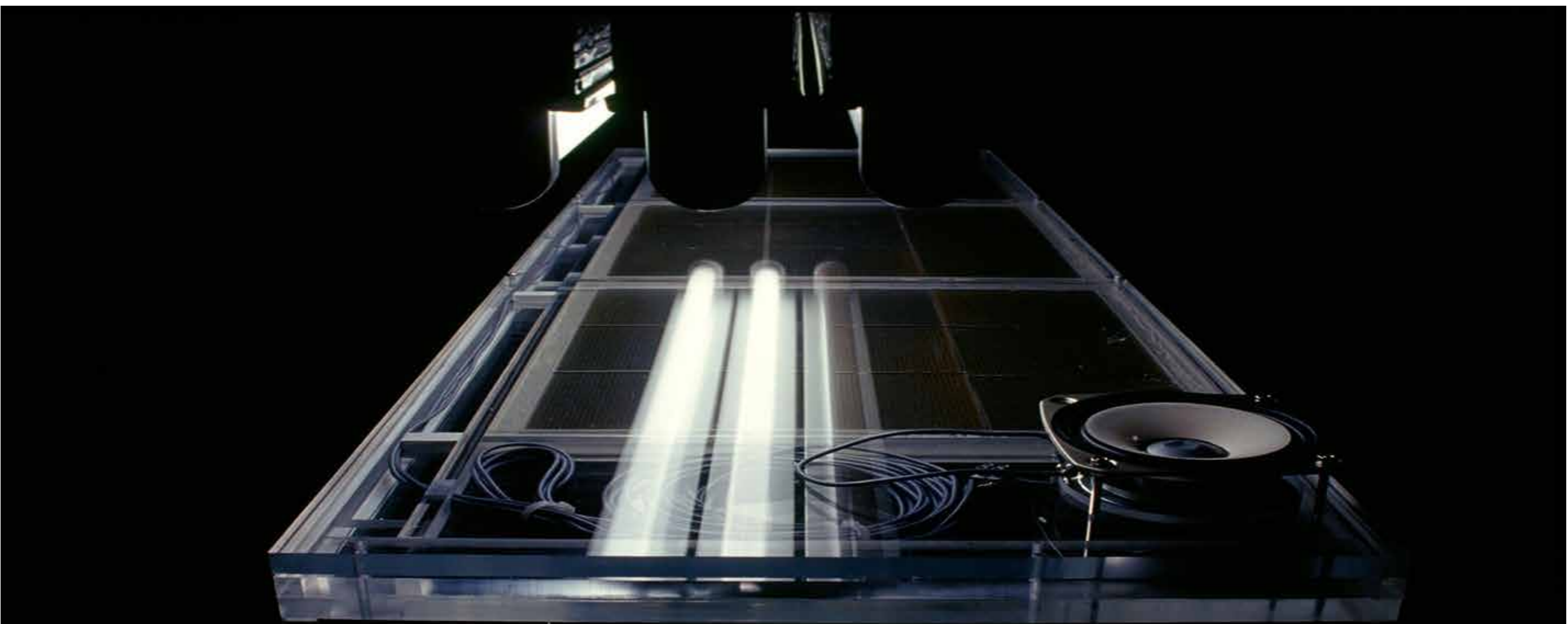
つまり私たちの慣習的な知覚の形式に対応した

因果的記述の有効性の外側に横たわる世界⁽⁴⁾

これは量子力学を生み出したニースル・ボーアの言葉です。わたしは、このような本来の自然の姿というものについて考えたいと思っています。とはいえ所詮人間ですので、人為性の上で考えざるを得ません。つまり本来の自然の姿に対するわたしたちの概念との関係です。これがわたしの作品の主題となっています。

自然と人工

わたしが言及するところの自然とは、わたしたちを取り巻く世界つまりわたしたちの外側の世界それだけではなく、わたしたち自身も自然の一部として考えられます。当然のことながら私たちは自然の産物の一つです。そう考えると、ときどき自然の対義語に人工と説く理屈を耳にしますが人工=artificialが自然=natureに拮抗できるとは少々驕った発想だと感じます。当然文脈によっては、人工物を自然物と対置させる場合もあります。その意味では人工の対義語に自然を持つてくることは許容される言い回しだと思いますが、それでも本質的に自然の対義語に人工が成り得るとは思えません。同じような違和感はエコロジー=ecologyを環境と翻訳する場面にも感じます。環境に相当する英語はenvironmentという別の言葉が存在します。エコロジーは生態系ですが、環境と言ってしまいう間違った翻訳の前時代的な発想は(いまでもそう訳す人々が結構多いですけども)、まさに人間が自然に拮抗し得るといふ誤認から生じたのではないのでしょうか。現在、そういった前時代的



な発想の修正が世界的な課題として急がれているような気がします。

作品としての具体化

わたしの作品の多くは自然現象を扱っています。作品自体は自然の姿を知覚化するための観測装置だと自分では思っています。わたしの作品を見たある日本の批評家から、単に自然現象が現れているだけですわね？という質問をいただいたことがあります。「そうです、この現象がとても興味深いのです」と回答しました。その現象についてご存知でしたか？と尋ねると、その方はそうではなく作者の個性を見たいというのです。作品として装置を具体化する時には沢山の選択を行います。どれを選択しても装置としての意義が変わらなければ、その選択にはおそらく個性が反映されていることでしょう。それ以上の個性がわたしの作品の主題になることは決してありません。翻って、今までわたしが関心を持った芸術作品はどれも個性が主題になっているものはありません。わたしが興味を惹く芸術家を見渡すと、興味深い主題を扱う個人的な方々ばかりですが、個性を主題にして作品制作をしている芸術家には出会ったことがないことに気づきました。批評家の方が見たいと欲した作者の個性、それが作品の主題を超えて見るべき価値に成り得るのだろうか？という疑問が残ります。人の個性の痕跡はすべての人工物、それこそ工業製品から物理の方程式に至るまで、あらゆる場所に見られます。そのため個性を消し去ることは大変難しいですが、敢えて個性を探し求めるのか？と問われると、疑問に感じてしまうわけです。作品に作家の個性を探す人は、もしかしたら作品の個性ではなく個人的な見方をする自分自身を発見したいのかもしれないかもしれません。それはともかく個性を見たいという動機には、自己の固有の素質に従って動く姿というアリストテレス以降2000年以上続く目的論的な動機があるのかもしれない、とこれを書いていて思い至りました。いずれにしる自己実現という動機で作品を制作するという解釈自体が、本来何か別の動機の誤読だったような気がしてきました。

ということでは目的論ではなくまた決定論からも外れているわたしの作品制作の動機は、過去2000年よりももう少し古典的で、過去100年よりももう少し今日的だと言わざるを得ません。

結び

自然の現象を表現する者の手からできるだけ離し、偶然性や予測不能な本来自然が備える性質を導き入れ、自然の現象が自らを表現することを可能にする。そういうことを、わたしは目指して芸術作品の制作を行ってきたわけです。これは20世紀に生じたある種の芸術家たちが主題にしていたものに通じることでもあります。恐らくわたし自身もその流れの中にいると言えるでしょう。

ここまで書くと次は20世紀の芸術の流れをちゃんと歴史を追って説明しなければいけなくなります。その話を書きたいところですがとても長くなりますし、折角なので「20世紀の芸術史」とか「メディアと表現史」といった講義の機会を別途与えて欲しいなあと思ひ、ここでは割愛します。

終わりになって気付いたのですが、これまでの話で自作に関してまったく実例を紹介しませんでした。本来ならばいくつかの例を挙げてお話ししたいところですが、それらはわたしのサイト(<http://www.ms-wrk.com>)や [YOUTUBE \(https://www.youtube.com/user/woowhaz/videos\)](https://www.youtube.com/user/woowhaz/videos) にまとめられているので、是非参照してください。お気に入り登録もよろしくお願いします。また [APPLE](https://apple.com) や [GOOGLE](https://google.com)、[SPOTIFY](https://spotify.com) のポッドキャストにて「アートラジオ (芸術の話)」という番組や [NOTE \(https://note.com/minoru_sato\)](https://note.com/minoru_sato) をやっております。そちらではミニマル・アートやコンセプチャル・アートまた現代音楽などの芸術作品の具体例を挙げてお話ししています。芸術という古い漢字を使っていますのでどうぞ「アートラジオ (芸術の話)」というワードで検索し、ご視聴ください。

思いつくまま書き進めた本稿にお付き合いいただき、ありがとうございます。何か小難しく確証のないことを読ませ

れてもう疲れたなーっと思った方、毎月第一と第三日曜日の18時からコミュニティFM「渋谷のラジオ」の渋谷通信部でお会いしましょう。堅苦しい話を抜きにニッチな音楽を写真家の平間至と楽しく紹介しています。

そして変わった聴覚体験をしてみたい方は

AUDIO TEST SIGNAL SERIES ([HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/@](https://www.youtube.com/@AUDIOTESTSIGNALSERIESLISTE943/VIDEOS)

[AUDIOTESTSIGNALSERIESLISTE943/VIDEOS](https://www.youtube.com/@AUDIOTESTSIGNALSERIESLISTE943/VIDEOS))

というチャンネルもあります。是非お気に入り登録をして、お試しください。あなたの聴覚を確認することができます。

2023年1月14日 佐藤実



- (1) 2023年3月10日・27日まで藤沢の OH GALLERY にて久しぶりの個展が開催されます。
- (2) 古代ギリシアの学者。現存する著作も少なく詳しく知りませんが、エピクロスの園、あるいは「庭園」という万人に開かれた小さな学園を開いた人物として知られています。「かずかずの自然現象を神学的なもしくは目的論的な題材に頼らずに、他の自然現象から説明しようとする」(ジャン・ブラウン・ソクラテス以前の哲学・鈴木幹也訳・白水社・1971.164p) 立場をとったデモクリトスの原子論を継承し発展させた人物。のちにルクレティウスによる『物の本質について』という書籍を通してエピクロスの自然思想を窺い知ることができます。
- (3) フランスの科学者ピエール・ラプラスは1812年に刊行した『確率の解析的理論』の中で以下のように記述しています。
「もしもある瞬間における全ての物質の力学的状態と力を知ることができ、かつもしもそれらのデータを解析できるだけの能力の知性が存在するとすれば、この知性にとっては、不確実なことは何もなくなり、その目には未来も(過去同様に)全て見えているであろう。」(ウィキペディア) ラプラスの悪魔・ [HTTPS://JA.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ラプラスの悪魔](https://ja.wikipedia.org/wiki/ラプラスの悪魔)
- (4) NIELS BOHR, THE ATOMIC THEORY AND THE FUNDAMENTAL PRINCIPLES UNDERLYING THE DESCRIPTION OF NATURE, 1929

佐藤実 -m/s:

さまざまな自然現象と多様な概念に基づいた学際的な領域で活動するアーティスト。また作曲家アルヴィン・ルシエの作品研究やポッドキャストのアーティストグループ「アートラジオ(藝術の話)」の運営なども行う。仙台出身、鎌倉在住。

ここ5年の主な活動歴

- 2022 展示+パフォーマンス“Fulcrum art fes”, カリフォルニア州ウィルソン山天文台
- 2022 ソロパフォーマンス, 外SOTO, 京都
- 2021 国際プロジェクト“I AM SITTING IN A ROOM: ALVIN LUCIER'S 90TH BIRTHDAY CELEBRATION”
- 2020 国際プロジェクト“freq_wave”
- 2020 展示“Audiosphe”ソフィア王妃芸術センター, マドリッド
- 2019 パフォーマンス“meeuw muzak tour by meakusma”ASUNAとのオランダ、ベルギー、英国ライブツアー
- 2019 展示“Structure and Sound 音による構造の知覚”京都精華大学ギャラリーフロール, 京都
- 2018 “共鳴ワークショップ”, ZART 横浜国立大学主催, 横浜
- 2018 展示“Obsession Conception Possession”京都精華大学ギャラリーフロール, 京都



抽象彫刻のレッスン——向井良吉と建島寛造

藤井 匡

はじめに

向井良吉（1918-2010）と建島寛造（1919-2006）は20世紀後半になって日本で大きく展開する抽象彫刻を牽引した彫刻家です。二人は東京美術学校の同級生であり、行動美術協会彫刻部を創立時から一緒に育てていった盟友であり、半世紀にわたり、並走するようにして日本の彫刻界をリードしてきました。野外彫刻展が全国的に広まる契機となった「第1回宇部市野外彫刻展」（1961年）にも、ともに参加しています。

しかしながら、同じ抽象彫刻とはいえ、二人の作風は大きく異なっています。ラインを複雑に絡み合わせることでかたちを生みだす向井と、エッジの明確な幾何学形態を基調とする建島。偶然性を許容しながら素材の魅力を引き出す向井と、分析的な造形思考によって素材をコントロールする建島。タイトルのつけ方も、詩的な向井と即物的な建島といった具合に対照的です。

本稿のタイトルは「抽象彫刻のレッスン」としました。1970年代以降のものを中心に、対照的な二人の作品を比較することで、抽象彫刻の見方・考え方を紹介してゆきます。こうしたふたつの傾向は、二人の作品だけでなく、日本の多くの抽象彫刻にも当てはまるものです。そのため、抽象彫刻が多くを占める日本の野外彫刻を見る際のヒントにもなるはずです。¹

抽象彫刻が登場してから随分と時間が経ちましたが、現在でも「抽象彫刻はむづかしい」と思われているところがあります。その理由には、抽象彫刻には抽象彫刻に特有の見方・考え方がることが挙げられます。それを知れば、それほど難解なものでもないのです。ここでは、二人の彫刻家にその先生役を務めてもらうことにします。

1 かたち（生命と図形）

抽象彫刻のかたちは「生命」と「図形」に大別することができます。ハンス・アルプ（1886-1966）を先駆者とする「生命」（有機的抽象）は、人間や動物、植物などの姿を単純化するところから出発するもので、丸みを帯びた造形が特徴となります。他方、ロシア・アヴァンギャルドの芸術に端を発する「図形」（幾何学的抽象）は、丸・三角・四角といった幾何学的なかたちを発想の基盤とするもので、エッジの明確なシャープな造形をつくります。²日本の「抽象彫刻の形成期」³といえる太平洋戦争終結後から1960年代初頭にかけては、生命的な抽象が主流でしたが、⁴1960年代後半以降、アメリカのミニマル・アートの影響などもあって、図形的な抽象彫刻が多く登場

することになりました。

向井良吉《PEOPLE》(1963年)「図1」は生命的な抽象彫刻の特徴を備えた作品です。新聞紙に包まれた五つのかたちは人間の頭部を意味するものでしょう。しかしながら、この単純化された頭部は生命力を暗示するものとはやや異なるようです。ここでの単純化は、磨き上げられた金属の質感もあって、機械のような画一的な存在にも見えるからです。つまり、情報化社会のなかで個性を奪われていく人間の姿のようにも思われるのです。コンスタンティン・ブランクーシ(1876-1957)の彫刻がそうであったように、生命の姿の単純化は生命力の純粹な抽出と機械のイメージの両方を導くものなのです。¹⁵⁾

建畠覚造《MANJI 2》(1983年)「図2」は幾何学的な抽象彫刻の典型といえる作品です。建畠は1950年代には生命的な抽象彫刻を手がけていましたが、1970年代後半からは明確な外形を備えた図形的な抽象彫刻を制作するようになります。工業製品を暗示する同じ太さの円筒形パイプが直角に折れ曲がり、そこに別のパイプが同じような折れ曲がりでも並べられてゆきます。全体の姿としても、長方形というシンプルな形態になっています。全体の

姿が斜めになっていることもあって、パイプの連なりは台座の下にまで続いているように感じられます。

2 素材とアイデア

長い歴史のなかで、彫刻は何よりも人間の姿(一部は動物の姿)を表わすものでした。しかし、20世紀に入って抽象彫刻が登場すると、大きな変化が起こります。かつての彫刻は再現すべき姿がはっきりとしていましたが、抽象彫刻には、そうした明確なモデルを求めることができません。そこから見出されたものが素材です。¹⁶⁾もちろん、彫刻であれば、石や木や金属など、なんらかの素材が用いられます。しかし、抽象彫刻の誕生に伴って、新しい素材観が登場することになります。素材の性格が彫刻制作のアイデアを導くものと考えられるようになったのです。

向井良吉は自身の彫刻を素材を生かすものだと言っていました。¹⁷⁾それは、自分の頭のなかにあるアイデアを素材に押しつけるのではなく、素材を手にとって加工しながらアイデアを導き出してゆくことを意味します。基本的に、向井は自身で鑄造作業も行っていました。その過程で「自分で作ろうと思ったもの以外の何かおもしろいかた



図2 建畠覚造《MANJI 2》1983年



図3 向井良吉《洋梨》1976年



図4 建畠覚造《WAVING LADDER-1》1991年



図5 向井良吉《ビルディング》1975年

ちが出てくる」ことを重要視したためです。¹⁸ 1960年代前半は鉛（ZAS合金）、1970年代はアルミニウム、1980年代以降は真鍮や白銅の作品が多いのですが、使用する金属の性格によって作品の性格が変化します。《洋梨》（1976年）「図3」に用いられるロボットののような単純化された頭部は、アルミニウムの無機的で人工的な性格とよく合致するものです。

建畠覚造は、1950年代から1960年代にかけて、セメントやテラコッタ、鉄、ポリエステル樹脂といった、さまざまな素材を使用してきましたが、1970年代末からは、合板の積層による作品が中心を占めることになりました。もともと、建畠は合板を模型制作のために使用していましたが、合板でしか考えられない多くの可能性を発見したことから、実作にも使用されるようになったのです。¹⁹ 1980年代半ばからは、その合板を規則的に波打たせる方法を開発、それを用いた《WAVING FIGURE》や《WAVING LADDER》のシリーズを展開してゆきます。《WAVING LADDER-1》（1991年）「図4」は、人工性を備えた合板の軽量さもあって、重力を感じさせない作品に仕上がっています。加えて、素材を覆い隠すことになる表面の塗装もそうした性格を補強しています。

3 表面と断面

当然のことですが、実体的なものには表面があります。彫刻であろうが、なかろうが。そのため、彫刻家たちは、他のものとは異なる、彫刻に特有の表面をつくり出すことに意識を傾けてきました。たとえば、オーギュスト・ロダン（1840-1917）の彫刻の圧倒的な存在感は、非常に細かい凹凸を連ねた表面のあり方と強くかわっています。他方、石や木といった「かたまり」を伴った素材では、断面はほとんど意識されることはありませんでした。20世紀になって、鉄などの金属板を溶接によって組み立てる「構成」（コンストラクション）による彫刻が登場したところから意識されるようになったといえます。

古代ギリシアの神像や飛鳥時代の仏像を見てもわかるように、本来的に、向井良吉の用いる金属铸造は「かたまり」の表現にも適した技法です。しかしながら、向井はそうした表現を行いません。内側に中空をもった量感のある形態を避け、細い棒状のものや薄い板状のもの組み合わせによって彫刻をつくり出します。《ビルディング》（1975年）「図5」は蠟（パラフィン）による板の組み合わせを铸件の原型としたものですが、その蠟には、熱を加えることで穴が開けられています。板の前後関係がつくる複雑な空間に主眼が置かれていますが、鑑賞者にその空間を意識させるのが、穴が指し示す板の断面なのです。

合板を使用するようになって以降、建畠覚造の彫刻は、表面と同等に、断面を強く意識したものになります。²⁰ 工業製品として生産される合板の表面は画一的なもので、そこに加えられるウェーブも規則的なものになっています。

それとは対照的な性格をもつ断面は、建島の彫刻を成立させる重要なポイントになるのです。「風景」の意味をもつ《LANDSCAPE》(制作年不詳)「図6」はウェーブさせた合板を積み重ねていったもので、その断面が地層を暗示しています。こうした発想が出てくる前提として、合板そのものが積層によってつくられたものであり、そのことが断面からうかがえることがあります。積層される板に大小の差が大きいのも断面を強調するためといえます。

4 かたまりと空洞

彫刻は、伝統的に、石や木や粘土を素材としてつくられてきました。これらの素材による彫刻の特性は「かたまり」にあります。ブロック状の素材を彫り刻んでゆく石や木はもちろん、柔らかい粘土を用いた塑造も、細いかたちや薄いかたちを得意とはしていません。彫刻家たちはこの「かたまり」と周囲の空間との関係を強く意識してきました。「¹¹」そのなかで、ヘンリー・ムーア (1898-1986) などによって、この「かたまり」に穴をあける試みがはじまります。逆説的ですが、空洞をつくることによって、「かたまり」の印象が強化されることが発見されたのです。こうしたムーアの試みは、

1950年代に、日本の多くの彫刻家たちに影響を与えました。¹²

向井良吉の《荒野1》(1992年)「図7」は劇団民藝の舞台装置の模型として試作されたもので、紀伊國屋画廊(東京)での個展で発表されました。舞台装置ですから、最終的には、軽量の素材でつくられるはずですが、ここでは、向井の得意とする金属鑄造が用いられています。果実を連想させる球形の「かたまり」がいくつも連なっていますが、それらは、半分に割られたり、穴があけられたりしています。それは軽さを表現するための方法といえますが、同時に、個々の球形の厚さや奥行きを意識させることにもなります。そのことが鑄物という技法から生まれる重厚さの表現を引き立てることにもなっているのです。

建島覚造の《WAVING LADDER》(制作年不詳)「図8」もブロンズの鑄造による作品です。原型は合板と木製の丸棒によって構成されたものですが、ポイントはふたつの素材の接合部周辺に肉づけが行われ、緩やかに連続する形態になっっていることです。その結果、グリッド状に並んだ隙間それぞれが奥行きをもっているように感じられるのです。金属部分のかたち以上に、空洞のかたちの方が重要視されている



図6 建島覚造《LANDSCAPE》制作年不詳



図7 向井良吉《荒野1》(劇団民藝「リア王」舞台装置試作) 1992年



図8 建島覚造《WAVING LADDER》制作年不詳

ように思われます。建島はこうした空洞を「虚の空間」と呼んでおり、「13」それが彫刻の存在感を引き立てることを繰り返して論じています。

5 空間と重力

彫刻が現実の空間のなかにある立体物であるならば、必ず、重力の支配を受けることとなります。これは彫刻以外の立体物でも同じことですが、他とちがうのは、彫刻家たちが物体と重力との関係をさまざまに考察してきたことです。物理的な法則のなかで、通常とは異なる空間との関係をつくらうとしてきたといえるかもしれません。実際の物体よりも重そうに見えるもの、逆に、軽そうに見えるもの、あるいは、倒れそうに見えるのに倒れないものなどです。

向井良吉《春・暁に翅沈む》（1989年）「図9」は作者の得意とする細い枝の組み合わせ（線材）とそこに付着した薄い鋳バリ（面材）、そして、内側を見せる球形によって構成された作品です。この作品のポイントのひとつは、物理的にも視覚的にも、重心が片方に大きく寄せられていることにあります。そして、もうひとつのポイントは、作品の底面を平坦にせず、わずかな接地面に留めていることです。このふ



図9 向井良吉《春・暁に翅沈む》1989年

たつの理由から、実際には安定しているものの、片方が上側に、もう片方が下側に向かうような運動感が生まれています。

建島覚造《SPIRAL 6 (小)》（1989年頃）「図10」のスパイラル（螺旋）は、形態の特徴として、内側から外側へと連続的に広がってゆく印象を与えることとなります。全方向の空間への均一な展開を示すということは、逆に、重力（下方への力）を意識させないということにもなります。この点では、螺旋の先端部分が上向きになるところでおわっていることも重要といえます。また、螺旋を下から支える部分の規則的なウェーブも重力の支配を意識させない形状といえます。植物の成長を暗示するようで、下から上に向かう運動感をもつからです。



図10 建島覚造《SPIRAL 6 (小)》1989年頃

6 丸彫りとレリーフ

一般的に、彫刻の形式は、全方向から鑑賞可能な丸彫り (round) と、厚みのある板状の素材に凹凸をつけるレリーフ (relief) に区分されています。しかし、20世紀に入ると、レリーフの意味が大きく変化します。素材の物質性を強調する手段としてレリーフの形式が使用されるようになったのです。さまざまな素材を導入した20世紀のレリーフは、絵画の画面上に印刷物などを貼り込んだコラーージュから発展したのですが、コラーージュと並び、20世紀美術の新たな動向の中心的な役割を担うことになりました。^[14] 抽象彫刻の場合、具象彫刻以上に素材の物質性に対する意識が高くなることもあって、レリーフの形式が改めて注目されることになったのです。

向井良吉は、抽象彫刻を手がける彫刻家の内でも、素材の物質性に対してとくに強い意識をもっていました。そのことがよく示されているのが、シンプルな構成による《窯壁》(1984年)「図11」です。この作品では、鑑賞者が正対する垂直の平面がもつ硬質なテクスチャ(質感)が強く提示されています。原型は発泡スチロールでつくられ、それを型

で覆ったまま高温で溶かし、その空洞にホワイトブロンズを流し込んで完成します。金属の質感を効果的に生かすことを計算して、原型の段階で、ざらついたテクスチャが作り出されるのです。

建島覚造は、1960年代から、「壁面彫刻」(レリーフ)に対するものとして「壁体彫刻」という言葉を使用してきました。^[15]「壁」からは独立したかたちで展示されるもので、形式としては丸彫りの彫刻に近いのですが、表現としては浅い凹凸を基調とするものになります。ちょうど、立体物を圧縮して、鑑賞する際の視点を前面と背面の二方向に限定したような恰好です。《WAVING FIGURE》(1991年)「図12」はそうした「壁体彫刻」のひとつ。奥行き方向ではなく、横に広がる方向に沿って軽快なリズム感が生まれています。

7 単体と集合体

歴史的に、人体彫刻を中心に展開してきた彫刻は、単体であることを表現の基準としてきました。確かに、人間の姿は頭部、胴体、四肢といったパーツに分かれますが、古代ギリシア以来、それらはひとつの連続体として表現されてきたのです。具象彫刻での集合的な表現は、ロダンの《カレーの市



図11 向井良吉《窯壁》1984年



図12 建島覚造
《WAVING FIGURE》1991年

民》(1888年)のように、そうした彫像を複数配置する群像によって行われることとなります。それが大きく変化するのは、20世紀前半、ウラジミール・タトリン(1885-1953)らによって、複数のパーツを組み合わせる「構成」という方法が開発されてからです。さらに、1960年代に展開する、既製品などを反復的に配置する「アッサンブラージュ」という技法につながってゆきます。¹⁶⁾

向井良吉は「構成」という手法を積極的に使用してきた彫刻家です。《ヤンバルクイナ》(1981年)「図13」でも、細い木の枝から型取りしたパーツを多数組み合わせるように配置して、複雑なかたちを生み出しています。ポイントはそれが「木の枝」だとわかることです。そのことによって、多数の事物を集合させた表現だと理解できるからです。同時に、それがすべて金属に置き換えられているのもポイントといえます。素材が一種類に限定されることで、バラバラなもの組み合わせに統一感が生まれるからです。¹⁷⁾

集合を表わす表現は、具体的なイメージを連想させる具象彫刻よりも、幾何学的な抽象彫刻に適しているといえます。人間像のように、全体の姿をひとつの連続体として表現するという制約がないからです。建畠覚造《CLOUD 7 VI》

(1981年)「図14」はジュラルミンの薄い板を切り抜き、それを重ねることで全体のかたちがつくられます。複数の金属板の「構成」であると同時に、同一の形状に切り抜いた鋭角の箇所と異なるアウトラインをもった不定形の箇所との対比を主眼とする「構成」にもなっています。このシリーズには、もともと明確なかたちをもたない「雲」が作品のタイトルに使用されています。

8 動きの表現

石や木や金属のような生命をもたない素材で、生命をもった人間を表わす彫刻をつくること。そのために求められたのが動きの表現です。それは、彫刻が実際に動くわけではなく、動かない物体であるにもかかわらず、動きが暗示されることを意味します。古代ギリシア古典期に生み出された「コントラポスト」(片足重心による左右の動き)はその代表です。ミケランジェロ(1475-1564)は、それに加えて、片足を踏み上げることによって生まれる前後の動きも導入しました。抽象彫刻の場合、生命感の表現は必須ではありませんが、こうした歴史に倣って、動きの表現が導入される場合があります。生命感のないものに加えられた動きの表現はユーモアを感じさせ



図13 向井良吉《ヤンバルクイナ》1981年



図14 建畠覚造《CLOUD 7 VI》1981年

せることとなります。

向井良吉《行進》(1982年)「図15」は二本脚で立つことから、アルベルト・ジャコメッティ(1901-1966)のような人体彫刻に近い姿となっており、彫刻の伝統的な動きの表現が踏襲されているところがあります。地山に接する両足の向きから、向かって左から右へと移動してゆく様子を読み取ることができですが、そのバランスは微妙な感覚の上に成り立っています。右へと進もうとする上半身に対して、「LA BROCANTE」(がらくた風に)と記された部分が全体を後ろに引っ張っているように見えるからです。結果として、弓なりに反った両脚に力強さが生まれることになりました。

他方、建島覚造《STANDING FIGURE (小)》(1996年)「図16」は方向性の明確でない動きの表現といえるかもしれませんが、ひねりを加えることで変形された上部の立方体と、その四面に加えられる平行関係を崩した三本ずつのライン、そして、それを支える下部の屈曲したパイプの関係性から動きが感じられる表現になっています。しかしながら、パイプの折れ曲がりさまざまな方向を示しているために、運動がどちらに向かっているのが曖昧になっているのです。四本ある脚のうちの一本が途中で省略されていることも重要

かもしれません。あえて不完全にすることで、鑑賞者に想像力を働かせる余地が生まれるからです。

9 タイトル

絵画も彫刻も、かつては、作品タイトルがそれほど重要ではありませんでした。宗教美術の場合、神像であれ仏像であれ、対象を表わす方法は図像によって決まっており、そのことを知っている人間にとっては、作品の意味は明らかだったからです。タイトルが重要な意味をもちはじめるのは、近代に入り、作者がそれを自主的に決定するようになってからといえます。たとえば、パブロ・ピカソ(1881-1973)のように、モデルをつとめた女性の名前をタイトルに使用した場合、鑑賞者は作品の内にアーティストとモデルの人間関係を読み取ろうとします。抽象彫刻では、「無題」や「作品」といった言葉がタイトルに多く使用されてきましたが、ここには、「外部の意味を借りない」というメッセージ(彫刻の自律性・独立性の尊重)が込められていました。

向井良吉は自作のタイトルに「無題」という言葉をほとんど使用していません。「発掘した言葉」など、詩的なイメージを連想させる言葉を用いるのが一般的です。こうした言葉



図15 向井良吉《行進》1982年



図16 建島覚造《STANDING FIGURE (小)》1996年

は、「蟻の城」のように事前に想定される場合もありますが、「18」完成後に作品を見て決めることも多いようです。《狼が来る》（1975年）「図17」の場合、作品の姿だけで狼を連想することはほぼ不可能でしょう。しかし、斜めの方向性を示す右側のパーツと、矢印を備えた左側のパーツの組み合わせにこの言葉が重ねられることで、彫刻の表わすスピード感がより明確に伝わってくるようになります。

建畠覚造は、個々の作品ごとよりも、シリーズごとにタイトルをつけることが多い彫刻家です。「19」その場合も、「DISK」「SPRAL」「WAVING FIGURE」といった作品のベースとなる形態が採用され、そこに制作順のナンバーが加えられることとなります。向井のタイトルが詩的であるとするならば、建畠のタイトルは即物的と呼べるかもしれません。ただし、《杜・対話》（1998年）「図18」は例外といえます。作品の形態を指しているのではなく、複数の丸棒がつくり出す関係性を強調し、意味を押し広げ、鑑賞者を接近しやすくする役割を果たしています。

10 コミッションワークのプラン

近代の彫刻家であれば、発表の中心は展覧会ということになりますが、それ以外にも、モニュメントや建築に付随する仕事などのコミッションワーク（受注制作）も手がけるのが一般的です。とくに、評判の高い彫刻家のところには多くの依頼が寄せられることになります。展覧会での発表とのちがいでいえば、大きな作品を求められるケースが増えることでしょう。また、一度設置してしまえば、容易に取り換えることができません。こうした理由から、制作段階で複数の模型をつくるなどして慎重な検討が行われます。

向井良吉は、1970年代、商業施設やホテルのロビーなどにアルミニウム製の大型レリーフを制作しています。現在、ときわミュージアム（山口県宇部市）に収蔵されているアルミニウム製のマネキン頭部やバラの花など「図19」は、試作品なのか余ったパーツなのかはわかりませんが、そうしたコミッションワークに関連するものと考えられます。これらのレリーフはこうしたパーツを多数組み合わせることで制作されていました。注目したいのは椿の花。モチーフから、東京・浜松町の資生堂分室ロビーに設置されていたレリーフのものと考えられます。

建畠覚造はステンレス・スチール製の大型モニュメントを数多く手がけました。1986年以降、こうしたモニュメ

図18 建畠覚造《杜・対話》1998年



52

図17 向井良吉《狼が来る》1975年



図19 向井良吉《薔薇》1970年代

ントの制作を引き受けた株式会社協伸ハイテック（埼玉県川口市）には、多くの模型や図面が残されています。《WAVING FIGURE [W.F.134]》（1991年頃）「図20」の模型はそうしたもののひとつです。実際の作品は高さ740センチメートルで、東京都品川区の大井ふ頭中央海浜公園に設置されました。この木製の模型を基にして図面を引き、材料のステンレス・スチールを正確に切り出し、規則的に湾曲させ、歪みを抑えながら丁寧に溶接することで作品が完成するのです。¹²⁰

図20 建昌覚造《WAVING FIGURE [W.F.134]》1991年頃



おわりに

太平洋戦争以前に先駆的な試みはあったものの、「21」抽象彫刻は日本に定着することはありませんでした。そのため、向井良吉や建昌覚造などが抽象彫刻を手がけはじめる1940年代後半から1960年頃までが「抽象彫刻の形成期」と呼ばれています。

その後、1960年代には、ポップ・アート、ミニマル・アート、コンセプチュアル・アート、パフォーマンス・アートなどが多彩に展開し、彫刻の再定義を迫ることになりました。そうした動きは、日本においては、「環境芸術」や「もの派」といったかたちで現われ、この時代の野外彫刻展にはそうした動向の作品も数多く登場することになります。事実、1960年代末には、こうした状況に対応するために、「彫刻」の代替として、「立体」という言葉も新たに使用されるようになりました。¹²²

それ以降の抽象彫刻は、そうしたものの要素を取り入れたり、逆に、差別化を図ったりしながら、次第に、多くの彫刻家たちの手がける一般的な表現となってゆき、その特質も明確になってゆくことになりました。その意味では、かつての「抽象彫刻の形成期」に対して、1970年代以降を「抽象彫刻の展開期」と呼ぶことができるかもしれません。今回は「レッスン」ということで、随分と話を単純化して進めてきました。しかしながら、ひとつの作品はひとつの要素だけで成り立っているわけではありません。ある項目で取り上げた作品は別の項目にも該当する要素をもっています。どのような要素がどのような具合に作品のなかに組み込まれているかを見ることで、各々の表現の特徴がある程度はつかめるようになると思います。

「抽象彫刻はどのように鑑賞してよいかわからない」という声を依然として聞くことがありますが、今回は、抽象彫刻に含まれる要素を抽出して見る方法を提案しました。ただし、これはひとつのヒントにすぎません。このヒントを出発点として、鑑賞者それぞれの見方・考え方を発見してもらいたいと思います。さまざまな見方・考え方による解釈が蓄積されることによって、抽象彫刻はこれまで以上に豊かなものとなってゆくでしょう。

- 1 日本の野外彫刻展で抽象彫刻が主流を占めるようになる経緯については次を参照。拙稿「第1回宇部市野外彫刻展の歴史的位置」『東京造形大学研究報』第23号 2022年3月 102・115頁
- 2 この「有機的」と「幾何学的」の区分は、ハーバート・リードの著作によって広く知られるようになったものだが、本来的には、イギリスの哲学者トマス・アーネスト・ヒュームに由来するものである。高階秀爾『高階秀爾コレクション 日本近代の美意識』青土社 1993年174・176頁。また、「生命的抽象」という言葉は、イギリスの批評家ジェフリー・グリグソンが1935年に使用したもので、翌年のアルフレッド・パー・ジュニアの著作『キュビズムと抽象芸術』にも用いられた。村上博哉「抽象芸術の成立と展開」『西洋美術の歴史8 20世紀―越境する現代美術』（井口壽乃・田中正之・村上博哉著）中央公論新社 2017年 136頁
- 3 三木多聞は「抽象彫刻の形成期」を1960年までとする理由として、同年の「集団現代彫刻」の結成（向井と建島も参加）を挙げている。「抽象彫刻の形成期」『抽象彫刻の形成期1945〜1960』練馬区立美術館 1988年 頁なし
- 4 前掲の展覧会「抽象彫刻の形成期」（企画・横山勝彦）の出品者12名の内、幾何学的な抽象彫刻といえるのは堀内正和（1911-2001）と篠田守男（1931-）の二人に限られる。他の出品者は、吾妻兼治郎（1926-2016）、井上武吉（1930-1997）、木村賢太郎（1928-）、建島覚造、豊福知徳（1925-2019）、向井良吉、村岡三郎（1928-2013）、毛利武士郎（1923-2004）、植木茂（1913-1984）、昆野恆（1915-1985）。
- 5 拙稿「拡張されたフィールドにおける〈方法〉」『方法の発露2020―方法の無意識―記録集』金沢美術工芸大学／方法の発露実行委員会 2021年24頁
- 6 この考えはタトリンの「ファクトウーラ」に遡行するものといえる。「素材にはそれぞれ固有の肌理（テクスチャー）や組成があり、それが相応しいフォルムを既に示唆している。木は真っ直ぐな棒や板として、金属板は円錐や曲面として用いるのに適する。芸術家はそれらを尊重する道義的責任を負うのである。」中村尚明「オブジェの時代―表象・実体・空間」『近代彫刻―オブジェの時代展』横浜美術館 2001年 17頁
- 7 向井良吉「生の証として」『現代彫刻』第89号 1985年4月 12頁
- 8 木村祐子「向井良吉の足跡を辿って」『向井良吉展』世田谷美術館 2000年 12頁
- 9 建島覚造「面の積層」『彫刻』緑地社 1982年 285頁
- 10 「合板には性質の全く異なった二つの貌がある、その一つは（中略）、板面の厳しく規格された方尺の上に均一化されたドライな貌であり、もう一つは、本来見せてはならない筈の側面に異常に美しく積算されている層貌である。」建島「積層による作品」『彫刻』287頁
- 11 「芸術としての彫刻の特殊性は空間に三次元の対象を創造することである（中略）それは他の対象から弁別されることによって、またそれらをとりにくむ空間から範囲を限定されることによって、われわれにたいして、ひとつの対象となる。」ハーバート・リード（宇佐美英治訳）『彫刻とはなにか―特質と限界（新装版）』日貿出版社 1995年 125頁
- 12 建島は「ヘンリー・ムアの彫刻」という自筆文章に「孔はそれ自身で強固なマッスと同等の意味を持ち得るものだ。空間と形体は、それを完全に把握すればたちまち同一のものとなる」というムアの言葉を引用している。「彫刻」149頁
- 13 建島「基礎造形」『新技法シリーズ彫刻をつくる』（建島・尾川宏・舟越保武・佐藤忠良・植木茂・井上武吉著）美術出版社 1965年 23・25頁
- 14 ミシェル・ラゴン（高階秀爾訳）『新しい芸術の誕生』紀伊國屋書店 1967年 20・38頁
- 15 建島「基礎造形」32・34頁
- 16 「アッサンブラージュ」はジャン・デュビュッフェ（1601-1685）が蝶の羽などを貼付した自作のカラージュ作品の呼称として1953年から用いたものだが、1961年に、ニューヨーク近代美術館で開催された展覧会「アッサンブリッジの芸術」が開催される頃までには、廃棄物をはじめとした新しい素材を混合的に組み合わせる構築された作品を指す言葉として広く使用されるようになっていた。田中正之「現代生活と美術」『西洋美術の歴史8』295頁
- 17 ピカソは、自転車のサドルとハンドルを組み合わせたものをブロンズ鑄造した自作《雄牛の頭部》（1934年）について、次のように述べている。「ブロンズというものすばらしいところは、とてつもなく奇妙なオブジェに統一感をあたえて、それを組立てたものの要素が何なのかをなかなかつきとめることができないようにすることだ。」フラッサイ（飯島耕一・大岡信訳）『語るピカソ』みすず書房 1968年 67頁
- 18 このシリーズは、東京文化会館大ホールの特設壁面レリーフ（1960年）の制作にあたり、山形の天童木工を訪問した際に入手した、蟻が無数の通り穴をあけた木材（ときわミュージアム所蔵）がヒントになっている。
- 19 「私の彫刻の制作は、おおむね数年をスパンにしてシリーズの作品を造って来ているので、各々のシリーズはそれぞれ異った相貌をもって居り、その一つ一つは独立したカテゴリーに区画することが出来ると思えます。」建島「展覧に際して」『建島覚造展』和歌山県立近代美術館 1982年 4頁
- 20 渡邊政雄「インタビュできないとは言わない。真剣勝負だった。」『彫刻家建島覚造思考の一端と川口の職人たち鑑賞ガイド』川口市立アートギャラリー・アトリア 2011年 10・11頁
- 21 田中修二『近代日本彫刻史』国書刊行会 2018年 515・518頁
- 22 建島哲「平面と立体―絵画・彫刻二分法の再考察」『日本の美術（芸術学フォーラム5）』勁草書房 1994年 275・285頁

※本稿は2023年1月28日から3月5日にかけて、山口県宇部市のときわミュージアムで開催した展覧会「向井良吉と建島覚造 抽象彫刻のレッスン」の会場掲出文章に加筆・訂正を行ったものである。註はすべて今回新たに付した。なお、掲載図版の内、向井良吉作品はすべて宇部市ときわミュージアム、建島覚造作品はすべて株式会社協伸ハイテックの所蔵である。

藤井 匡

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。後にフリーランスとして、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）など。2022年度に編著書として『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会）を出版。

《美大》の英文表記からわかること

奥原 正弘

私は東京造形大学の職員であるが、大学職員の仕事が一般的に認識されていないこともあるので、まずはここで簡単に説明することにする。

小学校から高校までの初等・中等教育機関では、教師は学級担任を受け持ち、授業を行っていることを真っ先に思い浮かべるだろうが、教師はそのほか、校務分掌という学校を運営するために必要な仕事も分担している。例えば、年間の行事計画や時間割の作成、成績処理などを行う教務関連の仕事、児童生徒の生活・学習指導や健康教育、進路指導、部活動の顧問、教師自身の研修、生徒会の業務などである。もちろん学校事務員も配置されており、教職員の勤怠管理や経理などの業務を行っている。

一方、高等教育機関である大学は、主に教員が教育と研究を担い、職員がその他全般の業務を担当している。具体的には、教員は自身の専門分野を学生に教授し、教員自身も専門分野の研究（美術大学の場合、研究だけではなく制作を行う教員もいる）をさらに推し進め、その成果を社会に対して発表することや、学生に対しても個別に様々な指導に当たり、大学の管理運営に関する各種委員会等にも属している。職員も大学の管理運営に関わる様々な業務を担い、学生が快適に学生生活を送れるようにサポートする業務や、学生の履修登録・学籍管理・キャリア支援などの業務があるほか、教員に対しても教育研究活動が円滑に行われるように業務を遂行している。また、学生があまり接することのない

施設管理や財務、庶務的な業務も含まれ、多種多様な職種なのである。さらに、美術大学の場合、一般大学（美大生は美術大学以外の総合大学のことを美大用語で一般大学と呼ぶ⁽¹⁾。以下「一般大学」という。）以上に様々な知識や技能を有することが求められている。特に、美術大学においては近年、我が国の美術・デザイン分野が国際的にも評価され、急速に国際化が進み、美術大学への留学希望者が多いことから、外国語の堪能な職員が配置されている。また、美術館やギャラリーを有している大学も多いことから、学芸員が常駐をして運営に当たっているし、金属や木工の加工、写真や映像などを扱う専門の技術職員もおり、一般大学に比べて様々な技能や能力を有した職員集団でもある。このように、大学は教員と職員が業務を分担し、車輪の両輪のように運営がなされているのである。

美術大学の定義・概要

ここからは、本題に入るが、エビデンス（根拠資料）に基づいた記述となるため、少し硬い文章と内容になることをご了承ください。

美術大学では、美術・デザインの領域から新たな発想や表現の提案を通じて、新しい時代や社会をつくり出す人材及び作家の育成を行っているところであると言えるだろう。このような役割を担う美術大学ではあるが、一般大学に設置されている学部・学科の領域に比べて、様々な調査対象から除外され、閉鎖的な環境に置かれることが多い。また、美大愛好家は存在しているが、美大に関する研究者は少ないことから、詳細な研究が行われておらず、依然として解明されていないことも多い。

そこで、今回はまず、このような美術大学における大学名の英文表記に着目し、美大職員としての立場から、美術大学について改めて考えてみることにした。なお、大学名の英文表記に関する先行研究は、山本⁽²⁾による国公立大学の英文表記に関する報告はあることを付記しておく。

「美術」の名称を冠している大学は8校

既に前出で述べているが、美術大学は一般的に《美大》と略して呼称されている。そして現在、我が国には800校近くの国公立大学が設置されているが、このうち「美術」の名称を冠している大学は、秋田公立美術大学、金沢美術工芸大学、女子美術大学、武蔵野美術大学、多摩美術大学、横浜美術大学、京都美術工芸大学、嵯峨美術大学の8校しか存在しない。

「美術」を名称に冠していない大学は《美大》ではない!?

東京造形大学では、2010年度版大学案内のサブパンフレットで、『東京造形大学はビダイじゃない!?!』というタイトルの冊子が発行された。刊行当時は、東京造形大学は美大ではなかったのかなど、学内外を問わず大きな反響があった。もちろん、東京造形大学は《美大》であるし、大学名に「美術」を冠していなくても、学問の内容が美術やデザインであれば《美大》に括られる可能性はある。では、《美大》とはいったいどのような学問分野なのか。

これを明らかにするために、文部科学省―学校基本調査の学科系統分類表^③を見てみると、表1のとおり、大分類では「芸術」、中分類では美術関係・デザイン関係・音楽関係・その他の4つの分類のうち、音楽関係を除いた3つの中分類（「美術関係」「デザイン関係」「その他」）を有する大学が美術やデザインの領域を学べる大学として定義することができる。また、学校基本調査の大学の学部数^④によれば、美術・デザイン系の学部を設置している大学は、筆者の調査によれば、85校が存在していることがわかつている。さらに、学科・専攻・コースといった教育内容を含めれば、一般的に200校ほどが設置していると報告している^④。

なお、我が国の美術学校の歴史は、1880年に設立した京都府画学校（後の京都市立芸術大学）や、美術の専門学校として1887年に官立の美術学校である東京美術学校などが設立されたことから始まり、後に国立学校設置法の公布・施行により、1949年に東京藝術大学が創立し、この大学が一般的に「藝大」と呼称されている。また、公立大学法人の大学として、金沢美術工芸大学、愛知県立芸術大学、京都市立芸術大学、沖縄県立芸術大学が君臨しており、これらの国公立5校を総称して「国公立五芸大」と呼称されている。

私立大学においては、前述のとおり、近年は全国各地に美術・デザインの分野を有する大学が増加してきているが、歴史的に中心的な役割を果たしてきたのが、首都圏を中心とする女子美術大学、武蔵野美術大学、多摩美術大学、東京造形大学の「東京四美術大学」であろう。これらの始まりは、1900年に女子高等教育の必要性を掲げて創立した女子美術学校であり、1949年に現在の女子美術大学となった。武蔵野美術大学は、1929年に帝国美術学校を創立し、1962年に開学した。その間、1935年に同盟休校事件が発生し、帝国美術学校が分裂、多摩帝国美術学校を創立し、この学校が1953年に多摩美術大学として開学した。東京造形大学は、女子美術学校を卒業した桑澤洋子氏が、1954年に創立したデザインの名称を初めて冠した学校である桑沢デザイン研究所を母体として、1966年に開学した。この四美大の関わりは今もなお多く、学生の就職活動をサポートするために「東京四美大合同企業説明会」を実施していたり、日本大学芸術学部を加えた「東京五美術大学連合卒業・修了制作展（五美大展）」を国立新美術館で開催したり、学生間では様々な交流展の開催や、学生オーケストラ「東京五美術大学管弦楽団（五美管）」が活動していたり、運動系の部活では四美大対抗戦を実施したり、「四美大校友会同窓会連合（四美大アラムナイ）」といった組織もあるほどである。

表1 文部科学省 学校基本調査－学科系統分類表（大分類「芸術」のみ抜粋）

大分類	中分類	小分類 (学科)					
芸術	美術 関係	絵画(学)	彫刻(学)	日本画	西洋画	美術学	絵画・彫刻
		油絵学	造形学	デザイン・工芸	造形美術(学)	美術工芸学	歴史遺産学
		美術(・)工芸学	美術史・文化財学	美術文化学	メディア・芸術学	芸術文化学	芸術学
		デザイン学					
	デザイン 関係	基礎デザイン学	産業美術学	産業デザイン	デザイン学 (バリエーション)	視覚伝達デザイン学	工芸工業デザイン学
		芸能デザイン学	空間演出デザイン学	工業デザイン学	ビジュアルデザイン学	グラフィックデザイン学	空間演出デザイン学
		情報デザイン学	環境デザイン学	観光デザイン学	ファッションデザイン学	視覚デザイン学	ものデザイン学
		デザイン工学	メディア(・)デザイン学	キャラクターデザイン学	プロダクトデザイン学	アート・デザイン表現学	アート・デザイン学
		制作力創造学	想像力創造学	統合デザイン学	演劇表現デザイン学	デザイン・造形学	デザイン芸術学
		総合デザイン	生活環境デザイン学	ソーシャルデザイン学	美術表現学	クリエイティブイノベーション学	スマートデザイン学
	音楽 関係	音楽	演奏学	声楽	器楽	楽理	指揮
		邦楽	音楽学	音楽教育学	教育音楽学	作曲	作曲理論学
		宗教音楽学	器楽学	声楽学	作曲学	楽理学	音楽デザイン学
		ピアノ・オルガン学	音楽制作・教育学	音楽芸術運営学	音楽表現学	音楽文化応用学	応用音楽学
		音楽文化デザイン学	応用演奏学	音楽芸術学	ヴォカルトウオーソ学	音楽環境運営学	音楽総合学
		演奏・創作学	音楽文化教育学	音楽応用学	音楽芸術表現学		
	その他	工芸学	建築(学)	芸術(学)	映画学	演劇学	写真学
		放送学	環境美術学	映像(計画)学	舞台芸術学	芸術美術学	芸能学
		デザイン(・)工芸学	映像造形学	芸術文化学	先端芸術表現科	映像演劇学	総合芸術学
		音楽文化学	デザイン情報学	芸術情報学	情報表現学	生産造形学	技術造形学
		空間造形学	芸術メディア学	マンガ学	映像・舞台芸術学	メディアアート・メディア・アーツ学	ファッション造形学
		立体アート学	メディアアート表現学	映像メディア	パフォーマンス・アーツ	ビジュアル・アーツ	音楽環境創造科
		芸術工芸	アニメーション学	造形表現学	芸術専門学群	環境デザイン	芸術環境・アートプロデュース学
		映像・デザイン学	工芸・デザイン学	音楽文化創造学	幼児音楽教育学	コンテンツ・プロデューサー学	キャラクター造形学
		日本文化芸術学	メディア・コンテンツデザイン	マンガプロデュース学	素材表現学	メディア造形学	放送・メディア映像学
		造形デザイン学	美術学	こども芸術学	トータルビューティー学	メディア・コンテンツ学	メディア映像学
		写真映像学	初等芸術教育学	インタラクティブメディア学	ゲーム学	まんが表現学	映像表現学
		クラフト・美術学	こども学	芸術教養学	イラスト学	ポピュラーカルチャー学	芸術教育学
		アートプロデュース学	アニメーション文化学	舞台表現学	メディア芸術学	プロダクト・インテリアデザイン学	アート・クラフト学
		芸術地域デザイン学	芸術表現学	写真・映像メディア学	美術・デザイン学	ゲーム&メディア学	演劇・舞踊学
		建築&芸術学					

*文部科学省の学校基本調査－学科系統分類表をもとに筆者が作成

話はもとに戻るが、全国各地には美術・デザイン系の大学や学部・学科を設置している一般大学が多数存在している。いずれにせよ、各大学ともに建学の精神や教育の理念に基づき、今後の発展を予見できるような創造性豊かな教育目標を掲げ、今後の発展に資するものとなっている⁽⁴⁾。

このように、美術・デザイン系の学部・学科などを設置している一般大学が多く存在していることから、様々な観点から美大を定義することができるであろうが、本稿では便宜上、我が国の国公私立大学のうち、美術やデザイン領域の学部を設置している単科大学、または、美術やデザイン領域の複数の学部を有しているが、1学部のみが該当しない大学を「美術大学」として定義し、それに該当する36校（国立2校、公立9校、私立25校）を調査することにした。

表2に、調査対象とした大学と英文表記を示す。

表2 美術大学と英文表記（36校）

区分	都道府県	大学名	美術・デザイン系の学部名	その他の学部名	英文表記
国立	東京都	東京藝術大学	美術学部	音楽学部	Tokyo University of the Arts
	京都府	京都工芸繊維大学	工芸科学部	-	Kyoto Institute of Technology
公立	北海道	札幌市立大学	デザイン学部	看護学部	Sapporo City University
	秋田県	秋田公立美術大学	美術学部	-	Akita University of Art
	新潟県	長岡造形大学	造形学部	-	Nagaoka Institute of Design
	石川県	金沢美術工芸大学	美術工芸学部	-	Kanazawa College of Art
	静岡県	静岡文化芸術大学	デザイン学部	文化政策学部	Shizuoka University of Art and Culture
	愛知県	愛知県立芸術大学	美術学部	音楽学部	Aichi a of the Arts
	京都府	京都市立芸術大学	美術学部	音楽学部	Kyoto City University of Arts
	広島県	尾道市立大学	芸術文化学部	経済情報学部	Onomichi City University
	沖縄県	沖縄県立芸術大学	美術工芸学部	音楽学部	Okinawa Prefectural University of Arts
	北海道	札幌大谷大学	芸術学部	社会学部	Sapporo Otani University
青森県	八戸工業大学	感性デザイン学部	工学部	Hachinohe Institute of Technology	
宮城県	東北生活文化大学	芸術学部 デザイン工学部	家政学部	Tohoku Seikatsu Bunka University	
山形県	東北芸術工科大学	美術学部	-	Tohoku University of Art & Design	
栃木県	文星芸術大学	美術学部	-	Bunsei University of Art	
東京都	女子美術大学	芸術学部	-	Joshi University of Art and Design	
東京都	武蔵野美術大学	造形学部 造形構想学部	-	Musashino Art University	
東京都	多摩美術大学	美術学部	-	Tama Art University	
東京都	東京造形大学	造形学部	-	Tokyo Zokei University	
東京都	東京工芸大学	芸術学部	工学部	Tokyo Polytechnic University	
東京都	文化学園大学	造形学部 服装学部	国際文化学部	Bunka Gakuen University	
神奈川県	横浜美術大学	美術学部	-	Yokohama University of Art & Design	
神奈川県	日本映画大学	映画学部	-	Japan Institute of the Moving Image	
愛知県	愛知産業大学	造形学部	経営学部	Aichi Sangyo University	
愛知県	名古屋芸術大学	芸術学部	教育学部	Nagoya University of the Arts	
愛知県	名古屋造形大学	造形学部	-	Nagoya Zokei University	
滋賀県	成安造形大学	芸術学部	-	Seian University of Art and Design	
京都府	京都芸術大学	芸術学部	-	Kyoto University of the Arts	
京都府	京都精華大学	芸術学部 デザイン学部 マンガ学部 メディア表現学部	国際文化学部	Kyoto Seika University	
京都府	京都美術工芸大学	工芸学部	建築学部	Kyoto University of Arts and Crafts	
京都府	嵯峨美術大学	芸術学部	-	Kyoto Saga University of Arts	
大阪府	大阪芸術大学	芸術学部	-	Osaka University of Arts	
大阪府	宝塚大学	東京メディア芸術学部	看護学部	Takarazuka University	
兵庫県	神戸芸術工科大学	芸術工学部	-	Kobe Design University	
福岡県	西日本工業大学	デザイン学部	工学部	Nishinippon Institute of Technology	

*都道府県は大学本部の位置を基準とした

表2の対象大学をもとに、大学名の英文表記パターンと設置形態別大学数を表3に示す。
この表からは、大学名にArtまたはArtsの英文表記をしている大学は13校（36・1%）、次いで、そのままの大学名を冠している大学が8校（22・2%）、Art&Designが4校（11・1%）、Technologyが3校（8・3%）、Design v Zokei がそれぞれ2校（5・6%）、Art & Culture、Arts and Crafts、Polytechnic、Moving Image が各1校（2・8%）と続いていることがわかる。

次に、大学名の英文表記パターンと大学名称別大学数を表4に示す。

この表からは、大学名の英文にArtまたはArtsと表記している13校は、大学名称に「芸術」あるいは「美術」を冠している。また、Art&Designと表記している4校は、大学名称に「芸術」「美術」「造形」を冠していることがわかる。Technologyと表記している3校のうち、八戸工業大学と西日本工業大学の2校は大学名称に「工業」を冠し、もう1校は京都工芸繊維大学である。その他には、Designのみで表記しているのは長岡造形大学と神戸芸術工科大学の2校、Zokeiは「造形」を大学名称に冠している東京造形大学と名古屋造形大学の2校、Art & Cultureは静岡文化芸術大学、Arts and Craftsは京都美術工芸大学、Polytechnicは東京工芸大学、Moving Imageは日本映画大学であった。

表3及び表4の調査結果から、以下のことが明確となった。

▼国立大学は東京藝術大学と京都工芸繊維大学の2校で、東京藝術大学はArtsの表記である。これは、山本のよる報告のとおり、国立大学の場合、地名+Universityの次に多いのが、地名+専門分野で表現していることと一致する。

▼公立大学はArtsの表記を含む大学が6校あり、公立大学の半数以上を占めている。
なお、Art&Designで表記する大学はない。

▼公立大学のその他の表記では、Designが1校、大学名を冠している大学が2校である。

▼公立大学においても、山本による報告のとおり、公立大学である旨を表記するか、扱う専門分野のみを表記するか、その両方を入れて表記する例があることと一致する。

▼国公立大学全体では、ArtsまたはDesignで表記する大学は、21校(58.3%)あり、半数以上を占めている。

▼「芸術」または「美術」を冠している大学は19校(52.8%)で、半数以上を占めており、すべての大学がArtsまたはDesignを含んだ表記となっている。

▼「造形」と冠する大学は4校あるが、そのうち2校はArt&DesignとDesign、もう2校は「Zokei」という、英文では表すことのできない造語で表記している。これについては、簡潔にまとめると、各大学の説明は次のとおりである。

・成安造形大学^⑤のArt&Designは、使命・目的に《デザイン及び美術に関する学術》と明記しており、英文表記と同一である。

・長岡造形大学^⑥はDesignと表記されているが、これは、設立当初は公設民営による学校法人で、デザインの専門単科大学として開学したが、その後、公立大学法人に移行し、私立大学時の理念・目的の基本を踏襲し、デザイン

に特化した公立大学として教育を行っているためである。

・東京造形大学^⑦はZokeiという英文で表記されているが、同校は我が国で初めて「造形」という言葉を大学名に冠し、デザイン及び美術を「造形」という言葉で広い観点から総合的にとらえているためである。

・名古屋造形大学^⑧もZokeiという英文で表記されているが、同校での意味は、形(カタチ)を造ることであり、カタチを「カタ」に「チ」(知、智、血、命)を吹き込むことであると捉えているためである。

▼京都工芸繊維大学と東京工芸大学の大学名に冠している「工芸」は、Craftsという意味ではない。これについても、簡潔にまとめると、各大学の説明は次のとおりである。

・京都工芸繊維大学^⑨は、工芸科学部のみを設置する国立大学法人の単科大学ではあるが、工芸学と繊維学にかかわる国際的高度専門技術者を育成することを目標としているため、Technologyと表記している。

・東京工芸大学^⑩は、工学部と芸術学部の2学部を設置しており、「工芸」は先端テクノロジー(工学)とアート(芸術)の調和・融合させながら、大きく変化する時代や社会のニーズに応え、社会の発展のために貢献できる人材を輩出していくという教育目標を掲げているため、Polytechnicと表記している。

▼全体的に私立大学においては、国公立大学に比べて自由度が高く、様々な英文で表記している。

以上により、英文の大学表記は、日本語よりも大学の設立方針や理念、何を学べるのかを一目で解釈することができる。大学の設立当初の強い信念も感じることができる。また、高等教育のグローバル化に伴い、世界中の人々にとって重要な情報源となり得るし、大学にとっても、情報を発信する手段となることが期待できると考えられる。

美大の英文表記については一般大学よりも特色があり、他にも大学名だけでなく、学部・学科名等の英文表記に特色があると考えられるが、これらの報告は本稿を機にさらに研究を進めてくれる方に後を譲ることとし、本稿はここで終えることにする。

表3 大学名の英文表記パターンと設置形態別大学数

英文表記パターン	国立	公立	私立	計
Art(s)	1	5	7	13
Art&Design			4	4
Technology	1		2	3
Design		1	1	2
Zokei			2	2
Art & Culture		1		1
Arts and Crafts			1	1
Polytechnic			1	1
Moving Image			1	1
大学名		2	6	8
合計	2	9	25	36

表4 大学名の英文表記パターンと大学名称別大学数

英文表記パターン	芸術	美術	造形	工業	その他
Art(s)	8	5			
Art&Design	1	2	1		
Technology				2	1
Design	1		1		
Zokei			2		
Art & Culture	1				
Arts and Crafts		1			
Polytechnic					1
Moving Image					1
大学名					8
合計	11	8	4	2	11

*本稿は、2022年11月26日(土)に開催された大学教育学会・課題研究集会(東京都立大学を会場校としてオンラインで開催)のポスターセッションで発表した内容を再構成したものである。

引用(参考)文献

- 1 ヨシムラヒロム, 2017, 『美大生図鑑』p.6, 飛鳥新社.
- 2 山本眞一, 2020年7月, 『文部科学教育通信(No.488)』p.46-47, シアース教育新社.
- 3 文部科学省, 2022, 『学校基本調査(令和4年度)』
- 4 奥原正弘, 2016, 『大学アドミニストレーション研究(第6号)』p.41-56, 桜美林大学大学院大学アドミニストレーション研究科.
- 5 成安造形大学, 2021年6月, 『令和3年度大学機関別認証評価自己点検評価書(日本高等教育評価機構)』, p.2.
- 6 長岡造形大学, 2015年4月, 『点検・評価報告書』, p.2-4.
- 7 東京造形大学, 2020年7月, 『令和2年度大学機関別認証評価自己点検評価書(日本高等教育評価機構)』, p.1.
- 8 名古屋造形大学, 2020年, 『令和2年度自己点検評価書(日本高等教育評価機構)』, p.2.
- 9 京都工芸繊維大学, 2018年3月, 『自己点検・評価報告書』, p.6.
- 10 東京工芸大学, 2021年3月, 『自己点検・評価報告書2020』, p.5.

奥原正弘 1979年、神奈川県横浜市生まれ。
 2001年に大学卒業後、母校の学校法人職員を経て、2005年から東京造形大学の職員として勤務。
 大学では工学と教育学を学び、大学院では教育学を専攻。
 中学校・高等学校教諭免許状、学校図書館司書教諭、職業訓練指導員免許、学芸員、進路アドバイザーなど、53種類の免許・資格等を所持。
 平成29年度科学研究費補助金(奨励研究)に採択。
 日本機械学会 島山賞、桑沢学園特別賞・奨励賞(単独2回・共同2回の計4回)などを受賞。
 日本教育学会、大学教育学会、日本技術史教育学会など、9つの学協会会員。

展覧会報告…『ゴー・トウ・トラベル―芸術家たちの旅 ―帰ってくる場所としての美術館、私たちの現在地』

竹下和貴子

1 展覧会について

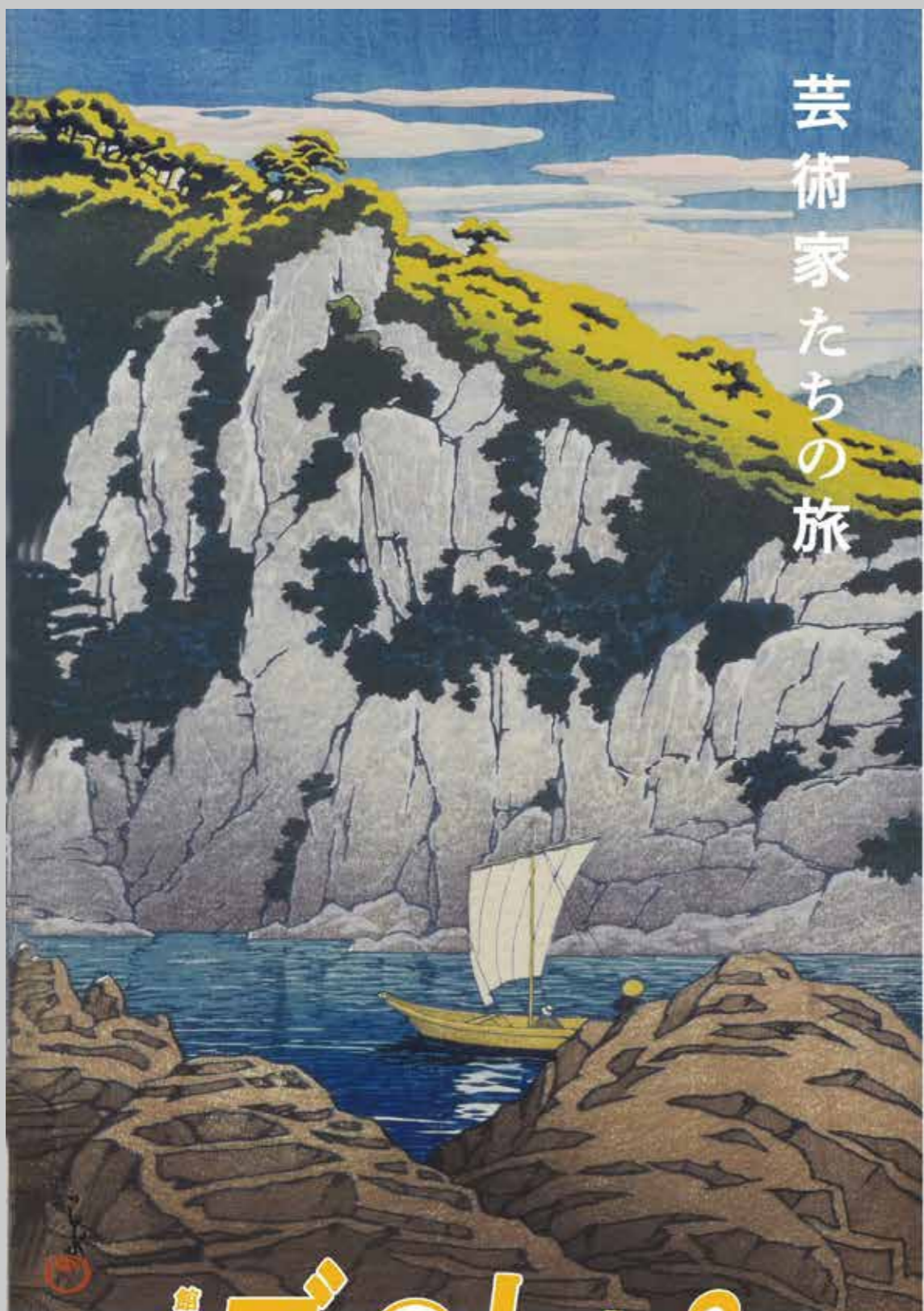
(1) 開催概要と展覧会構成

本稿は、高浜市やきものの里かわら美術館（以下、かわら美術館と表記）で2022年12月17日（土）から2023年2月26日（日）にかけて開催した展覧会『ゴー・トウ・トラベル―芸術家たちの旅―』の報告としてまとめたものである。

本稿の構成は、第1章では展覧会の会場に掲出した説明文やキャプションを、加筆・訂正をおこなったうえでまとめたものである。第2章では、章立てした分類に基づいて実際の作品に即して見てゆく。

かわら美術館は、生産量日本一を誇る三州瓦の中心地である愛知県高浜市に位置する、日本で唯一の「かわら」をテーマにした美術館である。日本や世界の瓦とやきものを中心に、屋根や愛知県に関連した美術作品（絵画、版画、浮世絵、書、写真）を収集し、常設展示や企画展を通して紹介している。

展覧会では「旅」をテーマにした。旅とは住んでいる場所を離れて、よその土地を訪ねることである。国内外の旅行



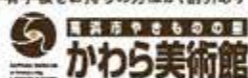
芸術家たちの旅

- 井上 博道
- 大澤 海蔵
- 音部 幸司
- 笠井 誠一
- 加藤 静児
- 川瀬 巴水
- 木村 伊兵衛
- 久野 和洋
- 斎藤 吾朗
- 関野 準一郎
- 中谷 泰
- 中根 寛
- 芳賀 日出男
- 宮脇 晴
- 横井 礼以
- ウィラーダ・エイムズ
バン・ダイック

館蔵品展
ゴー・トウ・トラベル

2022
12/17 sat
2023
02/26 sun

開館時間 | 10:00 ~ 17:00 (観覧券販売は16:30まで) 休館日 | 月曜日、火曜日、12/26(月)~1/4(水)、1/11(水) ※ただし、1/9(月・祝)は開館
観覧料 | 高校生以上 300円 (240円)、中学生以下無料 ※()内は20名以上の団体料金、または高浜市内居住者 ※75歳以上の方、各種障がい者手帳をお持ちの方ほか、割引あり
※前売券は当館で販売(期間:11/17(木)~12/16(金)まで) 会場 | 高浜市やきものの里かわら美術館 2階 展示室
主催 | 高浜市やきものの里かわら美術館 後援 | 愛知県教育委員会、高浜市、高浜市教育委員会、高浜市観光協会
川瀬 巴水『旅みやげ第三集 木曾川産菜豆』1928年 高浜市やきものの里かわら美術館蔵



者は、2020年からはじまった新型コロナウイルス（以下、新型コロナと表記）世界的感染拡大の影響で減少した。2023年の現在でも直後と比べ緩和されたとはいえ、実際に移動する国内外旅行に対して抵抗感を持つ人も少なくない。コレクションを通じて世界各地を巡ることを目的にした本展では、地名が明らかにされている絵画や版画・写真を取りあげ、作家が見つめた風景を通じて私たちの現在地について考える契機となることを検証した。

展覧会では会場全体を公共交通機関ごとに3章に分け、繋がりがみえるように旅行ガイドブックに見立てて構成した。「図2」公共交通機関は在来線、新幹線、飛行機を取りあげている。個々の作品の展示順序に関しては、作品の展開や年代順での配置は行っていない。かわら美術館をスタート地点に、描写された土地までの直線距離を算出し、その結果からかわら美術館に近い場所から遠い場所へ移動するように配置した。素材や大きさに違いがある作品を並列展示したためやや乱雑な印象を与えるものの、このように展示することでまるで旅行ガイドブック

のページをめくり、世界を巡るように会場を移動することができることを目指した。

（2）物理的な距離と背景的な距離

先に述べたように、2020年からはじまった新型コロナの世界的感染拡大の影響で日本政府による「緊急事態宣言」や「まん延防止等重点措置」が繰り返し発出され、不要不急の外出自粛等の協力要請がおこなわれた。

当然、観光産業などの景気は冷えこむ。新型コロナ前の2019年には3188万人であった在日外国人旅行者数が、2020年には87.1%減少し412万人となった。海外旅行者も新型コロナ前の20.08万人から84.2%減少して317万人となっている。国内においても50.0%減少し2億9341万人（うち宿泊1億6070万人（48.4%）、日帰り1億3271万人（51.8%）²であることから、明らかに観光産業への影響が大きかったことがわかる。2020年



図2 会場風景

4月には、新型コロナウイルスの感染拡大によって打撃を受けた業種を支援するためのGo Toキャンペーンが発表された。Go Toキャンペーンとは、国が主導する経済政策のことである。観光業を対象とした「Go Toトラベル」、飲食業を対象とした「Go Toイート」、イベント・エンターテインメント業を対象とした「Go Toイベント」などがあり、内閣官房、経済産業省、国土交通省、農林水産省が連携して消費者に対し、クーポン・ポイント券の付与などの需要喚起策をおこなう。³ 本展のタイトルは、このキャンペーンをオマージュしたものである。

かわら美術館では、これまでも風景や旅をテーマにした展覧会を開催してきた。しかし、それらは主に作家の視線から風景を視るものだった。たとえば、2021年に開催された『ボン・ヴォヤージュ！―鉄・布・ダンボール―アーティストの森へ旅にしよう―』展⁴があげられる。この展覧会では「旅」をテーマに3人の作家を招聘し、森をイメージした会場で現地インスタレーションをおこなった。鉄、シルクスクリーン、ダンボールといった異なる素材を使って、各々の世界観を紹介した。作家の世界観（視線）を重視する展覧会だったのである。

一方で本展の「旅」では、作家の描いた世界観をより身体的に鑑賞するために、会場を旅行ガイドブックに見立て、キーワードとして距離を設定したことが特徴的だ。つまり、作品に描かれている背景を具体的に観察した展覧会といえる。距離を設定することによって鑑賞者は、作家が対象に選んだ土地が空想上の場所ではなく、実在する場所であることを身体的に自覚できると考える。

ここで取り扱う距離とは2種類ある。1つ目は、2点の場所との間の隔たりという数字で算出できる物理的な距離を指す。2点間の直線距離はGoogleマップの「距離を測定」機能を使い測定し、キャプションに表記した。同時に公共交通機関を利用した際に必要な移動時間を併記している。これらは旅行ガイドブックを意識してのことである。この考え方はデザインにも反映させており、実際の旅行ガイドブックで使用する特殊文字を取り入れることや「図3」、各章に見出しを掲示した「図4」。

2つ目は背景的な距離である。ここでの背景とはメインのモチーフではない部分のことを指す。たとえば川瀬巴水《旅みやげ第三集 木曾川蓬萊岩》(1924)では、おおよその画面を占める山、蓬萊岩、船といった背景をひとつひとつ観察することで、作品と土地との関係性について考えてみようという試みである。

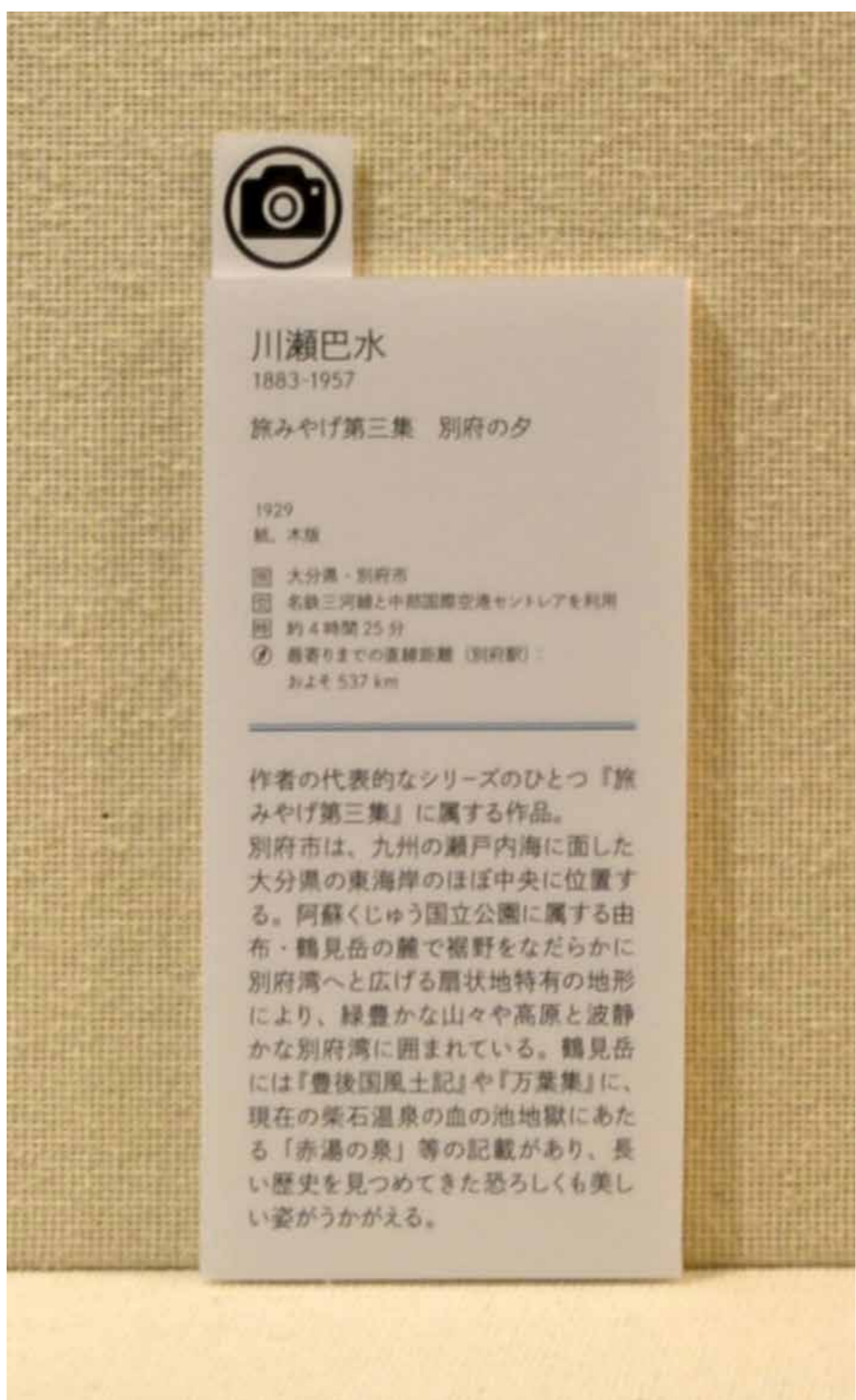


図3 キャプション

(3) 帰ってくる場所としての美術館、私たちの現在地

鉄道が登場するまでの「旅」は、雨や風などの天候や整備されていない道に悩まされ、つらく厳しいものであった。英語で「旅」を意味する travel の語源はラテン語で *tripalium* にあたる。これは拷問器具に使用する「三本の杭」を意味する。鉄道の登場によって「旅」が、楽しみのための観光に変化したのである。観光 (tourism) の語源は、ラテン語で *latus* にあたり「ろくろ」を意味する。つまり、出発点に戻ることを前提に楽しむことが、現在の「旅」であり観光なのである。⁵

私たちにとって馴染みのある日常風景は、他者からは違和感を抱かせる場所でもある。一方で初めての場所でもどこか懐かしい気持ちになる時がある。本稿で紹介する作品からはそれを感じとることができるかもしれない。ではなぜ作家は民家や建造物、風景を表現するのだろうか。そこからなにを、私たちに伝えようとしているのだろうか。

私たちにとって馴染みのある日常風景とは、生活を取り巻いている環境のことである。哲学者の和辻哲郎は土地の気候、地形、景観などの総称を風土と呼ぶ。風土は単なる自然現象ではなく、その中で人間が自己を見出すところの対象であるという。和辻は風土と人間との関係性について、寒さを例にあげ次のように述べる。

従って客観的な寒気と独立に有るところの体験としての寒さが志向対象だというわけではない。我々が寒さを感じる時、我々は寒さの「感覚」を感じるのではなく直接に「外気の冷たさ」あるいは「寒気」を感じるのである。すなわち志向的体験において「感ぜられたるもの」としての寒さは、「主観的なもの」ではなくして「客観的なもの」なのである。⁶

このように私たちを取り巻く環境は、共通認識として存在しているといえる。たとえば、自分が寒いと感じていなくても、周囲の人間が寒いといえば寒さを感じるといったことである。つまり自然そのものではなく、自然と人間の「間



図4 章立てパネル

柄」によって寒さが存在すると述べている。この「間柄」とは、生活を取り巻く気候や土地といった環境との関わりによって、風習や服装、建造物の構造などが変化することである。

作家が建造物や風景を表現する理由とは、ある土地が持つ歴史や文化、風習などの「間柄」から「住まい」を捉えているからだと言者は考える。作家は「住まい」を含んでいる自然と人間との生活や関係性について、作品を通じて表現しようとしているのではないだろうか。

では、ある特定の土地を訪ねたときに懐かしい気持ちを引き起こせるのはなぜだろうか。それは、人間の持つ「ノスタルジア」が引き起こされるからだと考えられる。「ノスタルジア」とは、過去への感傷的な切望または思慕という意味である。ノスタルジックな思い出とは、「人生の分岐点となるような出来事や、個人的に大きな意味を持つ出来事にフォーカスを当てたもので、かつ、身近な他者（友人や家族や恋人）が特に大きな役割を果たしている傾向がある」⁷という。このことから、鑑賞者が作品の中に没入することにより、作品が鑑賞者自身の経験した思い出を振り返り引き金となつて、懐かしいという感情が引き起こされると考えられる。

本展を鑑賞した後には、懐かしさを感じるとともに旅に出たくなる衝動に駆られるだろう。そして新しい思い出を持つて、美術館を再度訪れる。そういった場所が地元にも根付いた美術館なのかもしれない。

2 出品作品の分類的特徴

「在来線の旅」では、名古屋鉄道三河線沿いにある地域を描いた作品を取りあげ、同じ愛知県地域内でも地形的特徴から文化や歴史の差異が生まれることを紹介した。「新幹線の旅」では国内を描いた作品を取りあげ、国内においても気候、地質といった環境の影響で、作品から観察できる風景の変化を比較して紹介した。「飛行機の旅」では、国内外の地域を描いた作品を取りあげた。作家は海外を見つめることによつて、日本を再考することにつながることを確認した。

本節では以下、それぞれの特徴について述べてゆく。

(1) 在来線の旅

日本初の鉄道は、1872年10月14日に新橋―横浜までの約29キロメートルで開通した。鉄道の登場により日本の交通事情、時間の使い方などの概念は大きく変化した。鉄道は地形に従順な乗り物である。馬車などと比べ斜面に弱いのだ。よつて、高低差を無くすために橋をかける。地形を意識しながら窓の外を観察すると、土地の高低差を感じると共に新しい発見があるかもしれない。なお2022年は鉄道開業から150年を迎える節目の年だった。

かわら美術館は愛知県中央部、西三河の西南部にある高浜市に位置する。高浜市は江戸時代以降約300年の歴史を持つ三州瓦の主要産地のひとつとして有名な地域である。本展の旅はかわら美術館をスタート地点にはじまる。最寄り駅の名古屋鉄道三河線高浜港駅は在来線で、1914年2月に刈谷新駅―大浜港駅間が開通した。

高浜市を描いた作家のひとり齋藤吾朗（1947―）は愛知県西尾市生まれ。多摩美術大学大学院美術研究科を修了後、1973年よりヨーロッパとアフリカを巡り、フランス・ルーヴル美術館で《ラ・ジョコンダ（モナ・リザ）》を公認模写したことをきっかけに「ふるさとを描く」という自身のテーマに至る。以降、齋藤の故郷である三州の赤土を基調とした赤色は齋藤の絵画と版画の特徴となり、三河の風俗や祭礼を主要な画題として制作を続ける。

《高浜のおまんと祭》（1995）では、地元の奉納行事を描いている。地下足袋姿の若者が円型馬場のなかで、鈴や造花を背負つて疾走する馬に飛びつき一体となつて駆け抜ける場面である。おまんと祭とは、高浜市を中心に知多湾岸地域でおこなわれる奉納行事のことだ。特に春日神社で開催するものは、高浜市無形民俗文化財に指定される。

芳賀日出男（1921―2022）は、満州の大連（現・中国大連市）生まれ。民俗儀礼や祭事を撮影する写真家である。民俗学者の折口信夫による講義を聴き、民俗学への関心を高める。1943年、学徒徴兵により日本海軍に入隊。復員

後は日本通信社で働きつつ、写真雑誌に発表を始める。1953年にフリーの写真家となり、全国の民俗儀礼を撮影して回るようになる。

《花祭の神鬼 山より里へ下りてくる》(1960)では、三河山間地域・奥三河と呼ばれる山岳地帯の風景と奉納行事・花祭の一場面をとらえている。舞台は共に愛知県で、直線距離では約67km離れた場所にある。本作では、人と山との対比が自然の静かなる脅威を感じさせる。同じ県内でも、描かれた共通のテーマである奉納行事からそれぞれの地域性を知ることができる。

たとえば秋に開催される高浜市のおまんと祭は、雨乞祈願が起源であるといわれている。かたや12月に行われる北設楽郡の花祭は、山にこもって厳しい修行をする修験道の影響を強く受けていると考えられている。生まれ清まりを祈願し、真冬で眠る八百万の神を呼び覚まして種々の立願を奉じる行事である。このように作品を比較してみようと、同じ県内でも地形的特徴や歴史的背景が異なることから、独自の文化や思想が生まれることがわかるのだ。

(2) 新幹線の旅

現在は、北海道、東北、山形、秋田、上越、北陸、東海、山陽、九州の9つの新幹線が運行している。東海道・山陽新幹線は、1939年に鉄道省(当時)が主導で弾丸列車計画が決まったことからはじまったという。しかし第二次世界大戦が勃発し工事などは中断。1959年4月20日に1964年の東京オリンピック開催と同時に運用に向けて工事が着工となり、1964年10月1日に東京―新大阪間で新幹線が開業した。⁹

本章では新幹線を利用して、日本の本州を縦断しよう。北は秋田県から南は山口県までを紹介する。

名古屋市出身の画家である宮脇晴(1902―1985)は、栃木県日光市を舞台に《湯滝》(1970―年)を描いた。湯滝とは、奥日光地域にある湯ノ湖の南端から流れ落ちる滝の名称である。約6000年前、湯滝の北東にある三岳が噴火。この噴火で噴出した溶岩が湯川をせき止めた結果、湯ノ湖と湯滝が誕生した。付近では温泉が湧出し、湯ノ湖湖

畔には火山活動の影響で生まれた温泉であると考えられる湯元温泉郷がある。本作では、紅葉の自然豊かな風景と温泉を楽しむ人々を描いている。ここから穏やかな風土と人間との関係性を読み取ることができるだろう。

写生道具を持ち、旅をして歩いた川瀬巴水(1883―1957)は《旅みやげ第三集》シリーズ《出雲日乃御崎》(1924)のなかで、島根県の松原と出雲日乃御崎を描いた。しぶきを上げる海の波と風に揺れるクロマツが、自然の持つ荒々しくも荘厳な雰囲気表現している。ところで、なぜこの作品にはクロマツが登場しているのだろうか。実は海水のしぶきが風に吹き上げられ塩水が葉につくと、多くの植物は枯れてしまう。つまり御崎は、塩害に強い樹木だけが育つことができる環境といえる。クロマツは高く伸びて風をよく防ぐことができ、また葉も細いので強い海風に逆らわず、風が運ぶ砂を地面に落とす働きが大きいので植えられているのだ。

このように、作品背景をよく観察すれば地域によって異なる気候や植物・地形の特徴が隠れている。なぜ、その場所にそれが描かれているのか、見えないものとのつながりを意識すると、思わぬ気づきがあるかもしれない。

(3) 飛行機の旅

1903年12月17日、ライト兄弟がアメリカのノースカロライナ州キティホークでフライヤー1号の飛行に成功したことが人類初の動力飛行であることは有名だ。日本の海外旅行の歴史は1964年4月1日渡航自由化ではじまった。翌年1月に日本航空は、国内企業としては初となる海外パッケージツアー商品『ジャルパック』ブランドを発表し、発売を開始した。¹⁰

最終章でご案内するのは飛行機を利用した旅。日本を飛び出して芸術の都・フランスや情熱の国・スペインまで行こう。

関野準一郎(1914―1988)は、青森県出身の創作版画家。日本の創作版画とは、版元・絵師・彫師・摺師の4者が協力しておこなう浮世絵版画の伝承木版の技法とは異なり、作家がこの全ての工程をおこなう。したがって浮世絵のような精細な彫りは難しいものの、作家自身の個性をすみずみまで生かす「創作」となり、新しい絵画芸術の領域

を築いたといえる。関野は1958年に渡米し、大学などで木版画の講義をしながら世界各地を旅してまわり、その経験から『フィレンツェの薨』（1959）を制作。ここから瓦のある国内外の風景を描く『薨十二題』シリーズがはじまった。

名古屋市生まれの画家である久野和洋（1938—2022）は、イタリアでの旅の経験をもとに古代から現代への回帰や一体化を求め〈古代の地〉や〈地の風景〉シリーズを描くようになった。『地の風景・CASA DI GIOTTO への道』（2010）では、イタリアの巨匠であるジョット・ディ・ボンドーネ（1266—1337）の家の周辺風景を描いている。

両作品の遠近法の違いに注目しよう。遠近法は、周りの世界をとらえるための方法のひとつ。見たそのままを描くのではなく人間の見る目（主体）の視野のもとに、世界を対象化して見るためのシステムである。関野の場合、シュルレアリスム的にダイナミックに風景を表現している。久野の場合は、地面の地平線を低く設定することで、時間を越えた遙か空の向こう側へのあこがれの様なものを感じることができる。

3. 出品作品について

第3章では「在来線の旅」、「新幹線の旅」、「飛行機の旅」の代表的な作品をあげ、それぞれの特徴を考察する。その特質内容が対応しているか論じてゆく。（キャプション項目「行き方」において、特に飛行機利用の場合は、旅行会社等によって旅路や必要な時間が異なる。今回はGoogleが提供する「Google トラベル」サイト内の「Google フライト」サービスに準拠した。主にANA航空会社を選択した場合を採用している）

（1）在来線の旅

① 齋藤吾朗《高浜のおまんと祭》

1995年 油彩、カンヴァス 72.7×90.9 cm

所 愛知県・高浜市

行き方 ☒ 名鉄三河線を利用 三河高浜駅から徒歩10分

最寄りまでの直線距離（三河高浜駅）…およそ1.1 km

齋藤吾朗（1947—）は愛知県西尾市生まれ。多摩美術大学大学院美術研究科を修了後、1973年よりヨーロッパとアフリカを巡り、ルーヴル美術館で『ラ・ジヨコンダ（モナ・リザ）』を模写する。以後、赤色は齋藤の絵画と版画の特徴となり、三河の風俗や祭礼を主要な画題として制作を続ける。

地下足袋姿の若者が円型馬場の中で、鈴や造花を背負って疾走する馬に飛びつき一体となって駆け抜ける場面を描く。おまんと祭とは、高浜市を中心に知多湾岸地域でおこなわれる奉納行事。特に春日神社で開催するものは、高浜市無形民俗文化財に指定される。

② 川瀬巴水《旅みやげ第三集 尾州亀崎》

1928年 紙、木版 39.0×26.4 cm

所 愛知県・半田市

行き方 ☒ 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 約1時間

最寄りまでの距離（亀崎駅）…およそ2 km

川瀬巴水（1883—1957）は東京・新橋生まれ。日本画家の鏑木清方に師事したのち、伊東深水の影響で版画家を志す。大正・昭和を通じて風景版画を制作。伝統的な浮世絵版画の叙情的世界に、自然に迫る近代人の視点を導入することに独自の世界を展開した。

本作は〈旅みやげ第三集〉シリーズに属する作品。大正12年（1923）9月に関東大震災が発生し、巴水の家は全

焼してスケッチブックや版木を含む多数の作品を失った。失意の底にあったが渡邊庄三郎の勧めにより長期の写生旅行に出る。これは巴水の生涯最長となり、新しい作品を次々に手がけてゆくこととなった。

③ 中谷泰 《常滑》

1983年 油彩、カンヴァス 90.0×100.0cm

所 愛知県・常滑市

行き方 名鉄三河線と名鉄特急を利用 約1時間30分

最寄りまでの直線距離(常滑駅)・・・およそ13.8km

中谷泰(1909―1993)は三重県松阪市生まれ。上京して川端画学校、春陽会洋画研究所に学ぶ。農民、漁夫などの労働者とその生活を主題に、社会的な意識の強い表現主義的な作品を描く。愛知県瀬戸市を訪れ、その風土に強くひかれるようになると、その画面からは社会性が退き、人間のたゆまぬ労働で作り上げられた炭坑のボタ山や陶土の採掘跡をモチーフに油彩画の堅牢なマチエールと造形性が追求されるようになった。

画面右前景にせり出した山肌と、黒煙を吐き出す窯との調和のとれた構図が、土と人の共存を表している。石炭窯の廃止が進む前の、常滑市の古い風景である。

④ 芳賀日出男 《花祭の神鬼 山より里へ降りてくる》

1960年12月7日 ゼラチンシルバープリント 40.6×50.8cm

所 愛知県・北設楽郡

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約2時間40分

最寄りまでの直線距離(東栄駅)・・・およそ68km

芳賀日出男(1921―2022)は、満州の大連(現・中国大連市)生まれ。民俗儀礼や祭事を撮影する「民俗写真」の写実家。民俗学者の折口信夫による講義を聴き、民俗学への関心を高める。1943年、学徒徴兵により日本海軍に入隊。復員後は日本通信社で働きつつ、写真雑誌に発表を始める。1953年にフリーの写真家となり、全国の民俗儀礼を撮影して回るようになる。

愛知県北設楽郡は奥三河と呼ばれる山岳地帯である。11月から1月にかけて17の集落で花祭りをおこなう。人と山との対比が自然の静かなる脅威を感じさせる。

⑤ 川瀬巴水 《旅みやげ第三集 木曾川蓬萊岩》

1928年 紙、木版 36.4×24.3cm

所 岐阜県

行き方 名鉄三河線と東海道本線を利用 時約1時間20分

最寄りまでの直線距離(木曾川駅)・・・およそ51km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。画面手前にはごつごつとした蓬萊岩、中央には帆船が浮かび笠をかぶった人物が描かれている。遠景では断崖があり人間の小ささを強調している。空に浮かぶ雲は薄く色づき、帆船に乗った人物がマストに帆を高く張る様子からは風が吹いていることがうかがえる。崖の上には松林のような植物が描かれており、この植物は長寿の象徴とされる。帆の部分には空摺りという版画技法が用いられている。

⑥ 川瀬巴水 《志摩波切》

1942年 紙、木版 39.2×26.4cm

所 三重県・志摩市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約3時間

最寄りまでの直線距離(鶴方駅)・・・およそ67.5km

三重県志摩市波切は太平洋に突出した岬の先端にあるため、台風のコースにあたり、台地への傾斜地区には防風のためと思われる石垣が築かれている。この石積みの技術は、大正から昭和初期の築港で得られたもので、「波切の石工」は伊勢志摩地方では熟練者の代名詞とされる。

石坂の町並み風景は、日本画家・土田麦遷が文展に発表して以来、藤島武二など多くの画家たちにも親しまれ「絵かきの町」として有名な場所だ。石坂を下る男性は巴水自身だろうか。

(2) 新幹線の旅

①川瀬巴水《旅みやげ第三集 出雲日乃御碕》

1924年 紙、木版 24.1×36.5cm

所 島根県・出雲市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約7時間10分

最寄りまでの直線距離(出雲大社前駅)・・・およそ39.5km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。荒波の松原と出雲日乃御碕の風景を描く。クロマツは塩の害に強く、防風林として意図的に植林されている場合が多い。周辺の海岸は規則正しい柱状節理が見られる。約1600年前に流出した溶岩の冷却収縮によって形成されたものだ。

「国譲り」や「国引き」など、様々な神話の舞台でもある出雲。都から見て日の沈む方角にあった出雲は「日の沈む聖地」として神聖視され、日本遺産に認定されている。

②川瀬巴水《旅みやげ第三集 星月夜(宮島)》

1928年 紙、木版 36.3×24.2cm

所 広島県・廿日市市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約4時間30分

最寄りまでの直線距離(宮島口)・・・およそ43.3km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。星空を背景に世界遺産の厳島神社のシンボルである大鳥居が描かれる。逆さ大鳥居が写り込む水面は幻想的で、この世ならざる世界との繋がりを想起させる。

タイトルには月とあるが、空には描かれていないようだ。実は大鳥居には東側に太陽、西側に月の紋章がある。月の紋章は、側面に見える左側にあるので、巴水は紋章のある大鳥居を月に見立てているのかもしれない。

③川瀬巴水《旅みやげ第三集 周防錦帯橋》

1924年 紙、木版 24.0×36.3cm

所 山口県・岩国市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約4時間

最寄りまでの直線距離(新岩国駅)・・・およそ45.0km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。錦帯橋は、山口県岩国市の錦川に架かる木造橋で日本三奇橋のひとつとして知られている。旅行ができる時代に生きた巴水は、実際にスケッチに行き、渡邊庄三郎と相談しながら木版画制作を進めた。

入道雲のような分厚い雲、橋の石垣の影のコントラストの強さから強い日差しを感じられる。遠景の山々は深い緑で青々と茂っている。川でなにかをする2人の人物、橋の上には、笠をかぶり天秤棒を持った人物が見える。

④ 川瀬巴水《旅みやげ第三集 秋田土崎》

1928年 紙、木版 36・4×24・1cm

所 秋田県・土崎市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約7時間10分

最寄りまでの直線距離（土崎駅）…およそ603km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。夕暮れ時に、浅瀬に停められた荷船と町の風景を描いている。船底は水に浸かり、本来なら存在していた側面と手前部分は失われ、船首部分のような部分だけが残っている。

土崎港は江戸期から栄えた港だったので当然、人間の往来は多い。人間が移り住んでいくなかで、この船は役割を終えようとしているのだろう。この船の旅はここで終わるのかもしれないが、港には再び新しい人間がやってくる未来を見つめているかのようだ。

⑤ 加藤静児《屋後（白山麓）》

1912年 油彩、カンヴァス 92・8×63・6cm

所 石川県

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約3時間30分

最寄りまでの直線距離（金沢駅）…およそ186km

加藤静児（1887—1942）は愛知県海部郡生まれ。東京美術学校洋画科卒。1918年、太田三郎、川崎小虎らと愛知社を結成。1920年渡仏。1923年光風会会員、1930年帝展、新文展無鑑査となる。

日本三名山のひとつに数えられる白山は、古くから信仰の山として人々に崇められていた。画面下部の地面にはわだちが見られ、作品の中に人物が描かれていなくとも、そこに人間が住んでいる気配が感じられる。「人は描かれていないが気配がする」状況を描くために、住まいを描いているのかもしれない。

⑥ 井上博道《雪の法華堂》

1991—1993年 クリスタルプリント 75・0×100・0cm

所 奈良県・奈良市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約3時間

最寄りまでの直線距離（近鉄奈良駅）…およそ109km

井上博道（1931—2012）は兵庫県城崎郡生まれ。大学卒業後、産経新聞本社編集局写真部を経て、1966年よりフリーで活動。1983年から1997年まで大阪芸術大学写真学科で指導にあたる。日本写真家協会会員、奈良市美術家協会会員。約半世紀に渡って、うつろいゆく奈良の風物を撮影している。

法華堂は東大寺内最古のお堂で、奈良時代初期の正堂と鎌倉時代の礼堂が合体した国宝建築である。雪化粧に包まれた瓦屋根からは、時間の経過を感じさせる。

⑦ 関野準一郎《青天白鷺》

1977年 紙、木版 82・0×56・0cm

所 兵庫県・姫路市

行き方 名鉄三河線と東海道・山陽新幹線を利用 時約3時間

最寄りまでの直線距離（姫路駅）…およそ298km

作者の代表的なシリーズのひとつ〈薨十二題〉に属する作品。

白鷺城は兵庫県姫路市にある姫路城のこと。奈良県の法隆寺等とあわせて日本で初めて世界遺産に登録された建築物である。2023年12月には登録30周年を迎える。いぶし瓦と瓦の継ぎ目には白い漆喰を施し、白さと耐久性を高めている。白壁とさわやかな晴天の色彩を強調するシンプルな構図である。石垣には木版画だからこそできる凸凹の摺りで、白壁との質感の違いを表現している。

⑧横井礼以《高田馬場風景》

1920年 油彩、カンヴァス 45.2×53.0 cm

所 東京都・新宿区

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約3時間10分

最寄りまでの直線距離（高田馬場駅）…およそ262 km

横井礼以（1886—1980）は愛知県海部郡生まれ。三重県立第二中学卒業後上京し《白馬会》の洋画研究所に学び、1908年に東京美術学校西洋画科に入学。卒業後は東京で画業に励むが、1928年に眼疾のため名古屋市に移住、30年に緑ヶ丘洋画研究所を起す。1947年に「第二紀会」を創立。

第8回二科展に出品した《高田馬場郊外風景》（板橋区立美術館蔵）に繋がる作品である。明るい色彩で屋根並みを直線的に描き、横井の特徴である茫洋とした雰囲気の商品にうつる以前の表現がみられる。

⑨関野準一郎《倉敷》

1978年 紙、木版 82.0×55.0 cm

所 岡山県・倉敷市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約3時間20分

最寄りまでの直線距離（倉敷駅）…およそ296 km

関野準一郎（1914—1988）は青森県生まれ。戦後の版画界においては、関野のような具象表現は地味なものに感じられがちだったが、時代の流れに流されることなく独自の世界を築いた。

薨の形によってその土地の風土を浮き彫りにしようとした〈薨十二題〉シリーズのひとつ。倉敷は商業都市として江戸時代以来栄え、いまなお昔のままの町家が並んでいる。なまこ壁の土蔵造りが特徴的である。画面右下の地面には、こすり技法がされている。

⑩宮脇晴《湯滝》

1970年 油彩、カンヴァス 100.0×100.0 cm

所 栃木県・日光市か

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約6時間22分

最寄りまでの直線距離（湯滝入口駅）…およそ303 km

名古屋市出身の画家である宮脇晴（1902—1985）は1915年、肺結核のために学校を中退、療養のため知多市に転居した。この頃大澤鉦一郎に師事。1917年、大澤らと愛美社を結成。細密描写、暗い色調、光の強調、叙情性と、ほぼ10年区切りで新しい画境を打ち出していった。

湯滝とは、奥日光地域にある滝の名称。約6000年前、湯滝北東にある三岳の噴火での溶岩が湯川をせき止めた結果、湯ノ湖と湯滝が誕生した。紅葉の自然豊かな風景と温泉を楽しむ人々を描き、穏やかな風土と人間との関係性を読み取ることができる。

① 中根寛 《鞆の浦》

2003年 油彩、カンヴァス 65.7×91.5cm

所 広島県・福山市

行き方 名鉄三河線とJR東海道本線を利用 時約4時間11分

最寄りまでの直線距離(鞆の浦)・・・およそ335km

中根寛(1925-2018)は岡崎市生まれ。東京芸術大学美術学部専攻科を卒業。地中会、黒土会を結成したほか、国際具象展、国際形象展などに出品した。初期の頃は人物や動物などを象徴的表現で描いていたが、1970年頃から様式を大きく転換させ、本作のように風景をリアリスティックな描写と透明感あふれる色彩で雄大に捉えるようになった。

瀬戸内海沿岸のほぼ中央に位置する鞆の浦は、古くから港として栄え、万葉集にも詠まれている。また、日本で最初の国立公園に指定された瀬戸内海を代表する景勝地のひとつである。

(3) 飛行機の旅

① 川瀬巴水 《旅みやげ第三集 別府の夕》

1929年 紙、木版 36.1×24.0cm

所 大分県・別府市

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレアを利用 時約4時間24分

最寄りまでの直線距離(別府駅)・・・およそ537km

作者の代表的なシリーズのひとつ《旅みやげ第三集》に属する作品。

別府市は、九州の瀬戸内海に面した大分県の東海岸のほぼ中央に位置する。阿蘇くじゅう国立公園に属する由布・鶴見

岳の麓で裾野をなだらかに別府湾へと広げる扇状地特有の地形により、緑豊かな山々や高原と波静かな別府湾に囲まれている。鶴見岳には『豊後国風土記』や『万葉集』に、現在の柴石温泉の血の池地獄にあたる「赤湯の泉」等の記載があり、長い歴史を見つめてきた恐ろしくも美しい姿がうかがえる。

② 音部幸司 《長崎 1965》

1965年頃か 油彩、カンヴァス 72.7×60.6cm

所 長崎県

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、JR鹿児島線を利用 時約6時間18分

最寄りまでの直線距離(長崎駅)・・・およそ700km

音部幸司(1918-1985)は蒲郡市に生まれる。杉本健吉に師事。初期には風景画を多く描いたが、昭和30年代中頃から抽象画を国画会展に出品する。名古屋に住み、昭和26年中部美術展最高賞受賞。同26年より28年まで名古屋金城女子大学美術講師をつとめるなど美術教育にもたずさわった。

舞台の長崎県は、江戸時代から港が開かれており、中国やオランダの文化を取り込んでいる。筆跡が残るほどの輪郭線と明快な色彩を用いて重々しい街並みを描いている。

③ 関野準一郎 《小樽運河》

1981年 紙、木版 81.6×56.0cm

所 北海道・小樽市

行き方 名鉄三河線と新千歳空港を利用 時約5時間40分

最寄りまでの直線距離(小樽駅)・・・およそ983km

作者の代表的なシリーズのひとつ〈薨十二題〉に属する作品。

北海道では金属板葺の屋根が無落雪屋根が主流である。しかし商業、流通の拠点として発展した小樽市には、かつては倉庫、商店など瓦屋根の建物が数多く建ち並んでおり、現在も残る多くの歴史的建造物で瓦屋根が見られる。

関野は多くの画家が描いた運河沿いの空き地を避けて、橋の上から抽象的な構図で描いたと述べる。遠景の三角形の倉庫の表現が面白い。白いちりめんのようなまだら模様は雪景色を表現している。

④ 関野準一郎《天草》

1976年 紙、木版 82・0×56・2 cm

所 熊本県・天草市

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレアを利用 時約5時間8分

最寄りまでの直線距離(天草空港)：およそ700 km

作者の代表的なシリーズのひとつ〈薨十二題〉に属する作品。

手前には黄色い瓦、奥に見える西洋風の建物は世界文化遺産の崎津教会だろうか。崎津教会は、長崎の建築家・鉄川与助によって設計されたゴシック様式の教会で、現在の教会は1934年、フランス人宣教師ハルブ神父の時代に再建された。尖塔の上に十字架を掲げたゴシック様式で、その堂内は国内でも数少ない畳敷きになっている。波の揺れをグラデーシオンで表現、平面的な画面に波の揺れを感じさせている。

⑤ 関野準一郎《慶州仏国寺》

1979年 紙、木版 82・0×56・0 cm

所 大韓民国・ソウルか

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用時 約2時間30分(+2h45)

最寄りまでの直線距離(仁川国際空港)：およそ986 km

作者の代表的なシリーズのひとつ〈薨十二題〉に属する作品。

新羅時代の貴重な遺跡や文化財が数多く残る古都、慶州。1995年、石窟庵とともに《石窟庵と仏国寺》としてユネスコに世界遺産登録された。仏国寺は建築という手段を持って、仏法の世界を現実化した表現である。韓国の新羅時代の美しさに触れることができる場所だ。画面の中心に描かれた毘盧殿と思われる建物の中には、本尊として国宝第26号に指定される金銅毘盧遮那仏座像が置かれている。

⑥ 関野準一郎《琉球臺》

1976年 紙、木版 82・5×55・8 cm

所 沖縄県

行き方 名鉄三河線と那覇空港を利用 時約6時間

最寄り空港までの直線距離(那覇空港)：およそ1317 km

作者の代表的なシリーズのひとつ〈薨十二題〉に属する作品。

日本列島は北半球の中緯度にあり、斜めに細長い。さらに大陸の東岸に位置しているので季節風の影響を受けやすい。沖縄県は強風・豪雨にあたる地域で、屋根からは強風と雨の対策を知ることができる。つまり瓦が吹き飛ばされたり、継ぎ目から雨が入ってこないようにするための工夫である。本作では赤茶色の瓦の継ぎ目が灰色になっていることから、漆喰を使用して雨の侵入を防いでいることがうかがえる。

⑦ 関野準一郎《天壇悠久》

1978年 紙、木版 82・3×55・7cm

所 中華人民共和国・北京か

行き方 名鉄三河線と北京首都国際空港等を利用 時約32時間15分(+2h45)

最寄りまでの直線距離(北京首都国際空港)・・・およそ1882km

作者の代表的なシリーズのひとつ(薨十二題)に属する作品。

青瑠璃瓦で葺かれた三層の丸屋根が蒼穹に映える祈年殿。中央には、堂々とした中国最大の祭祀施設天蓋が配置される。ここは地を治める皇帝が、天を治める天帝から天命を授かる神聖な場所である。

背景の空は、ピンクと金色で鮮やかだ。特に金箔が施された雲は、絵巻における時の流れを想起させる。神仏が雲に乗ってくる「聖衆来迎」のようでもあり、天壇が中国最大の祭祀の建物という神聖さを強調している。

⑧ 関野準一郎《雲崗石窟の鬼》

1978年 紙、木版 82・3×55・7cm

所 中国・太原か

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約27時間(+2h45)

最寄りまでの直線距離(大同雲岡機場)・・・およそ2143km

作者の代表的なシリーズのひとつ(薨十二題)に属する作品。

雲崗石窟とは、北魏の460年から建造された雲崗寺院で、岩肌をくりぬいて空間を作り掘った仏像をその洞内に安置している。この設計のおかげで、中に彫られた石仏は雨風にさらされず、保存状態のよいままでその姿を残している。ここでは第5窟・第6窟と考えられる寺院風の建物の瓦に注目し、建立当時の鮮やかさを思わせるような色彩で建物を表現している。空には版面特有のこすり技法を使い、空間に広がりを持たせている。

⑨ 関野準一郎《おろしや幻想》

1977年 紙、木版 82・0×55・5cm

所 ロシア

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約21時間25分(+2h45)

最寄りまでの直線距離(シエレメーチエヴォ国際空港)・・・およそ7398km

作者の代表的なシリーズのひとつ(薨十二題)に属する作品。

「おろしあ」とはロシアのことである。たまねぎ型の屋根は、クレムリン(古代ロシアの城塞)に代表されるロシア正教の教会の特徴のひとつ。大きなものを「クーパー」、小さなものを「ルーコヴィツァ」と呼ぶ。ろうそくの炎をかたどったもので、教会での祈りが神に届く様子や神が空へと昇ってゆく様子を表現したものとされる。雪が積もるロシアでは、天井に雪が積もらないようにするための建築でもある。

⑩ ウィラーダ・エイムズ・バン・ダイック《カーソン邸》

1979年頃 モダン・プリント

所 アメリカ合衆国・ユトレカか

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレアを利用 時約15時間30分

最寄りまでの直線距離(カリフォルニアレッドウッドコーストフンボルト郡空港)・・・

およそ8203km

ウィラーダ・エイムズ・バン・ダイック(1906-1986)はアメリカの写真家。1932年までにグループF64を共同設立。このグループは「ストレートフォトグラフィ」とも呼ばれる手法を強調した。ぼかしやモチーフの構図で

絵画主義的な作品制作を志向した写真の潮流に対して写真機の持つ「目に見たままを写し撮る」機能性を重視し、対象のあるがままの姿を表現する。

カーソン邸は、カリフォルニア州ユレカの旧市街にある大きなビクトリア朝の家。アメリカのクイーン・アン様式建築のひとつである。

⑪ 関野準一郎《黄金のファラオ》

1977年 紙、木版

所 エジプト

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約19時間30分

最寄りまでの直線距離(カイロ国際空港)・・・およそ9391km

作者の代表的なシリーズのひとつ(薨十二題)に属する作品。

中心に描かれているのは、神話に登場するライオンの身体と人間の顔を持った生き物のスフィンクス石像である。近景にある近代化した街を覗いているようだ。背景の巨大ピラミッドは赤く染まり、空とスフィンクス部分には金箔が施されている。おそらく、太陽の光を表現している。それは古代エジプト文明では、金は太陽を象徴していたところからもわかる。

⑫ 大澤海蔵《パリーの宿》

1958年 油彩、カンヴァス 117.0×91.5cm

所 フランス・パリ

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約32時間

最寄りまでの直線距離(シャルル・ド・ゴール国際空港)・・・およそ9653km

大澤海蔵(1906-1971)は、名古屋市に生まれる。1923年、鬼頭鍋三郎、松下春雄、中野安治郎、加藤喜一郎が結成した美術研究グループ・サンサシオンの第一回展を見る。松下春雄に水彩画を見てもらうようになる。戦後はリュウマチが原因で室内静物の制作が多くなるが、本作のように透明感のある色彩やタッチをいかした薄塗りの効果がうかがえる。

パリは北緯48度に位置し、西岸海洋性気候の都市。実は緯度だけで比較すると北海道よりも北にある。

⑬ 久野和洋《地の風景・CASA DI GIOTTO < G 道 》

2010年 油彩、カンヴァス 130.3×130.3cm (S60号)

所 イタリア・フィレンツェ

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約25時間(+2h45)

最寄りまでの直線距離(フィレンツェ・ペレトラ空港)・・・およそ9687km

久野和洋(1938-2022)は名古屋生まれ。武蔵野美術学校卒。1973年、パリ国立高等美術学校に招待研究生として留学、ルーヴル美術館でジョットの作品を模写。1982年、立軌展に招待出品、以後出品を重ねる。

《地の風景》シリーズの一点。イタリアでの旅の経験をもとに古代から現代への回帰や一体化を求め《古代の地》や《地の風景》シリーズを描くようになった。本作では、地面の地平線を低く設定することで、時間を越えた遙か空の向こう側へのあこがれのようなものを感じることができる。

⑭ 関野準一郎《フィレンツェの薨》

1959年 紙、木版

所 イタリア・フィレンツェ

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、羽田空港等を利用 時約34時間

最寄りまでの直線距離（フィレンツェ・ペレトラ空港）…およそ9687km

作者の代表的なシリーズのひとつ（『薨十二題』）に属する作品。

トスカナ地方は山地がかつていたので、オリーブやブドウなどの栽培が主である。

シリーズの第一作目である本作は、1960年にアメリカ・ノースウエスト国際版画展シアトル美術館賞を受賞した。ウフィツィ美術館の窓から俯瞰した光景で、帰国してから制作した。屋根の形と色彩のリズムに注目したい。特徴的な赤い瓦だけでなく、酸化などで変化しまだらになった瓦の色彩が豊かだ。

⑮ 笠井誠一 《ポントワーズ》

1965年 油彩、カンヴァス 50.0×60.6cm

所 フランス・ポントワーズ

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア等を利用 時約32時間

最寄りまでの直線距離（シャルル・ド・ゴール国際空港）…およそ9668km

笠井誠一（1932—）は札幌市生まれ。東京藝術大学卒。1959年、フランス政府給費留学生として渡仏。帰国後、1967年より愛知県立芸術大学で教鞭を執る。1970年代後半より、静物画を中心とした制作をおこなうようになる。1985年より立軌会同人。

フランス滞在期の作品であり印象派の画家たちが愛したパリ郊外・ポントワーズの屋根並みを描いた。本作ではまだ簡潔で構造的な静物画のスタイルを確立できていないものの、対象を明確な色彩とフォルムに還元し、構築性を追求しようとして試みている様子がわかる。

⑯ 木村伊兵衛 《パリ・夕暮れのコンコルド広場》

1954年 ゼラチンシルバープリント

所 フランス・パリ

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア、成田国際空港等を利用 時約34時間

最寄りまでの直線距離（コンコルド広場）…およそ9676km

木村伊兵衛（1901—1974）は東京都・下谷生まれ。台南市の砂糖問屋で働くかたわら写真館で撮影技術を習得する。1932年、野島康三らと月刊写真誌『光画』を刊行、ライカによるスナップ写真を発表。1950年、日本写真家協会を設立、初代会長に就任。

本作は1954年のヨーロッパ外遊時のもので、歩きながら撮影した臨場感ある点が非常に面白い。まだ海外に行くことの珍しい時代だったが、カメラメーカーが日本人の写真家に自社のカメラによる海外取材をさせたいと「朝日カメラ」に依頼して実現した。

⑰ 奈良原一高 《スペイン北部の街並》

1964年 Cプリント

所 スペイン

行き方 名鉄三河線と中部国際空港セントレア空港、成田国際空港等を利用 時約25時間

最寄りまでの直線距離（アドルフォ・スアレス・マドリッドバラハス空港）…およそ10708km

奈良原一高（1931—2020）は福岡県に生まれ、1939年に愛知県へ転居、県内を転々とする。1956年、個展『人間の土地』が反響を呼び、写真家として出発。1959年、川田喜久治、東松照明、細江英公らとVIVOを結成、

消灯時間

民 雄太

時計を見ると22時になったばかりだった。たばこを一本巻き終えると、換気扇のそばに置いてある、木でできた椅子に腰掛け火をつけた。そうしてからふと、ついさつきまで『コーヒー&シガレッツ』を見ていたテレビの画面がつけっぱなしなのに気がつき、重い腰を上げて消しに行った。あれは頼みの綱だった。以前は、黒人の双子が出てくるあたりで眠れていたのに。まだ目付も跨いでいない。僕は不眠に陥っていた。

気が付いたのは昨日、頭までかぶった布団の中で目を開けてみたときだった。すると掛け布団を透かす白い光が、僕の目に飛び込んで来た。厳しい寒さをしのぐ二重窓のように、僕は両目を閉じたまま眠れていなかったのだ。どうりでやけに生々しい鳥の鳴き声が聞こえると思っていた。あれが聞こえ始めると、決まって僕は焦燥感に駆られた。家の鍵を失くしたような気分になるのだ。たった一人、広大な夜の砂漠で。太陽が昇るのではなく、あの鳴き声を聞いて世界は目を覚ますのかもしれないと僕は思った。

眠れないのなら、眠ろうとしなければいい。冷蔵庫を開けっぱなしにするのとはまた別の話だろうか？

飲みかけの冷えたコーラは、炭酸が抜けきって甘ったるいだけだった。数少ない友人の一人が飲みかけの冷えたコーラは、炭酸が抜けきって甘ったるいだけだった。数少ない友人の一人がむかし言った言葉を思い出しながら、僕は洗濯でもしてみようかと考えた。するとしたら布団のシーツだろう。幸い、僕はアパートの一階に住んでいて、夜に洗濯機を回しても苦情がこない。夜遅くになると、『ソナチネ』の最後の銃声のような音が聞こえてくるアパートだ。そもそも、僕は洗濯機の音はうるさくないと思う。ただただ悲しい。

シーツには血がべっとり黒くなってつき、腕や首は皮膚がえぐれて真っ赤にへこんでいた。もともとアトピーではあるものの、寝られなくなつてから肌の荒れに拍車がかかっていた。皮膚科でもらった薬はもうない。新しくもらいに行くのも面倒臭かった。そもそも僕は、かゆくて眠れないのではなく、眠れなくてかゆいのだった。一体どうすれば僕は眠れるのだろうか？

眠れ、眠れ、世界は存在しない。

不意に口について出た言葉に自分で驚いた。自分で考えて発したのではなかった。まるで、降ろした死者の霊に自らの口を貸す、イタコになった気分だった。僕はシーツを剥がす手を止めるのと、再びたばこを巻き始めた。いつもより丁寧に巻くよう努めた。不安を巻き取るようにしつかりとかたく巻いていると、次第にそれは薄れていった。

二足歩行がたまらなく楽しく、よたよたしながらも辺りを駆け回っていると、ちょっとした段差につまずいて転び、初めての衝撃に困惑して泣く僕に誰かが言う。痛い、痛い、飛んできて。いつかのそういう場面がふと頭に浮かんだ、なんだか、昔のことばかり思い出される。深く胸いっぱい煙を吸い込みながら、僕は大学で出会ったある女の子のことを思い出していた。しかし彼女の顔も名前も、僕は知らない。同じ大学で映画を学んでいたが、ほとんど交流は無かつ

たはずだ。初めて出会ったのは彼女が一年生、僕が留年して二回目の四年生をしているときだった。

でも、彼女が言った言葉たちならはつきりと覚えている。彼女はノートを、好きな文章の抜き書きを常に持ち歩くような子だった。だからさつきも、彼女が読み上げたうちの一つがなにかの拍子にこぼれたのかもしれないと思った。彼女は、ノートをさらさらめくり、目に止まった文章を不意に読み上げたりするので。例えば、こんな文章を。

「行くって、ムムムー」

「どこだって。ずうっと、まっすぐ……」

すると小さな王子さまは、まじめな顔になって言った。

「だいじょうぶなんだ、本当に小さいから、ぼくのところは！」

それから、なんとなく少し悲しそうに、言いたした。

「ずっと、まっすぐ行っても、そんなに遠くには行けないんだ……」

よく知っている土地なのに、道なのに、初めて訪れたように見えることがある。レンタルしたミニバンを運転しながら僕は、どこをどう進んだら家までたどり着けるか、よく分からなくなっていた。信号待ちの間にナビを設定する。これから、重い家具や家電を運びすのだと思うと気が重くなった。家の前に車を止め、たばこを吸いながら手伝いで呼んだ友人を待った。

丈の長いデニムの擦り切れた裾を引きずりながら部屋を見回して綺麗だな、と言った友人が机の上のエッセイを手にとっている間、たばこを吸いながら僕は安い銀色の丸い灰皿にくたびれて

いる吸い殻を数えた。本数は明らかに増えていた。すごいはやさで煙を吸い込む換気扇を見ながら、あのブラックホールのような油污れのせいで、僕は一体いくら余計に払わなくちゃならないんだろうか。二年ぶりに敷布団をあげたフローリングの床にも、青あざのようにカビがこびりついていた。家電は、院棟の自分のスペースに欲しいという人がいて、洗濯機以外、彼らに譲ることになっていた。それは僕にとっても都合が良かった。処分代はその分わからないし、ミニバンもすぐ空っぽになった。しかしそれを学内の端のほうに止め、僕は芝生にあるベンチに座り、コーヒーを飲みながらたわいもない話をしようとしたが、そんなことですら疲れすぎていてうまくできなかつた。そうしていると、共通の後輩が僕らに気がついて、向こうからやってくるのが細めた両目に見えた。僕は、彼が来るまでのわずかな間、少しだけ目を閉ざした。

夜になったときのことを思い浮かべる。周りを取り囲む森や芝生は、そよぐように眠りについている。その中で虫たちが鳴いている。坂を下る自転車の、猛スピードで回る車輪の残響のように。しかしこれから僕に訪れる夜は、もっと厳しいものになる予感がした。膝上くらいある雪が、遠く向こうまで敷き詰まり、手袋なしでは手すりもつかめない。空には、くすんだ灰色のカーテンが一瞬揺らめく。放たれる言葉全てが吹雪いて白くなるような、そういう厳しく長い夜を、僕は過ごさなければならぬのだろう。

腑抜けた声をかけて来た後輩に僕は、うっすら目を細めながら言った、何かおもしろい話をしてくれ。全部吹っ飛ばすような、面白い話をしてくれよ。後輩は、突然のことにうろたえながらも、僕らの前で芝生に座り込み、おずおずと口を開いた。

俺、中学の頃バス通学だったんですけど、同じバス停から乗る人は同じ年どころか一人も居ま

せんでした。乗り込んでからもずっと一人でした。たまに止まってドアが開く音がすると、お爺さんだかお婆さんだかの怒鳴り声が聞こえることもあったんですが、結局乗ってはきませんでした。俺はいつも一人で乗り込み、七つめのバス停までずっと外を見ていました。遠くの方ではなくてすぐそば、窓の下の方を、もたれかかりながらぼうっと見ていました。

というのも俺は、学校に友達が一人も居なかった。いつまで経っても行きたくないと思っていました。でも、途中で降りてさぼったり不登校になるというのはありませんでした。たとえ友達が一人も居なからうが、結局学校に行き続けるのが一番楽でした。どうせ行くのだったら、着くまでの退屈な時間は早く過ぎ去ってしまったほうがいいに決まっています。遠くではなく近くを眺めていたのはそういうわけでした。それに、学校はバスよりも静かな気がしていたのです。裏返した夜みたいな静けさでした。

そうして通い続けているうちに、クラスに転校生が来ていました。二年生の夏休み直前くらいのことでした。そのころの俺は恥ずかしいことに、つんぎくほど尖った針のような気分でしたので、今まで一人も友達など居たことはないのに、クラスメイトや他クラスの生徒達を一人ずつ睨みつけては、俺の運命にお前は居ない、などと思っておりました。しかしその転校生は、一目見て、仲良くなりたいたい、どころか仲良くなる運命にあるように感じられました。俺はぐんぐんと近づいて行って、俯くその子の机を指で二回ほどノックの要領で叩いて言いました。

やっとなんだな。

すると、その子はこちらからと笑って言いました。

君がここへ来るのこそ、遅くて僕は眠りそうだった。

驚いて聞くと、どうやらその子は、俺が気がつくよりも遙か前から、この学校に通い始めていたらしいのです。どうにも信じられなくてそわそわしていましたら、その子は続けて、僕は君と同じバスに同

じバス停から乗っている、と言いました。ならば毎朝の俺を言い当てて見ろ、そう言い返したのですが、その子はすぐにちよつとした仕草まで全てを言い当てました。

多分、僕も君と同じ気持ちで居たんだよ。僕は君が窓の外を見るみたいに君を見ていたんだ。部屋で一人でいるみたいに鼻をほじるのも、僕は五分前から知っていたんだぜ。食べるのでも弾くのでもなく、柱に擦りつけているのもね。

それからは毎朝バス停で待ち合わせて、乗ったあと学校でもずっと一緒にになりました。

降り始めの雨は人の足音に聞こえること、同時に出したアイスの当たり棒二本、昼間に聞こえるつたないピアノの音を、時限爆弾みたいねといっていたお婆さんの謎、一緒に散歩していた犬の片目が白かったこと。

他にもたくさんのお話を話しましたが、最初の出会いを除いて話し出すのはだいたい彼の方でした。

「それで？」と僕はいらつきながら後輩に言った。「それの何がおもしろいんだよ？」

後輩は、熟知した好みに即して選んだ、プレゼントを渡すようなにやついた笑顔になって言った。

「そんな友達いないんです」

「え？」と僕は思わず声を揃えさせて言った。「嘘つてことか？お前が今した話は全部嘘だっていうのか？」

「違います、違います」と慌てふためいて後輩は言った。「話自体は、本当にあるんです。その、つまり、そういう夢を見た、ということなんですけど」

僕は呆れて何も言えなくなつて、後輩を睨みつけた。彼の唇が、枯れ尽くして葉を地面に落とす植物のような色になつてきたところで初めて友人が口を開いた。

「夢でもなんでもいいけどよ、面白い話をしろよな。これがもし映画とか小説だったら命取りだぞ」

彼らと別れたあと、僕はぐるぐると街を走り回っていた。ミニバンの返却時間まで、あと五時間もあつた。なんだか、じっとしていられなかった。目的もないまま真っ直ぐ進んで、曲がろうと思つたときに曲がった。とにかく進み、何度も曲がった。走り続けていると、逃避チックな眠気が僕を襲つた。祖先は落ち武者なんだ、と言う父親の声が、ぼんやりとした頭に何故か響いた。ナビを見ると、知らない街に来ていたから一旦コンビニに寄り、コーヒーを買つた。しかしたばこを吸いながら飲んでいる間に、眠気は頭をひっこめてしまつていた。ふと、灰皿の後ろのガラスに、蛾が身体をぶつけているのに気がついた。その音に合わせて足踏みをしていると、次第にずれて、虫は消えていた。どこに飛んで行つたのか、僕にはまるで分からなかった。

焦りと期待がないまぜになつたまま、誰かがまだ残っているかもしれない、と僕は来た道に戻つた。途中、大学生と思われる人らと何度もすれ違つた。充実感で満たされた顔で、彼らは駅の方へ行つたり、レストランへ入つたりしていった。そうして夜の八時ごろ大学のすぐ近くまで来たとき、向かいから彼女が歩いてくるのが見えた。マスクをして、俯き加減で歩いているのに彼女と分かつたのは、ノートを手にしていたからだ。少し手前で車を止め、彼女が来るのを待った。開けた窓から僕は声をかける、

「あの、覚えてなかつたらいいんだけど」

「覚えてます」と顔を上げて彼女は言つた。

夏の終わり頃、太い幹にぶらさがっている蝉の抜け殻と彼女が重なる。羽化したあとともなお、細い爪をひっかけている抜け殻のように、彼女はノートをめくるのだ。成体が再び自分のところへ戻ってくるのを待つかのように。「送つてくよ」と僕が言うと、彼女は「ありがとうございます」と言つてから小

さな声で読み上げた。

歯車も歯車のなかのものも、見えたのか見えたようだったのかわからぬ、記憶にはとどまらぬ、たまゆらの幻だった。その幻がなんであつたか、私は思い出せないで、

「なにの幻を見せてくれたかつたの?」

「いいえ。あたしは幻を消しに来ているのよ。」

「過ぎた日の幻をね、あこがれやかなしみの……。」

娘の指と手のひらの動きは、私の目ぶたの上で止まつた。

彼女が指差したのは、オレンジジュースだった。「うん、なんでも」と言つた僕は、だんだんと恥ずかしくなつていた。でも、しょうがないのだ。財布の中にはほとんど何も入っていなかった。

駅前の駐車場に車を止め、ロータリーのある昼間にはぎやかな広場の、丸いベンチに座つて僕らは話した。といつても、それはほとんど僕のがままだつた。彼女がどう思つていたかは今もお分からない。聞く手段すらない。とにかく、彼女との会話を逃してしまつたあとのことを思うとひどく恐ろしかったのだ。ロータリーには、客待ちのタクシーがぼつんと一台止まつているだけで、その運転手すら組んだ腕に顔を垂らし眠っているありさまだった。厳しく長い夜が、すぐそこまで迫っているように思えた。知り合つたときのことを、僕らはまったく覚えていなかった。それでも、まるで初めて会つた頃からずっと一緒だったかのように、とにかく僕らは話し続けた。お互いに、自分をまるで信用していなかつたのだろう。彼女はともかく、僕はそうだった。

昨日の夜

未来の夢を見た

俺はタイムマシンに乗って

向こうへ行ってきた

未来の都市は

独裁者がすべてを支配し

そこから誰も逃げ出せない

辺りに街灯はほとんどなく、店もすべて閉まっているからオーロラのように、月明かりを受けた水面が微かにゆらめいているのが見えた。ずいぶん前に閉店し廃墟になっているボウリング場の、木っ端微塵に窓ガラスが割れた巨大な穴から、僕らはただ湖のほうを眺めていた。いつだったか、僕はあの湖をスワンボートで渡った。季節は確か冬、マフラーに顔を埋め、凍てついた風に身体を震わせながらペダルを踏んだ覚えがある。一人ではなかった。隣で、僕と一緒に凍えながらペダルを踏んだ人がいる。

「こういうものなのかな」

「何がかは分からないんですけどね」

「うん、分かるよ」

駅前で話したあと、車に戻ってから返却時間が過ぎているのを知った。追加料金のことを考えながら、車内でたばこを吸っている間に、まだ行かなければならない場所があるように思えた。隣では彼女が、車内のライトでノートを読んでいた。どこか広い場所に行こうと思うんだけど、と僕は言った。

「いいですよ、海以外なら」と彼女は言った。

「どうして」

「わたし、泳ぐのがすごく得意なんです」とノートを閉じて彼女は言った。

遠い昔に来たときも、ボウリング場は廃墟だった。雲はまばらで、日光が様々な角度から差し込み、中はとても明るかった。かつて賑やかだったところを知らないのに、見ているともう二度と動き出すことはないのだという喪失感に襲われた。しかし闇に沈んだ廃墟からは、ピンの倒れる音が聞こえてくるようだった。

ゲームセンターと併設している、眠りについたボート屋まで来ると、僕らは横の手すりを乗り越え棧橋に向かった。つなぎとめられたボートたちは波にゆられて、ごっん、という棧橋に頭をぶつける音を静かに響かせていた。僕らは、そのまましばらくボートを見ていた。

どれくらい経ったか分からない。

車の遠くを走る音が聞こえてきたとき、ライフジャケットも着けず、固定されたボートを勝手に外して向こうまで漕いでいくなんてことは僕には無理だ、と思った。そんな冒険心は僕にはもうない。英雄じみた冒険心も、少しでも恐怖があるのなら捨てたほうがましなのだ。日が昇っていようが沈んでいようが、もう二度と動き出すことのない、骨組みだけのがらくたになってしまいかもしれないという恐怖心があるのなら。

「もしも僕らがボートに乗ったら」と向こうを見つめる彼女の背中に向かって僕は虚勢を張って喋り続けた。

「風が向こうに吹いているから、どんどん流されていくんだろうね。あの、月の浮かんでいる方まで。スワンボートじゃなく手漕ぎでさ、自分の腕をかたく腫らしながら、それでも漕いでいくんだろうね。真ん中はたぶんとても静かだよ。僕らの吐息以外はほとんど何も聞こえないくらい、胎内よりも静かで、

暖かなスタートだ」

僕は言いながら自分で恥ずかしくなった。まるで小説の登場人物の台詞みたいじゃないか。こういう場所は人をどこまでも勘違いさせるのだ。微かに笑い声を漏らしながらこちらを振り返った彼女が、

「ああ、眼鏡かけてたんだ」と言った。「よく見てなかった」

「いまさらか。また最近見えづらくなっただよね、どんどん悪くなってる」と僕はホッと胸を落ち着けて言った。

「わたしからはよく見えますよ」

「僕からは逆光で、君は塗りつぶしたみたいに真っ黒に見える」と言いながら、そういうことか、と思った。そういうことだ。

「それ、」と彼女が僕の腕を指差した。「痛くないんですか」

「痛いよ。傷だらけで真っ赤だ」と僕は腕をさすった。「汚いだろう？」

わたしにきづいた女の子は、出口の方を指さし「出られますよ」と言って、わたしにウィンクした。

男は女の子の青く血管のうきでたおっぱいを両手でつかんだまま「さようなら」と言った。

外へ出て扉を閉めようとすると、男の大きく陽気な声が聞こえた。

「アガートは好きさ、フレガートが」

時計の針は、もうすぐで十二時を指そうとしていた。やっと仕事が終わったのか、窓から差し込む、外の駐車スペースへ入っていく車の真っ赤なライトが部屋を照らした。僕はシーツを洗うのも、物思いにふけるのもきつぱりとやめて布団に潜り込んだ。それからあるとき彼女が言った、彼女自身の言葉を

反芻しながら、傷だらけの両腕をそつと撫でてみる。眠っている間に、太陽はここから昇ってくるような気がした。

引用元

大江健三郎 『万延元年のフットボール』

サンIIテグジュペリ 『星の王子様』

川端康成 『片腕』

アピチャップン・ウィーラセタクン 『ブンミおじさんの森』

高橋源一郎 『さようなら、ギャングたち』

民雄太

東京造形大学映画・映像専攻卒業 23歳 現在、フリーター

オーガニックな方法

沖啓介

私は本当の革命、社会の本当の変革を望んでいる。社会とは、すべての人に幸福な生活をもたらすために使われる、よく調整された力による巨大でオーガニックな塊。
ウィリアム・モリス

I want a real revolution, a real change in society: society, a great organic mass of well-regulated forces used for the bringing-about a happy life for all.

William Morris

organic adjective (OF CHANGES)
happening or developing naturally over time, without being forced or planned by anyone:
Cambridge Dictionary

「オーガニック」という言葉を聞いて、有機食材のことしか頭に浮かばないとしたら、その意味の広がりをおぼえていない。

冒頭のウィリアム・モリスの引用にある「オーガニック」の意味は、多くの部分が集まり強く結びついて一個の全体を形作り、その各部分の間の緊密に統一してつながるということであり、生物的な構造でもある。^[1]

最近では、オーガニックという意味がさらに広がっている。ヒップホップ・ファンは、「オーガニック・ヒップホップ」という流れを知っているだろうし、web技術では、「オーガニック・アクセス」というと、他のリンクからのアクセスではなく、自分で検索してアクセスしたことを意味し、「オーガニック・ソーシャル」というと自然にSNSからアクセスしてくることを意味する。

現代美術の分野では、2022年の「ドクメンタ15」のアーティストック・ディレクションを担った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は、この「オーガニック」という言葉をよく使っているという。^[2]

オーガニックについての最近使われている意味は、定まった方法にこだわらず、自由活発にやっていくというものであり、さらにモリスが言うようにそれが「塊」になっている。

「教える」「教わる」とは

CSLAB創設の根底にある概念モデルには、「学生主体」(Student-centered)と「ラーニング・コミュニティ」(Learning Commons)が根本にあった。この二つの概念について、当時の東京造形大学の出版物で諏訪学長との対談で話している。

前者は、教育を旧来の「教員主体」(Teacher-centered)のあり方から、「学生主体」に置き換えるものである。(図1)これは北米では、児童教育まで含めて、学生、生徒、児童をクラスの主体にした教育で実践されている。

この図に見られるように、教育における主体の大きな変化である。なぜこのような考えが出てきたのかというと、やはりインターネット出現など、変化し続ける未知の部分の拡大が大きな要因となっている。つまり教員主体(Teacher-centered)では対応しきれない、過去になかった知の創造が必要になってきたからだ。つまり教員が経験したことのないことが起きているのに、それを彼らの経験や知識で対処しようというのは難しい。

そもそも従来の教員にとっての「教える」と、学生(生徒、児童も含む)にとつての「教わる」というのは何なのだろう。

社会に大きな変化がない状態が続くならば、蓄積された知識の伝達が教育の中心であり、社会でも年長者や賢者の教えは有効だ。経験や知識が豊かな人物は、数多の問題を解決できる方法を知っている。

西アフリカのマリの文学者、歴史家のアマドゥハンパテ・バア

が「アフリカでは、老人の死とは、図書館の焼失だ」という考えは、口承文化が主要な役割を担ってきたアフリカでは、老人とは知の蓄積を文字通りに体現した存在だったことを示した。口承を中心に、さまざまな形で知識は伝えられ、例えば吟遊詩人たちの歌となって、歴史や文化は伝えられてきた。暗黒大陸アフリカのイメージは、西欧による植民地主義が作り出したもので、アフリカには帝国も存在したし、マリのトンブクトウには、16世紀初頭には、世界の黄金や富が集積した有数の土地であったという。

マリには口承文化の調査で2008年に訪れたことがある。首都バマコから数時間サバンナをドライブして訪れた村では、長老たちが村の中央にいて、人々の敬意を集めていた。その印象がとても強く記憶に残った。しかし同時に思い浮かべたのは、デジタル技術やインターネットの普及によって生じる情報格差が日本を含めた先進国を覆っていることで、機械の操作に不得手な年配者に不利な状況が生まれていることだった。コンピュータを使わずネットの膨大な情報や対話式のシステムを使えないことに負い目を感じる年配者たちを考えると、いずれマリでも同様な状況が出現するのではないかと思われた。

新しいテクノロジーは、教える、教わることの上下関係や秩序も変えてしまう。それは教える、教わることを、いったん解体して、共に新しいあり方を体験するという新たな関係を生み出さざるを得なくする。それが、図1の学生主体の図に見られる教員と学生の位置関係の変化となっている。この位置関係は、概念だけでなく、空間利用や運営や授業の進め方にもつながっていく。

アマドゥハンパテ・バアは、アフリカでの知の伝達を図書館の役割になぞらえた。図書館は知をシンボライズしたものだと言える。図書館が持っていた知の集積・伝達構造は、新たに産みなおされる。

「ラーニング・コモンズ」は、アメリカでは制度として図書館を中心に展開されている。平成27年度国立大学図書館協会シンポジウムでは以下のように説明している。¹³⁾

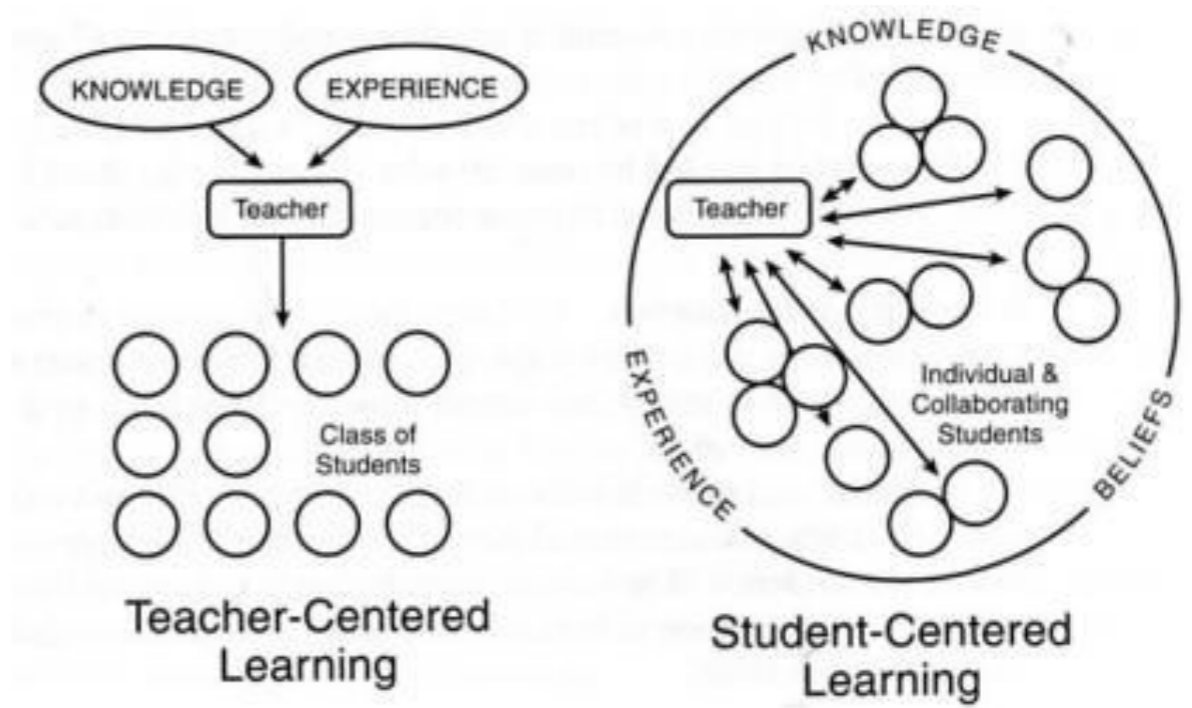


図1 教員主体と学生主体

(ラーニングコモンズ)とは、学習支援サービスにおける図書館の役割拡大に応じて設置された新しい施設である。学習のスタイルやレベルに対応し、最先端技術、ソフトウェアやデジタル資源、共同学習のための空間、マルチメディアラボ、ライブラリアンやコストスタッフによるサポートに加え、ライティング、チュータリング、キャリア等の相談などのサテライトサービスをワンストップで学生に提供する場である。

ただこの説明は、ラーニングコモンズに設けられた機能の部分しか説明していない。これでは先進的な施設を作り、そこにスタッフを配置して「学生に提供」したということしか見えていない。国内のラーニングコモンズについての理解は、このように図書館の附属施設のようなものとしてしか捉えていないだろう。

つまりなぜ「コモンズ」という名称となっているのか？重要なのは、このことであって、それによっていかにラーニングコモンズが運営されるかということだ。

コモンズの語源は、牧畜業者、村落共同体などが、放牧、伐木・採草などの共同利用を慣習的に行う牧草地、山林原野などの土地で、日本では「入会地」や「共有地」を意味し、特定の人や団体が所有することなく、誰でもが自由に利用できる、占有が許されない空間や資源である。

ラーニングコモンズの正しい解釈とは、学習のためのコモンズであり、誰もが自由に利用でき、占有されない場である。そこで共有するものとは、知識や情報などである。

海外の大学でラーニングコモンズが画期的だったのは、学内で共有できる知識や情報の見直しが行われたからだ。

学内にあるコモンズとしてまず筆頭に挙げられるものは、図書館の蔵書である。アートスクールでは、美術館の収蔵作品や資料なども含まれる。これらのものは共有資産としてコモンズであることは誰にでもわかりやすい。

しかしラーニングコモンズとして、考えられているものは、書籍や収蔵品など有形なものに留まらないし、また大学が提供するものだけに留まらない。

例えば、アメリカの大学のラーニングコモンズに行くと、上級生による相談コーナーがある。下級生たちの多様な質問について、経験を積んできた学生あるいは先輩として答えたり、アドバイスしたりする。つまり上級生が有している知識や経験などもコモンズである。授業に必要な知識やレポートの書き方、プレゼンテーションの仕方なども、自分の経験から対応してくれる。

その他、大学で働いているさまざまな職域の人たちが持っている知識や経験もコモンズである。教員以外の職種の人たちワークショップを行ったりするが、それもコモンズである。

施設としてのラーニングコモンズは、多くの場合、図書館内に専用の場所があり、くつろいで作業、学習ができるようになってきている。図書館は、書籍や視聴覚データライブラリなどの「もの」としてのコモンズがあるが、図書館そのものが早朝から未明まで、あるいは24時間開館していて、図書館司書が学生のさまざまな質問に答えてくれるエキスパートであり、そういう司書たちの知識、働きもコモンズとして考えられる。

コンピュータ室や工房、作業室のようなところには、常駐スタッフがアプリや各種装置の使い方を説明してくれる。

うちの大学のコンピュータ管理室の職員が、コンピュータの操作、アプリの使い方などを教えるワークショップを行っていた時期があった。デザイン系専攻の学生は、これらの技術を授業で否応なく学ばなければならない反面、アート系専攻の学生は、通常の専攻授業で学ぶことはほとんどない。そこを教員ではなく、技術部門の職員が自らワークショップ

プを行ってくれたのは素晴らしいことだった。

また各種の工房にいる助手は、学生からの質問に応じて実際に彼らが知っているノウハウを教えたりしている。

教員以外の者が教えることに否定的な考えをもつ人もいるだろうが、その人はたまたま従来の範囲の教育で自分の仕事を全うしているにすぎず、大きな変化の渦中にある教育の状況に疎いだけである。

必要なのは、知っている者が知らない者に教えるということであり、それは教員であるとか、学生であるとか、他のさまざまな立場にある人々であるとかということとは関係ない。

そういう有形無形の知識や情報の総体が「コモンズ」であり、ラーニングコモンズによって、教室や研究室以外にも学習空間は広げられ、さらに教員以外の人たちによっても学習のための知識や情報が学生に与えられる。

空間モデル

90年代の後半は、教育機関でも企業でも、知的な生産性を上げるために適した「空間作り」の研究が盛んになった。CSLABの空間設計モデルは、変化する多様性の点でスタンフォード大学のd.schoolのスタジオ作りと似ている。「デザイン思考」を推進してきたd.schoolと結果的に偶然に似てきたものだ。

CSLABが生まれた発端は、新しい建物ができて使われなくなる学生食堂の空間をどのように使うかという討論から始まり、2010年に何度ももたれていた。当時の諏訪敦彦学長の呼びかけに応じたものだ。

空間利用についても小型のユニット型建物を室内に複数作る構想の模型が建築専攻の学生から出てきたし、当時の学内の建物を設計していたプロの建築家から円柱状建物の円周に沿ってテラス状のものを付け加えるという提案もあった。

また学生からは、施設の24時間利用可能をにしたいというような時間利用の提案もあった。それまでであった自習室がなくなるので自習できるスペースが欲しいという学生生活直近のニーズにそったものから、ボルダリングができるスポーツ施設を加えたいとかいうさまざまなアイデアや要望が出ていた。

またこの場所のコンセプトを考えるには、専攻横断的で自主的な学生グループ「ペンと点」、映画専攻の「やちやおう倶楽部」などいくつかのグループが参加していた。

パウハウスの流れを引き継ぎ、しかし過去にない新しいアートの源流の一つにもなったアメリカの伝説的なアートスクールであるブラックマウンテンカレッジのような学校にしたいという意見もあった。ブラックマウンテンカレッジは、教育がユニークであっただけでなく、学生と教員の間に関係もなく、学生も学校の運営にも参加できた。ヨゼフ・アルバースなどのパウハウスの流れを汲む教員たちと共に、ジョン・ケージ、ロバート・ラウシェンバーグなどアメリカ国内の先進的なアーティストたちも加わってきわめて稀に創造的な教育環境ができあがった。¹⁴

やがて様々な討論プロセスを経て、CSLABができあがった。当時の合言葉は諏訪学長が提起した「もう一つの大学」というもので文字通りに、インディペンデントな雰囲気があった。

「ラボ」という名称が考えられたのは、3Dプリンターやレーザーカッターなどのテクノロジーを使った自主制作の工房である「ファブラボ」が世界的に広がっていたり、「ラボ」という言葉の持つ実験的、先進的な気分を反映していたかもしれない。ファブラボのような施設にはならなかったが、それでも3Dプリンター、レーザーカッター、デジタル・ミシン、音響、映像機器が揃い、ラボらしくなったと言える。

ラボの中にある壁や仕切りも可動式で空間構成を変えられることができるようになっていて、机や椅子も目的に応じて変えることができるのも、空間利用をいつでも更新できるようにして、創造性を第一に考えることに対応していた。

従来の教育機関の「教室」の構造は、前述の「教員主体」の図が典型であり、小学校から大学までほとんどの場合、教壇に立つ教員が中心になる。この教室の構造は、第二次大戦後のベビーブームの時に、児童、生徒、学生を部屋に押し込めて、いわゆる「すし詰め学級」として最大の効力を発揮した。

もともと近代教育は近代産業構造に適した労働力確保のために発達したものであり、経営や生産現場のヒエラルキーも反映させたものであった。日本の近代の例で言えば「読み書きそろばん」を教えた「寺子屋」は江戸時代の天保期（1830—1844）に最盛期を迎えているが、それは後の明治期の1872年の義務教育の制定へとつながる。

そこでは経験や知識を持つ教育者から就学者が「学ぶ」ことから始まっている。日本の近代教育改革は明治期の第一改革、第二次世界大戦後の1947年の「学校基本法」「学校教育法」によって制定された「六・三・三・四制」などができた第二改革を経て、最近では2020年の新学習指導領によって「思考力・判断力・表現力等の育成、知識の習得や理解の質を高める」というものが小中高で2020年から2022年にかけてそれぞれ実施されるようになってきている。

一方で、意欲的な教育現場（あるいは職場）では、中心性を否定して、可変的な空間構造を取り入れるようになった。また参加者のさまざまな意見が反映されることに重点を置いている。

多様な能力の開発が主な理由だが、産業的なニーズとしても変革が必要になった。ネットの教室への導入やプログラミング教育の開始はわかりやすい例である。

アートスクール、デザイン系大学や高校では特に顕著で、それまで製図道具や手作業によるモックアップ制作や、レンドリングによる見せ方は、コンピュータ技術に早期から置き換わっていったが、やがてデジタル技術の進歩は映像、コミュニケーション、エンタテインメントでも取り入れられるようになった。

CSLABの場合、テクノロジーカルに利用可能なものはほとんど取り入れてきたが、それは産業的なニーズを反映し

たものというよりは、創造的に使えるものは何でも取り入れてきたのであって、単純な産業主義的な思考とは明らかに異なっている。

アートスクールの構造変化

インターネットの出現によって、グーテンベルグ印刷技術を基本としてきたそれまでの知や情報を伝達する文化のシステムも飛躍的に大きく変わった。またデジタル技術は、視聴覚文化も大きく変えた。

アートスクール（美術やデザインを専門とする大学、学部、専門学校、高校などを含む）は、工学部のエンジニアリング系の教育とともに、大きな変化を遂げた。

過去には、美術ではアトリエが中心であり、デザインでは製図道具などが中心であった。インターネットが一般化する1995年頃には、コンピュータの導入が始まり、制作用アプリケーションが一般化し、それによって教室の利用の仕方は激変していった。その以前には、ほとんどのアートスクールにはコンピュータなどは存在しなかった。やがてデジタル技術の発達は、写真や映像の制作にも大きな影響を与えるようになり、それまでの光学式の映像技術の割合はだんだんと縮小した。それにもなって概念やイメージに関わるあらゆるものへの意識が変わった。

この構造変化は、現在でも激しい。例えば長い伝統で知られる欧米のアートスクールに、生物学やバイオテクノロジーを基軸に考えられたデザインやアートを研究する「バイオラボ」が作られている。バイオテクノロジーは、インターネットに続く先端技術分野であり、アートスクールでも新分野となっている。また生物そのものへの関心は、文化としてもますます高まっている。

さらにアートやデザインに大きな影響、あるいは構造的変化をもたらすものに人工知能技術がある。

2016年11月にAdobe社が発表した人工知能技術 Adobe Sensei によって、人工知能技術がデザインやアートの基本的な技術として採用される端緒が切られた。機械学習による技術進歩は凄まじく、表現分野の大勢を大きく変えていくと思われる。コンピュータの導入やインターネットの普及によってもたらされた変化以上に、大きな変化をもたらすだろう。

あらゆる種類のデザインは、この変化に大きく取り込まれていく。それは価値観などの問題ではなく、デザインという、技術変化に対応しなければならぬ表現の定めだ。

またアートは、むしろ価値観そのものに直面する。それは絵画や彫刻といった数千年も変わらない表現であっても、変化し続ける先端芸術表現であっても、どちらもAIを「尺度」の一つとして受け入れざるを得なくなる。この尺度は、すべての人間の行動に当てはまるものだが、芸術表現の位置付けや価値の検証に威力を発揮するだろう。

アートスクールにおいての最大の変化は、技術習得に最も大きな影響をもたらされることである。今後の授業カリキュラム編成は大きく変更されるだろう。これらの学習は、教室で教員の一方向で繰り返し効かない説明を受ける授業形態よりも、メディアを多用した自習形式の学習とそれをベースにした学生同士の対等者評価による達成比較などもどんどん取り入れられるようになる。またどのようなスキルを持っているかという評価が社会では高まるのでその証明に重点が移っていく。この分野では、現状での教員の役割は大きく変化していくと思われる。教員は、より高度な観点で専門分野への見識を持つ者が期待されるようになる。

「知の漂流教室」

新しい建物ができて使われなくなる学生食堂の空間をどのように使うかという議論が2010年に何度ももたれてさまざまなやりとりのプロセスを通じて、CSLABができたのだが、設備や環境などのハードウェアが揃い、次

にソフトウェアに当たる「授業」を創り出すことになる。

CSLABが担当する授業の名称は、「知の漂流教室」になった。

この名称の由来は、シラバスでも毎回説明されているが、楳図かずおの漫画「漂流教室」にインスパイアされている。¹⁰

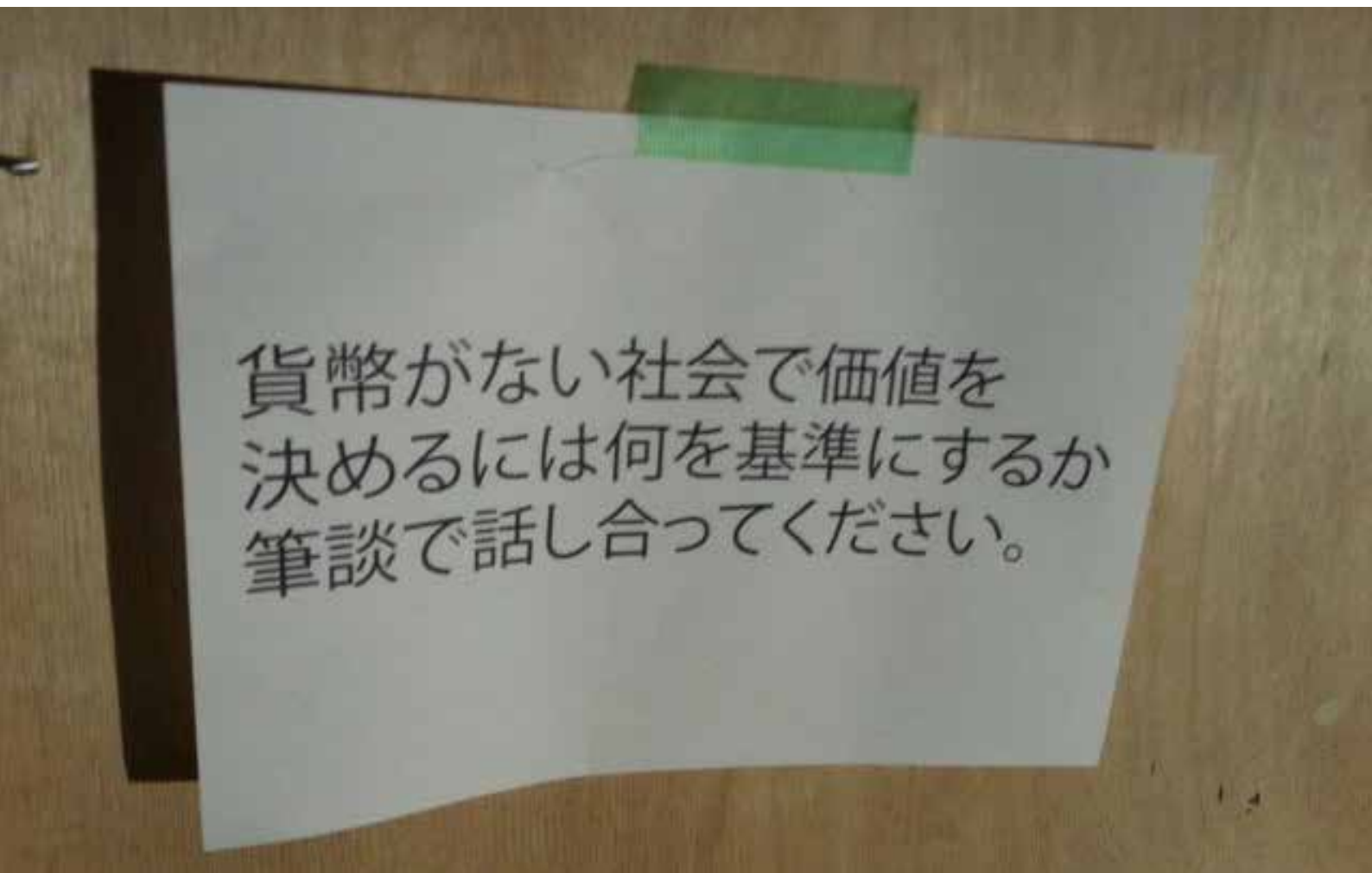
この漫画のストーリーでは、ある日突然、大地震により学校が異世界にワープしてしまった小学生たちが主人公である。当初は指導しようとしていた教員たちはすべて、激変した環境に気が狂って死んでしまう。そこで小学生たちは自分達で苦労しながらも上級生が下級生の面倒を見たりして統率をとっていった。

この名称になったのは、絶えず流動的に変化している状況に対して、教員に頼ることなく自分達で「学生主体」の学習環境を作っていくというのが理由であった。

この授業では、まず学生が順ぐりで授業を作り、それをお互いに受講する。そしてその授業を学生同士がお互いに「対等者評価」して成績をつけるようになっていく。教員が成績をつけるのではなく、自分達でお互いに評価しあうというものである。

ぶらぶらと次のステージへ

「Tumbung (ルンブン) 〓 コメ倉」が概念としてドクメンタ



貨幣がない社会で価値を
決めるには何を基準にするか
筆談で話し合ってください。

15の中心に据えられたのは、新鮮な驚きだった。¹⁶⁾

e-fluxなど新しいアート・ジャーナリズムは、これに反応して同調していたが、旧来の美術批評は、それまでの文脈から逸脱していたので、呆気に取られていただけだったかもしれない。

ドクメンタ15をディレクションしたのが、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であったのは、単に西洋とアジア(あるいは非西洋)との違いというよりは、むしろアートへの関わり方への時代的な変更であるといった方が正しいだろう。

ルアンルパは、ルンブンを運営するルールを次のように挙げている。

ルンブンの主要なルール：

- ・アイデアを集めて探求するための場の提供
- ・集団で意思決定する
- ・非中央集権
- ・フォーマルなものとフォーマルでないものの間を楽しむ
- ・集まることと合意する点を求める
- ・構造的な認識
- ・会話を促すために空間的にアクティブである
- ・みんなの思考、エネルギー、アイデアのるつぼ

ルンブンは、そもそもがインドネシアで余剰農作物を貯蔵してコミュニティでわけあうためのものだという。その共

同性をさらに発展させたものとして、ドクメンタ15で提案されたのがルアンルパのルンブンだ。

彼らの関わりは教育にも及んでいる。ルアンルパと他の二つのコレクティブが2018年から進めている教育的知識共有プラットフォームの「グドスクール」(≒Gudskul)は、集団主義的な社会の中で、芸術・文化活動を通じてイニシアチブを発揮し、地域のニーズを最優先しながらも、国際的に貢献・重要な役割を担う創始者を育成することを意図している。¹⁷⁾

その根底にある姿勢はとてもユニークで、ノンクロン(nongkrong)という。インドネシア語で「ぶらぶらする」「とか」たむろする」というような意味の言葉だ。このノンクロンは、インドネシアでの生活にとっても重要なものであるらしい。人々は、いろいろな場所でノンクロンし、語りあったりするものだという。

さてグドスクールによるとノンクロンとは：

- ・友達になる
- ・友達から学ぶ
- ・自分でオーガナイズする

というものである。

CSLABでノンクロンしている学生は、結構いる。そこで友達ができ、そのうち友達から学ぶことを発見し、そしてだんだんと自分でいろいろなことをオーガナイズするようになる。授業としての「知の漂流教室」もそのようなもの

だ。

オーガニックであることについて、モリスからルアンルパまでの言説をまとめると、その特徴は、「自主的にオーガナイズする」ことだといっている。

「オーガニックとは、誰かが強制したり計画したわけでもなく、時間の経過とともに自然に起こる、または発展すること」(Cambridge Dictionary) である。オーガニック Organic が意味する新しい概念が示すものは大きい。

こういう流れが拡大していつて、これからの文化、教育、そして社会もともに発展していくならば、よりオーガニックになっていくだろう。

[1] 註

- Hence attacks on foreigners as foreigners or at least sneers at them: coqueting also with jingoism in various forms, all of which mean waiting about to see what can be made of the political situation, if perhaps at the best one may attain to a sort of Bismarkian State Socialism, or as near it as we can get in England. I cannot stand all this, it is not what I mean by Socialism either in aim or in means: I want a real revolution, a real change in Society: Society a great organic mass of well-regulated forces used for the bringing about a happy life for all ... the revolution cannot be a mechanical one, though the last act of it may be civil war, or it will end in reaction after all. (to Robert Thompson, 1st January 1885, Letters, p.228)
- 詩人・思想家・デザイナー・工芸家・モリス商会の経営者・印刷工房ケルムスロット・プレス創設者・歴史的建造物の保護運動・環境保護運動・社会主義活動家
- [2] STUDIO VOICE vol.415 ' We all have Art: 次代のアジア人へ——明滅する芸術 (マートン) 2019/9/20
- [3] 平成27年度国立大学図書館協会シンポジウム「ラーニング・コモンズ」日本とアメリカの違いを「ラーニング・コモンズ」の役割を再定義する、国立大学図書館協会リポート, 2016 https://www.jstage.jst.go.jp/article/jcul/106/0/106_1477/_pdf/-char/ja
- [4] 沖啓介、フランク・マウンテン・カレッジ、美術手帖 ART WIKI <https://bijutsutecho.com/artwiki/105>
- [5] 沖啓介、漂流教室 2010.11.28 ブログ <http://dazro.cocolog-nifty.com/oob/2010/11/post-ce0f.html>
- [6] lumbung ヌクメンタ 15 の公式ページ <https://documenta-fifteen.de/lumbung/>
- [7] Gudskul ヌクメンタ 15 の公式ページ <https://documenta-fifteen.de/en/lumbung-members-artists/gudskul/Gudskul> <https://gudskul.art/>

沖啓介

本誌編集責任者 アーティスト、ミュージシャン、クリエイティブ・コーダー、東京造形大学特任教授

学内で即興演奏のワークショップをたまにま仕切っていたのでCSLABの創設に関わるようになる。ラボの授業「知の漂流教室」を担当して、いきがかり上、ずっと付き合っことになる。CSLABは学内では正体不明の存在のままかもしれないが、優秀なラボの世話人が続いて、学外ではよく知られていて評価も高いのを楽しんでる。

CSLABは、学内で友人たちとただらたとしていられる数少ない場所なのでいいなと思っていたら、そういうのは「ノンクロン」といって、先端の実践であるとわかったのも最近の収穫。

古いPCからパーツを取る

うらあやか

前号のこと—— (….) CSLABは車座になって話す状態や、また中心を持たず上下なく交流するあり方を「ドーナツ」のモチーフで表現し、ミーティングのアイコンとして使っている。ここでも、人の関係性の話を持ち出していたが、本当は、「問い」が真ん中にあることで真ん中が空洞化するのではないか。多くの人が参画できるようにするのは(多)くなくたっていいけど。それに、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(多)できることからやるのではなく、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？

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。

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説明がつくようなこと。

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。

現在、CSLAB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、ということ。そのステイトメントとは別の、何か一つのヒントのようなものとして「問い」を立てる。その問いを私の研究成果として、三月に展示したい。SSCの企画者である沖さんも誘って。できるだろうか。——

問いつてなんだろうっていうのが問いだ、という感じに追い込まれてしまっている。困った…。比較して絞り込み、なんでもありにしないよう我慢して進める。そういう風に使えて、場当たりにその時々で考えることばかりのCSLABで、CSLABを使う人みんながその多様かつナイーブな問いを設えるのはなかなか難しい…。こう書くとなんとか気持ち悪いけれど。

任期満了に向けて、企画を立てている。「問い」をたてるのは難しそう。(わたし)からディレクションのスキルなものだけを剥がしたい。またすこしずつ在り方が変わってきた。

沖さんと展覧会のことを話していて、「古いPCからパーツとる」と、「モジュール」のアイデアに流れ着いた。Linux——すみません、わたしはPCを組んだこともないしMacBookを使っています——をはじめとするオープンソースのアイデアは、技術を公開し参照し合って、それぞれの環境で適用するようアレンジを加える。そのために発展したし、技術はそういうものであるべきだ。自分の利益が他人の利益になって、それがまた他の人のところを通って進化して自分も使うことができる。そういう遠くまで行けて／かつ等距離的にアクセスができる回路がうまくいく技術交換の

モデルとしてある。自分が得た知識を公開して、古いPCからパーツを取って使うように、良さそうなところだけピックアップしてもらえたらいいのかも。そのためには思考のモジュール化が必要だという話になったのだ。モジュールとは組み合わせ部品のシステム構成要素。組み合わせるために、アイデアをバラして並べ、手にとって吟味し比べられるように、そして組み合わせる形にできたら。問いをモジュール化する…。とにかくできるようなったことをプレゼンの時に使うスライドのような映像作品を作ってみようと思う。それから、いろんな人にその知恵が使えるかどうか話してもらおうお願いをしようと思う。冲さんにそろそろ連絡しないとなあと思いつつ。どうしようかなあ。

今回は最終号なので、特別にもう一個投稿する。最終号だというのに、任期ももう20日ほどで終えようというところであるのに、新しいプロジェクトを始めてみる(プロジェクトは終わらせるのは難しいけれど、始めるのはいつも身軽だ。この気持ちでいることが好きだ！)。

毎年作っているCSLABの年ごとのアーカイブ冊子「V S」の2023年号の制作にあたり、2021-2022年の2年間と一緒に管理人として働いてきたイケガミさんと私とでおしゃべりし、文字起こしした。

以下は一部で、他の話題は3/20日発行予定の「VS2023」に掲載する。そちらも是非！

〈仕事のことを話すシリーズ・CSLAB管理人編 イケガミ×うらあやか〉

G a m i イケガミ

U r a うらあやか

◆ S T A R T ◆

G a m i CSLABの事務所の中で日々起こっている、相談について話してみたい。個別に密な相談ありきで色々起こっている、すごく普段のことを。ラボにあるいろんな謎のもの。整えたり、片付けしたり学生と雑談したりとかする中で、普通にデスクワークもしてる。なんかありとあらゆる事が発生する中で、普段普通にお昼休みとかにふらっとラボに来た学生とU r aさんはどういう意識で話していますか。

U r a ただ学生と絡むってなんか普通に重要な要素だね。割とそこから始まるし。まず…私はCSLABを学生として使ったことが一回もなく、他の大学を卒業してから何年かアーティストとして活動して、それからここで働くことになった外部の人なんだ。今いる学生たちとはアベレージ10歳ぐらい離れてる。そういう、なんか経歴が微妙に不明の人っていう。多分学生たちも、G a m iちゃんと関わるのとは違う感

来てんのかなとは思う。

Gami 私は、歳も近いし、なんなら自分より年上の学生だって普通にいるし、急になんか関係を変えた感じで見んなと接するのは違うなっていうのは、ずっと思ってる。

Ura なるほどね：私の場合は、先輩とかつてより、助手とか先生とか、なんか制度に属する人って方が近いように思われてる感じする。まあ実際そうなんだけどね。

Gami ラボにいるからにはラボだからできそうなことに話を繋げられたらいいんだろな…と思いつつ、その感じを醸し過ぎるのも無理で。ギリ遊んでないみたいなき感じに振る舞っているつもり。

Ura 遊ぶっていうのもなんかね、胡散臭い言い方になるけど、仕事が楽しい。面白く遊ぼうとするとそれが仕事になってく。やりたい事に巻き込んでいくっていうか。そういうのが私と思う、ラディカルな芸術活動。ちよっとカメラ借りれますかみたいなこと言われた時に、これもあれもあるよみたいな感じで見せて、時間あるか聞いて、行けそうならググりながら一緒に機材使えるようになったっちゃ。そうやってCSLABで遊びながらできるようになったことってほんとめっちゃいっぱいある。

Gami 片付けはですか？なんか、「これは捨ててもいいけどおもしろいから一旦STAYで」みたいな話をわたしたちはよくしていますか…

Ura あー：学生と話す中でというところに引き付けると、全然片付けない学生との急なサシでのディスカッションでわかったのは、その学生にとっては片づけていうのはものをここからここへちよつとだけ移動させるってことだったんだよね。いやわかってやってるんじゃないのとも思うんだけどね。で、私の方は、そこが使えなくなってるから空間機能を回復させて欲しいってことなんだけど。それを互いに伝え合う緩やかな攻防みたいなのをやったりとかしてて、じゃあ片づけるっていうんじゃないかと、ここをどう使ったら面白いのかみたいな風にこう考えと話題をこうその学生と一緒にシフトさせた。そういう遊びもあった。

Gami ラボを片付けるってときには、「場所が死んでないかどうか」っていう尺度を持ち出して判断する必要がある。

Ura この空間を整備したい欲望はあれど、この空間において正解の片付けの在り方が定まってないから、一緒にこの空間を使ってる人と擦り合わせていくってことではかね。言っても無駄って感じになっちゃう

よね。

G a m i CSLABの片付けの話をし出したらすごくいいボリュームになっちゃう。

U r a そうだね。すごくらディカルな話ですよね。

あ、CSLABのオリジナル家具シリーズに、天板がホワイトボードになってるテーブルがあるじゃん。せっかく書けるけど、かなりすぐ散らかるじゃないですか。

G a m i みんな足を乗っけたりしてるね。

U r a それをさ、G a m iちゃんが結構こまめに復旧させるじゃん。そしたら急にさあ、みんなが足を乗っけたりしてたところが、急になんか、ミーティングっぽいことになったりとかするよね。

G a m i 急ににペンを取り出してね。すごい勢いで落書きをしているかと思ってたら、マインドマップできていたこともあった。

U r a そこで何かできそうな余白があると、絶対だれかしらそこを埋める。空間全体でちょっかい掛け合う的な、間接的なラリーみたいなのがずっとCSLABでは起きてるよね。

G a m i うーん。公園の管理人に近い。

U r a ブランコないとブランコ乗れない。

G a m i すべり台ないとすべれないんよ…

U r a あ、遊具的な視点で言えば、こう、何の用途なのかよくわからないものとかって結構ラボにいっぱいあるじゃん。微妙な台とか、タイヤツキの何かとか。結構みんなそれをさ、自由に活用するっていうかさあ。そうやって使っただねみたいなの、すごくいようにするよね。

Gami 使うね。

Ura 足りなかったら、作る人もいるよね。今話してて思ったけど、ラボの利用に対して段階がある。まず見つける。次に使う。アレンジして、なんか急に作り始める。今年は木工室の機能「即興木工を作ってもみたけど。ちよつとは効いてるような気もする。

Ura 許可する係にならないで済むように「FREE〇〇」は、けっこうあるよね。「これやっていいですか？」って聞かれたくない。

Gami いいかどうか私じゃなくて、ここ使ってる人に聞いてっていうの、口癖だよね。

Ura みんなに聞いては合言葉よな。許可をする係がないっていうのは大事なことでよね。

————— to be continued

うらあやか Ayaka URA

1992年神奈川県生まれ、在住。2015年武蔵野美術大学油絵学科油画専攻卒業。2019年からCSLAB管理人。主体性の在り方について研究し、パフォーマンスや映像、テキスト、イベントによる作品制作を行っている。最近の主な発表に「国際芸術祭あいち 2022」など。

イケガミ Ikegami

1998年長野県生まれ。東京造形大学グラフィックデザイン専攻卒業後、東京を拠点に活動。印刷を個人の表現の媒体として、自身と他の生物・物質・環境の距離について、印刷物の特性によりできる物理的・感覚的な距離と速度を用いることをアイデアに制作。個人でグラフィックデザインを手がけながら、2021年よりCSLAB管理人として勤務。

謝 謝 老 師 沖 啓 介 ！ 再 見
(A.A)ノシ



【編集後記】

Search&Destroy 第10号 (春号)

「索敵・破壊」という意味の不穏なタイトルのジャーナルも、第10号。紆余曲折しながらやってきたので、最初に発行を当時の学生たちと話あってからはかなりの年数を経た。

この3年はコロナ感染拡大で授業も遠隔で、人とのつながりもオンラインであることが多かった。学校というのは授業だけでなく、友人や先輩、後輩などとのさまざまなつながりで成り立っていて、とくに美術大学では、知識の伝達も特殊なものである。新年度の4年生は、大学生活をこの不規則な状況のまま4年間過ごすことになった。コロナ前の状況を知っていると、特殊な状態が続いているように思えるが、それを知らないとむしろこちらの方が現実なのだ。

これで最終号なので、自分でも文章を書いた。以前より書くこうと思っていたのだが、エディトリアル作業だけで力尽きていたが、最後となるので書くことにした。このジャーナルは、巻頭を除くと入稿順に文章が並んでいるだけなのだが、不思議にまとまっている気がする。つまり編集なしでやってきたジャーナルの編集後記としてここで終わる。

2023年2月15日発行

発行…CSLAB (東京造形大学)

編集責任者…沖啓介