

秋田公立 美術大学 研究紀要

2017 第5号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART



目 次

研究報告

- L. B. アルベルティの『絵画論』にみる視的ピラミッドとその切断に関する研究（2）
—切断面としてのヴェールと視的ピラミッドの真の頂点—
天 貝 義 教…… 3
- ブリンキー・パレルモの「布絵画」に関する考察
岡 添 瑠 子…… 15
- 景 観 物 語
—東北の景観調査およびエネルギー供給の水系ネットワークに関する考察—
山 内 貴 博…… 27

実践報告

- アクティブ・ラーニングによる学術情報リテラシー教育の実践
—地域社会の教育連携における大学図書館の活用を視野に—
池 亀 直 子…… 41
- モノのおくにあるプライベート
—モノをとおして他人のプライベートを感じるためのいくつかの実践—
内 田 聖 良…… 49
- ホテル客室「秋田美人」ルームについて
—秋田の美を東京で世界に向けて発信する試み—
大 谷 有 花…… 57
- アクティブラーニングを導入したデザイン専門領域横断型の授業実践に関する実践報告
坂本 憲信、裴 鎮奭、孔 鎮烈、官能 右泰…… 65
- デジタルカメラにおける新しいピクトリアリスムの写真制作
—《宮本一行個展 仮説の風景》の制作を事例として—
宮 本 一 行…… 73

実践報告

熊本ものがたりの屏風の実践報告書

—「ものがたりのおもかげ」展出品までの経緯—

山 本 太 郎…… 81

《公職選挙法に違反せず「そのうち法子」を応援する》

—市民の選挙運動から探る表現の可能性について—

山 本 美 里…… 91

制作報告

「彫体刻感 2017」彫刻出品・企画参加して

—藤屋画廊セレクション彫刻展—

皆 川 嘉 博…… 101

研究論文

ボブ・ディランの詩と詞

大八木 敦 彦…… 107
(16)

L. B. アルベルティの『絵画論』にみる視的ピラミッドとその切断に 関する研究（2）

—切断面としてのヴェールと視的ピラミッドの真の頂点—

天貝 義教

1435年にラテン語で、1436年にイタリア語で刊行されたL. B. アルベルティの『絵画論』は、今日なお造形芸術におけるパースペクティヴの構成に関して、先駆的かつ体系的な理論書として評価されている。この書のなかで、アルベルティは、「切断面としてのヴェール (the veil as the intersection)」なしには、「視的ピラミッドの真の頂点 (the true cuspid of the visual pyramid)」を見出すことは確かに困難なことであると述べている。本論では、アルベルティのいうヴェールと視的ピラミッドに関して、その図と模型を独自に制作し、ヴェールと視的ピラミッドとの特別な関係に関する考察をおこなうことによって、ある一定の制限のもとにおいて、視的ピラミッドの頂点が無限遠点 (the point of infinity) となることを提示するとともに、無限遠点としての「視的ピラミッドの真の頂点」の今日的意義を指摘する。

A study on the visual pyramid and its cross-section of L.B.

Alberti's *On Painting* (2): With special reference to 'the veil as
the intersection' and 'the true cuspid of the visual pyramid'

AMAGAI Yoshinori

In his renowned book entitled *On Painting* (Latin version published in 1435, Italian version published in 1436), a pioneering and systematic treatise on perspective construction in visual art, L.B. Alberti remarks that it would certainly be difficult to find the true cuspid of the visual pyramid without the veil as the intersection. In this paper, through an investigation into the special relationship between the veil and the visual pyramid constructed by my original diagrams and models, I show that the apex of the visual pyramid would be a point of infinity under certain limits, and propose today's significance of 'the true cuspid of the visual pyramid' as the point of infinity.

キーワード：アルベルティ、リシツキー、パースペクティヴ、視的ピラミッド、無限遠点

Keywords : Alberti, Lissitzky, Perspective, Visual Pyramid, Point of Infinity.

はじめに

先の論考¹⁾において、著者は、L. B. アルベルティが『絵画論』²⁾において絵画を定義するさいにもちいた視的ピラミッド (visual pyramid) とその切断 (its cross-section) に注目して、それらがパースペクティヴ³⁾の関係にあるとき、視的ピラミッドを構成する直線が平行関係となることを考察し、「見ること (vision) とは三角形を作ることのみならず、その同じ三角形に平行関係を作ることでもある」と指摘した。また同時に、視的ピラミッドを構成する直線が平行関係になるということは、視的ピラミッドの頂点が無限遠点 (point of infinity) になると解釈されることも指摘した。

このような視的ピラミッドを構成する直線が平行関係になること、それらの直線が交わる視的ピラミッドの頂点が無限遠点となることについて、アルベルティは『絵画論』においては触れていない。しかしながら、『絵画論』の第二巻⁴⁾において言及されている「ヴェール (veil)」と「視的ピラミッドの真の頂点 (the true cuspid of the visual pyramid)」の関係に注目するならば、視的ピラミッドの頂点が無限遠点となることを具体的かつ直観的に考えることができる。すなわち、第一に、「ヴェール」によって、ある対象を底辺とし眼を頂点とする視的ピラミッドを切断し、第二に、この「ヴェール」に、切断された視的ピラミッドに対応するピラミッドを転写し、第三に、対象物と「ヴェール」による切断が完全に重なるように視ることによって、その結果として「ヴェール」に転写された視的ピラミッドを構成する直線は平行となり、こうした一定の制限のもとで、視的ピラミッドの頂点は無限遠点となるといえるのである。

本論では、先の論考を踏まえ、1920年代にパースペクティヴを脱却した新しい空間をデザインしたと評価されるエル・リシツキーによる視的ピラミッドの頂点に関する解釈を参照しながら、切断面としての「ヴェール」と

視的ピラミッドの「真の頂点」の関係について考察し、無限遠点としての視的ピラミッドの頂点の今日的な意義を考察する。

1 アルベルティの『絵画論』とエル・リシツキーの「芸術と汎幾何学」

アルベルティは、その著『絵画論』の第二巻において、絵画に関する三つの重要な事柄として、「輪郭 (circumscription)」 「構図 (composition)」 「採光 (reception of light)」 について説明している。とりわけ「輪郭」について語るさいに、「立派な輪郭 (good circumscription)」、もしくは「立派なデッサン (good drawing)」を描くために、「ヴェール」以上に役立つものはないと指摘し⁵⁾、以下のように、当時アルベルティの仲間の中で「截断面 (intersection)」とよび習わされている「ヴェール」について語りながら、この「ヴェール」と視的ピラミッドの関係について述べている⁶⁾。

それは薄い繊細に織られたヴェール (veil) で、君の好みの色に染められるし、思うように太い糸を幾本でも平行に並べることが出来る。このヴェールを眼と対象物の間におくと、視的ピラミッドが薄いヴェールを透っていく。このヴェールは君にとってきわめて有効であろう。まず、最初に、それはいつも変わることのない同一の平面を提供してくれる。君が一定の制限をもうけた場所で、視的ピラミッドの真の頂点 (the true cuspid of the visual pyramid) を速やかに見出すであろう。このことは截断面なしには確かに困難に相違ない。

この1430年代のアルベルティの記述から500年以上たった21世紀の今日では、特に視的ピラミッドについては、ユークリッドの視覚の理論 (theory of vision)⁷⁾ から、射影幾何学 (Projective geometry) におけるデザルグの定理 (Desargues' s theorem)⁸⁾ に

いたるまで、先の論考でも指摘したように、視的ピラミッドを構成する直線の平行関係、それらの直線が交わる点と無限遠点との関係を論じた多数の研究がある。例としては、美術史家の立場からのものとしてはM. ケンプの著作⁹⁾、そして数学者の立場からのものとしてはK. アンダーセンの著作¹⁰⁾などがあげられ、これらの問題についての詳細な議論を読みとることができる。その一方で、造形芸術家の立場からのものとしては、1925年に発表されたエル・リシツキーによる「芸術と汎幾何学」¹¹⁾と題された論考が特に取りあげられよう。

このリシツキーの論考は、上記のケンプやアンダーセンによる研究書に比較すれば、きわめて短いものではあるが、しかし、リシツキーが論考を発表した1920年代において、いち早く美術史家のE. パノフスキーが、その著『象徴形式としての透視図法』において、「現代最先端の芸術考察 (die allermodernste Kunstbetrachtung)」と指摘したものであり¹²⁾、20世紀における視的ピラミッドについての造形作家としての立場からの議論を代表するものと見なしてよい。

リシツキーは、当時、プロウン・スペース¹³⁾およびアブストラクト・キャビネット¹⁴⁾など前衛的な芸術作品の展示に関わる独自の空間デザインを発表しており、そのデザインは、パースペクティブにもとづかない、もしくはパースペクティブから脱却した新しい空間表現を実現したものとして評価されていた¹⁵⁾。その意味で、「芸術と汎幾何学」は、リシツキーの独自の空間デザインを基礎づける理論の表明であるとともに、20世紀におけるパースペクティブに関するきわめてユニークな考え方が表明されているといえるのである。

2 リシツキーによる視的ピラミッドの頂点に関する解釈

「芸術と汎幾何学」においてリシツキーは芸術 (Kunst) を数学 (Mathematik) に類比させながら、パースペクティブの空間

(Perspektivischer Raum) の成立とその破壊の過程、そしてパースペクティブの空間にかわる非合理的な空間 (Irrationaler Raum) の登場について要約的に論じているが、そのさい、視的ピラミッドの頂点について以下のような三つの解釈を提出している¹⁶⁾。

- 1 : われわれの目のなかに視的ピラミッドの頂点があるとする解釈
- 2 : われわれの目から視的ピラミッドの頂点を取りあげるとする解釈
- 3 : 視的ピラミッドの頂点が無限遠にあるとする解釈

第1の解釈は、ルネサンス期に確立したセントラル・パースペクティブに関するものである。セントラル・パースペクティブにおいては、リシツキーによれば、視的ピラミッドの頂点はわれわれの目 (das Auge) のなかに位置づけられることになる¹⁷⁾。リシツキーのいうルネサンス期のセントラル・パースペクティブとは、本論でいうパースペクティブのことであり、アルベルティがその著『絵画論』で記述したものである。このパースペクティブの空間では、空間はユークリッド幾何学の見方にもとづいて三次元の固定したものとして扱われることとなり、それが、ルネサンス以来、1800年代にいたるまでヨーロッパの空間表現の伝統となるのである。

第2の解釈は、この伝統的なパースペクティブの空間の破壊に関して主張されるものである。リシツキーによれば、パースペクティブの空間の破壊は、19世紀後半の印象派の画家たちによってはじめられ、画面を区切る水平線を前景にもちだし「心理的しるし」や「基本形態の破壊」を用いて画面を完成させるキュビズムの手法によって、決定的にすすめられたという。そのゆきつくところはピカソのレリーフやタトリンのカウンター・レリーフとなるが、その一方で、キュビズムとは別の方法をとって、イタリアの未来派が、視的ピラミッドの頂点をわれわれの目から取りあげたという。すなわち、未来派は視的ピラミッ

ドの頂点を目から取り出し、パースペクティヴのただひとつの中心（das einzige perspektivischer Zentrum）を破壊し、そうしてできたパースペクティヴの破片（perspektivische Scherben）を画面全体（die ganze Bildfläche）にばらまいたとリシツキーはいうのである。

第3の解釈は、非合理的な空間に関して主張されるものである。リシツキーによれば、マレーヴィッチのシュプレマティズムによって、パースペクティヴの有限な視的ピラミッドの頂点（die Spitze der endlichen Sehpyramide der Perspektive）は無限（die Unendlichkeit）に移し変えられたという。すなわち、シュプレマティズムの空間は、画面から前方へという方向でも、奥行きの方ででも形づくられることとなり、画面をゼロとすれば、奥行き方向を－（マイナス）、前方への方向を＋（プラス）—あるいはその反対—とすることが可能になるとされる。そして、シュプレマティズムは、パースペクティヴによる三次元の空間のイリュージョンを画面から一掃し、それに加えて、前方へも後方へも無限に延長しうる非合理的な空間のイリュージョンをつくり出すこととなるのである。そして、この非合理的な空間において、われわれは、はじめて「芸術複合体（ein K.-Komplex）」に到達することとなり、このことは、数学的との類比でいえば、整数、分数、正数、負数、無理数などによる本来の数系列を含んだ「完全な直線（die natürliche Zahlenreihe）」に対応することとなるとされる。さらに、リシツキーの考えによれば、この「完全な数系列」に対応する「芸術複合体」に到達するだけでは不十分であり、想像上の空間（Imaginärer Raum）が主張される。リシツキーは、しかしながら、この想像上の空間に関連して、視的ピラミッドの頂点については何も語っていない。

今日、一般的にいつて、造形芸術におけるパースペクティヴの否定については、19世紀後半のモネに代表される印象派の運動におい

てはじまり、セザンヌに代表されるいわゆる後期印象派の運動を経て、20世紀初頭のキュビズムにおいて決定的になると考えられており、同じく20世紀初頭のカンディンスキーに代表される抽象画では、パースペクティヴの幾何学とは異なる幾何学がみいだされるとされる¹⁸⁾。上記の視的ピラミッドの頂点に関するリシツキーの第一と第二の解釈は、一世紀近く前に発表されたものであるが、今日なお、こうしたパースペクティヴの破壊のプロセスに関するユニークな主張であるといえよう。その意味で、視的ピラミッドの頂点に関して、パースペクティヴの確立の先駆となったアルベルティの『絵画論』における記述とリシツキーの「芸術と汎幾何学」にみられる記述との間には、きわめて大きな断絶があるといつてよい。

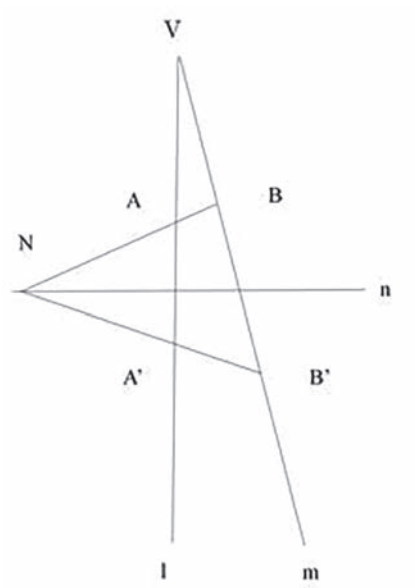
本論では、しかし、アルベルティのいう切断面としてのヴェールと視的ピラミッドの頂点の関係とともに、リシツキーの視的ピラミッドの頂点に関する三つの解釈について、いくつかの見直しをおこない、パースペクティヴの空間においても、視的ピラミッドの頂点が無限遠に位置づけられることを直観的に提示し、この断絶に橋を架けたいと思う。

3 切断面としてのヴェールへの視的ピラミッドの転写

本論で考える見直しとは、具体的には、アルベルティの用語を借りていうならば、切断面としてのヴェールに視的ピラミッドを転写することである。この転写によって、リシツキーの用語を借りていうならば、われわれは、パースペクティヴの空間を破壊することなく、視的ピラミッドの頂点を、われわれの視界の外に取り出し、その結果として、パースペクティヴの空間のもとで、視的ピラミッドの頂点を無限遠に移すことができることとなる。

その手順は具体的に示せば以下のような。

- 1) われわれの目を頂点とし、対象物を



図版 1

底辺とする視的ピラミッドを作る。

2) この視的ピラミッドを「ヴェール」
によってパースペクティブの関係が成り
立つように切断する。

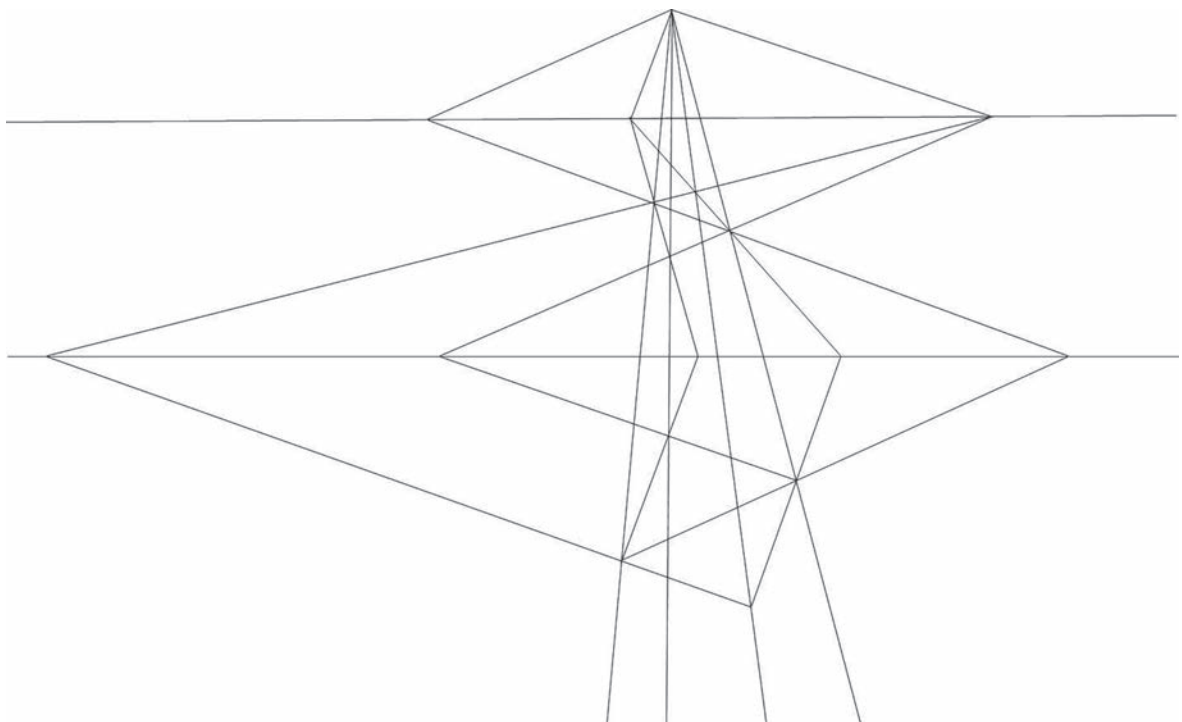
3) 切断された視的ピラミッドに対応するピラミッドを「ヴェール」に転写する。

4) 切断と対象物とが完全に重なるように視る。

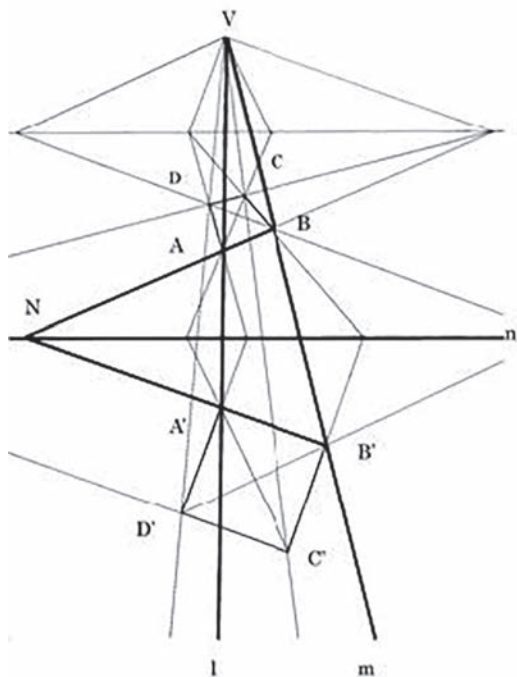
5) その結果、「ヴェール」に描かれたピラミッドを構成する直線は平行となり、このピラミッドの頂点は、視野に収まらない無限遠点のように見える。

以上の手順にしたがって、実際に作図をおこない、模型を制作することとなるが、作図のさいには、すでに先の論考において示したように、テイラーの透視図法とデザルグの定理を参考にした。

あらためて説明するならば、図版1に示した図は、上記の1)ならびに2)にいう視的ピラミッドとその切断を作図したものであり、図版2に示した図から、パースペクティブの関係にある視的ピラミッドとその切断を示す最小限の部分を取りだし、符号をつけた



図版 2



図版 3

ものである。すなわち図版 1 の図は、図版 2 の図の中央部分から抜き出して符号をつけた図版 3 の太字で示された部分に相当する。

図版 3 に示した図において、四角形 ABCD は正方形 A' B' C' D' の透視図であり、直線 l と直線 m は、V を頂点とする視的ピラミッドを構成する直線の一部である。また直線 n は、いわゆる基線（ground line）に相当するものであるが、デザルグの定理によれば、この直線に向かって、三角形 ABC と三角形 A' B' C' の対応する辺を延長してゆくと、この直線上の同じ点で交わることとなる。すなわち三角形 ABC の辺 AB の延長線と、対応する三角形 A' B' C' の辺 A' B' の延長線は、基線 n 上の点 N で交わるのである。

この図版 1 に示された視的ピラミッドを、切断面としてのヴェールに転写するのであるが、本論では、「薄い繊細に織られたヴェール」ではなく、透明のアクリル板を使い、以下のような手順で制作した。



図版 4



図版 5



図版 6

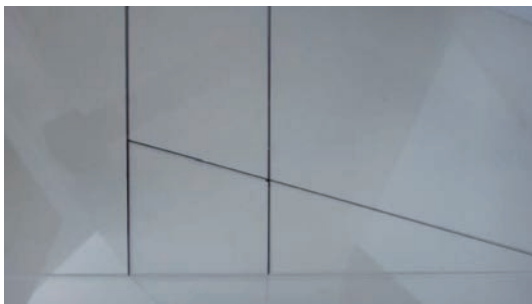
（1） 図版 1 に示された図を、図版 4 に示したように、任意の大きさの透明アクリル板（本論では 320 ミリ × 520 ミリ、厚さ 2 ミリのものを 2 枚使用した。）に描く。

（2） 基線 n に沿って、辺 AB が描かれた面と辺 A' B' が描かれた面とを切断する。

（3） 図版 5 に示したように、辺 A' B' が描かれた面を水平に置き、辺 AB が描かれた面



図版 7



図版 8

を垂直に立てる。そのさいに、それぞれの面に描かれた直線1、直線mがつながるようにする。

(4) 図版6に示したように、デジタル・カメラを、辺ABが描かれた面をはさんで、辺A'B'が描かれた面と反対側に設置する。

(5) 図版7のように、辺A'B'と辺ABが完全に重なるようにカメラの位置を調整し、撮影する¹⁹⁾。

以上のような手順で撮影したものが、図版8である。この映像にもとづけば、視的ピラミッドを構成する直線1と直線mは、実際の視野の範囲内で直観的に平行であり、両直線の交点である視的ピラミッドの頂点は、実際の視野の範囲外にある無限遠にあるように、すなわち直観的に無限遠点として見えるといえよう。

おわりに

上記のことを、アルベルティにならって記述するならば、以下のようになるだろう。

透明なアクリル板を目と対象物の間におくと、視的ピラミッドが透明なアクリル板を透っていく。この視的ピラミッドを転写した透明のアクリル板は君にとってきわめて有効であろう。まず、最初に、それはいつも変わることのない同一の平面を提供してくれる。君が一定の制限をもうけた場所で、視的ピラミッドの真の頂点 (the true cuspid of the visual pyramid) が無限遠点となることを速やかに見出すであろう。このことは切断面としての透明なアクリル板に、視的ピラミッドを転写することなしには確かに困難に相違ない²⁰⁾。

このことを、リッツキーの視的ピラミッドの頂点に関する解釈に倣っていうならば、われわれの目のなかにある視的ピラミッドの頂点を、目のなかに残しながら、視的ピラミッドを画面一切断面一に転写することによって、視界の外におくとき、パースペクティブの空間を保ったまま、転写された視的ピラミッドの頂点は、直観的に無限遠に移し変えられるといえよう。

以上のように、切断面としてのヴェールへの視的ピラミッドの転写にもとづく見直しにしたがって、アルベルティの『絵画論』にみられる「視的ピラミッドの真の頂点」という記述の意味を考えるならば、私たちは、パースペクティブの空間において、リッツキーの視的ピラミッドに関する三つの解釈と矛盾することなく、視的ピラミッドの真の頂点は無限遠点であると、いうことができるのである。

注

- 1 天貝義教 「L. B. アルベルティの『絵画論』にみる視的ピラミッドとその切断に関する研究 (1)」 秋田公立美術大学研究紀要 第2号 平

成27年（2015）． pp. 1-10

2 L. B. アルベルティの『絵画論』に関する日本語表記については、先の論考と同じく三輪福松の邦訳『絵画論』（中央公論美術出版 平成4年（1992））のものを主として使用した。例えば「視的ピラミッド」などの表現は、「視錐」「視のピラミッド」などの用語で呼ばれることもある。英語表記については、John R. Spencerによる英訳“On Painting”（Yale University Press, 1956）を主として使用した。本論における『絵画論』に見られる用語について英文を（ ）で補足するさいは、John R. Spencerによる英訳のものを使用した。また英訳としては以下のものを参考にした。

Leon Battista Alberti, “On Painting”, translated by Cecile Grayson, with an Introduction and Notes by Martin Kemp, Penguin Books, London, Reprint, 2004.
Rocco inisgalli, “Leon Battista Alberti: On Painting. A New Translation and Critical Edition, Cambridge University Press, New York, 2011.

ラテン語版“De Pictura”とイタリア語版 “Della Pittura”については、今日ではインターネット上で読むことができる。本論では必要に応じて以下のサイトで確認した。

https://www.liberliber.it/mediateca/libri/a/alberti/de_pictura/html/index.htm

3 本論では、‘perspective’の訳語として、「パースペクティヴ」というカタカナの表記を使用した。引用のさいには、原文の表記を尊重し、たとえば「遠近法」は「遠近法」とし、「透視図法」は「透視図法」とした。日本語における「遠近法」「透視図法」などの用語の一般的な使用法については以下のものを参照。

黒田正巳著『空間を描く遠近法』彰国社、平成4年（1992）． p. 15

4 三輪訳『絵画論』、pp.31-61. Spencer訳 “On Painting”, pp.63-85.

5 三輪訳『絵画論』、pp.38-39. Spencer訳“On Painting” pp.68.

6 三輪訳『絵画論』、p. 39. 三輪訳では「截断面」という表記が使われているが、本論では、引用のさいには、この表記を使い、それ以外では、「切断面」とした。

Spencerによる英訳では以下の通り。（ボールド体は著者による。）

It is a thin **veil**, finely woven, dyed whatever colour pleases you and arger threads as many parallels as you prefer. This veil I place between the eye and the thing seen, so the visual pyramid penetrates through the thinness of the veil. This veil can be of great use to you. Firstly, it always presents to you the same unchanged plane. Where you have placed certain limits, you quickly find **the true cuspid of the pyramid**. This would certainly be difficult without the intersection.

ラテン語は以下の通り。（注2のURLを参照。ボールド体は著者による。）

Id istiusmodi est: **velum** filo tenuissimo et rare textum quovis colore pertinctum filis grossioribus in parallelas portiones quadras quot libeat distinctum telarioque distentum. Quod quidem inter corpus repraesentandum atque oculum constituo, ut per veli raritates pyramis visiva penetret. Habet enim haec veli intercisio profecto commoda in se non pauca, primo quod easdem semper immotas superticies referat, nam positus terminis illico **pristinam pyramidis cuspidem** reperies, quae res absque intercisione sane perdifficillima est. Et nosti quam sit impossibile aliquid pingendo recte imitari quod non perpetuo eandem pingenti faciem servet.

イタリア語の原文は以下の通り。（注2のURLを参照。ボールド体は著者による。）

Quello sta così. Egli è uno **velo** sottilissimo, tessuto raro, tinto di quale a te piace colore, distinto con fili più grossi in quanti a te piace paraleli, qual velo pongo tra l'occhio e la cosa veduta, tale che la pirramide visiva penetra per la rarità del velo. Porgeti questo velo certo non picciola commodità: primo, che sempre ti ripresenta medesima non mossa superfìcie, dove tu, posti certi termini, subito ritruovi **la vera cuspid della pirramide**, qual cosa certo senza intercisione sarebbe difficile; e sai quanto sia impossibile bene contraffare cosa quale non continovo servi una medesima presenza.

Spencer以外の英訳では、「視的ピラミッドの真

の頂点」は、'the original apex of the visual pyramid' (Rocco inisgalli, 2011.) , 'the apex of the pyramid you started with' (Cecile Grayson, 2004.) などと訳されている。

7 ユークリッドの視覚の理論については、以下のものに所収の高橋憲一氏による「『オブティカ』『カトプトリカ』解説」(193～305頁)を参照した。

斎藤憲・高橋憲一訳『エウクレイデス全集 第4巻 デドメナ／オブティカ／カトプトリカ』東京大学出版会、平成22年(2010)

また古代におけるユークリッドの視覚の理論と、アルベルティの『絵画論』との関連についての議論は以下のものを参照した。

John White, "The Birth and Rebirth of Pictorial Space", Icon Editions, Haper & Row, Publishers, New York, 1967.

ルネサンス期のヨーロッパにおけるアルベルティとその著『絵画論』についての科学史的な位置づけの議論は以下ものを参照した。

山本義隆著『一六世紀文化革命』みすず書房、平成19年(2007)

8 射影幾何学について論じたものはきわめて多数あるが、本論では、以下のものを主として参照にした。

H.S.M.Coxeter, "Projetive Geometry", second edition, Springer, New York, 1987.

その他に、以下のものを適宜参照した。

寺阪英考著『幾何とその構造—数学講座9—』筑摩書房、昭和46年(1971)

栗田稔著『入門：現代数学<7>：具象から幾何学へ—古典幾何学の世界』日本評論社、昭和61年(1986)

ヒルベルト、コーン・フォッセン著、芹沢正三訳『直観幾何学』みすず書房、昭和41年(1966)。

D. ヒルベルト著、中村幸四郎訳『幾何学基礎論』筑摩書房、平成11年(2005)。

9 Martin Kemp, "The Science of Art—Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat—", Yale University Press, New Haven and London, 1990.

10 Kristi Andersen, "The Geometry of an Art—The History of the Mathematical Theory of Perspective

from Albelti to Monge—", Springer, New York, 2009.

その他、数学者の立場から射影幾何学と造形芸術との関係を主題としながら、パースペクティブとデザルグの定理について論じたものとしては以下のものがあげられる。

Morris Kline, "Mathematics in Western Culture", Oxford University Press, 1953.

邦訳には以下のものがある。

モリス・クライン著、中山茂訳『数学の文化史(上)』社会思想社、昭和52年(1977)。

モリス・クライン著、中山茂訳『数学の文化史(下)』社会思想社、昭和53年(1978)。

Morris Kline, 'Projective Gepmetry', in James R. Newman ed., "The World of Mathematics", Vol.1, Dover Publications, Inc. New York, 1956.

邦訳には以下のものがある。

M. クライン著「射影幾何学—芸術から生まれた数学—」J. R. ニューマン他編、林雄一郎訳編『空間についての数学』東京図書株式会社、昭和45年(1970)。

Dan Pedoe, "Geometry and the Liberal Arts", Penguin Books, Middlesex, 1976.

邦訳には以下のものがある。

ダン・ペドウ著、磯田浩訳『図形と文化』法政大学出版局、昭和60年(1985)。

11 El Lissitzky, 'K.und Pangeometry', in C.Einstein and P.Westheim, eds., Europa-Almanach,1925. pp.103-113

この小論は以下のものにも収められている。

Sophie Lissitzky-Küppers, „El Lissitzky: Maler, Architek, Typograd, Fotograf, Erinnerungen, Briefe Schrifitent“, Verlag der Kunst, Dresden, 1967 (Reproduktionen,1992) . pp.353-358

El Lissitzky, „Russland: Der Architektur für eine Weltrevolution, Ullstein Berlin Frankfurt/M Wien, 1965. pp.122-129

小論の英訳('A.and Pangeometry')は以下のものに収められたものを主として参照した。

Sophie Lissitzky-Küppers, „El Lissitzky: Life, Letters, Texts, Thames and Hudson, London, 1968. pp.352-357

その他の英訳としては、以下のものを参照。

Eric Dluhosch transl., "Rissia:An Architecture

for World Revlution”, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1970. pp.142-149.

また邦訳（「芸術と汎幾何学」）は以下のものを参照した。

阿部公正訳『エル・リッツキー革命と建築』彰国社、昭和58年（1983）、pp. 149-161

この邦訳では、Perspektiveが「遠近法」と訳されている。

12 E.Panofsky, ‘Perspektive als “symbolische Form”’, in Erwin Panofsky, “Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft”, 1974. p.125.

この書の邦訳については、E. パノフスキー著、細井雄介訳『芸術学の根本問題』（中央公論美術出版、平6年（1994））に所収の「『象徴形式』としての透図法」を主として使用した。また以下の邦訳も適宜参照した。この邦訳では「遠近法」という表現が使われている。

E. パノフスキー著、木田元監訳『＜象徴形式＞としての遠近法』哲学書房、平成5年（1993）。

また英訳として以下のものを適宜参照した。

Erwin Panofsky, Christopher S. Wood transl., “Perspective as Symbolic Form”, Zone Books, New York, 1991.

13 El Lissitzky, ‘Prounen Raum, Große Berliner Kunstausstellung 1923’.

この小論は、以下のものに所収。

El Lissitzky, „Russland: Der Architektur für eine Weltrevolution“, Ullstein Berlin Frankfurt/M Wien, 1965. pp.118-120.

英訳（‘Proun Space, The Great Berlin Art Exhibition of 1923’）は注11のEric Dluhosch transl., Cambridge, Massachusetts, 1970. pp.118-120.を参照。

邦訳（「プロウン・スペース、一九二三年の第ベルリン美術展」）は以下のものに所収。

阿部公正訳『エル・リッツキー革命と建築』彰国社、昭和58年（1983）、pp. 149-161

この部屋は、「プロウン・ルーム」と題されて1988年に東京・西部美術館に再現された。以下のカタログを参照。『ダダと構成主義：Dada and Constructivism』東京新聞、昭和63年（1988）。

14 El Lissitzky, ‘Demonstrationsräume’.

この小論については、注12のSophie Lissitzky-

Küppers, Dresden, 1967. pp.366-367.および注13のEl Lissitzky, 1967, pp.129-131.を参照。英訳

（‘Exhibition rooms’）は、注12のSophie Lissitzky-Küppers, London, 1968. pp.366-367.およびEric Dluhosch, Cambridge, Massachusetts, 1971. pp.149-153.を参照。

邦訳（「展示室」）は、注13の阿部公正訳、彰国社、昭和58年（1983）を参照。

15 Alexander Dörner, “The Way Beyond Art”, Witterborn, Schultz, Inc., 1949. p.17-18

邦訳は以下のものを参照した。

アレクサンダー・ドルナー著、嶋田厚監訳『＜美術＞を超えて』、勁草書房、平成4年（1992）。p. 6ドルナーとリッツキーとの交流については、同書に所収（191頁～202頁）の天貝義教著「アレクサンダー・ドルナー小伝」に記述がある。

16 注11の邦訳書、152頁から155頁を参照。

17 リッツキーは、視的ピラミッドの頂点がわれわれの目のなかにあるか、あるいは「水平線の上に投影される」と記述している。注11の邦訳書の152頁を参照。本論では、しかし、視的ピラミッドの頂点のみの投影となる後者の解釈はとらずに、前者の解釈のみをとった。

18 小山清男『遠近法—絵画の奥行きを読む』

（朝日新聞社、平成10年（1998））の第7章を参照。

19 使用したデジタル・カメラの機種と仕様は以下の通り。

SONY DSC-TX10.

センサータイプ:1/2.3型 “Exmor R” CMOSセンサー
有効画素数:1620万画素

F値（開放） F3.5（ワイド端時）

焦点距離: f=4.43mm

35mm換算値（静止画16:9時）: f=27

撮影時の画角は、以下の通り。

水平: 約67.3度

垂直: 約52.8度

対角: 約79.4度

20 Spencerによる英文を参考にして、試みに英訳すれば以下になるだろう。

I place an acrylic transparent board between the eye and the thing seen, so the visual pyramid penetrates the transparency of the board. The transparent board,

on which the visual pyramid is transcribed, can be of great use. First, it is always to you the same unchanged plane. Where you have placed certain limits, you can quickly find the true cuspid of the pyramid as the point of infinity. This would certainly be difficult without your transcribing the visual pyramid on the acrylic transparent board as the intersection.

ブリンキー・パレルモの「布絵画」に関する考察

岡添 瑠子

本稿は、旧西ドイツとニューヨークを拠点に、絵画や立体といった様々な作品を手がけ、今なお高い評価を受けるブリンキー・パレルモ（1943-1977）の作品のうち、「布絵画」と呼ばれるシリーズについて考察を行う。1960年代、展示空間における作品と鑑賞者との関係性に関する議論が、ハード・エッジ派の絵画やミニマルアートによって提起された。「布絵画」の作品には、これらの作品との共通点がみられる。その一方で、布のテクスチャーが作品の表面に独特の表現を生み出している。これらの作品には、既製品の布の色が使われた。パレルモに対するボイスの言及を通して、パレルモが「日常的なもの」に対してどのような認識を持ちながら作品に表現したのか、考察を加える。

キーワード：ブリンキー・パレルモ、西ドイツの美術

A Study of Blinky Palermo's "Stoffbilder" : Through comparing with art movements in the era

OKAZOE Ryuko

This article examines the "Stoffbilder" (Cloth Painting), a series by Blinky Palermo (1943-1977) who based in West Germany and New York where he produced various art works ranging from paintings, sculptures to installations and receives increased recognition today. In the 1960's, an argument on spatial relationship between art work and viewer in exhibition space was raised by Hard-edge painting and Minimal Art. "Stoffbilder" has the common characteristics with the art works of the two. While the texture of cloths makes a unique and characteristic expression on the surface of the works. For these works, colors of ready-made fabric were used. This study considers how Palermo considered "everydayness" and expressed it in his works by referring to comments on Palermo by Joseph Beuys.

Keywords : Blinky Palermo, Art in West Germany

はじめに

1960年代半ばより画家・造形作家として活躍し、33歳の時に旅行先のモルディブ諸島で事故により短い生涯を終えたブリンキー・パレルモ（Blinky Palermo, 1943-1977）は、

ヨーゼフ・ボイスの「愛弟子」としても知られ、今なお20世紀美術の重要な存在として注目され続けている。しかし、その短いキャリアや、本人が文書などの形で発言をほとんど残さなかったことなどから、生前からドイツ

やアメリカの美術界の一部での高い評価を除いて一般的な知名度は高くなく、美学的な評価が高まったのは、1980年代のヨーロッパでのコンセプチュアルアート見直しの動きに伴ってであった。その後90年代以降にドイツを中心として学術的な研究¹と作品目録（カタログレゾネ）の作成が進められた²。2000年代以降のアメリカやヨーロッパでの大規模な回顧展³はこうした研究の集大成といえるだろう。日本でも、豊田市美術館でのグループ展⁴をはじめとして作品が紹介されてきた⁵。しかしながら、美術史的な分析に基づく研究は未だ限られている状態である。本稿は、日本では未だまとまった研究のない、1960年代から1970年代の西ドイツにおけるコンセプチュアルアートやミニマルアートの動向と絵画の展開を明らかにする試みの一環として、パレルモの作品が同時代美術の中でどのような存在であったか、またいかなる影響をもたらしたかという点を検証することを目的とする。

パレルモの作品は大きく次の4種類の作品形式に分類される。彩色した木材などを組み合わせた立体作品“Objects”、既製品の布をキャンバスに張った「布絵画」“Stoffbilder”（Cloth Painting）、壁の一部や壁面全体にドローイングやペイントを施し、インスタレーションとして提示する「壁絵画」“Wandmalerei/Wandzeichnung”（Wall Painting/Wall Drawing）、そして金属板の上に描く抽象画の作品群「メタル・ピクチャー」“Metal Picture”である。最後の「メタル・ピクチャー」は、1973年にパレルモがニューヨークに移り住んだ前後以降に制作されたシリーズであるが、金属という素材や30センチに満たない小ぶりの作品に見られる形態は、それまでのパレルモの作品には見られない傾向であった。彼の作品はいずれにも共通する一貫性を保ちながら、このように、時期や活動場所によって形式に変化がみられた。本稿では、アメリカに渡る以前の1966年頃から1972年の期間に制作された「布絵画」のシリーズについて、同時代の美術潮流とどのような相違点を

持っていたのか、そしてそれは作品のどのような特質によるものなのか、という点を考察する。

1 作品概要と先行研究

1.1 「布絵画」成立まで

パレルモという名前は本名ではない。デュッセルドルフ芸術アカデミーでボイスのクラスに入ったのち、イタリアのボクシングのマネージャーでマフィアとして知られたブリンキー・パレルモにちなんで自ら名乗った名前であった。旧東ドイツのライプツィヒに双子の兄弟として生まれた彼、ペーター・シュヴァルツェは、まもなくハイスターカンプ夫妻の養子となり、1952年に一家は旧西ドイツのミュンスターに移り住んだ。バウハウスの理念と方針を受け継ぐミュンスターの工芸学校でグラフィックデザインと彫刻を学んだのち、1962年にデュッセルドルフ芸術アカデミーに入学する。絵画のクラスから、ボイスが指導するクラスに移ったのはその2年後である。

1961年に教授に就いたボイスは、伝統的な空気の残るアカデミーの中で当初から異色の存在であった。入学者を人数によって制限する制度に異議を唱え、関心のある学生に自由に開放されたボイスの授業には、イミ・クネーベルやジグマー・ポルケ、ゲルハルト・リヒターら、後にドイツを代表する画家、造形作家が参加した。パレルモの才能をいち早く確信したボイスは、特に優秀な学生に送られる「マイスター・シューラー」に彼を選出したが、パレルモの作品自体も、ボイスの影響を受けていたと考えられている。ボイスのクラスに移ってまもなく、それまでの具象的なモチーフから抽象絵画や立体へと変化したという。芸術アカデミーでの展覧会の写真には、木材をT字型に組み合わせた立体作品がみられる【図1】。

この展覧会とほぼ同じ1966年頃より始められた「布絵画」は、布を2〜3枚ミシンで縫い合わせて木枠（ストレッチャー）に張り、画面を色彩によって水平方向、または垂直方向に分割した作品である。形は全て矩形で、大きさは作品によって異なるが、半数以上の

作品が約2メートル×2メートルの正方形である【図2】。生地は主に綿布だが、絹やサテンなど光沢のある合成繊維も用いられた。1967年頃からは、布の下にモスリン製の布を重ねることで、枠に張った布のダメージを抑え、また布の裏側が透けて見えないようにする工夫がなされた。

色彩分割による画面構成や要素を還元的に切り詰めた作品は、ジョゼフ・アルバースの幾何学的な抽象絵画や、厳格な印象のハード・エッジ派の絵画を思わせる。だが、パレルモは、実際に床の上で布を組み合わせながら構成したため、色の選択や割合は体系的なシステムというより、偶然性に基づいていた。作品数については、色が垂直に分割された作品と綿以外の素材を使った作品を中心に、パレルモ自らがいくつかの作品を破棄しており、正確な数は明らかでない。各所に所蔵されていた作品が初めて体系化されたのは、パレルモが亡くなって間もない1977年のことであった。この年、クレーフェルトのハウス・ラング美術館で「布絵画1966-1972」展のキュレーターを務めたゲルハルト・シュトルクが、このシリーズのカタログレゾネを編纂したのだ。このカタログレゾネには、56点の作品が所収された。

1.2 消費文化の反映としての「布絵画」

クリスティーン・メーリングは、「経済の奇跡」とよばれた戦後の西ドイツにおける消費文化や、美術市場の急速な拡大という背景から「布絵画」を読み解いている。確かに1950年代末からの経済発展は、人々の生活を劇的に変化させた。家電や自動車といった豊かな暮らしを彩る製品が家庭に流入し、インテリアデザインや建築雑誌、自動車の広告に、徐々にカラー印刷が浸透した。1967年にはカラーテレビの放送が開始された。「カラフルさ」は、経済的豊かさを謳歌していた人々の「楽観主義的な時代精神」⁶を象徴するものだった。「布絵画」は、そのカラフルな外見だけでなく、パレルモが材料の生地を画材店ではなくデパートで買い、ミシンで縫い合わせたという制作方法からして、

ファッションやインテリアという大衆文化／消費文化と結びついていたのだ。

またメーリングは、このシリーズの作品が、マルティプルの作品やエディション作品とともに、当時、毎年行われていたアートフェアに定期的に出品されていたことに着目している。背景として、1960年代半ば以降、同時代美術の市場拡大と発展が推進され、商業都市のケルンを中心にアートフェアが次々と開催された経緯がある⁷。1966年、パレルモはアカデミー時代からの友人であったハイナー・フリードリヒが経営していた画廊と契約を結び、まもなくその翌年から、同画廊はケルン・アートフェアに出展する。「布絵画」は、1968年からパレルモが始めた「壁絵画」のシリーズと対比的な作品として、パレルモの知人たちからも商業的と見なされたことがあったという。展示室の壁に直接ペイントやドローイングを行う「壁絵画」のほうは、展示期間が終われば消えてしまうエフェメラルな性格を持っていたため、ちょうどコンセプチュアルアートの作品が、資料や写真といったドキュメントの形式として販売されたように、作品に関するドローイングという形でしか販売することができなかったのである。

だがメーリングによれば、パレルモは美術市場に対してオープンな姿勢をとっていたと同時に、「バランスを取っていた」という。作品がカラフルであるほど作品の「販売可能性」が高まると考えれば、色調が控えめな絵画は、市場的な価値を抑えようというパレルモの意図の表れと捉えることもできるというのだ⁸。つまり、美術市場が、作品を制作するときの判断に影響を及ぼすまでに、美術の世界に浸透していた状況を反映していたと考えられる。

2 同時代美術の中の「布絵画」

2.1 同時代美術とパレルモの作品

美術史の文脈では、「布絵画」は戦前の前衛によるモノクローム絵画やアメリカのモダニズム絵画、ミニマルアートや同世代の絵画と結びつけられてきた。一方、時期の並行する「壁絵画」のシリーズは、60年代後半にアメリカやイ

ギリス、オランダで登場し、西ドイツでも同時期に紹介されたコンセプチュアルアートの文脈で捉えられてきた。その代表として、1972年のドクメンタに「概念」の部門で展示された「壁絵画」の作品が挙げられる。この作品は、美術館の階段の壁に、錆止め用の塗装液を使ってオレンジ色にペイントしたインスタレーションである。作品の非物質的な性格や、本来は作品を飾るための展示室の壁の役割を反転させる実験的な手法は、ダニエル・ビュレンやマイケル・アッシャーら、美術館やギャラリーという既存の制度に疑義を呈した試みと共通するとみなされてきた⁹。しかし、「布絵画」は上記の議論と切り離されて論じられる傾向にある。ここからは、「布絵画」に、同時代の絵画からミニマルアート、コンセプチュアルアートへという流れのなかで発展した、鑑賞者と空間に関する問題が見出せることを確認してみたい。

2.2 モダニズム絵画

「布絵画」は、1966年に行われた芸術アカデミーでの学生作品の展覧会で初めて発表され、画廊や美術館での個展でも立体作品などととも展示された。「布絵画」のみが個別に展示されたのは、1968年にデュッセルドルフのコンラート・フィッシャー画廊で行われた個展であった。もともと建物の通路だった空間を活かした細長い展示室には、両側の壁に7点が横一列に展示された【図3】¹⁰。入口から見て左側の壁には、手前から奥に向かって、《茶色-茶色-茶色》（*Braun-Braun-Braun*¹¹、現存せず）、《赤-青》（*Rot-Blau*, 68年）、《ミディアムブルー-ライトブルー-ミディアムブルー》（*Mittelblau-Hellblau-Mittelblau*, 現存せず）、一番奥に《赤-オレンジ》（*Rot-Orange*, 現存せず）の4点が架けられた。右側の壁には3点が展示された。奥から手前に向かって、サテン生地が使われた《赤-ピンク》（*Rot-Rosarot*, 67年）、《黒-茶色》（*Schwarz-Braun*, 68年）、《緑-深緑》（*Grün-Dunkelgrün*, 68年）である。

この展覧会に対するある展評では、色彩が

「相互に呼応し合って」おり、対比色の組み合わせでさえ「調和的なコンポジション」が作り出されていることが評価された¹²。これまで「布絵画」に関する批評や研究では、「純粹」、「本質的」、「全体性」（wholeness）、「明瞭、鮮やかさ」（clarity）、「古典的」、「静穏」、「調和」といった、モダニズム的な美学に基づいた特徴が挙げられている¹³。そして、色そのものが自律していることや、組み合わせが生み出す調和、正方形という安定的な形態、画面の部分と全体とが均質であることによって生まれる作品の統一感と「全体性」という点が論じられてきた¹⁴。

先述のように、平坦な絵画表面や色面分割による画面構成といった特性は、パレルモが強い関心を抱いていたエルズワース・ケリーやバーネット・ニューマン、あるいはケネス・ノーランドやフランク・ステラなど、カラーフィールド・ペインティング、ならびにアメリカ西海岸を中心としたハード・エッジ派の抽象絵画を連想させる¹⁵。1950年代末以降、アメリカで現れたこれら抽象絵画の新たな表現は、それまでの抽象表現主義への反発としての性格を持っていた。画家たちは、抽象表現主義の絵画に特有であった、作者の情動や超越的な崇高性を感じさせる表現を拒否し、描く動作の痕跡を表現することも避けた。

カレン・ウィルキンがこの動向の特徴として挙げている要素には、「布絵画」と関連する要素が見られるため、参照してみたい¹⁶。ハード・エッジ派の特徴は、「形の統一性」や「色彩の充溢」、「非個人的な制作方法（impersonal execution）」、そして「絵画表面の滑らかさ」つまり、筆遣いの跡を消した均質でフラットな画面一である。また、作家たちは、デザインや建築へ関心を寄せていた。同時代の他の美術潮流との関連でいえば、カラーフィールド・ペインティングの徹底した単純さや透明性は、ミニマルアートとポップアートが志向した簡潔さ（economy）や匿名性とも確かに共通していたという。しかし、画家たちは、ミニマルアートほど還元性を突き詰めることは

求めず、また「クール」で平坦な絵画表面はポップアートの作家たちの姿勢に近いとはいえ、それは画家の内面から表現されるもので、ポップアートのように、機械で作られた素材を用いることはなかった。

ここで、「布絵画」との具体的な比較として、ハード・エッジ派の代表的画家とされるエルズワース・ケリーの作品との比較を行いたい。ケリーの《白い壁のための絵画》(1952年)【図4】は、筆のテクスチャーが見えないように平板に塗ったカンヴァス(パネル)を複数組み合わせた絵画である。パレルモとの類似点は、構成や人を包み込むような大きな画面、簡潔さという要素にとどまらない。両者とも、画面の中に三次元的なイリュージョンが成立せず、かつ、鮮やかな色彩がフラットな絵画表面と一体化しているために、純粹に視覚的な色彩のフィールドが出現している。しかしながら、パレルモの「布絵画」は、機械で染色された布をレディメイドとして用いているために、もともとの支持体に色がついている。それは、カンヴァスの上に絵の具を載せる絵画とは異なり、画家が描くという行為が欠けており、より即物的な「物体」として捉えることができる¹⁷。さらに、絵の具を搭載した絵画に比べると、布という素材の物理的な軽さが、作品全体に繊細な印象を与えていることも指摘できよう。

2.3 作品の見え方の変化

次に、ミニマルアートやコンセプチュアルアートが提示した問題と、「布絵画」の共通点を簡単に確認してみたい。まず、「布絵画」における色と支持体の同一化は、ミニマルアートの代表とされるドナルド・ジャッドが、金属製の箱状の立体作品を作る上で、作品の表面と全体との同質化を理想とした志向性と近いといえる¹⁸。また、鑑賞経験という面でも関連がみられる。ジャッドは、鑑賞者が作品と一对一の関係で絵画や彫刻に没入する状態を回避しなければならないという反イリュージョニズムの立場から、作品は展示室の壁や床、天井という「現実の空間」との関係性を取り持ちながら置かれ

るべきだと考えた。ミニマルアートの彫刻作品が、鑑賞者に作品と自分の身体や周囲の空間との関係性を意識するよう求めることをマイケル・フリードが指摘したことはよく知られている。このように、ミニマルアートの作品は、展示空間の中で、作品やインスタレーションを、身体的な経験として鑑賞するという新たな鑑賞形態の端緒となった。

ここで、再度、図3で見たコンラート・フィッシャー画廊での1968年の個展を見てみたい。先に見たように、展示室の両側の壁に、計7点の作品が横一列に展示された。左側の壁に並んだ作品を見てみると、どれも、分割された上段の色の面積が大きいことがわかる。一方、向かい側の壁の作品は、いずれも上段の色のほうが三分の一程度と狭くなっている。このように、壁ごとに色面の割合を統一することで、横に並んだ作品同士は自然と連続しているように見える。さらに、展示室が、横2.5メートル、奥行き10メートルという細長い空間であるため、図3の写真のように手前の入口の方から眺めると、すべての作品が一度に視界に入るようになっていた。このように、観る人の立ち位置や見る角度によって、視覚的に、複数の作品の間に連続性や繋がりが生まれるような展示構成であった。

ある批評家は、クレーフェルトでの「布絵画」の展覧会(1977年)について、照明や自然光の当たり方によって作品の見え方が変化することに言及したという¹⁹。「布絵画」は、色鮮やかな外見から、作品が壁からはっきりと独立しているように見えるが、なめらかで浸透性のある布の表面には、光の当たり方によって、少しずつ表情を変える繊細さが備わっている。照明や日光など、絵画作品の外部の条件が作品に作用する作品として、のちにパレルモも訪れたマーク・ロスコによるロスコ・チャペル(1971年完成、テキサス州)がある。ロスコ・チャペルは八角形の建物で、中に入ると黒を基調とした絵画が14枚、見る者をぐるりと囲むように配置されている。天井から差し込む光が時間によって刻々と移り変わる中で、訪問者は、静謐

な空気をたたえたチャペルの中で作品に向き合うことになる²⁰。パレルモがロスコ・チャペルを訪問したのは夕方の時刻であったが、夜明けから朝の光の変化を体験したいと考えていたため、わざわざ翌朝の夜明け前に訪れたという。けれども、ロスコ・チャペルの絵画は、必ずしも朝の光の中でなくとも、見ている人を包み込み、圧倒的な印象をもたらす²¹。ロスコ・チャペルでは、作品を見ることが、展示室空間での身体的な体験と結びついて切り離せないのである。

同時代の傾向として重要なのは、パレルモの友人であったコンラート・フィッシャーの画廊で、多くの作家が、のちにインスタレーションに区分されるような空間形式の作品を展示したことだ。例えば、「布絵画」と同じ年に、展示室の壁一面に独自の計算式を直接記述したハンネ・ダルボーフェンの作品や、画廊で物音を録音し、展覧会中にその音源をレコードで再生したブルース・ナウマンの展示などである。このような作品は、展示されるその場と物理的な結びつきを持ち、作品を自立した存在として成り立たせる美術館やギャラリーの制度に対する問いを内包していたといえよう²²。

3 色彩と日常性

3.1 作品表面と色彩

ここまで、「布絵画」に、作品の外の条件を通して、鑑賞者が視覚的かつ身体的に経験する要素があったことを確認してきた。しかし、同シリーズの作品は、やはり色という視覚的な特質が強い。では、色彩と布という素材の関係についてどのように考えられるだろうか。

カタログレゾネを作成した前出のゲルハルト・シュトルクは、68年以降に作られるようになった3色構成の作品に、3色のうち1色に黒が使われているものが多いことに着目している。黒には画面を引き締める効果があると考えられるが、シュトルクは、黒のフィールドが入ることによって、他の2色同士の差異が強調されているのではないかと分析した。例えば、ピ

ンクとオレンジの2色のみが組み合わせられた場合、赤みを帯びた暖色としてまとまりを持つが、その下に黒色の部分が置かれると、先ほどの2色は黒という全く別種の色と比較されることで統一感が弱まり、視覚上で分割されやすい²³【図5】。

次に、《緑-緑》（1967年）を見てみたい【図2】。明るい緑とより暗い緑の2色に分割されている。暗い緑色は1枚にも見えるが、実は2枚の布がつなぎ合わせられている。市販されていた規格の布を使ったため、カンヴァスの長さに足りない部分を継ぎ足したためである。布同士の縫い目は、作品に近づくとはっきりと見ることができるが、一見しただけでは気がつかないほど細かいものである。しかし、観る者はこの縫い目に気がつくと、画面全体の細かなニュアンスを意識するようになる。その上で、もう一度画面全体を見直すという、次の段階に入る。これは決して意図されたものとは考えられないが、画面を覆う布自体の繊細な表情によって、視覚的な豊かさを見る者に与えると考えられる。また、作品によっては、3枚の布の面積がそれぞれ少しずつ異なることも、厳格さや画一性ではなく、偶然や遊戯性を感じさせる。

以上のように、「布絵画」は、縫い目や色の微妙な差異といった細かなニュアンスや、表面の布が与える柔らかな表情が視覚的に感じ取れることが特徴と言える。しかし、鑑賞者は、次の段階で、布は既製品の布であり、いわばレディメイドであることに思い至る。

3.2 レディメイドとしての色

「布絵画」の色彩は、通常の絵画のように絵の具を混ぜて作るのではなく、デザインとして工業的に作られた既製品であるが、では、パレルモはどのようにして色を選んでいたのであろうか。パレルモの色を追求する姿勢は周囲の証言からも推察できる。クネーベルはあるインタビューの中で、パレルモとともに、緑色の具材を求めて画材屋を探し回ったが、結局これという緑色が見つけれなかったというエピソード

を語っている。クネーベルにとって色はオリジナルで「純粋」なものでなければならなかったため、色を混ぜることはしなかったという²⁴。つまり、クネーベルも絵の具の色を、作家が手を加えることなくそのまま用いるレディメイドとして捉えており、布を色の要素としてそのまま用いたパレルモの姿勢と共通していた²⁵。

「壁絵画」のシリーズやメタル・ペインティングなどの作品で、その作品が制作された場所と関わりのある色が用いられたということは、これまでよく言及されてきた。例えば、1971年にミュンヘンのフリードリヒ画廊で制作された「壁絵画」で用いられた色はイエロー・オーカーであった。ゲルハルト・リヒターは、イエロー・オーカーが、まさにフリードリヒ画廊があった都市ミュンヘンの新古典様式の建物に使われてきた色であることを指摘している²⁶。制作／展示場所や土地に関連した色を用いた他の例に、イギリスのエディンバラ大学で行われた、西ドイツの作家たちを特集した展覧会で制作された「壁絵画」がある²⁷。エントランスのある校舎の建物内の4面の白い壁に、大学の紋章の色であった青、黄、白、赤の線をそれぞれ水平方向に一本ずつ引き、部屋の内部をぐるりと囲む作品を手がけた。

パレルモの友人で写真家のスーザン・グレイソンによると、パレルモは、街頭で（on the street）色を見つけることは誰にでもできるのに、イヴ・クラインはどうやって「クライン・ブルー」の特許を取得できたのか、ということに関心を持っていたという。作家が既存の色を作品に用いることはオリジナリティーという点で障壁となるが、反面、パレルモは自らの外部で色を「見つけ出す」ことに価値を見出し、挑戦していたと考えられる²⁸。

一方で、シンボルとして使われている色をそのまま用いた例もみられる。1972年のドクメンタでは、壁に濃いオレンジ色を塗ったが、この色は、ドクメンタのキュレーターが全体のテーマカラーとして指定した色で、公式カタログの表紙に用いたことでも知られる。パレルモ自身

が、色の意味について言及したり、作品タイトルで象徴的に明示したことはないものの、上記で述べたように、彼の作品には、作品と関連した土地や場所にまつわる色、あるいは展覧会のシンボルカラーという、何らかの文脈を持った色を援用した例があった。しかしまた、それでも色の意味合いは観るものの想像に委ねられてもいる。ここで注意したいのは、パレルモの「見つけた」色が、建築など、人々が日常的に目にするデザインや装飾の領域であったが、にもかかわらず、作品として組み入れられた色彩は色そのものとして自律していることである。それは、作品が、モダニズム絵画として批評されるような色の自立性を保つと同時に、他方では、日常的な領域にはみ出していく余地を持っているということでもある。

3.3 「貧しさ」と日常的なもの

パレルモの色に対する考え方は、布という日常的な素材とどのように関連していたと考えられるだろうか。その手がかりのひとつとして、ボイスがパレルモについて語ったインタビューを参照してみたい。ボイスは、政治的なパフォーマンスや社会的な直接行動に身を投じる多くの学生たちの間で、パレルモは「とにかく大声を出してなにかを議論している多くの人よりも」、同時代を「はるかに絶望して」見つめていたと述べる。パレルモは他の学生たちのアクションの公演には積極的に参加せず、いつも観客席のほうで静かに見守っていたという。なおかつ、「浸透性のある性格」ゆえに、「出来事の中に完全に身を置いて」「自分のアクションをやって」おり、他のすべての参加者にとって重要な存在だったという。パレルモは、アクションが行われている場面だけでなく、教室にいる時からすでに自らの実践を行っていたとボイスは語る。

クラスでも彼は自分の領域を持っていて、そこではいろんなものを、自分が正しい、また必然と見做した順序で整理してい

ました。そしてそれが真に重要でした。なぜなら、芸術にとって最も重要なことのひとつは、そして彼もそれを知っていましたが、人間の態度一般だと思うからです。つまり、人間がどう生きているか、自分の部屋でもどう生きているか、という。人間的に住むこと、これは、彼にとって非常に重要でした。つまり、人間がどう住み、どの椅子にすわるとか、自分の回りに何を持っています、およそどんなものでぎっしり詰め込むのか、というようなことです²⁹。

ボイスがパレルモの重要な特徴と考えたものが、「芸術」や「政治」という特定の活動ではなく、「生きている」ことや「住む」ことという人間の基本的な営為のなかでの姿勢であることは、注目すべきである。ボイスは、政治的な実践や芸術的な創造行為が日常と切り離された場所で行われてしまっていたことに違和を感じていたのであろう。それゆえ、一見、芸術と関わりがないと思われるような普通の振る舞いや、日々行動する上でのひとつひとつの選択も実践であった。パレルモの場合、それは、何を所持し室内にどのように配置するかという行動に表れたのだった。

前述のように、60年代の西ドイツは、経済的な発展によって人々の暮らしや文化が大きく変わった時期であり、「布絵画」の材料もデパートという消費空間で販売されているものだった。そして、アートフェアや画廊でコレクターに購入された作品は、時に、流行のインテリアデザインや家具に囲まれた室内に置かれたのだろう。大量生産や消費社会、視覚メディアの発展という文脈を反映した「布絵画」であったが、ボイスの言及を踏まえれば、パレルモの作品には、身の回りのものに対する鋭い意識が少なからず反映されていたと考えることができるだろう。ボイスは、先に引用した発言の直前に、「われわれのここドイツはとてもひどいということ」がパレルモには「完全に明白」であったと話している。豊かな暮らしを送っていると感じていた同時代の人々の中で、パレルモは少数派であった。

しかし彼ら（＝同時代の人々：引用者注）が、その〈うまくいっている〉時にすべてを、自分自身の汚物によって引き寄せたからです。彼らの環境全体を、建築に始まり彼らが共生しているものに至るまで、買ったものすべてなどを。彼は、口に出して強調することなど絶対にありませんでしたが、確かに、豊かさよりも貧しさを高く評価する人物でした³⁰。

ここでは、イタリアの芸術運動のアルテ・ポーヴェラをも連想させる「貧しさ」という言葉を用いて、人々が日常的なものを無批判に購入し、使っていた状況に対するパレルモの批評性に触れている。だから、パレルモは作品や展示を通して、「ある世界の秩序を自分がどのように思い浮かべているのかを、感じとれるように」³¹したのだ。それは、日常的な素材やモチーフを、美学的な文脈に基づいた抽象的な表現によって、ある空間の中に配置することで行われた。作品の中で、「普通」のものは、形を変えられることによって、もともと持っていた魅力が引き出され、新たな見え方を獲得する。彼の作品を見た人は、おそらく、普段目になっているものがそれまでとは違って見えるだろう。例えば、「布絵画」の作品を見た後では、街中で目にする色使いや素材に敏感になることが少なからずあるのではないだろうか。それは、パレルモが、あらゆるものを「潜在的な素材として眺める視点」³²を持っていたからだ。

本稿では、パレルモの「布絵画」を通して、社会的、美術史的な同時代性について手がかりを示しながら、作品の持つラディカルな方向性を見出してきた。「日常性」の議論や色彩に関しては、より理論的・歴史的な検証が必要であろう。それに基づいてパレルモの作品を具体的に分析することが求められる。引き続き検証を行いたい。

注

1 主要な研究として以下が挙げられる。

Bernhart Schwenk, “Studien zur Person und zum Werk des Malers Blinky Palermo (Peter Heisterkamp, 1943-1977)”, Ph.D. diss. Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität zu Bonn, 1991; Pia Gottschaller, *Palermo: Inside His Images*, Munich: Siegl, 2004; Christine Mehring, *Blinky Palermo: Abstraction of an Era*, New Haven: Yale University Press, 2008.

2 *Palermo: Werkverzeichnis*. Band 1: *Bilder und Objekte*; Band 2: *Zeichnungen*, ed. Thordis Moeller, essays by Klaus Schremk and Christoph Schreier, Stuttgart: Oktagon, in association with Kunstmuseum Bonn, 1995.

3 例として、スペインで初めての回顧展となったバルセロナ現代美術館での展覧会（2002年）や、同じくアメリカで初の回顧展 *Blinky Palermo: Retrospective 1964-77*（ニューヨークのディア・ビーコンなどを巡回、2010年）、デュッセルドルフ・クンストハレでの回顧展（2007年）がある。

4 「7人の作家: Silent Friendship - 1960-90's: 7 artists -」展（1999年）。

5 主な日本語文献に渡辺葉子氏の次の論考がある。『同時代の眼V「ブリンキー・パレルモ」』（慶應義塾大学アート・センター編、2015年）。

6 Mehring, *op.cit.*, p.51.

7 ケルン・アートフェアの入場者は1967年に3万人、1970年には5万人を超えた。 *Ibid.*, p.67.

8 *Ibid.*, p.75,78.

9 リン・クックはパレルモ作品をコンセプチュアルアートとして解釈する批評はアメリカの論者に多いと指摘し、代表としてベンジャミン・ブークローの批評を挙げている。Lynne Cooke, “Palermo's Porosity”, *Blinky Palermo: Retrospective 1964-77*, ed. Lynne Cooke, Karen Kelly, Barbara Schröder; New Haven: Yale University Press, 2010, pp. 11-23.

10 Cf. *Ausstellungen bei Konrad Fischer. Düsseldorf, Oktober 1967-Oktober 1992*, Bielefeld: Edition Marzona, 1993, p. 17

11 「布絵画」の各作品に正確なタイトルは付けられていないが、パレルモは作品の裏面に色の名称を記していたため、展覧会などでは色名がタ

イトルとして使われることが多い。Cf. Mehring, *op.cit.*, p.234

12 Helga Meister, “Spiel aus Farbe und Licht. Palermo bei Fischer-Lueg und Yvaral bei Gunar”, *Düsseldorfer Nachrichten*, 29 February 1968. Cf. *Ibid.*, p. 76.

13 Mehring, *op.cit.*, p. 76.

14 「全体性」の指摘の一例としてSchwenk, *op.cit.*, pp. 130-131を参照。

15 60年代の西ドイツで、アメリカのモダニズム絵画やミニマルアートがまとまって展示された展覧会として、パレルモが訪れた1968年の第4回ドクメンタや、シュトゥットガルトで開催された1967年の「形と色」展 (*Formen und Farbe*) がある。また1966年にアムステルダム市の市立美術館で開催され、シュトゥットガルトに巡回した展覧会「新しい色の形」 (*New Shapes of Colour [Formen der Farbe]*) では、ケリーやステラ、ロバート・インディアナらの作品が紹介された。Cf. *In & Out of Amsterdam: Travels in Conceptual Art, 1960-1976*, ed. Christophe Cherix, exh. cat., New York: The Museum of Modern Art, 2009, p. 25.

16 Karen Wilkin, Carl Belz, *Color as Field: American Painting, 1950-1975*, New Haven: Yale University Press, 2007, p. 37.

17 分析にはアン・ロリマーの論考を参照した。Anne Rorimer, “Blinky Palermo: Objects, Stoffbilder, Wall Paintings”, *Blinky Palermo*, exh. cat., Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, in association with ACTAR, 2003, p.66. この論考の初出は *Artforum*, November 1978, pp. 28-35.

18 ジャッドの理論と作品における色彩との関係については、次の論考に詳しい。水沼啓和「ミニマリズムにおける色彩—ドナルド・ジャッドを中心に」『色彩からみる近代美術—ゲーテより現代へ』（前田富士男編、三元社、2013年）pp. 343-361.

19 Cf. Mehring, *op.cit.*, p. 51.

20 ロスコ・チャペルのウェブサイト参照した。 <http://rothkochapel.org/learn/about/>. (最終閲覧日2017/12/10)

21 David Reed, “Exchange”, *Blinky Palermo: To the People of New York City*, ed. Lynne Cooke, Karen

Kelly, with Barbara Schröder, exh. cat., New York: Dia Art Foundation, Düsseldorf: Richter Verlag, 2009.

22 また、フリードリヒ画廊の画廊主であったハイナー・フリードリヒは、アメリカのランドアートに注目し、ロバート・スミッソンやウォルター・デ・マリア、マイケル・ハイザーの展覧会をヨーロッパでいち早く行った。ランドアートの作家たちは、美術館の外に直接作品を制作することによって、従来の展示制度ではない新たな形式を試みていた。 Cf. Julienne Lorz, “The Case of Munich”, *Ends of the Earth: Land Art to 1974*, Philipp Kaiser and Miwon Kwon, exh. cat., Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, Munich, London, New York: Prestel Publishing, 2012, pp. 161-171.

23 Mehring, *op.cit.*, p. 48.

24 “Exerpts from a conversation with Johannes Stüttgen in Düsseldorf on April 2, 1993. Imi Knoebel talks about how he became a painter”, *Imi Knoebel, Werke von 1966 bis 2006*, exh. cat., Ludwigshafen am Rhein: Wilhelm-Hack-Museum, Bielefeld: Kerber Verlag, 2006, p. 56, 59.

25 クネーベルにとってパレルモは「色の達人」であったという。白黒以外の色を用いなかったクネーベルの作品に色がもたらされたのは、パレルモの死後のことであった。

26 Mehring, *op.cit.*, pp.129-130. 展覧会名は *Wandmalerei auf Gegenüberliegenden Wänden* (1971年)。

27 *STRATEGY: GETARTS*展 (1970年)。

28 Reed, *op.cit.*, p. 121.

29 「ブリンキー・パレルモを語る ラズロー・グローサーとヨーゼフ・ボイスの対談 (抜粋)」『7人の作家: Silent Friendship - 1960-90's: 7 artists - 』（豊田市美術館、1999年）p. 88。適宜英訳を参照した。Laszlo Glozer, “On Blinky Palermo: A Conversation with Joseph Beuys”, *Blinky Palermo: To the People of New York City*, pp. 21-29.

30 同書、p. 88.

31 同書、p. 87.

32 林道郎『静かに狂う眼差し—現代美術覚書』（水声社、2017年）p. 115.



図1 デュッセルドルフ 芸術アカデミーでの展示
1967年



図3 コンラート・フィッシャー画廊での展示
1968年



図2 《緑-緑》 1967年



図4 エルズワース・ケリー 《白い壁のため絵画》
1952年



図5 《ピンク-オレンジ-黒》 1968年

【図版出典】

1、2、4、5 : *Palermo*, ed. Susanne Küper, Ulrike Groos, Vanessa Joan Müller, Städtische Kunsthalle Düsseldorf, Kunstverein für die Rheinlande und Westfalen (exh., cat.), DuMont, 2007.

3 : Mehring, 2008.

景 観 物 語

—東北の景観調査およびエネルギー供給の水系ネットワークに関する考察—

山内 貴博

本研究は、環境デザイン領域で行っている「場の固有性」に関する研究である。2016年度から、文化庁受託の大学主催人材育成事業に担当教員として関わり、男鹿地域を担当して、一般受講生と共にフィールドワークを行った。また一方で、2015年度から盛岡地域を計三回フィールドワークした。特に2016年度は、台風が来た時にフィールドワークしたので、街中はダムを放水しており、川に近づかないように警告が点滅していた。その様子から「治水」を意識することができ、街中の調査だけでなくダムを調べることにした。ダムに着いて驚いたのは、水力発電をしていた事で、その風景から改めて、インフラと自然エネルギーに意識が向かった。そして、エネルギーの観点から思索を進めると「環境負荷の低減と環境品質の向上」という、相反する二つの課題にぶつかった。今後は、エネルギーなどのインフラの観点も含めて、研究を深化することが、課題である。

Landscape Story

: Survey in Tohoku Area and Consideration on Water System Network of Energy Supply

YAMAUCHI Takahiro

This research is about landscape design. Since 2016, I served as an instructor, human resource development produced by the Agency for Cultural Affairs and hosted by Akita University of Art. I was one of the instructors in charge of the Oga region and conducted dozens of fieldwork sessions with attendees. I have also conducted fieldwork sessions in Morioka since 2015 (a total of three as of this writing). In 2016, the session took place during a typhoon, and there was a city-wide warning not to go near the river, as water was being discharged from the dam. That made me aware of “flood control” and prompted me to extend my survey from the city to the dam. What surprised me when I arrived at the dam was how it was used to generate hydroelectric power, which shifted my attention from the landscape to infrastructure and renewable energy. Thinking further on the subject of energy, I hit upon the issues of “reducing the environmental burden” and “increasing the quality of the environment.” Investigating deeper into research, by including the perspectives of energy infrastructure and other infrastructure in the survey scope, is an area for future work.

キーワード：環境デザイン（都市、建築、ランドスケープ）

Keywords：Environmental design “City, Architecture, Landscape”

1 序

街の雰囲気のちがいは何か？雰囲気を感
じるのは人であり、見ている対象は街であ
る。街の雰囲気のちがいは何かという探求
から始めた本研究は、場の固有性の論理を解
明することを主な目的とする。街の雰囲気
は、場の個性や特徴といった、その場に固有
な性質、すなわち場の固有性のことと定義で
きるように思う。また別の言い方をすれば
「景観」という言葉を当てはめられるとも考
えられる。研究を開始した当初は、生まれ
育った街である、東京と大阪、京都、北九州
を比較調査していたが、2013年以降は、研究
者として赴任した、東北地方を中心に景観調
査を行ってきた。

研究活動を開始するまでの実務経験につい
て、筆者は学部で建築を志し、1995年に社会
へ出て、はじめに建物がどのように出来るの
か知りたいと思い、(株)鴻池組に現場監督とし
て就職した。阪神・淡路大震災が発生した年
で、復興するなか神戸市北区藤原台の広大な
集合住宅の現場に常駐して、建物が出来るプ
ロセスを学んだ。次に設計サイドに移り、比
較的大きなスケールの建物を設計した。その
経験の後、建築の設計は意匠と構造、設備に
分かれて設計するのだが、その全体を理解す
る目的で、小さなスケールの住宅をロジカル
に設計する建築家、難波和彦の下で設計思想
を学んだ。ここで設計した「箱の家」という
住宅は、社会に認知されシリーズ化する。そ
して、(株)良品計画でそのシステムを商品化す
ることになり、その開発を担当した。この経
験を契機として、2006年から「場の固有性」
に関する研究をはじめ、研究対象が外部空間
に広がり、ランドスケープデザインに興味を
持った。2008年から鹿島建設(株)が母体の(株)ラ
ンドスケープデザインに勤めながら、同時に
研究を継続した。当時は、中国の高景気か
ら、瀋陽と青島、天津等のプロジェクトを担
当した。日本との違いは、巨大な敷地に計画
する点で、単なる外構設計ではなく「都市や
自然の分析」を通して設計する内容である。

その頃から、環境デザインを意識するようにな
り「人間と都市と自然のバランス」を考え
るようになった。

今振り返ると、「場の固有性」という研究
テーマは、景観法が施行される社会動向に
沿っていたように思われる。研究活動は、東
京芸術大学 大学院美術研究科 デザイン研究
領域 環境・設計研究室、清水泰博教授の下
で、修士課程と博士後期課程の計五年間行
うことが出来た。成果は学位論文『比較風景
論』[注1]にまとめた。そして2013年以降
は、研究者として秋田公立美術大学に赴任し
た。東北地方の生活は始めてなので、調査を
兼ねて各地域を視察した。特に「景観づくり
100年運動」を掲げて、まちづくりを行って
いる山形県北東部にある「金山町」の組み
み、30年程経過しており、現状について詳細
な調査[注2]を行った。2016年度から、文化
庁受託の大学主催人材育成事業に担当教員と
して関わり、男鹿地域を担当して、一般受講
生と共にフィールドワークを行った。また、
2015年度から岩手大学で非常勤講師を担当
する機会に伴い、盛岡地域をフィールドワ
ークしたところである。

秋田公立美術大学では「景観デザイン専攻」
に所属している。私たちの生活する住環境
は、ヒト（社会環境）・モノ（人工環境）・
シゼン（自然環境）の三者が関係して調和
する、歴史的に形成された総体としての「空
間」である。「空間」を、人々の生活や活動
を支える側面から考える時、ヒト・モノ・シ
ゼン個々の課題や技術だけではなく、その要
因や意味合いが意識されてくる。それは、単
にモノの持つ物理的な強度ではなく、ヒトの
経験や心に受ける強度として、そのあるべき
姿や形が問われる側面と思われる。また、こ
れまでに行った主な教育は、地域課題に関し
てデザインの観点から何が出来るのかを考
究する内容で、対象地域の「昔を知って、今
を見て、これからを考える」という流れで構
成した。そして、小さなスケールから大きな
スケールまで、つまり手にとる商品から、建

や広域のランドスケープといった内容までがデザインの対象となる。分析手法は、フィールドワークを主にしたもので、直接フィールドに出ることによって課題を発見して、その解決策や新しい価値を模索する方法である。自分の限られた体験による思考を、フィールドに出ることによってその範囲を拡大し、コンセプトやテーマを構築することが可能になるように思う。ところで、美術系の教育現場では「感性を磨く」という話をよく耳にするのだが、筆者自身、どのようにして感性は磨くことが出来るのか確かめる目的で、自転車通勤するなど、四季を肌で感じながら真冬を含め、実験してきた。

本研究の構成について、第1章「序」では、研究の背景と目的、研究の位置づけについて述べ、研究の構成を示す。第2章では、「三つのフィールドワーク」について論じる。はじめは秋田市内の事例、次に男鹿地域の事例、最後に盛岡地域の事例について、各フィールドワークの分析を行う。第3章では、第2章「三つのフィールドワーク」の分析結果から考察「エネルギー供給の水系ネットワーク」について論じる。第4章「まとめ」は、各章で得られた結果をまとめ、本研究で得られた知見を総括して、今後の課題と研究方法について述べ、参考文献を示す。

2 三つのフィールドワーク

2.1 秋田市内の事例

2.1.1 調査概要

調査は2013年4月から始め、現在まで行っている。当初、主な調査目的は「都市を緑地化する可能性を探る」ことであった。そこでまず始めに「街の風景に関する調査」を行った。対象地域は、JR秋田駅周辺の中心市街地から、秋田公立美術大学の立地する約5km圏内の範囲である。調査方法は、主に自転車を利用して、街路空間を移動しながら「印象に残る風景」を記録していく現地調査と、対象地域を歴史等の文献や地図から読み解く机上調査を行った。下記内容は、主に2014年度

に行った調査をベースに論じており、詳細な内容は『街の風景調査および景観デザインスタディー』山内貴博、秋田公立美術大学研究紀要第2号、pp. 87-94、2015に記載している。

2.1.2 街を流れる川とそこに暮らす人々

国土地理院発行の地形図「秋田西部」を見ると、東側にJR秋田駅があり、そこから5kmほど南方に、秋田公立美術大学が位置している。大学の横を雄物川が流れ、西側はすぐ日本海である。ところで、通勤途中に「太平川」という小川がある。春先には、桜並木の美しい川面に小舟が浮かび、夜は真っ暗な道に提灯が灯り、幻想的な空間になる。そんな大平川は、四季折々で様々な表情を、例えば、冬には白鳥が越冬の休憩地として利用している様子を見せてくれる（図1～3）。



図1 太平川の春



図2 太平川の夜



図3 太平川の冬

筆者の研究室からは、旧国立新屋倉庫という農業倉庫だった建物を、大学や市民のアトリエとして、再利用した施設の風景が見える（図4）。また1916年（大正5年）の秋田市近郊地図（図5）と現在の地図（図6）を比較すると、太平川は今と同じく、変らぬ形状で流れていることが確認できた。一方で、雄物川は1916年には、地図の北側に位置する土崎から日本海に注いでいるが、現在の地図を見ると、大学のある場所の脇から、日本海に注いでいることが分かる。この雄物川放水路〔注4〕は、治水の目的で、1938年に通水した。この他には、街がどんどん拡大して、スプロールした状況も読み取れる。



図4 筆者研究室からの眺め

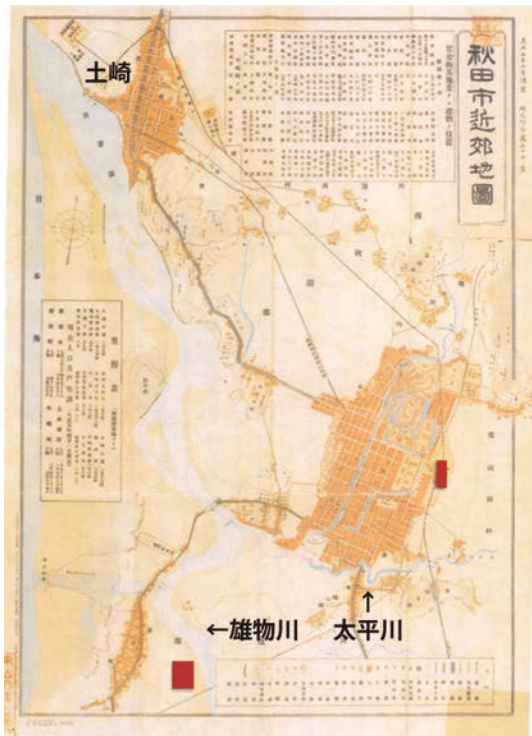


図5 1916年の秋田市近郊地図〔注3〕



図6 国土地理院発行の地形図「秋田西部」、2006

ところで、JR秋田駅周辺の筆者の第一印象は「街中に緑が少ない」という印象であった。そこで、上述の太平川沿いの緑や、昔は久保田城のあった千秋公園の緑、そして八橋運動公園の緑を南北方向の街路に、街路樹などの緑として、引込むことを考えた。一方で、JR秋田駅西口を出ると、東西方向に自由通路のアーケードが伸びている。このアーケードの軸を延長すると、その先には「竿燈大通り」があり、夏には竿燈まつりが開かれる（図7）。そこで、秋田の玄関口を担う駅前からアーケードの先に、年に一度、竿燈まつりの灯りが見えたら、まつりの気配が駅に居ても感じられる「素敵な目抜き通り」になると思われた（実際はクランクして見えないのだが）。さらにその先には日本海があり、夕日がとてもきれいに見える（図8）。車や自転車で南北方向へ移動している際に、東西方向に抜ける交差点を通過する度、夕日が美しく感じられる。以上の事象からも、東西方向の街路は、目抜きの軸と考えられる。つまり、東西方向の目抜き（メヌキ）と、南北方向の緑（ミドリ）、「メヌキとミドリ」という横糸・縦糸を織物の様に編むような、景観づくりの提案である（図9）。例えば、このコンセプトをJR秋田駅前西口広場に展開したらどうなるのか、演習課題の対象敷地と設定して学生と共に設計に取り組んだ（図10）。



図7 竿燈祭り（東西方向の街路）〔注5〕

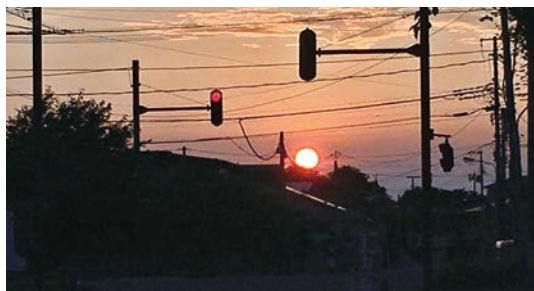


図8 夕日（東西方向の街路）

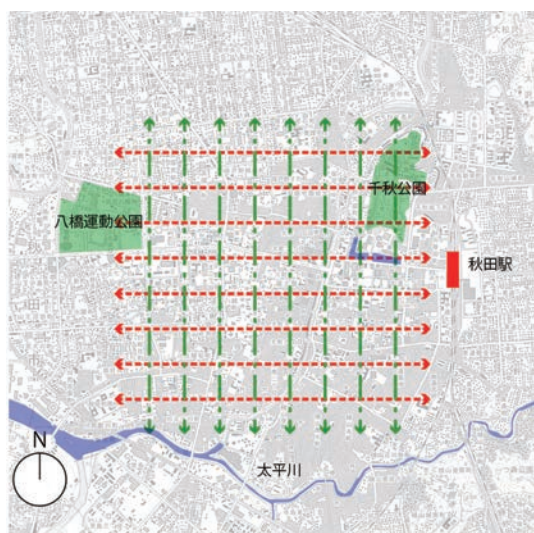


図9 メヌキとミドリ

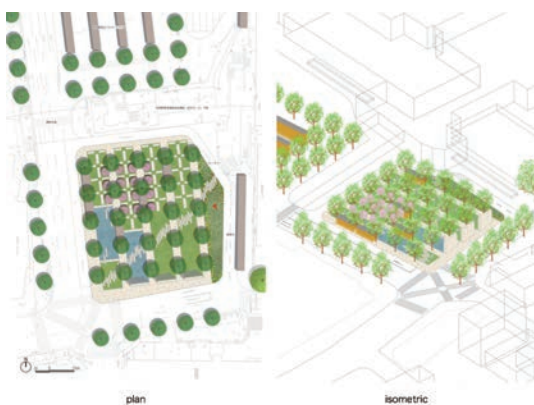


図10 演習課題で作成した設計案の一例

以上、本節で述べた内容は、きっかけは「太平川の風景」から始まり、2. 1 秋田市内の事例では「分析①:街を流れる川とそこに暮らす人々」が、結論として挙げられる。

2.2 男鹿地域の事例

2.2.1 調査概要

調査は、2016年度文化庁、大学を活用した文化芸術推進事業「ローカルメディアと協働する、アートマネジメント人材育成事業 AKIBI+plus」の担当教員として、芸術価値創造拠点2男鹿を担当したことによる。このプロジェクトは「地域」にアートをマネジメントする、つまり芸術を理解するマネージャーが地域に育つことを目標にしている。そこで、まずは肝心の地域を見に行こうということになり、2015年度はツアーを行い「空き家」が課題として挙げられた。「空き家」の増加は日本の地域社会が抱える共通の問題となっている。人口流出による過疎化、伝統文化の衰退など、現代文明のマイナス面が「空き家」に象徴されていると思われた。そこで、一度原点に戻って、地域そのものを「知る」ことから始めようということになり、一般受講生と共にフィールドワークを行った。回数は2017年度を含めて七回を数え、STEP①（2016/7/7実施）は、寒風山～瀧の頭水源地～岩清水～宗泉寺～宝光院～青竜様～足手荒神～東湖八坂神社「続人行事」、STEP②（2016/7/16実施）は、里山のカフェににぎ～塞ノ神／耳どっこ～真山集落～万体仏～真山神社、STEP③（2016/8/4実施）は、星辻神社～男鹿温泉郷／鬼の隠れ道～入道崎～元湯雄山閣、STEP④（2016/9/11実施）は、嶺徳院、STEP⑤（2016/11/3実施）は、男鹿温泉旅館ゆもと、STEP⑥（2017/7/22、23実施）は、一日目が赤上神社（長楽寺）～不動滝・白糸の滝・舞台島～里山のカフェににぎ宿泊、二日目が加茂青砂地区～戸賀湾～八望台、STEP⑦（2017/10/21実施）は、前年度と受講生が入れ替わったこともあり、STEP②と同じ場所という内容である。

2.2.2 生命維持とコミュニティー維持

東北地方を地図で見ると、秋田市の北西方向に日本海へ突き出た半島があり、そこが男鹿半島である。秋田市内から男鹿半島に向かうと、寒風山と本山が見えてくる(図11)。寒風山が大きな印象だが、地形モデルを作成すると、本山の方が、ずいぶん大きいことが分かる。図12の点線部分にフィールドワークした箇所を示し、その中からSTEP①を論じる。



図 11 男鹿半島

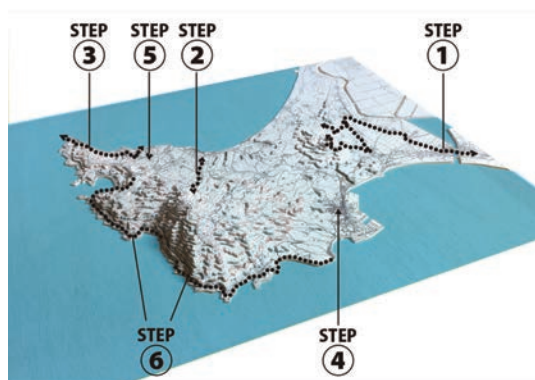


図 12 男鹿地域のフィールドワーク

STEP①は2016年7月7日(木曜日)に行われ、寒風山～瀧の頭水源地～岩清水～宗泉寺～宝光院～青竜様～足手荒神～東湖八坂神社「統人行事」という工程である。寒風山と本山の大きく2つの山における、東側に位置する寒風山に焦点をあて、麓の水源地から八郎湖に至る水の流れと周辺の地形地名、お祭り等の行事や信仰を巡るフィールドワークである。タイトルは「水の信仰と人々の暮らし」と題して実施した。そこでは、山の湧水をたよりに田畑を耕し定住する様子「生命維持」と、出来た集落を維持する為、お祭りなどの行事を行う様子「コミュニティー維持」を調

べる事ができ、人の営為を学ぶことができた。寒風山の山頂から出発して、はじめに水源地へ行き、一つの水源には祠を置いて龍神様(岩清水龍王)を祀っていた。また別の水源地では、社を建てて水を守る様子が伺えた(図13～15)。



図 13 水源と祠(封蛇石)



図 14 水源と社



図 15 瀧の頭水源地

次に、この湧水を抛り所として、田畑を耕し定住する様子を見届けた（図16、17）。そして、集落のコミュニティーを維持する為に、お祭りを行う事が理解できた。お祭りとは、寒風山の麓の八郎潟と、日本海を結ぶ船越水道が舞台の、東湖八坂神社「続人行事」である。ここでは牛を使い、一昼夜酔わせた人を須佐之男命として牛に乗せてねり歩き、水路に連れて行く。水路には船を浮かべ、その上に八岐大蛇が居て戦う、というシナリオである。7月7日の七夕の日に行事が行われていることもあり、牽牛星と織女星のストーリーもかけているようである（図18～21）。

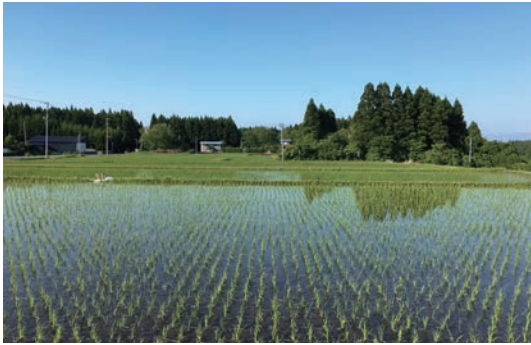


図 16 水田 1



図 17 水田 2



図 18 船越水道が舞台の「統人行事」地図



図 19 東湖八坂神社



図 20 須佐之男命



図 21 水路の船には八岐大蛇

以上、2.2 男鹿地域の事例からは、「分析②:生命維持とコミュニティ維持の仕組み」が、結論として挙げられる。

2.3 盛岡地域の事例

2.3.1 調査概要

2015年度から岩手大学理工学部 大学院総合科学研究科 理工学専攻、授業科目「ランドスケープデザイン」の、非常勤講師を担当する機会に伴い、受講生とフィールドワークを行った。時期は、2015年度が2016年2月15

日（月曜日）から17日（水曜日）まで、2016年度は2016年8月31日（水曜日）から9月2日（金曜日）まで、2017年度は2017年8月30日（水曜日）から9月1日（金曜日）までである。授業は集中講義形式で行い、毎年3日間のプログラムである。どの日も午前中は講義を行い、午後はフィールドワークを行った。午前中の講義では、主に「まちの見方・調べ方」に関するレクチャーを行い、午後のフィールドワークでは、対象地域を各自が設定して、初日は当該地域の歴史などを調べる机上調査、二日目は実際の風景がどうなっているのか調べる現地調査、最終日は調査結果の分析と考察を行い、各自のまとめた成果をプレゼンテーションして、情報共有した。下記内容は、2016年度に行ったフィールドワークをベースに論じている。

2.3.2 需要と供給（治水や水力発電）

盛岡地域は、秋田から見ると東側の内陸部に位置している。様々な人から、盛岡についての話題になると、たいていの場合「盛岡の街はきれいですよ」と伺っていたが、調査した当初は的を得られなかった（図22、23）。自治体による盛岡市景観計画[注6]も実施されており、例えば、昔は盛岡城のあった岩手公園の高台を「視点場」と設定して、岩手山への眺望保全など整備している。視点場に立つと、幾つか背の高いマンションも散見するが、確かに岩手山に向かって眺望を確保して、保全している様子が分かる（図24～26）。



図 22 街中の道 1



図 23 街中の道 2

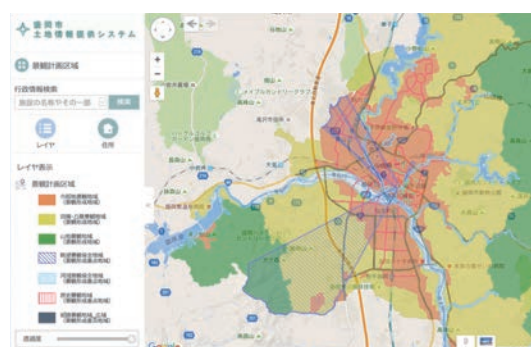


図 24 景観計画区域



図 25 盛岡城跡公園の視点場（岩手公園）

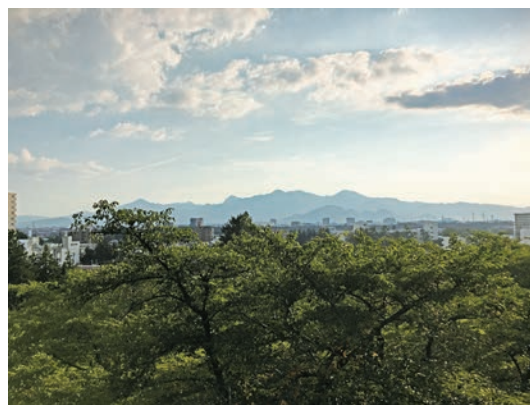


図 26 視点場から岩手山を望む

2016年度は、台風が盛岡市に上陸した時にちょうどフィールドワークを行っていた。街中はダムを放水していることから、増水しているので川に近づかないよう、街のあちこちで警告サインが点滅していた(図27)。その様子を見て「治水によって街が守られている」ことを強く意識することができ、街中の調査だけでなく、ダムを調べる事にした。ダムは四十四田ダムと呼ばれ、街中から自転車で行ける距離にあった。ところで、盛岡を俯瞰して眺めると、四十四田ダムを水源として、北上川は石巻まで、延々と流れて行くのだが、その様子から「盛岡は水源に近い、一番きれいな水を最初に享受できる街」ということに気が付いた(図28)。昔から用水等の水源として、次の集落へ続く為に、川をきれいに保つ、水を大切に扱う文化があるのではないと思われる。すなわち「水が豊かだから、盛岡の街はきれい」と腑に落ちた。川辺の様に、すり鉢状の地形の淵に立って見る風景を、景観用語で「コンケーブ景」と呼ぶ。そして、そのような場所は景観整備のポイントになるのだが、盛岡でも、そうした場所にはベンチを置いて、素敵な屋外空間が用意されている(図29)。さらに、ダムへ行って「治水」の他に気付いたことは「水力発電」を行っていたことである(図30)。その風景から、改めて自然エネルギーについて、インフラによって街が支えられていること、そしてエネルギーの観点から思索を進めると「環境負荷の低減と環境品質の向上」という、相反する二つの課題に至った。クリーンエネルギーへの志向も、景観づくりの重要な要因になると思われる(図31)。



図27 警告サイン



図28 俯瞰した眺め



図29 中津川河畔のベンチを置いた空間



図30 ダムと水力発電(四十四田ダム)



図31 自然エネルギー利用発電システム

以上、2. 3 盛岡地域の事例からは、「分析③:需要と供給（治水や水力発電）」が、結論として挙げられる。

3 考察「エネルギー供給の水系ネットワーク」

第2章「三つのフィールドワーク」の結論を整理すると、

2. 1 秋田市内の事例では、分析①:街を流れる川とそこに暮らす人々

2. 2 男鹿地域の事例では、分析②:生命維持とコミュニティ維持の仕組み

2. 3 盛岡地域の事例では、分析③:需要と供給（治水や水力発電）

という内容である。そして、分析①から③に共通する結果として「水の存在と人の営為」が考えられる。2. 1 秋田市内の事例で行った机上調査では、秋田にはかつて、北前船が寄港しており、その歴史を現代に顕在化したいと考えている人達がいることが分かった。図5の1916年の秋田市近郊地図を見ると、雄物川は北方に湾曲して日本海に接続しており、その注ぎ口が土崎湊である。文献[注7]を調べると、確かに当時の資料から「秋田土崎」の文字があるのが分かり（図32）当時の海運航路のネットワークがあったことが分かった。その時、当時の海運ネットワークをただの歴史的遺産ではなく、未来に生きるネットワークとして、新たな強いコンセプトが必要だと感じた。一方で、尾道をフィールドワークした際に入手した写真集[注8]には、1955年の「家舟」の風景を見る事が出来る（図33）。筆者の生まれるわずか十数年前に、このような水と人の関わりが存在したことが分かる。



図32 附船問屋 秋田土崎港下波止場前 本津利吉



図33 旧正月に港に戻った家舟の群れ 昭和30年

また、『日本史の謎は「地形」で解ける【環境・民族篇】』竹村公太郎著、PHP文庫、pp.406-413では、未来を乗り切るために必要な社会基盤インフラと、ソフトな社会制度について、ソフトとハードを提言している。未来を乗り切るために必要な社会基盤に関しては、

1. 狂暴な気象変動の中での「安全」インフラ
2. 世界的食料不足の中での「食糧自給」インフラ
3. 各地が連携し、日本列島が有機体として生きて行く「交流ネットワーク」インフラ
4. 究極のクリーンエネルギー「水素燃料」インフラと、それを支える「水力」インフラ
5. 物質資源の枯渇に対する「循環社会」インフラと「新素材」の開発

そして、人口減少に備えたソフトな社会制度も必要になると述べ、

6. 「エイジフリー」（高齢者参加）と「ジェンダーフリー」（女性参加）の社会制度
7. ロボットが社会の基盤分野を受け持ち、人が人へのサービス分野を受け持つ社会

が、人口減少を支えるソフトな社会制度であると結論づけている。この竹村の提言の中で特に、3.各地が連携し、日本列島が有機体として生きて行く「交流ネットワーク」インフラ、そして4.究極のクリーンエネルギー「水素燃料」インフラと、それを支える「水力」インフラ、に着目した。竹村は既存のダムを嵩上げするだけで、新規に作らなくても水力はまかなえると述べている。日本は背骨のように脊梁山脈が通っており、そこを分水

界として、国土全体を川が流れている。そして川下には、上述の海運寄港地が位置している。この川上に、竹村の述べるクリーンエネルギー製造の「水力」インフラを整備すると仮定すれば「エネルギー供給の水系ネットワーク」が、川下の海運航路のネットワークを強化するかたちで、新しいコンセプトがつけられる（図34～37）。



図34 江戸期の海運航路のネットワーク



図35 日本の中央分水嶺



図36 川の水系



図37 エネルギー供給の水系ネットワーク

4 まとめ

4.1 今後の課題

以上、第2章「三つのフィールドワーク」の分析結果から第3章の考察「エネルギー供給の水系ネットワーク」について論じることが出来た。この「エネルギー供給の水系ネットワーク」を仮説のモデルとして検証していくことが、今後の課題として挙げられる。この課題に取り組む為の基礎的研究として、下記三つのテーマについて調査を行い、成果を「手法の体系化」にまとめることが、次の研究の主な目的として考えられる。

テーマⅠ「景観づくりのシステム」

景観づくりに取り組む都市や集落

テーマⅡ「スマート・スリム化した社会」

スマート化に取り組む先進事例

テーマⅢ「水系を軸に捉えた都市」

水上から水下までを対象に捉え直す

各テーマで行われている、事例における手法を収集する。手法とは「現象に対応する、要求を満足するための手法」である。調査から見えてくる、類似性や差異を観察しながら、そこでの工夫を単に羅列するのではなく、原理に基づいて体系的に整理することで、各分野の技術を融合して、さらに改善していくための「アイディアソース」として、フィードバックできる資料を作成する。

4.2 今後の研究方法

研究の大きな流れは「調査～分析～考察」で構成して、成果は「手法の体系化」であ

る。三つのテーマに沿って、既往研究の知見から「事例リスト」を作成する。そして、各テーマの《基本的》と考えられる手法の収集と分類、整理を行い、その内容から「体系化の軸」を構築して「データベース」を作成する。次に、体系化を行う重要な事例に関して、詳細な調査を行う。調査方法は「机上調査と現地調査」をベースに、フィールドワークを主体に行う。調査結果の分析から《具体的》手法の収集を行う。収集した手法に基づいて、現象、要求、共通原理及び制御原理等を抽出して「手法の体系化」を行う。各テーマの調査は平行して行う予定である。調査を進める中で「体系化の軸」も更新していく。データベースやマトリクスによる体系的整理から、既存手法の全体像を明確にする。多く存在するものについて、その「傾向や対策」を考察する。無いものについては「なぜ無いのか」を考察し、その理由・問題点等を明確にすることにより、新しい手法を開発する上での「アイディアソース」とする。そして本研究の論理体系を、総合的な観点へと発展させ、上述の仮説モデルを検証したい。

参考文献

景観調査を始めた当初は、対象地域である街中だけを調査して「場の固有性」について考察していた。しかし、2016年に行った盛岡のフィールドワークを契機として、治水等インフラの重要性を認識して、エネルギーや水系（ダムから水下まで）を含めた、より総合的な捉え方が必要だと考えるに至った。現代社会で行われている景観計画やスマート化の実装、水系デザイン等の技術は、各分野で追求されており、個々に街へ展開するだけでは、つぎはぎだらけで没場所性を生むおそれがあると思われる。

現在、着目している既往研究は、

- I 「景観づくりのシステム」について、
『特集：景観法10年』日本都市計画学会都市計画
vol. 63 No. 3、2014. 6
『景観からの道づくり』堀繁著、大成出版社、2008
『パリ都市景観政策におけるPLUと広告規制に

ついて』長谷川秀樹著、横浜国立大学教育人間
科学部紀要Ⅲ16号pp. 77-96、2015 4

- II 「スマート・スリム化した社会」について、
『スマート&スリム未来都市構想』村上周三著、
エネルギーフォーラム、2012
『スマートコミュニティの最新状況と今後の展望』
小坂田昌幸ほか著、応用物理第85第9号、2016
『スマートコミュニティ/スマートシティ関連の
日本・ドイツプロジェクト考察』稲垣充廣
著、愛知学院大学政策科学第8号、2017
- III 「水系を軸に捉えた都市」について、
『物語日本の治水史』竹林征三著、鹿島出版
会、2017
『水都学V特集水都研究』陣内秀信ほか著、法
政大学出版、2016
『特集・ライフラインとしてのランドスケープ』
ランドスケープ研究79 (2) 2015
“DRAWING THE GROUND-LANDSCAPE
URBANISM TODAY” PALMBOU URBAN
LANDSCAPES, BIRKH'A'USER, 2010
である。今後も既往研究を参照して、研究の位
置づけを明確にする予定である。

注（注に記載以外の図版は執筆者作成による）

- 1 『比較風景論』山内貴博、東京芸術大学学位
論文、173p、2011
- 2 『山形県金山町に関する事例調査-景観づくり
のシステム化に向けた調査研究-』山内貴博、秋
田公立美術大学研究紀要第3号、pp. 81-88、2016
- 3 『秋田市史 第四巻 近現代Ⅰ通史編』秋田
市、2004
- 4 『雄物川放水路ができるまで』国土交通省東
北地方整備局 秋田河川国道事務所Homepage
- 5 <https://www.facebook.com/ryusuke.Imanaka?fbf=ts>
フェイスブック「今中隆介」
- 6 盛岡市景観計画 <http://www.city.morioka.iwat.e.jp/shisei/keikaku/toshikei/1009915.html>
- 7 『引札の世界』加賀市教育委員会（文化
課）、p53、1999
- 8 『波の郷愁 緑川洋一展ドキュメント尾道・
昭和28-31年 展覧会カタログ』尾道市美術館、
p25、2012

アクティブ・ラーニングによる学術情報リテラシー教育の実践

—地域社会の教育連携における大学図書館の活用を視野に—

池亀 直子

本報告は平成29年に新設されたキャリア科目「アカデミック・リテラシー」におけるアクティブ・ラーニングの授業実践を報告するものである。アカデミック・リテラシーとは、大学生に必要とされる学術情報リテラシーとして、文献や資料を見つけ、その内容やデータを理解し分析する、論文やプレゼンテーションによって考えを表現する能力などを指す。今回は授業内に実施した図書館演習から、地域社会に開かれた社会教育施設としての大学図書館の可能性についても合わせて考える。

キーワード：学術情報リテラシー、アクティブ・ラーニング、大学図書館、地域社会連携

1. はじめに

本稿の目的はアクティブ・ラーニングによる大学生の学術情報リテラシー向上を目的としたキャリア科目の授業実践の報告と、地域に開かれた社会教育施設としての大学図書館の可能性を考えることである。

平成24年8月の中央教育審議会答申では、高等教育機関の学士課程教育の質的転換にあたって学生の主体的な学びを促すアクティブ・ラーニングが推進されており¹、この動きを受けて全国の大学図書館でラーニング・コモンズやアクティブ・ラーニング・スペース（複数の学生が集まり、様々な情報資源を活用しつつ議論を進めていく学習スタイルを可能にするスペース）の設置が増加している。文部科学省の『平成28年度学術情報実態調査』によると、平成28年5月現在、アクティブ・ラーニング・スペースは453大学（58.2%）に設置されている²。

また科学技術・学術審議会学術分科会学術情報委員会による「学修環境充実のための学術情報基盤の整備について」（平成25年8月）では、学生による主体的学習の効果を高めるためには「多様な空間やコンテンツを提

供する環境を整備することに加えて、大学院生による学習支援、図書館員によるレファレンスサービス、教員による指導助言など、学生を支援する体制の構築が不可欠³とされる。平成25年に新設された秋田公立美術大学では図書館員および附属図書館運営委員会を中心に環境とレファレンスサービスの整備が進められてきた。平成29年には大学院複合芸術研究科が開学し、学部学生に対するティーチング・アシスタント制度も開設された。今後は大学院生に対してもより専門的な学術情報の活用と論文執筆に対する充実した研究支援が必要になることが予想される。

本稿ではこうした現状をふまえ、平成29年4月に新設されたキャリア科目「アカデミック・リテラシー」の授業構成と学修成果、および大学図書館を活用したアクティブ・ラーニングの実践とその展望を報告する。

2. 高等教育におけるリテラシー

日本学術会議の提言にしたがえば、高等教育機関が育成すべき21世紀に期待される教養とは、「学問知・技法知・実践知と市民的教養」である。学問知は「学問・研究の成果と

しての知の総体」であり、技法知は「学問知および実践知の学習・形成と活用の基礎となる」知であり、実践知は「日常のさまざまな場面で実際に活用・発揮（実践）される知」である。また市民的教養は「本源的公共性、市民的公共性、社会的公共性についての理解を深め、その実現に向けたさまざまな活動やプロジェクトに参加し、連帯・協働していく素養と構え」であるとされる⁴。

上記のうち学問知、実践知、市民的教養は、秋田公立美術大学においては教養教育、専門基礎教育、専門教育およびアートプロジェクトを中心とする課外活動等によって培われる。だが「メディアの活用、多種多様な情報・資料の編集、数量的推論、自国語・外国語、学術的な文章作成能力、言語的・非言語的な表現能力・コミュニケーション能力」で構成される技法知については、扱う科目の少なさによって学生の学ぶ機会が限定されていると考えられた。

そこで「アカデミック・リテラシー」の到達目標は、技法知の基礎を幅広く学ぶことを目指して「大学生に必要とされる読解力、思考力、論述力、学術情報の活用法等を身につけ、社会人・表現者としての能力を培うこと」とした。多くの大学が「アカデミック・ライティング」の科目名で同様の授業を開講するなかであえて「リテラシー」の語を選択したことには、「書くこと」だけに限定した授業ではないという意味が込められている。むしろ技法知は基礎的な知識であること、卒業研究や就職活動に直結しないことをもって教養教育や専門教育で扱う学問知や実践知に劣ることにはならない。授業のねらいは、培った技法知としてのリテラシーが、教養科目のレポート執筆や専門科目の課題・卒業研究にあたって求められる文献講読や調査、プレゼンテーションなどに繋がり、その集成として社会人、表現者としての総合的な能力を有する人材が育成されていくことにあった。

具体的な到達点と授業内で扱う内容の選定にあたっては、国立大学図書館協会教育学習

支援検討特別委員会が示す「高等教育のための情報リテラシー基準（2015年版）」⁵による次の活用大系列を参考とした。

基礎：与えられたテーマ・情報源をもとにレポートを作成できる

応用：与えられた課題について自らテーマを設定し、先行事例を踏まえた上で自らの意見を含んだレポートの作成・発表ができる

発展：自ら調査・研究テーマを設定し、学術的な論文の作成・発表ができる

上記の基準に照らし、基礎の内容を扱う「アカデミック・リテラシー1」の到達目標は「指定テーマを選択して小レポートを作成し、引用文献情報を正確に示す」とした。応用の内容を扱う「アカデミック・リテラシー2」では、「指定テーマを選択してレポートで自ら問いを立て、先行研究を活用して説得的に論述する」とした。発展の内容を扱う「アカデミック・リテラシー3」では「ゼミ形式でグループ発表、個人発表を繰り返し、自らの調査、研究テーマを発表し指定の論文ないし学術ポスター形式でまとめる」とした。

3. キャリア科目「アカデミック・リテラシー」

3. 1 受講者の構成

アカデミック・リテラシー（以下ALと略）のうちAL1、AL2は1、2年生を対象とし、AL3は3、4年生を対象として少人数で開講した。平成29年度は前期AL1の履修登録者が63名（4年1名、3年28名、2年28名、1年6名）、後期AL2の登録者が30名（4年3名、3年15名、2年9名、1年3名）通年開講3の登録者が9名（4年4名、3年5名）であった。なお、AL2は一部の2年生にとって開講時間が必修科目と重なっており、次年度受講を希望するとの申し出が複数あった。通年開講のAL3でも3年生から同様の申し出があり、複数年で受講を可能とするカリキュラム編成が必要と考えられる。

3. 2 授業計画

AL 1、AL 2 の授業計画は次の通りである。

1	アカデミック・リテラシーとは何か
2	題材の内容を読み取る
3	キーワードを見つける
4	感想文・作文とレポート・論文の違い
5	説得的論述とは何か
6	パラグラフ・ライティング 1 問いを立てる
7	パラグラフ・ライティング 2 順序立てて論じる
8	パラグラフ・ライティング 3 説得的に論じる
9	文献の見つけかたと図書館の活用
10	文献の読み込みと内容の要約
11	自己の議論と他者の議論を分ける
12	小レポートの書き方 1 与えられた課題に応える
13	小レポートの書き方 2 論理の一貫性を意識する
14	小レポートの書き方 3 結論を明示する
15	授業のまとめ

表 1 AL 1 授業計画

1	アカデミック・リテラシーの向上
2	テーマ設定と仮説の提示
3	論拠の提示と本論の展開
4	パラグラフ・ライティング 1 テーマ設定・仮説の提示
5	パラグラフ・ライティング 2 論拠の提示・本論の展開
6	パラグラフ・ライティング 3 論理の一貫性・結論の明示
7	文献を読む： 内容の理解と適切な引用
8	データを読む： 客観性とは何か
9	ディスカッション 1 他者の議論を検証する
10	ディスカッション 2 他者の議論に反論する
11	論証・反証と議論の統合

12	レポートの書き方 1 自分でテーマを設定する
13	レポートの書き方 2 論文の構成
14	レポートの書き方 3 文献情報の作成
15	授業のまとめ

表 2 AL 2 授業計画

また、AL 3 はゼミ形式で隔週通年授業を実施し、研究関心の共有、文献講読とゼミ形式発表の方法、グループによる研究発表と全体討論、個人の研究テーマ選定と発表のアウトライン作成、プレゼンテーションの方法とスライドの作成、個人によるプレゼンテーションと全体討論、研究のまとめ、論文の構成と作成スキルの向上といった内容を、ゼミを開講しない週の個別指導と組み合わせた。受講者の所属専攻はコミュニケーションデザイン専攻、ヴィジュアルアーツ専攻、アーツアンドルーツ専攻と複数に渡っている。

シラバス執筆にあたり想定した履修モデルは、学部1年、同2年のいずれかでAL 1、2を取り、学部3年ないし4年でAL 3を取るというものである。ただし未履修者の受講は制限せず、履修上の留意点として続けて受講するとより理解が深まることを提示した。開講後の履修登録者をみると、1、2年想定 of AL 1、2 にも3、4年生の受講者が存在しており、学術情報の活用とレポート、論文作成に対する学生の潜在的ニーズが存在すると考えられる。

4. 授業内容の特徴

4. 1 パラグラフ・ライティング

大学生の多くは文章、特に論文形式のレポート執筆に苦手意識を抱いているが、この苦手意識は多くの場合、文章執筆能力が低いのではなく、適切なテクニックを知らないことに基づいている。

文章執筆のテクニック向上には指定された「お題」に答える回答式のコメント執筆が有効である。ALの授業では「お題」は次第に難しくなり、段階的にテクニックが向上していく仕組みになっている。執筆にあたっては主題文と補足文からなるパラグラフの構造を意識してもらい、「ですます」調や「思った」「感じた」「気がした」の使用を避けることで読み手に与える印象の違いなども受講者のコメントを例に取りながら解説していく。

パラグラフ・ライティングのテーマは美大生の興味・関心、今後の制作や研究に資するようなものを扱い、事例紹介でも本学教員の作品を積極的に取り上げた。1年間で扱ったテーマはスクールカースト、公共性と「忘却の穴」、群集心理、罪の赦し、LGBT、労働と連帯、マルチチュード、文化権、メタファー、パロディ、独創性、生命倫理、趣味論、難民問題など多岐に渡る。受講者は社会的背景や思想・理論を理解したうえでテーマについて深く考え、自らの主張が他者に伝わるよう簡潔かつ説得的に表現することが求められる。

4. 2 図書館における情報検索

学術情報リテラシーの向上を目的として図書館を活用したアクティブ・ラーニング型の演習を導入した。詳細は次節で報告するが、ここでは教養教育段階での図書館演習の必要性を強調しておきたい。大学生の情報処理能力に関して懸念されることとして、インターネット上の情報（および辞書や学生間の伝聞情報）のみで思想や社会情勢を理解したかのように考えてしまうことがある。辞書の定義やインターネットの導入的な情報のみを学術情報として扱う傾向は現代の大学生に共通すると考えられ⁶、教員側はこうした学生の現状を理解したうえで授業を進める必要がある。図書館で学術情報の正しい活用法を学ぶことは上記の傾向に対して「結論に飛びつく前によく調べる」学問的姿勢を培うことに繋がる。

4. 3 適切な引用の指導

これは一般に「丸写し」と呼ばれる大学生のレポートにおける盗用、剽窃を防止するために必要なテクニックの指導である。授業では要約、一部引用、全文引用に分けて作成方法の事例を示し、適切な引用をすれば文献の発見と内容の理解に高い評価が得られるが、不適切な引用や引用を示さない行為は学問に対する姿勢を厳しく問われ、場合により単位を失うことを繰り返し説明した。AL 1 では正確な引用を単位認定の必須条件としたが、3分の1近い受講生がクリアできず、大幅減点または単位を落とす結果となってしまった。

なお、美大生に対して日常的に求められる課題、すなわち既存の作品に新たな価値を加えて再創造する創意や、オマージュに代表される創造的模倣は、学術研究では先行研究の検討、引用とその先の独自性の提示にあたる。授業ではレポート執筆における引用が芸術制作と同等のルールによって成立していることを意識してもらい、各人の制作、創作にプラスとなる技法知の確立を目指した。

4. 4 文献を理解する

自らの考えを構築して表現するためには、学術書や専門論文等の文献を読み込み、深く理解していくプロセスが必要である。「文献を読む」の演習に向けては、まず専門書と教科書・一般書の違いに始まり、レポートの参考文献として利用できる文献とそうでない文献が厳密に区別されることから教えた。

その後の演習はタイトル、目次、序章から全体の内容を予測して読むこと、要約しながら疑問点をまとめていくことなどをポイントとして押さえながらグループワーク形式で行った。演習は①一般読者向けの学術研究報告を分担して読み込む、②同じ節を担当した者同士で内容の擦り合わせや疑問の解消を行う、③異なる節を担当する者同士でグルーピングしなおす、④自身の担当内容を説明、⑤最後に他者の発表をふまえて全体を要約するの順で実施し、内容の深い理解に繋がった。

4. 5 データを理解する

多くの統計学者が指摘するように、現代社会には表面的なデータを無批判に信じて惑わされてしまう人々が存在する⁷。秋田公立美術大学においても、出典の明らかなでないインターネット上のデータの使用、アンケートの尺度が等間隔で設定されていない、5件法以上の設問で中立的な選択肢が提示されていない、回収率の悪いアンケート結果から全体の評価を引き出す等の事例が散見された。

既存の調査結果のデータをいかに活用して制作、研究に活かすかは、特にデザインを中心に事前リサーチが重視される分野では必要不可欠な技法知である。データを正確に読むことは文献を正確に読むことに等しい。教養科目で統計学や社会調査法を受講することが望ましいが、こうした専門的訓練を受けない場合であっても、誤ったデータの活用や勝手な解釈は許されない。これらのことを実感してもらうために、授業では基礎的な統計用語の解説とデータを読む際に陥りやすい誤りを事例から解説し、「特定のデータを用いて虚構の仮説を立てその証明を行う」という課題を出した。ウソの議論を組み立てるために正しい統計の読み方を理解しなければならないという逆説的な課題により、諧謔性に富む美大生の興味と意欲を喚起することができた。

4. 6 映像作品の活用

論理的な思考力と文章表現力は数をこなして書くことで飛躍的に伸びるが、短い時間での大量の執筆を負担に感じる学生も少なからず存在する。授業では学生のモチベーションが保たれるよう、映画を中心とした映像作品を活用した。平成29年度に扱った作品は、『僕とアールと彼女のさよなら』（A. ゴメス＝レホン）、『デカログ』（K. キェシロフスキ）、『偽りなき者』（T. ヴィンターベア）、『パレードへようこそ』（M. ウォーチャス）、『バーテンダー』（A. カウリスマキ）、『ライフライン』（V. エリセ）、『海を飛ぶ夢』（A. アメナーバル）、『海は燃え

ている』（G. ロッシ）であり、他にSNSなどで公開される短い映像も活用した。

4. 7 ゼミ形式授業

AL3はゼミ形式で開講し、文献講読、ディスカッション、個人テーマ研究、プレゼンテーション、ポスター報告、論文執筆を行った。前期は教員が指定する文献をグループで読み、交代で発表のうえで内容について討論した。扱ったテーマはクリティカル・シンキング（哲学・心理学）、自主規制と芸術の倫理、やりがい搾取、アートとデザインの境界等である。後期は個人の関心に沿った調査・研究とプレゼンテーションを行い、内容について討論した。なお個人研究は卒業研究、専攻課題に関するテーマ選択も可とした。

受講者数は4年生が4名、3年生が5名とゼミ運営に適した規模であり、所属専攻はコミュニケーションデザイン、ビジュアルアーツ、アーツアンドルーツに渡った。また個別の関心に合わせた文献の紹介や発表テクニック指導等、時間外の個人指導も充実した形で行うことができた。

5. 図書館演習

前期AL1では、図書館で得られる学術情報を正しく活用するスキルを身につけることを目的として図書館演習を行った。課題の内容は表3に示す通りであるが、画集や作品集、美術雑誌、デザイン雑誌など美大生の関心を惹く課題を指定した。また大学附属図書館が収集しているレーザーディスクやデザイナーズ・チェア（写真1・写真5）を課題に加え、学生が普段気づきにくい図書館員の配慮や図書館内の環境構成に注意が向くよう工夫した。

①分類番号から指定の全集を見つけ、好きな作品を選んで概要と自らの考えを述べる
②作家名から作品を特定し、その作品を読んで批評する。
③作品名から作家を特定し、その作品を読んで批評する。

④季節の絵本、贈り物にしたい本を選び、送りたい相手と選んだ理由を書く
⑤暮らしの絵本、贈り物にしたい本を選び、送りたい相手と選んだ理由を書く
⑥雑誌書架で指定雑誌の指定記事を読み、内容について自分の考えを述べる。
⑦画像に示されたデザイナーズ・チェアを図書館内で見つけ出し、実際に腰掛けたうえでそのチェアについて論じる
⑧レーザーディスク棚に収録されている映画作品から担当教員が好きそうな映画を選び、図書館内で視聴のうえ、宣伝文を考える

表3 図書館演習課題



写真1 図書館演習（2階閲覧スペース）



写真2 図書館演習（同上）



写真3 図書館演習（同上）



写真4 図書館演習（雑誌書架スペース）



写真5 図書館演習（LD収納スペース）

図書館演習後の授業では振り返りとディスカッションを行った。ディスカッションでは各自で自分の課題内容とどのようにその課題に答えたかを報告しあい、個別課題の内容とそれぞれの課題に適した図書館の活用方法を共有した。これにより、より幅広く学術情報の活用方法を知ることができ、さらに自身の調べ方や課題に対する姿勢についての省察も可能になる。ディスカッション終了後に提出された学生のコメントには次のような意見が見られた。

主張に対する「裏付け」をしっかりと行うことで文章の内容が他者に伝わる、中味のあるものになるということを学んだ。
自らの感性を一般化し他者に伝える力、他者の感性を理解し自分の中に落とし込む力、少ない情報から文献を探す力等、課題の種類によって何を学ぶ演習だったかが異なっていたことを知った。
1人で解決できる課題であっても、他の人とのコミュニケーションによって新たな視点や発想が生まれることがあるので、より多くの人と関わるのが大切だ。
自分で何を調べるか、その為にはどんな情報が必要なのかを選び取ることが非常に重要だと感じた。1つのことを調べる時も、他の様々な事実、事象を調べて、より確実に明確な情報にしていけることで多様な考えや深い学び、見方にも繋げていけるのではないかと考えた。

1つのものを調べる時に、多方面から調べた方がより「濃い」情報となる。多方面から調べるには疑問を多くもつことが必要である。それには最初に与えられた課題から、「なぜ」「なに」ということを念頭において疑問を派生させる必要がある。疑問が多く出るほど調べる必要のなるものが多くなる。だから情報が「濃く」なっていくのだ。調べる時には疑問を持つことが必要である。

メンバーが共通して上げた反省点は「深く読み込まずに題材を決めてしまった」というものである。指定された雑誌や本はすぐに見つけられたが、そこから題材を選んで決定するまでにいくつか手順を飛ばしてしまった。次に図書館を活用して調べ物をする時にはこの反省を活かしたい。

表4 振り返りディスカッションコメント抜粋

アクティブ・ラーニングでは、教員が講義で一方向的に知識を伝達するのではなく、学びや議論の場を設定することで、学生が能動的に専門知識や技術に触れて理解を成立させることが推奨されている。ここでは演習課題の多様性とディスカッションによって各自に対話的で深い学びが成立したと考えられる。

またコメントからは、学修効果とともに今後の指導上の課題も知ることができた。特に図書検索の際に学生が陥りやすい誤りについてはその傾向を分析して情報を集約し、教員と図書館員が共有したうえで学修支援にあたることで、より充実した学修の支援体制を構築することができると考えられる⁸。

6. 大学図書館の教育連携の可能性

受講生には教職課程の履修者が多くおり、図書館演習が学校現場での総合学習やアクティブ・ラーニング実践に応用できるのではないかという感想も寄せられた。たしかに絵本やチェアの課題は子どもたちが楽しみながら取り組める課題である。図書館は子どもと本の一对一の深い関係を醸成し、同時に本を通じた他者とのコミュニケーションも成立させることができる場である。図書館におけるアクティブ・ラーニングを教職課程の授業に取り入れることの発展的可能性は大きいと考えられる。

また中央教育審議会の答申ではアクティブ・ラーニングの視点から学習・指導方法を改善していくために、教員養成機関における

資質能力の育成を充実させるだけでなく、現職教員の研修におけるアクティブ・ラーニング型研修の導入が検討されている⁹。秋田市内、秋田県内の美術・工芸教師の研修の場として美術大学の附属図書館を開いていくことにも、地域社会に開かれた社会教育施設としての大学図書館の可能性が存在する。ただしこれは、大学図書館が国内外の芸術学分野の専門資料・貴重資料を蓄積し、それらの情報を活用するシステムが整備されていることが必須条件であろう。

アクティブ・ラーニングでの活用に加えて注目されるのが図書館での企画展である。筆者が企画した展示を例にとると、映画の原作本展（「シネマを読む展」）では学生に推奨する映画のDVDと原作本をDVD視聴スペースの前に展示し、あわせて映画や原作の内容と関わる学術書をピックアップして紹介した。



写真6 「シネマを読む」展の展示風景

また、秋田県立美術館での展示を想定して展示計画を作成し、フライヤーや図録をデザインする博物館実習（志邨匠子教授）の成果展「仮想の展覧会」では、展示計画の図面と成果物を図書館内に展示した。



写真7, 8 企画展示告知ポスター

このほか図書館で開催する専攻演習の講評会を一般公開にする等、開かれた大学図書館としての活用には美術大学の特色を様々な活かしていくことが考えられよう。

7. おわりに

本稿ではアクティブ・ラーニングによる学術情報リテラシーの育成を目指した授業実践とその成果を報告してきた。アクティブ・ラーニングは大学学士課程教育から初等・中等教育への導入に移行し、教員養成教育におけるアクティブ・ラーニングの現状調査においても学生が主体的・能動的に学ぶための新しい授業実践が行われていくべきとされるなど¹⁰、今後は教員養成教育、教員研修に向けても充実した内容の実践と検証が期待されている。三重大大学のPBL (Problem/Project-based learning) 教育の先行事例や¹¹図書館司書課程でありながら教職課程にも活用できると考えられる桂の授業実践例などもあり¹²、秋田公立美術大学においても横断型PBLやアクティブ・ラーニング型授業の実践が進んでいる¹³。

だが松下佳代も指摘するように、アクティブ・ラーニングの成否は振り返りや関連づけ、批判的検討等を通じた学修に対する深いアプローチをなし得るにかかっている¹⁴。形式的な方法論や教員の誘導に陥らぬために、学生の知的好奇心を喚起し、学問の専門性を満たすテーマ設定と環境づくりが求められる。これらの課題をふまえ、今後は教員と図書館員の協働と、地域社会の教育連携を視野に入れた教育実践の展開について考えていきたい。

注

- 1 中央教育審議会「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」（平成24年8月）
- 2 文部科学省『平成28年度学術情報実態調査』（平成29年3月）
- 3 科学技術・学術審議会学術分科会学術情報委員会「学修環境充実のための学術情報基盤の整備

について」（平成25年8月）

- 4 日本学術会議「提言 21世紀の教養と教養教育」、（平成22年4月）
- 5 国立大学図書館協会、「高等教育のための情報リテラシー基準（2015年版）」（2015年3月）
- 6 戸田山和久、『論文の教室 レポートから卒論まで』、NHKブックス、2012
- 7 アレックス・ラインハート、『ダメな統計学 悲惨なほど完全なる手引き書』、勁草書房、2017など。また学生向け入門書として授業では谷岡一郎、『社会調査のウソ リサーチ・リテラシーのすすめ』文春新書、2000などを紹介した。
- 8 長澤多代が指摘する大学授業改革における図書館員による学習支援の必要性は重要である。長澤多代、「大学授業改革に求められる大学図書館の役割—大学審議会答申における授業と図書館を中心に—」、『日本図書館情報学会誌』Vol. 48、No. 3、2002、105-120頁
- 9 中央教育審議会、「これからの学校教育を担う教員の資質能力の向上について」（平成27年12月）
- 10 川島 啓二、「教員養成教育におけるアクティブ・ラーニングの現状」、『教員養成教育における教育改善の取組に関する調査研究～アクティブ・ラーニングに着目して～』国立教育政策研究所、2015、1-3 頁
- 11 中山留美子、「アクティブ・ラーナーを育てる—能動的学修の推進におけるPBL教育の意義と導入の工夫—」、『21世紀教育フォーラム』第8号、2013、13-21頁
- 12 桂まに子、「図書館司書課程におけるアクティブ・ラーニング授業の設計」、『京都女子大学図書館情報学研究紀要』第4号、2017、1-16 頁。
- 13 野村松信ら、「領域横断型PBL授業の事例紹介（1）」、『秋田公立美術大学研究紀要』第4号、2016、75-91 頁、また坂本憲信らの報告するコミュニケーションデザイン専攻演習の領域横断型授業にも期待が寄せられる（秋田公立美術大学研究紀要第5号で報告予定）。
- 14 松下佳代、『ディープ・アクティブ・ラーニング』、勁草書房、2015

モノのおくにあるプライベート

—モノをとおして他人のプライベートを感じるためのいくつかの実践—

内田 聖良

筆者は、2017年10月、家の中にあった物品とそれにまつわる記憶についての作品《話こ（わっこ）》を制作した。また、古書の「クセ」を価値として評価、流通させる《余白書店》プロジェクト、約60名に結婚感について訪ねたインタビューからなる《凡人ユニットのぼんおどり～結婚ってなに？～》を行っている。本稿では、それらの制作過程を示しつつ、中古品をめぐる「気配」のはたらきについて考察する。

キーワード：民話，アート，モノ学，中古品，記憶の共有



図1 《話こ》展示の様子 撮影：草薨 裕

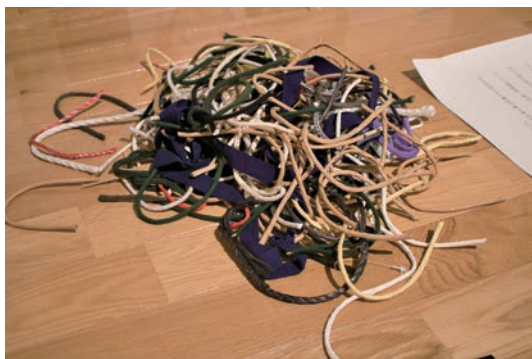


図2

1 はじめに

哲学者の野家啓一は、人は「誕生に始まり死によって完結する一つの物語」を生きており、「人間は、彼／彼女を圍繞する無数の筋立てから、その人に固有の一本の筋を選び取ることによって、その生をまっとうする」という（野家, 2016:p. 8）。夏目漱石『こころ』の中で、死を決意した「先生」は本来、「私より外に誰も語り得るものはない」はずの物語を書き残した（夏目, 1914）。

ある人物の人生一物語が書き留められずになくなった時、その人の持ち物、その人の着た服、その人の住んだ場所は、その物語を語る断片となつて残り、他者によって読み解かれる。どこかで買ったお土産、誰かから貰ったキーホルダー、愛用したカバン…、それらの品物を全く使わなくなっても、後ろ髪を引かれて捨てられない。それは、そのモノの向こうに、土地や人、あるいは自分の記憶や自分自身の断片を感じるからではないだろうか。本人の意識しない無意識な癖、身体的な特徴まで記録してしまう中古品は、ノンフィクションの物語であるとも言える。

2.1 《話こ》

《話こ（わっこ）》は、2017年10月29日～11月5日まで秋田県立美術館で行われたグループ展「あきたの美術2017」にて筆者が制作した作品である。会場では、買い物する際にもらえる紙袋や、パッケージに入ったままのストックキング、値札のついたままの洋服、クリスマス関連グッズなどの大量の日用品

が、床に散らばっていたり天井から吊るされたりしている（図1）。展示会場の前面には、以下の文章が書かれている。

話このおはなし

ここは、おかの上、みどり色のやねのちいさいうち。

このうちにはおんなのひとがすんでいて、モノをだいじにするあまり、モノが喋ってる声が聞こえるようになってさ、紙袋や、お洋服なんかともおしゃべりできるようになったんだって。

おんなのひとは、楽しいおしゃべりが出来たモノを家に持って帰っていたんだって。モノとおしゃべりしたことは、友達には内緒にしていたんだって。

だって、モノのおしゃべりを聞ける人は、おんなのひとしかいなかったし、おしゃべりのなかには、人には話せないような恥ずかしいおしゃべりや、秘密のおしゃべりもあったからね。

モノとおはなしすると、おんなのひとのおうちのなかに、しらない香りがしたり、きいたこともない鈴の音になったりして、とっても楽しいんだって。



図3

でも、おひさまがのぼり、おつきさまがのぼるのを1000かいくらい繰り返したころ、おんなのひとはすっかり忙しくなって、家

の外にすることが多くなった。家の外のモノとおしゃべりばかりして、お家にあるモノのことは、忘れちゃったんだって。うちのモノたちは、楽しくお話をしたことを忘れられてしまって、泣いちゃったんだって。

そうしたら、おんなのひとのお家にはたくさんモノがあったから、泣き声がたくさん合わさって、すごく大きな泣き声になったもんだから、お家が爆発しちゃったんだって。

おんなのひとはとってもびっくりして、そのあとモノたちのことを忘れていたことに気づいて、謝ったんだって。



図4

モノたちは、おんなのひとが自分たちのことを思い出してくれて嬉しかったんだって。でも、お家が爆発しちゃったから、別のひとのお家に行くことにしたんだって。「思い出してくれてありがとう。」って言って、沢山のモノが他の人のおうちに旅立っていったんだって。

おんなのひとは、寂しかったけど、お家にあるモノたちのことを忘れてしまったことを反省して、モノとのおしゃべりを「おはなし」にすることにしたんだって。「おはなし」は、繰り返し、ともだちや、こどもたちに話すから、モノがいなくなっても、おしゃべりした楽しい思い出を思い出すことが出来るからね。

ある日、お客さんがやってきた。サヨナラしないといけないモノのことを、おんなのひとに「おはなし」にしてもらったら、忘れないと思ったんだって。だからおんなのひとは、いろんなお家にあるモノのおしゃべりも聞いたんだって。そうやって、いろんなお客さんが「おはなし」をつくってほしくてやってくるから、そのおうちは「話こ」とよばれるようになったんだって。

「話こ」に今日もお客さんがやってきた。「あたらしいおはなしは、もうできていますかあ？」おんなのひとは、そんなに急いでおはなしをつくるができなかったから、あたらしい「おはなしのかけら」を、お客さんにわたしたんだって。「ああ、これは、いい。わたしは、このおはなしに、とってもぴったりのつづきをおもいつきましたよ」おきやくさんは、かけらをもらって、とってもニコニコして帰っていったんだって。

また別のお客さんがやってきた。「わたし、これを思い出したくもないけど、忘れたくもないのよ」といって、モノとのひみつのおしゃべりを話してくれた……

11/3～5の週末には、展示会場に「おんなのひと」の手伝いだと名乗る女性が滞在する。彼女らは訪れた人に対して、展示を「おんなのひと」が作業する「家」と言い張る。鑑賞者は、彼女らが読み上げる「おはなしのかけら」を聞いたり、その「おはなしのかけら」を彼女らがアレンジした話を聞くことになったり、「おはなしのかけら」をもとにした「紙袋芝居」を見ることになったりする。雑談に誘われ、応じると、おはなしの続きをつくるヒントにすると感謝される。続きをつくる過程とともに、展示のレイアウトが少しずつ変化する。展示の中腹には机があり、机の上には「話こポスト」と書かれた紙袋と、下記の文章が置いてある（一部を変更の上、抜粋）。

私は、このモノたちと長年一緒の家に住んでいました。
家の中は、人間よりも、モノが専有するスペースのほうが多いのではないかなと思えるくらいで、私はこれらのモノたちが背負っている、外に出て行くことのできない様々な感情や思いを感じ、日々生活をしていました。

さて、モノを捨てることができる人は「きちんとして」いて、捨てられない人は、「だらしない」と考えられがちですが、モノを大切に持っている人は、そのモノたちに対する様々な思いや感情を読み取り、丁寧に向き合う優れた感覚を持っている、とも考えることができるのではないのでしょうか。

今回、モノを溜め込んでしまう人＝モノに対する記憶や、思い出などの「モノの声」をきく能力に優れている「モノ聞きマイスター」であると考え、「モノ聞きマイスター」オザワユキコと協力し、自分の家や、身体の内側に留まらざるをえなかった「モノの声」一つまり、記憶や思い出、感情を、家の外に出ていける「おはなし」に作り変えるプロジェクトをはじめました。

自分の家や自分の身体の中にとどまっているたくさんのおしゃべり一取るに足りないから人に話すようなことでもないと思ったり、悲しみを自分の中に留めざるを得ない、遠くの人になら言えるが、近くの人には話せない—を、「おはなし」という自分と距離のある内容に作り変えることで、そのひとの気持ちを代弁したり、言葉になりづらい感覚や知恵を伝えたり、自分の身体や家の壁の内側から、別の家とつながるためのはしごやトランポリンなんかの「道具」や「媒体」となることを目指しています。

いま展示されている文章は、ひとつの家の「モノの声」から「モノ聞きマイスター」が作った「おはなしのかげら」ですが、こ

れは完成形ではありません。会期中、会場に訪れた方々のおしゃべりや、ポストに投稿された耳打ちによって、会期中「おはなしのかげら」が変化していきます。

あなたの持っている、行き場に困っている、あるいはどこにも行き場のない気持ちや思い出を、「話こ」のポストに送ってもらえませんか。

私達はそれをひっそりと受け止め、「おはなし」づくりに活かします。

余白工事人：内田聖良

3 中古品の物語

3.1 外部メモリとしての中古品

本作品は、筆者の家を起点とし、中古品とおしゃべりの持つはたらきを利用して、家の内側に溜め込まれる個人の気持ちや記憶を、家の外側へつなげる試みである。大きな特徴として、筆者の母親との共同作業によって制作されたという点があげられる。本作品において、筆者の母親は「モノ聞きマイスター・オザワユキコ」役として、それぞれの中古品の「おはなしのかげら」づくりを担当している。制作の過程でわかったのは、使われずに幾重の層になっている元商品たちは、筆者の母にとっては単なる物品ではないということだ。たとえば駅ビルでもらえる紙袋ひとつに「荷物が重かった時に、受付のお姉さんにもらったの。（袋に空の写真が印刷されている）ああ、空の写真だ一、って…」といった会話の記憶や経験の記録が埋め込まれている。買ったままビニール袋に入って積まれている物品は、ビニール袋によって年代や場所の情報を引き出すための目印となっているらしい。筆者にはその手がかりをもとに情報を引き出すことができないものが多く、使用されていない無駄な物品としてしか見ることができなかったが、作品化をきっかけに、母親とともに家に溜め込まれたモノと向き合う時間を過ごし、母は物品がまるで自分の外部メモリであるかのように、そこに埋め込まれた

様々な情報を語り、筆者はそのおしゃべりの聞き役となった。そのおしゃべりを母自身が架空の物語の断片として置き換えたものが「おはなしのかげら」である。ひとつを引用してみる（冒頭の「おんなのひと」についての文章は筆者執筆）。

ワタリガラスは、スズメの憧れのスーパースターでした。

ワタリガラスは、賢く行動力もあったので、いろいろな物を創り出すことができました。

その世界の住人だったスズメは、楽しく暮らしていました。

ある時、スズメは、境界線を越えた先に何があるのか知りたくなり、住み慣れた世界を飛び立ちました。

スズメが行った先は、それまでとは違い、たくさんのルールがありました。

そのルールを守らないと罰せられます。

気づかず、傷つけたり傷つけられたり、スズメは疑心暗鬼になり、その国の生き物を信じられなくなりました。

その後、スズメは、自分のまわりにバリエーションを作り始めます。

3.2 端縫い衣装とブロマイド：気配へのアクセスと活用

モノ学を立ち上げた鎌田東二は、申楽の大成者、世阿弥の能楽の演技論のなかの「物学（ものまね）」に触れて、「『もの』とは、存在のかたちやありようを意味し、『物学』は存在の様々なかたちを学び＝真似び取ることであり、かたちの中には、霊的な次元も含まれ（鎌田, 2009:p32）、「『物』が、霊性や気配の出处である『穴』を通してもうひとつの世界に通じて『モノ化』され、『物の怪』『もののあわれ』『モノガタリ』『物忌み』『物狂い』などの『物学＝ものまね』が生まれ出る」（鎌田, 2009:p45）としている。時代や場所を超え、当時の状況や持ち主について想像させる中古品は、「気配」に通

じた「モノ」と考えることができる。

中古品の「気配」のはたらきを利用した例として、秋田県羽後町の西馬音内盆踊りで使用される端縫い衣装を挙げる（図5）。



図5

布が今よりずっと貴重品だった時代、女性たちは小さな切れ端でも捨てずに取っておいた。それを縫い合わせてつくったものが端縫い衣装である。西馬音内盆踊りは、「亡者踊り」とも呼ばれ、先祖の霊を慰めるために踊ったという起源伝承がある¹。母から娘へ代々受け継がれた端縫い衣装は、踊り手が直接アクセスすることのできない、顔も見たことない先祖や、先祖に連なる遠い時間軸にアクセスするメディアなのではないか。

直接アクセスできない何かに接続するための商品や行為は中古品に限らず、身近に見つけることが可能だ。アイドルのブロマイド、外国のお土産、神社のお守り、スマートフォンの中の子どもや恋人の写真…は、その向こうの世界（アイドル、外国、神、子ども、恋人…）にどこにいてもアクセスできる入り口のようなものである。つまり、アクセスしたい「気配」への「穴」である。好きでもないアイドルの写真を持ち歩くことは無いだろうが、好意を持った相手からその写真を渡されたら、捨てずに取っておくかもしれない。別れた恋人から貰ったプレゼントがメルカリ²に売られるのは、元恋人の「気配」に接続する機会を消すためでもある。複雑な関係性の上に流通する物品にはさまざまな「気配」がやどることだろう。年月を経るごとに、物品の使用価値は減っても、「モノ」としてのはたらきは強くなる。コンピュータは、誰がど

の情報にアクセスできるか決めるためにアクセス権限を設定するが、「モノ」の場合は、接触する人物の経験や所属する属性によって、アクセスできる情報が変わる。また、「モノ」と接触することによって、人の側から情報が引き出されることもある。

《話こ》展示期間のうち、パフォーマーが滞在した3日間のうちでも、敢えてパフォーマーとは会話せず、展示物とテキストをじっくり見たあと、何かを書いて会場内のポストに投函していく、という鑑賞者が一定数いた。パフォーマーと話をすることに抵抗がある観客がいると予想はしていたが、その人達が、わざわざ文章を書いてポストに投函してくれるのは意外であった。その人とモノは、その時はじめてであったはずで、直接の関わりはないはずだが、その出会いによって彼、彼女から引き出されたり、そのモノとの出会いで生み出された「おしゃべり」を投函してくれたのではないだろうか。

3.3 古書店の役割：気配の共有と処分

筆者が運営するネット古書店《余白書店》³では、書き込みやシミなど手垢の付いた本を郵送料負担で引取っている。買い取りをしないと宣言している《余白書店》にも、本を引き取って欲しいと年に数回、回数は多くはないが、依頼が来る。また、運営の中で知り合った古書店主のなかには、書き込みやシミなどの経年変化がはげしい本の引き取りの依頼があった時、商品として売ることはないのに、引き取ったり、預かったりしているところもあった。依頼者の中には、「引き取った後、どう処分してもいいから引き取って欲しい」という人もあるという。筆者は、このやりとりには、まだ使えるのにもったいないとか、少しでもお金にしたい、といったリユース、リサイクルの観点からは説明しきれない、中古品売買の「気配」の処分という側面があると考えている。

中古品の売買を効率的に行うために最適化された古書チェーン店などでは、基本的にそ

の物品の使用価値を評価・販売するために、依頼者とのやりとりは、法律で定められた情報を収集するための最小限の行為にとどめられる。「モノ」としての中古品も、本の小口の断裁など、来歴を消去して「気配」を薄めたり、切断する加工を施される。しかし、それでは3.1で述べた外部メモリとして埋め込まれた記憶や感情「気配」について、誰にも共有されず、無かったものになってしまう。そこで、「モノ」として、その記憶や思いをうけとめ、「気配」を含めて処分してくれる場を求め、個人経営の古書店や中古ショップがその受け皿となっているのではないだろうか。《話こ》制作の過程でも、母と家にあるものの話を聞きながら整理をしていたところ、いくつかのものについて「もう（あなたに）話したから、処分してもいいかな」と、物を手放すための気持ちの整理につながったことがある。外部メモリに埋め込まれた記憶—「気配」が他者に共有されることによって、「モノ」を手放す準備ができることもあるのだ。筆者は今回、「気配」を共有するための「おしゃべり」に着目した。

4. 技術としての昔話と民話

4.1 「むかしむかし」の距離

民俗学者の畑中章宏によれば、《ももたろう》や、年寄り夫婦の産んだ子どもの異類婚の物語は「幸せな老後を過ごすための困難」を、物語化したものだという。この昔話にかつてあった生々しさ—「老いることへの恐怖、アンチエイジングの希求、セックスへのこだわり、それらが簡単には克服できないこと」（畑中, 2017）—は、切実でかつデリケートな、プライベートな問題でもある。個人に貼り付いた情報を、「昔々、あるところ」にいる、おじいさんとおばあさんのお話へ置き換えるという手間をかけ、距離をもたせることで、自分の中にある切実な感情を共有することを可能にしたのではないだろうか。

《話こ》では当初、物語を創作する予定はなかった（これまでの作品で架空の物語を創

作したこともなかった)が、制作過程でのやりとりで、筆者や母親について誤解をされた際、その解釈は「間違い」であり、訂正したいと強く感じた。これは当事者特有の感情かもしれない。同様に《余白書店》では、何らかの理由で個人名が書かれている本について、修正や取り消し等の意見をもらうことが多い。誤解とは、与えられた情報と、鑑賞者の個人的な経験や思考が会うことで起こる鑑賞者の創作物とも言えるが、個人と切り離せない情報についてその創作が行われた場合、それを否定し「正しい」解釈を強要したくなるため、鑑賞者に許すことの出来る創作の範囲は非常に狭くなる。《話こ》では、個人の記憶の架空の物語へ置き換え、さらに筆者の家とは関係ない秋田公立美術大学の学生をパフォーマーとして起用した。そうすることで、個人の話をそのまま伝えるのではなく、様々な人が感情をのせることのできる「おはなし」づくりを目指した。パフォーマーには当初「おんなのひと」を演じてもらおうと考えていたが、役者としての訓練を積んでいるわけではない彼女らに無理やり「おんなのひと」になりきってもらうより、彼女らが他者と話す時、「自分自身のこと」として語りやすい設定を一緒に作り直してみることにした。その結果生まれたのが「おんなのひとの手伝い」という役柄である。一人ずつ設定は異なり、ひとりには、親がなんでも捨ててしまう人だったために、その逆の気持ちを持つようになり、「おんなのひと」を手伝うようになったという設定、もうひとりには、「おんなのひと」は片付けができないが、お話を作ることで片付けになるから、私はそれを手伝いにきている、という設定をつくった。こうして、まず二人のパフォーマーと筆者の書いた物語を接続させる過程で、家の内側と外側をつなげる物語が生まれた。そして、家の内側と外側のあいだの存在である「おてつだい」によって、「おはなしのかけら」が付け足されたり、観客と意見が交わされたり、子どもが紙袋を肩掛けバックにし

て持って帰ったり、展示していたポケットティッシュが減っていったり…展示が徐々に変化していった(図6-7)。



図6, 7

4.2 身体を通したファブリケーション

1970年から東北地方の民話採訪活動、民話集の編集、編纂を行ってきた民話採訪者の小野和子が「生きた語り」は、文字だけをつかまえて語る語りではなく、たとえば、「活字にすれば、『むがすむがすな』であるものが、聞いた時は『むがああす、むがすなあ』と、その人固有のリズムがついている」(小野, 野家, 2016:p131) というように、ある物語が人の口を通して語られる時、内容だけでなく、口調や声色といった要素によっても、話は変化する。実際に、みやぎ民話の会とせんだいメディアテークが協働で行う「民話声の図書室」の映像を見れば、同じ題名の付いた物語が、その人の口調、場所、ちょっとした場面設定やあらすじの違いにより、全く異なる印象になることを実感できるだろう。

このように、中古品を使用することも、声や身振りで構成される民話も、個々の身体と、物品や場所、他者の存在との「あいだ」でその都度変化する即興的な創作ということもできる。一つの製品や物語が様々にカスタマイズされていくさまは、デジタル工作機器を使って大量生産ではまかないきれない個人のニーズにあった製品をつくる、パーソナル・ファブリケーションの構造に重なって見えた。

身体にいったん取り込む方法は、異質なものを理解したり自分なりの解釈をするためにも役立つ。筆者がデザイナーの清水都花と行っている《凡人ユニットのぼんおどり〜結婚ってなに?〜》の制作もそのような側面を持っている。制作過程として、まず、ひとりひとりに結婚観について20個程度の質問で構

成されたインタビューを行い、質問の最後に「結婚」のイメージを身体の動きに変換してもらう。

次に、それらの「うごき」を、筆者と清水の身体で「やりなおす」。それぞれのインタビューでの発言や、そのうごきの感覚について筆者らの身体感覚に落とし込む作業である。結果多くは、インタビューが見せてくれた動きとは大きく異なるものとなる。この過程は、それぞれの人の結婚観をベースにして凡人ユニットが行う結婚観のパーソナル・ファブリケーションとも言えるかもしれない。凡人ユニット内ではこの過程を「体操」と呼んでいる。

さらに、インタビューで話された言葉と、「体操」で話された言葉の組み合わせで詩を、インタビューで表れた身体のうごきと、「体操」で生み出されたうごきの組み合わせで振りをつくり、最終形態の「ぼんおどり」となる。そしてそれを多数の人々で踊ることによって、おどるひとそれぞれの身体を通して、リズムや動き方の変化が生まれる。

《話こ》でも、制作過程で「体操」を行った。きっかけは、パフォーマーのひとりから「おはなしの続き」を語るために紙芝居ならぬ、紙「袋」芝居を行いたいと提案があり、展示会場で紙袋を「おはなし」の登場人物や情景に見立てた紙袋劇を行うことになったためだ。紙袋の特性を活かした「演技」や「演出」のために、場面に合わせた紙袋の加工や並べ方を試したり、ルールを決め、ひとつの紙袋を交互にいじりあうなどしたのだが、破り方や取っ手の使い方、折り方によって様々な紙袋の表情を見つけることが出来、ひとつの紙袋をいじるだけで二時間が経過する予想外の時間を過ごすことになった。この過程はモノと会話するための身体をつくる時間のよう感じた。物を変化させているようでいて、人の身体も同時に変化するのである。

5. 終わりに：今後に向けて

ここまで、筆者の作品の制作過程と、中古

品にまつわる「気配」のはたらきを述べてきた。まとめてみると、筆者の今回の制作は、家の外側と内側、モノと人などの「あいだ」を作る作業のように感じた。

インターネットの普及によって流通網が拡大し、中古品は身近なものになっている。しかし「気配」の処理という側面はその状況に対応しておらずむしろ忘れられているようにも感じる。現代の情報環境において、昔から育まれてきた「気配」を扱う技術をどう活かしていけるか、さらに探求したい。

謝辞

あきたの美術2017に選出いただいた岩井成昭さま、同展ご担当の秋田県観光文化スポーツ部文化振興課の山本丈志さま、ありがとうございました。パフォーマーとして一緒に作品作りをしてくれた小川暖加さん、中川由香さん、設営に協力していただいた関係者の皆様、ありがとうございました。また本年度参加した「みちのくアート巡礼キャンプ2017」の講師、スタッフ、キャンプ生の皆さまに感謝いたします。

参考資料

- 1 野家啓一、いがらしみきお、小野和子ほか
(2016)『物語りのかたち』せんだいメディアテーク
- 2 夏目漱石『こころ』 <https://goo.gl/RLwJC2>
青空文庫 2017. 11. 29閲覧
- 3 鎌田東二編(2009)『モノ学』創元社
- 4 畑中章宏「老いを追う 5 ～年寄りの歴史～」
http://to-ti.in/story/oi_ou5 2017. 11. 29閲覧

注

- 1 盆踊りの世界
<https://goo.gl/W9CgT2> 2017. 11. 30閲覧
- 2 株式会社メルカリが運営するフリーマーケットアプリ。2013年よりサービス開始。
- 3 通常、価値が低いものとされる「手垢」の付いた本を、パーソナライズされた価値ある本と逆説的に捉え流通させるプロジェクト。
<http://yohaku-shoten.tumblr.com>

ホテル客室「秋田美人」ルームについて

—秋田の美を東京で世界に向けて発信する試み—

大谷 有花

パークホテル東京の関係者から、同ホテルが進めている「アーティスト・イン・ホテル (AIH) プロジェクト」への参加打診があったのは2015年、日本橋高島屋で開催した個展「はなすがた」の会場でのことであった。その後、制作プランの立案やプレゼンテーション、審査などを経て、正式に参加することとなったわけであるが、本稿では同プロジェクトへの参加の経緯から、「秋田の美」を表現したホテル客室の制作過程や内容の詳細、客室完成後の反響などを紹介するとともに、「秋田の美」を東京で世界に向けて発信する意味についても考察する。

Yuka Ohtani Artist Room 'Beauty of Akita' : An attempt to disseminate Beauty of Akita from Tokyo to the world

OHTANI Yuka

キーワード：大谷有花、画家、内装デザイン、地域活性化、日本の美意識

Keywords：Yuka Ohtani, painter, interior design, regional vitalization, Japanese aesthetic senses

1 はじめに

秋田では、日本の原風景とともに、歴史ある様々な祭事（無形民俗文化財）が代々大切に守り伝えられており、日本人特有の感性や美意識までもが雪国の厳しい気候風土の中で、高い純度のまま保存されているかのように感じられる。

アーティストである執筆者は、平成25年（2013年）に生活と作品制作の拠点を秋田市に移して以降、秋田の風土や歴史、そこに暮らす人々の気風に触れながら日々を過ごすう

ちに、日本人としての自分をこれまで以上に強く意識するようになり、日本人の感性や美意識を凜とした花々の姿に投影する絵画作品シリーズ「はなすがた」の制作を開始するに至った。平成27年（2015年）には、その成果を個展という形で、日本橋高島屋や横浜高島屋、秋田市のギャラリー杉などで披露した。

本稿では、その「はなすがた」シリーズの作品コンセプトの延長線上にありながらも、これまでの自身の作品制作の手法とは一線を画するような複合的表現手法を用いてパークホ

テル東京に制作した大谷有花アーティストルーム「秋田美人」についての詳細を記述する。

2 パークホテル東京「アーティスト・イン・ホテル (AIH) プロジェクト」の概要

東京・汐留にあるパークホテル東京は、利用客の8割以上が海外からの旅行者で占められるということもあり、「日本の美意識が体感できる時空間」というコンセプトに基づいて、同ホテルの館内各所でアートを意識した空間づくりを進めている。「アーティスト・イン・ホテル (AIH) プロジェクト」は、そのホテルコンセプトを象徴するものとして、平成24年（2012年）12月よりスタートしたプロジェクトで、同ホテルの31階をアーティストフロアと銘打ち、同フロアにある31の全客室を、選ばれたアーティストが壁面に直接絵を描いたりしながら、それぞれのスタイルで客室全体を装飾し、アーティストルームとして仕上げるというものである。



図1 パークホテル東京が入る汐留メディアタワー（東京・汐留）

3 AIHプロジェクトへの参加決定までの経緯

平成27年（2015年）1月に、日本橋高島屋で開催した個展「はなすがた」の会場に、パークホテル東京のAIHプロジェクトのアドバイザーでもある不忍画廊社長の荒井裕史氏が来訪され、この時、同プロジェクトへの参

加打診があった。後日聞いたところによると、同ホテルが掲げる「日本の美意識が体感できる時空間」と絵画作品シリーズ「はなすがた」のコンセプトである日本人の感性や美意識が、瞬時に、同氏の中でリンクしたとのことであった。

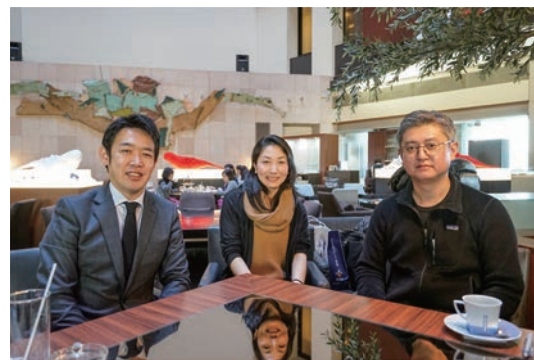


図2 パークホテル東京の小野支配人（左）とAIH総合プロデューサーの富野氏（右）とともに

その後、同年の3月中旬に、パークホテル東京のアートラウンジにて、同ホテル支配人・小野淳志氏、AIHプロジェクト総合プロデューサー・富野博則氏、不忍画廊の荒井裕史氏、大谷有花マネージャーであるアイ・シー・アーツの太田善規氏とともに、初の打ち合わせを行うと同時に、第1回目のアーティストルーム制作プランのプレゼンテーションも行った。この第1回目のプレゼンテーションでは、「はなすがた」シリーズのモチーフをメインとしたアーティストルーム制作プランを提示したが、花を取り上げたアーティストが他にもいることなどから、別案の再提出を求められた。

制作プラン再提出のためにマネージャーである太田氏と打ち合わせを重ねる中で、この際、ストレートに秋田の美しさを表現してみてはどうかということになり、以降、時間を見つけては秋田県内の各所に直接足を運びながら、モチーフとなる「秋田の美」をできる限り丁寧に調査し、絞り込みを行った。



図3 仁鮎水沢スギ植物群落保護林
(秋田県能代市)にて

同年11月中旬に、前回と同じ場所で第2回目のプレゼンテーションを行った。今回のプランのメインテーマは「美の国あきた」。東京以外の地方をテーマにしたプランは他のどのアーティストからも出ていないことや「秋田美人」は全国的に知られていることなどもあり、即その場で、「秋田」をテーマにしたアーティストルームの制作が同プロジェクト関係者に承認され、同プロジェクトへの参加が正式に決定した。また同時に、テストステイ（試泊）の日にちも決定した。

同年12月29日～12月30日に、制作予定の客室に宿泊（テストステイ）し、客室内部各所の採寸および写真撮影、実寸ドローイングなどを行った。また、そのテストステイ直後、同ホテルのアートラウンジにて、小野支配人、AIHプロジェクト総合プロデューサー・富野氏、アイ・シー・アーツ・太田氏とともに、アーティストルーム制作に向けての最終打ち合わせを実施。アーティストルームの制作期間を2016年3月1日～3月30日までの1ヶ月間とすること、大谷有花アーティストルームの名称を「秋田美人」とすることなどが決定した。

4 アーティストルーム制作の準備

秋田県能代市にある貴重な天然秋田杉の保護林などにもリサーチに出向き、まず考えたことは、秋田の美を表現するためには日本三大美林のひとつに数えられる秋田杉は欠かす

ことができない素材であるということであった。そして、秋田杉を活用するためには、専門家の意見を聞くべきであると、年が明けた平成28年（2016年）1月上旬、秋田県能代市にある秋田県立大学の木材高度加工研究所に、秋田杉の専門家である足立幸司准教授を訪ねた。その日のミーティングには秋田県木材加工推進機構の泉山吉明事務局長と同機構スタッフの薩摩鉄司氏も同席いただき、たいへん貴重な助言と協力の確約を得ることができた。



図4 制作前の3129号室

同年1月下旬には、秋田県木材加工推進機構の薩摩氏の紹介により、建具メーカー・株式会社コシヤマ（秋田県能代市）に、腰山真司専務を訪ね、アーティストルーム内で使用する障子や長押などの木製品のデザインイメージを伝え、製作を依頼した。2月下旬、秋田県立大学 木材高度加工研究所に、足立准教授を訪ね、前回加工を依頼した杉材の確認および施工方法（木材の接着法等）のレクチャーを受けた。その後、株式会社コシヤマを訪ね、腰山専務に天井用の杉角材の加工手配を依頼した。

他のアーティストルームでは壁面に絵を描くことに注力しているのに対して、「秋田美人」ルームにおいては、特別に秋田杉で製作した障子や花頭窓といった建具を事前に用意することによって、シティホテルの客室に和の空間を表現することを試みた。こうした事前の綿密な調査や多くの専門家の協力によっ

て、当初の予定通り、制作の準備を無事に整えることができた。

5 アーティストルームの制作実施

そしていよいよ、2016年3月1日、パークホテル東京にチェックインし、同ホテル31階の3129号室にて、大谷有花アーティストルーム「秋田美人」の制作を開始した。

制作場所は通常営業をしているホテル内の客室であることから、普段の制作とはまったく勝手が違い、当初は戸惑うことが多々あった。また、制作上の約束事として、客室壁面に貼ってあるクロスを剥がすことができないことから、そのクロスの目地（凸凹）を埋める作業にかなりの時間を費やすことになってしまった。

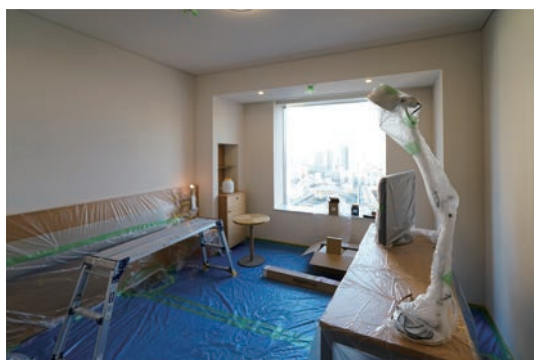


図5 制作初日の3129号室

描画を予定している客室通路の壁面と天井、クローゼット内部全面、主室内の壁面や梁部分に貼ってあるクロスの目地埋め作業には、リキテックス社製のメディウム「フレキシブルモデリングペースト」を使用した。まずフレキシブルモデリングペーストを壁面に塗布し、乾燥後、粉塵に注意しながら、電動サンダーでサンディングすることを各面2度繰り返した。当初、4000ccのボトルを4個用意したが、その量ではすべての目地をきれいに埋めることができないと判断し、急遽、4ボトル追加発注することになった。結果的に、予定していたすべての目地埋めを終える

ために延べ14日を費やすことになった。

このクロスの目地埋め作業と並行し、サンディングが完了した壁面から順に下地塗りを進めた。今回は完成後の発色と質感にこだわり、すべて油彩で描くことにしたが、時間的な制約から下地の一部にはブラックジェッソやアクリル絵の具も使用した。



図6 クロスの目地埋め作業の様子

このアーティストルーム制作中は、同ホテルの別の客室に宿泊し、昼夜を分かたず制作したが、大学の業務の都合上、1ヶ月間の制作期間中に2度、秋田と東京を往復した。また、後半はマスコミ各社の取材が昼間に入ることが多々あり、制作スケジュールをなんとかクリアするために徹夜での制作という体力的にかなり厳しい日々も続いた。

描画作業においても、普段の制作のように、キャンバスに描くこととは勝手が違い、悪戦苦闘することとなった。特に天井部分や梁部分、狭いクローゼット内部の描画ではどうしても窮屈な姿勢にならざるをえないこともあり、描画に集中することが難しい状況であった。制作の最終盤は、事前に用意した秋田杉で特注した部材を部屋の各所に接着する作業であったが、これは、秋田県立大学 木材高度加工研究所の足立准教授にレクチャーを受けたおかげで無事に作業を進めることができた。

そして、2016年3月31日、通路部分の壁面と天井に描いた秋田杉の林の絵を完成させ、大谷有花アーティストルーム「秋田美人」の制作をほぼ予定通り終えることができた。



図7 花頭窓部分の描画作業の様子

6 大谷有花アーティストルーム「秋田美人」の各部詳細

「秋田美人」と名付けられたこのアーティストルームは、秋田にスポットを当て、「秋田の美」をテーマにして制作した。この部屋の随所には、秋田が誇る秋田杉材を贅沢に使用し、和の空間を演出するとともに、アーティストである執筆者が自らの感性で選んだ秋田の美の数々を油彩画作品として、客室の壁面に直接描いている。このアーティストルームでは「秋田の美」のエッセンスはもちろん、海外からの宿泊客には和のサプライズとともに、日本人の繊細な感性や美意識を感じとれる空間となるよう、また、日本人の宿泊客には和と洋がしっかりと融合した癒やしの空間の中で、秋田の魅力をじっくり堪能してもらえればという想いで制作した。

6.1 客室通路部分

まず、客室に入ってすぐの壁面と天井には、秋田杉の杉林を油彩で描いている。秋田杉は日本の固有種であり、秋田を代表する木材で、「秋田の美」を語る上で、秋田杉を外すことはできない。この部分を描くために、貴重な天然秋田杉が保護されている秋田県能代市の「仁鮎水沢スギ植物群落保護林」にも足を運び、見事な自然美を見せる秋田杉の林を散策しながらじっくりイメージをふくらませた。

この描画部分は自然の雄大さや厳しさなどを視覚的に表現するため、油絵の具の特徴を活かした力強いタッチで、あえて少し荒々しく描いている。これはこの通路の先にある主室の人工的繊細美との対比を狙った表現となっている。



図8 客室通路部分（秋田杉林）

6.2 ベッド枕側の壁面（花頭窓を模した部分）

ベッド枕側の壁面は、特注した本物の建具を使って、和室の美しい佇まいを再現している。壁面の中央には花頭窓を、そしてその両側には、描画部分との違和感をなくすために通常の半分の薄さで特別に作った障子を、さらにその上下には框や長押を模した化粧横木を、またティーセット用の棚との境目には床柱を配している。これらはすべて秋田杉でできている。

花頭窓の部分には、名物のハスの花が咲き誇る秋田市千秋公園のお堀と三角屋根が印象的な旧秋田県立美術館、さらにその背後には山並みが美しい秋田市を代表する山・太平山を、この客室の窓から見える風景として描いている。これは秋田市の中心部を象徴する風景として描いているだけではなく、平野政吉美術館ともいわれた旧秋田県立美術館が、藤田嗣治が秋田のために描いた超大作「秋田の行事」を展示・保管するために建てられたという経緯があることから、「秋田の行事」を描いた藤田嗣治とその依頼者である平野政吉

へのオマージュの意味も込めて描いている。



図9 花頭窓部分（旧秋田県立美術館と千秋公園のお堀）とふすま部分（男鹿市の北限のツバキ）

6.3 ベッド横の壁面（ふすまを模した部分）

ベッド横の壁面を、和室にはなくてはならないふすまに見立てて、ツバキの花を描いた。ここはクロスを貼っただけの普通の壁面だったが、ツバキは絵画作品シリーズ「はなすがた」の主要なモチーフであり、また秋田県男鹿市の「北限のツバキ」のイメージも重ね合わせ「ツバキのふすま」を作りたいということで、クロスの上にメディウム（フレキシブルモデリングペースト）を塗布した後、徹底的にサンディングし、平滑になったところに油彩でツバキを描き、最後に、貴重な天然秋田杉材で作られた極細極薄の杉シートをふすまのフレームに見立て貼り付けて仕上げた。ふすまの取っ手部分も天然秋田杉シートを用いて手作りした。

この絵はボタニカルアートのように、ツバキの花を忠実に描いているわけではなく、日本人の感性や美意識を表現するためにデフォルメを施している。「北限のツバキ」といわれる男鹿半島に自生するヤブツバキの花姿の上に、秋田美人の凛としたイメージを重ねながら描いたこの絵は、北限のツバキの絵でもあり、秋田美人の絵でもありと考えている。

6.4 デスク側の壁面（丸窓を模した部分）

デスク側の壁面には、円形のミラーがもと

もと取り付けられており、それと呼応するように、丸窓を想定した形状の油彩画を描いた。このアーティストルームのルーム名は「秋田美人」となっていることから、秋田美人の原点であり、「秋田の美」そのものの象徴でもある小野小町を佐竹本三十六歌仙絵巻から写し、油彩で描いている。佐竹本三十六歌仙絵巻とは、秋田藩の藩主であった佐竹家に代々伝わったといわれる三十六歌仙絵巻のことである。後世に描かれた小野小町の肖像画は数々あり、アーティスト自身が独自に創作して描くこともできたが、ここはあえて、秋田ゆかりの絵巻に描かれた小野小町を選択した。

油彩で描いた小野小町と平安時代の春の情景。洋と和の融合をコンセプトのひとつとしたこの部屋を象徴する一点である。



図10 丸窓部分（小野小町／部分）

6.5 窓側の梁部分（天袋を模した部分）

客室の窓側の梁を和室の天井付近に設けられる袋戸棚「天袋」に見立て、その4面それぞれに秋田県を代表する盆踊りである「西馬音内（にしもない）の盆踊り」の踊り手の舞い姿を描いた。これもすべて油彩で描いている。異空間を感じさせる幻想的な雰囲気「西馬音内の盆踊り」の主役である踊り手たちは、まさに秋田美人そのもの。その醸し出される妖艶さを表現するために、端縫い衣裳といわれる特有の美しい踊り衣裳の柄をできる限り繊細に描いた。取っ手部分も天然秋田杉シートを用いて手作りした。



図11 天袋部分（西馬音内盆踊り）と天井部分（氷割れ文様）

6.6 主室天井部分

主室の天井部分には、この天井のためにオリジナルデザインした氷割れ文様（ひわれもんよう／氷が割れたような模様）を、秋田杉の細長い角材を使って表現している。氷割れ文様とは、定型があるわけではなく、大小様々な三角形や四角形、五角形といった幾何学的な図形が連なった文様の総称である。

秋田は雪国であり、冬はたいへん厳しい季節となるが、氷に亀裂が入り、お堀や池の一面がひび割れる様子が見られるようになると、春の足音が聞こえてくる。そんな情景をこのアーティストルームの天井に表現した。春をこれから迎えようとしている季節の情景ではあるが、夏にはこの天井を見上げると、涼を感じられるかもしれない。

ところどころに先端部分を鋭利に加工した材を用い、割れた氷の緊張感と微妙なリズム感や躍動感を演出している。この天井の存在が、アーティストルーム全体に静かな躍動感や和風アバンギャルドな雰囲気をもたらしているのではないだろうか。

6.7 クローゼット内部

秋田県の県都・秋田市で最大規模の祭りといえば、東北三大祭りのひとつでもある「秋田竿燈まつり」である。稲穂に見立てた竿燈が秋田市中心部の真夏の夜空を埋め尽くすほどに一斉に立ち上がる様は、圧巻のひとつ。その竿燈に吊り下げられているのは、出

竿するそれぞれの町内のシンボルであり、誇りでもある町紋入りの提灯である。（企業や各種団体などの竿燈を除き、）現在は秋田市の提灯を含めて39あるが、秋田市竿燈会からのリクエストもあり、今回はそのすべての町紋（＋秋田市章）を、夜空に見立てて黒一色に塗った客室クローゼットの壁面の上に描いた。複雑なデザインの町紋もあり、描画にかなり手間が掛かったが、着物の裏地に粋を表現する日本人の美意識そのままに、できる限り忠実に細かく40個の提灯を描いた。

宿泊客には、このクローゼットの中の小さな「秋田竿燈まつり」との出会いをきっかけに、いつの日か、秋田市で開催される本物の「秋田竿燈まつり」を堪能してもらいたいと願っている。



図12 クローゼット内部（秋田竿燈まつりの提灯／部分）

7 秋田杉の使用

このアーティストルームは、客室の壁面への描画にとどまらず、客室空間全体をアート作品とするために、そしてまた、「秋田の美」を表現するための重要な要素として、秋田杉を部屋の各所に用いている。たとえば、この部屋のために特別にデザインし製作した障子や床柱、天井の氷割れ文様の部分に使っている杉の角材やふすまなどのフレーム部分に使っている杉シートなどである。

これらの秋田杉材の使用に関しては、かつて「木都・能代」と呼ばれた秋田県能代市に何度も足を運び、建具メーカー・株式会社コ

シヤマの腰山専務や秋田県立大学 木材高度加工研究所の足立准教授、秋田県木材加工推進機構の薩摩氏といった秋田杉のプロフェッショナルに直接教えを請い、貴重なアドバイスや協力をいただいた。

このアーティストルームでは、日本の固有種である秋田杉の魅力も、世界からの訪日客にたっぷり堪能してもらいたいと考えている。

8 おわりに

今回、「秋田の美」をテーマとしたホテル客室を制作したということもあり、秋田県内の多くの主要なマスメディアにニュースとして取り上げてもらうことができた結果、この制作を通じて、秋田では東京にあるパークホテル東京のPRができ、東京では秋田のPRをすることができたと考えている。また、宿泊客の8割以上が欧米系の外国人という同ホテルに「秋田の美」を表現した客室があるということは、日々、東京から世界に向けて、秋田のPRが行われているといっても過言ではないと、密かに自負している。

今回のパークホテル東京でのアーティストルーム「秋田美人」の制作は、アーティストである執筆者自身の表現活動の一環ではあるが、ひとりのアーティストの個人としての動きが地域振興や地域活性化、インバウンド需要にどれだけ寄与できるのかという自分自身に対する問いへの小さな回答であり、これからも続く挑戦の一里塚でもある。もちろん、微力な個人の動きゆえ、大きなことはできないが、賛同者や協力者の温かい力添えを得ながら、この「秋田美人」ルームを軸にして、さらに有意義な活動を展開できればと考えている。また、アートは社会の外にあるのではなく、社会とともにあるということを、アートの有用性を目に見えるかたちで示すことによって、一般の認識を新たなものにしていきたいという願いもある。2020年にはオリンピックの開催も控えている東京で、秋田の魅

力の一端が海外からの旅行者に認知されることは誠に意義深いことであると考えている。今回、このような機会を得ることができ、また無事に完成させることができ、表現者として、この上ない幸せを感じている。

2017年9月、パークホテル東京の「アーティスト・イン・ホテル（AIH）プロジェクト」は、ホテル客室をアート空間にするという先駆的な取り組みである点や、インバウンド市場での差別化を推し進めると同時に、日本の魅力を増加させている点などが高く評価され、「第3回ジャパン・ツーリズム・アワード」国内・訪日領域「優秀賞」を受賞した。また同時に、日本政府観光局（JNTO）の推薦により、「国連世界観光機関（UNWTO）ツーリズム・リノベーション・アワード」にもエントリーを済ませたとのことである。AIH参加アーティストのひとりとしては、同プロジェクトに対する世界からの高い評価もまたおおいに期待しているところである。

謝辞

アーティストルーム「秋田美人」の制作にあたっては、パークホテル東京の全面的なバックアップはもちろん、多くの専門家の支援や助力を得た。改めてここに、心よりの感謝を申し上げる。とりわけ、パークホテル東京の小野淳志支配人、AIHプロジェクト総合プロデューサーの富野博則氏、不忍画廊の荒井裕史氏、秋田県立大学 木材高度加工研究所の足立幸司准教授、株式会社コシヤマの腰山真司専務および、マネージャーのアイ・シー・アーツ・太田善規氏には、多大なる助力を賜った。謹んで御礼を申し上げる次第である。

図（写真）

- 1, 4, 5 執筆者撮影
- 2, 3, 6, 7, 8, 12 アイ・シー・アーツ提供
- 9, 10, 11 富野博則氏提供

アクティブラーニングを導入したデザイン専門領域横断型の 授業実践に関する実践報告

坂本 憲信, 裴 鎮奭, 孔 鎮烈, 官能 右泰

本稿では、秋田公立美術大学コミュニケーションデザイン専攻3年生を対象に実施した、デザイン専門領域横断型の学習内容に基づく授業実践について報告する。本授業は、デザインの視点から専門知識を活用して課題解決に取り組む演習科目として実施している。

その授業運用にあたり、受講生の自主的な取り組みを促す有効な手法としてアクティブラーニングを導入した。このような、デザイン専門教育におけるアクティブラーニングの手法の導入が有効であることについて、受講生の自己評価および授業アンケートの結果から確認することができた。

キーワード：アクティブラーニング、専門領域横断、課題解決

1 はじめに

近年、デザインを取り巻く環境はデジタルテクノロジーの急速な発達の影響を受けて常に変化を続けている。印刷やインターネット、もしくは動画など、さまざまなメディアの別を問わず、具現化されるデザイン成果のほとんどが共通のデジタルデータとして置き換えられるようになっている。

このような状況において、デザイン表現する立場のデザイナーには、多くのメディアに精通し、表現したい構想内容を適切なかたちで具現化できる能力が求められている。すなわち、デザイン専門領域、更にはデザイン以外の領域も含めて、領域全体を俯瞰しながら横断的に活用して多角的に構想できる能力と、構想内容を具現化するための表現技能を有することが、今日におけるデザイナーの役割であるといえる。

したがって、このような能力を有する人材を育成することがデザイン専門教育において求められており、その実現のためのカリキュラム構築が急務であると考えている。

本稿では、秋田公立美術大学コミュニケー

ションデザイン専攻の3年前期必修科目「コミュニケーションデザイン論A」および「コミュニケーションデザイン演習A1」の2科目を横断的に連動するかたちで実施した、デザイン専門領域横断型の学習内容に基づく授業実践について報告する。

2 授業概要

本授業科目は、入学後2年間の基礎過程を経て、専門課程にあたる専攻に所属して最初に履修する専門専攻科目にあたる。

「コミュニケーションデザイン論A」は、「ビジュアルコミュニケーションデザインの基礎知識を身につけるとともに、今日におけるビジュアルコミュニケーションデザインと地域社会との関わりについて理解を深める¹⁾」ことを授業の到達目標としている。

また、「コミュニケーションデザイン演習A1」では、「地域・社会に内在する種々の問題に対して、デザインの観点から解決に取り組む²⁾」ことを授業の到達目標としている。

授業運用にあたっては4名の教員が担当し、その共通テーマを「秋田市民市場のブラ

ンディング」として設定した。

「秋田市民市場」は、秋田県産の青果、鮮魚、精肉等の豊富な生鮮加工食品を取り扱う店舗群を中心とする一大商業施設であり、1962年の設立以来、50年以上にわたり地元県民や県外からの観光客に広く利用されている。

このような、秋田の豊かな食文化や特産品の魅力を発信する役割を併せ持つ商業施設である秋田市民市場の特徴を魅力として再発見し、または内在する課題を適切に明確化し、デザインの視点から、その課題解決が見込まれる有効な手立てになり得る具体的な企画内容を提案するまでの一連の授業計画を策定した（図1）。

3 授業のねらい

本授業を、課題解決を目標とするデザイン領域横断型の学習内容として実施するにあたり、受講生の自主的な取り組みを促す授業運用手法として、アクティブラーニング³の導入が有効と考えた。

このような、グループワーク、フィールドワーク、グループディスカッション、プレゼンテーション、振り返りの各要素を授業プロセスの各段階に積極的に取り入れることによって、関連するさまざまな領域を広く俯瞰して、適切な課題解決に導く汎用的思考の育成が期待される。

4 授業計画

本授業実践において求める最終成果として、次の4種類のデザイン提案内容を設定した。

- ①ロゴマニュアル（シンボルマーク、ロゴタイプ、コーポレートカラー、スローガン、愛称ネーミング）
- ②ウェブサイト
- ③パッケージ
- ④自由提案（受講生が自由に考えて提案する内容）

これらの提案内容の具体化にあたる試作品の制作と制作報告書の作成、更には秋田市民市場の関係者向けプレゼンテーションの実施

	コミュニケーション デザイン論A	コミュニケーション デザイン演習A1	
授業日	3時限目	4時限目	5時限目
① 4/12	授業概要説明 予備調査 ・情報収集、分析 ・課題（仮説）の設定 ・実地調査リストの作成 ・自由提案内容の検討 ・調査用具の準備 グループ編成	ロゴ マニ ュアル	ウェブ
② 4/19	講義		
③ 4/26	実地調査（フィールドワーク）		
④ 5/10	収集情報の整理	ロゴマニ ュアル	
⑤ 5/17	中間プレゼンテーション		
⑥ 5/24	講義	パ ッ ケ ー ジ	ウェブ
⑦ 5/31	講義		
⑧ 6/7	グループディスカッション		
⑨ 6/14	講義		
⑩ 6/21	講義	自由提案	
⑪ 6/28	講義		
⑫ 7/5	グループディスカッション		
⑬ 7/12	講義		
⑭ 7/26	成果プレゼンテーション		
⑮ 8/7	秋田市民市場報告会（プレゼンテーション）		

図1 授業プロセス

までを一連の授業実践内容として計画した。

授業運用にあたっては、28名の受講生を4名ないし5名ずつに分けて6つのグループを編成し、各グループ単位で作業に取り組むこととした。

そのグループ編成にあたり、受講生個々にとって特に興味のあるグラフィックデザイン専門分野⁴を1つ選択し、同一グループ内でできるだけ選択肢が重ならないようにメンバーを構成した。このことによって、特定のデザイン専門領域に偏ることなく、領域全体を俯瞰しながら作業に取り組みやすくすることを心がけた。また、受講生の中には、例えばウェブデザイン関連科目をこれまでに履修していないなど、具体的に表現する上での対応能力に差異がみられることから、このような不足要素をグループ内で補完することができるように配慮している。

5 授業の推移

授業運用にあたり、「コミュニケーションデザイン論A」では、担当教員および特別講師による講義とグループディスカッションによる企画立案を主として行った。

また、「コミュニケーションデザイン演習A1」では、4種類の提案内容を具体的な試作品として制作する上で必要な表現技法習熟のための演習を種類別に行った。

第1回目の授業では、受講生に対して授業概要を説明し、予定されているフィールドワークに向けてのグループ別予備調査を指示した。その内容として、デザイン対象に関連する情報を事前に収集し、その収集した情報を分析した結果から仮説としての課題を設定するとともに、仮説を検証するためのフィールドワークの具体的調査内容について検討することとしている。更に、それと併行して自由提案内容の検討を始めた。

第2回目の授業では予備調査と各演習を併行して行い、続く第3回目の授業では秋田市民市場を実際に訪れて、フィールドワークを実施した。調査内容として、施設および周辺の観察や撮影を行い、また、テナント各店舗および協同組合理事長、事務局長をはじめとする経営側に対する質問会を催した（図2）。



図2 秋田市民市場実地調査(フィールドワーク)

第4回目の授業では、予備調査から得た情報および仮説として立てた課題と、フィールドワークによって収集した情報に基づき各グ

ループ内で分析し、デザイン対象に内在する課題を明確化するためのディスカッションを行った（図3）。



図3 グループディスカッション

第5回目の授業では、これまでの調査結果に基づく考察から明確化した課題および具体的表現内容の進捗状況について、中間プレゼンテーションを行った。

この段階で、明確化した課題についての検証を行うとともに、各グループ間の進捗状況を相互に把握することによって自身の所属グループの作業計画について振り返り、改善のためのフィードバックを積極的に行うことを促している。

第14回目の授業では完了した全作業内容に基づき成果プレゼンテーションを行い、秋田市民市場関係者を対象とする報告会に向けて内容の更なる改善を検討した。

最終回にあたる第15回目の授業では再び秋田市民市場を訪れ、関係者を対象に成果報告会を催した（図4）。



図4 秋田市民市場報告会（プレゼンテーション）

ここでは最終成果としてのデザイン提案に基づき、各グループによりスライド画像とポスターを用いたプレゼンテーションを行った。

6 デザイン提案成果

先述のとおり、デザイン提案成果の内容は「ロゴマニュアル」、「ウェブサイト」、「パッケージ」、「自由提案」の4種類である。

なお、「自由提案」の内容については、ポスターやリーフレット等の印刷物、シンボルキャラクターの設定、屋内サイン計画、レシピ提案、イベント企画等、各グループからさまざまな提案された(図5)。

設問A.B.C.D.は、4種類の提案内容の具体化にあたる各試作品の制作における自身の「貢献度」と、その「貢献内容」について確認する設問内容である。

「貢献度」において、「とてもよくできた」もしくは「ある程度できた」と回答した受講生は、「ロゴマニュアル」および「パッケージ」で79%、「ウェブ」で43%、「自由提案」で75%を占めている。

これに対して、「あまりできなかった」もしくは「全くできなかった」と回答した受講生は、「ロゴマニュアル」、「パッケージ」および「自由提案」で21%、「ウェブ」で



図5 受講生グループ(越智絵梨佳, 薮谷友佳, 小熊知恵, 伊藤怜奈)によるデザイン提案作例

7 自己評価および授業評価アンケート結果の分析

本授業の終了時に、全受講生28名に対して自己評価および授業評価アンケートを実施し、全員から回答を得た。その集計結果に基づき考察する(図6)。

57%となっている。

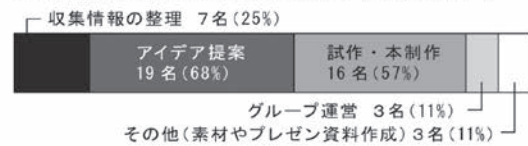
この結果については先述のとおり、ウェブデザイン関連科目をこれまでに履修していない受講生が含まれていることや、ウェブデザインに必要なアプリケーションソフトの操作習得の難度の高さなどの要因が影響している

A.「ロゴマニュアル」について

a. 作業を進めるにあたり、貢献できましたか？

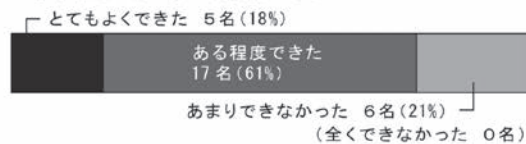


b. 特に貢献できた作業内容は何ですか？（複数回答可）

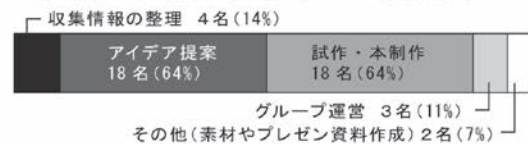


B.「パッケージ」について

a. 作業を進めるにあたり、貢献できましたか？

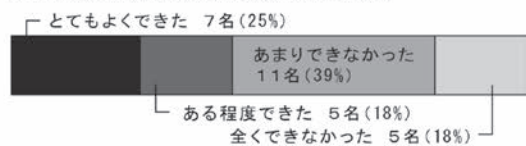


b. 特に貢献できた作業内容は何ですか？（複数回答可）

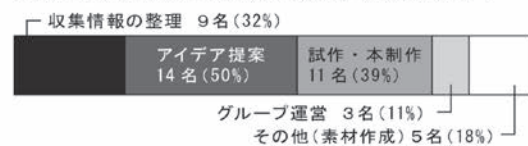


C.「ウェブ」について

a. 作業を進めるにあたり、貢献できましたか？

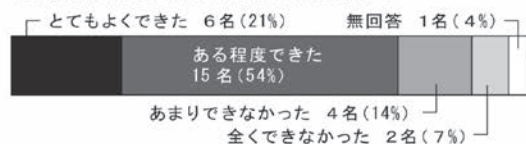


b. 特に貢献できた作業内容は何ですか？（複数回答可）

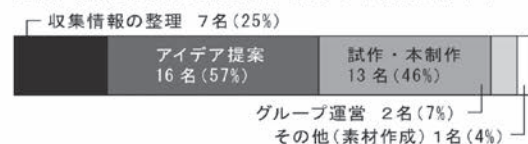


D.「自由提案」について

a. 作業を進めるにあたり、貢献できましたか？

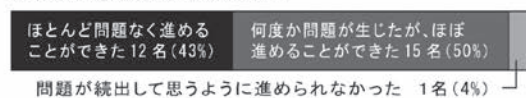


b. 特に貢献できた作業内容は何ですか？（複数回答可）

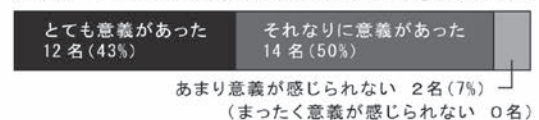


E.「グループワーク」について

a. 作業の進め方はどうでしたか？



b. グループワークによる作業形式について、どう感じましたか？



c. E-bの回答理由について記述してください。

「とても意義があった」の回答理由

◆何について行っているのか、目的が明確で、かつ現実化しており、グループで行うことでの気持ちが楽になる(不安の解消)◆自分1人のアイデアでは思いつかなかったものや、自分の案から派生した新しいものが生まれることが楽しかった。◆自分一人では色々と限界があったから◆一人で作業するのはちがいが、やりづらく感じることもあるが、社会に出た時の仕事も人で行う訳なので、1つの授業を人と協力して行うことは意義がある。◆他の人の制作に対する意識の高さに触れて良い刺激になった。◆様々な観点から問題を捉え、改善策を提案できるようになる◆班の人からデザインに対する根拠の必要性や何度もふり返ることの必要性が学べた。◆ランダムに選んだメンバーで、今までに無い協力プレイができた。◆自分の役に立たなさや様々なことで悔しい思いもあったが、社会に出たら何度もこういうことがあるのだと思うし、努力しようと強く思ったから。◆それぞれの得意分野を生かし、作業が分散され、自分の得意、好きな分野のデザインに専念出来るため。◆教授とはまた違った客観的な意見を気軽に知ることが出来るため。◆自分一人では作れないものを作ったり、デザインの世界観が広がった。◆それぞれの得意、不得意がおぎなえるし、他の人のやり方を知ることができたから。

「それなりに意義があった」の回答理由

◆人数が多い。◆多人数で動くということを学べた。人数が多いグループがうらやましい時もあった。◆とてもいいメンバーで作業できた。しかし、役割によって作業量がけっこうちがいで、仕事量にかなり差が出てしまっていた。もうし分けない気持ちになった。◆必要性を感じた。◆ウェブに関して、私は全く知識も技術もなかったため、得意な人がいるのが良かった。その他のデザインアイデアも、1人ではここまで高められなかったと思っている。◆グループで話し合うことで、一人では気づけない点や案が出て、より良いデザインを作ることができたと思う。◆実際就職してデザイン業務を行うとグループワークが多いと思うので、学生の内経験できてよかった。グループワークのメリットとデメリットがよく分かった。◆グループで活動することで、自分では思い浮か

（質問 E-b の回答理由つづき）

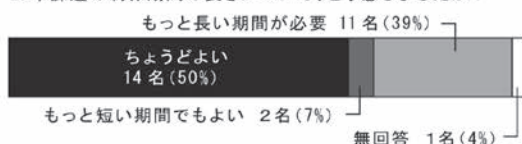
ばなかったことや様々な視点でみた提案があり、1人よがりになることはふせぐことが出来たと思った。◆様々が得意な分野を持ちよって制作したため、一人では行えないことが出来たことでグループで行う意味を感じることが出来た。グループで行うことのむずかしさと強さを教えられた。◆良かったけど大変だった。◆グループワークであったため、全員が集まって作業を進めるという事が中々できず、最初作業が中々進まないことがあった。そのためその後は全員で話し合いをするということに重点をおいて活動した。グループで動くことの難しさ、アイデアの妥協点を見つける事など、グループならではのことが学べた。

「あまり意義が感じられない」の回答理由

◆自分にできることが少ないため、グループの足を引っ張ることになってしまったから。◆全員で、ということがむずかしく、連絡をとりながら作業でとてもむずかしいことだったが、初めてながら懸命に取りくめた。とても良い経験だった。

F.「授業のあり方」について

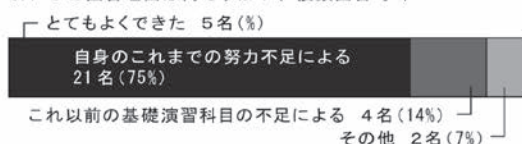
a. 本課題の制作期間の長さについて、どう感じましたか？



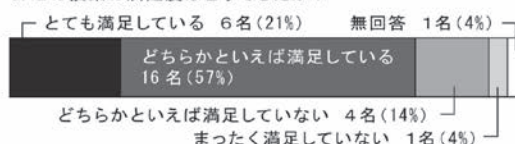
b. この授業に取り組むにあたり、デザイン表現技法の習熟は十分でしたか？



c. F-b の回答理由は何ですか？（複数回答可）



d. この授業の満足度はどうでしたか？



e. F-d の回答理由について記述してください。

「とても満足している」の回答理由

◆出来はどうであれ、少なくとも自分の技量を確かめられたのは大きかったと思う◆得るものの方が多かった。◆全く話さないひととの会話が深まった。◆自分ができる最大限のものができたと思うから。◆1つのデザインに専念することによって自分でも大きく満足のできる Web サイトを制作出来た。◆実在の施設にデザイン提案するということで、実践的で多面的デザイン思考その他技能が短時間で鍛えられた点。◆ウェブデザインやプレゼンの技術がとても身についた。

「どちらかといえば満足している」の回答理由

◆実際に調査、研究し、これからを考えていく事が楽しかった。◆今までグループ活動で1つのものを完成させる経験があまりなかったため始めは嫌だったが、アイデアの共有によりものができていく過程がおもしろかった。◆先生方のコメントがデザインの向上につながったから◆普段あまりしない作業をグループで進める体験ができてよかった。◆自由提案の検討が最後まで苦戦したが、現場でどう活きるかの手法を考えられるのは勉強になった。◆使用ソフトの幅が広がったけど、最後まで納得するまで作ることができなかった。◆グループワークの大変さと楽しさを学ぶことが出来たため。また、市場の新しい魅力に気付くことが出来た。◆考察→実現の過程を意識しながら取り組めた。グループワークでは自身だけではできない考え方など新たな発見をすることができた。◆ロゴやパッケージ、ウェブのような決まったものだけでなく、自由提案という、自分たちで考える必要のあるものがあり、問題点から提案するという経験がとても学べる部分があった。◆グループワークの進め方、アイデアの出し方のコツを少しつかめた。◆グループでの行動は、負担が多く、上手く分業することが、難しかった。上手くしきることが出来る人がいると良い◆自分自身のもうひとつふんばりが足りなかった。◆悔しい思いがたくさん残ったから。もっと役に立ちたかったしもっとじっくり作りたい。◆同じ班の人がかなりできる人たちだったので班全体のクオリティは高く感じた。その分、自分のできないところがかなり見えてきた。◆企画を考えるとところから、プレゼンまで1つの流れで学ぶことができたから。

「どちらかといえば満足していない」の回答理由

◆授業のテーマ自体には満足しているが、もっと落ちついて課題を深めたかった。（時間の使い方にもよるだろうが）◆自身の努力不足でクオリティに満足できない作品もあった。授業自体は勉強になった。◆あまり思うように進まなかった。すべてがすべて間違っている様な気がして、楽しみながら進めることが出来なかった。◆自分がやりたいところまで、とことんつめていけなかったことと、グループでうまくいかなかったことがつけられなかったこと。◆もっと出来たのに…と思うところが多かった。

「まったく満足していない」の回答理由

◆興味が持てない

図6 自己評価および授業評価アンケートの結果

ものと考えられる。

また、このことによって、専攻所属後の最初の履修科目にグループワークの手法を導入して、受講生個々の学修レベルの差異を補完しながら領域横断型の演習を実施する点において有効であると考えることができる。

複数回答可の「貢献内容」においては、4種類全てにわたって、アイデアの創出から具体的な制作について受講生が比較的多く関わっていることがわかった。

また、「あまりできなかった」もしくは「全くできなかった」と回答した受講生においても、必要素材の用意やプレゼンテーション資料の作成など、自身の役割を模索していたことを確認している。

設問E.は「グループワーク」についての設問内容である。

「作業の進め方」については、受講生の97%が「ほとんど問題なく進めることができた」もしくは「ほぼ問題なく進めることができた」と回答している。

また、このような「グループワークによる作業形式」については、93%が「とても意義があった」もしくは「それなりに意義があった」と回答している。

更に、この「グループワークによる作業形式」に「意義があった」と回答した受講生の回答理由を見ると、個人作業と比較してのやりづらはさは多少感じていながらも、それ以上に得られる利点があるものと、多くの受講生が認識したと考えられる。

設問F.は、主に授業評価に関する設問内容である。

本授業実践の期間の長さについて、受講生の50%が「ちょうどよい」長さであると回答し、これに対して39%が「もっと長い期間が必要」と回答している。

このことは、デザイン提案内容を適切に具現化するために必要な「デザイン表現技法の習熟度」が大きく起因するものと考えている。

その理由として、これに続く設問では全受講生の75%が自身の習熟度について「不十

分」と自覚しているとともに、同じく75%が「自身のこれまでの努力不足による」と回答している。

このことから、3年次に進級した段階で、少なからずの学生が、自身の表現技法の習熟度についての不足を自覚していることがわかった。このような、学生の技能習得レベルにかかわる課題の解決に向けて、優れたアイデアを構想できる能力と、構想したアイデアを最適な状態で具現化できる表現能力の育成を実現し得る教育内容の確立が急務であると考えている。

本授業実践の「満足度」については、78%の受講生が、「とても満足している」もしくは「どちらかといえば満足している」と回答している。また、「どちらかといえば満足していない」および「まったく満足していない」と回答した受講生の回答理由に見られる批判的要素としては、受講者自身が手掛けた表現成果に対する内容がほとんどであり、授業運用面や担当教員の指導方法に関する内容は確認されなかった。

このことから、本授業実践は概ね問題なく推移できたものと判断している。

以上のように、自己評価および授業評価アンケートの結果から、デザイン専門領域横断型の学習内容に基づくデザイン演習に、アクティブラーニングの要素を導入して行う授業実践手法が有効であることを確認することができた。

8 まとめ

これまで述べたとおり、秋田公立美術大学コミュニケーションデザイン専攻3年前期において、デザイン専門領域横断型の学習内容に基づくデザイン演習を実施するにあたり、アクティブラーニングの要素を導入して行う授業実践手法が有効であることを確認することができた。

また、本実践によって、デザイン教育へのアクティブラーニングの導入について、授業プロセスのデザインや各手法の導入タイミン

グ、効率的な運用手法など、さまざま知見を得ることができた。

なお、今後の課題として、特に次の2点について改善を考えている。

(1) プレゼンテーション内容の充実

最終的な成果を発表するにあたり、プレゼンテーションを行う当日まで、試作品の制作と改善に時間を費やしがちになり、そのためにプレゼンテーション内容の検討や関連資料の準備の時間が不足する傾向がみられた。

プレゼンテーション内容に不備や不足の印象が生じることで、表現成果自体にも悪印象をもたらす要因になり得ることから、プレゼンテーションと、それに用いるスライド画像やポスターなどの関連資料も重要な制作内容に含まれるものとして認識を強めることが必要と考える。

(2) 表現内容の言語化および文章化

具現化した表現内容を、プレゼンテーションで発表もしくは制作報告として文書化する際に、説明不足や言語表現に乏しいなどの傾向がみられる。基本的な文章作法についてはもちろん、コミュニケーション能力の向上を目指す意味においても言語化能力の向上が不可欠といえる。

これらの2点の課題はどちらも試作品など具体的な成果物の制作完了後の作業内容にあたる。このことから、制作作業完了後からプレゼンテーションに至る段階における取り組みへの改善が強く求められると考えている。

現在、本授業実践から引き継ぐかたちで、3年後期選択科目「コミュニケーションデザイン演習A2」においても、地域産業との連携による課題解決型演習を実施している。

この授業では、受講生が共通テーマに対して個別に取り組み、構想内容を適切に表現するための技法の更なる習熟に重点をおきながら推移している。

このように、デザイン教育における最適なカリキュラム構築に向けて、今後も担当教員間で連携を取り合いながら、更なる検討と改善に努めていきたい。

謝辞

本授業実践の運用にあたりご協力いただきました 協同組合秋田市民市場様、株式会社ブラウブリッツ秋田代表取締役社長 岩瀬浩介様、株式会社ツバサ代表取締役 佐藤敬様、秋田公立美術大学 柴田誠副理事長、秋田公立美術大学 池亀直子准教授に深く感謝申し上げます。

注

- 1 秋田公立美術大学シラバス, 2017, p. 223
- 2 同上書, p. 225
- 3 アクティブラーニングについて、中央教育審議会は「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。」と説明している。

中央教育審議会「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」用語集、平成24年8月28日

http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/Afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf

- 4 グラフィックデザイン専門分野の選択肢は、ウェブ、パッケージ、イラストレーション、広告、映像、エディトリアル、ジェネラルグラフィック、環境／空間 の8項目とした。

参考文献

- 1 河合塾「2015年度大学のアクティブラーニング調査報告書（要約版）」, 2017. 11. 10, http://www.kAwAi-juku.Ac.jp/reseArch/unv/pdf/2015_houkokusho.pdf
- 2 溝上慎一, 「アクティブ・ラーニング導入の実践的課題」, 名古屋大学高等教育研究センター, 2007年, <http://ir.nul.nAgoyA-u.Ac.jp/jspui/bitstreAm/2237/7730/1/269.pdf>

デジタルカメラにおける新しいピクトリアリズムの写真制作

—《宮本一行個展 仮説の風景》の制作を事例として—

宮本 一行

本稿は、秋田県秋田市中通に位置する秋田総合生活文化会館・美術館「アトリオン」で開催した「平成29年度秋田県若手アーティスト育成支援事業」による展覧会《宮本一行個展 仮説の風景》の制作研究報告である。「仮説の風景」とは、映像作品を制作する中で感じた、網膜に映っている像と映像メディアが映し出す像との差異に注目して、網膜に映っている光景を映像メディアによって視覚化する試みである。秋田の風景を切り取り、それぞれの風景に対して適切な現像プログラムをパソコン上で構築し、写真の真実性が加わった新しい抽象的な画面を作り出した。デジタルカメラが普及して可能になった新しいピクトリアリズム写真の制作を、展覧会の報告と合わせて行う。

キーワード：ピクトリアリズム、芸術写真、写真技法

The art work of new pictorial photography by digital camera

MIYAMOTO Kazuyuki

This paper presents production research of the exhibition “Scenery of hypothesis, MIYAMOTO Kazuyuki Solo Exhibition”, which was supported by “Akita Young Artist Support Project” and was exhibited at Akita Integrated Life Culture Hole and Museum. “Scenery of hypothesis” is a study of visualization by taking consideration of the difference between the scenery of reflection in the retina and photograph media, to create the scenery of reflection in the retina by photograph media. These works create new abstract images by developing photographic programming for several scenes of Akita, and adding the veracity of the photograph. This paper describes the report about “Scenery of hypothesis, MIYAMOTO Kazuyuki Solo Exhibition” and the possibility of creating new pictorial photography with digital camera.

Keywords：Pictorialism, Fine Art Photography, Photographic Technique

1 はじめに

秋田県では、県内を拠点に活動するアーティストの活動支援を目的として、希望者にアトリオンB1Fイベント広場や2F美術展示ホールを制作発表やパフォーマンスの場として開放する「若手アーティスト育成支援事業」を実施している。筆者は、2017年4月より活動の拠点を東京から秋田へ移したことから、本事業のアーティスト部門に応募した。そして展覧会の企画が採択され、アトリオン2F美術展示ホールAにて、写真展《宮本一行 個展 仮説の風景》を開催するに至った。

2 「宮本一行個展 仮説の風景」とは

2.1 開催概要

タイトル：宮本一行個展 仮説の風景

テーマ：ピクトリアリズム

会期：2017年9月15日から9月18日

会場：秋田アトリオン2F美術展示ホールA

秋田市中通2-3-8

主催：秋田県観光文化スポーツ部文化振興課

2.2 「宮本一行個展 仮説の風景」概要

大学院時代に、ビデオカメラを頭に付け、人の視点から見える映像を実験的に撮影した。初めての試みに当時はとても興奮しながら、録画を確認したものだ。ただじっと見ていると酔ってしまいそうなくらい、画面が揺れ、ブレがあった。いろいろ工夫を凝らして幾度も挑戦してみたが、たとえ私が意識的に静止していても、カメラは微細な体の揺れに反応してしまい、満足するものを撮影することは叶わなかった。

この経験から考えたことがある。もしかすると人間の網膜に映っている像は、頭に固定したカメラが映し出したようにブレがあるのかも知れない。私たちの目も体の揺れに影響されて当然である。さらに目は縦横無尽、迅速に視点、焦点、露光を変えることができる。その目まぐるしい光景の変化があるはずだ。

おそらく網膜に映っているだろうその光

景、「仮説の風景」を映像メディアによって作り出すことを試みた。画像は、例えば歩くなどの動作中に、被写体を定めて断続的に撮影したものだ。そして、一連の画像を重ね合わせて、ブレを許容した画面を創りだしている。そこには単に光学的な映像にとらえる以上に、空間や時間をとらえた豊かなイメージ、様々な情報が潜んでいるように思えるのである¹。

筆者がこれまで映像作品を制作する中で感じた、網膜に映っている像と映像メディアが映し出す像との差異に注目し、網膜に映っている光景を映像メディアによって視覚化する試みを「仮説の風景」として提示した。また9月16日にギャラリーツアーを開催し、来場者に対して展示作品や制作手法について解説を行った。

3 新しいピクトリアムの写真制作

3.1 主題の選定

展覧会に向けて、千秋公園（秋田県秋田市）、萩形ダム（秋田県上小阿仁村）、下新城水田（秋田県秋田市）、八木沢集落棚田（秋田県上小阿仁村）を題材として、ピクトリアリズムの写真制作を行った。

3.2 千秋公園の主題について

秋田県秋田市に位置する久保田城跡は、江戸時代に栄えた日本の城であったが、1880年の大火で城内の建造物がほぼ焼失した。その後、城跡を整備して、現在では千秋公園として一般に開放されている。建立年次から現存する建造物がない中で、城下に広がる穴門堀と大手門堀は、当時と変わらない姿を今も残している。広小路と久保田城に挟まれ、人々の暮らしに密接に関わってきた穴門堀と大手門堀、そして二つの堀を区切るように掛けられた中土橋門を作品制作の主題とした。

作品は、断続的に撮影した複数枚の写真を用いて、ブромオイル印画の写真技法を元に構築した独自の現像プログラムによって制作

された3枚で構成する組作品である。ブロムオイル印画とは、1907年に完成した写真技法であり、刷毛を用いて油性インクを叩きつけると、水と油の反発作用によって画像が定着されていく現像手法である。この版画を刷るような写真技法と多重露光を組み合わせた新しい現像プログラムを構築した。被写体となる風景を様々な角度から撮影した40枚から50枚の写真を重ね合わせ、ピクセルごとに色調の近似値を求め、その差異に連動してぼかしの効果が適用される現像を行った。

現像された画面は、「捉えた被写体の細部まで映し出す」という写真の特性を有し、抽象絵画とは異なる写真の「真実性」が加わった、新しい抽象表現を作り出した。

3.3 萩形ダムの主題について

秋田県北秋田群上小阿仁村を流れる小阿仁川は、萩形溪谷に位置する萩形ダムの放水を起点として流れる川である。萩形ダムは、1966年に完成した県営第1号となるダムであるが、その建設に伴い萩形集落38戸の住民が次々に移転、転出して廃村になった史実を忘れてはならない。かつてそこにあったマタギを生業とした集落、力強いダムの放水からその地を想い、萩形溪谷の水流を作品制作の主題とした。

作品は、クロノフォトグラフィとゴム印画の写真技法を元に構築した独自の現像プログラムによって制作された4枚の画面と1つの映像作品で構成する組作品である。クロノフォトグラフィとは、1882年に発明された写真技法であり、被写体の動きの軌跡を同一視点から1枚の原板上に多重露光し、運動の形態を正確に把握するために用いられた現像手法である。ゴム印画とは、18世紀後半に発明されたピグメント印画法の1つであり、ネガを密着して印画紙に太陽の光で焼き付けた後、冷水で現像する過程を何度も繰り返して、求める画像を作り出す写真技法である。主に生物学に使用されていたクロノフォトグラフィと、ゴム印画の現像手法から、自然の

流動を捉える新しい現像プログラムを構築した。被写体となる水流を静態しながら断続的に撮影した64枚のRAW画像の内、構図を決める1枚の内包値を元に他のRAW画像が自動的に現像され、1つの画面に定着されていく現像を行った。映像作品は、RAW画像を時間軸上に並べ、時間軸の異なる画像を少しずつ重ね合わせながら制作したものである。現像された画面は、その光景に微細なズレを生み出し、ある一定の時間軸が内包された、新しい絵画的な写真表現を作り出した。

3.4 下新城水田と八木沢集落棚田の主題

秋田県秋田市下新城には、水田に囲まれた田園風景が広がる中に、東北電力秋田変電所の鉄塔が幾つもそびえ立ち、太い電線が幾十にも張り巡らされた地域がある。また、秋田県北秋田群上小阿仁村八木沢集落には、大自然に囲まれた田園風景の中に、ひっそりと電柱が立っており、数本の電線が渡っている。ある時代までは見ることのなかったその光景に共通点を見出し、この2つを同時に展開することを含めて、作品制作の主題とした。

作品は、被写体となる風景に対して平行移動をしながら断続的に撮影した写真を、ハイダイナミックレンジ合成を用いて制作された14枚ずつで構成する組作品である。下新城水田では車で移動をしながら、八木沢棚田では歩きながら撮影して、普段の生活の中で被写体を視覚的に捉える速度に合わせるよう努めた。移動速度の違いに比例するように、下新城水田では10枚から15枚の写真を重ね合わせることで1つの画面を現像し、八木沢集落棚田では、50枚から60枚の写真を重ね合わせることで1つの画面を現像した。視覚的に捉える時間と情報量が大きく異なる両作品は、網膜が像を捉える時間によってブレやズレが大きく異なることを示すように、そのことが画面にも現れている。

現像された画面は、その場所や類似した光景を想起させる、絵画における写実的な要素を含んだ、新しい写真表現を作り出した。



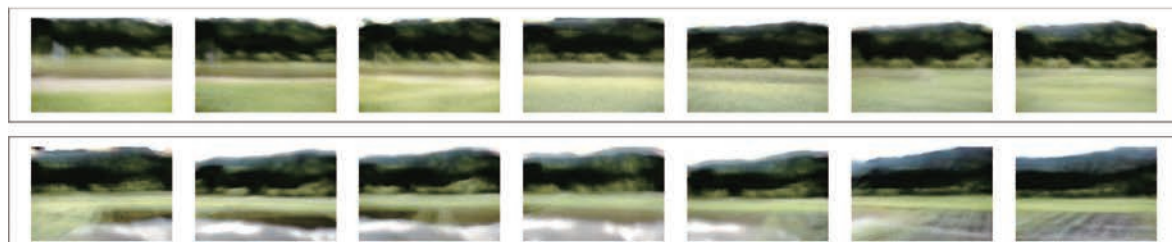
久保田城跡 3点
H1000mm×W2000mm×3



小阿仁川 5点
H560mm×W840mm×4、モニター×1



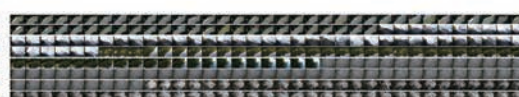
下新城水田 14点
H560mm×W5750mm×2



上小阿仁村八木沢棚田 14点
H560mm×W5750mm×2



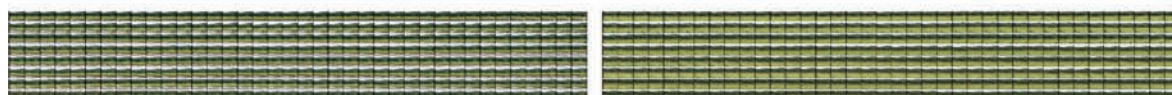
久保田城跡原画
H840mm×W2133mm



小阿仁川原画
H840mm×W4630mm



下新城水田原画
H840mm×W3447mm



上小阿仁村八木沢棚田原画
H840mm×W5040mm×2

図1 出展作品一覧 筆者作成

4 展覧会の会場構成

4.1 全体構成

展覧会の会場である秋田総合生活文化会館・美術館「アトリオン」2F美術展示ホールAは、約263㎡の広さを有する展示空間である。仮設壁によって空間を3つに区切り、展示計画を構築した。会場入り口には、千秋公園を題材とした「久保田城跡」シリーズ 3

点、次いで、萩形ダムを題材とした「小阿仁川」シリーズ5点、最後に、下新城と八木沢集落を題材とした「下新城水田・八木沢集落棚田」シリーズ28点をそれぞれ配置した。加えて、作品制作に使用した写真群を大判用紙にレイアウトして、作品の捕捉資料として同時に展示した。また会場内の照明に差をつけることで、空間の区切りを明確にした。

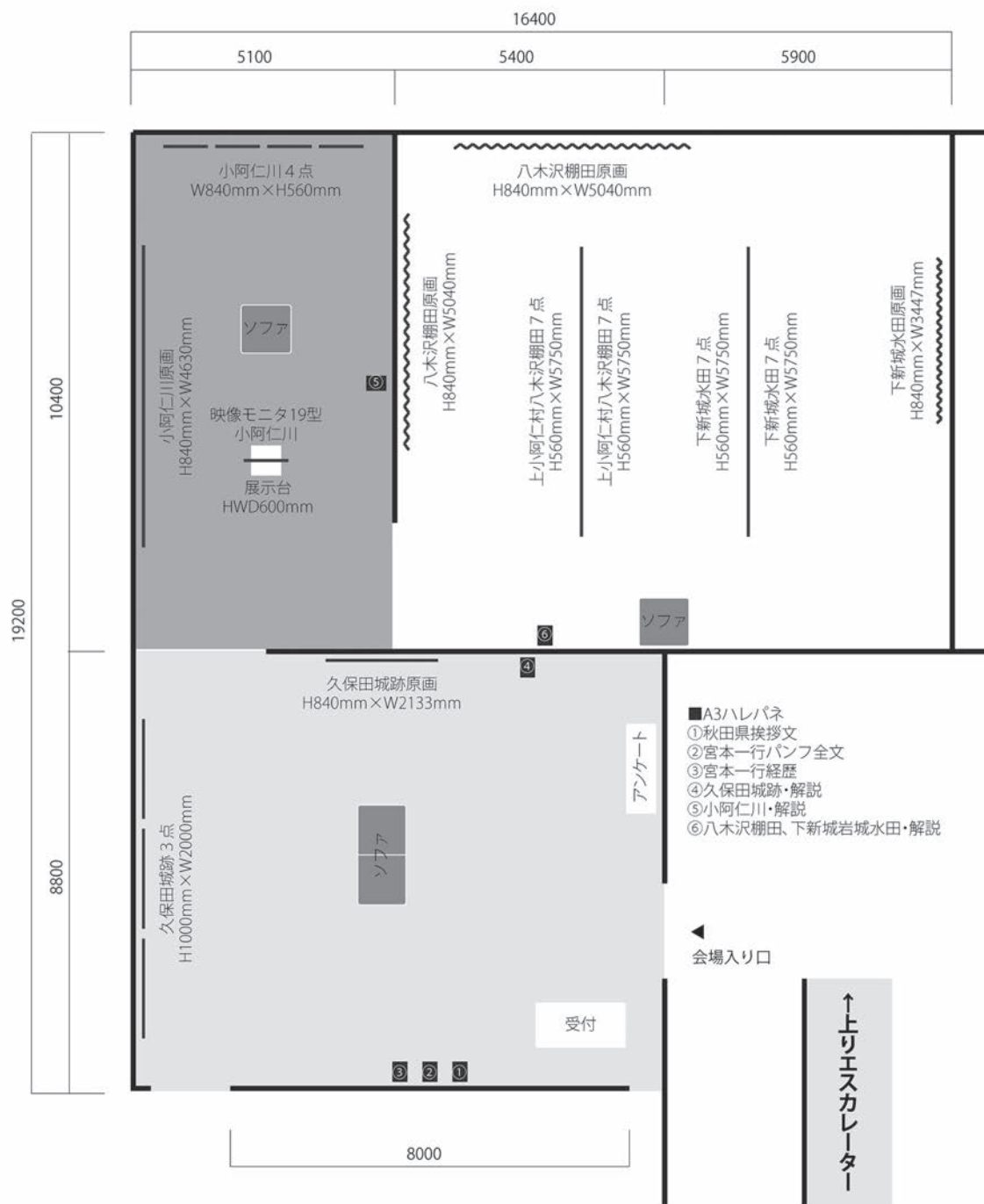


図2 会場レイアウト 筆者作成

4.2 作品の仕上げと展示方法

4.2.1 久保田城跡

千秋公園を題材とした「久保田城跡」シリーズは、H1000mm×W2000mmのクロス紙にインクジェットで印刷し、木製パネルに水張りして、会場入り口正面の壁面に壁掛け展示した。また会場の外から作品が見えるように空間配置した。他作品と比べて絵画的な画面を作り出した本作3点を、来場者が最初に目にする空間に展示することによって、来場者の写真に対する固定概念を覆すことを目的とした。作品の現像に使用した、断続的に撮影した複数枚のL版写真をレイアウトした大判用紙は、ソファ近くの壁面にガンタッカーで固定して、本展覧会の出展作品が写真作品であることを捕捉する資料として提示した。

全体の照明を少し落とし、作品にスポットライトを当てることで、会場内外からの作品の見え方を考慮するとともに、作品を置きすぎずゆったりとした展示空間を作り出した。

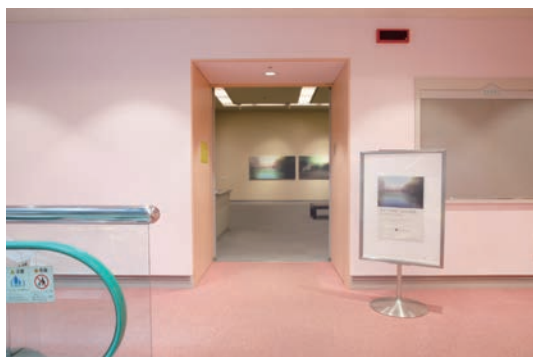


図3 入り口から見える会場内 筆者撮影

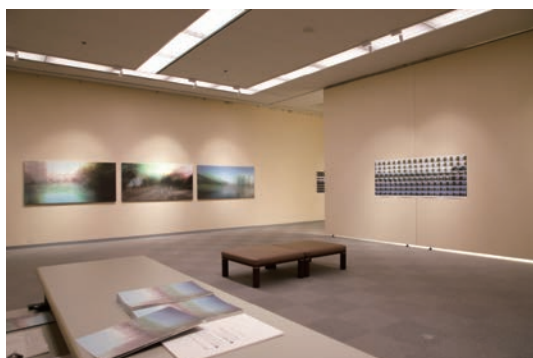


図4 久保田城跡の展示風景 筆者撮影

4.2.2 小阿仁川

小阿仁川を題材とした「小阿仁川」シリーズは、H560mm×W840mmの絹目調写真用紙にインクジェットで印刷し、厚さ5mmのフォトアクリル加工を施して、長細い展示空間の奥側の壁面に壁掛け展示した。映像作品は、38型のモニターを用いることで、写真作品と横幅を合わせた。また写真作品と映像作品の画面が向かい合うように、画面を奥側に向けて空間配置した。萩形溪谷の多様な地点で撮影したL版写真をレイアウトした大判用紙は、10mほどの壁面にガンタッカーで固定して、作品に付随する譜面のように提示した。

全体の照明を完全に落とし、作品にスポットライトを当てることで、フォトアクリル加工の表面には光沢感が現れ、水が本来持っている質感が浮かび上がる。また映像作品からは、実際の撮影中に集音した水の音を流すことで、本作の抽象表現を補完する要素として展示空間の音環境を作り出した。



図5 小阿仁川の展示風景 筆者撮影



図6 小阿仁川の映像作品 筆者撮影

4.2.3 下新城水田・八木沢集落棚田

下新城と八木沢集落を題材とした「下新城水田」と「八木沢集落棚田」シリーズは、H560mm×W5750の厚手コート紙にH400mm×W600mmの作品7点を両面にレイアウトしたデータをインクジェットでそれぞれ印刷し、ポスターハンガーを用いて会場中央2点に天吊り展示した。撮影時と同じように移動をしながらの鑑賞を狙い、作品を目線と同じ高さ程に固定することで、作品同士に挟まれる空間を作り出し、歩くという行為を誘発させた。

作品の現像に使用した、断続的に撮影した複数枚のL版写真をレイアウトした大判用紙は、写真同士の継ぎ目部分で縦軸上に山折りと谷折りを交互に繰り返し、その上部を壁面にガンタッカーで固定して、網膜に映っている目まぐるしい光景の変化を提示した。全体の照明を全開にして、作品にスポットライトを当てることで、空調による作品の揺らぎを強調し、さらなる像のぶれを現した。



図7 下新城水田・八木沢集落棚田の展示風景
筆者撮影



図8 八木沢集落棚田のL版写真 筆者撮影

5 まとめ

ピクトリアリズムとは、1885年頃から1910年頃にかけて流行した写真の潮流であり、当時写真が芸術とは認められてなかったために、すでに芸術としての地位を得ていた絵画作品の主題や構図、技法を取り入れることで、写真をより高みの芸術作品にしようとする試みである。ピクトリアリズムの写真は、絵画作品を模倣しているだけだという批判があるが、1890年から1900年代に活躍したイギリスの写真家アルフレッド・ホースリー・ヒントンによれば「印象派絵画の理論を導入して、逆に写真そのものを本来の事物に近づけるためにそれらの手法を用いた」²という考察がある。このことは、写真は被写体の細部をあまりにも過剰に写し出してしまい、我々が知覚している光景とは異なることをいち早く指摘している。

今回の作品制作が、これまでのピクトリアリズムの写真と最も相違する点は、絵画作品を模倣したピクトリアリズムの写真技法をさらに模倣したという点である。またフィルム写真からデジタル写真へと移行した時代性も加わり、これまでの写真史の中では見ることのない、新しい画面を作り出している。本展覧会の出展作品について、美術史家の山本文志は「ディテールはターナーのようである」と、また絵画教室を主宰する池田聖子からは「全体像はモネのようだ」と展示会場にて意見を頂く。このことから、印象派絵画を想起させるような、ピクトリアリズムの表現がなされていたと言えるのではないだろうか。

ピクトリアリズム全盛期のフィルム写真では、多くの写真を1枚の印画紙に多重露光するための様々な現像手法を考察することが、技術的に難解であった。しかしデジタルカメラによる画像データとしての写真と、パソコン上での現像プログラムの構築によって、多くの考察が可能になったと考える。過去の写真技法から学び、現代の技術を用いてさらに磨き上げることは、写真表現の可能性を広げるきっかけの1つになると考える。

謝辞

本稿を執筆するにあたり、展覧会開催にご協力頂きました若手アーティスト育成支援事業を主催する秋田県観光文化スポーツ部文化振興課、担当キュレーターである山本丈志様、岩屋輝子様、武田彩莉様、会場設営や展覧会の運営をお手伝い頂いた皆様に、深く感謝申し上げます。

注

- 1 拙論「仮説の風景」、『宮本一行個展 仮説の風景』パンフレット、平成29年度秋田県若手アーティスト育成支援事業vol.1、2017.
- 2 Alfred Horsley Hinton, *Practical Pictorial Photography - Primary Source Edition*, Nabu Press, 2014, p.13.

参考文献

- 1 ヴァルター・ベンヤミン、久保哲司訳、『図説 写真小史』、ちくま学芸文庫、1998.
- 2 ナオミ・ローゼンブラム、飯沢耕太郎監修、『写真の歴史 *A World History of Photography*』, Abbeville Press, 1998.
- 3 飯沢耕太郎、『カラー版 世界写真史』、美術出版社、2004.
- 4 松浦泰輝、『表象と倒錯 エティエンヌ＝ジュール・マレー』、筑摩書房、2001.
- 5 Alfred Horsley Hinton, *Practical Pictorial Photography - Primary Source Edition*, Nabu Press, 2014.

熊本ものがたりの屏風の実践報告書

—「ものがたりのおもかげ」展出品までの経緯—

山本 太郎

この報告書は主に2016年から2017年をまたいで行われたアーティストとしての実践活動の報告書である。2016年4月に起こった熊本地震により廃業を余儀なくされた熊本市内の老舗の森本襖表具材料店から譲り受けた屏風に熊本の人々からモチーフを募り制作された「熊本ものがたりの屏風」シリーズの制作に至る前の取材の様子から、実際の制作の過程、そして美術館での展覧会開催に至るまでの経過を記述する。展覧会は2018年2月16日まで行われたので実際には足掛け3年に及ぶ実践の報告となる。

森本襖表具材料店の顛末

森本襖表具材料店（以下森本商店）は熊本市内の城下町である唐人町で長年この地の表具文化を担ってきた。その森本商店は2016年に起こった熊本地震で甚大な被害を受けた。創業年は不明瞭だが、戦中に止むに止まれず一時別の仕事を行っていた時期を除き森本商店は基本的に130年以上熊本で、屏風や襖、掛軸などを作る表具屋さんにその材料を提供する仕事を行ってきた。歴史ある伝統的な町家作りの建物は修復するには莫大な費用がかかってしまうということで、この建物は解体し、商店としても廃業することとなった。

私が最初に森本商店を訪れたのは2016年8月13日だった。熊本市内で建築家をしている高校時代の1学年上の先輩である宮野桂輔さんからの紹介だった。宮野さんは自身も熊本市内で古い木造建築に住んでいて被災をしてしまったこともあり、熊本の古い建築の保存活動を行なっている。森本商店の森本多代さんとは元々の知り合いだったとのことで、森本商店が被災した時に相談を受けたそうだ。

熊本特有の湿気のこもったお盆前の夏の暑い日に宮野さんと私は森本商店を訪ねた。この時期すでに森本さんはお店の廃業を考え始めており、お店に大量に在庫としてあった屏風や襖、掛軸の材料を引き取ってくれる人を探していた。伺った時には森本商店の

建物自体は次の余震でいつ倒壊してもおかしくない状況にあるということで表具の材料でまだ使えそうなものの一部は近くの比較的被害が少なかった別の建物に移動し避難させてあった。

一口に屏風や襖、掛軸の材料と言ってもその種類は膨大にある。掛軸一つ取っても大量の種類の表具裂（ひょうぐきれ）、裏打ち用の紙、軸先、軸そのもの、屏風や襖にも周囲に付ける縁、その縁につける金具、襖の引手、それぞれの金具を打つための釘などがあり数え上げたらキリがないくらいだ。森本商店は歴史を重ねたお店だったこともあり、裂や紙、金具などそれぞれに素材や形態、種類の違うものが揃っていて、使えそうなものの一部と言ってもその数は膨大だった。この大量の材料自体を何とかしたいという森本さんの思いから、京都などの自分の知り合いの表具屋さん数件に尋ねてみたが、残念ながらどこからも良い返事をもらうことはできなかった。最近では京都周辺でも廃業する表具屋さんが多くあり、その度に在庫がどこからか回ってくるというのが大方の理由だった。

また、この日に特別に解体前の森本商店の建物の内部も見せていただいた。この文章を書いている2017年11月末の現在でもまだそうした状況は続いているが、2016年の夏の時点ではさらに熊本市内の建物の復旧や解体の数

が多すぎて建築業者の手が足りない状況で、解体を行いたい建物も順番がいつ回ってくるのか分からない状況だった。内部を見せていただくと想像以上に伝統的な二階建ての町家の作りになっていた。町家の一番の特徴は商売を行う場所と居住するスペースが一緒の建物の中で共存していることだ。森本商店も道路に面した建物の一番前のスペースが商売を行う場所、その少し奥には在庫を置くスペースなどがあり、さらにその奥に普段の生活を行う居住スペースや台所、お客様を迎える座敷、お風呂や洗面・トイレなどの水回りスペースのほか、夏の涼を考えての中庭もきちんとあり、奥行きが長い建物の奥にもさらに庭がある作りになっていた。

先ほどは表具材料でまだ使用可能なものを大量に見せていただいたのだが、居住スペースもお宝の宝庫だった。老舗の商家だけあって、豊かな生活を送っていたことがその品々からも垣間見ることができた。陶器や磁器、漆器などの器類はもちろん、着物、女性ものの櫛やかんざしなどの昔の身を飾る道具、ギターなどの楽器類、羽子板、ファミコンのカセット、その他分類もしようがない様々なもの。もちろん地震から時間がそんなに経っていない時期に訪れたため片付けられた状態ではなくこれらの品物が玉石混合散乱していた。

こうした生活に使われていた道具類も気になったが、この日は表具材料の件で森本さんの力に慣れない自分のことを恥ずかしく思いながら一旦熊本をあとにした。

次に宮野さんから連絡があったのは年が明けた2017年の2月だった。今年こそいよいよ森本商店の解体の順番が回ってきそうだということと、2016年の8月のときには見ることはできなかった、すでに仕立て上がっている屏風がある、という連絡だった。ただし、私が使わないということならば、建物の解体の時に他の建具と一緒に処分してしまう予定になっていることも知らされた。

ちょうど3月に福岡で用事があることに

なっていた自分は、足を伸ばし熊本の森本商店を再び訪れることにした。

3月20日のその日は熊本としてはまだやや寒い日だった。この日は宮野さん以外にも熊本市内にある島田美術館から清川真潮さんという自分が2017年に行う予定の展覧会の担当者、それからメディアの取材の方々も森本商店に伺った。

再び訪れた森本商店は以前よりは若干内部は片付けられていたが、まだ地震の痕跡がいたるところに見られた。その商店の一室に使いそうな屏風などがまとめておいてあった。自分が訪れる前から用意してもらっていたもの以外にもその日訪れたメンバーで屋内を探し、いくつかの屏風がさらに見つかった。やや小ぶりの銀揉紙が張り込んである屏風や、腰高くらいの小さいながら金箔が貼ってある屏風、販売用ではなく森本家自体で実際に使用していた襖、さらに本来四曲屏風であったのに被災して三扇になった屏風など、使用できそうなものが8点ほどあった。これら使いそうな屏風や襖すべてを提供してくれることを森本さんは快諾してくださった。このときは時間がなく屏風や襖を運ぶ準備をする時間もなかったため、島田美術館に一旦預かってもらい、後日改めて取りに来ることになった。

熊本ものがたりの屏風プロジェクト始動

2017年3月に島田美術館の清川さんと一緒に森本商店を訪れたのはこの年の秋にこの美術館で私の展覧会が行われるのが決まっていたからだ。森本商店から譲り受けた屏風や襖を使用し、この展覧会のための新作を制作することを森本さんや清川さんと相談して決めた。しかし、森本商店から譲り受けた屏風や襖はその元々の経緯を考えれば考えるほど自分の自己表現を行うべき支持体ではないと自分では思うようになった。

そこで清川さんと相談をして、この屏風に描くためのモチーフを熊本の皆さんから広く公募することにした。ここで「熊本の皆さん」というやや曖昧な表現をしたのは熊本県に住んでいる方はもちろん現在熊本県に在住

ではなくても熊本にゆかりのある方も含めたいと思ったからだ。

また屏風・襖の中に描くモチーフは風景のように大きなものや、人物、動物などの生きているものではなく、モチーフを応募してくださる方の思い入れの詰まった部屋の中で使用できる程度の大きさの品物とした。また単にモチーフを公募するのではなく、その品物にまつわる「ものがたり」も短い文章で寄せてもらうことにした。人々が大事にしてきた品物はその品物にまつわる思い出の「ものがたり」があるからこそ、その人にとってかけがえのないものになると考えたからだ。この応募されたモチーフを「誰ヶ袖屏風」¹の形式で描くことにしていた。

品物の思い出は「必ずしも熊本地震に関係するもの」というふうには限定しなかった。それは今回の熊本地震の後、現地に行ってみて自分自身が感じたことがあったからだ。2016年の熊本の地震でこの地域は大きな被害を受けたが、その被害の受け方はかなりグラデーションがあった。同じ地域であっても、あるいは極端に言えば隣の家同士であっても、倒壊や被害が大きい建物もあれば、外から見ればほぼ被害がないように見えるものもあった。これは建物の耐震性のみの問題ではなく断層の走り方が複雑で、運良く断層の上でなかった家は被害が出にくいということがあったようだ。この状況を見て今現在の熊本の状況を絵に表すのに「地震」というキーワードだけで切り取るのは無理があるように常々考えていた。公募は2017年6月1日から7月16日まで行った。公募は郵送による写真などの送付のほか、メールによるデータの送付、今はなくなってしまったものも屏風の中で復元して描くということも行っていたためためためスケッチなどでの公募も行った。

次に熊本を訪れたのは6月になってからだった。6月18日に島田美術館でワークショップを行い、「モチーフ公募」のお知らせをそのワークショップの参加者に直接行う予定になっていたからだ。前日の6月17日に

熊本に入り森本商店を訪れた時にはすでに更地になってしまっていて、残っているのは井戸の後だけだった。翌6月18日に井戸じまいをしてこの場所は完全に「森本襖表具材料店」でも森本家でもなくなってしまった。この時期に熊本を訪れることができたのは偶然とはいえとても貴重な経験となった。

このワークショップを行った18日に屏風・襖を発送する準備を行い、一旦京都に送り出した。自分が卒業した京都造形芸術大学でアーティストと学生が協働して作品制作を行う「ウルトラプロジェクト」というプログラムが行われていて、そこで学生の力を借りてこの屏風作品の制作を行うことになっていたからだ。

京都造形芸術大学での屏風の修復

京都に到着した屏風は早速修復を行うことになった。屏風の特性上、絵を描くべき内側の面は閉じられてしまわれているため、被害は少なかったが、逆に閉じた時に外に出てしまう裏面はかなり地震の被害があった。

穴が空いていたりするもの、裏面の紙が汚れたり剥がれたりするもの、屏風の面と面との間を繋ぐ和紙でできた紙蝶番という部分を補強しなければならないものもあった。これらを一度自分の旧知の表具屋さんである典雅堂の水島宏和さんに見てもらい、修復の方針を立てた。水島さんにはアドバイスはいただいたが、今回はあくまで自分と学生が修復を行うことになっていたため、表具の素人でもできる方法を検討した。私自身は若い頃、修復を行う表具店で非常勤職員として働いたこともあり、表具の真似事が多少できるが、表具の玄人ではない。学生たちはなおさらだ。それもあって今回は、全てを綺麗に新品同様の姿に戻すのではなく地震で受けた被害もわかる範囲で残しながら修復することにした。この京都造形芸術大学での修復作業は6月20日から25日までの6日間おこなわれた。

京都造形芸術大学での屏風の作画

モチーフ公募の締め切りである7月16日を

迎えた時点で21名の方からのご応募があった。代々親族で伝えてきた着物や地震の雨漏りによりシミだらけになってしまった純白のウェディングドレス、若い時に購入した古い天秤、子供の頃大切にしていた猫足の宝石箱などなど、どれも思い入れたっぷりの品々ばかりだった。これに私が描くべきだと考えた森本商店から見つかった品などを加えて作品を制作することになった。

屏風修復後は一旦京都での制作から離れていたが、7月31日から再度京都での制作を再開した。この日から実際の作画作業に入った。まずは公募されたすべてのモチーフを一度検討し、どのモチーフ同士を組み合わせ、どの屏風に描くのかということを検討した。公募のものが21品あり、さらに自分が森本商店から見つけたモチーフも描くためモチーフの組み合わせ方が大事になると考えた。中でも、森本商店の商品ではなく、森本家の住居部分で使用されていた襖に関しては、全て森本家とゆかりのある品を描くことにした。それは自分が森本家を訪れた際に発見したものだったり、森本多代さんに伺った、描いて欲しいモチーフだったりした。

他の公募のモチーフは品物とそれに付随するものがたりを検討し、モチーフの組み合わせ方によって新しいものがたりを再編集していくことにした。例えば女性のライフイベントに関するモチーフを集めた屏風であるとか子供の思い出を集めた屏風であるとか。こうした組み合わせと大まかな構図を考えるために屏風と同じ比率の小さな紙を用意して小下絵を作成した。

モチーフの組み合わせが決まると下絵（大下絵）の制作が始まった。基本的な日本画制作の制作における下絵は直接画面に描くのではなく、画面と同じ原寸大の別の紙を用意しそこに描いていく。大枠の画面の構成などは自分で行ったが、今回は手伝いの学生がいることから、着物の柄などの細かい部分などについては学生に手伝ってもらった。

その後は日本画制作の通常の手順通り、下

絵を画面に写し取り、その線をさらに墨の線で描き起こす「骨描き」と呼ばれる作業を行った。次に必要な箇所には胡粉と言われる牡蠣の貝殻からできている白色の絵具を塗った。これは絵具の定着と発色が良くなるようにする下地材の役割を果たす。

さらにそこから金箔を貼る必要がある屏風には金箔を貼り、ここでお盆前の作業は一旦終了した。

その後はお盆を挟み本格的な彩色の作業に入った。彩色に際して特に難しかったのは屏風や襖に貼り込まれている元々の紙や布の質によって絵具の乗りや線を引く際の感触がそれぞれ違う点だった。自分が屏風を発注して描く際には絵を描きやすい紙を貼りこんでもらうのだが、今回は森本商店より譲り受けたものであり、それぞれの屏風で貼りこまれた紙や布の種類が違う。そもそも絵を描くことを目的としないものが貼られているものもあり、普段の制作と違い、大いに苦戦した。そのため京都で作画予定のすべての作品を仕上げることはできなかったが、9月1日までに2つの屏風作品を制作することができた。銀揉紙が張り込まれた二曲一隻のやや小ぶりの屏風が1点と本来なら四曲一隻だったのに、そのうちの1面が被災で外れてしまい、三曲一隻になってしまった屏風の1点である。銀揉紙の方は内側も被災していたり経年劣化していたりしたようで、銀揉紙に穴が空いている部分もあったが、表側から穴を塞ぎ作画を行なった。揉紙には揉んだときのシワが模様として入っているため穴を塞いだ部分も遠目だと分かりにくく仕上がった。また、裏面に関しては空いている無数の穴をその大きさに切った紙で塞ぐだけで、新たな紙などを裏面に貼ることはしなかった。裏面とはいえ被災した屏風であることの痕跡を残したかったからだ。

三曲になってしまっている屏風に関しても四曲目を新たに継ぎ足して修復して描くことはしなかった。屏風は通常偶数の単位で数が増える、二曲、四曲、六曲といった具合だ。

奇数である三曲の屏風は見る人が見れば奇異に感じると思う。そのこと自体がこの屏風が被災した証なのだ。

森本家が居住スペースで使用していた襖2面は彩色の途中だったが、ここで一旦京都での制作を終了し、残りの屏風を秋田に送り秋田公立美術大学で続きの作画を行うことにした。京都造形芸術大学での学生とともに制作を行うウルトラプロジェクトはここで終了となった。

秋田公立美術大学での屏風の作画

9月8日に屏風が無事に秋田に到着し、そこから作画が再開された。11日からは作画の場所を秋田公立美術大学内の自分の研究室からアトリウム棟と呼ばれるオープンなスペースへと移動した。この場所は学内で誰しもが通ることができる場所で、実際に学生や教員はもちろん職員の方や掃除のスタッフの方、もしくは中高生を含む学外からのゲストの方も作品制作を見て行った。ここで制作したのは京都で学生と一緒に制作した体験から、自分が制作している状態を学生を含む多くの人に見せることで自分にも自分以外の人にも何かの刺激になるのではないかと考えたからだった。実際にこのオープンスペースで制作中には秋田公立美術大学のオープンキャンパスも行われ、このときも多くの方に制作風景を見ていただくことができた。

また自分自身にとっても、オープンなスペースでの制作は精神衛生上とても良かった。通常、現代の平面作品の制作はアーティストがスタジオに一人で籠って行うことが多い。この方法は集中するという面では良いのだが、孤独に陥りやすい。オープンスペースでの制作は集中するには多少問題があるが、制作途中を全て他人に見られている緊張感があり、なおかつすぐに他人の客観的な意見を求めることができるという点で私自身の性格に合っていた。

秋田では京都で彩色が途中になっていた森本家が居住スペースで使用していた襖2面の仕上げをまずは最優先で行なった。実はこの

襖には向かって右の面の右上に15センチほどの穴が被災により空いていた。京都で作画した銀揉紙の屏風と違い、この穴をわかりにくく塞ぐことは難しかったため、穴を一度塞いだ後に、さらにその上から別の紙に描いたモチーフをその形に切って穴の上から貼ることで完全に分からないようにすることを考えた。右上部だとなかなかぴったりとくるモチーフを考えることができず、苦肉の策で襖の上下を反対にひっくり返し、左下に穴の位置を持ってきて、それを床に置いてあるモチーフで塞ぐことを考えた。この襖2面の引き手の位置が通常の襖より高い位置にあるのは、襖の上下が逆さまになっているからである。最終的には森本家で大切にされていた羽子板の絵を別の紙に描き、それを貼りこんで穴は表面から見たら分からないくらい完全に塞がった。この別の紙に描いたものを屏風や襖の中に貼り込む方法は伝統的な扇面貼交屏風²の形式の技術を応用したものだ。

次に同じ大きさの腰高屏風の二曲一隻の金屏風3つを制作することにした。この3つの屏風は同じ大きさだったため全部を組み合わせると三対の1つの作品として制作することにした。元々8点だった屏風はこの3点が1つの作品とみなすことにしたことで6点となった。この腰高屏風にはそれぞれ絹地に金箔が貼ってあり、さらにここに化粧を施すために表具裂が金箔の上に模様のように貼ってあるちょっと特殊な形式の屏風となっていた。この一連の屏風を制作した森本商店の先代店主はすでにお亡くなりになっているためどういった意図でこの裂を貼ったのかは確認することはできないが、おそらく絵を描くことは意識していなかったと思う。そのため、この屏風の構図を考えることが一番難しかった。

最初から貼られている裂よりも手前にきて欲しいモチーフが2点あったので、その2点のモチーフは別の紙に描きそれを屏風の上から貼りこむことで対処した。それは現在三対の向かって一番右に配置されている屏風に描かれた、「森本商店」と名前が入った法被

と、中央に配置されている屏風上部に描かれた扇である。この作業では襖2面を描いたときに羽子板の絵を別の紙に描いて貼りこんだ経験が生きた。

また、屏風の上から下まで細く貼られた裂を着物を掛ける衣桁のように見立てることにした。衣桁には縦の支柱だけでなく横木となる天棒などもあるため、この縦に貼られた裂と同じ柄を天棒にあたる部分に絵として描き足した。このアイディアは古典的な日本画における³描表装の手法を参考にした。結果的にこの二曲三対の屏風に一番多くのモチーフを描くことになった。向かって一番左の屏風には子供から大人までの女の人がある意味「おままごと」のように使う品物を配置し、向かって右の屏風は逆に男性的なモチーフで固め、中央に配置した屏風にはそれぞれのバランスを取るべく天秤や扇といったモチーフを描いた。

この三対の屏風の制作が終わると最後の2点の作品に取り掛かった。最後は三対の屏風よりさらに細長く腰高よりも若干背が低い屏風と机の上に置けそうなくらいの本当に小さな屏風だったため、一気に2点を仕上げた。

小さい方の屏風には子供の頃の思い出の宝石箱をメインに描いたが、この宝石箱に関しては写真や画像データが存在せず本人の記憶を元にしたスケッチしかなかったので自分の想像力をフル回転させながら描いた。

腰高屏風より少し低めの屏風は細長いバランスだったこともあり、構図を決めるのに苦労したが、これには竹籠と風蘭を描いた。どちらもすでになくなった方の遺品だということだったので、少し落ち着いた雰囲気を描くことにした。

これら最後の2点の作品は11月の1日に出来上がり、これで「熊本ものがたりの屏風」6点の制作が全て終了した。

島田美術館での「おもかげものがたり」展

完成した「熊本ものがたりの屏風」は全て

熊本市内にある島田美術館での「おもかげものがたり」展に無事に出品された。

この展覧会は3部構成となっていて、第1部は島田美術館所蔵の宮本武蔵関連の作品を集めた「宮本武蔵と熊本のものごと」。第2部は島田美術館の所蔵品と自分の過去作品を対比的に並べた「山本太郎作品と島田美術館の館蔵品のものごと」。そして最後の「山本太郎と熊本のものごと」というメインのコーナーに新作の屏風と襖の6点の作品が並んだ。

展示に際してはモチーフ提供者が寄せてくれたそれぞれの品物に対する文章も会場に掲示した。またオープニングレセプションでは関係者とモチーフの応募者を集めた小さなレセプションも行った。実際に屏風の中に描かれたものを見て、モチーフの応募者が喜んでくれたことが、この作品を描いて一番嬉しかったことだった。

美術作品の役割 まとめにかえて

美術作品はその時代その時代の情報を閉じ込めるタイムカプセル、もしくは保存メディアのような役割もあるのだと思う。平安の絵巻物が残っていることで私たちはその時代に生きた人たちの生の感覚をより実感を持って感じることができる。鎌倉の仏像はその時代の質実な雰囲気をよく伝えている。室町時代に生まれた能楽とそれにまつわる美術品は今につながる日本文化の基礎がこの時代に築かれたことを良く感じさせてくれる。こうした美術作品が残っていることで今を生きる私たちもそれぞれの時代に生きた人たちの感性を感じ取ることができる。

熊本ものがたりの屏風もこの平成の最後を生きる熊本の人たちの思いを形にしたものだ。これはたまたま作画を自分が担当しただけで、厳密に言えば自分の作品ではないのだとすることがある。

そもそも森本襖表具材料店がなければ描く支持体としての屏風は存在しなかったし、モチーフを応募してくれた熊本の人たちがいなければこの屏風には何も描かれなかった。展

示会場として島田美術館がなければこの6点の作品を多くの人に見てもらうことはできなかった。こうした今を生きる熊本の人たちの思いがこの屏風と襖には記録されている。他の多くの美術品のようにこの作品が100年後や200年後まで残り、後世の人たちに平成を生きた熊本の人たちの思いが伝わることを願っている。

謝辞

熊本ものがたりの屏風の制作には以下の団体や人々の協力が不可欠でした。ここで簡単ですが感謝の意を表します。

島田美術館/森本襖表具材料店・森本多代さん/秋田公立美術大学/京都造形芸術大学/崇城大学美術学部・中村賢次教授・佐藤和歌子助教・日本画コースの皆さん/宮野桂輔さん/典雅堂・水島宏和さん/ウルトラプロジェクトで作品制作を手伝ってくれた京都造形芸術大学の学生 飯島史奈さん・園田雪乃さん・深田萌花さん・三森貴公さん/作品撮影・草薨 裕さん

モチーフを応募してくださった21名の皆さま
(順不同)

園田市子さん/O. S. 女性/青木三保さん/宮本章代さん/濱石智愛さん/島田織恵さん/40代女性/A. S. 女性/岩永恵理さん/中村志美さん/桑原美奈子さん/阿部晶子さん/中村賢次さん/N. T. 女性/早川祐三さん/本多良輝さん/淵田由美さん/前田伸太郎さん/C. I. 女性/岡村美佐子さん/山本淑子さん

2017年 11月30日 島田美術館 館長の島田真祐さんがお亡くなりになりました。心よりご冥福お祈り申し上げます。

注

1 誰ヶ袖屏風

主に桃山時代から江戸時代にかけて流行した屏風の形式。基本的に衣桁にかかった美しい着物を中心に室内風景が描かれている。有名な絵描きによるものというよりその当時の画工（職人）が作画した。

2 扇面貼交屏風

主に室町時代から江戸時代にかけて制作された、別の紙や用途で描かれた扇面画を屏風に張り込んだもの。

3 描表装

本来なら表具裂を用いて表装すべき箇所を本紙と同じ紙を用いその上に手で裂のような模様を描き加えたもの。鎌倉期のように初期の例では密教仏画に多く使用されたが、江戸時代以降は他のジャンルで用いられるようになる。酒井抱一などの江戸琳派も好んで用いた。



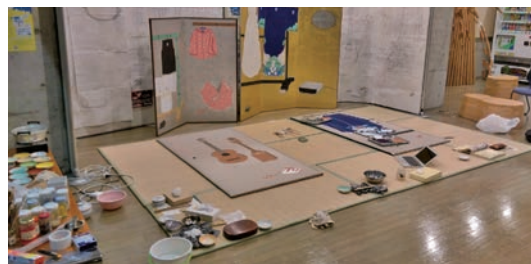
2016年8月13日の森本襖表具材料店外観



2017年3月20日の森本襖表具材料店内部



京都造形芸術大学での屏風の修復風景



秋田公立美術大学のオープンスペースでの作業風景



「熊本ものがたりの屏風 女性のハレの日金屏風」
三曲一隻屏風 168 × 186cm 紙本金地着色 2017 年制作



「熊本ものがたりの屏風 子供の思い出銀揉紙屏風」
二曲一隻屏風 132.5 × 131cm 銀揉紙着色 2017 年制作



「熊本ものがたりの屏風 みんなの思い出腰高屏風」
二曲一隻屏風 三対 各 117.5 × 90cm 紙本金地着色 2017 年制作



「熊本ものがたりの屏風 おもかげ屏風」
二曲一隻屏風
105.2 × 59.4cm
紙本着色銀彩
2017 年制作



「熊本ものがたりの屏風 森本襖表具材料店襖」
襖二面 各 178 × 90cm 布地着色銀彩 2017 年制作



「熊本ものがたりの屏風 いと小さきもの小屏風」
二曲一隻変形屏風 36.5 × 91cm 紙本金砂子着色
2017 年制作

photo: by Yu Kusanagi

《公職選挙法に違反せず「そのうち法子」を応援する》

—市民の選挙運動から探る表現の可能性について—

山本 美里

インターネット選挙が解禁になり市民がより選挙運動に参加しやすくなってきている。《公職選挙法に違反せず「そのうち法子」を応援する》とは、市民によるインターネット選挙と路上や街中などの実空間で行われる選挙運動の差異に着目し制作したインスタレーション作品である。本稿では本作品の展示報告と市民による選挙運動に着目することで見えてきた空間表現の可能性とこれからの制作の課題を考察する。

キーワード：選挙運動、インターネット選挙、公職選挙法、身体、空間

1 はじめに

2017年の夏に京都精華大学ギャラリーフロールにて『Heterogeneous』展が開催された。本展覧会は主催者のおおしまたくろう、杉山雄哉、浜田卓之と筆者とのグループ展である。筆者は本展覧会で《公職選挙法に違反せず「そのうち法子」を応援する》の展示発表を行った。本作品は2017年度から市民による選挙運動に着目しWebサイトを交えたインスタレーション作品である。本稿では本作品の制作の報告と考察を行いこれからの制作に向け本作品の課題を明らかにすることを目的とする。

2 背景

2016年の夏、筆者は参議院選挙に市民側から関わることになった。実際の選挙運動を行う前に、まずは公職選挙法の勉強会をすることになった。その勉強会では憲法学者を講師として招き、選挙運動の禁止事項と実際可能な活動の実例を紹介してもらった。そこで語られたことは、知識がなければ簡単に違反してしまいそうな程、自由のない選挙運動の規制であった。それは日本の市民を選挙や政治

から遠のかせてる要因を映し出しているように思えた。その憲法学者が言うにそもそも公職選挙法とは表現の自由を脅かしており、憲法違反の法律なのだという。その言葉は筆者の興味をぐっと引き寄せた。とりわけ興味が湧いたのは、実空間での選挙運動とインターネット選挙との間には表現の自由で格差があることである。インターネットで可能なコトが、路上や街中ではできないことが多く存在していたのである。ポスターやチラシの制作が規制され、どこに掲示するのもかも規制されている。インターネット選挙が解禁されるまでの間、市民ができることは電話をかけるか、選挙事務所で手伝うかなど本当に限られていたのだと分かった。実際の空間ではこれをしてはいけない、あれもやってはいけないと言われ、市民が選挙に関わるのが難しい。しかしながらインターネット選挙が解禁された今日、インターネットを介してできることは多い。それは、市民による選挙運動がとても重要になってくることを予感させてくれた。だからこそ、これから市民が選挙運動をするとき一体何が私たちをとりまいていていいのかを筆者は理解したいと思った。そし

て、これから選挙運動することのハードルを下げることをめざし、その問題を共有したいと考えている。

3 作品構成



図1 展示風景



図2 プラカードの展示

本作品は立候補者の立場での選挙運動ではなく「市民」の選挙運動を前提に、市民が公職選挙法に違反せずに活動すると、どのようなことが起こるのかを前提に制作を進めた。

市民が実際の公職選挙法に則り立候補者を応援しようとした場合、実空間では立候補者の画像を一切使用することができない。これは第百四十二条で規定されている。しかし第百四十二条の二によればインターネット空間の場合は、立候補者の画像や動画を市民がアップすることが可能である。そのため路上や街中の実空間とインターネット空間の活動範囲に大きな差がある。それらの規制を本作品では取り上げ、いくつかのコンテンツを制作し展示した。

3.1 そのうち法子

「そのうち法子」とは、実際の女性議員と筆者の顔を画像合成アプリで合成し、加筆修正を行った架空の女性立候補者である。「そのうち法子」はWeb上にしか存在できない立候補者として制作した。本作品では「そのうち法子」を応援する方法を実際の展示空間とインターネット空間で展開している。

3.2 作中の公職選挙法について

本作品は公職選挙法の第十三章選挙運動の第百三十八条、第百四十二条、第百四十三条、第百四十六条から市民が選挙運動する際の規定を引用し制作している。

実際の公職選挙法の内容はとても細かく長いいため割愛するが、第百三十八条は「個別訪問」の禁止、第百四十二条「文書図画の頒布」について規定され第百四十二条の七までである。第百四十二条には、ハガキ、ビラの枚数制限から文書図画を使い周知する活動の規制範囲を規定、インターネット選挙の文書図画の使用範囲など規定している。第百四十三条は「文書図画の掲示」とし、ポスターの枚数制限やどのような場所、どの期間まで掲示できるのか、掲示してはいけないかが示されている。第百四十六条は「文書図画の頒布又は掲示につき禁止を免れる行為の制限」とされ全ての人が第百四十二条と第百四十三条の規定から逃れるための行為が規制されている。これらの条項は展覧会場にて解説書として配布し、解説書を元に作品をめぐることができるようにしている。

3.3 展示要素

本展覧会で選挙法の条項とともに以下の(a)～(f)の要素をギャラリー空間内に配置している。

- (a)ポスター
- (b)看板
- (c)プラカード
- (d)インターフォンの受話器

- (e) iPad (Webサイト閲覧用)
(f) 公職選挙法解説書

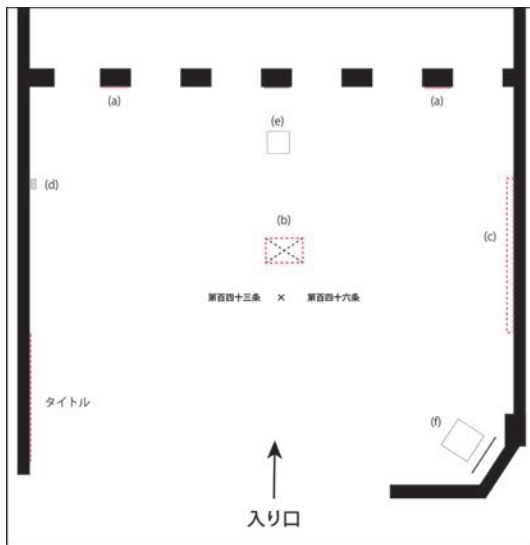


図3 作品配置図

作品配置は入り口の正面に (b) の看板、左の壁に作品のタイトルとタイトルの横に (d) のインターフォンの受話器を設置した。右の壁には (c) のプラカードが設置され、柱には (a) のポスターを貼った。看板に隠れるように中央の柱の前に (e) のiPadを設置した。それぞれの作品要素には「第百三十八条」や「第百四十二条×第百四十六条」のように作品要素に関係する公職選挙法の条項をキャプションとして配置している。

(a)、(b)、(c)は文書図画の規制を引用している。選挙法で規制されていないものに立候補者のシンボルカラーがある。そのため「そのうち法子」のシンボルカラーを設定しポスターとプラカードを制作し展示した。立候補者の画像や名前の使用が禁止されているため、プラカードはシンボルカラーのみにし、ポスターにはモザイクをかけた。(c)の法子の看板はシルエットのみを展示した。

(d)は第百三十八条の個別訪問を引用している。現行の法律では、選挙運動を目的とした個別訪問は禁止されているが、そのほかの目的で、たまたま立候補者の話をする場合は規制対象に当たらない。そのため(d)では友人から育児相談をする名目で会話にし、最

後に「そのうち法子」を褒めて終わるという設定の音声インターフォンの受話器から流した。

(e)は「そのうち法子」を応援する方法をのせたWebページを表示している。このiPadは鑑賞者自身が操作できるようになっている。また本Webサイトからは「そのうち法子」のマニフェストやポスターがダウンロードできるようになっている。本Webサイトは鑑賞者自身のスマートフォンでもアクセスできるようにiPad前の柱にQRコードとURLを記述している。

(f)は、本作品で引用している公職選挙法の内容をまとめA3サイズの解説書を配布した。

3.4 Web サイト

「そのうち法子」を応援するサイトを制作した¹。本Webサイトでは「そのうち法子」のプロフィールや画像を見ることができる。そのサイトから「そのうち法子」のポスター、マニフェスト、プラカードが閲覧でき、それぞれがダウンロードできるようになっている。ただしWebサイトの図像ではなくモザイクや色面で塗られたデータがダウンロードされるようにした。

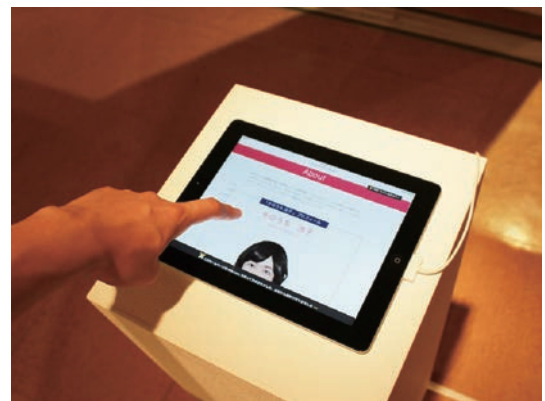


図4 iPadの展示風景



図5 Web サイトからダウンロードした場合

4 選挙運動とは何か

そもそも選挙運動とは何だろうか。本作品の問題意識を知るうえでも日本の選挙運動について説明する。

日本で選挙運動を行う場合、公職選挙法で定められた範囲内で選挙運動が行われている²。

「選挙運動」とは「特定の選挙で特定の候補者の当選を目的として、得票を得させるために、直接または間接に働きかける必要かつ有利な行為をすること。」³とされ簡単に言えば、「〇〇さんに一票入れてください」と直接、間接的に言う活動である。また「選挙運動」と区別して考えなければならないものに「政治活動」がある。この「政治活動」は「政治上の目的をもって行われるいっさいの活動から、選挙運動にわたる行為を除いたもの。」⁴とされている。つまり「〇〇さんに一票入れてください」と直接、間接的に言う以外の活動である。例えば「〇〇政権反対」や「選挙に行こう」などと呼びかけるのは政治活動となる。選挙運動や政治活動の範囲は公職選挙法によって規定され、選挙期間中、選挙期間以外の時期に誰が何をどこまでできるのが公職選挙法により定められている。

例えば個別訪問の禁止というのがある。個別訪問とは、選挙運動のために一軒一軒住宅を訪問して周ることをいう。海外の状況を見てみるとアメリカの個別訪問は、テレビ広告、ネット選挙と同列に重要な選挙運動だとされる⁵。アメリカの選挙運動の場合、個別訪問することは立候補者を応援する市民とそれ以外の市民が直接議論を交わす場として重要度が高い活動となっているのである。現在の日本では誰であろうとも有権者の家を周り「〇〇さんの政策はとても良いから一票入れてください。」という個別訪問は禁止されている。

もう一つ重要な選挙運動に「文書図画」の頒布がある。「文書図画」とは何か法学の専門家である三好規正は次のように説明している。

「『文書図画』とは文字や符号又は象形を用いて物体の上に多少永続的に記載された意思の表示をいう。公職選挙法では、およそ人の視覚に訴えるものはすべて文書図画にあたるという考え方をとっており、材料については金属、木、布類などの種類を問わず、表示方法については記載、印刷、彫刻、映写などあらゆるものが含まれる。」⁶

つまり「文書図画」の頒布とは、立候補者に関するあらゆるポスターやチラシ、横断幕、映像の上映など視覚情報を用いて立候補者を応援し周知することである。例えば日本の場合、選挙期間中に街中や公園などで立候補者のポスターがずらっと並んだ看板をよく目にする。日本の選挙ではそのようなポスターや街頭演説の際に配られるチラシなどの大きさ、枚数、掲示場所が厳しく制限されている。そのため、市民が選挙期間中に立候補者を応援するために自宅の壁やお店の壁などの屋外に立候補者のポスターを貼ることができない。このような選挙に関する規制は、立候補者の資金力で差が出ないようにするために行われている。立候補者の平等のための規制ではあるが、実際の法律の内容は非常に複雑である。その複雑さは市民が選挙運動と関

わる機会を妨げている要因でもあり、情報収集の難しさをもたらしている一因ではないだろうか。

4.1 インターネット選挙

基本的に市民が選挙に関われるのは、指定された場所に立候補者のポスターを貼ること、ハガキのシール貼り、電話がけなどであった。ところが2013年からインターネット選挙が解禁されWebやSNSで選挙運動ができるようになった。それは市民が選挙運動に関わる機会をより一層広げ、簡単に選挙運動を行うことができるようにさせた。今や市民による選挙運動の主戦場は、規制の多い実空間から規制が少ないインターネットへ広がる。例えばFacebookやtwitterなどのSNSを通じ、政党や立候補者別のマニフェストを分かりやすく写真や図にまとめ拡散している人もいれば、街宣のスピーチの文字起こしや映像をリアルタイムで流す人などが現れた。

そのおかげで、有権者は街宣場所にいないともインターネットを介せばどこでも情報を得られるようになった。また集会の形も変化してきている。2017年の衆議院選挙でも見られたが、街頭演説の際に立候補者を多くの支援者が取り囲む構図があった⁷。この構図は立候補者と市民が同じ立場にいることを彷彿とさせ、その場に居合わせた人たちに一体感を持たせる。そしてその様子を収めた写真をSNSに載せると多くの人が一枚の写真からその政治家が一体どんな政治家なのか、誰に支援されているのかを読み取ることができるのである。このように最近では一枚の写真におさめることを前提とした集会在デザインされている。

市民の選挙運動を見ていると、様々な人たちが選挙という枠組みの中でどのように表現すればいいか模索している姿が見られる。その姿は、日本の選挙運動の表現がどのように変わって行くのか、変わるべきなのかを考えるきっかけを与えてくれる。

5 インターネットと実空間の狭間

SNSの利点是不特定多数の人たちに情報を拡散することができることと、リアルタイム配信の送受信のスピード感や一人一人の言葉で意見を言うことができる利点がある。そのため多く市民は支援している立候補者の街頭演説の様子、スピーチの感想をSNSへすぐさま投稿し、地域ごとの立候補者のマニフェストの比較表や激戦区の立候補者の応援フライヤーをSNSに投稿している。そのようなSNSやWebサイト上に立候補者を応援する為のフライヤーや映像などを投稿することは法律上認められている。ところが、それらの文書図画をダウンロード及び保存してしまうとダウンロードした人はたちまち犯罪者になる可能性がある。第二百七十一条の六には電磁的記録媒体で文書図画の頒布の規定が以下に書かれる。

「この法律の適用については、文書図画に記載され又は表示されているバーコードその他これに類する符号に記録されている事項であつてこれを読み取るための装置を用いて読み取ることにより映像面に表示されるもの（以下「符号読取表示事項」という。）は、当該文書図画に記載され又は表示されているものとする。

2 前項の規定にかかわらず、この法律の適用については、符号読取表示事項がこの法律の規定により文書図画に記載し又は表示しなければならない事項であるときは、当該符号読取表示事項は、当該文書図画に記載され又は表示されていないものとする。

3 この法律の適用については、文書図画を記録した電磁的記録媒体を頒布することは、当該文書図画の頒布とみなす。」⁸

上記の規定からUSBやSDカードにデータを入れて配布することは、文書図画の頒布とみなされるため選挙法違反になることがわかる。そのためSNSやWebサイトに載っている文書や図版をダウンロード、保存するとPCやスマートフォンにデータが残ってしまい文書図画の頒布とみなされるのである。インター

ネットで文書図画を頒布しても良いのにPCやスマートフォンにデータが残るのは違反なのである。

この違反にあたる部分の視点を変えるとインターネット空間が一体どこまでなのかを規定していると考えられないだろうか。選挙法ではダウンロードも保存の言葉もない。しかしスマートフォンやパソコンにデータをダウンロードしてしまうと文書図画の規制に引っかかるのだとしたら、インターネットからデータを「ダウンロードする」及び「保存する」と言う行為はインターネット空間と実空間の狭間に存在していると言えるのではないか。

本作品で制作したWebサイトでは、ポスターやmanifestoがダウンロードできるようになっている。しかしダウンロードしてしまえば、ダウンロードした本人が文書図画の頒布の規定に違反してしまうため、あえて元の図像と違うものをダウンロードさせた。本作品では、そういったダウンロードする行為を通じて法律が規定するインターネット空間と実空間の狭間を経験してもらいたいと考えた。

5 公職選挙法と空間と身体

筆者は公職選挙法の「〇〇のとき〇〇してはならない。」という言葉は空間の中で活動する人の身体を拘束すると考えている。日本の公職選挙法の始まりは男子普通選挙制の導入時であり、この頃一般に選挙権が解放された（ただし女性には選挙権がない）。それと同時に個別訪問の禁止や文書図画の規制がされたのである⁹。また近年では2015年に18歳選挙制度が導入され一部の高校生や大学生も投票権を持てるようになった¹⁰。その時には文部科学省から高校生の政治活動の届け出制が提案された。このことは、有権者が増えれば、有権者の行動の自由が制限されることを意味する。そのことから考えれば、そもそも日本の公職選挙法というのは立候補者を規制するものではなく、一般市民の身体を拘束す

るために存在しているとも考えられるのである。

公職選挙法と市民の選挙運動の関係を考えた時、日常を過ごしている公共の空間は多くの言葉によって私たちの身体を拘束しているように思えた。公職選挙法に則り「〇〇してはいけない」という否定形を遵守しようとした場合、とてもシンプルな表現になるか、言葉の隙について遠回りな表現をするか、いつその事、規制から逃れて自由な空間を求めることになった。

本作品の展示空間では「そのうち法子」の情報がほとんど伝わらないようにしている。それは選挙運動を行う市民らの身体が、法律によって拘束されていることを意味している。一色で塗られたポスターや結論がなく長々話される受話器の声は、「そのうち法子」の実態を遠ざけ存在するのかしないのかおぼろげである。そこには情報を送る側と受け取る側で大きなズレが生じてしまっている。市民の選挙運動とそれを規定する法律の関係を考えると、そこには身体、言葉、空間の複雑な関係性が表出される。私たちは、規制された中でどのように伝え、どのようにメッセージを受け取り、受け取らせることができるのだろうか。

7 まとめ

2016年、2017年の選挙運動から、これからも市民が選挙に関わることが重要だと考えている。まずそのために必要なのは複雑な公職選挙法を分かりやすくすることである。分かりやすくすることで市民がどのような活動をするれば良いのか、何ができるのかが理解できるだろう。そうすれば現行の公職選挙法の問題点が見えてくるはずだ。

筆者は市民の選挙運動にある壁を空間と身体で理解したいと考えている。だから表やグラフで見せるのではなく、疑似体験を通して公職選挙法を理解できるような仕組みを考えたい。本作品の重要なことは、市民の選挙運動を通じて公職選挙法という法律の存在を体

感することにある。普段意識することがない法律が日常の空間とどのようにつながり、自分たちとどのように関わっているのかを考え意識してもらいたい。今回の展示では、まだ要素を絞りきれていないため伝わりづらかった部分があった。今回の実践と反省を踏まえて次回へと再構成を試みる。

謝辞

本展覧会を企画し技術支援をしていただいた大島拓郎氏には貴重な機会を与えていただき大変感謝いたします。また展示の設営を手伝っていただいた京都精華大学の学生及び友人に感謝いたします。

注釈

- 1 本作品のWebサイト《公職選挙法に違反せず「そのうち法子」を応援する》
(<https://www.sonouchinoriko.com/>)
- 2 公職選挙法とは公職（国会議員や地方議員、首長）の選出方法やその定数を定めた法律。選挙の方法を示した法律。
- 3 大分県選挙管理委員会「選挙運動と政治活動について」『選挙運動って何？ 知っておきたい選挙運動・政治活動』2017年、p1.
- 4 浦安市公式サイト「選挙運動と政治活動の違い」『選挙運動と政治活動』
(<http://www.city.urayasu.lg.jp/shisei/senkyo/senkyo/1003178.html>) 2017, 11, 15アクセス。
- 5 海野素央はアメリカの選挙運動の三種の神器として「戸別訪問・テレビ広告・ネット選挙」を紹介している。海野素央『ネット選挙 「規制」より「自由」 民主主義を体現する米国 大統領選でオバマ陣営が活用した「三種の神器」』WEDGE、2013年。
- 6 三好規正「最新 事例解説 すぐにわかる選挙運動[改訂版]-ケースでみる違反と罰則-」2013年、p133.
- 7 2017年の参議院選挙で立憲民主党党首の枝野幸男は集会の時に低いお立ち台にたち、できるだけ有権者の近い距離で演説をおこなっていた。
- 8 電子政府の総合窓口（e-Gov）「昭和

二十五年法律第百号 公職選挙法 第十七章 第二百七十一条の六」(http://elaws.egov.go.jp/search/elawsSearch/elaws_search/lsg0500/detail?lawId=325AC1000000100#N) 2017年11月28日アクセス。

9 1925年に男子普通選挙法が施行されると、有権者がそれまでの4倍まで増加した。それまで自由に選挙運動ができていたが、それを動機として個別訪問が禁止され、文書図画も規制されるようになった。

10 2015年に改正公職選挙法が成立。

参考文献

- 1 大分県選挙管理委員会『選挙運動って何？ 知っておきたい選挙運動・政治活動』2017年。
- 2 三好規正『最新 事例解説 すぐにわかる選挙運動[改訂版]-ケースでみる違反と罰則-』イマジン出版、2013.
- 3 「特集遙か先を行く米国・韓国ガラパゴス過ぎる『ネット選挙』」『WEDGE』2013年6月。
- 4 電子政府の総合窓口（e-Gov）「昭和二十五年法律第百号 公職選挙」(http://elaws.egov.go.jp/search/elawsSearch/elaws_search/lsg0500/detail?lawId=325AC1000000100) 2017年28日アクセス。

「彫体刻感2017」彫刻出品・企画参加して

—藤屋画廊セレクション彫刻展—

皆川 嘉博

1 はじめに

「彫体刻感」展は東京銀座にある藤屋画廊の企画展として開催された展覧会で今年は第2回展となる。銀座での彫刻作品だけの企画グループ展は年々減少し、近年では貴重な展覧会となっている。藤屋画廊は平面作品の展示が多い画廊であるが、筆者がこれまで合計5回の個展を企画していただいた関係で、彫刻グループ展の開催に相談を受け、筆者との交流があり、かつ注目すべき彫刻家たちに出品を呼びかけ、展覧会開催が実現した。

参加メンバーは以下の7名である。

長谷川登

東京藝術大学大学院修了

松本 涼

東北芸術工科大学卒業

佐藤正和重孝

東京藝術大学大学院修了

椎名澄子

東京藝術大学大学院修了

福田 豊

東京藝術大学大学院修了

山本大介

日本大学芸術学部卒業

皆川嘉博

東京藝術大学大学院博士課程満期退学

展示作品は彫刻作品のみとし、ただしデッサン・マケット（試作小品）などの彫刻に付帯した作品は展示可能とした。メンバー7名は筆者と同世代か後進の彫刻家たちで、現在注目される作家たちである。

2 展示作品について

2016年からスタートさせた筆者の作品制作テーマ「Androidシリーズ」は進化した人間の姿を探る旅でもある。“人は何処から来て、何処へ行くのか”この人類の永遠のテーマを美術の世界からアプローチしていきたいと考えている。

今回の展示では縄文土偶や縄文土器にインスピレーションを受け制作した作品と、十二神将から発想した作品を展示した。現代人は縄文の美という“古代の人類の美”に魅せられている。時空を超えた表現に辿り着きたいと考え、制作した。

展示作品のデータは以下の通りである。

作品題名：Android 20XX

素材：陶、金彩 H153×W62×D40cm

制作年：2016年

この作品は人体をベースにはしているが、実際に人体モデルを見て制作しているわけではない。筆者の作品の中では比較的自由に制作した作品である。形態的には古代の甲冑のようでもあり、また昆虫が持つ外骨格のようにも見える。結晶が集結するイメージもある。焼成に関しては1230℃高温焼成でワラや炭を用いて緋色を発色させている。肩や膝、胸の緑の部分は、緑青結晶釉薬を使っている。目は磁器土を用いて白く焼き上げ、トリップしてゆく表情を造った。冠状の頭部は火炎型縄文土器をイメージし、最後は金彩で仕上げた。制作してみて、今回の作品で1つ吹っ切れたような、つぎの制作への展開が見えてくる作品になったと思う。

作品題名：Android BASARA

素材：陶、金彩 H55×W20×D20cm

制作年：2017年

この作品は仏教の世界に登場する、十二神将バサラをベースにしているが、それをもとに筆者なりの創作を試みている。まず十二神将は基本、甲冑を装着している。この作品では甲冑は下半身に押さえ、上半身は肉体を露出させている。そうすることで勇ましいAndroidを造りだした。焼成方法は1230℃炭化還元焼成で炭を入れた、強還元焼成で焦茶色の美しく力強い色合いで表現した。

3 経過と成果について

展覧会は滞り無く開催、終了した。今回も多くみなさまにご来場者いただき大変有意義な展覧会になったと感じている。

彫刻家だけの展覧会は近年非常に少なくなっている。それは、展覧会の企画自体の難しさと、集客による採算の確保の難しさにある。藤屋画廊では筆者のような作家に企画を依頼し、ある程度任せていただいたおかげでこの展覧会を実現させることができたように思う。このように銀座の画廊であっても展覧会の企画に作家が積極的に参加していくことが今後大事になると思うし、そういった現場から新しい彫刻表現が生まれてくるのではないかと考えている。

この「彫体刻感」展は10年間続けることを目標にしている。彫刻・体感、という言葉をも分解し再構成した展覧会名のように、たえず古い観念を解体し、新しい彫刻表現を目指してみようと思う。しかしながら、それは牛歩戦術のような取り組みで、粘り強く、少しずつ実現していけば良いと今は考えている。

4 おわりに

最後に、この展覧会を企画展示して下さった藤屋画廊の濱田依子様へ感謝いたします。そして筆者の彫刻作品調査のため秋田まで取材に来て下さった、濱田豊様に感謝申し上げます。

そして、ご協力いただいたすべての皆様、鑑賞者の皆様に深く感謝申し上げます。

「彫体刻感2017」藤屋画廊セレクション展

1. 主催 藤屋画廊
2. 会場 藤屋画廊 1F、2F
東京都中央区銀座2-6-5
藤屋ビル
3. 期間 日時：2017年10月17日（火）
～10月22日（日）
時間：12時00分～19時00分
最終日：17時00分
4. 出品作品 等身大作品1点、中品10点、
小品10点、レリーフ2点、
デッサン2点
全体 25点
5. その他 DM2,000枚、ポスター6枚、
A5のリーフレット1,000枚の作成
(図1、図2)

図1

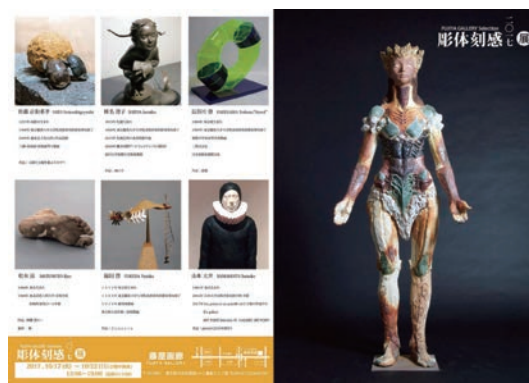


図2



皆川 嘉博
MINAGAWA Yoshihiro



Android 20XX

素材：陶、金彩 H153 × W62 × D40cm 制作年：2016



Android BASARA

素材：陶 H55 × W20 × D20cm 制作年：2017

ボブ・ディランの詩と詞

大八木 敦彦

2016年度のノーベル文学賞を受賞したボブ・ディランは、自分の作品が文学かどうか、自らに問いかけている。ディランは受賞の際に代読されたスピーチで、シェイクスピアを引き合いに出し、文学の在り方について考察しているが、確かに、その時代時代において、文学のスタイルは変容する。四百年前にシェイクスピアの書いた芝居の台詞が、今日では文学の古典とみなされているのと同様に、ポップ・カルチャーの領域にあるボブ・ディランの歌う詞が、未来へ向けての最先端の文学であるとするなら、それは言葉としてのみ読むことも可能なのだろうか。デビュー・アルバム『ボブ・ディラン』の中でオリジナルは二曲であり、そのうちの一曲は文学、すなわち詩として読むこともできるが、もう一曲はあくまで歌の歌詞として聞くためのものである。歌うというスタイルの中で、詩の表現をおこなっているディランにとって、詩と詞の両輪を用いることは時代を疾走するために、処女作から現在まで変わらぬスタイルである。

Words of Songs and Poems by Bob Dylan

OYAGI Atsuhiko

Bob Dylan, the winner of the 2016 Nobel Prize for literature, is asking himself if his works are really literature or not. In his speech at the Nobel banquet given by a substitute, referring to Shakespeare, he examined the way literature ought to be. Actually, the style of literature has been changing to meet the need of the time. Lines of the plays written by Shakespeare 400 years ago are now regarded as the great classic of literature. In the same way, if Dylan's words of the songs which belong to a category of Pop culture might be taken as the most advanced style of literature for the future, can we read them as words of poems apart from the music? There are only two songs which Dylan wrote himself in his first album titled "Bob Dylan". While words of one of these can be read as the work of literature, that is, as a poem, that of another should be listened as words of a song after all. For Bob Dylan who has been creating the poetry in the style of singing, it is needed to use the words of songs and poems which are closely connected each other like the both wheels of a car to drive at a full speed on the road of the time. This style has remained unchanged from the maiden work up to the present.

キーワード：ボブ・ディラン、ノーベル文学賞、詩、詞、ポップ・カルチャー

Keywords：Bob Dylan, Nobel Prize for literature, poem, words, pop culture

樂性を失った現代詩を音楽の中に浮べることと言葉の存在を意識させる。それは確かに今日では、音楽に隷属せずに言葉を自立させる唯一の方法かもしれない。

無論、ディランは歌手として歌い、言葉を歌として伝える面も持ち合わせている。処女作の『ボブ・ディラン』でも明らかのように、フォークの伝統を歌い繋ぎ、同時に「ウディに捧げる歌」のような一般的な「歌う言葉」の歌も書き、その一方で「ニューヨークを語る」のトーンキングブルースを発展させて、「歌わない言葉」を歌う独自のスタイルを作り上げてゆく多面体の存在である。詩人としてのディランを見るには「歌わない言葉」の方に注目する必要がある、その点で『ボブ・ディラン』に次ぐ二枚目のアルバム『フリーホイーリン』にはディランの「歌わない言葉」が横溢し始めるが、これについては稿を改めて論じることとしたい。

注

- 1 The Official Website of the Nobel Prize
- 2 Ibid., Banquet speech by Bob Dylan given by the United States Ambassador to Sweden Azita Raji, at the Nobel Banquet, 10 December 2016.
- 3 ゲーテ、「限りのないシェイクスピア」、『ゲーテ全集13』 小岸他訳、潮出版社、一九八〇年 五十頁
- 4 同右書、五八頁
- 5 J.M.Murry, *The problem of style*, London: Oxford University Press, 1922, pp.47-8
- 6 Ibid., p. 70
- 7 小林秀雄、「モオツアルト」、『新訂小林秀雄全集第八巻』、新潮社、一九七八年、一〇五〜六頁

8 同右書、一〇五頁

9 萩原健太、『ボブ・ディランは何を歌ってきたのか』、Pヴァイン、二〇一四年、一七〜八頁

10 北原白秋、『新興童謡と児童自由詩』、岩波書店、一九三二年、一七頁

11 CD『よみがえる自作朗読の世界』、コロムビア

12 湯浅学、『ボブ・ディラン』、岩波書店、二〇一三年、一頁

*尚、本稿中の英文、英詩の訳はすべて拙訳である。

け止めた詩人の一人が谷川俊太郎であり、それゆえに谷川は、詩に音の重要性を回復するために「ことばあそびうた」等を書き、みずからも機会あるごとに朗読をおこなっている。といっても、「ことばあそびうた」は音楽性の回復と同時に、否、回復のために、言葉における意味の喪失の可能性を追い求めた作品でもあって、その点で、あくまで言葉の持つ音と意味の調和に立脚していた白秋の時代の詩とは異なる。無論、必要なのは白秋の時代の詩に回帰することではあるまい。進化の段階で一度失われたものを回復するということは、退化ではないかもしれない。したがって、現代詩が音楽性を回復するということは、それ以前とは違った形態を実現しなければならず、谷川の「ことばあそびうた」においては、地口を基本とする音韻の徹底した遊戯性によって、言葉に内在する肉体的性、あるいは有機性が析出したが、反面、現実的な意味が濾過された、あるいは、無化されたという点で、確かに現代詩たり得ている。このように形態は違うが、白秋の場合にも谷川の場合にも共通しているのは、言葉自体に音楽があるという認識である。言葉自体の音楽を重んじるならば、曲を伴わなくとも詩集のページ上の文字にはおのずと旋律とリズムが生ずるはずであり、その意味では、言葉は本来歌うものであって、作曲されなくとも歌われる状態が詩にとつては一つの理想であるといえる。今日、言葉の音楽が見失われている原因の一つには音楽の過剰があり、同様に、音楽の分野で、古典としてのクラシックの純粋性がポピュラーを凌駕できないのは（あくまで市場規模での意味だが）、一般の嗜好にとつて言葉（即ち歌詞）が大きな役割を持つことが理由の一つでもあるだろう。しかしながら、そのどちらにおいても、言葉は、ある意味で、無理に歌わせられている。そのように、詩も音楽も、歌わせようという言葉であ

ふれている時、ディランが目指しているのは音楽における歌わない言葉の確立であり、同時に、歌う言葉と歌わない言葉の間で絶妙な均衡を保ちながら、歌と語りを融合させることである。

音楽と詩の連携を試みたものとして、アメリカのビート・ジェネレーションの中で生まれたスポークン・ワーズがある。これは音楽の演奏と詩の朗読を合体させるパフォーマンスであり、音楽の音と言葉の音とを、和声的に共存させるもので、我が国では佐野元春がこの領域でも活発に作品を発表している。佐野は、歌のコンサートとスポークン・ワーズの公演とを別個のものとしておこなっており、それは明らかに、聴衆がどちらかを選択することを（そうして、スポークン・ワーズの場合は、歌のコンサートよりも聴衆が少なくなることを）知っているからである。佐野は歌う言葉の「歌」と、歌わない言葉で語られる「スポークン・ワーズ」を区別してバランスを取ろうとしているが、ディランはそれを一体化することで、歌う言葉と歌わない言葉の両立を図っているように思われる。

ディランは、このビッグ・ネームたちのように数々のヒットを飛ばしてはいない。彼らのようにレコードを売り上げてはいない。（中略）ビートルズは聴いていても、ボブ・ディランは名前しか知らない、という人は多い。¹²

ビートルズやストーンズに比して、必ずしも一般受けがしないというディランの特性は結局、ディランの歌の「歌わない」部分に起因するのではないかと思われる。歌わない言葉を音楽に載せるという逆説の中で、詩としての言葉が浮き彫りにされる。言い方を換えれば、音

であることは、ノーベル文学賞に対する彼なりの返答でもあろうが、いずれにしても、言葉、および詩への情熱と、歌へのこだわりとはディランという存在にとって車の両輪であり、それは処女作の『ボブ・ディラン』ですでに明らかに示されていたのである。

四

詩人としてのディランを論じようとしても、歌手としての彼を論じずに済ますことは不可能なのだが、それは、言葉には元来、歌と非常に密接な関係、すなわち言葉の音楽性の問題があるからである。日本語の作品でも韻文を総称して詩歌というが、短歌、和歌という呼び名からも明らかのように、詩はかつて誦されるものであった。西欧語の場合も、例えばその代表的な定型詩形であるソネット sonnet という呼称の語源が、歌 song あるいは音 sound であることから、同様の事情と了解できる。ゆえに現代においては音楽性の喪失が詩の衰退の要因の一つとなり、かわりに歌われる歌詞が、かつての詩歌の役割を果たし、サブカルチャーあるいはポップカルチャーの存在が重要となつて、それを証明する最大の事象がボブ・ディランのノーベル賞でもあるのだ。

我が国で近代以降、詩歌が最も隆盛を極めたのは大正期であるが、その際に中心的な役割を果たし、詩王とも称された北原白秋は、鈴木三重吉の主催する雑誌『赤い鳥』に誘われて「赤い鳥小鳥」を初めてする幾篇もの童謡を書いた。しかしながら、当初、この童謡に曲を付けることを白秋自身は拒否している。周知の通り、現在ではこの「赤い鳥小鳥」も含めて白秋の童謡は山田耕筰や成田為三の秀逸なメロディーにより愛唱されているのだが、本来、白秋は曲がなくとも子どもたちは自然に歌うと感じ、その方が曲が付くよりも良いと信じたの

であった。

然し、童謡の凡てが専門の音楽家の手で作曲された上で、諸種の器楽の伴奏に連れて歌ふべきものとするは謬りである。時には在来の童謡の如く、児童自身の身振り手拍子を以て自由に素朴に歌はるべきものである。¹⁰

しかしながら白秋にとって歌うのは子どもたちだけではなく、また童謡に限ったことでもなかった。白秋が童謡のみならず詩、それ自体を「歌うもの」と信じて疑わなかったことは、何よりも彼自身の朗読が明確に証している。今日聞くことのできる白秋の自作朗読¹¹は、「思ひ出」「邪宗門秘曲」「トラピストの牛」等、童謡ではないのだが、彼の朗読には確かに芳醇な「音楽」があふれており、一旦この類稀な朗読を耳にすれば、現代の詩の朗読が如何に無味乾燥で不自然なものであるかを思い知らされる。無論、問題は朗読の方にあるばかりではなく、詩の方にもあるのであって、現代詩自体が音楽性を喪失、あるいは拒絶していることは先に述べたとおりである。それは、いわゆる現代音楽がリズムや旋律を（時には、音、それ自体さえも）否定することで新しい表現を目指しながら、一般の聴衆を失ってゆくのと同じ軌道を辿っている。そうして、クラシック音楽が現代音楽において、聴衆の数を失ってゆくと、詩歌が現代詩において読者の数を失ってゆく軌道は、ポピュラー音楽の興隆という地点で合流し、音楽においてはビートルズのサウンド、そして詩においてはボブ・ディランの歌詞が主として若い聴衆の受け皿となったのである。

現代詩における音楽性あるいは音の要素の喪失をもっとも深刻に受

ヘイ、ウディ・ガスリー、あなたにはわかってるんだ
 ぼくの言っていることがぜんぶ以上にな

あなたに捧げる歌をどんなに歌っても足りやしない

あなたがしてきたようなことをした人が

ほかにいるわけじゃないのだから (「ウディに捧げる歌」)

Hey, Woody Guthrie, but I know that you know

All the things that I'm a-sayin' an a-many times more

I'm a-singin' you the song, but I can't sing enough

'Cause there's not many men that done the things that you've done

(Song to Woody)

『ボブ・ディラン』の中でもこの「ウディに捧げる歌」が最も重要な作品であるとしば言われるのは、この曲がディランのウディ・ガスリーから受けた影響の強さを証明するものであるからにほかならない。そうしてディラン自身にとっても、この曲は、若き日に音楽的キャリアの出发点において進むべき道を明確に示してくれたウディ・ガスリーに対する満腔の敬意と感謝を示すものとして確かに記念碑的な意味を持つものである。それは例えば、この曲が、一九九二年にオールスターキャストで開催されたデビュー三十周年記念コンサートの最後に、ディランがソロで歌った二曲の中の一曲であったことからわかる。

本名のロバート・ジママンをイギリスの詩人、ディラン・トマスにあやかってボブ・ディランという芸名に変えたこの歌手は、だが、「歌手」であるがゆえに、初めから、言葉を聞かせるための詩を書くことと、歌を聴かせるための詞を書くこととを区別しながら両立させてい

た。『ボブ・ディラン』に収められているオリジナルの二曲は、まさしくこの両立を示しているものであり、その意味で、「ウディに捧げる歌」は、そのタイトルに示されている通り、あくまで「歌」であって、「歌」としては重要であつても、否、重要であるがゆえに、詩としては重要さが希薄であると言っても許されるであろう。したがって、「ウディに捧げる歌」の歌詞は詩として読むべきではないのである。

ボブ・ディランはその少年期から「歌」を、しかも本質的にロックを志向していたということを忘れてはならない。デビューアルバム『ボブ・ディラン』はスタイルとしてはフォークと見なされるかも知れないが、それはプロデューサーもボブ自身も当時の音楽的流行に合わせた結果であつて、異常にビートの切れ味が鋭いアコースティック・ギターはドラムのリズムやベースのうねりを内包しており、シャウトするようなハーモニカの奏法は実際はエレクトリックなリードギターの役割を演じていて、何よりもディランの荒々しい歌唱から、これらの演奏が単にフォークの皮をかぶったロックであることを見抜くのはさほど困難ではない。ディランを「言葉」に開眼させたのは、先述したようにディラン・トマスやウディ・ガスリーであるが、彼自身は決して歌うことから主軸を外しはしなかった。むしろ、歌うことの方にこだわり続けたと言ってもよい。実際、シンガーソングライターとしてオリジナルを歌うのが常套となったフォーク、ロックの世代の中で、ディランほど他人の作品を歌うことに躊躇しないアーティストは稀である。それもアルバムの中で何曲かカバーするのではなく、収録曲のほとんどすべてがカバーであるアルバムを何枚も出しており、ノーベル賞受賞後初のリリースとなった『トリプリケート』もオリジナルの作品集ではなく、アメリカン・スタンダードのカバーアルバム

くためであり、そこには彼が生涯の師と仰いだトーキング・ブルースの巨匠、ウディ・ガスリーが入院していたのである。トーキング・ブルースは、歌の形態としては最も「語り」あるいは「朗読」に近く、ギターによる伴奏のコード進行はあっても歌の方の旋律は無きに等しく、歌詞はほとんどイントネーションのみで歌われるといつてよい。したがって、それだけ言葉の比重が重くなり、内容も、いわゆる「歌」が一般に叙情的な要素が濃いのに対し、トーキング・ブルースでは自然と叙述性が強くなる。「ニューヨークを語る」Talkin' New Yorkは、そのタイトルからもわかる通り、トーキング・ブルースとして書かれているが、デイランはこのトーキング・ブルースのスタイルを主としてウディ・ガスリーから学んだのである。およそ、すべての天才はまず模倣の天才であることから始まる。しかもその場合の模倣とは「真似る」ことではなく「盗む」ことである。「真似る」とはみずからが相手のものとなることだが、「盗む」とは相手をみずからのものとするのだ。デイランもまた例外ではなく、この時、フォーク・シンガーとして、そしてトーキング・ブルースの先達として、徹底的にウディ・ガスリーを模倣した。

一九二七ころまでは おれにも

小さな農場があつて そこは天国だった

値段はあがり空から恵みの雨はふり

獲れたものをぜんぶ町で売りさばいて

稼いだ金で服やら食い物やらを買い込み

子どもを育て家族に食わせた (ウディ・ガスリー「砂嵐の語り歌」)

Back in Nineteen Twenty-Seven,

I had a little farm and I called that heaven.

Well, the prices up and the rain come down,

And I hauled my crops all into town...

I got the money, bought clothes and groceries,

Fed the kids and raised a family.

(Woody Guthrie "Talking Dust Bowl Blues")

ウディ・ガスリーが「砂嵐の語り歌」に用いた up と down の対比の妙を、デイランが二十五年後に「ニューヨークを語る」の第一連で真似たと推測するよりも、同じ up と down がウディ・ガスリーの場合には現象を効果的に叙述する対比に留まっているのに対し、デイランの方では鋭利な批判を込めた象徴のレベルまで昇華されていることに注目すべきであろう。このアルバムの中の曲はほとんどが伝承歌謡であるから、それぞれが歳月を経て琥珀色に淀んだ古酒のように味わい深い歌詞を持っているが、それに対して「ニューヨークを語る」には精製された毒のような鋭く危険な香りが漂っている。そして、実際のところ「ニューヨークを語る」はニューヨークを語る以上に、デイラン自身のことを語っているし、同時に、当時のデイランのアイドルであったウディ・ガスリーのことを語っているのであって、内容も実質的にはウディ・ガスリーに捧げられていると言つて良い。

『ボブ・デイラン』には、もう一曲、デイランのオリジナルが含まれており、こちらはストレートに「ウディに捧げる歌」と題されているのだが、これはトーキング・ブルースではなく文字通り「歌」であり、デイランのオーソドックスな歌作りという、もう一つの面を端的に示している。

常にポピュラー音楽シーンの中心に存在し続けてきた印象のあるボブ・ディランという人物が、実際は地方の出身者であり、またその音楽的ポジションが反中央、反都会的なものであることが、この最初の詩からはあらためて感じとることができる。とりわけ、第一連の最終二行では、シンプルこの上ない表現を用いながら、ニューヨークの摩天楼に象徴される都市文明と、その中で人間性が抑圧されてゆくことの対比が痛烈な皮肉とともに描き出されているのだが、そこには同時に、ニューヨークという大都会へ着いたばかりの若者が、天へそびえるビルを見上げてその巨大な迫力と進歩性に興奮を覚えているさまも読み取れる。(したがって、ディランの歌声が、この箇所でかすかな笑いを伴っていることは、冷笑とも静かな歓喜ともとれ、如何にも効果的なのであるが、それを伝えられないのが「歌」ではなく「詩」としてのみ見た場合の限界であろうか。) いずれにしても、三行目の ups and downs と四行目の downs および五行目の up の呼応も巧みであり、最初のオリジナル作品として如何にもディランらしさを感じ取ることができる詩行となっている。

テーブルには食べる物がほとんどない人がたくさんいるが
それでもナイフやフォークの方はどっさりあるから
なにかを切らなくちゃならないわけさ (「ニューヨークを語る」)
A lot of people don't have much food on their table
But they get a lot of forks 'n' knives
And they gotta cut somethin' (Talkin' New York)

「ニューヨークを語る」は全体を通してみれば、きわめて平易な叙述で通されているのだが、そのところどころに象徴されたこのように暗示的な表現は、ディランがこの後に発揮することになる難解複雑な詩語による重層的なイメージの構築の萌芽とも感じられる。

だから太陽が温かく輝いていたある日の朝
おれはニューヨークの街からさすらい出た
帽子を目深にかぶって
西の空を指したんだ
さいならニューヨーク
こんにちはイーストオレンジ (「ニューヨークを語る」)
So one mornin' when the sun was warm
I rambled out of New York town
Pulled my cap down over my eyes
And headed out for the western skies
So long New York
Howdy, East Orange (Talkin' New York)

「ニューヨークを語る」の最後の二行に記されているのは、きわめてプライベートなメッセージであり、ディランの伝記を知らなければその重要性を感じることはほとんど不可能であろう。ディランが郷里ミネソタの「田舎からさすらい出て」「ニューヨークへたどり着い」たのは一九六一年一月二十四日であった。その五日後の二十九日にディランは実際、イーストオレンジへ向かっているのだが、彼がニュージャージー州イーストオレンジへ行ったのはグレイストーン病院へ行

のが流儀と見なされていたのである。歌手が新しいオリジナルの曲を作って歌うスタイルは、ディランのデビューの頃によく始まりかけていたばかりだった。ついにながら、フォークとロックの関係の点でも、今日の感覚からすれば、ロックの方がより社会的、哲学的なイメージがあると感じられるかもしれないが、それはロックが十分な成長を遂げた現在から見ての話である。当時としては、「子どものロックンロール、大人のフォーク・ソング、とそんな感じだった。ロックンロールの反抗が感覚的、生理的なものだったのに対し、フォーク・ソングにとつての反抗はより理性的、観念的なものだった。」⁹。したがって、十代の最後の頃を迎えていたディランが子どもの感覚、生理よりも大人の理性、観念に魅かれたことは想像に難くない。以上のような状況から、フォークの本流として制作されたディランのファースト・アルバムには、しかしながら、処女作にその作家のすべてがある、の言葉通り、その後半世紀を越えてまだなお歌い続けているディランの、フォークというジャンルを超えた、まさにアルバムのタイトル通り「ボブ・ディラン」としか名づけようのないスタイルにその後発展してゆく要素のすべてが含まれている。

『ボブ・ディラン』は当初、ほとんど売れず、発売後におこなったコンサートでも聴衆は五十人ほどしか集まらなかったといわれているが、今あらためて耳傾ければ、ディランの演奏と歌唱のスタイルが（フォークからロックへの様式の変遷はあつても）このファースト・アルバムにおいて既に完成されていることが認められる。つまり、後にディランが注目されるようになった時点でディランの音楽によく時代が追いついただけであり、時代がディランを変えたり育てたりしたわけではない。（むしろ、ディランは常に時代の手から逃げよう

としている。）そうして、ファースト・アルバムの目的が、前述したようにあくまで「フォーク・シンガー」としてのディランを知らしめることにあったのだとすれば、「ソング・ライター」としてのディランを示すことは二の次であつて、結果、オリジナルが二曲しか含まれていなくとも全く差し支えはなかった。しかしながら、ここでは詩人としてのディランを考えるためにオリジナルの二曲のみに眼を向けなければならぬ。まずアルバムの二曲目におかれている「ニューヨークを語る」だが、このファースト・アルバムのプロデューサーをつとめたジョン・ハモンドにオーデションがわりに聞かせたといわれている曲であつて、その意味でデビュー前のディランの自信作であり、また、ディラン自身にとつて最初の重要な作品であつたことは疑いない。

愛する町に別れを告げ

西部の田舎からさすらい出て

それなりに上り下りを知つてはいたが

ニューヨークへたどり着いてみると

人間たちは地下へと下つてゆき

ビルの方は天を目指して上へとそびえていた（ニューヨークを語る）

Ramblin' outa the wild West

Leavin' the towns I love the best

Though I'd seen some ups and downs

'Til I come into New York town

People goin' down to the ground

Buildings goin' up to the sky

(Talkin' New York)

事実であろう。

彼の歌劇には、歌劇作者よりも寧ろシンフォニー作者が立つてゐる、と言つても強ち過言ではないと思ふ。(中略) モーツアルトという源泉が溢れ、水は劇といふ川床を流れる。海に注ぐまで、この河は濁りを知らぬ。⁷

モーツアルトの歌劇が「上演されても眼をつぶつてきくだらう」⁸と記す小林秀雄の批評は、シェイクスピアの劇に対して「肉眼に訴えかけようとしているのではない」というゲーテの論と軌を一にしている。ゲーテもまた確かに、シェイクスピアの劇が「上演されても眼をつぶつてきくだらう」と言いたかつたに違いない。天才の源泉は、常にその時代の「川床」を流れてゆくのだが、川床を準備するのは時代という偶然である。しかしながらそれは、天才の源泉が川床を無視する、あるいは川床に不満を抱くという意味では全くない。むしろ天才の精神は、偶然によって用意された川床に感謝し、川床を最大限に利用しようと思うであろう。それゆえ、シェイクスピアは確かに劇を「見て」もらうことを望んだはずであり、それに対して、自分の台本が書物として読み親しまれることは、必ずしも喜びはしなかつたであろう。同様に、モーツアルトは歌劇を書いた以上、やはりそれが「見られる」ことを希望したはずであり、二百年の後にレコードやCD等でオペラの音楽のみに耳傾けられる時代が来るとは夢にも思わなかつたであろう。演劇を取り除いた言葉のみを読むこと、あるいは、歌劇を取り外した音楽のみを聴くこと・・・そのようにして作品と接することが、作者の意図に反するものであることは疑いない。だがしかし、そのよ

うにしてこそ、「天才の源泉」が露わにされることも事実である。

ボブ・ディランにとつて歌は、シェイクスピアにとつての演劇、モーツアルトにとつての歌劇に等しいと言つてはいけなからうか。現代において文学は、とりわけ詩は、歌詞というスタイルによつて表現されるのが最もふさわしいと、スウェーデン・アカデミーは判断したのである。それならばディランの場合にも、歌という川床を剥ぎ取り、歌詞のみを読んで「天才の源泉」を味わうことは可能であらうし、誤つた行為でもないであらう。歌手や音楽家としてではなく、あくまで詩人としてのディランについて、今、論じることが必要なのは、何よりも彼自身が、みずからの作品についてそれが文学か否か、答えることができないでいるからだ。

三

ボブ・ディランは一九六二年、二十歳の時に、世間に向けて名刺を差し出すかのように、自分の名前をそのままタイトルとした初めてのアルバムを発表した。収録されているのは十三曲だが、そのうちディランのオリジナルは二曲のみである。それ以外の十一曲のうち、七曲はフォークのトラディショナルで、残りの四曲は他の作詩・作曲家による作品である。この『ボブ・ディラン』の翌年、一九六三年には、ビートルズがファースト・アルバム『Please Please Please』をリリースしているのだが、ここでも全十七曲中オリジナルは八曲で、当時、デビュー盤にカヴァーが多いのは不思議なことではなかったが、新人ディランの場合には、それとは別に、フォーク・ミュージックの伝統に則つたという事情もあった。というのは、この時代までのフォーク・ソングは、その語義通り「伝承歌、民謡」であり、久しく歌い継がれてきた曲を自分なりの演奏で聞かせ、次の世代へとつないでゆく

the main accidental. Indeed, I think that the fashion of the age is perhaps the most important factor. As the Elizabethan age was the age of the drama, the nineteenth century has been the age of the novel.⁵⁾

(極めて明白なことであるが、スタイルに関するこのような考え方は、詩と散文の間には本質的な違いはないということ的前提としている。幅広く、また筋道を立てて記される経験というものが、詩と散文のどちらの形で完全に表現されるかということは、主として偶然の環境の作用による。実際、私はその時代の流行がおそらく最も重要な要因だと思っている。エリザベス朝が演劇の時代であったように、十九世紀は小説の時代になっている。)

マリがここで「偶然」accidental と呼んでいるのは、スタイルを作家が意図して選んでいるのではなく、そのスタイルが流行している時代に作家がたまたま生まれついてそのスタイルを選んでしまう……しかもそれは作家の本能であり、かつ最も正しい選択だという意味である。シェイクスピアはエリザベス女王みずからが演劇を保護する時代に生を受けたがゆえに劇作を選択したのであり、もしも彼が十九世紀に生まれたのであれば、その天才は小説において発揮されたであろうというのである。もつともマリはここで、スタイルにおける表現能力の差についても言及している。

Possibly it may not be true to say that prose fiction can do all that poetry can do; it is sufficient for my purposes if we admit that it can do most of the things that poetry can do, and if we remember that prose fiction is still very young.⁶⁾

(散文の小説が詩のなしうることをすべてなしうるといっては、正しくはないであろう。けれども、散文の小説が詩のなしうるたいていのことはなしうると認め、また、散文の小説はまだとても未発達だと認めるならば、私の目的は十分に達せられるのである。)

詩と散文の本質的な差異、例えば、前者の音楽性、情緒性や後者の論理性、批評性等を取って保留にして、マリがここで主張しているのは、いわばスタイルの進化論なのである。文芸の発祥の時から現在に至る、詩、演劇、散文というスタイルの変化は、それ自体が時代の変化に応じたスタイルの進化の過程を示しているのであり、そうであればこそ、その時代の天才は、本能的にその時代のスタイルを選択し、その天才によってまた、現存のスタイルは飛躍的な進化を遂げながら、次の時代の新たなスタイルへの進化を準備することになる。しかし、今はスタイルの変化、進化について論じるよりも、むしろいかなるスタイルであれ、変化しないものについて考えなければならない。シェイクスピアが戯曲の中に記したのは紛れもない「詩」であった。したがって、もしも彼がギリシア・ローマ時代にその地域に生まれたのであれば、彼は迷うことなく悲劇詩を書いたであろうし、イギリスでビクトリア朝に生を受けていれば小説を著したに違いない。それは文学のみならず、他の芸術様式でも確かに同じ現象がみられるのであり、例えばモーツァルトがウィーンで活躍していた当時、作曲家としての成功と名声は歌劇作品に係っていた。したがって、彼は多くの歌劇作品を書き、その中には無論「フィガロの結婚」や「魔笛」のように、このジャンルの名作と見なされているものも多いが、小林秀雄が述べているようにモーツァルトの本質が歌劇的なものではないこともまた

のでもあろうが、逆に言えば、視覚効果の貧しさを言葉の豊穡によって補う必要性において、シェイクスピアの天才は遺憾なく発揮されたのである。シェイクスピアが劇的な作家である以上に詩人であったと言われるゆえんである。

シェイクスピアの詩人としての本質を最も簡明に指摘したのはおそらくゲーテであろう。ゲーテはシェイクスピアの「言葉」について次のように分析している。

あたかもシェイクスピアはわれわれの目に訴えかけているように思われる。しかし、それは錯覚である。シェイクスピアの作品はけっしてわれわれの肉眼に訴えかけようとしていたのではない。(中略)シェイクスピアは、徹頭徹尾われわれの内的感覚にむかって語りかけてくる。(中略)シェイクスピアの作品を厳密に観察してみると、精神的な言葉にくらべて感覚的な行為がはるかに少ない。³

ゲーテのシェイクスピアに対するこの評言は、誇張と感じられるかもしれないが、実はこの箇所はまだ穏やかな方なのである。この論文の最終章で、自ら「ファウスト」という戯曲の傑作を書き、またヴァイマル劇場の総監督も務めたこの稀代の劇作詩人は、次のように結論している。

すぐれた人のなすことが、かならずしもすべてもつともすぐれた方法でなされるとは限らない。シェイクスピアが文学の歴史に属するのは必然的なことであり、演劇の歴史のなかに登場するのは偶然に過ぎない。(中略)演劇として必要とされる事柄は、彼には無意味である

ように思われる。(中略)ただわれわれはこのさい、しかも彼の名著のために、舞台が彼の天才を発揮するのにふさわしい場所ではなかった、と言っておかなくてはならない。⁴

ここに至ってゲーテは、シェイクスピアの台詞が、当時の演劇の舞台装置や衣装の素朴さを補うために、詩的な豊穡を実現しているという認識を越え、むしろ想像力の喚起を第一の目的とするシェイクスピアの演劇において、舞台装置や衣装は「余計」なものであり、役者の演技自体、無用であったというのみならず、戯曲はシェイクスピアの天才の浪費であり、彼の才能は劇以外のジャンル、即ち、詩の分野でこそ正当に発揮されたはずだと断言しているのである。それでは、演劇というジャンル、戯曲というスタイルはシェイクスピアにとって、偶然のものであったのだろうか。それとも必然性があつたのだろうか。作家とジャンル、スタイルにはどのような関係性があるのだろうか。それについて考えることで、ボブ・ディランが歌というジャンル、歌詞というスタイルをとることの重要性を説く鍵も得られるであろうか。

二

スタイル style という語は、文学において文体および様式を意味するが、スタイルの問題について、イギリスの批評家 J. E. マリは次のように述べている。

It is fairly obvious that this is conception of style presupposes that there is no essential difference between prose and poetry. Whether the expression of the comprehensive and self-consistent mode of experience is achieved in the form of prose or verse will depend upon circumstances which are in

て、生きていた時代にほとんど無名であり（例えば、ゴッホや宮澤賢治のように）、死後になって初めて、その天才が認められた芸術家も多くいる。あるいは、生前、名声を得ながら、その死と共に忘れ去られた芸術家もいる（例えば、サリエリのように）。そうかと思えば、一旦忘れ去られたのち、再発見された芸術家もいる（例えば、バッハのように）。そのような中で、ベートーヴェンやピカソ、夏目漱石らは、存命中、人気の流行作家であり、死後は更に稀代の芸術家として神格化された存在である。ボブ・ディランが例に引いているシェイクスピアは、ベートーヴェンやピカソと同じく生前から有名であった。しかし、それは文学の巨匠としてではなく、一介の台本作者としてであった。彼が劇を書いた第一の目的は、自分の芝居に一人でも多くの観客を呼び込むことであって、ディランも言うように、古典的な名作を後世に残す「創造精神と野心」もあつたではあるが、「対処すべき現実的な問題がそれ以上に多くあつた」ことは疑いない。もしも「文学」という呼称に常に古典を目指すべき高邁な、あるいは高尚な芸術精神が含まれるべきであるとすれば、シェイクスピアにおいて、そのような意識はなかった、というのがディランの主張である。これを別の見地から言うならば、「文学」や「芸術」には常に「永遠の名作」を志向するようなイメージがまわりつくが、単に同世代の「うけ」を狙う流行的なものの中からも、「永遠の名作」は生まれ得るということである。シェイクスピアの時代に芝居を観るということは、今日でいえば、テレビや映画を見ることに等しかったであろうし、モーツアルトの時代にオペラの一節を口ずさむということは、現代においてカラオケで流行のヒットソングを歌うのと同じ感覚であつたろう。とすれば、シェイクスピアやモーツアルトは、当時のサブカルチャー、ある

いはポップカルチャーのスターにほかならず、そういう意味では、サブカルチャーやポップカルチャーこそ、芸術の最先端であり得る。ボブ・ディランはスピーチ原稿の中で遠慮がちな言葉を用いているが、結局、スウェーデン・アカデミーがようやく時代に追い付いてきてくれたことに感慨を深くしているように思われる。

ディランの提起している問題のもう一つは、芸術のジャンルあるいはスタイルの問題である。文学の媒体が書物等に記された言葉であり、それを読むことが作品を受容する本来の姿であるとすれば、ディランの表現法は確かに文学のスタイルにとどまるものではない。彼は言葉に曲を付けて歌い、我々はそれを聴く。要するに、その表現の半分は音楽の領域にあるわけで、言葉は音楽のためにあり、音楽は言葉のために存在するような一体化した表現のスタイルにおいて、歌詞のみを取り出してそれを文学と見なすことが果たして正當なのか、という問題である。そこで今一度、シェイクスピアの例を引くならば、シェイクスピアは確かに、戯曲を役者が演じるためのものとして書いたのだが、その言葉は、本のページの上で読んでも十分に鑑賞し得るものであり、そういう意味で「文学的な」言語表現の占める割合が非常に大きいというのも事実なのである。役者の台詞の表現や演技、舞台装置等が無くとも、言葉のみで表現が成立しているということは、言い方を換えれば、シェイクスピアにとっては言葉こそが、彼の演劇では真の主役だったからであり、当時の観客は役者の演技や衣装や舞台装置による以上に、何よりも言葉によって感動を得たのである。すなわち、エリザベス朝の芝居の観客は、劇を観る以上に、文学を聞いていたのだ。それは、確かに四百年以上の演劇が舞台装置等の点で、今日と比較すれば非常に「素朴」極まるものであつたからという理由による

の対話体の小説として読まれていることも事実である。かつて大学の英文科ではシェイクスピアが教材の定番であり、教師はシェイクスピアを訳読しながらも、シェイクスピアは本来、読むものではないのだが・・・と釈明を加えるのが常であった。シェイクスピア自身も自分の言葉を「読まれる」と意図して書いたことは絶えてなかったであろうが、実際は没後七年目に作品集（ファースト・フォリオ）が出版されて以来、今日まで世界文学全集にシェイクスピアの作品が含まれないことは考えられないのみならず、集中、沙翁の戯曲集が最も重要な一巻となっていることは周知のとおりである。ディランがノーベル賞の授賞式に寄せたスピーチの文章に、このシェイクスピアの例が引かれているのは非常に興味深い。

・・・I began to think about William Shakespeare, the great literary figure. I would reckon he thought of himself as a dramatist. The thought that he was writing literature couldn't have entered his head. His words were written for the stage. Meant to be spoken not read. His creative vision and ambitions were no doubt at the forefront of his mind, but there were also more mundane matters to consider and deal with.・・・I would bet that the farthest thing from Shakespeare's mind was the question "Is this literature?"・・・But, like Shakespeare, I too am often occupied with the pursuit of my creative endeavors and dealing with all aspects of life's mundane matters. "Who are the best musicians for these songs?" "Am I recording in the right studio?" "Is this song in the right key?" Some things never change, even in 400 years.・・・Not once have I ever had the time to ask myself, "Are my songs literature?"・・・So, I do thank the Swedish Academy, both for taking the time to

consider that very question, and, ultimately, for providing such a wonderful answer.²

（私は、文学の巨匠、ウィリアム・シェイクスピアのことを考え始めました。彼は自分を劇作家だと思っていたでしょう。ですから、文学の作品を書いているという意識はなかったはずです。彼の言葉は舞台上のためのものでした。つまり、話されるためのものであり、読まれるためのものではなかったのです。もちろん、彼の胸中に創造精神と野心とが先にあったことは間違いないでしょうが、対処すべき現実的な問題が、それ以上に多くあったのです。・・・「これは文学か？」という問いかけがシェイクスピアの脳裏に浮かんたことは絶えてなかったと私は信じています。・・・私もシェイクスピアのように創造の道に励みながらも、この世界のあらゆる現実的な問題に対処しなければなりません。「この曲にはどのミュージシャンが一番合っているか？」とか「レコーディングはこのスタジオでいいのか？」とか「この曲はこのキーでいいのか？」というふうに。四百年経っても変わらないものはあるのです。・・・「私の歌は文学なのか？」と自問したことは一度ならずありました。・・・ですから、この問題を解くために時間を割き、最後に素晴らしい結論を導き出してくれたスウェーデン・アカデミーに、私は心より感謝申し上げます。）

ここでボブ・ディランが提起している問題は大きく分けて二つある。一つは、文学を含む芸術の位置である。今日、巨匠と呼ばれている作家の中には、当人が生きていた時代においては流行作家の一人であった例が多くあり、また、現在、古典と見なされている作品が、その生み出された時代においては流行的な作品であった例が多くある。対し

ボブ・ディランの詩と詞

一

二〇一六年のノーベル文学賞は、この賞が創設されて以来百十数年の歴史の中で疑いもなく画期的な（否、この形容詞では足りない）革命的な受賞例を作った。確かにボブ・ディランが数年来ノーベル賞の候補に挙がっていることは知られていたが、それはスウェーデン・アカデミーも、今日の芸術文化に対するサブカルチャーの影響を無視できずに、多少は目配せをしているというポーズの程度と感じられたのであり、ディランが受賞の本命になり得ると予想した人は多くはなかったはずである。したがって、ディランの受賞は全世界に衝撃を与えたのだが、最も驚いたのは誰よりもディラン自身だった。受賞の発表後、しばらくの間、当人に連絡がつかず、スウェーデン・アカデミーは遂に連絡を断念するという事態に至り、ディランを無礼かつ傲慢と非難する一方で、ディランを反体制の代表と見なすファンは、彼の権威に対する超然たる態度にいよいよ賛嘆の念を深くした。そうしてかつてサルトルがこの賞を辞退・・・というよりも実質的には「拒否」したように、ディランが学術文化において世界最高の栄誉といえるノーベル賞をも「無視」しているに違いない、とファンが思い始め

大八木 敦彦
OYAGI Atsuniko

た矢先、受賞を光栄に思うが、実は私には状況がのみにこめなかった、というディランのコメントが発表されたのである。もともと、賞はありがたく頂戴しても、受賞式には出席しないというディランの姿勢には依然として反体制的な孤高の精神が現れているようではあるが、いずれにしても、歌手としての自分にノーベル文学賞がふさわしいのかどうかという問いかけを、ディラン自身が最も強く持っていることは間違いないのである。実際、スウェーデン・アカデミーはディランの受賞理由を“for having created new poetic expressions within the great American song tradition”（「アメリカの偉大なる歌の伝統の中で、新しい詩的表現を生み出してきたこと」と述べているが、「歌の中で生み出された詩的表現」について考えることは決して簡単な問題ではない。なぜなら、歌詞は曲と不可分のものであり、歌詞のみを取り出して文学と見なし得るものか否か、あるいは言い方を換えれば、作者が歌詞のみを鑑賞されることを意図しているか否か、の問題がそこに生じるからである。

文学の領域には詩や小説の他に戯曲があり、戯曲とは本来上演を目的とした作品であるが、詩や小説と同等に書籍として出版され、一種

秋田公立美術大学研究紀要 第五号

平成三十年三月二十八日 印刷
平成三十年三月二十八日 発行

編集

秋田公立美術大学 附属図書館運営委員会
紀要編集部会

委員長

志邨 匠子

委員

天貝 義教
池亀 直子
石倉 敏明
大八木 敦彦

装丁

坂本 憲信

発行

秋田公立美術大学
秋田市新屋大川町一二一三
TEL〇一八―八八八―八一〇〇

印刷

秋田印刷製本株式会社

秋田公立美術大学 研究紀要

二〇一七
第五号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART

