

秋田公立美術大学 研究紀要

二〇二〇 第八号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART



目 次

研究報告

秋田地域におけるコミュニケーションデザイン企業の姿（第2報）

—地域に根差す企業など—

水 田 圭…… 3

実践報告

バーチャル版、「仮面から顔のはみ出た人」を作る試み

—バーチャルとフィジカルの「ズレ」にみる表現の可能性—

内 田 聖 良…… 17

「オルタナス」

—秋田におけるオルタナティブスペースの実践報告—

武 田 彩 莉…… 29

複合的・領域横断的思考探求のためのプラットフォーム形成

—「向三軒両隣」の2019年11月から2020年10月までの実践報告—

土 方 大…… 35

「流れ橋」との身体的対話

—「京都:Re-Search 2020 in 八幡」での実践報告—

宮 本 一 行…… 43

社会システムをモチーフとした装置とそれを使用した身体表現の関係性に関する考察

—2019年展覧会の実践を振り返って—

迎 英里子…… 53

個展「プランターの中の憲法」

—憲法を植物に見立て表現することの実践—

山 本 美 里…… 59

制作報告

写真展「水の粒子」について

—Cyg art gallery企画展—

草 薨 裕…… 71

「ごめんね：伝承彫刻 No. 1」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

「よかったね：伝承彫刻 No. 2」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

「海 へ：伝承彫刻 No. 0」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

皆 川 嘉 博…… 75

研究論文

ボブ・ディランの詩と詞 4

『ブリッキング・イット・オール・バック・ホーム』を中心に

大八木 敦 彦…… 81
(16)

研 究 報 告

秋田地域におけるコミュニケーションデザイン企業の姿（第2報）

―地域に根差す企業など―

水田 圭

本研究は秋田地域のコミュニケーションデザインに関する事業を行う企業や個人を取材し、コミュニケーション構築、広告事業の成果、市場、働く人々の姿などを明らかにしようとする。本研究の第1報では、旧来からの広告事業とは異なる形でコミュニケーションデザインの能力を生かす新興企業を中心に取材を行った。第2報では地域に長く根を下ろす企業を中心に取材を行う。秋田の地域新聞は人口減少の影響を受け発行部数を減少させているものの、約6割とシェアにおいて全国紙を圧倒し安定している。また、明治以降地域の新聞の刊行は県内北部に偏って存在している。テレビやラジオの地上波放送はインターネット配信が地方放送局の存在に今後影響することが想定されている。全国に共通する背景の変化に加え、高齢化、歴史、産業、秋田新幹線開業や通勤通学など交通の姿など地域特有の背景が人々のメディア接触行動に影響し地域の特徴を生み出している。

キーワード：コミュニケーションデザイン、広告、地方、メディア

Communication Design Companies in the Akita Region (Part 2) : Community-based enterprises, etc.

MIZUTA Kei

This research will cover companies and individuals engaged in business related to communication design in the Akita area, and will clarify the results of communication building and advertising and the conditions of markets and working people. In the first report of this research, we focused on emerging companies that utilize their communication design capabilities in ways that are different from the traditional advertising business. In the second report, we will focus on companies that have deep roots in the region. Although the circulation of Akita's local newspapers has decreased due to the impact of the declining population, it is stable, overwhelming the national newspapers with a share of about 60%. In addition, since the Meiji era, local newspaper publication has been disproportionately concentrated in the northern part of the prefecture. For terrestrial broadcasting of television and radio, it is expected that Internet distribution will affect the existence of local broadcasting stations in the future. In addition to changes in the national context, circumstances peculiar to the region such as history, industry, aging population, opening of the Akita Shinkansen and local traffic patterns influence people's media contact behavior and create regional characteristics.

Keywords: Communication design, Advertising, Locality, Media

1 はじめに

1. 1 研究に至る経緯

本研究は秋田地域のコミュニケーションデザインに関する事業を行う企業や個人を取材し、コミュニケーション構築、広告事業の成果、市場、働く人々の姿などを明らかにしようとする。本稿は第1報の継続研究である。第1報では、まず全国と秋田地域の広告業の規模の違いを把握するため、インターネット上の業種別連絡先リストから全国と秋田地域の相対的な事業数を比較した。次に秋田広告協会の登録企業数の変化から、メディアへの出稿を中心として行う「旧来からの広告業」の衰退する傾向を示した。続いて「旧来からの広告業」とは異なる形でコミュニケーションデザインの能力を生かす新興企業を中心を取材を行った。この調査研究をおこなうことで継続的調査研究が必要であると認識し本研究（第2報）を行うこととした。

第1報における新興企業への取材を通じ、地域の状況をより理解するために地域に長く根を下ろす広告系企業や主要なメディア企業を取材する必要を感じ、それらを第2報における主要な取材先としている。

1. 2 研究の目的

第1報では、以下の5点の確認を目的とした。(1) 地域における業界規模、(2) 首都圏との業務の姿の違い、(3) 広告事業者の業態の変化、(4) 行政からの発注の存在感、(5) 公的補助の実態、である。(1) (2) (3) についてはインタビューを通じて確認することが出来た。(4) (5) については、確認のためには他県との比較など相対的な情報が必要であることが判った。また秋田を事例として「地方における働き方の姿」を知り日本の地方都市における働く姿を明らかにしたいと考えた。

第2報の目的は上記の(2)や(3)を中心として「前研究」で対象としなかった企業やメディアの状況や変化を理解することである。

1. 3 取材対象

秋田地域における地域新聞社広報部（秋田広告協会）、テレビ局、広告代理店、広告制

作会社、イベント運営を含む総合広告制作・代理店など、広告業に関わる人々を取材対象として、事業背景、姿、意識の変化などについてインタビューをおこなった。

2 新聞

2. 1 秋田地域の新聞

秋田の全国紙	
秋田魁新報	220,000
読売新聞	26,000
朝日新聞	25,000
毎日新聞	7,000
日本経済新聞	6,000
産経新聞	2,000
ブロック紙：河北新報	
2018年前後 ABC部数より	

図1 秋田の全国紙との比較 各社ABC部数より

地方新聞広告宣伝部及び系列広告代理店に取材を行った。秋田地域の2018年前後の発行部数を確認すると、秋田魁新報が全国紙に対し突出している（図1）。シェアは約6割あり、約22万部の発行部数は2019年の秋田県人口が100万人を下回っていることから高い支持を受けていることがわかる。人口減少にしたがい購読者数は漸減しているものの高齢化によりメディア接触行動の変化が遅いため経営は安定している。一方で購読者の高齢化は将来への不安材料となる。購読者数と広告収入減少の一方で、地域紙には特有の機能や地域における信頼があり広告のあり方に旧来から大きな変化はない。現在約6割が販売収入、約4割が広告収入である。かつて出稿の中心であった地元カーディーラーや不動産業などのクライアントが地方紙を広告利用なくなり、健康系通信販売などが拡大している。新聞社は具体的な数字を持たないが新聞から通信販売への誘導効果はクライアント側で確認され、新聞メディアの特徴と読者の属性を

活かした利用事例となっている。また、東日本大震災や新型コロナなどの状況下では、広告枠を行政が告知に使うため広告販売が活況となる。これはテレビやラジオと比較して静止したメディアとしての特徴を利用しているためである。同様に地域紙には「お悔やみ欄」にニーズがあり単価の高い臨時広告枠で販売されている。個人情報保護法施行後、記事欄で死亡者情報掲載が不可能となり広告欄で掲載している。WEBニュース配信を始めたが、事業として成功していない。成功しているのは日経電子版のみと言われる。

秋田県における明治以降の新聞の発行地と部数、発行年を調べ地図上に本社所在地を記した(図2)。図から北部に偏っている傾向がわかる。これは北東部に釧山が存在し周辺地域より比較的豊かであったことや域外との交流が盛んで開放的な文化があったからと想像される。2015年に廃刊となった「おおだて新報」の廃刊になった理由は物価高騰によるコスト増、域内人口減少に伴う販売減少、広告収入の減少が挙げられている(注1)。

2. 2 新聞広告

地域における新聞広告は現在でも信頼と安心感をもたれている。かつての広告掲載は審査基準が高く掲載が難しかった。現在は発行部数が減り広告収入に加え折込みチラシも減っている。55年前は広告媒体が新聞のみでありクライアントが広告枠を争奪していたと伝えられている。テレビ欄のようにページに1つの広告枠がある場合効果が高いと考えられ掲載が難しかったが、現在は広告が入らないこともある。2000年ごろは大手消費者金融が全面広告を頻繁に出稿していた。現在は規制により同様の掲載は不可能である。当時ほぼ全てを社内制作会社が制作していたが現在その比率は5～6割程度である。その他では制作会社や代理店から入稿される。地元企業の広告では社内制作会社による制作が多い。ディレクションの意向が強い制作、ウェブや雑誌など同じ内容を新聞以外のメディアに展

開する企画、映像を含む制作などでは外注される。クライアントの要望が多岐に渡るケースやクライアントにより制作会社が指名されている場合、社外が制作する。

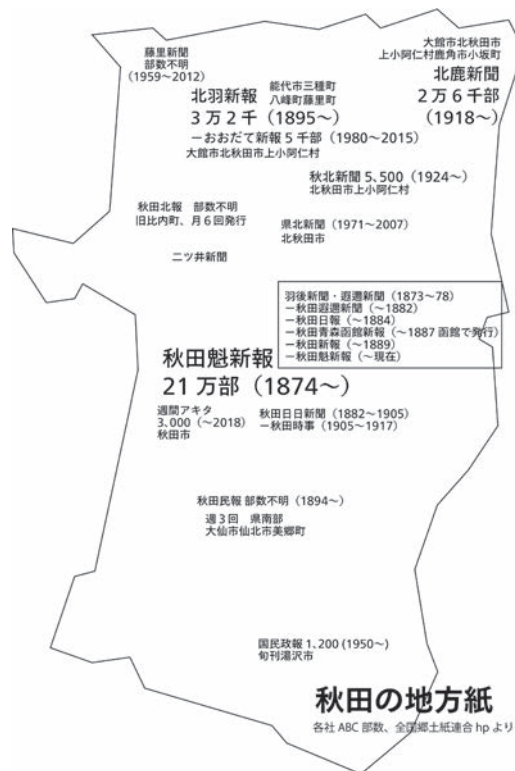


図2 秋田の地方紙 執筆者作成

この地方新聞社では代理店を2社、制作会社1社を傘下に設置、新聞社による独自企画の広告は新聞社ビル内にある傘下の制作会社が制作する。ここ数年で全面広告が減り広告協会などに応募出来る作品を作る機会が減り現場の士気に関わっている。新聞広告はWEBのように成果を直接計測出来ない中、かつては原稿ミスがあると苦情の量で広告効果の感触を得ていた。

この地域紙グループでは2008年よりミニコミ誌(フリーペーパー)を発行している。地域や年齢層などのターゲティングから、また新規参入が限られ地域のミニコミ誌は安定して発行されている。秋田地域には他に幾つかミニコミ誌が存在するが廃刊の事例が確認出来ない。新聞社が発行するミニコミ誌は新聞社内の人材活用やポスティングに新聞

配達員が配布するなどネットワークを活用できるので、広告単価は安いもののコスト面で競争力がある。現在ミニコミ誌の発行部数は地方紙本紙と近く、配布先も重なっているが読者層が異なり広告媒体として棲み分けている。7割の広告クライアントが小規模ハウスメーカーである。建築業界では販売地域が限られるためミニコミ誌によるターゲティングが有効となる。建築業界はかつて地域新聞に多く出稿していたが現在は多くがミニコミ誌に移行している。大手メーカーは建設価格が高くターゲットが異なるので新聞とミニコミ誌双方に出稿している。ミニコミ誌においても地域紙系列の代理店が広告営業のとりまとめと窓口となっている。

3 映像系広告制作

映像広告制作業者に取材を行った。秋田新幹線の開業以降、広告クリエイティブ制作が大都市部への移行が進んでいる。直近の事例として駅前商業ビル開業キャンペーンは東京で制作がおこなわれた。地域では製作費よりも出稿費にかけける傾向があり製作費は以前から抑えられがちである。

映像制作では、デジタル化と並行して機材が安価に高性能化し、経済・技術面の双方で参入障壁が下がり制作報酬が低下した。機材がコンパクトになり3人でクルーを組んでいた撮影ロケーションが1人で可能になり機動力が増した。一方で雇用が減ることにつながることになった。20年前まで1日の動画撮影料金は一式200,000円が相場であったが現在は100,000円以下である。現在フォーカスやアイリスはカメラの機能がおこない色調整やエフェクトは付属の編集ソフトで実現される。映像業界は機材や技、経験よりも構成力演出力、斬新なアイディアが勝負の鍵を握っている。40年前は技術職があり専門の職人が在籍したが現在はいない。報道から営業に、技術から総務に異動になり、映像のプロが育たない環境となっている。以前データは専用テープに収録し都市部に郵送していたが、現

在はWEBファイル転送サービスを利用し瞬時にデータ送付ができる。ユーチューブなどの動画発信チャンネルも誕生し、地方からの発信を期待する一方で効果的な利用はまだ行われておらず模索している状況である。

印刷物やアウトドア広告などはネットの普及や通信の高速化、ファイル送信技術向上から、出力の質に関し都市部と格差は無くなった。一方で小ロットに対応する格安ネットプリント業者の登場により小規模印刷業、製本業、活字印刷業は淘汰された。デザインレイアウトの現場ではテンプレートが常態化し経験がなくてもそれなりの水準の製作ができ、映像メディア同様に参入障壁が下がった。

1997年の秋田新幹線開業が広告業界に影響している。日帰り業務が可能になり大手代理店は営業所を置かずブロックや本社に統合し制作を域外で行う傾向が進行した。企業間のネットワーキングが進み大手代理店の傘下に地方代理店が入る事例もある。また昨今の新型コロナの影響によりハウスエージェンシーなど小規模代理店の淘汰がはじまっている。

4 広告代理及びイベント系広告制作

創業50年となる域内でイベント運営に強みを持つ総合広告制作・代理店を取材した。この企業は電通東日本と提携している。地域銀行が出資しグラフィックデザイン専門の制作業者として創業、銀行、デパート、ホテルなど域内大手がクライアントの中心であり、看板、ディスプレイ、銀行印刷物、商品リーフレットなどを制作した。約10年目からテレビCM制作が増え、代理店事業を始めた。現在はイベントの企画運営、店舗や公立美術館の販売スペースなどの空間デザインを業務範囲とし、テレビ、ラジオ、新聞、雑誌、交通、駅貼りポスター、新幹線車内、WEB、イベントなど広く手掛けている(図3)。代理店業務、企画運営管理が多く、現在デザイナーの所属は少ない。

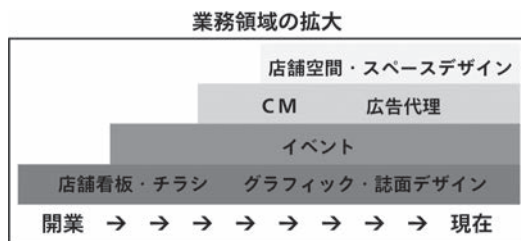


図3 業務領域の拡大 執筆者作成

N T Tや東北電力などは2010年ごろからメディアバイイングを本社が一括しておこないCM制作している。しかし2000年ごろは秋田N T Tが発注し秋田で独自に制作していた。例えばN T T本社では光ネットワークサービス販売を訴求していた時期に、秋田における一般住宅やオフィスでは一世代前のA D S L規格の普及が訴求の目的であったためP C普及を訴求するCMが必要であった。現在は地元制作が減りN T Tドコモや東北電力のようなクライアントによる秋田独自制作はほとんどない。パチンコ業界のCM制作は約20年前がピークであり、在東北6県テレビ局の広告売り上げの30%をパチンコ業界が占めていた。現在は内容や時間帯によって異なる規制がおこなわれている。いわゆるバブル崩壊時も、秋田はそもそも好況にならず急激な不況を経験していない。しかし、広告業界は5～6年に一度の変化に対して常に準備する業界である。これまでの災害と比較して新型コロナの影響は大きい。

現在のローカルCMの特徴は、リクルートや社員定着を目的していることである。B to B企業である地域の製造業が、高校生や大学生をターゲットとしたリクルーティングや離職を防ぐことを目的としてテレビCMを作っている。夕方のニュース番組の提供をおこなうことで親戚や高校教員の認知度があり、それまでリクルートが難しかった工場などで効果があがっているという（図4）。現在テレビからW E Bに誘導しているクライアントの例として、カーディーラーが挙げられる。カーディーラーでは県内に同メーカー系列が4社あるが、販売する商品に差はない。

そのため消費者はディーラーではなくメーカーH Pに直接アクセスする傾向にある。新入社員を使って活気を演出し独自のキャンペーンを発信する。それぞれ企業の強みが異なる小規模なハウズビルダーも同様にCMで発信しミニ番組を制作している（図5）。

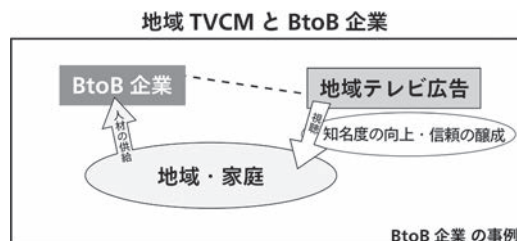


図4 地域TVCMとBtoB企業 執筆者作成

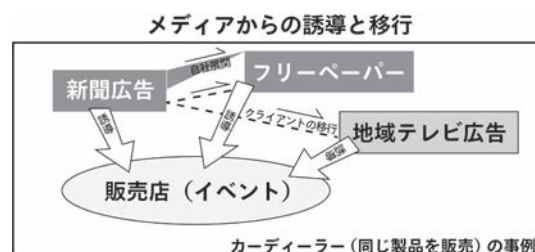


図5 メディアからの誘導と以降 執筆者作成

秋田地域では雪が深いため高齢になるとマンションに住み替える需要がある。一方で子育て中の若年層には地価が安く建築価格が安い小規模ハウズビルダーで戸建て住宅を購入する需要がある。カーディーラーは新聞からテレビに移行しているが現在TVCMも減る傾向にあり、主にミニコミ紙に移行している。広告計画を依頼するクライアントに向けてミニコミ誌の広告を制作するがミニコミ誌の広告単体では営業コストが見合わない。

この企業がイベントを行うようになったのは行政からの相談と発注からである。それまでブース設営はおこなっていたが、イベントの企画運営企業は地域に存在しなかった。新聞系広告制作会社などがイベント制作に対応しないため、しばらくほぼ独占状態であった。1995年ごろ以降他の制作会社もイベント運営をはじめている。イベントでは行政の入札がプロポーザル形式であることが多い。イベントは秋田新幹線開業時の大型観光キャンペー

ンを機に移住定住促進プロモーションなどイベントが頻繁におこなわれている。

人材確保は県広告業協会など情報交換の場や知人経由でおこなう。秋田出身者が東京で業務を経験し秋田に戻り開業や就業する。制作会社で創業したため制作を外注する比率は他代理店よりも少ない。外注よりもパートナー会社や独立した企業などと協業する傾向にある。制作プロダクションよりも個人との取引が多い。現在行政の比率は30～40％程度である。旧来のメディア広告だけでは事業は成立しないのでメディア面で複合化しクライアントに対して企画提案をおこなう。

5 ケーブルテレビの姿

約10年前からケーブルテレビ局でも収入増を狙い広告枠の販売をはじめた。同時期に国の重要無形民俗文化財に指定される祭りの生中継を開始し番組の質や独自性を追求するようになった。このような地域に根差し特徴的な番組には地元のCMが付きやすい。しかしケーブルテレビでは広告の配信範囲に限られるため民放地上波に対し広告単価は安くなる。他に専門チャンネルや番組、通販サイトなど、番組表冊子にも広告枠の提供をはじめた。また、地元新聞社と共同で市役所内、駅前、イオン内などでデジタルサイネージを運営している。近所の居酒屋やカーディーラーなど、社名のみ載せる広告から動画CMまで自社内で制作し外注による制作は少ない。広告から企業紹介などの映像を受注につながることもある。海外向けや4Kのような、放送向け以外にアプリ、ユーチューブ向けなど、事業環境の変化への対応を図っている。

ケーブルテレビ局は地域で映らないチャンネルを「地域外放送」することが強みである。現在ケーブル資産を利用しスマホ、タブレット、アプリ配信など、OTT（Over The Top）のメリットを追求している。近年有線通信から受信機を宅内に設置する地域BWA基地局の展開を行なっている。専門チャンネルはかつてのオプション契約から現在ではス

タンダード契約になっている。しかしインターネットなどでのオンデマンド放送の普及によりこれまでの強みがなくなり、今後地域における強みや特徴の打ち出しが難しくなる。ケーブルテレビ局の運営では所在地が県庁所在市か否かが影響する。山形県米沢市のケーブルテレビ局は地域ニュースなどで強みを発揮している。10年来、緊急地震、報道、災害情報、道路定点カメラ、積雪関連情報を提供し、県庁所在地の山形と提供する情報で差別化を行い地域の支持を受けている。この企業は函館や新潟の同業を買収し展開している。

6 地上波放送局の姿

6. 1 ラジオメディアを中心とした取材

秋田地域にあるFMラジオ局は民放2局およびNHK秋田局の計2局である。AM局はNHK2局および秋田放送（ABS）の3局存在する。コミュニティFM局は、ACB（秋田コミュニティ放送）、FMゆうとぴあ、エフエム樺台、横手かまくらFM、FMはなび、鹿角きりたんぼFM、の6局が確認出来る。コミュニティFMは民生機によって発信している。秋田県の北側に偏っている地域新聞の歴史と異なりコミュニティFMは秋田の南に多く所在している（図6）。

取材では民間放送連盟加盟の民放局においてテレビとラジオ双方の経験を持つ制作担当部長にインタビューをおこなった。冒頭で地上波を放送する局は総務省からの免許事業としての責任を常に意識して活動しているとの意見があった。地上波局は規模や地域への責任がコミュニティFM放送局とは違うと言う。深夜であっても発信を止めてはいけないと言う総務省認可事業としての責任がある。FM波はワイドに遠くに飛ぶ傾向がある。AM波は秋田ではモノラル放送であり電波が届く距離が短い。秋田におけるAM放送は、ABS秋田放送とNHKのみである。ABS秋田放送では2015年よりFM補完中継局の放送を開始した。内容はAM放送と同じだが、災害時と難聴区域を想定して電波の届く範囲の

長い放送を開始した。



図6 秋田県のラジオ局の所在地 執筆者作成

秋田におけるコミュニティFMの歴史は20年以上になるが、その成り立ちは岩手のように必ずしも災害時コミュニティの形成が目的でない。他に自治体の委託でにかほ市の廃校小学校を利用しているstudio 129（スタジオいちじく）では校長室を放送室に見立てて地域の情報をABSのFM放送チャンネルから番組として放送している。他に能代で新たに設立する動きがある。

秋田駅前西口前に本社が移転したことに伴い東口に所在するNHKと交流が始まった。NHK局は全国放送および東北ブロック6県分を束ねる番組によって構成されており、秋田ローカルは1番組と地域ニュースのみである。当初毎週金曜日17時15分から60分間の相乗り番組枠を確保していた。番組企画とパーソナリティを交換した地域エンタメ番組を4月に1回のみ放映したが新型コロナの影響で中断となる。7月からは東京オリンピック編

成がはじまり交流は12月以降の再開となる。現在は共通テーマでメールで交流を行う。テレビではNHKと民放各局が8月に秋田の祭りをテーマに同じ番組を放映した。

取材先の局は5～6拠点地区域の行政と災害情報を共有している。災害時においてテレビは包括的な情報になりがちだが、画面を通じて同時に各地の震度、津波の有無、倒壊するインフラやライフラインなどの情報を大量の情報を流すことが出来る。対象地域のひとつの災害情報を網羅的に伝えることを想定すると、ラジオは同じ情報量を伝えるためにテレビの3倍時間がかかるため、災害時ラジオ放送の構成をどうするか判断が難しく、命に関わる情報を優先するなど重要度で構成を変えている。ラジオは市民に近いメディアである。これからも安否情報を重視して放送したいと考えている。日本海中部地震の時にラジオが実績を残している。情報源がSNSである場合には3重のガードをかける。SNSについては5つ以上同じ情報が確認されて初めて「可能性としての警告」を発することが出来る社内ルールになっている。ローカル情報は範囲が狭くなるほど有用となる人がいる一方で関係ない人が増える。取材先は全県を対象であるので地域の情報を全て詳細に取り上げるわけにいかない。一方で必要な人々に詳細な情報が行き渡らない。こういったニーズにはコミュニティFMが適している。

県内で地理的に離れた鹿角・小坂地区は、秋田市からの取材先として遠いものの、ラジオアプリによるとこの地域における聴取率は比較して悪くない。大館市は隣県にある弘前と市民生活として関係が深く、秋田県内で文化圏が少し異なる。秋田県の東北域は外から来るのを拒まない鉱山文化の影響があり、廃藩置県以前の枠組みでは異なる藩であるが、他の地域と変わらずに秋田県のラジオを受け入れている。鹿角では震災以降特に移住者が増えた。秋田県内では鹿角市の移住・定住がうまくいっている。移住する人は生き甲斐重視、仕事のやり甲斐重視である。彼らはラジ

オメディアと親和性が高いことが特徴である。ラジコによって移住を検討する人達は東京で情報を聴くことが出来る。この発信が移住にも役立っていると言われている。取材対象は移住定住についての取材を2年おこなっている。都心に住む人には地元では当たり前すぎてわからない魅力が伝わっているようである。かつてラジオでも移住キャンペーンを行っていた。鹿角市移住者コミュニティからの発信が切掛となり問い合わせ事例があった。テレビ番組では綺麗なものばかりを映すことになる。しかしそれでは観光ガイドと同じであり、他のテレビ番組と差別化できない。回避策としてテレビではドキュメンタリーをしっかり作る手法があるがコストがかかる。一方ラジオは本音を語りやすいメディアである。ラジオで移住について綺麗事以外を伝えていたのがよかったと考えている。

ラジオメディアの広告販売については白書などで売上額などを確認出来るが、秋田では首都圏よりもさらに状況は悪い。東北六県のラジオプロデューサーが集まる会議では、秋田は東北六県の中でもラジオ広告が売れない地域であると確認されている。高齢者や農家が多く、知人が出演した時などの番組に対する反応は悪くない。そのことから潜在聴取者はいるはずである。しかしインターネットと異なり電波からの聴取ではデータが取れないためスポンサーの反応が悪く収益につながらない。ラジオ制作担当者も東北六件の中で秋田は県民とラジオの距離が遠いと感じているがこの理由は放送局では把握されていない。

ラジコは全国全てのラジオ放送を聴くことが出来るウェブおよびアプリケーションサービスである。無料契約では現在地における放送のみを聴くことが出来、聞き逃し視聴やダウンロードに対応している。好きなタレントの深夜放送を日中に聴くなどで利用される。

ラジオ局側に提供されるデータ新機能から地域外からの聴取者が1～3割程度おり、50～60代のリスナーがラジコ経由で聴取していることがわかる。調査方法が異なるものの年

齢分布カーブは20年前と同じである。聴取者が入れ替わっていると想定されるが、この結果は放送局にとって想定外であった。

在京キー局が経営を多角化している現状と比べ地方局は資本が小さく検討されない。ローカル局はいかに地域に降りてコンテンツの質という原点に回帰する方向で社内の意識共有が行われている。ローカル局に出来ることを模索し追求しようとしている。今後も地域課題に向き合い信頼を醸成したいと言う。関東大震災における朝鮮人虐殺の反省と再発防止がラジオ誕生の切掛と言われている。

かつてテレビで幼稚園の運動会などをそのまま放映する番組があったが、現在は個人情報保護のため同様に制作出来ない。事情のある子供の撮影など、丁寧な事前準備をおこなうことがより重要である。現在はネット上でのバッシングもあり個人への取材が難しい。

テレビもラジオも地上波メディアとしての責任は重大である。ジャーナリズムとして情報の裏を確認すること、マンパワーと即応性の確保など困難が多い中で責任を果たさないといけない。時間がない中で番組に出したい情報でも出さない責任が地上波メディアである。熊本震災時に動物園からライオンが逃げたと言う偽の情報がSNS上で拡散した事件があったが地上波では許されない。各社にSNS情報の取り扱いマニュアルがあり、前述の通り取材先では5つ以上の類似情報が別途確認出来る場合に対象となる。地上波はコンテンツの質が大切であり、四方山に囲まれる地域にも情報を伝える責任もある。

新聞メディアでは健康関連の広告が活況であるが、テレビやラジオのクライアントでも同様である。特にテレビで健康関連が活発に広告出稿している。テレビ・ラジオショッピング形式の番組も盛んである。パチンコ、金融、日本酒酒造は、広告意欲が高い。業界内でルールを作り社会的な責任を果たそうとしている。テレビの視聴層はF3（注3）の比率が高く昔から変わらない傾向である。

戦後75年を迎え土崎空襲についてラジオで

15分ミニドキュメンタリー番組を作成した。社会的に問題を投げかける番組であったが、長文の反対意見や共感が届くなど手応えを感じている。ラジコの普及によりイベントやタレントによる集客効果が明らかになっている。しかし一時的に聴取者数が上がっても定着しない。反対にテレビに出演しているアナウンサーが被災地に行くと感謝される。取材が成立しない被災状況であってもテレビで見る人が来てくれて嬉しいとの声がある。

6. 2 地上波メディアについての考察

広告・メディア系の白書やメディアガイドによると、ラジオメディアの聴取者数や広告収入は漸次低下傾向にある。しかし一方でラジオは今後時代の求めるメディア像と適合する可能性がある。これまで地上波テレビでできないことをラジオでやってきたことが強みになる。広島で地元高校生を出演させ成功した事例もあり地域のリアリティを形成し存在価値が高まる可能性がある。

災害時の情報取得行動は年齢層によって異なると考えられている。若年層ではまずSNSに接触し後にラジオに移行する。時間の経過後コミュニティの安心感がラジオから提供されていると想定されている。若年層ではSNSを頻繁に利用するが、高齢になるに従いラジオに情報を依存する比率が高くなる。

通常時若年層はラジオの同時放送ではなく、ポッドキャストのような配信に触れていると考えられる。彼らは日中学校などにいる。また多くが通信パケット量を無制限で契約しておらず、Wi-Fi環境にあるのは帰宅後から睡眠までの時間である。彼らは使用可能なパケット量が限られており、ラジオはポッドキャストと同様にストリーミング放送であるのでWi-Fi環境が必要となることメディア接触行動に影響している。一方でラジコのデータから明らかになる50代～60代の聴取者が多いと言う傾向は、彼らが自宅や職場で日中に「ながら聴取」としていると想定できる。アメリカではポッドキャストが日本のユーチューブのように存在しており、スマ

ホのみで自動的に放送し特定のリスナーを強く惹きつけている事例がある。

新型コロナウイルスによって生活様式が変わり、自宅などで業務を行いながら情報に接触できるラジオに注目が集まり、インターネットラジオ放送アプリ「ラジコ」のダウンロード数が1000万を超えている。カクテルパーティー効果や画面がないことで生産性を毀損しない「ながらメディア」が注目されている。かつては工場などの比較的単純な作業を行う現場で聴かれていた。現在では事故を防ぐ観点から聴取しない傾向であるが、実は生産性が上がっている可能性もある。思考や手を止めないバランスが、ニーズを掘り起こす可能性がある。ラジオでは「ながら」需要に応えると共にその誤解を解く必要がある。

近年ASMR（注4）のような音声コンテンツに注目が集まるが、これらを広告や物販など売上に繋げるかが課題である。現在ラジオメディアは聴取者が増えているが収益に繋がっていない。秋田の地上波放送における広告市場は大企業の数が少ないことが影響し伸びにくい環境にある。在京ラジオ局でも聴取者数の多い局と売り上げの高い局は一致しておらず、ラジオメディアに共通する課題である。ラジコは全国のラジオ局を網羅しているが秋田のFMラジオ局は最後に参加した。

SNSメディアが巨大になり社会的な役割と要請が高まる中情報の確かさの確保と地上波と同様の責任を果たそうとしている。

地域では意思決定者が少ないことで首都圏では出来ない表現が可能になる事例が九州や名古屋などで報告されている（注5）。この傾向は秋田については当てはまらない。秋田では首都圏を中心とした表現の劣化した表現となってしまうケースが散見される。過激な表現がそのまま良いことはないが、つまらない地域にならないだろうか。

取材を通じて多くの学生がスマホを持ちラジオを携帯しないことを認識している関係者は多いが人々の実像が想像出来ないように感じた。電車通勤通学が少ないことがス

スマートフォン利用状況に影響している。ラジオなどインターネットによる統計情報の収集手段の登場で、聴取結果である情報分析の精度は今後飛躍的に上がっていく中、それぞれの属性の人々の聴取活動の変化をいかに詳細に観察し仮説を立て行動するか問われる。

6. 3 テレビCMの傾向

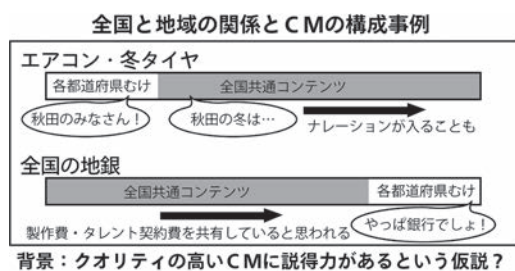


図7 地域CMの構成 執筆者作成

クーラーや冬タイヤなどの広告でタレントが「秋田のみなさん!」「秋田の気候では」のように冒頭で話すCMがある。また小規模の地方銀行が集まり人気アイドルグループを採用したCMを制作している。この事例では全国に向け制作したものを一部改変し各県向け広告として利用している（図7）。かつては全国向けで制作された広告は同じ内容であった。このような工夫が地方におけるCMコンテンツに存在する。

7 まとめ

秋田におけるメディア別の特徴として調査から以下の傾向をみる事が出来た。

新聞、ミニコミ誌、小規模の地域新聞などの紙メディアでは、地域紙1誌が強く、普及率が約6割と全国紙よりも普及している。現在は安定しているが、進行する高齢化により長期的な見通しは不明である。また、県内でも知名度が高くない歴史の長い小規模地域紙が複数ある。新聞社が発行するミニコミ誌が事業環境と広告クライアントの変化に対応し広告媒体として機能している。

テレビメディアでは、地上波テレビ局で中央局制作コンテンツの放送が強みとなっていた。ケーブルテレビでは地域で映らない地上

波民放系列を放送できることが強みである。現在ネット同時放送が始まりこのような強みが消滅しつつあり危機感を持っている。

インターネットメディアでは、高齢化のためメディア接触行動の変化が全国より遅く、クライアントがメディアやコミュニケーションの理解が進まず全工程が特定の業者に丸投げとなる。地域に同業者が少なく1つの会社が請け負うクライアントの業種が多様であり総合的に業務を請け負う。

ラジオメディアでは、近年ASMRなど音声コンテンツが注目され「ラジオ」アプリのダウンロード数が1000万件を超え、新型コロナウイルスの状況下で「ながら接触メディア」が注目されるなど、メディアに追い風が吹いているようにみえるが、収入に繋がらない。年齢構成、産業、交通の首都圏との違いがラジオの聴かれ方に影響している。

広告およびコンテンツ制作業界は、市場規模が小さく、デジタル化以外に新幹線の開通が制作環境に影響した。BtoB企業が地域の信頼を得るためにCMを流すことがある。これは家庭内で認知度が上がり工場などで若い人材を集める際に効果がある。ネットワーク環境の普及に大都市圏とタイムラグがあり異なる内容のCMを作ることがあった。

調査から秋田地域における広告の概念は各媒体において違いがあることや、大都市圏と同様のメディアや広告の変化があることを知った。一方、不況や災害以外に新幹線の開通などによる大都市圏との関係変化や地理的事情を反映して現在の状況が形成されている。また、秋田地域では各広告メディアを通じたクライアントとして、カーディーラーや小規模ハウズビルダーの存在が大きい。新聞社が近年フリーペーパーを発行し、新聞とは異なるターゲットへのアプローチを行っている。新聞からの広告クライアントの移行に対応しているが広告掲載額は安く単独で成立しない。

地域の民放局では近年視聴行動が変化し、放送とインターネットの同時再送信が始まり存亡の危機を迎えている。地方局は在京キー

局などが制作するコンテンツが競争力であったが、スマートフォンやタブレットによる視聴環境が整いつつあり対策を模索する。

昭和天皇崩御では2ヶ月程度、東日本大震災では2週間程度で経済活動は再開した。これらの状況では、自粛期間は停止した経済を期間終了後に取り戻し、被害地域に限られ経済的なダメージも限られていたと言う。執筆時は新型コロナウイルスの影響でイベントや観光がほぼなくなり関連企業のテレビCMや広告出稿も休止し損害規模は比較して大きい。

今後の研究方針として、継続してインターネット系企業、大手のメディア企業をはじめ、地域紙、ミニコミ誌、フリーペーパー、などの比較的小規模な紙媒体、コミュニティFMなど電波媒体の調査を通じより深く秋田のメディア及び広告産業を研究したい。さらに抽出されたメディアや広告に影響を及ぼす要因を他地域で検証したい。

謝辞

本執筆要領の作成にあたりご協力頂きました各位に深く感謝申し上げます。特にインタビューさせて頂いたメディア関係の方々は業務多忙の中、貴重な経験を共有し本研究のために積極的にご協力を頂きました。

注1 2015年3月3日朝日新聞、産経新聞

注2 「noshiro.FM」の名前で88.8Hzにて2013年に開設との情報がネット上に散見される。1年程度で情報が途絶え確認出来ない。

注3 マーケット用語50歳以上の女性。

注4 Autonomous Sensory Meridian Response心地よい情報刺激のこと。日本では聴覚情報が取り上げられる。

注5 日本広告学会第51回全国大会（2020年）自由論題発表に対する質疑での指摘

参考文献

A B C 協会部数全国新聞

『A B S 秋田放送』

<https://www.akita-abs.co.jp/company/>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/秋田放送>

『NHK秋田放送局』

https://www.nhk.or.jp/akita/station_info/

<https://ja.wikipedia.org/wiki/NHK秋田放送局>

『エフエム秋田』

<http://www.fm-akita.co.jp/index.htm?pn=7&ps=99>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/エフエム秋田>

『秋田コミュニティ放送』

<http://www.fm765.com/kaisyaannai.html>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/秋田コミュニティ放送>

『FMゆうとぴあ』

<http://www.yutopia.or.jp/~fm763/aboutus.html>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/エフエムゆうとぴあ>

『エフエム樺台』

<http://www.fm796.com/about/index.htm>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/秋田樺台エフエム放送>

『横手かまくらFM』

http://fmyokote.com/08_company/index.html

<https://ja.wikipedia.org/wiki/横手コミュニティFM放送>

『FMはなび』

<https://www.city.daisen.lg.jp/docs/2018030500016/>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/TMO大曲>

『鹿角きりたんぼFM』

<http://fm791.net>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/鹿角コミュニティFM>

『全国郷土紙連合』

<http://kyodoshi.com>

実 践 報 告

バーチャル版、「仮面から顔のはみ出た人」を作る試み

—バーチャルとフィジカルの「ズレ」にみる表現の可能性—

内田 聖良

本研究は、バーチャルYouTuber（VTuber）における、フィジカルとバーチャルの感覚的・物質的な「ズレ」を強調・コンテンツ化している事例に着目し、これまで違和感として忌諱されてきたVR体験で生じる「ズレ」の、表現手法としての可能性を探求する。その際、調査と分析に加え、実際に対象を作る過程を通して理解を深める「構成的手法」を用いる。まず1章でVTuberという文化についての背景と、そしてその鑑賞のされ方について難波らから提出された理論を確認する。2章では、「ズレ」を表現手法とするVTuberの例を挙げながら「ズレ」のパターン分類について分析を行い、3-4章では、これまでの調査と分析をもとに、俳優と劇作家の協力を得て制作に取り組んだ結果得られた「ズレ」の構成要素、制作手法のパターン、俳優とVTuberにおける「演技」について、そして成果物について記す。

キーワード：バーチャルYouTuber, ズレ, 仮面, 演技

1 はじめに

近年、モーションキャプチャーやヘッドマウントディスプレイ等の機材の低価格化により、多くの一般市民がVRを用いたコンテンツを楽しみ、個人がアバターを用いた配信を行うことができるようになった。特に、アバターを用いたコミュニケーションや、配信活動が活発化し、YouTube上でCGキャラクターをアバターとして用い動画配信する「キズナアイ」(図1)をはじめとしたバーチャルYouTuber (VTuber) の配信者数は、2018年3月の1,000人から、2020年1月には10,000人を突破した¹。



図1 キズナアイ (A.I.Channel 「【自己紹介】はじめまして！キズナアイです(´▽｀)」スクリーンショット)

VR技術を利用すれば、男性が少女に変身したり、声と動きを別の人物が担当しVR上で合体させるなど、様々な新しい身体のありかたが可能である。当然、自分が普段行うことのできない体験を行う場合、演者とアバターの間には、「ズレ」が生まれる(図2)。



図2 「VRで可能になる新しい身体のあり方」
廣瀬(2019:81)

本研究では、VTuberとして活動する配信者のうち、これまで違和感や不具合として扱

われてきたフィジカルとバーチャルの感覚的、物質的なズレを、あえて強調する事例に着目する。これらは技術や機材が不十分な状態で配信を行った結果として発生したと思われるものが多いが、それが面白みと捉えられ、配信中のネタとして取り入れられたり、積極的にズレについて言及することを持ち味にする配信者が現れるなど、配信者、鑑賞者ともに、何らかの魅力として、ズレを活用・鑑賞していると見られる。本研究は、この「ズレ」が起こす面白みを実際に作ってみることを通して、その理解を深め、表現手法としての応用につなげる試みである。

1. 1 理論的背景

こうしたVTuberにおけるあたらしい手法は、美学者の難波優輝や灰街令らによって、その新しい時代のキャラクター像とともに「壊れ」や「衝突」として分析されている(難波, 2019)(灰街, 2018)。難波(2018)によれば、VTuberの鑑賞者は、従来のアニメーションや映画における声優とキャラクターの関係と異なり、配信者であるVTuberを、「パーソン」、「ペルソナ」、「キャラクタ」の三種のレイヤーの重なりとして鑑賞する。この3つのレイヤーをズラす、つまり矛盾や齟齬をつくることによって、「壊れ」や「衝突」が生まれると考えることができる。

本論考では、伊藤(2005)、岩下(2013)、難波(2018)に習い、登場人物としての「キャラクター」、性格や見た目の特徴である「キャラ」、そしてVTuberの視聴者がアバターという図像として見えている「キャラクタ」という語を用いる。

1. 2 目的と範囲

新しいキャラクター像として語られるVTuber的な表現を手法として用いようとした場合、何をどのように、どの程度ズラすかについて考える必要がある。しかし、この手法の多くは計画的に生み出されたというよりは、作り手の試行錯誤の中で偶然獲得されて

きたものと思われる。また既存の事例を分析するだけでは女性アバターと男性演者を逆にした場合も効果が得られるのか等の分析が難しい。そのため本研究では「ズレ」を意図的に活用するため、実際に作ることによって理解を深める「構成的手法」と呼ばれる手法によって、表現手法としての「ズレ」生成の方法論構築のための可能性を探る。

なお、アバターの活用方法として、ZOOM会議等でのアバターを使用、VRChat等のバーチャルSNSを用いて日常生活をアバターで過ごすなど、アバターの使用が日常化する場合もあるが、本研究は、表現手法を探索するものであり、アバターを用いて日常生活を送る場合の使用法については対象にしない²。

2 ズレを強調する事例

本研究が目指すズレについてのイメージを共有するため、実験で参考にしたいいくつかの事例をあげる。なお実際の事例は複数の要因が重なり合っており、すべての事例がこのカテゴリにきれいに収まるわけではない。

2. 1 演者とアバターの要素のズレをあからさまに示す事例



図3 バーチャルのじゃろり狐娘YouTuberおじさん
(バーチャル狐娘YouTuberおじさん。はじめます。
【001】スクリーンショット)

1で触れた少女アバターと男性演者の組み合わせのように、アバターと演者のジェンダーや年齢等に明らかな矛盾があり、さらにそれを視聴者にも明らかに示すタイプ。少女アバターを利用しながら、明らかな男性の生声で配信する「バーチャルのじゃろり狐娘

YouTuberおじさん」³などがあげられる。

2. 1. 2 アバターをまとうこと自体、配信の形式自体に言及する事例

2. 1. 1で示した「バーチャルのじゃろり狐娘YouTuberおじさん」は、さらに特徴的な点として「カメラに向かって話しかけている」「本職はコンビニバイト」など、アバターとしてコミュニケーションする上での舞台裏である、演者本人の情報を積極的に話すことがあげられる。このような情報を与えることで鑑賞者は「狐耳の少女が教室で語っている」という画面の中の世界への没入を強制終了させられ「コンビニバイトを生業にしている男性が、狐娘のアバターをまとい、教室のイラストを背景に設定して、配信活動をしている」という、1. 1で触れた三種のレイヤーによる鑑賞体験へと移行させられる。

こうした、アバターをまとうこと自体、配信の形式自体への言及が多いVTuberの事例として「月ノ美兎」がいる。「月ノ美兎」は女性が女子高生のアバターを用いて配信を行うアカウントで、2. 1. 1のようなアバターと演者のあからさまなズレはない。しかしながら、VTuberであることを示すアバターをゲーム実況動画配信中に消したり⁴（一般的なゲーム実況と同じ状況）、見せたくないゲーム画面を自分のアバター画像を拡大させて隠したり⁵、背景や「委員長」という設定にそぐわない「洗濯機の上にパソコンを置いて中腰で配信している」という「パーソン」を想像させる生活感ある姿に言及したり⁶と、アバターが単なる画像であることを顕にしたり、アバターや背景が示すフィクションと、その向こう側に存在するフィジカルな肉体・空間を持つ演者の境界線に何度も揺さぶりをかける。彼女はこのような言動を動じる様子もなく繰り返しており、彼女にとって、こうした境界線の揺さぶりは忌諱するものではなく、むしろ積極的に活用すべきもののようである。

2. 1. 3 バグをコンテンツ化する事例

機器が低価格化したとはいえ、全身のトラッキングを一つの機器で賄うことはまだ難しい。例えば頭に被ることでVR世界へ没入できるヘッドマウントディスプレイの場合、手や頭の傾き、回転などの身振りをトラッキングすることは可能だが、演者の表情をアバターに反映することは難しい。表情をトラッキングするには、ウェブカメラによる顔認識が一般的だが、手の動き、回転し後ろ向きになる等の動きの取得は難しくなる。こうした機器的な制限を逆手に取りコンテンツ化した事例も、ズレの活用ということができる。

具体例としてはキズナアイ「体力測定をやってみる！」⁷の動画内で、おそらく使用機材の仕様上、ジャンプしても頭の高さがバーチャル空間に反映されないことを逆手に取って、垂直跳びの種目を設け「ジャンプ力がほとんどない」というネタとして取り入れている。これも、アバターの動きや間から「演者は今ジャンプをしているのだろう、しかし、アバターはほとんどジャンプしていない」という、アバターから、演者の振る舞いが透けて見える事例である。

また、「のらきよっとチャンネル」では、音声読み上げ機能を利用し、読み間違いによって生まれる「誤認識」を「ご認識」と言い換えてコンテンツ化している⁸が、こうした事例もここに当てはまる。

2. 1. 4 なりきれないことを示す事例

「すあだ」は、「バーチャルおばあちゃんねる」などの運営者として知られる動画クリエイターである。彼は、さまざまな人物、キャラクターになりきってゲーム実況やライブ配信動画を制作している。彼のスタイルは一貫しておりニコニコ動画最初期の2008年「ジオン軍少佐がはじめてCOD4」⁹の動画では、「機動戦士ガンダム」のキャラクター「シャア・アズナブル」のモノマネをしながらゲーム実況を行っている。シャアに似せた声色で始ま

るものの、言い回しや話し方から、すあだ本人が明らかに透けている。動画のコメント（開始時～1分程度）を見ても「ギリギリ似てないw」というコメントが多く見られる。このように、わかりやすいキャラクターになりきる（しかし、なれない）状態を見せることが彼の特徴であり、それにより「シャアではないが、シャアがやっていると見立てる」という態度で視聴者がツッコミのコメントを入れるなどして楽しんでいることがわかる。

「バーチャルおばあちゃんねる」では、すあだは老女のアバターを用いてVTuberのスタイルを取る（図4）。



図4 「バーチャルおばあちゃんねるCM 1【蘇る肌つや編】」スクリーンショット

「バーチャルおばあちゃん」は、他の多くのVTuberとは異なり、オリジナルではなく、FaceRigというアプリが初期アバターとして用意している「ヘーゼルおばあさん」をそのまま利用していて、その「キャラクタ」の質感は、日本の漫画やアニメ風に「キャラ」化されたものとは異なる。「バーチャルおばあちゃん」というネーミング自体「本物のおばあちゃんではなく、冗談としてのおばあちゃん」であることが強調されている。また、すあだの老女としての演技は「なりきっている」ことがわかりやすい「おばあちゃんキャラ」的なもので、やはり質感として「おばあちゃんキャラになりきっているが、なれていない男性」が視聴者に伝わっている。

「バーチャルおばあちゃん」はゲーム実況中に自分をサポートするキャラクターを「へ

ルパーさん」と呼んだり¹⁰、ゲーム「マイクラフト」で自分のお墓を建てたり¹¹、アクションゲームを戦争に見立て「(戦争を体験した) おばあさん」として戦争について語る¹²等、戦争や介護等の話題にし難い領域の内容をパロディ化して笑いに変える「おばあさん」という「キャラ」をかなり意識的に利用した配信活動をしている。コメント欄からは、視聴者がこうした一種の過激な発言をジョークと理解し、タブー視されがちな話も「嘘のおばあさん」が発言する「嘘」だからこそ楽しめる、という意識を持っている事がわかる¹³。これも「キャラクタ」と「パーソン」のズレが視聴者に明らかであり「お婆さんになりきろうとしている男性」が視聴者に共有されているからこそ成り立つ事だろう。

2018年以降「すあだチャンネル」に公開された動画のほとんどは「ぶたたん」と「いぬわんたん」という、豚と犬のぬいぐるみが主人公のものである¹⁴。これはぬいぐるみを手で持って動かす人形劇のような動画なのだが、人形を持つ手がはっきりと写り込むことが特徴だ。通常であれば、なるべく手が写り込まないように人形に棒をつけたり、肌色が目立たないように手袋をしたりするわけだが、そうした工夫は一切されず、「人形を持つ手を見せる」ことを意識的に行っていると思えないほど手がよく映る(図5)。



図5 「ぶたがGoProHERO8をレビューしてみまいた【びんくのぶたちちゃんねる】」スクリーンショット

ぬいぐるみを操作する手を見せ続けることで、鑑賞者は「豚と犬の人形劇」という鑑賞体験から遮断され、「すあだが、ひとりあそ

びのように配信する豚と犬の人形劇」であることを意識させられる。ここでも「すあだ」という人物が透かし見えている。

以上のように、すあだの活動からは、「わかりやすいキャラクター」に「なりきる(しかし、なれない)」ということが「キャラクタ」から「パーソン」を透かし見る「ズレ」表現の共通する態度となっていることがわかる。

また、男性演者と美少女アバターの組み合わせ事例のうち、女性になりきろうとしてなれていないという事例も、ここに分類できるだろう。2. 1. 1と2. 1. 4の両方の要素を持つ例として、女性アバターを用い、中身は現役の日雇い労働者「日雇礼子」¹⁵があげられる。

2. 2 「していることにする」

以上の事例は、さまざまな「ズレ」を鑑賞者に示すことにより、鑑賞者の鑑賞の仕方を「キャラクターが配信している」という意識から「キャラクターが配信していることにする」という鑑賞体験に移行させている。このような鑑賞の態度を変容させる契機を含むものが、本研究が目指すズレのイメージである。これは難波(2018)が行ったVTuberの鑑賞のされ方の分類のうち、VTuberを「パーソンのペルソナとして鑑賞」する場合に相当し、本研究では、そうした鑑賞態度を引き出すための「ズレ」について探求する。

3 制作について

本章では、2で述べたズレを実際に起こすために行った制作(稽古)の方法、および内容について述べる。

3. 1 方法

制作について図5に示す。制作に際し、男女各2名ずつ、計4名の俳優に演者として協力してもらった。これは、VTuberのズレをどのように制作し得るのか検証するため、限られた時間内でアバターと振る舞い・口調の組み合わせを変更して差異を見るなど、演者

が振る舞いを意図的にコントロールすることが必要だったためである。また記録撮影・演者のパフォーマンスを見てフィードバックをする等の役割で他2名に協力してもらった。筆者は美術を専門としており、人間が素材の一部として組み込まれる制作はほぼ経験がなかったこと、俳優はVR機器を扱うことが初めてということもあり、お互いの話が噛み合うまでに時間がかかることが予想されたため、劇作家の岸井大輔氏に、演技指導やファシリテーションの面で協力してもらった。

また、コロナウイルスが感染拡大していたため、機器の貸し借りを含めた濃厚接触を避ける必要があった。そのためVRChatというバーチャル空間を利用したSNSアプリを経由して、それぞれの自宅からバーチャル空間に集合し、制作を行った。

使用機材については、俳優については機材の複雑な設定を省くためOculusQuest、筆者は記録等の必要があったためPCとHTC Viveを接続して使用した。

VRChat上では、個人がアバターや、ワールドという背景として使用できるバーチャル空間のデータを公開することが可能で、公開されたデータは誰でも自由に使える仕組みになっている。この仕組みを利用し、俳優が、アバターや背景、振る舞いや声色を変えながら各々用意したひとつのテキストを何度も演じ、演じ終わったところで参加者全員でその印象を話し、再度仮説を立てて演技を繰り返す、という演劇の稽古に近い形式で行った。

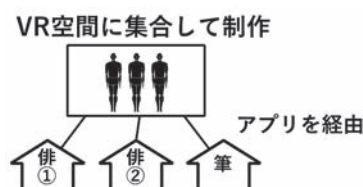


図6 バーチャル空間を利用した手法の図解

- 使用アプリ「VRChat」
- 参加者：俳優（男女各2名）、鑑賞者（記録、フィードバック）、劇作家（演技指導、ファシリテーション）、筆者

- 所要時間：俳優を男女1名ずつ2チームに分け、1回2時間程度を5-6回ずつ
- 使用機材：俳優はOculusQuest、筆者はHTC Vive Pro Eye

4 結果

ここからは、制作物と、制作の結果得られたことについて述べる。

4.1 ズレをつくるための2要素「重ね」と「はみ出し」

制作当初は演者とアバターの要素が矛盾していれば、2.1で説明した「ズレ」の質感は得られるのかもしれないと考えていた。しかし、制作を進めるうち、ただ違う要素をぶっただけでは、その質感は得られないらしいということがわかってきた。

例えば、2.1の事例のように男性演者が女性アバターを使用した場合、演者が「A. 女性になる意思がなく、普段の振る舞いをしてる状態」、「B. 女性になる意思を感じるが、なりきれていない状態」、「C. 演者が女性として演じる技術を身に着けた状態」の3つの状態があり、各質感が異なる。Aは、演者とアバターがバラバラの状態であるため、バーチャル上の設定（私は狐娘である、女子高生である、吸血鬼である…）を優先して話せばよいのか、演者本人に話すべきなのか判断とせず、鑑賞者は一種の居心地の悪さを覚えた。Bでは「キャラクタ」と「パーソン」に重なりが生まれ「男性が女性を演じる舞台裏」が透けて見える面白さがでてくる。また、鑑賞者は「パーソン」が透けるのを了解しつつも「キャラクタ」としての設定を優先すべきであると理解可能なため、コミュニケーションしやすくなった。演技技術の向上やボイスチェンジャー等の機材の利用によって、Cの状態に至るとアニメーションや吹き替え映画等の声優とキャラクタの関係性に近づき、ズレが起こす質感は後退する（図7）。

このうち、本研究が目指すのはBの状態である。これまで説明したように、Bの状態に



図7 演者とアバターの3つの状態

至るには異なる要素をぶつける態度とともに、異なる要素を一致させようとする態度が必要である。ズレているということは、全くバラバラであることを示してはいない。重なった部分と、はみ出した部分の両方があることで、この質感が得られるのではないか。次節から、この仮設をもとに取り組んだ制作について記す。

4. 2 ズラすために：重ね方とはみ出し方

制作の中で「重なり感」と「はみ出し感」の両方の質感を得るために効果があったと考えられる手法について以下に整理した。

4. 2. 1 ズラすための重ね方：3つの手法

方法1 演者自身がなりたいたいと思うキャラクター像に近いアバターを選ぶ。この方法は現在活動中の多くの個人VTuberがアバターを選ぶ方法と同じだと思われる¹⁶。今回に関しては、俳優がなってみたい人物のデータベースのようなものを持っていたため、そのデータベースに重なるような設定づくりやアバター選びを行うことで、なりたい役柄との重なりを作ろうと試みた。

東（2001）や伊藤（2005）の指摘するように、漫画やアニメに登場するキャラクターは

「キャラ」としてデータベース化されている。既存の作品との関連性から「こういう見た目のキャラはこういう振る舞いをしがち」というデータベースが既にあり、その部分の変更できないこと、俳優が持つデータベースを増やすためにも身体訓練に時間が必要であったことから、両者が重なる「設定」を作る作業を行うこととなった。

方法2 様々なアバターを試着し、本人の振る舞いを変えずに、他者から「似合う」か判定してもらう。この方法は事務所に所属する配信者が事務所の意見に従いアバターを選定する場合に近いかもしれない。演者に「似合う」と感じるアバターを選んでいった際に、そのアバターの持つ個性と、演者の持つ個性が自然とズレを生む場合があった¹⁷。

方法3 人ではないもの、無機物、道具などをアバターとして選ぶ。この方法は特に、アニメキャラクターやアイドルのような振る舞いをしたくない参加者に有効だった。筆者は本研究を通して100時間ほどVRChatをプレイしたが、公開されているアバターの画風に偏りがあると感じた¹⁸。それゆえ選択可能な「キャラ」にも偏りが生じ、方法1が難しく感じる面があった。いっぽう石や道具、リアルアバターといった「キャラ」化されにくい造形のものは、データベースからの影響を受けにくく、かつ、道具や食べ物など、話すこと自体を行わないものになることで「バーチャル」であることが強調され、ズレとして機能すると考えられる。今回、俳優の持つデータベースを活かすためにこの手法が用いられることが多かった。

4. 2. 2 俳優の「演技」、VTuberの「演技」

さて、松永（2018）が整理したように、実写物語フィクションにおける俳優とキャラクター（役）の関係と、VTuberにおける演者とキャラクター（アバター）の関係では鑑賞される対象自体、そして鑑賞される対象と演者の関係性が異なる。本研究に参加した俳優はアバター等を使用した、三層から成る「鑑

賞される対象」として振る舞った経験がなく、俳優として自身をキャラクターに「重ねる」身体訓練を積んでいた。その身体能力に基づき制作を進めると「ズレ」の質感が後退し4.1の「C」の状態に近くなってしまう。そのため本研究では、俳優が俳優として訓練してきた身体能力を崩す試みを行う必要が発生した。このことは、俳優における「演技」とVTuberにおけるそれは質感が異なる、という松永（2018）が論じた可能性が、実制作を通して示されたと言えよう。同時に演技経験のない筆者や鑑賞者がアバターを利用した際「演技をしようとするが演技力が足りない」という事実によって、重ねとはみ出しが成立してしまう点が興味深い点である。

4.3 成果物について

成果物として、5パターン12個の動画を制作した。全て筆者のYouTubeチャンネル¹⁹にて公開しているが、そのうちのいくつかについて解説する。

制作例1：腕を身体が通り抜ける体操「ユリ先生のバーチャルダイエット」



図8 「ユリ先生のバーチャルダイエット教室 芯と視点を鍛えて恋愛に強くなろう！」 スクリーンショット

4.2.1 方法1により俳優が持っていたデータベースのうち「ヨガのインストラクターの先生」というふるまいと、公開されていた女性アバターを重ねるため「バーチャルダイエットの教祖 ユリ先生」という設定を作った。動画内ではいわゆるエクササイズやヨガの解説動画ように、先生が前に立ち、生

徒がその後ろで体操をする。演者はインストラクター然として振る舞うが、参加者から、「女の子になるための体操を教えてください」など無茶振りをされて、回答に困り笑ってしまう。また、左右のコントローラーを逆に持つことで、腕が胴体をすり抜ける技術的な不具合を利用し「身体の芯をさわる体操」などを繰り広げる。

4.2.2の訓練された身体を想定外の質問によって崩す過程で「パーソン」が透けて見え、さらにフィジカルな肉体では不可能な動きを意図的に行い「バーチャルである」ことが強調される、比較的ズレがわかりやすい制作例と言える。

制作例2：リアルな介護体験を語る「ケアまねき猫」



図9 ケアまねき猫

演者の介護の体験をもとにしたテキストを制作し、人間を介護する猫「ケアまねき猫」というキャラクターを作った。完成形では4.4.2の俳優の演技が強く出ているため、4.1のB「ズレ」の質感というよりは、アニメーションの質感「C」に近いのではないかと感じた。筆者が「B」の質感が出ていたと感じたのは、この完成形に至る途中で、介護施設の区分など、説明が詳しすぎるテキストを採用したパフォーマンスであった（ウェブには非公開）。猫という明らかにフィクション上の設定を利用しているのに、話す内容によって実体験をもとにしている話なのだと想像させる。これは女性アバターを利用し日雇労働の現実を語る「日雇礼子」の構造

と同様と考えられる。介護や日雇労働という重いテーマも、この構造を使用することでリアルな現実と認識しつつ共感・共有をしやすくする可能性を示せたと考えている。制作にあたっては方法1および3を併用した。

制作例3：女子高生の記憶を持つ永田町の侍



図10 永田町の侍 制作風景

4. 2. 2の俳優の身体能力を崩す試みとして、地下鉄駅構内でパフォーマンスを行った。OculusQuestの仕様で、視聴者には駅構内のアナウンスや電車の発射音等のノイズは俳優が言葉を発した際にかすかに聞こえる程度であるが、Wi-Fiが切れて話の途中で動きが固まり、そのまま消えてしまうなど、バーチャル空間の奥のフィジカル空間で何かが起きている、と感じ取ることができる。このシリーズとして3つの動画を撮影したが、連続して見ると、俳優が徐々に余裕を無くし、セリフや設定に矛盾が出てくる点も「B」のズレに相当する要素だと考えられる。方法1により、男性アバターを選びつつも、女性としての体験をそのまま話すことができる、俳優が演技のしやすい設定を作り込んだ。

5 考察と課題

制作を終えたあと、今回の感想、いつもの演技と異なる点があったかなど、各参加者へグループインタビューを行った。それを踏まえ、今回の試みについての考察と、今後想定される課題や本研究の展開について述べる。

5. 1 考察：参加者インタビューより

インタビューの中で、ある参加者が自分の活動の一環として、自分自身として配信活動

を行う機会があったが「自分の名前で配信を行うときよりも、(アバターをつけてキャラクターとして配信を行ったほうが) よっぽど自分でいられた」という感想を述べていた。聞き手としての筆者も、話の内容が俳優の日常生活を語ったものだと思いつつも、キャラクターとして話しかけられると、聞く態度が変わってしまうと感じた。VTuberが、視聴者とのコミュニケーションを前提にしたコンテンツであることを踏まえると、演技経験のない視聴者でもひと目でわかる「キャラクター」という仮面を介することで、語り手は社会生活を送る上で自然と割り当てられている「上司」「部下」「教師」「生徒」などの役割を外れて普段語りづらいことを含めて自由に語る事ができ、聞き手はキャラクターによって抽象化されつつも、日常生活で経験する辛さや、ちょっとした物語を共有できる。

VTuber文化の人気は「キャラクター」と「パーソン」のズレた重なりが生み出すコミュニケーション、つまり現実と繋がりつつ、SNS等の監視構造を逃れたコミュニケーションを人々が求めていると言えるかもしれない。セリフや役によって、俳優が普段語り得ぬことを語れることは演劇制作の中では珍しく無いそうだが、アバターを用いることで、それがより一般的な人々に使えるものになったと言えるだろう。今回は演者とキャラクターの関係(設定づくり、アバターの選定)を中心的な課題として取り組んだが、今後はさらに、語りたい内容とキャラクター、演者の関係性を作ることも必要になると考えられる。

また、今回と同様の質感を出す演技は、アバター無しで可能だと思うかと聞いたところ「着ぐるみがあればできるかもしれない」、「時間をかければできるのではないか」という意見があった。このことは逆に、アバターを利用することによって演技をこなすまでの時間短縮が可能だったことや、着ぐるみに近い効果をアバターが与えていたとも言える。また鑑賞者として参加した参加者は「自分のフィジカルな身体が人に見えず、アバターと関連

性が薄いことが逆に（フィジカルな身体を使った演劇では自分が出て意味がない、参加したいと思わないことでも）できそうだ、やってみたいという気持ちにさせた」という感想を述べていた。筆者自身の体験としても、アバターを利用した際に演技（あるいは、なりきること）に対する敷居が低くなる感覚を覚えた。以上からも、アバターは演技に関して何らかの効果をもたらしており、それは特に演技未経験者にとって効果的なものである可能性が示されていると言える。

今回の取り組みの中で、俳優の身体感覚として「ズレ」の状態を掴んだり、その質感を意図的に出すことは難しいようだった。今後、表現手法として確立しようとした場合に演者の身体感覚がどのような状態であるべきなのか、そのための演者への指示等についても言語化を進めていく必要があるだろう。

5. 2 課題点

本研究の課題として既存のVTuber事例に多く見られる、男性演者+女性アバターの構造を反転し、女性演者が男性アバターを使用した際の「ズレ」表現の探求が不十分であったことが挙げられる。今回の試みでは単純な男女反転による「ズレ」の表現は制作できなかった。難しかった理由として石田（2020）で論じられるように、日本では女性が男性キャラクターの声を担当することが違和感として受け取られにくいことに加え、VRChat内の男性アバターが女性のアバターに比べ少なく、選択肢が限られた事が挙げられる。今後、この可能性をより探求するためには使用機器の変更に加えて、参加する女性俳優の持つ男性のふるまいデータベースの構築も必要かもしれない。

さらに、フェイクニュースや炎上等、本当のように見せかけた情報が蔓延する2016年以降のインターネット空間において、労働や介護、戦争などのデリケートな話題にも言及する「バーチャルおばあちゃん」等の事例が示すようにVTuberの「ズレ」の「演技」が視

聴者にしっかりと「冗談」として伝わっていることは興味深い。この「冗談」を示す表現構造についても、今後さらに探求していきたい課題である。

6 まとめ

これまで、ズレの事例、それを作るための筆者の取り組みについて紹介した。「ズレ」を作るには、異なる要素をぶつけるだけではなく、異なる要素の重なりを作った上で、ほのめかす（はみ出す）というプロセスが必要であることがわかった。「ズレ」をつくる手法の最初のステップとして3つの「重ね方」を提示したが、その過程で俳優における「演技」とVTuberにおける「演技」は質感が異なる可能性が示された。4章でこの違いを踏まえつつ制作を試みた制作物について述べ、最後に、本研究の参加者に対するインタビューをもとに、アバターが演技やコミュニケーションにもたらす効果について、そして手法として確立するために想定される事項について考察した。

VTuberは、畑中（2018）で指摘される人形浄瑠璃との類似性等、日本の伝統文化とも比較されることがある。そうした伝統芸能のあり方も参照しながら、あえてズレを起こすこと、その魅力や表現としての可能性について引き続き自身の問として持ちつつ制作と研究を行いたい。

7 謝辞

実験に協力・参加していただいた岸井大輔氏、荒木知佳氏、アンジー氏、キヨスヨネスク氏、SHIN氏、山本博士氏、増谷陽氏、栗栖のあ氏に感謝する。またアドバイスを頂いた多くの方に感謝する。本研究は秋田公立美術大学競争的資金に採択されたことで進めることができた。この場を借りて感謝する。

参考文献

- 1) 廣瀬通孝監修『トコトンやさしいVRの本』東京大学バーチャルリアリティ教育研究センター編 2019, 日刊工業新聞社
- 2) 難波優輝, 2019「バーチャルYouTuberの三つの壊れ——設定、身体、画像（『エクリヲ vol.10』刊行イベント「一〇年代ポピュラー文化のアニマ」特別寄稿）」—批評誌『エクリヲ』
<http://ecrito.fever.jp/20190722211435/3>, 2020年10月27日最終閲覧
- 3) 灰街令, 2018「キャラジェクトの誕生」—新・批評家育成サイト ゲンロンスクール
<https://school.genron.co.jp/works/critics/2017/students/akakyakaki/2748/>, 2020年10月27日最終閲覧
- 4) 難波優輝, 2018「バーチャルユーチューバの三つの

脚注

- ¹ ユーザーローカル, 2020「バーチャルYouTuber、本日1万人を突破（ユーザーローカル調べ）」
<https://www.userlocal.jp/press/20200115vi/>, 2020年10月27日最終閲覧
- ² この点に関して、学術系VTuberユニットHolographicなどが積極的な研究活動を行っている。下記url等参照。
361° アートワークス「学術系VTuberユニット「Holographic」ポートフォリオ」—note, <https://note.com/361deg/n/n8aba0bfcc215>, 2020.10.27 最終閲覧
- ³ 一, 2017「バーチャル狐娘Youtuberおじさん。はじまります。【001】」—YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=cqncAh_28Es, 2020.10.27 最終閲覧
- ⁴ 月ノ美兎, 2018「月ノ美兎の個性派ゲームフェス実況(1)」—YouTube, https://youtu.be/_rmWYnODsc, 2020年10月27日最終閲覧
- ⁵ 月ノ美兎, 2018「月ノ美兎のアウトなラスト実況」—YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gADyw6UawPk>, 2020年10月27日最終閲覧
- ⁶ 月ノ美兎, 2018「月ノ美兎の雑談生放送(1)」—YouTube, <https://youtu.be/fdUardVKsNU?t=230>, 2020年10月27日最終閲覧
- ⁷ キズナアイ, 2016「体力測定をやってみる！」—YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=pU3iGpwKxKc> 2020年10月27日最終閲覧
- ⁸ のらきよとチャンネル, 2018「ご認識昔話 ～桃太郎～」—YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=pw-26KpBVOA>, 2020年10月27日最終閲覧
- ⁹ 少佐（すあだ氏として知られる 筆者注）, 2008「ジオン軍少佐がはじめてCOD4」—ニコニコ動画<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2357673>, 2020年10月27日最終閲覧
- ¹⁰ バーチャルおばあちゃんねる, 2018「多国籍ヘルパー労働改善物語【ピクミン3】#3」—YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=PpXkEmuvJmA>, 2020年10月27日最終閲覧
- ¹¹ バーチャルおばあちゃんねる, 2018「お墓を作ろう！【おばあちゃんマイクラ】」—YouTube, <https://youtu.be/vbFA6W6NPj4>, 2020年10月27日最終閲覧

- 身体：パーソン・ペルソナ・キャラクタ」ユリイカ 50(9), 117-125, 2018(7), 青土社
- 5) 伊藤剛, 2005『テヅカ イズ デッド—ひらかれたマンガ表現論へ』, NTT出版
- 6) 岩下朋世, 2013『少女マンガの表現機構 ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』NTT出版
- 7) 東浩紀, 2001『動物化するポストモダン—オタクから見た現代社会』講談社現代新書, 講談社
- 8) 松永伸司, 2018「俳優、着ぐるみ、VTuber」—9bit Game Studies and Aesthetics
<http://9bit.99ing.net/Entry/87/>, 2020年10月27日最終閲覧
- 9) 石田美紀, 2020『アニメと声優のメディア史 なぜ女性が少年を演じるのか』, 青弓社
- 10) 畑中章宏, 2018「VTuberと人形浄瑠璃は似てる？流行の理由を畑中章宏が民俗学の視点で考察」
<https://yourclip.life/post/20200909vtuber/>, 2020年10月27日最終閲覧

- ¹² バーチャルおばあちゃんねる, 2018「[15] バーチャルおばあちゃんとワンダと巨像【B-29編】」—YouTube, <https://youtu.be/I6pwAlza2Hs>, 2020
- ¹³ 一例として、下記の動画のコメントを紹介する。
—「分かってないなあ 本当のお婆さんじゃないならこそ『慰安婦だったの？慰安婦じゃないよ！』『今日は何の日だと思う？お婆ちゃんの命日！』などの不謹慎なやり取りをしても誰も傷つかないのが良いんじゃないか」
バーチャルおばあちゃんねる, 2019「正月ボケで認知症になったかもしれないババミン【ピクミン3】#4」, —YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=x0Jc5Cpdi4o&lc=Ugw6f5d0P68-UqhWtcf4AaABAg>, 2020年10月27日最終閲覧
- ¹⁴ 下記のチャンネルから「ぶたたんスイッチ」シリーズや、「ぶたたんの『職人』シリーズ」ほか様々なシリーズが配信されている「すあだちゃんねる」—YouTube <https://www.youtube.com/c/suadachannel/featured>, 2020年10月27日最終閲覧
- ¹⁵ 日雇礼子, 2018「【生放送】日雇礼子、自動車組立期間工を語る」—YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Wxh7xCAu5hc>, 2020年10月27日最終閲覧
- ¹⁶ 今回はVRChatに公開されているアバターから「選んだ」が、VTuberはオリジナルアバターの利用が多く「作る」というほうが正確かもしれない。
- ¹⁷ 今回の取り組みの中では、男性演者が、筋骨隆々かつ派手なトレーニングウェアを着た男性アバターを利用した際、見た目と声質が男性という点での重なりと、アバターからは想像しない落ち着いた口調や声質、発言を行う、という構造のズレの状態が発生した。
- ¹⁸ 女性アバターは若く胸やお尻など性的な特徴を強調した衣装を着用しているものが多く、中年女性や老女を見つけることができなかった。また中年男性のアバターはOculusQuestで利用できるモバイル用のもので3体しか見つけられなかった。画風についてはユーザー層の好みに加えてpixivが提供している、簡単に3Dアバターが作成できるソフト「VroidStudio」の提供する表情パーツの画風が影響していると思われる。
- ¹⁹ 「バーチャル浜」—YouTube
<https://www.youtube.com/channel/UCFwKmoYzL3A1Beq-mI1ScXw>, 2020年10月27日最終閲覧

「オルタナス」

—秋田におけるオルタナティブスペースの実践報告—

武田 彩莉

「オルタナス」は、秋田市旭南地区に新設されたオルタナティブスペースである。2020年5月から拠点となる空き家の改修を始め、同年10月までにプレオープン企画を含めた2本の展覧会を行った。本報告では、「オルタナス」ができるまでの経緯とこれまでに実施した展覧会の概要を紹介するとともに秋田市におけるオルタナティブスペースの可能性をこれらの実践を通して考察する。

キーワード：オルタナティブスペース、アートマネジメント、企画・運営

1 はじめに

「オルタナス」は、筆者を含む秋田公立美術大学大学院の修士1年四名と同大学院修了生一名の計五名が運営するオルタナティブスペースである。

現在秋田市には、いわゆる現代美術と呼ばれる形式に捉われない形の美術作品を展示する場所が少ないように思われる。例えば秋田市のギャラリースペースを見てみると、「ココラボラトリー」や「ギャラリー杉」などがあり、それぞれ特徴を有するが、若手作家が自由に展示企画を行えるスペースは未だ少ない。

上記のような現状から、筆者を含む運営メンバーは2020年5月から秋田市旭南3丁目に位置する旧進藤青果店を賃借して、内部空間の改修を始めた。そして、7月末には作家の中村邦生によるプレオープン企画展「オルタナ巣」を開催、10月末には運営メンバーによる企画展「オルタナス オープン展」を開催した。

本稿では、筆者らが「オルタナス」を設立した背景や運営方針をまとめるとともにその場所や空間を活用し、企画運営した2つの展覧会について報告する。また、秋田市におけるオルタナティブスペースのあり方について「オルタナス」の活動を通じて考察していく。

2 背景

2. 1 「オルタナス」概要

オルタナスとは、筆者を含む秋田公立美術大学の大学院生と同大学院修了生の五名により、作品制作の場所や発表場所を自らで作りに上げて行くことを目的に立ち上げられたスペースである。また自分たちだけでなく主に秋田在住の若手アーティストの発表の場としても活用できるよう調整中である。現在は主にギャラリーとして使用しているが、運営メンバーそれぞれの興味や関心に合わせてスタジオやワークショップの会場になることも想定している。

「オルタナス」という名称は英語の”Alternative”と日本語の”為す”を組み合わせで作られた造語である。現在秋田市にある他の文化施設とは違うアプローチで実験的な空間を作っていくという意味が込められた。また、拠点となる建物がもともと進藤青果店という青果店であったことから、”為す”には野菜の”茄子”の意味も込められている。これには建物がもともと持つ性格を消し去ってしまうことなく、オルタナスの活動も展開していきたいという想いが込められた。

2. 2 秋田市に位置するギャラリースペース

現在秋田市には、公立の美術館の他にも

「ココラボラトリー」や「ギャラリー杉」などのギャラリースペースがある。それぞれの特徴を見ていくと、「ココラボラトリー」は「それぞれが自分の得意分野で力を出し合って、皆で地域を充実させる実験室」¹という思いのもと、代表の後藤仁による年数回の企画展とスペース提供によるイベントや展示が行われている。

「ギャラリー杉」はホームページより「日本画・洋画・版画・掛軸・彫刻における巨匠・人気作家の個展を開催しています。」²とあり、主に平面作品と立体作品の企画展が行われている。

2. 3 活動の目的

「オルタナス」はギャラリーではなくオルタナティブスペースと名乗っている。オルタナティブスペースとは「美術館でも画廊でも文化センターでもない、それらから相対的に自立したアートスペース。…ほとんどの場合、既存の倉庫やビル、飲食店、日本家屋、学校などをリノベーションしたうえで再利用している…美術作品の展示だけでなく、ダンスや演劇の公演、映画の上映、詩の朗読、音楽イベントや実験的パフォーマンスの開催など、多ジャンルの表現活動に対応できる。既存の美術館や画廊などと比べると、自由で柔軟な表現が可能である」³と定義されるように既存の美術館や画廊から相対的に独立し、また倉庫や民家を改修して運営するがゆえに既存のスペースでは規約上困難な様々な形式の表現活動に対応できるという特徴がある。「オルタナス」も作品展示だけでなく、ワークショップや滞在制作など様々な表現活動の実験場にするべく、オルタナティブスペースと名乗っている。

2. 4 運営体制

現在の運営メンバーは、秋田公立美術大学大学院修士一年の谷口茉優、並川詩織、安村卓士、筆者と、同大学院修了生の中須賀愛美の五名である。それぞれの役割は現段階で固

定しておらず、おもに週末に集まり建物の改修やミーティングをしながら企画ごとの役割を分担している。

後述の7月にオルタナスで行ったプレオープン企画「中村邦生 オルタナ巣」では、改修中の雑談からオルタナスを完全に改修してしまう前に現段階の未完成のスペースを積極的に活用できる作家がいれば使ってもらいたいという意見が出たため、中村邦生に作品制作、展示のオファーを出した。この展示では筆者が作家との連絡と広報デザインを主に担当し、そのほかのメンバーはそれぞれ広報や引き続き建物の改修を担当した。

3 プレオープン企画展

3. 1 開催概要

タイトル：中村邦生 オルタナス

会期：2020年7月23日-26日

会場：オルタナス（和室、廊下）（図1）

主催：オルタナス運営委員会

3. 2 「中村邦生 オルタナ巣」概要

オルタナスではプレオープン企画として建物改修中の7月23日から26日まで中村邦生による展示を行った。中村は秋田公立美術大学出身の作家で、自らを「風狂師」と名乗り風や音、家をテーマに作品を制作している。

中村はこれまでの制作で、自ら家を建ててその中で生活するというパフォーマンスをしていたためこの未完成のオルタナスでの作家として適任と判断した。オファーの際、建物全体を使って制作をしてほしいと伝えたところ快諾され、最終的には作家から滞在制作というような形で作品を制作していきたいという提案があり、プレオープン企画は「オルタナ巣」という名前のもと作家がオルタナスで会期前、会期中と滞在しながら作品を作っていく運びとなった。

展覧会構成は、床が抜けかけていた6畳の和室をメインに使用し、インスタレーションを作成、また廊下部分には書きためたスケッチと映像を展開した。（図2）和室を使用し

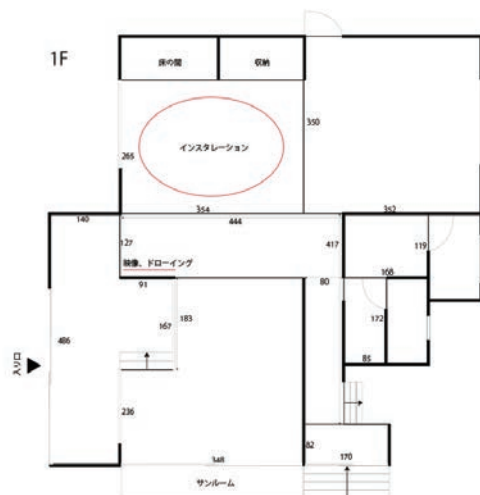


図1 「中村邦生 オルタナ巣」会場図
(筆者制作)



図2 和室部のインスタレーション
(撮影：中須賀愛美)



図3 「中村邦生 オルタナ巣」フライヤー
(筆者作成)

たインスタレーションは主に2つの要素で構成された。一つはオルタナス改修時に出た端材などを主に使用し、建物の基礎から一階天井まで伸びるオブジェ。もう一つは中村が様々な土地で録音、編集した環境音である。音はスピーカーを床下に取り付け再生中は地響きのように建物に響いた。廊下部のドロ잉は中村がオルタナス 滞在中に描きためたもので今回の展示でのメインビジュアルにもなっている。(図3)

本展示は、会期が4日間と短いものであったが一日平均20人ほどの来場があった。

4 オープン企画展

4.1 開催概要

タイトル：オルタナス オープン展

会期：2020年10月23日-26日(会期中の金・土・日のみのオープン)

会場：オルタナス(土間、リビング、廊下、和室、庭)(図4)

主催：オルタナス運営委員会

4.2 「オルタナス オープン展」概要

プレオープン展開催後、展示のために抜かれた床や雨漏りのする天井の修復などをしつつ、10月にオルタナスのオープンとそれに伴う運営メンバーの作品の展示を行うことを決めた。

8月下旬頃、改修の目処が立ったため、「オルタナス オープン展」の期間を2020年10月23日から11月8日までとし、オープンに向け改修と作品制作が進められた。

会期は約二週間だったが、オルタナスの居住空間と展示スペースが一体となっているという特性のため、在廊者がいないと開場できないという判断から、実験的に金・土・日のみのオープンとなった。

展示構成は入り口から続く土間とリビングルーム、和室を改修した空間をメインに使用した。

土間には中須賀愛美が神社を模した作品を制作した。来場者には中須賀が作った絵馬を

配り願い事を書いてもらい、会期中は土間に絵馬が増えていった。続くギャラリーでは安村卓士の箱庭の手法を用いて作られたオルタナスの模型と模型を作る際に出た端材で作られた小さい家のオブジェが展示された。同室には並川詩織が制作した様々な食品添加物で作られた結晶とその材料や製作時の道具も並べた作品があり、会期中も本人の在廊時は制作を続けた。

展示室をつなぐ廊下には谷口の映像作品が投影された。これはオルタナスの裏口にある庭の作品とリンクしており、映像では谷口が朗読する日記をスピーカーから流し、そのスピーカーを庭の土に埋める様子を撮影。庭では土の中からかすかに谷口の朗読する音声をかすかに聞くことができる。

最後の和室を改修した部屋は、筆者が作成したオルタナスの写真を用いたアーカイブと、オルタナスの3Dデジタル模型、そして主に秋田公立美術大学の学部生が制作したピアスや小物などの雑貨を販売するコーナーで構成された。

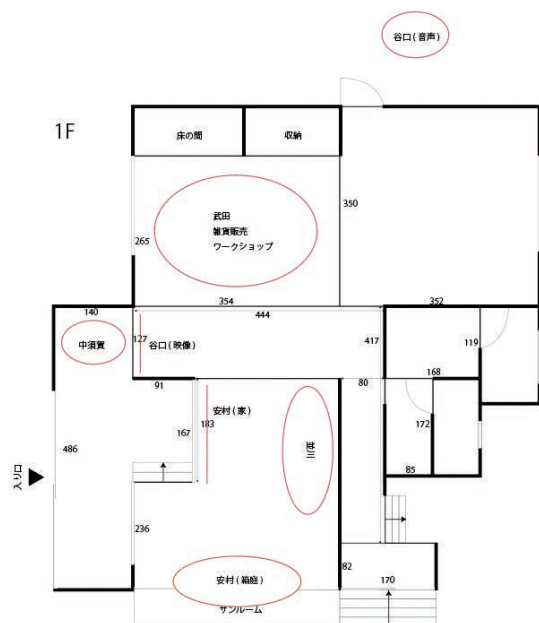


図4 「オルタナス オープン展」会場図
(筆者制作)

4. 3 会期中のイベント

事前に会期中の週末は毎回何かしらのイベ

ントを行うことを決め、開場時間外も外からライトアップされた作品を見ることができる「ナイトミュージアム」や、安村の作品を使った「箱庭ワークショップ」の開催をした。

「箱庭ワークショップ」は安村が制作した箱庭形の作品を用い、中のフィギュアなどを参加者がターン制で動かしていき、最後に来上がった箱庭にタイトルをつけるという内容である。

「ナイトミュージアム」では、日中の会場構成を変え、建物の三面にある窓を活用し、ウィンドウギャラリーのように作品を再配置した。またライティングも日中と変えて、閉場後の19:00から23:00頃まで点灯させた。(図5)



図5 「ナイトミュージアム」の様子
(撮影: 並川詩織)

5 秋田市におけるオルタナティブスペースの実践

オルタナティブスペースは前述の通り、作家が比較的自由的な表現活動ができる場所として、初期は都市部を中心に発展してきた。現在では全国各地にも普及し、多様化が進んでいる。例えば岩手県の石巻にある「石巻のキワマリ荘」は「Reborn-Art festival 2017」をきっかけに、アーティストの有馬かおるが設立したアートスペースであり、一軒家を4つのギャラリーに分け、それぞれを石巻在住のアーティストが管理している。「石巻のキワマリ荘」は建物を貸し出している電気屋の「パナックけいてい」と大規模なマンションの間に位置する。

社会哲学者の篠原雅武は著書『生きられたニュータウン』の中で建築家の能作淳平の設

計する「ハウス・イン・ニュータウン」を「家の境界と、外から箱で区切られた境界は一致せず、そこには『縁』(へり)のような空間ができる」と述べ、さらに「『へり』の空間が、家の住人とニュータウンの住人の交流を生じさせていく。ここに、閉域からの脱出口が開かれる」⁴と述べる。「石巻のキワマリ荘」はニュータウンにあるわけではないが、再開発が行われ高層ビルの建設される商店街の中で、ある種ここで述べられる「へり」のような機能を果たし様々な出会いが生じ得る空間になっているのではないかと感じた。

実際、筆者が「石巻のキワマリ荘」へ訪問した際、管理者の住居兼ギャラリーとなっているスペースに地元のアーティストだけでなく、近隣の住民、県外のアーティストが出入りして交流している様子が窺えた。

オルタナスとなった旧進藤青果店は、今まで何年も空き家となっていた。石巻の例のようにここを私たちが使い直すことで今まで空白となっていたスペースを何かが出会い得る、ひっきり得る空間とされるように実験を続けていきたいと考える。

6 まとめと展望

これまでの、「オルタナス」旗揚げの経緯を記すとともに、二つの企画展を紹介してきた。活動を通して見えた課題と展望について簡単にではあるが記す。

「オルタナス」は現在、主に学生によって運営されている。よって、数年で手を離さざるを得ない状況が見えてくる。しかしオルタナティブスペースの実践とその結果は数年では現れないように思う。今の中心運営メンバーがいなくなっても、希望するものがあれば続けていけるようにアーカイブや、ノウハウをしっかりと残していくことが必要とされる。

また、資金面では現在は運営メンバーの個人資金が大半を占めているため、建物の改修が未着手な部分が多々ある。

しかし、できることが限られているとはい

え、制限内で自分たちも楽しめる範囲、ペースで続けていくこと、不確定な要素を面白がっていくこともオルタナティブであり続けるためには必要なことなのではないかと感じている。

謝辞

コロナ禍で制作場所がない私たちにアートスペースを自分たちで作ることを提案していただいた藤浩志教授、物件を貸していただいた東北物産の皆様、手伝いにきてくれた秋田公立美術大学の学生の皆様、そして我々の活動を見守ってくださる旭南地区の皆様にご感謝致します。

注

- 1 コラボラトリー HP
<http://cocolab.net/about/> (2020.12閲覧)
- 2 ギャラリー杉HP
<http://www.galleriesan.com>
(2020.12閲覧)
- 3 オルタナティブ・スペース | 現代美術用語辞典 ver. 2.0 - Artscape
<https://artscape.jp/artword/index.php/>
(2020.12閲覧)
- 4 篠原雅武、『生きられたニュータウン』、青踏社、2015

参考文献

- 1 BankART1929編、『アトイニシアティブリレーする構造』、BankART1929、2009
- 2 篠原雅武、『生きられたニュータウン』、青踏社、2015

複合的・領域横断的思考探求のためのプラットフォーム形成

— 「向三軒両隣」の2019年11月から2020年10月までの実践報告 —

土方 大

2017年6月から活動を開始したプロジェクトである「向三軒両隣」は、隣り合う領域の思考や言説、活動と交わる機会を提供し、新たな創造と共同が生まれるプラットフォームの形成を目指している。多分野からなる教職員や学生のネットワークを活用することで、各領域で顕著な活動をするゲストを招いてのトークイベントや、アーティスト・イン・レジデンス、ライブパフォーマンス、展覧会などをこれまで多数開催した。本項はそれらの活動に関する実践報告である。

キーワード：プラットフォーム、イベント、マネジメント、アーカイブ

1 「向三軒両隣」とは

「向三軒両隣」は2017年の春に秋田公立美術大学の大学院教員と助手、そして学生によって立ち上げた有志のプロジェクトである。

2017年6月から2020年10月までの期間でトークイベントを35回、展覧会を3回、ライブを2回、ワークショップを1回、ラジオ収録を6回開催した。ゲストは国内外から様々な専門性をもった20代から40代の方を142名招き、来場者数は合計1,574名と、多くの方々にご参加頂いた。

本プロジェクトでは、本学学生のみを対象とするのではなく、秋田公立美術大学附属高等学院の高校生や秋田県内の他大学生、地域住民などに広く一般に公開をすることで、多くの方と複合的な芸術のあり方を共に考え、人々との関係を紡ぐことで新たな創造と共同が生まれるプラットフォームの形成を目指してこれまで活動を行ってきた。

本稿では立ち上げから4年目となる「向三軒両隣」の企画運営の体制と今後の課題点をまとめ、2019年11月から2020年10月までに実施してきた企画の概要を記す。

2017年6月から2018年10月までの活動内容については「秋田公立美術大学研究紀要第6

号」に寄稿し、2018年11月から2019年10月までの活動内容については「秋田公立美術大学研究紀要第7号」に寄稿したため、省略する。

2 企画運営体制

現在、9名の学生（武田彩莉、谷口茉優、安村卓士、野口朝生、酒井和泉、高橋鈴菜、森田明日香、須川麻柚子、梶夏季）と2名の卒業生（藤本悠里子、長門あゆみ）と服部浩之准教授と筆者の13名で運営をしている。

運営方法としてはイベント毎にメンバーの内1～3名が担当者となり他のメンバーがサポートをするという体制で行っている。企画によっては教員や助手からの持ち込み企画もあり、企画毎に担当者が変わるなど流動的に対応をしている。

メンバーの主な役割としては、下記のようになっている。

土方大 : ディレクション

服部浩之 : 企画アドバイス

藤本悠里子 : キュレーション

武田彩莉 : キュレーション

酒井和泉 : キュレーション

長門あゆみ : コーディネート

安村卓士 : コーディネート

谷口茉優 : コーディネート

須川麻柚子：コーディネート
梶夏季：コーディネート
野口朝生：撮影、編集
高橋鈴奈：撮影、編集
森田明日香：撮影、編集

2. 1 今年度活動概要

本研究はこれまでレクチャー企画を中心にレジデンスやライブパフォーマンス、展覧会の企画を実施し、内外ともに期待されている秋田の熱量を国内外へ向けて発信することで、複合的な視野と思想を受け入れるプラットフォームの創出を行ってきた。

今年度はCOVID-19感染リスク回避の為、これまで行ってきた密閉空間でのイベント開催や県外からのゲスト招聘が困難な状況が続き、様々な可能性を検討しながらも活動を継続する方法を模索してきた。直接会うことや話をする、触れ合うことが難しい状況化でのコミュニケーション方法や、グローバルな物流と金融の中で目に見えないモノも同時に世界中に流通することについて改めて考える機会となり、今年度のテーマを「接触と移動」としてオンラインを活用したレクチャーとラジオ配信、上映会の3つのプラットフォームづくりを展開した。

2. 2 イベント感染対策時系列概要

様々な出来事が日々勃発し、目まぐるしく社会が動いていた中で本研究がその時々でどのような対応や活動をしていたのかを「イベント」というキーワードを中心に時系列順に概要を書き記す。

2020年2月から世界的にCOVID-19による感染症が流行し、様々なイベントが延期か中止となった。当時は感染経路が不明な状態であり、感染予防対策のガイドラインも明確に定まっていなかったため、人が集まる事が公に出来ない状況となり、本研究でも予定していたワークショップやレクチャー企画が中止となった。本研究ではこれまでゲストを秋田に招聘することで学生や市民との交流の場と

なる活動を行なってきたため、オンラインでの活動展開に移行することにこの時は意義を見いだせずにいたがオンライン配信に必要な機材のリサーチを始めていた。

3月頃から海外では文化施設用の感染予防対策のガイドラインが完成していたが日本国内の美術館等文化施設は次々と閉鎖し、オリンピックも延期が決定した。この頃、各地の美術系大学の学生が自発的にラジオやオンライン配信をする様になっていた。本研究の進捗としては配信機材のリストアップと並行して配信方法やアーカイブ方法などの参考事例を国内外のアート関係のアーカイブサイトのリストアップも行ない、活動の方向性を模索していた。

4月に非常事態宣言が発令され、外出が規制された。ZOOMやGoogle meets、Microsoft Teamsなどのビデオ会議アプリケーションが企業や大学で導入され、急速に社会がオンライン化に対応していた。本研究でこれまで培ってきたネットワークを駆使し、各地の感染状況や配信マニュアルの事例共有などを行っていた。リストアップしていた配信機材の多くが品薄か欠品で発注のタイミングが遅れ、到着に数ヶ月かかった機材もあった。

5月には実験的なオンラインイベントやオンライン展覧会が増えてきたが、解像度や音質、システムの不具合などが多数散見された。公益財団法人日本博物館協会から新型コロナウイルス感染拡大予防ガイドラインが出され、非常事態宣言が解除された。閉鎖していた文化施設も徐々に営業を再開し始め、ガイドラインに沿った対面イベントが徐々に実施されつつあった。本学でも配信を実験的に行ったが、インターネットセキュリティーの問題でyoutube配信が本学では出来ないことが発覚した。

6月から7月にかけて全国的にオンラインイベントが連日配信されていたが、感染拡大予防ガイドラインに沿って展覧会や対面イベントが徐々に開催される様になっていた。本研究ではアトリエももさだの作品展示室前

ショーケースにてラジオ放送局を開局し、ラジオ番組を収録。

8月から9月にかけてはオンラインイベントが減少し、延期していた展示が開催されるようになっていた。対面イベントが増加してきたが感染者数が増大していた。本学の感染防止対策として県外のゲストを入校させることが今年度は出来ず向三軒両隣としては初のオンラインレクチャーを実施。

10月は文化庁の文化芸術収益力強化事業を活用したイベントが多数開催された。本学の感染防止ガイドラインが緩和され、県外のゲスト招聘はまだ出来ないが、対面でのワークショップは可能となった。

3 実施企画の概要と報告

2019年度には3.1から3.4の企画を実施し、2020年度には3.5から3.8を2020年10月までに実施した。(図1)

本稿では時系列順にこれまでのイベント概要について報告する。

3.1 「作りながら保存することータイムライン展の事例からー」2019_Vol.07

日時：2019年11月11日(月) 18:00-19:30

場所：秋田公立美術大学 大学院棟1F GIS

京都大学総合博物館で開催した展覧会「タイムラインー時間に触れるためのいくつかの方法」展の報告会を開催。筆者も含めたタイムライン展実行委員会の田口かおり氏と加藤巧氏、コーディネーターの清水泰介氏をお招きし、展覧会を振り返りつつ各々の活動の中で美術作品をいかに形にするのか、いかに残すのか、何が残るのか、何を残さないのかなど、それぞれの立場からの試行錯誤についてお話を伺った。(図2)

3.2 「VOID」パフォーマンスエキシビション2019_Vol.01

日時：2019年12月9日(月)-12月23日(月)

平日9:00~18:00、土日13:00~18:00

パフォーマンス：12月16日(月) - 12月23

日(月)の会期中、秋田公立美術大学構内各所で実施

会場：秋田公立美術大学 作品展示室

アーティストの今尾拓真氏と本学大学院助手の宮本一行氏の共同プロジェクトとして開催。時間や空間の余白(VOID)へのアプローチとして今尾拓真氏はアトリエももさだ作品展示室にて空調機を拡張したインスタレーション作品を滞在する中で制作した。宮本一行氏は会期中に大学構内各所にてパフォーマンスを行った。(図3)

3.3 「生活と制作について」2019_Vol.08

期間：2019年12月17日(火) 18:00-19:30

会場：秋田公立美術大学 講義室2

アーツ&ルーツ専攻特別講義として実施。

アーティストの片山真理氏をお招きし、セルフポートレートや手芸、インスタレーションや歌など様々な手法で表現するルーツとしての高校生時代のお話や、第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展の展示作品をご紹介します。(図4)

3.4 「人間の春」2019_Vol.09

日時：2020年1月28日(火) 18:00-19:30

場所：秋田公立美術大学 講義室2

アーツ&ルーツ専攻特別講義として実施。

滞在制作をきっかけに宮城県に移り住み、10年以上宮城を拠点としている写真家の志賀理江子氏をお招きし、写真に興味を持つようになったきっかけや、宮城での生活と制作、リボーン・アートフェスティバルなどのこれまでの展覧会の作り方などを幅広くご紹介頂いた。(図5)

3.5 上映会

国内外の芸術祭や映画祭が今年度は有償や無償で期間限定配信をしていたため、ミニシアター程のプロジェクターと音響で鑑賞できる場を大学院棟1F GISに設立した。上映作品は、オンライン映像祭「Films From Nowhere」や、沖縄／タイ深南部オンライン映画祭「Deep

South - Deep South Movie Matchmaking: Cerebration of Okinawa and Thai Deep South Filmmakers」, 「みちのおくの芸術祭 山形ビエンナーレ2020」, 「サマーステイトメントの一回転」などであり、今後も不定期で開催予定である。

3. 6 陳列窓放送局

アトリエももさだ作品展示室前のショーケースにて機材とスペースを学生が自由に活用できる「陳列窓放送局」というラジオ収録ブースを設立した。

2020年3月頃から他大学では学生主体のラジオ番組が複数開局されており、京都芸術大学アートプロデュース学科 山城大督研究室の学生が運営する「あじのひらきラジオ」や、金沢美術工芸大学の「GOLD radio」、東京理科大学建築学科西田研究室の「コロナの時期を面白がる建築学生ラジオ」など他にも様々なラジオ番組が開局され、雑談からインタビューやレクチャーなど内容で配信をしている。本学でも「陳列窓放送局」からオープンキャンパス用のラジオ収録などを行っていた。(図6)

3. 7 「展覧会を開けること」2020_Vol. 01

日時：2020年8月4日(火) 18:30-20:00
会場：ZOOM(秋田公立美術大学 関係者のみ)
アーツ&ルーツ専攻特別講義として実施。

7月11日にグランドオープンした「弘前れんが倉庫美術館」にて、学芸総括をされている石川達紘氏にオンラインレクチャーをして頂いた。

元シールド工場を改築した美術館で今後どのような活動を予定されているのか、地域の「文化創造の拠点」としての活動基盤などについて触れながらお話を伺い、レクチャーの後半は藤浩志教授と服部浩之准教授の3名によるクロストークを実施した。(図7)

3. 8 「インストールワークショップ - 展示・設営、安全管理の講習会 - 」

期間：2020年10月12日(月) - 10月16日(金)、10月19日(月) 18:00-20:00

会場：秋田公立美術大学大講義室、G1S、作品展示室、多目的室、体育館、ZOOM

3年目となるインストールワークショップ。これまではNPO法人アーツセンターあきたの主催で開催していたが、本年度は秋田公立美術大学が主催、向三軒両隣が共催として開催。

後期から対面授業が許可されたことにより人数制限と感染防止対策を行った上で対面でのワークショップが実施可能となった。

全専攻全学年の学生を対象に全専攻の助手が講師となり展示技術向上の為のワークショップを行った。講師は櫻井隆平氏(VA助手)、國政サトシ氏(VA助手)、迎英里子氏(AR助手)、北村真梨子氏(MD助手)、内田聖良氏(CD助手)、山本美里氏(CD助手)、船山哲郎氏(LD助手)と筆者である。また、特別講師として海外の芸術祭などでもインストール経験がある宮路雅行氏に海外での展示や梱包方法などについてのオンラインレクチャーをして頂いた。(図8)

4 今後の課題

2019年11月から2020年10月までの一年間でトークイベント4回、展覧会1回、ワークショップ1回、上映会やラジオ収録の企画運営を行ってきた。それらをふまえて今後の活動への課題について記す。

4. 1 オンラインイベントの開催方法

現在、イベントを企画する為には感染拡大防止対策やオンラインの危険性の配慮など様々なことに気を使わなければならなかった。

オンライン配信は10年以上前からyoutubeやニコニコ動画、Ustreamなどで行われていたが、教育機関ではさほど活発にされていたわけではなかった。レクチャーを生放送で配信する場合、誤解を招く可能性のある言葉や言い回しを録画や撮影をされる可能性を考慮

しなければならずレクチャー内容が萎縮するという本末転倒の結果が多く、また、レクチャーのアーカイブをいつまで公開するかなど、記録に関するリテラシーも必要であった。しかし現在、機材が安価になり、ネットワーク速度は上がり、ソフトウェアも安定している為、誰もが配信をすることも閲覧をすることも可能な状況になっている。

その様な状況化で、現在のオンラインイベントはどの様に行われているかという、大きく2つに分かれる。全ての参加者がそれぞれの空間でそれぞれのデバイスからレクチャー映像を閲覧する方法が一つ。もう一つは参加者が換気可能な大きな空間に集まり、モニターやプロジェクションされたレクチャー映像を閲覧する方法である。後者の方法は録画や撮影の可能性を下げる事が出来ることであるが、オンライン配信の利点であった空間と時間からの解放とは真逆の活用方法のため、レクチャーによってどの様なオンライン配信の方法が有用なのかは検討の必要がある。

4. 2 集客方法

対面でのレクチャーやワークショップを想定する場合、感染予防を考慮すると人数制限をかけた上、県内のコミュニティーをピンポイントで指定する様な限定的なイベントになる可能性が高く、不特定多数の県を跨ぐ層や様々な年齢と職種へアプローチができなくなっている。

気温が高い時期は野外の広い空間でのイベント実施であれば不特定多数の参加者が集まっても適正の距離を保ってイベントを実施することができるが、気温が下がってきた秋から冬にかけては難しく、事前検温やPCR検査キットの導入などが現在では必要になってしまうため、誰もが気軽に参加できる仕組みを模索中である。

4. 3 記録方法

対面イベントを行う際の写真撮影がとても

難しくなった。特に集合写真が撮れなくなってしまう。

これまではイベントの記録をする際に複数人が近づいて見える構図の写真を公の記録として使用していたが、現在は密集した構図の写真が撮れず、複数人を一枚の写真に入れようとしてもまばらにしか入れることができなくなった。コロナ禍の集合写真の技術開発が必要である。

4. 4 まとめ

「向三軒両隣」では人や情報、物質が流動的に動く機会を定期的に設ける事で様々なコンテンツが生まれるプラットフォームの形成を目的としており、共催や持ち込み企画などもこれまで積極的に受け入れる体制を維持してきた。コロナ禍であってもこの様な流れが途絶えないように、感染拡大防止のガイドラインに沿いつつ、今後も緩やかな窓口として新たな創造と共同の現場を生み出す活動を継続していく所存である。

謝辞

本研究は2019年度には競争的研究費と秋田市地域づくり交付金を受け、2020年度には秋田市地域づくり交付金と文化庁活動継続・技能向上等支援事業費補助金を受けて実施致しました。

遠方からはるばる秋田に来ていただいたゲストの皆様、オンラインで登壇していただいたゲストの皆様、ご支援ご協力いただきました皆様にこの場をお借りして深く感謝申し上げます。

年度	Vol	タイトル	ゲスト	ゲスト数			出席者数	トーク情報			ゲストキーワード							
				男性	女性	合計		会場	企画担当	美術	音楽	グローバル	コミュニティ	東北	リサーチ	AI等	大学間交流	大学人材活用
2019	Vol.07	「作りながら保存すること -タイムライン展の事例から-」	田口 かつり (保存修復士) 加藤 巧 (アーティスト) 土方 大 (アーティスト) 清水 幸治 (コーディネーター)	3	1	4	33	G15	土方 大	○	-	-	-	-	○	-	○	
2019	展示 Vol.01	「VOID」	今尾 拓真 (アーティスト) 宮本 一将 (美術家、現代音楽家)	2	-	2	-	アトリエももさだ 作品展示室	土方 大	○	○	-	-	-	-	-	○	○
2019	Vol.08	「生活と制作について」	片山 真理 (アーティスト)	-	1	1	50	講義室2	土方 大	○	-	○	○	-	-	-	-	○
2019	Vol.09	「人間の夢」	志賀 理江子 (写真家)	-	1	1	36	講義室2	土方 大	○	-	-	○	○	-	-	-	○
2020	Vol.01	「展示会を開けること」	石川 達雄 (キュレーター)	1	-	1	55	ZOOM (大学関係者のみ)	土方 大	○	-	-	○	○	-	-	-	○
2020	ラジオ	オーケストララジオ #1	林文洲 (修士課程2年)	1	-	1	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	-	○	-	○	-	-	-	○
2020	ラジオ	オーケストララジオ #2	日比野桃子 (修士課程2年)	-	1	1	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	○	-	○	-	-	-	-	○
2020	ラジオ	オーケストララジオ #3	土方大 (大学院助手)	1	-	1	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	-	○	-	○	-	-	-	○
2020	ラジオ	オーケストララジオ #4	小田真之 (大学院教授)	1	-	1	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	-	-	○	-	-	-	-	○
2020	ラジオ	オーケストララジオ #5	岸健太 (大学院教授)	1	-	1	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	-	-	○	-	○	-	-	○
2020	ラジオ	IAMASラジオ	守下 誠 (IAMAS M2) 中瀬 賢治 (IAMAS M1) 大越 内音 (IAMAS M1)	2	1	3	-	障別放送局	安村卓士 武田彩莉 谷口実穂	○	○	-	○	-	-	-	○	○
2020	ワーク ショップ	「インストールワークショップ -展示・接客、安全管理の講習会-」	土方大 (大学院助手) 園政サトシ (VA助手) 近藤聖平 (AR助手) 北村真梨子 (MO助手) 内田聖良 (CD助手) 山本美雪 (CD助手) 船山哲郎 (LD助手) 宮路雅行 (展示技術者、アーティスト)	5	4	9	84	ZOOM (大学関係者のみ) 大講義室 G15 作品展示室 多目的室	土方 大	○	-	○	-	-	○	-	-	○

図1 イベント一覧

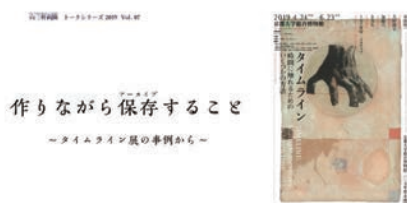


図2 3.1 「作りながら保存すること」2019_Vol.07 (撮影：森田明日香、高橋鈴菜)

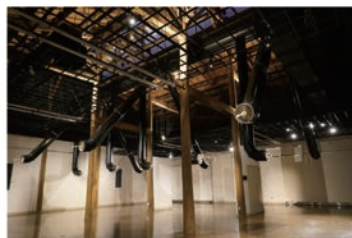


図3 3.2 「VOID」2019_Vol.01 (撮影：船山哲郎、tkmorizuru)



図4 3.3 「生活と制作について」2019_Vol.08 (撮影：土方大)



図5 3.4 「人間の春」2019_Vol.09 (撮影：土方大)

陳列窓放送局

show window broadcasting station



図6 3.6 陳列窓放送局 オーキャンラジオ#1-5 (撮影：土方大)



図7 3.7 「展覧会を開けること」2020_Vol.01 (撮影：土方大)



図8 3.8 「インストールワークショップ - 展示・設営、安全管理の講習会 - 」(撮影：須賀亮平、内田聖良)

「流れ橋」との身体的対話

— 「京都:Re-Search 2020 in 八幡」での実践報告 —

宮本 一行

本稿は、京都府八幡市で実施されたアーティスト・イン・レジデンス事業「京都:Re-Search 2020 in 八幡」において筆者が取り組んだリサーチ活動に関する実践報告である。滞在中に取り組んだリサーチ活動をまとめるとともに、松花堂庭園・美術館にて開催された活動報告展での展示内容について報告する。また、最終的なリサーチ対象とした「流れ橋」での実践を通じて、特定の環境と対話する身体のあり方について考察した。「流れ橋」では、橋板を一枚ずつ一定の速度で踏み鳴らしていくことに取り組んだ。自己の身体だけでなく、他者としての「流れ橋」とともに音を生み出す行為を通じて、自らの身体に浸透している、或いは身体の内部に響いている音に意識を向けることができた。音を発することと音を聞き取ることを個別に捉えるのではなく、一つの複合的な行為として捉え直すことによって、特定の環境と対話する身体の一つのあり方を示した。

キーワード：環境と身体、音響認識論、サウンドスケープ

The physical dialogue with “Nagarebashi”: Practice report on “Kyoto: Re-Search 2020 in Yawata”

MIYAMOTO Kazuyuki

This paper presents the research activity that the author worked in the artist-in-residence project "Kyoto: Re-Search 2020 in Yawata" conducted in Yawata City, Kyoto Prefecture. It summarized the research activity that I worked on during stayed in Yawata City, and report on the contents of the exhibition held in "SHOKADO Garden Art Museum". In addition, through the practice of "Nagarebashi", which was the final research target, I considered how the body to dialogue with the specific environment. At "Nagarebashi", I worked on stepping on the bridge boards one by one at a constant speed. Through the act of making sound not only with my own body but also with the "Nagarebashi" as another body, I was able to focus on the sound that permeates my body and resonates inside my body. I have suggested one way of the body to dialogue with the specific environment by reconsidering making and listening to sounds as one complex act, rather than individually.

Keywords: Sound environment and body, Acoustemology, Soundscape

1 はじめに

京都府内では、交流人口の拡大や地域の活性化へ繋げるためのさまざまな取り組みが行われている。その一つとして、アーティストが一定期間、特定の地域に滞在して制作を行うアーティスト・イン・レジデンス事業「京都：Re-Search」が実施されている。本事業では、京都市を除く京都府内の地域に潜在するさまざまな魅力について、アートの視点から引き出すことを試みている。2016年の事業開始から、舞鶴、福知山、京田辺、京丹後、亀岡、和束の各地で実施されており、2020年には八幡と南丹での参加者募集が発表された。

筆者は、2020年3月に京都の鬼門に当たる比叡山でのリサーチ活動を行なった。それらの経験から、京都の裏鬼門に当たる男山を有する八幡の環境、特に三川合流などの特徴的な地形に興味を持ち、「京都：Re-Search 2020 in 八幡」に応募した。そして、リサーチ活動の計画案が採択され、参加するに至った。

本稿では、京都府八幡市において筆者が取り組んだリサーチ活動の内容をまとめるとともに、松花堂庭園・美術館にて開催された活動報告展での展示内容について報告する。また、最終的なリサーチ対象とした「流れ橋」での実践を通じて、特定の環境と対話する身体のあるり方を示すことを試みる。

2 背景

2.1 京都：Re-Search 2020 in 八幡

2.1.1 プロジェクト概要

「京都：Re-Search 2020 in 八幡」とは、京都府八幡市を対象とした短期アーティスト・イン・レジデンス事業¹⁾である。本事業は、令和2年8月24日から9月6日の14日間にかけて実施された。京都府内だけでなく、ほかの地域を拠点とするアーティストやクリエイティブな分野で活動されている人が、八幡に滞在しながら、各自が設定したテーマに沿って、八幡の風土や歴史等を調査する。そして、八幡での発見を活かしたアートプロジェクトや作品計画の構想を立て、次年度に

実現を目指すものである。ゲストアーティストに写真家の石川竜一を迎え、プログラムサポート講師として美術家の島袋道浩と登山家・作家の服部文祥が参加した(図1)。

また、2021年には、展覧会「大京都 2021 in 八幡」の開催が予定されている。八幡市内の各地で行なわれたリサーチ活動をもとに、地域の新しいアートドキュメント(=記録)作品を制作・発表する場である。展覧会に向けて、約2ヶ月間の滞在制作に取り組み、その制作過程を八幡市内の各所で公開していくことを通じて、広く住民が文化芸術に触れる機会を創出する。これらは、住民の新たな文化芸術創造につなげる拠点を構築していく試みである²⁾。



図1 京都：Re-Search 2020 in 八幡 チラシ表面

2.1.2 実施スケジュール

「京都：Re-Search 2020 in 八幡」の実実施スケジュールは、大きく前半と後半に分けることができる。まず前半は、京都：Re-Searchのキュレーターを務める八巻真哉とゲストアーティストの石川竜一によるガイダンスから始まり、参加者やゲストアーティストとともに八幡市内を巡るフィールドワーク、そして4日間の個人リサーチを経て、参加者による中間報告と講評会が行われた。一方、後半では、プログラムサポート講師の服部文祥を中心としたトークセッション、そして4日間の個人リサーチを経て、松花堂庭園・美術館にて活動報告展と講評会が行われた(図2)。

本事業には、東京、兵庫、奈良、三重、秋田から5組6名が参加して、それぞれの専門

分野や興味関心に引き付けたリサーチ活動に取り組んだ。また、講評会には石川竜一と八巻真哉、そしてプログラムサポート講師の島袋道浩ら3名が参加され、各自のリサーチ活動や成果発表についてさまざまな視点から批評をいただいた。



図2 京都:Re-Search 2020 in 八幡 チラシ裏面

2. 2 八幡市が有する特徴的な文化景観

京都府八幡市は、「三川合流」という特徴的な地形を有している。京都盆地から流れ出た桂川、琵琶湖からの宇治川、伊賀からの木津川が合流して淀川となる地点を見ることができる。その周辺は、川霧や肥沃な土に恵まれており、茶の栽培に最適な環境となっている。この茶畑のある風景は、〈流れ橋と両岸上津屋・浜台の「浜茶」〉として、日本遺産第1号「日本茶800年の歴史散歩」に認定されている(図3)。ここでいう「流れ橋」とは、京都府久世郡久御山町と八幡市を結ぶ、木津川に架けられた木橋の上津屋橋を指している。河川増水時に橋桁が流れる構造を有しており、日本の代表的な流れ橋として知られている³⁾。

一方、男山には国宝に指定された石清水八幡宮が鎮座している。日本三大八幡宮のひとつであり、伊勢神宮に次ぐ国家第二の宗廟と称されている。また、八幡社は、日本古来の神と外来の仏教が結びついた「神仏習合」の色合いが強い社として知られている(図4)。年間100余りの祭典を斎行されているが、その中で最も重儀とされているものに、勅祭「石清水祭」が挙げられる。勅祭とは、天皇陛下のお使いである勅使が、直々に天皇陛下

からの幣帛を供えに参向される祭典のことである。祭典では、八幡大神をお乗せした御鳳輦が男山山上の御本殿から山麓の頓宮へとお下りになる「神幸行列」、献饌・供花・奉幣・牽馬など古儀による「奉幣の儀」、そして放生川にて魚鳥を放つ「放生行事」が執り行われている⁴⁾。



図3 流れ橋と茶畑のある風景(筆者撮影)



図4 石清水八幡宮(筆者撮影)

2. 3 リサーチの目的

本事業に応募する際に設定したテーマは、八幡市が有する環境との対話である。筆者は、環境の中で聞こえてくる音に耳を傾け、それらを模倣するなどしたトロンボーンによる音響表現を通じて、自らの身体を特定の環境に位置付けるための実践に取り組んできた。

2020年3月に実施した比叡山中でのリサーチ活動では、京都市内を流れる白川の上流と、志賀峠道周辺の支流が作り出す環境に着目して実践を行なった⁵⁾。本事業では、比叡山中での経験を踏まえ、男山に源を発する木津川や淀川の支流の痕跡を探索するとともに、そ

の環境に自らの身体を位置付けるための音響表現の実践を通じて、環境を捉える身体のある方について考察することを目的としていた。特定の地域が有する、さまざまな要素によって発生する環境の音を主体的に認識することを通じて、その音響効果や「音」そのものに新たな気づきが得られることを期待した。

3 京都Re-Search 2020 in 八幡

3. 1 フィールドワーク

2020年8月25日、参加者やゲストアーティストらとともに八幡市内を巡るフィールドワークが行なわれた。地域の方々に解説していただきながら、八幡市内の特徴的な場所をいくつか見て回ることができた。初めに、日本で最初に飛行原理を研究した二宮忠八が創建した飛行神社の見学からはじまり、石清水八幡宮、流れ橋と両岸上津屋・浜台の「浜茶」、三川合流地点、そして今回の滞在拠点となるUR男山団地とその団地内に位置するコミュニティ活動拠点「だんだんテラス」を紹介していただいた（図3から図8）。

限られた時間の中でのフィールドワークでは、八幡市が有する歴史・文化的な要素の一部に触れることができた。また、移動中にはスクラップ工場の一角を見ることができた。廃車となった自動車が所狭しに並べられている光景には不思議な魅力があり、これらも八幡市の特徴的な景観であると感じた。フィールドワーク後に、地域の方々から男山の麓にある水行場を教えていただき、翌日からの個人リサーチの計画を構想した。



図5 飛行神社（筆者撮影）



図6 さくらであい館より望む風景（筆者撮影）



図7 男山団地（筆者撮影）



図8 だんだんテラス（筆者撮影）

3. 2 前半リサーチ

前半の個人リサーチでは、まず石清水八幡宮が鎮座する男山の麓から散策路に入り、鳩が峰山頂まで登頂した（図9）。男山の麓付近では、石清水八幡宮まで続くモノレールや木津川と宇治川に架かる御幸橋を通過する自動車の走行音の残響が聞こえてくる。また、周囲からは木々のざわめきやセミなど虫の鳴き声が重なり合って聞こえてくる。これらの

音響が複雑に混ざり合い、自然と人工の音が重ねあげられて聞こえてくる体験を得た。一方で、男山中腹に位置する竹林地帯を抜けると、人工的な低音域が減衰して、自然などによる高音域が強調されていく変化を体感した(図10)。これは、八幡神が祀られている神聖な領域へとつながる境界のようにも感じた。ただし、男山は管理が厳重であったため、比叡山のように山中を自由に探索することはできなかった。

その後、男山の麓に位置する神鷹寺霊場の水行場を確認して、男山を源に発する水流を辿って市街地まで歩いていくと、最終的に放生川へと辿り着いた(図11)。放生川とは、石清水八幡宮の祭典である勅祭「石清水祭」の際に、放生行事が執り行われる場所である(図12)。この河川は、本来「大谷川」と呼ばれる場所であるが、行事が執り行われる安居橋の周域のみ名称が変更されている。淀川につながる支流でもあるこの場所に着目して、周囲の環境音をトロンボーンで模倣するなどした音響表現に取り組んだ。



図9 鳩ヶ峰山頂 (筆者撮影)



図10 男山中腹の竹林地帯 (筆者撮影)



図11 神鷹寺霊場の水行場 (筆者撮影)



図12 放生川の一部 (筆者撮影)

3. 3 中間報告

中間報告では、実際に見て感じた八幡市の環境の特徴と、現地のいくつかの場所で行ったトロンボーンの音響表現を発表した。八幡市には、人工的な環境と自然的環境が共存している場所が多く見られる。特に、上層には橋や塔などの人工的な構造物が立ち上がり、その下層には河川や木々などの自然が広がっている。こうした人工と自然の相関が表れている景観が特徴的だと感じた。また、滞在拠点のUR男山団地と、そこに位置するコミュニティ活動拠点「だんだんテラス」での体験を踏まえて、人々や自然が「流れること」と「集まること」を大きなテーマに掲げた。そして、成果報告展に向けて、人工と自然の環境が共存してきた場所である「流れ橋」を、後半の研究対象にすることを発表した。

トロンボーンの音響表現は、安居橋と背割堤で行なった。安居橋では、都山流尺八の初

世中尾都山が石清水八幡宮に参詣した際に作曲された《容山銘尺八 石清水》を主題とした。橋上では、自動車の走行音と放生川の流れる水音に耳を傾けながら、周囲の環境の音を調律するように表現した（図13）。また橋下では、庭木の剪定を行うハサミの音と放生川の水音に耳を傾けながら、周囲の環境の音の基調音を創り出すように表現した（図14）。

一方、宇治川と木津川の合流部に設置された背割堤では、その場で聞き取った環境の音を模倣するようにトロンボーンで表現した（図15）。御幸橋を走る自動車や京阪本線走る電車の走行音が遠方から響き渡り、周囲からは夏虫の鳴き声が聞こえる環境であった。

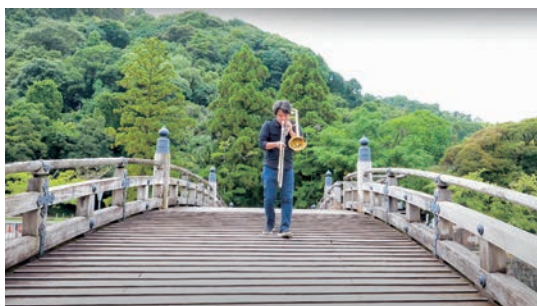


図13 安居橋上での実践（筆者撮影）



図14 安居橋下での実践（筆者撮影）



図15 背割堤での実践（筆者撮影）

3. 4 中間講評

中間報告の内容に対して、ゲストアーティストの石川竜一やキュレーターの八巻真哉、プログラムサポート講師の島袋道浩からは、トロンボーンである必然性について問われた。筆者は、これまで様々な環境下でトロンボーンによる音響表現を行ってきた経験から、本事業においてもその延長線上での表現を想定していた。しかし、主催者側の意図として、作品を提示するのではなく、作品につながる新たな発見や挑戦をする機会として捉えて欲しいと批評をいただいた。これまでも同様の問いが生まれる機会もあったため、後半のリサーチではトロンボーンを使用せず、新たなリサーチ活動に挑戦していく方針を固めた。

3. 5 後半リサーチ（2020年8月28日）

後半の個人リサーチでは、最終的なリサーチ対象とした「流れ橋」の特徴を捉え直すことからはじめた。上津屋橋は歩行者専用の橋で、その規格は橋長356.5m、幅3.3mであり、日本最大級の大きさを有する木造橋である。昭和28年の架設からこれまでに計23回⁶⁾の流出が記録されている。橋板と橋桁は、ブロックごとにワイヤーロープで橋脚に固定されているため、河川増水時にはある一定の形状を保ったまま、流れる構造となっている（図16）。

上津屋橋の橋上や橋下を探索しながらリサーチ活動を進めていくうちに、その構造が木琴のように見えてきた（図17）。木琴とは、木製の音板をピアノの鍵盤のように並べた打楽器である。板、棒、器などの固体の衝撃により音板を振動させて音を発する体鳴楽器に分類される。また、上津屋橋の橋板の枚数に関する記載が見当たらないことにも気づいた。そこで、「流れ橋」を一つの大きな楽器に見立て、橋板を一枚ずつ踏み鳴らしていくことを構想した。そして、周辺環境に発せられる音の分析と、発せられた音を聞き取ることで橋板の枚数を記録することを試みた。八幡市に現存する木造橋が安居橋と上津屋橋であることから、両橋での実践に取り組んだ（図18、図19）。



図16 流れ橋のワイヤーロープ（筆者撮影）



図17 流れ橋の遠景（筆者撮影）



図18 安居橋の橋板を踏み鳴らす実践（筆者撮影）



図19 流れ橋の橋板を踏み鳴らす実践（撮影：船山哲郎）

4 活動報告展

4.1 展示場所

活動報告展は、八幡市内に位置する松花堂庭園・美術館にて開催された。参加者は庭園と美術館を選択して、それぞれ成果発表の展示を行なった。筆者は、美術館内の会議室を借用して、主に後半リサーチにて取り組んだ橋板を鳴らしていく行為とその分析結果について、内容を展示した（図20、図21）。



図20 展示会場入り口（筆者撮影）



図21 展示会場の記録（筆者撮影）

4.2 展示内容

展示内容は、大きく3つに分けられる。まず初めに、安居橋と上津屋橋にて取り組んだ実践の映像記録である。橋板に対する固体の衝撃に下駄を選択して、一定の速度で踏み鳴らしていく行為を提示している（図22）。次に、それぞれの場所で踏み鳴らした音を、©Adobe Auditionにて時間軸に沿って分析した内容である。特定の音高として聞き取ることが難しい環境の音の基調音を算出した結果を提示している（図23）。最後に、分析した結果に

基づき記譜した楽譜をリサーチノートとして提示している（図24）。

展示会場には、実際に踏み鳴らした橋板の音が映像記録に同期する形で鳴り響いている。橋板一枚ずつの音色や音高が一定ではないことを、鑑賞者は視聴覚を通じて感覚的に捉えることができる構成とした。また、楽譜としてリサーチノートを提示することで、両橋の橋板が有する音響特性の一例を示した。



図22 実践映像記録の展示（筆者撮影）



図23 音響分析の展示（筆者撮影）



図24 リサーチノートとして記譜した楽譜（筆者撮影）

5 「流れ橋」との身体的対話

環境との対話について、「京都：Re-Search 2020 in 八幡」の活動における「流れ橋」での実践に着目して考察していく。まず環境を構成する要素について筆者は次の3つに分類して捉えている。まず、一つ目は非生物の要素であり、水・大地・森・平野などを指す。次に、二つ目は生物の要素であり、動物・虫・魚などを指す。最後に、三つ目は人為的な要素であり、無機的な物事と有機的な物事を指す。「流れ橋」は、無機物でありながらも「有機的建築」の要素を有している⁷⁾。自然や社会に根ざしたその造形性と連続性を以って、周辺環境の諸要素との共存を作り出していると考ええる。本実践では、その有機的な側面に着目して、「流れ橋」を介して環境との対話を試みた。

私たちが普段対話を行なう際に用いる言語や記号は、あくまで生物間でのみ成立するものである。そのため、人工的な構造物など、無機的な環境世界との対話に用いることはできない。そのため、本実践では、「流れ橋」の橋板を踏み鳴らしていくことによって、音を発生させるだけでなく、音を聞き取る／聞き取られる状況を作り出した。本実践で扱う環境の音は、日常生活の中で人為的に発せられてきたものであり、その場所の環境の一要素である。また、地域の人々に聞き流されてきたその音は、「流れ橋」が環境に発してきた音でもある。本実践を通じて、「流れ橋」が音を発する現象と、その音を発生させていく行為の双方を知覚認識することで、「流れ橋」との身体的な対話が成立したと言える。

音と身体の関係について、フェルドは音の「発散と吸収の相互的作用」によって、特定の場所に身体を位置付けることができると述べている⁸⁾。また、ライスは「聴診を身体サウンドスケープ」とであると提示して、その「聴覚的まなざし」で身体内部を見るためには、特定の場所において音が生まれる可能性を知ることが必要であると述べている⁹⁾。本実践においては、自己の身体だけでなく、他者としての「流れ橋」とともに音を生み出す行為を通

じて、自らの身体に浸透している、或いは身体内部に響いている音に意識を向けることができた。音を発することと音を聞き取ることを個別に捉えるのではなく、一つの複合的な行為として捉え直すことによって、特定の環境と対話する身体の一つのあり方を示した。

6 まとめと展望

近年、日本国内のさまざまな地域において、アーティスト・イン・レジデンス事業が取り組まれている。滞在期間やプログラム内容、そして最終的なアプトブット方法など、そのあり方も多様化している。筆者はこれまでに、国内外のいくつかのアーティスト・イン・レジデンス事業に参加して作品制作や発表を行ってきた。それらの経験を踏まえ、「京都：Re-Search」は、極めて批評性の高いプログラムであったと実感している。特に、中間講評での批評を受けたことで、新たなリサーチ活動に挑戦することができた。次年度に開催が予定されている展覧会「大京都」に向けて、記譜したりサーチノートをどのように解釈して、作品表現に繋げていくのが今後の課題である。

音の環境を一つの集合体として、すなわち風景として捉え直そうとする中で、1960年代後半に「サウンドスケープ」という思想が提唱され、さまざまな研究が進められている。しかし、メディアテクノロジーの発展に伴って、非常に複雑化していく音の環境に対して、常に認識を改めていく必要があると考えている。本実践では、既に風景の一部であった足音に着目することで、環境に潜在する音を引き出すことを試みた。ここで重要なことは、音の風景全体の調和であると想定していたが、実際には音を発生させることと音を聞き取ることをどのように捉え直すかということであった。

特定の地域が有する環境の特徴を捉えるためには、歴史・文化的な研究が必要である。ただし、環境を構成するさまざまな環世界＝他者の存在を意識することも重要である。今後は、さまざまな環世界の視点に着目した実践研究を行なっていく予定である。

謝辞

本稿を執筆するにあたり、本事業にて滞在中に支援を頂きました京都：Re-Search 実行委員会の皆様、また八幡市でお世話になった皆様に、深く感謝申し上げます。

注・参考文献

- 1) アーティスト・イン・レジデンスとは、芸術制作を行う人物を一定期間ある土地に招聘し、その土地に滞在しながら作品制作を行う機会を提供する事業を指す。日本国内ではアーティストの育成や支援だけでなく、空き家・商店街の空き店舗を活用した地域振興や人の交流による地域活性の手段として用いられている。
京都府文化スポーツ部文化芸術課（2020）『日本博京都府域展開アート・プロジェクト | もうひとつの京都：京都：Re-Search 2019 実施報告書』京都：Re-Search実行委員会
- 2) 同上
- 3) <<https://www.kankou-yawata.org/>>『八幡まるごとナビ』〔2020年10月28日閲覧日〕
- 4) <<http://www.iwashimizu.or.jp/>>『国宝 石清水八幡宮 公式HP』〔2020年10月28日閲覧日〕
- 5) 宮本一行（2020）『比叡山中にて実施したサウンド・パフォーマンスの紹介』日本サウンドスケープ協会2020年度春季研究発表会論文集、p. 25
- 6) 「やわた流れ橋交流プラザ四季彩館」の記録資料によれば、2016年までに流れ橋の橋桁が流出した回数は計21回とされている。その後、2017年と2019年に橋桁が流出したことを確認した。
<<https://rakutai.jp/2020/03/22/nagarebashirenagar2020/>>『GWまでに復旧見込み／久御山・八幡間の「流れ橋」』洛タイ新報〔2020年10月28日閲覧日〕
- 7) フランク・ロイド・ライト 三輪直美（訳）（2009）『有機的建築：オーガニックアーキテクチャー』筑摩書房
- 8) 山田陽一（2008）（編）『音楽する身体：＜わたし＞へと広がる響き』昭和堂、pp. 250-251
- 9) Tom Rice（2011）. *Sounding Bodies: Medical Students and the Acquisition of Stethoscopic Perspectives*, Oxford University Press, p. 300

社会システムをモチーフとした装置と それを使用した身体表現の関係性に関する考察

—2019年展覧会の実践を振り返って—

迎 英里子

本稿では、2019年に開催・参加した7つの展覧会およびアートフェアと制作・出品した作品の実践報告である。社会や自然のシステムをモチーフとし、そのメカニズムを再構築した装置を作者が操作することで行われるパフォーマンス作品の制作と展示を行った。パフォーマンスと記録映像と鑑賞者との関係性を通じ、物質の身体性と身体の物質性について考察するという研究テーマに対して、実践を通して得られた成果と今後の課題について報告する。

キーワード：現代美術、パフォーマンス、インスタレーション

1 はじめに

筆者はこれまで美術作家としてパフォーマンス作品を制作して活動してきた。屠畜・石油の採掘・国債など社会や自然界にある不可視のシステムをモチーフに、その動きのメカニズムを再構成した等身大の装置を制作している。パフォーマーである筆者が装置を用いて、決められた動作をすることで、システムを実際に作動させるパフォーマンスである。この様子は映像で記録され展覧会会場で公開される。作品には木材や布、ビニールなど日常的に身の回りにある素材を用いている。鑑賞者はパフォーマンスで行われる身近な動作を見ることで、パフォーマーの行っている動作の身体的なトレースが可能となる。複雑な工程を持ったシステムを動詞（切る、置く、掴む…）にまで解体して生まれた抽象的な動作と、物質が操作される具体的な行為を重ね合わせることを鑑賞者に促している。作品タイトルは「アプローチ」の後にモチーフごとにナンバリングをしており、同じモチーフで別の作品の場合は小数点以下の数字を加えている。

2 実践記録

この章では、2019年に参加した展覧会と出品した作品について述べる。

2. 1 Kyoto Art for Tomorrow 2019—京都府新鋭選抜展—

会期：2019年1月19日（土）～2月3日（日）

会場：京都文化博物館

主催：京都府、京都文化博物館

作品タイトル：アプローチ 9.1

京都新鋭選抜展は京都を中心に活動する新進の若手作家を紹介し、次世代を担う作家を都から世界へ発信していくことを目的として開催されている。2019年度は2名以上の推薦者から推薦された45名の出品作家が、京都文化博物館3階で展示を行った。筆者は日本における林業の仕組みをモチーフとしたパフォーマンスを記録した映像作品《アプローチ 9.1》（図1）を制作し出品した。展示スペースは一人につき高さ1.8m×幅1.8m×奥行き1.8mのブースに割り当てられ、筆者は天井から吊り下げたプロジェクターから壁面に作品を幅1.8mで投影した。音声は映像手前に設置したヘッドホンで視聴する形式とした。

この作品は2.4節で述べる《アプローチ

9.0》に続く林業をモチーフとした作品である。《アプローチ 9.0》ではフィンランドにおけるハーベスター¹を使用した伐採の方法をモチーフとしたが、《アプローチ 9.1》では日本の林業でおこなわれる架線集材の仕組みを下敷きになっている。架線集材とは山の上で切った木材を、ワイヤーロープを使用して麓まで運ぶ方法である。素材には木材と断熱材、ロープを使用した。映像の長さは4:06である。

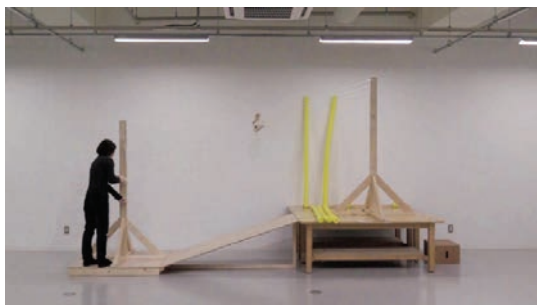


図1 作品画像（筆者撮影）

2. 2 A-Lab Exhibition Vol.17「街と、その不確かな壁」と…。

会期：2019年2月16日（土）～3月31日（日）

会場：あまらぶアトラボA-Lab

主催：尼崎市

作品タイトル：アプローチ 11.0

尼崎市にある旧小田公民館城北分館をアート発信基地にリノベーションしたアトスペースで美術家の川田知志と行ったグループ展である。この展覧会では、労働の仕組みをモチーフとしたパフォーマンス作品《アプローチ 11.0》（図2）を制作した。筆者は展示スペースとして元公民館の会議室と倉庫の2室を使用した。会議室には高さ3m×幅6m×奥行き3mの木材でできたフレームがあり、その中に木材・ビニール・布・発泡スチロール・アクリルなどの素材でできた装置がある。廊下を移動し、倉庫にはロープ・ビニールチューブ・布・石・紙を素材にした装置が設置されている。パフォーマンスは会議室から始まり、廊下を歩いて倉庫まで移動する。廊下には川田氏のレリーフ状の壁画作品が壁面

に展示されており、2つの空間を行き来する要素を取り入れることで、お互いの作品が混ざりあうことを試みた。2つの部屋にはそれぞれモニターを設置し、パフォーマンスの様子を記録した映像を上映した。映像の長さは14:05である。会期中には3回のパフォーマンスと、ゲストにキュレーターの服部浩之氏を招き1回のトークイベントを行った。



図2 パフォーマンス風景（撮影：松見拓也）

2. 3 3331 ART FAIR 2019

期間：2019年3月6日（水）～10日（日）

会場：3331 Arts Chiyoda

作品タイトル：ap 12.0

3331 ART FAIRは旧中学校を再利用したアーツ千代田 3331の地下から屋上まで建物全体を使用したアートフェアである。筆者は1Fメインギャラリーの会場に、液晶ディスプレイの仕組みをモチーフにした映像作品《ap 12.0》（図3）を出品した。単管パイプを組んで作った装置の中を作者が通過するパフォーマンスを、アニメーションと融合させた映像作品である。映像の長さは07:51である。

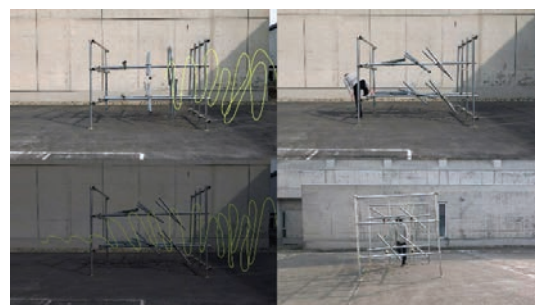


図3 作品画像（筆者撮影）

2. 4 予兆の輪郭—トーキョーアーツアンドスペース レジデンス2019 成果発表展— 第2期

会期：2019年6月1日～7月7日

会場：トーキョーアーツアンドスペース本郷

主催：トーキョーアーツアンドスペース（公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館）

作品タイトル：アプローチ 9.0

トーキョーアーツアンドスペースが主催するレジデンスTOKAS Residency 二国間交流事業プログラムの成果展である。2期に分かれ、合計14人のアーティストが参加した。筆者は2018年9月4日～11月29日にヘルシンキにあるHelsinki International Artist Programmeに滞在し制作した作品《アプローチ 9.0》（図4）を発表した。ハーベスターという農業機械から着想を得て、フィンランドにおける林業についてリサーチを行って制作したパフォーマンス作品を展示した。展示スペースはトーキョーアーツアンドスペース3階建ての1階の手前半分を使用した。素材に布・木材・石・ハサミ・ワイヤー・断熱材を使用し、立ち木を切り、樹皮を剥ぎ、トラックに載せて川まで運搬するという工程をモチーフしたパフォーマンスである。作品は2018年にヘルシンキにあるアートセンターHIAPにて滞在制作したものを成果展のために再制作したものである。西側の壁面にモニターを掛け、展覧会初日に行ったパフォーマンスの記録映像を流した。映像は07:38である。



図4 HIAP展示風景（筆者撮影）

2. 5 対馬アートファンタジア2019

会期：2019年8月31日～9月29日

会場：旧対馬市立久田小学校内院分校 他

主催：対馬アートファンタジア実行委員会

作品タイトル：アプローチ（構造/石）

対馬アートファンタジアは、対馬の人たちと日本、韓国をはじめとする各国のアーティストたちが協働で開催する芸術祭である。筆者は2016年にも同芸術祭に参加しており2019年は8月14日～9月2日まで対馬に滞在し、石についてのリサーチを行い、映像作品《アプローチ（構造/石）》を制作した。展覧会場である廃校になった対馬市立久田小学校内院分校は滞在制作のスタジオとしても使用した。

対馬では薄く剥がれる性質を持った石が採れる。制作した装置を操作する映像（図5）と対馬島内で撮った映像（図6）を混ぜ合わせ、薄い石を岩から剥がすときの感触（感覚）と石が石になるまでの仕組み（事実）を並列に扱うことを試みた映像作品である。



図5 作品画像（撮影：山本紉）



図6 作品画像（撮影：山本紉）

2. 6 Public Art Research Center 9 「い つもどこか動いてる」

会期：2019年9月21日～9月29日

会場：札幌地下歩行空間チ・カ・ホ

主催：札幌駅前通まちづくり株式会社

共同企画：一般社団法人PROJECTA

作品タイトル：アプローチ（構造/発声）

Public Art Research Centerは公共空間である札幌駅前通地下歩行空間（チ・カ・ホ）の広場を舞台に、現代のパブリックアートとパブリックスペースを多角的に考察していくアートプロジェクトである。第9回目にアーティスト3人とともにグループ展に参加した。会話をテーマとしたパフォーマンス/インスタレーション《アプローチ（構造/発生）》（図7）を制作した。札幌地下歩行空間は札幌駅前通の真下にあり、札幌市営地下鉄南北線さっぽろ駅と大通駅の間をつなぐ520mの地下空間である。会場としてチ・カ・ホ憩いの空間E・W、北3条交差点広場（西）幅約20mの歩行空間の両サイド4mの空間を使用した。

筆者は全長36mの空間に、発声する際の3つの仕組み―声を発するために息を吐く際の肋骨と横隔膜の動き・声帯の振動・共鳴腔での振動の増幅―をモチーフにした装置を設置した。素材は木材・ビニール・ターポリン・扇風機・モニターである。それぞれ装置を操作するパフォーマンスを行い、記録映像を装置の前に設置したモニターで流し、歩行空間利用者が鑑賞できるようにした。映像はそれぞれ01:04、01:08、00:27である。



図7 展示風景（撮影：山本顕史）

2. 7 Structure 3

会期：2019年11月29日～12月15日

会場：FINCH ARTS

作品タイトル：アプローチ（構造/結婚）

京都市にあるギャラリーFINCH ARTSで行った個展。日本における婚姻制度をモチーフに、その過程や仕組みを、装置を用いたパフォーマンスに変換した《アプローチ（構造/結婚）》（図8）を制作した。ギャラリーでは装置を設置してパフォーマンスを行い、その様子を映像で記録した。展覧会会期中はインスタレーションとして使用した装置を設置し、記録映像を会場で映した。

人と付き合うこと/セックスをすること/親にパートナーを紹介すること/両家の顔合わせ/親の戸籍から除かれること/片方が筆頭者となり新しい戸籍ができること。日本において婚姻に関わる工程をモチーフに、素材に布・刺繍糸・針・ハサミ・カスタネット・綿・木材・アクリル板・ハンガー・カーテンレール・シリコン・プラスチック・チューブ・金具・ワイヤーを用いた装置を制作した。展覧会会期中はパフォーマンスに使用した装置をパフォーマンスが終わった状態のままインスタレーションとして展示し、パフォーマンスの記録映像を壁面に設置したモニターで上映した。映像の長さは05:30である。

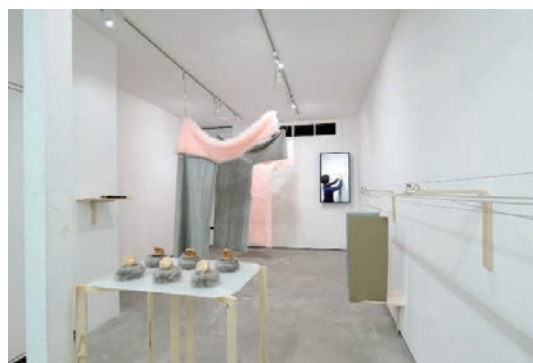


図8 展示風景（撮影：松見拓也）

3 考察

ここでは映像作品の可能性と、パフォーマンスの拡張の可能性を軸に考察する。

3. 1 映像作品の可能性

筆者の作品は実際に社会や自然界にあるシステムをモチーフに、身近にある素材を使用したシステムのメカニズムを装置の動きに変換している。装置はパフォーマー一人に操作されることによって素材独自の動きを行い—例えば木材をのこぎりで切ると、木くずが落ち、木の香りがし、繊維を断つ音がする。ガラスが床に落ちれば音を立てて割れる—鑑賞者はそれを体感することで素材の物質性を受け取る。筆者は物質性を体感することを物質の身体性と呼ぶ。2019年以前は現場で体感することを重視してライブパフォーマンスに重点を置いていたのに対し、2019年に制作した作品の多くは映像作品やインスタレーションと記録映像という展示形態を用いている。映像作品を制作した背景として会場や輸送上の関係と言う理由も少なからずあったが、撮影した映像に手を加えることによって、現場で鑑賞する以外のアプローチで物資の身体性を受け取ることができる可能性があるのではないかと考えた。

《アプローチ 9.1》はインスタレーションを伴わない初めての映像作品である。装置を制作し、操作する様子を撮影したのみで他の手を加えていない。《ap 12.0》は《アプローチ 9.1》と同様に映像のみの作品である。この作品は装置を使ったパフォーマンスの映像の上に、画面上で描いたドローイングアニメーションを重ねている。不可視のシステムを装置とパフォーマーのみだけではなく、アニメーションで描いた線も使用してシステムの一連の工程を表している。つまり、メカニズムを構成する装置の一部分としてアニメーションも用いることを試みた。《アプローチ (構造/石)》は①石を剥がした感覚をシミュレーションする装置を操作する映像、②石が現在の姿になるまでの3つの工程を表す装置

を操作する映像、③実際の置かれている石の姿や石が来たであろう場所を撮影した映像の3つ要素を混ぜ合わせた映像作品である。モチーフのメカニズムを表す方法として装置を操作すること以外の方法を取り入れることはできないかと考え、実際のものを撮影した映像を使用した。課題として、加えられる映像の比重が増えるごとに物質性を体感するという要素が薄れていく点が挙げられる。映像を差し込むことによって、鑑賞者は物質を見るのではなく「映像作品」を見ることになってしまったと考える。

3. 2 パフォーマンスの拡張

筆者のパフォーマンスは、決められた行動を順番に行っていくという手法である。例えば布を剥がす、木材のフレームをのこぎりで切る、食器を棚から落として割るなど、決められた動作（対象と動詞）を機械的に行っていく。不必要な振り付けは行わない。しかしライブでパフォーマンスを行うと当然鑑賞者がいるために時にパフォーマーと鑑賞者との間に一瞬のコミュニケーションが引き起こされ、パフォーマーはヒトという物質ではなく人間として認識されてしまう瞬間がある。また行う動作を予め決めていても、パフォーマーの独りよがりとも取れる時間が起こり得てしまう。物質性を体感するためにライブパフォーマンスを行っているが、ライブで行うことによって鑑賞者は物質性と同時にパフォーマーの身体性を強く受け取るというジレンマを抱えている。物質と身体のバランスを検証する必要がある。

《アプローチ 11.0》は2019年以前の作品と同様にライブパフォーマンスを行っている。2つの展示空間をパフォーマンスでつなぐことでモチーフのメカニズムをより立体的に再構築することを試みた。ところが狭い廊下を通る時にパフォーマーと鑑賞者の距離が近くなり、元公民館という場所性もあり、一緒に廊下を歩くという単なる日常的な行動になってしまった。そのような経験から、《アプロ

チ(構造/発声)》と《アプローチ(構造/結婚)》は装置を使用した残骸をそのままインスタレーションとして展示し、パフォーマンスはライブでは行わず、記録映像を会場内で流すという方法を取っている。パフォーマーは会場には不在で、動いた痕跡と記録映像のみが存在する。会場に置いてある装置はパフォーマーが操作したままであるため、物と物が置かれている距離感には身体を動かした痕跡が存在している。鑑賞者は会場を歩くことでパフォーマーの動作をトレースすることが可能になると考えた。

2019年は自らがパフォーマンスをしないことで物質の身体性を表す、新たなパフォーマンスの可能性を見出そうとした。そのことに加え、ライブパフォーマンスでの鑑賞者の見方を調整することやパフォーマー自身の物質性を表す方法を考えることはパフォーマンスを拡張する上で一考する価値がある。

4 まとめ

本稿では、映像作品の可能性とパフォーマンスの拡張という観点から2019年の展覧会と作品を考察することで、物質の身体性と身体の物質性というキーワードを得た。《ap 12.0》のように映像の中のドローイングという実態のない動きを、それ自身の物質性と捉え、装置の一部としてドローイングアニメーションを用いることは、物質性を体感する方法として発展できる可能性があるため試行錯誤を続けていきたい。

ライブパフォーマンスにおいて、鑑賞者が装置の物質性と同時にパフォーマーの身体性を強く受け取ってしまうという問題について、パフォーマーの身体も物質として作品の中に取り込むこと試みたい。また、鑑賞者との距離のとり方や見方を調整することも問題を解消する一つの手立てであると考えている。現在準備している展覧会「ARTS & ROUTES -あわいをたどる旅-」（日時：2020年11月28日（土）～2021年3月7日（日）会場：秋田県立近代美術館）では筆者自身はパ

フォーマーにならず、複数人のパフォーマーで行われるパフォーマンスを構想している。これまで筆者はパフォーマーであるため客観的に自らのパフォーマンスを鑑賞することができなかったが、筆者自身が演者ではなく客観的にパフォーマンスを見ることでパフォーマーと鑑賞者との関係性や物質としての身体を違う角度から捉えることができると考えている。

今後は、パフォーマーと鑑賞者の関係をより能動的に設定することと、人間や実態のない映像も含めたあらゆるものから物質性を見出し、その身体性をパフォーマンスの中に組み込んでいくことについてさらに探求していきたいと考えている。

謝辞

展覧会を開催するにあたって、多くの方々の支援や協力を頂きました。改めてここに、心よりの感謝を申し上げます。

注

1 従来チェーンソーで行っていた立木の伐倒、枝払い、測尺玉切りの各作業と玉切りした材の集積作業を一貫して行う自走式機械

参考文献

1 エリカ・フィッシャー＝リヒテ、中島裕昭・平田栄一郎・寺尾格・三輪玲子・四ツ谷亮子・萩原健・訳『パフォーマンスの美学』論創社、2009

個展「プランターの中の憲法」

— 憲法を植物に見立て表現することの実践 —

山本 美里

《プランターの中の憲法》の名目で開催した展覧会は3回ある。本稿では2020年7月18日から9月22日までの期間に秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT（ビヨンポイント）で開催した個展《プランターの中の憲法》の実践報告を行う。《プランターの中の憲法》は、憲法とは何か、日常生活で人と憲法はどのように関わり関わっていくかを可視化する目的で制作したインスタレーション作品である。2020年に行った個展では、改めてタイトルの検討を行い、「プランター」という単語の由来をもとに新たに構成し直した。そのため本稿では、展示作品における「プランター」の意味に触れ、作品構成の説明を行ったのち、憲法と植物に見立てることの可能性について考察を行う。

キーワード：憲法、植物、プランター、インスタレーション



図1 《プランターの中の憲法》個展風景（BIYONG POINT）撮影：須賀良平

1 はじめに

《プランターの中の憲法》は植物の育成過程を憲法に見立てることで、人と憲法の相互関係を可視化するプロジェクトである。《プランターの中の憲法》は2020年に開催したものも含め3回展覧会を行なっている。まず1回目に秋田公立美術大学が所有するアラヤニノで開催したグループ展「できごとと できごとと できごとと」で、作品タイトルとして使用した。2回目は2019年の1月に秋田県若手アーティスト育成支援事業の一環としてアトリオンの美術展示ホールで開催した個展のタイトルに使用した。そして3回目が秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT（ビヨンポイント）での個展である。どの展覧会も同タイトルを使用しているため、同コンセプトで制作した2018年から2019年までに制作発表したものは《2019ver.》とまとめ、2020年に制作したものを《2020ver.》と表記する。両方を示す場合は《プランターの中の憲法》と表記する。《2020ver.》は、《2019ver.》を下地に制作しているため、最初に《2019ver.》の内容に簡単にふれたのち、主に《2020ver.》に開催した個展の実践報告と憲法と植物の関連性とその可能性を考察する。

2 背景

憲法を植物に見立てることをはじめたのは、小説『ぼくたちはこの国をこんなふうに愛することに決めた』に登場する植物を憲法に見立てた文章を読んでからである。

そういうときは「憲法」を「間引く」んです。悲しいですけど。そうしないと、他の「憲法」の「生育状態が悪くなる」らしいです。びっくりですよ。それから、おとうさんは『憲法』は、ただ鑑賞するんじゃなくて、きちんと水をやったり、日に当てたりして、育てなきゃならない¹。

この一文は小学生の主人公がお父さんから聞いた話をSNSに投稿したものである。ここ

では憲法の話をしているが、「間引く」や「生育状態」という植物の育成に関わる単語が登場している。そのように憲法を植物の育成に見立てることで、憲法は人によって育てられるものであることを表現している。筆者はこの表現から憲法が植物であれば、憲法にとって水とは何か、日とは何か、土とは何かと疑問を抱いた。それらをより具体的に考えるため、実際に植物を育て記録することをはじめた。実際に日常の中で憲法を植物に見立て育成することで、植物と憲法との類似点や日常と憲法との繋がりを発見し、憲法について考えてみるのが《プランターの中の憲法》の根幹にある。

3 《2019ver.》の概要



図2 《2019ver.》個展風景

《プランターの中の憲法》は2018年の5月、植物を憲法に見立て育成するプロジェクトとして開始した。日本国憲法の三大原則である国民主権をミニトマト、基本的人権の尊重をバジル、平和主義を大葉に見立て、一つの鉢植えの中で育成していった。このミニトマトとバジル、大葉はコンパニオンプランツと呼ばれ、同じ土で育てるのに相性の良い植物たちである。そのコンパニオンプランツである3種類の野菜を一つの鉢植えで育て、日記形式で記録したものが2019年に発表した《2019ver.》だ。展覧会では半年以上の育成記録写真と文章、育成に使用した物品や、実際の植物の標本等と共に空間に配置し、アトリオンの美術展示ホールで展示発表を行った。

4 《2020ver.》の概要

2020年に制作した《2020ver.》は、《2019ver.》を下地に再構成を行い、インスタレーションとして発表した。《2020ver.》では新たに、タイトルに含まれる《プランターの中の憲法》の「プランター」の語源と小説や国会答弁に登場する憲法を植物に見立てた表現を元に再構成した。

4. 1 《2020ver.》の空間構成



図3 《2020ver.》鉢植えの様子

《2020ver.》は空間への没入感と電球の点滅が意識されること、またナレーションの音声が反響しないようにするため、黒布と垂木を用いて壁面に簡易防音の空間を制作した。空間の床にはウッドチップを敷き詰め、土の上を歩いているような感触を得られるようにした。空間の中央には縦横1500mm、高さ600mmの白い鉢植えを配置し、鉢植えの上面の入り口手前に「Planter = plant + er」、奥側には「Planter = Potted plant」と印字した(図3)。その鉢植えの中には土と植物の活力剤、シャベルを土にさすようにして配置した。また白い鉢植えを囲うようにして、5つの植物画をウッドチップが敷かれている床に配置した。床には植物画の他にジョウロや霧吹き、《2019ver.》で制作した植物の標本など園芸用品や植物の記録にまつわる物を配置した。それらが置かれた空間の中央上部には電球を一つ吊るし、ナレーションに合わせて点滅を繰り返すようにした。

4. 2 「プランターの中の憲法」の意味

《2020ver.》において「プランター」という言葉の意味は二つある。一つは鉢植え、もう一つは「タネをまく人、育てる人」という意味である。日本で使用される「プランター」の語源を探ると、芹澤次郎が開発した鉢植えの商品名称に辿りついた²。この「プランター」とは、植物を意味するplantと人を意味するerを組み合わせで作った芹澤の造語である³。英語で鉢植えはpotted Plantであり、英語としてPlanterを使用した場合、耕作者、種まき機の意味になる。日本で使われる「プランター」という単語は、現代の日本人が接着剤と言えればボンドと言い表すのと同じように、鉢植えのことを「プランター」と呼んでいるのである。この「プランター」という単語の面白いところは、物(Plant)と人(er)の両方を意味する単語になっているところだ。鉢植えとしての「プランター」は物を意味するが、「Planter」という単語だけを見れば、タネをまく人、育てる人という人の役割も意味する。それをふまえれば、鉢植えと人間、その両方の存在を含めて「プランター」と考えることが可能なのである。この「プランター」という言葉を生み出した芹澤は、この鉢植えの前に屈み込み、せっせと植物の世話をする人の姿を想像していたのではないだろうか。芹澤が「プランター」開発を始めた1949年当時、戦後の東京は住宅不足の解消と火災に強い建物を求め、コンクリートのマンションやビルの建設が進められ、都市化が進んでいた。そのような戦後復興の姿を目の当たりにした芹澤は、街から自然が失われていく姿を一大事ととらえた⁴。そのように自然が失われていく街の中でも、人が自然と関われるようにと考え開発されたのが鉢植えの「プランター」である。私は人にとって自然が必要だと考えていた芹澤が、プランターの前に人々が佇む姿を想像していなかったとは考えられない。1949年から6年の歳月を経て地道に新たな鉢植え開発をし続けた人間が、人と植物の共存について考えなかった

とは考えにくいからだ。だからこそ、彼はこの「プランター」に、人と自然の良好な関係を営み続ける社会への思いを託していたと考えている。

その芹澤が「プランター」という製品に人と植物の良好な共存関係を託したのであれば、私はこの「プランター」という言葉に憲法と人が関わり合い続ける社会の姿を託そうと考えた。なぜならば、憲法は守るものではなく、育てるものであると考えるからだ。日本国憲法制定に尽力した法学者の佐藤功は、人と憲法との関わりについて「人間の成長につれて憲法も成長するものなのだ。人間が成長すれば、それだけ憲法も成長するのだ。」⁵と述べている。憲法はただ存在するものではなく、人が憲法を育てていくものなのである。憲法は手をかけなければ、枯れてしまうかもしれない。また人々が望むように憲法は成長し、変化もしていくだろう。育てる側の人間がどのような社会や未来を望むのか、その望みによって憲法は形をかえていく。だから人は憲法を育てるために土をいじり、水をやり、時には摘芯や間引きをして、手間をかけながら育てていく。《プランターの中の憲法》には、鉢植えの中で育てる憲法の意味と共に、憲法を育てる人たちの理想とする社会とその社会に向かってどのように育てていくのか、という意味を託している。

4. 3 “Planter” という役割

4.2節で「プランター」が鉢植えの意味と育てる人の意味の2種類があることを説明した。「プランター」に育てる人という意味があることから、《2020ver.》では憲法を育てる役割を担う人々を“Planter”と呼んでいる。そのため、本節以降、“Planter”と記す場合は、育てる人の意味で使用する。

主に“Planter”という役割についてはインストールで使用したナレーションでその仕事内容や憲法との関わりに触れた。また、ナレーション以外に作品空間に入った鑑賞者自身のことも“Planter”と考えて制作

した。鑑賞者は“Planter”が憲法を育てている空間に入り込み、鑑賞する立場としてその空間にいることになる。しかしながら、実際は鑑賞者自身も憲法を育てる側の人間であり、今まで憲法を育ててきた“Planter”の仕事を受け継ぎ、育てる存在でもある。それらを示すために、作品空間内の土の上や下に人の存在を感じる道具や植物画を配置し、現在を生きる“Planter”として鑑賞者を土の上に立たせた。その“Planter”に進むべき方向を指し示しているかのようにナレーションに合わせて電球が点滅している。そのように過去から現在へつなげるための空間を構成した。

4. 4 ナレーションの内容

バラが菊か、はたまたほうれん草か
この土の上には何が芽吹くのだろうか。

暗い空間の中では前後左右の方向は失われる。
そこに一点の灯がともれば、その灯に向かって憲法は伸びていく。
灯の先に何かがあるかはわからないが、この灯が向かうべき方向だということだけはよく分かっていよう。

planter は、憲法のタネを撒いたり、憲法の成長を調整する仕事をする。
土が乾けば水をあたえ、不要な芽は間引きをし、栄養が足りなければ肥料を撒く。
成長すれば、摘芯をして、茎についた新しい脇芽を成長させる。
ここで摘芯した葉や脇芽は、水に挿して新たに育てるか、食べることになる。
花を咲かせるものは愛で、実をつけるものであれば調理して食べる。
こうして、憲法の一部が planter の糧となっていく。

planter の仕事のほとんどは、憲法が育つ土の世話をするのだ。
土の下には根っこがびっしりと張り巡らされている。
土の下を想像し、土の上の状態を観察しながら、水と肥料を与える。
憲法は、土の中の栄養を吸収して成長する。
けっして土の下を見ることはできないが、確かにそこには憲法の一部がある。
土が変われば、憲法も変わる。

冬が来て憲法が枯れてしまったとしても、実から生まれたタネは土の上に落ちる。
時が巡り、またいつか芽吹くために。

根っこは土の中にあり続ける。
憲法が枯れてしまったとしても、土の中に根っこが残っていれば、根っこから新たに芽を生やすものもある。
この園いの中で憲法もまた、生きようとしている。

いずれ planter も土になる。
新たな planter が生まれ、憲法を育てはじめる。
土が変われば、憲法も変わる。

バラが菊か、はたまたほうれん草か
灯に向かって新たに憲法は伸びはじめる。

図4 ナレーション内容

展覧会場では空間上部に設置したスピーカーから3分ほどのナレーションがリピート再生されている。そのナレーションに合わせて、空間に吊るされた電球が点滅を繰り返す

ため、鑑賞者は真っ暗な空間を慎重に歩かねばならない。図4は会場に流れたナレーションをテキスト化したものである。

4. 5 植物画と関連文



図5 《2020ver.》で配置したバラの植物画



図6 《2020ver.》で配置したほうれん草の植物画と園芸用品



図7 《2020ver.》で配置した菊の植物画と園芸用品

展覧会で配置した植物画は国会答弁、小説などに登場する憲法を植物に喩えている場面を参考に制作した。制作には古典技法のサイアノタイプを用いている。

この植物画制作するにあたり、元内閣法制局官僚の佐藤達夫に着目して制作を行った。佐藤は連合国軍最高司令官総司令部（GHQ）で行われた憲法草案の逐条会議に出席した唯

一の法制官僚である。そのような会議に出席するほどの法律の専門家でありながら、佐藤は多くのボタニカルアートを描き残している。植物にかける熱量は趣味を通り越し、数々の画集を出版するほどであった。そのような佐藤という人物が存在していたことに感銘し、植物画制作にいたる。佐藤はボタニカルアートを「植物学的な正確さを厳しく守りながら、しかも、単なる説明図や標本画をこえた芸術性を意図するもの」⁶と解説している。筆者が制作した植物画は、植物の大きさ、形態にやや調整を入れ、学術的に忠実に再現したとは言い切れないため、ボタニカルアートではなく植物画と表記している。

展示のために制作した植物画は5種類ある。描いた植物にはそれぞれ元になった文章があり、その文章を植物画に蛍光塗料で印字した。次項の4.5.1項から4.5.5項に描いた植物名とその植物に関連する文章をまとめる。

4. 5. 1 バラ *Roza* × hybrids.

1946年当時、国務大臣であった松本浩治が連合国軍最高司令官総司令部（GHQ）宛に憲法をバラに例えた手紙の一文。

一国ノ植物ヲ他国ニ移植スルモ或ハ性質ヲ変シ或ハ枯死スルモノ少カラス現ニ欧米ノバラヲ日本ニ移植スルニ少クトモ其ノ香気カ殆ト全ク失ハルルコト多シトス⁷。

4. 5. 2 山吹 *Kerria japonica*.

1946年、国体護持の立場であった北浦圭太郎が衆議院の憲法審議の際に、憲法草案を山吹の花に例えて答弁した内容。

實體的に八箇條の條文中何處に素晴らしい天皇制擁護があるのであるか、任命權、認證權以外に、國會の召集であるとか、衆議院の解散であるとか、或は外國大公使の接受であるとか、色々規定して花は持たせてあります、花は花でも、此の花

は七重、八重、花は咲いて居りますけれども、山吹の花、實は一つもない悲しき憲法であります⁸。

4. 5. 3 スノードロップ *Galanthus nivalis*.

元内閣法制局官僚であった佐藤達夫を主人公にした『ゴー・ホーム・クイックリー』の中に登場する憲法を植物に見立てた場面。

この家の庭の土は、ほかとは何か変わったところがあるのだろうか。ここの土が花の生命を支えていることは間違いないが、あるいは花のほうも、この庭の土に合わせ、みずからを変化させたのかもしれない。ヨーロッパで咲いているスノードロップと、この庭のスノードロップとを比べれば、背丈や花の大きさ、色などが若干変わっている可能性もじゅうぶんにあるだろう。憲法も同じかもしれない——。花が憲法なら、土は国民だ。どんな形をした、どんな色の花を咲かせるのかは、土が決めるのではないか⁹。

4. 5. 4 ほうれん草 *Spinacia oleracea* L.

『ぼくたちはこの国をこんなふうに愛することに決めた』に登場する憲法を野菜のようだと見立てた場面。

それから、おとうさんは『憲法』はただ、鑑賞するんじゃないくて、きちんと水をやったり、日に当てたりして、育てなきゃならない。(中略) そうしないと、すぐに枯れたり、実がならなかったりするから」っていいます。それじゃあ、「憲法」じゃなくて、ダイコンとかほうれん草じゃないかと思いませんか¹⁰。

4. 5. 5 菊 *Chrysanthemum morifolium*.

天皇および皇室の紋章として花びら16弁の十六葉八重表菊が使用している。植物画で印字した文章は憲法第一章の天皇を規定する章

を使用した。

第一条 天皇は、日本国の象徴であり日本国民統合の象徴であつて(原文ママ)、この地位は、主権の存する日本国民の総意に基く¹¹。

4. 6 イベントの開催

展覧会最終日には、おおしまくろうをゲストに迎え、個展会場でサウンドパフォーマンスを行なった。おおしまを迎えてイベントを行なった理由には、4.3節で説明した“Planter”の役割を最後に実際のパフォーマンスを用いて可視化したかったからだ。そのため、おおしまには園芸用品を用いたパフォーマンスを依頼し、新しい楽器を制作してもらった。当日は4部構成となり、1部2部はおおしまが以前から行なっていた自作楽器のパフォーマンスをCANケーブルテレビ秋田のエントランスで行なった。3部は、おおしまによる筆者へのインタビュー映像を会場で流した。4部では個展会場内で、おおしまと筆者による園芸用品を用いたコラボパフォーマンスを行なった。

5 憲法にとって土とは何か

《2020ver.》は「プランター」に加え、「土」をキーワードにした。植物を育てる場合、土の上に見える葉や花などの手入れよりも、土を媒介にして水やりや肥料を与える作業が多くなる。それを植物に見立てた憲法に置き換えれば、憲法と土は切り離すことができない関係だ。たとえば、憲法を植物にたとえて説明したものとして、松本烝治の憲法草案をめぐる手紙に以下のように記されている。

各国ニハ各国固有ノ歴史ニ基ク国情民情アリ各国法ハ其ノ大原則ニ於テハ一致スルモ少クトモ其ノ形式ト実体トヲ異ニスヘク強テ之ヲ同一ニセントスルトキハ其ノ円滑ナル実行ヲ阻礙スル虞アルコトヲ知ルヘシ此点ニ於テ法律制度ハ或種ノ

植物ニ類似セリ一國ノ植物ヲ他國ニ移植スルモ或ハ性質ヲ変シ或ハ枯死スルモノ少カラス現ニ欧米ノバラヲ日本ニ移植スルニ少クトモ其ノ香気カ殆ト全ク失ハルルコト多シトス¹²。

この文中で筆者が着目したいのは、植物が移植される先である。松本の場合、欧米のバラを日本に移植することを前提にしているため、少なくとも土に移植すると想定できる。では、この「土」は憲法に対して何を表しているのだろうか。それは松本がいう「各国ニハ各國固有ノ歴史ニ基ク国情民情アリ」の箇所当たると考える。国情民情とは国の政治、経済、文化などのありさま、人民の心情、国民の気持ちである。日本に移植するのであれば、日本の国情民情に限定されるため、バラが憲法であるなら、土は日本の文化、風習、政治、そして国民の感情と捉えることができる。

さらに、中路啓太の『ゴー・ホーム・クイックリー』では植物と土の関係を用いて、「土」を「国民」と具体的に表現している。

この家の庭の土は、ほかとは何か変わったところがあるのだろうか。ここの土が花の生命を支えていることは間違いないが、あるいは花のほうも、この庭の土に合わせ、みずからを変化させたのかもしれない。ヨーロッパで咲いているスノードロップと、この庭のスノードロップとを比べれば、背丈や花の大きさ、色などが若干変わっている可能性もじゅうぶんにあるだろう。憲法も同じかもしれない——。花が憲法なら、土は国民だ。どんな形をした、どんな色の花を咲かせるのかは、土が決めるのではないか¹³。

上記では憲法をスノードロップにたとえ、土を国民と表している。松本が植物を用いて、憲法が土に合わずに枯れてしまうことを表しているのに対し、土に合わせて憲法を変化す

ることができる変化の可能性を表している。双方、植物を用いて言い表したいことは異なるものの、植物が憲法であれば、土に国、国民、その国の文化、その国の政治の意味で捉えていると言えるのではないだろうか。このような「土」の意味から《2020ver.》でも土を国、国民、その国の文化、その国の政治と捉えて用いている。

そこに《2020ver.》では、「プランター」を「育てる者」として捉えているため、少し異なった視点も加えた。“Planter”は土に水や栄養（肥料）を与え、時に土を掘り返す。そのような土の世話や土を掘り返す行為が、まるで歴史を掘り返している姿に受け取れる。また実際、土に水や肥料を与えるときは、土の表面や土の中に手を入れて土の状態を観察するため、ときに歴史や社会的状況をまじまじと分析している姿とも言える。土の意味に加え、“Planter”を追加することで、“Planter”の土をいじる行為が、国の歴史や状況を観察し、国の文化を育て、国を育てる行為に重なるようになっていく。

またそれに併せて、ナレーションに「いずれPlanterも土になる」¹⁴と加え、“Planter”は憲法を育て、いずれ生涯を終えたあと、土の一部となって憲法の栄養になる意味も加えた。つまり、“Planter”は、国、国民、その国の文化、その国の政治を耕す存在であり、いずれ土になって国、国民、その国の文化、その国の政治の一部となっていく。その積み重なった土の中で憲法は育っていく。それらの意味を“Planter”と「土」の関係性を用いて表現した。

6 真っ暗な空間の一点のあかり

『ゴー・ホーム・クイックリー』には、天皇を電灯にたとえる場面がある。その場面を元に展覧会場では、空間の中央に点滅する電球を配置した。その電球は会場に流れるナレーションに合わせて点滅を繰り返す。本章ではその電球に作品上での意味で使用していたかを説明する。まず、『ゴー・ホーム・クイック

クリー』では、天皇を表す表現として以下のように表している。

佐藤はつぶやきながら、雨音が響く天井を見上げた。ぶら下がる電灯は、暗い部屋の中でただ一つの明かりだった。その明かりのしたで、夫婦は昼間よりも寄り添って座っている。国民にとって、天皇とはこの電灯のようなものなのかもしれない。佐藤はぼんやりと、そう思った¹⁵。

この佐藤が天皇を電灯と比喻する場面は、戦後の時代に天皇を何と表すべきか考えている場面である。現在の日本国憲法が制定されるまでの国体は、一様に表現し難いが天皇制を頂点にした国家体制そのものと言える。第二次世界大戦で日本が降参する条件が国体護持であったことから、日本にとって天皇制は重要なものであった。夫婦は昼間の明るい時よりも、夜の暗い部屋の中で一点の電灯をたよりに寄り添う。ここでいう電灯（天皇）の明かりは一つの指標として表しているように考えられる。日本国憲法は戦前の大日本帝国憲法と比べて天皇の権利は削がれている。その中で天皇は、人と人が共に生きるための指標であると電灯を使って表現したのではないだろうか。この文章を読んだ時に、筆者は国体を電球として使用することを考えついた。また、イーファー・トゥアンのあかりと方向についての文章を想起した。その文章は以下である。

前進しようが後退しようが同じであるために、身体の前方も後方も急に恣意的なものに感じられてくるのである。このとき、遠く木立の向こうにちらちらする明かりが見えたとしよう。私は依然として感覚のなかでは自分が森のどこにいるのかが分からず迷ったままであるが、その明かりが、到達すべき目的地となったのである。私がこの目的地を目指して歩き始めると、前と後、右と左は再び意味を持つようになる¹⁶。

真っ暗な空間に現れるあかりは、その空間にいる者にとって一つの基準となる。そのあかりを手立てに前後左右の方向が身体に生み出され、あかりに向かって前進する。国体とは国の特徴、その国がどのような国であるかという指標だ。憲法が植物であるなら、その憲法は太陽や明かりに向かって成長していく。それはつまり憲法は国体に向かって成長していく、ということではないだろうか。その考えから《2020ver.》で点滅する電球は国体の意味を表している。不確定に現れるあかりは、空間を照らし憲法に向かうべき方向を指し示している。

7 まとめと今後の展開

《2020ver.》制作を進めるにつれ、憲法と植物の関連を調べることになったが、当初から考えていたよりも多くの文献で、憲法を植物に見立てて言及していることが分かった。とりわけ、元国務大臣の松本や国会議員であった北浦など国政に関わっていた人物が、終戦直後に憲法を植物に例えて表現していたことはとても興味深い。憲法に見立てられる植物は批判や肯定、象徴など使用方法は様々であった。日本では、植物に季語や花言葉などで親しんできたため、植物を用いた比喻が多いのかもしれない。憲法を議論する場で、実際に植物が使用されていたならば、憲法と植物は親和性が高く、少なくとも法律、憲法の育て方は植物の育成過程に類似していると言えるだろう。そのように考えると佐藤達夫が法の専門家でありながら、植物の観察を趣味にしていたのは頷ける話である。

《プランターの中の憲法》は、2018年から続けてきたプロジェクトであるが、《2019ver.》の個展では、園芸の展覧会だと思い来場した人もいた。そのことを考えると、憲法を植物に見立てるという手法を用いることで、憲法を難しく感じている人には憲法を知る入り口に立ちやすくなったのではないだろうか。

憲法と植物の関連性についてはまだ考え尽

くしていないところがある。たとえば水やジョウロなどの器具は果たしてどのような意味に転換できるのかは考えられていない。この辺りの文献を探りつつ、今後の展開として考えてみても良さそうだ。また今回の制作を通し、様々な植物が憲法と結びつけ表現されているのは面白い発見であった。憲法と植物の関連文献をさらに探し、見立てた植物を集めて図鑑を制作しても面白いように思う。もしくは、今回制作したインスタレーションの内容をストーリー仕立てにし、詳細を詰めて、子ども向けの絵本制作も進められそうに思えた。これらの展開が考えられるように、植物と憲法の題材は、まだまだ表現の可能性がある。今後も引き続き、植物と憲法を題材にした作品制作を進めていきたい。

謝辞

個展開催に至りお声けしていただきましたNPO法人アーツセンターあきた様、イベント協力してくださったおおしまくろう様、並びに制作協力、搬入・搬出にご尽力いただいた多くの皆様に心より感謝申し上げます。

注

- 1 高橋源一郎『ぼくたちはこの国をこんなふうに愛することに決めた』集英社新書、2017年、p. 182。
- 2 プランター (Planter) は、芹澤プラスチック有限公司 (現在のセロン工業株式会社) が1955年に開発したプラスチック製の長方形型の植物栽培容器。プランターは1949年に開発が始まり、6年の歳月をへて1955年に発売された。「SELON セロン工業株式会社」オンライン〈<http://www.e-selon.com/company.html>〉[最終閲覧2020/09/07]。
- 3 芹澤孝悦「3代それぞれが時代を先取る戦略家 セロン工業」『Garden Center』2014 5月号、グリーン情報、2014年、オンライン「SELON セロン工業株式会社」〈<http://www.e-selon.com/PDF/greenjyoho-140430.pdf>〉[最終閲覧2020/09/07]。
- 4 「はじめにおじいちゃんのプランターがあったー第2回おじいちゃんのプランター」『ほぼ日刊イトイ新聞』2018年、オンライン〈<https://>

www.1101.com/takayoshi_serizawa/2018-12-05.html〉[最終閲覧2020/09/07]。

- 5 佐藤功『復刻新装版 憲法と君たち』時事通信社、2016年、p. 70 [初出：佐藤功『憲法と君たち』牧書店、1955年]。
- 6 佐藤達夫『花の画集 サトーズ・フローラ (a)』ユーグリーグ、1995年、p23。
- 7 国立国会図書館「松本内閣『憲法改正案説明補充』1946年2月18日」『日本国憲法の誕生』2004年オンライン〈<https://www.ndl.go.jp/constitution/shiryō/03/082shoshi.html>〉[最終閲覧2020/09/07]。
- 8 「第九十回帝国議會 衆議院議事録第六號」『官報號外』1946年6月26日、オンライン「帝国議會會議録検索システム」〈<https://teikokugikai-i.ndl.go.jp/#/>〉[最終閲覧2020/09/07]。
- 9 中路啓太『ゴー・ホーム・クイックリー』文藝春秋、2018年、pp. 354-355。
- 10 高橋源一郎、前掲、pp. 182-183。
- 11 松本弦人編集『日本国憲法』TAC出版、2019年、p. 8
- 12 国立国会図書館、前掲。
- 13 中路啓太、前掲、pp. 354-355。
- 14 4. 4節、図4。
- 15 中路啓太、前掲、p. 20。
- 16 イーファー・トゥアン、山本浩訳『空間の経験』筑摩書房、1993年、p. 71。

制作報告

写真展「水の粒子」について

—Cyg art gallery企画展—

草薨 裕

1 はじめに

写真展「水の粒子」は、2020年3月14日から3月29日にかけて、Cyg art gallery（岩手県盛岡市）にて開催された筆者の個展である。Cyg art galleryは、東北の作家に焦点を当てたギャラリーとして、数々の作品展を企画している。本稿では、「水の粒子」にて展示した二つの水をテーマとしたシリーズ、「SNOW」と「ISI」の制作過程、展示の成果について報告する。

2 「水の粒子」展覧会概要

主催 Cyg art gallery

会場 Cyg art gallery

岩手県盛岡市内丸16-1

大手先ビル2F

会期 2020. 3. 14（土）－3. 29（日）

図1 「Cyg INFO」リーフレット画像



図1

3. 1 展覧会に寄せて（作者の言葉）

学校の帰り道、石を蹴りながら歩く。つま先に残る僅かな感覚、小さな音、転がる石の光景。幼いころの何気ない行為の記憶が、今もときおり鮮明に思い出されるのは何故だろうか。

現像液のゆらめきの中、浮かび上がる瞬間の像。深く湖底に沈む砂に淡い光を当てるように、不可視の光景を探る。故郷を巡る水、雪、砂の一粒。やがては大流へと転じる無数の粒子が銀塩に焼き付くとき、記憶の底にある自然の手触りが蘇る。

3. 2 「SNOW」サイズ、点数、出力方法、キャプション

396×594mm 6点、2000×3000mm 1点 インクジェットプリント

降り積もる雪の夜、静寂のなか一人ファインダーを覗いていると、ふと、どこか遠い惑星にしているような錯覚に陥る。写真に捉えられた雪は、まるで無数に輝く星のようだ。星の光が数千光年を超えて私たちに届くよう、雪もまた太古より循環し時を巡り、現在に降り注いでいる。それは、悠久の時と「いま」が触れ合う瞬間の光景でもある。

3. 3 「ISI」サイズ、点数、出力方法、キャプション

294×196mm 22点、420×280mm 1点 DGSM(デジタル ゼラチンシルバー モノクローム) プリント

幼少のころの退屈な帰路。何気なく石を蹴りながら歩く。何度も繰り返したその無意味な行為は、いつも途中で石を見失い終わりとなる。その後、石の行方など気にかけたこと

はなかった。

故郷の川の撮影を続け、海と川の合流地点、「汽水域」にたどり着いた。そこでは、上流から水に運ばれた石が海岸に打ち寄せられている。偶然私の足元に運ばれ、また波にさらわれていく石を写真で捉える。暗室に入り、現像液の中で揺らめき浮かび上がるその像は、ふと、かつて見失った石を想起させる。

それは、私の記憶から呼び起こされた一時の感傷に過ぎないのかもしれない。写真によって静止する砂は無数の粒子となり、水の膜に包まれた石は、胎内で眠る生命体のように輝いている。肉眼と想像を超える故郷の自然に、糾うような偶然と必然のつながりを感じている。

4. 1 制作方法与展示構成

二つのシリーズで被写体となる雪、水滴、石（砂）を高感度、高速シャッターにて撮影。瞬間を切り取ることで無数の「粒」となった被写体が、写真が本来持つ粒状感（高感度ノイズ等）と交わり、肉眼を超えた光景として可視化される。また、インクジェットプリント、暗室による銀塩バライタプリントの異なる性質を生かしたオリジナルプリントを、「組写真」¹として構成。サイズ、点数、配置等の展示レイアウトによって、それぞれの瞬間を「水の粒子」として、展示空間内で視覚的に共鳴させる。以上の方法により、写真でしか知覚できない「瞬間と循環」を表現することを目的としている。

4. 2 2種類のプリント方法

「SNOW」はインクジェットプリント、「ISI」はデジタルネガから暗室での印画紙現像によって出力している。プリント方法は、それぞれのシリーズの持つ写真表現としての主題を、最大限に引き出すため使い分けている。高解像度のインクジェットプリントは、「SNOW」の雪の細かな粒を余すことなく再現する。対して「ISI」の石を包む水の表情は、

解像感インクジェットに劣るが階調領域が広い銀塩バライタプリントによって、更に深みを持たせることができた。

5 展示の成果

筆者にとって初となるインクジェットプリント、銀塩バライタプリントを併用した個展となったが、性質の異なる二つの技法の長所を生かし、テーマをより明確にすることができた。近年では「芸術としての写真」は、写真のデジタル化と「Photoshop」の登場を経て、写真のイメージングプロセスに直接介入し操作を加え、複雑化する傾向が見られる。写真展「水の粒子」では、故郷の水を通した「循環と瞬間」の表現方法を、撮影だけでなく現像方法も含め総合的に模索。デジタルとアナログの融合によるプリントによって個展として帰結できたことは、今後の研究にとって大きな成果となった。また、会期初日の3月14日（土）には写真家、奥山淳志氏²との対談を収録し、オンライン上で公開した。対談では写真に込める思いや撮ることへの根本的な動機をたどり、両者の暗室作業に対する考えなど、非常に有意義な議論を交えることができた。

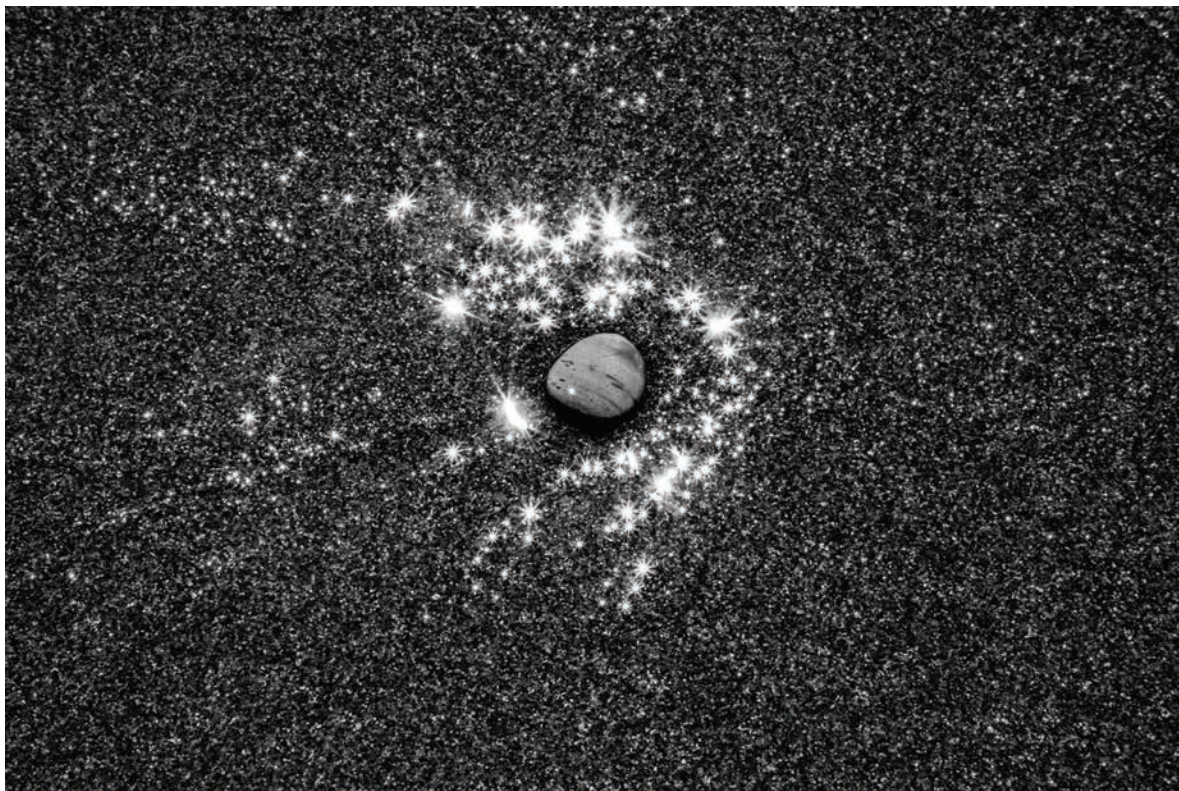
6 謝辞

会期中は新型コロナウイルスの影響により、これまでになく様々な対応が必要となりました。企画をはじめ、真摯にご対応いただいたCygスタッフの皆様、対談に快く応じていただいた奥山淳志様、ご取材いただいた岩手朝日テレビ様、盛岡タイムス様、そして鑑賞者の皆様に深く感謝申し上げます。

注釈

1. 「組み写真」については秋田公立美術大学研究紀要第6号での実践報告に記述（p24）。

2. 日本の写真家。2018年写真集「弁造」、2019年「庭とエスキース」（みすず書房）を刊行。2015年第40回伊奈信男賞、2018年日本写真家協会新人賞を受賞。



「ISI」 420×280mm DGSMプリント
「SNOW」 2000×3000mm インクジェットプリント



「水の粒子」展示と対談の様子

「ごめんね：伝承彫刻 No.1」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

「よかったね：伝承彫刻 No.2」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

「海 へ：伝承彫刻 No.0」—気仙沼市・震災復興祈念公園—

皆川 嘉博

1 はじめに

宮城県気仙沼市は東日本大震災から10年を迎えるにあたり、2021年2月に「震災復興祈念公園」の設置を決め、主にクラウドファンディングや寄付で支援を募り、整備を進めてきた。設置場所は、気仙沼港の最深部、小高い丘：陣山であり、ここは東日本大震災と同規模の津波が来ても絶対に浸水しない場所である。

公園内には“祈りのセイル”と命名された高さ10mのモニュメントが立ち、約1300名を超える犠牲者の名盤が設置された（予定）。

公園設置の過程で、震災で起こった様々な事案を永く後世に継承するために、市民に分かりやすい“伝承のオブジェ”の制作・設置を検討してきた。

2 伝承のオブジェ概要について

気仙沼市が考える概要は以下の通りである。

- ・東日本大震災で起きた様々な事実や教訓を、時代を超えて普遍的に語り継ぐ。
- ・パネルや文章ではなく、物語性を持たせた彫刻を使って表現する。
- ・犠牲者や被災者の感情・想いを伝えるトランスレーター（翻訳者）として機能する。
- ・伝承に必要な数だけ、複数年かけて設置する。

重要なことは、震災の「客観的事実としての記録」は、膨大な視覚的資料として既に存在しているが、「主観的事実としての記憶」は未だに人々の体内にあり、表現されたものはごく一部に留まる。このオブジェは、未だ

に語られていない震災の記憶を引き出すための「呼び水」と位置付けるもので、単に観賞する対象ではなく、公園を訪問した人自身の「震災の記憶」を呼び起こし語り合う場を創出することを期待するものである。

3 伝承すべきキーワードと5つのテーマ

伝承すべきキーワードと5つのテーマは下記である。

「命」「ともに生きる」「気仙沼の生活」「気仙沼の風土」「東日本大震災（平成の大津波）」

これらのテーマをもとに、象徴的で代表的なエピソードで具体化する彫刻と、東日本大震災を経て改めて気付いた気仙沼の生活・風土に想いを寄せる彫刻3体を設置する計画を伝承のオブジェ・ワーキンググループとして、立案した。2020年9月のワーキング打ち合わせ（市長レク）にて、彫刻の総称を「伝承のオブジェ」から「伝承彫刻」とすることに決定した。

「ごめんね」伝承彫刻No.1

素材：陶（1230℃炭化還元焼成）

高さ40cm 幅29cm 奥行き20cm

「作品に込めた想い」

東日本大震災によって失われた「命」のエピソードを通して、災害がいかに「不条理」であるかを未来に語り継ぎたい。

また、この作品を通して、来園者には大切な人を失った悼みの記憶・感情を感じてほしい。

「エピソード」

津波警報が鳴る中、私は母と共に高台へ避難をはじめた。しかし、足元に水が来たと思っ

た瞬間、気付くと腰の高さまで津波が押し寄せてきた。

私は、間一髪、高台へ登る階段の手すりを掴むことができた。遅れた母の手を掴もうとしたが、母は流され、掴むことができない。水嵩がさらに増していく中、私は階段を上るしかなかった。「行かないで」と叫ぶ母の声が聞こえたが、私にはどうすることもできなかった。

「よかったね」伝承彫刻No,2

素材：陶（1230℃炭化還元焼成）

高さ53cm 幅29cm 奥行き18cm

「作品に込めた想い」

災害によって、大切な人の安否が絶望的ななか、生き残った者同士が互いの無事を確認したエピソードを通して、私たちは共同体の中で「ともに生きる」存在であることを再確認した。この作品を通して、無事を確認した再会の記憶・感情を未来に伝えたい。

「エピソード」

地震といえば津波。家族とは、地震が起きた時は高台の小学校へ逃げることを決めていた。震災の日、私は自宅から離れたところに勤めに出ていて、勤め先の避難所で一夜を明かした。翌日、家族の避難先に決めていた小学校を訪れ、家族と再会できた。

しかし、いつもお世話になっている近所の知人が行方不明と聞き、市役所の掲示板を頼りにいくつかの避難所を巡り歩いた。

2週間後、ようやく知人の姿を目にし、思わず駆け寄って抱き合った。

「海 へ」伝承彫刻No,0

素材：陶（1230℃炭化還元焼成）

高さ77cm 幅23cm 奥行き20cm

「作品に込めた想い」

来園者の多くは、犠牲者への追悼の祈りを捧げることを目的としているだろう。その時の気持ちは決して晴れやかなものではないだろうが、頂上部に登り、そこからの見晴らしを望むと、きっと気持ちが上向きになる。

それは、10年の時を経て、復興した街並みが望めること、そして、気仙沼市民の生活・風土を形作る「海」が間近に望めるからではないかと思う。

このまちは「海」と共にある。幾度も津波災害をもたらしたが、一方で豊かな恵を与えてくれる。東日本大震災があっても変わらない。これからも「海と生きる」。

だから、大切な方を思い、未来を思い、晴れやかな気持ちで、海に祈りを捧げてほしい。

4 おわりに

2019年～2021年まで、この震災復興祈念公園の事業に携わらせていただき、本当に多くのことを学べたように感じている。

東日本大震災からちょうど10年を迎える節目の年に、このように意義のある彫刻制作と設置に関われたことは、私の人生においても非常に意味深いものである。

“震災”という取り上げるテーマがあまりにも大きいと、震災の場面を作るという重大な責任を感じ、その重圧もあった。

簡単には取り組めない日もあったし、精神的にも落ち込む日もあったが、リアス・アーク美術館副館長の山内宏泰さんを中心とした、ワーキンググループのフォローもあり、なんとか設置に漕ぎ着けた。

震災復興祈念公園の「伝承彫刻」群を見る時、再び来園者が、震災で起こった様々なエピソードを思い返して欲しい。

非常に辛い物語だけではなく、未来に向けた光となるような、貴重な教訓がえられるエピソードも必ず存在するに違いない。

2021年度も「伝承彫刻」事業は継続される予定である。さらに彫刻が加わり、語り継ぐべきエピソードが増えることに期待したい。

東日本大震災で犠牲になった全ての皆さまのご冥福を心より祈念したい。

皆川嘉博

MINAGAWA Yoshihiro



「ごめんね」伝承彫刻 No. 1 素材：陶 H40×W29×D20cm 気仙沼市 震災復興祈念公園2021 設置作品



「よかったね」伝承彫刻 No. 2 素材：陶 H53×W29×D18cm 気仙沼市 震災復興祈念公園2021 設置作品



海 へ：伝承彫刻 No.0

素材：陶 H78×W25×D20cm 制作年：2021

気仙沼市 震災復興祈念公園2021 設置作品

ボブ・ディランの詩と詞 4

『ブリンギング・イット・オール・バック・ホーム』を中心に

大八木 敦彦

5枚目のアルバム『ブリンギング・イット・オール・バック・ホーム』は、ボブ・ディランが弾き語りのフォークのスタイルから、エレクトリック・サウンドを加えたロックへと転換を図った作品であるが、それは、音楽的な変化が先行したのではなく、詞の内容にロック的な要素が増大し、言葉がロックのサウンドを必要とするようになった結果であった。しかしながら、本質的に音楽よりも言葉を主体とするディランの作品は、ヒット性に欠ける性質があり、ディランのオリジナルよりも、音楽を補填したカバーの方が大きなヒットになることが多い。本作に収められた、ディランの代表作の一つ「イッツ・オールライト・マ」は、音楽を最小限に抑えた、ほとんど言葉のみの曲であり、ギターの弾き語りのスタイルであるが、歌詞はロックの精神に貫かれ、この世界の不条理と、そこで生きることの無意味さが、象徴的修辭を織り交ぜた反抗と苦悶の叫びの中に表現されている。

キーワード：ボブ・ディラン，詩，詞，文学，ポップ・ミュージック

Lyrics and Poems of Bob Dylan 4

Focusing on “*Bringing It All Back Home*”

OYAGI Atsuhiko

In his fifth album, “*Bringing It All Back Home*”, Bob Dylan tried to change his playing style from folk to rock, using electronic musical instruments instead of the acoustic guitar and blues harp. The change was made not for reasons of sound but because of the lyrics, which came to have a great amount of rock’n’ roll spirit in them. As Dylan’s songs depend more on lyrics than music, they have great difficulty becoming big hits. Covers of his songs that have added musical elements often become bigger hits than his original versions. “It’s Alright, Ma” on this album is one of his masterpieces and is composed mostly of lyrics, keeping the musical elements to a minimum. Though this song is performed with his own acoustic guitar, its lyrics carry the spirit of rock’n’ roll, expressing the absurdity of this world and the meaninglessness of living here. They contain the cry of resistance and agony in Dylan’s typical symbolic rhetoric.

Keywords: Bob Dylan, poem, lyric, literature, pop music

リクエストとして、ジャズを中心とした著名なアーティストや楽曲の名が列挙され、アメリカのスタンダード曲のカヴァー・アルバム作成に執心していたディランの近年の境地を象徴しているのだが、一方で、これらのアーティストや曲名に喚起される光景が聴く者の脳裏には走馬灯のように映し出され、ディラン自身が生きてきた時代のみならず、何世紀にもわたるアメリカの文化が壮大なスケールで俯瞰される。そのようにしてディランの綴っている言葉は、アメリカ文化の永遠の賛歌であり、同時に、過ぎ去ったアメリカの歴史や社会へのレクイエムでもあると思われるのだが、最終行にディランはそれらの意味をすべて反転させる驚くべき、だが、必然的な言葉を置く。

「ジョージア行進曲」と「ダンバートンのドラム」をかけてくれ

「闇、そしてしかるべく死は訪れる」をかけてくれ

偉大なるバド・パウウェルの「愛なくば別れて」をかけてくれ

「血まみれの旗」をかけてくれ 「最も卑劣な殺人」をかけてくれ

（「最も卑劣な殺人」）

ここまでの百六十四行が、すべてこの曲「最も卑劣な殺人」自体の序章であり、また、この一大絵巻がメビウスの輪のように終わりをなく回転し続けることをイメージさせる秀逸な仕掛けであるとともに、六十回近く繰り返されたDJへの「かけてくれ (play)」のリフレインが、最後に「最も卑劣な殺人をしる (play)」の意味合いを帯びて、愚かな行為の繰り返しから逃れることのできない人間の運命を暗示している。以前の論（「ボブ・ディランの詩と詞・2」）にも記したように、ディランはかつて、ケネディ暗殺事件の直後に、あるパーティーで「暗

殺犯人の気持ちかわかる」と発言し、波紋を呼んだことがあった。⁸ その言葉の意図は、誰の心の奥底にも潜んでいる悪の可能性を指摘することであったが、彼の真意は誤解されたまま終わり、今、再びディランはケネディ暗殺について、五十六年前と変わらぬ言葉を綴っているとも言える。「最も卑劣な殺人」は卑劣な殺人を犯す人間の悪を告発しているのではない。歴史の中で繰り返し卑劣な殺人を犯さざるを得ない人間の運命と、その愚かな悲劇の真実を直視することを我々に教えているのだ。

- 1 湯浅学『ボブ・ディラン ロックの精霊』二〇一三年、岩波書店、九五頁
- 2 ポール・ウィリアムズ『ボブ・ディラン 瞬間の軌跡1』菅野ヘッケル・訳 一九九二年、音楽之友社、一五七頁
- 3 アンディ・ギル『歌が時代を変えた10年／ボブ・ディランの60年代』五十嵐正・訳、二〇〇一年、シンコー・ミュージック、一一六頁
- 4 『ボブ・ディラン全年代インタヴュー集』前むつみ他・訳、二〇一〇年、インフォレスト株式会社、九十二頁
- 5 『ボブ・ディラン全年代インタヴュー集』前むつみ他・訳、二〇一〇年、インフォレスト株式会社、三十四頁
- 6 ハワード・ストーンズ『ダウン・ザ・ハイウェイ ボブ・ディランの生涯』菅野ヘッケル・訳、二〇一六年、河出書房新社、一七五頁
- 7 同右、一七五頁
- 8 大八木敦彦「ボブ・ディランの詩と詞 2」『秋田公立美術大学研究紀要』二〇一八年、第六号、五四頁

の時のバックバンドは総勢十三名で、ディランのツアーとしてはそれまでも最大級の人数であった。そのためもあってか、アルバムで聞く限り、どの曲も大音量の分厚いハード・ロック的なサウンドとなっており、「イツツ・オールライト・マ」もここでの演奏はエレキ・ギターによるイントロの印象的なリフがアレンジされているのだが、ディランの歌が始まると、ほぼベース音と、響きを抑えたドラムのみとなる。この曲の歌詞自体に内在する音楽を、楽器の音楽によって邪魔するとは如何なる演奏であれ許されないことの証明であろう。

五 アウトロ

本論の初めに記したディランの最新盤、『ラフ＆ロウディ・ウェイズ』はCD二枚組で、一枚目には九曲、二枚目にはディランの作中最長となる十七分間の大作「最も卑劣な殺人」一曲のみが収められている。

「最も卑劣な殺人」は、アルバムに先行するシングルとして配信され、その際の画像が、アルバムの裏ジャケットにもそのまま使用されているのだが、それがケネディ元大統領のポートレートであることから明らかに、ケネディ暗殺事件への言及で幕を開ける。

ダラスの暗い日 六三年十一月

忌まわしい日として記憶され続ける日

ケネディ大統領は人気絶頂で

生きているにも死ぬにもふさわしい日

生贄の子羊さながら屠殺の場へとかりたてられた

「ちよっと待ってくれ、君たちは私が誰だかわかるのか」

「もちろん、誰だか知っているさ」

それから奴らは車中の彼の頭を撃ちぬいた

白昼堂々犬でも殺すように撃ち殺した

大事なのはタイミングだったがそれは絶妙だった

「あんたは借りを返していないからおれたちが取り立てた

あんたを尊敬なんぞしない 憎しみで殺すんだ」(「最も卑劣な殺人」)

シェイクスピアの「ハムレット」第一幕五場、父親の亡霊がハムレットに自分は「最も卑劣な殺人」で殺された、という台詞の一節をタイトルに据えたこの作品は、ハムレットの独白のように終始、淡々と語られる。対句のように二行ずつ脚韻を踏む計百六十五の詩行が、愁いを含む風の音のようなバイオリンやピアノ、また何かを予感させる低い地鳴りのように彼方で鳴り響くドラムやコントラバスの演奏に載せて誦される。それは、あたかも現代にみえつた琵琶法師の語りさながらである。実際、この作品ではケネディの暗殺に象徴される一九六〇年代以降のアメリカの混沌とした社会の様相が、ビートルズやビーチ・ボーイズを初めとするアーティストを中心とした百以上の人名、そして曲名、作品名を織り込みながら、壮大な叙事詩として語られている。同じようにアメリカの社会の闇を綴った「イツツ・オールライト・マ」から五十五年経過して、ディランの言葉は確かに、二十代の頃のように息づく間もなく性急に繰り出されることはなくなったが、ゆつくりとした控えめな語り口から浮かび上がるのが、不条理の認識と、それによる一種の無常観であることは全く変わりが無い。歌詞の最後の七十行余は、伝説のDJ、ウルフマン・ジャックへの

それで もしもおれの思い描いている夢が見られちゃったら

おれの頭はギロチン行きだろうな

でもいいんだよ おつかさん 生きるって そんなもんさ

（「イツ・オールライト・マ」）

ディランの詩行の中でも最も有名な「アメリカの大統領だつて／裸をさらさなくちゃならないことがある」のような警句を所々に地雷のようにはめ込みながらも、この世界の不条理をそのままに写し取っている不条理的ドラマの展開と、その中で生きることの無意味さ、不確実さ（唯一確実なのは死のみである）の認識を反映するかのような無意味な軽口の羅列は、いつ果てるとも知れぬ勢いで続いていくが、最後は「生きるって／そんなもんさ」で幕を閉じる。ウディ・ガスリーの社会を見つめる澄んだ目と、ロバート・ジョンソンの黒く沈み込んだ物憂い魂と、アルチュール・ランボーの幻覚催眠的な修辭の技法を自家薬籠中の物としたボブ・ディランの詩の到達点がここにあり、このような作品を前にすると、のちに彼自身、「自分がつくった歌を見て、畏怖の念を感じることもある。『イツ・オールライト・マ』のような曲には、その頭韻を見るだけで驚異を感じる」⁶と語っているほどである。

ロック・ミュージックにおける、この革命的な歌詞の出現は、三年後にビートルズが『サージェント・ペパーズ』において音楽的に成し遂げることになる革命と比肩し得る。この、ロック史上最も重要とされるアルバムにおいてビートルズの四人は、スタジオ・ワークで多種多様の音楽を統合する飽くなき合成実験を試みたのだが、ディランは歌詞の作成において、同様にカントリーやブルースや近代の象徴詩を俯瞰しながら、ビート詩を通してロックの言葉へと変容させる実験

を試み、成功させた。

しかしながら、「イツ・オールライト・マ」の逆説は、歌詞が極度にロック化し、歌詞に内在する音楽自体がロックとして響き渡るために、歌詞以外の部分の音楽、即ち、ディラン自身の歌唱以外の演奏に、もはや電気楽器が必要ではなくなったことである。「サブタレニアン・ホームシック・ブルース」の場合は、まだ、歌唱にエレキ・ギターやドラムが入り込み、歌詞のロック化と合致したエレクトリック・サウンドを奏でることのできる余地が残されていたが、「イツ・オールライト・マ」では、エレキの音色は歌詞のロック性と競合して互いの威力を弱める恐れがあり、アコースティックの方がむしろ、歌詞の完璧なロック性を際立たせると思われるのだ。したがって、「イツ・オールライト・マ」を含む『プリンギング・イツ・オール・バック・ホーム』のB面がすべてフォーク・スタイルであることについて、例えば「フォーク・ファンへの懐柔策」⁷と見ることも無理からぬことではあり、実際に、ディランの脱フォーク化によるレコードの売り上げを危惧したレコード会社の思惑はあったかもしれないが、ディランにしてみれば、これは、ロック精神の表明がその最適な形としてたまたまフォーク・スタイルをとったという皮肉な結果に過ぎなかったのである。いずれにしても、ロックへの回帰を意味する『プリンギング・イツ・オール・バック・ホーム』とタイトルしたアルバムで、ディランが「フォーク・ファンへの懐柔」など気にする必要はなかったはずである。

もともと、その後ディランがこの曲を演奏する際に、エレクトリックを使うことがなかったわけではない。例えば一九七八年、初来日の際の武道館での公演はライブ・アルバムとして発売されているが、こ

みに、もう一曲はデイルンを、歌う詩人としての道へ誘ったウディ・ガスリーに満腔の敬意を表する「ウディに捧げる歌」である。

「イツツ・オールライト・マ」はほとんど言葉のみの歌である。音楽としての旋律は言葉のアクセントと詩行のイントネーションだけでできていると言っても過言ではない。それは、この曲において、歌うための歌詞から音楽的な要素が強引に剥奪されてしまった、ということでは決してなく、むしろ、歌詞の部分に、必要とされる言葉が充満したあまり、旋律が居場所を無くし曲の外部へ排出されてしまったというふうな印象を与える。旋律を持たずに歌の中に圧縮された言葉の塊は、今にも炸裂しそうな緊張感をはらんで、デイルンのかすれた声と共に目まぐるしく疾走する。伴奏のギターはデイルンの言葉に遅れを取るまいとコード進行のストロークを繰り返すのが精一杯で、そこには一切の音楽的な装飾が入り込む余地はない。デイルンは当時のインタヴューで「歌詞は音楽以上に大事だ。歌詞がなければ音楽は存在し得ない。」⁵と明言しているが、「イツツ・オールライト・マ」こそは、歌詞の力のみによって存在しうる音楽の典型と言える。

正午の裂け目の暗黒が

銀のスプーンまでも影にし

手作りの刃 子供の風船が

太陽も月も蝕にする

あんたは物分かりが良すぎる

やってみたところでしょうがない

鋭い脅迫が軽蔑ではつたりを噛まし

自殺の意見は愚か者の

金色の口先から引きちぎられ

空っぽのホルンはむなしい言葉を

吹き鳴らして警告を発する

生まれるのに忙しくない奴は

死ぬのに忙しいと

（「イツツ・オールライト・マ」）

冒頭の二節のみで、この曲を聴くものは、幻惑の言語の刃（やいば）を突き付けられ、張り巡らされた韻律の網にとらえられ、実世界の思考と常識的知性の限界を思い知らされる。ここに預言書的な、あるいは黙示録的な象徴性を読み取ろうとすることは可能であり、また、これが、当時、激化していたベトナム戦争とそれに対する平和運動への揶揄であると解釈することも無駄ではないだろうが、全百十三行にわたって繰り返されるめくるめくイメージの混乱と錯乱に、それらの現実的な、または時事的な意味合いを持たせることが果たして重要だろうか。

おれの目は満員の墓場と正面からぶつかりあう

にせものの神々め

荒っぽい仕業のくだらなさにおれは足を引きずり

手錠をはめられたまま歩いてひっくり返って

蹴ってはさうとするけれど

いいさ、もう十分だ

他に何を見せるってんだ

カルのソフトなハーモニーがリッケンバッカーの十二弦ギターの音色と響きあつて、誰もが親しみやすく、また口ずさみやすい曲に仕上がられている。何よりも、ディランのオリジナルは二拍子という切迫したリズムで書かれているのだが、バーズはこれを四拍子で演奏することにより、落ち着きと安定感を醸し出すことに成功しているのだ。

ピーター・ポール＆マリーがカヴァーした「風に吹かれて」の場合もそうであつたが、ディランの演奏は、素材をいわば音楽的には生（なま）の未加工の状態で提示しているのであつて、多くの人がそのままで食することは難しい。それらは調理加工し、味付けをほどこせば、誰もが口にしやすいのである。

しかしながら、味付けをされることによって、素材本来のオリジナルな味わいが大きく変化してしまうことも事実であり、ピーター・ポール＆マリーがその美しいハーモニーによって「風に吹かれて」の虚無的で絶望的な歌詞に明るい希望を吹き込んでしまったように、バーズは「ミスター・タンブリン・マン」の病的に物憂く厭世的な歌詞を、抒情性のあふれる音色で包み込み、その歌声には幸福感さえ感じられるのだ。バーズのアレンジには、フィル・スペクターの創始したウォール・オブ・サウンド——音の壁と称される厚みのある深い音像とエコー感が聴きとれるが、すべての肉を削ぎ落して音楽の骨格のみを提示するディランの演奏スタイルと、これほど対極に位置するものはない。

四 「イツ・オールライト・マ」

『プリング・イット・オール・バック・ホーム』はフォーク・ロック・スタイルの最初の作品とされているが、実際にエレクトリック

ク・サウンドを取り入れているのは、収録されている十一曲のうち七曲であり、残りの四曲はギターとブルース・ハープによる弾き語りで、音楽的にはデビュー以来のフォーク・スタイルと言える。こうして曲数のみを挙げるとロック的なサウンドの割合が多いようにも思われるが、実際はレコード盤の場合、七曲目までがA面、後半の四曲がB面であり、B面の四曲はいずれも長い曲なので、両面の収録時間は約二十四分とほぼ同じであり、結果的に『プリング・イット・オール・バック・ホーム』はA面がロック・サイド、B面がフォーク・サイドとして意図的に区分されていることになる。

しかしながら、エレクトリック・サウンドが加えられているか否かとは別な次元で、歌詞における直截的な感情表現——とりわけ嫌悪や怒りのエネルギーの奔出がかつてないほどの勢いでみられる点で、アルバム全体を通してのロック化は明確に感じ取ることができる。特に終盤、十曲目に収められている「イツ・オールライト・マ」は、ギターとブルース・ハープという典型的なフォーク・スタイルの演奏ながら、このアルバムのクライマックスと位置付けられる作品であり、その意味でも、デビュー以来の、ここまでのディランの歩みを集大成したと称し得る傑作である。

実際、この曲がディラン自身にとって如何に重要な位置を占めているかは、例えば、一九九二年におこなわれたディランのデビュー30周年記念トリビュート・コンサートで、ジョージ・ハリスン、エリック・クラプトン、ステイビー・ワンダーら総勢五十名近くのスーパースターが次々とディランの作品の演奏を繰り広げた最後に、ディラン自身が登場してソロで披露した二曲のひとつが、この「イツ・オールライト・マ」であつたという事実からも十分に伺えよう。ちな

浮き上がらせ、そのために、言葉が主体となる美感は最大限に発揮されるが、音楽が主役となった場合に生みだされる快感や美感は最小限に留められる。おそらくはこれが、ディラン自身のオリジナルに大きなヒットが生まれにくく、逆に、音楽的に補填されたカヴァーの方がヒットしやすい理由である。

魔法の渦巻く船で旅に連れて行っておくれよ

おれは感覚がなくなっちゃって 手も握れない

つま先がわからなくて歩けないから

ブーツのかかとがさまよい出すのを待ってるしまつ

おれはどこへでも行けるし パレードの中に身を

投げ込むこともできるから踊りの魔法をかけてくれ

きつとその魔法にかかってやるから

おれを消してくれよ おれの心の煙の輪をくぐりぬけて

かすんだ時の廃墟を通り 凍てついた木の葉の彼方

呪われた妖しい木々を過ぎ 風の吹きすさぶ海辺へ

狂おしい悲しみがくねくねとたどり着くところから離れて

ダイヤモンドの空の下 片手を振り回して踊ろう

海を背景にしたシルエット サークスの砂に囲まれ

すべての記憶と運命を波の底深く沈めて

今日のことは忘れるんだ 明日が来るまで

(「ミスター・タンブリン・マン」)

幻覚と覚醒の間を行きつ戻りつするような捉えどころのない歌詞と

呪文のように繰り返される相似形の旋律、そしてタンブリン・マンという謎の存在・・・ドラッグの影響が少なからず認められるこの曲の歌詞は四番まであり、引用したのは二番と四番だが、バーズがカヴァーした演奏では二番のみが歌われている。

バーズの演奏は、ビートルズのバラード曲を意識したと思われる柔らかなサウンドとハーモニーで構成され、粗削りで鬱屈としたディランのオリジナルとは雰囲気はまったく異なる耳当たりのいい演奏であり、そのために、最もわかりやすい二番目の歌詞のみを選択したのだと容易に想像できる。同時に原曲の歌詞でクライマックスをなす、非常に幻惑的だがいささか難解な四番目の歌詞は、この曲をヒットさせるためには、むしろ邪魔なものとしてカットされたのであろうということも理解できる。

ディランが五分半の時間で歌詞の四番まで歌っているこの曲を、バーズは、(テンポを落としているとはいえ)二番のみで二分半の時間をかけている事実は、バーズがいかに音楽を聞かせている部分が多いか——逆に言えば、ディランが曲の中でいかに音楽ではなく、言葉を聞かせている比重が多いかを如実に示している。

それは、例えば、舞台装置が限られていた十六世紀に、シェイクスピアが場面の状況を役者の台詞で説明させ、観客の方がその言葉によっておのおの舞台の様子を想像することによって成立していた演劇の在り方に似ている。シェイクスピアの劇が観るものではなく聞くものだと言われるのと同じ意味で、ディランの歌は歌われているのではなく語られているのであり、音楽の部分は聴き手の想像の中に委ねられている。バーズのカヴァー・ヴァージョンでは、ディランのオリジナルにはないイントロのアレンジがメロディアスで印象深いし、ボー

法律も彼女には手が出せない

(「シー・ビロンクス・トゥ・ミー」)

ディランにこれほどに皮肉な歌詞を書かせたのは、ジョーン・バエズの確固たる自己主張と、自信に満ちた個性の強さ以外の何物でもないであろう。バエズはディランを自分のものにしようと思っていたが、ディランは彼女のものであることはできず、そのような彼女に対して、「シー・ビロンクス・トゥ・ミー」(彼女は私のもの)というのは、ディラン流の極めて辛辣な表現であった。

ディランの言葉は、その鋭さのあまり残酷な響きを帯びることが少なくないが、女性に対してまで、このように容赦のない辛辣さを見せたことはかつてなかった。しかしながら、あらゆるものに對する、この「辛辣さ」こそ、実際はディランの言語表現の本質と言っても過言ではなく、それは『ブリンギング・イット・オール・バック・ホーム』における詞のロック化以降、ますます強烈な性質を帯びていくのである。

三 「ミスター・タンブリン・マン」

『ブリンギング・イット・オール・バック・ホーム』に収録された十一曲の中で、最も有名なものは「ミスター・タンブリン・マン」だと思われるが、それはおそらく、この曲がアメリカのバンド、バーズによって大ヒットしたからである。当時、デビューして半年で、さしたるヒット曲もなく、まだ無名であったバーズは、ディランが『ブリンギング・イット・オール・バック・ホーム』を発表した直後に「ミスター・タンブリン・マン」をカヴァーし、イギリス、アメリカ両国の

シングル・チャートでともに一位に輝き、一躍人気グループとなった。

興味深いのは、ディランのヒット・シングルに関して以前にも、それと似たような現象があったことである。二枚目のアルバム『フリー・ホイーリン』の冒頭に収められていた「風に吹かれて」は、人気トリオのピーター・ポール＆マリーがカヴァーして大ヒットし、まだヒット曲の無かった作者のディランを有名にした。ところが、不思議なことに、カヴァーがヒットした後に、あらためてシングル・カットされたディラン自身の「風に吹かれて」の方はまったく売れなかった。「ミスター・タンブリン・マン」の場合も、おそらく同じことで、たとえディランのオリジナルがシングル盤として発売されても、一位にはならなかったと予想される。つまりバーズの「音楽作り」がなければ、「ミスター・タンブリン・マン」は現在のようにディランの代表曲の一つとなつたかどうかは疑わしいのである。それは「風に吹かれて」についてさえ、同様に考えることが可能なのであり、その点にボブ・ディランというアーティストの持つ、極めて特殊な性格が示されている。

あらためて言うまでもないことであろうが、レコード、CDを買う場合、我々がまず聞こうと思うのは音楽であって、歌詞ではない。この単純な動機に、ディランは初めから挑戦しようとしているかのようだ。さらに言うなら、ロック、あるいはポップス、否、およそ音楽の名で呼ばれるほとんどすべてのものが、聞く人に伝え、味わわせようとする音楽的な快感に、ディランは反感を持っているのではないかとすら思われることがある。むしろ、彼が表現しようとしているのは音楽に対する一種の反抗心ではないかと言っては言い過ぎであろうか。少なくとも、ディランは、その歌詞における言葉の豊穡とは逆に、音楽的な表現を極限まで削減し、音を言葉の背後に沈めることで言葉を

とを言うの。」(「歌が時代を変えた10年／ボブ・ディランの60年代」)³

引用文中の「彼女」はジョーン・バエズである。ジョーン・バエズはディランの恋人として、一九六五年のイギリス・ツアーにも同行していたが、あくまで「フォークの女王」として社会批判を続けようとする彼女にとって、社会の問題に目を向けながら、抗議の意思を示さずあきらめに転じたかのようなディランの姿勢は理解しがたかった。しかし、ディランにしてみれば、初めから「批判」などする気はなかったのである。フォークのスターであり、プロテストのホープとまつりあげられていた彼は、フォーク全盛の時流に乗りながらも、「批判」が無効であり、同時に無意味であることに気づいていた。ジョーン・バエズは批判することで政治や社会を変革できると信じていたが、ディランにとって歌う目的は「歌」自体であり、社会の変革ではなかった。したがって「できることなんて何もない」と歌うことは、ディランにとって精一杯の誠実さの表現であり、それを「どうにでもなれ!」という自暴自棄の、あるいは責任放棄の態度とするのは、フォークの可能性を疑わないジョーン・バエズの偏見である。

「政治なんてでっち上げだからな。すべてはウソだ。唯一リアルなことは、お前の内にあるものだ。お前の感情だ。……世の中つてのは……不条理なものなんだ。」(『ボブ・ディラン全年代インタビュー集』)⁴

お前と呼ばれているのはディランと同時代にフォーク・シンガーとしてカリスマ的な人気を誇ったフィル・オクスであるが、この言葉は、オクスをはじめ、ジョーン・バエズを含めて、当時のすべてのフォーク・シンガーに向かつて発されていると言ってもよい。混乱した世の不条理に対し、内なる感情を投げつけることが、ロックの定義そのものであり、内なる感情の表現のためには、エレクトリック・サウンドによる激しいビートとリズムが必要だった。

もともと、ディランにとって、ロックを演奏することは、実際は、彼がフォーク・シンガーとしてデビューする以前の、少年時代に親しんでいた音楽のスタイルに帰ることもあった。『ブリングング・イット・オール・バック・ホーム』というタイトルの意味するところは「すべてを家に持ち帰る」——即ち「完全に本来の自分に戻る」ということである。そのようなディランの本質を見抜けなかった……見抜けたとしても、賛同はできなかった……ジョーン・バエズは、結局、イギリス・ツアーの最中にディランと諍いを起こし、一人で彼のもとを去ることになる。

『ブリングング・イット・オール・バック・ホーム』の二曲目、「シー・ビロンクス・トゥ・ミー」に歌われている女性は、ジョーン・バエズを彷彿とさせる。

彼女は必要なものはなんでも持つてる
彼女は芸術家でうしろを振り向かない
夜から闇を取り出し
昼を黒く塗ることができる

彼女はつまづかない
彼女には倒れる場所がない
彼女は誰の子供でもない

その冒頭で彼は、発表したばかりの『プリンギング・イット・オール・バック・ホーム』の一曲目に置いた「サブタレニアン・ホームシック・ブルース」を演じている。「演じている」というのは、演奏しているのでも歌っているのでもなくて、ロンドンのサヴォイ・ホテルの路地に佇み、画用紙にサインペンで書きつけた歌詞の中の言葉を、バックに流れているこの曲に合わせて、どんどん投げ捨て、まき散らしてゆくというパフォーマンスをおこなっているからだ。この映像は今日のミュージック・ビデオあるいはプロモーション・ビデオのはしりとよく言われているが、ポップ・ミュージックの世界で、これほどまで「言葉」を主体にした映像はその後も制作された例はなく、まさに詩人としてのディランのみが成し得た空前絶後のパフォーマンスであろう。この映像に象徴されるように、当時のディランにとって言葉は、聴衆の耳に語り伝えるものではなく、聴衆に向かって投げつけ、相手を粉砕せんとするエネルギーの塊以外の何物でもなかったようである。

ジョニーは地下で

薬を作って

おれは舗道で

政治を考え

トレンチコートの男は

バジ外されクビにされて

悪い咳がでやがる

金を払えって言ってやがる

(中略)

二十年かけて学校出たって

日雇いになるのがせいぜい
気を付けなよ

みんな隠してんだから

マンホールに飛び込んだ方がまし

ろうそくをつける

サンダルは履くな

スキヤンダルにはなるな

乞食になろうとするな

ガムを噛むがいい

ポンプは役に立たない

やくざな奴らの手にあるから

(「サブタレニアン・ホームシック・ブルース」)

ドラッグと共存しながら、したたかに生き抜こうとする下層の人々の様相を写すディランの言葉は、反体制的ではあっても、反社会的ではない。また、ディランがこれらの「地下」に住まざるを得ない人々を歌詞で取り上げるのは、社会改革を意図しているのでも、政治を糾弾するためでもない。シニカルで風刺的な描写は、一見、プロテスト・ソングのようにも思われるが、ディランはただ市井の人々に冷徹なまなざしを向け、その生きざまを鮮明に写しとるために鋭利な言語表現を貫いているだけである。

「彼は社会を批判し、私も批判する」と彼女はロバート・シエルトンに説明した。「でも、彼は結局それについてできることなんて何もないから、どうにでもなれ!」と言うことになる。そして私はその反対のこ

みんないつかは死んじまうんだが
死で世界が止まったことはない。おれの詩は
詩とは無縁のゆがんだリズムで書かれている

歌は

一人で歩いて行けるもの／おれは
ソングライターと呼ばれている。詩は裸の人間で・・・おれを
詩人だというやつらもいる

「ポーズ」と「ポーズの終わり」と記された二行を挟んだ三部構成的な無韻詩とも散文詩ともとれる全七十三行の中から、詩や歌に関する語を含む十行を引用したのだが、これだけを読み通して前後に脈絡の無いように見えるのは、詩行を飛ばしながら引用したからではない。ここでは、もともと偶発的な思惟が、連想のおもむくままに展開されているのであり、一見、錯乱した走り書きのように見えて、実際は、ディランはあふれ出る言葉の渦を制御することなく、ほとんど無意識のままに書き連ねていると解することができる。トリミングされ、形を整えられた言葉はいわば、展翅版にピンで止められた昆虫の標本のようなものであり、整然としてはいるが言葉の死骸である。ディランは脳内から湧き出る言葉を捕獲も飼育もせず、生きたまま放つ。これ以前の、フォーク・ソングあるいはプロテスト・ソングと見なされていた時代のディランの詞には、叙事的な描写の要素が濃く、思考の展開にも、ある程度の論理性は備わっていたが、『ブリッキング・イット・オール・バック・ホーム』になると、言語的にはほとんど錯乱と混乱の無秩序な状態が示されるようになった。無論、ディランは意図的にそう

しているのであって、「きちんと仕上げようとすることは止め」、「詩とは無縁のゆがんだリズムで書く方法を貫き、そのようにして生まれる詩にこそ、「裸の人間」即ち、意識という人工的な衣装を脱ぎ捨てた人間の存在そのものが示されている、という認識に至ったのである。当時のディランの原稿が残されているのだが、それはタイプライターで行間を空けずに打たれている。行間を空けていないということは、初めから訂正や修正を加えるつもりがなく（あるいは、必要がなく）最初から最後まで一息に書ききる方法をとっているということの意味する。

「ここで選択された行も韻もリズムもごく自然に生まれたもの、ひらめいたりふさわしいと思ったりしたことを心がつかみとった結果、生まれたものなのだ。作者の話は、行の終わりではなく、バースやパラグラフが完了するところまで、思考と感情のすべてを吐きだすところまで続いている。止めることはできない。ただ進みつつけるだけ。」

『ボブ・ディラン 瞬間の轍1』²

常識性の檻に閉じ込められることなく自由に飛翔する言葉のエネルギーとビートは確かに、ギター一本の弾き語りによるフォークのスタイルでは音楽的に表現するのに限界があるだろう。そのような言語表現の点から、ロック的なサウンドへと向かったディランの心境を端的に示しているのが、映画『ドント・ルック・バック』の冒頭のシーンである。

『ドント・ルック・バック』はディランが一九六五年にイギリスでツアーをおこなった際の様子をドキュメントしたモノクロ映画だが、

二 『プリング・イット・オール・バック・ホーム』

四作目の『アナザー・サイド』は、そのタイトルからも明らかなように、ディランが従来のフォーク・スタイルから離脱する姿勢を示した作品であったが、詩の面でプロテスト・ソングの社会的、体制批判的な内容から個人的、内省的な表現へと明らかな転換が示されたのに比して、音楽的にはまだエレキ楽器の使用に踏み切ることはなく、それまでのフォークの弾き語りスタイルをほぼ踏襲していた。しかしながら、この『アナザー・サイド』から、およそ半年後に開始された『プリング・イット・オール・バック・ホーム』のセッションでは、彼は初めからエレクトリック・ギター、ベース、ドラム、キーボードというロック・バンドの編成で録音にとりかかった。重要なのは、このように急激な音楽的な変化が、何よりも詞における言語表現の変化によって必要とされ、もたらされたものだという点である。

曲調、頭の中に湧き上がる言葉のビートが、もはや自分一人でギターやピアノを弾いて生み出せるサウンドを超えはじめていたのだと思われる。「ノー・ディレクション・ホーム」の中でボブは、このころのことをこう言っている。「もうひとりでやるつもりはなかった。小編成のバンドがいるほうが歌の力をより引き出せると考えた。」

（「ボブ・ディラン ロックの精霊」¹）

フォークやプロテストの時代のディランの言葉は、その代表作「風に吹かれて」でも明らかなように、どちらかと言えば淡々と語られ

るものであり、時に重苦しく憂鬱な響きが込められても、付随するサウンドにドラム、あるいはエレクトリック・ギターの刺激的な挑発性や咆哮するような官能性を必要とする類のものは見られなかった。『プリング・イット・オール・バック・ホーム』が録音された一九六五年が、ポピュラー音楽の世界ではロック・バンドの隆盛期にあたっていたことは確かで、例えば、ビートルズはこの年の八月に、ニューヨーク、シェイスタジアムをステージとするという前代未聞の規模による伝説の公演をおこない、ライブ・バンドとしての頂点を極めたし、かたやローリング・ストーンズは「サティスファクション」を全米のチャート・トップに送り込み、以後、シングル、アルバム共にヒットを連発する超大物バンドの地位をゆるぎないものにした。ディランのロック・スタイルへの変貌が、それらの音楽的な潮流と全く無縁のものだったと言いつけることはできない。しかしながら、少なくともディランにとっては、ロックは彼の詞——言葉が必要としている音楽のスタイルだった。

『プリング・イット・オール・バック・ホーム』のジャケット裏には、前作の『アナザー・サイド』のジャケットの時と同じように、曲としては歌われていない無題の詩が記されており、そこには、彼の言葉の「ロック化」が端的に伺えるフレーズがいくつも見つかる。

おれの歌は頭の中のティンパニーで
書かれている／ちよつとした不安。

言えないが。確かに。みんなはたぶん

ソフトなブラジルの歌手が好きだが・・・おれは
きちんと仕上げようとすることは止めた／

ボブ・ディランの詩と詞 4

『プリンギング・イット・オール・バック・ホーム』を中心に

一 イン트로

新型コロナウイルスに世界中が攪乱されているさなかの二〇二〇年七月、ボブ・ディランの新作が発表された。二〇一六年のノーベル賞受賞以後、あたかも受賞に背を向けるかのようにアメリカン・クラシックのカヴァー・アルバムやブートレグ、過去のライブ音源ばかりを発売し続けていたディランにとって、スタジオ録音のオリジナルは八年ぶりであり、先行シングルの「もっとも卑劣な殺人」は、ディランの作品中最長の十七分近い曲でありながら、ビルボードで一位に輝いた。何よりもポップ・ミュージックの「ポップ性」の尺度であるビルボード・チャートの特質を考えた場合、ディランの作品がチャートの首位を得ることは元来、非常に困難であると思われるし、事実、ディランのシングル盤が首位を飾ったことはこれまでなかったのだが、一九六二年、二十一歳でデビューして以来、音楽活動を五十八年続けて齢八十に達せんとする、この希代の反体制アーティストが、ここで初の第一位を獲得したことには驚愕を禁じ得ない。

新作アルバム『ラフ＆ロウディ・ウェイズ』——荒々しく乱暴な

大八木 敦彦
OYAGI Atsuhiko

生き方で——というタイトルが、一九三〇年代に活躍したカントリー音楽の父、ジミー・ロジャースの同名の作品から取られたことは疑いなく、また、このフリーズに、八十歳を目前に控えてなお、円熟や老成を拒絶し、おのれのたどり着いた位置に瞬時も留まることなく、「とがる」ことを止めず、変転を続けようとするディランの挑戦的な姿勢を読み取ることは容易である。年月と経験を重ねれば人は誰しも角が取れて「まるく」なるのが通常で、それが人間としての成熟の証であり、また美德ともみなされるのが世の常であるが、ディランはそのような成熟は退化に過ぎないと嫌悪するかのように、転がり続けながら、角を一層鋭くとがらせ荒々しく磨き上げてゆく。その過激で攻撃的な生きざまと、商業主義に真正面から抗戦するかのようない瞬たりとも同じスタイルに安住しない作品の様相は、半世紀以上前のデビュー盤以来変わることはない。私は前回まで、そのようなディランの足跡をデビュー盤から四作目の『アナザー・サイド』まで克明に辿ってきたが、本論では、ポップ・ミュージックの世界にフオーク・ロックという新たなジャンルを打ち立てた五作目の『プリンギング・イット・オール・バック・ホーム』に焦点を当てる。

研究論文

秋田公立美術大学研究紀要 第八号

令和三年三月三十一日 印刷
令和三年三月三十一日 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

天貝 義教

委員

石倉 敏明
島屋 純晴
白杉 悦夫
村山 修二郎

装丁

坂本 憲信

発行

秋田公立美術大学
秋田市新屋大川町十二―三
☎〇一八―八二三―五三五―

印刷

太陽印刷株式会社