

秋田公立 美術大学 研究紀要

2023 第11号

秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART



目 次

研究論文

トゥアン・マミの「動いている家」 — 「共異体のかたち」を巡って —	藪 本 雄 登…… 3
複合芸術の終焉を探る	飯 倉 宏 治…… 17

研究報告

理想の最期についての東西比較 — 中世絵画における臨終場面から見る —	林 文 洲…… 31
風景の印象のスキーマを可視化した実践的な作品制作 展覧会「コレクティブ・イメージ」を通し、 階層的ネットワークを用いた定量的な風景の見え方を探る	折 田 千 秋…… 43

制作報告

「3 月」伝承彫刻 マケット — 気仙沼市・震災復興祈念公園 習作作品 — 「石川理紀之助翁 等身大塑像」 — 石川理紀之助翁等身大ブロンズ像粘土原形 —	皆 川 嘉 博…… 55
作品《Live Life》 — フェノール樹脂発泡体を用いた彫刻作品制作と可能性 —	櫻 井 隆 平…… 59
交換日記から描き出す肖像画制作 絵画表現の探究	飯 島 小 雪…… 63

研究論文

トゥアン・マミの「動いている家」

— 「共異体のかたち」を巡って —

藪本 雄登

「共同体」と「芸術（アート）」には、どのような関係があるのだろうか。それらの深く絡まり合う関係性について提示した菅香子の『共同体のかたち』を参照しながら、「共同体」を巡る先行研究や小倉紀蔵、石倉敏明が展開する「共異体」の理論を踏まえて、現代の「共同体／共異体」と「芸術」の関係性を検討してみたい。本稿では、1990年から2010年代のベトナム・ハノイの現代美術史において重要な役割を果たした「ニャサン・スタジオ」の創設者であるグエン・マンドックへのインタビューを踏まえて、「共異体」を生み出し続ける「ニャサン（家）」の思想を分析する。そして、その系譜上にある「ニャサン・コレクティヴ」の創設者であるベトナム人アーティストのトゥアン・マミの「家」を巡る芸術実践を紹介する。視覚中心的な芸術論を超えて、マミが展開し続ける「動いている家」というアート・プラクティスを起点に、現代における「共異体のかたち」を提示する。

キーワード：共同体、共異体、トゥアン・マミ、ニャサン・コレクティヴ

Moving House of Tuan Mami

-The Art of Hybrid Gatherings-

YABUMOTO Yuto

What is the relationship between "Community" and "Art"? Referring to Suga Koko's "The Art of Community", which presents the deeply intertwined relationship between the two concepts, I would like to examine the possibility of "The Art of Hybrid Gatherings" in our time, based on historical theory on "Community" and the recent theory of "Hybrid Gatherings" developed by Ogura Kizo and Ishikura Toshiaki. This paper will analyze the idea of "Nha San (House)" based on an interview with Nguyen Manh Duc, founder of "Nha San Studio", which played an important role in the history of contemporary art in Hanoi, Vietnam in 1990s to 2010s. It will then introduce the artistic practice of Vietnamese artist Tuan Mami, founder of "Nha San Collective". Based on Mami's art practice of "Moving House," which develops beyond typical visually-centered art theory, I will try to present the possibility and concept of "The Art of Hybrid Gatherings" in current world.

Keywords: community, Hybrid Gatherings, Tuan Mami, Nha San Collective

1 はじめに

「共同体」と「芸術（アート）」には、どのような関係があるのだろうか。『共同体のかたち—イメージと人々の存在をめぐって』を著した菅香子（1977-）は、現代の共同体論の展開と現代アート理論の展開には、密接不可分の深く絡まり合う関係があると述べている¹。また菅は、以下のように続ける。

現代において、絵画を「見ること」は、もはや権力の問題ではなく、共同性の問題である。それは、見るものが共同性を前提としているからである。絵画は見られることを前提としており、受け止められることによって初めて成り立つ。「絵画」は「見られるもの」であり、それを「見る」ことを要求する。絵画を見る人にとって、それを「見る」ことには絶対的な受動性がある²。

筆者は、菅が述べる通り、「芸術」と「共同体」が不可分であることについては同意する。しかしながら、菅が意図する「芸術」の射程は、同書の文脈を踏まえると美術館や展覧会場における絵画やインスタレーション等の「見るもの」といった視覚表現に限定されてしまっていないだろうか。筆者は、「見る」ことと同様に、味覚、触覚や聴覚などを利用した共食等の体験においても「聞く／聞かされる」、「味覚する／味覚される」ことは絶対的な受動性があると考え。そこで、筆者はそのような視覚以外の受動性を含んだ「芸術なるもの」をも射程に置いた上で、「共同体」と「芸術」の関係性を更新してみたいと考える。

また、「共同体」という言葉は、一般的に「同一性を有する主体同士の集合体」と認識されることが多い。つまり、「共同体」という概念は、「非同一的なものごと」を排除してしまう傾向があることから、「同一性」を巡る壁に直面してしまう。そこで、筆者は、菅が述べる「共同体のかたち」を参照しながら、

後述する「共異体」の理論を踏まえて、視覚中心主義的な芸術の状況と「共同体」の限界を超えていく「共異体のかたち」について提案してみたい。



図1 植物を育てるトゥアン・マミと WH22での《ベトナム移民の庭》の様子 写真：カッセルにて筆者撮影

そして、その「共異体のかたち」を巡る分析対象として、ベトナム・ハノイで活動するアート・コレクティヴのニャサン・コレクティヴ（Nha San Collective、以下「NSC」）の中心メンバーであるベトナム人・アーティストのトゥアン・マミ（Tuân Mami, 1982-）に焦点をあてる。マミは、ハノイを起点に世界中を移動しながら、領域横断かつ実験的な作品を発表している。マミは、NSCの共同創設者であり、彼の生家を改築した A Space を運営している。彼は、サイトスペシフィックなインスタレーション、映像やパフォーマンス等を通じて、鑑賞者に内省的な問いを投げかける。マミは人生や生活に関する問い、動物や植物の社会的相互作用、人間と環境に関心を向け、人やモノが協働して特定の現実から社会変容に関与するような動きに関心を持っている。筆者は、マミの「移住する庭

(Immigrating Garden)」というアート・プロジェクト、2023年の大阪関西国際芸術祭での滞在制作での協働、ハノイでのフィールドワークを踏まえ、本稿で検討を行う。

NSCの「ニャサン」は、山地少数民族ムオン族(Muong)の高床式の「家」を意味し、「ニャサン」の芸術実践は、開かれた「家」と「庭」を起点に展開されている。例えば、2022年に開催されたドクメンタ15におけるドイツ・カッセルのWH22という展示会場において、マミはベトナム難民や移民達のための《ベトナム移民の庭(Vietnamese Immigrating Garden, 2022)》を制作し、グエン・クオック・タン(Nguyen Quoc Thanh)は《クイア・ハウス(Queer House, 2022)》を建築した。NSCのメンバーは、その「家」や「庭」で行われる夕食会、上映会や結婚式自体を「芸術なるもの」として提示し、本展覧会を通じて、現代社会の裏側に隠されているベトナム移民達の存在を社会に露呈させた。彼らの実践は、視覚中心的な絵画等を作り出すわけではなく、動態的な「家」を生み出し続けるアート・プラクティスである。さて、この背後には、どのような思想が存在しているのだろうか。なお、筆者は後述する「ニャサン」の系譜を踏まえ、このプラクティス総体を「動いている家」と呼称する。

第2章では、「共同体」を巡る先行研究や菅の『共同体のかたち』の理論を整理する。それらを踏まえ、韓国文化学者の小倉紀蔵(1959-)が提案する「共異体」、そして、その概念を拡張させている人類学者の石倉敏明(1974-)の言葉を基礎に、「共異体」と「芸術」の関係性について検討を行う。第3章では、「ニャサン」の実践において重要な「家」の概念について検討する。クロード・レヴィ=ストロース(Claude Levi-Strauss, 1908-2009)の「法人としての『家』」を出発点として、石倉の「共異体としての『家』」の理論を整理する。また、2023年9月にNSCの創設母体であるニャサン・スタジオ(Nha San Studio)の創設者であるグエン・マンドッ

ク(Nguyen Manh Duc, 1953-)からの現地ヒアリングを踏まえ、共異体を生み出し続けるニャサンの「家」の思想について検討する。第4章では、そのマンドックの思想を受けたマミの芸術実践に焦点をあてる。筆者を含むアジアの研究者、アーティスト、キュレーターのネットワークであるプロダクション・ゾミア(Production Zomia)は、マミを2023年1月に開催された大阪関西国際芸術祭にキュレーターとして招聘し、滞在制作において協働を行った。その制作のプロセスにおいて、マミが述べた言葉や行動を踏まえて、「ニャサン」の系譜から生み出される「共異体のかたち」の可能性を提示してみたい。



図2 グエン・クオック・タンの《クイア・ハウス》の様子とNSCメンバーの集合写真 写真：NSCによる提供

2 「共同体」と「芸術」の関係性

(1) 「共同体」の限界

まず、共同体とは「共に在ること」の一定の様式(例えば、土地や河川等の物質的基盤、血縁、民族や宗教等の精神的基盤等)によって何らかの「同一性を与えられた複数の人々による集合体」のことを指す。そして、「芸

術」は、この「共同体」を巡る問いと深く関わっている。前述の通り、芸術作品は伝統的に「見られるもの」として制作され、「見る」ことを通じて多くの人々の共有のうちに置かれてきた。つまり、制作者以外の誰かを前提としている以上、作品は人々との共同性の上にしか成立しないのである³。その意味で、「芸術」は言語を超えた言語のようなものであり、それらのイメージは、諸存在を繋ぎ合わせる共同性を司る機能を持っているといえるだろう。そして、人間が社会的な動物である以上、私達が生きていくためには、「共同体」は必要不可欠である。

しかしながら、「共同体」は、近代以降において、民族共同体や宗教共同体などを通じて、「同一性」に基づく「包摂」と「非同一性」に基づく「排除」を生み出してきた。特に、近代化の中で、人間は共同体から分離された「個人」として成立し、権利や義務を持つ「主体」として捉えられてきた。そして、この「主体」中心主義と「共同体」中心主義的な思想のもと、分離された個人/主体は、「権力主体」が設計・管理する「共同体」への同一化の中に再編されてしまった⁴。それらの「共同体」を中心に、資本主義、共産主義、ファシズムやナショナリズム等の様々な運動とともに、私達は「戦争と革命の世紀」と呼ばれる20世紀を生み出してしまった。21世紀を生きる私達は、世界的な難民や内戦問題など、その20世紀の戦禍の後遺症に苦しみ続けている。

この「主体」を巡る問題をいち早く見抜いたのが、「剥き出しの生」という概念を提示したイタリア人哲学者のジョルジョ・アガンベン (Giorgio Agamben, 1942-) である。アガンベンは、フランスの哲学者ミシェル・フーコー (Michel Foucault, 1926-1984) が提示した「生政治 (biopolitics)」を基礎に理論を展開する。「剥き出しの生」とは、固有の人生や歴史を担う個人の生命ではなく、「ただの生物学レベルの「生きもの」としての『生』」という意味である。18世紀以降の産業

化の発展とともに、国家が産業に関与するかたちで、国力の維持が必要になると、国家の権力は国民の「生」を管理する力として現れてくる。つまり、人々の出生や健康を管理し、最終的には人口を管理する統治が行われ、国家権力は、「生殺与奪の権力」から「生かしながら死の中へ廃棄する権力」へと転換する⁵。フーコーは、この人間の生物学的な生を統治の対象として扱う政治を「生政治」と呼称した。そして、現代において、一部の人間は今や、「政治的な主体」ですらなく、発展する世界的な市場経済においては、かつてのナチスの強制収容の対象から、市場経済に投入される「リソース」へと成り下がってしまった。アガンベンは、このグローバリゼーションにおける人間の政治的・存在論的状况を人々の「難民化」と捉えた⁶。また、ドイツ系ユダヤ人の哲学者のハンナ・アーレント (Hannah Arendt, 1906-1975) は「ネイションの基礎をなしていた民族—領土—国家の旧来の三位一体から諸事件によって放り出された人々は、全て故国を持たぬ無国籍者のままに放置された」と述べ、「主体」としての権利を失った人々を「難民」と定義した⁷。「難民」の登場は国民国家の没落を意味しつつ、他方でグローバル産業社会は、国家による保護から見捨てられた難民や無国籍者を経済的な「リソース」とし市場経済に投入することによって、その問題をより複雑にしている。以上を踏まえると、現代社会において「難民」は透明又は半透明の幻影のような「主体」性しか持ちえない存在として扱われているのである。

(2) ベトナム難民、移民と現代芸術

この「主体」の問題を通じた「難民」や「市場リソース」としての「生」の問題に、まさに現実直面してきたのが、インドシナを巡る内戦やベトナム戦争等という戦禍によって生み出されたベトナム難民達であり、現代のグローバル産業社会において、世界中に点在しているベトナム人の移民労働者達である。

彼らは、新しい土地や環境において、透明又は半透明な「主体」として生きることを余儀なくされた人々であって、一部の例外を除き、社会の表側に登場して、何らかの主体的な表現や活動を行う上で、社会的抑圧や暴力等の数多くの困難に直面することになる。

このように「主体」が解体されていく経緯を踏まえ、菅は「共同性」と「芸術」との関係について、「主体」性が不能又は透明になってしまった人間は、もはや表象を行う能力がなくなり、能動的に「表象 (representation)」すること自体が不可能となってしまったと述べる。それらの人々のイメージはもはや表象されるものではなく、単に呈示され、露呈される受動的な「エクスポジション (exposition)」へと変容していくと主張する⁸。「エクスポジション」とは、すなわち「外に置くこと」、「さらすこと」や「露呈すること」を意味するが、現代における「芸術」は、「主体」の解体から成り立つような「無為 (作為のないこと、自然のままであること)」のものであり、それは共同性を生起させると同時に、それを露呈させるものである。菅は、この「露呈性／受動性」を、現代における新たな「芸術のかたち」として、肯定的に捉えているのである。その意味で、マミの実践は、決して「芸術なるもの」として疑義に晒されるようなものでなく、「主体」性が引き剥がされたベトナム移民の存在を「エクスポジション=露呈」させるという新たな「芸術」における重要な条件を備えている。そして、マミはさらに一步踏み込んで、視覚的に作品を「見る／見させる」のみならず、鑑賞者とベトナム移民を自然に巻き込み、共食等を通じて交流・交歓させ、両者の視覚的経験に加えて、聴覚、味覚や触覚等の複合的な身体経験を通じて、新たな共同性を生起させながら、それ自体をパフォーマンスや映像作品として、現代社会に露呈させる「芸術のかたち」なのだ。

(3) 「同一性／非同一性」を巡る「共同体」

前述の「無為」という言葉に代表されるように、思想的には、前述した後遺症に対応するため数多くの思索や提案がなされてきた。例えば、フランス人哲学者のジャン＝リュック・ナンシー (Jean-Luc Nancy, 1940-2021) は、『無為の共同体』において、「共同体」は「主体」の形成に先立ってあったものであるというよりも、むしろ「主体」概念の形成とともに立ち上げられてきたと述べる⁹。また、ナンシーは、人々は等しく死すべき存在であるという「有限性」の共有に人間の共同性を見出した。

死の意味を、今やわれわれは共同体のなかにはなく他処に求めるべく運命づけられている、というよりむしろそのように追い詰められている。だがこの企ては不条理である。(中略) というのも、死をとおして初めて共同体は開示されるし、その逆もまた然りだからである¹⁰。

「死」は、個人的な出来事ではなく、その死を看取る「他者」がいて初めて生じるものであり、「死」は自己のみで完結せず、分有され、共同で成し遂げられる出来事である¹¹。ここでいう「分有」とは、「同一性」を共有するのではなく、むしろ「非同一性」によって引き裂かれているその事実そのものを「共有」することを意味している。その意味で、ナンシーは「非同一性」によって引き裂かれ、引き裂かれることによって開ける「異他なるもの」の相互の曝しあいによって生起する空間を「無為の共同体」と呼称したのである¹²。このナンシーの議論を踏まえて、人類学者の大杉高司 (1964-) は、『無為のクレオール』において、トリニダート・ Tobaco のフィールドワークを踏まえて、「同一性」と「非同一性」の共在状態、つまり『「非同一性」を共有する共同体』を提示した¹³。この『「非同一性」を共有する共同体』は、別の言い方をすれば、次節で述べる「共異体」と言ってよい

のではないだろうか。

（４）「共異体」の可能性

前述の小倉紀蔵は、政治学的な視点から、日韓や東アジアの歴史的認識に関する根深い対立や問題に対して、「共同体」ではなく、異なる価値を認め合う「共異体」という概念を提案している¹⁴。前述の通り、全ての成員が「同一」であることを至上の価値としてしまうと、「同一」以外の人たちを必然的に敵視、排除してしまうことになる。この点、小倉に影響を与えたイタリアの哲学者ロベルト・エスポジト (Robert Esposito, 1950-) は、ラテン語における「共同体 (communitas)」とその対義語である「免疫、免除 (immunitas)」の語源を分析する。それらの言葉の中核である「負担、奉仕、贈り物」を意味する「munus」に注目し、その一つの意味である「贈り物」という概念を遡って解釈する。エスポジトは、その語源を踏まえて、「誕生」そのものが存在にあっての「贈与」であり、その「生」を受け取ることにより発生する義務は免れようがないという¹⁵。エスポジトの言葉に集約される通り、この決して埋めることのできない未完の状態、つまり、「欠如」の存在こそが共同体を特徴付けるといえる。

共同体は、必要であると同時に不可能なのだ。共同体はつねに欠如をともなっていて生じているだけではない。また、けっして完成されないというだけでもない。ともにわたしたちを支え、共同の-存在、ともに-在ることとしてわたしたちを形成するものは、まさに欠如であり、非成就であり、負債でもあるという特殊な意味において、共同体は欠如そのものなのである¹⁶。

すなわち、「欠如こそが人を結びつける」ということである。これは、モーリス・ブランショ (Maurice Blanchot, 1907-2003) が「明かしえぬ共同体は、その実態を明らかにすることはできない」と述べたこと繋がる¹⁷。ブ

ランショは、言葉を介した思想の相互理解、心情の同調などが欠如したコミュニケーションのみが未来に残っていくとさえ述べている。意味がなく、働かないという意味での「無為」状態の「ただ歌うという行為」や「おのれを投げ出す行為」そのものに表明される「何か」と、その「何か」との触れ合いに共同性が見い出されるのである。それを「共同体をもたない人びとの共同体=明かしえぬ共同体」と、ブランショは呼称したのである。確かに、NSCをはじめ、カンボジアのササ・アートプロジェクト (Sa Sa Art Project) 等、筆者と関係が深いアジアのアート・コレクティヴは、目的やマニフェスト等が欠如しており、それらを掲げることはほとんどない。おそらく、「共同体」として、生産的な価値を生み出すことを目的としていないのだろう。

石倉は、このような欠如を起点とした共同体論を踏まえて、「共異体」の概念を、小倉が述べた本来の意味から拡張しようとしている。石倉が述べる通り、人間を取り巻く世界は、常に数多くの他種／多種と共存しており、「人間以上 (more than human)」である。そして、共同体も常に、多様な異他なる共同体との共在が前提となっていることから「共同体以上 (more than community)」である¹⁸。石倉は、その「共同体以上」の共同体を成り立たせる「共異体」の基準は、①科学技術や伴侶種と共生する「身体」としての共異体、②異質性を抱えた個体同士が協働する「社会的集まり」としての共異体、③ある空間内で複数の生物種や無生物の「共生圏」を構成する共異体、④異なる歴史と神話を持って共存してきた集合体の「高次集合体」としての共異体、これらが統合された次元であると述べる¹⁹。筆者は、この「共異体」の4つの基準の複合／螺旋的な絡まり合いこそが、様々な生命や共同体同士が「共に在る」ことができる唯一の可能性ではないかと考えている。そして、その方法論は、既存社会の政治権力を稼働させる方法ではない。例えば、アブラハ

ム・ボス (Abraham Bosse) の『リヴァイアサン』の扉絵のような国家的な表現のように、主体的な政治や権力は、常に「包摂」と「排除」の原理を稼働させる「表象」的な行為に繋がりがやすい。その意味で、主体性が解体された諸存在との「複合的な身体経験」とその「エクスポジション」を通じた「芸術」が、「共異体」をゆっくりと浸透するようなかたちで、成り立たせる唯一の方法ではないだろうか。

この点、石倉は、「共異体」と「芸術」との関係について、異なる価値観や時間軸の共存を前提とするヘテロトピア的（異界的）現実であり、この次元から開かれる「芸術」は、科学と神話の間に横たわる現代人の生活の不確かさから生み出されると述べている²⁰。これは、マミの実践が示すように、その土地の植物に関する伝承／民話と科学的な現代農業の間から生まれるベトナムの植物、そして、その植物と人間が交わる食事の中においても、「共異体のかたち」は、十分に見い出すことができるだろう。また、石倉によれば、「共異的生成（共異体芸術）」とは、異なる価値や時間を超えて、複数種の生命が発動する有機体と無機物が絡まり合う生命現象の複雑さを媒介としながら、生命と世界の関係性を更新する造形的思想が含まれるという²¹。まさにマミの芸術実践が、異なる価値や時間感覚を有する植物と人間との深い絡み合いから生まれる「共異体のかたち」を更新する造形的行為ではないか、と考えている。この点については、第4章で詳述する。

3 ニャサンの「共異体としての『家』」

（1）「ニャサン・スタジオ」とは

ここで、マミの実践について述べる前に、「共異体」を生み出す「家」の概念について整理する。筆者は、序章で述べた「ニャサン」の独自の「家」思想について十分に理解するために、2023年9月にベトナム・ハノイでフィールドワークを実施した。ただ、本稿では1998年にグエン・マンドックやチャン・ルーン

(Tran Luong, 1960-) 等が中心となって、ハノイに設立したベトナム初の非営利かつ実験的なアート・スペースである「ニャサン・スタジオ」から NSC の系譜を含めた意味で「ニャサン」という言葉を使う。ニャサン・スタジオは、1990年代に登場した先鋭的なアーティスト達にスタジオを開放し、彼らがベトナムの政治や社会問題に対する自由な議論を行い、表現するための場として利用された。しかしながら、2010年に、ある女性アーティストによる衣服を脱いでパフォーマンスを行ったことが社会的に問題視され、2011年に文化警察による捜査が行われ、無期限閉鎖に追い込まれることとなった。その後、2013年にマンドックの娘であるグエン・フォン・リン (Nguyen Phuong Linh, 1985-) やマミ等の若手アーティスト達を中心として NSC を設立し、ハノイで独立したアート・コレクティブとして展開し、「ニャサン」という「家」は、様々な場所を転々としながら、活動を続けてきた。そして、2020年にニャサン・スタジオの元々の用地は売却されたが、マンドック夫妻とリン夫妻は、自分達の「家」を改築し、紅河沿いの場所に新たな「ニャサン」を蘇らせた。この度、筆者はこの新しいニャサン・スタジオを訪問し、マンドックへの聞き取りを行った。

（2）人類学における「家」

前提として、人類学的な「家」の概念には、二つの側面がある²²。一つは、レヴィ=ストロースが述べる「法人としての家」である。これは村落共同体や民族共同体などの「共同体／コミュニティ (Community)」であり、人間社会の一部をなし、血縁を基準とする関係性を基礎とした垂直的統合／水平的関係性のモデルを意味する。

家族とは異なるものとしての家というものは、男系の系統とは一致しないことです。ときとして、生物学的な基盤さえも備えていないことです。むしろそれが、物質的・

精神的な相続財に存しているということである。そうした相続財には、威信、起源、親族関係、名前と象徴、地位、権威、富が含まれるのです²³。

このレヴィ=ストロースの言葉のように「家」の本質は、性別や血縁等の「同一性」よりも、共同性の本質を成り立たせる恒常的な財物／場所が重要であって、婿養子や非親族成員の編入等、世代を繋ぐラインの柔軟性が不可欠なのである。他方、もう一つの「家」は、「場としての家」である。例えば、NSCに代表されるようなアート・コレクティヴは、ほとんど親族関係に基づかない一時的関係性を基礎とした離散的集合／協働的關係性のモデルとして理解できる。そして、この「場としての家」を発展させたのが、イギリスの人類学者ジャネット・カーステン（Janet Carsten, 1941-1995）である。カーステンは、マレーシアの漁村において、「家」の中で「乳」や「魚」などの「物質」を共有することによって身体の中身が類似していく点を踏まえ、「関係性（relatedness）」という概念を提示した。これはまさにマミが「動いている家」で行っている「共食」の実践と重なり合う。このように「家」は、生殖による血縁関係だけではなく、ともに暮らし、ともに食べ、養い合いながら、モノをやりとりする行為の積み重ねの先に生まれる²⁴。民族性や親族性を超えて、空間を共有して暮らし、行為

を積み重ねることによって「家」が現前するということである。この文脈を踏まえて、オルタナティヴな「家」概念として、石倉は異質性を解消することを求めない「多種」「多次元」「多場所」的な人間と非人間の集まりである超複合關係的なモデルを「共異体としての『家』」として提案している²⁵。この点、ハノイの「ニャサン・スタジオ」は、次節で説明する通り、まさに「共異体としての『家』」ではないだろうか。

（3）マンドックの「ニャサン」の思想

筆者が新しいニャサン・スタジオに訪問したところ、その一階部は、木造式の躯体があり、紅河へ繋がる庭とともに犬や猫といった動物が飼われる場所、多様な植物栽培のための空間として開かれていた。二階は、リン夫妻と彼らの息子のために現代的な内装が設えられており、三階のマンドック夫妻のための居住空間は、祖先の霊を祀る祭壇を中心とした伝統的な木造家屋のままであった。その意



図4 マンドックへのインタビュー 写真：筆者撮影



図3 写真（左）新たな「ニャサン・スタジオ」の一階部、写真（右）三階のマンドックの部屋にある伝統的な祭壇 写真：筆者撮影



図5 ニャサン・スタジオ（三階）で談笑するマンドックとマミ 受け継がれる「ニャサン」の系譜 写真：筆者撮影

味で、ここは、マンドック家の祖霊を頂点とする親族のための垂直的な居住空間なのだが、どの階層でも人間、動物や植物を含んだ来客があり、しかも彼らは自分の「家」のように佇んでいる。また屋上は、ガーデニング用の場所として、多様な植物が育てられており、どの階にも来客用の椅子や机が大量に設置されている。このように各階層が、全く異なるスタイルの内装や建築となっており、人間・非人間を問わず来客を受け入る体制が整っている。まさに「多種」、「多次元」、「多場所」的な混沌とした「家」であった。そして、その建築物の二階から三階には螺旋階段が設置されていた。その垂直性と水平性を共在させる「螺旋」のイメージからニヤサン・スタジオが「共異体の『家』」であることを象徴的に示しているように感じた。

筆者が、その混沌とした「家」の中を徘徊していると、まるで動物のように祭壇の隣で寝ていたマンドックがふらりと現れた。マミの通訳を介して、「みんなで建てた三世帯違法木造建築はどうだい。木造建築は、可変的かつ移動可能だから、許可は取らなくてもいいんだよ」と冗談交じりに声をかけてくれた。そして、「まあ、座りなよ」とマンドックはお茶を出してくれた。筆者はマンドックに対して、「ニヤサンの『家』とは何なのか」と尋ねてみた。マンドックは「『家』は、場所や文化の文脈によって多義的に変容するので、もはや定義することは困難だが、動物や植物等を問わず、すべてのものが集まることできる始源の場所ではないか。『ニヤサン』という『家』は、今までもこれからも、昼でも夜でも、幽霊でも神々でも、あらゆる存在を受け入れ続ける開かれた場所であることは変わらない」と言った。さらに筆者は、マンドックに対して、表現規制が厳しいハノイにおいて「なぜ『芸術』だったのか」と尋ねたところ、「『芸術』は多義的で、意味や解釈を固定化せず、何かを強制をしたりしないので、バランスを取りやすい。このニヤサン・スタジオという『家』を成り立たせるために、

『芸術』はとても相性がよかった」と述べた。この「家」を巡るマンドックの思想は、第4章で詳述する通り、マミのプラクティスに多大な影響を与えたと思われる。

4 マミの共異体的アート・プラクティス

私はアーティストではない、ガーデナー（庭師）だ。

これは2023年1月に大阪・釜ヶ崎での滞在制作中に、マミが発した言葉だ。日本とは異なり、ベトナム政府からの現代アートに対する支援はない。むしろ、政府や公安による表現規制が厳しいハノイでは、当局からの許可なくして、自由に展覧会やパフォーマンスを行うことが許容されないという現実がある。だが、マミは「アーティストではなく、植物を育てるガーデナー（庭師）であれば、その抑圧から逃れられる」と述べた。また、マミが展示に向けて作成したプレゼンテーション資料のタイトルは、「DON'T CALL IT ART（アートと呼ばないでくれ）」というように、このタイトルからもその状況やスタンスが明確に示されている。

そして、マミは、そのような抑圧があったとしても、アジアや欧米などの新天地へと移動し続ければよいと考えているようだ。マミは、自身の身体を媒体として、新しい環境に身を置いて、まるで植物のように、自分自身を更新し続けている。ベトナムの「食」や「生活」の中心にあるパクチー等の植物は、後述するマミの表現を見ればわかる通り、根を切り離されても、新たな土地や環境に移動し、根を張り直し続けている。フランス人キュレーターのニコラ・ブリオー（Nicolas Bourriaud, 1965-）は、「ラディカントな芸術」という概念を提示している。この「ラディカント（Radicant）」とは、単に主根や側根等の先端を伸ばすことを重要視せず、前進するにつれて、ネットワーク状に側根やひげ根を伸ばす有機的かつ粘菌的な運動を意味する。

つまり、ラディカントであるということは、自らの根を異質な文脈やフォーマットの中で、再度伸ばしていくということである²⁶。ベトナムの植物のように主根に固執せずに、自らが触れる表面からあらゆる方向に向かって、根を広げ、ときには根が切断されたとしても、それらの植物は新たに根を張り直していく。ブリオーは、ここに近代的な「包摂」と「排除」を超克する可能性を見出しているのである。

マミの芸術実践は、常に「共異体」的である。例えば、2010年に東京ワンダーサイトで実施したパフォーマンス《Let it grows up-on (2010)》において、マミは自身の左腕に3粒の米の種を植え付けてしまった。マミは、「植物は人間の上で育つと思うか。うまくいけば、ハイブリッド植物人間になれるかもしれない」と冗談交じりに言い放つ。これは石倉がいうように、マミは人間と植物が共生するハイブリッドな「身体」を持ちながら (①)、「身体」という空間で複数種が存在する (③)「共生圏」を構成する共異体的な技術を発動させている。



図6 《Let it grows up-on(2010)》のパフォーマンスの様子 写真：アーティスト提供

また、マミは2020年から世界各地にて《Immigrating Garden (移住する庭)》というリサーチベースのアート・プロジェクトを展開している。台湾、ドイツ、ベルギー等において、世界各国に移住するベトナム人難民や移民を調査している。マミは、彼らの「家」で必ず育てられているベトナムの植物を発見し、それらの根を切り離し、多／他場所に集

めて、「家」の延長線にある「庭」を作ってしまう。マミは、植物を経由して、ベトナム移民の複数の「家」と「庭」を往還させ、「家」の境界を動的に揺り動かしている。ハノイでの調査の際に、マミは「社会的なプラットフォーム」を生み出したいと述べた。またマミは、ベトナム移民や植物、それ以外にも自分達の土地や文化から切り離されてしまった生命や価値、そして、その場所で暮らしている人々や生命とともに、異なるアイデンティティの相互関係について語り合ったり、交流・交観したりする「家」を生み出し続けたい、と述べた。



図7 2023年9月に開催されたベルギーでの《ベトナム移民の庭》の植物を使った「共食」 写真：アーティスト提供

マミは「食」について語ることが多く、彼の芸術実践の中でも特に重要視されている。筆者が、ハノイでマミとともにベトナム料理を食べている際にも、筆者に対して「どのように私達の祖先は料理を作っていたのか。なぜベトナムの香草の味や香りは、ベトナム人にとって重要なのか。もしあなたが味噌汁を食べられなくなったらどうする」と問われた。

飢餓は当然のこと、「食」に困るのは誰もが辛い。ベトナムの香草は、料理の素材でもあり、薬でもある。その土地から切り離されたベトナム移民も植物も、新しい環境で生存するためには、両者の互惠・相互関係を考え直す必要性に迫られる。このようにマミの「動いている家」では、植物に目や舌を向けつつ、民族や宗教等が異なる多様な鑑賞者と、

共食等を通じた交流を行いながら、石倉が述べる異質な人間同士、人間と植物という異質な「社会的集まり」を構築し(②)、異なる価値や歴史観について多様な視点から語り合う機会を創出し(④)、「共異体としての『家』」を生み出している。そして、マミは、菅がいう「見る／見られる」という視覚優位な「共同体のかたち」を超えて、味覚や聴覚等を越境する身体経験を複合的に絡み合わせながら、私達に「共異性」を生起させると同時に、「エクスポジション」に移行させている。マミの「芸術」は、そこにおける異質な人や植物が相互に関連しあって成り立っていることから、いわゆる「主体」を中心とした表象的行為を超えて、現代社会の「共異体のかたち」を曝すことに重点を置いていることがわかる。

(2) 大阪・釜ヶ崎での協働実践

上記の《移住する庭》プロジェクトの文脈を踏まえて、マミは前述した大阪関西国際芸術祭において、大阪西成・釜ヶ崎にあるココ・ルームに滞在しながら、大阪や関西圏のベトナム難民や移民労働者のコミュニティを訪問し、彼らへのヒアリングを行った。例えば、兵庫県長田のたかとり教会を中心としたコミュニティセンターでは、1980年代以降にボートピープルとして来日したベトナム難民やその子孫がベトナム人移民コミュニティを構成している。また、大阪貝塚市のベトナム人移民労働者のコミュニティでは、食品加工、農業や介護等に従事する技能実習生達が相互扶助的な集団生活を行っていた。驚くべきことに、彼らの「家」から少し離れた場所には、ベトナムの植物を育てるための共同農地があった。マミは、彼らの生活や周辺環境をヒアリングしながら、彼らの「家」を訪問する。彼らは、他のベトナム人コミュニティから取得したベトナム植物の株を自宅で育てており、特に枯れた状態の種を大事にしていることがわかった。その再生可能なベトナムの植物は、まるで彼らの信仰の対象のようであった。そして、

マミは、彼らに植物のお裾分けを得られないか交渉しながら、最終的にそれらの植物の根を切り離し、展示会場に移動させることについて了承を得る。その後、筆者が運転する車に植物を無理やりに積み込んで、展示会場に運び込み、展示会場内に《ベトナムから移された庭(No. 4)：植物たちはこの土地を侵略し壊すだろうか？(2023)》というタイトルの「動いている庭」を生み出してしまった。



図8 (写真上) ベトナム移民の農地から植物を採集する様子 写真：筆者撮影、(写真下) 《ベトナムから移された庭(No. 4)：植物たちはこの土地を侵略し壊すだろうか？(2023)》 写真：下田学

実は現在、ベトナムの植物を日本に持ち込むことは、種苗産業や生態系を保護する観点から法律で禁じられている。ただ、歴史を振り返ると植物の移動に伴って、人間が移り住まされてきたともいえる。例えば、サトウキビは、植民地時代に世界的に伝搬し、グローバルサウスといわれる地域の間で莫大な数の奴隷たちが移動してきた。そして、西洋諸国は彼らの苦役の上に、莫大な富を築いた。マミによれば、1944年には、日本人植民者がベトナムで稲を切り倒し、ジュートの種を持ち込んで育てて、戦争で使う火薬や軍服を製造し、それによってベトナムは食糧難に陥った

と述べる。「今、なぜベトナムの植物は日本に持ち込めないのだ。」とマミは問う。そして、労働力として現代の日本に移住することを余儀なくされ、劣悪な労働環境に耐えられなくなったベトナムの若者が集まっているのが大阪の釜ヶ崎であった。彼らは、1970年の大阪万博前後に仕事を求める単身日雇い労働者の街となった釜ヶ崎に逃亡し、お互いを支え合う仕組みをつくりだしている。高齢化した労働者たちの記録／記憶を表現として立ち上げる活動を行っている釜ヶ崎芸術大学の隣で、マミは、ベトナム移民ともにベトナムの植物を育て、高度経済成長期を支えた高齢の労働者達とともに、ベトナムの香草をふんだんに使った鍋を食する場を生み出した。



図9（写真上）ベトナムの植物を使った鍋パーティーの様子（写真下）《グローバル・オンライン・カラオケ・ルーム（2023）》でのオンライン・カラオケの様子 写真：筆者撮影

さらに、マミは展示会場に世界中のベトナム人移民と繋がるオンライン・カラオケルームを作った。その部屋には、大量の植物が置かれており、歌声はベトナム移民のみならず、植物にも届けられることが意図されている。それらの植物と場をともにしながら、西成の労働者、ベトナム移民、そこに混じったポーランド、ウクライナ人アーティスト達は、歌

詞の意味は互いにわからなくとも、世界的に流行するヒップホップ、日本の演歌、ベトナムの歌謡等を歌い合った。この状況は、前述の言葉を介した相互理解などが欠如されたコミュニケーションであり、「無為」の『『もう歌うしかない』という行為』そのものに表明される「何か」と、その「何か」との触れ合いに共同性が見いだされる体験であった。世界中の視聴者と植物の関係を超えて、その交わり合う歌声はベトナム移民達が新しい環境を求めて日本に移住し、生活するために芽吹かせ、花を咲かせるイメージを喚起させたのではないだろうか。

以上の通り、このマミの「動いている家」を起点とした「多／他種」、「多／他次元」、「多／他場所」的な芸術実践は、現代における美的経験が明らかに「共異体」の経験として現れていることを示すものではなかっただろうか。そして、それは菅が言う「見る／見られる」といった視覚芸術論を超えて、共食等の複合的な知覚経験を通じて、「共異体のかたち」を「エクスポジション=露呈」するものであった。

最後に付言しておく、筆者が主催する紀南アートウィークでは、2023年10月にマミを和歌山県田辺市に招聘する予定であり、今後継続的に同地に滞在してもらう予定である。筆者は、マミの「動いている家」を通じて、単一民族国家と思われがちな日本の「共同体」の限界を超えて、「共異体のかたち」を「エクスポジション=露呈」させる様子を見続けたい。

¹ 菅香子、『共同体のかたち イメージと人々の存在をめぐって』、講談社、2017年、p. 208

² 同書、p. 206

³ 菅香子、『共同体のかたち イメージと人々の存在をめぐって』、講談社、2017年、p. 11

⁴ 大杉高司、「非同一性による共同性へ／において」杉島敬志（編）、『人類学的実践の再構築 ―ポストコロニアル転回以後』、世界思想社、2001年、p. 288

- ⁵ ミシェル・フーコー、渡辺守章（訳）、『知への意思』、新潮社、1986年、p. 35
- ⁶ 菅香子、『共同体のかたち イメージと人々の存在をめぐる』、講談社、2017年、p. 156
- ⁷ ハンナ・アーレント、大島通義、大島かおり（訳）、『全体主義の起源2』、みすず書房、2017年、p. 236
- ⁸ 菅香子、『共同体のかたち イメージと人々の存在をめぐる』、講談社、2017年、p. 210
- ⁹ ジャン＝リュック・ナンシー、西谷修、安原慎一郎（訳）、『無為の共同体—哲学を問い直す分有の思考』、以文社、2001年、p. 36
- ¹⁰ 同書、p. 26
- ¹¹ 菅香子、『共同体のかたち イメージと人々の存在をめぐる』、講談社、2017年、p. 146
- ¹² 大杉高司、『無為のクレオール』、岩波書店、1999年、p. 218
- ¹³ 同書、p. 222
- ¹⁴ 小倉紀蔵、『日中韓はひとつになれない』、角川書店、2008年、pp. 169-171
- ¹⁵ ロベルト・エスポジト、岡田温司（訳）、『近代政治の脱構築—共同体・免疫・生政治』、講談社、2009年、pp. 152-153
- ¹⁶ 同書、p. 42
- ¹⁷ モーリス・ブランショ、西谷修（訳）、『明かしえぬ共同体』、筑摩書房、1997年、p. 116
- ¹⁸ 石倉敏明、唐澤太輔、「外臓と共異体の人類学」、『モア・ザン・ヒューマン—マルチスピースーズ人類学と環境人文学』、以文社、2021年、pp. 225-226
- ¹⁹ 石倉敏明、「『宇宙の卵』と共異体の生成」、『たぐい Vol.2 特集1 共異体の地平』、亜紀書房、2020年、p. 51
- ²⁰ 同書、p. 51
- ²¹ 同書、p. 51
- ²² 小池誠、信田敏弘、「生をつなぐ家—過去から未来へ」、『生をつなぐ家—親族研究の新たな地平』、風響社、2013年、pp. 3-6
- ²³ レヴィ・ストロース、「歴史学と人類学」、『思想 No. 727』、岩波書店、1985年、p. 44
- ²⁴ 松村圭一郎、『はみだしの人類学 ともに

生きる方法』、NHK 出版、2020年、p. 70

²⁵ 石倉敏明、「時を超える記憶と物語の再生—共異体アニメーションとしての『岬のマヨイガ』」（日本アニメーション学会オンラインシンポジウム「アニメーションと被災地の記憶—映画『岬のマヨイガ』をめぐるアニメーション、ツーリズム、フォークロアの可能性」発表資料、2022年2月20日）

²⁶ ニコラ・ブリオー、武田宙也（訳）、『ラディカント グローバリゼーションの美学に向けて』、フィルムアート社、2022年、pp. 70-71

複合芸術の終焉を探る

飯倉宏治

概要：本研究は遠い将来である究極的な時間的发展の後に複合芸術が迎えるであろう未来の状態について考察する。本問題の現時点における難しさは当該の問題そのものではなく、この問題を正確に定義する部分にある。複合芸術とは何であるのか、複合芸術の状態に変化をもたらすのは何であるのか、それらを正確に捉え定義しなければならない。複合芸術の終焉問題の議論に先立ち、複合芸術の諸性質について再確認する。その後、これらを考慮し複合芸術の定義を行う。複合芸術においては様々な現象が確認されているため、これらを用いて定義の検証を行う。検証済みの定義を基に議論を進めるものの、この定義だけでは時間的変化を伴う議論はできない。そのため、時間軸を有する議論を可能にする新しい視座を導入し、複合芸術の終焉問題について考察する。最後に、本研究を通じて得られた研究されるべき様々な問題についても簡単に紹介する。

Seeking the Demises of Transdisciplinary Arts

IIGURA Koji

Abstract: This study explores the state of the transdisciplinary arts in the distant future following an infinite progression of time. The main challenge lies not in the subject itself but in its precise definition. It is necessary to accurately define what transdisciplinary arts are, and what brings about changes in the state of the transdisciplinary arts. Initially, various properties of the transdisciplinary arts are reviewed. Drawing insights from these properties, a definition of the transdisciplinary arts is formulated. A variety of phenomena exist in the transdisciplinary arts, and these are utilized for verifying the definition. While advancing the discussion based on the verified definition, it is not possible to engage in discussions involving temporal changes with this definition alone. Therefore, a new perspective that incorporates a time axis is introduced in order to discuss the issue of the demise of the transdisciplinary arts. Lastly, a brief introduction to various issues that require further investigation, as revealed through this study, will also be provided.

キーワード：複合芸術, 芸術, 社会課題

Keywords: transdisciplinary arts, art, social issues

1 はじめに

複合芸術について考えるとき、そもそも芸術とは複合的なものであるにもかかわらず、何故わざわざ「複合」芸術などと言うのか？こんな

疑問も発生する。ここで言う「複合芸術」とは秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科にて研究されている複合芸術のことである。「複合」も「芸術」も一般的な言葉であり、これら

から構成される「複合芸術」という言葉は複数の概念や表現媒体・表現方法等から構成される芸術を想起させる。もちろんこのような意味にて複合芸術という言葉を用いる考え方も存在している [1, 2]。しかし、本研究で取り扱う複合芸術は transdisciplinary arts と英語表記されるものであり、composite art 等と表記される複合芸術は取り扱わない。

本研究の目的は、究極的な時間的发展の後に複合芸術が迎える極限状況はいったいどのようなものであるのかを探究することである。本稿ではこの問いを「複合芸術の終焉問題」と呼び、複合芸術は消失するのか、それとも存続し続けるのか、遠い未来においてどのような姿になるのかについて考察を行う。

2 関連研究

複合芸術の終焉問題を考えるためには、いったい複合芸術とは何であるのかを正確に、かつ、明確に定義しなければならない。というのも、定義が変わればその定義より演繹的に導き出される究極的な時間的变化の姿も変化してしまう可能性があるからである。

複合芸術の定義を考えるにあたり、関連研究として Transdisciplinary Science and Technology と英訳される横断型基幹科学技術という学問分野を紹介する。まずは “transdisciplinary” という英単語を手がかりとして複合芸術における「複合」の意味を考えてみたい。

横断型基幹科学技術の存在を主張する横幹連合においては、複合芸術研究科が開設される 10 年前より横断型の学術体系化するなか transdiscipline の重要性が既に指摘されている [3]。横幹連合が発行する会誌においては transdiscipline とは何か、interdiscipline や multidiscipline とは何か異なるのか、といった複合芸術の定義においても発生し得る事柄について考察が行われている。更に、transdiscipline の本質は「知の統合」と「社会価値の創出」にあると認識し、それらを踏まえると transdisciplinary を日本語に訳するのであれ

ば「超学」とでも言うべきものではないだろうか、という考察も存在している [4]。

知の統合や社会価値の創出については複合芸術においても全くその通りであるという感覚を筆者は有している。複合芸術は社会課題のために存在する芸術ではないが、複合芸術における「複合」は社会課題への有意性を内包する芸術であることを重視するなど、社会価値の創出にも繋がる仕組みに関する「何か」であるとし、本研究では議論を行う。

3 複合芸術の諸性質

複合芸術の定義を考えるにあたり、複合芸術が有するいくつかの性質についてここにあらためて列挙する。

なお本研究では、複合芸術は未だ不明な部分も多い状況であるが、少なくとも複合芸術という文脈を用いて芸術ではないものを複合芸術はもとより芸術にはしない、という立場をとる。この表明は後ほど芸術ではないものを複合なる現象を通じて芸術に変化させる話題も出てくるため、ややもすると読者に混乱をもたらす可能性があるのではないかと危惧している。これは端的に言えば、当事者や取り巻く環境の変化が全く生じる事無く、単なる付票の付け替えにより芸術でないものを芸術とはしない、ということである。

あわせて、芸術とは関わりのない事柄についても本節の議論の対象とはしない。複合芸術における複合 (transdisciplinary) は関連研究にて示したとおり、複合芸術に特有なものではない。しかし、以下で対象とするのはあくまでも複合芸術における「複合」であり、一般的な (transdisciplinary という意味においての) 「複合」に関するものではないことを念のため示しておく。

3.1 複合芸術の難解性

複合芸術の定義については、ある特定の分野や領域 (これらを「対象範囲」と呼ぶ)、または、これら対象範囲に関する行為を用いて陽に定義できないという難しさを有している。例

例えば、ある特定の対象範囲を指して「これが複合芸術である」等と高らかに宣言したとしても「複合」芸術なる名称を有する単一の対象範囲が生じるだけである。ここに複合芸術の難解性が存在する。

今しがた対象範囲という用語を定義したが、この言葉は芸術とみなされる部分とそうでない部分の両方が考慮されていることを念のため記しておく。この広範な定義は、複合芸術をより幅広く論じるためのものであり、どちらか一方を否定するものではない。

3.2 複合芸術は「複合」芸術ではない

複数の事柄を「ひとつにする」「混ぜる」等の行為によって複合芸術は定義されない。これは本研究で取り扱う「複合芸術」の英語表記が transdisciplinary arts であり、composite art では無いことから示されている。

混ぜた結果が混ぜた本人にとっては新しいものであったとしても、それがすでに存在する対象範囲であった場合には、我々はそれを複合芸術として取り扱わない。例えば「コンピュータ」と「グラフィックス」という2つの対象範囲に跨る概念を、とある者が今この瞬間に作ったとしよう。しかしコンピュータグラフィックスという対象範囲は既に存在しているため、これをわざわざ複合芸術として捉えることはできない。

このように世間一般での認識に基づく「複合」という行為は複合芸術を定義しない。物事を混ぜ合わせたり、ひとつに統合することと複合芸術とは何ら関係をもたないのである。したがって、一般的な意味で「複合」していると感じられるものが複合芸術であるとは限らず、複合芸術である場合もあれば、そうでない場合も存在する。

3.3 複合芸術には「複合」が必要

それでは複合芸術の「複合」とは一体何を指すのであろうか。本研究では（複合）芸術に関わる者の心において複合が生じているという立場をとる。「心における複合」とは何であろうか。それは意識的・無意識的に関わらず何ら

かのきっかけにより心に新たな変化を得ることであるとする。

心における複合が生じた者のうち、ある者はどうしてこのような新たな視点や視座・認識を得たのかを他者に順序立てて説明できるだろう。そのような場合、心の変化に関する知見は他者も理解可能な情報として書物等で伝搬可能である。自分以外の外部の者へ開かれた心における複合という意味で、この心の変化を本研究では「外的複合」と呼ぶ。

もうひとつは「説明することが難しい」「天啓を得た」等、説明できない心の変化に関するものである。外的複合を論理的に説明できる心の変化とするのであれば、こちらはあくまでも非論理的な現象である。これらは他者に対して説明できない心の変化であり、外部に対してその説明が開かれていない現象という意味において、この心における複合を「内的複合」と呼ぶ。

3.4 複合芸術の新規性

複合芸術においては外的複合や内的複合が重要な概念であるとされている。しかし、複合芸術はもとより、これら外的複合や内的複合についても統一された定義は存在しない。

本研究では上で示したような定義を行ったが、これら心における複合は複合芸術に特有の現象ではない。更に言えば芸術に限った話でもない。ではなぜ外的複合や内的複合といった概念を複合芸術では事さらに重視するのであろうか。それは複合芸術に期待される新規性、特にこれまで存在しなかった全く新しい方法や仕組み等を用いて社会や文明をよりよい方向に進化・発展させるために他ならない。

逆に言えば外的複合や内的複合を重視することにより、複合芸術なる芸術概念に新しい芸術の孵卵器としての機能を構造的に組み込んでいるとも言える。複合芸術をこのように設計することにより、誰も知らない、または、存在しているが広くは認識されていない芸術を認知し、それらを社会課題などへと活用することが可能となる。本節を終わるにあたり、複合

芸術が transdisciplinary 'arts'、すなわち「芸術」である事の重要性を改めて示す。もちろん「複合」も重要だが、複合「芸術」であることが重要である。それは、芸術が有する魅力によるものであり、課題先進地域である秋田県にて複合芸術が研究される意味や意義はここにあるとも言える。

4 複合芸術の定義

複合芸術の終焉問題を考えるため、複合芸術の定義について考えなければならない。そのために上で確認した複合芸術が有している諸性質についてまとめると次のようになる：

- ・ 対象範囲に関する議論からの独立
- ・ 心における複合を有する
- ・ 新規性を有する

以上は複合芸術たりえための必要条件である。

もしかすると、これらは複合芸術のみならず複合 (transdiscipline) を標榜する他の学問分野に共通する必要条件にも該当し得るのかもしれない。しかし、これらがより広範な複合と関係する学問分野の必要条件に該当するか否かは、本研究の主要な焦点ではない。それ故、本稿では議論を行わない。

また本研究においては、本研究に利用可能な芸術の数学的定義が存在しないという立場をとる。そのため、このような芸術の数学的定義に依存することなく、複合芸術を理論的に解析する手法を用いている。この観点から、複合芸術における「複合」の性質に焦点を当てることは、複合芸術の理解を深めるための効果的な方法であると考え、議論を進める。

複合芸術の定義を考えるため、そもそもこれらの性質を有する芸術は一体どのような状況にて生まれるのか考察する。ここでは例として「コンピュータグラフィックス」という対象範囲を取り上げ考察する。これはその名が示すとおりコンピュータとグラフィックスという2つの対象範囲から構成される。既に示しているように複数の領域に跨るといった理由

だけでは複合芸術にはならない。また、コンピュータグラフィックスという対象範囲は既に芸術として認識されているため、我々は複合芸術としては取り扱わない。そもそもコンピュータグラフィックスに関する事柄を改めて複合芸術として取り扱う必要は無いのである。しかしここで注意しなければならないのは、後者においてはあくまでも「現時点では」という前提条件のもとに成立する論理的帰結である。

ではコンピュータグラフィックスが誕生した瞬間はどうであっただろうか。ある者の認知もしくは感覚として、とある時にコンピュータにてグラフィックスを取り扱いたい、もしくは単にコンピュータで絵を描きたい、と思ったに違いない。その瞬間において、外的複合もしくは内的複合がその者の心に発生したと考えるのが自然である。もちろん新規性の有無については言うまでもない。

そしてコンピュータグラフィックスに限らず、真に新しい全てのものが発生と同時に多くの人々から芸術と認識される訳では無い。むしろ時間をかけて徐々に認知されていくという過程が一般的であろう。もちろん単にそれらが知られていないだけ、といった場合もあるが、少なくとも発生当初のコンピュータグラフィックスは、心における複合もあり、かつ、多くの人々に芸術として認識されていないという芸術としての新規性も有していたと考えられる。また、複数の対象範囲に関わっているから重要である等といった議論もここには存在しない。そのため、上で示した複合芸術であるための必要条件を備えており、複合芸術であった可能性が高い。

ここまでの議論では、あくまでも発生当初のコンピュータグラフィックスは複合芸術であるための必要条件を備えていることが確認されたのみである。一方、複合芸術の定義を考えるということは、複合芸術たる十分な条件を考察することに他ならない。コンピュータグラフィックスのその後の発展をみると、発生当初のコンピュータグラフィックスは複合芸術で

あったと考えるべきであろう。しかし、現在においてはコンピュータグラフィックスは複合芸術としては取り扱われない。この差は一体なんだろうか。それは、既に芸術として確立された対象範囲であるか否かに他ならない。

このような事実を踏まえ、かつ、本研究では、これらの必要条件を満たすできるだけ多くの芸術を複合芸術として議論する余地を残すという立場をとる。そのため以下のように複合芸術の定義を行う。

定義 1. 「心における複合により生み出された未だ芸術として一般的に認知されていない芸術」を複合芸術と定義する。

なお、ここでの「心」とは必ずしも当該の芸術を生み出した当事者の心を意味しない。つまり既存の複合芸術を踏襲する場合なども複合芸術として認めるという立場をとる。複合芸術にもジャンルが存在し、それらジャンルに属する作品や活動についても複合芸術であると認めることとする。

定義 1 は、複合芸術が「未だ一般的に認知されていない芸術」であるという点に着目しており、複合 (transdiscipline) を標榜する他の学問分野との区別を明確にしている。これにより複合芸術の終焉問題についての議論が可能となる。

5 定義の検証にむけて

前節で複合芸術の定義を行うことはできたが、果たしてその定義は妥当なものであろうか。新たな概念を定義する場合は、既に観測されている性質や現象と矛盾しないことが重要である。後ほど定義 1 の妥当性について検証を行ってゆくが、そのためにはいくつかの準備が必要である。本節では最初に各種の集合を定義し、次に複合芸術家を定義する。これらは検証作業のみならず複合芸術の終焉問題においても活用される。

なお、以下特に断りがなければ、実数の集合を $\mathbb{R}$ とし、 $t_1, t_2 \in \mathbb{R}$ であり、かつ、

$t_1 < t_2$ を満たすものとする。集合 X については $\forall t \in \mathbb{R}, A_t \subseteq X$ を満たす全集合とし社会全体や宇宙を表す集合であるとする。 A_t については次に説明を行う。

5.1 芸術集合

定義 2. 時刻 t 以前における、芸術の対象範囲全てが含まれている集合を A_t と表し、これを「芸術集合」と呼ぶ。

芸術集合は（現時点においては）ヒトの営みである芸術活動により日々新たな対象範囲が追加されていく。そのためその定義より以下の性質を有する。

命題 1. 任意の実数 $\delta \geq 0$ および t に対し、 $A_t \subseteq A_{t+\delta}$ が成り立つ。

これを芸術集合の時間に対する単調増加性と呼ぶ。

A_t の時間的拡大に関しては、以下に示す 2 つの状況が存在する。ひとつは X から A_t への要素の移動である。この場合は単独で集合要素が移動する場合もあるが、他の要素と構成される集合として A_t に追加される場合もある。もうひとつは A_t に存在する要素を複合させて新たな要素とする場合である。これは A_t 内の要素を用いて新たな A_t の要素を作り出すことに他ならない。

後述する議論では X に対する集合 A_t の補集合を用いるため、この集合にも名を与えておく。

定義 3. 時刻 t における $X - A_t$ を $\overline{A_t}$ とし、これを「非芸術集合」と呼ぶ。

5.2 確立済芸術集合

次に、時刻 t における、既に確立している芸術の対象範囲から構成される集合を考える。

定義 4. 時刻 t 以前における、既に一般的に確立していると認識されている芸術の対象範囲全て含んだ集合を C_t と表し、これを「確立済芸術集合」と呼ぶ。

芸術集合 A_t には、確立しているか否かに関わらず芸術の対象範囲が含まれている。そのため C_t と A_t においては以下の関係式がそれぞれの定義より成立する：

命題 2. $\forall t \in \mathbb{R}$ に対し $C_t \subseteq A_t$ が成り立つ。

また C_t の定義により、 A_t と同様に以下の性質が成り立つ：

命題 3. 任意の実数 $\delta \geq 0$ および t に対し、 $C_t \subseteq C_{t+\delta}$ が成り立つ。

芸術集合と同様に、これを確立済芸術集合の時間に対する単調増加性と呼ぶ。

5.3 複合芸術集合

定義 5. 時刻 t における全ての複合芸術から構成される集合を T_t にて表し、これを「複合芸術集合」と呼ぶ。

T_t に関する議論においては C_t の A_t における補集合、即ち $A_t - C_t$ が重要な役割を担うため、この集合に関しても定義を行う。

定義 6. 時刻 t における $A_t - C_t$ を S_t で表し、これを「未確立芸術集合」と呼ぶ。

誤解を避けるべく念のために記しておくが、時刻 t における、芸術ではないもの ($\overline{A_t}$ の要素) と、芸術ではあるが一般的には未だ確立されているとは認識されていないもの (S_t の要素) は異なるものである。これは、それぞれの定義から明らかなことであるが、任意の時刻 t における非芸術集合と未確立芸術集合は互いに素である ($\overline{A_t} \cap S_t = \emptyset$) ことより示される。

T_t の要素はその定義により、 S_t の要素であり、かつ、心における複合により生じた芸術でなければならない。そのため、次の命題も成立する。

命題 4. $\forall t \in \mathbb{R}, T_t \subseteq S_t$

図 1 にそれぞれの集合の関係を示す。なお本研究では、現在における S_t ならびに T_t は空集合でないという立場をとる。少なくとも

$|A_t| > |C_t|$ であるとする。ただし、集合に対する絶対値記号は一般の数学での用法と同様にその集合の要素数(濃度)を表すものとする。

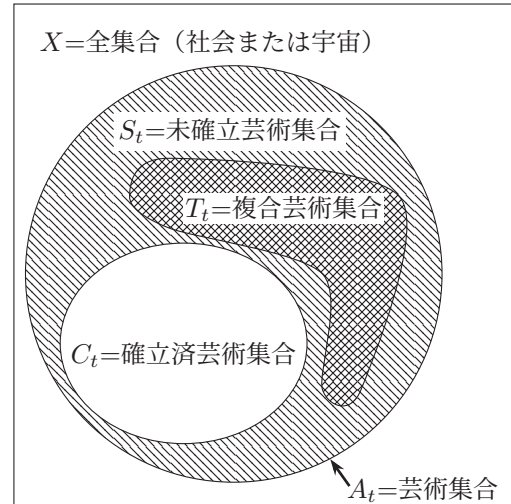


図 1 各集合の関係

5.4 複合芸術家

定義の検証では複合芸術家なる概念を用いる。そのためここでその定義を行う。

定義 7. 複合芸術集合の変化に関わる者を「複合芸術家」と呼ぶ。

定義 7 と複合芸術集合 T_t の構造により、複合芸術家は 3 つの類に分けられる。

定義 8. $x \in X - A_{t_1}$ を用いて $R_{t_2}(x) \in T_{t_2}$ とする者を「第 1 類の複合芸術家」または「拡張する複合芸術家」などと呼ぶ。

ただし $R_t(x)$ は時刻 t における x に関する「とある集合」を表すものとする。これは例えば $a \in A_t$ を用いた $\{x, a\}$ であったり $c_1, \dots, c_n \in C_t$ を用いて $\{x, c_1, \dots, c_n\}$ であったり x そのものを表す等であるとする。

論理的可能性としては $x \in X, x \notin A_{t_1}$ であったものが $t_1 < t < t_2$ において $e = R_t(x), e \notin S_t$ であるにもかかわらず $e \in C_{t_2}$ と成り得る場合も考えられる。これは芸術として認められていなかったものが、未確立芸

術集合を経由することなく突然多くの人々に芸術として認められる現象を意味する。本稿では情報の伝達速度を考慮しこのような現象が発生し得る確率は非常に小さいという立場をとり、考察は行わない。

定義 9. $a_1, \dots, a_n \in A_{t_1}, \{a_1, \dots, a_n\} \notin A_{t_1}$ なる要素を用いて、 $\{a_1, \dots, a_n\} \in T_{t_2}$ とする者を「第2類の複合芸術家」または「攪拌する複合芸術家」などと呼ぶ。

定義 10. 既存の要素 $\tau \in T_{t_1}$ に関与し、その活動により $\tau \in C_{t_2}$ つまり $\tau \notin T_{t_2}$ とする者を「第3類の複合芸術家」または「拡散する複合芸術家」などと呼ぶ。

第1類の複合芸術家は、芸術でないものを芸術として、外部の世界から芸術の世界へ持ち込む者である。第2類の者は、まだ一般的には芸術として確立していない芸術要素を組み合わせ、新しい芸術要素として生み出す者である。これら新しい芸術要素は既に示しているように、 C_t の要素として追加されることはない（…という立場を本研究ではとる）。第3類に属する者は、一般的には芸術として確立していない芸術を一般的な芸術として認知させる行為に関わる者達である。

それぞれの定義により明らかであるが、第1類または第2類の複合芸術家は T_t の時間的増大に寄与し、 C_t の増大には寄与しない。もちろん定義により A_t の増大にも寄与する。一方、第3類の複合芸術家は C_t の時間的増大に寄与し、 A_t の増大には寄与せず T_t の縮小に寄与する。

一見すると、複合芸術の世界を豊かにする第1類や第2類の複合芸術家が世間一般的にも芸術家として評価されそうであるが、実際には一般の人々からは評価されない（複合芸術においては、もちろん評価されるべき存在である）。複合芸術家も芸術家であるため、芸術家として一般的な人々から評価されるためには、まず芸術家として認められなければならない。

しかし、第1類や第2類の複合芸術家は T_t から C_t への集合要素の移動には関与せず、それ故、多くの人々から芸術とはみなされないものを取り扱う者として認識される。そのため、これらの複合芸術家はそもそも芸術に関わる者として一般の人々から認識されない。その結果として、一般の人々から芸術家として評価されることも無い状況となる。

一方、複合芸術の世界を縮小する第3類の複合芸術家は世間一般から芸術家として（おそらく）高く評価される。定義に示すように、第3類の複合芸術家は T_t から C_t への要素の移動に関与する。言い換えれば、新しい要素が C_t に追加される現場に当事者として関わる者に他ならない。そのため結果として世間一般的には最新の芸術に関わる最先端の芸術家として認知されることとなる。

このような、ややもすると逆転した現象、つまり、 T_t の拡大に寄与する第1類や第2類の複合芸術家ではなく、 T_t を縮小させる第3類の複合芸術家が世間一般からは「芸術家」として認識される構造には何とも皮肉的なものを感じざるを得ない。

なお、本研究では少なくともキュレーターが作品を選ぶ際には、何らかの評価関数により定められる評価基準を用いて選択を行っていると感じる立場をとる。加えて、一般の人々および一般の人々から構成される世間一般にも同様の評価関数や評価基準が存在する、という立場もとる。ここでの「評価」とはこれらの評価関数により定まる値を意味する。このような評価関数がそもそも存在するのか、また、一般の人々や世間一般とキュレーターとの違いは何か等、様々な問題を誘引するが、本研究の主題とは異なるため本稿では取り扱わない。

6 定義の検証

6.1 複合芸術の諸性質に関して

まず、複合芸術の諸性質に関して確認を行う。定義1には対象範囲に関する条件は含まれてはいない。外的複合と内的複合を含む心

における複合については定義 1 に既に組み込まれている。これら心における複合は複数の対象範囲について何らかの条件や制限を加えるものでもない。よって「複合芸術は『複合』芸術ではない」という主張とも齟齬を生じない。

新規性に関しては、任意の時刻 t における T_t の要素に新規性が存在するか否かという問題である。原初の複合芸術集合—これを T_0 と記すのか $T_{-\infty}$ と表すのか定かではないが—これらがどのような状況であったのか分からないため、本研究では取り扱わない。しかし、 $|T_t|$ が変化する時、その変化を引き起こした要素 e について何らかの新規性が存在するか否かという点においては議論が可能である。これはつまり $\frac{d}{dt}|T_t| \neq 0$ なる時刻 t における T_t に追加・除外された T_t の要素 e に関して新規性の有無に関する確認に他ならない。

まず、 e が新しく複合芸術集合に追加された場合を考える。これにはいくつかの場合が考えられる。

- ・ $x \in X$ なる要素に対し $R(x) \in T_t$ という形で T_t への移動（ただし $R(x) = x$ の場合を除く）
- ・ $s \in S_t, c \in C_t$ とし、 $e = \{s, c\} \in T_t$ 等という形で T_t への要素の追加
- ・ $s_1, s_2 \in S_t$ とし、 $e = \{s_1, s_2\} \in T_t$ 等という形で T_t への要素の追加
- ・ $c_1, c_2 \in C_t$ とし、 $e = \{c_1, c_2\} \in T_t$ 等という形で T_t への要素の追加

最初の事例は心における複合により、それまで芸術ではなかった事柄が芸術となることを意味する。芸術であるか否かという視点においてはまさに新しい要素を T_t に追加する。これは A_t に新たな芸術を追加することに他ならず新規性を有している。2 番目以降においては新たな組み合わせによる芸術の創造であり、これも同様に新規性を有している（もちろん組み合わせれば複合芸術という議論は成立しないことは既に示したとおりであるが、これは「組み合わせたから複合芸術とは言えない」という主張ではない）。

集合の要素の移動として考えるならば A_t すなわち S_t もしくは C_t の要素であったものが単独で T_t へ移動することも考えられる。しかし複合芸術の定義は心における複合により「新たに生み出された」という条件を要請している。この現象は全く同じ芸術が心における複合により、新しい芸術と成ることを意味する。本研究では、ある芸術が新しい芸術に変化するには何らかの変化が必要である、という立場をとる。そのため、このような事象は発生しないこととして取り扱う。

次に複合芸術から要素が除外される場合について考える。この場合は T_t から C_t の移動を意味しており、複合芸術としての新規性は無いがいわゆる一般的な意味での芸術としては新規性を有している。

原初の複合芸術がどのようなものであったのか現時点では不明であるため、 T_t の要素全てに新規性があるのかは不明である。しかし、観測されたまたはこれから観測される T_t の変化に寄与する T_t の要素については新規性を有している。つまり現時点以後の複合芸術の定義としては、定義 1 はなんら矛盾を生じない。

以上、定義 1 にて複合芸術を定義しても、複合芸術の諸性質と食い違う結果は見受けられなかった。ここまでの議論においては、本定義には問題が無さそうである。

6.2 領域越境との関係

複合芸術では領域越境という現象が重視される。領域越境とはその作品や活動がある領域には収まらず、他の領域にまで関係を持つこととして定義できる。おそらく分野に対しても越境が生じており、（日本語としては少々奇異な感じもするが）分野越境なる状況も生じていると思われる。本稿ではこれらも併せて「領域越境」と呼ぶ。

ここでは定義 1 を用いて定義された複合芸術において、領域越境を矛盾なく取り扱えることを示す。複合芸術において領域越境という言葉が我々が用いる場合、暗黙のうちに S_t が関わる現象であることを前提としている。こ

これは領域越境の結果 C_t の要素となった場合には、それを事さらに複合芸術であるとは言わないことから明らかである。また、領域越境が発生している、もしくは領域越境を伴っている場合は、何らかの組み合わせによる論理和としての複合が生じている場合に他ならない。初めてそれらに気づく場合には心における複合が生じているし、既に先人によって気づかれている場合もある。前提としていずれの場合においても S_t の要素であることを考慮すると、前者は T_t の要素を追加する行為に他ならず、後者は既存の T_t のジャンルとしての芸術に他ならない。以上より定義 1 とは矛盾しないことが分かる。

6.3 複合芸術の社会課題への有用性

筆者が所属する秋田公立美術大学は、その名が示すとおり秋田県に存在する。この地域は課題先進県などとも呼ばれており人口減少等、これからの日本や、日本のみならず世界各国が直面する各種の社会課題がいち早く眼前の問題として突きつけられている地域であるとされている。そのため、これらの社会課題をどのように解決すべきか、または、どのように乗り越えてゆくのか、その思索は今も続いている。ここでは定義 1 による複合芸術が、これらの問題に答え得ることを例を挙げることにより証明する。

計画的にイノベーションを起こす、正確に言えば意味のイノベーションを起こす方法としてデザイン・ドリブン・イノベーションにおけるデザイン・ディスコースが知られている [6]。これは他の対象範囲の専門家を一同に集め、それぞれの知見を活用する方法である。

第 1 類の複合芸術家の活動に着目してみると、芸術でないものを芸術化する行為の実践者である。これは芸術と非芸術との境界を越境する者に他ならない。自分とは全く関係ない、異質な考えや原理原則が蠢く他の対象範囲への理解ならびに関心がなければ第 1 類の複合芸術家たり得ない。また、第 1 類の複合芸術家とは異なる意味での対象範囲への越境者と

して第 2 類の複合芸術家が存在する。これらの者達の知見はデザイン・ディスコースに有用に作用することは言うまでもなく、人口が減少する地域において多くの人々の知見を集約するための智慧となることも期待できる。「お友達」等の縁故による分断・排除ではなく、領域越境による知の集合をもたらす方法として、第 1 類、第 2 類の複合芸術家の知見は大いに活用できる。

このような議論が展開できるため、本研究における複合芸術の定義は直ちに否定されるものではない。ここでの議論はあくまでも本稿で与えた複合芸術の定義が各種の必要条件を有しているか否かを点検するのみであり、定義の有用性の十分条件ではない。しかし、本稿の定義が社会課題への複合芸術の有用性とならん矛盾しないことは、上記の議論にて示される。

6.4 名付けについて

複合芸術は名を付ける行為でもあると筆者は考えている。この考えと本稿の定義との関係について考察を行う。

名を付ける、名を与える行為については、暗黙のうちに C_t には属さないことを要請している。既に確立している物事の対象範囲に新たに別名を与える必要は無いし、(混乱の元になるので) 別名を与えるべきでもない。

このように記すと、複合芸術という言葉自体が既に存在している複合芸術と衝突しているのではないかと——といった意見が予想される。この指摘は全くもってその通りである。未知なる現象を示すアルファベットである X を用いて「 X 芸術」や「芸術 X 」等と呼ぶべきなのかもしれない。しかしその一方で複合芸術には複合が存在する。このような複雑な事情も考慮しつつ、本稿では筆者も所属する研究科の名称に敬意を払い「複合芸術」と記している。

話を戻そう。つまり「名を付ける行為」の対象となるものは暗黙のうちに C_t には属さないことを意味している。しかし、その対象範囲は(複合) 芸術に関わることであるので A_t の要

素である。よって「複合芸術は名を付ける行為である」という言説は S_t の要素に対し成立する事柄であり、 S_t の部分集合 T_t においても成立する。

以上、複合芸術に付随する事例に対し考察を行った。より詳細な点検についてはさらなる議論が必要であると感じているが、少なくとも本節で述べたような視点においては定義から矛盾するような帰結は導かれなかった。

ここまでに行った各種の定義は、複合芸術に関する数理モデルの提案に他ならない。検証においては結果的に齟齬を生じない事例のみが列挙される状況となったが、これは反例が見つからなかったために生じているに過ぎない。本モデルに対する反例の存在はモデルの改善に寄与するが、現段階ではそれらは確認されていない。

7 複合芸術集合の時間的发展

複合芸術の終焉問題は、究極的な未来において複合芸術がどのような様子となっているのかを考察する問題である。本研究では複合芸術が包含される T_t の時間的变化に着目し、この問題を考察する。

7.1 最終極限集合

複合芸術集合の最終極限集合 T_∞ を以下のように定義する：

$$T_\infty = \lim_{t \rightarrow \infty} T_t$$

このとき、 T_∞ はどのような状態を迎えるのであろうか。この問題を数学的に考えてみたいが、 T_t には「心における複合」という要素が存在する。そのためこの集合を数学的に扱うことは困難である。以後の議論では T_∞ の代わりに T_t を包含する S_t の時間的发展の極限集合 S_∞ を用いて議論を行う。 S_∞ においても以下のように定義を行う：

$$S_\infty = \lim_{t \rightarrow \infty} S_t$$

S_t の定義に基づき式変形を行うと

$$S_\infty = \lim_{t \rightarrow \infty} S_t = \lim_{t \rightarrow \infty} (A_t - C_t)$$

を得るが、この式において $\lim$ の分配法則

$$\lim_{t \rightarrow \infty} (A_t - C_t) = \lim_{t \rightarrow \infty} A_t - \lim_{t \rightarrow \infty} C_t$$

が適用されるのか否かという問題も存在する。

既に見ているように A_t および C_t の要素には集合ならびに集合の集合も存在する。このような構造を有する集合の濃度は非可算無限大へと増大できることが知られている [5, 7]。そのため上式における分配法則が成立するかどうかを厳密に取り扱うためには、何らかの数学的議論が必要となる。しかしここでは本件についての厳密な議論は別の研究に譲るとし、少々乱暴ではあるが、ここでは分配法則が成り立つものとして考察を進める。以後の議論のため A_∞ および C_∞ をそれぞれ次のように定義し、

$$A_\infty = \lim_{t \rightarrow \infty} A_t, \quad C_\infty = \lim_{t \rightarrow \infty} C_t$$

S_∞ を $S_\infty = A_\infty - C_\infty$ にて再定義する。

7.2 複合芸術の終焉

A_t ならびに C_t は既に示しているように時間的にその要素数が増大する（命題 1、3）。複合芸術家はその行為により、これらの集合の変化に寄与する。このことは、これらの集合の差である S_t の変化にも関わることを意味する。

時間的发展の行き着く先である T_∞ を考えるため、複合芸術家のとり得る行為や行動と、 A_t, C_t, S_t の要素数の時間的变化に関して考察を行う。

7.2.1 $|C_t|$ の増加速度が十分に速い場合

$C_\infty = A_\infty$ となる場合には S_∞ は空集合となり、 S_∞ に包含される T_∞ も空集合となる。これは複合芸術が存在しないことを意味する。

このような状態は第 1 類および第 2 類の複合芸術家の活動よりも第 3 類の複合芸術家や必ずしも芸術家であるとは限らない者達の活動により結果的に C_t の増大速度が A_t の増大速度よりも十分に速くなった場合に発生する。

一方、このような状態には必ずしもならない場合もあることを以下の議論により示す。

7.2.2 $|T_\infty|$ が 0 とはならない場合

$|S_\infty|$ はその定義より $|A_\infty| - |C_\infty|$ にて計算される。 A_∞ と C_∞ の間に濃度差があれば $|S_\infty| \neq 0$ となる。本稿では現時点での $|T_t|$ は 0 ではないという立場をとる（当然 T_t を包含する S_t の濃度も 0 ではない）。そのため上に示したような、 $|C_t|$ の増加速度が十分に速い状況でなければ— 言い換えれば $|C_t|$ の増加速度が $|A_t|$ の増加速度と同等かより低い場合においては $|S_\infty| \neq 0$ という状況が発生し得る。

集合論においては、空集合からでも可算無限集合が構成されることが知られている [7]。また自分自身に含まれる集合の集合を S_t は含むことができる。このような構造を有する集合では実数と同じ濃度の集合が構成できることも知られている [8]。そのため、少なくとも第 2 類の複合芸術家の活動が第 3 類の複合芸術家の活動と同程度かそれ以上に活発な活動を続けていれば $|T_t| > 0$ となる状況となり、複合芸術は消滅しない。

空集合からでも実数と同じ濃度の集合が構成できるのであれば先に示した $|S_\infty| = 0$ の場合でも第 2 類の複合芸術家の活動により $|T_\infty| > 0$ となるのではないかと感じられるかもしれない。しかし、 S_∞ が空集合になる場合においては第 2 類の複合芸術家の活動よりも第 3 類の複合芸術家の活動の方が遥かに活発であるという状況である。そのため、いくら第 2 類の複合芸術家が T_t に要素を追加しようとも、第 3 類の複合芸術家がそれらを上回る速度で T_t に追加された要素を C_t に移動させてしまうことに他ならない。そのため S_t が常に空集合になってしまう。

8 まとめと考察

本稿では、複合芸術集合や複合芸術家等を定義し、複合芸術の終焉を（かりそめではあるが）数学的に考察することを試みた。主たる問題の考察に先立ち複合芸術が有するいくつか

の性質を概観しそれらを考慮しつつ複合芸術の定義を行った。複合芸術の定義は演繹的に得られるものではないため、定義自体が妥当なものであるのか、定義により矛盾が生じないかについて複合芸術の諸性質や複合芸術に付随する現象を用いて検証を行った。その後、定義 1 を用いて複合芸術の終焉問題について考察した。その結果、ある条件の下においては、複合芸術は必ずしも消滅しないことが明らかとなった。

本研究では数理的な議論を試みることを第 1 の目標とした。しかし既に述べているように、数学基礎論など厳密な数学に関する知見に照らし合わせてみれば、かなり乱暴な議論になっているかと思う。また、複合の要素たる集合要素をまとめることで複合を表現しているが、そのような理解もしくは表現が適切であるのか、という疑問も存在する。例えば今回の議論では要素 c で表されるコンピュータと、要素 g で表されるグラフィックスの複合を $\{c, g\}$ として取り扱っている。しかし、 c と g に跨る新たな概念が存在するのか否か、および、存在するとした場合において、それらが複合芸術となる可能性や、複合芸術であった場合の取り扱いについてはなんら言及してはいない。

このように、塞がねばならない穴や改修工事が必要な部分も多く存在しているのではないかと感じている。

しかし、それでもいくばくかの視点の提供ならびに問題提起はできたのではないかと信じている。また、本論文を発表する意味は厳密な定義の提供にはない。本稿をたたき台とすることにより、複合芸術に関する各種の数理的解析を行う論文が発表され、さらなる研究や議論が加速されることを期待している。

また、本稿では対象範囲なる用語の定義を行ったが、このように複数の認識により捉えられる構造は、複合芸術の性質をより明らかにする上で重要になるかもしれない。

複合芸術に関しては本研究以外にも研究を進めなければならない問題が数多く存在する。特に、複合芸術の不健全な肥大化に関しては研

究を進めて行かねばならない。複合芸術の複合芸術集合的な発展については第 1 類ならびに第 2 類の複合芸術家の活動が重要であることは既に示したとおりである。しかしそこには注意しなければならない状況が本質的に内包されていることを指摘しておく。

繰り返しとなるが、複合芸術は社会課題のために存在する芸術ではない。しかし複合芸術の社会課題への有用性は重要である、という立場を本研究ではとっている。この考えに基づき第 1 類・第 2 類の複合芸術家の活動を眺めてみると、そこには健全なものとそうではないものが存在する。

不健全な増大の例としては「蛸壺化」がある。これは異なる文化圏に属する者を排除し—例えば自分達と流儀や言葉遣いが異なる者を排除したり攻撃したりし、居心地の良い対象範囲に引きこもることに他ならない。このような状況は、何らかの辛さや困難を伴う領域越境とは真逆の現象である。社会課題への取り組みという視点に立つならば、見せかけの領域越境とでもいうような状況を演出する。

異なる文化に所属する者を排除・攻撃するような動向を看過してはならないことは言うまでもないが、複合芸術としてこれらの現象にどのように立ち向かうべきであるのか、これらについて研究を行わなければならない。

その他、境界の曖昧化および消失の数理的説明や、ファジィ測度 [10] を用いた複合 (transdisciplinary) の有用性の確認、外的複合・内的複合と意識・感覚の関係やそれらの可算性と非可算性との関係ならびにそれらの間には何が存在するのかといった問題、 $T_t = S_t$ は成立するのか、 T_t は X と接しているのか否か、さらには本研究の学修カリキュラムへの応用等がある。これらについては今後の課題としたい。

9 おわりに

複合芸術の理論的な研究は始まったばかりであり、関わる研究者の絶対数が足りていない。そのため、多くの研究者が本分野に参入してくれることを切に願う。

本稿を終えるにあたり「芸術とは何か？」という問題に触れたいと思う。複合芸術も芸術であるため、この問題を誘発する。既に示しているとおり、本研究ではその部分にはあえて触れず、言い換えれば、その部分に深入りせざるともどこまで理論的に複合芸術を解析できるのか、このような興味も持ちつつ思索を行った。そのため、 A_t の定義については何ら言及してはいない。

なお、本研究は筆者一人の力によるものではない。秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科に所属する人々の言葉をできるだけ数学的に記述し、それに基づき考察を行った部分が筆者の仕事とも言える。

参考文献

1. ブレイクの複合芸術における「手」, 今泉容子, 科学研究費助成事業研究結果報告書, 課題番号 25284053, 2016.
2. 日本語と英語のマンガにみる語り方の異同, 松本隆, 清泉女子大学人文科学研究所紀要, Vol.43, pp.215-232, 2022.
3. ディシプリンとトランスディシプリン, 笠木伸英, 横幹, Vol.1, No.2, pp.57-58, 2007.
4. "Transdisciplinary" を巡って, 鈴木久敏, 横幹, Vol.8, No.1, pp.3-4, 2014.
5. 集合・位相入門, 松坂和夫, 岩波書店, 1968.
6. デザイン・ドリブン・イノベーション, ロベルトベルガンティ, 同友館, 2012.
7. 無限集合, 森毅, 数学ワンポイント双書 4, 共立出版, 1976.
8. 位相解析の基礎, 吉田耕作, 河田敬義, 岩村聯, 岩波書店, 1960.
9. Fuzzy Sets, L. A. Zadeh, Information and Control, Vol.8, Issue.3, pp.338-353, 1965.
10. Fuzzy 測度と Fuzzy 積分, 菅野道夫, 計測自動制御学会論文集, Vol.8, No.2, pp.218-226, 1972.

研究報告

理想の最期についての東西比較

— 中世絵画における臨終場面から見る —

林 文洲

誰しもいつか必ず最期を迎える。不可避の死による恐怖を乗り越えるために、一種の慰めとして人々は臨終状態の理想像を作り上げている。各文化圏で、理想の最期をめぐって多くのテキストと図像が生まれた。本稿では、主に中世末期のヨーロッパにおける『死亡術』とその挿絵、そして中世の日本における『往生要集』とそれに関わる「来迎図」を対象にしている。図像表現について、中世のヨーロッパと中世の日本における理想的最期とそのような最期を遂げるためのプロセス又は儀礼を考察する。それらは、聖なる存在と自身の信仰による理想の最期を迎える共通点が見られる一方、バリエーション展開と中心的な役割がそれぞれ違っている。『死亡術』の挿絵は、構成、構図と登場人物が定型化されて、一般大衆に至るまであらゆる社会階層にとって身近いものであった。一方、「来迎図」は阿弥陀浄土信仰以外に様々な菩薩信仰を取り入れ、豊富なバリエーションが生み出されて、そして主に貴族武士が臨終の際に用いられていた。また、西洋の聖家族の死を主題とする宗教画、と日本の絵伝における臨終光景は考察に含まれている。特に、家族・親友に囲まれながら最期を迎える場面の表現に注目している。それは、それぞれ『死亡術』の挿絵と「来迎図」を補完して、宗教的・世俗的な理想の最期を示している。

キーワード：死亡術，来迎図，死に際の誘惑，臨終行儀

East-West Comparison of Ideal End: A View from Deathbed Scenes in Medieval Paintings

LIN Wenzhou

Everyone will meet his or her dying hour someday without exception. To overcome the fear of inevitable death, people created ideal images of the end as a kind of comfort. There are many texts and iconography about it in various cultures. This paper focuses mainly on the European "Art of Death" and illustrations based on it, as well as the Japanese "Ojoyoshu" and "Raigo-zu" from it. In addition, examines the ideal end of life and the process or rituals for achieving such an end in Medieval Europe and medieval Japan. While they show similarities in the ideal end due to holy beings and faith, the variations and their central roles are different from each other. The illustrations in "Art of Death", with their stylized composition and characters, were used regularly by all social classes. The Raigo-zu, which incorporated various Bodhisattva faiths as well as faith in the Pure Land of Amida, had many variations and was mainly used by aristocrats and Samurai on their deathbeds. Religious paintings on the theme of the death of the Holy Family in the West, and deathbed scenes in Japanese illustrated biography, are also included in the study. Particular attention is paid to the representation of scenes of the dying while surrounded by family and close friends. It complements the illustrations in "Art of Death" and the Raigo-zu, respectively, to show the religious and secular ideals of the end of life.

Keywords: Art of Death, Raigo-zu, Seduction on Deathbed, Deathbed Rites

はじめに

意識的・無意識的を問わず、人間はあらゆる面で死に支配されている。死は「死の必然性」(Mortality)と「死の偶然性」(Fatality)という二つの顕著な特徴を持っている。それらは死に対する圧倒的な恐怖感の元である。

近年注目されている「恐怖管理理論」¹⁾によれば、人々が死の恐怖に対して、「近位防衛」(Proximal Defences)²⁾、「遠位防衛」(Distal Defences)³⁾という2種類の防衛機制を用いるとされる。前者は死の問題を否定したり回避したりしようとする。後者は文化的世界観・価値観による「自尊感情」⁴⁾を獲得しようとする。「近位防衛」によって一時的に日常生活から死を追放することは可能だが、他人の死ないし自身の死に直面する場合、「遠位防衛」で死の恐怖を緩和するしかない。

「遠位防衛」の場合、最も代表的な観念は「理想的な死」である。戦争中の「玉碎」、宗教中の「殉教」など憧れの意図的な死があれば、日本仏教の「成仏」、キリスト教の「召天・帰天」など幸せな自然死もある。本文では、中世絵画における臨終場面から、ヨーロッパと日本における理想的な最期を考察する。

1. ヨーロッパ：死亡術と聖人の死

1. 1 死亡術

中世末期、疫病、戦争、飢饉によって、ヨーロッパには死が偏在していた。同時期にキリスト教は衰退期⁵⁾に入るが、本能的な恐怖に襲われた人々は、神の救いをより強く求めている。

キリスト教においては、死の運命が原罪、死の苦痛が現世の罪による懲罰になる。一方、現世の死は同時に「永遠の栄光」(Eternal Glory)⁶⁾への入り口とされている。そのような教義は、信徒たちに肉体の死を納得させ、さらに超越性や崇高性を与える。

しかし、死後に魂の行方について、罪によ

り地獄に堕ちる(Damnation)という別種の超自然的な恐怖観念が生まれた。それにより、天国へ行くために懺悔、特に臨終の床での懺悔は最も大切だとされている⁷⁾。

「良い臨終・死」(Good Ending)への願望において、15世紀から18世紀にかけて、『死亡術』(Ars Moriendi)⁸⁾という体裁の文書が流行ってきた。15世紀初頭に成立した『良い死の術について論考』(Tractatus artis bene moriendi, ca.1415)は嚆矢と見なされている⁹⁾。それに基づき、ドミニコ会の修道士は要約版の『死亡術』(Ars Moriendi)を書いた。そして、コンスタンツ公会議¹⁰⁾(1414-1418)で『死亡術』が発表された。その後、各地の修道院によって、ほぼ全てのヨーロッパの言語に翻訳され、全土に広められた。最初、『死亡術』は聖職者が最期を看取る場合に使われていた。そして、16世紀以降、平信徒も使うようになってきた。

『死亡術』によれば、死後の行方は臨終の際の精神状態に関わっている。最期を迎える際、恐怖感と絶望感によって、人々は信仰が揺らぎやすい。それゆえに、地獄に落ちることになる。それに対して、『死亡術』では実用的対策が中心として展開されている。内容は、主に六章に分けられている¹¹⁾。

- (a) 教義上、「良い死」になる説教
- (b) 不信仰、絶望、気短、傲慢、強欲を克服する方法論
- (c) 罪を認め、悔い改め、神の慈悲への確信
- (d) イエス・キリストの死
- (e) 臨終者へのアドバイス
- (f) 弔い上げ

現存の『死亡術』には、基本的に11枚のデスベッド(Deathbed)の挿絵が挿入されている¹²⁾。そのデスベッドは、臨終の人の魂をめぐる戦場になる。それらの挿絵には、最期を迎える人がベッドに横になり、周りに家族や友人、天使、聖人と悪魔が囲んでいる光景

が描かれている。悪魔は不信仰 (Unbelief)、絶望 (Depair)、気短 (Impatience)、傲慢 (Vainglory)、強欲 (Attachment) で臨終の人を誘惑し、諸天使や諸聖人は誘惑を克服するために導いている。最後には、臨終の人は悪魔の誘惑を乗り越えて、魂が無事に天国へ行くようになる。ここでは、大英博物館蔵の1881年の複製本について簡単に説明する¹³。

a. 不信仰

図1には、細った臨終の男が裸でベッドに横たわっている。ベッドの後ろにキリスト、全能の父、聖母が立っている。左隣には二匹の悪魔がいて、その間に「Infirmus factus est」(彼は弱くなってしまった)¹⁴の巻物がある。ベッドの右側には、三人の医師が描かれている。医師と臨終の男の間に、「Fae sicut Paganini」(異教徒のするようにしなさい)の巻物を持つ悪魔がいる。隣には台座の上の像を慕う異教徒の王と王妃が描かれている。ベッドの左側には、もう一匹の悪魔が男の肩に触れ、右手に「Interficias te ipsum」(汝自身を殺せ)の巻物を持っている。画面の下部には、上半身裸の女性が右手に棒の束、左手に鞭を持っている。その右に、ナイフで自分の喉を切っている男性がいる。ここでは、信仰に対する最後の試練が表されている。

図2では、天使は「Sis firmus in fide」(信仰をしっかりと持ちなさい)と書かれた巻物を携えて、男を助けに来ている。その下には、落胆した悪魔が三匹描かれており、一匹は「Fugiamus」(逃げ出そう)、もう一匹は「Victis sumus」(我々は敗北した)、三匹目は「Frustrati laboravimus」(努力が無駄になった)と叫んでいる。聖母、キリスト、全能の父なる神、モーセがベッドの右側に立っている。彼らの後ろには、多くの聖人がいる。

b. 絶望

図3では、男が再び悪魔に襲われている。六匹の悪魔はベッドを囲んでいる。一番上の二匹の悪魔がそれぞれ「Fornicatus es」(あ

なたは淫行者だ)、「Perjurus es」(あなたは偽誓者だ)の巻物を持っている。その隣に二人の人物が描かれている。一人は姦淫の罪を犯した女、もう一人は偽証の罪を犯した男である。三匹目の悪魔は男の罪が列記された看板を挙げながら、「Ecce peccata tua」(見よ、あなたの罪だ)と叫んでいる。画面の一番左の悪魔は、右手から財布をぶら下げ、左手で床に座っている裸の男を指している。ベッドの左側の一匹の悪魔が左手で剣を持ち、右手で足元に倒れた男を指しながら、「Occidisti」(あなたが殺した)と告発している。画面の一番右の悪魔は、隣に座っている男を指し、「Avaro vixisti」(あなたは貪欲に生きている)と非難する。ここでは、男が深い絶望に覆われている。

図4では、天使が「Nequaquam desperes」(絶望しないでください)の巻物とともに、再び現れる。ベッドの右側には、十字架を背負った悔悛の盗人、香油壺を持つ聖マグダラのマリア、右手に天の国の鍵を持つ聖ペテロが描かれている。下には、馬から落ちるタルソのサウロが描かれている。彼らは、全て罪が赦された人の例であり、臨終の男が何の罪があったとしても、同じように赦されることが示されている。また、ベッドの下で、悪魔は「Victoria michi nulla」(私には勝利はない)と叫びながら逃げ去っている。

c. 気短

図5では、男が上半身を露出して、右足を医師を蹴っている。その隣の一人の女性は、男に向かって手を差し伸べ、「Ecce quantum pena patitur」(彼がどんな苦しみに耐えているか見てください)と慈しみ深く言う。下の女性は、右手には鶏の足か何かの入った皿を持ち、左手には杯を持っている。その右側にはテーブルが倒れて、食器が地面に散らばっている。一番右には、悪魔の口から「Quantum bene decepi eum」(しかし私は彼を騙した)という言葉が出ている。

図6では、天使は気短かになっている男に

慰めを与えにきている。男はついに落ち着いて、手を組んで祈っている。その右上にはキリスト、全能の父なる神がいて、左側には三つの窓の塔を持つ聖バルバラ、車輪と剣を持つ聖カタリナ¹⁵、焼き網を持つ聖ローレンス、三つの石を持つ聖ステファノが描かれている。画面の右下には、逃げている二匹の悪魔が、「Labores amisi」（私は仕事を失った）そして「Sum captivatus」（私は捕虜にされた）と叫んでいる。

d. 傲慢

図7では、五匹の悪魔が男を囲んでいて、それぞれ「Gloriare」（神の栄光を賛美する）、「Tu es firmus in fide」（彼は信仰が篤い）、「Corona meruisti」（彼は王冠を獲得した）、「In paciencia perseverasti」（彼は忍耐力を持っている）、「Exaltate ipsum」（彼を褒める）と誘惑している。

図8では、三体の天使が現れている。ベッドの左側の天使は「Superbos punio」（傲慢な者を罰する）、右側の天使は「Sis humilis」（謙遜しなさい）と戒告している。その後ろの上部には、三位一体と聖母が現れている。隣には、左手に鐘、右手に矛を持つ聖アンソニーが描かれている。画面の右側で、高慢の罪に溺れた三人が地獄の炎に落とされる。倒れ伏した悪魔は「Victus sum」（私は負けた）と悲鳴している。

e. 強欲

次は、男が貪欲の誘惑に襲われている（図9）。枕元の悪魔は、その後ろの人々を指しながら、「Provideas amicis」（友達のために）と誘い掛けている。画面の右側の悪魔は、隣の家などを指しながら、「Intende thesauro」（財宝に目を向けろ）と誘い掛けている。

それに続き、天使は男が貪欲の罪に溺れないために現れる（図10）。画面の左下の天使は、両手で布を広げて、男の親友とされる男女二人を見えないようにして、「Ne intendas amicis」（友達に執着しないでください）と

戒めている。その隣の天使は、「Non sis avarus」（貪欲になりなさい）と戒めている。天使の足元で、一匹の悪魔は「Quid faciam」（どうすればよいでしょうか）と身を縮める。画面の右上には、聖母と十字架に架けられたイエスが描かれている。その隣には、三頭の羊と男女五人がいる。

f. 召天・帰天

最後には、死期が迫った男は、目を瞑り、息を引き取り、子供の姿の魂が肉体から抜け出し、左上の天使たちに受け入れられている（図11）。彼の右手には火のついたロウソクがあり、側に立っている修道士がロウソクを支えている。画面の右上には、十字架に架けられたイエス像がある。その右側には、祈りの姿勢の聖ヨハネ、剣を持つ聖ペテロと他の3人の聖人がいる。左側には、聖母、香油壺を持つマグダラのマリアと他の複数人の聖人がいる。画面の下では、六匹の悪魔が男の魂を手に入れられなかったことに失望し激怒している。ここまで、臨終の男は、天使、聖母、キリストと聖人たちのおかげで、ついに五つの誘惑を乗り越えて、魂が天国へ行くようになる。

1. 2 聖家族の死

同時代の死の主題の文書や図像¹⁶の中には、死の恐ろしい様子を表現するものが多かったが、『死亡術』は慰めが中心になっている。しかし、『死亡術』の最後のテキストには、臨終の人を忠実に支援する親友はほとんどいないという現実について、残念がっている¹⁷。その状況に対して、「聖母の死」と「聖ヨセフの死」など、聖人が親友に囲まれて最期を迎える場面によって補完された¹⁸。

「聖母の死」は、宗教上で「聖母の眠り」（Dormition）や「聖母マリア被昇天」（Assumption of Mary）と称し、キリスト教美術に多く描かれた。「聖母の死」について、聖書に記述されていないが、4世紀の外典には既

に見られる。特に、13世紀の『黄金伝説』(The Golden Legend, ca.1267)の「第113章 聖母マリア被昇天」によって、キリスト教文化圏は広がってきた。「聖母の眠り」の基本的様式は、ベッドに横たわっている聖母が目を開き、両手を交叉して胸或いは腹の上に置く。その周り、聖人たちが囲んで悲しんでいる。後ろに、イエスは聖母の魂を象徴する彫像を抱きながら立っていたり(図12)、天使とともに聖光の中に顕したり(図13)している。

また、16世紀以降、聖ヨセフは臨終の守護聖人として広く崇拝されてきた¹⁹。特に、アグレダのマリア(Venerable Mother Mary of Jesus of Agreda, 1602-1665)の『神秘的な神の城』(Mystical City of God, 17th)には、聖ヨセフの「至福の死」²⁰について詳しく描写された²¹。それによって、「聖ヨセフの死」(Death of Saint Joseph)の主題は人気を集めた。「聖ヨセフの死」は、聖母、イエスが側にいて、別れを告げる家族の一場面として描かれている様式が多い(図14)。

「聖母の死」、「聖ヨセフの死」などは宗教的聖なる死(Holy Dying)を表すが、親友や家族に囲まれながら最期を迎える表現は、世俗的な円満にも見える。つまり、聖人の死と『死亡術』とともに、宗教的・世俗的な理想的な最期を示している²²。

2. 日本：『往生要集』と来迎図

2. 1 『往生要集』

日本の中世において、理想的最期のイメージは仏教の影響を強く受けている。特に、源信(942-1017)は『往生要集』(985)の「第六 別時念仏」に臨終行儀をめぐって論述した。それによって、日本での臨終行儀が正式に成立したとされている。源信の「臨終行儀」は天台宗に限らず、各宗派に吸収された。例えば、法相宗の湛秀は源信の考えを踏まえて、『臨終行儀注記』を著した。同じく臨終行儀の文献としては、真言宗の覺鑊(1095-1144)

の著作として伝えられた『孝養集』と道範(1178-1252)の『臨終用心事』(1233)がある。また、浄土宗の良忠(1199-1287)の著した『看病用心鈔』と法州(1765-1839)の『臨終用心』なども有名である。それらにも『往生要集』の影響が反映されている。その思想は時代を経て、貴族、武士をはじめ社会全体に広がっている。

『往生要集』によって、「臨終行儀」は「行事」と「勸念」に分けられる²³。「行事」では、病者(往生者)のために西北向きに無常院という建物を設置して、堂の中に西向きに仏像を安置し、仏像の左手に五色の幡を結わえることが示されている。ここからは、病者を仏像の後ろに寝かせ、左手で幡の先を握らせ、仏に従って浄土に往かせる様子が想起される²⁴。看病する者は病者の周りを整え、ひたすら念仏を唱える。そのような「臨終の住まい」の空間と儀式は、『死亡術』に五つの誘惑の克服の教訓と同じく、臨終間際の意識の乱れ²⁵を抑えるための対策である。

2. 2 阿弥陀来迎図

『死亡術』のように絵入りの『往生要集』は江戸時代以降登場する²⁶が、前述の臨終行事の様子は中世の聖人伝絵や来迎図に見られる。例えば、鎌倉時代の「法然聖人伝絵」(琳阿本、東京国立博物館蔵)の巻第八には、法然の入滅直前の場面が描かれている。弟子たちが阿弥陀如来像²⁷に結んだ五色の糸を手取るよう勧めているが、法然は仏像の助けを借りなくとも、来迎の聖衆を感得した。また、「山越阿弥陀図屏風」(鎌倉時代、金戒光明寺蔵)には、中心の阿弥陀如来像の手に五色の糸の破片を見ることができる。

『往生要集』通りの行事の様子が見られる作例は少ないが、来迎の光景が多く描写されている。「来迎」(Pratyudyāna)については、仏教の經典の『観無量寿経』の変相九品往生観に見られる。すなわち、来迎図の成立は『往生要集』より早い。日本の初期の来迎図には、「当麻曼荼羅」下縁の九品往生図など

が有名である²⁸。しかし、伝来の九品来迎図と別個に、平安時代以降『往生要集』によって独立した来迎図が成立してきた。その中で、阿弥陀来迎図は代表的な主題である。当時、貴族、武士層が寺院建立、特に阿弥陀堂を熱心に支援していた。その功德で現世と来世の安楽を求めていたのである。阿弥陀堂には、来迎仏の像や来迎図が安置されていた。そのため、現在多くの来迎図が残っている。

例えば、「阿弥陀聖衆来迎図」(鎌倉時代、東京国立博物館)(図15)では、阿弥陀如来一行は西から降りてきて、諸菩薩が様々な楽器を演奏している。聖衆の一番前に、蓮台を持つ観音菩薩と合掌の勢至菩薩がいる。臨終の人は家屋の軒先で念仏を唱えながら迎えを待つ。また、「阿弥陀二十五菩薩来迎図」(鎌倉時代、知恩院)(図16)、「阿弥陀二十五菩薩来迎図」(鎌倉時代、福島県立博物館蔵)、「阿弥陀三尊来迎図」(鎌倉時代、光明寺)(図17)、「阿弥陀三尊来迎図」(鎌倉時代、東京藝術大学大学美術館蔵)など多くの来迎図は、そのように阿弥陀如来を中心に来迎する聖衆を左上方から画面下方の往生者に向けて対角線的に描いている。なお、往生者が僧侶の場合は足を組んで合掌し²⁹、貴族や武士である場合は胡坐や正座をして合掌するのが多い³⁰。一方、往生者がいない来迎図も多く見られる。

2. 3 来迎図の展開

a. 山中浄土からの来迎

日本では在来の山中他界と阿弥陀信仰、弥勒信仰や浄土観念と結び付き、山中に浄土があると考えることがある。それによって、前述の「山越阿弥陀図屏風」のような来迎図が生まれた。例えば、「弥勒来迎図」(鎌倉時代、東京藝術大学大学美術館蔵)(図18)では、画面の背景に山岳が描かれて、山中から弥勒菩薩、二菩薩と十八体の天女が迎えに降りてきている。右下隅に僧形の往生者が座り、経巻を手にとって念仏している。また、「弥勒

菩薩来迎図」(鎌倉時代、奈良国立博物館蔵)にも、山間から飛来する弥勒菩薩、二菩薩と五天女が描かれている。

b. 観音来迎

阿弥陀来迎、弥勒来迎以外に、十一面観音来迎図も見られる³¹。例えば、「十一面観音来迎図」(鎌倉時代、メトロポリタン美術館蔵)(図19)、「十一面観音菩薩来迎図」(鎌倉時代、ボストン美術館蔵)などがある。十一面観音来迎図は、南都系の独尊来迎図のように、雲に乗る十一面観音独尊と描かれている場合が多い³²。それに、阿弥陀来迎図、弥勒来迎図のように、画面の左上から右下への構図と違い、多くの場合十一面観音が右上から左下へ降りている³³。

c. 帰来迎図

また、神仏習合によって、神や神職が迎えに来る場合も見られる。例えば、鎌倉時代の「春日権現験記絵」(鷹司家本)の第五巻(図20)には、藤原俊盛は春日大明神の化身と考えられた三歳小児³⁴と黄衣神人が伴い雲に乗って往生する光景が描かれている³⁵。

「春日権現験記絵」では、前述のように迎えにくる様子を描いた「来迎図」と違い、既に往生者を迎え取り、極楽に帰ろうとする姿を描く、いわゆる「帰来迎図」である。帰来迎の姿は、九品来迎図にもしばしば見られる。例えば、平等院鳳凰堂扉絵「九品来迎図」の「上品下生図」(平安時代)、奈良瀧上寺九品来迎図の「上品中生図」(鎌倉時代)、奈良国立博物館の「当麻曼陀羅」の「下品中生」(鎌倉時代)(図21)には、帰来迎が描かれている。なお、香雪美術館所蔵「帰来迎図」(南北朝時代)のような単独の帰来迎図もある。

d. 来迎図のほか

もちろん、来迎が表されていない臨終場面もある。例えば、「聖徳太子絵伝」には、聖徳太子が看取りの臣僚と女御に囲まれて斑鳩

宮で薨去した光景が見られる³⁶。また、清浄光寺蔵の「一遍聖絵」（鎌倉時代）の巻十二には、一遍が時衆や信者らに見守られながら示寂した様子が描かれている。来迎図には看取りの親友があまり現れていないが、絵伝には大勢の人が臨終に立ち会っている写実的な臨終場面が見られる。前述のヨーロッパの場合と同じく、両者は相互に補完し合う。臨終者は宗教的・世俗的な援助を受け取るゆえに、孤立無援の死を免れることを示している。

おわりに

要するに、『死亡術』と聖人の死の絵のように、キリスト教文化圏において理想の最期はキリスト、聖母、天使や聖人たちの助けを借り、悪魔の誘惑を克服して、天国へ行くことである。それに対し、『往生要集』と来迎図のように、日本において理想の最期は念仏や功德によって仏に導かれて往生することであるということがこれまでの分析からわかった。

そのような理想の最期に至るために、いずれも臨終者が救済イメージを獲得することは大事だと考えられる。さらに、救済イメージの獲得ために、自己救済と他者救済が不可欠である。キリスト教文化圏では、臨終者の懺悔と神への確信が天国へ行く根本であり、それを支援するために聖職者や親友の立ち会いと看取りが必要である。日本では、往生のために、臨終者の念仏と仏の観想が大事で、僧侶や看病者がそれを助ける。『死亡術』と『往生要集』はそのための指南書になる。

しかし、図像表現の場合、『死亡術』の挿絵と『往生要集』による来迎図は、異なった性格を有する。『死亡術』の挿絵では天国へ行くまでのプロセスを中心として表現され、中世のダイナミズムとされる緊張関係³⁷が感じられる。来迎図では往生の直前または既に浄土へ行くところが描かれて、穏やかな雰囲気の流れている。

機能的に言えば、『死亡術』の挿絵は言う

までもなくテキストの解説図であり、臨終準備のためのものである。つまり、日常的に見るものである。したがって、誘惑の克服の部分が重要視されている。一方、来迎図は日常でも見るが、臨終者が浄土を観想するための道具としての役割が主である。つまり、臨終の際に見るものである。したがって、礼拝的な構図が多く見られる。

ところで、臨終は天国・浄土と地獄、という二つの行方の相克の時間である。理想的な最期を迎えるように努めているとともに、悲惨な死後の恐れが近寄ってくる。だからこそ、臨終が極めて重要な間際とされている。そして、その恐怖をもとに、様々な地獄絵が生まれた。したがって、臨終場面の表現を考察する際に、地獄絵を見逃してはならないのである。それらが対立しながらもお互い影響し合っている。それについては稿を改めて臨むこととしたい。

参考文献

【書籍】

- 1 源信 『往生要集』 叡蔵戒光山勸學寮蔵版 国文学研究資料館（国書データベース：
<https://kokusho.nijl.ac.jp/biblio/200026881/>
閲覧日：2023年10月）
- 2 ダンテ [訳] 三浦逸雄 『神曲 煉獄篇』 角川ソフィア文庫 2013
- 3 『改訂新版世界大百科事典』 平凡社 2007
- 4 藤永保 [監修] 『最新 心理学事典』 平凡社 2013
- 5 Bryant, Clifton D. and Peck, Dennis L., *Encyclopedia of Death and the Human Experience*, SAGE Publications, 2009
- 6 Bullen, George., *Ars Moriendi (editio*

- Princeps, Circa 1450*), Wyman & Sons, 1881
- 7 Clay Routledge, & Matthew Vess (Eds.), *Handbook of Terror Management Theory*, Academic Press, 2015
 - 8 Green, Joel B. (Eds.), *Dictionary of Scripture and Ethics*, Baker Academic, 2011
 - 9 Hall, James., *Dictionary of Subjects and Symbols in Art*, HARPER & ROW, 1974
 - 10 DuBruck, Edelgard E. & Gusick, Barbara I., *Death and Dying in the Middle Ages*, Peter Lang, 1999
 - 11 Le Goff, Jacques., *Une Histoire du Corps au Moyen Age*, Editions Liana Levi, 2003 (『中世の身体』 池田健二・菅沼潤 [訳] 藤原書店 2006)

【論文】

- 1 清水健 「解脱上人と本堂旧壁画」『解脱上人寄稿集』No. 57 (海住山寺ホームページ：
<http://www.kaijyusenji.jp/gd/kiko/sentence/k57.html> 閲覧日：2023年10月)
- 2 多川文彦 『『春日権現験記絵』に見る往生の場と来迎の様相—浄土教美術・信仰との接点をめぐって—』『佛教大学大学院紀要 第31号』 2003 pp. 21-34
- 3 齊藤雅恵 『『孝養集』と良忠撰『看病用心鈔』について：臨終行儀をめぐって』『智山学報 56 巻』 2007 pp. 613-638
- 4 Jacqueline Stone 「日本中世の臨終行事：特に源信以降」『前近代日本の史料遺産プロジェクト研究集会報告集 2001-2002』 東京大学史料編纂所 2003 pp. 110-117

¹ 「恐怖管理理論 Terror Management Theory (TMT) は、ベッカー (Becker, A. 1973) の死に関する思索の影響を受けて、グリーンバーク (Greenberg, J.) ら (1992) が提唱し

た死に対する不安と自尊感情との関連性を説いたもので、存在脅威管理理論とも訳される。」(『最新 心理学事典』の「自尊感情」の項)

² 「近位防衛」には、死に関する考えを抑圧、自分の脆弱性を否定、死を防ごうとするなどがある。

³ 「遠位防衛」には、文化圏の世界観への固執を強める、愛着の安全性を求めるなどがある。

⁴ 「文化的世界観・価値観に照らして自分が十分価値ある人間だ、文化的期待を体現し妥当な生存の仕方をしている人間だという感覚」(『最新 心理学事典』の「自尊感情」の項)

⁵ 特に、アビニョンの教皇幽閉事件 (1309-1377) や教会大分裂 (1378-1417) によって、教会の権威失墜が顕著に現れた。

⁶ For our light and momentary troubles are achieving for us an eternal glory that far outweighs them all.

(Corinthians 4:17)

⁷ 「彼らはみな非業の死に方をした霊たちだ。しかし、臨終の床で悔い改めたので、地獄落ちはしなかった連中だ。」(『神曲 煉獄篇』)

⁸ 『死亡術』についての詳細は、『Dictionary of Subjects and Symbols in Art』(1974)、『Dictionary Of Scripture And Ethics, Baker Academic』(2011) の「Ars moriendi」の項を参照

⁹ それ以前、死に方についての論述もいくつかある。例えば、Jean Gerson の『De arte moriendi』(c. 1408)。

¹⁰ 1414年～1418年にドイツで開催された中世最大の公会議。新教皇マルティヌス五世を選出、ピサ公会議 (1409) 以来の三教皇鼎立に終止符を打った。

¹¹ 詳細は Bryant & Peck, *Encyclopedia of Death and the Human Experience* (2009), pp. 71 を参照

¹² 『死亡術』の普及版の大部分は南ドイツのアウクスブルク (Augsburg) で印刷された。

それらは、11枚の木版画が添えられている標準形になっている。

¹³ 詳細は Bullen, George. (1881), *Ars Moriendi (editio Princeps, Circa 1450)*を参照

¹⁴ これ以降のラテン語テキストの日本語訳が筆者より

¹⁵ 聖バルバラと聖カタリナは中世の重要な臨終の守護聖人である。

¹⁶ 例えば、「死の舞踏」、「死の勝利」などの主題がある。

¹⁷ “Sed heu, pauci sunt qui in morte proximis suis fideliter assistunt, interrogando, monendo, et pro ipsis orando: praesertim cum ipsi morientes nondum mori velin, et animae morientum saepe miserabiliter periclitantur.”

¹⁸ また、「聖ヨアヒムの死」(The Death of St Joachim) などもある。

¹⁹ 六世紀 / 七世紀の外典『大工ヨセフの歴史』(Historia Josephi Fabri Lignari) には、既に聖ヨセフの死についての記述がある。

²⁰ “One day before he died, being wholly inflamed with divine love on account of these blessings, he was wrapped in an ecstasy which lasted twenty-four hours.” (死の前の日、彼は(聖母とイエス)の祝福のために神の愛に完全に燃え上がり、24時間続く恍惚状態に包まれた。)

²¹ また、マリア・バイイ (Maria Cecília Baij, 1694– 1766) の『聖ヨセフの人生伝』(Das Leben des heiligen Josef, 1736) にも、幻視体験記として聖ヨセフの至福の臨終が描写されている。

²² “Without displacing Christ’s passion, the Virgin’s dormition provides an idealized picture of ‘holy dying’ that fits well with the ars moriendi, for the dying Christian struggles toward the ‘good end’ that Mary attains with ease.” (DuBruck & Gusick 1991:395)

²³ 「第二臨終行儀者 先明行事 次明勸念」(『往生要集』)

²⁴ 「其堂中置一立像 金薄塗之 面向西方

其像右手举 左手中繫一五綵幡 脚垂曳地 当安病者在像之後 左手執幡脚 作從佛往佛淨刹之意」(『往生要集』)

²⁵ 「失正念 鬼神交乱 病人狂 死墮三惡道」(『往生要集』)

²⁶ 例えば、『仮名書き絵入り往生要集』(初刊1663)、観峰館蔵の『和字絵入往生要集』(1883) などがある。

²⁷ 同じく法然の入滅の光景を表した「紙本著色拾遺古徳伝」(西脇家本)の巻第八には、阿弥陀三尊像がある。

²⁸ 『平凡社 改訂新版世界大百科事典』(2007)の「来迎図」の項

²⁹ 例えば、京都・知恩院「阿弥陀二十五菩薩来迎図」(図16)

³⁰ 例えば、滋賀・聖衆来迎寺の「絹本著色阿弥陀三尊来迎図」(鎌倉時代)、京都府・専念寺の「絹本著色阿弥陀三尊来迎図」(江戸時代)

³¹ また、薬師来迎、地藏来迎などの主題もある。例えば、砺波市の「絹本著色薬師如来立像」(室町時代)、「地藏来迎図」(鎌倉時代、メトロポリタン美術館蔵) など。

³² 京都府・海住山寺の「板絵十一面観音来迎図」(室町時代)には、画面左上の補陀落浄土から右下の庵室に端座する僧に、大海原を越えて来迎する十一面観音と二十三体奏楽菩薩が描かれている。

³³ 十一面観音は正面向きの場合もある。例えば、「十一面観音来迎図」(室町時代、メトロポリタン美術館)

³⁴ 多川 2003: 26

³⁵ 「紫雲棚引きて、蓮台家より出けり、その蓮台に三歳の小児ありけり、黄衣の神人相具したり」(詞書)

³⁶ 例えば、「聖徳太子絵伝」(平安時代、東京国立博物館蔵)、「聖徳太子絵伝」(南北朝時代、奈良国立博物館蔵) などがある

³⁷ Le Goff 2006: 11



(左) 図1 *Ars moriendi*, London : Printed for the Holbein Society by Wyman, 1881., British museum, p. 28

(右) 図2 Ibid., p. 22



(左) 図9 Ibid., p. 60



(右) 図10 Ibid., p. 64



(左) 図3 Ibid., p. 36



(右) 図4 Ibid., p. 40

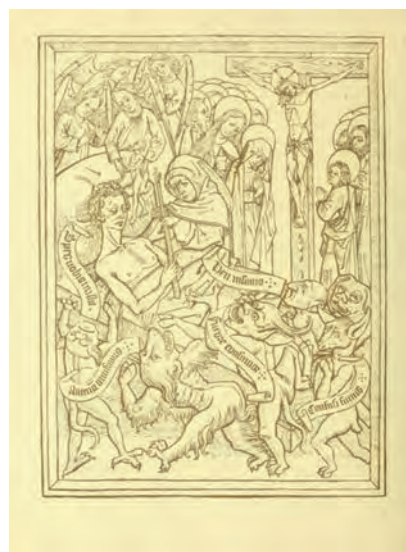


図11 Ibid., p. 68



(左) 図5 Ibid., p. 44



(右) 図6 Ibid., p. 48



(左) 図7 Ibid., p. 52



(右) 図8 Ibid., p. 56



図12 「聖母の眠り」(Dormition of the Virgin), 10-11 世紀, 木版画, 17×14×1 cm, ウォルターズ美術館 (ボルチモア)



図13 フーゴ・ファン・デル・グース 「聖母の死」 (The Death of the Virgin), 15世紀, 油彩, 38.7×35.6 cm, ナショナル・ギャラリー (ロンドン)



図14 「聖ヨセフの死」 (The Death of Saint Joseph), 17世紀, 油絵, 21.5 x 16.2 cm, ウォーカー・アート・ギャラリー (リヴァプール)



図15 「阿弥陀聖衆来迎図」 鎌倉時代, 絹本着色, 129.3×158.4 cm, 東京国立博物館



図16 「阿弥陀二十五菩薩来迎図」 (早来迎) 13-14世紀, 絹本着色, 145.1×155.5 cm, 京都・知恩院



図17 「阿弥陀三尊来迎図」 鎌倉時代，絹本着色，81.3×38.6cm，滋賀・光明寺



図18 「弥勒来迎図」 鎌倉時代，絹本着色，東京藝術大学大学美術館



図 19 「十一面観音来迎図」 (Descent of Eleven-Headed Kannon)，鎌倉時代，絹本着色，166.4 × 55.9 cm，メトロポリタン美術館（ニューヨーク）



図 20 高階隆兼 「春日権現験記絵」(鷹司家本・部分) 鎌倉時代，絹本着色，宮内庁書陵部図書寮文庫

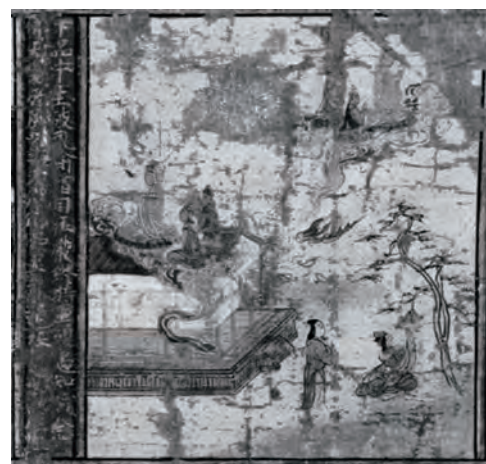


図 21 「当麻曼陀羅」(「下品中生」の部分) 鎌倉時代，絹本着色，181.3×179.3 cm，奈良国立博物館

風景の印象のスキーマを可視化した実践的な作品制作

展覧会「コレクティブ・イメージ」を通し、
階層的ネットワークを用いた定量的な風景の見え方を探る

折田 千秋

地方創生の手段の一つとして地域資源の対内的な再認識・再発見を目的の一つとした地域芸術祭が各地で開催されているが、定量的なデータを用い分析されたアートプロジェクトはほとんどない。「イメージ・ピクチャ」という作品手法では、認知心理学におけるスキーマの概念を援用し風景の印象を定量的なデータで集め分析しつつ、それらを活用した作品を制作したものである。本アートプロジェクトでは「イメージ・ピクチャ」を用い、地元の人々が感じた風景の印象を可視化する作品を制作した。展覧会では、平面作品およびレディ・メイドを含む立体作品など多様な形態の作品を展示しつつ、本研究報告では、制作過程で得た RGB データを座標空間に配置することで、印象の色のスキーマを定量的にグラフを用いて可視化した。

キーワード：風景、印象、スキーマ、イメージ・ピクチャ

Practical Work Production Using Schema to Visualize Impressions from Landscapes

Through the Exhibition “Collective of Image”,
Explore Quantitative Ways of Seeing Landscapes Using Hierarchical Networks

ORITA Chiaki

Regional art festivals have been held in many places to recognize local resources from the inside, but few art projects have been analyzed using quantitative data. This art project uses the concept of schema in cognitive psychology to collect and analyze quantitative data on impressions of landscapes, and creates artworks that make use of this data. In this art project, the artist created works that visualized the impressions of the landscape as perceived by the local people, and exhibited them in a variety of forms, from two-dimensional and ready-made to three-dimensional works. By arranging the RGB data obtained in the process in a coordinate space, it was able to visualize the total color of the impressions in a quantitative graph.

Keywords: landscapes, impressions, schema, image of picture

1. はじめに

中心市街地の衰退やモータリゼーションによる郊外部の画一化¹により没個性化²が進行し、地域の個性や特色を発見・創出することが全国的な課題となっている。対外的なランドマークやアイデンティティの確立がまちづくりなどの分野では主要とされつつ、対内的な地域アイデンティティの再発見も必要とされ、様々な市町村で重要性が問われている³。

地域創生の手段の一つとして、アートプロジェクトによる地域らしさを発見する試みがある。瀬戸内国際芸術祭、越後妻有トリエンナーレ、あいちトリエンナーレなど、全国多々でおこなわれる芸術祭は、埋没してしまっている地域固有の風景をアート作品やその制作過程で人々に再認識させ、対内的な地域アイデンティティの再発見を促している。

しかし、地域風景への対内的な視線を定量的なデータで可視化することは、ほとんどのアートプロジェクトでは目標としていない。現状の地域固有の風景がどのように認知されているかを、その総体である認知心理学におけるスキーマの概念を援用し、定量的に探るアートプロジェクトの必要性を論じる。スキーマとは、認知心理学において私たちの認知的な枠組みを形成する役割のことであり、過去の経験がさまざまな認知に影響を及ぼすことである⁴。風景に対する認知の定量的なデータの活用例として、土木分野ではスキーマを用いて風力発電の景観評価を行う⁵などの事例が挙げられる。

風景への視線や印象の色を定量的データで採集するアートプロジェクトの「イメージ・ピクチャ」は、地元住民にその土地の風景写真から受け取る印象を色で選んでもらうことで、風景に抱く多様な印象の捉え方を色で可視化する作品である。この作品は風景へのスキーマを定量的に可視化する実践的なアートプロジェクトであると言える。

2. 塩竈での展示概要

塩竈市杉村惇美術館が主催する「若手アー

ティスト支援プログラム Voyage」に採択され、2023年7月15日から9月3日まで「折田千秋展コレクティブ・イメージ」⁶を当美術館で開催した。地域のリサーチや、イメージ・ピクチャによる色の抽出を経て作品を制作した。

2. 1 塩竈でのリサーチ

宮城県塩竈市は人口50,000人ほどの地域で、門前中町には鹽竈神社が位置し、塩竈港での漁業が盛んである。また塩竈湾には島が多く存在しそれらを総称して浦戸諸島と呼ぶ。島民のほとんどは漁業に従事している。松島丘陵に囲まれている地形のため坂の多い地域でもある。

地域の土地や文化に精通する美術館スタッフのアテンドのもと、塩竈市内を数日間かけてリサーチした。鹽竈神社や浦戸諸島、梅の宮付近の高台から見える景色や伊保石公園などの風景、産業が盛んな魚卸市場、地元の人がよく行くスーパーなど、観光地からローカルな場所など塩竈市民にとってなじみのあるエリアを探索した。

2. 2 塩竈らしい風景の選別

このリサーチをもとに塩竈らしい風景を3つ選定した(図1)。分かりやすいランドマーク的な風景だけではなく、日常でよく利用する生活インフラのスーパーやドラッグストアも塩竈らしい風景と仮定し、5つのスーパーのロゴを選定した。以下の項目でそれぞれの風景の特徴を解説していく。

a) 塩竈の眺望

高台に位置する梅の宮地区は昭和の時代に高級住宅街のエリアとして市民から認知されていた。梅の宮神社周辺の広場からは、塩竈湾や特徴的な松島丘陵および松の木などまち全体が見渡せる眺望が広がっている。塩竈の象徴である海と松の木を含むまち全体の風景を選定した。

b) 浦戸諸島

塩竈湾に浮かぶ浦戸諸島はフェリーで30分ほどの位置にあり、海苔や牡蠣の養殖が盛んな地域である。多数の諸島から形成されるこの諸島は、桂島の桂島地区、桂島の石浜地区、野々島、寒風沢島、朴島の4島5地区に300人ほどが暮らしている。海苔の養殖が行われている様子と浦戸諸島との漁業が一体となる風景を選定した。

c) 鹽竈神社

鹽竈神社は志波彦神社との二社が同一の敷地内に位置する神社であり、国指定の重要文化財である⁷。表参道から202段の石段を登った先に本殿が位置する。中世以前から歴史があるこの神社は年間を通じて祭事が多く行われる場所であり、中でも3月のほて祭、4月の花祭り、7月のみなと祭りは市民にとって一年の中でも大きな祭事である。市内の中心地に位置し、精神的にも塩竈市民のよりどころである神社の表参道から見える風景を選定した。

d) ヤマザワ

山形県山形市に本社があり、全69店舗中6割以上が山形県内に位置するスーパーである。県外店舗でも山形県産の商品を多く取り扱っている⁸。

e) ウジエ

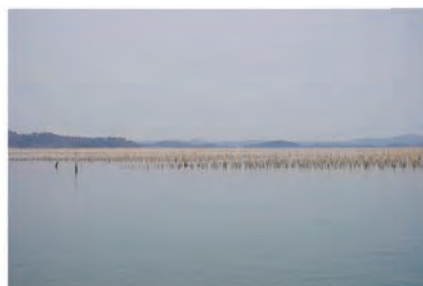
宮城県登米市に本社があり、仙台以北に31店舗を出店するスーパーである⁹。宮城県県北や岩手県県南の商品の取り扱いがある。

f) ヨークベニマル

福島県を中心に宮城県、山形県、栃木県、茨城県に全246店舗を出店するスーパーである。紅丸商店からはじまり1973年にイトーヨーカ堂と業務提携、現在の社名に変更¹⁰。イトーヨーカ堂のオリジナルブランドを多く取り扱う。



a) 塩竈の眺望



b) 浦戸諸島



c) 鹽竈神社

図 1

g) カワチ

栃木県小山市に本社があり、東北や関東一帯、山梨県、静岡県、新潟県、長野県に364店舗を出店するドラッグストアである¹¹。

h) ビッグ

イオングループの店舗で、全国に240店舗を出店する安さを追求するスーパー。イオンのプライベートブランドを多く取り扱う¹²。

2. 3 展示成果物

前章で選別した塩竈らしい風景をもとに、「コレクティブ・イメージ」という平面作品を展示した。「コレクティブ・イメージ」とは印象の集合知という意味であり、地元の人を選んだ印象色や、同じカラーコードの数百枚の画像たちを再構成したコラージュ作品である。

また、スーパーの集合知を扱った立体作品も制作した。チラシやレシート、商品のパッケージを一度シュレッダーで裁断し再びレジで固めることで、スーパーを構成するコンテンツを再構築した作品である。

他にも、地域特有の資源を使ったレディ・メイド作品も展示した。塩竈の各エリアから持ち寄った海水や石、砂などのオブジェクト



図2 塩竈眺望の展示

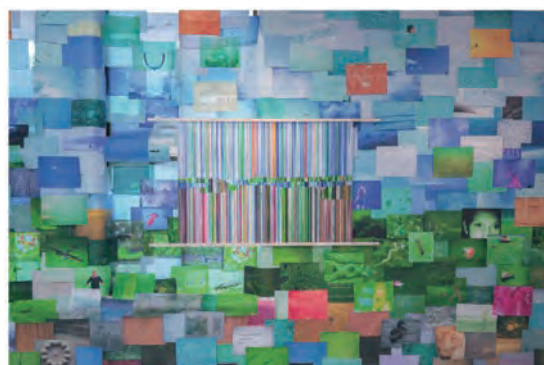


図3 画像とそれらを再構築した作品



図4 浦戸諸島、鹽竈神社の展示



図5 浦戸諸島の海水



図6 塩竈の土



図7 塩竈のスーパーの展示



図8 特徴的な商品



図9 再コラージュした作品

は、地元の人々の記憶や経験などの高次情報を引き出す。一見すると「水」「石」「砂」と認識するが、地名や名称の情報を追記することで地元の人はそのオブジェクトを通してその場所や体験や記憶の情報を得ることができる。

塩竈の眺望を取り扱った作品では、制作過程を壁一面に見せる展示がメインビジュアルとして飾られた(図2, 3)。梅の宮からの風景、地元の人を選んだ印象の色、その色と同じカラー番号の数百枚の画像たち、それらを圧縮してコラージュした作品が並ぶ。

浦戸諸島と鹽竈神社の作品は完成形のコラージュ作品だけでなく、その場所にある海水や石や土などのオブジェクトも展示した(図4, 5, 6)。スーパーの展示も同様に、作品だけでなくその店舗の特徴的な商品や、各店舗のチラシやレシート、商品を裁断し再コラージュした作品も展示した(図7, 8, 9)。

3. 風景の構造化

イメージ・ピクチャの手法を用い地元民の風景への印象を探るにあたり、風景を要素ごとに分け印象の色選びを簡素化した。今回は風景のみを対象とし、スーパーのロゴは対象外とする。

3. 1 風景とは

風景とは、周囲の環境や場面など目に映るあり様のことを差す¹³。網膜に光が届き眼前の風景が見える光学的な事象もあれば、好都合なものしか見ない社会的な見え方もある。

ものごとの認識に関して、以下に述べる例がある。イタドリという植物は日本全土に分布するがその方言の数は非常に多く、柳田國男「野草雑記」では約100種、有岡利幸「日本植物文化史」では約600種に及ぶ方言が記録され、分節化された土地と土地に付随した物語があったことを示している¹⁴。これは、風景に対しても同じことが言える。空や田ん

ぼなど日本全土で見られるものでも、土地ごとによって付随する物語が存在しているはずである。「風景は、私たちの感覚に、つねに特殊で中心的・異質的・方位的な空間、地平ー相対的で、計測に還元できないものでしかありえない」とオギユスタック・ベルクは語るが¹⁵、風景に対する見え方を認知心理学のスキーマを援用することで、定量的な風景の見え方を探る。

3. 2 風景の中にある情報

風景には多くの情報が存在し、我々はその風景が何であるか、何が写り、何が存在しているかを認知し情報を整理する。また、風景を知覚した際に情報はそのまま認識されるのではなく、自身がもつ記憶や経験などの高次情報と組み合わせられ、内的に再構築された風景を認知する¹⁶。

風景の中にある対象物はオブジェクトと呼ばれ、オブジェクトが組み合わさって作り出した全体像をジストと呼び、オブジェクトとオブジェクトの配置に関する関係性の情報をレイアウトと呼ぶ¹⁷。風景はオブジェクト、ジスト、レイアウトとしての情報を含む。

3. 3 風景の分割

全体像のジストをオブジェクトごとに分類する際に、認知心理学における階層的ネットワークの基礎カテゴリーで分類することにした。その理由は、基礎カテゴリーは子供が最初に獲得する概念であり、定義的特徴による区別が明確で日常における利用頻度も高いとされているためである¹⁸。例として、「トリ」は基礎カテゴリー、「動物」は上位カテゴリー、「カナリア」は下位カテゴリーに分類される。以上をもとに風景を基礎カテゴリーに分類すると、塩竈の眺望の風景は「空」「海」「山」「まち」(図10)、浦戸諸島の風景は「空」「山」「のりの養殖」「海」(図11)、鹽竈神社の風景は「空」「木」「石段」(図12)に分割することができた。また、基礎カテゴリーに含まれるオブジェクトの数をまとめた(図13)。集

計の方法として、「一本の木を一つのオブジェクト」と認識し「木」のカテゴリー内におけるオブジェクトの数を計算しているが、「森」のように同等のものが集まり一つの風景のまともに見えたり、遠景から見た時にまともに見えるものは、それを一つのオブジェク



図10 塩竈の眺望を「空」「海」「山」「まち」に分類する

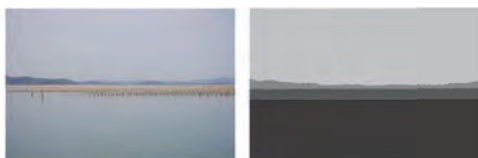


図11 浦戸諸島を「空」「山」「のりの養殖」「海」に分類する



図12 鹽竈神社を「空」「木」「石段」に分類する

	空	海	山	まち
塩竈眺望	1	1	6	54

	空	山	のりの養殖	海
浦戸諸島	1	4	1	1

	空	木	石段
鹽竈神社	1	8	8

図13 基礎オブジェクトごとのオブジェクト数

トとして計算している。浦戸諸島の「のりの養殖」や神社の「石段」においては、風景に含まれる下位カテゴリーのオブジェクト数は多いが、基礎カテゴリーで分類した際は風景が一つのまともな区分されるため、オブジェクトの数は多くない。

4. イメージ・ピクチャによる印象色の抽出

基礎カテゴリーごとに分割した風景から、地域に馴染みのある人々に印象の色を選択してもらった。印象の色を抽出する過程やその結果を含めたアートプロジェクトをイメージ・ピクチャと呼んでいる。

4. 1 実践手法

イメージ・ピクチャの色選びは Photoshop 上で行う（図14）。色選びの方法は2つあり、Photoshop 内のカラーピッカーから写真上で任意の箇所をタッチすることで写真上の色スポイトツールで拾う方法と、色空間のマップから彩度・明度・色相を調整し写真上にはない色を選択する方法がある。

選択された色は # と 6桁のカラーコードで表示され記録される。RGB カラーは16進法で表記するため R, G, B 各色は256色存在する。さらにカラーコードはそれぞれの色を組み合わせるため、全ての組み合わせは $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ の組み合わせである。

つまり 16,777,216種類の色を参加者は選択できるということである。口頭での色の指定やパントーンカラーを用いた色選びより色の

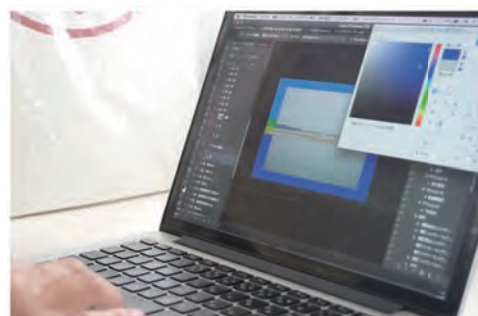


図14 Photoshop 上で印象の色選びを行う

選択数が多いため、本手法を選定した。

4. 2 抽出結果

塩竈で行なったイメージ・ピクチャの結果は以下の通りである。小学校低学年から80歳代にわたる老若男女の55人が選んだ印象の色である。

- a) 塩竈眺望のイメージピクチャ (図15)
- b) 浦戸諸島のイメージピクチャ (図16)
- c) 塩竈神社のイメージピクチャ (図17)

4. 3 色選びの際のキーワード

印象の色選びの際に、地元の人から伺った風景に対する印象や過去の記憶などの意見を下記に叙述する。

a) 塩竈眺望

塩竈が一望できる風景だと認知していても、撮影場所が梅の宮であると知らない人も多かった。特に、小学生や高校生など学生にその傾向が多く見られた。「海」の色の選定では、塩竈港を近くで見た際の記憶から選ぶ人もいたが、綺麗、汚い、など選ぶ人の感じ方は様々であった。「まち」の色を選定するときは、地面の色や目に映る建物の外壁の色を選ぶ人がいた。

b) 浦戸諸島

浦戸諸島では海苔や牡蠣の養殖を行っているため、海が綺麗に見えるという声が多く聞こえた。また、「空」は霞んでいる印象という声もあがった。海苔棚と呼ばれる木棒が数多く整列して並んでいる風景は馴染みがない人も多く、「のりの養殖」の色を選ぶ際は、海で養殖されている海苔ではなく、販売されている海苔の色をイメージして色を選択する人も多かった。「海」は過去の記憶からイメージした色、遠景ではなくボートに乗った際に近くで海を見たときの印象から海の色を選んだ人もいた。

c) 塩竈神社

祭事を中心であるため、皆訪れたことがある場所である。「空」の色は霞がち、というひともしれば、もっと青々しい、と述べる人もいた。「木」の色は、夏祭りの時期に見られる青々しい色という意見もあれば、スギ花粉が多く舞うので黄色のイメージ、という声もあがった。「石段」の色は石の質感で選ぶ人がほとんどだったが、本殿の赤い塗装色を



図15 塩竈の眺望のイメージ・ピクチャ

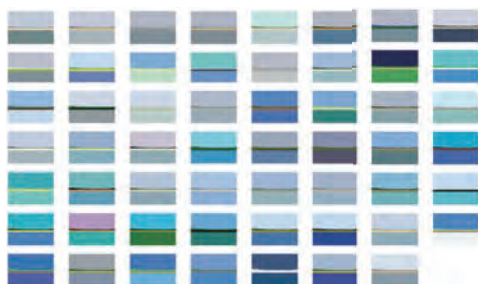


図16 浦戸諸島のイメージ・ピクチャ



図17 塩竈神社のイメージ・ピクチャ

思い浮かべて印象色を選ぶ人もいた。

5. 分析

前章のイメージ・ピクチャから選ばれた印象の色は RGB の値で表現されており、それをもとに数値化し、定量的なデータとして可視化した。

5. 1 分析手法

選んでもらった印象の色は6桁のカラーコードで表記される。これを RGB の数値表記に変換し R,G,B の値を x,y,z 軸上に配置することで、印象の色を空間座標で可視化することができた。風景の基礎オブジェクトごとに印象の色の数値を空間座標に配置し、それら全ての中心座標 C も求めた (図18)。

5. 2 風景ごとの分析結果

a) 塩竈眺望

「空」「海」「山」「まち」という基礎オブジェクトごとに空間座標にまとめた。各々ばらつきがみられるが、「空」と「山」のばらつきが少なく、「海」「まち」はそれらよりばらつきが見られた。全てのカテゴリーで、中心座標へのまとまりがあまりないことが分かる。

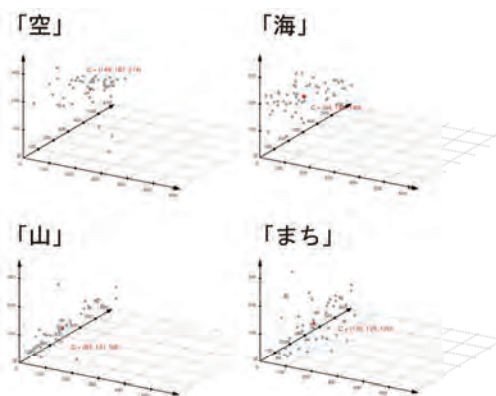
b) 浦戸諸島

「空」「山」「のりの養殖」「海」という基礎オブジェクトごとに空間座標にまとめた。「空」が一番全体的なまとまりを持ちつつ、中心座標への求心性も強かった。「山」「のりの養殖」「海」はばらつきが見られ、中心座標への求心性もあまりないことが分かる。

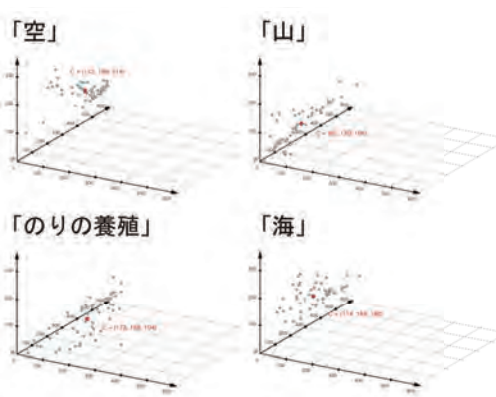
c) 鹽竈神社

「空」「木」「石段」という基礎オブジェクトごとに空間座標にまとめた。a)b) に比べ、どのカテゴリーも中心座標への求心性が強かった。「空」「石段」は中心座標への求心性が強く、「木」は他のカテゴリーよりも求心性が弱かった。

a) 塩竈眺望の印象色の RGB 座標および中心座標



b) 浦戸諸島の印象色の RGB 座標および中心座標



c) 鹽竈神社の印象色の RGB 座標および中心座標

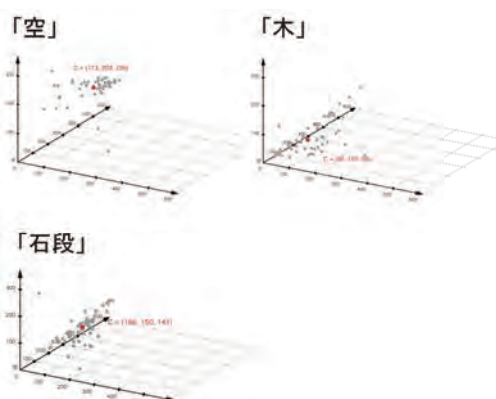


図18

5. 4 基礎オブジェクトごとの分析結果

a), b), c) に共通して「空」は中心座標にまとまる傾向があり、 $a) < c) < b)$ の順に中心座標へのまとまりが見られた。

a), c) の「海」は中心座標に関係なく全体的にばらつきが見られた。

a), b) の「山」や c) の「木」は、「空」のカテゴリーほど中心座標へのまとまりはないが、「海」のカテゴリーよりは求心性を持つ。 x, y, z 値の大小が共通することが多く、 x の値が低ければ他の値も低く、 x の値が高ければ他の値も大きくなる座標が多く見られた。

c) 「石段」は中心座標へのまとまりが多く見られつつ、「山」「木」のカテゴリー同様 x, y, z 値の大小が共通することが多く見られた。

b) 「のりの養殖」においては、中心座標へのまとまりはそこまでなく、 x と y の値が近くなる座標が多いが z の値はばらつきが見られるものが多数あった。

a) 「まち」は最も全体的にばらつきが見られた。

風景の中に存在するオブジェクトの数は「空」「海」が1つだけと少ないが、「山」「木」「石段」「のりの養殖」などオブジェクトが複数存在するものと比べ、風景の印象の全体的なばらつきはあまり大差はなかった。ただし、「まち」のように多種多様な色のオブジェクトの集合では、全体的にばらつきが強くなることがわかった。ゆえに、印象の色のばらつきにオブジェクト数は関係ないことがわかった。

5. 5 考察

地元の人に馴染みのある風景写真を見てもらい、その印象の色をイメージ・ピクチャという手法を用い基礎オブジェクトごとに RGB の値で印象の色を選んでもらった。選んでもらった色の値は全く同じものはなかったため、個々での認知の仕方は皆異なるということがわかった。また、集まった印象の色のデータ

を x, y, z 軸上の座標空間に配置しつつ中心座標を求めることで、風景の印象の違いを定量的に可視化することができた。風景を構成するオブジェクト数が単数でも複数でも中心座標へのまとまりの相関が見当たらないことから、印象の感じ方が類似するかどうかの違いには風景を構成するオブジェクト数は関係ないことがわかった。それは、目に映る風景の情報だけでなく、記憶や体験などの高次視覚から再構築された風景から印象の色が選ばれるからかもしれない。

6. 結論

今回の展示では、今までの平面作品だけでなく主題に沿った立体作品やレディ・メイド作品を展示することで、新しい作品形態へ挑戦することができた。作品の展示に関しても、制作過程がわかるよう全ての工程を壁一面に展示する新たな見せ方を試す一方で、窓がある展示空間を活かした外光と作品が共存する展示空間への試みもできた。

制作過程で集めた印象の色の RGB データを活用できたことも大きな成果である。RGB データを座標空間に配置することで、定量的なグラフに落とし込み印象の色の総体を可視化することができた。

従来の作品制作に加え、新しい形態の作品や展示空間を活かした活動を本アートプロジェクトで行った。新たな目標として、風景の認知の仕方を定量的なデータだけでなく、定性的なデータでも表現する実践的なアート活動を行いたいと考える。

謝辞

塩竈市杉村惇美術館が主催する若手アーティスト支援プログラム Voyage に採択され本展覧会を行うことができました。美術館の方々の手厚いサポートのおかげで、リサーチから搬出まで長い期間をかけて展示に集中し作品制作に取り組むことができました。美術館のスタッフの方々、ならびにリサーチにご協力いただいた地元の方々、展覧会にお越しくだ

さった方々に厚く御礼申し上げます。

注釈

- 1 富田倫彦「まちの個性を生かした魅力づくりのために」2003年, p. 1
- 2 中村圭介「地域の‘生き残り’に向けたブランド戦略」2001年, p. 1
- 3 南条市役所「第4. 類似事例の整理 4-1. 歴史上の人物や偉人を活用した町おこし事例」南条市役所, 2003年, p. 66
- 4 服部雅史, 小島治幸, 北神慎司「基礎から学ぶ認知心理学」, 有斐閣, 2015年, p. 113
- 5 平野勝也, 高木浩樹, 白柳洋俊「周辺景観のスキーマに着目した風力発電施設の景観評価特性」, 土木学会論文集 D1 (景観・デザイン), 2019年, p. 1
- 6 塩竈市杉村惇美術館「若手アーティスト支援プログラム Voyage2023 折田千秋展 コレクティブ・イメージ」
- 7 鹽竈神社「神社について」
- 8 ヤマザワ「会社概要」
- 9 ウジエ「会社概要」
- 10 ヨークベニマル「会社情報」
- 11 カワチ「会社概要」
- 12 ビッグ「企業概要」
- 13 吉村貴子「情景知覚と高次の情報処理過程」高次脳機能研究第39巻第2号, 2019年, p. 1
- 14 港千尋「風景論」中央公論新社, 2018年, P. 319
- 15 オギュスタン・ベルク、木岡伸夫（訳）「風景という知 近代のパラダイムを超えて」世界思想社, 2011年, P. 84
- 16 吉村貴子「情景知覚と高次の情報処理過程」高次脳機能研究第39巻第2号, 2019年, p. 2
- 17 吉村貴子「情景知覚と高次の情報処理過程」高次脳機能研究第39 巻第2号, 2019年, p. 1, 2
- 18 道又爾, 北崎充晃, 大久保街亜, 今井久登, 山川恵子, 黒沢学「認知心理学 知のアーキテクチャを探る」有斐閣, 2011年, p. 210

参考文献

1. 吉村貴子「情景知覚と高次の情報処理過程」

高次脳機能研究第39巻第2号, 2019年

2. 道又爾, 北崎充晃, 大久保街亜, 今井久登, 山川恵子, 黒沢学「認知心理学 知のアーキテクチャを探る」有斐閣, 2011年
3. 横澤一彦「視覚科学」勁草書房, 2010年
4. 平野勝也, 高木浩樹, 白柳洋俊「周辺景観のスキーマに着目した風力発電施設の景観評価特性」, 土木学会論文集 D1 (景観・デザイン), 2019年
5. 港千尋「風景論」中央公論新社, 2018年
6. オギュスタン・ベルク、木岡伸夫（訳）「風景という知 近代のパラダイムを超えて」世界思想社, 2011年

制作報告

「3月」伝承彫刻 マケット

— 気仙沼市・震災復興祈念公園 習作作品 —

「石川理紀之助翁 等身大塑像」

— 石川理紀之助翁等身大ブロンズ像粘土原形 —

皆川 嘉博

宮城県気仙沼市は東日本大震災から10年を迎える、2021年3月に「震災復興祈念公園」を設置した。資金はクラウドファンディングや寄付で支援を募った。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10メートルのモニュメントが立ち、約1300名を超える犠牲者の銘板が設置された。

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「伝承彫刻」の制作・設置を検討してきた。

「3月」伝承彫刻 マケット

素材：陶（1230℃炭化還元焼成）

高さ 34cm 幅 26cm 奥行き 26cm

東日本大震災から10年目を迎えた気仙沼市に、震災復興祈念公園が開設され、そこに「伝承彫刻」4体を設置した。気仙沼市にあるリアス・アーク美術館館長の山内宏泰氏を座長にして2年間、話し合いと制作をした。「伝承彫刻」とは、決して忘れてはならない東日本大震災の記憶を、10年後、100年後、の世界にまで半永久的に伝承したいという願いが集結している。

令和5年4月に気仙沼市役所から、「伝承彫刻の5基目を整備したい」との申し入れがあり、5月に気仙沼市役所出の話し合いに参加した。座長はこれまでと同様に、リアス・

アーク美術館館長：山内宏泰氏、プロジェクトメンバーは、神戸大学大学院教授：槻橋修氏、コンサルタント会社：秋元康氏、総務課：前川敬祐氏、小野寺幸志氏、である。

「伝承彫刻」4体を設置した時に、もう数体設置したいという希望は菅原市長から寄せられていた。

市長からは以下のような内容で伝承彫刻を作れないものか、相談があった。

年月を増すごとに人々の悲しみはより深くなっている。例えば、津波で亡くなって娘は歳をとらず、時間は止まったままであり、同世代の子どもたちの成長を見ても、娘の成長した姿を想像することはできない。そこに深い悲しみを感じる。子どもたちの遺影は、決して成長することはない。昨年度設置した伝承彫刻「水をくみに」は、未来に向かって希望や勇気を示した、子どもたちの像であったが、今、あらためて、悲しみの像というかそういうテーマで、伝承彫刻を作れないものだろうか。

市長の意向を受け、検討委員会で話し合い、母と娘の抱き合う、母子像を、犠牲者銘板の中央に設置する案にまとまった。

津波で犠牲になった娘は帰らない。もう一度この手で抱きしめてあげたい。また母親をなくした人には、もう一度、母と抱き合いたい、という願いを形にすることにした。

素材は陶である。1230℃で炭化還元焼成をし、炭による自然な色合いを目指した。渋く存在感を際立たせようと考えたからである。

焼き上がりはうまく行き、テーマに合致した陶彫刻作品を作ることができた。

「石川理紀之助翁 等身大塑像」

素材：水粘土 高さ 180 幅 80 奥行き 60cm

2022年12月、石川理紀之助翁顕彰会にて、理紀之助翁のブロンズ等身大立像建立の計画について相談され、会議に出席した。

石川理紀之助は農聖といわれた明治の偉人であり、明治時代に、理紀之助の生まれ故郷である草木谷農村集落を、自分たちだけの手で再生した。大規模、広域化した現在の秋田の農業を考える上で、本当に小さなコミュニティから農業を再生した理紀之助のプロセスは現代の秋田においても学ぶべきところが多い。理紀之助が残した言葉として、次のものがある。

「井戸を掘るならば水の湧くまで掘れ」
「寝て居て人をおこすこと勿れ」

経済観念がまだ未発達であった農村に革命をもたらした理紀之助の言葉。勤勉であることが、社会を支え、やがて農民全員の幸福に繋がった。理紀之助のプロセスを再考したい。その象徴としてブロンズ立像を建立したいという強い願いのもと、等身大ブロンズ像建立が決定した。

○制作方法

筆者が、理紀之助粘土像制作し、石膏像に置き換える。これが石膏（FRP）原形像となる。

鋳造屋が、石膏（FRP）原型像をブロンズ像に鋳造する。（埼玉県：三郷工房）

○制作に要する期間

石膏原形制作に4ヶ月。

石膏原形をブロンズ鋳造に3ヶ月。

合計7ヶ月は、最低でも必要。

○建立する場所についての考察

石川理紀之助翁の保存伝承館近くの、道の駅「しょうわ」が一番良いように感じる。

道の駅の場所は、非常にわかりやすく、遠くから来県しても訪れやすい。

○その他（立像台座について、碑文等）

石材を使用。男鹿石の自然石を使用予定。表面に碑文を彫刻する。

○予算は寄付を募る。

2023年4月より、秋田公立美術大学実習棟A彫塑実習室にて、芯棒制作に入る。

理紀之助66歳の頃撮られた写真を参考にして作り始める。しかしながらこの写真は非常に小さく、大きくコピーするとピンボケしてしまい、この写真から正確に写すことは難しかった。そこで、理紀之助の5代目に当たる子孫の石川紀行さんにアトリエに来ていただき、モデルをしていただいた。写真も前後左右から撮らせていただき、大変に参考になった。

芯棒は小割りなどの材木。鉄のアンクルに、シュロ縄で縛り付けていく。ちょうど、背面の腰の位置からアンクルが出て、人体全体を支えるという構造である。腕や首など、あらかじめ可動させないといけない部分には、太い針金を使う。

1～2ヶ月、粘土制作をし、石膏型を取り、ポリエステル樹脂（FRP）にした。

誰も会ったことがない、過去の人物を制作するのには大変な想像力が必要だった。和装、和服についても、今回初めて、粘土で制作した。和装特有の形があり、追求していくと大変に面白かった。同時に、肉体表現とは違った、難しさがあった。

顔に関しては写真を元にするが、子孫の石川紀行さんをモデルにすることにより、よりリアルな表現ができたように思う。

地域の誇りであり、秋田の農業の父を、威厳のある姿に再現できたのではないかと自負している。



「3月」伝承彫刻 マケット

素材：陶（1230℃炭化還元焼成） H34×W26×D26cm

気仙沼市 震災復興祈念公園 2024 設置習作作品



石川理紀之助翁 等身大塑像

素材：水粘土

H185×W80×D60cm 制作年：2023

石川理紀之助翁等身大ブロンズ像 原形作品

作品《Live Life》

—フェノール樹脂発泡体を用いた彫刻作品制作と可能性—

櫻井 隆平

1 初めに

2023年5月10日から5月26日に開催された「SICF23 EXHIBITION 部門 受賞者展」に出品した作品についての制作報告と、作品に使用したフェノール樹脂発泡体の彫刻素材として可能性について考察し、本稿に記載する。フェノール樹脂発泡体とは、フラワーアレンジメントの生花用吸水スポンジや、住宅断熱材等で使用されている素材である。

2 展覧会概要

「SICF23 EXHIBITION 部門 受賞者展」
会期：2015年5月10日(水)–5月26日(金)
会場：スパイラルガーデン (スパイラル1F)
東京都港区南青山5-6-23
概要：若手作家の発掘・育成・支援を目的とした公募展形式のアートフェスティバル「SICF」、約100名の作家が出展し、各賞に顕彰として個展開催、展覧会招致、制作補助等が与えられる。今回はその受賞者展であり、約9,000名の来場者数があった。

3 作品

《Live Life》

素材：フェノール樹脂発泡体、ラッカー塗料
サイズ：縦2700mm、横1500mm、奥行1500mm

本作は複数のオブジェクト（厚着の人物、カラス、猫、魚、胡桃、ランタン、スマートフォン、サプリメントボトル、ペール缶、スノーブラシ、釣竿、皿、ズッキーニ、納豆、スコップ）により構成されている。台座となる部分はフェノール樹脂発泡体を製品のままの状態で使用し、積み重ねている。

3. 1 コンセプトと背景

本作は「移植」をテーマとしている。私自身の境遇（移住していること）と、素材本来の用途・特性から設定されている。

属していた社会から離れ生きることを“移植された状態”とし、移植直後の生活は社会的な根の部分を失った、言わば“弱った”状態ではないかと考えた。

自身の状態と素材の脆弱性が同期したことで、且つその地での経験を吸収する存在として、今回の素材が選択されている。

構成されるオブジェクトは私の経験や記憶のアイコンである。そのため極めて私的なモチーフだが、鑑賞者は作品を通し、自身の経験や記憶の中のオブジェクトと重ね合わせることができるのではないかと仮定した。

3. 2 鑑賞者の反応

鑑賞者はまず、造形的な部分に引き寄せられ、細部を凝視した後に素材に気付き、記憶にある素材の印象と乖離した造形と使用方法に関心を示していた。普段表に現れることのない素材であるが、会話した殆どの鑑賞者が見たり触ったりした経験を持っていることに驚いた。意図せず作品のコンセプトと重なる部分があったことは予想外の果報であった。

4 素材について

フェノール樹脂発泡体の特性として、断熱性、難燃性、吸音性、吸水性、対薬品性、耐候性を挙げることができる。

4. 1 彫刻素材として

発泡体のため軽量であり、しばしば彫刻素

材として使用される発泡スチロールやスタイロフォームなどよりも粒子が細かく容易に加工できる。物理的な重量や密度がないため物質として空虚で、きめ細かく柔らかな印象を感じさせる。

経年変化ですぐに崩れる印象があるが、原料のフェノール樹脂はプラスチック製品の中でも耐候性、耐久性に優れている。

欠点としては、繊細で簡単に凹みや傷ができてしまうことで、扱いに気を配る必要があり、梱包や運搬が難しい。

また、素材本来の品質には影響はないのだが、光に当たると短時間で赤褐色へと褪色する性質がある。光が当たらない影の部分は殆ど影響がなく、色分けされたようにはっきりとした差が生じる。一般商品として使用される場合、見栄えの観点で避けられる現象だが、これらは表現方法として活用できる可能性もあるため、彫刻素材としては一概に欠点とは言えないかもしれない。

4.2 制作方法と発展

制作方法として、素材を削り出すカービングの技法を使う。ナイフやサンドペーパーを使用し削るのだが、他素材よりも脆く剛性がないため、指先や掌で撫でるだけでも削ることができる。道具を介さず身体の動きが直接形となることやその触感、彫刻制作において重要な要素となるだろう。

脆く剛性はないが、形状を保つのに必要な強度と柔軟性があり、細部の作り込みも可能である。本作の釣竿の穂先は約5-8mmであったが、自重等で自然に折れたりすることはなかった。ただ、発泡状態が潰れると途端に弱くなるので、慎重に扱う必要がある。

造形後、触れると崩れて粉が出るため、表面をスプレー等でコーティングしている。対薬品性があるため、有機溶剤を使用した塗料を使用しても形状の変化がない。また塗料が浸透するため、表面の質感がほとんど変わることがない。

吸水性を利用し、水以外の液体を含浸させ

ることで、構造の補強や、コンテキストを構築することも可能だろう。

5 今後の展望

フェノール樹脂発泡体を扱うようになったことで、彫刻表現を軸にした新たな領域について考えるきっかけとなった。というのも、彫刻的な視点（不変性、密度、熱量など）で捉えると異質な素材であり、それに合わせた表現方法を考える必要が出てきたからだ。

試みの1つとして、デジタルデータとして保存できるよう、3Dスキャンを行なった。物質として空虚な印象を持つこの素材はデジタル空間と親和性が高く、データ化した際の違和感が他素材よりも少ない印象を受けた。

また、柔な質感と変色を利用し、変化し続ける彫刻作品を試みている。造形素材として、簡易的な型取り材としての使用や、造形のワークショップなども可能だろう。

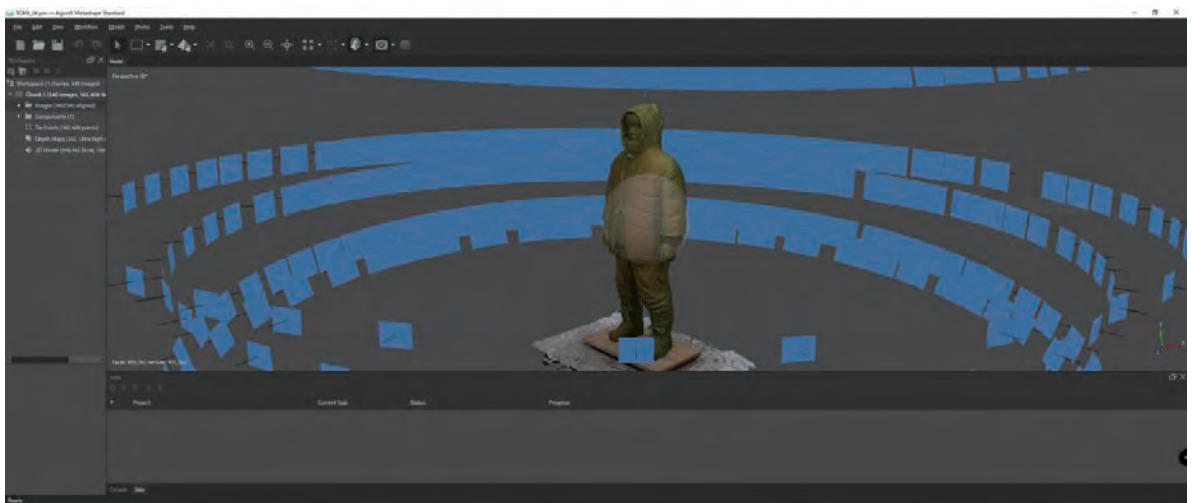
これまでの作品は素材を理解するために技術面での試みが多く、素材先行であったと感じている。今後は自身の表現の一つとして作品に取り入れられるよう模索していきたい。

6 謝辞

展覧会を開催していただいた SICF 事務局の皆様、工場見学や素材を協賛していただいた松村アクア株式会社様、技術協力と作品への寄稿をしていただいた同僚のシヨン様、そして鑑賞者の皆様に深く感謝申し上げます。



「Live Life」 H2700×W1500×D1500 (mm)



上：「Live Life」部分
下：3Dスキャンされた作品（Agisoft/Metashape）

交換日記から描き出す肖像画制作

絵画表現の探究

飯島 小雪

1. はじめに

筆者は「交換日記から描き出す肖像画制作」というテーマで制作を進めると同時に、研究としての言語化を試みている。本稿は、制作の要所である「写意的絵画の手法探究」を軸に「肖像画についての見解、交換日記から絵画への変換、今後の展開」の3点の考察とこれまでに描いた肖像画の制作報告である。

2. 制作概要

制作の方法として「交換日記」を用いる。「交換日記」は、人の内面を表した「言葉」を引き出す装置の役割を担っている。お互いに生活や心情をつづった「日記」を共有することで本音を引き出すことができ、相手の内面的本質を知ることができるのではないかと、という仮説の下、本制作・研究を進めている。特に「交換日記」は、対面や SNS などの画面上での着飾った言葉ではなく、よりモノログに近い言葉の交換ができる。これは特定の人に宛てた手紙とも異なり、本音を吐露しやすい。その特徴を活かし、やり取りから垣間見ることができた本音と建前などに着目し、相手の内面を掘り下げた写意的肖像画制作をする。

3. 肖像画について

まず、作品の主軸である肖像画について文献調査を行なった。最古の独立の肖像板絵とされているのは「フランス王ジャン・善良王の肖像」で、これは1350年頃のフランスで描かれたものである。肖像画が日本に伝来したのは574年聖徳太子を描いた「唐本御影」と言われている。日本の肖像画の歴史は唐の

時代の肖像画法から大和絵として発展した。

日本で肖像の全国的周知に至ったのは、明治天皇の御真影であろう。御真影は写真でありながら、キョッソーネが描いた肖像画の写真を国民に周知させていた。わざわざ肖像画を写真にして周知させた背景は、天皇の象徴としての威厳を複製が可能な写真により効果的に、世に知らしめるためだったと考えられている。これは御真影だけではなく、西洋の肖像画、大和絵の肖像画においても似絵の役割を持ち、身体の見せ方や表情等の印象操作を図っていた。それら自体が、肖像画の役割の根本だと考える。

肖像画の背景を踏まえ、今後の肖像画の展開として写意的肖像画制作の確立が可能になれば、独自の絵画表現が可能だと考えた。そこで、参考作家に挙げるのは、岸田劉生だ。彼は単なる写実絵画ではなく「内なる美」を追求した絵画表現に取り組んでいたことを手記に残している。「内なる美」の表現を絵画として描くとき、形や線、色で装飾的な状態を借り、その表現には写実は切り離せないし、その先にある想像の美に発展させると彼は述べている。この思考を参考に、本制作の写意的絵画について述べる。

肖像画を描くことは、モデルの物質的輪郭を借りる。筆者は、その輪郭で着飾られた相手の美しさではなく、感情や感覚といった言葉には表現しきれない繊細な感覚を絵画として表現したいと考えている。表面には浮き彫りにならない感情にこそ美しさがあるにちがない。岸田劉生との相違点は、「誰の内情を表現しているのか」が挙げられる。たとえば、岸田劉生の娘を描いた代表作「麗子像」

の場合、娘の「麗子」というモデルを表現するより、麗子に対する自分自身の内情を表現している。実際に、それらの表情や色に対して、描き手自身の内情が反映されるものだと手記に残している。だが、本制作はモデルの内情を絵画へ投影させる。描き手のフィルターを挟むことにはなるが、描く対象はモデルの内情だ。今後とも、写意表現の第一人者である岸田劉生を参考にしていくが、モデル自身の内情を写意表現として肖像画へ取り入れることは区別していく。

4. 交換日記から絵画への変換



図1 「二卵性双生児」

素材：パネル、紙、水彩絵の具、溶剤による転写、油彩制作年：2023
サイズ：455×380mm

2023年制作の「二卵性双生児」（図1）を取り上げて考察する。

「二卵性双生児」は、筆者の親しい知人の1人を対象に2022年9月から2023年1月までのやり取りの内容を元に制作した。交換日記のやり取りのほかに、他撮り、自撮りを含む写真をデータとして預かった。交換日記と写真を手掛かりにモデルとなる人物の背景を含

め、理解を試みた。

実際にやり取りをする中で、想定していた効果は得ることができなかった。当初、過去の話を中心に交換日記をすることで、相手のことを理解できると考えていたが、実際には、現在の日常の内容について交換し合うことで具体的な本人像を捉えることができた。

また、今回の交換日記では、日常の愚痴や目に見えて辛い話を中心だったが、それ以上の深い話には至らなかった。何度もやり取りをするうちに、これが相手にとっての自己防衛であることを理解した。交換日記で「自分には余裕がない」「(様々なことで) 気持ち悪い」と繰り返していた（図2）。何かを言われる前に、自ら線を引く。その行為により、自分とその他の遮断を図っていた。他にも相手は、交換日記内で「自分の感情が一番大切だから」と記していた（図2）。自分以外のものから一線を引くことによって自分自身を守っていることを理解することができた。このことは、同時期に複数人と交換日記をしていたため気がついた。

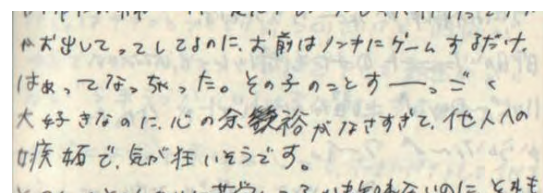
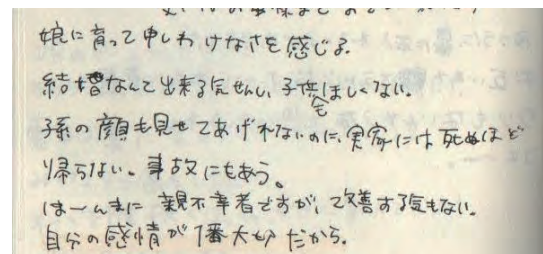


図2 実際の交換日記の内容

交換日記は、作業療法としても使用されている。医学的な視点での効果は、精神的安定、不安の解消だ。実践例の報告は複数挙げられている。交換日記の特徴を筆者のこれまでの経験と作業療法の報告から考察する。

交換日記と文通の違いは、形式だ。文通の

形式は、宛先から始まり、前回の内容に触れながら今回の内容に入る。最後には、自分の名を記す。だが、交換日記は宛先を書かずに、前の内容に触れながら日常の内容に入る。一見、ほとんど差異がないように思われるが、最初の宛先の有無は大きくその後の内容に変化をもたらす。誰かに宛てて書かなければならないという意識が毎文通ごと起きる。そして、文通は基本的に自分が書いた内容を相手に送ってしまうので、自分が前回何を書いたのか忘れてしまうことも少なくない。交換日記は、ノート形式であることでお互いの内容をいつでも何度でも振り返ることができる。返信の内容を読み、口語文で書き連ねる。交換日記は、時間も距離もある状態だが、今、会話が進められている感覚が文通より大きい。また、作業療法の報告でも、単なる感情の記載ではなく、具体的な気持ちの記載が重要だと記されていた。

本作品のシステムとして完成までに3層の構造があり、2度の変換の過程がある。

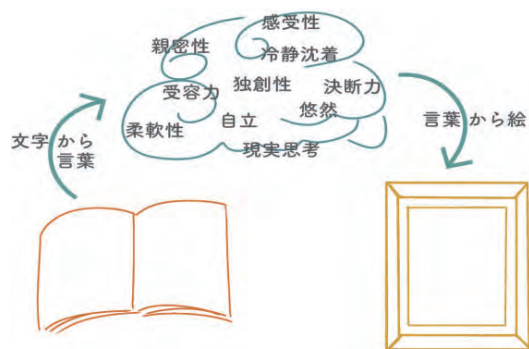


図1 交換日記から肖像画への変換システム

交換日記で交わした文字から言葉として理解した相手の内面への変換を①とする。ここでは、交換日記の文字から作者がモデルの内面を言葉として理解するという工程がある。その後、脳で理解した言葉を絵画としての表現する変換を②とする。言葉として作者が理解したモデルの内面を絵画へ表現することだ。

以上のように「文字から言葉」「言葉から絵」への変換がされる。そして、変換部分で

ある①、②はいずれも作者である筆者自身のフィルターを通る。このフィルターを通すことは、作品の鑑賞者がモデルとなる人の内面を解釈するにあたって重要となると考える。ここでは、作者である私自身の私情を挟まない必要性があり、どういった人であるのかを文字から第三者として理解する姿勢が重要だ。

筆者は、絵画表現として油彩を用いている。だが、本制作では必ずしも油彩を用いるわけではない。交換日記の相手の表現に合わせて描画材を選択している。相手がこれまで慣れ親しんできた画材や雰囲気、文体の書き方、相手が好む色で画材選択、色彩を変化させている。画材は、質量や色彩の明度、彩度など、種類やメーカーでも異なる。目に見えない相手の内面を表現するためには、相手に合わせた描画材や使用方法を制作内で模索する必要がある。よって、本制作での油彩の扱いには、細心の注意を払っている。油彩は、筆者にとって表現のしやすく、多様な表現を可能とする描画材だ。色彩の美しさはもちろん、オイルの量で質量も変化する。他にも、下地の色と混ざることなく、色彩同士が重なり合うことで他の描画材にはない複雑な色の表現が可能になる。そのため、相手表現する際に最適な画材か注意して判断するようにしている。

5. 結論、今後の展開

これまでの写真で意味を成す肖像画からものの意味や本質に迫り、描きだそうとする「写意」としての肖像画を制作することで、独自の絵画表現の確立を図る。

その上で、「交換日記」の重要性をより明確化させる必要がある。文通との比較分析することで、これまでの感覚のみだった「交換日記」の特徴の言語化を図る。今、現在文通を行なっている人に「交換日記」への手法変更を申し出ている。その事例とともに、交換日記と文通の比較分析をする。

併せて表現手法の探究として、独自の内情表現が色彩と関連づいているのかの検証や画材研究は今後とも継続的に行っていく。

秋田公立美術大学研究紀要 第十一号

令和六年三月二十九日 印刷
令和六年三月二十九日 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

大八木 敦彦

委員

石倉 敏明
井上 豪
唐澤 太輔
佐治 ゆかり
福住 廉

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
TEL 〇一八―八八八―八二〇六

印刷

株式会社三戸印刷所

