Art Writing

No.13 / 2019

1 特別寄稿 アーツカウンシルとは何か？

2 つくばアートフィールド

3 研究ノート

ART WRITING

No.13／2019

本誌は、筑波大学芸術専門学群芸術学専攻芸術支援コース、大学院人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻芸術支援領域、博士後期課程芸術専攻芸術学領域における教育の一環として発刊するものです。

「特別寄稿」は、芸術支援の現場で活動する卒業生・修了生からの報告です。文化政策研究者、独立行政法人国立美術館理事として活躍されている太下義之さんに寄稿していただきました。
続いて、学群の芸術支援コース専門科目「芸術支援学 IIC」（授業担当：直江俊雄）の一環として学生たちが取材した記事を掲載しています。「つくばアートフィールド」をテーマとして、筑波大学で今育ちつつあるアーティストを紹介します。
「研究ノート」では、学群（学士課程）の卒業論文、大学院博士前期課程の修士論文、博士後期課程の研究経過と博士論文について紹介します。

学生の取材・執筆に当たり、多くの皆様にご協力をいただきました。心より感謝申し上げます。

直江俊雄

1　特別寄稿

04　**アーツカウンシルとは何か？**
太下 義之　OSHITA Yoshiyuki

2　つくばアートフィールド　Artist × Writer

06　**私の世界を、もっと面白く！**
日常に“遊び場”を拓く、ゲームプランナーを目指して
Artist　青木 航大　AOKI Kodai
×
Writer　松﨑 仰生　MATSUZAKI Aoi

08　**写真は必然を生み出せる**
Artist　佐藤 愛　SATOH Mana
×
Writer　佐藤 望　SATOH Nozomi

11

13　**学び続ける精神**
存在する絵画を目指して
Artist　兒玉 敏郎　KODAMA Toshirou
×
Writer　濱田 洋亮　HAMADA Yosuke

15　**人をわくわくさせるものづくり**
キャラクターデザインを用いたプロダクト制作から
Artist　樫村 京　KASHIMURA Miyako
×
Writer　髙澤 麻未　TAKAZAWA Asami

17　**つくるうちに自分を探る**
パフォーマンス《うつろ》
Artist　速水 一樹　HAYAMIZU Kazuki
×
Writer　阿部 七海　ABE Nanami

20　**社会の中で“つくる”ということ**
Artist　ナツグ　Natsugu
×
Writer　髙田 和音　TAKADA Kazune

22　**コーネルとの出会い**
Artist　佐々木 鏡花　SASAKI Kyouka
×
Writer　束元 奈々　TSUKAMOTO Nana

3　研究ノート

卒業論文概要　芸術専門学群 芸術学専攻 芸術支援コース 4 年

24　**萬古焼の社会への浸透**
熊本 果歩　KUMAMOTO Kaho

25　**アートプロジェクトの波及効果**
「こどもおとなタウンプロジェクト」の検討を通して
樋口 青彦　HIGUCHI Aohiko

修士論文概要　博士前期課程 芸術専攻 芸術支援領域 2 年

26　**夏季オリンピックにおける文化プログラムの変遷**
大谷 友子　OTANI Tomoko

27　**《ゲルニカ》の受容と展開に関する一考察**
金枝 芽以　KANEEDA Mei

28　**美術館における保存修復に関する展示・教育普及活動**
浜岡 聖　HAMAOKA Sato

研究経過報告　博士後期課程 芸術専攻 芸術学領域 2 年

29　**アートプロジェクトを通じた大学・地域コミュニティにおける教育とその事例研究**
日本、フィリピン、チェコ、イタリアの実践を基に
稲垣 立男　INAGAKI Tatsuo

博士論文概要　博士後期課程 芸術専攻 芸術学領域 3 年

30　**シュタイナー学校における造形教育の特質とその展開**
吉田 奈穂子　YOSHIDA Nahoko

アーツカウンシルとは何か？

Writer 太下 義之　OSHITA Yoshiyuki
文化政策研究者
独立行政法人国立美術館理事
博士後期課程 芸術専攻 平成28年度修了

アーツカウンシルは経済学者ケインズが創設

アーツカウンシルとは、美術、演劇、音楽、文学などの文化活動あるいは団体に助成金を支給する公的な専門組織である。世界初のアーツカウンシルは、経済学者ケインズが設立したアーツカウンシル・グレートブリテンである。バレエ愛好家でもあった彼は、第一次世界大戦中のイギリス本土で戦時体制下のまちへ慰問公演を行った際、大衆が文化を楽しんでいる様子を目の当たりにして、文化に対する大きな需要があることに気づいた。しかし、チケット売上だけでは公演は成立しないので、その差額分は国家が負担すべきだと考えたのである。

当時、市場経済は「見えざる手」によっておのずと均衡が取れるというアダム・スミスの考え方が主流だった。対してケインズは、公共事業などで政府が介入することも必要と主張した。いわゆる、「ケインズ経済学」であるが、ケインズはこのコンセプトを文化の世界にも持ち込んだのである。それまで文化は、篤志家による寄付や団体の自助努力で成り立っていたが、国家が投資することで、文化に接点のなかった大衆にも提供することができ、ゆくゆくは芸術文化の活性化につながるとケインズは考えたのである。

アーツカウンシル・グレートブリテンは第二次世界大戦の終結直後の1946年に設立された。設立の背景には、イギリス国内に需要があったことと、対戦国のドイツが反面教師になったという事情がある。ナチスドイツは熱心に文化を振興したが、アーリア民族を賞賛する文化をよしとする一方、そうではない文化や前衛的なものは退廃的だと弾圧した。こうしたことを回避するために、国家が中間組織としてのアーツカウンシルに資金を出し、専門家が文化団体やアーティストを支援するという仕組みをつくった。この理念は「アームズ・レングスの原則」と呼ばれている。「政府とアーツカウンシルが互いに近い距離を保ちつつ、それぞれ目的を異にする関係や牽制し合う関係であるなど、利害不一致（ないしは対立）の可能性をも保ち、互いに独立の立場を取る」という考え方だ。

今日、アーツカウンシル・グレートブリテンの後継組織であるアーツカウンシル・イングランド（ACE）には、日本の文化庁の2倍の職員が雇用されている。ロンドンに本部があるが、イングランド全土が所管で、職員の半分はロンドン以外に配置されている。2012年のロンドン・オリンピックが大成功だったといわれる背景には、イングランド各地にACE職員がいることで、地域の文化振興を下支えしたという状況がある。

日本におけるアーツカウンシル設立の動き

日本では近年、「アーツカウンシル」という名前を冠した機関やそれに類する組織が設立されている。2011年から日本芸術文化振興会がアーツカウンシル的機能を導入して、助成の評価の仕組みを強化する動きが始まった。助成対象は、音楽、演劇、舞踊、伝統・大衆芸能で、審査員は申請団体をすべて知っているわけではないため、団体の活動を日頃から把握する立場のプログラム・ディレクター（PD）、プログラム・オフィサー（PO）を配置した。しかし彼らは団体と近すぎるので、助成の審査は審査員が行い、PD・POは審査員に情報を提供したり、採択後に助成先の団体を支援したりするという役割分担になっている。

東京都はオリンピック招致に向けた文化振興策の一環として、東京都歴史文化財団の中に2008年、都市型大規模フェスティバルを実施する「東京文化発信プロジェクト室」を設置し、翌年には地域のアート拠点の形成を支援する「東京アートポイント計画」に着手した。それと並行して、東京芸術文化評議会の進言を受けて、2012年度に常勤スタッフを配した「アーツカウンシル東京」を設けた。2013年には五輪招致が決まり、文化プログラムの推進体制を固める狙いもあって組織を統合。現在、職員は約50人で、国内で一番手厚い組織である。前出の東京芸術文化評議会を英訳では「Tokyo Council for The Arts」と称しているが、本来は評議委員と執行者がいる総体を「アーツカウンシル」と呼ぶ。

大阪府市は都構想のもと、共同で文化振興会議の部会として「アーツカウンシル大阪」をつくった。沖縄は「アーツカウンシル」とは名乗っていないが、県の文化振興会の部署として同様の組織を設置している。そして2016年度からは、文化庁が地域版アーツカウンシルの設立と運営を促す補助事業を開始した。

「アームズ・レングスの原則」のジレンマ

ところで、前述した「アームズ・レングスの原則」に関して、アーツカウンシルは、本当に政府から距離をとっているのであろうか。アーツカウンシルに資金が出る背景には政府の政策がある。政策とは一定の方向性を示すものであり、その意味ではアーツカウンシルの活動において完全な独立性は担保されない。一方で、そもそも完全に独立すればよいともいえない。なぜなら、政府とアーツカウンシルの距離が離れた場合、政府は文化のことを考えなくなり、結果的に文化予算が削減されてしまう懸念があるからだ。「アームズ・レングスの原則」が大事だといわれるが、実際に、英国やスコットランドのアーツカウンシルの事例を分析すると、アームズ・レングスが確保されない歴史であったことが理解できる。「アームズ・レングスの原則」とは現実性を欠いた理想論であったのである。

イギリスでは、ジョン・メージャー政権で文化遺産省ができ、トニー・ブレア政権下で文化・メディア・スポーツ省に改称してメディアも含んだ体制となり、国家のガバナンスが強くなった。ブレアは「クール・ブリタニア」を掲げてクリエイティブ産業を振興するなど、文化政策が総合政策化することで、アーツカウンンシルはますますその動向に縛られ、政府とのアームは短くなっていった。すなわち、文化政策の予算増額や総合政策としての調整等、一見すると望ましい動きがある度に政府とのアームはむしろ短くなっていくのである。筆者はこれを「政策進化のジレンマ」と名付けた。

この「アームズ・レングスの原則」を提唱したのはケインズだと言われることがあるが、これは間違いである。そもそもケインズは、国の政策全般を執行するときに、半独立組織が機能するのではないかと考えた。典型的な機構は国立大学である。国立大学に対して国家が出資するが、その内容には介入せず、人材育成は専門家に任せている。また、ケインズは「芸術家の自由」ということも述べており、芸術的なコントロールは文化団体やアーティスト個人に委ねるべきだと考えたのである。

地域版アーツカウンシルとしての自治体文化財団

現在の日本において、自治体文化財団はアーツカウンシルに最も近い組織である。その大半は90年代に設立され、公立文化施設のおよそ半分も同時期につくられている。日本は直前までバブル景気で、貿易摩擦もあって米国が日本に内需拡大を要求した。そこで公共施設をたくさん建設しようと、自治体に有利な条件で地方交付金の仕組みができ、90年台の文化施設の建設ラッシュが生じたのである。さらに、これらの文化施設の管理をする外郭団体として全国に文化財団がつくられた。そのため、自治体文化財団の主な事業は施設の管理運営であり、助成事業を行なっているのはごく一部である。このように、大半の文化財団や文化施設は地域の文化振興を目的としてつくられたわけではないが、いま、方向転換が求められているのではないか。

日本において今後設立されていくことが期待されるアーツカウンシル。その役割としては、「助成事業」「パイロット事業の実施（ケーススタディの構築）」「調査研究に基づく政策提言」であり、このうち、特に「調査研究に基づく政策提言」が重要であると筆者は考える。

私の世界を、もっと面白く！
日常に“遊び場”を拓く、ゲームプランナーを目指して

Artist　青木 航大　AOKI Kodai
芸術専門学群 構成専攻
総合造形領域3年

×

Writer　松﨑 仰生　MATSUZAKI Aoi
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース3年

「現実逃避」のためのゲーム？

私は幼いころから、Wiiなどといったテレビゲームで遊ぶのが大好きだった。画面の中に映し出される不思議な世界や自分が操作するキャラクターとの様々な冒険は、私をとてもワクワクさせた。ただゲームをする度に、以前友人が口にした「ゲームって、現実逃避したい時についつい、やっちゃうよね」という何気ない言葉を思い出し、心がザワザワする。ゲームの存在意義とは、私たちを現実世界から遠ざけ、慰めることなのか。

そこで、ゲーム業界での活躍を夢見る、青木航大くんと話をしてみることにした。彼は、家庭用ゲームソフトのゲームプランナー（ゲーム制作において企画の起点となり、制作過程の全ての段階に携わる仕事）を目指し、個人でのゲーム制作だけでなく、筑波大学附属病院の医師と筑波大学芸術専門学群の学生との合同企画「グルコラプロジェクト」においても、中心的な立場で活動している。

なぜ「プランナー」なのか

――「ゲームプランナー」について、青木くんはどのような仕事であると捉えているの？

青木　面白いことを考えつくだけでなく、その面白さを伝える人だと思っている。もちろんゲームを手に取ってくれる消費者に対してもだけど、ともにゲームを制作していく仲間に対しても、企画書やプレゼンテーションなどを通じて自分のアイデアを示していかなければいけない。やっぱり、自分の考えたことを誰かに伝えられるのは自分だけだから。

――ゲーム制作って、例えばプログラマーやデザイナーといった業種や、全て自分一人で作ってしまうとか、様々な携わり方があると思うんだけど、どうして「プランナー」になりたいの？

青木　自分で考えたことを形にしたいという気持ちが大きいからかな。本当は全部自分で出来たら良いのだけど、それは技術的にも時間的にも難しいからね。チームであれば、自分が一番やりたいゲームのプランニングに集中することができる。それに仲間とともに制作することによって、様々な価値観の交差が生まれるでしょ？その交差した地点で、自分で思いついたことが、より面白いものになっていくところが堪らないんだ。

ゲームプランナーを目指すきっかけ

青木　高校2年生の時に見た、任天堂公式の動画配信チャンネル「ニンテンドーダイレクト」で、日本を代表するゲームクリエイターの桜井政博さんが話しているのを見たんだ。多様な人々に開かれたゲームを制作することで、「ゲーム人口の拡大」を図りたいという彼の言葉にすごく惹かれて。従来のゲームの捉えられ方、例えば、格闘ゲームは操作も難しくて、いかにも玄人向けだけど、僕は、ゲームってそういうことではないんじゃないかと感じている。自分も彼のように、ゲームの世界をより面白くしていきたいと思ったのがきっかけかな。

日常を「遊び場」に

ゲームアプリケーション≪Chamelette!≫（2018）では、不思議な生き物「カメレット」と一緒に、スマートフォンのカメラ機能を用いて、自分の身の回りの景色の中にある様々な色を集めて遊ぶ。集めた色で無色のカメレットを塗ったり、自分が彩ったカメレットを、SNSを通じて発信したりもできる。何気なく見過ごしてしまいがちな日々の風景に、新しい視点を提案してくれる作品だ。

青木 航大≪Chamelette!≫（2018）

青木 航大≪Chamelette!≫（2018）

グルコラプロジェクト≪封竜の魔法使い≫（2018）

青木　デザインやゲームシステム、そして医療、それぞれの専門知識をもったメンバーで取り組んだことによって、個人制作では得られない創造的な「化学反応」を経験することができたね。

対談時に作成したメモ　その場で対話の内容を大きな紙に書き込み、互いに頭の中を整理しながら取材を進めた

――さっき話してくれた「ゲーム人口の拡大」とつながってくるのかもしれないね。

「面白がること」を支える

――「遊び場を広げる」こと自体は、アナログな玩具を通じてでもできる気がするのだけど、どうして家庭用ゲームにこだわるの？

青木　やっぱり、好きだからだな。ゲームをプレイするのももちろん楽しいけれど、自分で新しいゲームを考えるのが本当に楽しい。アナログな玩具と違うのは、ゲームは入力と出力の間に違いが生まれる点かな。コントローラーにある一つのボタンを押すだけで画面上のキャラクターが走りまわって、飛んだり跳ねたり……。ゲームは、遊び方やゴールが決まっているという側面もあるけど、単純な“入力”で僕たちが想像もつかないような世界が“出力”されるところが最大の魅力だと思う。ゲームって、遊ぶ人が思いっきり楽しむこと、面白がることだけに集中できるように作られている。僕たちが「楽しい！」「面白い！」と思えることの実現をゲームがサポートしてくれるんだ。

プランナーとして、チームのなかで

≪封竜の魔法使い≫（2018）は、「グルコラプロジェクト」による作品で、糖尿病予防の啓発のため、医学と芸術が共同開発したボードゲームだ。活動量計の数値をスキルポイントにすることで、誰もが楽しみながら運動習慣を身に付けることができるような仕掛けが施されている。彼は制作において、企画やビジュアルデザインなど全ての担当に携わった。

青木　デザインやゲームシステム、そして医療、それぞれの専門知識をもったメンバーで取り組んだことによって、個人制作では得られない創造的な「化学反応」を経験することができたね。そういった環境の中で、自分が出した意見が企画として採用されたことが一番嬉しかった。ただ、制作時間が短かったうえに、自分のアイデアが採用されて、活動の中心的立場としてプロジェクトを進めていかなければならなくて、精神的に切羽詰まった状態になってしまったのは辛かったな。

――今振り返ってみて、どうすれば良かったと思っている？

青木　やっぱり、メンバーをより多く集めること。あとは役割分担かな。ゲームを完成させるために、最初に行動を起こすのがプランナーだと思っている。自分で、メンバーに適切な仕事を割り振るべきだったと思うよ。そのためにも、メンバー同士で遠慮を必要としない関係性を構築していくことが大切なのかも。それと、このプロジェクトは糖尿病予防の啓発が目的だから、医学分野の人たちの視点が重要で、自分たちが作りたいというゲームを制作するというよりも、お医者さんというクライアントにとっての理想的な解答を導き出さなければならなかったな。

私たちが気付けていない、「面白い」をカタチに

――それって、デザイナーの仕事に似ているね？

青木　いや。本来、ゲームプランナーはデザイナーとは全く違うものだと思っているんだ。ゲームプランナーはデザイナーのように、ユーザーのニーズに応えるのではなく、自分が本当に面白いと思うものをゲームという形で人々に伝える仕事なんじゃないかな。そしてゲームをきっかけに、普段の生活をもっと面白くしていくこと。そう思うと面白さを追求した結果物であるゲームは、製品というよりも、「作品」であるといえるのかもしれないな。僕は人間にとって未知の面白さを、ゲームを通じて具現化、表現していきたいんだ。

「今、ここ」を生きるためのゲーム

私は、ゲームプランナーを志す青木くんとの対談を通じて、ゲームの新たな可能性を感じた。彼が目指すゲームは、人々を魅惑的なバーチャル空間に誘い、現実との乖離を促すものではない。今私たちがいるリアルな世界に無数に存在する、けれど埋もれてしまいがちな「面白いこと」に気付かせてくれるツールなのだ。今後ゲームは、息苦しく感じてしまうこの世界を面白がって生きていく手助けとなるのかもしれない。

彼自らが遊びの開拓者となって、私たちの日常をより楽しく、そしてより豊かなものにしてくれる日も近い。

写真は必然を生み出せる

Artist　佐藤 愛　SATOH Mana
芸術専門学群 デザイン専攻
プロダクトデザイン領域4年

×

Writer　佐藤 望　SATOH Nozomi
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース4年

佐藤愛さんは長野県で生まれ育ち、大学入学を機につくばへやってきた。プロダクトデザイン領域を2019年3月に卒業し、その後デザイナーとして社会人への第一歩を踏み出す予定だ。私にとって愛さんは同じ学年・学群に所属する友人の一人でもあるが、この記事では彼女の写真家としての一面に切り込んでみたい。

《あの山のはら》からはじまった

私が初めて愛さんの作品を鑑賞したのは2018年7月にgallary Yで開催されたグループ展「S.D.L」であった。愛さんは日々撮影していた写真を展示する機会としてこのグループ展に参加した。「郷の断想（ふるさとのだんそう）」と題された組み写真はフィルムカメラで撮影され、台所と思しき場所で猫がこちらをじっとみて佇んでいる作品や、おじいさんが気持ちよさそうにコタツでうたた寝をしている作品などが展示された。

愛さんの展示スペースで一番目立つところには、A2判の霧が降りた山のフィルム写真《あの山のはら》が配置されていた。白馬鑓ヶ岳（やりがたけ）中腹の草原を舞台に、画面のほとんどを白く厚い霧が覆っており、手前には霧に飲まれていく草や岩が確認できる。濃霧はまるで意志をもっているかのようにじわじわと画面手前にやってきて、撮影者を覆ってしまいそうである。ほとんど山登りをしたことがなく、山の上の景色を知らない私は写真を見ながら、大自然のなかで霧がゆっくりとこちら側に迫ってくる様子を捉える愛さんを想像した。複数の写真の中で最も私の印象に残った《あの山のはら》は、今振り返ってみると山の写真を本格的に撮影するきっかけとなった作品だと愛さんは言う。

師匠に選ばれた6枚の写真

先述した展示会で愛さんは一人の男性と出会った。多くの鑑賞者が彼女の作品を見て「すごいね」と声をかける中で、男性は写真を見て一言、「苦しかったろう」と声をかけてくれたそうだ。当時、就職活動を中心に様々なことに悩んでいた愛さんは「その言葉をきいた瞬間、号泣した」と私に語った。展示会で知り合ったこの男性は後に写真家であることがわかり、愛さんは彼に写真表現を教わることになった。本取材を通して、愛さんはこの男性を師匠と呼んだ。

展示が終わってから愛さんは師匠にポートフォリオをみせる機会があった。自分なりに上手く撮れたと自負していた数多くの被写体や撮影地が含まれている写真の中から、良い写真として師匠に選ばれたのは、たった6枚の山の写真だったそうだ。膨大な写真の中からたった6枚しか選ばれなかったショックと、なぜ山しか選ばれなかったのかという疑問が、愛さんに残った。

ピントがすべての撮影対象に合った高精度な写真に慣れていた私は、彼女が撮影すると対象の温度や湿度が自在に調節されているような印象を抱いていた。例えば《無題》では、三つのヤマユリが段違いに咲いており、背景の茂みは花全体をやさしく包み込んでいる。黄色い筋とそばかすのような斑点が浮かぶ純潔の白い花びらは、画面の中で最も存在感を発揮している。その輪郭の曖昧さは、ヤマユリが微かに流れる空気に揺れているような印象を与えながら、大きく開いた花もやがてはしおれてしまう儚さも物語っている。唯一レンズの焦点が合ったこぼれ落ちそうな赤い花粉は、ユリ特有の強い香りを発しているはずだが、画面全体に感じられる温かさのおかげで香りがマイルドになり、ふんわりと周辺に漂っているように感じられる。

愛さんの話を聞いていると、このような独特の温かみやボケ感などはフィルムカメラ全体に見られる特徴のようだった。

「私はもしかしたら、フィルムカメラだったら絶対に出るこの雰囲気に酔っていたのかもしれない」

父の仕事で使っていたお下がりのカメラ

グループ展S.D.L《郷の断想》展示風景、2018年、galleryY

Nikon Fを撫でながら愛さんは語った。出来上がった写真は、道具がもっている性能によるものなのか、それとも撮影者の意図や技術が反映されたものなのか。この二つの関わりを考えることは、写真家として超えなくてはいけない一つのハードルのように愛さんには感じられたのだろう。カメラを構える時、人は「残したい」という感覚をもつ。愛さんがこれまで撮ってきた風景は、まさにカメラを構えずそのまま見逃すには、彼女にとってあまりにも惜しい刹那的な瞬間だった。だからこそ友達と訪れた海で手に取った枯れた花に、異様な雰囲気や悲しみを感じて写真に収めた。筑波山に落ちていたキノコに、身近な死のイメージを捉えた。しかしこれらは少なくとも師匠からみると作品ではなかった。

佐藤愛《あの山のはら》、2018年、フィルム、42.0cm×59.4cm

佐藤愛個展《いまは眠っている》、2019年、galleryY

師匠に選ばれた6枚の写真

無題

無題

根源的な問いに等身大で向き合う

師匠に6枚の写真を選ばれてから、愛さんはどんなものが作品として成立するのか、そもそも作品や表現とは何か、という疑問と真摯に向き合い続けている。

「表現は（以前は）自分の内から出ているというイメージだった。けれど自分の（内側の）ものというよりも、表現は自分が出会えていたものを反射することだ。私はたまたま山や写真というものに出会って、山を自分の外に反射している。そして目の前にあるものを反射するためには、目の前にあるものをしっかり受けないといけない。写真をやっていたことによって、だんだん自分の内にあるものを素直に感じられる状況になった。けれども作品として成立させて、これから（自分が）写真を続けていきたいのであれば、山の何を写すのか考えていかなくちゃいけない」

撮影者が見た一瞬をカメラで捉えられたとしても、写真は肉眼で見た風景を必ずしも再現するとは限らないという一面がある。このような写真の偶然性を受け入れてきた愛さんだったが、作品として成立する写真は、撮影時にはすでに完成図が想定されており、撮影者は自らの技術で必然を生み出す。6枚の写真は「自分が撮りたいと感じて、よく観察して撮ろうとした写真だったから、（撮影者の意図は）伝わるんだなと思った」と語っていたことからも、写真家は自分が見た風景を残したいという感性だけではなく、どう残すかというところにまで意志を働かせる必要があり、偶然には期待しないということを、6枚の写真から愛さんは学んだようだった。

長野で生まれ育った彼女にとって山や自然は鑑賞の対象でなく、生活の一部だった。長野を離れてからも、愛さんは日常的に自然がある場所を訪れ、自分も自然の内に含まれていると感じる体験を積み重ねた。そんな自然、特に山と自分との関係性も、グループ展や師匠との出会いを機に変わった。原稿執筆時、3月に予定されている新たな展示会「いまは眠っている」で出品する作品の一つを見せてもらった。愛さんがカメラを通じて写し出した山は、空と地面の境界線を見る限りかなり急な斜面であることがわかる。密集した木々の影響で光はわずかに差し込む程度だ。山の斜面に並んだ木々のシルエットと木々の合間から見える白い雲のリズムが印象的である。《あの山のはら》と比べるとより広く遠い領域を捉えようとしているのだろうか、木の根元から樹冠の一部までも画面に収めている。以前はなんとなく琴線に触れる景色にシャッターを押していた愛さんだったが、この写真からは、身近な山だからこそ自分と自然との距離を慎重に測りながら、山を客観的に見つめようと努めている彼女の意識の変化が伺える。

素直になる力を備える

愛さんは「これから先は自分の表現として、詩を書いてるかもしれない。もしかしたら日本画を描いているかもしれないし、食堂を開いているかもしれない」と今後の自分の表現方法を写真に限定しようとしない。山というモチーフも、表現者としてのスタート地点に立っているからこそ、幼い頃から生活環境にあったものが選ばれている。あくまで今ある自分に素直になり、自分に適した方法を柔軟にとろうとする彼女の姿勢は、取材を通じて一貫していた。こうした愛さんがもつ素直になる力は、一筋縄にはいかない表現活動の中で、彼女の背中を押す大切な素質の一つになっていくだろう。

学び続ける精神
存在する絵画を目指して

Artist　兒玉 敏郎　KODAMA Toshirou
博士前期課程 芸術専攻
洋画領域２年

×

Writer　濱田 洋亮　HAMADA Yosuke
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース３年

澄んでいながらも柔らかな陽光が優しい温かさを感じさせる。2018年、筑波大学の学園祭に出品された兒玉敏郎作《午後の肖像》（2018年）は、茶色のワンピースに身を包んだ若い日本人女性が木製の角椅子に座っている様子を描いた油彩画である。画面に見える女性はうつむき両手を膝上で重ねている。黒の長髪は左肩へ流れ、左の素足を前方に出している。絵の背景であるくすんだ茶色の床面と土色の壁はテクスチュアをなくして描かれており、それら以外の事物は見当たらない。全体は褐色系の色彩を基調に暖色系の明暗で描かれている。《午後の肖像》では無機質に描かれた空間が有機的な女性の存在を際立たせており、その静謐さに魅了される。

兒玉さんに《午後の肖像》の制作動機について聞いた。兒玉さんはこの作品に見える女性を5〜6年間描き続けている。「人物だけで勝負しよう」と背景のモチーフを排除した人物の全身像をこれまで何枚も描いている。人物像をとりわけ描くようになった理由について、人のもつごまかしの効かない存在感が自分の表現したいものを最もよく表してくれるからだと、兒玉さんは語る。そう思い至ったきっかけは1967年に京都国立博物館で開催された展覧会でレンブラント・ファン・レイン作《フローラ》（1634年、エルミタージュ美術館蔵）を見た時だった。兒玉さんは《フローラ》を見た際、画面に描かれた肌や服に自らの視線を通して「触れた」ように感じるその実在感に感動したと話す。レンブラントの作品は、写真や写真のような絵とは異なり、絵具で描いた絵画であることが見てわかるのだが、そこになまの触覚を感じる絵画であったという。つまりそこでは絵具が物質でなく対象となっているのだ。それ以来「触れるような人物像」すなわち視覚と触覚を同時に感じることのできる存在感のある人物像を描こうと、兒玉さんは制作を続けている。

兒玉さんは油彩を人物や事物の存在感を表現する上で最も適した画材であると考えている。その理由の一つに、油彩画の画面に絵具を盛り上げて描いていく時の可塑性を挙げている。なぜなら事物の形態の表現を主体とする具象絵画においてものの存在感を表すのは、形の輪郭線によって表現される平面性ではなく、ものの量感から生まれる立体性であるからだ。さらに油彩を最適な画材と考えるもう一つの理由は、モチーフに対して様々な技法を用いてアプローチのできるその表現手段の幅の広さにある。それは油絵具のもつ透明性と色のバリエーションにあるという。例えば光をよく透過し透明感を与える乾性油の画溶液を背景の描写に用いることで、空間に奥行きが生まれ、人物が前に浮き出るように際立つ。また色彩について、例えば灰色を、白と黒を混ぜるのではなく、赤と緑といった補色を混色して作ることで、人体や自然のもつ微妙な違いや生々しさを表現できるという。兒玉さんの絵画では可塑性と透明性という油彩画の特性によって表されたものの量感と空間の広がりを一つの画面の中で調和させ、描かれた対象に存在感を与えている。

そして油彩のもつその変わりやすい性質と表現の幅広さからか、絵は描いていくうちに刻一刻とその姿を変えていく。人物を描くにあたっては、形の整い具合や肌の質感などから人の存在感を表現するため、ことあるごとに次の筆運びを考える。だから制作中の絵と作者との相互のやり取りは、おのずとやらざるを得ないのだ。それゆえ兒玉さんは描き始める時に完成形の理想像はあまり思い描かないが、自分の本当

《午後の肖像》2018年、キャンバスに油彩、162 x 130.3 cm

《想いを紡ぐ》2007年、キャンバスに油彩、145.5 x 296.1 cm、第47回蒼騎展　東京都知事賞

に描きたい絵を完成させるために制作過程の8割は悩みながら絵と向き合っている。しかし作品の完成はある瞬間に訪れるという。そのある瞬間とは、描いている絵の「芯」となる部分が感得できた、あるいは目に見えた時である。それは制作の早い段階で訪れる時もあれば、長い間手を加えてもなお見出せない時もあるようだ。けれども画面に筆を置いたある時その一瞬で作品が出来上がると、兒玉さんは言う。

兒玉さんは1975年入学の筑波大学芸術専門学群の一期生であった。社会に出てからは長らく中学校教員を勤めながら作品を制作、発表する活動を続けてきた。だがその中で10年に一度ばかり絵の上達を実感することはあったものの、何年描き続けてもなお同じようなところが上手くならなかった。そして描き続けるうちに自身の絵や凝り固まった制作環境に疑問を持ち始め、それまでの自分の制作態度を一度リセットして新しい作品に取り組もうと、筑波大学の大学院で再び学ぶことを決めた。中学校教員時代は生徒に指導をする立場であったが、改めて指導を受ける立場となって人が教えてくれることに感銘を受けたという。また同学年に在籍する若い学生たちと共に学んでいてどうかと尋ねると、兒玉さんは彼らの絵の鮮やかな色使いや描き始めの大胆な筆使いといった作者のスタイルが固まっていないが故の挑戦的な描き方に刺激を受けていると話していた。そこで色彩のバリエーションの重要性について改めて気づいたという。今の大学は、雰囲気こそ過去の大学とまるっきり変わったものの、若手の新鮮な感覚や人から教わることの良さを肌身に感じることのできる、とても良い環境であるという。

取材当時、兒玉さんが制作途中の作品を見せてくれた。それは自身の修了制作として取り組んでいた二連画である。二枚とも前景に欧米や東南アジア、アフリカなど諸外国の外国人を描いた群像である。うち一枚には青々とした樹木が背景に描かれている。この作品はかつての筑波大学の校内では見られなかった巨大な木々が植わっている風景、そして大学で見かけるそれぞれの国の民族衣装を身につけた諸外国からの留学生の姿に心を動かされた兒玉さんが大学院に入学した時から構想していたものだという。これまではほとんど日本人の人物像を描いていたが、この作品では異国の人物像という新しい題材に挑戦している。また背景について、作品の色彩の幅を増やす試みとして風景画にも取り組んでいるという。兒玉さんは人物の骨格が国ごとに異なるため描き慣れておらず自分の納得のいくように仕上げるのに苦慮していると言っていた。けれども人物像を表現するためにこれまでの先入観を崩していくのは難しさと同時に魅力も感じる解放的な仕事であるといい、制作を楽しんでいる様子だった。

兒玉さんに自身の制作活動で大切にしていることは何かと聞くと、たくさんのことが考えられるとしたうえで、その中で最も大切なことは、描き続けることだという。なぜなら、それは未だ自分の絵に満足していないからだ。「触れるような人物像」を目指して「試作」を重ねて制作を続けているが、兒玉さんには、絵画それ自体の存在感をも体現できるような、さらにその先の本当の描きたいものがある。だから長きにわたって描き続けてきた中でもこれまで描いてきたこととは常に違うことをしていきたいという。それは作品の目新しさを求めることではなく、作品の主体である人物を活かすために油彩画の表現を追求していくことにある。兒玉さんは2019年の大学院を修了した後に個展を開く予定で、そこで学校で学んだことや今の自分の課題を全て整理してオリジナリティある新しい自分の作品に取り組みたいと話していた。兒玉さんは絵に対して常に学び挑戦を続けながら先の目指すところに向かっている。

《立てる自画像》2006年、キャンバスに油彩、227.3 x 181.8 cm

《TSUKUBA》2019年、板に油彩、（上）145.5 x 227.3 cm（下）145.5 x 227.3 cm

人をわくわくさせるものづくり
キャラクターデザインを用いたプロダクト制作から

Artist　樫村 京　KASHIMURA Miyako
芸術専門学群 デザイン専攻
プロダクトデザイン領域3年

×

Writer　髙澤 麻未　TAKAZAWA Asami
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース3年

筑波大学には、構成・デザイン・美術・芸術学の4専攻がある。その中のひとつ、デザイン専攻では、学生たちが建築やプロダクトデザインなどについて学び、制作に取り組んでいる。私が注目したのはプロダクトデザイン領域3年の樫村京さん。彼女は「ひとをわくわくさせるものづくり」をコンセプトに、キャラクターをモチーフとしたプロダクト制作を行う。今回は、彼女の代表作ともいえる「レビューくん」に着目しながら、キャラクターと実用的なアイデアの融合、プロダクトをつくる中での人との関わりなどについて見てゆく。

「レビューくん」は2頭身のキャラクターの形をしたプロダクト。洋服やスポーツ用品などの店舗に置いて使うもので、店内にある商品のレビューを音声と画面で紹介してくれる。商品のバーコード（もしくはQRコード）を「レビューくん」に読み込ませると、横に置いてあるパネルにレビューが表示され、良いレビューと悪いレビューの両方が見られる。バーコードリーダーがモチーフだ。

「レビューくん」が一番発展したプロダクト

――樫村さんはキャラクターモチーフの作品をつくっているイメージがあるけれど、例えばどんなものをつくっているの？

樫村　大学に入ってから色々なものをつくっているけれど、自分が制作する中で一番注目を集めたのは「レビューくん」かなあ。「レビューくん」は、デザイン演習という授業の「てらす」課題で制作し始めたのね。「てらす」というキーワードから各自で制作発表する課題だったんだけど、自分はそのキーワードを「他の人の意見（＝レビュー）と照らし合わせる」と考え、実店舗で商品レビューを声に出して教えてくれるプロダクトを制作した。最終的にその「レビューくん」が楽天さんと行っている未来店舗デザイン研究室のプロジェクトのひとつに選ばれたの。

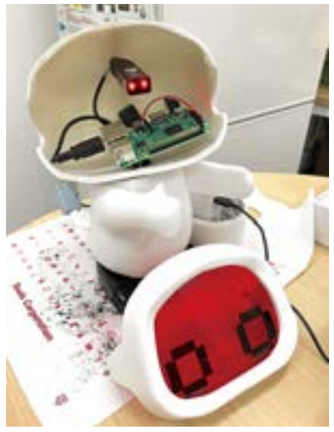
――未来店舗デザイン研究室？

樫村　そう。筑波大学と楽天さんとの連携事業（注1）だよ。楽天市場に出店されているe-zakkamaniastores（注2）のご協力で、「レビューくん」が実際の店舗に置いたらどうなるかを検討することになったの。もちろん実店舗で使うには改良しなければならないんだけど。

改良してゆく中での人との関わり

――それは面白いね！どうやって改良していくの？

樫村さんが実際に使用している様子。



「レビューくん」内部の様子。

樫村　そもそも「レビューくん」は最初のプロダクトから結構変わったから、ずっと改良している気がする。話がそれるけれど、学内で制作していた時は先生や周りの人からのアドバイスが方針転換のきっかけになったな。例えば「レビューくん」に沢山の機能を仕込もうとしていたら、「プロダクトができることをひとつに絞り、単純化するのはどうか」とアドバイスをいただいた。「クラッピー」という拍手だけをするおもちゃがあって、それを参考にしたらどうだろうと。それで、「レビューをしゃべる」という機能だけにしぼることにしたんだ。ひとつのプロダクトができるまでに色々な人の目を通すと、自分の見方だけに偏らないものができてくるなと思った。「レビューくん」を学外で使うことが決まってからは、楽天関係の方やe-zakkamaniaの方と話し合って、「レビューくん」がよりお店に合うように改良した。例えば、

元々無かった画面を取り付けてウェブ上のコーディネート例を見られるようにした。これで、音声だけでなく文章でのレビュー紹介もできるようになったよ。他にも、インターネット上のレビューをどうやって表示するのか、どのように商品タグを読み込ませるのかなど、内部機能のことについても話し合った。これは自分がアイデアを出して、プログラミングしてくださる方と調整していったな。

――沢山の人と関わる中でブラッシュアップしていったんだね。大変なこととか、何か気づいたことはあった？

樫村　実店舗に置くにあたって話し合っている方々との共同作業が増えたから、そのやり取りが大変だった。自分がしているのはアイデア出しと3Dプリンターを使った筐体制作、あとは内部の電子工作を少し…。プログラミングは楽天さんの方。ひとつのものを制作するのに作業を分担しているから、今どんな状況か、次いつまでにどうするかを文面でやり取りしないといけない。口頭でのコミュニケーションとは違うから大変だったな。反対に、自分ができないことは人に頼んだ方がいいと分かった。例えば「レビューくん」の服は裁縫が得意な友人にお願いしたんだ。今回は洋服店に置くと決まっていたから、そのお店になじむ服をつくってもらった。結果、とてもいいものができたと思う。

作品制作時に参考にしているもの

――作品制作をする時は、どうやってアイデアを見つけるの？

樫村　アイデアを出す時は、煮詰まったら寝る！うとうとしている時にアイデアが浮かんでくるな。思いついたらパッと起きて、その場で紙に描くようにしているよ。そのまま寝てしまうこともあるけれど…。アイデアが出たら、とにかく調べる！お題が与えられてから、自分のつくりたいものを絞り、つくりたいプロダクトの現状を調べるようにしているよ。

――まずはつくりたいもののことを知るんだね。他にはどんなものを参考にしているの？

樫村　日常生活で気づいたことを参考にしているかな。例えば、「コミュニケーション」をテーマとした課題に取り組んだ際は、親子間のコミュニケーションをはかるプロダクトをつくったよ。これは「Minichuatt（ミニチュアット）」という作品で、フィギュアを朝昼晩のマーク上に連結させることでその日の出来事を伝えるもの。自分の以前の生活を思い出すと、父親が夜遅くに帰って朝早くに家を出ていたのね。会う時間がなくてさびしかった。それで、親子のどちらかが不在でも簡単にやり取りしたいと思ったのが制作のきっかけ。自分の体験から作品をつくることで、より共感できるものが生まれると考えているよ。

Minichuatt（ミニチュアート）

おわりに

様々な作品をつくる中で、樫村さんの「わくわくさせるものづくり」についての考え方に触れることができた。それは自分が楽しんで初めて他の人を楽しませられるという考え方だ。実用的なアイデアをキャラクター型のものに落とし込むことで、老若男女問わず親しみやすいものとなる。未知のものへの入り口として、キャラクターはそのハードルを下げてくれるだろう。その一方で、作品のコンセプトが堅実であればデザインは変化してもよいという話もあった。例えば、「レビューくん」を様々な店舗に置くなら、より汎用性の高いものにするためにさらにデザインを変える必要がある。その際「レビュー紹介をする」という基本コンセプトがズレないことが大切だという。私は、その内容に納得するとともに、今までつくったデザインを場に応じて変化させる力も必要なのだと感じた。「レビューくん」は近いうちに実店舗での試験運用が行われるという。実際に使った顧客からどのようなリアクションが出てくるのか、非常に楽しみだ。

注1：
「未来店舗デザイン研究室」のこと。
（https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/futuremerchant/）
楽天技術研究所と筑波大学との連携事業で、「未来の店舗のデザイン」を中心とした研究を行っている。AI などを使った新しいデザインの店舗の中で、どのようなユーザー体験が得られるかを実証・研究対象としており、筑波大学の学生や大学院生との連携事業を展開。2019 年からは筑波大学人工知能科学センターとの連携も決まっており、より複合的な研究分野となってゆく予定。なお、樫村さんの「レビューくん」は 2017 年度の未来店舗デザイン賞受賞作として選出されている。

注2：
e-zakkamaniastores（イーザッカマニアストアーズ）
（https://www.rakuten.ne.jp/gold/e-zakkamania/）
女性向けファッションを中心に扱うセレクトショップ。

つくるうちに自分を探る
パフォーマンス《うつろ》

Artist　速水 一樹　HAYAMIZU Kazuki
芸術専門学群 構成専攻
構成領域４年

×

Writer　阿部 七海　ABE Nanami
芸術専門学群
芸術学専攻２年

筑波大学芸術専門学群にはパフォーマンスを題材とした授業が存在する。例年10名程度の受講生が集まるが、その大半はこの授業で初めてパフォーマンス作品の制作を行う学生だ。そのため、その成果発表公演は学生の新たな表現領域への挑戦を見られる機会となっている。

2018年度の公演は「こんばんは！平成大特価現品限り」と銘打たれ、スーパーマーケットの販売員に扮した受講者たちのタイムカード打刻から始まった。公演名はオープニング、クロージングに一貫するテーマでもある。上演時刻は夜七時からの約2時間。スポットライト以外の照明のない開学記念館の中庭に、大勢の観客が集まっていた。

そんな2018年度の成果発表公演の中で、私が最も強く印象を受けた作品が、速水一樹さんの作品《うつろ》である。

《うつろ》について

自分の過去や抱えているもの、つまりは自分史を題材としているという《うつろ》は、ステージである中庭を囲むように立つ柱のあいだに「白い人影」が現れるところから始まる。

白い人影は両手で握った梱包用テープを柱に何度か巻きつけると、そのまま中庭の向こうを見据えて足を踏み込んだ。中庭を駆け抜けながら、抱えた梱包用テープを引き延ばして透明な一直線を空間に引く。対角にあった柱に至るとまた巻きつけ、テープを引き延ばして走ることを繰り返す。梱包用テープを引き延ばす彼のそぶりは力強く、必死さがあり、糸が錯綜する光景に獣の巣のイメージが重なった。

巣を作り終えると、彼は緊張の糸が切れたようにラップの筒も投げ出し中庭の中央へ倒れこむ。彼の周囲には五つのモチーフが円状に置かれていた。クマのぬいぐるみ、象の形のピンクのジョウロ、小さなブーケ、バドミントンのラケットとシャトル、ポットと二つのマグカップ。インタビューの中で、これらは自分史の中の各時代を象徴していると明かされている。彼はこれらを作り上げたばかりの巣に括り付けるのだが、ぬいぐるみで水やりができないように、各モチーフによって手に取った時の動作は一様ではなかった。全てを結びつけ終えると彼は再び地面へ寝そべった。今度は心地よさげに眠る彼を、観客はじっと見つめた。

突然、闇に浮かぶ白い線の交差が震えだす。彼と彼のための巣を取り巻く建物の壁を、どんどんと外から叩くような音が立ち始めた。飛び起きて怯える彼をよそに音は網のように全体へと広がり、会場全体が鳴っている。彼は決心したようにカッターナイフを取り出すと刃を繰り出し、

《うつろ》より　会場に梱包用ラップを張り巡らせているシーン。

《うつろ》より　モチーフを吊るし終え、寝転んでいる。

自らが張り巡らせた巣に手をかけ、その一筋を切り裂いた。懇願するように彼は自らの巣を破壊した。それでも音は止まらない。千切れた糸と思い出が地に落ち、巣が廃墟になった時、クマのぬいぐるみだけを掴み取り、彼はその場から逃げ去った。

これが《うつろ》の筋書きである。新天地にやってきた主人公が巣を築いて拠り所を得るも、住処を揺るがす物音に怯えて自ら巣を破壊し、手放す。約15分間の上演でひとつながりのストーリーを描いているため、鑑賞者は演劇を見るように主人公の行為や表情、時間の経過や場面の転換を読みこみ、《うつろ》を物語として受け入れ理解する。

同時に、《うつろ》は上演中では拾いきることの出来ない、または思い返すことで存在に気づく細かな要素によっても構成されている。全身白づくめの衣装や梱包用テープで引かれる透明な線、その線を架ける時の気迫、モチーフすべてにつけられていた鈴の音、糸の上で他のモチーフの干渉を受けて揺れたモチーフ、自分のいる部屋の壁を叩かれたような物音、逃げ去る時も離さなかったクマのぬいぐるみ。一つ一つに設定された意図を読むことで、鑑賞者は《うつろ》の解釈を進めることができる。

速水 一樹《boxed-in blocks vol.3》2018-2019年　紙、アクリルケース

さらにこの作品では、梱包用テープで作られた空間が重要な要素となっている。空間を作る行為をパフォーマンスとして見せることで序盤の緊張感のあるシーンを描いただけでなく、各場面において主人公の心情を可視化させるツールとして、作品の表現を支える装置としても使われていた。憩いの住処での安寧や、止めようのない何かに怯えて自らを滅ぼしてしまうことの虚しさを、観客により深刻に感じさせていた。

《うつろ》は、ストーリーを描くことでその抽象的な全体像を与え、鑑賞者を刻々と変化する光景の中に置くことで効果的に心情を見せ、印象を観客の中に残した。時間、身体、空間など多岐にわたる要素の手綱を握り、《うつろ》という題材を表現してみせたその構成力に私は惹かれたのだろう。

速水 一樹《boxed-in blocks vol.1》2017年　紙、アクリルケース　72 x 8 x 8cm

普段の制作と《うつろ》

《うつろ》の演者、そして制作者である速水一樹さんは、普段は視覚芸術を前提とした立体造形に取り組んでいる。卒業制作を含む2017年～2019年制作の「boxed-in blocks」シリーズは、自然の形態に見られる美しさの仕組みを透明のアクリルボックスの中に再現した作品だ。

題材とする自然物の構造を参考として、アクリルボックスの空間に3次元的にグリットを想定し、鉱物の結晶構造を模造しながら、それ自体が視覚芸術として成立し得る美しさをもつ立体を造形する。これがこのシリーズにおいての速水さんの制作プロセスである。

そしてこの作品の制作プロセスは、内面的な事柄の表現に挑戦した《うつろ》とも共通している。《うつろ》の構造について質問した際に、速水さんはパフォーマンスとして勘案すべき要素は増えたものの、空間の中に題材の構造を再構築して作品とすることは変わらなかったと語っていた。新しい領域への挑戦であっても応用できるほどの強度をもつ制作プロセス。これは繰り返し作品を作り続ける作家という立場において、優れた能力だ。この制作プロセスは今後も発展を生み、作品を生むのだろう。

《うつろ》を経て

今後の題材選定にパフォーマンス経験の影響はあるかと尋ねたとき、「今後も内面性を題材にすることはない」と回答が返ってきた。確かに速水さんがこれまで作品の題材としてきたのは自然物の構造であり、その時の私はその回答に納得していた。

しかしその計算された造形とは裏腹に、題材となっているのは美しいと思うものということで、構想のきっかけは主観的なところにあった。さらに作ることとは何か、という問いのなかで「興味の根源を探っていく行為」だと話してくれた内容からは、物理的な自然物の構造の探求をする中に、自分の美意識への、つまりは自己の内面的なものへの探求が重なっているようにも思えた。

速水さんは美しいものを題材に選ぶとき、その無意識の判別の根源を自身の過去や経験に顧みるという。なぜ美しいと感じるのか、なぜ興味を抱くのか、と自問する。その一方で、美しさの仕組みである構造を題材とし、作品に昇華している。速水さんの興味は、元来自然の美しさに触発される自分の美意識に向いていたのかもしれない。

そして今、興味の対象が物質としてそこにあった自然から、西洋文明が入るまでの日本の「自然」観などといった人間の自然への関わりにも向き始めているという。自然の美しさに触発され、美しいと思えるものをつくる過程から、人間と関わる自然という概念へ興味を抱くその遷移にも、制作の中に自分を探っている速水さんの作家性が感じられるように思う。

最後に、言葉による叙述で《うつろ》が再現されることはないことをお伝えしたい。パフォーマンスでの表現の享受には、その時に身を置くことで体感される印象を欠くことはできず、会場が表現空間へと再構築されていく鮮やかさは時間の経過によってしか描かれることはないからだ。ぜひ公演に足を運び、学生達の新たな挑戦を目撃してほしい。

速水 一樹《Flicker》2018年　紙、アクリルケース

速水 一樹《boxed-in crystal》2017年　紙、アクリルケース

速水 一樹《boxed-in blocks vol.2》2018年　紙、アクリルケース

社会の中で“つくる”ということ

Artist　ナツグ　Natsugu
芸術専門学群
構成専攻3年

×

Writer　髙田 和音　TAKADA Kazune
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース3年

最新曲の『トタントトン』は、ドアの向こうにいる「君」と、閉じこもってくれている「君」にどこか安心している「僕」の物語を描き出している。明るい曲調である一方、歌詞は「君」が亡くなってしまうというものになっていて、そのギャップが印象的だ。ボーカルは、ボーカロイド（※1）とナツグさんの声がミックスされている。何度も聴いてみたくなるような曲だ。ナツグさんにとっての創作活動の意味、そして社会の中で作品を生み出すこととは。筑波大学で構成を学ぶナツグさんにお話を伺った。

二項対立で曲を

――ナツグさんの楽曲は歌詞がとても印象的ですよね。

ナツグ　曲作りで一番力を入れるのは歌詞の部分です。毎回自分の主張を乗せた物語を作ろうと思っています。主張したいことは基本どの曲も一緒なんですが、社会の中で個性を重視するという建前と、ちゃんと普通にやってほしいという本音があると思っていて。その矛盾がいつも怖いなって感じています。そこを主張したい、と思って制作することが多いですね。「生」と「死」のような二項対立はいつも考えています。

――なるほど。ナツグさんの楽曲はボーカロイドとご自身の声の両方を使って曲を作っていると思うのですが、そこに理由はありますか。

ナツグ　さっきも話したような、「生」と「死」という二項対立がここでもあるんです。自分の中で、自分が「生」でボーカロイドが「死」という対立があると思っているのでボーカロイドを使っています。初めは、明確にパート分けをしていたけれど、今はそこまで厳密に分ける必要はないかなとは思っています。

――では、最近アップされた『トタントトン』についてどんな思いで制作されたのかお聞かせください。

ナツグ　一番核にあったのは、言語化して主張すること。言葉にしなかったことで自分が後悔したことがたくさんあったから。それに、芸術専門学群にいると造形に目を向けがちで、言葉をないがしろにしてしまう部分があると感じていて。そういうことがあって、言語化して主張したほうがいいんじゃないかと思ったんですね。この曲でも二項対立を作っています。「ドアの向こうにいる引きこもりの君」と「外に出てほしいけれど、閉じこもってくれていることに安心感を抱いてしまっている主人公」の二項対立です。曲の終わりの方では、結局閉じこもっていた「君」は亡くなってしまうという物語にしてあります。それは死ぬことであって、ドアの向こうの主人公は生きている。「生」と「死」の対立がある。

また、一人閉じこもるということは孤独であり、そういうことを選ぶという「個性」と、外で生活していく「普通」な自分。ここでも「特殊であること」と「普遍であること」の二項対立があります。

――たくさんの二項対立から曲ができているのですね。

提案みたいなもの

――音楽を自分のために作るだけではなく、それを公開する理由は何ですか。

ナツグ　音楽をやる友達がいないから、ですかね。DTM（※2）で一人で曲を作る。バンドだったらライブとかできるけど、一人だと異様にそのハードルが高いので、ネットで公開するしか誰かに聞かせる手段がなかったんですよね。

――そうなんですね。ほかにも理由とか意図とかありますか。

ナツグ　自分の作ったものの反応や評価を知りたくて。「提案」みたいなものもあると思う。こういう生き方どうですか、こういう考え方どうですか、みたいな。

頭の中にはもっといい曲考えられてたんですよっていうのはないでもないけど。技術的に超えられていないハードルがある状態で発表して、誰かに聞いてもらう方がよりよいものに洗練していくのに手っ取り早いっていうのもあるし。

「全部できる人」の土俵で戦う

――そういえば、ナツグさんは別名で小説も書いてるんでしたよね。

ナツグ　そうです。結局何かを表現するということは、「物語を作る」っていうことだと思っているので。イラストレーションや作曲、小説っていう手段を選んでいる。技術で戦うのことにあこがれはするけど苦手だから、物語性というところで勝負しています。

――オールマイティにやるっていう感じでしょうか。

ナツグ　器用貧乏なところがあって。音楽だけ、絵だけ、小説だけでは勝負できないから、全部できる人っていう土俵の上ではまだ戦えるんじゃないかと考えています。「逃げ」の思考だけどね。

――ちなみに小説家で影響を受けた人はいますか。

ナツグ　ほかにもいるんですが、梶井基次郎ですかね。いかにみずみずしく、生々しく、美しく書くか、という彼の言葉のセンスが好きです。ものすごく汚いものでも言葉できれいに仕立て上げるっていうのは、稀有な才能だな、と。自分がこの境地には至れないですね。言葉とかで本当に困ったときに彼の小説を読み直して、何がいいか再確認しています。

――小説で影響を受けたことが、曲作りにも生かされているんですね。

イラストの方が音楽よりも作り手にとっても受け手にとってもハードルが低い

――近年、「pixiv」（※3）や「YouTube」などで素人からプロまで様々な人が作品をアップする時代になりましたよね。ナツグさんは、そういった場所で作品を公開していますが、こういう時代についてどう思っていますか。

ナツグ　そういったSNSを見ていると、イラストの方が音楽よりも作り手にとっても受け手にとってもハードルが低いように感じています。自分で曲を発表したときに、絵のクオリティと曲のクオリティは同じくらいの質を担保していると思っているのですが、実際に、ニコニコ動画やpixivに投稿してみると、pixivの方が閲覧数や「いいね」の数が圧倒的に多かったことがあって。

音楽って、3分半の曲なら3分半といったように時間を拘束されてしまうんですよね。最初の曲の入りを聴くとき、どういう曲なんだろう、どういう終わり方をするんだろうということに対して、一瞬で見ることのできるイラストよりも抵抗感があるというか。イラストは好きかどうか、自分の好みかどうか瞬時に判断できるけど、曲は生の楽器とコンピューターで打ち込んだ楽器との差が乖離してしまったり、ボーカルは下手だけど、楽器はうまいなってなってしまったりすると、アンバランスさがすごく浮いてしまうんですよね。それに、歌が入るまでに時間がかかってしまうと、イントロを聞いていていい感じだったとしても、違和感を抱いてしまうこともあります。

イラストは具象性が高く、音楽になると具象性が低くなる。小説は言語だけの勝負になるから、さらに抽象性が増すんですよ。イラスト、音楽、小説の順でハードルが高くなっていくと思うんです。

――確かに、今の社会の中で「時間」っていうものにかなり重きがありますよね。時は金なりっていうか。今、PCでpixivの小説とか見てみると、読むのにどれくらいかかるかっていう「読了目安」が出るようになりましたしね。

ナツグ　そうなんですよね。時間が細分化されている社会の中で、隙間時間でモノを鑑賞するということが主流になってきつつあるので、長い時間見るっていうことが難しくなってきているように感じます。そういう意味では、音楽よりもイラストや漫画の方が重宝されやすいのかなと思います。音楽を作ることのハードルが高くなってきつつあるな、と。時代の流れだからどうすることもできないんですけどね。

それに、プロと素人が同じ土俵で戦う、戦っているつもりがなくても閲覧数や「いいね」の数で競い合ってしまう、比較してしまう時代になっているんじゃないかな、とも思います。本来であればそこで落ち込む必要のない才能のある人もやめていってしまう時代にもなっている気がします。

――なるほど。いろいろな人が作品を共有することができる時代にはなったけれど、それが逆に難しさを生んでいることもありますよね。本日はありがとうございました。

ナツグ　ありがとうございました。

ナツグ《トタントトン》2018　CLIP STUDIO PAINT

注

※1
ボーカロイド：ヤマハが開発した歌声を合成するソフトウェアの総称。

※2
DTM：PCで作曲すること。

※3
pixiv：ユーザーが作品（漫画やイラスト、小説）を投稿するSNS。登録・利用は無料。

コーネルとの出会い

Artist　佐々木 鏡花　SASAKI Kyouka
芸術専門学群 構成専攻
総合造形領域3年

×

Writer　東元 奈々　TSUKAMOTO Nana
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース3年

ジョセフ・コーネルは、シュルレアリスム（注1）の時代を生きた作家の一人である。彼の作品は日本でも人気が高く、どこかで一度は目にした事があるのではないだろうか。アッサンブラージュ（注2）の先駆者であり、箱の作家と呼ばれる彼は、古本屋や蚤の市で手に入れた品物を素材として、箱の中に詩的世界を作り上げる。彼の作品を目にした時、何故か懐かしい気持ちになるのは、私達が失ってしまった時間が、その箱の中に再現されているからであろう。子供の頃に輝きを放っていたものを箱の中に無造作に閉じ込める事で、私達はある種の追憶に浸ることができる。誰しも子供の頃は、ビー玉をいつまでも眺められたし、石などのガラクタを一日中探していた。意味のないことに熱中していたあの日々は、輝かしくはなかったか。

佐々木 鏡花さんの作品

そんなコーネルに魅せられ、制作を行なっている一人の学生がいた。今回取材させて頂いた構成専攻 総合造形領域の佐々木鏡花さんは、コーネルへのオマージュとしてアッサンブラージュによる箱を制作している。彼女はコーネルの何に惹かれ、何が彼女を制作へと向かわせるのか、お話を聞いた。

――美術の道に進もうと思ったきっかけについて教えてください。

佐々木　もともとは、科学への関心が先にありました。合理性がある科学に美しさを感じていて、生物の資料集や化学式はいくらでも眺めることができました。植物とかの自然物はよく見てみると規則性があって面白いんです。そうした自然界の秩序だけでなく、建造物の計算された遠近感の美しさなど、人間が合理的に作り出したものにも惹かれていました。一応、美術部には高校二年生から入部してはいましたが、当時は一に勉強、二に美術といった感じでした。このまま理系に進もうかとも考えましたが、自分は科学全般に興味があるだけで、何か特定の分野を研究する事には向いてないのでは、と思えてきて。科学の美しさをデザインの方面から追及してみたいと考えて、構成専攻で大学に入学しました。その時は、デザインを学んで、将来の職に繋がる技術を四年間で身につけたいと思っていたのですが、途中からやりたい事がデザインからアートに変わっていきました。

――入学後の転機とは？

佐々木　一年生の時、総合造形概論という授業でコーネルという作家に出会ってしまったんです。コーネルが箱の中に作りあげた、ありそうだけれども存在しない、そんな世界に強く心を惹かれました。彼の作品はシュルレアリスムの技法を使い、理性によらず構成されているので、一見すると、一つ一つの素材が独立しているように見えます。しかし、実はそれらが互いに影響をしながら箱の中の世界を構成しているのです。現実世界もそうですが、それを箱の中に落とし込む技術が素晴らしいと感じました。路地裏を抜けた先にあるパラレルワールドを見つけられた気がしたのです。

また、作品だけでなくて、コーネル自身の背景にもとても影響を受けました。コーネルは不遇の人で、小児麻痺の弟の介護に追われて、母とは毎日口喧嘩をしながら生涯を過ごしたそうです。そんな彼が、現実逃避の場として、こんなに豊かな精神世界をもっている。私なりの解釈になってしまうけれど、作品を通じてそれを垣間見られたことが、私にとっての希望になりました。コーネルに出会って、自分もアートで同じ方法を試してみたい、そう思ったのが始まりです。

佐々木 鏡花 《無題》（2018）

――自身の制作について教えてください。

佐々木　コーネルが作り上げたパラレルワールドを、自分でも作り出してみたいと思って、オマージュを制作しています。私が箱の中に再現したいパラレルワールドというのは、自分にとっての理想郷です。そもそも制作を始めた理由が現実逃避なので、人などは極力箱の中に入れたくないです。コーネルはよく、モチーフとして鳥を使いましたが、動物を使用することもないでしょう。私は現実社会の人間同士の繋がりといったものに、あまり意味を感じていないので、それらの喧騒から離れ静かな世界を作り上げたいと思っています。

佐々木 鏡花 《無題》（2018）

佐々木 鏡花 《無題》（2018）

作品を覗く佐々木さん

コーネルと同じように、半面ガラス張りの木箱を使用している作品もありますが、今は違う形態にも挑戦しています。この作品は、中を覗きこんで見てもらう為に、四面を木で囲い制作しました。中身はコーネルの《Trade Winds #2》という作品のオマージュです。素材は、実際に骨董屋をまわったり、落ちている自然物を拾い集めたりして使用しています。この形で箱を制作したのは、何人もが同時に見られるようにするのではなくて、一人で見てほしいからです。プロのアーティストとしてやっていくなら、人に覗かせたいと思わせなきゃダメだとは教授に言われていますが、気づいてくれた人だけ覗いてくれればいいんじゃないかと。作品を見る前に、覗くという行為を挟んだのも工夫の一つです。千と千尋を例に出すと分かりやすいかもしれませんが、あの場所って、日本にありそうだけれど、ありませんよね。私は作品を通して、千尋の世界とあちらの世界を繋いだ、トンネルを作り出したいと思っています。誰しもが通れる訳ではないけど、ふとした瞬間現れて、私たちが忘れてしまったものを思い出させてくれるような。だから、全ての人に気づいてもらう必要はないんです。

――最後に、将来の展望についてどのように考えていますか？

佐々木　コーネルの箱を見ることで、私はとても癒されました。今では箱を作る事が、現実を生きていくために、必要なプロセスになっています。自分自身の為に、これからも箱を作り続けると思います。コーネルは人を癒したいと思って制作していた訳ではないし、私も人を救おうと思って制作しているわけじゃありませんが、私の作品を見て誰かが、自分と同じ事を考えている人がいるのだと、思ってくれたら嬉しいです。SNSが発達して、人との繋がりが重宝されて、そんな世の中に疲れを感じる方もいると思いますから、現実に逃げ場がないのであれば、違う世界に逃げる事も出来るのだと提示したいです。同じ世界を共有できる人がいる、出会うことはないけれど、存在している、それを知ることができるだけで、誰かの原動力になります。コーネルが私自身にとって、そうであったように。

佐々木さんと筆者は予備校時代からの知り合いだが、第一印象として非常に論理的な人だなと感じていた。そんな彼女が、コーネルに魅せられ、総合造形で制作を行なっている事を知り、今回取材をさせてもらった。彼女の興味の対象が、合理性から非合理性へ転換した事が非常に興味深く思ったからだ。一見、前者と後者は矛盾しているように感じられるが、これらは決して相反するものではない。「現実主義者はロマンチスト」最後に彼女が教えてくれた言葉が、彼女自身を一番的確に表現している。現実が見えるからこそ、人は暫し他の優美な世界に浸ることができるのであろう。

制作に向かう理由は人それぞれだが、彼女のように尊敬できる作家との出会いが、自身を制作に向かわせることがある。そうした出会いは、決して用意されたものではない。日常に存在しているが、いつもなら通り過ぎてしまうような場所に、それはきっとある。彼女は千と千尋のトンネルを作り出したいと言っていたが、知らぬ間にトンネルを通っていたのは彼女だったのではないか。そんなことを考えながら、本取材を終えたい。

（注1）シュルレアリスム…1924年のアンドレ・ブルトンの「シュルレアリスム宣言」から始まる芸術運動。ジークムント・フロイトの精神分析の考え方や、ジョルジョ・デ・キリコの形而上絵画作品に影響を受け、芸術作品から合理的、理性的、論理的な秩序を排除し、代りに無意識の表現を定着させようとした。
（注2）アッサンブラージュ…立体的なものを寄せ集め、積み上げる、貼り付ける、結び付けるなどの方法により制作された美術作品、およびその技法。

萬古焼の社会への浸透

卒業論文概要

Writer 熊本 果歩　KUMAMOTO Kaho
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース4年

本研究は、三重県四日市市の地場産業「萬古焼／万古焼（ばんこやき）」について、歴史、また社会における立ち位置を明確にし、様々な要素を分析することでその現状を明らかにしている。その上で、その価値を発信し産業の振興を図ろうとする支援活動に焦点を当て、その意義と実情を検証したのち、萬古焼の魅力を発信し社会にそれを浸透させる方法を支援活動と深く関わる組合および連合会の視点を中心に検証することで、効果的な支援活動の形を考えることが目的である。

第1章では、萬古焼に関する歴史についてまとめ、その特徴を検討した。萬古焼は江戸時代に沼波弄山がはじめた焼き物で、「萬古不易」の印が押され全国に広まった。弄山死後も各時代にはキーパーソンが存在し、それぞれ独自の視点から萬古焼の展開を試みて、四日市市に萬古焼づくりが浸透し、地場産業としての価値が形成された。他産地との競合による伸び悩みなどの問題が生じたこともあったが、新たな性質の陶器開発をはじめとした、萬古焼独自の魅力を形成しようという動きは常に活発で、多くの外部の技術や文化を取り入れ窯元同士で協力しながら、現在では「耐熱性」を大きな特徴として産地全体で萬古焼を展開している。

第2章では、現在の萬古焼に着目し、その傾向や将来性について検証した。土鍋や耐熱陶器、急須が現在の萬古焼の大衆向け製品であり、特に土鍋と耐熱陶器に関しては窯元によって取引層や将来像が異なっていることが実際の窯元3社を比較することで明らかになった。ただし他社と共同し、萬古焼を社会に浸透させていくことは必要であるという認識が窯元にあることがわかった。

第3章では、①萬古焼の窯元や問屋が集まり形成された萬古陶磁器振興協同組合連合会、②芸術家であり萬古焼収集家でもある内田鋼一氏、そして③有志団体くらしデザインLaboくまるの3つの視点からの萬古焼文化の普及活動についてインタビューと実地調査をもとに考察した。

①の長期的活動は「多くの人に使われているが知名度が低い」という萬古焼の課題に沿った的確なものだが、本来は経済的利益を追求する窯元や問屋の文化普及活動への意識の持続は困難で人員不足となる可能性がある。一方で②は、ミュージアムの設立など、「萬古焼の文化を形成し、未来へ継承すること」を目的に芸術的観点を活かした文化的活動をおこなっているが、利益追求の考えが薄く設立したミュージアムの存在は希薄である。③は萬古焼を使う立場という視点を活かし、窯元の強力を仰ぎながら、活動においてその利便性だけでなく製造工程や製造環境などのバックグラウンドに焦点を当てている。萬古焼の魅力全てを伝え、そしてその発見から参加者の人生観に変化を与えることを目的としたイベントは、連合会とは全く異なる観点だといえるが、メンバーの活動回数の持続が難しく、規模拡大は望めない。

全体を通して萬古焼の特徴として挙げられるのは、作り手は常に自身の利益を求めるのではなく、萬古焼全体の展望を考え、焼き物づくりや市場展開を行っており、そのためには新たな文化や技術を取り込むことに抵抗がないという点である。耐熱性という大きな特徴は、このような傾向から生まれ、また現在の製造においても、共同して展開していく点が強くみられる。

支援活動をおこなっている三者に共通しているのは、萬古焼を大衆に浸透させていくためには、その製造工程や歴史的背景など文化としての価値を提示し伝えていく必要があると考えている点である。窯元や問屋の視点からのみでは使用者のリアルな萬古焼への認識はつかめないが、逆に外部、即ち窯元や問屋以外からの視点のみでは窯元同士の関係性や詳細な萬古焼の歩みに踏み込めない。支援活動においても、外部の視点や意見を拒まない柔軟な受け入れと、窯元同士だけではない、様々な個人および団体との協力体制の持続が今後の展開では重要になるだろう。

平成30年3月開催「萬古焼窯元・つくり手100展」の様子（筆者撮影）

BANKO archive design museum外観（筆者撮影）

くまるのワークショップ「土鍋de朝ごはん」の様子（筆者撮影）

アートプロジェクトの波及効果
「こどもおとなタウンプロジェクト」の検討を通して

卒業論文概要

Writer 樋口 青彦　HIGUCHI Aohiko
芸術専門学群 芸術学専攻
芸術支援コース4年

地域振興や地域活性化への期待から、全国の行政や自治体がアートプロジェクト（以下AP）を開催するようになった。それに伴い、APに関わる人々の性質も多様化し、アートあるいはAPとして活動しているのではなく、まちづくりを行うためにAPの手法を用いる事例も現れるようになった。本研究ではこのような事例に対し、APが地域に経済効果をもたらすのと同様に、アートの面での効果を与えていると捉えることができるのではないかと考え、アートプロジェクト《放課後の学校クラブ》の手法を取り入れたまちづくりの活動を茨城県水戸市で実際に行なっている事例「こどもおとなタウンプロジェクト」（以下「タウプロ」）を調査することで、まちづくりにおいてAPの手法が用いられる意義を検証するものである。

上記の目的を達成するため、本研究では以下の手順を踏んだ。まず、日本においてAPというジャンルが形成される変遷を追い、未だ定義づけがあいまいであるAPについて先行研究と本対象事例を踏まえた再定義を行った。本研究では、アートプロジェクトの定義を「オブジェ（物体）として作品を制作することよりも、制作するプロセスを重視すると同時に、社会共同体やそれを擁する土地を作品制作の文脈に対話を介して組み入れる現代アートの活動」とした。次に、今日に至るまでのAPを、具体例を交えて担い手と目的によって分類し、APから派生した活動についても整理を行うことで「タウプロ」の位置付けを明確にした。さらに「タウプロ」の目的であるまちづくりとAPの相関関係を明確にするために、日本におけるまちづくりの展開をAPに対して用いたのと同様の視点で捉え、また、「タウプロ」とその活動拠点である茨城県水戸市についてアートとまちづくりの二つの視点で概観した。以上を踏まえて、本論で目的とするAPおよびその手法がまちづくりに利用される意義について考察するための調査方法を定め、調査を行い、分析を行った。

調査の結果、「タウプロ」において、コラボレーティヴな活動の可能性やアートやものづくりとその環境の活性化の可能性、限定的ではあるが地域資源の活用、アートを介したコミュニケーションの生成およびコミュニケーションを介したアート制作の確認、日常の問題の表出の確認がなされた。それらに伴い、作家のキャリア形成、創作活動を軸として表出した日常の問題の解決、長期的な人的資源への投資および教育と判断できるものが見られた。一方で、一部の参加者にはアートが難解であり、アートプロジェクトの手法を導入するだけでは、受け手がアートに感じる壁を取り除くのは難しく、改めてアートについて知見を得る場を設ける必要があると分析される。今回、本対象事例のように営利を目的としない団体がAPの手法を導入することによる意義が確認された。そこにおいて表現の幅の確保に、助成団体の存在の有無や、管理しうる参加者の数の限界という要素が見て取れた。

今後、APからの波及効果として、本対象事例のような、任意団体によるまちづくりにおいて、アートプロジェクトの手法が取り入れられる例が増えてきた際、課題として考えられるのは、アートプロジェクト同様に表現の自由を確保することだと考えられる。「タウプロ」はその点に関して、ある程度小さな規模で活動することで密なコミュニケーションが取れる状態を保つこと、コラボレーティヴな活動をし続けることで課題を解決していると考えられる。APの特徴としてネットワーク形成という面があり、本対象事例の調査においても、学区を超えた共通の興味、創作意欲をもつ子どもたちのつながりができたことがアートを介した地域活性化の可能性を示唆することから、今後は個人単位から更に、小さなまちづくりの団体規模でつながりをもつ社会的紐帯の発生が求められるのではないだろうか。その点については、調査が不十分であるため今後の課題としたい。

アート振興型	・ホワイトキューブが失った現実社会との接点を再発見し、そこに表現者として関与できる ・発表の場の確保というキャリア形成の側面がある ・まちの人びとに分かりやすい作品が求められる ・担い手は、アーティスト、キュレーター等のアートワールドの人間が中心
まちづくり・地域振興型	・地域社会がプロジェクトを応援しているという意思表明として機能する側面 ・芸術文化への関与として資金援助になる ・観光客の増加により経済効果を狙うことができる ・担い手は、行政、地方団体、民間企業が中心
教育主導型	・研究対象となる ・専門家育成の場、一般教養科目としての実社会での実践教育になる ・地域の市民にとっての生涯学習の場になる ・担い手は、大学などの教育機関とその学生が中心

本研究におけるAPの分類

夏季オリンピックにおける文化プログラムの変遷

修士論文概要

Writer 大谷 友子 OTANI Tomoko
博士前期課程 芸術専攻
芸術支援領域２年

オリンピックは「文化の祭典」？

オリンピックは「スポーツの祭典」として広く浸透しているが、本来はスポーツ競技に限らず、文化、芸術、教育とも結びつきの深い国際的な祭典である。これまでにもオリンピックの開催に際して芸術競技、芸術展示が実施されてきた。現在は文化プログラムが行われている。これらの研究はオリンピック研究の全体からみて比較的少ない。一方、近年のオリンピックで「オリンピック・レガシー」が注目されている。オリンピック・レガシーとは、開催地の都市や国にもたらされる長期的な影響を示す概念である。

本研究はオリンピック競技大会の開催に際して実施される「文化プログラム」に着目し、過去の大会における実績と2020年東京大会に関する動向から、文化プログラムの変遷と2020年東京大会の現状、課題について検討したい。

文化プログラムは1992年バルセロナ大会から始まった。文化プログラムは開催都市や国の文化発信の場になるだけでなく、1996年アトランタ大会における地域の芸術コミュニティへの支援プログラムのように、芸術支援としての側面も担っている。また、2000年シドニー大会のReaching the Worldのように、開催国以外で実施された事例も見られる。

2020年東京オリンピックでは…

2020年東京大会における文化プログラムは、オリンピック組織委員会、内閣官房、文化庁、東京都それぞれが独自に進行している。オリンピック組織委員会が中心となって運営する「東京2020参画プログラム」はオリンピック憲章に基づく文化プログラムであり、全国から応募されたイベントに対して公認マークまたは応援マークを付与することによってそれらのイベントを文化プログラムとして行うことを認めている。内閣官房が主導する「beyond2020」は東京2020参画プログラムとほとんど同じシステムで運営されているが、こちらはオリンピック憲章に基づかない文化プログラムとして実施されており、スポンサー以外の企業も対象となっている。東京都では、文化プログラムに関して独自のコンセプトを掲げており、他の組織が主導する文化プログラムとは一線を隔している。

文化プログラムの変遷と今後の課題

本研究を通して、文化プログラムの変遷を次のように検討した。①運営組織の多様化…当初はオリンピック組織委員会またはそれに属する民間企業によって文化プログラムが実施されていたが、次第に政府や自治体、企業にまで実施主体が広がった。②文化芸術から市民全体へのアプローチへ…初期の文化プログラムでは都市や国の文化発信が中心であったが、次第に文化芸術以外の分野のイベントや、市民が主体的に参加する文化プログラムが見られるようになった。文化プログラムの対象は都市や国の文化芸術から市民全体へと広がっている。③文化プログラムの範囲拡大…文化プログラムとされるイベントの範囲が拡大している。それらによって文化プログラムのすそ野が広がっていることが考えられる一方、定義が曖昧になっているとも考えられる。

また、本研究を振り返り、今後の課題を次のように検討した。 1.文化プログラムによるオリンピック・レガシーの創出…オリンピック・レガシーはオリンピックの歴史において新しい概念であり、現段階では検証可能な範囲が限られていると言えよう。文化プログラムによるレガシーを検証するためには、大会閉幕後の動向を長期間に渡って観察する必要がある。 2.日本における文化発信の在り方…前回の東京オリンピックが開催された1964年に比べ、現在は日本社会のグローバル化が進んでいる。さらに2020年東京大会招致によって訪日外国人観光客の増加やコト消費の促進が見られる中、既存の文化発信の在り方が今後も適用されるのか、それとも新しい方法を模索すべきか、検討する必要があると考える。

《ゲルニカ》の受容と展開に関する一考察

修士論文概要

Writer 金枝 芽以 KANEEDA Mei
博士前期課程 芸術専攻
芸術支援領域２年

はじめに

本研究は、《ゲルニカ》の動向とそれに即した社会情勢という観点から調査を行い、その上でこんにち《ゲルニカ》がどのような展開を見せているのか日本の教育における活用を中心にその動向を明らかにすることを目的としたものである。

《ゲルニカ》はスペインの芸術家であるパブロ・ピカソがスペインの古都ゲルニカを襲った無差別空爆をモデルに描いたとされている。この作品自体についてピカソは多くを語ってはいないが、そこに表現された強い怒りや悲しみと言ったメッセージ性の強さから反戦のシンボルとして現在もなお多くの注目を集めている。

アートは時代や文化、人種などを超えて、鑑賞者自身にその解釈を委ね、あらゆるメッセージを伝えるものである。したがって《ゲルニカ》も、本来アートであることから多義性を有しており、この絵のモチーフの独創性や、モノクロームでの表現、題材に疑問や面白さが湧くはずである。しかしながら日本は、第2次世界大戦以降にはアメリカ、イギリス、フランスといった戦勝国側の見解に追従し、反戦のシンボルとして限定された見方を暗黙の了解で強いられ、その評価が独り歩きをし《ゲルニカ》そのものの芸術作品としての価値が見過ごされている場合も少なくはないと言える。

そこで本研究では日本と欧米諸国における《ゲルニカ》の評価や受容についての変遷を調査する。さらに、《ゲルニカ》が日本の教育においてどのように受容されてきたのかを明らかにしていく。日本の教育における受容を明らかにするにあたって本研究では中学用美術教科書に着目する。教科書は多くの人が慣れ親しむものであり、《ゲルニカ》を知るきっかけとなると考えた。日本の教育においてどのように扱われているのかその展開を調査することで課題を見出し、その課題に取り組むための手掛かりの検討を試みる。以上が、本研究を行う上での背景である。

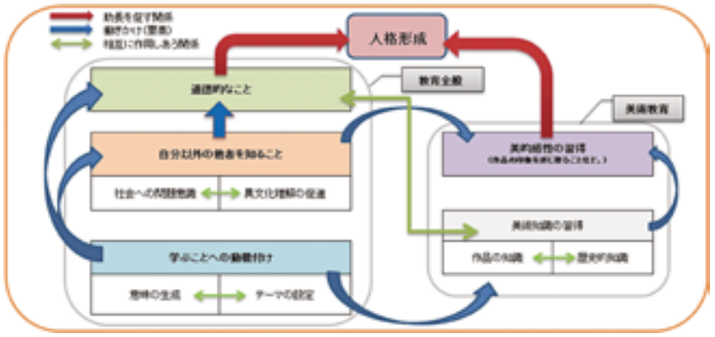


図1 教科書採択議事録による《ゲルニカ》が受容される観点と期待される効果の関係図（筆者作成）

《ゲルニカ》の受容

《ゲルニカ》の評価や受容を各国で開催された展覧会や歴史的な出来事、新聞報道をもとにその動向を概観した。また平和、反戦のシンボルと称されるに至った経緯をスペイン本国と作品のモデルとなったゲルニカ市、欧米諸国、そして日本において、発表された当時の評価や戦後から現在の評価をもとに明らかにした。

また本研究では《ゲルニカ》が中学2・3年の美術教科書で頻出していることから、平成28年度以降、原則4年間使用される美術教科書採択に関する議事録の分析を行い、これにより《ゲルニカ》が生徒らの「人格形成」を図るための一つのツールとして受容されているということが明らかとなった（図1参照）。

さらに、中学2・3年の美術教科書を出版している会社を2社取り上げ、これまでに出版された教科書のうち《ゲルニカ》が掲載されているものをすべて分析し、さらにその2社にインタビュー調査を行いその掲載傾向や目的を明らかにした。

これらの調査からその時代時代の教育観によって適宜その意味合いを変えてきたいうことが明らかとなった。また、《ゲルニカ》は戦争画と言ってもリアルに描かれているのではなく非常に抽象的な絵であることから、「考えさせる」ことを目的とする教育観に需要があった題材として捉えられているということが言える。

日本における《ゲルニカ》の展開

《ゲルニカ》はその時代の教育観や社会の動向によって適宜その役割を変え、こんにち日本において、平和や反戦を語るシンボルとしての役割はもちろんであるが、キッズゲルニカといったワークショップ、パブリックアートとして独自に展開していったと言える。そして思考力や創造力の育成・審美眼を養う・道徳の心の獲得といった教育的効果をもたらすものとして《ゲルニカ》は広く日本で活用されているのである。

美術館における保存修復に関する展示・教育普及活動

修士論文概要

Writer 浜岡 聖　HAMAOKA Sato
博士前期課程 芸術専攻
芸術支援領域2年

文化財や美術作品は、適切な保存や修復が施されなければ劣化・損傷しやがて失われてしまうが、収蔵庫に保管されたままでは人々への観覧や学習に供されることはない。保存と活用は一見相反する行為であるが、作品が良好な状態を維持しながらその役割を発揮していくには欠かすことができないのである。

昨今、日本の文化財行政では、保存状態が良好で毀損の可能性が低い文化財の公開日数の延長や、指定文化財の所有者や地域社会が主体となって保存活用に取り組んでいく方針が打ち出された。一般の人々が地域にある文化財や美術作品の保存修復について基本的な理解をもち、一定の知識をもって保存活用の在り方を主体的に判断し行動できるようになることが各取り組みを実質的なものにしていく上で重要であり、美術館・博物館はその重要な発信拠点となると考えられる。保存修復の視点を来館者に提示する取り組みは、歴史系博物館を中心に実施されてきているが、美術館において目立った取り組みは少ないように思われる。本研究では、美術館で保存修復の視点から行われた展示や教育普及活動に焦点を当て、ここ十年程度の実施状況を明らかにするとともに、今後の在り方への提案を行うことを目的とする。これにより、今後の各取り組みの向上・改善が図られることを目指すこととする。

最初に、保存修復に関する基本的な内容と、美術館で行われている展示や教育普及活動を整理し、美術館での保存修復の情報公開の在り方を考える手がかりとした。それらを踏まえ、本研究では二通りの調査方法によって研究目的の達成を図った。

一つは、保存修復の普及活動を精力的に行っている二館を対象とした、取り組みの状況の参与観察と担当学芸員へのインタビュー調査である。インタビュー調査では、各館でこれまでに行われた保存修復に関する事例について、狙いや工夫点・来館者の反応・成果と課題などを尋ねた。兵庫県立美術館の学芸員からは、近現代美術の保存修復特有の問題を来館者へどのように伝えるかについて、石川県立美術館の学芸員からは、民間の技術者が保存修復業務や関連の普及事業を担う石川県文化財保存修復工房での活動を中心に話を聞くことができた。

石川県文化財保存修復工房のある広坂別館

もう一つは、全国的な実施状況の傾向を量的に明らかにすることを目的とした、独立行政法人国立美術館に属する館、都道府県立美術館、一部の市区町村立美術館の発行する2007～2016年度の美術館年報の調査である。保存や修復に焦点を当てた事例を収集し、展示と教育普及活動それぞれについて、実施内容・形態・規模・継続性などの観点から分析を行った。

調査の結果、筆者の予想以上に保存修復に関する取り組みは数多く実施されており、内容面でも多様な切り口から実施されていることが明らかになった。多くの美術館が保存修復という美術館の裏方の仕事を来館者に伝えることについて、一定以上の重要性を認識していると考察した。

結論として、保存修復の視点からの展示・教育普及活動は、保存修復分野への認知度の向上・理解促進と、来館者が美術に関心をもつきっかけ、そして作品への理解をより深めるための補助的位置づけとしての役割を果たす点で意義があると考察した。これらの取り組みを従来の提示型の美術展示とのバランスを考慮しつつ着実に実施していくことで、一般の来館者が美術館体験そのものを楽しみながら、保存活用の在り方を考える機会をもつことが期待できると考えられる。各美術館の事情や、その時々の展示・教育普及活動の目的に即した適切な情報提供の手立てを工夫していくことが望ましい。

今後は、保存修復を総合的に見せる企画の増加や、各取り組みの円滑な運営と継続性の向上などを課題としながら、保存修復の良い側面だけでなく“危うさ”にも焦点を当てて来館者が主体的に考える機会を提供していけると良いだろう。

アートプロジェクトを通じた大学・地域コミュニティにおける教育とその事例研究
日本、フィリピン、チェコ、イタリアの実践を基に

研究経過報告

Writer 稲垣 立男　INAGAKI Tatsuo
博士後期課程 芸術専攻
芸術学領域2年

はじめに

私は1990年代よりアートプロジェクトを国内外で数多く実施している。これらのプロジェクトは文化的背景の違う様々な人々とのコラボレーションであり、実施する地域の人々の様々な体験についてインタビューなどを通じて調査し、その成果を作品として提示する。プロジェクトの過程で、相互の理解を深めるためのワークショップなども並行して行う。美術館などでの作品鑑賞とは違い、地域の人々はプロジェクトをサポートする運営者あるいは取材の対象者、また完成作品の鑑賞者など、様々な立場で関わることになる。

また、私が教員として在籍する法政大学国際文化学部は美術の専門家養成のコースではないが、担当する演習（ゼミ）では、学生が実際のアートプロジェクトに直接関わり、その運営の一部を担う事になる。運営に関わった大学生や体験を共有した地域の人々には、アートプロジェクトはどのような教育的な効果や影響があるのか、本研究を通じてその教育的効果を実践の中から検証し、研究を進めたい。

大学教育とアートプロジェクトの実際

演習の学生がこれまで運営者として関わってきたアートプロジェクトとしては、干溝博物館プロジェクト（2009年、越後妻有アートトリエンナーレ、新潟県十日町市）、千代田学（2009年―2011年、東京都千代田区）、高郷プロジェクト（2013年―現在、福島県喜多方市）、ドイ・サケットプロジェクト（2007年―現在、チェンマイ、タイ）などがある。また大学では、表象文化演習（演習科目）、メディア表現ワークショップ（実習科目）、現代美術論（講義科目）、ソーシャル・プラクティス（講義＋実習科目）、海外フィールドスクール芸術コース（チェンマイ及びパヤオ、タイで実施する演習科目）などの美術に関連した授業を受講している。

他の教育機関で私が実施したワークショップの例としては、西ボヘミア大学（2018年、チェコ共和国）、フィリピン大学ディリマン校（2018年、フィリピン）、カピス州立大学ピラー校（2019年、フィリピン）、これから実施するデ・ラ・サール大学バコロド校（2019年4月）、デ・ラ・サール大学マニラ校、（2019年4月―2020年2月）などがある。また、昨年フィリピンで実施したBalay Sugilanon（物語の家）（VIVA EXCON CAPIZ 2018）、My Place at Dingalan（Aurora Arts Residency）では、地元の学生やアーティストがワークショップを経て、アートプロジェクトに関わっている。

プロジェクトの評価と批評

私の実施するアートプロジェクトは地域コミュニティの個人とのコラボレーションである。大学もまた、人々の集うコミュニティであり、そこで行われる教育活動も教える側、教えられる側のコラボレーションであると考えられる。アートプロジェクトを通じて大学と地域を有機的に繋ぎ、コミュニケーションに関する課題に実験的、多角的に取り組むことでその教育的な可能性が実践的に展開されると考える。そのためにも大学およびコミュニティに還元できうる、今後の指標となるようなプロジェクトを数多く試み、それらの検証を進めたい。

また、アートプロジェクトのもたらす成果の評価方法としては、いわゆる参加型評価やエンパワーメント評価など集団に関わる教育効果（内部評価）の検証方法を、また近年のソーシャル・プラクティスやソーシャル・エンゲージド・アートなどの実践を照会しながら作品としての評価（外部評価）、アートクリティーク（美術批評）の観点からの評価について考察したい。

図1　稲垣 立男《Balay Sugilanon 物語の家》2018年5月―2019年1月（ロハス、フィリピン）
地元のアーティストや学生たちとのコラボレーションによるアートプロジェクト。ロハス市の中心にあるPanublion博物館に隣接するカフェに集まる地元の人々に地域での個人的な経験について、インタビューが行われた。これらインタビューや地域の取材を基にカフェのある空き地に仮設の博物館が作られた。

図2　稲垣 立男《Bunjin-ga as a conceptual art practice》2018年7月（ピルゼン、チェコ）
筆者は、西ボヘミア大学デザイン美術学部で開催された夏期講習会「ArtCamp」のコースの一つ《Bunjin-ga as a conceptual art practice》を担当した。このコースでは、18世紀および19世紀の日本美術の流派である文人画と20世紀に登場したコンセプチュアル・アートをモティーフに、講義とワークショップが行われた。

シュタイナー学校における造形教育の特質とその展開

博士論文概要

Writer 吉田 奈穂子　YOSHIDA Nahoko
博士後期課程 芸術専攻
芸術学領域3年

はじめに－研究の目的と背景

本研究の目的は、シュタイナー学校（Steiner Schulen）において取り組まれている造形教育の特質を明らかにすることである。特に、ドイツのみならずアジア地域におけるシュタイナー学校の実践を通して、西洋文化の中で生まれた教育が東洋文化の中でどのように変容し、展開されているのかを造形教育の側面から探究した。

シュタイナー学校は造形教育を含む芸術教育を重視していることで知られる。6歳から18歳まで一貫して芸術教育を重視するこの学校では、専門科目として造形教育に取り組むだけでなく、学級担任による国語や算数、社会、理科の学習にも造形教育が浸透している。また、シュタイナー学校の教育はヴァルドルフ教育（Waldorf Pädagogik）と呼ばれ、そこでは創始者ルドルフ・シュタイナー（Rudolf Steiner, 1861-1925）の独特な思想である人智学（Anthroposophie）を基盤とした知情意の調和的な人間発達が目指されている。人智学の目指す教育理念が現代のヴァルドルフ教育とどのような関わりをもちうるかを、人格形成を主眼とするシュタイナー学校の造形教育の実践を比較考察し明らかにすることが本研究の特色である。

シュタイナー学校における造形教育の理論的な基盤

シュタイナーによれば、人間は成長し続け、輪廻転生の中で生きているということを前提に、人間の存在は「身体（Leib）」「心性（Seele）」「精神（Geist）」から成るとされる。特にヴァルドルフ教育は、人間を全体的に育てる視点をもちながらも、学校教育では「心性」の働きである「意志（Wollen）」「感情（Fühlen）」「思考（Denken）」の順に重きを置いて育てることで調和的な人間の育成を目指す。そして、シュタイナーは、彼独自の認知論を根拠に人間が感覚的世界から精神的世界の獲得に至るために芸術を学校教育の中で重視する。多様な芸術教育の中でも、何かをつくったり描いたりする造形的な活動に着目してみると、一般的にシュタイナー学校では、専門教科授業（Fachunterricht）としての絵画・素描、5・6年生からの手作業（Handwerk）に加え、いわゆる国語、算数、理科、社会に関する1単元を数週間かけて集中的に学ぶエポック授業（Epochenunterricht）において造形的な活動に取り組まれ、それにより教育全体で造形教育が行われている。

ドイツのシュタイナー学校における造形教育の諸相

1919年に最初に開校したシュトゥットガルトのシュタイナー学校は、8年間の統一学校として出発し、やがて12年間の一貫校に成長した。筆者が教員養成課程を修了したニュルンベルク・シュタイナー学校（Rudolf-Steiner-Schule Nürnberg）では、エポック授業における造形的な活動は低学年（1～4年）で多く行われ、立体造形を扱う手作業科は中学年の5年生から導入されていた。この学校の授業実践の検討から以下8つの特徴が見出された。

●エポック授業における造形的な活動の特徴
①内面における造形活動（想像力）
②模倣による描画活動（思考）
③美的な色彩、図視化した表現（感情）
④教科や学習内容を子供の活動とつなげる（意志）
●専門教科授業における造形的な活動の特徴
⑤エポック授業の学習を活用する表現活動（記憶想起）
⑥遠近法や素描などの描画技法と立体造形（思考）
⑦対立する概念とその調和の探求（感情）
⑧実用的なものや生徒個人の表現（意志）

つまり、エポック授業における造形的な活動と専門教科授業における絵画、手作業科どちらでも、シュタイナーの「意志」「感情」「思考」の育成が見られた。また、エポック授業では、色や形の表現要素を通して人間の感覚や想像力が育てられ、専門教科授業ではエポック授業の既習内容を活用した表現活動に取り組まれるなど、エポック授業における造形的な活動が専門的な造形教育の基礎に位置付けられることが分かった。

東アジアのシュタイナー学校における造形教育の諸相

「東洋」に分類される東アジアの国々の中から、日本の隣国の中国の成都ヴァルドルフ学校（Waldorf School Chengdu）、台湾の慈心ヴァルドルフ学校（CiXin Waldorf School）と、韓国の童林自由学校（Dongrim Freeschool）プルンスプ・ヴァルドルフ学校（Purunsup Waldorf School）における造形教育を取りあげ検討した。

表1　調査したアジアのシュタイナー学校

	中国	台湾	韓国	
学校	成都 ヴァルドルフ学校	宣蘭県立慈心 ヴァルドルフ学校	プルンスプ・ ヴァルドルフ学校	童林（東林） 自由学校
学校数	7	3	11（うち1校は特別支援）	
学年数	1～7年 （8～12年生は 連盟には未登録）	1～12年生	1～12年	1～9年
開校年	2004年	1999年 （2002年公立化）	2003年	2009年

表2　調査した日本のシュタイナー学校

	学校法人 シュタイナー学園	東京賢治 シュタイナー学校	京田辺 シュタイナー学校
場所	神奈川県相模原市	東京都立川市	京都府京田辺市
形態	2001年NPO法人 2004年学校法人	NPO法人	NPO法人
学年	1～12年	1～12年生	1～12年
開校	1987年 （前身の東京 シュタイナーシューレ）	1997年	2001年

図1　伝統衣装を着た指人形、布袋戯（bu dai xi）〔台湾 2018.5.15.筆者撮影〕

図2　歴史の授業に関連した粘土造形〔台湾2018.5.15.筆者撮影〕

学校訪問や授業観察などの結果、中国の水墨画や韓国の民画、台湾の先住民の伝統的な指人形の制作活動など各国の文化や伝統に関する学習が取り入れられていることが明らかになった（図1）。しかし、全体的な教育課程の基盤は欧米のシュタイナー学校のものと類似している。例えば台湾の学校の5、6年生台湾や中国の歴史の学習に加え、欧米の学校同様にギリシャやローマなどヨーロッパの歴史も学ばれ、授業に関連してコロッセオやパルテノン神殿などを粘土で制作していた（図2）。

日本のシュタイナー学校における造形教育の諸相

日本国内の教育実績のあるシュタイナー学校から、学校法人シュタイナー学園、NPO法人東京賢治シュタイナー学校、NPO法人京田辺シュタイナー学校における造形的な活動を調査対象とした。日本のシュタイナー学校は、日本の学習指導要領に沿った公教育と欧米のシュタイナー学校の間にあたる「第3の学校」として創設され、これまでヴァルドルフ教育と公教育の両方を考慮した実践が行われてきた。3つのシュタイナー学校が公開している教育課程と実際の授業実践などから、欧米のシュタイナー学校と同様、または類似した造形教育の実践が多く見受けられることが明らかになった。一方で、茶道や書道、陶芸など日本の伝統文化に加え、結びの文様や水引、家紋を扱った描画の授業展開、学校の近隣で活動している芸術家との協力、特産物や伝統工芸など地域性を生かした授業が実践されている独自性も見られた。

シュタイナー学校における造形教育の特質とその展開

本研究ではシュタイナー学校における造形教育を、カリキュラム、題材、教室環境、児童生徒のノートや作品、担当教員への聞き取りなどの現地調査、ならびに各国の学校間の比較を通して具体的に明らかにした。シュタイナー学校における教育は、エポック授業において様々な教育活動の基盤として造形を活かしながら、学年の進行に伴って専門教科としての造形活動へと重点を移していく中に、子どもの「意志」「感情」「思考」の発達段階を有機的に組み合わせていくという、カリキュラム全体を見通した教師と子どもたちの相互作用を通して実現されていくものであり、発祥地のドイツのみならず、アジア諸国、日本においても一貫して追求されている教育姿勢であることが大きな特色である。

具体的に、内面でイメージしてからの造形や、既習内容を活用した表現活動は、学習活動を子供の実生活や世界と結びつける。造形活動の頭、胴体、肢体を働かせる身体性は、造形や学習に対する意欲や「意志」を高める。色や形、テクスチャ（素材の質感）の造形要素は、美的感覚を子供に与え「感情」に働きかける。遠近法など表現技法の理解や立体造形は、ものごとを主観・客観的に見る多角的なものの見方を獲得させ、柔軟な「思考」を育てることができる。つまり、造形的な活動のもつ、身体性、造形要素、ものの見方や視点の獲得が、「意志」「感情」「思考」の調和的な発達に大きくかかわっている。

また、本研究では東アジアのシュタイナー学校のいくつかの教育実践から、地域性や文化や伝統などを学習に取り入れたヴァルドルフ教育の独自の展開を見た。その反面、欧米のシュタイナー学校で取り組まれている教育課程を基盤として、自国に関する学習内容を加えて行うことで、授業で取りあげる学習内容が多くなっている状況が垣間見られた。また、アジアにおけるシュタイナー学校では、歴史教育や木工、金工などの題材は、欧米と同じテーマや題材で行われている一方で、材料や地域、設備や環境が整わず、石彫には取り組まれていなかった。

おわりに

図画工作科や美術科などの造形教育は「想像力」「感性」「情操」「思考力」などの概念によってその価値や意味を意義づけられるが、シュタイナー学校では、長年にわたり独特の理論の下、こうした力を全体的に育てながら、調和的な人間の育成という課題に応えてきた。時代の要求に合わせて変化する日本の学校教育に対し、シュタイナーの思想を基礎とした学校が、柔軟に新しい教育や時代に即した対応をすることは難しい。しかし、シュタイナー学校が100年に渡り、調和的な人間形成という教育の本質を見失わない教育を展開し続けてきたことは特筆すべき点であり、今後日本の公教育とシュタイナー学校が影響し合うことによって、互いの教育の課題に対する新しい展開の可能性があると考える。

Art Writing　第13号　2019年3月18日
指導・編集・発行　筑波大学芸術支援研究室
〒305-8574　茨城県つくば市天王台1-1-1　筑波大学芸術系

表紙写真　青木航大×松﨑仰生　対談時に作成したメモ