

20

東京都現代美術館研究紀要

17



藪前知子

東京都現代美術館は、2017年の春から、「休館中の美術館が外に出る」をうたい、「MOTサテライト」という新規事業を開始した。第一回目は「2017春 往来往来」と題し、美術館が位置する清澄白河エリアで展開した。本稿は、「美術館がまちに出る」という事業の社会的要請や影響について考察しつつ、展覧会の経緯や作家たちの実践、地域の反応について報告するものである。

### 1. 「MOTサテライト」の目的と企画経緯

東京都現代美術館は、1995年の開館から20年が過ぎた2016年の春から、長期のメンテナンス休館に入っている。2000年に大江戸線が開通し、2003年に半蔵門線が乗り入れてからは、最寄り駅として新しく設置された「清澄白河駅」から続く徒歩10分ほどのエリアが、特に美術館との連携を行なってきた。美術館へと続く「深川資料館通り商店街協同組合」が主催する「かかしコンクール」への協力や、地域住民の内覧会への招待、教育普及部門が行う地元小学校での出張授業などに加え、2015年に行われた「未見の星座 コンステレーション」展では、深川資料館通りを中心に作家が滞在制作を行い、店舗の軒先に小さな展示を行うなど、外から訪れる観客にも、少しずつ地域との関係が可視化されるようになってきた<sup>1)</sup>。

一方で、清澄白河は、美術館の開館以来、現代美術のギャラリーや、デザイナー事務所などのクリエイティブな拠点が少しずつ増えてきたエリアである。もともとこの地には、永代橋を渡ったほど近いエリアに、日本で初めてのオルタナティブ・スペースと言われる佐賀町エキジビッド・スペースが1983年に開館しており、現代美術に対する土壌があった。そこを最初の拠点とした小山登美夫ギャラリー、タカシイシギャラリーらが後に清澄白河エリアにアート・コンプレックスを構えることになる。その後、タワーマンションが建てられるなど、下町の風景に緩やかな変化は続いていたが、大きな転機となったのは、2014年から2015年にかけて、近接した地域に3つのいわゆる「サード・ウェーブ<sup>2)</sup>」と言われるコーヒー・ロースターが出来たことである。最初の店舗であるニュージーランドの「オールプレス・エスプレッソ」は、もとは木場であったこの地域に残っていた、数少ない材木置き場の意匠を引き継ぐ形で設計された。天井の高さが、コーヒー豆のロースト工場として適切だったという。3店舗はいずれも、古い建物をリノベーションしており、地域の記憶にリンクする形で展開している。もっとも大きな影響があったのは2015年2月のブルーボトルコーヒー日本一号店の開業である。ここで、

「清澄白河」がひとつの文化的エリアとして注目を集めることになった。清澄白河を選んだ理由について、創業者のジェームス・フリードマンは、「ゆったりとした空気が漂っていて、地元の人たちの日々の営みの場」であることと述べている<sup>3)</sup>。一方で、サード・ウェーブ・コーヒーの店舗は、世界の他都市でもアートの拠点の近くに作られることが多い。この理由について、アライズ・コーヒー・ロースターズを経営する林大樹は、「一杯ずつドリップするというパーソナルな文化」にアートとの親和性があるのではないかと語る<sup>4)</sup>。下町のゆったりした空気を残しつつ、その中にアートをはじめとする先進的な文化拠点が混在する清澄白河エリアは、これ以降、急速にいわゆるジェントリフィケーションを経験していくことになる。

さて、このサード・ウェーブ・コーヒーの盛り上がりと入れ替わるようにして、2015年、清澄白河アート・コンプレックスが六本木に移転する。入居していた倉庫が、タワーマンションに建て替えられることがきっかけだった。ニューヨークやロンドンをはじめ、大都市では、アートギャラリーはより広いスペースを求めて倉庫街に展開することがひとつのパターンであるが、かつて「東京のソーホー」と新聞紙上で紹介されたこともあるこのエリアは、ジェントリフィケーションの結果、適当なストック(中古物件)がだんだん消えてなくなっていく変化を辿り始めていた。

十数年来の住民として、筆者は清澄白河のこのような変化を体感してきた。「美術館がまちに出る」とうたう「MOTサテライト」企画の最初の動機は、ギャラリーの減少に加えて美術館の休館というダメージから、この地に育ってきた「アートのまち」としての根を絶やしてはならないということにあった。また、この地が観光地化している現在、休日になると押し寄せるまち歩き目的の観光客に向けて、現代美術の新たな客層を開拓するという狙いもあった。

このような発想には、もちろん、近年の地域アート・プロジェクトや都市を舞台に展開する国際展の勃興が影響している。それに伴ない、現代美術というジャンルのアクセシビリティが変化し、もはやホワイトキューブの中だけで閉じるものではないという認識が広くアーティストにも観客にも共有されている現状がある。作品は、展示場所の文脈や、歴史などの外部との関係の中で制作され、鑑賞されることが当たり前となってきた。言い換えれば、その地域に眠っている歴史や文化的遺物を可視化し、伝えるための媒体としてのアートの力が注目を集めている。

なぜ美術館が地域のコミュニティとの関係を構築しなくてはならないのかは、まだまだ議論の余地がある問いである。特に、

東京都の管轄である当館にとって、目の前の地域との関係を強化するということが、ミッションとして適切かは考えるべき問題だろう。しかし、「ミュージアム」という概念が、歴史を蓄積し、ローカル・コミュニティの一貫性を支える機能を持つことは確かである。『ミュージアムの効果』という本を著したJ.K.スミスによれば、ミュージアムとは、そのような情報の蓄積を通して、地域のオーディエンスに、自らのアイデンティティを啓蒙する機能を持つという<sup>55</sup>。

一方で、近年、世界中の美術館で、地域との連携強化をミッションとすることは一つの大きな潮流となっている。例えば、2015年のアートファンズ・ミュージアム・オブ・ザ・イヤーを受賞したマンチェスターのウィットワース・アート・ギャラリーは、長期休館中の活動として、リノベーションによって建築のプランとしても周りに広がる公園からアクセスしやすいように変更し、ソフト面でも、地域コミュニティとの関係を構築し直したことが評価された。アムステルダム国立美術館は、注目を集めた全収蔵作品のデータのダウンロードができるサイトだけでなく、パブリック向けのカンファレンスの充実や、オランダの子供全員を20歳までに招待するといった地域に向けたプログラムの充実によって2015年のヨーロピアン・ミュージアム・オブ・ザ・イヤーに輝いている。

こうした例は枚挙にいとまがないが、いずれにしても、地域との連携は今後も世界中の美術館の課題となっていくだろう。その是非についての自問を重ねつつ、現代美術の振興やその新たなアクチュアリティへの対応といった面からも、休館中だからこそできる事業として、清澄白河エリアとの連携の強化を目的とする「MOTサテライト」を組織することにしたのである。

## 2. 作家たちが見た「清澄白河／深川」

では具体的に、どのようにこの展覧会が組織されたのか、そして作家たちがどのように地域に出会い、作品に昇華させていったのかを述べていきたい。

「MOTサテライト」の構成は、美術館がコミッションし運営する7ヶ所の「MOTスペース」と、地域のクリエイティブな拠点に間借りする小さな展示、18ヶ所の「MOTスポット」を中心に展開する。さらに、それらの拠点のうち、美術館側との共同で企画される二つの「フェロー・プロジェクト」、そして、企画に美術館は関わらないが、地域の特色ある拠点の活動を併せて紹介するための15の「地域パートナー」が加わる。

MOTスペースとスポットに展示する作品は、基本的には今回のための新作を作家とともにリサーチと協議を重ねて制作してもらうことにした。「まち」を主題にする、というのは、事業の動機だけでなく、その作品を成立させる条件自体を問うという現代アートの性質から考えても、地域に展開するアート・プロジェクトの常套手段とはなっている。この踏襲が、美術館が主催する展覧会として適切かどうかはキュレーターとして一通りの検討は行ったつもりである。私なりの結論は、この「清澄白河」という主題が、この地を訪れる複数の層の共通の興味であり、この

共有によってこれらの層を繋ぐ可能性を提示できるだろうということだった。そして、このことを提示するために、開催3ヶ月前に、キック・オフ・イベントとして「清澄白河の魅力とは」をテーマに、地域のキーパーソンの方々にお話しいただいた<sup>56</sup>。プレスとともに、住民の方々にも事業の周知と理解を求めることを目的とするために、レクチャーやカンファレンスではなく、「パブリック・ミーティング」という名称とした。来場した192人の多くは、登壇するキーパーソンたちの関係者で、この地域の方々だった。「MOTサテライト」を通して、この地に関わる多岐にわたるコミュニティが交流し、繋がるというイメージは、この日のロビーでの歓談の光景から、さらに強まることとなった。

それでは、作家たちは地域から何を見出し、作品を通して語りかけたのか。参加作家たちの約半数が清澄白河在住者であり、もう半分が外から来てこの地域に新たに出会った人たちである。「まちの記憶を掘り起こす」「まちの形について考える」「まちの魅力を発揮する」という三つのキュレトリアルなテーマを掲げたが、各作品が一つのカテゴリーに収まるのではなく、むしろ複数の方向性を持つように企図した。

### ① mi-ri meter「清澄白河現在資料館」

宮口明子(1975-)、笠置秀紀(1975-)の二人からなる建築ユニット、mi-ri meterは、これまで、都市空間や公共空間に介入し、そこに現れている社会の規範やその生成の経緯などを目に見える形にしなが、個人がそれらの空間に主体的に関わることができる視点や場を、フィールドワーク、ワークショップ、プロジェクトなど、建築に留まらないユニークな手法で提示してきた。指名した動機の一つは、吉祥寺を拠点とする彼らが、そのジェントリフィケーションの過程と問題点をつぶさに観察し、発言していることにあった<sup>57</sup>。彼らには、早い時期からここに通って深川八幡祭りをはじめとする地域のイベントを観察し、キーパーソンの人たちにも交流をしてもらった。その過程で彼らが注目した地域の姿は、まず、異なる複数の層が存在していること、そして開拓者精神と(セルフ)プロデュース能力のある人たちが集まっているということだった。最初期のプランでは、それらの層が顔をあわせる公共空間を作る案、それぞれの価値観によって牌の揃え方が異なる街マー جانという案や、「この地域に足りないものは何か」を広く住民に書きこんでもらうことで、上記の特徴を浮き彫りにする案などがあった。しかし、次第にテーマが絞られ、最終的には、それぞれの層を代表する人物に、カメラの前で、なぜここに住むことになったのか、この地域に住む他の層についてどう思うかなどのインタビューを行い、複数の視点の集合によってひとつの地域の姿を描こうと試みるシンプルなプランとなった(図1)。出演者は、深川八幡祭りの総代で地域ゆかりの産業である家具製作会社の経営者、コーヒー・ロースタリーのオーナー、ストックを利用して新しいお店を誘致してきた不動産業、タワーマンションに住む主婦、商店街会長、ストックを利用して新しい事業を始める人たち、夜の繁華街の常連客など。展示場所は、商店街通りにもほど近い、かつて駄

菓子屋として地域の子供達のたまり場となっていたであろう古い建物を選んだ。土間もある場所にコタツも置き、清澄白河のジェントリフィケーションの過程を伝える年表や、地域に愛されてきたフリーペーパーである『深川福々』のバックナンバーも読めるようにした。清澄白河の変遷をたどりつつ、変わらないものと移ろうものが同居するこのまち独自の条件を浮き彫りにする一方で、さらに映像には、東京の他の地域に住む人たちから見た清澄白河像のインタビューも含まれた。まちとは何か、まちの個性を決定している要素とは何なのか——。内外の視点から現在進行形のまちの状況を伝えるこの「現在資料館」を通して、清澄白河のまちが今後どこへ向かうべきなのか、議論を喚起する内容の展示が実現された。



図1 mi-ri meter《清澄白河現在資料館》

## ②吉増剛造プロジェクト「エクリチュールの洞窟の心の隅の染の方へ」

現代日本を代表する詩人と称される、吉増剛造(1939-)は、清澄白河エリアの一角、隅田川のほとりに居を構えていた松尾芭蕉の研究で学位を取得している。芭蕉を追想し、隅田川近くに暮らす吉増とともに、地域のリサーチを開始した。吉増がそこで注目したのは、芭蕉がこの地に住むようになってから、有名な「古池や蛙飛び込む水の音」の句をはじめとして、音にまつわる句が増えるということだった。水の近くで、音に関する感覚が研ぎ澄まされていったのではないかと詩人は推論する。一方で吉増は、この地にゆかりのもう一人の表現者、小津安二郎を召喚する。吉増によれば、小津映画には、アテレコで音声を入れているはずなのに、説明のつかない生活音のようなものが挿入されているという。確かに、「東京物語」ひとつをとっても、物語の背景に、主人公たちが住む街の空間を暗示する音を聞くことができた。吉増はここにも、小津の原風景である深川の音が関わっているのではないかと語る。詩人は、この地を囲む水の流れを辿ることで、その深みに眠る時間の古層との交感を試みることとなった。

そうして生まれた二つの新作《gozo Ciné》(吉増が2009年より試みる、ハンディカメラで詩人が見、語ったものの記録が無編集で提示される映像作品)のうち、《gozo(小津)水の音Ciné》は、詩人が小津の目を借りて隅田川の水面を眺め、彼とともに音を作りながら深川を歩行するものである。映像の途中で、吉増は、

今回の地域パートナーの一つであるWild Silk Museumに立ち寄る。野蚕の魅力を紹介する私設ミュージアムに吉増が惹かれたのは、蠶(かいこ)、そして繭のイメージが、織物工場を家業としていた幼少期の記憶とともに、その作品にも親しく現れるものだからである。たとえば、代表作「花火の家の入り口で」に登場する「病蠶やまいこがそれだが、これはもともと、芭蕉の句「さみだれや蠶(かいこ)煩ふ桑の畑」から現れたものと言う<sup>88</sup>。ささやかな存在に感応する芭蕉の目を召還しながら、空間現代の音楽と、Wild Silk Museumで購入した繭玉を道しるべにしつつ、吉増は深川の地をさまよう。もう一つの新作である《gozo(小津)Ciné #1》は、小津の代表作「東京物語」をハンディカメラで撮りながら詩人が語り、この映画を単線的な物語から解放された豊かな情報の集積へ導いていくものである。吉増独自の二重露光のテクニックを使った、映画画面を撮影した写真作品とともに展示した。

展示場所には、地域で生まれ育った映像・版画家の志村博が開いた深川江戸資料館通りのギャラリー、グランチェスター・ハウスを提供していただいた。オーナーのカメラコレクションの並ぶ一階のフロアには、深川を歩く毎日に平行して思索していた、芭蕉と西脇順三郎を巡るレクチャーの準備の手稿(通称「裸のメモ」)を、それを読み辿る詩人の声と、彼が目で追っている文字の映像とともに展示した(図2)。吉増は、染みか文字かも判じ難い細小のエクリチュールを、他人が書いたもののような驚きとともに読む。一度捉えたものにある時間を経て再び出



図2 吉増剛造《エクリチュールの洞窟の心の隅の染の方へ》



逢う行為は、暗室作業にもなぞらえられる吉増の制作を貫くものである。メモの中に去来する「不気味なものとの不意の出会い」という主題とともに、吉増の中で、暗室から「洞窟」、そして「繭」のイメージが会おうことになる。さらにグランチェスター・ハウスの階段など通路には、制作に平行して生まれた詩人の声のメモ(通称「聲ノート」)が響き、音を足がかりにしたこの地と詩人との交感が空間として表現された。

会期中、吉増はトークの他に二つのイベントに出演した<sup>99</sup>。一つはオープン初日の「水の音句会ライブ」で、俳人の高柳克弘を宗匠に、吉増、朝吹真理子、カニエ・ナハ、花代、城戸朱理が参加。芭蕉庵跡にほど近い、清澄庭園の一室を借りて行われた。句会に先立って、メンバーは、芭蕉ゆかりの場所や、吉増が好む清澄白河の場所、Coci la elleやWild silk museumなどを吟行し、その様子が会場で待つ観客に中継された。その後行われた句会では、この深川の地を多層的な視点から描く句が発表された。最高点が付けられたのは、吉増の「たんぽぽに手をついてみる冥土かな」。その後、観客も参加して、それぞれの句を披見しあう得難い機会となった。二つ目のイベントは、近年吉増が子供や学生を相手に試みてきたポラロイドを使ったワークショップである<sup>100</sup>。最初に吉増から、盲目の写真家、ユジェン・バフチャルについてのレクチャーがあり、その後、アイマスクをしてポラロイドカメラを持ち、会場である深川図書館の周りへ出て各自が撮影した。LEDランプや宝貝、吉増の作品でお馴染みの、ゴッホや雪舟、ゴヤなどのイメージが写されたOHPシートを被写体とカメラの間にかざす事も奨励された。会場に戻って、出来上がった写真を台紙に貼り、言葉をつけて完成。吉増による講評も行われ、視覚だけではなく、未だ名付けられない感覚で空間を捉える方法についての共有がなされた。

### ③佐野文彦「139.804083,35.681083」

佐野文彦(1981-)は、数寄屋大工の修業からキャリアをスタートさせた後、日本の伝統的な意匠や素材、技法などを大胆に取り入れた空間設計やインスタレーションを国内外で多数手がけてきた清澄白河在住の建築家である。現在は世界各地を旅しながら、現地のコミュニティとともに現地の素材を使ってもてなしのための空間を作るプロジェクトを手がけるなど、伝統から土着的なものへと興味の幅を広げている。

今回のMOTサテライトに際してリサーチを重ねる中で、佐野は、この地域に伝わるものが、祭りや人の気質やしきたり、職人の技など、形のないものであることに注目する。その理由として、大震災や戦災で多くの物質的遺産が失われたという歴史的経緯も推し量りながら、彼は、日々の暮らしの中に無形の大事な何かが伝承されていることにまちの特徴を見出していく。また、「ここに足りないものは？」という佐野の問いかけに対し、地域のキーパーソンの一人が、「中心がない」と答えたことも、作品作りの大きなヒントになった。

幾つかのプランの変更を経て、最終的に佐野は、清澄白河の現在の姿を象徴する場を作る試みとして、深川資料館通りの商

店街組合の事務室という地域にとって重要な場所に、「無形の中心」となる空間を作ることとなった(図3)。具体的には、神が宿と言われ崇められてきた「磐座」を作るというもので、当初案では、その中で、MOTサテライトの初日から最終日までの間に、この年の深川八幡祭りの大祭に奉納するための酒を熟成させることが計画されたが、酒造免許などの点で実現が難しく、透明な素材に、遠隔地(長野の宮坂醸造)で熟成させている酒の映像を映し出すこととした。さらに周辺に設置されたモニターには、地域の各所からの風景がライブ中継されており、この地域を形作る複数の層を顕わにするとともに、形がなく情報のみが集まるまちの中心を演出している。佐野の興味は、このような聖域であり異物でもある空間が地域のただ中に出現することで、それを通りすぎりに毎日見る人たちの意識に変化が起きないかということにあった。彼の実験的な試みは、地域の人々の関わりや反応を誘い、それによって完成をみたと言えるかもしれない。



図3 佐野文彦《139.804083,35.681083》

### ④松江泰治「JP-13 kiba」

松江泰治(1963-)は、世界各地の地表を、無機質な俯瞰の中に豊かな細部を含んだ独自のスタイルで撮り続け、近年は空撮による写真や、「動く写真」と彼が呼ぶ映像を発表するなど、写真にしか実現しえない視覚世界の可能性を追求してきた写真家である。今回、松江が発表した新作は、この地にかつて木場があり、材木職人や大工たちが軒を並べ、運河を介して東京／江戸という都市の生成の最初の段階に関わってきた点に着目するものだった。現在の木場である新木場から運河を上り、今まさに進められている湾岸地域の新しいまちの造営や、流通や交通など、都市機能の諸相を捉えつつ清澄白河地区までを空から撮影し、その現在の姿と記憶とが重ね合わされる。最初の一枚となる、新木場のヘリポートの近くの材木置き場には、人が乗って作業をしている様子が捉えられている(図4)。新建材に取って替わり、現在ではほとんど見ることが少なくなってしまった材木文化の生きた姿を捉えた貴重な記録ともなる一枚だろう。北上すると、新東京郵便局をはじめ、この地に集まる物流のハブといった都市の動きを支えるインフラや、現在再開発が著しい地区と運河を挟んで隣り合わせに建つ昭和40年代に整備された団地群、かつて洲崎と呼ばれた歓楽街の跡地など、都市が持つ

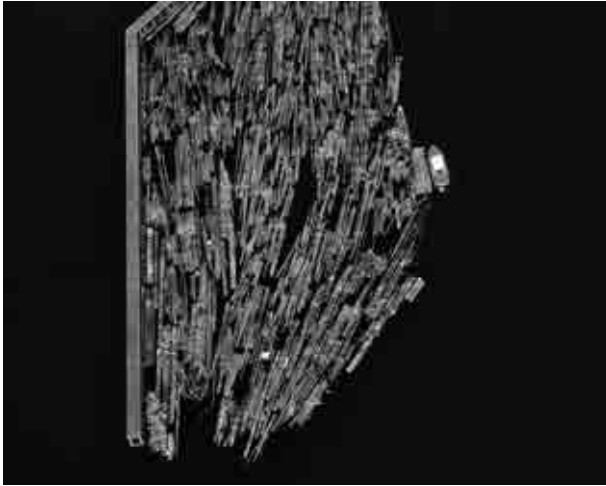


図4 松江泰治(JP13-02)



図5 松江泰治(JP13-29)

諸機能の痕跡が、異なる時代のレイヤーを頭わにしつつ写されている。さらに北上して、清澄白河地区に入り、木場の跡地に位置する東京都現代美術館を通過した後に、カメラは終着点として、平野2丁目に広がる日蓮宗五山の広大な墓地を捉える(図5)。関東大震災と東京大空襲という夥しい人命が失われた出来事を二回経験したこの地域ならではの光景で、浄心寺のご住職によれば、都市型墓地の東京で最初のものだという。地域の人の中には、小さい頃ここで遊び、自分の原風景だという声も聞かれた。共同体の生成から最後の姿までを捉えた空撮作品に加えて、松江は、本展示でパノラマ写真を初めて試みている。豊洲運河と小名木川という、撮影区域を挟む二つの運河の風景である。

松江作品の大きな特徴は、風景全体にフラットな光があたっている状態で、あらゆる細部まで精密にピントが合わせられた写真であることだ。このことによって、平面性とグリッドの構造が強調されるが、この視覚的に現れたものの中に、人間が共同体を作るときの本質的な精神構造が暗示される。今回、プリント写真に加えて、モニターには、松江が数年間にわたって撮りためた共同住宅と、歴史ある寺町として発展してきたこの地域を特徴づける密度ある墓地という、共同体の諸相を時間的な厚みとともに捉えた「動く写真」が映し出される。この映像は、生と

死のあわいに現れる写真というメディアの特質を鋭く突くとともに、この二つが分かちがたく生活の中に根付き、古いものと新しいもの、過去と未来が共存する地域の姿を、ありありと描き出している。

#### ⑤花代「第三次性徴」

10代の終わりから6年間、向島と円山町の花柳界で修行をした後、渡欧し異なる文化を横断しながら過ごしてきた花代は、写真、音楽、パフォーマンスなど多岐にわたる活動の中で独自の表現を切り開いてきた。過ぎゆく日常を慈しむように切り取ってきた彼女の作品世界のなかで、20年間にわたってその主役であったひとり娘、点子が成人し、旅立った直後に発表される本作品は、「第三次性徴」というタイトルが暗に示すとおり、作家の表現者としての人生の新しい扉を開くものとなった(図6)。

本作品の制作にあたり、花代は、修行時代に世話になった姐さんや、亡くなった祖父の家を訪ねて、自らのルーツを辿りリサーチを行なった。それは、失われつつある文化に自分がなぜ惹かれるのかを見つめ直す道程でもあった。映像、音とインスタレーションからなる作品には、光の移ろいの中に今この瞬間を封じこめるような、花代独特の陰影の深い世界が展開する。その端々に、自らが何処から来て何処へ行くのかという自問の痕跡のように、彼女という存在が過去から受け継いできたものが見え隠れする。祖母の家具や表具、嫁入りの着物、十三参りの着物や祖父の謡の扇子——。庭園で鳥たちと遊ぶ少年は、彼女の祖父の幻影だろうか。元深川芸者で、置屋の女将だった87歳の小糸姐さんによる大川(隅田川)周辺の景色をうたった江戸端唄「梅は咲いたか」に合わせて、清澄庭園に浮かぶ涼亭で踊る花代の身体は、ある土地の風土やそれが形作ってきた精神を未来へと伝える媒体として私たちの前に現れる(図7)。本作品は、失われていくものへの愛惜に留まらず、受け取り、与えるというという繋がりや連鎖に人間の表現のひとつの普遍的な形があることを示している。

花代は今回のサテライトのリサーチの過程で、吉増剛造やカニエ・ナハと交流し、「水の音句会」や「ラジオ往来往来」に参加するなどのコラボレーションを行なった。「深川」というテーマを介して、作家同士の交流が生まれていったことは、このブ



図6 花代展示風景

プロジェクトの思いがけない収穫と言えた。



図7 花代展示風景

#### ⑥毛利悠子「F邸のためのいくつかの作品」

毛利悠子(1980-)は、DIYの素朴なテクノロジーによって道具や日用品などを解体し、そのパーツを、光や温度、空気の流れなどその空間の持つ固有の条件や記憶を読み取るためのメディアとして生まれ変わらせるインスタレーションで近年注目を集める作家である。コレクションに収蔵されている作家でもあり、2012年にブルームバーグパビリオンで個展を行なって以来、当館と継続的に関係を結んできた。

彼女には、こちらからまず具体的なモチーフを打診した。清澄白河の外れ、隅田川のほとりに居住の跡が残る、平賀源内と彼がそこで行なった「エレキテル」の実験である。科学的な知識が共有されていない時代に、人々は彼を「狐つかい」と呼び、平賀もまた、こうした現象の原理を陰陽論などから説明し、超自然的な一種の見せ物に仕立てた。一方、毛利悠子も、テクノロジーを扱いつつ、前近代的な磁場や、科学的思考では説明のつかない現象の存在に惹かれ、それをモチーフとしてきた。毛利の展示場所には、先述の松江泰治の項で触れた、日蓮宗五山の広大な墓地に近接する一室が選ばれた。毛利はここで、この場所の持つ磁場を可視化する作品を展示した。

一つは、「鬼火」をモチーフとするもので、部屋に吹く風が引き金となって金網に通電して小さな火花を生み、鉄琴の音を鳴らす。原理的にはこのように説明できるが、無作為に明滅する光と音は、観客に、未知なる力の存在を描くよう誘いかけるもの

だった。さらに毛利は、コイル状に巻いたケーブルの束にアンブからランダムに電流を流し、そのエネルギーの磁場を可視化する「Volta」というシリーズ作品を新作として展示した(図8)。流される音楽によって、磁場が変化し、取り付けられた小さな物体の動きが変わる。電気通信会社で働く人たちが、電線の束を「おろち」と呼んでいたというエピソードから発想された、その名も「おろち」というシリーズの系譜に連なるこの作品は、注連縄など紐や縄を結んだ形を力の依り代としてきた日本人の想像力とも響きあいつつ、統御しがたい未知なる力との対峙の感覚を、時代を超えてこの場所に召喚するものとなった。



図8 毛利悠子展示風景

#### ⑦飯山由貴+remo [NPO法人記録と表現とメディアのための組織] 「旧印刷所 | あとを追う PLAY A RECORD | 顔」

remo [NPO法人記録と表現とメディアのための組織] は、紙と鉛筆のような「文房具としての映像」というアイデアを手がかりに、表現活動や日常生活における“メディアム(媒介)”のあり方を多岐にわたって実践・研究してきた組織である。これまで、日本各地で8ミリフィルムや写真といった私的な記録物をアーカイブするプロジェクト「AHA!」などを行ってきた。今回、MOTサテライトに当たって、教育普及部門から、remoのワークショップについての提案があり、彼らが発掘する映像作品を素材に、新たな作品を制作してもらおうアイデアとして、飯山由貴(1988-)との協働を企画した。飯山は、これまで過去の歴史資料などの綿密なリサーチをもとに、個人、共同体の物語が作られるメカニズムに焦点を当てたインスタレーションや映像作品を展開してきた。今回、地域の方々から提供を受けた8ミリフィルムをもとに、両者はそれぞれの手法で、過去の記録と人の記憶の関係に取り組んだ。

remoのプロジェクトは、8ミリフィルムの提供者探しが難航した。結果として、3組の家族からの提供を受け、それぞれにフィルムを見ながら丁寧なインタビューが行われた。remoは、このフィルム映像に加え、『あとを追う』と題された冊子を編集・制作し、フィルムを見ながらこれを読む体験も展示に組み込んだ。この冊子には、ひとりの提供者が過去の映像を見ながら発した言葉とともに、東京大空襲の体験者が、自身が過去に書いた手記をもとにこの地を歩いて話した言葉なども記録されている。記録が記憶に変換され、さらにそれが新たな記録として残され





図9 remo展示風景



図10 飯山由貴《顔》

て行く、その営みの連鎖に、現在進行形で作られていく生きた歴史の共有の可能性を提示した(図9)。

飯山は、フィルム提供者のひとりである、戦後この地を復興させた活力の象徴のような多才な人物を繰り返し訪ね、作品の構想を練った。そこから生まれた映像作品《顔》には、彼が、髭の剃りかすを使った絵画で家族の顔を披露する様子が撮影されている(図10)。一つの画像の少しのバランスの違いに、彼は、描こうと思っていたのとは別の家族を次々想起したり、家族共通の顔の特徴を口にしたたりする。写真館を経営する家族の現在の様子と過去の映像を重ね合わせた作品にも、かつての家族の顔に、彼の孫たちを重ね合わせている場面が現れる。目の前のイメージと記憶を重ね合わせ、血縁を「似ている」と認識する心の動きは、他者との記憶の共有を目指すremoとは対照的に、その人にしか感じえない記憶の一領域を明らかにする。

remoは会期中の3月11日、読み歩きクルーズ「あの日の“あとを追う”—記録すること、残すこと」を実施した。remoの松本篤を案内人に、8ミリフィルムの提供者の男性の一人にゆかりの場所で話をしてもらった後、東京大空襲に遭うまで清澄白河界隈に暮らしていた70歳代の女性に、空襲の日の記憶を、実際に歩いた場所を歩きながら辿ってもらった。「あとを追う」ことで、記憶が再生・更新され、次の世代に伝えられるという、経験の共有するためのメディアとしてのイベントとなった<sup>註11</sup>。

#### ⑧クサナギシンペイ「荒野へ」

カンヴァスに薄く色彩を何層も染み込ませて空間的な奥行きを作り、何処かでありながら何処でもないような透明感のある風景画を描いてきた画家、クサナギシンペイ(1973-)は、清澄白河界隈を舞台とした小説の挿画を担当したことをきっかけに、この地域に関わりを持つようになる。それらの絵画は、後に『清澄界限』と題する作品集にまとめられるが、そのあとがきでクサナギは、「清澄白河」とは単なる駅名であり、実際にはそのようなまちの名前が存在しないことについて触れ、それを知ってから急にここが身近なものに感じられてきたと言う。「駅という存在がその性質上常にただの通過点であり、誰も留まることがないと云う本質の意味において、この清澄白河という駅の名前はまさしく正鵠を射ているのかもしれない。架空の地名を冠せられ、地下に作られた駅という領土は、現実に確固として存在しながらも現実と非現実の間にまたがる、名実ともに半透明の中間領域なのであった<sup>註12</sup>。」クサナギにとって、絵画を描くとは、そのような中間領域を出現させることに他ならない。具象的なモチーフを極力抑えつつ、それでもある空間を暗示する彼の絵画は、見る人がそれぞれの記憶や感覚を重ね、それぞれに異なる経験を受け取ることができるような、開かれたものとして存在している。

このまちの姿を複数の角度から描くことを試みるMOTサテライトにおいて、クサナギの作品は、このまちが、様々なものや人が通過する往来の舞台であったことを改めて思い起こさせるとともに、その風景が、私たちの知っている、あるいは知らない他のまちの風景にも繋がっていることを想像させるものとなった(図11)。今回は、新作絵画の展示のほかに、アライズ・コーヒー・ロースターズにも、店主の趣味のフィギュアやスケートボード、地域ゆかりのプロダクトなどと一緒に、『清澄界限』に掲載された旧作を展示した(図12)。クサナギによれば、この場所を選んだ理由は、店主を慕って地域の人々が集まるこの場所に、「奥の細道」に出掛ける際に八つの句を柱に掛けたという、芭蕉庵の光景が連想されたからだという。

近年各地で開かれている地域アート・プロジェクトでは、展示環境や内容の親和性から、インスタレーションや映像作品が



図11 クサナギシンペイ展示風景



図12 クサナギシンペイ展示風景

中心となり、絵画の展示を見る機会は限られている。リトルトーキョーの一室をホワイトキューブの空間として実現されたクサナギの展示は、「美術館がまちに出る」というMOTサテライトのテーマを、形式としても観客に印象付けるものとなったようだ。

#### ⑨カニエ・ナハ+大原大次郎「旅人ハ蛙、見えない川ノ漣」

清澄白河在住の詩人、カニエ・ナハ(1980-)は、朗読パフォーマンスや異分野の作家たちとのコラボレーションなども行いつつ、言葉の可能性を拡張する仕事で注目を集めてきた。吉増剛造とも親交があったことから、彼とともに芭蕉を中心とする地域のリサーチを続けるうち、カニエ独自のプロジェクトを作っていく方向へ進み、地域を描いた書き下ろしの詩を視覚化するために、大原大次郎(1978-)とのコラボレーションというアイデアが浮上していった。大原は、タイポグラフィを基調として様々なメディアを扱いながら、言葉と文字の機能を解体し、新たな知覚へと導く仕事で高い評価を受けてきたデザイナーである。

そうして結実したプロジェクト、「旅人ハ蛙、見えない川ノ漣」は、カフェや地元の人が通う店や図書館、寺など清澄白河の全17ヶ所に、カニエが作詩し、大原がデザインした「のれん(ノ漣)」を掲げるものである<sup>註13</sup>。「旅人ハ蛙」は、カニエが私淑し、川に縁深く芭蕉を愛した詩人、西脇順三郎の詩集『旅人かへらず』を下敷きにしている。「蛙」の語には、芭蕉がこの地で詠んだ「古池や…」のイメージが投影されている。深川の「深」の字源である「水の中に潜って何かを探す」を引きつつ、カニエは観客に、川に飛び込み漣[さざなみ]を立てながら、この地に埋もれる時間の古層と現在を浮き沈みして旅する蛙になるように誘いかける(図13)。掲げられるお店や場所の特質を読み解き、その連想からこの地にゆかりの名前を召還し、位相の異なる世界を、言葉遊びも含めて、多重焼付けするようにして作られた詩には、画家の名を作品に頻繁に取り入れた西脇に倣って、休館中の東京都現代美術館を追想するように、その収蔵品や作家たちの名前も隠されている。豆腐と小津安二郎、平賀源内とアイロン、芭蕉と大鵬、ナム=ジュン・パイクとパイク、伊能忠敬とマンモスとヤノベケンジ、ロイ・リキテンスタインと精米店、アンソニー・カロと寺院の境内など——。深川の時空を大胆に跳ね回るカニエの詩をスコアとして、大原大次郎がこれを即興的に



図13 カニエ+大原展示風景

演奏/変奏して文字に起こし、言葉をさらに豊かなイメージの次元へと昇らせていった。

会期中は、カニエによる全作品の解題が配布されたが、読解が必要な内容であるため、設置された店舗などのコミュニケーションが生まれた。独自の解説シートを作成し、観に来る人に丁寧に説明を加えてくれた店舗や、芭蕉句を用いたのれんを気に入り、会期終了後、同じ句を使ったのれんを制作して引き続き掲げてくれた店舗もあった。

会期中には、カニエと大原の解説付き「の漣ツアー」が行われた。また、装丁家でもあるカニエの案内によって、歴史を踏まえ、貝や木札といった素材を用いて「本」という形式を拡大していくワークショップも行われた<sup>註14</sup>。

#### ⑩ひがしちか「日傘 人 ひとつ」

「Coci la elle(コシラエル)」は、清澄白河に拠点を置くひがしちか(1981-)が、2010年にスタートさせた、手描きの絵や刺繍を施した一点物の日傘を中心とするブランドである。ひがしは、清澄白河という美しい名前の響きと、墓地や川に囲まれた彼岸のようなイメージに惹かれてこの地を選んだと言う。今回の「MOTサテライト」では、地域の魅力として多くの人が訪れる、アトリエが併設された小さなお店そのものを、彼女の作品として公開してもらった(図14)。

店の入り口には、彼女が作る日傘が擬人化された空想の物語が、手作りの一冊しかない本の中に描かれ展示された。ひがしの作る日傘は、日常生活で得るささやかな感覚や、子供と描く落書き、人としての生き方など、私的な経験から発想されている。一点物の日傘を作るということにも、この世に一つしかないものに対する彼女の強い思いがあると言う。制作の過程で、ひがしは出来上がった日傘を一人の人格ある存在として感じるようになり、その人の好みや生活に対する想像を巡らせる。ひがしの感性を伝える制作メモ、それを形にするアトリエ、傘と店内、さらには出来上がった日傘から空想される本の世界という連環の中で、個人のささやかな発想から生まれたものが、「作品」と「商品」の間にあるユニークな存在へと昇華し、他者と共有されていく過程が明らかにされていく。会期中、ひがしは何度かアトリエでの公開制作を行い、布に直接描く独自の手法を披露してくれた。



図14 ひがしちか展示風景



図15 ごはん同盟(深川蔵屋敷弁当)

### ⑪ごはん同盟「深川蔵屋敷弁当」

ごはん同盟は、清澄白河に住む、「ごはん好きの、ごはん好き」による、ごはん好きのための、炊飯系フードユニット」。試作係のしらいのりこ、試食係のシライジュンイチの二人で、お米やごはんに関連するワークショップ、イベント、執筆、メニュー開発などを行っている。アートに限らず、多彩な分野の表現者を招こうとする今回の「MOTサテライト」でも、異色の参加者である。当初は地域の飲食店へのメニュー提供などの道を探ったが、最終的に展示という方法を取ってもらった。

展示の一つは、彼らが継続的に行っている「定食採集」というプロジェクトである。様々な食べ物にご飯を添えた写真の集積で、それさえ付けばどんな食べ物も「定食」になってしまうという、その特性について示したものである。日本のみならず世界中で食べられている米は、異なる場所と空間をつなぐメディアだと言えるかもしれない。さらに彼らは、「深川めし」という名物で知られるこの地域の米との因縁をリサーチし、江戸に入り込む水路の終着点であるという地理的条件から、かつて諸藩の米蔵があったという史実に注目した。「深川蔵屋敷弁当」と名付けられたお弁当箱の中には、それぞれの藩の名物を詰め込んで、万物の往来の舞台であったこの地域の特性が表現された(図15)。深川江戸資料館の一角を使用したため、現物ではなく写真と食品サンプルの展示とはなったが、資料館の手厚い協力もあり、ここを訪れる人たちを「MOTサテライト」へと誘う入口となっていた。

以上が美術館の独自企画として展開した展示内容である。今回、来場者から聞かれた印象として、まちなかの建物を利用していても、監視員の服装や解説パネルなど、形式において美術館を踏襲し、「美術館がまちなかに出る」というテーマが強く体感されたという点があった。ドアを開けたらそこは美術館だった、という異質な経験は、企画者としてはある程度は狙いとした面はある。作品内容としても、地域へのリサーチや、アート・プロジェクトへの参加経験が豊富な作家を選定するのではなく、美術館の事業としてのクオリティを追求した面がある。そのことに対する評価があった一方で、地域の人からは難解であるとの意見も寄せられた。今後、美術館が地域との連携を強めていく傾向は

強まっていくだろう。そのとき、美術館は、数多の地域アート・プロジェクトとどのように差異化を図っていくべきだろうか。どのような作品がその場でアクチュアリティを持ちうるのかは、まだまだ議論の余地があると実感する。

### 3. 地域拠点との協働について

今回の「MOTサテライト」では、美術館の独自企画に加えて、協働プロジェクトを組み入れた。前述したとおり、「MOTサテライト」の初発的な動機からも、地域のクリエイティビティに寄与できるこれらの仕組みは、企画者の筆者にとって、独自企画以上に重要なものだった。協働のレイヤーは二つ用意し、一つは企画と資金面で美術館との共催となる二つの「フェロー・プロジェクト」、そして、企画に美術館は関わらないが、地域の特色ある拠点の活動を互いに広報協力しあう15の「地域パートナー」である。

#### ①「ラジオ往来往来」について

吉増の項でも触れたが、清澄白河周辺には、なぜか音に関心を持つ人たちが集まって来る傾向がありそうである。「フェロー・プロジェクト」の一つには、ここを拠点に音を入り口とした活動を展開する二組にコラボレーションを行ってもらった。まず、後藤寿和、池田史子の二人からなるgiftは、空間からコンテンツまで広く「場をつくること」にまつわる様々なデザインをおこなうデザインチームである。清澄白河にある彼らの拠点gift\_labは、カフェやコミュニティ・スペースとしての機能を持ちつつ、特に音をメディアに状況を作り出す活動を続けてきた。彼らと組むのは、清澄白河在住のASことアンドレアス・シュナイダーである。彼は、デザイナーならびにデザイン開発のプロセス研究の第一人者として、世界各国で活動する傍ら、古い材木倉庫をリノベーションし磨き上げた、彼の作品とも言える拠点で実験的な音のイベントを数多く企画してきた。

今回、彼らが協働して立ち上げる「ラジオ往来往来」は、清澄白河を音で旅する、架空のローカルラジオ(URL: radio.orairai.org)である。アクセスするとレトロなチューナーのインターフェイスが現れ、ダイヤルを回すと、7チャンネルを選ぶことができる(図16)。ch1は「MOTサテライト」の情報や関連イベ





図16 ラジオ往来往来

ントの音を収録・配信する「MOTサテライトレポート」、ch2「清澄白河まちおと」はまちの住人の方が収録した音を投稿できるコンテンツ、ch3「清澄白河いろんなこえ」はまちに関わる人々の声やインタビューなど、ch4「清澄白河を奏でる」は地域のコミュニティ映画「小名木川物語」のメインテーマほか、まちにまつわる音楽やまちを奏でた音楽、ch5「吉増剛造チャンネル」は花代による吉増の詩の朗読、ch6「聴いてみてのおたのしみ!」は、ch1~7までの全プログラムのどれかの音が聴こえてくるシャッフルチャンネル、ch7はサウンドアーティストsawakaがが清澄白河で採った音とオリジナルの音楽で構成するサウンドスケープ「往来音景 all right OK 001」という構成である。地域の人たちの声を集めたジングルや、カニエ・ナハが週替わりで書き下ろす時報の詩もコンテンツに含まれている。さらに、深川図書館、深川江戸資料館などに、ラジオの音響を特殊な環境で体感できるgift\_が開発した装置「sound trip」も設置された。

会期中には、「ラジオ往来往来公開録音」として、投稿した住民や、「小名木川物語」の脚本・制作を行なった東海亮樹、同映画の音楽を担当した地域ゆかりの音楽家、岡野勇仁らが、清澄白河の音の魅力について語った。「ラジオ往来往来」は、会期終了後も彼らの手で、清澄白河の音のプラットホームとして存続していく予定である。地域の他の拠点からのリクエストもあり、ゆくゆくはまちのあちこちで流されるような展開を、企画に関わった一人として希望したい<sup>15</sup>。

## ②「MOTサテライト アーカイ部」と地域アート・プロジェクトの評価システムについて

もう一つのフェロー・プロジェクトが、キュレーターの小澤慶介がこの地域で主宰している学びの場、「アート」との共催プロジェクト、「MOTサテライト アーカイ部」である。芸術祭、アート・プロジェクトが地域にもたらす影響について長年リサーチしてきた芸術の人類学研究者・兼松芽永と、彼女のゼミの受講生を中心に、「MOTサテライト」が、関係者、地域の住民、来訪者のそれぞれにどのように経験されたのかを聞き取り、記録するプロジェクトを展開した。

日本各地で展開される地域アートプロジェクトの多くが公共事業として行なわれる現在、「評価」の問題は大きなトピックで

ある。しかしこれが、作品や展示に対する既存の評価基準ではなかなか測ることができないという問題がある。そもそもアートプロジェクトの「何を」評価するのか。そのほとんどは、例えば社会への関与や地域の活性化など、美学的な価値とは別の目的を持っており、既存の美術批評のように、作品としてのクオリティを評価するだけでは事足りない。それを見定めた上で、目的をどこまで達成したかを評価するにしても、では、それを「いつ」するのか。地域との関係の変化を評価するのであったら、ある程度の時間を置かなくてはわからないはずである。また、そもそもそれを「誰が」評価するのか。そのプロジェクトを、一度だけ訪れる一般の鑑賞者だけではなく、プロセスをつぶさに体験する評価者が必要であるが、並走しながら客観的にプロジェクト全体を俯瞰できるような、そのような評価者を設定しなくてはならないのである。

アーカイ部のメンバーは、会期前と会期中、会期後と「MOTサテライト」の参加者や地域の方々にリサーチを行い、可能な限り全てのイベントにも顔を出してくれたが、もっと制作のプロセスで企画側が彼らと情報を共有すべきであったことは記しておかなくてはならない。また、「プロジェクトの狙い」——企画意図を考えるとすることは、「何を評価してほしいのか」ということと対になっている。外側から観察してもらうのではなく、企画段階からのコミュニケーションがもっとも大事であったということは、経験してみないとわからないことだった。

結果として彼らが、この短い期間で成果を出せるものとして選んだ内容は、深川／清澄白河地区のイメージが住民たちにとってどのように変遷してきたのか、それに東京都現代美術館の存在はどのように寄与してきたのか、というリサーチだった。プロジェクト全体の記録と評価というのが当初のリクエストではあったが、錯綜したコミュニティの中から人々の声をひたすら拾うというこの労作は、地域アート・プロジェクトの評価の本質を抽出したものだったと考える。興味深いのは、この調査をしたアーカイ部のメンバーたちの、清澄白河というまちに対する関係や、プロジェクトへの参加によって起こったイメージの変化をも丁寧に聞き取り記述しているところだ。当初の私は、客観性を保つために、評価者とはなるべく距離を置くべきなのだと考えていた。しかし前述したように、プロセスを評価することとは、その主体自体も只中に巻き込まれ、変化していくということなのだということがよくわかる内容となっている。

会期中には、二回にわたって公開フォーラムを実施。最終的には、調査をまとめた内容をアートのWeb上に公開し、「MOTサテライト」独自の状況分析だけでなく、地域におけるアート・プロジェクトを今後持続的に発展させるためのアーカイブ構築を目指した<sup>16</sup>。

## ③地域パートナーについて

前述したように、企画者の当初の目的は、「地域パートナー」とした地域のクリエイティブな拠点との連携にあった。15のパートナーの企画内容は、現代美術のギャラリーの展示だけではな



く、昭和初期から続く町工場のワークショップや、ボランティアで地域の情報を発信する「清澄白河ガイド」による、初心者向けにアートを解説するトークイベントなど多岐にわたった。それぞれのプログラムについて詳しく述べる紙数はないが、いくつかについて触れておきたい。

「小名木川物語」は、地域情報を伝えるフリー・ペーパー、『深川福々』の編集メンバーが中心となって製作された、地域を舞台に、地域の人々を出演者とする「コミュニティ映画」である。ちょうどプレミアム上映の時期がサテライトの会期中となったことから、深川江戸資料館での上映会を「地域パートナー」のイベントとさせてもらった。東日本大震災で被災した深川出身の主人公が、喪失感を抱えながら生まれ故郷を彷徨うストーリーは示唆に富み、この地を拠点に活躍する写真家で本作品の監督である大西みつぐのカメラが、この地の美しさを余すことなく捉えていた。上演後のロビーで、集まった地域の人たちに混じり、たった今映画の中で見た顔が、うれしそうに歓談している様子を見て、私はこれ以上の「地域アート・プロジェクト」はちょっと思いつかないと大変な刺激を受けた。企画力と自発性がこの地域の人たちの底力としてあることを実感させられた例だった。

企画段階から「MOTサテライト」のテーマに共鳴してくれた現代美術のギャラリーもあった。「Satoko Oe Contemporary」のオーナーは、清澄白河アート・コンプレックスに入居していたギャラリー出身で、彼らが清澄を去るタイミングで独立し、この地に残ったギャラリストである。今回は、印刷工場に囲まれた地域の特色を生かし、スカーフや印刷物といった異業種と、角田純、金氏徹平、そして「MOTサテライト」の参加作家でもある大原大次郎とのコラボレーションを行い、「川」をテーマに作品を展示した。最終日には、花代やカニエ・ナハも参加し、パフォーマンスを行うなどの協働の場も生まれた。美術館側からの働きかけは、パートナーの企画の自律性や資金などの面で負担をかけてしまう場合も多々あるが、バランスを保ちつつ緊密な関係性を作ることができれば、地域にとっては大きな可能性がある展開だと考えさせられた。

ヴェネツィアをはじめとする水都の研究で知られる建築史家、陣内秀信は、世界の都市で、水路がある街にアートの拠点が作られていくことに着目し、「MOTサテライト」が企画される前から、この地域の行政や商店街などと協働して、まちづくりの提言を行ってきた。今回の「MOTサテライト」に賛同していただいたことから、彼を中心とする「水辺からアプローチするアートシーンズ」というイベントが立ち上がった。今回は、日本橋から出発して清澄白河地区まで運河の舟遊びを楽しんだ後、「MOTサテライト」を巡り、最後は『深川福々』編集長の東海亮樹や、深川資料館通り商店街協同組合理事長の分部登志弘らを交えたトークイベントを行った。その中で東海が、今回の「MOTサテライト」について、「地域にこれまで無関係に点在していたコミュニティが繋がった。単純に言えば飲み友達が増えた」と発言してくれたのは、企画者冥利に尽きる瞬間だった。こうしたイベントを通して地域の人が集まり、その場で交流が生まれるこ

とも、地域アート・プロジェクトの重要な意義であることが実感された。

#### 4. 結びに代えて 「MOTサテライト」が残すもの

「MOTサテライト」は、清澄白河エリアが大きく変動した時期に開催が始まった。地域の人たちにとっても「まちとは何か」「コミュニティとは何か」を考える機会が増えた時期であったと思う。「MOTサテライト」に先立ち、地域の有志が始めた「コウトーク」という連続イベントがある<sup>17</sup>。毎回ここで目立った活動をしている4人のスピーカーがトークを行うというシンプルなものだが、常に盛況で、私もこの場で多くの地域との縁を得ることができた。スピーカーの最後の一人には必ず祭りの総代が選ばれており、このイベントを通して、新住民と古くからの住民が繋がり、御輿の担ぎ手を増やすという目的も明快だった。第一回MOTサテライトの開催後、この時に生まれたコミュニティが中心となって、まち歩きイベント「深川ヒトナリ」の実行委員会が組織された。第0回と題されたイベントは、第二回MOTサテライトの最終日に開催され、深川地区全体（門前仲町、清澄白河、森下）の店舗を中心に、ワークショップや、まちのキーパーソンの案内によるまち歩きガイドなどが行われた。私も「東京都現代美術館キュレーターと巡る、深川まち歩き ~作らずにはいられない人生 No LIFE, No MAKE」として、アイデアに富み、手を動かして場を作っていく地域の重要人物を辿るツアーを企画した<sup>18</sup>。現在、第一回が、第三回MOTサテライトの会期中に開催予定で企画が進んでいる。私も、現代美術館の職員としてではなく、地域の住民として、実行委員会の末席に座らせてもらっている。繰り返して述べてきたような、地域の人たちの企画力と自発性を垣間見る機会となっているが、新しく来た人や外から来る人も繋がりたいという思いを共有しており、コミュニティといっても決して閉じたものではないことが、この地域の特徴であると実感する。この土壌の上で、現代美術という新しい文化も受け入れられ、根を張ってきた。まさに、万物の往来の地として、古くより発展してきた深川の地ならではの気質ではないかと考える。

新しいものを受け入れる一方で、「深川ヒトナリ」も、「MOTサテライト」も、この地域独自の文脈を守り伝えていきたいということでは一致している。ジェントリフィケーションは常に矛盾をはらんでおり、この地域も急速に新しい建物に入れ替わっている。だが、ここを選んで移住してくるクリエイターたちの多くが、古い建物の再利用に魅力を感じており、その減少が地域にとって大きなダメージとなっていくことへの意識は、喚起して余りあると考える。清澄白河のブルーボトルコーヒーやオールプレス・エスプレッソの建物が注目されたように、リノベーションや古いものを使いなおすという手法は、平準化していく文化に対する抵抗として、今後も重要性を増していくだろう。「MOTサテライト」の試みが、地域におけるこうした価値観の共有に少しでも寄与することを願っている。

## 註

1. 美術館を取り囲む、東端を隅田川、北端を小名木川、南端を仙台堀川、西端を大横間川に挟まれたエリアは、地名はないが、ここでは「清澄白河」と呼ぶ。なお、本論では、この地域には外れるが、森下から門前仲町まで続く「深川エリア」も、作家の居住地や作品テーマ内容に応じて言及される。「深川」と言う語を使用する場合はこのエリアを指すこととする。
2. 「サードウェーブコーヒー」とは、生産地への配慮や価値、流通経路、さらには豆の素材や淹れ方にも配慮して、バリスタがハンドドリップで一杯ずつ丁寧に淹れる提供スタイルを持ったコーヒーのこと。日本の喫茶店の影響があるとされる。
3. 流通ニュース2015年2月15日配信(web)
4. 筆者のインタビュー
5. Jeffrey K. Smith, “The Museum Effect: How Museums, Libraries, and Cultural Institutions Educate and Civilize Society”, Maryland, Rowman & Littlefield Publishers, 2014
6. 「MOTサテライト キック・オフ・イベント：パブリック・ミーティング」は、11月9日に江東区深川江戸資料館・小劇場を会場として行われた。出演は笠置秀紀(mi-ri meter：建築家)、調大輔(清澄白河ガイド/「コウトーク」主宰)、東海亮樹(「かわら版 深川福々」編集長)、野呂達矢(江東区深川江戸資料館次長)、分部登志弘(深川資料館通り商店街協同組合理事長)、筆者が司会を務めた。
7. 新雅史×笠置秀紀「東京で一番住みたい街、吉祥寺——街の魅力とジェントリフィケーションを巡って」『10+1 web site』2017年3月
8. 「花火の家の入り口で」『花火の家の入り口で』所収、2001年、青土社
9. 吉増剛造プロジェクト「水の音句会ライブ」は2月12日、清澄庭園大正記念館を会場に行われた。出演は、吉増剛造(詩人)、カニエ・ナハ(詩人)、高柳克弘(俳人)、城戸朱理(詩人)、朝吹真理子(小説家)、花代(パフォーマー、写真家、現代美術家)、鈴木余位(撮影：詩人、映像作家)
10. 吉増剛造「深川ボラ・ワークショップ」は2月26日、江東区立深川図書館3Fホールを会場に行われた。
11. remo[NPO法人記録とメディアのための組織]「読み歩きクルーズ あの日の“あとを追う”記録すること、残すこと」は、3月11日に開催され、MOTスペース6(旧印刷所)から出発して、高橋付近や菊川周辺などを歩いた。
12. クサナギシンペイ『清澄界限』求龍堂、2013年、P.156
13. 会場となったのは、iki ESPRESSO TOKYO、NOIS清澄白河、三河屋精米店、オールプレス エスプレッソ、アライズコーヒーロースターズ、mamma cafe 151A、fukadaso CAFE、しまぶつく、smokebooks、法苑山 浄心寺、京呉服・宝石の店 田巻屋、杉原商店、大久保クリーニング、あづま屋文具店、江東区立深川図書館、江東区芭蕉記念館、江東区深川江戸資料館。
14. カニエ・ナハ+大原大次郎「深川の漣ツアー」は2月25日開催。カニエ・ナハ「詩と本のワークショップ」は3月4日、江東区立深川図書館3Fホールで行われた。
15. 「ラジオ往来往来公開録音」は2月19日、gift\_lab GARAGEにて開催された。アンドレアス・シュナイダー、gift\_(後藤寿和、池田史子)、カニエ・ナハ、東海亮樹、岡野勇仁、sawakoら企画に加わった人たちが集まった。「ラジオ往来往来」は、第二回MOTサテライトの折にアップデートを行い、吉増剛造チャンネルでは、音響チーム、ホワイトライトの設計により、日中は代表作「石狩スーツ」の朗読をカットアップシラダム再生したものが、日没後は吉増が起き抜けに今見た夢について呟く「夢ノート」が流された。
16. 「MOTサテライト アーカイブ 公開フォーラム」は2月19日と3月12日の2回、アートを会場に行われた。アーカイブの調査報告書は、アートのウェブサイト(www.artto.jp/)にて公開予定(2018年2月現在)。
17. 「コウトーク」は、「GLASS-LAB」椎名隆行と、「清澄白河ガイド」で情報を発信してきた調大輔の二人が主宰し、2016年の1月から12月まで、毎月地域のカフェなどを会場に全12回開催された「地域密着型交流イベント」である。
18. 「深川ヒトナリ」は、「深川の“ヒト”とつながり、街を知る」をテーマに、2017年11月11日、12日の二日間開催されたまち歩きイベント。森下、清澄白河、門前仲町の62の事業者が参加した。

## 「フルクサス・イン・ジャパン2014」の記録②

西川美穂子

本稿は、東京都現代美術館にて2014年に開催した「フルクサス・イン・ジャパン2014」について、前号の研究紀要で報告した前半(「#1小杉武久」、「#2ミラン・ニザック」、「#3ベン・パターソン」)に続き、後半(「#4エリック・アンダーセン」、「#5塩見允枝子」、「#6 Viva!フルクサス」)について記すものである。開催の経緯と前半の公演の詳細については、前号<sup>21</sup>を参照されたい。

「#4エリック・アンダーセン」

2014年4月18日(金)18時30分より

東京都現代美術館 講堂にて開催

エリック・アンダーセン(Eric Andersen 1942年デンマーク生まれ)<sup>22</sup>は、1959年頃から、特定のメディアから離れ、ジャンルを横断する「インターメディア」の作品を制作してきた。1962年にコペンハーゲンでおこなわれたフルクサスのコンサート「Fest Fluxorum」に参加して以来、ヨーロッパにおけるフルクサスの初期の活動において重要な役割を果たした。とくに1964年には、ワルシャワ、クラコフ、プラハなどをめぐるグランドツアーとして、各地でパフォーマンスや印刷物の制作と配布をおこない、フルクサスのネットワークを拡張させた。

アンダーセンの作品の特徴は、観客に開かれた、インタラクティブな点にある。デンマークの国立美術館で大規模におこなわれた《Opus 90》(1990年)では、美術館のロビーにて、空中に色とりどりの立方体を吊り下げ、観客がその中を訪れ、食事をするとか、新聞を読むとか、日常の行為がおこなえるようになっていたり、美術館のあちこちに置かれた椅子を彼の《ランダム・オーディエンス(Random Audience)》という作品と称したりして、観客自身が作品の一部となる空間をつくりだした。また、同美術館でこの時おこなわれた《隠された絵画(Hidden Painting)》は、自身の展覧会会期中に、別の作家に壁画を描かせ、会期終了時にその上から白いペンキを塗って、その絵を隠してしまうというものである<sup>23</sup>。一時的に国立美術館のある壁に巨大な壁画が出現し、その後は元通りの白い壁に戻される。しかし、その下には、たしかに絵画が存在し、隠されている。この一連の経緯そのものが、アンダーセンの作品となっているというものである<sup>24</sup>。

これまで日本では、ほとんど紹介されてこなかった作家だが、本公演で初来日し、フルクサスの新たな側面を見せてくれた。プログラムは3部構成で、第1部は、楽器奏者たちによるフルクサスの作品の演奏で、第2部と第3部は、アンダーセン自身の作

品をおこなった。

〈第1部〉

指揮：エリック・アンダーセン

演奏：会田桃子(ヴァイオリン)、かみむら泰一(サクソ)、寒川晶子(ヴァイオリン)、高橋保行(トロンボーン)、北條知子(クラリネット)、巻上公一(ホルネット)、三浦礼美(笙)、森重靖宗(チェロ)

第1部は、フルクサスの作品をコンサート形式で、楽器奏者たちによって演奏する構成になっている。アンダーセンからの事前の要請は、手で持てる種類の異なる楽器で8名ほど、いずれも正確な音程が出せる演奏者を探して欲しいというものであった。幸い実績と実力のある8名の演奏家たちが本公演に参加してくれることになり<sup>25</sup>、アンダーセンの指揮のもと、11のフルクサスの作品がおこなわれた。以下では、最初にインストラクションを示し、次に本公演で実際におこなわれた演奏について記す。

①

ラ・モンテ・ヤング デヴィッド・テュードアのためのピアノ曲 #1 (Piano Piece for David Tudor #1) (1960年)

「パフォーマーは、ピアノが飲み食いするための薬とバケツの水をステージに運ぶ。そして、ピアノに食べさせるか、ピアノ自身が食べられるようにそのまま置いておく。前者であれば、食べさせ終えたら終了する。後者の場合、ピアノ自身がそれを食べるか、または食べないことを決めたところで終わる。」

パフォーマーが出てきて、まずピアノの前の椅子をどかす。その次に、薬と果物の入った箱を持ってきて、椅子があった場所に置く。その横に、水の入ったバケツを置く。そして、ピアノの蓋を開け、立ち去る。しばらくして、暗転。



図1.2 ラ・モンテ・ヤング《デヴィッド・テュードアのためのピアノ曲 #1》1960年、撮影：前澤秀登



②

ラーリー・ミラー 私だ(C'est Moi)(1968年)

「演奏者は一人ずつ、自分を指し、『私だ』と叫ぶ。最後に、お互いを指しながら、『私たちだ』と叫ぶ。」

演奏者たちが、楽器を持ってステージに登場し、並んで腰かける。指揮者のアンダーセンに一人ずつ促されると、立ち上がり、自分の胸を指差しながら「私だ!」と叫ぶ。声の大きさや表情、しぐさなどは演奏者によって異なった。



図3  
ラーリー・ミラー《私だ》1968年、撮影：前澤秀登

③

エリック・アンダーセン Opus 600(1962年/2014年)

「“A” (440Hz)の音を弾く。1962年にヴァイオリンで30秒間。毎年5秒ずつ長く演奏する。」というのが、最初のインストラクションである。本公演では、新たなりアリゼーションとして、「いずれかの楽器が“A” (440Hz)の音を奏で始める。次に、他の楽器が440Hzに限りなく近いがそうではない(微分音的に異なる)音を奏でる。他の楽器は、既に演奏されている2つの音とは異なる微分音を奏でるというように続き、8つの楽器が“A” (440Hz)周辺の異なる微分音を奏でる状態になる。曲全体は、4分45秒間続く。」というものになった。

演奏者は、それぞれの楽器を使い、周囲の楽器の音に耳を澄ませながら、継続して一音を奏で続けた。同じ音程に聞こえて、じつは微妙に異なる音が、並行して持続した。



図4  
エリック・アンダーセン《Opus 600》1962年/2014年、撮影：前澤秀登

④

ジョージ・マチューナス 唇と舌(Lips and Tongues)(1962年)

「唇と舌で音をつくる。」

演奏者は楽器をかまえる。その格好のまま、楽器は演奏せ

ず、唇と舌のみを使って音を出す。



図5  
ジョージ・マチューナス《唇と舌》1962年、撮影：前澤秀登

⑤

ラ・モンテ・ヤング コンポジション1960 #7 (Composition 1960 #7)(1960年)

本作のオリジナルのインストラクションは、シとファ#の和音が書かれた五線譜と「長い時間持続する」という言葉で構成されている。楽器の種類や数が指定されておらず、長い時間というのも、どれくらい長くかは記されていない。

本公演では、アンダーセンが各演奏者に開始や転換を指示し、単一音の継続やパッセージなど、別々の音の持続の仕方が並行しておこなわれた。指揮者は、演奏者の後ろ側を歩き回りながら、そっと肩に手を置くことで指示を出す。演奏者は、肩を叩かれると演奏を転換させ、次に叩かれるまで継続する。



図6  
ラ・モンテ・ヤング《コンポジション1960 #7》1960年、撮影：前澤秀登

⑥

塩見允枝子 バウンダリー・ミュージック(Boundary Music)(1963年)

「自分が演奏する音を、それが音として生まれるか生まれな  
いかの境界の状態にまで、できるだけ微かにすること。演奏に際しては、楽器、人体、電気的装置、その他何を用いてもよい。」

「境界の音楽」を意味する塩見の作品。懸命に極小の音で楽器を鳴らそうとしたり、楽器の縁を叩いたり、管を掃除したり、様々な行為がおこなわれる中、わずかな音が引き起こされる。演奏者の動作から、何かがおこなわれていることはわかるが、何をしていた、どのような音を発しているのか、観客席からは十全には捉えきれず、耳をすませ、想像力を喚起させる。





図7  
塩見允枝子《バウンダリー・ミュージック》1963年、撮影：前澤秀登

⑦

エメット・ウィリアムス 数え歌(Counting Songs) (1962年)

「様々な方法により、観客は数えられる。」

本公演では、演奏者が観客を様々な言語で数えるよう指示された。演奏者たちは、ステージの上から、指を差したり、楽器の弦を使ったりしながら、声を出し、向き合って座っている大勢の観客を数えていった。



図8  
エメット・ウィリアムス《数え歌》1962年、撮影：前澤秀登

⑧

鬚嘯 はひふへほ

は行を発する作品<sup>註6</sup>。演奏者は、楽器を構えて演奏体制に入るものの、指揮者が開始を告げると、唐突に「ハハハ!」「ヒヒヒ!」など大声で笑い出す。アンダーセンからは、できるだけ大きく笑うように指示された。中には、椅子から転げ落ちそうになりながら、大笑いする演奏者もあり、笑い声と楽しげな表情が会場を満たした。



図9  
鬚嘯《はひふへほ》制作年不詳、撮影：前澤秀登

⑨

ジョージ・ブレクト シンフォニー No.3(Symphony No.3) (1962年)

「オーケストラ奏者は、椅子の縁に腰かけ、楽器を構える。指揮者の指示で、全員が同調しながら、なめらかに椅子から前に滑り落ちていく。」

演奏者は、体になるべく直線のまま、隣の人との角度を同じに保ったまま、同じペースでゆっくりとすべり落ちる。客席からは、演奏者たちの頭の位置が、だんだんに同じ高さで下がっていくのが見える。最後に、床に寝そべる形になり、終わる。



図10,11  
ジョージ・ブレクト《シンフォニー No.3》1962年、撮影：前澤秀登

⑩

刀根康尚 クラッピング・ピース(Clapping Piece) (1963年)

スコアに従い、指揮者の合図でクラップ(拍手)をおこなう作品。指揮者は、両手を時計の針のように大きく回しながら指揮をする。演奏者は、指揮者の手の位置に従って、図形になっているスコアの自分が担当しているパートを読み取り、拍手のタイミングや速度を変える。指揮者の手の動きに対して、演奏者ごとに、それが意味する指示が異なるため、多様な種類の拍手が混在した演奏になる。





図12,13  
刀根康尚《クラッピング・ピース》1963年、撮影：前澤秀登

①

アリソン・ノールズ シャッフル(Shuffle) (1961年)

「パフォーマーは足を引きずってパフォーマンス・エリアに入り、出て行く。後ろからでも観客席を通っても良い。複数のパフォーマーでも一人でも良いが、静かにおこなうこと。」

演奏者たちは立ち上がり、足を床から離さないように引きずりながら、一列に並んでステージを横切って降り、観客席の前を通りながら退場し、終演。



図14  
アリソン・ノールズ《シャッフル》1961年、撮影：前澤秀登

〈第2部〉

エリック・アンダーセン Opus 135-0022 (2010年 / 2014年)<sup>註7</sup>

全員参加

マッサージ：井上真依、橋居玲奈、ヴァリンダ

ナレーション(通訳)：津田礼沙

「この作品では、みなさんの身体が触れられます。ステージ上の3人の女性が、みなさんにマッサージを提供します。左の女性は耳たぶを、真ん中の女性はアキレス腱を、右の女性は親指をマッサージします。」とアンダーセンが観客に向け、マッサージを受けることを薦める。薄暗く、官能的な音楽が流れる中、ステージ上には3つの椅子があり、その横で白衣の3人の女性が観客を待っている。背景のスクリーンには、3人の男女の裸体モデルが回転台の上でゆっくりと回っている映像がループで流されている<sup>註8</sup>。ステージ横にも実際に回転台があり、観客が同じように回ってみることもできる。3人の女性の前には観客の列ができ、1人2分ほどで交代しながら、次々とマッサージがほどこされていった。目を閉じてリラックスする人もいれば、女性と会話しながらのマッサージを楽しむ人もいた。

マッサージの時間が終わると、アンダーセンが「美術は身体で感じるものです。また、美術は身体の様々な部分を使います。足、おしり、背中、胸、腕、頭など…。でも、忘れられているのが、膝です。さあ、膝を使った美術で、新たな歴史をつくりませんか?《ノック・ザ・ニー(膝を打つ)》という作品に参加してください。」と告げ、自身で見本を見せる。誰かとペアを組み、手を取り合って向かい合い、膝と膝を交互にぶつけるようにするとダンスを踊るような格好になるというものである。明るくなった会場で陽気な音楽がかかり、観客同士があちこちでペアを組んで、踊りだした。

しばらくして、アンダーセンが「新しい美術の歴史に参加してくださいありがとうございます。」と述べ、ふたたびマッサージの時間となり、前半に受けられなかった観客がマッサージを受け、しばらくして終了。



図15,16,17  
エリック・アンダーセン《Opus 135-0022》2010年/2014年、撮影：前澤秀登

〈第3部〉

エリック・アンダーセン Opus 1961 (1961年)

演奏(音階)：寒川晶子

演奏(クラスター)：かみむら泰一、北條知子、森重靖宗

一番低い2音の半音階から始まり、音階を弾いたらクラスターを鳴らす繰り返して、半音階の数を半音ずつ増やしなが

番高い音まで続ける作品である。クラスターの後は、必ずまた最低音から半音階が始まり、その間隔はだんだん長くなる。また、クラスターを鳴らすのに、だんだんと演奏者の手がたくさん必要になっていく。すべての音域を網羅するのに、50分近くかかる作品である。

演奏者は一定のリズムと強さで半音階を弾き続けなければならない。ほかの演奏者も、次に増えるキーを間違えないようにしながら見守り、体ごと使ってクラスターを奏でなければならないため、体力と集中力が求められる。観客にとっても、音階とクラスターの繰り返しが続く長い時間を付き合うのは大変なので、事前に、観客が自由に席を立てて出入りして良いとアナウンスしたが、本公演では、ほとんどの観客が、最後まで自席で演奏を見守り続けていた。



図18.19  
エリック・アンダーセン《Opus 1961》1961年、撮影：前澤秀登

第1部でプロの演奏者を迎え、フルクサスの作品を密度の濃いコンサート形式で演奏できたのは、意義深かったと言える。楽器を持ちながら、それを使わない演奏であったり、ミニマルな持続音が求められたり、作品の選択の幅とその構成にも、音楽教育を受けながらも伝統的な演奏から離れていったアンダーセンの作家性がよく表れていた。

美術と身体をテーマに、観客に体ごと体験させる第2部と、繰り返しが長時間続く第3部は、さらにアンダーセンの個性が色濃く表れたものであった。鬚嘔はアンダーセンについて、「エリックの作品は、boring(冗長)なんです。でも、それが大事なんです。」と筆者に語ったことがある。アンダーセンの作品とパフォーマンスからは、フルクサスが、ユーモアで短く切り取られた要素だけを指向するものではなく、持続する冗長な時間もまた、その考え方の中で大切なものであることがうかがえよう。

## 「#5塩見允枝子」

2014年4月19日(土)18時30分より

東京都現代美術館 講堂にて開催

塩見允枝子(1938年岡山県生まれ)は、東京芸術大学楽理科在学中に小杉武久らとともに「グループ・音楽」を結成し、即興演奏や、物体を使ったアクション・ミュージックなどをおこなった。塩見の代表作でもある《エンドレス・ボックス》は、折り紙でつくった箱が入れ子状に重なるもので、次第に小さくなっていく箱によって、時間を物質的に体感させる作品である。1963年、草月ホールにて、塩見がナムジュン・パイクと出会った時、パイクは塩見の音楽が、インストラクションによる行為をもとにしたフルクサスの「イヴェント」作品と通ずるところがあるのを見出した。そして、パイクの薦めで《エンドレス・ボックス》をジョージ・マチューナスに送ったことをきっかけに、塩見とフルクサスの作家たちとの交流が生まれる。物の移動や視覚的要素により時間を体感させたり、日常のありふれた行為を異なる意識で感得させたりする塩見の作品は、言葉や物、行為が誘発する想像やイメージを大切にしたフルクサスの活動に親しいものであった。塩見は現在まで、イヴェント作品やマルチプル、インターメディア作品の制作、作曲など、多彩な活動をおこなってきているが、日本でのフルクサスについての紹介者として果たしている役割も大きい<sup>19)</sup>。

コンサート形式の本公演では、作家より、ピアノ曲を中心としたプログラムが提案された。新曲も含まれており、フルクサス紹介の側面と同時に、そこに作家の現在の関心とが融合されたものになっていた。このようなプログラム構成には、作品がリアリゼーションされ、発展していくことに対して積極的で、作品のコンセプトが様々な機会と形によって拡散していくことこそフルクサス的なものと捉える塩見の考え方を見ることができる。

上演は、ピアニストに稲垣聡をむかえ、5人のパフォーマーに塩見自身も加わっておこなわれた。

①  
フィリップ・コーナー ペタリ・ピアニッシモ(*Petali Pianissimo*)  
(2000年)

ピアノ：塩見允枝子

パフォーマンス：柴田暦、矢野礼子

花びらが落ちているピアノの鍵盤を弾く作品。当日配布したパンフレットの塩見本人による解説は次の通りである。

「フィリップ・コーナー(1933～)はアメリカ生まれだがイタリー在住。今でも新作のスコアをメールで友人達に送っている精力的な音楽家である。ペタリとはイタリー語で「花びら」の複数形。この作品の由来は、彼が或るディナー・コンサートへ招かれた際、突然演奏を依頼されてピアノの処へ行ったら、鍵盤の上一面にバラの花びらが落ちていたことから着想したという。

2000年になって、“Play the notes where flower petals have dropped.”(花びらが落ちている音を弾け)というインストラクションを公表



した。演奏法としては、花びらの上を打鍵し、ずらせて落とすのだそうだ。Pianissimoの解釈は弱音としてのPPに限られるのか、或は「非常にpianisticに」などと拡大解釈しても良いかどうか、ご本人にメールで問い合わせたところ、「その解釈は気に入った。どうぞ自由に弾いて下さい」とのことだったので、今回はそれを踏まえて演奏してみたい。」

舞台には、1台のグランドピアノ。塩見がその前に座ると、花束を手にした2人の女性が現れ、花びらをむしり、鍵盤の上に散らしていく。ピンク色の花びらが鍵盤一面に降り注がれた後、ピアニストは花びらの乗っているキーを指をすべらせながら打鍵し、花びらを落としていく。花びらは、パサッ、パサッとかなかな音を立てながら、塩見の足元に散り積もっていく。すべての花びらが鍵盤の上からなくなるまでの時間、pianisticなピアノの音が奏でられると同時に、静かに花びらが散っていく光景が印象づけられた。



図20.21  
フィリップ・コーナー《ベタリ・ピアニッシモ》2000年、撮影：前澤秀登

## ②

塩見允枝子 ピアニストのための方向の音楽 (*Direction Music for a Pianist*) (1990年/2004年)

ピアノ：稲垣聡

ナレーション：柴田暦

パフォーマンス：福井とも子、村井啓哲、矢野礼子、ヤリタミサコ、塩見允枝子

本作は、《方向のイヴェント (Direction Event)》(1965年)をピアノ曲として「トランスメディア」(別の媒体に変換)させたものである。《方向のイヴェント》は、〈スペイシャル・ポエム (Spatial Poem)〉<sup>註10</sup>のシリーズの一つで、世界中の様々な場所にいる人たちに、1965年10月15日午後10時(グリニッジ時間)にどの方向に向いていたか、あるいはどの方向に動いていたかをたずねた

イヴェント作品である。塩見は、フルクサスの仲間を中心とした世界中の友人たちに、時差を計算した表をつけて依頼の手紙を書き送り、その結果、様々な返信を受け取った。それらを基に、人々が同一時間に様々な方向を向き、移動していたことを表す視覚的な地図を作成し、報告者たちに返送した。《ピアニストのための方向の音楽》は、このイヴェント作品を演奏形式に変換したもので、演奏されるたびに、その状況に合わせ、方向の内容と音書き換えられる。本公演では、一部にフルクサスのメンバーに関するものが含まれる、下記の32の「方向」で構成された。

「1.開かれたすべての窓に向かって。2.火の鳥が飛ぶ断崖の方へ。3.自分の影に気づいていない人たちのために(メガフォンで子音の速い羅列を無声音で)。4.放射性物質で覆われた建物に向かって。5.ロベール・フィリュの遺作を探して(三連のベルを鳴らす)。6.ペルセウス座の方へ。7.フクロウとディック・ヒギンズが密約を交わした森の方へ(拍手する)。8.この空間に発生しているノイズの方へ(指を口に当てて「シーッ!」)。9.アリソン・ノールズが作った無数のサラダを偲んで(マラカスをシャカシャカ鳴らす)。10.イースター島の方へ。11.ニースの山奥に住む詩人に向かって(メガフォンで「オーイ!」と呼びかける)。12.地上の最も深い闇の中へ。13.未知の音楽的概念に向かって。14.ラ・モンテ・ヤングが引いた直線の彼方へ(ヴァイオリンのA弦とE弦で五度のロングトーン)。15.風に戯れる木漏れ日の中へ。16.聞きそびれたファンファーレを追って(呼び子を鳴らす)。17.今日、コーンスープを飲んできた人たちの方へ。18.南16度東の方向へ(その方角へ棒状のシンバルを向けて鳴らす)。19.ジョージ・ブレクトのVOIDの中へ。20.メビウスの輪に閉じ込められた旅人のために(ヴァイオリン4弦でG-E-A-Eを往復する波形のパターン)。21.炎に向かって(メガフォンで「ワー、ギャー」など大声で叫ぶ)。22.砂漠に眠る宮殿に向かって。23.消えていくマングローブの茂みの方へ(水笛を吹く)。24.このピアノの最低音の鍵盤の方へ。25.ジョージ・マチューナスが喘息持ちだったということを知っている人たちのために(メガフォンで咳込む)。26.地球の重力の中心点に向かって(ヴァイオリンG線でDから下降グリッサンド)。27.ベン・ヴォーティエのエゴを破壊するために(紙や物体をペン状の棒で激しく叩く)。28.水面に広がる波紋に沿って。29.ナムジュン・パイクの夢の中へ(貝笛を吹く)。30.回転しているあらゆる物体に向かって。31.時間を映す鏡の中へ(プラスチック板を素早く振って鳴らす)。32.この音の消える瞬間に向かって」

これらの「方向」に対して、4～12小節程度の短いフレーズが対応しており、ピアニストが1つのフレーズを奏でると、ナレーターが「方向」のテキストを読み上げる。同時に、ピアニストは楽譜をその方向に、譜面台から空中に放り出す。そのたびに、四角い紙片(楽譜)が舞台や客席など、あちらこちらに飛んでいった。いくつかのテキストには、楽譜が地面に着いた時に、観客席にまぎれているパフォーマーたちが、上記の丸括弧内のおりに声をあげたり、鈴を鳴らしたりして短い音をたてる指示がされている。



1965年の《方向のイベント》は、世界中で同時に起きている現象や人の行為をスナップショットで切り取ったような作品になっていた。ピアノ曲としてリアリゼーションされた本作では、実際の方角や場所のみならず、現実には行けない抽象的な概念や想いなど、空間だけでなく、時間を含めた様々な方向が順に喚起されることにより、ダイナミックな時空の旅が誘発されるものになっていた。このように、塩見は様々な演奏機会の中で、イベント作品を演奏形式で表現することも試みており、そこには、一つの核となるコンセプトを様々な媒体(メディア)に変換し、発展させることへの作家の関心が見て取れる<sup>註11</sup>。



図22  
塩見允枝子《ピアニストのための方向の音楽》1990年/2004年、撮影：前澤秀登

③

塩見允枝子 幽閉された奏鳴曲 (*A Confined Sonata*) (2014年)

ピアノ：稲垣聡

ピアノ内部奏者：柴田暦、福井とも子、塩見允枝子

パフォーマンス：村井啓哲、矢野礼子、ヤリタミサコ

既成のピアノ曲が騒音に閉じ込められ、楽器や演奏者たちも視覚的に閉じ込められるという作品で、本公演のために制作された<sup>註12</sup>。

ピアニストがベートーヴェンのピアノソナタ「月光」を奏で始める。すると、3人の内部奏者たちが、ゴム製の槌や紙の筒、ギターのピックなどを使い、ピアノの弦を叩いたり、引っ掻いたりして音をたてる。ピアノ演奏が進行する中、騒音が「月光」をかき消していく。やがて、大きな白い紗の布を手にしたパフォーマーたちが現われ、グランドピアノ全体を演奏者たちも含めて、すっぽり覆ってしまう。

よく知られているクラシック音楽が、大胆な騒音に包まれ、さらに布によって、視覚的にも、演奏している状況そのものが閉じ込められていくという作品である。既存の物に対するアクションというフルクサスの特徴と、音楽性と視覚との融合という塩見らしい特徴との両方が見られた。



図23,24  
塩見允枝子《幽閉された奏鳴曲》2014年、撮影：前澤秀登

④

ジュゼッペ・キアリ 「ムシカ・マドゥレ (*Musica Madre*)」(1973年)

より

ピアノ：塩見允枝子

パフォーマンス：村井啓哲

「物体の移動とその音とリズムの模倣」というキアリの著作中の言葉に触発され、リアリゼーションした作品。作家本人による解説は次のとおりである。

「ジュゼッペ・キアリ(1929-2007)はイタリアの音楽家。生前会う機会には恵まれなかったが、作品の交流だけはあって、魅力を感じていたメンバーの一人である。彼が贈ってくれた『Musica Madre』の一頁に、”moving of objects / from a table onto the keyboard / imitation sounds rhythms / of the objects” (テーブルから鍵盤上へ物体を移動させる。その物体の音とリズムの模倣)という文章がある。この謎めいた問いに心惹かれて、つい関わることになってしまった。物体としてタイトルの文字と同じ数の11個の石を選んだが、石の音やリズムを模倣するとは、どういうことか?」

ピアノから少し離れた台の上に11個の石が乗っている。パフォーマーは、両手に一つずつ石を持ち、歩いてピアノまで行き、それらを鍵盤に置く。もう一つの石を手に取り、軽くトスしながら、また鍵盤に置く。次に、石を床に置き、足で蹴りながらピアノに近づいて置く。さらに、ネットに石を入れ、回転させながら移動させる。残りは、ハンカチを取り出して床に敷き、その上に並べ、そのまま床をひきずってピアノの下を通り、すべての石を鍵盤上に置く。こうして、11個の石を移動させた後、パフォーマーは退場し、塩見がピアノの前に座る。石やその移動のリズムを模倣するというインストラクションに対し、本公演で

塩見は、鍵盤の上で石を並べ替えたり、こすったり、石を使って打鍵したりして演奏をおこなった<sup>13</sup>。

石は動かないように見えて、自然や人の手によって、長時間をかけて移動し、少しずつ形を変えていく存在である。任意に選ばれた11個の石をきっかけに、現在だけではなく、過去と未来に続く時間についても意識したものと思われ、オブジェクトを大きな時間軸の中で捉える塩見の世界観を感じることができた。



図25.26 ジュゼッペ・キアリ 「ムシカ・マドゥレ (Musica Madre)」(1973年)より、撮影：前澤秀登

⑤  
塩見允枝子 多面的 Rondó (Multi-dimensional Rondo) (2014年)  
ピアノ：稲垣聡  
パフォーマンス：柴田暦、福井とも子、矢野礼子、ヤリタミサコ  
「旋回する、繰り返す」という意味を持つ「Rondó (輪舞)」をモチーフにした本公演のための新作。ピアニストとパフォーマーたちにより、音と行為とが、旋回を繰り返す様が展開される。  
ピアニストは、アルペジオのフレーズを何度も反復して弾き続ける。そのリズムに合わせ、3人のパフォーマーが、ピアノの足に結びつけられているロープを大縄跳びのように大きく回す。同時に、パフォーマーは拍に合わせ、レチタティーボ風(独白的)に任意のアルファベットや数字から成るパスワードを繰り返して歌う。もう一人のパフォーマーが、花びらで床に花の形を描いていく。この花びらは、最初の演目(《ペタリ・ピアニッシモ》)で使用し、回収されたもので、本作の中で、別の形で再生されることになる。花びらを並べ終わったパフォーマーがロープを回す3人に加わり、4人が交代で一人ずつ、ロープをぐるりと抜ける。そうして、4人のパフォーマーがピアノの周りをぐるぐると旋回することになる。その間も続くレチタティーボは、時折、フリー

ジア、ローズマリー、カルダモンといった花やスパイスの名前に置き換えられる。パフォーマーたちが同時に花の名前を叫んだところで、ロープが空中に放たれて終わった。

ピアノの周りで回る複数のロープ、ぐるぐると動くパフォーマーたち、繰り返されるアルペジオとレチタティーボというように、同時に、様々な要素が円を描いて旋回する様が見て取れ、塩見作品における「多面的」な側面が強調されたものになっていた。なお、本公演後に制作された作品集『塩見允枝子パフォーマンス作品集』(2017年)には、ピアノの周りに放射線状に5つのロープを配し、10人のパフォーマーでおこなうように更新されており、より重層的な円環の重なりが意図された作品であることがうかがえる。



図27 塩見允枝子《多面的 Rondó》2014年、撮影：前澤秀登

⑥  
塩見允枝子 フルクサス・メモリアル・サービス (A Fluxus Memorial Service) (1994年 / 2014年)  
全員参加

初めに、塩見から観客に向け、亡くなったフルクサスのメンバーたちを追悼する儀式としておこなうことが告げられる。観客はステージに招かれ、一人ずつ、塩見から2～3個のビー玉を受け取る。そして、献花をするように、ビー玉をピアノの弦の上に落ささせるよう促される。ワーグナーの「タンホイザー序曲」が流れる中、観客が次々落としていくビー玉がピアノの弦を打ち、強弱様々な音が断続的に発せられる。ビー玉の献呈を終えた人は、ピアノを囲むようにその外側に立ち、ほかの人が捧げるのを見届ける。最後に、全員で黙祷をおこない、静寂の中、公演も終了した。



図28 塩見允枝子《フルクサス・メモリアル・サービス》1994年 / 2014年、撮影：前澤秀登

当館では30点を超える塩見の作品と資料を収蔵しているが、コンサート形式の本公演は、展示にとどまらない塩見作品の魅力を伝えると同時に、オブジェクトとしての作品や資料が内包する可能性についても理解を深める機会になった。実在的な物や行為をきっかけとしながら、そこから広がる情景や、そこで体験される時間こそが、塩見の創造物であるということに、あらためて気づかされた。公演の準備をしていく中で、一つのイメージやアイデアが、次々と別のアイデアへと発展し、綿密な準備を経て、作家の中で統合されていく様子が手に取るように伝わってきた。新しいアイデアが浮かぶたびに、喜びにあふれた報告があり、楽しさや喜びが創造の原動力にあることもまた、フルクサスの重要な要素であることを示唆していた。

#### 「#6 Viva! フルクサス」

2014年4月20日(日)15時より

東京都現代美術館 講堂にて開催

各作家が一晩ずつ担当して開催した5つのプログラムに続き、最終日は、複数の作家によるフルクサス作品上演の機会をもうけた。来日したアンダーセンとパターソンに、塩見と鬚嘔が加わり、フルクサスのメンバー4人が集うコンサートとなった。当初は、鬚嘔が本公演のプログラムを組む予定であったが、健康上の理由で、鬚嘔はこの日の自身のパフォーマンスのみに集中することになった。そこで、各作家に上演すべきと考えるフルクサスの作品をいくつか提案してもらい、主に塩見がその統合をおこない、さらに皆で話し合いながら取捨選択していった。その他のパフォーマーには、自身も表現活動をおこなっている作家を含め、フルクサスのパフォーマンスの経験者を中心に、性別や年代の異なる複数人を集め、各演目での役割については、主に塩見が配役した。

#### ①

トーマス・シュミット バケツまたはボトルのためのサイクル  
*Zyklus for water-pails (or bottles)* (1962年)<sup>註14</sup>

パフォーマンス：冷泉淳

「パフォーマーは、10～30個のボトルが描く円の内側にいる。ボトルの一つには水が満たされており、そのほかは空である。水の入ったボトルを取り上げ、その隣のボトルに水を移し替え、ボトルを元の位置に戻す。水が入れられたばかりのボトルを取り上げ、隣のボトルに移す。水がこぼれて、あるいは蒸発してなくなるまで、これを続ける。」

フルクサスの初期から、繰り返し上演されている代表的な作品である。水を注ぐという日常的な行為には演劇的要素はなく、また、水がなくなるまで続けるという非現実的な指示は、行為そのものよりも、そこから想像される時間に重きがあるとも言える。フルクサスのパフォーマンスにおける非演劇性とコンセプチュアルな側面とを見ることができよう。

本公演では、アンダーセンの提案で、公演が始まる前の客入れの段階から始め、前半のステージが続いている間、ほかの作品が上演されている間もずっと、ステージ脇で続けられているという形でおこなわれた。ただ水を移すという単純な行為ながら、膝をついて同じ作業をずっと続けるという苦行のようなパフォーマンスが、ひそやかに続けられていた。





図29  
トーマス・シュミット《バケツまたはボトルのためのサイクル》1962年、©ANZAI

②

鬚嘔 0<sup>7</sup>(1976年)

パフォーマンス：鬚嘔

アシスタント：助田憲亮、水谷内健次、藤本よし子、磯山悦雄

穴をテーマにした鬚嘔の代表的なパフォーマンス作品である。暗闇の中、1点の穴にスポットライトが当てられ、そこからオブジェや煙、匂いなどが次々と飛び出してくるというもの。1976年に志賀高原の森の中でおこなったのが最初で、90年代に世界各地でおこなわれたフルクサスのコンサートでも、鬚嘔はたびたび本作を上演している。2012年、東京都現代美術館における個展に際しておこなったパフォーマンスでも、展示室の吹き抜け空間で、観客が見上げる形で上階に穴をつくり、本作を上演している<sup>註15</sup>。使う素材や動き、順番など、さらに追究する余地があるとして、再演することになった。

ステージが暗転し、1点にスポットライトがあたる。そこには小さな穴があり、指が出てきてユーモラスに動いたり、白いペースト状のものがタラタラと流れてきたり、風船が出てきて膨らんでいき、音を立てながら客席に飛んでいったり、細い棒がくるくる回ったり、ビー玉がパラパラと飛び出してきて転がったり、奇妙なおもちゃや食べ物が飛び出してきたり、トイレトペーパーの端が出てきて客席まで引き伸ばされたり…、次々と何かが出てきて動いたり、音を立てたりする。ユーモラスな動きや音、匂いなどが、暗闇の中で五感を刺激した。



図30  
鬚嘔《0<sup>7</sup>》1976年、撮影：前澤秀登



図31  
《0<sup>7</sup>》の裏で準備をする鬚嘔、©ANZAI

③

鬚嘔 モーニング・グローリー *Morning Glory*(1964年)

パフォーマンス：鬚嘔、エリック・アンダーセン、ベン・パターソン

舞台上で日常の朝の行為をただおこなうという作品。1964年にカールハインツ・シュトックハウゼンの《オリジナール》に出演した際に、その中でおこなったパフォーマンスがきっかけとなり<sup>註16</sup>、以降、フルクサスにおける鬚嘔のパフォーマンス作品として、多くの機会に演じられてきた。60年代には、虹のスペクトルの順に、赤から紫までの色のスポットライトが舞台を照らし、それぞれの色のスポットライトが点灯している間、決められた行為をおこなうというイベント作品もおこなっている<sup>註17</sup>。本作でおこなう行為は、日常の中で朝起きた時にするもので、「歯を磨く。髭を剃る。エクササイズをする。散歩またはジョギングをする。新聞を読む。おしっこをする。」などがある。フルクサスのコンサートにおいては、それらの行為の一つまたは複数がおこなわれることが多い。「朝顔」を意味するこの作品は、日常の行為をパフォーマンスとすることで、芸術を日常との地続きの中で捉え、その拡張や飛躍を追究する鬚嘔の態度を反映している。

本公演では、鬚嘔、アンダーセン、パターソンの3人が並んでステージに立ち、歯磨きをおこなった。ただ歯を磨くだけで、ほかには何も起こらない。作家たちが一生懸命に歯を磨く様子は、それが誰もが日常でおこなう行為であるにもかかわらず、なぜか新鮮なおかしさをともなって見えた。



図32  
鬚嘔《モーニング・グローリー》1964年、撮影：前澤秀登

④

エメット・ウィリアムス 5人のパフォーマーのための10のアレンジ  
(10 Arrangements for 5 Performers) (1963年)

パフォーマー：エリック・アンダーセン、ベン・パターソン、柴田暦、植松琢磨、ヤリタミサコ

ベル奏者：塩見允枝子

「リーダーがベルを鳴らしたら、パフォーマーは動く。次にベルが鳴ったら、パフォーマーはフリーズする。その時、なにか言葉を発する。」という作品である。本公演のプログラムに、エメット・ウィリアムスの作品を入れることは、作家たちの意見が一致するところであった。パフォーマーの動きに道具を使うことが塩見から提案され、柴田はあやとり、植松はゴムボール、ヤリタは本を手に、ステージを歩き回った。アンダーセンとパターソンは、片方の手をポケットに入れながら、ゆっくりとした歩みを続けていた。塩見がベルを鳴らすたびに、動いたり、その動きを止めたりすることが繰り返される。動きの途中のポーズでフリーズするため、ばらばらな言葉が発せられると同時に、スナップショットのような場面ができあがり、時間が止まったかのように感じられる。またベルが鳴ると、溶け出すように再び時が動き出す。同時多発的に様々な事象が起こっている様子が浮き上がるようであった。



図33  
エメット・ウィリアムス《5人のパフォーマーのための10のアレンジ》1963年  
撮影：前澤秀登

⑤

ジョージ・マチューナス アドリアーノ・オリベッティに捧ぐ  
(In Memoriam to Adriano Olivetti) (1962年)

パフォーマー：エリック・アンダーセン、鬘嘸、ベン・パターソン、村井啓哲、小野寺奈津、柴田暦、高須修、植松琢磨、ヴァリンド、ヤリタミサコ

メトロノーム：塩見允枝子

多くのフルクサスのコンサートで演奏されてきている定番の作品である。パフォーマーが数字の並んだスコアを手で一列に並び、メトロノームの拍に合わせてスコアを読み進め、ある数字のところに来たら、アクションを起こすという作品である。1960年代には、古い計算機に使われたレシートのような細長い紙に数字が並んでいるものがスコアとして使われていたが、ランダムな数字が並ぶ細長い紙であることが要件になる。パフォーマーは、任意に一つの数字を自分の数字と決め、また自身のアクションを決める。メトロノームの音に合わせて数字を読み進め、「1」なら「1」が出てきた時に、そのアクションをおこなう。帽子を上げる・下げるとか、顔の表情をつくるとか、舌打ちをするとか、わかりやすくはっきりとしたアクションが良いとされており、本公演においては、アンダーセンはブラシ、鬘嘸は帽子、パターソンは携帯電話(を持っているふり)を使っておこなった。ほかに、髪をかきあげる、言葉を発する、サングラスをかける、布を振る、本(現代美術の教科書)を踏むといったアクションがおこなわれた。

メトロノームのリズムは、自身のペースと関係なく進んでいくので、必死に数字を追い、ただ行為をするということにパフォーマーを集中させることになる。同じリズムで拍が刻まれる中、様々な行為がランダムに起きていく。



図34  
ジョージ・マチューナス《アドリアーノ・オリベッティに捧ぐ》1962年、©ANZAI

⑥

ロバート・ワッツ *C/S Trace*

パフォーマー：ベン・パターソン、植松琢磨

パターソンの提案により、プログラムに採用された作品で<sup>註18</sup>、まず観客に向け、パターソンから「本来、大砲を使うという指示がある作品だが、美術館で大砲は打てないので、おもちゃの鉄砲を使います。」という註釈がなされた。

パフォーマーの2人は舞台の離れたところに向かい合う。パターソンがおもちゃの鉄砲にマシュマロの弾丸を詰め、発射させると、両手にシンバルを持った植松がそれをキャッチする。一度目は距離が足りず、二度目は行き過ぎ、三度目にちょうど良い距離に飛んだものの、惜しくもシンバルからは外れて終了した。植松が必死にマシュマロを捕らえようとする、シンバルが大きな音をたて、そのたびに観客からどよめきと笑いが起きた。短い中、おかしさとばかばかしさが含まれる。フルクサスにおける遊びや笑いの要素が、いかに欠かせないものであるかが示された。



図35  
ロバート・ワッツ《C/S Trace》、©ANZAI

⑦⑧

ベン・ヴォーティエ *10分で戻ります (I Will be Back in Ten Minutes)* (1963年)

+

ベン・ヴォーティエ *オーディエンス・ピース No.10 (Audience Piece No.10)* (1965年)

アナウンス：柴田暦、植松琢磨

ヴォーティエは、本公演に招聘したものの、来日がかなわなかった作家の一人だが、彼の作品として二つの作品がアンダーセンの提案でおこなわれることになった。

《10分で戻ります》は、「パフォーマーは、『10分で戻ります』と書いたポスターをステージに置き、外にコーヒーを飲みに出る。」というインストラクションの作品である。

舞台にイーゼルが置かれると、おもむろにアンダーセンが看板のようなものを持ってあらわれる。そこには、黒地に白の文字で、「10分で戻ります Ben」と書かれている。本公演では、パフォーマーが全員退場し、この時間を休憩時間にあてた。

そして、観客が席を立ったり、思い思いに休憩を過ごしている間に、別の作品が始まる。「観客席から見えないところにいるアナウンサーが、劇場に入ってくる人を双眼鏡で観察し、場内アナウンス設備を使い、その様子を描写する。」という《オーディエンス・ピース No.10》である。

本公演では、塩見の提案により、2人の男女が同時にアナウンスする方法をとった。「白いシャツの男性が、後ろを振り向いた。」「髪の長い女性が、パンフレットを読んでいる。」など、会場内で起きていることが描写される。やがて、観客は、自分自身が、作品の一部に取り込まれていることに気づくことになる。ヴォーティエの〈オーディエンス・ピース〉のシリーズは、このように演者と観客との間の関係を転倒させる。本公演では、アナウンスを複数でおこなうというリアリゼーションにより、2人の声が重なり合い、掛け合いのように聞こえ、心地よい重唱のようにも感じられた。



図36  
ベン・ヴォーティエ《10分で戻ります》1963年、撮影：前澤秀登



⑨

アリソン・ノールズ ニュースペーパー・ミュージック(*Newspaper Music*) (1962年)<sup>註19</sup>

パフォーマンス: エリック・アンダーセン、ベン・パターソン、クリストフ・シャルル、柴田暦、ヤリタミサコ

指揮: 塩見允枝子

「5つ以上の異なる言語の新聞か本をスコアとし、パフォーマーたちは指揮者の指示に従ってテンポとボリュームを変えてテキストを読む」という作品。ノールズも、このたび招聘したものの、残念ながら来日がかなわなかった作家の一人である。ノールズの作品の中から、塩見が本作のリアリゼーションによる上演を提案した。ノールズは快くそれを承知し、注意点としては、ボリュームを伝える指揮者の腕の動きが、はっきりと直接に読み手に伝わるようにして欲しいとのことであった<sup>註20</sup>。塩見は、パフォーマーたちが新聞に目を落としていても、目の端で指揮の動きを読み取れるよう、指先に長い羽をつけておこなうことにした。

海外から招聘した作家には、地元を発つ日の新聞を忘れずに持ってくるようにあらかじめ伝えており、アンダーセンはデンマーク語、パターソンはドイツ語の新聞を持参した。パフォーマーのヤリタが英語、柴田が日本語の新聞。そして、日本在住の作家、クリストフ・シャルルに協力を依頼し、フランス語を担当してもらった。そして、塩見の指揮により、次のように演奏された。

最初は皆が通常の音読をそれぞれの言語でおこない、次のパートでは、同じ言葉を繰り返す。やがてテンポが早くなり、さらにボリュームが大きくなり、最大になったところで、音が消える。しばらくして再び音声が戻り、それぞれ異なる読み方をしていく。だんだんゆっくりになり、音節が短くなって消え、終了。

それぞれがばらばらで具体的な「言葉」が、テンポやボリュームをコントロールされ、構成されることにより統合された「音楽」に変化していった。



図37  
アリソン・ノールズ《ニュースペーパー・ミュージック》1962年  
撮影: 前澤秀登

⑩⑪⑫

ラ・モンテ・ヤング ヘンリー・フリントのための566(*566 for Henry Flynt*) (1960年)

パフォーマンス: クリストフ・シャルル、小野寺奈津、冷泉淳、高須修

+

ラ・モンテ・ヤング コンポジション1961(*Composition 1961*) (1961年)

パフォーマンス: 植松琢磨

+

ジョージ・ブレクト 二つの持続(*Two Durations*) (1961年)

パフォーマンス: 柴田暦、ヤリタミサコ

ラ・モンテ・ヤングの《ヘンリー・フリントのための566》は、「クラスター(ある音からある音までをすべて同時に鳴らす)を566回おこなう。」というもので、演奏者は体力の限界まで、即物的に音を出し続けることになる。

《コンポジション1961》は、「直線を引き、それをたどれ」というインストラクションである。ヤングは、同名の本を制作しており、それは1961年の1年間にこのインストラクションでおこなったパフォーマンスの全記録を掲載するというものであった。その本には、フルクサスの出版物の広告が掲載されており、フルクサスとその最初期に出版物として構想された時期に、強い影響関係にあった本であり、インストラクションである。ヤングは、直線について、もっとも単純、かつ持続性がある表現単位と考えていた<sup>註21</sup>。

ブレクトの《二つの持続》のインストラクションは、「赤・緑」とだけ書かれている。このミニマルなインストラクションとタイトルから、様々な解釈が可能になる。

フルクサス以前、フルクサスの原点にあるとも言える、ミニマルなこの3つの作品について、本公演では、塩見のリアリゼーションにより、次のように同時演奏が試みられた。

4人のパフォーマーが2人ずつ交代で、両腕の肘の下を全部使い、ピアノの鍵盤を打ち、クラスターを鳴らし続ける。1人のパフォーマーが、白いテープで、ステージの床に線を引く。直線を描き終えると、カメラを取り出し、その線をたどるように撮影していく<sup>註22</sup>。その間、観客席では、観客を巻き込みながら、2人のパフォーマーが赤いテープと緑のテープを縦横に張り巡らしていく。

3つの行為が並行して持続し、拡散する様が、徐々に会場が変化していく中で視覚的にも示され、体感された。



図38,39,40  
ラ・モンテ・ヤング《ヘンリー・フリントのための566》1960年+ラ・モンテ・ヤング《コンポジション1961》1961年+ジョージ・ブレクト《二つの持続》1961年、©ANZAI

⑬  
ディック・ヒギンズ ベン・パターソンのためのゴング・ソング  
(*Gång Sång for Ben Patterson*) (1963年)

全員参加

ナレーター：柴田暦

「片足を前に出し、その足に体重を移す。もう一方の足を出し、その足に体重を移す。それを好きなだけ繰り返す。」というインストラクションの作品。「ゴング・ソング」はスウェーデン語で「歩く歌」の意味。

その前の同時演奏により、会場全体に動きがもたらされたところで、観客もステージに招かれ、体を動かすことを促される。ヨハン・シュトラウスのワルツ、「春の声」が流れる中、観客はナレーターの指示に従い、ゆっくりとどこちない歩行をおこなう。やがて、その歩行のまま、元の席に戻ることを促され、分散した

秩序が元に戻っていった。



図41  
ディック・ヒギンズ《ベン・パターソンのためのゴング・ソング》1963年、©ANZAI

⑭  
塩見允枝子 *Viva! フルクサス (Viva! Fluxus)* (2014年)

全員参加

あらかじめ観客に配られ、折ることを求められていた紙飛行機をいっせいに飛ばすものである。塩見が本公演のためにつくった作品で、本公演のタイトルとしても使わせていただいた。

作家とパフォーマーがステージに並び、観客と向き合う。そして、彼らが「Viva! フルクサス」と叫ぶと、観客はいっせいにステージに向かって紙飛行機を飛ばす。約200の紙飛行機が会場中に降り注がれ、本公演は終演を迎えた。



図42,43  
塩見允枝子《Viva! フルクサス》2014年、©ANZAI

おわりに

すでに高齢になった作家を招聘して開催したフルクサスのコンサートは、パフォーマンスが環境の中で生まれるものである以上、ライブとしての熱を十全に伝えきれたとは決して言えないだろう。しかし、個別の作品とそれぞれのプログラム構成について、実践を通して目の当たりにすることができたのは意義があったと思われ、本稿は、その具体的な事柄を記録として残すことを目的に著した。

フルクサスのコンサートをやるのなら、各作家に一晩ずつを与え、好きなようにプログラムさせるようにというのが、最初に鬚嘔に言われたことだった。実際、個別のコンサートを連続して開催することで、各作家の作品の選び方や構成の仕方の差異を見て取ることができた。それはフルクサスをどのように捉えているかという違いでもあり、フルクサスが、かかわった作家たちにとっても一つではなく、不定形で流動的なものであったことをうかがわせた。共通するところとして浮かび上がったのは、物や言葉など、具体的なものをきっかけとしながらも、いずれもそこから飛躍や発展を目指すという点である。フルクサスの作家たちはそれぞれのやり方で、形なき現象をみつめ、捉えようと格闘しており、その中で生まれる音や形を、様々なオブジェクトやパフォーマンスに発展させているということが、実践を通して見えてきた。

コンサート開催を通して得たもう一つの気づきは、パフォーマンスにおいて演者に求められる態度や身体性がどのようなものであるかという点である。フルクサスのパフォーマンスでは、過度の演出は排除され、より具体的な物質や行為が前景化している。多くのインストラクションは、主観による嗜好や感情など、表現主義的な要素を回避するものになっていて、上手く演じようというような気持ちは邪魔になってしまう。作家たちのパフォーマンスから見えてきたのは、行為への集中力と真剣さである。インストラクションで示されている行為をいかに真剣にやり通すかという点が、パフォーマンスの質を左右するとも言える。実際には、時代や文化によって、その真剣さを引き起こす要因は変化するため、時代を経るごとに、パフォーマンスを同質に保つことは難しくなると言えるかもしれない。

一方で、フルクサスの作品は、流動的で不定形であるからこそ、繰り返しリアリゼーションさせることが可能であり、次世代に引き継ぐことができるものでもある。時代の変化にかかわらず、フルクサスの作品を生きたものとして機能させるには、インストラクションはもちろんのこと、様々な記録にあたり、原点に帰る必要がある。そして、すでに歴史化されつつあるフルクサスの活動について、時代を超えてその本質を保存していくためには、その歴史もまた、新たな解釈により、更新され続けなければならない。2014年の東京におけるコンサートが、フルクサスの作品とその精神について具体的に伝える契機となり、未来の再解釈のための材料を少しでも残せたとしたら幸いである。

註

1. 西川美穂子「『フルクサス・イン・ジャパン2014』の記録①」『東京都現代美術館研究紀要』第19号、2017年、99-114頁。
2. 1940年アントワープ生まれとする文献が多いが、間違いである。これは、作家は生年や国籍と関係なく評価されるべきであると考えられるアンダーセンが、略歴を求められるたびに、ランダムに異なる偽の情報を伝えてきたためである。本稿での情報は、アンダーセンに親しい人々に確認したものであるが、作家本人からの確定的な情報を得ることはできなかった。
3. Lise Malinovskyに描かせた元の壁画は、現在も美術館のショップで売られている絵葉書で確認できるようになっている。
4. その後、美術館の改修の際に、この壁が壊されることになったが、アンダーセンの抗議により保存された。作家の主張は、壁を壊すことは、美術館の収蔵作品となった自身の《隠された絵画》を破壊することであり、許可できないというものである。この論争は人々の注目を集め、結局、美術館は、壁を壊さないように美術館内の別の場所に移動させ、改修の目的を果たすと同時に、《隠された絵画》の保存もおこなった。現在も、国立美術館のある壁(ただの白い壁に見える)には、アンダーセンの《隠された絵画》のキャプションが貼られている。
5. 演奏者探しをはじめ、コンサートの準備には、村井啓哲と高橋真子の協力を得た。
6. 鬚嘔は、「はひふへほ」の言葉遊びで、「歯を磨く」などの行為と結びつけ、《モーニング・グローリー》などのパフォーマンスに発展させている。ユーモアへの関心という点からも、はりの音と笑いが結びついたと考えられる。フルクサスのコンサートにおいて、鬚嘔の作品として、「はひふへほ」の名で、大声で笑うパフォーマンスがおこなわれることがあるが、初出やスコアについては確認できなかった。そのため、本稿では、制作年は不詳としておく。
7. 2010年初演だが、作品タイトルは上演ごとに異なる。本公演では、上演場所の美術館の場所にゆかりのある番号がつけられている。アンダーセンの作品のタイトルはすべて「Opus」で始まる作品番号になっているが、制作年順の通し番号ではなく、ランダムな数字が振られている。本作のように、同じ作品でも、上演場所によって、異なる番号が付けられることもある。
8. 日本での上演にあたり、全裸の男女の映像をそのまま上映することの難しさを作家に相談したところ、性器部分のみ、黒い箱をスクリーンの前に立てて隠すことを提案された。映像そのものに修正を施すのではなく、立体をつくって実際に置くようにというのが条件であった。その理由について、美術の歴史に関する作品で、彫刻について言及するものであることから、物理的な立体物を置くことが重要であるとのことだった。
9. ニューヨークから帰国後の1965年、「フルクス週間」(画廊クリスタル、東京)において、秋山邦晴や山口勝弘らと共に、フルクサスの印刷物等の展示や上映、パフォーマンスをおこない、同時代的に日本にフルクサスを紹介したのを始め、「フルクサス・メディア・オペラ」(ジーベック、神戸、1994年)や「フルクサス裁判」(国立国際美術館、2001年)においては、新しいテクノロジーを使ったフルクサスの再解釈を試みたり、2006年、うらわ美術館での「フルクス展」における関連イベントにおいてフルクサスの作品を上演したり、2012年、MOTコレクション展の関連イベントとして、東京都現代美術館にて「トーク&パフォーマンス インターメディア/トランスメディア」をおこなっている。また、『フルクサスとは何か 日常とアートを結びつけた人々』(フィルムアート社、2005年)を上梓したことは、日本語によるフルクサス紹介として大きな功績になった。ほかに、「日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴ」([http://www.oralhistory.org/archives/shiomi\\_mieko/interview\\_01.php](http://www.oralhistory.org/archives/shiomi_mieko/interview_01.php))と京都市立芸術大学芸術資源研究センターによる「フルクサスのオーラル・ヒストリー」([http://www.kcu.ac.jp/arc/ar/shiomi\\_jp\\_1/](http://www.kcu.ac.jp/arc/ar/shiomi_jp_1/))のインタビューからも、塩見がどのようにフルクサスを捉えているかを知ることができる。
10. 〈スペイシャル・ボエム(空間的な詩)〉は、世界中の様々な場所にいる人々に手紙でインストラクションを送って行為をおこなうことを促し、それについての報告を送り返してもらい、その結果を編集して送り返すというイベント作品のシリーズで、1965年から1975年にかけて、9回にわたっておこなわれている。《方向のイベント》はそのうちの2つ目で、ニューヨークでおこなったパフォーマンスを基に、その後、日本に帰国してから郵便を使っておこなわれた。返信を編集した地図は、《フルクス・アトラス》として、ジョージ・マチューナスによるデザインで制作されている。



11. 2012年、東京都現代美術館で開催したトーク&パフォーマンスでも、「トランスメディア」への関心を語っている。(藤井亜紀「[MOTコレクション クロニクル1964- | OFF MUSUM] 展開連プログラム「塩見允枝子 トーク&パフォーマンス インターメディア/トランスメディアー多様な作品群を繋ぐ手法」採録」『東京都現代美術館研究紀要』第15号、2013年、96-104頁。)

12. 本公演で初演された後、翌年、京都市立芸術大学の特別授業にて再演されている。

13. 「フルクサス・メディア・オペラ」(ジーベック、1994年)における上演では、石がぶつかり合う音をあらかじめ録音し、鍵盤上の石の移動にともなって、それがスピーカーから発せられるようにし、録音された音を模倣音と捉え、実際の音と連動させた。(塩見、前掲書、フィルムアート社、192頁。)

14. 作品タイトルの通称は、《Zyklus》である。ドイツ語で「サイクル」の意で、英語の表記においても、ドイツ語のまま記される。本稿では、シュミットの最初のスコアに従って表記した。

15. 「鬚嘔 ふたたび虹のかなたに」展開連イベント「パフォーマンス・ナイト」(2012年3月25日、東京都現代美術館 アトリウム)にて上演。本作の詳細については、下記を参照のこと。(西川美穂子「『鬚嘔 ふたたび虹のかなたに』展における鬚嘔のパフォーマンスについて」『東京都現代美術館研究紀要』第17号、2015年、92-99頁。)

16. 1964年にジャドソン・ホールで開催された第2回ニューヨーク・アヴァンギャルド・フェスティバルにおいて上演された。《オリジナール》で鬚嘔に与えられた役は、シュトックハウゼンの妻で美術家のマリー・パウアーマイスターを想定して書かれたもので、元のスコアには、パウアーマイスターの作品に由来する指示があったが、鬚嘔は、自身の作品でおこなっていることとして、色の光の中で日常の行為を演じることを選択した。シュトックハウゼンの作品に出演することになる経緯と詳細については下記を参照のこと。(鬚嘔「ニューヨーク・アニュアル・アヴァンガード・フェスティバル〈II〉」『虹のかなたに』『虹のかなたに 鬚嘔AY-O回顧1950-2006』福井県立美術館、

宮崎県立美術館、2006年(初出『美術手帖』1988年4月号。)

17. 1966年、草月会館ホールで開催された「空間から環境へハブニング」では、《レインボー・イヴェント》と称し、鬚嘔は《モーニング・グローリー》を基にしたパフォーマンスをおこなっている。鬚嘔の手元に残っているスコアによると、「目をつぶってじっと立つ。歯を磨く。髭を剃る。顔を洗う。乾布摩擦をする。体操する。」という行為がそれぞれ、赤、橙、黄、緑、青、紫のスポットライトがあてられている間におこなわれた。スコアには、林のり子、山口勝弘、塩見允枝子、田中一光、秋山邦晴、鬚嘔がそれぞれの色を担当することにもなっており、ステージ上のその配置も示されていることから、鬚嘔がパフォーマンスをおこなう間、各人がそれぞれの場所で担当した色のスポットライトの点滅をおこなったものと推測される。

18. ケン・フリードマン編『Fluxus Performance Workbook』(2002年)によると、《C/S Trace》には、「オブジェクトがシンバルのキャノン(大砲)から発射される」「オブジェクトがキャノン(大砲)から発射され、チューバのベルに捕らえられる。」の2種類があり、《C/T Trace》では「音の出るゴム製おもちゃか卵を2つのシンバルで挟んで捕らえる。」とある。本公演では、バターソンの教示により、《C/S Trace》のタイトルで、オブジェクトを2つのシンバルで捕らえるパフォーマンスをおこなったが、ワッツの元のスコアについては、確認できなかった。

19. ノールズの娘でフルクサスの研究者であるハナ・ヒギンスからの教示によると、1963年にジャドソン・ホールで上演された時は《ニュースペーパー・イヴェント(Newspaper Event)》と題されていたが、1967年以降は作家自身により《ニュースペーパー・ミュージック(Newspaper Music)》と改題されている。

20. ノールズの代理としてのハナ・ヒギンスからのメール(2014年3月28日)より。

21. Jon Hendriks, *Fluxus Codex*, Detroit, Mich.: Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection in association with H.N. Abrams, New York, 1988, pp-583-585.

22. 直線をたどる方法については、パフォーマーの植松の解釈により、カメラがもちいられた。

郷 泰典

はじめに

1995年に東京都現代美術館が開館し20余年が経過した。当館は開館当初から教育普及係というセクションが独立して存在している<sup>■1</sup>。筆者は2007年から勤務し、教育普及係長として係の統括および教育普及業務全般に携わってきた。本論考では、当館の教育普及活動について開館当初の考え方を振り返りながら、現在の活動について概説する。また、勤務して以降、自らが責任をもって実感できるここ10年間の教育普及活動の中でも、特に学校(小学校、中学校を中心とする)による団体鑑賞で来館したこどもたちに見られる美術館や美術に対する認識や意識の変化について考察する。

## 1. 東京都現代美術館における“教育普及”の役割

### 1-1. 「美術館教育」という考え方

開館当初から独立して存在している教育普及係は、主に美術館における教育、つまり「美術館教育」に大きく関わり、現代美術の「教育」と「普及」に携わる業務を遂行している。東京都現代美術館が開館するにあたり、この「美術館教育」についてのどのような考え方がなされていたのであろうか。開館当時の資料<sup>■2</sup>によると、そこには以下のように記されている。

『美術館教育はなぜ必要か』(一部抜粋し構成。下線は筆者)

『美術館教育』とは、美術館の展覧会や展示作品を観賞者(原文ママ)によりよく理解してもらい、また美術館自体に親しみ楽しんでもらうための活動である。本来、美術館は美術作品の展示場として発生したものであり、よい作品を見せればそれでよしという考えもある。(中略)最近では、美術館は積極的に社会に美術を普及させ、また世間の美術活動を推進し活発化させるべき機関であるという考えが起こっている。美術館が社会の芸術文化の担い手であるというこの見方は、美術館は単に美術作品の展示場ではなく、より動的な文化活動を展開すべきだというものであり、わが国でも近年設立された美術館は概ねこうした考え方に基づいている(後略)。

『現代美術館における美術館教育とは』(下線は筆者)

そもそも、現代美術は、でき上がった作品を展示するという従来の発表形式にとらわれず、美術館の会場で初めて作品が作

り上げられることが多い。また評価の定まらない現代美術を美術館が取り上げるには美術館が独自の見識を持って主体的に展覧会を組織する必要があるが、それが結果的に現代美術の動向を左右することにもなりうる。そのため、美術館が社会や文化に対して発言するという事は、現代的な事象ともいえるのである。それに伴って、鑑賞者に対しても、何らかの働きかけをする『美術館教育』が、現代的な美術館の重要な活動として見直されるようになったのである。

『なぜ鑑賞教育が重要なのか』(下線は筆者)

美術館教育は、来館者が実技を学んだり「ワークショップ」という実際に作品を制作する「参加型」と、展示作品や美術をよりよく理解することを目的とする「鑑賞型」に分かれるが、前者はいわゆるカルチャー・センターや区立美術館においてほぼ需要が満たされており、東京都現代美術館に特に期待されている機能ではない。むしろ、マスコミなどで美術の情報が流れ、容易に海外旅行ができるようになって増大した美術ファンが美術館に望むのは、より深い美術鑑賞であり、いかに美術館を楽しむかという方法である。特に、現代美術は美術ファンの間にも難解であるとして敬遠する向きがあり、これを是正して現代美術に親しませることは、東京都現代美術館に求められていることである。ここでいう鑑賞教育とは、来館者に展示作品をよりよく理解してもらい、楽しく鑑賞してもらうために、わかりにくいといわれる現代美術を誰にでもわかりやすく解説し、現代美術に親しんでもらうと同時に深く理解させることを目的としている。このことは、近年高まっている生涯学習への意欲を促進させ自己実現の機会を与えることにつながるだろう。

1995年に開館した当初、現代美術を専門に扱う美術館は都内ではまだ珍しく<sup>■3</sup>、そもそも現代美術とは何かを利用者に向けて伝えていくことが必要であった。そのため、開館当初から単に作品を見せる場としてだけでよしとするのではなく、動的な文化活動を担う場として美術館を機能させ、そのために「美術館教育」という視点を取り入れ、特に現代美術という一般に難解と捉えられがちな美術作品をいかにわかりやすく伝え、親しんでもらうかを目指し、それらを実現するために教育普及係を設け事業を遂行してきたことがわかる。具体的な取り組みとしては、印刷物による鑑賞を補完するツール<sup>■4</sup>の作成や、初心者、中級者、上級者を対象とした各種講座<sup>■5</sup>の開催、現代美術の技法や制作過程を理解してもらうためのワークショップの実施、美

美術館教育を目的とした展示<sup>註6</sup>、映画上映やパフォーマンスなどのイベントの開催、団体で来館した児童・生徒に対する解説、学校用貸し出しキットの作成などを行っている。また常設展における解説ボランティアの活動も1996年からはじめており、現在も継続している。

## 1-2. 現在の教育普及活動

このように、開館と同時に美術館教育の視点が取り入れられ、現代美術をわかりやすく伝え、親しんでもらうためのプログラムを多数用意し、特にその対象を初心者、中級者、上級者といった利用者の知識や経験値によって分けていたことがわかる。2000年代に入り現代美術を専門に扱う美術館も増え<sup>註7</sup>、展覧会も数多く企画され広く一般に現代美術というジャンルが知られるようになった感はあるものの、やはり今なおわかりやすく伝え、親しんでもらえるよう様々な工夫を取り入れた教育普及活動は欠かすことができない。現在も多くのプログラムを継続・整理し教育普及活動として実施している。

一方、開館から約10年が経過した2006年に、当館を管理運営する財団法人東京都歴史文化財団(2010年に公益法人制度改革に伴い「公益財団法人東京都歴史文化財団」へ移行)が、東京都から指定管理者に指定されたことによって、東京都現代美術館の基本方針が新たに定められた<sup>註8</sup>。これにより、教育普及が担う役割にも変化が見られるようになった。新たな東京都現代美術館の基本方針については以下の通りである。

### 「東京都現代美術館の基本方針」

- 1)「現代」と「美術」を結ぶ、魅力溢れるメッセージを発信
- 2)「現代」を問う「美術」への、鑑賞者の裾野を広げる
- 3)「現代」と「美術」を結ぶ、創造の担い手を育む

この中における2つめの方針「鑑賞者の裾野を広げる」ということに現在の教育普及活動は大きく関わっている。現代美術という一般に難解と捉えられがちな美術作品をいかにわかりやすく伝え、親しんでもらうことを目指しながらも、開館当初は伝える対象については先に述べたように初心者、中級者、上級者といった知識や経験値に応じたものであった。この基本方針が策定されたことによって、これら知識や経験値に応じた対象に向けた事業を展開するのみならず、鑑賞者の裾野を広げるべくさまざまな年齢層を取り込む方向へと拡大し、幅広い層の来館者へ向けたアクセスの可能性を追求するとともに、誰もが気軽に現代美術と対話できるよう、美術と人をつなぐ架け橋として多彩な活動をおこなうようになった。つまり、下は乳幼児から、上は高齢者までと実に幅広い年齢層を対象とし、さらに、昨今では、多様性の観点から視覚や聴覚に障害のある方たちにも美術館や現代美術に親しみ、楽しんでもらえるようプログラムを開発・充実させ、さらなる鑑賞者の裾野を広げる取り組みを行っている<sup>註9</sup>。また、特別支援学校などの団体鑑賞の受け入れにも積

極的に対応している。併せて、これまで実施をしていなかった美術館への来館が難しい病院内にある院内学級にもアウトリーチ活動の一環として出かけ、出張授業などを展開している。こうした教育普及活動のみならず展覧会事業においても子どもやその保護者をターゲットとした企画展を主に夏休み期間を中心に開催<sup>註10</sup>するようになった。

## 2 学校連携事業の取り組み強化

「鑑賞者の裾野を広げる」という基本方針にうたわれている“鑑賞者”として、当然のことながら学校教育における団体、つまり児童・生徒、教員もその中に含まれる。一般の利用者対応以外にも平日や恒常的に美術館を活用してもらえる対象として学校団体は重要な存在であり、連携を図ることは現在の教育普及活動における中核を担うものとなっている。このように学校団体の対応に力を入れる要因として、当館の基本方針もさることながら、ここ20年の間に学校教育側においても美術館の利用・連携が行われるようになったことがあげられる。その背景には1998年(平成10年)と2008年(平成20年)に告示された学習指導要領<sup>註11</sup>の中で、図画工作・美術の教科において「表現」のみならず「鑑賞」においても指導の重点がおかれるようになり、その授業の場として地域の美術館などを利用、連携を図ることが明記されたことが大きい。

当館での教育普及活動における学校団体対応人数推移のグラフ(図1)を見ても分かる通り、学校団体対応人数<sup>註12</sup>は2001年頃から増えはじめ、その後2,000人前後で推移し、2007年以降大幅に利用状況が増大し4,000人台に達した。その後も増え続け2013年以降は7,000人台にまで達している。2001年から2015年までの10数年間で実に約3倍に拡大していることが分かる。このように急激に利用者が増えた理由として学習指導要領の内容改訂ばかりでなく、それにあわせて美術館側からも学校団体との連携を図るべく、積極的なPR活動<sup>註13</sup>を行っており、その成果の表れとして捉えることができる。

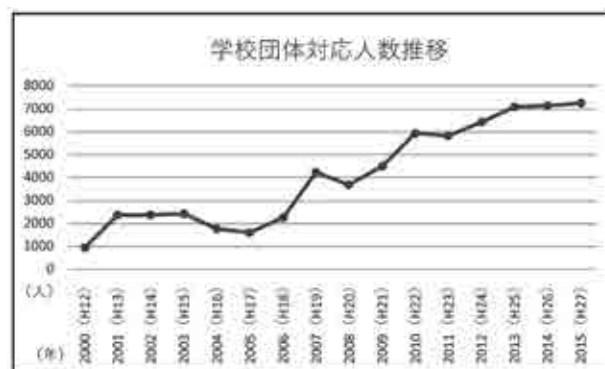


図1



### 3 学校団体鑑賞(ミュージアム・スクール)について

毎年多数の学校団体に対応しているが、現在、教育普及活動として実施している学校向けのプログラムは、以下の4つを用意している。

- 1) 学校団体鑑賞(ミュージアム・スクール)の受け入れ
- 2) 学校教員研修会の実施
- 3) アーティストの一日学校訪問
- 4) 鑑賞用教材の貸し出し

上記学校向けのプログラムのうち最も需要の多いのが、ひとつ目の「学校団体鑑賞(ミュージアム・スクール)の受け入れ」である。これはその名の通り、主に図画工作・美術の授業の一環<sup>註14</sup>で美術館を訪れる学校団体を受け入れ展示作品を鑑賞するプログラムである。来館までの流れとして、まず担当教員には必ず事前に美術館に来てもらい打ち合わせを行う。そこでは、学校側のねらいや要望、子どもたちの様子などを確認し、来館当日の集合場所や給水、トイレの場所の確認、展示室内の導線や主要作品の説明、活動における諸注意などを通じて、教員と共に来館時のシミュレーションを行う。来館当日は、教育普及担当の学芸員がグループ分けされた子どもたちと一緒に展示室をまわり鑑賞活動を行う。他館でもこうした学校団体鑑賞のプログラムは行われているが、そこではボランティアが子どもたちと一緒にまわることも多い。当館では限られた人数の教育普及担当の学芸員で対応しているため、子どもたちのグループ分けにも限界があり、時に1人の学芸員が20人もの子どもたちを引き連れて展示室を回ることもある。そうした状況はあまり好ましいものではない。しかし、学芸員が直に子どもたちと接することでダイレクトに子どもたちの反応をうかがい知ることができ、プログラムの改善、開発が素早くおこなえるという利点もある。また、鑑賞時は、単に一方的な作品解説を行うのではなく、子どもたちからの発言を引き出しながらコミュニケーションを重視した鑑賞活動をおこなっている。教育普及担当の学芸員は、子どもたちとのコミュニケーションを通じて、作品を見て気付いたことや発見したことなどをたずねながら対話を進め、作品をよく観察し、深く想像してもらうことなどを中心に子どもたちの鑑賞能力が高められるよう心がけている。こうした鑑賞を通じて育まれる力として期待されることは、学習指導要領でも重視されている「思考力」「判断力」「表現力」である。これらの力は、ばらばらに機能するものではなく、鑑賞行為の中で同時に起こる。まさに鑑賞とは総合的な能力を必要とする高度な学習体験といえる。

ところで、現代美術の特徴のひとつに作者が生きているということがあげられる。それゆえ、作者から作品制作で使用したものと同一素材を提供してもらうことができる。実際の作品には保存上さわれないことが多いが、提供された素材ならば直に触れてもらうことが可能である。こうした素材は、見て想像しただけでは分からなかった触感を味わってもらい、確認するための

補助ツールとして活用している。また対話の流れや子どもたちから出てくる疑問などに答える形で、作者から直接伺った制作にまつわるエピソードや制作意図などの作品情報も必要に応じて判断し提供している。鑑賞する作品の点数は、全ての作品と一緒に見てまわるのではなく3～4点の作品を中心に鑑賞する。1作品を15分～20分くらいかけてじっくりと鑑賞する。ひとつの作品としっかりと向き合う経験を経ることで、自由時間などの自立した活動においても自ら見つけた気になった作品や、学芸員と一緒に鑑賞した同じ作品の前で再度子どもたちどうしが意見を交わすなどのシーンが観察され、主体的な鑑賞態度が育まれていることが見て取れる。

### 4 子どもたちに見られる変化

こうした団体鑑賞で出会う子どもたちは、ほぼ一期一会である。学校団体鑑賞を受け入れる際には、必ず担当教員と事前の打ち合わせをすることは先に述べたが、その打ち合わせの中で「子どもたちの家庭環境や経済状況などから学校の授業を通じて来なければ生涯美術館には行かない子もいるでしょう」と聞かされることがしばしばある。毎年来館するリピーター校であっても、ある特定の学年の子どもたちが来るため、毎年子どもたちは入れ替わっており、昨年来た子どもが再び来るわけではない。学年が上がっても継続して同じ子どもたちで来館してくれる学校もあるが、極めてまれである(現在は1校のみ。この学校では3年生以上を対象に美術館での鑑賞授業の実施が学校の経営目標のひとつとして掲げられている。これによって6年生の時点で同じ子どもたちが4年間継続して美術館に来館することになる<sup>註15</sup>)。こうした状況から、学校団体鑑賞で訪れた個々の子どもたちに与える影響や学びについて経年的に追跡調査を行い、その成果を計ることは非常に難しい。とはいえ、何もできないのではなく、そうした変化を知るためのひとつの手段として、来館した学校から後日送られてくる大量の手紙や感想文がある。これらは単に美術館での鑑賞体験を楽しんでくれた、喜んでくれたという事後確認のための安心材料ではなく、美術館での鑑賞体験が子どもたちに与える影響を知るための貴重な資料として捉えることができる。

手紙や感想文は全てに目を通してはいるが、文章を読むと、子どもたちの鑑賞体験がどのようなものだったかが大まかにではあるが把握することができる。もちろん文章能力には個人差がある。また教員の方で選別した感想文が送られてくることもあり分析対象としては偏りもみられるかもしれない。しかしながら、そうした偏りがあることを前提に筆者が勤務しだした2007年以降の約10年分の子どもたちの文章を分析すると、鑑賞体験を通じて子どもたちには大まかに5つの変化がみられることがわかった。

鑑賞体験による子どもたちに見られる変化をまとめると以下のようなになる。

## 「鑑賞体験による子どもたちに見られる変化」

### 1) 美術館や美術のイメージが変化

= 鑑賞することの楽しさを実感

### 2) 作家という存在を知る

= 作り手への共感

### 3) 図画工作への取り組み態度・意識が変化

= 嫌いから好きへ、がんばるへ

### 4) 人に喜んでもらいたい、美術館に飾ってほしい

= 他人を意識

### 5) 家族と一緒にまた来たい

= 誰かに伝えたい、感動の分かち合い

それぞれの変化について、長年子どもたちと接してきた現場での実感も交えながら実際の子どもたちのコメントをいくつか参照しながら考えてみたい。

### 1) 美術館や美術のイメージが変化

= 鑑賞することの楽しさを実感

(子どもたちのコメント)

- 作ることの方が好きだけど、見ることも楽しいなと思った。(小5女子)
- 作品を見るのはあまり好きではなかったが、現代美術館に行ったら作品を見るのが好きになりました。(小5男子)
- 美術館は銅像や絵だけだとずっと思っていたので驚いた。(小6男子)
- たまには美術館もいいなと思った。(小6女子)
- 美術館は自分が成長する所でもあり、勉強できる所でもある。(小6男子)
- 自然もなんでも作品にしまい美術ってとっても面白いと思ひ、美術の考え方がガラッと変わりました。(小6女子)
- 美術館に行くのは大反対でした。しかし美術館は面白いものがたくさんあって美術館の誤解がとけて良かった。(中2男子)
- 美術館はつまらないと思っていましたが、すごく楽しいことがわかった。(中2女子)
- 美術館は新たな発想、感情が見つかる場所なんだと思った。(中3女子)
- 美術というと上手な絵のことをいうと思っていたが、いろんな発想も美術というのがわかった。(高1女子)

日頃子どもたちと一緒に鑑賞体験をしてきて思うことは、現代美術と子どもたちは相性がいいということである。教員との打ち合わせで、「私には現代美術はよくわからない、難しいと思いますが、子どもたちに見せても大丈夫でしょうか?」と質問されることがある。現代美術と初めて接する子どもたちにとって、そもそも現代美術は難しいという固定観念がないので、目の前に現れる見たことのないものには基本的に何にでも興味関心を示してくれる。美術館に展示されている作品は、絵や彫刻だけといったステレオタイプな美術館のイメージが現代美術と接す

ることで覆されていることが子どもたちのコメントからもうかがえる。作品の発想そのものに驚き、美術の捉え方が変化していることもわかる。なんだかわからないモノやコトを瞬時に受け入れ面白いと捉える感性は、明らかに大人よりも子どもたちの方が優れている。そうした生き活きとした子どもたちの美術館での振る舞いを見た教員は、一様に驚きの色を隠せない。と同時に、こうした子どもの様子や変化を知った教員のいる学校は美術館での鑑賞体験の重要性を実感し、リポート校となっている場合が多い。

### 2) 作家という存在を知る

= 作り手への共感

(子どもたちのコメント)

- どの人も自分の知恵と技術とアイデアを使ってすばらしい作品を作ったのはすごいと思った。(小3男子)
- いくら僕の絵が上手いといっても、あれは絶対に描けません。(小3男子)
- 目をとじるとききれいな音が聞こえた。すごく考えて作ったんですね。(小3女子)
- 私は楽しい時に絵をかきますが、悲しい時に絵をかく人がいるなんて知りませんでした。(小4女子)
- 人ってこんなにすばらしい作品をかけるんだと思いました。(小6女子)
- アーティストの人は血のにじむようながんばりをしている。(小6女子)
- わたしの作る作品より工夫がたくさんあった。(小6女子)
- 作った人の面白い個性が一つひとつの作品にあふれていて感激しました。(小6女子)
- どれも個性が出ていてやっぱりプロだなと思いました。(小6男子)
- こどもがやったら絶対おこられる作品でした。(小6女子)
- 自分では絶対に考えられないことを考えている人たちがいることを知りました。(中1男子)
- 人はどんなものにもインスピレーションを感じる事が出来るものだと感じた。(中3女子)

作品鑑賞では、目の前に作者はいないが、子どもたちはその作品の中に作者の存在を感じていることがうかがえる。そして、作品を通じて作り手の発想に驚き、その努力に共感し、作品の背後にある作者という「人」に思いを馳せることで、鑑賞体験により深みが増しているのではないだろうか。また、展示空間自体を用いて制作するインスタレーションを鑑賞する場合、作者自身がその場に居合わせて制作されることも多いため、制作プロセスなど写真を交えて紹介することがある。そうすることで、作品というものがその場に突如現れるものではなく、実際に作者が存在し、この場で作り上げたのだという実感を強くもってもらえることができる。作品のイメージから様々なものを想像し、感じる以外に、作品の中に作り手を意識することも子どもたち

の鑑賞にとっては非常に重要な要素となっている。

### 3) 図画工作への取り組み態度・意識が変化

=嫌いから好きへ、がんばるへ

(こどもたちのコメント)

- すごい絵や人がびっくりするような絵を作っていききたいと思います。(小3男子)
- 次の図工のアイデアが浮かんできました。(小3女子)
- 今日学んだことを役立てて図工でもがんばります。(小5男子)
- 絵や作品は工夫がしてあるものが面白いので、工夫は大切だと思いました。(小6女子)
- 作品を作ろうと思う気持ちが、不器用、器用ということではなくて、やる気持ちがあるかないかという事なんだと気がつきました。私もいつかこういう作品を作りたい。(小6女子)
- 自分を表現することは大事なのだと感じて、これからはそうしていこうと思った。(小6女子)

日頃の教員との会話の中で、小学校の授業で人気なものひとつに図画工作をあげるこどもたちが多いと聞く。しかし、当然ながら苦手意識をもっている子も少なくない。そうした子は「上手・下手」という尺度で、自分の力量を評価しているふしがある。学校内で行われる図画工作の展覧会でも見に来ている保護者から聞こえてくる感想は「上手だね」が圧倒的に多い。図画工作は本来上手(本物そっくり)にものが作れたり描けたりするようになることを目指す教科ではない。こどもたちのコメントから、作品に見られる作者の工夫やアイデアに感心し、自らの心が動かされたという体験などを通じて、上手・下手という尺度で計る以外の新たなモチベーションを得て、図画工作における取り組み姿勢や態度に変化が現れていることがわかる。

### 4) 人に喜んでもらいたい、美術館に飾ってほしい

=他人を意識

(こどもたちのコメント)

- 僕も大人になったらみんなを驚かせます。(小2男子)
- 僕も美術館にかざられるような作品を作りたい。(小4男子)
- 将来僕もこんな作品を作りたい。現代美術館に飾りたい。(小5男子)
- 私も心を筆にのせて人に伝えられるような絵をかきたい。(小6女子)
- いろんな作品を見て、僕もいつかすばらしい作品を作りたいと思いました。(小6男子)

美術館で見た作品を通じて、自分も人を感動させて喜んでもらう作品を作りたい。そして、美術館に展示し、他の人に見てもらいたい。こうした意識の変化は美術館での作品との出会いがあったからこそわき起こってくる衝動であろう。美術館での鑑賞体験を通じ、学校の中だけで過ごしていたのでは出会えない美術作品との新たな出会いを経験することで、作品を作

るだけでなく、それを見せる喜び、見せたい願望が強く現れている。

### 5) 家族と一緒にまた来たい

=誰かに伝えたい、感動の分かち合い

(こどもたちのコメント)

- お父さんとお母さんにも見せてあげたい。(小3男子)
- また家族で行って、おそわったことを教えてあげたいです。(小4女子)
- 家族に話したら面白そうな美術館だねといっていました。今度家族で行ってみたいです。(小5男子)

美術館での鑑賞体験で得た心の動きは、一人ひとりの中に起こる。この感動を自分ひとりで消化するのではなく、家族や友達などにも話し聞かせたいと感じていることがわかる。実際に後日家族と一緒に来館し、こどもが家族に対し、自ら作品解説をしたというコメントを学校からもらうことがある。こうした他人に話し、伝えるという感動の分かち合いは、自らの経験を振り返り、確認することにも役立ち、鑑賞体験をより深いものへと導いている。

このように美術館での鑑賞体験を通してこどもたちにはさまざまな変化がもたらされていることがわかった。こうした変化をさらに追跡するためには、対応した学芸員には、その後の学校生活におけるこどもたちの様子をうかがい知ることはできないため、来館した学校の教員がこどもたちの様子をしっかりと見取ることが重要であろう。こうして初めて、美術館と学校が連携することの意義もより強固なものになっていくのではないだろうか。

おわりに

東京都現代美術館が開館した当初の教育普及活動の考え方および現在の教育普及活動について概説し、また学校団体鑑賞で訪れたこどもたちに見られる変化について述べてきた。特にこどもたちに見られる変化は、教育普及活動の成果として捉えることができる。そうした変化を引き起こすためには、作品や美術館という環境による影響も大きいですが、こどもたちと接する教育普及担当学芸員の丁寧な対応が欠かせない。ここ数年は、教育普及活動で対応する学校団体対応人数は年間7,000人前後(学校数にして約150件～170件にのぼる)でほぼ横ばいに推移している。教育普及の現場を統括する立場から見て、これは教育普及担当学芸員だけの対応が飽和状態にあることを示しており、受け入れの限界値であると感じている。さらに受け入れ人数を増やして行くとなると、スタッフの増員や他館同様ボランティアの活用を検討していかなければいけない時期に来ているともいえる。毎回きめ細かく丁寧な対応を心がけていくことは非常に重要なことであるが、教育普及が担う業務は学校団体へ



の対応ばかりではない。他のプログラムも並行して行っている状況では必然的に身体的およびメンタル面での負担も大きくなる。また、学校教員からの授業に対する悩みや相談にのることも多い<sup>註16</sup>。相談にのるためにはその相談にのる学芸員の知識や経験、人柄などが大きく左右する。教育普及活動は、こどもであれ大人であれ、その活動内容の多くが人と人との関係で成り立ち、信頼や信用を築くことにありといても過言ではない。担当学芸員の退職や異動などによって、これまでの学校と良好な関係を築いてきたその担当者がいなくなった時に、もうできませんというのでは、これまでの努力が水の泡となる。活動の質を保ち、学校との良好な関係を継続していく為には、日頃から学校とのコミュニケーションを充実させることは勿論のこと、担当学芸員同士においても情報交換をスムーズに行い、互いのノウハウを共有できる環境や体制を作っていくことが重要となる。

一方、教育普及活動の成果は、すぐに目に見える形で現れてくるものではない。先述したとおり同じ人物を継続して調査していくことは非常に難しい。しかし、自分たちが行っている活動には目的があり、一つひとつに意味があることを自覚し、日々の業務に忙殺されがちであるが、実施して終了ではなく、常に活動内容の確認作業を行うことによって、その蓄積が、教育普及活動の成果を計ることにもつながっていく。その一例として当館のホームページ上に教育普及ブログ<sup>註17</sup>を立ち上げているが、外部に向けた情報発信ばかりでなく、我々自身の教育普及活動の確認、振り返り、アーカイブとしても大いに役立っている。

今後も時勢や当館の設置者である東京都の方針によって、美術館ひいては教育普及に求められる役割は変化していくことが考えられるが、目の前に起きていること、および起きたことの丁寧な確認作業を怠らない努力を続けていきたい。そのことが、教育普及活動をより良いものにし、利用者の欲求に応え、学びを深める手だてとなると信じている。

## 註

1. 開館当初は学芸部(企画係、学芸係、美術情報センター係)と普及部(事業係、教育普及係、図書情報係)の2つの部署があり6つの係で構成されていた(現在は、事業推進課として、企画係、事業係、教育普及係の3つからなる)。普及部は主に収蔵作品に関わる業務を担っており、中でも教育普及係は、美術館の骨格をなすこれら収蔵作品が展示されている常設展示を活用したプログラムを中心に事業を展開していた。しかし、企画内容に応じて企画展を担当する企画係とも連携する場合がありますが、教育普及活動のプログラムを充実させた企画展関連事業も展開しており、開館当初から現在に至るまで、必ずしも常設展示のみをメインとしたプログラムを実施しているのではない。
2. 開館に向けた1995年度予算請求のために作成された美術館教育概算資料より。
3. 1995年以前に開館した現代美術を専門に扱う美術館としては、都内では原美術館(1979年開館)とワタリウム美術館(1990年開館)などがある。地方では、広島市現代美術館(1989年開館)、水戸芸術館現代美術センター(1990年開館)、丸亀市猪熊弦一郎現代美術館(1991年開館)、斎藤記念川口現代美術館(1994年開館)など。

参照資料：フォーラム・連続公開インタビュー「美術館ワーク

ショップの再確認と再考察―草創期を振り返る」(2008年8月28日、29日 主催：目黒区美術館)配布資料。

作成：目黒区美術館ワークショップ

4. 鑑賞を補完する印刷物として収蔵作品を紹介・解説した「収蔵作品選」、収蔵作品をテーマ別に分類し紹介した「テーマ別ガイド」、常設展示室内で配布されるカード型の「解説シート」などがある。これらは現在も継続して活用されているが、収蔵作品の増加に伴い内容の刷新が急がれる。

5. MOT美術館講座として現在も継続して実施されており実施回数は50回を超えている。但し、現在は単なる講師による講演やレクチャーにとどまらず、展覧会や作品と関連づけたパフォーマンスやワークショップ、コンサートなど切り口を多角化し講座の一環として実施している。

6. 美術館教育を目的とした展示として、展示室以外のスペース(講堂やスタジオ)を用い、ワークショップの記録展示や小規模な展覧会を開催していた。現在は、主にワークショップの成果・記録展としてエントランスやホワイエなどを使用して展示を行っている。しかし、必ず展示をしているわけではない。ワークショップの内容によっては展示する形態に向かない場合もある。

7. 2000年代に入り、現代美術を主に扱う美術館として熊本市現代美術館(2002年開館)、森美術館(2003年開館)、金沢21世紀美術館(2004年開館)、十和田市現代美術館(2008年開館)などが開館している。

参照資料：フォーラム・連続公開インタビュー「美術館ワークショップの再確認と再考察―草創期を振り返る」(2008年8月28日、29日 主催：目黒区美術館)配布資料。

作成：目黒区美術館ワークショップ

8. 記述した東京都現代美術館の基本方針は2007年から2016年までのものである。2017年の指定管理者再指定に伴い再度見直しが行われ、現在は「文化の創造と魅力あるメッセージの発信」「現代美術の普及と次世代の担い手を育む」「あらゆる鑑賞者に開かれた美術館の実現」となっている。以前の基本方針にあった「鑑賞者の裾野を広げる」という考え方は、これらの基本方針に吸収されており、教育普及が担う重要な活動として位置づけられている点は変わらない。

9. 現在行われている鑑賞プログラムでは、対象者をこどもや一般、家族といった大まかな区分け以外に、未就学児、障害のある方の参加を可能にしたものや祖父母とその孫といった異年齢層を組み合わせたものも実施している。内容としては、展覧会や館内バックヤードなどを美術館スタッフとめぐる「ギャラリークルーズ」、創作系プログラムとして作家と共にその制作プロセスを体験する「ワークショップ」、講演、レクチャー、パフォーマンス、コンサートなどを行うMOT美術館講座を実施している。視覚や聴覚に障害のある方に向けた鑑賞プログラムの場合は、これら障害のある方たち単独での参加ではなく、健常者も交え互いのコミュニケーションを重視したものを実施している。

10. こどもやその保護者をターゲットにした展覧会として、これまでに「こどものにわ」(2010年)、「オバケとパンツとお星さま―こどもが、こどもで、いられる場所」(2013年)、「ワンダフルワールド こどものワクワク、いっしょにたのしもうみる―はなすそして発見!の美術展」(2014年)、「おとなもこどもも考える こはだれの場所?」(2015年)が開催されている。「オバケとパンツとお星さま―こどもが、こどもで、いられる場所」に関しては、筆者が教育普及の視点から企画したものである。これらの展覧会が実施されるようになったのは、美術館近郊の住環境の変化も大きい。開館当初にくらべ美術館の周辺環境は一変した。大型のタワーマンションの建設が進み、住民構成としてニューファミリー層が増加したことがあげられる。そうした層を取り込む一環でもこうした展覧会が企画されるようになった。

11. 1998年(平成10年)告示の学習指導要領(図画工作)には、「各学年の『B鑑賞』の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用すること。」。2008年(平成20年)告示の学習指導要領(図画工作)には「各学年の『B鑑賞』の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用したり、連携を図ったりすること。」と明記されている。なお、2017年(平成29年)告示の新学習指導要領においても、美術館の利用、連携が明記されているが、「それぞれの施設に応じて特性が異なるので、これらに配慮した上で、施設が提供する教材や教育プログラムを活用する、学芸員などの専門的な経験や知識を生かして授業をするなど、多様な取組が考えられる。」とより具体的な活用方法にまで言及がなされている。しかし、そもそも美術館で何ができるのか、

学芸員(教育普及担当)は何をしてくれるのかについてまだまだ知らない教員が多いのが現状ではないだろうか。美術館(学芸員)を有効活用するためには、学校側が美術館(学芸員)のことを知ること、理解することが重要である。もちろん知ってもらうための努力を美術館(学芸員)側も怠ってはいけない。

12. 来館時の対応、学校への訪問・出張授業、教員の研修会等の参加人数の合計。自由に来館した学校関係者は教育普及担当で把握できないため数字に含まれていない。

13. 学校向けの案内パンフレットをより見やすく分かりやすいものにデザイン変更し、学校配布のみならず都内の学校に教育普及担当の学芸員が直接出向いて事業説明をし、担当者の「顔」が見えるPR活動を積極的に行った。

14. 学校団体は様々な工夫をこらして美術館に来館する。図画工作・美術の授業以外に、総合的な学習の時間や遠足、社会科見学、職場体験の一環で来館することも多い。

15. 唯一継続して同じ子どもたちが来館するため、この学校の子どもたちにおいては、初めて来館する子どもたちに比べ、学年が上がるたびに主体的な鑑賞態度(作品にむける眼差し)が育まれていることを強く実感する。学芸員との作品を通じた対話も極めて積極的に行われる。このような状態にある子どもたちには、学芸員が引率して一緒に作品を鑑賞する通常のプログラム以外のさらなる主体的な学びの場を用意することも一考である。例えば、自由に見てきたものを各自学芸員や教員に報告し、どんなものを見てきたのかを話聞かせるなど。

16. 連携を強化しているからには、こうした相談事にもできる限り対応し、来た球は打ち返すよう心がけている。幸いアウトになることはまれであるが、ヒットを常に心がけ、時にホームランになると非常に嬉しい。

17. 教育普及ブログ(不定期更新)

<http://www.mot-art-museum.jp/blog/edu/>

森山朋絵

## 1. はじめに

「プロジェクションマッピング」と呼ばれる映像投影技法は、2010年代に入って大きな隆盛を見せているが、公立美術館を会場とした大型映像プロジェクションの最も早期の例としては、東京都写真美術館開館記念イベント「White Shadows」(ジャン＝ミシェル・ケン&エレヌ・リシャール、1995年)が開催されている。図1 本稿では、国内外で広く展開されている現在のエンターテインメントや観光資源としてのマッピングだけではなく、主に現代美術／パブリックアート表現に軸足を置いた観点から、その歴史や源について、数点の例を挙げつつ述べる。また、2014年6月7日に完成披露(内覧6月6日)された大型プロジェクションマッピングによる現代美術作品「憑依する滝、人工衛星の重力」(チームラボ、2014年)の試みについて、東京都現代美術館における近年の例として触れる。さらにその後、改修工事を前にクローズングイベントとして開催された『映像プロジェクション「MOT1995∞2020」』(東京都現代美術館パブリックプラザ、2017年5月29日)についても紹介しつつ、まだ総合的な先行研究の少ない本領域<sup>■1</sup>について、より技術的・内容的に研究を深め、論考する機会へつなぐ序論としたい。<sup>■2</sup>

## 2. 大型映像プロジェクションマッピングの隆盛

2012年9月22・23日、リニューアルの完成した東京駅・丸の内駅舎前広場を会場に、プロジェクションマッピングによる映像スペクタクルショー「TOKYO STATION VISION」(トウキョウステーションビジョン)が開催された。これは、東京駅丸の内駅舎保存・復元工事の完成記念イベントであり、「その夜、東京駅が夢のスクリーンになる— 時空を超えた旅へ。百年に一度の映像スペクタクル。」と銘打たれ、東京駅や鉄道の歴史と未来を、多数の人々が共有できる巨大な光の空間体験となった。

株式会社NHKエンタープライズが企画・制作を行い、東日本旅客鉄道株式会社の主催で実施された同イベントの当日、創建当時の姿を取り戻したルネサンス様式煉瓦作りの東京駅舎に、幅120m×高さ30mに及ぶ巨大な映像が三次元的な動きで投影され、国内史上最大規模の映像によって、2007年5月から続いた改修工事の完成と東京駅舎の新生を盛大に祝うことになった。2013年当時のプレス資料によると、作品クレジットは「映像作家：西部勲(SMALT)／長添雅嗣(N・E・W)／TAKCOM(P.I.C.S.)／志賀匠(caviar)／針生悠伺(P.I.C.S.)、音楽監督：岩崎太整(カットアップ)、総合演出：森内大輔(NHKエンタープライズ)」である。



図1  
Jean-Michel Quesne and Hélène Richard, *White Shadows*, 1995年  
作家より筆者へ寄贈された東京都写真美術館ファサード  
壁面映像スケッチ

公開前のプレビューに招かれて筆者が夕刻の会場を訪れると、既に多数の学識経験者・文化人ら招待客が広場に集まり、46台ものクリスティ・デジタル・システムズ社の超高輝度プロジェクタが櫓を組んでセッティングされていた。駅前広場や丸ビル、新丸ビル上階のテラスに集まった人々は、ロケットの発射を待つように開演を見守っていた。<sup>■3</sup>

同イベントの記録映像はDVDとして刊行されており、詳細な動画を見ることもできる。<sup>■4</sup>現場にて目撃したイベントのようすは以下のとおりである。

冒頭、サウンドとともに駅舎のすべての窓に多数の人影が浮かんで動き出し、19世紀フランスや中国の影絵芝居を思わせる動きで、滑らかに流れた。駅舎のシルエットが大きくめくれ、一転して機関車と動輪の画像に切り替わる。詳細は後述するが、この立体的な映像演出が、単に大型映像を投影するプロジェクションとは違って、「マッピング」と呼ばれる名称の所以である。

全長10分間の上映の中盤、機関車の映像はダイナミックに動き、ラッパや動物の場面に変容した。そして、巨大な人の手が現われて交通系ICカード(SUICA)を操り、スイッチやイコライザに見立てた窓が、光と影の演出で鉄道路線図に変わる。また、美しい奥行きのある動画が光の線路を描いていく。最後に「TOKYO SITUATION」という文字が大きく映し出され、駅舎のエッジが光で輝く。すべての音と光がクライマックスを迎え、最後に轟くラッパや線路の音が消えて、普段の街の音が戻ってきた。プログラム終了後、観客はいま見た映像の余韻を語りながら、解散した。以降は、このイベントの成功が各種メディアを通



して大きく報道され拡散し、大衆的にも「プロジェクションマッピング」という呼称は大きく認知度を上げるようになった。実際に、翌日以降の同公演は集まりすぎた群衆のために早々に中止となったため、伝説のイベントとしてさらに話題を呼んだ。

特にこのイベント以降、国内各地の城址、寺社、各種イベント会場、ビルや文化施設の竣工記念会場(大阪駅北口・グランフロント/ナレッジキャピタル開館記念など)、テーマパーク/アミューズメントパーク(ハウステンボスやディズニーランドなど)等で、プロジェクションマッピングは欠かせない映像演出手法となり、ある種の社会現象にもなって流行し、大きな隆盛を見せた。実に、国内のケースだけでも2011年1月1日から2014年12月31日までに開催された事例は219作品を数える。それらは、早乙女太一×チームラボ作品(2011年1月2-5日、天王洲銀河劇場、東京)に始まり、株式会社ネイキッド作品(2014年12月26日、Leaf池袋校、東京)まで、4年間に国内の駅、城、図書館、水族館、商業施設、寺社、公園や公共空間で展開された事例である。書籍、雑誌、専門業界誌、プレスリリース、映像作品紹介ウェブサイト、制作会社ウェブサイト、聴き取り調査からの情報に拠れば、4年間の内訳は、2011年:23件、2012年:46件、2013年:78件、2014年:72件となり、やはり東京駅でのイベントが開催された2012年以降に増加の傾向を見せている。<sup>註5</sup>

次章では、この技法の呼称を含めた隆盛の源や歴史について、今日に至るまで、どのような記述と認識がなされ普及しているかについて述べる。

### 3. プロジェクションマッピングの源、先行事例と近年の試み

本章では、隆盛を見せるこの領域が近年どのような経緯を経て現在に至っているか、主に芸術領域の試みに軸足を置きつつ、いくつかの事例を挙げて述べる。

「プロジェクションマッピング」という呼称の定義は、いまだ定説が完全に確立されきるには至らない状況であるとも言えるが、註1に掲げた、杉森順子著による詳細かつ充実した研究論文に拠れば、下記のように記述できる。すなわち、「プロジェクションマッピングとは、立体物をスクリーンとして、その形状に合わせた映像をプロジェクターで投影し、効果的な映像表現を行う手法である。」また「プロジェクターでの一般的な映像投影と異なる技術の特徴として、スクリーンが立体的であるために、その3次元形状に合わせて、映像を歪めるための変換技術が必要である点あげられる。」とある。<sup>註6</sup>

さらに別の例として、Wikipedia(ウィキペディア)に拠れば「プロジェクションマッピング(英語名: Projection Mapping)とは、パソコンで作成したCGとプロジェクターの様な映写機器を用い、建物や物体、あるいは空間などに対して映像を映し出す技術の総称をいう。3Dプロジェクションマッピングとも。」という定義がネット上に公開されている。また、2010年代にこの領域の大衆的な隆盛と前後して発足した一般財団法人プロジェクションマッピング協会(2011年7月発足、2012年8月一般財団法人化)の記述に拠れば、プロジェクションマッピングとは、「実物(リア

ル)と映像(バーチャル)をシンクロさせる映像手法」であり、「映像やコンピュータグラフィック等をスクリーンのような平面に単純投映するのではなく、建築や家具などの立体物、または凹凸のある面にプロジェクター等で投映する」、「その映像の動きや変化で、対象物が動いたり、変形したり、または自ら光を放つ様に見える幻想的で、錯視的な映像表現」とされている。<sup>註7</sup>

前述のイベント事例数からもわかるとおり、2012年9月の「TOKYO STATION VISION」がもたらした社会的影響力によって、プロジェクションマッピングの呼称自体もその前後から劇的に周知され、認知度を上げていると思われるが、その根拠として、下記のような事象も挙げることができる。

ウェブサイトProjection Mapping Central (PMC)を主宰する研究者、エンジニア、作家であるブレット・ジョーンズは、この技法・領域が「プロジェクションマッピング」と呼ばれはじめる以前の呼称について、「ビデオマッピング(video mapping)」という名称であったとしている。自身のサイトにおいて彼は、PMCについて「PMCは『ビデオマッピング』として知られていたプロジェクションマッピングに関するコミュニティのリソースである。」と述べている。彼のいうコミュニティとは、アーティスト、デザイナー、イベント主催者のほか趣味の参加者にも広く開かれている。<sup>註8</sup>

またジョーンズは「図解プロジェクションマッピング史(The Illustrated History of Projection Mapping)」において、「プロジェクションマッピング」という呼称のウェブ上のGoogle検索数が、2009年から著しく増加していることを図示している。さらに彼はそこで「プロジェクションマッピングの古い学術用語名称として「空間的拡張現実感(Spatial Augmented Reality)」を挙げており、これら3つの名称の検索数の推移を、Google検索数による人気動向分析グーグルトレンド(Google Trends)を用いて分析している。

どのような分析結果が得られたかという点、2004年から2014年までの検索数の推移をグラフ化してみたところ、高度な専門用語「空間的拡張現実感(Spatial Augmented Reality)」は一貫して上昇せず、「ビデオマッピング(video mapping)」は当初一定の数値を見せていたものの、「プロジェクションマッピング(Projection Mapping)」が2007年から登場して2009年頃から著しく上昇を見せ、やがて拮抗した末に追い抜かれた年もある、というものである。同様に、筆者が同システムを用いて「プロジェクションマッピング」という日本語の検索数を簡易に調べてみたところ、図のような表示結果となった。図2

なお「マッピング」という言葉は本来数学用語でもあり、日

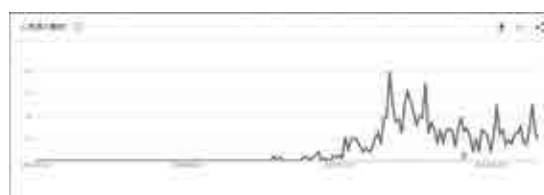


図2 Google Trendsによる「プロジェクションマッピング」の人気度の動向、2004年から現在まで

本語では「写像」「対応づけ」などと訳されることが多く、コンピュータグラフィックス領域では「テクスチャマッピング」のように、立体の表面に画像を貼り付けたりする際の技法としても用いられている。もちろん、数学用語として「マッピング」が用いられた例は非常に古く、「プロジェクションマッピング」という用語自体も、数学者ソーンダース・マックレーンによる論文（『MATHEMATICS』誌、1948年）に既に出現していると報告されている。<sup>註9</sup>

さらに、註7に挙げた一般財団法人プロジェクションマッピング協会による解説には、プロジェクションマッピングとは「15年以上前から自然発生的に生まれてきました。」と記述され、「舞台やイベント、ビデオアートやインスタレーションといわれる表現の世界では早くから取り組まれ、メディアアートとしても試行錯誤」とある。そして当時『プロジェクションマッピング』という言葉はなかったものの、今に置き換えると同じ手法であったものがいくつもあると記述されている。ここ四半世紀前後の現代美術／メディアアート／メディア芸術領域を概観しても、概ねこのような記述に沿う流れと理解してよいと考えられるが、本稿では、マッピング要素を持つものと、その先駆としての要素を併せ持つ映像プロジェクションとを、ともに先行事例としていくつか挙げる。

時代を問わず、都市の風景に大型の作品映像が投影された瞬間に、それはパブリックアートとしても成立すると言える。過去の試みと比しても、先述の東京駅駅舎でのイベントは、46台のプロジェクタが暗転した背景と3DCGの動きとの対比をうまく表現し、虚空に奥行き知覚による3D空間を出現させるという「トポロジー変換」的な試みが新機軸で、非常に効果的であった。また、駅舎ビルのエッジをなぞる、計算しつくされた描線の動きも印象的であった。これが「プロジェクションマッピング」と名づけられた概念・技法の魅力であり、都市と大型映像とに興味が集まるのは「アートと社会」について考える上で非常によい契機・影響となる。

国内でも当領域の歴史は意外に古く、少なくとも戦前まで遡る。戦前より早期に遡って国内の源流をたどるとすれば、作家不詳「ゆうれへろうそく」と呼ばれた幻燈の投影や、寛政11年（1799）の平瀬徹斎著「天狗通」に描かれた投影などが該当する。いずれも平面に二次元的に静止画的に投影するというより、光源自体も動かし、スクリーンも揺れ動くという奥行ある仕様である。

また、写真家・渡辺義雄（東京都写真美術館初代館長）が生前、鎌倉由比ヶ浜で戦前に行われた大型映像投影のことにたびたび言及していた。<sup>註10</sup>大きなスクリーン布を用意して実施された大型イベントは、当時の新聞記事にも掲載されたという。以降は1950年代の実験工房など、戦後の前衛芸術グループの「総合芸術」としての活動（舞台演出、舞台装置など）への応用を経て、1970年の大阪万博においては各パビリオンが前衛アーティストをプロデューサーに迎え、競ってマルチ映像の大型投影を展開し、「映像万博」と呼ばれるほどの隆盛を迎えた。

その後1980年代には、大型映像上映またはプロジェクションの隆盛は一つのピークに達し、1985年の国際科学技術博覧会（つくば科学万博）においては、SONYジャンボトロン（外形寸法：42m高×48m幅×12m奥行、ステージ含め20m奥行。画面サイズ：縦25m×横40m、縦横比3:5）を舞台に、記念碑的な大型映像イベント「TV WAR」（坂本龍一、浅田彰、RADICAL TV）が最終日9月15日の夜、大雨の中で開催された。それは3D映像上映機能も備え、マッピングという手法へとつながるTVモニター／大型ディスプレイの究極の到達点であった。

欧米においては、最も早期の一例として、大型投影する幻灯機の図解はアタナシウス・キルヒャー著「光と影の大いなる術」（第二版・1671年）の挿画に遡り、18世紀になると興行師エティエンヌ・ガスパール・ロベルトソンによる幻燈芝居「ファンタスマゴリア」の流行があった。ロベルトソンの自伝によると、ファンタスマゴリアの舞台では多様な工夫が凝らされ、蠟引きの布をスクリーンにする、スクリーン自体を動かす、多層レイヤーの投影を行うなど、今日のプロジェクションマッピング技法の萌芽がそこに見てとれる。時代が下り、1990年代初頭から半ばにも海外作家による大型映像の作品表現が隆盛を見せ、都市の風景に、建築的な映像プロジェクションを同居させる試みも多行われた。当時活躍した作家には、ドイツのレニ・シュウエンディンガー、「プロジェクション・イン・ヒロシマ」で知られるポーランドのクシュトフ・ウディチコラがいる。

前述のつくば科学万博からちょうど10年後、筆者は、1995年に恵比寿ガーデンプレイスの完成とともに総合開館を迎えた東京都写真美術館の開館記念イベントとして、大型プロジェクションマッピングを手がけた。写真美術館のビル全体の各壁面と周囲の構造物を大きなだまし絵のキャンバスに仕立て、RDS（旧・龍電社）チームとともに大型機材による巨大映像プロジェクションを企画・実施した。それはフランスの作家ジャン＝ミシェル・ケン&エレヌ・リシャールによる「White Shadows」という映像作品で、イリュージョンをテーマにした開館記念展「イメージネーションの表現」にあわせて都市に大きな錯視画を出現させるものであった。視覚効果のひとつとして、外壁バナー設置用鉄骨の突起を写真フレームに見立て、フレーム内の画像だけがスクロールし、階段の構造にそっただまし絵の画像が投影され、スクリーンとなる構造物の形状に基づいた動画・静止画が効果的に演出された。恵比寿に出現した無音の巨大な動画は、厚生中央病院の入院患者たちや、道行く人々を楽しませた。マッピングという名はまだなかったが、外壁だけでなくエントランスホール内の大理石の壁にも各面に映像が投影され、「夜になっても、都市の機能が失われない」仕掛け<sup>註11</sup>が出現したのである。ケンとリシャールによる展示プランでは、大型投影の他にも、3D的な効果を持つ視覚装置「パースペクトグラフ」が各所に配置された。パースペクトグラフとは、モチーフの形に切り抜かれた白い立て看板に高精細な映像が投影され、あたかもそこに立体物が存在するような視覚効果をもたらす仕組みである。この装置によって、凹凸のあるポリゴンの構造体によるマッピング効

果だけでなく、多層構造的なレイヤー効果が空間にもたらされ、映像空間としての独自性が高まった。図3

また、実はこの時とほぼ同じチーム、同じアーティストが2002年9月6日の東京駅・丸の内ビルディング改修完了を記念した、新装オープンの際のメインエントランス(同時に、岩井俊雄による「マシュマロ・ロボット」やインタラクティブオブジェ作品の展示が多数あった)へのプロジェクションマッピング作品を手がけ、当時から大きな注目を集めた。さらに、後述するとおり、それとまた同じ専門技術スタッフが、東京駅舎の新たな門出に相応しい前出のイベントにも携わり、大成功を収めることとなった。

#### 4. 東京都現代美術館における試み

本章では、前述のとおり1995年1月21日・22日に開催された「White Shadows」から20年を経た2014年、さらに高精細なプロジェクションマッピング作品として、東京都現代美術館20周年記念事業として完成した新制作事例、そして同様の技法を用いて2016年、同館の改修工事前に開催されたクローズングイベントについて、公立文化施設における企画展の事例として紹介する。

東京都現代美術館においては、過去にも数本の大型映像プロジェクションが試みられていた。トヨタヒトシによる映像スライドショー「NAZUNA」(サンクンガーデン、2007年8月20日19時より開催)と「山口小夜子 未来を着る人」展と同時に開催された山本寛齋によるファッションショーのための、演出映像のプロジェクション(東京都現代美術館三つ目通り側外壁、2015年)である。これらはいずれも本稿が対象とする意味合いでの「プロジェクションマッピング」ではなく、大型映像投影によるプロジェクション作品、または演出の一部であった。

2010年代に入り、「ミッション [宇宙×芸術] —コスモロジーを超えて」(2014年6月7日・土—8月31日・日)が開催された。筆者の企画による同展において新作を依頼した作家の中でも、チー

ムラボは、東京都現代美術館20周年記念作品「Universe of Water Particles under Satellite's Gravity」(2014年、デジタルインスタレーション、全長19000mm×高さ19000mm、会場:企画展示室地下2階アトリウム)を手がけ、会期中を通じて公開したほか、夏季の夜間開館「ナイトミュージアム」において、同館20周年記念イベントとして特別バージョンの公開を行った。

同作では「憑依する滝、人工衛星の重力」と題し、宇宙航空研究開発機構(JAXA)による陸域観測技術衛星2号「だいち2号」(5月24日[土]に打上げ)の巨大な実物大模型に、高さ×横幅それぞれ約19メートルの滝をプロジェクションマッピングによって投影した。(チームラボは、他にデジタルアート作品「冷たい生命」と「脊振ILCハイスクール!」も展示した)。註12 図4

モチーフとなった陸域観測技術衛星2号「だいち2号」(ALOS-2)は、2014年5月24日(土)12:05:14(日本時間)にH-IIA ロケット24号機で打上げられた。本作品では、コンピュータ上の空間に人工衛星「だいち2号」を3Dで立体的に再現し、質量を持った人工衛星の重力によって引き込まれていく水をシミュレーションし、滝を描いている。そうして描かれた滝を、実在の「だいち2号」実物大模型にプロジェクションマッピングによって投影し、表現した作品である。無数の粒子の連続体で「水」を表現し、粒子間の相互作用を計算し、人工衛星にぶつかり跳ねあがった水の粒子が人工衛星の周りを衛星し、蒸発し消えるよう設定されている。そこには、次元空間上に立体的に描かれた滝を、チームラボが考える日本の先人たちの空間認識の論理構造によって映像化する試みと、Full HD10枚分の解像度によって、超微細まで描いた映像作品として表現する技術が、すぐれた表現手法として呈示されていた。こうして、かつて日本の人々が「我々自身も自然の一部である」と考えていたかのような宇宙観が、巨大空間の中で、従来にないスケールで実現されたのである。そこで重要な役割を果たしたプロジェクションマッピング技法については、より高次の試みとするために、さらなる分析と



図3-1

ジャン＝ミシェル・ケン&エレヌ・リシャル「White Shadow」、東京都写真美術館外壁へのプロジェクションおよび両手をモチーフにしたパースペクトグラフ、1995年1-3ともに「総合開館記念展 イマジネーションの表現」(東京都写真美術館、1995年)カタログより



図3-2



図3-3





図4  
東京都現代美術館20周年記念作品「憑依する滝、人工衛星の重力」チームラボ、2014年  
「ミッション[宇宙×芸術]-コスモロジーを超えて」(青幻舎、2015年)カタログ表紙

探求が待たれている。

もう一つの例として、東京都現代美術館リニューアル休館に向けたクロージングイベント「第2部 映像プロジェクション『MOT1995∞2020』」(2016年5月29日 [日] 18:00-21:00、会場: 東京都現代美術館パブリックプラザ、主催: 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館、協力: 株式会社エス・シー・アライアンス/株式会社P.I.C.S./日本電子専門学校)について紹介する。図5

同イベントは、同日に最終日を迎えた「スタジオ設立30周年記念 ピクサー展」の終了後、それに続く形で、薄暗くなりはじめた美術館屋外の大壁面(三ツ目通り側)を会場に開催された。開館以来の企画展+常設展のフライヤーから約150枚を大型の高精細画像にして横幅70メートルの大壁面にスライドショー投影し、「改修工事休館/リニューアル開館/MOTサテライトの実施」をアピールするために、「またお会いしましょう/ See you.」などの和英メッセージを巨大なテキストとしてゆっくりとスクロールさせた。また、可憐なキャラクターの描かれた休館告知イラストを、魅力あるアニメーション映像にして、さまざまなエフェクトをかけた演出で大型投影した。非常に明るい3万ルーメンの4K大型プロジェクタで全9回のループ上映が行われ、大規模な広報など行わなかったにもかかわらず、地域連携型パブ



図5-1  
エス・シー・アライアンス メディアエンターテイメント社スタッフによる設置風景、2016年5月29日



図5-2  
「MOT1995∞2020」投影画面分割(ABC 3面を4台のプロジェクタで1画面投影)  
パブリックプラザにプロジェクタ・コントローラを設置、石壁に電源車を配置

リックアートイベントとして、通りがかりに巨大映像を目にした人々、親子をはじめ多くの近隣住民、学生ボランティアやピクサー展スタッフまでを含む関係者が多数集まった。非常に意義深いことに、過去の当館ゆかりの人々も集まり、サイレント映画さながらに浮かんで消える巨大映像を指さしながら、この文化施設にまつわるそれぞれの思い出を語り合っていた。延べ2,250人が参加したこのイベントのアニメーション制作は師井聡子が担当し、株式会社リコーの協力により、全天周型360°映像として現場の風景を詳細に記録することができた。

最後に、ここで再度特筆しておきたいのは、前述してきた記念碑的なイベント、恵比寿ガーデンプレイス+東京都写真美術館総合開館イベント「White Shadows」(1995年)、東京駅・丸の内ビルディング新装オープン、東京駅リニューアルイベント「TOKYO STATION VISION」、そしてこの東京都現代美術館クロージングイベントに、奇しくも一貫してひとりの技術者、内田照久(エス・シー・アライアンス メディアエンターテイメント社 執行役員COO)がチームとして携わり続けていることである。1995年当時、一番年若いスタッフの一人であった内田は、今や世界的に用いられているフィルムスライドプロジェクター PIGI で知られるウーテナーの日本支社、ウーテナー・ピジ・ジャポンの代表を兼ねる第一人者となった。その卓越した技術の中でも、バンクーバーオリンピックやソチオリンピックの開会式などの大型映像プロジェクションを見事に統合して同期を実現させるマッピングコントロールシステム「Onlyview」を独占的に運用できること、そのコンテンツ制作のノウハウを有していることは、極めて優れた付加価値であると言える。彼のような、歴史を知る人材の持つ高度な技術とノウハウがより広く次世代へと継承されていくことが、この領域のさらなる発展につながるのである。

## 5. 課題と今後への展望

終章では、ここまで述べてきた、従来からのプロジェクションマッピング研究にとって、何が難しく、何が課題であったかを代表的な要素に集約して挙げ、また今後どのような展望が期待できるかを述べる。

プロジェクションマッピングの概念、歴史、制作方法、運営方法、記録に関する先行研究は少なく、その社会的ポピュラリティに比して決して十分とは言えない。その主な遠因としては、以下のような事項が挙げられる。すなわち、(1)記録性の問題、(2)

再現性の問題、(3) 作品記述の問題である。携わった人材・スタッフが明確に記録されてこなかったこと、一過性のイベントに終わることが多く再現が難しいこと、制作者による作品研究素材、特にテキストの形で残されていない場合が多いことによって、この領域は消費され、共有と発展は難しくなっている。

しかし、また一方で、当該領域においては大規模な若手才能発掘コンペティションも近年開催されるようになり、草創期には考えられなかったことながら、教育機関からの多数の参画も得られるようになった。その背景には、前述の課題に取り組む先人たちの問題意識があり、普及と振興に貢献しようという志も見られる。その一つの表れとして、東京国際プロジェクションマッピングアワード実行委員会(株式会社ピクス / 株式会社イマジカデジタルスケープ)主催による大規模コンペティションイベント「東京国際プロジェクションマッピングアワード」がある。第0回に続く第1回開催は、2016年12月17日(土)、東京ビッグサイトの会議棟前広場及び会議棟内において、上映会・表彰式・懇親会が行われた。アーティストのスブツニ子!らとともに筆者も第0回から審査員として参加し、続く第1回の審査員メンバーは以下のとおりであった。\*森内大輔(プロデューサー/デザイナー)、森野和馬(映像作家/CGアーティスト)、関和亮(映像監督)、橋本大佑(映像作家/アニメーション作家)、森山朋絵(キュレーター/東京都現代美術館)

NHK総合のTV番組『紅白歌合戦』のプロデュースや人気ミュージックビデオ制作なども手がけるそれぞれ多才なメンバーが、学生・若手人材育成、コンテンツ産業の発展、東京オリンピック2020への貢献、日本のコンテンツ制作力の牽引、COOL JAPANブランドの向上に貢献するための映像クリエイター登竜門として、東京ビッグサイトという公共の場に集まった作品群を審査した。学生らにとって、自分たちが制作した映像作品がビッグサイトの逆三角錐型の会議棟に実際に投影され、プロジェクションマッピングという形で発表でき、一般市民からの反響を直に得られるまたとないチャンスである。お台場を舞台に、東京臨海副都心まちづくり協議会や多数の企業がオーガナイザーに名を連ねた。経済産業省や東京都港湾局が後援するこの一大イベントには国内外15の大学が参加し、打ち上がる冬の花火とともに、巨大に投影された作品群は、同時に夥しい人々によって視覚的にも共有されたのであった。<sup>註13</sup>

この領域の研究はまだ端緒についたばかりだが、江戸の写し絵に遡り現在へと連なる流れを知ることによって、さらに大型映像やマッピングへの興味が増し、人工現実感による作品や人工知能による作品が興味を集める中、社会貢献につながる空間演出がより魅力的に、今後も数多く、隆盛を見せることを期待したい。

## 註

1. 先行研究の少ない本領域について本格的に調査研究した博士課程学位論文として、下記研究者(杉森順子、准教授、愛知工科大学工学部 情報メディア学科)による愛知県立芸術大学大学院美術研究科博士課程学位論文を参照した。  
杉森順子「プロジェクションマッピングを活用した映像デザイン手法の提案」、愛知県立芸術大学大学院、2017年3月
2. 本稿執筆にあたり、筆者による下記の論文を下敷きにして加筆修正した。  
森山朋絵「TOKYO STATION VISIONに思う 大型映像のアルケオロジー」、日本バーチャリアリティ学会誌第17巻4号、2014年12月、p. 83  
森山朋絵「プロジェクションマッピング1995-2014」、日本バーチャリアリティ学会誌第19巻2号、2014年6月、pp. 18-21
3. 原島博(東京大学名誉教授)、竹田仰(九州大学名誉教授)、中谷日出(NHK解説委員)、毛利衛(日本科学未来館館長)らを含む招待客が特設席で鑑賞した。
4. NHKエンタープライズ制作・発行「[DVD] TOKYO STATION VISION トウキョウステーションビジョン 東京駅丸の内駅舎保存・復原工事 完成記念 プロジェクションマッピング」、カラー作品、12分、2013年1月25日
5. 6. 杉森、前掲論文
7. <http://www.projection-mapping.jp/> 内の「プロジェクションマッピングについて」に以下の記述あり。「プロジェクションマッピングとは、実物(リアル)と映像(バーチャル)をシンクロさせる映像手法で、その両者の融合が生み出す魅力的な世界観はいま世界中で注目を集めています。映像やコンピュータグラフィック等をスクリーンのような平面に単純投射するのではなく、建築や家具などの立体物、または凹凸のある面にプロジェクター等で投射する。その際、映像等の素材にはスクリーンとなる対象と同じ立体情報や表面情報を持たせ、投射の際にびたりと重なり合うようにします。すると、その映像の動きや変化で、対象物が動いたり、変形したり、または自ら光を放つ様に感じさせる幻想的で、錯視的な映像表現でもありません。」
8. 註7と同じURLのページ内の「プロジェクションマッピングについて」に以下の記述あり。  
「プロジェクターが様々なクリエイターの手に渡った時から、それを使った新たな表現を含め、その流れの中で15年以上前から自然発生的に生まれてきました。特に舞台やイベント、ビデオアートやインスタレーションといわれる表現の世界では早くから取り組まれ、メディアアートとしても試行錯誤が行われています。当時『プロジェクションマッピング』という言葉はありませんでしたが、今に置き換えると同じ手法であったものがいくつもあります。」
9. 杉森、前掲論文
10. 渡辺義雄(元東京都写真美術館館長)談による。
11. 青柳正規(西洋美術史研究、前文化庁長官、元東京大学副学長)談による指摘。
12. 「ミッション[宇宙×芸術]ーコスモロジーを超えて」公式ホームページ  
<http://www.mot-art-museum.jp/exhibition/cosmology.html>  
陸域観測技術衛星2号「だいち2号」特設サイト：  
<http://fanfun.jaxa.jp/countdown/daichi2/index.html>
13. 参加教育機関：大妻女子大学、芝浦工業大学、女子美術大学、宝塚大学、多摩美術大学、デジタルハリウッド大学、東京家政大学、東京藝術大学、東京工芸大学、福井大学、University of Reading、デジタルハリウッド東京校、日本工学院八王子専門学校、日本電子専門学校、HAL東京

Tomoko YABUMAE

In spring 2017, Museum of Contemporary Art Tokyo (MOT) launched a new project called “MOT SATELLITE” aimed at “taking its activities outside while closed for renovations.” The first installment, “MOT SATELLITE 2017 Spring – by the deep rivers,” was held in the Kiyosumi-shirakawa area where the museum is located. The area has gradually developed in the 20 years since MOT’s opening, and in recent years, it is capturing attention as a site of new cultural activities. Kiyosumi-shirakawa is also part of the “Fukugawa” district renowned in Tokyo’s Edo-period history. As such, it possesses a rich “shitamachi” (old town) culture. Here, in an area rapidly changing under the stimulation of new cultural energy, we took art as a medium for enabling encounters with the area’s old and new communities and imparting visibility to its unique culture and history.

In concrete terms, 7 main venues (MOT Spaces) were established as base points, along with 18 small-scale exhibit spaces (MOT Spots). On this basis, we held a new form of exhibition that took the “district” as borrowed scenery and integrated walking as a means of discovering the district’s

attractiveness. Then, two “Fellow Projects” were also held as cooperative projects with colorful local shops. By furthermore creating a program of tying up with 15 local shops (Local Partners) currently drawing attention, we sought to employ the district’s cultural resources.

As the exhibition curator/coordinator, this writer worked out the structure and concept of the overall project, and undertook the curation of the exhibits. As another important axis, I ran a survey to identify key people in the district and, on this basis, constructed a district network. In this writing, I summarize the MOT SATELLITE project and discuss the special character of this art project in a local community, with reference to other art projects in Japan and around the world. I also look at the impact of the project this time and its evaluations, and analyze the possibilities of art projects organized by Japanese art museums. In addition, based on my experience of organizing a MOT SATELLITE “observation project” as part of a “Fellow Project,” I also consider how to best structure a system for evaluating art projects.

---

## Fluxus in Japan 2014: Report 2

Mihoko NISHIKAWA

In April 2014, Museum of Contemporary Art Tokyo hosted “Fluxus in Japan 2014” for six days. The event marked the first real presentation, in Tokyo, of concerts by key Fluxus members active in the movement since its early days. Continuing from my report in Bulletin No. 19 concerning performances by KOSUGI Takehisa, Milan KNÍŽÁK, and Ben PATTERSON on the first three of six evenings of performances, in this writing I discuss the performances of the final three evenings.

The fourth evening of “Fluxus in Japan 2014” featured the first performance in Japan by Eric ANDERSEN, an artist known for his significant role in Fluxus activities in Europe. For the first half of the evening, Andersen conducted 8 instrumentalists in performing the following pieces: La Monte Young, *Piano Piece for David Tudor #1*; Larry Miller, *C’est Moi*; Eric Andersen, *Opus 600*; George Maciunas, *Lips*

*and Tongues*; La Monte Young, *Composition 1960 #7*; Mieko Shiomi, *Boundary Music*; Emmett Williams, *Counting Song*; Ay-O, *Ha Hi Hu He Ho*; George Brecht, *Symphony No.3*; Yasunao Tone, *Clapping Piece*; and Alison Knowles, *Shuffle*. The evening’s second half featured the Andersen piece’s *Opus 135-0022*, taking the relationship of physical movement and art as a motif and performed with audience participation, and *Opus 1961*, a long piano piece during which the audience was free to come and go.

On the fifth evening SHIOMI Mieko presented a concert, primarily featuring piano. Shiomi performed in conjunction with pianist Inagaki Satoshi and a number of other performers. The evening’s pieces were: Philip Corner, *Petali Pianissimo*, performed in accord with flower petals dropped on the keyboard; *Direction Music for a Pianist*, a variation for piano on Shiomi’s own *Direction Event*; *A Confined*



*Sonata*, performed while drawing a thin fabric over a piano to “visually” confine its sound; Giuseppe Chiari’s *Musica Madre* in which sound issues from the act of moving an object; Shiomis’s *Multidimensional Rondo* taking circling and repetition as motifs, and finally *A Fluxus Memorial Service* inviting audience participation.

On the sixth and final evening, the four Fluxus artists Andersen, Ay-O, Patterson, and Shiomis gathered to perform various Fluxus pieces with other performers. Ay-O’s *0<sup>7</sup>* and *Morning Glory* were followed by: Emmett Williams, *10 Arrangements for 5 Performers*; George Maciunas,

*In Memoriam to Adriano Olivetti*; and Robert Watts, *C/S Trace*. During an intermission, Ben Vautier’s *Ten Minutes* and *Audience Piece No.10* were presented. Throughout the performances of these pieces, Thomas Schmitt’s *Zyklus* was performed at the side of the stage. The latter half of the evening offered performances of Alison Knowles, *Newspaper Music*; La Monte Young, *566 for Henry Flynt*; La Monte Young, *Composition 1961*; George Brecht, *Two Durations*; and Dick Higgins, *Gång Sång for Ben Patterson*. The evening then concluded with *Viva! Fluxus*, a piece created by Shiomis especially for this concert, with all members participating.

---

## Educational Programs at the Museum of Contemporary Art Tokyo and the changes seen in student’s view on art.

Yasunori GOH

Twenty years have passed since the Museum of Contemporary Art Tokyo (MOT) was founded in 1995. MOT has possessed an independent educational programs section since that time.

I have worked for MOT since 2007 as the Educational Programs section’s chief. In this writing, I look back on MOT’s early period perspective on educational programs and

provide an overview of our current activities. I also look into the decade of MOT’s educational activities since I joined and became responsible, particularly focusing on the changing perspective of students from elementary and junior high school level, towards art and art museums.

---

## Projection Mapping 1995-2020—Large-scale Video Projections in Cities and Cultural Facilities

Tomoe MORIYAMA

The video projection technology known as “projection mapping” came to prominence in the early 2010s. The work *White Shadows* (Jean-Michel Quesne and Hélène Richard, 1995) as an opening event of the Tokyo Photographic Art Museum is one of the earlier examples of a large-scale projection being undertaken at a public art museum. In this paper, I closely look at projection mapping not as a tourist resource or a popular entertainment form around the world, but rather from the perspective of contemporary art / public art. To this end, I look at several actual examples considering the history and beginnings of this genre. Also, as examples of projects held in recent years at the Museum of Contemporary

Art Tokyo, I describe the contemporary artwork *Universe of Water Particles under Satellite’s Gravity* (teamLab), a large-scale public mapping projection completed and shown on June 7, 2014 (preview, June 6). Following that, I also focus on the *Video Projection “MOT1995∞2020”* (May 29, 2017, Public Plaza, Museum of Contemporary Art Tokyo), a work shown at this museum as a final event prior to closing for renovation. Projection mapping is a genre in which little prior research has been undertaken. I endeavor to provide introductory remarks toward conducting deeper technical and substantial research in this field.

平成29年度 東京都現代美術館年報  
研究紀要 第20号

平成30年3月9日発行

編集・発行

公益財団法人 東京都歴史文化財団

東京都現代美術館

〒135-0016 東京都江東区東陽7-3-5

東京都現代美術館リニューアル準備室

電話03-5633-5860

製作

光写真印刷株式会社