

令和1年12月20日
博士課程学位論文発表資料

現代の「驚異の部屋」
東京の宝

東京藝術大学大学部美術研究科
博士課程美術専攻鑄金研究領域
Vanmeirhaeghe Valentijn
1317917

はじめに

第1章 驚異の部屋とは何か

- 第1節 驚異の部屋の歴史 p.3
- 第2節 物を集める p.4

第2章 現代の驚異の新しいオブジェを探し当てる

- 第1節 意識 p.9
- 第2節 発想の根源として歩く p.17
- 第3節 新しい見方 p.21

第3章 好奇心

- 第1節 好奇心を突き動かす p.23
- 第2節 文化の相違 p.27

第4章 自分の驚異の部屋 p.28

- 修了制作品について p.30

参考書目

はじめに

論題：かつて「驚異の部屋」が人々に与えたような驚嘆・新奇性を、現代工芸品を用いて新種の「驚異の部屋」として再構築することは可能か？また、デジタルテクノロジーの発達によって情報が氾濫する現在、新奇性を帯びた「驚異の部屋」を構築するためにはどのような物が必要となるか？

私の見解では、人々の想像力を掻き立て、既知の視覚情報に新たな意味合いを持たせるような体験を通してそれは可能になる。視覚的、そして理知的なレベルで人々を引き込み、それまでの認識を覆すことを目指す。

まずは簡潔に「驚異の部屋」の概要を述べる。出現した時期、急激に収集家が台頭した経緯、著名なコレクションが築かれた場所とそれを推進したパトロン存在について等。

最初の「驚異の部屋」は15世紀後期から16世初頭にかけて、いわゆる大航海時代初期に現れた。物理的な世界範囲の認識が開けたことによって、新世界と比較した自らの立ち位置を内省する風潮が生まれた。また、このようなコレクションは知識に加え、個人の富や権威の象徴でもあった。学者にとっては、知得した世界を一つの空間で劇場化する場でもあった。「世界は神の創造物である」という認識の元、世界を真摯に探求し理解を深めることは高尚な行いであり、必要であるとされた。富裕層や高貴な生まれの者にとっては権威の誇示、ネットワークの拡大、そして知的投資を見せつける機会であった。

上述のように、驚嘆・新奇性を導く認識や観察力の改新を、いくつかの方法をもって提案する。例えばアンディー・ゴールズワージーやリチャード・ロングのような現代芸術家の思考や作品を分析し、自身のそれと比較検証する。それぞれの芸術的アプローチや視覚的描写の類似点や相違点に触れる。この作品に観客を引き込み能動的な参加を促すためには、自身の西洋的観点とここ数年の生活拠点である日本文化とのギャップが大きな作用として働く。芸術分野で頻繁に用いられる視覚信号や文化を異なる視点で解釈したり、東西要素を掛け合わせることで差異を浮き彫りにする。見慣れた物を異なる文脈に配置することで観客をハッとさせるような緊張を生み、従来の認識を懐疑し見直すきっかけ作りを図る。

今回私が作る「驚異の部屋」のインスピレーション源は全て東京から得る。決して遠方からエキゾチックな要素を持ち込むのではなく、身近な環境から得た物や体験をきっかけに、前者に匹敵するほどの新奇なオブジェクトを創作するのが今回のコレクションの目標となる。

展示作品は鋳造金属に限らず、写真、ドローイング、テキスタイル・インプリントなども含まれる。終了制作は複数のオブジェクトのシリーズを各々壁掛けや独立で配置し、部屋を訪れる人に私の頭の中を垣間見てもらうとともに彼らの頭の中に「転換」の種を植え付けたいと思う。

歴史的先例に倣い、展示部屋には全作品のアーカイブ資料を収納した箱も設置する。アナログ索引同様これらのファイルは各作品のタイトル名、材料名、技法、コンセプトや表現に関する簡潔な説明文を含む。展示作品にキャプションは付けず、アーカイブ資料と一致する番号のみを付ける。これは観客に能動的に情報を探求することを促すためである。この検索作業の合間に他作品に関する情報を付帯的に拾い読んでもらうことも期待している。

結論：東西の関係性を意外な文脈に置き、観客の参加を促し、斬新な金属着色テクニックを用いることによって、安っぽいトリックや表面上の煌びやかさを要さずに驚きと感銘を与えることができる。

また、特殊な金属着色技法に関する情報を収録した付録も制作する。



図 1 Ferrante Imperato の驚異の部屋 - Dell'istoria naturale . . .
Naples: C. Vitale, 1599. 12 p. l., 791 p. illus., double plate.

第1章 驚異の部屋とは何か

第1節 驚異の部屋の歴史

1599年。Dell'istoria naturale 掲載のこの木版画は、「驚異の部屋」を描いた最初の絵とされている(図1)。ナポリに暮らしたイタリア人薬剤師のフェランテ・インペラートの個人コレクションであった。見ての通り部屋には様々な物がひしめき合うように並べられ、中にはミイラ化・剥製化された動物、貝殻、植物標本、石などが見られる。さらには、コレクションのカタログも含まれているであろう見事な量の書籍が印象的である。部屋中を興味津々で眺める観客に囲まれながら、きっとフェラート本人であろう人物が、指を差しながら熱心に説明する様子が描かれている。

当コレクションは学び、実験、熟慮、そして内省の場として活用され、それはとても高尚な娯楽であった。その目的は、世界の隅々から収集された物を介して、より多くの知識を得ようということ。世界がヨーロッパの帝国主義国家によって徐々に「発見」されていく時代。最初はポルトガルとスペイン、のちにはイギリス・フランス・オランダと、15世紀初頭から19世紀末にかけて繰り広げられた大航海の時代を別名「発見時代」という。航海ルートが増大してゆくにつれ、工芸品など未知なる物品が流入するようになった。

15世紀初頭、海洋技術の発達と、オスマン帝国の台頭によってインドへの陸路を絶たれた地政学上要因から、ポルトガルがアフリカ西岸へ進出し始めた。アフリカ大陸の最南端であるケープアグラスが開拓され西インド初頭への航路獲得の可能性が開いた1488年、そして遂に獲得に至る遠征が成功したのは1499年であった。

1492年、西回りインド航路を探し求めたクリストファー・コロンブスであったが、代わりにアメリカ大陸を発見することとなり、その後も開拓、征服の遠征が繰り返された。

この新生の大陸間貿易ネットワークの構築にアントワープは大役を担ったといえよう。ヨーロッパ市場のとしてのみならず、最先端の地図製作技術の中心として作用した。アントワープのプランタンアンドモーレタスミュージアムでその日々の栄光を今日も見ることができる。フランドル出身の地図製作者、地理学者、宇宙地理学者のゲラルドゥス・メルカトルはまさにこの動きの核となった人物であり、1569年にメルカトル図法という航海用地図の投影法を考案し多大なる功績を残した。¹

その後ヨーロッパにて啓蒙思想が普及し始め古典的な考え方が衰退していくとともに、経験主義的な見地から世界を知ろうと模索する者たちが現れた。不思議にも、この科学的根拠に基づく知の探究は、神の存在の探究にも大きく貢献することとなる。科学的探究心と新たな海洋交易路の発見は急激に未知の動植物の流入を推し進めた。こうした *curiositas* (キュリオシタス)、キュリオシティ知的好奇心の再分配を通して「驚異の部屋」は発達して行った。

第2節 物を集める

航海や探検の糸が地上に張り巡らされて行くにつれて、未知であった世界が地図化され、次第に新たな世界観が形成されていった。一部の裕福なエリートは新天地に興味を示し、そこから仕入れた品々でコレクションを形作っていった。このコレクションは *naturalia* (ナチュラルリア：自然界の物、神の創造物) と *artificialia* (アルティフィカリア：自然界の物に手を加えた物、人工物) に分類された。

Naturalia の区分には、植物、地質学的変異物、動物の剥製や標本、貝殻などが含まれていた。相対して *Artificialia* には自動人形、顕微鏡や望遠鏡等の光学機械、計測機器などが含まれていた。緻密な細

¹ MAURIES, Patrick, *Cabinets of Curiosities*. London, Thames & Hudson, 2002

工が施されたオウム貝や、彫刻された半宝石、繊細な象牙細工、原石などもこの飾り棚に陳列されていた。

キャビネットの規模が大きくなるにつれ、公の場で披露される機会も増え、*naturalia* と *artificialia* で構成されるコレクションは徐々に自然史博物館や美術館へと変貌を遂げていった。(図2)

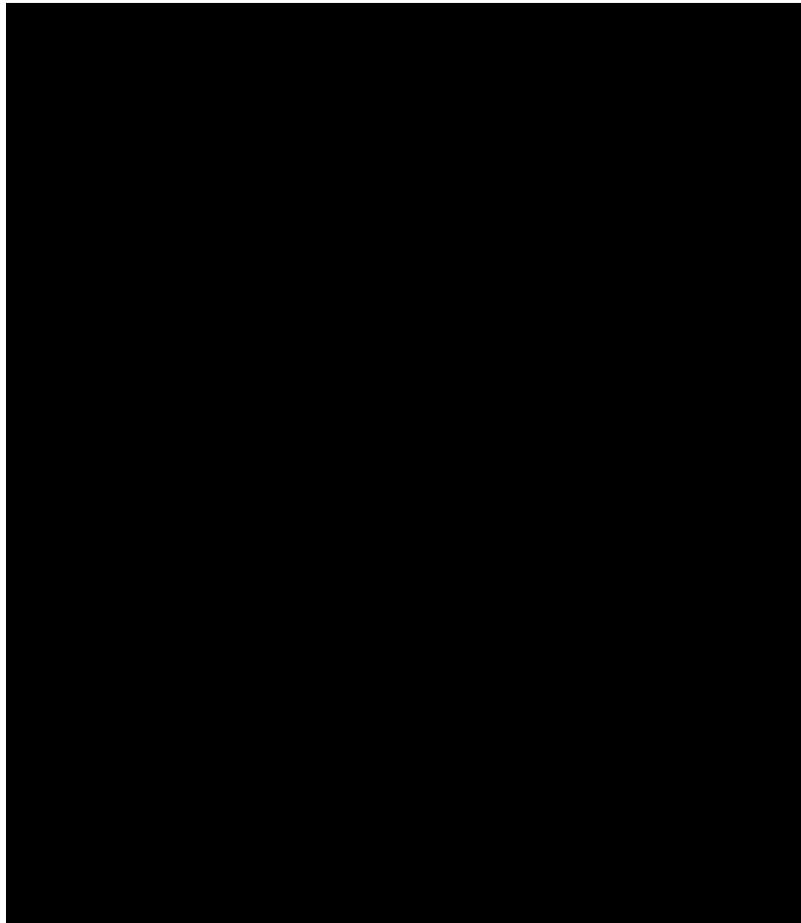


図2 Artificialia – 天球儀 - Gerhard Emmoser – 1579

これらコレクターは新世界から収集・蓄積したあらゆる知識を、一つの部屋・コレクションにまとめて、集大成として展示した。もちろんこの活動は富の象徴でもあり、名声を得られるという点もコレクターの収集熱を加速させた。²

ベルギーのアントワープはヨーロッパと新世界を繋ぐ最大の港の一つがあったこの街には、世界中からエキゾチックな品々が流れ着いた。アントワープで製造されるキャビネットは、裕福な中流階級が個人収集したような比較的小さなコレクションを収納・展示するのに最適なその造りから、ヨーロッパ中のブルジョワジーが買い求めた。そのキャビネットは比較的小さなコレクションを収納するのに適した家具である上に、たくさんの扉や引き出し、さらには隠れた仕切りなどで、見るものの好奇心を煽る作りになっていた。その多彩な装飾を纏った木造棚にはたくさんの扉や引き出し、さらには隠れた仕切りなども作り込まれていた。他のキャビネットから一線を画したのは、その内側に美しく塗装された寓話などの装飾であった。

² SPENLE, Virginie. *The Kunstammer, wonders are collectible*. München, Kunstammer Georg Laue, 2016

コレクション自身のみならず、そのキャビネットの構造までもが見る者、触れる者の好奇心を煽り、各々が棚を探りながら知識を発見する仕組みになっていた。描かれた寓話が見る者の内省と道徳の熟考を促した。

写真に見られるキャビネットはフランス・フランケン(1581-1642)による装飾絵画が施されていて、アントワープ産キャビネットの非常に良い例である。(図3) フランケンは他の収集家にもコレクションキャビネットの装飾を依頼されるようになり、次第にひとつのジャンルとして”constcamer”という美術が確立されて行った。

コレクションをコンパートメントに小分けする訳には見るものの好奇心をくすぐる目的がある。小さな引き出しや扉を開け閉めしながら、探す時間を引き延ばすことによって、新たなものを見つけた瞬間の満足感を最大化するのである。隠し扉やスイッチなどのからくりはとにかく触れることを促す仕組みになっていた。全ての扉や引き出しが閉ざされた状態のキャビネットは一見淡白に見えるが、開いた瞬間に豪華絢爛色とりどりの物語が目に飛び込んでくるため、人々の注意を引き止め、「発見」までの道のりをさらに引き延ばした。

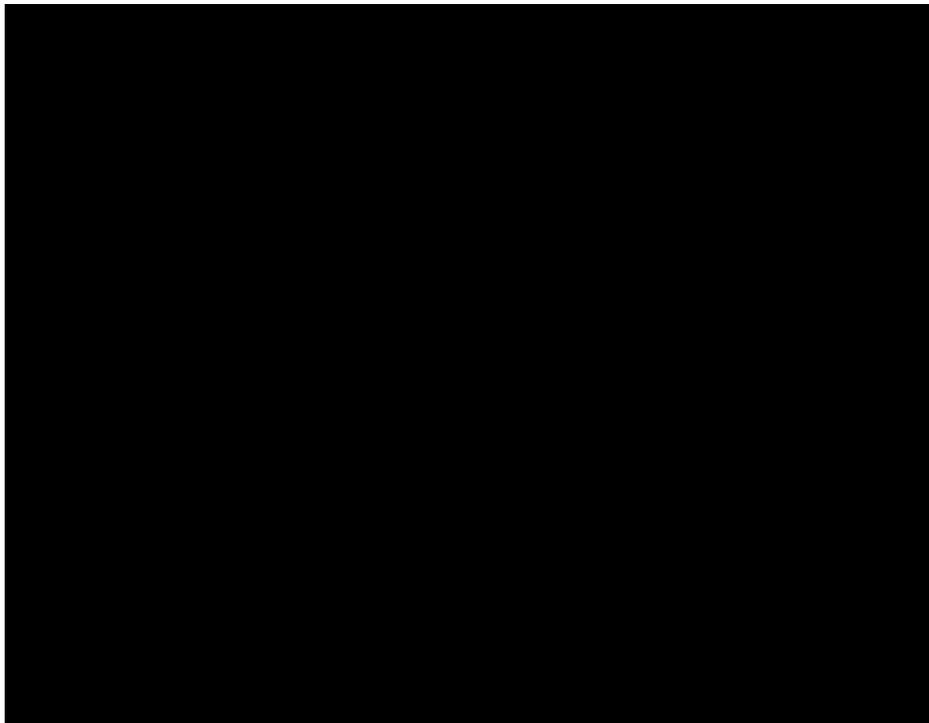


図3 Frans Francken II-アントワープのキャビネット - c. 1650

コレクション文化全盛初期におけるアントワープの重要性を示すのはサミュエル・キッシュベルグ(1529-1567)である。彼はバイエルン公アルブレヒト5世(1528-1579)の芸術・科学顧問としても活躍した人物である。彼は1565年に、世界で初めてコレクションの構成方法や最適な展示方法などを述べる論文 *Inscriptiones* を執筆した。この論文の影響力は個人コレクターに止まらず、コレクションが私的なものから公的なものに変遷する流れにも大きく影響を及ぼしている。

ピーター・ポール・ルーベンス(1577-1640)はアントワープに個人で「驚異の部屋」を構え、現在でも彼の旧家兼ワークショップ「ルーベンスハイス」を訪れた際にはそのコレクションを見ることができる。2019年春に筆者がルーベンスハイスを訪れた際には *Kunstkamer* (アートの部屋)、すなわち「驚異の部屋」より芸術に特化したコレクションを、ルーベンスがかつて自らのコレクションを展示していたまさにその空間で見ることができた。残念ながら彼の死

後、多くの訪問者を感激させた自慢のコレクションはヨーロッパ全土で散り散りになってしまったのである。

場所同じくしてアントワープでコレクターとして名を馳せたのはコーネリス・ファン・デル・ゲーストである。1628年に彼のコレクションはフランダース人画家のヴィレム・ファン・ハーヒトによって絵画という形で永遠の命を授かることとなった。ファン・ハーフトはルーベンスと師弟関係の期間があったので、おそらく師のコレクションを見ていたのだろう。後タイタリアの巨匠の元でも数年経験を積んだ。ファン・デル・ゲーストのコレクションを描いた数枚のうち、最も有名なのが‘*Albert (VII, Archduke of Austria) and Isabella visiting the gallery of Cornelis van der Geest*’ (1628)。 (図4)



図4 Willem van Haecht (1593 – 1637) - *Albert (VII, Archduke of Austria) and Isabella visiting the gallery of Cornelis van der Geest*’ (1628)

描かれているのはファンデルハーヒトがクエンティンマティス作の絵画を2人に紹介している場面。同様に室内に飾られているほとんどの作品がヤンファンアイク、ルーベンス、アントニーファンダイク、クエンティンマティス等のものであると特定されている。他にもアポロベルベデーレやメディチのビーナスなど有名な彫刻のコピー作品も置かれている。このコレクションの大半は美術作品だが、地球儀、本、astrolabes、さらに奥には貝殻が収められている引き出しも見て取れる。

この絵画から読み取れるのは、このようなコレクションの社会的重要性である。学者が調査や研究に専念する間にも、裕福なブルジョワジーは富と知を誇示し社会的地位を確立する絶好の機会としたのである。収集文化やキャビネット製作の波は北欧にも押し寄せていた。その最たる例はデンマーク人医師のオール・ワーム(1580-1645デンマーク、ノルウェー)である。医学以外にも解剖学、史学、教育学、ギリシャ文学、物理学などの分野に幅広く精通していた人物である。ワームはそれら研究のためヨーロッパ中を周遊し、強い人脈網を築いていた。彼の収集品は鉱石に始まり、次第に動植物の剥製や工芸品へと発展していった。ワームは教鞭をとっていたコペンハーゲン大学の物理学の講義でも自身のコレクションの品を用いていたという。

また、彼は一角獣(ユニコーン)神話の最初の否定者の一人であり、イッカクの角との類似点を引き合いに論説した。

コレクション規模が拡大するにつれ、それを収める建築規模も必然的に拡大していった。17, 18世紀は世界屈指の博物館や美術館が建立された時代でもあり、英国ロンドンの大英博物館、ロシアはサンクトペテルブルクのエルミタージュミュージアム、スペインはマドリードのムゼオデルプラドなどがその好例である。初めてコレクションが公に開かれだしたのだ。このプロト・ミュージアムは、ナチュラリア標本のコレクションやアルティフィカリアから、次第に我々の知る公的な自然史博物館や美術館へと発展した。

ファン・ヘフトの制作室に見られる工芸アルチザン的な要素は、彼の書斎に見られるアカデミックな要素に共通するものがある。どちらも突き詰めると、知識と情報の集積なのである。工芸に求められる技術や材料を的確に理解するために費やされる労力と時間は、勉学のそれと相似している。どちらも観察と試行錯誤を重ねて生じる疑問と向き合い、答えを探求する道である。

伝統工芸が現代社会における芸術的価値を失いつつある、時にはすでに失ったとされてしまう所以には、時間を要するという一点が挙げられる。コンテンポラリーアート界にどうかその技術を持ち込むことが出来れば見方も変わるかもしれない。しかし、伝統技術は労働集約型(結果的に高額になる)であり時間もかかる(これもまた高額たる所以)。そのため蓄積された知識を記録して受け継ぐ必要がある。そして同時に現代に相応しく昇華する投資をする。伝統工芸を守り維持することと同じくらい、現代的解釈に努め実験的な取り組み方をすることも重要なのだ。



図 5 鈴木盛久工房のあられモチーフの鉄瓶 - 2018

私自身が制作にステンレススチールを使用することに関して、日本の伝統工芸に適さない材質であるという意見もあるかもしれない。しかし、いかなる素材を選んだとしても伝統的な合金と同等の寛容性と尊重をもって扱えば、一見風変わりなものも所を得ると私は信じている。ステンレスを用いて作られた「夜のリズム・3番」（ファイル4）は伝統をコンテンポラリーと結びつけている。上部に見られる色のパターンは日本が世界に誇る金属のはめ込み細工を模している。紫色のブロッキングは明白に赤銅（銅に金および少量の銀を加えた合金で発色処理を加えると、青紫がかった黒色を呈する）と対比でき、赤みがかった線は銅針金のはめ込み細工を彷彿とさせる。また、作品下部にある大きなドット模様は、伝統的な鉄瓶によく見られる霰のモチーフから着想したものである。（図5）

第2章 現代の驚異の新しいオブジェを探し当てる

第1節 意識

現代版「驚異の部屋」を作るということに、数百年前と同様の影響力を期待できないことには幾つかの理由がある。第一に、我々はインターネットの普及によってあらゆる時代や場所にアクセスできるようになり、完全なる未知と遭遇することが極端に難しくなってしまった。第二に、旅には危険がつきものであった時代を経て、数日を費やせば奥地という僻地に大した困難もなく足を踏み入れることが可能になった。しかも、オンラインで膨大な視覚情報を仕入れられる現代では、わざわざ現場へ出向かずとも実物の複製をいくらでも自宅で閲覧することができる。

Youtube.com ではロシアのシベリア横断鉄道の全域、つまりモスクワとウラジオストクを結ぶ世界最長9289キロの鉄道路路を見ることができののだ。バーチャル・リアリティ技術が著しく発展する中、この傾向が私たちをどこに向かわせているのか、案ずることしかできない。また、Google Street View では二ヶ所の地点間を移動する様子を自動的にバーチャル体験することができるようになった。

もしも遠く離れた異国を訪れるということが、以前のように驚異や不思議を体験することに及ばないのだとすれば、身近にあるもので似たような感動や刺激を受けることはできないのか?探してみることにした。

この「観客の好奇心を掻き立てる」という課題への自身のアプローチは三部構造を成す。この構造の各部、追って詳細に解説する。その構造の第一部に「意識」、物事のありのままの状態の先を見据える姿勢に着目する。第二部は「観客の能動的参加を促す」。第三部は「文化の対比」、つまりは作者自身の西洋的観点から日本を解釈し、制作し、伝統工芸を現代的方法で取り入れること。



図 6 Andy Goldsworthy - Beech leaves laid over a pool - 1999

より自由で開放的な視野を持つことを意識させてくれた現代美術作品を挙げるとすれば、あまりに多様で正確に特定することは難しいが、まずアンディー・ゴールドズワージー(英:1956—現在)が思い浮かぶ。彼は作品の大半を自然の中で制作し、自然条件下で可能となる活動をしているため、当然ながら生活拠点でもあるその場所に関する理解が非常に深い。季節の移り変わり、気候変動の影響、特定の場所に日が当たるタイミング。様々な要素が寄り集まり、一つの作品へと昇華され、最終的には写真という形態に納められる。作品は時に氷を材料とし、数時間の命であることもあれば、石で出来ていて長期間存在し続けることもある。

自然条件から可能性を見出す視点と材料の型破りな使い方が、ゴールドズワージーが自然を媒体とする他のアーティストたちから一線を画す理由である。彼は、マテリアルを最も純粋な基礎特性を生かしながら使う。ありふれた木の葉にも、その色味だけでなく、しなやかさ、こし、粘り気など、様々な性質が存在する。それを理解し、活用できるようになるまで自然に身を置き、明るく日も田舎道を歩き回り、何年もの試行錯誤があった。長年に渡り自ら蓄えた知識を構成要素としているからこそ、類を見ない、新しい視点が生まれるのであろう。

マテリアルを原形のまま扱うよりも、それを解体し、再構築し、新たな仕組みを作り上げる。マテリアルに対する寛容で解放的な視点こそが肝となっている彼の作品は、私自身にもマテリアルへの固定概念を払拭しその先を見据える心構えを教えてくれる。既知の特性や使用方法から一歩離れ、白紙状態でその物と向き合う。例えば、金属塗装とは関連付けられないようなテクニックを使用することによって見たことのない効果や意外な結果を得ることが出来た。

図6に見られる水たまりに広がる木の葉のカラーグラデーション、そして図7の球状に組まれた氷柱は、彼の制作に対する姿勢を強く反映してる。

木の葉を収穫できる時期はあらかじめ決まっている。タイミングよく集めなければ、緑から赤へと移り変わる完全なグラデーションは再現することはできまい。環境に異質なマテリアルは使わないので、制作進行中の間に葉が移動しないよう繋ぎ止めるには植物の棘、葦、松葉などを利用した。



図7 Andy Goldsworthy - Icicle star - 1987

さらに、ゴールズワージーは自然の中を何時間も歩き観察した結果、葉は濡れていると発色が促されると気がつき、理想の色に近づけるため作品の舞台を小さな水たまりにしたのだ。水たまりは林の中に明色を浮き立たせる枠としてだけでなく、強いては彼がこの作品に描いた理想を実現する必須条件となったのだ。もし彼が完成と呼べる段階が訪れれば（それ以前に試行錯誤が繰り返されることが多い）、それを写真に収め、自然に帰るように置いていくのである。（図6）氷柱でできた球体もまたゴールズワージーの制作の心を見るに非常に好例である。（図7）この作品はまず時間との戦いである。迅速に組まなければ構成が完了する前から解体してしまう。マテリアル自体があまりに儂く一過的なのでほとんどの人はアートマテリアルとして捉えることはない。彼のインタビューや手記には時折、完成間近に崩壊してしまったり写真に収める前に破損してしまったことなどを明かしている。手を動かし、直に触れながらマテリアルを操ることで彼は素材の特性を知り、活かす方法を考案できるのだ。

彼の素材の特性に対する思慮深さは、特に西欧と比較して工芸に見られるそれと非常に似つかわしい。媒体を知ること、その限界を知ること、その特性を有効に活用すること、これらは全て自己本位にマテリアルを捻じ曲げ利用するのではなく、マテリアルとともに作品を作り上げるという意識にまとめられる。素材を尊重するという考え方こそが日本が世界に誇る合金技術の発明を可能にした要因なのかもしれない。

化学製品や着色料を使用せずに、多種多様な非鉄合金を用いて彩りを豊かにするのが日本のやり方だ。四分一を使用すればグレー、赤銅では黒と紫色の、黒み銅では茶色と黒の色調を無限に作り出すことができる。また、様々な真鍮を煮色仕上げすることで美しい水晶模様と独特な発色の表面に仕上げることができる。合金の組み方によって、冷却・固体化した時の最終的な水晶模様の大きさは決まる。

西欧ではアートに合金を用いることは比較的少なく、化学製品やラッカー（漆）を使って望みの色味を作り出すことの方が多い。決してどちらの方が良い、という議論を呈しているのではないし、それを決めるのも不可能だ。どちらも、金工において「色を扱い操る」という課題に別角度から向き合っているだけなのだ。

この素材に対する哲学、特段金属細工における素材への哲学こそが、私を日本へ導いた。ブロンズの鑄造所で色付け師として10年間勤めた後、もっと創造的な視野を広げたいと思い、そのためには日本に長期滞在するのが最善の方法だと考えた。

西欧では存在しない技法を間近で見て学び、自らの制作に取り入れることができたことは非常に貴重な経験となった。見聞きの知識だけでは実らないような結果を実践から得ることができた。金属とは何か、そして金属をアートという文脈でどのように活かすか。その理解を深めることができた。しかし、私が日本人ではないことと、伝統を求めて工芸科を選んだわけではなかったことが、伝統的な技法をコンテンポラリーな視点から解釈する結果につながったのかもしれない。

金属の色付け技法と、それとは無関係な技法とを掛け合わせ、新しい効果や仕上がりを生み出すことができた。自由でオープンな視点で周囲を見てみることで、それが当作品で伝播したい心がけだ。

中川衛氏によると、「・・・技法とは表現の手段にすぎない。今では伝統や既存の技法に囚われないたくさんの実験が試みられ、どんどん芸術家個人のスキルが披露されている。私は、伝統技法の本質を守りながら新しい視点を取り入れていくことで、工芸を次世代へ伝えていくことが出来ると信じている。」³

アハ体験と呼ばれる、未知の物事に関する知覚関係を瞬間的に認識する事と同様、伝統工芸という既知の技術を応用することが驚きや不思議を成立させている。山登り中、尾根に立っているのを想像してほしい。歩みを進めど、次から次へと別の尾根に行き当たる。まるで終わりのない苦

³ *Modern master artists of Japan 2*. Sandy Hook, Connecticut, Shorewood Fine Art Books, 2003

難の旅だ、と思った瞬間に目前に全く違う新しい景色が広がる。待ち受けるたくさんの可能性。振り返って見てみると山頂に至る道はひとつではなく、どれを選んでも全ては同じ山を知るためのルートであったのだと気がつく。
現状に満足して新しい視点や知識を追い求めなくなった状態は、誰もが回避すべき状態である。

1987年ゴールズワージーが日本の紀伊長島に来た時のインタビューにてゴールズワージーは、自然の中を歩く時、ただの気まぐれな散歩と作品に思考を巡らせている時とでは異なる心境で歩く必要性があると語った。

南條 史生 自然の中を歩く時、どこかで作品に使えるものはないかと意図的に探している気持ちになることはありませんか？

アンダー ゴールズワージー 方向性を持つことが非常に大切です。それがただの散歩と作品を作る時の違い。後者の場合、私はよっぽど努めて集中する必要があります。五感を最大限に使うので、神経を研ぎ澄まします。これは累積的な、発展途上のプロセスです。新しいフォルム、新しい視点、新しい解釈を探しながら歩くことで、自然との関わり方にエネルギーと活力が与えられるのです。⁴

「累積的な発展途上のプロセス」というのは私も共感出来る言葉である。何度も同じことを反復したり、同じ場所を繰り返し通ることによって無意識にも経験的知識が累積し、徐々に新しい視点や解釈が出来上がっていく。

東京で数年暮らすことができた今、私にもこの街に関する累積的な知識の層が出来上がってきた。長期滞在することで観光客向けスポットの範疇を出ることができたし、各エリア特有の歴史に詳しくなることで街全体への理解と愛着が深まった。同じ場所を何度も訪れることは、知覚の鈍りを引き起こすこともある。同じ通勤路を毎日通っていれば、その過程全体をすっ飛ばして目的地に到着したいと思うこともあるだろう。

上記を踏まえた上で、ゴールズワージーの言うように、ただの散歩ではなく新しい視点を発見するために歩くには「方向性を持つ」ことが重要だというのは共感出来るのだ。

しかし東京の街を歩き回る際、私はあらかじめ決めた思考態度や心持ちで臨んでいるわけではない。オープンマインドと柔軟な視点をもって物、場所、気持ちなど、打ち寄せる波のように拒まずに受け入れるようにしている。

時に受け入れるだけでなく喜んで歓迎するのが、奇遇な出来事である。

漆や彫金など、過程全体で制御が効く工芸と、金属の鋳造は少し異なる。鋳造する型を作る段階までは同等にコントロールが効くが、鋳型が窯に入れられた途端、確認し制御することが難しい要素が作用し始める。中子温度、内部亀裂、鋳造中の金属の揺れ、複数鋳造した時の冷却、型内のガスの発生、型冷却時の縮小率の違いなど、様々な要因によって鋳型に亀裂や多孔が発生する可能性がある。これら全てが最終的な仕上がりの美しさを左右する。

鋳型を開けた時に初めて最終形態の垣間見ることが出来る。垣間見るといっても、仕上げ段階で問題が発生するかもしれないからだ。表面のやすりがけや研磨の際に表面下に気泡が現れたり、中子が鋳造前や鋳造中にずれて鋳物の一部が他より薄くなっていたりする。これでは溶接や着色作業に支障をきたす可能性が出てくる。金属の鋳造にはこのようなことが付き物であると受け入れる他ない。工業用の機械であれば制御レベルも上がるが、一点物のアート作品を作る際に同様のコントロールを期待するのは難しい。

⁴ p.163 – 165

Passage – Andy Goldsworthy The Henry Moore Centre for the Study of Sculpture - 1990

私自身、鑄造のこの側面に最も苦勞させられた。ジュエリーデザインを学んでいた頃の制作では構築的な作品（ワイヤーや金属板等をを主な手法にしてつなぎ合わせた）が多く、身についた技法もそのような作品に見合ったものであった。全ての段階でコントロールが効くような制作が個人的には好ましかったので、鑄造の気まぐれな側面に慣れるのは大変であった。その反面、新たな可能性を見出させてくれたのも確かであり、二つの茶碗はまさにその受容の結果である。



図 8 二つの茶碗 - ワックス原型（ファイル13）

後に鑄型にする前蠟に直に接触して作業していると、最終作品と間接的であれ物理的なつながりができる。陶芸家が自らの手で器を形作り焼くのと同様にこの2つの茶碗も私が作った。直接手に取り、フォルムを楽しんでほしい。（図8）

もちろん持ちやすいとは言えない重量感ではあるが、これは銅の材質をそのままに碗の形状バランスを保ちたかったからだ。

おおよその形が定まったら蠟の器を異なる温度の溶融したワックスに浸ける。低めの温度であれば、液状の溶融したワックスが少しずつ固形化し小さな塊を形成していても、一度に厚い層の蠟を付け足すのに適し、高めの温度で溶けた蠟は、粘着性が高く薄付けできるので、より滑らかな表面の仕上がりになる。

このような方法で蠟を表面に足していくことで最終的な仕上がりをコントロールするのは難しくなる。しかしこの自然な流れに逆らわない、半ば意図的半ば偶然、といった様子の仕上がりこそ私が求めていたものであった。これはシリコン型取りと蠟型の修正工程を端折った結果だと推測する。手で構築した蠟型でこそ表現できる独特のフォルムは、シリコン型や石膏の複数生産用の型では再現できない一点限りの仕上がりだ。

省みるに、偶然性や無作為性を受け入れた状態での放浪こそが「東京：犯行現場の虫たち」（ファイル7）や「空へ一直線」（ファイル16）などの作品を生んだ。いつもと違う帰宅路を選んでみたり、スーパーへの買い物にも迂回路を通ってみたりしていると、私が住む台東区洗足エリアには東京スカイツリーへと真っ直ぐに向かっている道があることに気が付いた。（図9）街にそびえ立つ巨大なランドマークとしてすでに圧巻ではあるが、足元からずっと伸びる道の先



図9 空へ一直線 - Straight line to the Sky （ファイル16）

にあると感激も一入である。そこで、台東区の紙の地図を長い物差しを取り出し、スカイツリーへと真っ直ぐに向かっている道すべてに印をつけてみた。その後しばらくの間、印をつけた場所の近くを通りかかるとスカイツリーへと道が伸びているか迂回してまで確認して、その姿を写真に撮って記録した。

何か気になることがあると、立ち止まってゆっくり見たり、立ち戻って改めて確認したくなるのだ。

「東京：犯行現場の虫たち」も同じように始まった。（ファイル7）記憶する限りでは、日本での初めての夏、緑生い茂る埼玉大学のキャンパス内で大量の蟬の死体を見つけた時のことであった。ほとんどの蟬がすでに死んでいたが、時折瀕死状態の蟬が突然鳴き出したり地面で回転したりしていた。それはまるで悲惨な戦いが過ぎ去ったひと場面のようなようだった。カウボーイの撃ち合い、もしくは日本だけに武士の合戦か。この日を境に、私はポケットカメラを常時携帯するようになり、街頭で死んだ虫を見つける度に写真に収めた。このシリーズを作るに当たって決めたルールは以下の二つである。第一に、いかなる探偵物の映画でもあるように、私の手で現場証拠を変えてしまってはならない。あるがままと捕らえること。第二に、何かしらの物語性がなければならない。ただ落っこちてる虫の死骸ではいけない。それがたとえ場所の意外性であれ、虫の死体のポーズであれ、ごく稀に目撃する現行犯であれ、何かしらのストーリーが付随せねばな

らない。発表作品は、東京滞在中に撮影した写真のセレクト数枚。「現場」に出くわすたびに、同じ地球に共存するマイクロコスモスの住人がどのようにして死んで行ったのか、考えを巡らせた。静かな死んでいったような虫もいれば、無残な最期を迎えたのもいた。



図 10 東京：犯行現場の虫たち

「東京ストリートの書面」（ファイル10）や「私にあなたの東京を見せて」（ファイル1）のように、私は作品が形成される瞬間のスナップショットといえる空間に、自身を配置することがある。今回はタギングではなくシルバーキャスト鑄造の虫と、私に似た顔の捜査官である（図10）



図 11 東京：犯行現場の虫たち - 喧嘩する恋人たち

一度写真に収めてから、この「死」が訪れた理由や場面を想像して、そこから見た人の想像力をくすぐるようなタイトルを考える。これをきっかけに、誰かが虫の死骸を見つけるたびに物語を想像するようになるかもしれない、という期待を込めて。人のものの見方を変えるのは極至難の技であるが、それでも私は挑戦を止める気はない。（図 11）

第2節 発想の根源として歩く

私にとって歩くという行為は、その土地に踏み込み深く知るのに最も適した手段である。他の移動手段では見落としがちな些細な情報や空気感を、自身の歩みのペースに合わせて吸収することができる。19世紀パリジャン・フラヌール(遊歩者)の精神に則り、これといった目的はなく、悠長にゆったりと歩きながら街の空気を吸い込み、ふとした瞬間の偶然に導かれるがままに歩きたいものである。

フランシス・アリス(1959-現在 ベルギー) やリチャード・ロング(1945-現在 イギリス) のようなアーティストにとっては歩く行為自体が芸術活動の一端を担っていた。双方とも多様な媒体を用いて制作を行っていたが、歩くことが中心に据えられた作品を多く生み出した。フランシス・アリスは遊歩することを、ある特定の場所を記録する手段としている。彼の最初のパフォーマンス作品である「ザ・コレクター(1991)」では、磁石が仕込まれた犬の形をしたオブジェをリードのように紐でつなぎ、メキシコシティの街路を歩き回った。犬のオブジェの磁気に引き寄せられて回収されたありとあらゆる金属片は、(多少の偏りや限度はあれど)通過した場所の特色を物語っていた。遊歩することは洞察すること。結果の偶然性は見越していたが、彼の遊歩するという判断は決して気まぐれではなかったのだ。

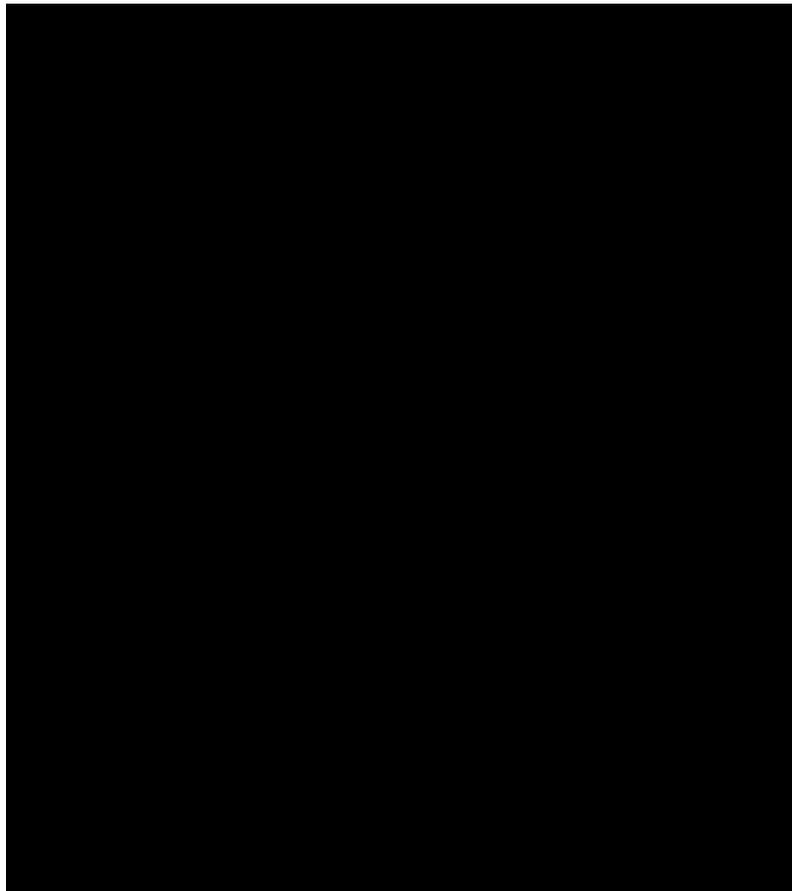


図 12 Richard Long – *A line made by walking* - 1967

「散歩には、苦悩も快樂も、発見の驚きも成長も、リラクゼーションも集中も、すべてある・・・歩くことは最高の考え方だ。」⁵

⁵ FUCHS, R.H., *Richard Long*. London, Thames & Hudson Ltd., 1986

リチャード・ロング(1945ー現在)は散歩を制作の中心に据える。(図12)
何年も歩き続けた結果、ロングはそれぞれの散歩から得た経験を様々な手法で我々に伝えようとしている。「*Early morning senses island walk*」は、1982年にイギリスのシリー諸島を歩きながら五感で得た感覚を、言葉の列で表現した作品である。

視覚、触覚、聴覚、嗅覚、そして味覚。
太陽、硬い地面、カモメ、新鮮な空気、ブラックベリー。

あえて視覚と聴覚両方から情報を与える動画を選ばず、散歩をシンプルな言葉で表現することで、読む者にその散歩の経緯を想像し、再構築する経験を促す。また、言葉が与えるリズムカルな印象は、人が歩く時のペースを彷彿とさせる。

これは「夜のリズム」で音響効果を使わずに、暴走族と遭遇したことのある人ならすぐ分かるであろうあの特有の音を視覚的に表現したのと、似た発想であると言える。(ファイル2-3-4)

「夜のリズム」は、私が東京はお台場に3年間暮らした後に制作した、ステンレススチール作品シリーズである。お台場は港湾に隣接し、特に夜間には人気の無い開けた土地が多いため、バイク乗りや暴走族にとって格好の集会場所となっていた。彼らが頻繁に行っていたのが、信号の前で停止しエンジンを連続的かつリズムカルに吹かすということ。それぞれ特殊な改造が施されたバイクたちが、まるで練習不足なバンドのコンサートのように、夜な夜な音を奏でていた。ステンレス製のオブジェクトは、ユニークなキャラクター性とリズムカルな音を再現するために全て手作業で造り、シートワックスの型を合わせた継ぎ目もあえて残したままだ。塗装プロセス



図13 夜のリズム No.3 (左 - 上のデテール、 右 - 下のデテール)

では視覚的に音とリズムを表現するため、異なる色のブロックを繰り返し登場させた。
(図13)

歩くという行為は上記アーティストらにとって制作過程と切っても切れない関係性にあった。私もそこから着想し、地下鉄などの公共交通機関を使わずに、歩く、もしくは自転車に乗る、ある意味遠回りでも不便な方法で東京という街を移動・散策することにした。ふと何かが目に止まった時、足を止めて観察することができる。わざと迂回してみれば、通ったことのない道を発見することもできる。ある程度の土地勘や方向感覚がある街であるからこそ、地図を見ずとも、「なんとなく」で移動することができた。

谷口ジロー作「歩くひと」を初めて読んだ時、私は作者の主人公の描き方に非常に共感した。日常を切り取ったようなこの漫画で描かれる出来事は、とても身近に感じる。「歩くひと」の主人公も、街を彷徨いながら、気の赴くままに立ち止まり景色を楽しむ。特筆するようなこともない静かな場所に暮らす主人公であるが、彼も私と同様に平凡な日常の中の偶然性を好んで受け入れる。

とある巻の中で、彼は都バスの車窓から通り過ぎる家屋を眺めている。ある家と家の間に、小さな坂になっている細道を見つける。「止まる」ボタンを押し次のバス停で降りる。そしてその道が小さな富士山の登山道になっていることを知る。咄嗟な好奇心に突き動かされた褒賞として素敵な発見（驚異）をする事が出来たのである。彼は時折一駅手前で電車を降り、残りの道を歩く。大通りを外れて裏道を歩いていると、そのまま川沿いに行きつく。日常の些細な出来事に喜びを感じる彼の姿子供達が遊ぶ姿を見て自分の子供時代を重ねるように微笑んでいる様子を見て、共感が押し寄せる。

彼の意図して偶然を作り出す姿勢、決まった道順から逸れる遊び心、これらを見ているとまるで自分が東京の街を歩いている様子を眺めているようである。

それと少し類似した点が「追憶」という作品を着想したきっかけにある。東京藝術大学の鋳金研究室へ通う最中に谷中霊園で偶然見かけた看板が「追憶」の発端となった。看板の注意書きというものの自体は大して特別なものではないのだが、この看板は谷中霊園の真ん中にある空き地の端に立っていたので、あつという間に私の興味を引いた。気になって読む為近付くと、そこには昔木造の五重塔が立っていたのだが、心中を試みた恋人たちによる放火をきっかけに焼失してしまったのだということを知った、「谷中五重塔放火心中事件」。

この五重塔が焼失する悲劇の背景が「追憶」の起点となった。今あるものだけでなく、すでになくなってしまったものも観察する上で視野に入れておくべき要素である。今となっては礎石しか残されていない谷中五重塔を例に、わずかな輪郭や痕跡しか残っていない場合でも、それを無視しては物事の本質を理解することはできない。この原則を元に「追憶」は、原型を留めないものも記憶が行き続けている限りその面影の中に存在し続けているのだ、というメッセージが込められている。（図 14）

五重塔再建の計画もあるようだが、未だにその様子は見受けられない。個人的には、再建されないことによって失われた代償の大きさを認識させられ、さらには悲劇性も増したように思う。もしも本当に再建決行となれば破壊的な火事も寺の歴史の一部脚注となりうるが、皮肉にも今は災難の歴史が知れ渡っている。

「追憶」は焼けた材木を彷彿とさせる銅の塊であり、「原型を失ったもの」を表現している。しかし、中には小さな桜材の箱が収められている。原型の体現物-この場合は梁の木片-は、目に見えなくても燃え跡の中に存在している。桜材を使用した理由には花見の伝統が影響している。花見の本質には儚く移ろう流転の世を受け入れるという刹那的な観念がある。万物流転の認容といえる文化だ。

「満開の桜ではなく、時が経ち散りゆく花びらに、盛衰の必然を思い知らされる。その瞬間の方が美しい。」⁶

⁶ RICHIE, Donald, *A tractate on Japanese Aesthetics*. California, Stone Bridge Press, 2007



図 14 遺事 - 2017

「追憶」の小さな木製箱は貴重なものを大切にしまう入れ物として使うことができる。黒い土台に垂直に立つ黒い塊という構造は、亡くなった家族を慈しむため日本家庭に置かれる位牌と、灰と化しつつも焼け跡に佇む木杵を模している。

「歴史的性質は、過去ではなく、現代に注目する理由とアリバイを我々に与えた。なぜなら歴史は今日という現実の基盤でもあるからである。現在の街は過去の街の刻印を押され、決して互いに交わることを止めない。」⁷

今在るものだけが情報ではない。今無いものも、かつて在ったことを教えてくれる。「神様の指 / *Gottesfinger*」 という作品 (ファイル8) の殻はその一例である。職人の指はもうそこにはなく、空虚な過去の面影だけが残る。ただの人差し指の型取りなのか、それとも職人の創造の象徴なのか。展示作品は何かしらの形で作家の個性を投影している。つまり人差し指の不在は、作家の手と思考の残像なのである。

⁷ p.11 *Over the Edges. De hoeken van Gent*. Gent, Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, 2000

第3節 新しい見方

大航海時代、遠征や交易の旅に学者や芸術家が帯同することもあった。未知の文化や動植物を記録観察するためである。

多くの場合このような学者や作家は記録しているものの存在を正しく認識していたが、稀にそうではない時があった。そのような時はなるべく見た通りのままと描写し、実際に何を見ているのかわからないままどうにか視覚化した。この時の気分といたらおそらく私が「東京ストリート」スケッチをしていた時と似た心境であっただろう。「東京ストリートの書面」は渋谷、原宿竹下通り、新宿界隈に、乱雑で無秩序に貼られたシールのコラージュを可能な限り中立的な視覚情報として再現したドローイング作品である。ベルギーにはスプレー缶やマーカーを使ったタギングが多く見られるが、東京でのタギング行為にはステッカーが多く用いられるようだ。

これはテリトリーのマーキング行為、所有権を主張することなのだ。かつて探検家たちが未開の地に母国の国旗を持参し領有権を可視化したように、ステッカーやタギングも己の痕跡を残す行為なのだ。

配管、標識、電気制御箱などを覆いつくすロゴやスローガンの嵐は、東京の街の一角を無法地帯のような雰囲気染める。その違和感に取り憑かれて私はこのような一面を写真に収め、のちにペンドローイングにした。これは大航海時代に描かれた原画と銅板版画を引き合いにした発想であるが、違いといえば元となった写真に無い要素を意図的に加えたことだ。自分の名前をステッカーやタギングとしてドローイングの中に溶け込ませたのだ。この方法なら実際にステッカーやタグを残さなくても、作品の光景の中で自分の存在を差しはさむことができる。(図15) 正式な書類に署名する際の赤い朱肉で自分の名を描き込み、ドローイングにサインをすることで、実際にタギングを残さずとも現場にいた瞬間を確認することができた。(ファイル10)

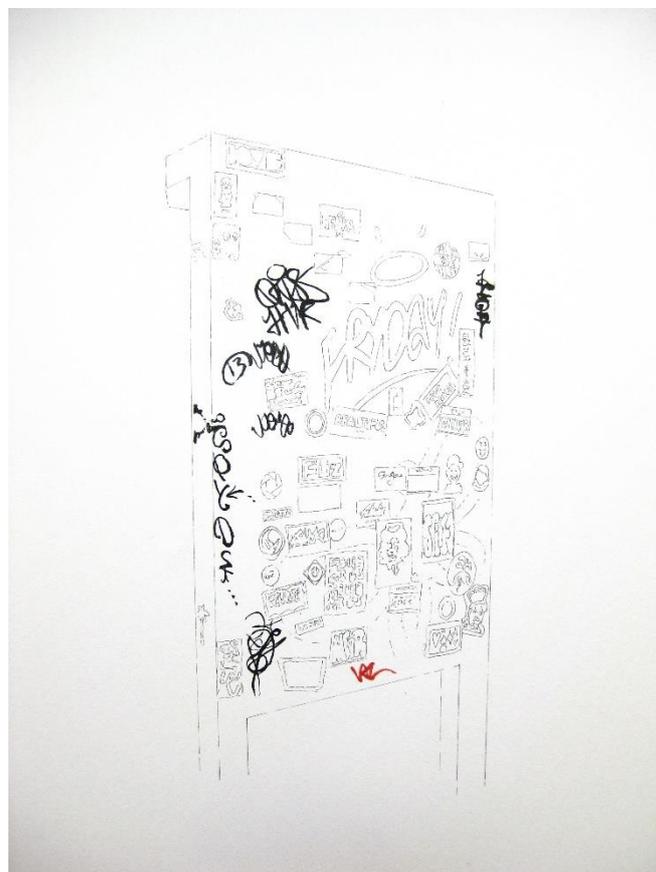


図 15 東京ストリートの書面

かの有名なアート評論家ジョン・バージャー（1926-2017）は高い称賛を受けるエッセイ集で著作の「見るということ」で、イメージの視覚認知について以下のように述べている：

「ありのままの作品は客観的な事実を上回る。それは内的認識を含有しているからである。」芸術作品鑑賞となると文化的価値観や先入観がいやが応にも押し付けられる。バージャーはその例として美、真実、文明、型、ステータス、好みなどの先入観を挙げている。必ず個人個人でこれらのパラメーターは異なる。近いことがあっても、絶対に同じであることはない。

価値観の違いは私たち人間を区別する要素である。ものの見方や解釈の仕方の違いもそうであるが、それほど複雑に入り組んだ知的な論題ではない。

参加者を含めた作品を作ろうと決心した理由はそこにあった。参加者それぞれにとって東京を一番よくとらえたと思う写真を送ってもらうことによって、それを受け取った私や、私を介して作品として閲覧する鑑賞者たちは、投稿者の価値観を少し垣間見ることができるのだ。

写真という媒体についてバージャーは述べる。「全てのイメージはものの見方を体現している。写真も例外ではない。写真は機械的な記録だと思われがちだがそうではない。写真を見るたびに、私たちは撮影者の意図—無数の連続する瞬間からその一瞬を切り取った意図—を、わずかであれ感じとっている。これはたわいも無い家族写真に対しても言える事である。被写体の選択にも撮影者のものの見方が反映されているのだ。」参加型作品の「私にあなたの東京を見せて」を通して多様なものの見方を結集する楽しみはここにある。

私が日本の金工に興味を持ち始めたきっかけはアントワープ王立学院教授ジャン・レメンズである。レメンズ教授はジュエリーデザイン・銀細工学科の学科長であった。彼はコンテンポラリージュエリーデザイナーであったと同時に、漆芸家でもあった。1980年代初めに日本の漆芸の基本を学びに3ヶ月間日本に滞在し、その期間に彫金科の飯野先生と漆科の三田村先生に付いたそうだ。その後私がアントワープ王立学院のジュエリーデザイン科に在籍中、飯野先生がはめ込み細工のワークショップを教えにやってきた。その時初めて四分一や赤銅など、日本が誇る伝統芸の色金を目の当たりにし、その美しさの虜になったのである。

前述の四分一は銀と銅の合金で、多様な銀灰色の色調を生み出すことができる。銅の配合率によって緑青で煮色仕上げをした後の明暗度が決まる。例えば、40：60の割合で銀銅を配合すると、60：40の配合率よりも暗く仕上がる。赤銅は銅と金の合金であり、深い黒と紫色を作り出す。合金の色調を金属が持つ特性を利用して調整する日本の工芸の姿勢に、欧米の色を上塗りする姿勢にはない可能性を感じた。この時がきっかけとなって日本の工芸自体に興味を持つようになったが、特に金工と漆には深い関心が湧いた。

卒業して何年も経った後、ようやく日本を訪れることが出来た私は、自分で試して遊んでみようといくつかの材料を買って帰った。この時はまだジュエリーデザインに用いていただけであったが、四分一や赤銅の灰色を作るための煮色用緑青、紙のように薄い螺鈿や数本の水引きを持ち帰った。

コンテンポラリージュエリーの制作に持ち帰ったが、日本で用いられる際の手法は視野に入れずに自由な発想で扱ってみた。なるべく素材の特性、例えば螺鈿の軽さと透け感、水引のしなやかさなどを生かそうと試みた。素材への伝統的、文化的な含意に縛られず、ゴールドワージーのように素材の基礎特性を最大限に引き出してデザインすることに重きを置いた。

日本の工芸に興味を持ったもう一つの理由はアールヌーボーデザインの上品な快活さを好んでいたことにある。私は在学中、アールヌーボー派のアーティストたちが1853年の日本開国、1858年日米通商修好条約締結をきっかけに流入した日本の伝統芸術の影響を受けていたと知った。1876年フィラデルフィア万国博覧会や1893年シカゴ・コロンブス万国博覧会を通して世界は日本の工芸家の高い技術力を知ることとなり、複数の賞が与えられるのを目の当たりにする。鈴木長吉の十二の鷹が最も有名な例であろう。

第3章 好奇心

第1節 好奇心を突き動かす

広く普及している視覚信号に少し手を加えて違和感を与える方法は見る者の注意を引く方法として頻繁に用いられる。日本人ではなく都会出身でもない私が抱く東京のイメージ、そして周囲を観察する目は現地日本人とは異なるはずだ。東京という街をインスピレーション源にした理由は前述したように遠く離れたエキゾチックな場所にも、ものの数時間や数日でたどり着くことができるという現代社会の実情にある。作品を通して、遠く離れた土地に行かなくても自由な発想力と好奇心をもって周囲を観察すれば新奇なものを発見することができるということを観客に伝えたかったのだ。

以前引用した「歩く人」の主人公のように、私も東京の街をできる限り足か自転車移動している。その方が街中での気づきも多く、面白そうなものやデザインのインスピレーションになるようなものを見つけたら足を止めてじっくり観察することもできる。純粹に見ただけで興味を引かれるものあれば、ロケーション特有の歴史的出来事から着想することもある。時にはベルギーで経験したことを彷彿とさせることが起点となることもあり、決して新たな作品にとりかかるきっかけに縛りはない。

現代のストリートアートは、タギング、グラフィティなどの壁画から、キャッチーなグラフィックへと変化を遂げた。ロンドン、パリ、ニューヨークやロスアンゼルスなどの街には鮮やかなストリートアートで溢れている。パリを拠点とするアーティスト、インベーダー（仏：1969ー現在）はタイルのようにピクセルを並べて作られた8ビット画像、主にコンピューターゲーム文化から派生したイメージを作成し、違法で公共の場の、届きにくい所に置くことで知られている。彼のウェブサイト（<https://www.space-invaders.com/home/>）には、彼がこれまでの作品の位置を地図上に示し、各作品に点数をつけているのが見られる。実際にそれらを見つけることで加点されるシステムで、可能な限り実物に行きつき見ることが観客側に促している。参加者に、行ったことのないような道を通らせ、普段なら気に留めないようなことに目を向けさせるきっかけを作っている。



図 16 Invader - 鉄腕アトム。 渋谷、2014

1999年、2010年、2014年には、東京を訪れ（本人曰くインベード、つまり侵入した）、街の数カ所に作品を置いてきたことを明かしている。私も渋谷の鉄腕アムや代官山交番の歩道橋のエイリアンだちを見たことがある。（図15）

自分の周囲をより注意深く見て欲しいという思いから、私自身も参加型プロジェクト「Show me your Tokyo（私にあなたの東京を見せて）」を発足させた。

名所江戸百景（図16-17）、東海道五三次、富嶽三十六景などを見て、私は見た目は共通しつつも気質の少し異なったものが作りたいと思った。あらかじめ自分で決定した印刷物や写真を制限的に使うのではなく、参加者の目に映る東京23区を見せてもらうという試みであった。



図17 広重 - 名所江戸百景 - 吉原に日本堤

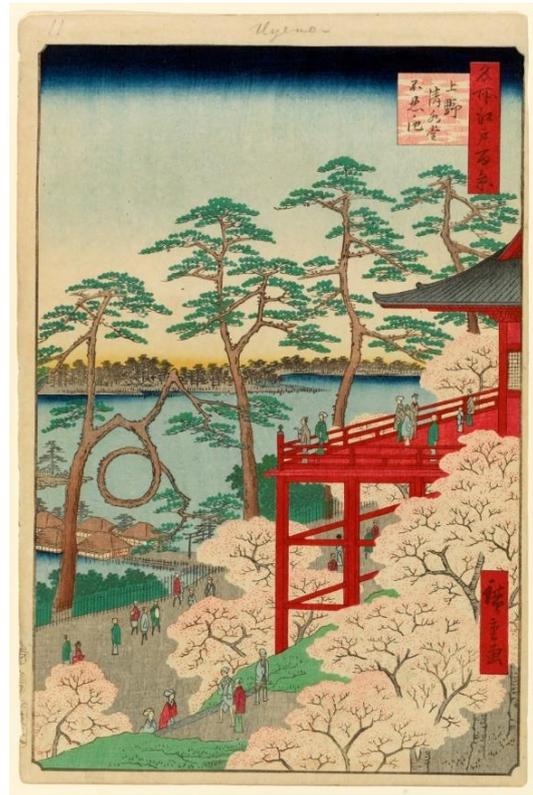


図18 広重 - 名所江戸百景 - 上野清水堂不忍ノ池

まず参加者には、ポストカードにシルバーのピンやピアス購入してもらい、簡易的な説明書を同封した。（図18）まず自分にとって東京とはどういう存在か熟考してもらい、それを一枚の画像に落とし込んでもらう。これは風景でも、お気に入りの場所でも、家族や友達でも、食べ物でも、特定のイベントでも、とある雰囲気でも、なんでもよい。一度決めてもらったら、それぞれに与えたピンかイヤリングをつけてもらい、その場所に向かってもらった。ピンかイヤリングというのは、私の顔を3Dスキャンしワックスで印刷し、それを型に925銀のスターリングシルバーで铸造したものである。それを身につけてもらうことによって私も「彼らだけの」東京を眺め、体験することができる。

撮ってもらった写真はEメールで送ってもらい、それぞれの投稿を私は和紙に印刷し、博士課程の卒業展示で発表する。（図19）これによって、私の「驚異の部屋」のインスピレーション源である東京という街を、私とは全く異なる視点から見るきっかけを与えてくれるであろう。

ツヤがかった写真印刷紙ではなく和紙を利用したのは、このシリーズのインスピレーションとなった一つの主題を様々な視点から描いた木版画シリーズを引き合いに出すためである。

私自身の「驚異の部屋」の原点である東京の街を異なる視点から見るこの試みは「驚異の部屋」構想にも影響を与えてくれるはずだ。複数のフィルターを介して見たメガロポリス東京。街の新たな一面を発見することになるだろう。

私に あなたの東京を見せて

- 1) あなたにとって東京はどういう所ですか
(場所、雰囲気、人々、行事)を考えてください
- 2) このピアス/ピンを付けてその場所で
写真を撮ってください
- 3) 撮った写真* をshowmeyourtokyo@gmail.com
へ送ってください
- 4) その写真は私の作品の一部としてプロジェクト
に参加する事になります！²



* このプロジェクトに参加することによって、あなたから提供された写真の権利は私に寄与されます。
² 歌川 広重の名所江戸百景みたいな現代シリーズの作品を作るつもりです
instagram : valentijn.vanmeirhaeghe

図 19 私にあなたの東京を見せて — 販売した葉書

写真は記憶装置として便利であるが限られた量の情報しか伝達することができない。無数の連続する瞬間の中から切り取られた一瞬の場面の緻密なコピーともいえよう。本という媒体が映画よりも受け手の想像に委ねる部分が多いように、私の作品も観る者の想像力を掻き立てることを目標としている。



図 20 私にあなたの東京を見せて — 提出された写真

写真やドローイングを含むという判断には前述のアントワープ・キャビネットの存在が影響している。キャビネットにはオブジェクトが仕舞われている以外にも、知識や道理を受け継ごうという意図の現れであろう、寓話のようなシーンが描かれている。

広く認識されている視覚信号を意外な文脈に置く他に、ユーモアも人の注意を引くのに非常に有効な手段である。

ただし、芸術作品の切り口としてユーモアを駆使するのはよいが、決してただのジョークになってしまっってはいけない。犯行現場の虫たち東京が作品として形作られたのは、日本に住み始めた6年前から撮り溜めてきた虫の死骸の写真が結構な量になっていたからだ。街中を歩きまわったり自転車で移動したりしていると、刑事もののドラマや映画で目にするような異様な死に方をしている虫を見かけた。その度に最期の瞬間に何が起きたのだろうかと考えを巡らせた。この現場背景を想像する過程を、自分だけでなく作品を見る人にも体験して欲しいと思うようになり、作品には撮影された日付と短いタイトルしか与えていない。空白を埋める作業は観客に委ねられている。

そうして次回街中で虫の死骸を見つけた際には背景となったドラマを想像してほしい。周囲の些細な情報に目を向け耳を傾け、そのメッセージを受け取る時間を設けてみてほしいと思う。

写真シリーズと共に壁に掛けられるのはシルバーで鑄造された甲虫を収めたひとつの亚克力ボックスである。この甲虫は犯行現場を検証し暫定的な死因を提唱する刑事の役割を持つ。顔は人面を模していて、不気味にも私に似ている。実際の現場の発見者そして検証者である私の顔をこのフィクショナルな探偵に移し替えたのである。

提唱された死因はすべて仮説であるということを強調し、観る者に検証の余地を与えるために写真の題名はすべて「？」はてなマークで終わる。

第2節 文化の相違

物質界とそれに対する私たちの理解には溝が存在する。私たちの概念は物質界での経験を介して構築されるが、この経験自体が私たちの知覚の限界に縛られ、認識の前提条件である概念的・情緒的基盤の影響を受けている。私たちは物質界にそれぞれ異なる認識を持ち、この認識自体が物質界から生じたもので物質界の上層として存在するが、どれだけ密接な相互関係にあっても認識と物質界は決して交わることのない実体なのである⁸。

物質界と私たちの受容する世界は異なるというのは興味深い見解である。日頃の経験が現実であることを疑うことは少ない。もちろん建物が建立された年や橋が開通した年などは誰にでも一貫して事実といえる。しかしその建物が持つ意味というのは一人一人にとって異なる。ある通行人はその建物が建つ前に公園や古い映画館であった頃を懐かしんでいるかもしれない。その人それぞれの記憶というフィルターが存在し、訪れた場所や経験したことの思考メモは二つと同じものはない。

⁸ BAUME, Nicholas. *Christo*. p.20 Sidney, Trustees of the Art Gallery of New South Wales. 1990

第4章 自分の驚異の部屋

第1章で述べたように、驚異の部屋は二つの役割を担っていた。学者や研究者にとっては学びと実験の場、そして王族やブルジョワジーにとってはステータスと富の象徴であった。私自身の新・驚異の部屋は、学者の *studiolo* つまり勉学、研究、発見の間を新たに想像し再構築する試みである。卒業展示の構成は観客の好奇心を掻き立てるというコンセプトに則り、鑄金作品以外にもドローイングや写真を組み込み、アントワープ・キャビネットや当時の手書きのコレクション・カタログを彷彿とさせる作りになっている。しかし、ドローイングや写真は同スペースに展示されている鑄金作品とは一見全く接点のないものが飾られている。

観客が自ら能動的に作品を調べるように仕向けるには、展示の作品キャプションを省き、整理番号のみを振るといった方法をとった。各番号に対応したファイルが、展示中央のアーカイブボックスに収納されている。各ファイルには制作技術やマテリアルの詳細、端的なコンセプト文が記載されている。観客に自由に作品を鑑賞する空間を与え、さらに展示作品について知ろうと関心を持った者には、その好奇心の報酬が支払われる仕組みだ。尚、興味を持った作品の情報を探しながら異なる作品の情報も拾い読みしているうちに、展示全体について理解を深めることができる。私はある種のストゥディオーロ（書斎）を作り、訪れる人たちが観覧中に持った疑問を解決する空間を提供したいと思っている。

もちろん、目新しい金属の色付け方法が観客の好奇心や驚嘆を掻き立てる大きな要因となるが、彼らの意識的な参加も展示コンセプトの一貫になっている。

ハンス・ウルリッヒ・オブリストの「キュレーションの方法」は彼のキュレーターとしての経験をまとめたエッセイ集である。オブリストはの中で、アート界に入ったきっかけや自身の価値観を形成するにあたって影響を持った人々のことについて詳細に述べている。筆者は一つの章に相当する2ページを、現代アート界が目まぐるしく変動していた1925年から1937年までハノーバー美術館のディレクターを勤めたアレキサンダー・ドナー（1893-1957）に捧げている。アバンギャルドなアートでは、芸術家の孤独な制作作業によって作品が育まれるというクラシカルな発想は葬り去られ、観客の視点や解釈も作品の一環であるという考えに切り替わっていった。ドナーはこの作家と観客の相互作用性という認識を寛容に受け入れ、作家に画期的な展示方法を考案するよう促した。かのエル・リツキー（1890-1941）が1927年に美術館の一部屋にインスタレーションを設置する際、スライド式のパネルに作品を乗せて来場者が自由に動かせるような仕組みを取り入れた。観客が作品の仕上げ作業に参加しているような展示方法であった。こうして作家に新しい展示空間を与えることで観客の参加と交流を促すような作品が生まれるようになった。参加型の作品は観客を受動的に情報を受け流す傍観者から能動的に作品について考え貢献する当事者へと変換する。物理的な参加はもとより、考察するスペースと機会を与えることによって生じる知能的な参加こそが重要なのである。これと同様に私の作品も訪れる方々にいくらかの参加をしてもらいたいと思っている。自ら情報を探したりオブジェクトに触れるよう促したり、前述「私にあなたの東京を見せて」の場合は観客が制作の重要な一旦を担っていた。この段階で参加をできなかった観客にも、作品を鑑賞することで自分にとっての東京とは何なのかと自問してもらいたい。街をどう描き切り取り、東京を一枚絵に捉えるのか。そして可能であれば、この作品の制作期間を延ばし、より多くの参加者、よりたくさんの方々の写真をデータベースに蓄えたいと思っている⁹。

ベルギー人のアクセル・ヴェルヴォールト（1947-現在）は古美術商から世界的に有名なインテリアデザイナーへと転身した。アンワープのDIVAにて開催された“Wonderkamer I”（2018-10-19 - 2019-04-28）展は彼によってキュレートされたものである。原点である「驚異の部屋」とコンテンポラリーアートが混合していて興味深い内容であった。彼は展覧会カタログの前書きに、見る人々に驚き、感激、インスピレーションを与えたいと目的を述べている。¹⁰

⁹ OBRIST, Hans Ulrich. *Ways of Curating*. Great Britain, Penguin Books, 2015

¹⁰ *Wonderkamer I*: Axel Verwoordt. Antwerpen, DIVA, 2019

過去と現在にそれぞれ属するオブジェクトを並列し対比することで、文脈が生まれ動的になる。相互作用によって双方のオブジェクトにより深みが出て芸術的な価値も強まる。目標は、時空間や文化間の溝を埋めつつ、見る者が文脈を紡ぐ過程で一足止めて考えるきっかけを作る、ということ。自身の卒業制作においても同様で、展示するオブジェクトは過去と現在に触れ、東と西をつなぐ。オブジェクト間のコントラストの顕著さはそれぞれ異なるが、銅鐸が最もわかりやすい例になっているだろう。細かなディテールを除いて日本の伝統的な銅製の銅鐸の形状と瓜二つだが、より新素材であるステンレス合金を使用し色味と模様もよりモダンなものにすることで、差が際立つようになっている。

「私にあなたの東京を見せて」の場合、東西のリンクは比較的漠然としている。一見、街の風景を収めた単なる写真シリーズにも見えるが、全てをつなぎ合わせる要素が東京である。当作は葛飾北斎の富嶽三十六景や歌川広重の東海道五十三次などの木版画に近い、歌川広重の江戸名所百景というシリーズを思案している。広重の作品は多様な視点をういていて、四季を隔てた四章構成になっているので天候描写も豊富である。

広重の浮世絵と主題を同じくしながら、私自身の作品は一点一点が異なる人物の異なる解釈で撮られているという点で違う。和紙を使用したのも当作の着想点となった浮世絵の引用例である。歌川 広重の原作は作家一人によって風景の選択と描写が行われているが、私の作品の場合は偶然に参加した人々が一つの主題をベースに寄稿して初めて完成する。

まとめ

かつての驚異の部屋にコレクション全点の目録があったように、当作品にも全点の詳細を記載したカタログを用意する。また展示に配置するアーカイブボックスは全情報のコピーをまとめた保管箱の機能を果たす。もしかすると、ドイツ語の「Wunderkammer」と日本語の「驚異の部屋」という言葉のほうが、私が作品を通じて達成しようとしている目的を得ているのかもしれない。Cabinet of curiosities という名前が、訪れる人々の興味をそそるような物のコレクションを示唆するのに比べ、Wunderkammer や「驚異の部屋」という響きは、より収集された物自体の素晴らしさや卓越性を感じさせる。

驚嘆や好奇心を介して、鑑賞者の方々が自分達が暮らす街について新たな観点を持つようになることを祈っている。制作目的はこの作品に触れる人々の視野を広げることであり、その手段はきっかけとなる作品を提供することである。

初期の「驚異の部屋」は個人コレクションのが起源であった。卒業展示に向け、制作した作品をまとめて見渡してみると、昔の個人コレクターと同様に、当展示も私の性格や趣味が反映されているかもしれないことに気が付いた。

「人は自分で作り出したイメージ以外を見ることができない。全ての事柄が自身を写しているのである。目の景色は常に生きている。」¹¹ 1958年インターナショナル・シチュエーションステ#2にて出版されたこの概念を前提にして考えてみると、私は東京の街に己のアイデンティティ、それも日本人とはかなりかけ離れた自我・独自性を投影している言えるかもしれない。これには、オール・ヴォームが広範な人脈を利用してコレクションにアイテムを追加した際に言及した「比較的少数」の概念が適応できる。ヴォームは一般的に珍しい種や標本だけを欲しがったわけではなく、デンマーク圏内でも希少なものを探し求めた。原産地では価値の低い、もしくは無価値のようなものでも、ヴォームにとっては「ここにはなく入手困難」という理由で高い価値があるとみなした。

¹¹ *Internationale Situationniste #2*. Paris, Debord G.-E., 1958

修了制作品について

付録 金属の着色方法

1. ステンレスの作品

展示されるステンレス製作品は全て同じ工程によって製造、色つけされている。ステップ・バイ・ステップでご紹介しよう。

ワックスの型は4ミリ厚の自製のワックスシートを用いて構築されている。

この厚さは、比較的簡単に扱うことができると同時に、型崩れしない強度も兼ね備えている。

作品「コネクション」、「コルヌコピア」、そして「リズム・オブ・ザ・ナイト」はこのセミフレキシブルなワックスシートで作られている。紙型でしっかりと寸法の確認を取り、それをシートワックスに転写する。シートから型通りの形状に切り取ったワックスを温水の中に少しの間漬けて柔らかくする。これはワックスを折り曲げやすくし、割れにくくするための工夫である。カーブは全て、型に頼らずフリーハンドで作られている。全ピース成形した後に半田ごてでくっつけるが、あえてシームを残し、作品の手作り感を強調する。



付録図 1 シートワックスの原型、底面



付録図 2 シートワックス原型、側面

「コルヌコピア」は他より成形プロセスがワンステップ多い。ワックスをコーン型に成形した後、温かい流水の中に入れ、その間に内から外へと押し出すようにシェル状に形作った。金工に

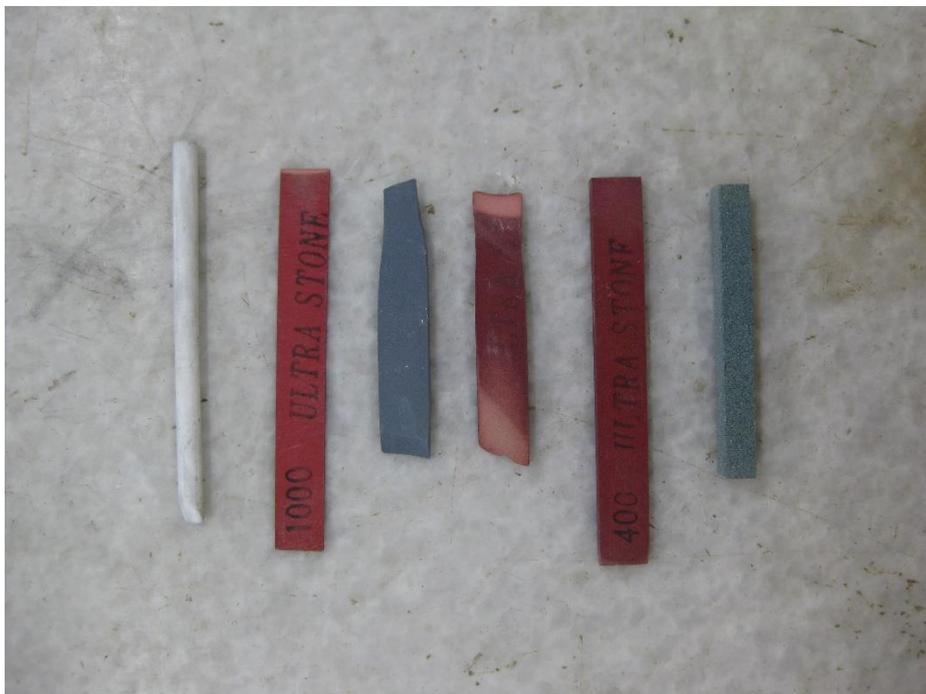
も似たような手法があり、作家はくいと金槌を利用して金属を伸ばしていく。または、ろくろを使って陶芸家が内から外へと形を広げていくのにも似ているかもしれない。

全ピース組み合わさった後、表層部のみが溶ける程度の弱火で表面を炙っていく。それによってとても滑らかに仕上がり、鍍金した後の仕上げ作業を短縮することができる。

ステンレス製スチールで铸造する作品なので、用いるべき技法はセラミックシェルモールド法である。この現代的なテクニックは精密な铸造を可能にするうえ、ステンレス铸造に必要な高温にも耐えられる非常に有用な技法だ。

铸造が完成し湯道・湯口が取り外されれば、そこから仕上げ段階へと入っていく。それぞれ別々に铸造されたピースを溶接したのち、判別できる気泡も全て溶接し取り除く。

非常に細かい目の円板研削盤を使用して金属を#1000の仕上がりへと導く。届きにくい部分や狭い部分にはより小さい研削盤を用い、その後濡らしたサンドペーパーで研磨した。



付録図 3 使った砥石 - 左 #1000(細かい)、右 #120(粗い)

「コルヌコピア」は#800のヘアラインフィニッシュ、つまり全ての仕上げが同方向に行われた。これは光の反射によって髪の毛が日の中でキラッと輝くように見えるため、ヘアラインフィニッシュと名付けられた。まずは表面全体をこのように仕上げていき、その後脱脂剤を用いて念入りに脱脂洗浄していく。手から脂が移るのを防ぐため、ラテックス製やニトリル製の手袋をはめての作業が推奨される。

完成したら電気窯に入れ、鉄製のサポート2つにしっかりと乗せる。

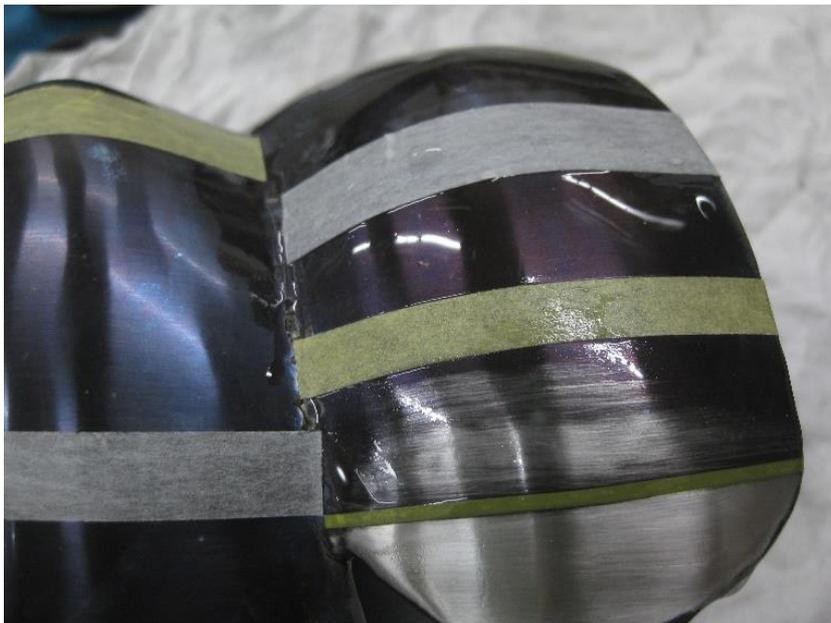
電気窯はx度に設定する。焼き途中でも金属の色の変化をしっかりと確認することが大切である。また、油脂、汚れ、指紋等が残っているとこの後どんどんと濃い色で焼きついてしまうので、脱脂洗浄が行き届いていたかを確認するのもこの段階で重要である。

希望の色合いに近づくにつれて、チェックを入れる回数も増やす。750度以上の高温になるとステンレススチールが赤く発光し始めるので、最終色を目視確認することは取り出して冷やすまで不可能になってくる。よって、色味の最終調整は経験と感覚で行うことになる。



付録図 4 一回目の電気炉に入れます

このプロセスの着想源となったのは、motorバイクの排気口のブルーイング（熱処理してステンレスや鉄に色付けする工程）であった。エンジンの煙の熱でこのような色合いになるのであれば、電気窯のなかではよりコントロールを効かせた色付けができると考えたのだ。最高温で焼き、マスキングし、研磨し、そして今度は低めの温度で熱処理する、という段階を経てモザイクのような模様をステンレススチールの表面に再現することができた。



付録図 5 最初の色が出来た後マスキングテープでマスキングをしてそれで紙やすりで磨く

ほとんどの人には透明ラッカーを吹きかけたか、「リズム・オブ・ザ・ナイト#3」の場合においてははめ込み細工であると思われるため、いずれの技法も使わず化学剤も使用しないということ伝えて驚かれる。工芸の精神を受け継ぎ、素材の材質を尊重し制作に反映するということを守った結果である。普及しているプロセスを一般と異なる方法で用いたこの制作では、まさに材質に合わせ、工程を駆使し、新たな視点を作り出したのである。

低めの温度の方が色合いの変化を比較的容易に確認することができるので、感覚に頼る必要はなくなる。目標色になった段階で窯の電源を切り、冷やす。完全に冷えたらステンレスの部分は取りはずし、マスキングテープを貼る。二重貼りすることで、露出部分の研磨作業時にも頑強な保護が可能となる。

ミラーフィニッシュのためにはルーターやフェルトのミニバッファーがついたハンドピースを使い、ヘアラインフィニッシュには用途にあった粗さのサンドペーパーを使用する。

一度不要な色味を全て削り取った後、保護マスク用テープを剥がし傷や見落とし点はないかを確認しつつ、しっかりと再度脱脂洗浄する。ここで電気窯に再投入し、低めの温度で焼き上げる。理想形になるまでこのプロセスを繰り返す。マスキングテープを剥がし最終の研磨段階に入る前に、もう一度最後に脱脂剤で洗浄する。これで色付け作業は完了である。

仕上げの保護コーティングや透明ラッカーは不要であり、むしろ玉虫色の光沢を落とす可能性があるため避けるべきである。



付録図 4 二回目窯に入れた後



付録図 5 三回目窯に入れた後

もちろん焼きの合間に、表面の仕上げを少し変えることも可能である。

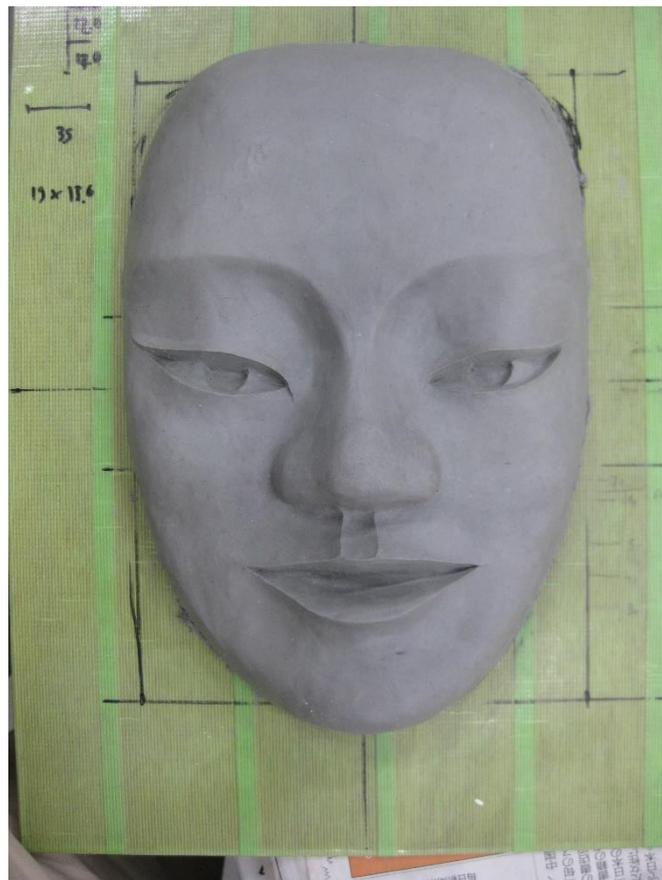
「コネクション - 繋がり」の場合、最初の色付けの後に SNS のロゴを彫り刻んだので、焼いていくにつれて露出された白い金属が少し変化していった。このような技法で色々と遊んでみればきっと面白い結果が出るであろう。

異なる色のパッチワークを作っていく際には、高温で作る色から始めずに低温色から始めてしまうと、繰り返し焼いていく内に低音色の色合いが崩れてしまうので要注意である。色のパターンを考案する際には留意する必要がある。



付録図 6 銅鐸の磨き

2. 「本音・建前」 Real / Façade の制作について (ファイル1 2)



付録図 7 油土の原型

まずは粘土の原型で顔を作り、その型を歯科医が使用する非常に強固な石膏で取る。最終的に砂型鑄造を行うので全体的に4ミリほどの厚みを意識して型取りをした。



付録図 8 若い女の子の生形

石膏型が完全に固まったら、砂型鑄造に向けて最終的な修正とタッチアップを行う。鑄鉄の型を鑄型から取り外し、湯口・湯道を切り落とす。



付録図 9 鑄造出来たばかり。湯道まだ付いている

この2点はそれ以上の仕上げはせずに、砂型鑄造特有の粒子感を残した表面にした。色付けを始める前に必ず全ての砂粒子や鉄の薄片などが落ちるように砂吹きし、均等な灰色になると最善の結果が望める。

「本音・建前」に含まれる二作品で用いたカラーインプリントはそれぞれ少しずつ異なる方法をとっている。

女の面は水をふりかけてから自然乾燥し、それを理想の錆色になるまで繰り返す。その後、布（コットン・リネン・シルク等）で包みその布が完全に濡れるまで水をスプレーする。

包まれた面が完全に乾燥するまで放置する（速く乾かすためには直射日光の下に置くか、室内であれば熱源のそばに置くことを推奨する）。

面から布にサビが移るようになるまで、水をスプレーし乾かすというのを繰り返す。布が破れたり擦れるのを防ぐためにゆっくりと剥がし、乾かす。

男の面の場合、先に布に包んでから水の中に浸ける。ゼロから一気に錆を発生させることによってより濃い色合いが布に写る。グレーから赤みがかった錆色へと広範囲に色の変動する。金属反応が起こっている間にも布が錆びを吸収しているため、最終的な色はさらに濃いオレンジ色や茶色い錆びになる。試作品はシルク、コットン、リネンで作った。リネンは聖骸布と同じ素材であるから、シルクは能面の保管に使われる素材であるからである。コットンは予備としての試作品であったが、シルクやリネンがうまくいかなかった場合の代替として100%自然素材のコット

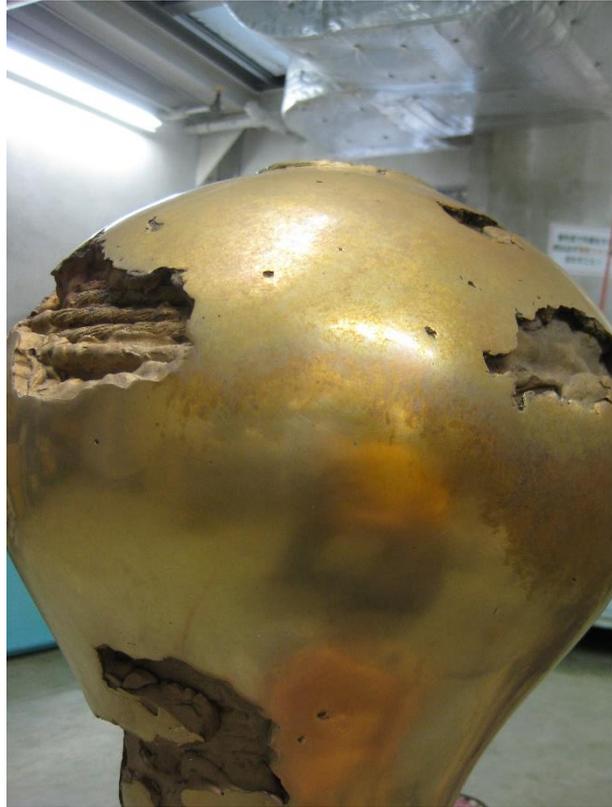
ンを使用した。全3種類の布が満足のいく結果を出したが、歴史的意味合いが強いリネンを使用することにした。



付録図 10 布浦に包み込んだ鋳鉄の能面

私の制作は、偶発性やランダムさを容認し、時には歓迎する。能面の錆インプリントの、錆を鋳鉄から布に転写する作業はまさに制御の効かせにくい工程であった。

3. 吉原の花器



付録図 11 硝酸鉄

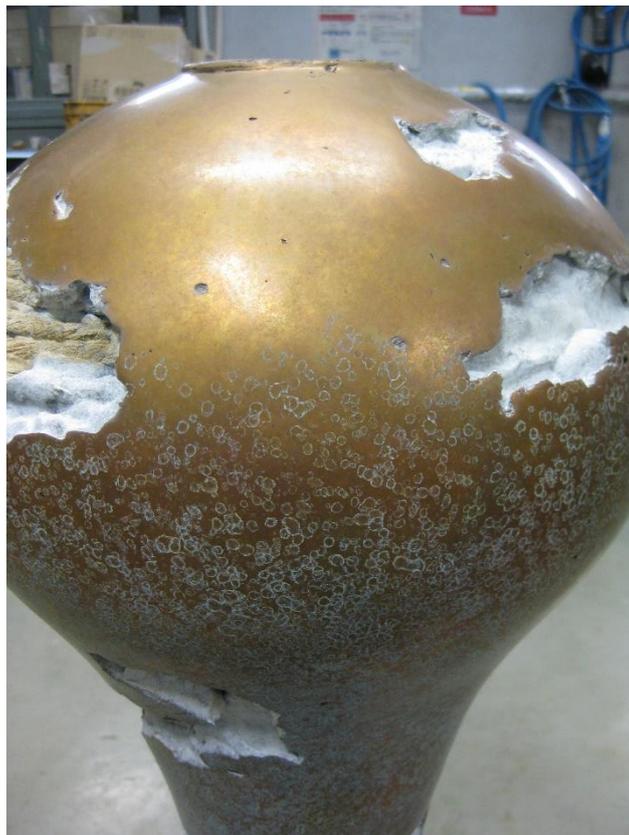


付録図 12 硝酸ビスマス

#400 までに磨いたブロンズを豚毛の筆で硝酸鉄を付けて深い所に硝酸ビスマスを付けます。
(付録図 11 と付録図 12) 硝酸鉄は水 1L に商談鉄 18 グラムを入れて良く混ぜる。硝酸ビスマスは水 0.5L に硝酸ビスマス小さじ一つ酸化チタン小さじ一つを入れてそれで良く混ぜる。



付録図 13 硝酸ビスマスに薄い硝酸鉄



付録図 14 硝酸銅

平滑な面に硝酸銅で面水玉のモチーフを付けて下から上にグラデーションをする。
(付録図 1 4)



付録図 15 - 16 マスキングテープでパターンを張ってそれで硝酸鉄をスプレーする

出来た水玉のモチーフにマスキングテープでパターンを張ってスプレーガンで硝酸鉄をする。その後マスキングテープを取ってシンナーできれいにしてワックスを塗る。(付録図 15 - 17)



付録図 17 出来た着色

展示された作品の目録

- | | | |
|------|--|-----------------------------|
| 1. | 私にあなたの東京を見せて | Show me your Tokyo |
| 2-4. | 夜のリズム 1-2-3 | Rhythm of the Night 1-2-3 |
| 5. | 繋がり | Connection |
| 6. | ステンレスの貝 | Cornucopia |
| 7. | 東京：犯行現場の虫たち | Crime Scene Insects: Tokyo |
| 8. | 神様の指 | Gottes Finger |
| 9. | This is the hand (the hand that makes) | |
| 10. | 東京ストリーートの書面 | Tokyo Street Writings |
| 11. | 注連縄 | Shimenawa |
| 12. | 本音と建前 | Real / Façade |
| 13. | 二つの茶碗 | 2 Teabowls |
| 14. | 吉原の花器 | Yoshiwara Vase |
| 15. | 藍染め川 | Aizome-gawa |
| 16. | 空へ一直線 | Straight line to the Sky |
| 17. | 台東区の 10 x 10 分 | 10 x 10 minutes in Taito-Ku |

1. 私にあなたの東京を見せて Show me your Tokyo



作品図 21 私にあなたの東京を見せて — 送ってもった写真

素材 : 和紙、925シルバー
サイズ : A4 (一つの写真)
コンセプト : p.25

2-4. 夜のリズム 1-2-3 Rhythm of the Night 1-2-3



作品図 2-3 夜のリズム 1 (上)、夜のリズム 3 (右)



作品図 4 夜のリズム 2

素材 : ステンレス

サイズ : 1号 高:40cm 幅:8cm 奥行:8cm 2号 高:40cm 幅:8cm 奥行:8cm

3号 高:40cm 幅:12cm 奥行:12cm

1号と2号の作品は壁に掛けている、3号の作品が台に立っている

コンセプト: p.18

5. 繋がり Connection



作品図5 ステンレスの現代銅鐸

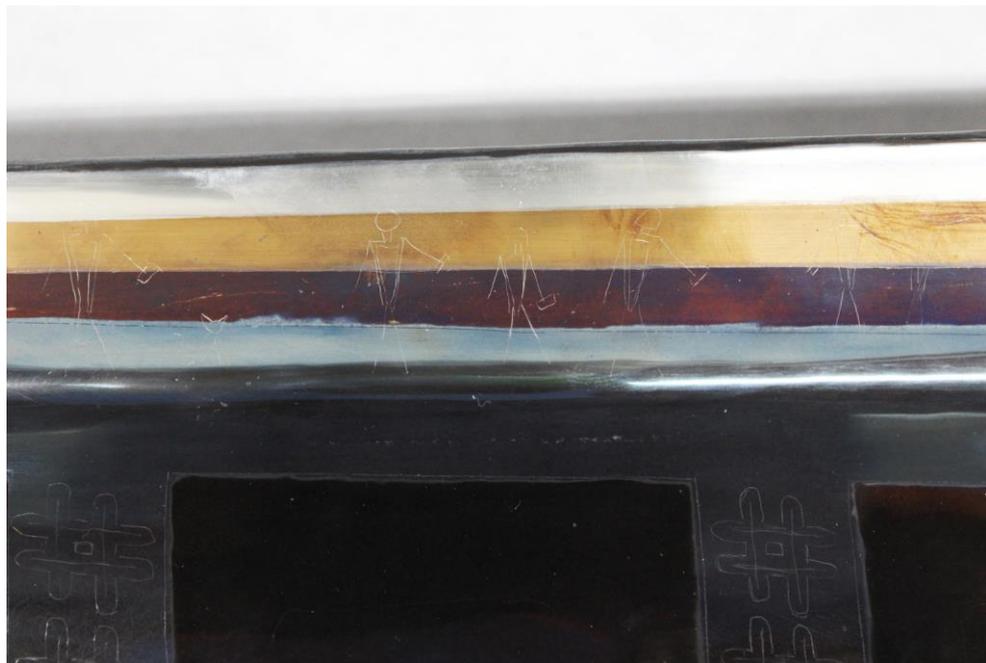
素材 : ステンレス

サイズ : 高 : 55cm 幅 : 22cm 奥行 : 12cm

ソーシャルネットワークによって繋がれた人々の社会だけでなく、歴史的オブジェクトを制作のインスピレーションに用いて、過去と現在を繋ぐ。伝統とコンテンプラリー双方の視点から工芸とは何か模索する。とても狭小かつ個人的なレベルで、東と西のつながりを解釈し描いている。

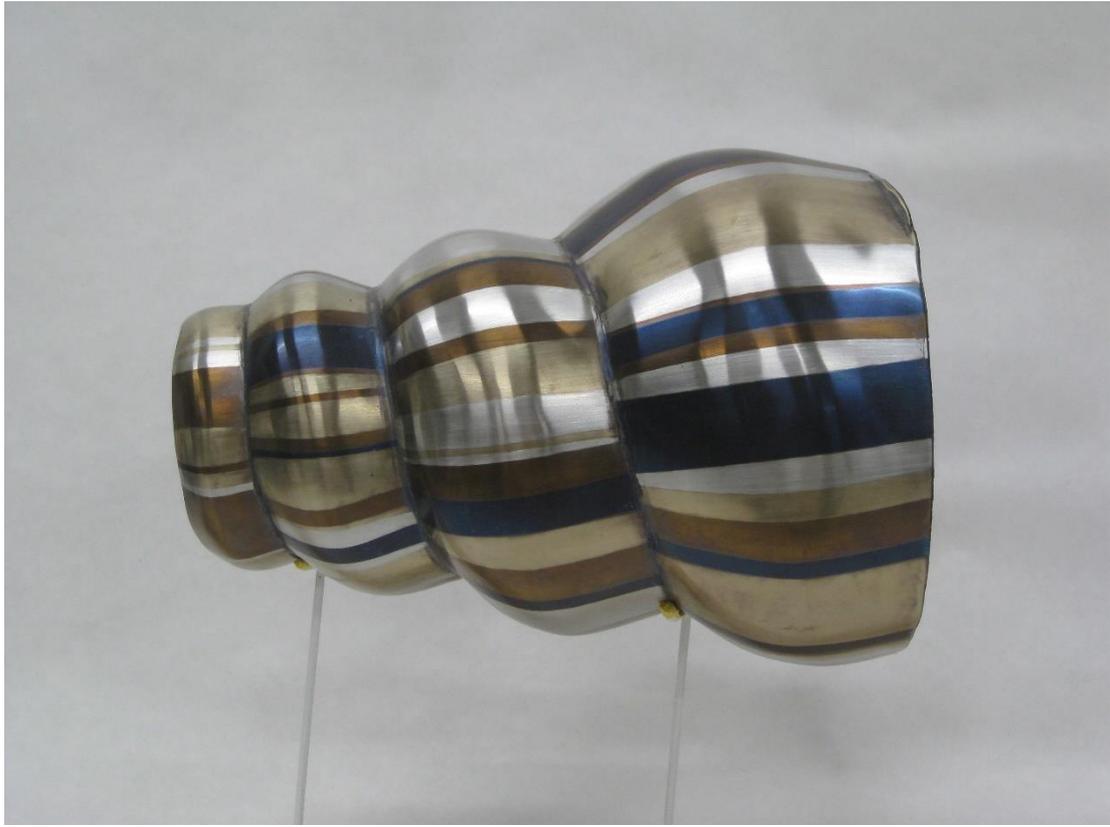


作品図 5b SNS のアプリのロゴ (細部)



作品図 5c 本物の銅鐸の歴史的な参照 — 現代の人間活動のモチーフ

6. ステンレスの貝 Cornucopia



作品図 6 ステンレスの貝 Cornucopia

貝殻は驚異の部屋の中でも比較的よく見られるオブジェクトであった。目を引く見た目で認識しやすい上に手に入れやすく、形状や種類もとても多様である。オウムガイは特に印象的な外観で、アーティフィカリアとして展示するには最適であった。彫り込みや刻印、ドローイングなどで美しく装飾されたり、真珠層は同等に絢爛な装飾を施された希少金属の中に仕舞われたりした。

貝殻集めは海に遊びにきた現代の子供達にとっても、非常に慣れ親しんだ遊びである。砂浜を辿り、目に飛び込んでくるちょっとした異物感を探し求める。これは私が東京の街を歩き回りインスピレーションとなるものを探し集める行為に似ているのかもしれない。

素材 : ステンレス

サイズ : 高 : 35cm 幅 : 22cm 奥行 : 22cm

7. 東京：犯行現場の虫たち Crime Scene Insects: Tokyo



作品図 7 カレーを食べぎた - Too much curry

03-06-2015



作品図 7b 自分の顔が付いている刑事の虫

素材 : 写真、925シルバー

サイズ : 写真:A4

刑事の虫 高:8cm 幅:8cm 奥行:8cm

コンセプト: p.26

8. 神様の指 Gottes Finger

これもまたシスティナ礼拝堂天井画、ミケランジェロの「アダムの創造」を引用した作品である。神の指がアダムに命を吹き込む。題名はドイツ語直訳で「神の指」となるが、同時にドイツ語のスラングでソルダリング・ピックを意味する。ソルダリング・ピックははんだ付けを行う際に金属が滞りなく流れるように手助けをするものである。ピックが半田の流入ルートへと押し込む。神が自然の流れを創り出すように、作家も自らの指で素材の流れを操り作品へと昇華する。

私の制作過程をコントロールする指は右手の人差し指である。観客は自分の指が収まるか、空洞になっているアルミニウム製のシェルに手を入れてみるができる。フィットした場合、彼らも同じような神的な力を持ち得るといふことなのか？（自由に触れることができ、自分の指が形に沿っているか試すことができる？）

Genesis 1:26 創世記 1:26

そして最後に、神はこう言われました。「さあ、人間を造ろう。地と空と海のあらゆる生き物を治めさせるために、われわれに最も近い、われわれのかたちに似せて人間を造ろう。」

「This is the hand (the hand that makes)」のように、当作品もワックスの原型の層を見ることが出来る。この原型は自分の手をモルテン・パラフィンワックスに浸けて作った。予定した厚さにするために複数回浸けた。浸ける度にできる層がはっきりと判別できるため、意図的にパラフィンワックスを使用した。地層を調べることで歴史を遡って知ることができるようにこの鑄金もワックスの第一層まで遡って調べることができる。



作品図 8 地層みたいな金属

素材 : アルミニウム
サイズ : 高 : 10cm 幅 : 10cm 奥行 : 3cm

9. This is the hand (the hand that makes)

自身の手に纏わりつくように成形された貝型のアルミニウム鋳物。その手は「アダムの創造」の手を模倣している。

「アダムの創造」（1512年作）は、バチカンのシスティナ礼拝堂を彩るミケランジェロ作のフレスコ画であり、その複雑な図象的絵画の一部に、創世記に記述されるアダムの創造を描いている。

神の指先から命を吹き込まれるアダム。その様子は作家の手が無生物のマテリアルに命を吹き込んでいる瞬間を彷彿とさせる。

この題名は1981年ローリー・アンダーソンが歌った「オー・スーパーマン」というポップソングから引用している。歌詞の一部に「これは手なのよ、もらうための手」というのがある。当作品中の手(作家自身の手)が展示作品全てを創造した手のシェル(殻)であることを考慮しつつ、オリジナルの驚異の部屋が神の創造物としての世界を理解する試みであったとして、この作品は作家である私の思考世界を理解する試みと言えるかもしれない。展示されているオブジェクトとアーカイブファイルに記載される詳細情報を吟味することで私自身の性格や考え方を知ることになる。この卒業制作は日本の芸術や歴史を私の視点から解釈するところから始まった。そして東京生活を通して見えてきた私のスタンスや洞察を元に制作されている。

卒業制作の展示形態としては、複数の作品が散りばめられていて、大航海時代の開拓遠征で収集されていった物品の展示様子を模している。考古学者はこの一見脈絡の無さそうなオブジェクトたちの集合体に、何かしらの道筋を求める。当作品の場合、多少のロジックに基づいて並べられているとはいえ、見る人々は展示されている物が何であり、なぜ展示されているのか、自ら点と点をつなぎ合わせる必要がある。再度述べるが、観客とのインタラクティブ性を築き、彼らの知的好奇心を煽り、想像力を掻き立てるためである。



作品図9 切り箱に展示するアルミニウムの片々

素材 : アルミニウム
サイズ : 高 : 50cm 幅 : 40cm 奥行 : 6cm

10. 東京ストリーートの書面 Tokyo Street Writings



作品図 10 左 - グラフィック化し、赤いサインを下中央部に足した。
右 - 浅草の看板裏

素材 : 紙
サイズ : A3
コンセプト : p.21

11. 注連縄 Shimenawa

この街とカルチャーの部外者として、見覚えのあるものとそうでないもの、意味の分かるものとそうでないものを自然と区別するようになる。神が宿ると言われる注連縄の捻れた形もその対象であった。

工芸は神道と深く長い関係にあり、両方を同じ空間で見かけることは多々ある。注連縄は空間において神聖な神の領域と俗世の領域を分ける役割を果たす。私は上野の鋳金作業所に掛けられている注連縄を毎日見ている。

毎年11月には記紀神話における火之迦具土神という火の神を祀る祭がある。3年生の男子生徒が、安全と生産を祈願してパフォーマンスをするのである。そして火が使われるワークショップには新しい注連縄が飾り直される。

長く伸び捻れた注連縄の形は、たしかに驚異の部屋のキャビネットに含まれるもので彷彿とさせるものがあつた。それは「ユニコーンホーン」と呼ばれるものであつた。ユニコーンとは、馬の形をした架空の一角獣である。食べ物や飲み物を解毒するなどの神秘的な力を持つとされる寓話上の生き物である。ユニコーンの原型とされている生き物は北極圏に生息するイッカク(一角)と呼ばれるくじらとされている。頭中央から伸びるその角は、ヨーロッパ、主にスカンディナヴィア人漁師たちから輸入されていた。



作品図 11 着色中 — お歯黒を付ける時テープのマスキングテープをする

素材 : ブロンズ

サイズ : 高 : 100cm 幅 : 10cm 奥行 : 10cm

12. 本音と建前 Real / Façade



作品図 12 左 錆びた鋳鉄の鋳物 - 右 綿にカラーインプリント

素材 : 鋳鉄、麻布
サイズ : 能面 高 : 22cm 幅 : 18cm 奥行 : 5cm
木綿 高 : 50cm 幅 : 40cm

聖骸布は宗教的遺物であり、リネンの布に髭面の男性のシルエットがぼんやりと浮かんでいる。これはイエス・キリストが十字架にかけられ亡くなった後、洞窟に埋葬される際にその体を包んだ布だと言われている。

この布は多くの謎に包まれているが、科学的調査の結果、キリストが死後もしくは復活の際に包まれていた布ではないということが証明されたようである。しかし未だ多くの人がこのレリックの信憑性を疑わない。

この宗教的遺物を能面と比べてみることは少し突拍子がないように思われるかもしれないが、私はこの二つの物は根本的に似た要素を持ち合わせているように思う。日本の「本音」と「建前」の文化は欧米でいう「プライベート・フェイス（私の顔）」と「パブリック・フェイス（公の顔）」の発想に似ている。観察者として、もしくは当事者として、我々は今言葉を交わしている目前の人間が果たしてどちらの顔を見せているのか、判断し容認する必要がある。

団体と交流する場合はそれぞれの参加者が異なる結論に至るかもしれない。結局はどのようなソーシャル・フィルタをかけて情報を消化するのかにかかってくる。

聖骸布はこれと同様に、見る人それぞれが自分の中での「真実」を決めている。果たして中世に作られた偽造品なのか、それともキリストが実際に死後包まれていた布なのか？

能面は角度によって異なる表情を見せる。光の当たり方に合わせて異なる性格や感情を表出し、観客が「こうであろう」と思い描いた感情をその表情に投影しているのである。これはまるで信じたい真実の顔を投影している、前述の状況に類似しているのではないか。

聖骸布も能面も、きっと人間の交流における果てしない機微や多様性の具現化であり、それらを並列することで生まれる会話は面白いのではないかと考えた。

13. 二つの茶碗 2 Teabowls



作品図 13 水玉模様の着色



作品図 13 b 硝酸銀の着色、マーブルのモチーフ

素材 : ブロンズ
サイズ : 高 : 14cm 幅 : 14cm 奥行 : 14cm
コンセプト : p.13

14. 吉原の花器 Yoshiwara Vase

この花瓶は、私の現在の住まいがある台東区千束の、旧吉原という深い歴史が残るエリアから着想している。吉原は、火事がきっかけで銀座から移されてきた遊郭、そしてその地域のことを指す。現在の街並みにも当時の歴史が色濃く残っている。当時の地図と現在の地図を比較してみると、区画や道はそのままで、唯一変わった点といえば周辺が空き地から街へと発達してしたことくらいである。大門へとジグザグに続く小道もそのままの形状であるし、隅田川から吉原へと伸びていた堤防跡にも今は美しい桜並木が続いている。そして、もちろんアダルトサービスが受けられるような店舗が連なっている道も今でもある。

繊細な緑青の層で覆われている花瓶はその構造を露わにし、渦巻き上の縄で出来た心部や滑らかに仕上げられた表面まで見ることができる。製作のすべての段階を見せるというのは、自然界の地層がその地域の歴史の異なるステージを語るのに似ている。考古学では、地層を調べることでその街がその地域に発達した経緯について、たくさん情報を仕入れることができる。意志さえあれば、過去と現在の隙間を埋め、時空を再構築することができるのだ。「神の指」や「これは手である、創造する手」も同様に、異なるステージがワックス層として明白に分けられている。私たちが周囲に課す文化や哲学という複雑難解な層とは異なり、層は客観的かつ物理的な事実として静かに歴史を証明していて、我々の主観が付け入る隙を与えない。

肩の張ったデザインの花瓶は、アール・ヌーヴォーのガラス花瓶と、昔の世界万博に出展された日本人作家たちの作品、両方を彷彿とさせる。

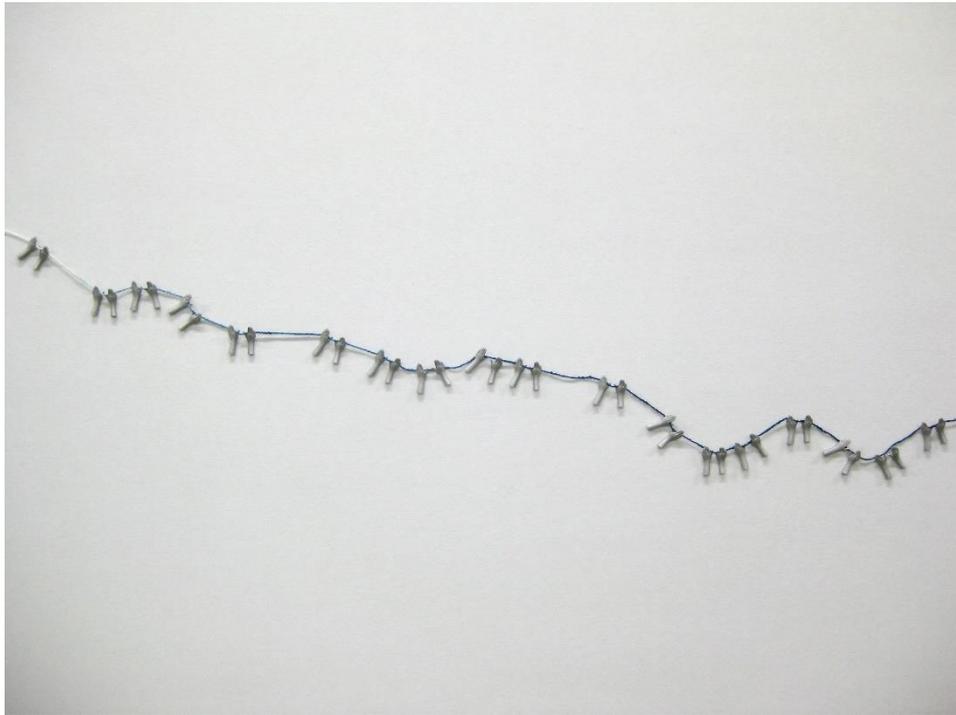


作品図 14 着色中 — 硝酸鉄のベースに硝酸銅付ける

素材 : ブロンズ

サイズ : 高 : 80cm 幅 : 26cm 広 : 26cm

15. 藍染め川 Aizome-gawa



作品図 15 へび道の形の線

東京藝術大学キャンパスからそれほど遠くない根津には、曲がりくねったため「へび道」と名付けられた狭い道がある。かつては小さな川が流れていましたが、洪水の傾向があったため地下調節された。しかし、過去には川岸に沿って藍染めの工房がたくさんあって、藍染め川の名前が付けられていたようである。

手は職人による個性と手入れを表し、絹糸(かつてのへび道の形を再現したもの)彼/彼女が扱う素材。糸は藍で染色され、その色は自然な状態から濃い藍色に変化する。それは、アーティストと原材料との繰り返しの操作と相互作用が、それを芸術作品に変換する方法を視覚化したものである。この個人的な相互作用と関係性は、職人が工場のデザイナー製品とは一線を画すものである。

素材 : アルミニウム、藍染めされた絹の紐

サイズ : 70cm x 100cm

16. 空へ一直線 Straight line to the Sky



作品図 16 浅草の仲見世商店街

素材 : 写真
サイズ : A4
コンセプト : p.14

素材 : 紙、地図
サイズ : A4

地図は現実世界を分かりやすく読解しナビゲートするための客観的な分析結果だと受け取られがちである。しかし、情報 A を含めて情報 B を含めないという判断は必ず誰かしらの主観を介している。たとえ現代の最先端テクノロジーを利用したとしても取捨選択される情報が存在するのだ。つまり地図は不完全な情報媒体として捉える必要がある。意識的なものではあるが、主観的なフィルターがかかっていることを忘れてはいけない。

そしてまた個人的解釈の枠組として役に立つのは確かである。リチャード・ロングは1970年代に慣例に従わない方法で地図を利用した制作を行なっている。例えば「X」という作品ではマス目の9/16線に沿って歩いた。この線は地上と物理的な関連はなく、道も存在しない。この抽象的な線上を歩くというロングの行為は私の中の地図の概念をひっくり返し、他の視点も持ちたくなった。このロングの作品にインスパイアされて台東区をベースに制作したのが

「台東区の10×10分」という作品だ。A地点からB地点まで気まぐれに10分のタイマーをセットし、徒歩もしくは自転車で経由した道のりを記録した。この経路を常時していた東京の地図上に書き込み、後により抽象的なグラフィック要素に落とし込んだ。地図という文脈から外れて見ると東京という街が一気に抽象的な、でたらめな線の集合体に変貌した。

参考書目

- BAUME, Nicholas. *Christo*. Sidney, Trustees of the Art Gallery of New South Wales. 1990
- BENJAMIN, Walter, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. New York, Schocken Books, 1969
- BERGER, John, *Ways of seeing*. London, British Broadcasting Company and Penguin Books Ltd., 1972
- DE BECKER, J.E., *The Nightless City or the History of the Yoshiwara Yūkwaku*. Tokyo, ICG Muse, Inc., 2000
- FUCHS, R.H., *Richard Long*. London, Thames & Hudson Ltd., 1986
- GOLDSWORTHY, Andy, *Andy Goldsworthy*. Houten, Terra, 2002
- GOLDSWORTHY, Andy · FRIEDMANN, Terry, *Hand to Earth: Andy Goldsworthy - Sculpture 1976 – 1990*. London, Thames and Hudson, 2006
- GOLDSWORTHY, Andy, *Passage*. London, The Henry Moore Centre for the Study of Sculpture, 1990
- HUART, Louis, *Physiologie du flâneur*. Bordeaux, L'éveilleur, 2018
- HUGHES, Richard · ROWE, Michael, *The Colouring, Bronzing and Patination of Metals*. New York, Watson-Guption. 1991
- HURST, Steve, *Bronze Sculpture, Casting and Patination: Mud, Fire, Metal*. Pennsylvania, Schiffer Publishing, 2005
- HUYCKE, David, 「The Metamorphic Ornament: Re-Thinking Granulation」 Prof. DE REN, Leo. Leuven, K.U. Leuven, 2010
- KIPPER, Patrick, *Patinas for silicon bronze*. Seattle, Path Publications, 1995
- KOREN, Leonard, *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. California, Imperfect Publishing, 1994. Houten, Terra, 2002
- OBRIST, Hans Ulrich. *Ways of Curating*. Great Britain, Penguin Books, 2015
- ONO, Ayako, *Japonisme in Britain*. London, RoutledgeCurzon, 2003
- PETRY, Michael, *The art of not making*. London, Thames & Hudson, 2001
- RICHIE, Donald, *A tractate on Japanese Aesthetics*. California, Stone Bridge Press, 2007
- SIGUR, Hannah, *The influence of Japanese art on Design*. Utah, Gibbs Smith, 2008
- SIOUX, Ami, *Tokyo 35°N*. Tokyo, OK FRED, 2016
- SUGIMORI, Eitoku, *Japanese Patinas*. Maine, Brynmorgen Press, 2014

TAKAGI, Yoko, *Japonisme in fin de siècle art in Belgium*. Brussel, Pandora, 2002

TANIGUCHI, Jirō, *L'Homme qui marche*. Brussel, Casterman, 2017

TANIZAKI, Jun'ichirō, *In Praise of Shadows*. Maine, Leete's Island Books, 1977

秋元雄史 『工芸未来派、アート化する新しい工芸』 株式会社、六耀社、2016年

井尾建二・長野裕 『金工着色技法』 理工学社、1998年

香取正彦・井尾敏雄・井伏圭介 『金工の伝統技法』 理工学社、1986年

谷崎潤一郎 『陰翳礼讃』 創元社、1939年

日野原健司・渡邊晃 『広重 名所江戸百景』 株式会社美術出版社、2017年

村上洋一 『盛岡・南部鉄器の今』 織研新聞社、2013年

鹿取一男 『工芸家のための金属のノート』 株式会社 アグネ技術センター、1985年

展示のカタログ

Modern master artists of Japan 2. Sandy Hook, Connecticut, Shorewood Fine Art Books, 2003

Over the Edges. De hoeken van Gent. Gent, Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, 2000

Wonderkamer I. Axel Vervoordt. Antwerpen, DIVA, 2019

論文

MEADOW, Mark, *Merchants and Marvels – Commerce, Science, and Art in Early Modern Europe. Hans Jacob Fugger and the Origins of the Wunderkammer*. New York, Routledge, 2001 p.182 – p.200

PARENT, Katie, *Re-Positioning: Land Art and its connection to Architecture*. Georgia, Tufts University, 2001

ROBERTSON, Bruce – MEADOW, Mark, *AI & Society. Microcosms: Objects of Knowledge*. London, Springer-Verlag, 2000 p.223 – p.229

SPENLE, Virginie. *The Kunstammer; wonders are collectible*. München, Kunstammer Georg Laue, 2016

雑誌

EKMAN, Mattias, *The birth of the museum in the Nordic countries*. Nordic Museology #1, p.5 – p.26

