フォトモンタージュの誕生と社会的影響について

ハンナ・ヘーヒ《美しい娘》を中心に

長谷川明莉
地域キュレーションコース
美術史

序論―研究目的とその対象について

筆者は、あるバンドのアルバムで用いられたコラージュアートに興味を持ち、この表現方法はかつてどのように誕生し、市民にどのような問題提起を与え、新たな価値観の創出や物事への向き合い方を生み出してきたのかを知りたいと考えた。その中で注目したのは、ベルリン・ダダ期を代表するフォトモンタージュ作家のハンナ・ヘーヒ（1889～1978）である。ヘーヒはフォトモンタージュだけでなく、オブジェや油彩画などにも精通していた。彼女はラウール・ハウスマン（1886～1971）とフォトモンタージュの技法を創出したという、大きな功績がある。そこで、ヘーヒの作品を中心に、フォトモンタージュの誕生と彼女の作品の分析、そこからフォトモンタージュによる社会的影響について考察を行った。

本論①―フォトモンタージュ

まず、フォトモンタージュの勃興における考察である。フォトモンタージュの原点はキュビスムのコラージュに始まる。それでいて、フォトモンタージュはコラージュの文脈内でありながら相反するものであることが分かった。一見コラージュとフォトモンタージュは同じカテゴリーの中にあるものだと考えられるが、その2つの技法における違いは、素材に着目するのか、あるいは作品に込められた意味合いに重きを置くかという問題であった。しかし、それ以外の明確な差異はまだ示されていないのが現状である。

そしてフォトモンタージュの創案者において、ジョン・ハートフィールドとジョージ・グロス派、ハンナ・ヘーヒとラウール・ハウスマン派の議論についても分析を行った。ハートフィールドらは1916年、ヘーヒらは1918年にフォトモンタージュの礎となる技法の発案を行っていた。双方、技法の確立において大きく貢献している点があり、一方が創始者であるという断言はできないが、「フォトモンタージュ」という言葉そのものの共通認識においては派閥問わず全員の同意の下で成立した。

本論②―ハンナ・ヘーヒ

次に、ヘーヒの人生における分析を行った。彼女はブルジョア階級に生まれながら、ブルジョアを批判するダダイズムの渦中でハウスマンとフォトモンタージュを発見し、社会に対して訴える作品を制作し続けた。ダダが失速するとヘーヒの生活や作風の転換が行われ、前衛芸術的な方向へ舵を切る。ハウスマンをはじめ、ナチス政権下の迫害などに翻弄された人生を送ったが、常に試行錯誤を続け、向上心に溢れた人物であった。そのことが評価され、後年大規模な個展や日本での展示が開催されることになった。

続いてヘーヒの作品《美しい娘》（図１）に着目し、ヘーヒの他の作品や、他の作家による作品と比較しながら考察を行なった。彼女の作品には常に女性問題の提起や政治的な事柄に触れる主題が多く、こだわってきたが、あくまで彼女の自立した主張であり、偏った思想から来るものではなかった。他の作家と比較しても作品の意図を明確にはせず、素材の配置もアンバランスであり、そうした異化で固定概念からの逸脱を表現したと考えられる。

結論

ヘーヒが与えてきた社会的影響について考察を行った。彼女は、フォトモンタージュの創出という功績をはじめ、後世のアーティストへの影響、ダダイズムの再注目という、直接的な影響には及ばずとも、この先への可能性に満ちた影響を与えていることが分かった。ただ、筆者が想定していた市民への直接的な影響があったとは言えない結果になった。あくまでダダイズムの創出したフォトモンタージュはシュルレアリスムの基盤として生きたのではないだろうか。

最後に、筆者なりのフォトモンタージュの定義について考えた。単に写真を切り貼りしてコラージュした技法ではなく、他の表現への影響をもたらす表現方法として機能している。そこに、作家たちが抱える対社会的な意味合いを吹き込むことに重きを置くことで、コラージュではなくフォトモンタージュと呼ばれる作品が生まれるのではないだろうかと結論づけた。

図１）美しい娘、ハンナ・ヘーヒ、香川檀著
『ハンナ・ヘーヒ　透視のイメージ遊戯』水声社、2019年、p.25。

［主要参考文献］

参考１）香川檀著『ハンナ・ヘーヒ　透視のイメージ遊戯』水声社、2019年
参考２）ドーン・エイズ著　岩本憲児訳『フォトモンタージュ　操作と創造　ダダ、構成主義、シュルレアリスムの図像』フィルムアート社、2000年
参考３）仲間裕子著「ダダイスト、ハンナ・ヘッヒ――〈異化された身体〉とフォトモンタージュ」神林恒道、仲間裕子編『美術史をつくった女性たち』勁草書房、2003年

現代アートにおける「食」への可能性

東田真歩
地域キュレーションコース
美術史

序論

人間が生命を維持していく上で「食事」は欠かせないものである。その「食事」を芸術という視点で捉えた時、どのような形で私たちの前に現れるのであろうか。

本論文では、美学史・美術史の中における「味覚・食」の立ち位置に着目し、その現状について言及する。また食を扱うアーティストの中でも「食べること」を作品としているリクリット・ティラヴァーニャを取り上げ、彼の作品に込められたメッセージを読み解いていく。比較として永田康祐が2022年に行ったパフォーマンス作品《Feasting Wild》などを挙げ、ティラヴァーニャの作品の特徴をより明確にする。

味覚・食と芸術

西洋思想史では長い間、五感のうち味覚は美や芸術に関連付けることができないと考えられてきた。その主な要因は、味覚が客観性に欠けているとされてきたためである。しかし近年では、このような西洋美学の枠組みや、そこから派生した論についての見直しが行われている。また、現代美術の出現によって芸術そのものの概念が大きく変化したことで、「味覚・食」の立ち位置も変化し、これらを絵画以外の作品の中に取り込むアーティストも出てきた。

古来の美学・芸術の世界は、男性中心主義が根強く、芸術の「非日常性」を重視してきたことで、排他されてきたものが多く見られる。その世界が変化してきた現代においては、その排他されてきたものについて今一度議論していく必要があるだろう。

リクリット・ティラヴァーニャ

リクリット・ティラヴァーニャは、アルゼンチンで生まれ、タイ、エチオピア、カナダ、アメリカなど、多様な文化圏の中で成長してきたアーティストである。

ティラヴァーニャは1990年にニューヨークのギャラリーで《無題 1990(パッタイ)》を発表し、一躍有名となった。《無題 1990(パッタイ)》とは、タイ風の焼きそばであるパッタイを振る舞い、それを食べるという作品であり、作品に政治的な意味合いが含まれていることが多かった当時のアート・シーンに新しい風を吹かせたのであった。

ティラヴァーニャの作品の特徴は、「ありのままの日常」を美術空間に持ち込み、鑑賞者たちの自由な交流と個人の想いを重視する点にある。日常にアーティストとしての手をほとんど加えず、「ありのまま」の形で作品として発表するティラヴァーニャは、鑑賞者に「日常」を見つめ直す機会を提供してくれる。また、ティラヴァーニャは自身の作品から人々の繋がりにも目を向けている点において、彼の作品は芸術作品でありながらも、社会実験のようにも感じられる。新型コロナウイルスの流行によって、人々の繋がりはより希薄化したようにも感じるが、同時に「人との繋がり」について今までより考える機会が増えたように思える。このような状況の中で、ティラヴァーニャの作品は、自分自身のことや「人との繋がり」などを「自分」がどう考えているのかについてより深く考える機会を与えてくれるものなのではないだろうか。

永田康祐《Feasting Wild》

永田康祐は1990年に愛知県で生まれ、現在は神奈川県を拠点に活動しているアーティストである。《Feasting Wild》は2022年に永田が金沢市のレストランで行ったパフォーマンス作品であり、永田自身が調理を行ったフルコースのディナーが鑑賞者に提供される。永田の作品は、食材そのもののバックグラウンドに注目し、作品一皿一皿にキャプションを付けることで、より深い「鑑賞体験」や、人と世界の関わり方について考察することを促す点が特徴の一つとして挙げられる。ティラヴァーニャと比較すると、永田の作品は、作品を通して社会全体という大きなコミュニティに目が向けられるのに対し、ティラヴァーニャの作品では鑑賞者自身や、自分の周りにいる人たちという小さなコミュニティへ目が向けられるといった点に違いが見られる。

結論

味覚の客観性の不在が指摘され、芸術から排他されてきた時代を経て、美学、芸術の世界は大きく変容してきた。

芸術作品が多様化している今日において、ティラヴァーニャは「食」を作品とすることで、人々の目を「ありのままの日常」に向けている。また、永田やダニエル・スポエリなど、食を扱う他のアーティストたちと比較すると、この「ありのままの日常」を作品に取り込むというティラヴァーニャの特徴が顕著に現れてくる。

［主要参考文献、URL］
参考１）松井みどり／『アート：芸術が終わった後の“アート”』／朝日出版社／2002年
参考２）岩崎陽子／「食と美学―味覚の芸術は可能か」『美学の事典』／美学会／2020年／pp.594-595
参考３）片岡真美／「ナマモノと調理ずみのもの―第三の窓をあけて」『東京オペラシティアートギャラリー展覧会資料』第11号／財団法人東京オペラシティ文化財団／2002年／pp.8-12
参考4）フランチェスカ・アトン／「美術館でパッタイを――リクリット・ティラヴァニに聞く、「プレイ」という実験の意味」／野澤朋代訳／2023年11月2日／https://artnewsjapan.com/article/1737／最終閲覧日2023年２月１日

冨樫義博『HUNTER×HUNTER』からみる能力バトル漫画の考察

大多優生
地域キュレーションコース
文化研究

はじめに

「週刊少年ジャンプ」において、能力を用いて戦う漫画が90年代から今現在も人気を博している。そのなかでも能力の設定が緻密で複雑な「念能力」という能力を使用する『HUNTER×HUNTER』は多くの読者を惹きつける。本論文では、『HUNTER×HUNTER』の魅力を多角的な視点から分析すること、また、作中に登場する能力である「念能力」の設定から『HUNTER×HUNTER』が能力バトル漫画においてどのように位置づけられるのかを考察した。

漫画家、冨樫義博

『HUNTER×HUNTER』は1998年から掲載され、長期的な休載を幾度と行いながらも2024年現在まで制作が続いており、現在は不定期掲載という形で「週刊少年ジャンプ」にて連載されている。アニメ化や映画化、舞台化を複数回されるほどの人気作品である。

休載を繰り返しながらも「週刊少年ジャンプ」にて掲載が続いている本作品は、なぜ読者が離れずに人気が続いているのかを本論にて解明していった。まず、作者冨樫義博の経歴や過去作品である『幽☆遊☆白書』『レベルE』を分析した。

『HUNTER×HUNTER』の特徴と魅力

続いて『HUNTER×HUNTER』の魅力を明らかにするため、「キャラクター」「ストーリー」「描写」「設定」等の様々な視点から作品分析を行った。その結果、メインキャラクターのみならず悪役やモブキャラにもどこか惹きつけられる設定や人間性があり、登場人物全てにキャラが立っていることや、物語に絡んでいたキャラクターがあっさりと死んでしまうこと、至る所に散りばめられた伏線を綺麗に回収していくストーリー展開、場面が分かりやすい構図や圧倒的な描写力、緻密に考えられた他に類を見ない設定、これらのポイントが『HUNTER×HUNTER』の魅力であり、多くの読者を惹きつけている要因であることが分かった。

『HUNTER×HUNTER』の念能力

最後に、『HUNTER×HUNTER』における「特異点」である「念能力」に焦点を当て、『HUNTER×HUNTER』が持つ無二の魅力を考察した。分析の結果から、「念能力」には様々な設定が組み込まれており、その複雑な設定が能力バトルを肉弾戦や能力だけの戦いではなく、心理戦や頭脳戦を含んだ高度なものにしており、読者が先の読めない結末を描くことを可能にしていることが分かった。また、「念能力」には6つの系統があり、人物や能力、技の全てを6系統のどこかに必ず分類することができる。

結論

本稿では、漫画家である冨樫義博が制作する『HUNTER×HUNTER』をとりあげ、能力バトル漫画としての位置づけを確認した。「念能力」の設定は、他の漫画家が制作する能力バトル漫画に登場する能力をも分類できるものであり、能力バトル漫画の基盤となりえる。このことから『HUNTER×HUNTER』は能力バトル漫画における能力の根底を定めた作品であると位置づけられる。

［主要参考文献］
参考1）『冨樫義博展－PUZZLE－』／公式図録／樹想社／2022
参考2）冨樫義博／『HUNTER×HUNTER』1-37巻／集英社／1988-2022

映画『キューティ・ブロンド』を通して考える外見と中身の関係

崎田唯
地域キュレーションコース
文化研究

序論

本論文では、ロバート・ルケティック監督のアメリカ映画『キューティ・ブロンド』(2002)に登場する主人公エル・ウッズという女性の外見とマインドを考察した。その比較として映画『プラダを着た悪魔』(デイビット・フランケル監督、2006)の主人公アンドレアという女性にも同様の分析を行い、外見と中身の関係について研究した。また、自分が与える印象とマインドを明らかにすることで、本論文の読者に自己成長に対するポジティブな気持ちを提供し、より良い人間とは何かを考えるきっかけとなることを目指し、これを本論文の研究意義とした。

エルとアンドレア

第1章ではエルの外見アイデンティティと、装いとマインドの変化について分析した。エルは一貫してオシャレが大好きだが、着ている洋服は変化していく。ショッキングピンクや赤などの服を好んで着ていたが、徐々に自分を見失うシーンではモノクロの服を着るようになる。このことからエルはマインドが外見に影響を与えていたと考えられる。

第2章では映画『プラダを着た悪魔』の主人公アンドレアの例を検討した。第1章と同様にアンドレアの外見アイデンティティと、装いとマインドの変化について述べた。アンドレアは一時的に手にした有名雑誌の編集長のアシスタントという職につくが、見た目は冴えない。上司に認められるべく外見を意識し始めると、仕事にプライドを持つようになり、先輩をも超える実力を身につけたのであった。このことからアンドレアの場合は外見がマインドを変化させたと考えられる。

私たちの外見とマインド

第3章では「私たちの外見とマインド」と題し、エルとアンドレアを比較した上で、私たちが実践できることについて考察した。第1、2章でエルとアンドレアについて分析したところ、ベクトルの違いはあるものの両者とも自己肯定感が高いということが判明した。自己肯定感が高いということは、自分の中の基準が定まっている場合が多く、同様に「美」に関する基準も定まっていることからオシャレな人が多いと言える。さらに、現代社会を生きる人々の外見とマインドについての課題点を3点あげた。(1)年齢に対する観念の問題、(2)「そんなにオシャレしてどこ行くの?」という思考、(3)多忙さの3点である。それぞれに改善案を提示した。

結論

以上のように、本論文ではエルとアンドレアの比較を通して、マインドと外見の相互的な影響関係を認めることができた。人々は通常、中身ばかりを気にしてしまうが、案外、形から入るということも中身を形成するには大切な要素であると言える。もちろん、中身、能力や実力、マインドも大切ではあるが、それまでそのように過ごしてきた分、中身の形成あるいは再構築はとても難しいものである。したがって、外見からマインドを作っていくということもとても有効な方法なのである。また、外見を構成する一部として、姿勢や表情、言葉遣いなども含まれてくるので、装うこと以外も大切になってくる。これらは意識的に改善することが可能なので、是非試してみてほしい。そして、少しでも意識的に変えることができた時には、自分で自分を褒めてみてほしい。自己肯定感は自分で自分を褒めて、認めた経験から育っていくのである。とはいえ、オシャレは絶対必要であるとは言えないものであるため、自分のなりたい姿を明確にすることが真に必要である。今よりも幸福度の高い自分を目指すことで人生を豊かにできると考える。

［主要参考文献］
参考1)『キューティ・ブロンド』／ロバート・ルケティック監督／20世紀フォックス／2002
参考2)『プラダを着た悪魔』／デイビット・フランケル監督／20世紀フォックス／2006
参考3)藤田秀樹／「屈服すると見せかけて素早く反撃(ベンド・アンド・スナップ)–ロバート・ルケティックの『キューティ・ブロンド』における「馬鹿な金髪美人(ダム・ブロンド)」という戦略」／『富山大学人文学部紀要』第69号／2018／pp.161-178

蜷川実花の空間作品からの表出

『蜷川実花展 Eternity in a Moment 瞬きの中の永遠』をもとに

中山真萌
地域キュレーションコース
文化研究

序論

蜷川実花は日本の写真家、アーティストである。主に写真作品を制作している作家だが、それだけでなくミュージックビデオや映画などの映像作品や、空間展示も手掛けている。このように様々な形態で表現活動を行っているが、どの形態の作品に対しても、鑑賞者から共通して形容に使われる言葉がある。それは「蜷川実花らしい」という言葉だ。しかし、その「蜷川実花らしさ」は感覚として多くの鑑賞者に共有されているものの、「蜷川実花らしさ」に対して詳細な言葉を持っている人は多くはない。

本論文では、蜷川実花というアーティストの作品から共通して導き出される「蜷川実花らしさ」を、様々な角度から言語化することによって、どのようなものから、どのような経緯で「蜷川実花らしさ」が表出されるのかを探る。

第一章　蜷川実花　概要

この「蜷川らしさ」は、蜷川が扱うモチーフと、そのモチーフの撮影方法に起因している。蜷川は撮影対象に花や女性や金魚を選ぶことが多い。それらを毒々しさすら感じる鮮やかな色で映しとることによって、色鮮やかな美しさとじっとりとした毒々しい相反する情感を同時に表現している。その相反する要素が同時に存在する作品を見ることによる鑑賞者の感情の揺らぎが「蜷川らしさ」であると言える。

また蜷川は対象を撮影する際に、そのモチーフに没入することでモチーフと自分の意識を曖昧にしてシャッターを押すという手法をとっている。いい写真を撮ろうという意識すらもたずに、ありのままの姿を映すのである。

第二章　松井みどりの蜷川実花論

松井みどりは「蜷川実花らしさ」をドールスの『バロック論』を用いて説明した。蜷川の作品の装飾性には人工的な甘さや自然な生命感を「生命の横溢感」（引用１）と形容し、それが蜷川の世界観を作り上げているのではないかと考察したのである。その上で、蜷川の作品は全て同じ美的世界の中にあるとし、蜷川の作品のモチーフは全て同質のものの現れではないかと指摘した。これらの指摘を第一章で触れた世間の評価や先行研究とも照らし合わせることでより詳細に「蜷川実花らしさ」を探っていく。

第三章　ロラン・バルト『明るい部屋　写真についての覚書』と蜷川実花

ロラン・バルトは『明るい部屋　写真についての覚書』のなかで、写真の本質は「かつて＝そこに＝あった」（引用２）であるとし、その本質に迫る写真の撮影方法は、作為を挟むことなくシャッターを切ることであると述べた。その撮影方法は第一章で述べた蜷川の作品の制作方法と酷似している。作為を挟まずに「かつて＝そこに＝あった」ということを証明する写真は、画面を事実で満たし、その実在性が写真の本質を導くのであり、その本質こそ上段で述べた蜷川らしさである。

第四章　蜷川実花展　瞬きの中の永遠

蜷川の写真作品に宿る「蜷川らしさ」は、空間立体作品にも現れる。2023-2024年に東京で開催された『蜷川実花展 Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』では、複数の空間立体作品の展示が行われた。本展は「蜷川実花がクリエイティブチームEiMとして挑む、圧倒的スケールの体験型展覧会」（引用３）である。

作品ごとに様々な題材をもとに、花や金魚などのモチーフを用いて作品が制作されているが、一方でどの作品にも「鑑賞者の作品に対する没入」が共通の体験として用意されていた。この「没入」という体験は上段で述べた蜷川の作品への撮影方法と酷似している。

また、本展覧会は鑑賞者の撮影が自由であった。対象に対して没入しながらその対象を撮影することによって鑑賞者はより作品制作時の蜷川に近づくことになる。展示の鑑賞中は作品制作時の蜷川と近い状態になり、鑑賞後にモチーフの実在性を実感することで「蜷川らしさ」を体感するのである。

結論

また、作家が写真家であることにより、鑑賞者の写真撮影がアート体験の一つとなるのは興味深い現象である。今後の様々な美術展等において、鑑賞者の写真撮影がどう扱われることになるか考えさせられる研究結果となった。

［主要引用文献、参考文献］
引用１）『蜷川実花展―地上の花、天上の色―』／朝日新聞社／2008年／p.10
引用２）ロラン・バルト／花輪光訳／『明るい部屋　写真についての覚書』／みすず書房／1985年／p.94
引用３）『蜷川実花展　Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』／展覧会チラシ
参考１）蜷川実花／『蜷川実花になるまで』／文藝春秋／2016年
参考２）『美術手帖』九一五号／美術出版社／2008年
参考３）ロラン・バルト／花輪光訳／『明るい部屋　写真についての覚書』／みすず書房／1985年
参考４）『蜷川実花展　Eternity in Moment 瞬きの中の永遠』展覧会リーフレット／チラシ（2023年12月5日-2024年2月25日、TOKYO NODE GALLERY A/B/C 虎ノ門ヒルズ ステーションタワー45F）

ヴォルフガング・ティルマンスの写真表現とそのメッセージ性について

中優太郎
地域キュレーションコース
美術史

はじめに

近年、メディアなど様々な場所で性的少数者（セクシュアルマイノリティ）やジェンダーに関する題材を、芸術表現という形で発信するアーティストが見られる。これらの題材を取り扱う作品が、鑑賞者に対してどのような問題提起を行い、新しい考え方や意識を生み出すのかということを知りたいと考えた。本論文では、同世代の若者やカルチャー、セクシュアルマイノリティに目を向けた写真作品を制作するアーティストの、ヴォルフガング・ティルマンスに焦点を当て、彼の写真作品に見られる表現の特徴について、写真に写るモチーフや背景から考察しつつ、写真に込められたメッセージを読み解いていくことを目的とした。

ヴォルフガング・ティルマンスの概要

ヴォルフガング・ティルマンスは1968年レムシャイト（ドイツ）生まれで、現在ベルリンとロンドンを拠点として活動している。ティルマンスの作品の特徴として、身近な友人や街頭の若者のポートレート、性的アイデンティティについて問いかけるテーマなど、彼を取り巻く日常的な光景を、スナップショットやポートレートの形式で捉えた写真が多く見られる。一方で日常的な写真だけではなく、反戦、アンチ・ナチス、戦争などの題材や、HIV治療普及の取り組みに協力した作品など、政治的なメッセージ性が強く現れた作品も制作している。これらのことから、ティルマンスの作品には、個人の私的な部分と、社会的・政治的な影響を受けた部分の二つが混在していると言われる。

また、展示手法では大小さまざまな作品を壁に直接貼り付ける独自のインスタレーションを行っており、ここでは作品同士の質感やモチーフの共通による、作品間の連続的な鑑賞方法を提示している。

作品とカタログの分析

本研究では日本で開催された大型の個展である「Your Body is Yours」展（国立国際美術館、2015年）に展示された作品をモチーフごとに分類し、画面、作品のタイトル、年代や撮影地から作品の持つメッセージについて考察した。

その結果、ティルマンスの作品には「非説明的」「直感的な美しさ」という二点の特徴が確認できた。ティルマンスの作品には解説やキャプションが少なく、鑑賞者に与えられる情報は作品のタイトルと画面の中に写る被写体のみである。そのため、作品の中に断片的に情報を組み込むことによって鑑賞者に社会的・政治的なメッセージを発信する手法は、非常に「非説明的」であると言える。

また、ティルマンス自身がデザインを行う本個展のカタログ内での作品の配置、レイアウトを分類し、作品の配置にどのような意図が込められているかを考察した。カタログでは、作品同士の質感やモチーフの共通によって作品同士の相互作用が生まれる配置がなされており、作品に込められたメッセージが強調される。また、日常的な光景にある美しさに焦点を当てた作品と、抽象表現を用いた作品が区別されることなく並べられることによって、鑑賞者が自身の経験を通してどの作品も「直感的な美しさ」を感じられる効果がある。

おわりに

ティルマンスの作品は一概に分類や分析を行うことが困難な、一つの題材に捉われない様々な制作を行っていることが確認できた。また、ティルマンスの作品には直接的な表現や具体的な説明が少なく、鑑賞者が自身の経験をもとに作品を見たままに解釈するという特徴がある。つまり、一方的な価値観の押し付けではなく、鑑賞者に解釈が委ねられていると言える。そのため、鑑賞者に解釈が委ねられ、鑑賞者の居住地や人種、ジェンダーなどの要素によって作品の受け取り方が異なるティルマンスの作品をより深く分析するために、展覧会での現地調査や、鑑賞者へのヒアリングなどのさらなる調査が望まれる。

［主要参考文献］
参考１）植松由佳 編／『ヴォルフガング・ティルマンス Your Body is Yours』／国立国際美術館／2015
参考２）松井みどり／『アート：“芸術”が終わった後の“アート”』／朝日出版社／2002
参考３）清水穣／『デジタル写真論　イメージの本性』／東京大学出版会／2020
参考４）笠原美智子／『ジェンダー写真論1991-2017』里山社／2018

メディアミックスに影響されるキャラクター
スポーツマンガの比較をもとに

尾関日奈子
地域キュレーションコース
文化研究

はじめに

マンガは今日の私たちの生活に必要不可欠で、身近な娯楽となっている。従来は紙媒体のコミック誌が主流であったが、最近では電子コミックなども馴染み深いものになってきた。さらに、マンガを原作としてアニメや舞台など、様々な媒体に作品が派生していくこともある。このように、一つの作品を複数の媒体で展開する方法を「メディアミックス」という。現在ではメジャーになったメディアミックスであるが、媒体を移動させた作品で成功することは容易ではなく、その結果には大きく差が現れる。作品のクオリティを保つ方法の一つとして、キャラクターの精度が大きく関わっている。本研究では、メディアミックスがキャラクターに及ぼす影響について考察することを目的とした。

キャラクター

原作のキャラクターを正しく引き継ぐことはメディアミックスにおける必須項目の一つであるが、それと同時に完璧な原作再現は不可能であるともいえる。それでもより忠実な再現へ近づくための一助となっているのが、キャラクターが「立つ」ことである。キャラクターが立っていることで、そのキャラクターの「正解」が明確になり、制作陣が目指すべきキャラクター像、ファンが思い描くキャラクター像が統一されやすい。キャラクターが立つということはメディアミックスにおいて、大きな利点となる。

キャラクターの人格や性質など、人の内面を表す部分を「D(ダイジェティック)キャラクタ」、キャラクターの見た目を「P(パフォーミング)キャラクタ」と呼称することもある(註1)。Dキャラクタはメディアミックスを通しても変化しないものであり、変化してはいけないものである。メディアミックスによってPキャラクタが大きく変化したとしても、Dキャラクタが同一性を保つことで、受け手は「原作であるマンガのキャラクターと同一人物である」と解釈できる。上記のような、明確なキャラクター性がメディアミックスを成功に導く。

『黒子のバスケ』におけるキャラクター

藤巻忠俊の『黒子のバスケ』(以下、『黒バス』)は、主人公がこれまでの少年マンガにない特徴を持ち、なおかつ、それが他のキャラクターを立たせることに特化している(註2)。登場人物達のネーミングが印象的で、色が使われていることによって、カラーイラストを見て名前と顔が直ぐに一致する分かりやすさもある。それはメディアミックスによってキャラクターがマンガの外に出た後に、さらに効果的に作用している。

Dキャラクタを特徴づける要素としては、「帝光編」というキャラクターの生い立ちを深堀りするストーリーがあり、読者はキャラクターに感情移入しやすくなる。まるで中学から高校までの彼らを見てきたかのように、ファンの心に訴えかける要素となっている。また、必殺技などで付与される個性が増えることで、キャラクター同士の区別が明確になり、それぞれの個性が重ならず、キャラクターが埋もれなくなる。これらが『黒バス』のキャラクター、ひいては『黒バス』自体の人気の要因になっている。そうして確固たる人気を得たキャラクターは、さらなるメディアミックスの成功に繋がるのである。

次元を超えたメディアミックス

『黒子のバスケ』は、2.5次元舞台においてもファンの人気を集めた。特にキャラクターの扱いが困難になる2.5次元舞台への展開であるが、ここでもキャラクターが立つことは利点として作用していた。キャラクターの個性を生かした演出、マンガにもアニメにもない表現方法は斬新さと一種のリアルさを兼ね備え、まさに目の前で試合が行われていて、実際にキャラクターがそこに生きているような気がするのである。キャラクターが私たちと同じ次元に存在すること、あるいはキャラクターが3次元に出てきてくれることで、キャラクターとの距離が一気に縮まり、次元の向こうの「推し」から、まるで身近な人であるかのように感じられるようになる。

原作を再現することがメディアミックスの一つの「正解」であるが、原作再現にこだわりすぎて2次元の非現実感を出し過ぎても、目の前にいるリアルさのために3次元の現実感を出し過ぎても、それは「2.5次元舞台」とはいえない。次元を偏らせすぎないこと、2次元とも3次元ともつかない曖昧さを保つことが大切である。「2.5」という曖昧な立ち位置が、今までになかったキャラクターの魅力を引き出している。

おわりに

マンガからアニメに比べて、マンガから舞台へのメディアミックスではPキャラクタの変化が顕著で、多種多様な工夫が必要になる。また、様々な方向へのメディアミックスに至るたびに、既存のDキャラクタに新たなPキャラクタを次々に追加していくことになるので、新たなものを既にあるものに違和感なく適応させる難しさはいつまでも積み重なっていく。

Dキャラクタの厳守とPキャラクタの追求は、これからもメディアミックスにおける目標となる。キャラクターが持つ魅力はメディアミックスに至った後も引き継がれる。そして、その先の媒体で新たなキャラクターの魅力を再発見する。キャラクターはメディアミックスに様々な影響を受けながらも居場所を広げ、その魅力を拡大させていた。

[参考文献]
註1)松永伸司／「キャラクタは重なり合う」／フィルカル Vol.1 No.2／株式会社ミュー／2016／pp.76-111
註2)藤巻忠俊／『黒子のバスケ』1～30巻／集英社／2009-2014年

日本における通信制美術教育の歴史的変遷
近世後期から平成初期まで

井出温美
芸術文化学研究科
美術教育

はじめに：修士論文のテーマと目的

本論文は、近世後期における文通形式の学習を起点に、どのような系譜を経て現在の学校通信教育と社会通信教育に繋がっていったのかという歴史的系譜を詳らかにするとともに、教育法・受講者像の変遷を「美術の通信教育」の視点から解明するために執筆した。美術の通信教育に関する研究はこれまでほとんど顧みられたことがない。そのため、本研究は大きな新規性を有していると言える。

第１章　文通形式の通信教育の系譜

江戸時代後期の通信教育は、「入門」の手続きが必要であり、教授者とすでに関係性を築いているか、教授者と親しい者に仲介を頼む必要があったため、受講できる者は限られていた。この時代における文通形式の美術教育の典型例として、文人画家たちのやりとりが挙げられる。田能村竹田は、江戸にいる谷文晁から画を学び、自らも書簡を用いて高橋草坪に助言を与えた。近世後期の美術教育は秘事口伝が基本となるが、優れた文才を兼ね備えた文人画家たちの営為によって、書簡や本が残ることとなった。

第2章　講義録形式の通信教育の系譜

明治期に入ると、流派ごとに受け継がれてきた画法を総体的に編纂した講義録が誕生し、様々な社会階層に学習環境が開かれた。明治期の講義録で誕生した「質疑応答」と「習作画の添削機能」は、展覧会が加わった形で、昭和初期の講義録に受け継がれることとなる。受講者は、講義録に「質疑応答」が掲載されることで、自分が意図していない課題に気づくことができるようになった。また、昭和初期の講義録では、投稿欄や展覧会を機に、同じ郷土に住まう者たちの繋がりが生まれ、地方支部主催の学習会や展覧会などが行われていることが確認できた。

第3章　学校通信教育と社会通信教育の歴史

明治から戦前にかけて行われてきた講義録形式の学習は、学校と事業者の区別なく行われてきたが、戦後、学校教育法と、社会教育法が制定されたことで、現在の「学校通信教育」と「社会通信教育」の概念が形成されていった。学校通信教育は、卒業時に社会的な学習履歴となる学歴が付与される代わりに、スクーリングの実施が義務付けられた。また、文部省の許可を得ることが必要となることから、学習内容に一定の制約がある。一方、社会通信教育は、水墨画やデッサンといった1テーマ型の講座が開講され、スクーリングの実施が義務付けられていないといった違いがある。

第4章　学校通信教育―武蔵野美術大学通信教育課程を題材に

学校通信教育における美術教育の具体的な事例として、武蔵野美術大学通信教育課程の歴史、学生像、教授法を振り返り、学校通信教育における美術教育の分析を行った。短期大学通信教育部を開設した1949年当時は、現役世代を中心としていたが、時代を重ねるにつれ、高齢者や女性にまで学習の層を広げていった系譜は、大学通信教育の全体像と連動した形となる。また、デザイナーという職種に対する人気が高まり、学びたい者が増えていくにつれて、デザイン科のコースが充実していった過程を確認できた。通信教育課程の学生は、現役の学生世代だけでなく、社会人や高齢者等の幅広い層が含まれる。そのため、美術教育に対する社会的ニーズが、映し鏡のように表れる形となった。

第5章　社会通信教育―講談社フェーマススクールズを中心に

美術教育を行う社会通信教育事業者として、最も長い歴史を有する講談社フェーマススクールズ（以下、KFS）を取り上げ、歴史と受講者像、教授法を調査し、社会通信教育で行われてきた美術教育の内実と課題を明らかにした。KFSは、出版社との強いコネクションと、ビジュアルを重視した指導法を特徴としていたが、2014年に新規受講生の募集を停止した。インターネットの発達により、これらの価値が低くなったことが主な要因であると考えられる。出版社が母体となり、魅力的な講師を呼べる特性を全面に活かしつつ、募集方法や授業料の支払いシステムの改善など時流に合わせた現代化を行っていれば、意義ある教育機関として存在し続けたのではないかという問題提起を行った。

結論と展望

本研究により、美術系通信教育の「教育方法」と「社会的ニーズ」の変遷が明らかになった。メディアの発展により、教本が進化し、戦後に入ると、作品の添削手法も確立していった。受講者は美術愛好者や作家志望の者たちが多い。学校教育や美術史の観点からは名前が残らない人々の学習手法を知ることで、これまでほとんど研究が進められてこなかった美術教育の社会的ニーズの歴史的変容が明らかになった。

また、第1章と第2章では、「近世と近代の連続性と断絶」が明らかになった。近世にあたる江戸時代と、近代にあたる明治時代は、庶民階級の学習意欲という観点から連続性が見られる一方で、学問へのアクセシビリティという観点からは、封建制度による断絶があったといえる。

今後は、インターネットが通信教育に利用されるようになった1990年代以降の歴史の調査や、海外の事例との比較を行い、研究を深めていきたい。

武井武雄の『童画』制作の意義について

柄澤初音
地域キュレーションコース
芸術史

はじめに

武井武雄(1894～1983)は、それまで文学の付随物という認識しかなされていなかった「子どものための絵」に初めて「童画」という名前をつけ、芸術のひとつとして確立させた人物である。「子どもの心に触れる絵」を目指し、レトロとモダンの共存を感じさせるような独特の世界観と、世代を越えて伝わるユーモアを持ち合わせている。また、素材や媒体にとらわれない柔軟さも特徴である。

本論文では、武井が「童画」という言葉にどのような思いを込めたのか、武井の「童画」は具体的にどのような要素を持っているのかを検討する。

第一章　武井武雄の創作活動と「童画」の定義

当時武井が「童画」という言葉に込めた思いと、現在の「童画」の定義にはズレが生じている。

現在では一般的に「子どものために描かれた絵画の総称」(引用1)と定義されているが、武井や童画に関する先行研究や武井自身の言説などから、武井自身は「子どものために描かれていること」かつ、「芸術的に自立していること」が童画と呼べる条件であると考えていたことが明らかとなった。

第二章　童画家 武井武雄

武井は学生時代、油画の画家になることを志していたため、当初は子どものための雑誌の画家として評価されることに戸惑いを感じていた。このような心境の変化とともに、作風にも変化が見られた。絵雑誌『コドモノクニ』(東京社、1922～1944)における武井の作品は、背景の抽象化や擬人化、鮮やかな色調などを駆使し、一目で子どもたちの心に印象付けるような描き方へ変化を遂げている。1人の所有物になる絵画よりも、たくさんの人の目に触れる出版の世界で、楽しみややりがいを得るようになったようだ。

しかし、武井は戦後に再びタブロー画の制作に取り組むようになる。《青の魔法》(1964年、図1)は、練られた構図と、鮮やかな色彩で子どもの心に強烈な印象を残し、武井のタブロー画の代表作と言われている。《青の魔法》に添えられた詩には、「灰色」や「見限って」など、鑑賞者を一瞬ドキッとさせるような言葉が登場する。

武井は単純な美しいもの、綺麗なものだけを子どもたちに見せるのではなく、美しい世界の中にもリアリティを感じさせる描写を得意としていたようだ。また、パウル・クレーの、輪郭のない面やテクスチャーの面白さを追求するようなシュルレアリスム的表現に影響を受け、タブロー画で表現しようとした。

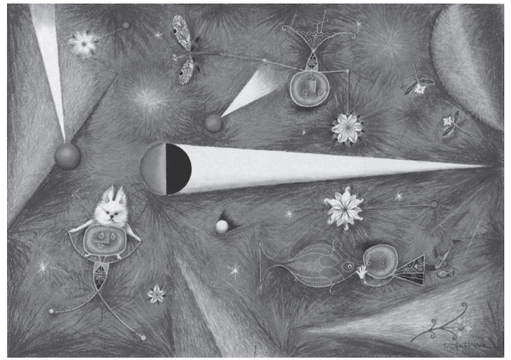

図1《青の魔法》武井武雄／1964年
湯川公宏編、イルフ童画館監修『別冊太陽 日本のこころ216 武井武雄の本童画と グラフィックの王様』株式会社平凡社、2014年

第三章　童画の展開

長野県岡谷市は武井の生み出した童画文化が最も色濃く残っている場所である。武井の故郷である岡谷市では、「童画のまち岡谷」として、童画や武井武雄の作品を市内の至る場所でモチーフとして活用する取り組みが行われている。これは岡谷市役所とイルフ童画館との連携の上で行われており、童画を現代に残していくためであると同時に、岡谷市民にとって童画が身近な存在になるようにという願いが込められている。また、岡谷市は武井武雄についての研究機関として日本童画美術館(イルフ童画館)を設置し、武井作品や童画作品の収集展示を行っている。「子どもたちに質の高い芸術を与える」という、武井の大切にしていた考えを受け継いで行こうとする活動が行われている。

おわりに

武井の童画に限らず、画家が本気で制作した作品は、例え子どもの時に出会ったとしても、 大人になってふと思い出して懐かしむことができるような力を持っている。それこそが、武井が「童画の目指すべきところ」だと述べている「人的感応」である。「童画」という言葉自体が現代に残っていなくとも、子どもに質の良い芸術を与えるため、制作に真摯に向き合う作家たちの存在や、「子どものための絵の価値」を世間に印象付けたことが、武井が「童画」という言葉を生み出したことの意義である。

[引用、主要参考文献、URL]
引用1)大阪国際児童文学館編『日本児童文学大事典』大日本図書株式会社、1993年、437頁
参考1)遠藤知恵子「武井武雄の創作活動と『童画』の成立」白百合女子大学大学院博士論文、2015年
参考2)イルフ童画館ホームページ
http://www.ilf.jp 2022年1月14日最終閲覧

大地の芸術祭における「協働」と地域の持続可能性の関係
《ポチョムキン》と倉俣集落を事例に

長津晴菜
地域キュレーションコース
アートマネジメント

研究対象・背景

新潟県越後妻有地域（十日町市・津南町）で2000年から開催されている現代アートの国際展「大地の芸術祭　越後妻有アートトリエンナーレ（以下、大地の芸術祭）」を対象に、そこでの運営の中心を担う「協働」の取り組みについて、これまでの変遷と現状、そして今後のあり方を明らかにしていく。

大地の芸術祭で発表される作品のほとんどは、地域文化に根差したサイトスペシフィックな性質を持ち、その制作・運営には作家や住民、芸術祭スタッフ、行政、サポーターといった多様な主体が関わる。その一連の活動には「協働」という言葉が開催当初から一貫して使われ、大地の芸術祭は地域を活性化する取り組みとして、世界的に注目を集めている。しかし、大地の芸術祭における「協働」には明確な定義が無い上に、芸術祭を代表する作品の1つであるカサグランデ&リンターラ建築事務所による《ポチョムキン》（2003、図版）と集落の間では、地域が活性化された痕跡はなく、そこでの活動が「協働」と言える段階まで達していないことが明らかになってきた。本研究では、「協働」の取り組みが芸術祭や地域にもたらす可能性について、長期的なフィールドワークにより考察を進める。

研究目的・調査方法

本研究においては、大地の芸術祭における「協働」の変遷とそのあり方を明らかにしていくことを目的に、次の3つの視点から調査を実施した。

①「協働」とは何か　【第1・4章】
文献調査と定義の仮定、「協働」の主体に対するヒアリング
②《ポチョムキン》における「協働」　【第2・3章】
作品維持活動への参画、住民対象アンケート及びヒアリング
③「協働」と持続可能性の関係　【第1・2・3・4章】
上記の調査を踏まえた「協働」の変遷と効果、課題の考察

カサグランデ&リンターラ建築事務所《ポチョムキン》（2003）および倉俣集落
新潟県十日町市　筆者撮影

ポチョムキン

《ポチョムキン》は、2003年に完成の十日町市倉俣にある大地の芸術祭の屋外作品である。作品はコールテン鋼の壁で全体を覆い隠す構造をもち、内部には白砂利が敷かれた空間が広がっている。所々にはかつての林の木々が残され四季折々の風景を見せるほか、廃材を用いたブランコや東屋が配置されており、大地の芸術祭を代表する作品である。ここでは、《ポチョムキン》に関連するさまざまな調査を行った。

これらの調査は、《ポチョムキン》がどの程度地域に浸透しているのか、また、作品の制作や維持管理の段階で、どのような住民の関わり方があったのかを明らかにした。《ポチョムキン》では、第5回展（2012）以降は住民が積極的に作品に関わる機会が少なく、作品に対する関心や愛着の低さが「協働」の発展を妨げている可能性が浮上した。しかし、集落には継続的に作品に関わる者や、作品に対して好印象を持つ者が一定数存在し、今後《ポチョムキン》において「協働」の取り組みが集落内で発展する兆しが示唆された。

「協働」の性質と現状

調査を踏まえ、大地の芸術祭における「協働」を、本研究では「越後妻有地域の実情を都度考慮しながら、作品を取り巻く多様な人々によって大地の芸術祭を実行する主体的な活動全般とその過程」と仮定した。

「協働」は大地の芸術祭総合ディレクターである北川フラムにとっても重要な意味を持ち、地域や運営上の困難は「協働」によって乗り越えてきたと言える。しかしながら、その内容は時代や場所、語る人によって様々であることに加え、全ての作品で「協働」が成立しているとは限らない。ただし、本研究において、「協働」に関する内容には他者同士が関わっていくことや、継続的な活動であること、自らの力を主体的な形で動員すること、関わる地域やジャンルを拡大させること、といった要素が共通項として明らかとなった。そして、これらは「協働」を定義し、それぞれの活動を推進していく上で重要な指標となる。

結論

本研究における調査によって、大地の芸術祭の中心を担う「協働」の取り組みに関する多様な認識が明らかとなった。現段階で全ての作品において「協働」が見られるとは言い難いが、成熟段階にある「協働」は地域のみならず芸術祭に対しても持続可能性をもたらす。

［主要参考文献］
北川フラム『大地の芸術祭　＜ディレクターズ・カット＞』角川学芸出版、2010
大地の芸術祭・花の道実行委員会東京事務局編『大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2003』現代企画室、2004

国内の芸術祭における教育プログラムの現状と課題・展望

早川綾音
芸術文化キュレーションコース
アートマネジメント

はじめに

近年、アートプロジェクトと呼ばれる活動が日本各地で展開されている。その動きの中でも顕著なのが芸術祭の開催である。芸術祭はこれまで、主に地域振興やコミュニティ形成の効果において注目を集めてきた。しかし、アートファンのみならず幅広い人を巻き込む性質や、美術館の無い地域でも豊かな鑑賞体験を提供できる事から、教育の場としての可能性も大きいと考えられる。本論文では、国内芸術祭における教育プログラムの実態を調査し、その可能性を展望することを目的とする。

研究方法として、国内芸術祭の運営者を対象とした教育プログラムに関するアンケート調査、及び大地の芸術祭とあいちトリエンナーレを事例としたヒアリング調査を実施した。

1. 芸術祭について

日本で開催されている芸術祭は、地域の活性化や地域振興が主要な開催目的とされる点において、日本独自の特徴を持つ。また、芸術祭は「都市型芸術祭」や「地域型芸術祭」といったように、その開催地ごとの分類で論じられることが多い。都市型芸術祭は、美術館を舞台として開催される場合が多く、都市間競争や地域振興、芸術文化の振興等の目的で開催される。一方、地域型芸術祭は、里山や離島などの地方を舞台とし、地域振興を主要な目的として実施される。アーティストや地域住民との協働が多く行われる事も特徴の一つである。

2. 芸術祭の教育プログラムに関するアンケート調査

国内芸術祭の運営者を対象とした教育プログラムに関するアンケート調査を行い、実施状況や運営者の意識を把握した。

調査の結果、対象芸術祭の約8割が教育プログラムを実施していることが確認された。また、芸術祭が主に地域振興を開催目的として行われるのに対し、教育プログラムはアートへの理解や芸術文化の浸透を目的として実施されることが明らかとなった。教育プログラムの抱える課題としては、教育プログラムを中心的に担う人材の不足や学校連携の方法の確立が困難であること、また、鑑賞教育や美術教育などの具体的な学びの場としての目的意識が薄いことなどが挙げられた。

アンケート結果の分析では、教育プログラムの実施有無に関わらず、芸術祭自体が芸術文化の理解の促進やコミュニティ形成に寄与するが、教育プログラムを実施することで、より多様な学びが得られることが確認された。また、人材育成の場として機能する可能性が導き出された。さらに、都市型芸術祭と地域型芸術祭においては、それぞれの型によって教育プログラムの傾向の違いがみられることが明らかとなった。

3. 芸術祭関係者へのヒアリング調査

大地の芸術祭へのヒアリング調査では、教育プログラムの枠が定まっておらず、運営者側での教育的な取り組みについての共通認識が特に持たれていないことが確認された。また、芸術祭の継続力と地域の「他人を受け入れる」という受容力によりアートへの理解が育まれてきた。大地の芸術祭が持つ特有の力が、鑑賞のルールの共有や、地域の芸術文化の地盤形成に寄与したといえる。今回の調査により、「プログラム」としての枠組みがなされていない教育プログラムの存在が明らかとなった。

あいちトリエンナーレへのヒアリング調査では、教育プログラムとしての枠組みが確立されており、教育プログラムに対する意識が芸術祭全体で共有されていることが確認された。2019年の教育プログラムでは、対話型鑑賞を基にしたボランティア育成やガイドツアーが実施されたことで、多くの人々に鑑賞方法を共有し、アートへの理解を醸成する機会を提供した。また、こうしたボランティア育成に運営者が意識的に取り組むことで、「やりがいの搾取」の問題解決に寄与する可能性を導き出した。しかし、このような特徴的な教育プログラムの実施には、あいちトリエンナーレがこれまで教育プログラムを重視して取り組んで来たことや、教育プログラムを担う人材が充実していたことが大きく関与している。教育プログラムに携わる人材の確保が、教育プログラムの充実や質の向上につながるといえる。

結論

本調査により、多くの芸術祭が教育プログラムを実施し、その必要性を認識している事が把握できた。また、教育プログラムの実施が、住民や来場者の現代アートや芸術文化への理解を育み、多様な学びの場を醸成することに寄与していることが明らかとなった。このことにより、芸術祭においてプログラムを実施することの意義が確認された。さらに、都市型芸術祭と地域型芸術祭において教育プログラムの在り方が異なる事が導き出され、より詳細な実態の把握が可能となった。　一方、教育プログラムを担う人材の不足や、鑑賞教育や美術教育の場としての認識の薄さ、教育プログラムの認識や在り方の曖昧さなどの問題が露呈した。今後の芸術祭の教育プログラムにおいては、単なるプログラムの実施にとどまらず、内容の充実や質の向上に、より意識的に取り組むことが求められるだろう。また、メソッドの共有や芸術祭ごとの特色を生かしたサイトスペシフィックな在り方、及び鑑賞教育や美術教育の場としての活用が展望される。地域において、より多くの人がアートと出会い触れ合う場となるために、芸術祭における教育プログラムが大きな役割を果たすことが期待される。

［主要参考文献］
野田邦弘「アーティストと地域は同じ夢を見るか－芸術祭と地域のイノベーション」『都市問題』109巻3号、後藤・安田記念東京都市研究所、2018

地域活性化にアートが選ばれる理由

奥能登国際芸術祭2017を事例に

浦田愛理
芸術文化キュレーションコース
アートマネジメント

はじめに

近年、人口の都市流出による過疎化や少子高齢化の影響により、地方の活気が失われてきている。そのような中、アートを用いた地域活性化の取り組みに注目が集まっているように思われる。

しかし、本来アートとは自分の創造力や技量を表現するための手段であり、社会問題を解決するためのものではなかったはずである。それにも関わらず、現代においては地域活性化の政策として違和感なく受け入れられているように思われる。

そこで、アートが選ばれることの理由を明らかにすることを、本研究の目的とした。

アートプロジェクトの定義

アートプロジェクトを定義していく上で、熊倉純子監修の『アートプロジェクト　芸術と共創する社会』で述べられている定義を参考にしたい。熊倉はアートプロジェクトの定義を次のように説明している(註1)。

1. 制作のプロセスを重視し、積極的に開示
2. プロジェクトが実施される場やその社会的状況に応じた活動を行う、社会的な文脈としてのサイト・スペシフィック
3. さまざまな波及効果を期待する、継続的な展開
4. さまざまな属性の人びとが関わるコラボレーションと、それを誘発するコミュニケーション
5. 芸術以外の社会分野への関心や働きかけ

このような先行研究による定義を踏まえ、本研究ではアートプロジェクトを、「美術館から飛び出し、活動が行われる『場』の社会や歴史に関わりながら、市民や社会に様々な影響を与える芸術活動」とし、規模を問わず芸術祭も含めてアートプロジェクトと定義する。

アートプロジェクトの効用

先行研究からは下記のことが考察された。アートプロジェクトは、時代や地域に合わせて規模や手段を変えていくことのできる柔軟性を持つため、場所や人を選ばず、幅広く行うことができるという利点がある。また、地域の価値を新たに創造できるという、様々な地域が抱える問題の突破口となる可能性を秘めている。さらに、住民の意識に語りかけることで町や人に変化をもたらし、協働の動きを作り出している。手間のかかることだからこそ、五感が刺激され、曖昧だからこそ、意味を明確にしようという人間を動かす力がある。

また、奥能登国際芸術祭の現地調査およびヒアリング調査からは、下記のことが見えてきた。芸術祭の経験から、これからの様々な事業に活用できる多くのヒントが得られ、地域にとって芸術祭が次につながる持続性を持つ事業となりえた。また、民間、行政の壁を越え、地域学の機会となり、人々の活動意欲を刺激し、活力を生んでいた。すなわち、アートは街が必要としている持続性を内包し、未来につなげる力が期待できることが明らかとなった。

地域活性化の定義

地域活性化の定義に関しては、『過疎地域再生の戦略』の著者である中藤康俊の考えにのっとった「地域再生」を手掛かりとした(註2)。地域活性化と同義で使われる言葉としては、「地方創生」と「地域再生」があるが、過疎、少子高齢化という社会問題を抱える現在の地方において、積極的な開発による「地方創生」ではなく、穏やかに変化をもたらす再生の方が現実的であり、受け入れられやすいと考えられる。そこで本論文では、地域活性化を、「新たなものを開発していくことよりむしろ、地元の技術、産業、文化を土台にして、地域住民が中心となり、自然の保全や美しい街並みをつくることを目的としながら、安心して暮らせる地域を再生していくこと」と定義した。

「地域再生」に求められるもの

先行研究から、地域を再生していくためには、住民が住みつづけたいと思える環境を作ることが重要であり、そのために、魅力や誇りを見つめなおすこと、地域について学び、将来的な危機感を共有すること、コミュニティを再生していくことが必要であることが考察された。また、そうした過程の中で、豊かに暮らすことを段階的に目指し、息の長い政策に取り組むことの必要性がある。さらに、コミュニティを再生していくためには、民間、行政の垣根を超え、住民同士が連携する共助が強く求められることとなる。

結論

本研究を通じて、アートは地域再生のために必要な共助や、地域学の機会、人のつながりをもたらすことを可能にすることが見えてきた。また、地域を舞台とするアートプロジェクトは、アートの鑑賞者を増加させ、アートに存在意義を与えていることが考察された。よって、地域とアートは、相乗効果をもって発展できるために、現代において組み合わされて受け入れられているのだと結論付ける。

[主要参考文献]
註１）熊倉純子監、菊池拓児・長津結一郎編『アートプロジェクト 芸術と共創する社会』水曜社、2014、p.9
註２）中藤康俊著『過疎地域再生の戦略』大学教育出版、2016、p.244
参考１)北川フラム/奥能登国際芸術祭実行委員会監修『奥能登国際芸術祭2017』現代企画室、2018年

地方における演劇の役割と効果

富山県を事例に

岡本夏野
芸術文化キュレーションコース
アートマネジメント

研究の目的と背景

現在、演劇の種類は多様化し、東宝や松竹のような興行会社が都心の大劇場で公演を行うものを中心としながらも、事務所やテレビ局がプロデュースする公演が増えている。また近年は、漫画やアニメを原作とした2.5次元ミュージカルが世界的に注目されるなど様々な展開が見られる。演劇や舞踊、演芸など生の舞台芸術や音楽コンサートは国内で年間約10万件行われており、その5割強が演劇公演である。しかしながら、その上演のうち3割強が東京に集中し、その他も多くが都市部で上演されていることがわかっている。また社団法人日本劇団協議会に加盟している劇団は正確に確認できるものの、無数に存在する演劇団体の実態を把握することは困難であり、演劇に関する統計は不正確であると言える。劇団数についても予想の範疇を超えず、首都圏だけでも2000団体とも3000団体とも言われる。

都市部で大きな展開がなされている演劇市場の中で、地方で芝居を行うことや、地方で演劇を観るための取り組みを進めることは貴重であると考えられる。富山県の演芸・演劇・舞踊鑑賞行動者率は少ないものの、ポピュラー音楽・歌謡曲鑑賞行動者率は2011年の統計で13.1%の全国9位と多いことがわかっている。なぜ演劇が観られていないのか疑問に思うと同時に、音楽鑑賞を行う人が多ければ、観劇人口の増加の可能性も期待できるのではないかと考えた。そこから、現在富山県内では、演劇に関する取り組みがどのように行われており、どのような課題と可能性があるのか、また都市部ではなく、地方で演劇公演を行う意義とは何かを明らかにしたいと考えた。そこで、本研究では、「地方における演劇の役割と効果―富山県を事例に」と題し、現在の富山県内での演劇の取り組みから、地方で演劇が果たす役割や地域に与える効果について考察した。

結論

第一章では、演劇の役割や効果について、演劇自体が「生身のエネルギーを感じる」「人間を見つめなおす」「表現する」ための役割を果たしているという点と、地方において演劇が「地域らしさの発見」「地域の人との目的共有」「地域活性化」のような効果を生み出している点を先行研究から確認した。

それらの研究を踏まえ、第二章では筆者自身が所属する高岡演劇鑑賞会を取り上げた。演劇鑑賞会とは会員たちの手で運営を行い、定期的に観劇の機会を共有する会員制の組織である。ここから「コミュニティ形成」「自主性を育む」「顔の見える関係をつくる」という役割がみえた。さらに、第三章では県内の公共ホールの中から、高岡文化ホール、富山県民小劇場ORBIS、オーバード・ホールの3館を取り上げ、これらの取り組みから「コミュニケーションの機会」「まちを巻き込む」「好奇心を刺激する」「様々な立場の人を受け入れる」役割を果たしていることが推測できた。また第四章では、利賀芸術公園で開催されたシアター・オリンピックス2019の取り組みを取り上げたが、ここから「地域の価値を発見する」「海外との繋がりをつくる」「創作の場になる」「土地への愛着心を育む」効果があることが見えた。

第二章から第四章で取り上げた5つの取り組みを「地域に密着し、自分たちで運営を行い、自分たちで観る演劇」、「公共ホールを軸としてまちや人を巻き込む演劇」、「地域に新たな価値を創り出した、他の土地では観られない専門的な演劇」と言い換えてみると、これらだけでも県内には多様で興味深い演劇の要素があるとわかる。県内の事例からみる演劇の役割と効果には「人との繋がり」や「地域の価値の発見」、「経済効果」など、一般的に衰退しているといわれる地方において、欠かせない要素が多数含まれていることがわかる。これらの事柄から、演劇は地方にこそ必要なものであると考える。また、先行研究で述べられていたことが県内の事例にも当てはまることも確認できた。

課題と可能性

県内の取り組みの課題として、「各取り組み間の繋がりのなさ」「人手不足」「広報の仕方」「教育」が挙げられる。人手が不足する中で横の繋がりをどのように効率的に活用していくか、また演劇の魅力を県民に知ってもらい、継続させていくためにはどのような広報や活動が必要なのか検討が必要である。

さらに今後の可能性としては、「演劇のまち」としての演劇祭の開催や演劇の「教育」への活用、「ホールの手伝い組織の確立」、「文化の東京一極集中への歯止め」などが考えられる。富山県が地方で作品づくりを行いたいという団体や個人を受け入れる体制を整えることができれば、文化の発信地として機能する可能性がある。県は「ものづくり」をPRすることに力を入れているが、「ものづくり」は何も工業や工芸だけに言えることではない。県が予算を出し、演劇に目を向けているのであれば、教育に演劇を取り入れることや地域の活性化に演劇を取り入れることなど、県内にある演劇資源をうまく活用することが望まれる。富山県にとって演劇が都市部に負けないほど魅力的な特徴の1つとなることに期待する。

［主要参考文献］

1）米屋尚子著『【改訂新版】演劇は仕事になるのか？演劇の経済的側面とその未来』アルファベータブックス、2016年
2）伊藤裕夫、松井憲太郎、小林真理著『公共劇場の10年：舞台芸術・演劇の公共性の現在と未来』美術出版、2010年

生きのびる地方美術館とは
駒ケ根高原美術館の閉館をめぐって

片桐縁
芸術文化キュレーションコース
アートマネジメント

はじめに

筆者の出身地、長野県駒ヶ根市にある駒ケ根高原美術館（図1）が2017年に閉館し、取り壊された。現在は更地となっている。同美術館は、市内に本社を持つ建設会社のグループ会社が運営母体となり、2011年以降は公益財団法人として運営されていた。本論文では、当時の職員をはじめとする美術館の関係者へのヒアリング調査、市民アンケート調査を行い、同美術館が閉館した原因や背景について考察した。そこから、地方にある美術館が生きのびるためには、今後どのようなことが必要となるのかについて、明らかにすることを目的とした。

地方美術館、企業美術館について

美術館運営における今後の課題には、少子高齢化の進展や人口減少、観光旅行の多様化などがある。今後、「地域密着」という観点から、その地域ならではの特色を生かしたコンテンツを形成し、地域住民のリピーターを獲得していく取り組みが必要不可欠である。地方にある美術館の役割として、「一般公衆のために『開かれた』美術館として地域社会に貢献する(1)」ことがある。

企業美術館の設立目的として、「企業メセナ」という言葉がある。これは、1990年代に即効的な販売促進・広告宣伝効果ではなく、社会貢献の一環として行う芸術文化支援という意味で広まるようになった。1990年代以降の日本企業は、行政に先んじて様々な手法で若手芸術家の支援に取り組んできた(2)。文化活動や文化支援のために、文化財団を設立している企業も多い。助成活動を中心とした財団や地域文化振興を推進するもの、学術的な活動で高い成果をあげている財団も存在する。

駒ケ根高原美術館について

駒ケ根高原美術館は1993年に、「駒ヶ根に文化の中心をつくる」という目的で設立された。「今、生きている人が今伝えたいことを発表する場」を目指し、現代作家を中心に収蔵していた。池田満寿夫、藤原新也、瀬戸剛の常設展示室が、それぞれの作家と話し合って設けられた。収蔵作品の多くは、「戦争と平和」、「生と死」をテーマとしており、同館のコンセプトの一つである“いのち”に関係する作品展示が行われた。初代館長を松井君子が務め、「生きる美術館」を目指し、様々な展示やワークショップ、地域の小中学生向けの鑑賞授業などが行われた。

閉館の原因、背景

単に同美術館への来館者の減少だけではなく、情熱ある人物の消失、土地の問題や施設のバリアフリー問題、企業や市が何に力を入れているのかなど、複数の要因が考えられる。また、市民アンケート調査からは、同館への認知度は約9割と高いが、その中で来館したことがある人は約5割であった。また、同美術館が市民にとって身近ではないことも見えてきた。一部の市民にとっては、美術館の存在は大きかったが、地元の美術館が、「あってもなくても変わらない、なくても特になんとも思わない」という意見も見られた。

おわりに

地方にある美術館が生きのびるためには、地域の人々が身近に感じられ、美術館が新しい出会いのきっかけ、その場に訪れると新たな感情や考え、思いが芽生えるようになっていくことが不可欠である。地域によって、抱えている財政状況や歴史的文化財、地域の特性、遺産、文化に対する意識や関心度は異なる。そこから地域にあう方法と、地域の人々に対してのアクションの仕方を探ることが重要である。美術館に対する市民と市の根底にある思いや意識を変え、地域に対する思い、地域の芸術に対する思いを養い、教育し、後の世代にも伝えていくことが必要である。そうすることで、地域の人々から愛され、地域の中で生きのびることができる美術館になっていくと考える。

図1 駒ケ根高原美術館から見える景色（長野県駒ケ根市）、個人提供

［引用文献］
(1)横山勝彦、半田滋男著『アートの裏側を知るキーワード』美術出版社、2018年、39頁
(2)小林真理・片山泰輔監修『アーツ・マネジメント概論　三訂版』水曜社、2009年
［主要参考文献］
(1)駒ケ根高原美術館パンフレット、2016年
(2)松井君子著「一であい、いのち、ふたたび―生きている美術館をめざして」『伊那路』第448号、上伊那郷土研究会、1994年
(3)松井君子著『美術館はおもしろい』駒ケ根高原美術館、2010年