

Whoops!

多摩美術大学芸術学科フィールドワーク設計ゼミ発行

[ウーブス!]



Vol.10

2015 SUMMER
TAKE FREE

祝!
オープンキャンパス

TAMABI REPORT 坂野俊哉

仮面ライダーを創った人達 白倉伸一郎 / 武部直美

プロジェクションマッピングを来場者と作る

SPOTLIGHT 坂口トモユキ

特集 Whoops!10号記念ストーリー

ベネチアだより

多摩美術大学創立80周年記念展

EXHIBITION FOR THE 80TH
ANNIVERSARY OF THE FOUNDATION OF TAMA ART UNIVERSITY
TOKYO INTERNATIONAL MINI-PRINT TRIENNIAL 2015

東京国際ミニプリント・トリエンナーレ2015

会場 多摩美術大学美術館 2015.9.26(土)-11.8(日) 10:00-18:00 (入館は17:30まで)

版を写しとることによって作りだされる独特で豊かな「版画」の表現世界は、各国、各地域でそれぞれ異なる歴史や技法の特色を持ちつつ、影響を与え合いながら今日に至っています。

多摩美術大学では世界の版画作品の最新作を紹介するとともに、素材・技術・表現などに関する学術的なデータ収集もかねた目的で、1995年から4回にわたって東京国際ミニプリント・トリエンナーレを開催してきました。版画の特性を活かし、出品作品のサイズを20×25cm以内にする事で「世界のどこからでも郵送によって、誰でも自由に参加できる」というアイデアから始まった本展は、ひとつの大学が試みた国際公募展として大きな反響を呼んでいます。

創立80周年を記念して開催する今回は、ウェブサイト上に応募フォームを開設、より広く世界のアーティストから作品を募り、84カ国・地域から2,174名の応募がありました。技術の進歩にも促され、今や版画の概念は大きく拡張しています。そのことが実感できる多数の応募作品から20点の入賞作品を含む324点を選出しました。ぜひ展示会場で世界の版画の今をご覧ください。



大賞：山田彩加(日本)
「Dream III -Melancholy of a knight」
lithography 21×16cm

たまびの版画ワークショップ

①木版画デモンストレーション

——浮世絵からの広がり

10月17日(土) 13:30-16:30

定員=30名(当日受付) 対象=一般

参加費=無料(見学自由)

講師=古谷博子(多摩美術大学教授)

会場=多摩美術大学美術館B1階多目的室

②“メディアムがんび摺り”で版画をつくろう!

10月18日(日) 13:30-16:30

定員=20名(要申込み) 対象=小学生~中学生

参加費=500円

講師=多摩美術大学大学院生

会場=多摩美術大学美術館B1階多目的室

③石に描くリトグラフ講座

10月25日(日) 13:30-16:30

定員=15名(要申込み) 対象=一般(高校生以上)

参加費=500円

講師=佐竹邦子(多摩美術大学准教授)

会場=多摩美術大学美術館B1階多目的室

【②・③の各催し物の申込み参加方法・お問い合わせ】

【応募期限】10月3日(土)まで(当日消印有効)

【応募方法】必要事項 ①講座名 ②郵便番号・住所 ③電話番号 ④緊急連絡先(携帯番号など) ⑤氏名(フリガナ) ⑥性別 ⑦年齢・学年 をご記入の上、往復ハガキかE-mailにて下記までお申込み下さい。

【送付先】〒206-0033 東京都多摩市落合1-33-1

多摩美術大学美術館 ミニプリント・イベント係

E-mail museum-event@tamabi.ac.jp

【結果発表】当選者にはハガキまたはE-mailにて通知いたします。

※参加申込みの際にいただいた個人情報、本催し物に関するご本人との連絡にのみ使用いたします

シンポジウム

「東京国際ミニプリント・トリエンナーレの軌跡と現代版画の未来」

10月31日(土) 13:30-15:30

定員=100名 対象=一般(当日受付) 参加無料

講師=建畠哲(多摩美術大学学長)

本江邦夫(多摩美術大学教授)

渡辺達正(多摩美術大学教授)

松山龍雄(版画芸術編集主幹)

会場=多摩美術大学美術館B1階多目的室

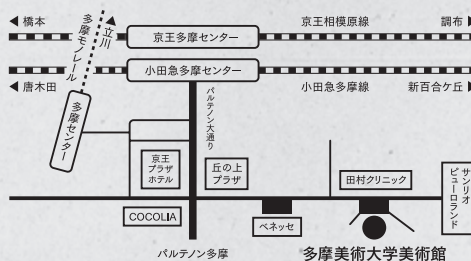
多摩美術大学美術館

東京都多摩市落合1-33-1 tel 042-357-1251

休館日=11月4日(水)、毎週火曜日

11月3日(火・祝)開館

開館時間=10:00-18:00(入館は17:30まで) 入館無料



【交通】多摩センター駅より徒歩7分

(京王相模原線・小田急多摩線・多摩モノレール)

主催=多摩美術大学

後援=外務省/文化庁/国際交流基金

協賛=アワガミファクトリー/文房堂/多摩美術大学校友会

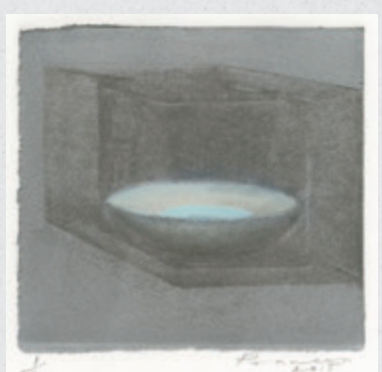
アートディレクション+デザイン=大西隆介+山口潤(direction Q)

多摩美術大学Webサイト www.tamabi.ac.jp

ミニプリント展Webサイト www.tamabi.ac.jp/timpt/



準大賞：Mehrdad Khataei(イラン)
「I Offer My Hands To The Shades」
drypoint, etching, aquatint, mezzotint, engraving
19.5×14.5cm



準大賞：Praween Piangchompu(タイ)
「Inside the soul」 woodcut 13×14cm

Whooops!

contents

- 05 TAMABI REPORT
坂野俊哉 / 考古学者は体力と気力
- 06 スペシャルインタビュー 白倉伸一郎、武部直美
仮面ライダーを創った人達
- 08 あっ!の人たち 吉田孝侑、田中誠人
プロジェクションマッピングを来場者とする
- 10 Whooops!体験記
自分の外見や性格が表れた香水とは!?
- 11 SPOTLIGHT
坂口トモユキ / なぜエイトマンなのか?
- 12 特集 「Whooops!」10号記念ストーリー / 誰も知らない「あっ!」を探して
- 14 ベネチアだより 写真で巡る第56回ベネチア・ビエンナーレ
- 18 zoom up
野口美香 / 海底に置いても違和感がない陶作品をつくる



P.11



P.09

Webmagazine「タマガ」(本誌の姉妹媒体)の記事より

- ・会田誠が描いたサラリーマンの山はここにあった
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/20150505-fieldwork/>
- ・現実にはありえない百花繚乱を描いた田能村直入
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/20150316-fieldwork/>
- ・カセットテープ復権 / タマガ考
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/20150219-fieldwork/>
- ・なぜ、「便器」を美術館のトイレに戻したのか
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/20150124-fieldwork/>
- ・YouTuberと芸能人
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/20140106-fieldwork/>

※最新の記事は、フィールドワーク設計ゼミのサイト(下記URLまたはQRコード)からご覧ください。
<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/information/curriculum/fieldwork/>



Whooops! [ウープス] 2015 SUMMER Vol.10

編集長 小川敦生
編集 大橋洋介 大村良輔 加藤千裕
河野かるら 小林真弓 中村昂史
宮坂咲紀 ド・ソルヒ 笛木一平
誌面デザイン 椿美沙(アートディレクター)
大村良輔 小室明久
竹内穂希 並木結花
松本小夏 宮坂咲紀

表紙写真 陶芸作家、野口美香さんの作品
(撮影=ド・ソルヒ、記事は P.18 参照)

発行 多摩美術大学美術学部芸術学科
フィールドワーク設計ゼミ
〒192-0394 東京都八王子市鎌水2-1723

印刷 株式会社ハシモトコーポレーション

問い合わせ先 whooops.tamabi@gmail.com

Twitter @aogawageige77



TAU FIELDWORK

Whooops!について

今回は本誌を手にとっていただきありがとうございます。

タイトル「Whooops!」とは、「あっ!」という驚きを表しています。

あなたの中で何かが弾けてほしい、刺激的な日々を送ってほしい、

そんな思いを込めて刊行いたしました。

お読みいただくうちに小さな「あっ!」が生まれてくれますように。

TAMABI REPORT

坂野俊哉（考古学者）

「考古学者は体力と気力」

5月30日、本学八王子キャンパスで、考古学者の坂野俊哉さんを招いた特別講義が行われた。愛知県渥美半島の吉胡貝塚や、同県清須市の『朝日遺跡など、たくさんの遺跡の発掘調査に携わってきた経験をもとに、坂野さんは「考古学者」という存在そのものについて語った。



(*) 講義風景から（5月30日、本学八王子キャンパス）



考古学者とはなにか。一言で説明すると「遺跡を発掘するなどして古い時代の遺物や地層の調査を行い、研究を重ねる人々」とでもいえばいいだろうか。古代へのロマンを胸に秘めながらも、歴史の真実を遺物で一つずつ検証し、積み重ねていく。そんな考古学者像が目に見える。

歴史の構築は、気の遠くなるような「知」の作業である。しかし、長年遺跡の発掘を続けてきた坂野俊哉さんは、「考古学者は体力と気力」と言う。考えてみれば、発掘作業自体はまったくの肉体労働である。新しい地層はショベルカーなどの重機で掘ることもありうるが、いわゆる発掘調査の対象となる遺跡の部分は、掘り出した物が壊れないよう、手で慎重に掘る必要がある。ショベルや一輪車を使う姿は、論文を書いているいわゆる学者のイメージからはほど遠いガテン系。しかし、遺物はでき

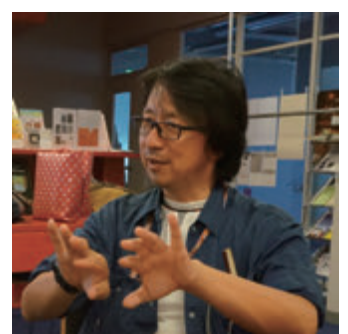
るかぎり損傷のない形で掘り出す必要がある。細心の注意を払いながら土に向かう。考古学に旬の季節などは存在しないので、炎天下で行うこともあるという。

「タイムリミット」という難敵もいるらしい。建築や土木の現場でたまたま遺跡が発見され、考古学者が調査に向かうことも多い。しかしそこは本来、ビルや道路を造ることになっている場所なのだから、ゆっくりと発掘調査をしている余裕はまずない。それ以上に酷なことがある。作業を終えた後、また埋めてしまわなければならないのである。つまり調査した土地が跡形もなく消えてしまうのだ。もちろん、調査した遺跡の話が表舞台に出ることも、考古学者が世間で注目を浴びる機会もそう多くはない。坂野さんの話からは、考古学者がスリッパな職業と言わざるをえないことがわかった。

坂野さんは講義の中で「考古学

的手法」という言葉を説明してくれた。遺跡や遺物を前に感じ、観じ、発掘し、分析する。そこで得たことを自分の想像力にフィードバックする。まずは遺跡や遺物と向き合うことが大切だ。一方で、最後の「フィードバック」がなければ歴史にはならない。歴史は事実の集積であり、創造ではない。しかし、発掘調査によって得た断片的な事実の集積を歴史として捉え直すには想像力と構築力が必要だ。

インターネットが普及し、多くの情報を簡単に得られるようになった今の世の中で、「物」と向き合う機会は逆に減っているのではないだろうか。改めて自分たちの日常生活で、あるいは日々学業を続ける中で、「考古学的手法」を役立てることはできないかと考えてみることに意義がありそうだ。



(ばんの・としゃ) 考古学者／形質現象学研究者。1959年生まれ。72年愛知学院大学卒。国際文化財株式会社嘱託主任調査員。国史跡吉胡貝塚、清須市朝日遺跡、犬山市東之宮古墳をはじめ、知多半島の縄文貝塚や中世古窯跡の調査に従事。

取材・文＝笹木一平
撮影＝笹木一平(*)
レイアウト＝松本小夏

Special Interview

仮面ライダーを創った人達

「真の仮面ライダーとは何か」を問い、平成シリーズをプロデュース

作品の企画や物語の内容を考え、スタッフ、キャストを選択し、番組を生み出すのがプロデューサーの仕事だ。やり方は十人十色であり、それぞれにこだわりと独自の考えがある。仮面ライダーシリーズのプロデューサーとして多くの作品を手掛けてきた白倉伸一郎さんと武部直美さんに、「仮面ライダー」という作品とプロデューサーの仕事について聞いた。

白倉伸一郎さんはプロデューサーとして多くの「仮面ライダー」シリーズに関わってきた。本来は脚本家、監督、キャストを決め、番組全体を一から構成するのがプロデューサーの仕事である。しかし、白倉さんは「長く続いてきた『仮面ライダー』は、構成やテーマが既に決まっていた。そのテーマに合ったスタッフやキャストを探し、調整するのが自分の役目」という。

作品一話一話の内容を考える際には、脚本家たちと一緒に様々な案を出し合う。そこで全体のテーマに合うものを検討し、どうすれば実現するかを考えるという。その中から浮かび上がってきたのが、「仮面ライダーとは何か」という根源的な問いだった。

白倉さんがプロデューサーとして初めて仮面ライダーに関わったのは、1992年のオリジナルビデオ作品『真・仮面ライダー序章』。描いたのは、ある組織にバット怪人に改造されてしまった青年の物語。初代『仮面ライダー』と同じである。設定で初代と異なるのは主人公の名前だけという。この作品を作るにあたって行き当たったのが、「仮面ライダーとは何か」とい

う疑問だ。なぜ自分はバットの怪人なのか。同じような姿をしている敵は仲間ではないのか。なぜ自分は戦わなければいけないのか…。孤独に戦うヒーロー「仮面ライダー」の根幹を描いたこの作品は、まさにタイトルのごとく、「真の仮面ライダー」について問うことになる。

テレビ朝日 2001年放送の『仮面ライダーアギト』では、平成ライダーシリーズで初のメインプロデューサーを務める。白倉さんはこの時に再び、「仮面ライダーとは何か」について考えた。白倉さんにとって、初期の「仮面ライダー」は、一つの作品の中に1号、2号という二人の主人公がいる不思議なドラマだった。2号は1号の仲間というわけではなく「もう一人の主人公」であり、物語の中でも1号、2号という名称では呼ばれない。二人とも仮面ライダーであり、二人が主人公だった。そんなドラマがありうるものなのかと、不思議に思った。

そうしたことを考えながら作り出したのが、『仮面ライダーアギト』だった。この作品の中では、変身する者、力を持つ者の総称を「アギト」と呼んでい



東映本社にて

る。仮面ライダー＝アギトなのである。初代仮面ライダーと同じように、複数登場する主人公たちの名称は「アギト」という一つの名前に統一され、その一人一人に物語がつくられている。

白倉さんがメインプロデューサーを務めた『仮面ライダーアギト』『仮面ライダー龍騎』『仮面ライダーファイズ』は平成仮面ライダーシリーズの根幹を作った。現在まで続く仮面ライダーシリーズは、これらの作品の特徴を引き継いでいるのである。

テレビドラマ、映画プロデューサー

白倉伸一郎

(しらくら・しんいちろう) 1990年東映入社。特撮作品のプロデュース多数。2012年、東映取締役。14年、東映テレビ第二営業部長。

プロデューサーは脚本家やディレクターをこうして起用する



東映本社にて

テレビドラマ、映画プロデューサー

武部直美

(たけべ・なおみ) 1991年東映入社。2008年に『仮面ライダーキバ』のメインプロデューサーを務める。その後も特撮シリーズのプロデューサーを担当。現在放送中の『手裏剣戦隊ニンニンジャー』のプロデューサーも担当。

プロデューサーの仕事は番組を作るためのお金を集め、企画を通し、スケジュールを組んでいくことだ。『仮面ライダー』や『スーパー戦隊』のように1年間放送するロングスパンのテレビドラマでは脚本家の人たちと相談し、話の内容や作品のテーマを考えていく。企画された作品に合ったキャストや監督、脚本家を選択するのもプロデューサーの仕事であり、武部さんは各人の力が最大限に生かせるような人選をするという。

仮面ライダーシリーズで初のチーフプロデューサーを務めた『仮面ライダーキバ』(2008年)では主人公たちの恋愛模様や「父と子」というテーマがあり、武部さんは1年間と放送期間が長いことを考慮して、最初と最後に主人公たちの環境が大きく変わる大河ドラマのようなストーリーを心がけたという。話の中では現代の主人公の物語と父親の過去の物語が同時進行で描

かれている。こういった内容は脚本家の意向だったという。

武部さんは作品を作る上で常に新しさが出るように考えているという。2012年にスーパー戦隊シリーズプロデューサーを務めた『特命戦隊ゴーバスターズ』では、明るい雰囲気が基本的だったそれまでの同シリーズとは違い、シリアスな物語となっていた。また、同シリーズでは定番である「ロボットと巨大怪人の戦い」に注目し、ロボットのコックピットの細かさやロボット戦の必然性を追求したという。

3度目の仮面ライダーシリーズ担当となった『仮面ライダー鎧武(ガイム)』には、多くの仮面ライダーが登場する。『仮面ライダー龍騎(リュウキ)』や『仮面ライダーカブト』以来となる「多人数ライダー」と呼ばれる作品だった。この企画を受け、武部さんは『魔法少女まどか☆マギカ』などの脚本を書いた虚淵玄さんを脚本家に起用し

た。虚淵さん自身が仮面ライダーシリーズ好きであるということと、彼の描く作風に仮面ライダーと同じものを感じたこと、また、仮面ライダーに新しい風を入れることを考えて選んだという。その結果、この作品は近年の仮面ライダーシリーズとは違い、平成初期の仮面ライダーのような作風となった。

物語の内容や描写の繊細さなど、脚本家や監督の特徴や好みなどを考えながら作品のテーマと合わせていく。このように企画された作品に最も適した人たちを選択するのが武部さんのプロデューサーとしての仕事であると言える。



劇場版「ドライブ・ニンニンジャー」製作委員会 © 石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 ©2015 テレビ朝日・東映 AG・東映

8月8日公開

劇場版 仮面ライダードライブ SURPRISE FUTURE(サブライズフューチャー)
手裏剣戦隊ニンニンジャー THE MOVIE 恐竜殿さま アップレ忍法帖!

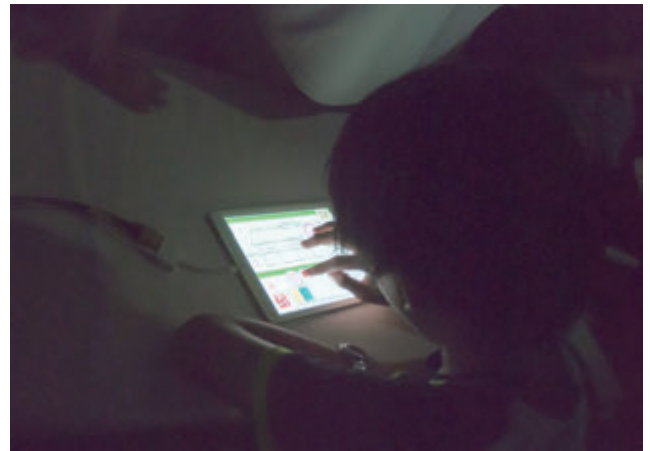
あッ!の映像

プロジェクションマッピングを来場者と作る



『桜塚観音お花市』のプロジェクションマッピングの一部。葛飾北斎の波をイメージした映像
(C) 小布施町プロジェクション・マッピング実行委員会2014、NHKアート ((*) の写真も)

2014年8月12、13日に長野県小布施町で催された『桜塚観音お花市』のメインイベントの一つとして、参加型プロジェクションマッピングが行われた。あらかじめ制作した映像のほかに、当日来場した子どもたちが描いた絵が映し出され、会場からは歓声があがったという。この試みを手掛けたNHK アートのデザイナー、吉田孝侑さんとテクノロジストの田中誠人さんに話を聞いた。



小布施のイベントでは、当日来ていた子どもたちにiPadで絵を描いてもらった (*)



iPadで描いた絵を建物に映し出す。次々と絵が切り替わる中で自分の絵が映った子どもは歓声をあげた (*)



『渋谷音楽祭〜こころ・つなぐコンサート〜』の会場風景。歌手のバックにカラフルな映像が現れ、“音”を映し出す 出演：手話バンド "こころおと"



2014年11月、渋谷のNHK放送センターで開かれた「NHK文化祭2014たいけん広場」では、プロジェクションマッピングで『飛び出す動画絵本』というイベントを行った。シルエットのみが浮き出ている見開きの本に映し出した映像を、読み手の進行に合わせて動かした試み。中盤の海に入る場面では、背景いっぱい海が現れ、読み手の手の動きに合わせて魚たちが動くなど、様々な仕掛けを盛り込んでいる 演者：田島淳香（ロックスター / コンドルズ所属）

『桜塚観音お花市』のプロジェクションマッピングでは、設営に始まるすべての作業を企画者の吉田孝侑さんたちが自ら行ったのだそうだ。当日のプログラムは二部構成。午後8時に投影が始まり、桜井甘精堂の建物をスクリーン代わりに、吉田さんのチームが制作した映像を映し出した。

第一部は、参加型のワークショップとして展開し、町の子どもたちにiPadで描いてもらった絵が、リアルタイムで甘精堂に映し出された。第二部は小布施町にゆかりのある「葛飾北斎、栗、花、小布施の街並み」を取り入れた3DCG映像による約7分間のプロジェクションマッピング。江戸の浮世絵師で小布施を訪れて少なからぬ作品を残した葛飾北斎の絵画や、今の小布施を描いた動画が、次々に建物の壁に映し出される。北斎の絵の華やかさ、力強さを改めて感じる。また第二部の終盤には第一部で描かれた子どもたちの絵が再び映像演出の一部として登場し、観客を驚かせた。2日間で約2000人を動員し、来場を制限するほどになったそうだ。

プロジェクションマッピングは、CGなどの映像を建物や空間の形状に合わせて変形

させ、びたりと合うように投影する技術である。一般的なプロジェクションマッピングは完成した映像を映し出し見てもう鑑賞型のものである。小布施の試みで特筆すべきは、子どもたちがその場で参加した「参加型3Dプロジェクションマッピング」だったことだ。プロジェクションマッピングは近年東京駅のイベントなどで新鮮な驚きを多くの人にもたらしたが、そこに一般の人々の描いた絵が映るとなると、楽しみ方も変わってくる。

こうした試みは、ただ発想があったというだけで実現するわけではない。描いた絵をすぐに反映させるために使われたのが、「プロジェクションペインティング」という技術だ。タブレット上で描いた絵を、リアルタイムに建物へプロジェクションするiPadアプリとして、NHKアートが独自に開発したという。

同社で開発を担当した田中さんは、「デジタルで絵を描いてみて分かるのは、アナログなもの動きとデジタルで制御されているものの動きにはやはり違いが表れるということ。いかにしてその違いに気づかれないようにするかが大切だと考え、なるべく自然になるように意識して開発しました」と話す。

吉田さんと田中さんによる参加型の映像

プログラムは、音の世界でも新しい展開を見せている。2014年10月に東京・渋谷で開かれた『渋谷音楽祭～こころつなぐコンサート～』。一つの意義深い課題があった。聴覚障害を持つ子どもたちに音楽を楽しんでもらうことだ。様々な楽器から音が出るたびに、演奏しているバンドの背後に、曲調や歌詞のイメージに合わせて制作した映像と、楽器それぞれに応じたカラフルなモチーフが映し出され、それぞれのモチーフは楽器の音に連動して踊るように動く。音は聞こえなくても目でそれらの動きを捉えることで、聴覚障害を持つ子どもたちも音楽をリアルタイムで楽しむことができる仕組みだ。バンドの演奏のあとで実際に楽器に触れてもらったり、聞こえないはずなのにまるでリズムをとって楽器を演奏するような仕草をする子どもたちもいたという。彼らは本当に音楽を楽しんでいたのだ。

「テクノロジーの力によって、これまでSFや空想の世界でしかできなかった演出や映像表現がリアルタイムでもできるようになってきました。過去のファンタジー映画などを見ていても、“この魔法はもう実際に可能じゃないか!”と思うこともあります。これからは

魔法のようなことをもっと起こせるようになるでしょう。技術に発想を縛られず、まず面白いと感じることを思い描くことが重要。これからは『夢を描いた者勝ち』みたいな感じになるのかもしれない」と吉田さんは話す。

映像の世界に完結せず、実際に存在するものとの融合を図ることも重視する。「今春は『プロジェクションペインティング』を使って、花びらに来場者が書いたコメントがスクリーンにリアルタイムで舞い散る花びらのようなアニメーション映像となって表れるインタラクティブ演出を制作しました。今後は文字の描かれた花びらの画像を投影するだけではなく、舞い落ちる花びら一枚一枚に文字を映し出すといった、技術を生かす試みに挑戦していければと思います」と田中さん。吉田さんは「何が起きるか分からないスポーツにこの技術のインタラクティブな視覚効果を絡めることで、スポーツの楽しみ方そのものが変わる可能性がある」と言う。リアルとバーチャルを結ぶ技術として活用される機会が広がれば、双方のあり方にも変化が生じるかもしれない。

取材=大村良輔、中村昂史 文・撮影=大村良輔 レイアウト=竹内穂希



吉田孝侑さん(右)と田中誠人さん

吉田孝侑 (NHK アート デジタルデザイン部アートディレクション、クリエイティブディレクター／デザイナー)

(よしだ・たかゆき) 2011年 NHK アート入社、武蔵野美術大学卒。イベント、ライブ映像等の領域において「アート」と「テクノロジー」を融合させたコンテンツの開発に取り組む。

田中誠人 (NHK アート デジタルデザイン部電子映像開発、デザインテクノロジスト)

(たなか・まさと) 2014年 NHK アート入社、情報科学芸術大学院大学卒。今回のプロジェクションマッピングで大きな役割を担った「インタラクティブペインティング」の開発など、インタラクティブコンテンツの制作を担当する。



Whoops!体験記

自分の外見や性格が表れた香水とは!?



様々な香料から自分にあったものを調香してできた、オリジナルのフレグランス



調香する3つの香り

「観る・創る・学ぶ一香りの夢空間」というテーマを掲げている、静岡県磐田市香りの博物館。香りは五感の中で一番記憶に残りやすく、癒し効果や集中力を高める効果も持っているという。ここでは、「香りを創る」体験ができる。「香りを創る」というと耳慣れない響きだが、絵の具を混ぜて好きな色を作るように、好きな香りを混ぜて自分だけの香りを創れたら、と思うとわくわくする。さっそく体験してきた。

目で絵画を見るように、耳で音楽を聴くように、鼻をつかって匂いを楽しむのもまたアートと言えるのではないだろうか。

静岡県の磐田市香りの博物館では、日本の香道具や西洋の香水瓶など、香りに関する美術工芸品、そして香りの歴史についての展示をしている。実際に香りを感じながら、香り文化に触れることができる。また調香体験なども行っており、様々な形で「香り」の体験を楽しむことができる。

絵を描いたり、音楽を演奏したりということはよくあるが、香りを作るというのはなかなか貴重な体験だ。1階の香りの体験コーナーで、「香りの調香体験」に挑戦してみた。

最初に、8種類の香りの中からベースとなるものを選ぶ。選んだのは、可憐という言葉が似合うような、甘さと清々しさを持ち合わせた香りだ。次に、パソコンを使って香り診断をする。診断内容も興味深い。自分の服装や顔立ちなどの外見と、行動や性格などの内面について、いくつかの選択肢の中

から当てはまるものをクリックする。さらに、様々な色や形で構成された絵の中から好きなものを選ぶ。心理状態や思考回路を読み取られて行くような感覚がある。

診断結果が印刷され、そこに書かれた「マイ・フレグランス」のレシピを持って、使う香料をカウンターに取りに行く。カウンターにはたくさんの瓶が並び、それぞれ番号やアルファベットが振られている。見ているだけでも気分が上がる。ベースとして選ばれた5番の香料はフローラル調の香りで17ml。アクセントとして入れることを指示された香料「f」は、深みを与える。これを3ml入れ、最後にベースとアクセントを繋ぐアジャストとして、ピーチなど甘酸っぱいイメージのあるフルーティーフローラルの香りを5ml加える。これで調香は完了。最後にボトルに注ぎ入れ、ラベルを貼ったらオリジナル香水の完成である。リンゴのような、甘くて明るく伸びやかか匂いの中に、少しスパイスを効かせたような香りとなった。自分自身の外見や性格に基づいて調

香した、自分専用のフレグランス。なかなか感慨深く感じた。

美術や音楽のイメージから、アートは視覚や聴覚と深く繋がっているように思える。しかし、生身の人間が楽しむ以上、嗅覚もアートにおいて実は重要な役割をするはずである。五感の中で最も記憶に深く残りやすいと言われる香り。癒し効果を持つ香りもある。五感を使って楽しめるようなアートが増えれば、さらに豊かな表現を享受できるようになるのではないかと期待が募る。

取材・文・撮影・レイアウト=宮坂咲紀

磐田市香りの博物館

〒438-0821

静岡県磐田市立野2019-15

Tel:0538-36-8891

SPOTLIGHT

何故、「エイトマン」なのか？

夕暮れに不思議な存在感を見せる岩の数々。坂口トモユキさんが出版した写真集『エイトマン』には、そんな写真ばかりが並んでいる。一体この岩は何物なのだろうか。なぜ『エイトマン』なのだろうか。坂口さんに聞いた。

「エイトマンというのはこの岩の名前なんです。ほら、形がなんとなくあの漫画のキャラクターの『8マン(エイトマン)』っぽいでしょう。こっちは『ファティッドカーフ』。なぜそんな名前がついたのか、見当もつかない」と坂口さんは語る。ある特定の人たちによって奇妙な名前を付けられた岩。その一つが「エイトマン」だった。

「この岩は『忍者返し』という名前です。見てください、この跡、これは結構開発されているルートで…」

写真集に載っているのは、岩を素手で登るスポーツ、ボルダリングの愛好家たちが登る岩なのである。名前は初めて登る人たちがつけることが多いという。そもそもボルダリングのための岩の多くは、苔むした状態だったのを初めて登る人がきれいにし、坂口さんの写真のように存在感のある姿になるそうだ。

登山でこれらの岩を見かけるようになり、インターネット上でボルダリングをする人たちのコミュニティでのやりとりを追いかけるうちに興味が湧き、写真を撮ろうと思い始めたという。ただ、自然に存在する岩ではない。岩肌には、ボルダリングの愛好家たちの痕跡や思いがしみついている。実際に登っている人々の姿が写っていないくても、特異な何かを感じるゆえんだろう。

写真集のために坂口さんがこれまでに撮った写真には、共通する要素がある。趣味のコミュニティへの眼差しと、夜景として撮っていることだ。夜景には陰が出ないよう、多方向からライトを当てて撮影しているという。2007年に出版した最初の

写真集『HOME』では、真夜中の住宅街を写した。小学生の頃から、真夜中に一人で住宅街を散歩して、建物のパーツを眺めるのが好きだったという。人通りがなくても何本もの街灯が照らす光景に独特の美しさを感じた。それが今の夜景の撮影法につながっている。『エイトマン』も、そうして撮影した夜景である。

学生時代には惑星科学を専攻していた。卒業後、理科系の企業で働いていた会社員時代に写真家になりたくなり、この世界に飛び込んだ。当初は海外の風景などの写真を撮ろうとしていた。だが、あるとき、自分だけがやっているマニアックなことをテーマにするとすごくおもしろいということに気づいた。それが『HOME』の制作につながる。その後、美少女アニメのキャラクターが描かれた車を撮った写真集『痛車Z』そして『エイトマン』へ。まるっきり対象が異なるように見えて実は極めてマニアックな視点で貫かれている。

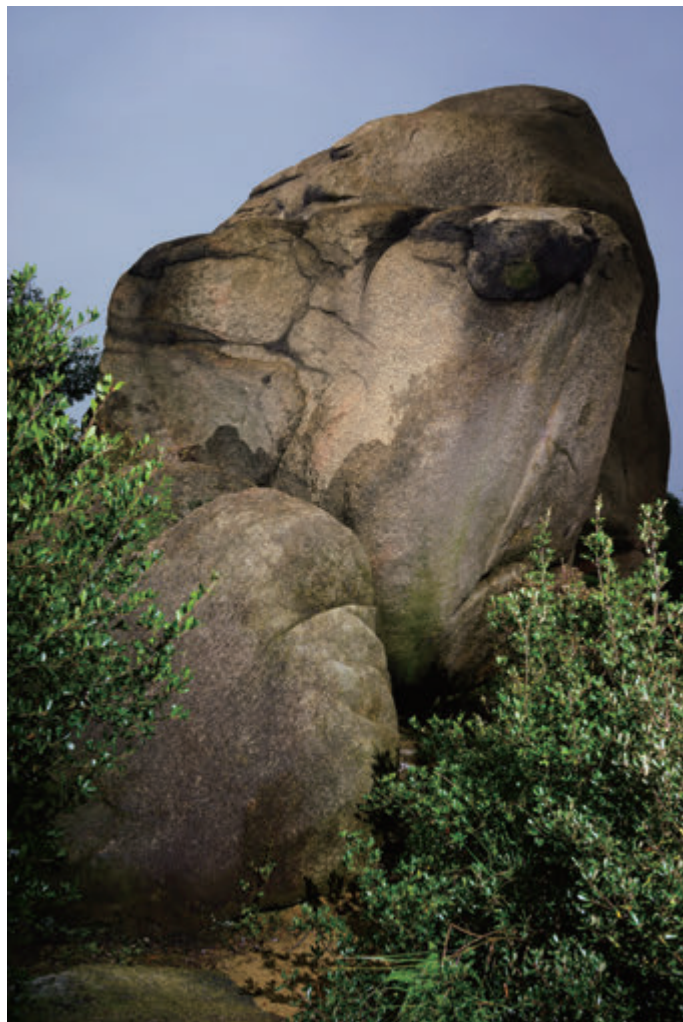
取材・文・撮影・レイアウト＝大橋洋介
作品写真提供＝坂口トモユキ

(*)



坂口トモユキ

(さかくち・ともゆき) 1969年香川県生まれ、写真家。岡山大学地学科卒、東京大学大学院地球惑星物理学専攻修了、日本写真芸術専門学校二部卒。2008年「写真の会賞」受賞。写真集に『HOME』(蒼穹舎)、『痛車Z』(エンターブレイン)があり、定期的に同人誌即売会で冊子写真集を頒布する活動もしている。12年個展『痛車Z』pixiv Zingaroなど開催。



写真集『エイトマン』より。この岩は「ファティッドカーフ」と呼ばれている。

初の写真集『HOME』より。坂口さんが小学生の頃から行っていた夜間の散歩の世界を写真集にしたもの。建物のパーツを眺めながら歩くことが好きだったせいか、大学生時代の夜の散歩では何度も職務質問されたのだという。



Whoops! 10号記念ヒストリー

誰も知らない「あっ!」を探して

2012年7月に創刊した「Whoops!」も、「あっ!」という間の10号発行。これもひとえに読者の皆様のおかげです。本当にありがとうございました。日々の生活を送るうちに「うっ!」と思える瞬間、アートに読者の皆様が出会えるきっかけに少しでもなればと制作を続けてきた「Whoops!」ですが、ここで過去9号について一気に振り返ってみたいと思います。創刊以来編集長を務めてきた小川敦生教授が本誌の過去を語りました。これまで読んでくださった方の心の中でも、「ああ、あんなことがあったなあ」と「えっ!」という驚きがよみがえるかもしれませんよ!



■ 駆け出し編集部は4人からのスタート

「記者から本学の教員に転身した時に、自分は何を学生たちに還元できるか、何を伝えられるかを考えた結果、彼らを編集スタッフにしたアート誌を作るのがベストだと考えました」

本誌「Whoops!」の編集長兼指導者の小川敦生教授は、2012年4月に新聞記者から本学芸術学科の教員に転身した美術ジャーナリストである。創刊当時の編集スタッフ、つまりゼミ生はたった4人だったという。「雑誌の名前や体裁から決める必要があり、正直途方に暮れました。しかしゼミ生は積極的でした。誌面デザインのために学科外から学生デザイナーを引っ張ってきたのも、雑誌名のロゴ作りにこだわったのも彼らだったのです」。

小川教授もゼミ生たちの行動には、目を見張るものがあったという。アートに精通している小川教授すら知らなかったアーティストを発掘する者、自主的に誌面レイアウトを手がける者などが出てきて、まさに美大だからこその実践した内容の雑誌作りにつながった。「『あっ!

の人』など創刊当初はなかったコーナーも増え、クリエイターのノートを見せてもらう企画など有意義な記事が多く生まれました」。今年度のゼミ生=編集記者は10人。4月に前期の授業が始まるとすぐに企画会議が開かれ、5月には取材に奔走した。

そして、市販紙にも見劣りしないレベルの媒体を目指す。小川教授とゼミ生の駆け出し編集部の挑戦は、これからも続いていく。

小川敦生(おがわ・あつお) 本学芸術学科教授、本誌編集長、美術ジャーナリスト。1959年福岡県生まれ。東京大学文学部美術史学科卒。1988年日経マクロウヒル社(現・日経BP社)入社。「日経エンタテインメント」誌で音楽を担当。その後「日経アート」誌の編集長などを経て、2006年に日本経済新聞社文化部へ。2012年から現職。

本誌アートディレクターに聞く

椿美沙さん(本学グラフィックデザイン学科4年)

「『Whoops!』は大学の中で作っていてもゼミ生と外部の学科のデザイナーがやり取りするなど、世の中に実在する編集部に近いことをしている場所だと考えています」

こう語るのは本誌のAD(=アートディレクター)を務める本学グラフィックデザイン学科4年の椿美沙さんである。現在の「Whoops!」デザイナーチームの中心的存在であり、各担当者にアドバイスを送りつつ自らも表紙を中心に

誌面のレイアウトを手がけている。本誌の活動に参加したのは、1年生の秋に発行した号外から。足かけ4年目になる。

レイアウトをする上で大切にしているのは、飾り立てることに走らず、ゼロの状態から極力最低限の要素だけで組み立て、余計なことをしないことだそうだ。「例えば、本文と見出しを同じサイズにしても、それぞれがわかるのが理想」と言う。それゆえ、椿さんが手がけてきた

ページはシンプルな美しさを見せる。

一番印象に残った仕事は、昨年7月に発行したVol.7で初めて担当した表紙デザインとのこと。映像作家の水尻自子さんのポートレート写真と作品のカットを組み合わせ、フィルム風に処理した。派手なものにはなりませんでした。が、編集スタッフのゼミ生にも好評だったのがうれしかった」と笑顔で語っていた。

Vol.1

(2012年7月発行)

いきなり、しりあがり寿 × ザリガニワークスが登場。「コレジャナイ」「ゆるゆる」の中に潜む哲学を語った。スペシャルインタビューでは、アーティストのD[di:]さんを迎えた。創刊号から豪華なラインナップだった。



Vol.6

(2014年1月発行、mini版)

「美は食なり」と銘打った特集では、食をテーマにアプローチする美術家やデザイナーに注目した。砂糖の宮殿、鳥スープ、サニーレタスの傘、弁当の中に見える雄大な風景とは？ さらに野菜で顔を作ったアルチンボルト的「徳川家康」も登場。表紙でも、印象派のようなフェルメールのような顔を、たくさんの豆を置いて撮影した写真を使った。

Vol.2

(2012年11月発行)

俳優で多摩美術大学OBの竹中直人さんが登場。なんと取材交渉には3ヶ月もかかったという。特集は、日常の世界から非日常へ誘う「変身」。Tamabi Reportでは、画家の奈良美智さんの特別講義を取材。



Vol.7

(2014年7月発行)

第1特集「となりのアニメーション」では、吉田まほら3人の作家が登場。就活生の実態、お尻、四畳半でおでんをモチーフした作品が生まれたきっかけとは？ 第2特集は「デザインってなんですか？」。深澤直人さんらをインタビュー取材し、美の根源に迫った。「特撮」「サイレント映画ピアニスト」といった心踊る単語もラインナップに。

Vol.3

(2013年1月発行、mini版)

普段の半分の大きさと登場した「mini」。一見共通点がなさそうなシェアハウス、宇宙、強制収容所を「アートが生まれる場所」という視点で特集。Tamabi Reportには谷川俊太郎さんと水尾比呂志さんが登場。作曲家の佐藤慶次郎について対談形式で語らうイベントを取材した。



Vol.8

(2014年11月発行)

特集「多摩美術大学図書館」で、八王子キャンパスで多摩美術大学図書館が誕生したきっかけや、デザインに込められた思いを探る。世界的な建築家伊東豊雄さんが設計を手がけた美しい建物の本質に迫る。猪子寿之さんが率いるチームラボ、歌舞伎役者、中村京蔵さんらにも日々の活動について語っていただいた。

Vol.4

(2013年7月発行)

特集「えんぴつと紙」で、鉛筆彫刻家の山崎利幸さんと紙を切るパフォーマンスをする阿部幸子さんを取材。身近で素朴な素材が作家の手にかかるとどんなアートになるかを見せた。一筆書きアニメーションの奥下和彦さんや、小説家の川上未映子さんなどの記事も必見。



Vol.9

(2015年1月発行)

日本の「Kawaii」文化の発信者、増田セバスチャンさん、美術評論家の峯村敏さん、映画監督の七里圭さんが登場。「アイドルなんてみんな死ぬ」という作品を制作したアイドルのかんだ♡みのりさんのインタビュー記事はなかなか過激な内容。「多摩美まんぶく食堂」では八王子キャンパスの2つの名物食堂についてレポートした。

Vol.5

(2013年11月発行)

第1特集「タマジヨ」では、タカノ綾さんから多摩美術大学出身の女性アーティストに注目。第2特集は「文字の顔」。ステイプ・ジョブズがほめたヒラギノとは？ 多摩美のシンボルの顔とは？ 文字に込められたさまざまな思いを読み解いた。





塩田千春『掌の鍵』（2015、日本館）



ベネチアだより

Il 18 luglio 2015
Italiana

Venezia Notizia

現代美術の祭典で「未来」を見る

イタリアの古都ベネチアで、現代美術の祭典「第56回ベネチア・ビエンナーレ」が開催中だ。総合キュレーターはナイジェリア出身のオクウィ・エンヴェゾー。総合テーマは「全世界の未来」。はたして世界のアーティストたちはどんな「未来」を表現したのだろうか。



1.塩田千春『掌の鍵』(2015、日本館) 2.ガルロ&オットチェント『SWEET DEATH』より(グアテマラ館) 3.曹斐(中国出身)『La Town』(2014~15) 4.徐冰(中国出身)『The Phoenix』(2015) 5.アルメニア館 6.サラ・ルーカスの作品(イギリス館)



1.イリーナ・ナクホバの展示(ロシア館) 2.ジャルディーニ会場より 3.街なかのパフォーマンス

ZOOM UP

海底に置いても違和感がない陶作品をつくる

野口美香(陶芸家)

陶芸家の野口美香さんの工房は、海をテーマにした作品でいっぱい。京都で陶の魅力にはまり、東京で表現することに目覚めたという。親しみやすい作品の数々は、いったいどんな背景から生まれたのか。たくさんの質問をぶつけると、とても楽しそうに答えてくれた。



陶芸家、野口美香さんの工房兼自宅は、東京の都心から少し離れた静かな町にある。最寄り駅を降りて歩いていると、玄関の周辺にたくさんの陶芸作品が並んでいる 2階建ての一軒家が見えた。まるで作品が訪問客を迎えているかのようだった。

工房に入ると、周囲の棚は野口さんの陶芸作品でいっぱいだった。まだ絵付けをしたり焼いたりする前の段階のものが載ったテーブルも。部屋の空気がすがすがしい。理由は、野口さんが海をテーマに表現した作品をたくさん作っているところにあった。それも忠実に海の光景を再現しているのとは少し違うようだ。光の届く浅い海底を想像させるような花瓶があったり、ふぐか何かのような愛らしい形の急須などがあったり。色遣いもやわらか。とても親しみやすいのである。野口さんの作品を初めて見たのは、東京ビッグサイトで今年5月に開かれたデザインフェスタだったが、工房を訪れると、その幻想的な世界の広がりさらなる魅力を感じた。

野口さんは京都造形芸術大学(以下、京都造芸)の陶芸コースを卒業し、多摩美術大学(以下、多摩美)大学院修士課程で陶を専攻した。陶芸に出会ったのは大学入試の頃。陶芸家になりたいというよりも、「粘土で遊びたい、面白そう」という気持ちからこの道に入った。「粘土は思い通りにならないのが最大の面白さ。難しく楽しい」と言う。粘土をこねることは野口さんにとって勉強というよりも「遊び」だった。休みの日も学校で土と向き合うことに熱中した。「面白くてたまらない」。これが学部生時代の野口さんと陶の関係だった。

京都造芸では、伝統の精神や確立した技術を学んだ。ところが、多摩美の大学院に進学するとショックを受けた。伝統的な制作技術へのこだわりよりもテーマを持つということに大事にしていたからだ。振り返ってみると、学生時代には偶然から生み出される美しさに頼っていた。大学院では、見る人が驚くもの、あるいは忘れられないものを制作するようになる。こうし

て自分の世界観を積み上げた。現代の中でなにを表現すべきかを考えに考えて実践する。作品ができた状態でテーマが達成できていないと感じたときは、最初から作り直す。今の彼女は「芸術家よりも研究者に近い」と自らを見る。海というテーマに初めて入り込んだのは卒業後、沖縄の海を訪れたときだった。スノーケリングで見た海の中の世界を作品で表したいと思った。海草やフグから形を取った。海底や海辺に作品を置いても違和感がない風景を考えながら制作している。

「置ただけで得られる楽しさと、毎日使うことで得られる楽しさ。2つの楽しさを大切にしている」と言う。年齢や性別を問わず、陶芸に興味がない人にも美しく感じてもらえる作品づくりを目指す。根底には、陶の道に入って経験した楽しさを伝えたいという強い気持ちがあるようだ。

取材・文・撮影=ド・ソルヒ レイアウト=小室明久



(のぐち・みか) 1981年大阪府箕面市生まれ。2001年京都造形芸術大学造形学科陶芸コース入学。02年の沖縄県国島への旅行をきっかけに沖縄に魅了され、以後毎年離島の島々を旅行。05年同大学卒業。07年多摩美術大学大学院修士課程美術研究科陶専攻修了。神奈川県逗子市に自宅兼工房を構える。10年陶芸教室みかがマ主宰。11年東京都調布市に移転。

額縁・画材・デザイン用品

実施中の
お知らせ!!

多摩美術大学生支援セール

学校まで **直接配達** だから **便利!!**

詳しくは校内設置、又は配布しておりますチラシをご覧ください。

***** 安い価格のほんの一例 *****

世界堂製張りキャンバス (カルワク) F100	大特価 ¥10,500 (税込)
世界堂製木枠 (杉材) F100	大特価 ¥9,900 (税込)
木製パネル F100	大特価 ¥9,000 (税込)
カットキャンバス 麻 100% (中目) F80	大特価 ¥3,900 (税込)
カットキャンバス 麻 100% (中目) F100	大特価 ¥4,500 (税込)
世界堂製画溶液ペインティングオイル 1,000 ml	40%OFF ¥2,460 (税込)
世界堂製画溶液テレピン 1,800 ml	40%OFF ¥4,200 (税込)
世界堂製ブラシクリーナー 2,000 ml	40%OFF ¥1,420 (税込)
世界堂ロールキャンバス C&TC 中目	大特価 ¥15,800 (税込)
ホルペインアクリラジェツ 900 ml 詰め替え	大特価 ¥1,600 (税込)

- 張りキャンバスが安い!
- 木枠、木製パネルが安い!
- カットキャンバス、ロールキャンバスが安い!
- 油絵具、画溶液が安い!



ご注文、問合せは



(株)世界堂 多摩美術大学生支援セール係

E-mail gaisho@sekaido.co.jp FAX.03-5360-4010 TEL.090-3716-4575

豊富な品揃えと満足プライス日本最大級専門店チェーン

〒160-0022 東京都新宿区新宿3-1-1 (営業時間 9:30~21:00 まで)
新宿本店 TEL.03-5379-1111

池袋パルコ店 (池袋パルコ 6F) ☎03-3989-1515
立川北口店 (クリサス立川5F) ☎042-519-3366
アートマン店 (京王アートマンA館3F) ☎042-337-2583
町田店 (町田市原町田4-2-1) ☎042-710-5252



おかげさまで創業 75 周年

相模大野店 (相模大野モアーズ4F) ☎042-740-2222
ルミネ横浜店 (ルミネ横浜8F) ☎045-444-2266
ルミネ藤沢店 (ルミネ藤沢4F) ☎0466-29-9811
新所沢パルコ店 (新所沢パルコLet's館3F) ☎04-2903-6161
名古屋パルコ店 (名古屋パルコ東館5F) ☎052-251-0404



インターネットでお買い物 <http://webshop.sekaido.co.jp/>
SEKAIDO ON-LINE SHOP

情報満載! 世界堂のホームページ

<http://www.sekaido.co.jp/>



TAMA
ART
UNIVERSITY
ART
SCIENCE

芸術を「考える」「実践する」。
机の上だけに留まらない
日々の学びから
「理論」をつかむ。

多摩美術大学芸術学科
八王子キャンパス

URL:<http://www.tamabi.ac.jp/geigaku/>

芸術学科に関するお問い合わせ▼

Tel: 042-679-5627

Fax: 042-679-5649

E-mail: geigaku@tamabi.ac.jp

めざせ
芸術大!!

美術を通して世界が見える。

SAPIX YOZEMI GROUP
代々木ゼミナール造形学校
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-62-3
☎0120-71-4305 URL <http://art.yozemi.ac.jp>
JR原宿駅竹下口徒歩1分 / 東京メトロ明治神宮前駅2番出口徒歩3分

Tama Art University Glass Works



出品作家
 秋葉 絢
 五十嵐 智一
 生島 賢
 池本 一三
 磯野 迪子
 伊藤 孚
 内田 守
 馬越 寿
 江波 富士子
 yukaotani
 奥野 美果
 海藤 博
 神田 正之
 木越 あい
 神代 良明
 小島 有香子
 笹川 健一
 渋谷 良治
 塩谷 直美
 関野 栄美
 瀬沼 健太郎
 高橋 禎彦
 田中 雅樹
 谷 美由紀
 谷口 嘉
 土屋 章
 藤 堂
 野田 収
 野田 由美子
 ユン・ボヒョン
 松浦 あかね
 宮尾 洋輔
 三宅 道子
 森崎 かおる
 行武 治美
 吉井 ころ
 米原 真司
 (50 音順)

2015.7.4 Sat → 9.13 Sun

タマビ ガラス

—キラキラ★ワクワク★ドキドキ—

主催◎多摩美術大学美術館
 企画協力◎多摩美術大学工芸学科ガラス研究室
 休館日◎火曜日
 開館時間◎ 10:00 ~ 18:00 (入館は 17:30 まで)
 入館料◎一般 300 円 (200 円) 大・高校生 200 円 (100 円)
 ※ () は 20 名以上の団体料金
 障がい者および付添者、中学生以下は無料
 ※ 7月18日(土)・19日(日)はオープンキャンパスにつき無料
 〒 206-0033 東京都多摩市落合 1-33-1
 電話◎ 042-357-1251 <http://www.tamabi.ac.jp/museum/>
 交通◎多摩センター駅 徒歩 7 分
 (京王相模原線・小田急多摩線・多摩モノレール)

多摩美術大学美術館
 Tama Art University Museum

