

Whooops!

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.11

2015 AUTUMN

TAKE FREE



私^が特集

描いた

不思議

の国

のアリス

okama

カ

ズ

モ

ト

ト

モ

ミ

特集「ソウル便り」

Whooops!見聞記

東京トリックアート迷宮館

目黒寄生虫館

Special Interview 宮田亮平

SPOT LIGHT 堀田知聖

zoop up 江村忠彦

あっ!の学会

「道具学会」の活動とは?

潜入ルポ

インターネットヤミ市では何を買うのか?

PHOTOGRAPH

フェイスペイントやヒューマンビートボックスに暮れる夜

Contents

Whoops!

3 PHOTOGRAPH

フェイスペイントやヒューマンビートボックスに暮れる夜

4 Special Interview

宮田亮平 / 「肝っ玉母さん」のような作品になってほしい

6 特集 ソウル便り

2つのアートフェスタに行ってきた!

9 SPOT LIGHT

堀田知聖 / キャラクターはどこへ行ったのか?

10 特集 私が描いた「不思議の国のアリス」

okama / 日本人が持つ「アリス」のイメージを大切に作る
カズモトトモミ / 制約を乗り越える工夫から独創へ

12 Whoops! 見聞記

東京トリックアート迷宮館 / 見て、触れて、感じる芸術! 「トリックアート」を全身で体験する
目黒寄生虫館 / 珍スポット? 寄生虫の世界へようこそ

14 あっ! の学会

身の回りの物を徹底的に考察する: 「道具学会」の活動とは?

16 潜入ルポ

インターネットヤミ市では何が買えるのか?

18 zoom up

江村忠彦 / 「手に触れて持ち上げて抱きしめられるものを作りたい」

19 TOPICS

東近美、戦争画 14 点含む藤田嗣治の所蔵全 25 点を展示
画家像見つめ直す契機



P.6



P.15

Webmagazine 「タマガ」(本誌の姉妹媒体)の記事より

・歌麿の松茸、晁斎の妖怪、北斎の春画…「肉筆浮世絵の世界」展に見る絵師たちの豊かな発想 / タマガリポート

<http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/seminar/tamaga-20150911/>

※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/seminars/tamaga/>



Whoops! [ウーブス]

2015 AUTUMN Vol.11

編集長 = 小川敦生 (多摩美術大学芸術学科教授)

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 笹木一平

誌面デザイン = 大橋洋介 小室明久 中村昂史 宮坂咲紀 竹内穂希 松本小夏

表紙イラスト = 『新訳 ふしぎの国のアリス』(角川つばさ文庫) より / 漫画家、イラストレーターの okama さんの作品、記事は P.10 参照

表紙レイアウト = 松本小夏

目次レイアウト = 宮坂咲紀

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 aogawageige77@yahoo.co.jp

Twitter @aogawageige77

●掲載記事、写真の無断転載を禁じます。

Whoops! について

本誌を手にとっていただき、ありがとうございます。

誌名「Whoops!」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制作しました。

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!



TAU FIELDWORK



PHOTOGRAPH

フェイスペイントやヒューマンビートボックスに暮れる夜

9月11日、東京・新宿のバー「GYOEN ROSSO198」で、あるイベントが行われた。多摩美術大学、武蔵野美術大学、東京造形大学、日本大学芸術学部、女子美術大学の5校に在籍する学生が集まり展示会などを行っている団体、「五美術大学交流展」が主催した「TRIANGLE TRIBES」だ。フェイスペイント、衣装ペイント、ヘアアクセサリーやジュエリー、ファッション、デコレーションのパフォーマンスなどの様々なアーティストが集まり、各々がパフォーマンスを見せた。

開始は18時。最初は関係者のほかにあまり人がいなかったが、プログラムが進むにつれて客数が増え、終わる頃には人々の間を縫って移動しなければならないほどの盛況に。中には偶然通りかかっ

て覗いてみたら興味が湧いて最後まで見たという人もいたようだ。

このイベントを仕掛けたのは、五美術大交流展のスタッフで多摩美術大学芸術学科3年生の野中早智さん。アートイベントに日頃から数多く出かけている彼女は、さまざまな場所で見つけたアーティストに熱心に声を掛け、このイベントを実現した。参加者は美大生から社会人まで幅広い。口と手を使って擬音を出して人が楽器となる「ヒューマンビートボックス」を2人でやっていたうちの1人、岡戸瑛示さん（通称一休さん）は、普段は板前として働いているという。日頃は作品作りをしていない理論系的美大生もボディペインティングに参加するなど、様々な人々が入り混じり、活気にあふれた一夜を終えた。



Special Interview

宮田亮平さん（東京藝術大学学長、金工作家）



〈シュプリングエン〉2007年（07年 現代工芸展、内閣総理大臣賞受賞）

「肝っ玉母さん」のような作品になってほしい

東京・神田などの街なかでふと目にする金属製のイルカの彫刻。作者は東京藝術大学の宮田亮平学長だ。イルカには「肝っ玉母さん」のような作品になればとの思いを込めているという。

東京の町中を歩いていると、うねる波の中をいきいきと泳ぐ金属製のイルカに目を奪われることがある。例えば、神田のビルの一角や、鉄道模型店の中に、そのイルカはいる。小さな物から大きな物まで、ふらふらと町を散策しているとたびたび目にする。金属の質感があふれ、硬質で無表情なのに、なぜか親しみやすい。静かながら存在感がある。

調べてみると、これらのイルカの作品群には「シュプリングエン」というシリーズ名があった。作者は何を隠そう東京藝術大学の宮田亮平学長だ。金工作家である。

イルカをモチーフにした作品で知られるが、最初からイルカばかりをつくっていたわけではない。機械をモチーフに金属の融ける性質を表現した《ゲルからの移行》や、動物を写実的に再現しつつもファンタジーを表現した《画竜点睛》など、作品は実に多彩。「イルカを作り始めた理由の一

つは、だれにでもある「ふるさとを思う気持ち。から。けど、やっぱりいろいろやっていくうちにこれっきゃねえなとイルカにきたということかな。90年代頃からです。それまでは抽象的な作品をやっていたり、逆に、バカみたいに具象のデッサンをしていました」

「ふるさとを思う気持ち。については、少々説明が必要だ。イルカに初めて出会ったのは、受験の時、故郷の佐渡から東京へ向かう時のことだった。現役では入れないし、入らなければ二度とは故郷には帰れないとじっと海を見つめていたところ、佐渡でも珍しいイルカの大群が押し寄せてきたという。出会いからイルカの作品が生まれるまでかなりの時を経ているのが興味深い。

学長のイルカにはある特徴がある。あえて目を表現していないのだ。「目を入れると楽になる。かわいい目をいれればかわい

いイルカに、怖い目をいれれば怖いイルカになる。だから逆に目を入れない」。目を入れることが、表情を固定してしまう。だが、人間には喜怒哀楽がある。落ち込んで帰って来たときに玄関に飾ってあるイルカがニコニコしていれば、気持ちを逆なでされた気分になるかもしれない。どんな時に見ても大丈夫なように、なんでも受け入れる「肝っ玉かあさん」のような作品になればと。

学長の作品は町中でよく見かける。なぜ町中に作品を設置しようとしたのか。きっかけがあった。東京に出てきた頃の連絡手段で若者が使えるのは、当時はまだ手紙ぐらいしかなかった。ある時、会う約束をした友達が、手紙で待ち合わせ場所として銅像を指定してきた。その像は東京藝大の大先輩・高村光雲の作品だったという。「心細い思いをして田舎から出てきて故郷を恋しく思っている友達同士が会うところなの

だから、僕も先輩に並ぶような素晴らしい作品をつくりたいと思ったんだ」と語る。

これらの話から、街なかに設置されたイルカの作品には、たとえば「かわいい」というような一面的な表現を超えたさまざまな思いが込められていることが分かる。最後にいただいた若い作家への言葉も、経験の積み重ねに裏打ちされたものだった。

「素晴らしい作品をつくりたいと思っていても、人に見て楽しんでもらいたいという希望を持っていなければ仕事はこない。どんなに小さなことでもいいから自分が大切にしている思いをアピールし、作り続けることが大切。もっとも、最初から媚びた表現をすると、媚びのような仕事しか来なくなる。むしろ一時的な人気のことなどは気にせずに、大上段に構えて日々を送ってほしい」。

学長は「教育では失敗を教えることが大事だ」という。「人間がやる新しいことの半分は失敗なんだからさ。失敗は前進の証拠。僕は教授として教鞭をとっていた時代、学生たちにはすべての失敗を見せてきた」。先生の自慢話ばかりをされても学生に興味はわからないが、失敗には興味を持つものだ。制作をする上での参考にもなり、先生の失敗したところとして話題にもなる。



《画竜点睛》1995年



《ゲルからの移行Ⅲ》1979年（第18回日本現代工芸美術展・文部大臣賞受賞）



《シュプリンゲン》1997年



東京藝大の 前助手が学長の誕生日祝いに毎年つくってくれているラベル。学長は助手たちからも愛されている（*）

宮田亮平

（みやた・りょうへい）1945年生まれ。金工作家。新潟県佐渡に蠟型鑄金作家の2代目宮田藍堂の3男として生まれる。イルカをモチーフとした「シュプリンゲン」シリーズなどの作品で、『宮田亮平展』をはじめとして、国内外で多数の展覧会に参加。『日展』および『日本現代工芸美術展』にて内閣総理大臣賞など数々の賞を受賞し、2012年に第68回日本芸術院賞を受賞。現在、東京藝術大学学長として大学経営にあたる傍ら、作家としての制作活動も活発に続ける。2020年東京五輪・パラリンピック組織委員会文化・教育委員会、同エンブレム委員会委員長。

特集

ソウル便り

～2つのアートフェスタに行ってきた!～

フェスティバル(以下、フェスタ)が盛んな夏のソウル。隠れたアーティストを発掘する ASYAAF (Asian Students Young Artist Art Festival) と、演劇が盛んなフリンジフェスタを取材した。アートは街に何をもたらすのだろうか。



01

「文化駅ソウル 284」(旧ソウル鉄道駅を再利用したイベントスペース)で7月7日から8月2日まで、ASYAAF が開催された。アジアの若手作家の作品を中心に、見せるこのフェスタで韓国の近代を代表する建物を展示場として活用したのは、逆説的とも言える。中に入ると、駅として使われた頃の内装や駅長室への案内表示も隠

されることがなく、以前のままの状態だった。3階までが使われていたが、昔の建物ということもあって展示室の一つ一つはそれほど広くはない。

ASYAAF は、2008年の第1回の開催以来7年間で累積動員数27万人、5200点以上の作品販売実績を記録している。今年は、新たに特別企画展を開いた。企画名

は「Hidden Artist」。30歳以上51歳以下の「隠れた」アーティストを発掘するのが狙いだ。韓国でも世の中の世知辛さをしばしば感じる、その中で頑張っている活動家が続いている芸術家が評価される場になっていたのは喜ばしいことだ。1階から2階にかけて展示された若い作家たちの作品からは熱情的、挑戦的に創作に取り組んでい

る感覚が伝わってきた。

「Hidden Artist」に限らず、このフェスタには実験的で創造性の高い作品が多かった。

30歳以下の作家を中心としている1、2階の展示では、韓国の「青年時代」の素顔が見えた。パク・ミンジュの鉄製の彫刻「告死(ゴサ)」は、豚の頭の形をしていた。「ゴサ」というと、韓国



02



03

01 ASYAAF 入口全景
02 アン・ヒョチャン「発展」
03 ハン・サンヨン「clue」



01



02



03

人は普通、伝統行事の「告祀（ゴサ）」という言葉の思い起こす。ところが同音のバクの作品は、豚の頭に紙幣を入れる造りの彫刻だった。「告祀」は幸福や豊かさを祈る行事だが、豚による「告死」は「死」を「告」する意味を表す言葉にすぎない。自分が属している集団には必ず何らかの犠牲があるとの問題も暗示する。同じ音の2つの言葉のギャップに、作品の意義があるように思える。

フリンジフェスタは1998年、「大学路」地区で開かれた独立芸術祭に始まり、2002年からは韓国を代表する美大「弘益大学（ホンイク・デハッキョ）」の「ホンデ」という大学地区で行われていた。演劇公演を主とし、アートの展示も行われてきた芸術祭だ。「ホンデ」地区が商業化されて芸術性より商業性が高まったという判断が

あり、2002年のサッカーワールドカップの競技場だった「サンアム」に今年、会場を移した。印象的だったのは、芸術性を失ったと判断された「ホンデ」を哀悼する碑石をポスターで表現していたことだ。商業性に侵害されることなく芸術性を自由に表現したかった参加者たちは、芸術を楽しめる「プラットフォーム」を新たに作ったのである。それまで「ホンデ」の小劇場のあちこちに分散していた演劇の公演は、競技場を利用した大きな会場で見ることができるようになった。かねてから問題になっていた、場所による有利不利についても、競技場が解決した。初演と新作が多いこのフェスタでは、一つの大きな場所に集まって、気軽に足を向けられるより多くの選択肢を観客に提示できたことの意味は大きい。演劇の作家にとって

も大事な変化だった。お互いに劇場を行き来するのが容易になったため、作家たちは「仲間」になったのだ。

ジャズ・ダンス公演チームのReflectionは、《パラノイア》という現代舞踊劇を公開した。単なるダンスではなかった。「なぜ皆私のことをそんなに気にするの。

赤い口紅を塗っても、青いカーディガンを着ても、なんでココソと評価するの」という舞台上でのセリフが心を捉える。学歴、会社、趣味などが他人と近いことに安心し、他人と違うことを怖がる理由は、本当に他人の評価にあるのか、そうした足かせは誰がはめるのか、と現代

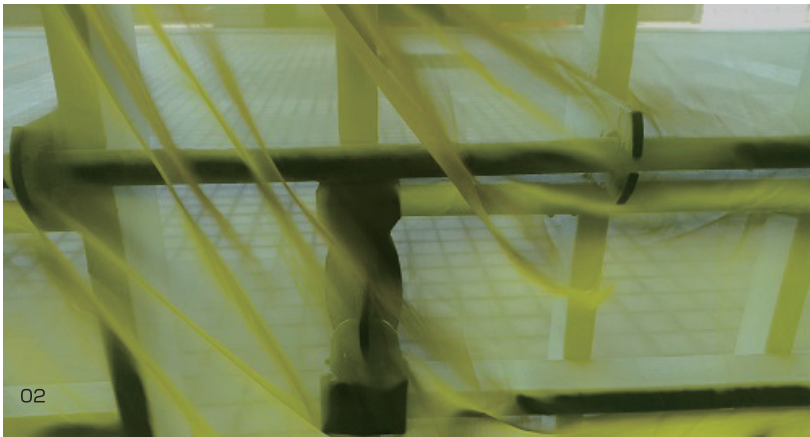


04

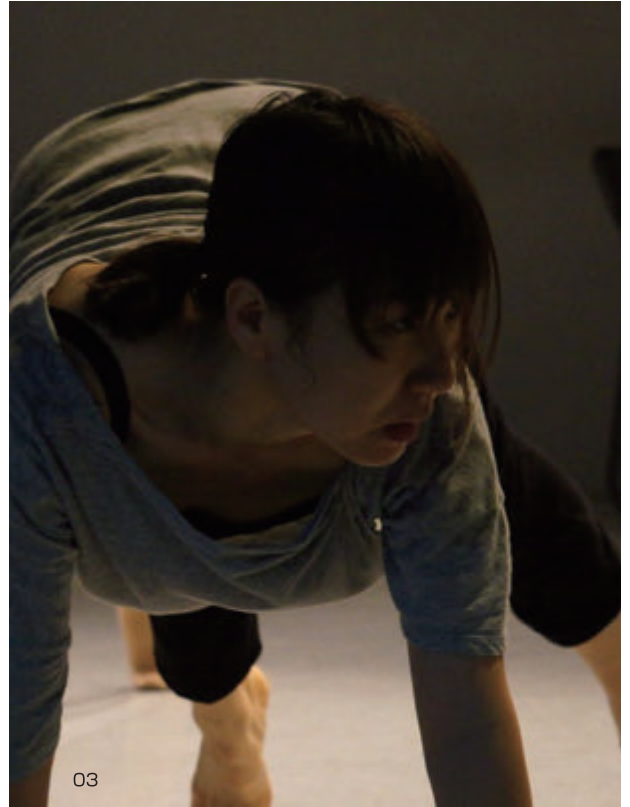
- 01 バク・ミンジュン
《告死（ゴサ）》
- 02 ハ・ソクジュン
《デジタル修道者一苦しみのプラットフォーム》
- 03 ASYAAF 展示場
- 04 フリンジフェスタのポスター



01



02



03

- 01 ガン・シンウは、《私が倒れるまで》
 02 ノヌンサラムが演じた《漂流する懐かしさ》
 03 Reflection は、《パラノイア》

の社会に疑問を投じる。そして、今の時代を生きている生身の「ひと」と話がしたかったというメッセージが伝わってきた。

ガン・シンウは、《私が倒れるまで》という自演のパフォーマンスで、「演劇を続けているが実は休みたい。むしろ倒れたいくらいだ」と思っているがそれができない状況を、自分の青春時代の経験から手繰りだし、演じた。ガンはその時に倒れられなかったのが悲しく、また悔しかった。演劇作品の中で演技としてなら倒れられる。舞台上でガンは、「なかなか倒れない私に無慈悲につかかって、倒してください」と、淡々という。2時間の間、観客とガンは1:1でのスパーリングを30ラウンドこなしたような状況だった。最後にガンは倒れ、逆に観客に聞いた。「倒れているのは私なのか、

青春なのか」と。

Reflection とガンの作品が社会問題をテーマにしたパフォーマンスだったとすると、ノヌンサラムが演じた《漂流する懐かしさ》は個人の思いを問う作品だった。あなたの「懐かしさ」は何なのか。夕方が沈む中で、息も吸い込めないような切ない思いをした青春時代、思いを吐き出せなかったことへの悔恨…。「日が沈んでも夜になると懐かしさは再び浮かび上がる。それはあなた一人だけの悩みではない」というセリフが胸に刺さる。多くの人々の心に共通した「懐かしさ」を探求する作品だ。思い出の中にほのかに残っている若かりし頃の遊びの場面などを再現し、歌やダンスを交えて表現していた。

FRINGEフェスタには、米国のディズニーランドのあり方に通じ

る側面があった。「日常からの脱却」である。社会や青春をテーマに論じることは、日々の生活や仕事の中でも可能だ。しかし、フェスタが作り出した特殊な空間の中で自由な芸術の展開が、日常での会話や議論とは違った世界にいざなってくれたのは、来場者の貴重な経験になったのではないだろう



取材・文・撮影・レイアウト
 =ド・ソルヒ

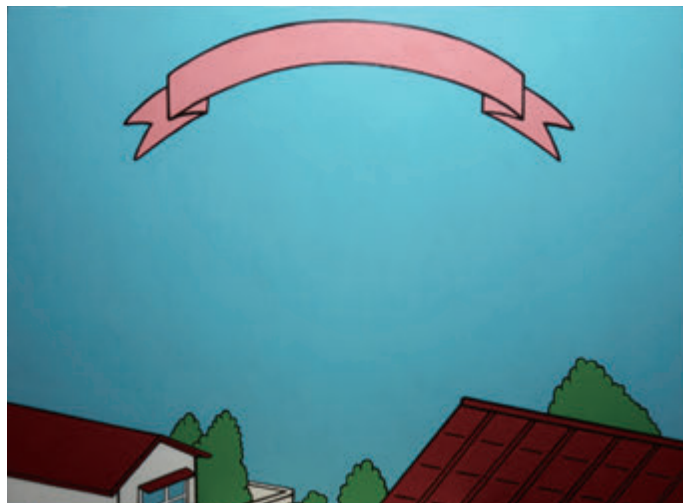


SPOT LIGHT

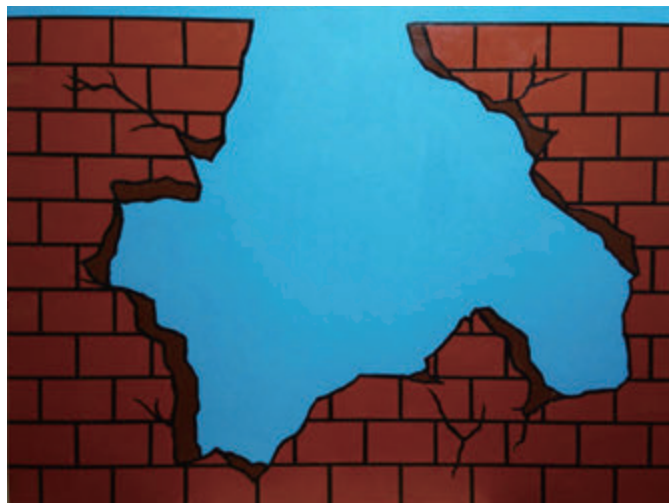
キャラクターはどこへ行ったのか？

堀田知聖（画家）

どこかで見たことがあるのに、何かが違う。いつも暮らしている町にいるのかと思いきや、建物や通りの細かなディテールが違うことに気づき、二度と元いた場所には戻れないと思わせる夢のよう…。絵の具だけでなく金属製の網やひもなど様々な材料に、画家の堀田知聖さんは、作品でそんな世界をポップに描いて、いる。



《住宅地》オバQとその風景の描かれたクッションから、本来メインとなるはずのキャラクターとタイトルを省き、副次的な要素である風景とタイトルの題材のみを描いた不気味な作品



《壁》「スーパーマリオ」のゲームの箱のイラストから、キャラクターを排除して周風景だけ残した作品

堀田知聖さんの作品を見たのは、東大駒場前から歩いて15分ほどのところにあるNo.12ギャラリーで開催されていた加古万貴さんとの共同展示、「もらいゲロ」展だった。この時初めて彼の作品に触れた。この展覧会からしばらくして、堀田さんの家を訪ね、以前からの作品を見る機会を得た。

ある作品の前に立った時、「どこかで見覚えがあるな」と思った。「そうだ、漫画やアニメでよく見かけるイメージだ」と思い当たる。だから受け入れやすい。同時に持ったのは、影のある印象だった。どことなく不安を感じる。そしてその不安が記憶に残るのである。その作品は《住宅街》と、《壁》というタイトルだった。

堀田さんは次のように語った。「この絵はもともと『スーパーマリオ』のゲームの箱を元にしてしています。こっちは『オバQ』に登場するクッションの絵からです』『スーパーマリオ』は、かつて一世を風靡した任天堂のゲーム『スーパーマリオブラザーズ』。『オバQ』は、1960年代に製作されて国民的人気を得た、藤子

不二雄原作のテレビアニメ『オバケのQ太郎』のことである。ゲームやテレビ番組のイメージをベースにしているのが、親しみやすさを感じる理由なのだろう。しかし、見ていると何かが足りない。そう、本来これらのイメージの中心にいるべきキャラクターがいないのである。

「絵を目にした時にほんやりと見えた像をもとに脳の中で再構成したイメージの方が、ピントが合っているのはっきり見えた時の本物の画面を描くよりもいいんですよ」と堀田さんは語る。それは、写真のレタッチに似ているようにも思える。

本来レタッチは違和感を消し去る働きを持つ。例えば、雑誌のグラビア特集でアイドルにとってふさわしくないもの、例えば肌のシミなどを取り除くことによって違和感を消し去る。堀田さんのやっていることも「消し去る」という点では「修正」だが、実際に起きるのは逆の現象だ。本来は最も大切なものを見えなくすることで、既視感のあるイメージをずらす。その「ずれ」が見る者を引きつけるのである。

堀田さんは「キャンパスに絵の具を塗る絵画を描きたいとは思わない」という。理由は、過去の絵画にキャンパスなどの素材の質感を無視して制作されている作品が多くあることへの違和感にあった。そこから素材そのものを見せることへの興味が沸いてきたそうだ。そして、既製品を「素材」にした作品群が生まれることになる。

交通標識に描かれた人のシルエットの中心におもちゃのぶどうがあり、風呂桶と円盤状のプラスチックで顔を作った作品《立像》も、そのうちの一つだ。どちらかといえばチープな色合いと質感を持った素材を多用している。

ここでも「ずらす」という発想が生きている。普通は人物の表現では使われないことがない、安っぽい日用品の数々は、本来ならば日々の生活の中で消費されていくものだ。少なくとも芸術的な魅力を感じることはあまりないだろう。それが堀田さんの作品では、顔という、他人を認識するために特に重要で、親しみが持てる部位を構成しているのである。

絵画からは、本来存在すべきキャラクターという、親しみやすさの象徴を消した。一方で、素材をそのまま用いた作品では、個性のない日用品にキャラクター性を付与した。堀田さんの関心事は、キャラクターというものを人々がどのように認識するかを問う実験なのかもしれない。



（ほった・ともあき）1990年新潟県生まれ。画家。東京都在住。多摩美術大学美術学部絵画学科油画専攻入学後転学科、同学部グラフィックデザイン学科卒業。美学校講座「絵と美と画と術」6期生。11月28日まで代官山のギャラリーFmにて水野健一郎主催の美術ユニット「最高記念室」の展示「FUTURE FOR FUTURE」に参加。
<http://hottatomoaki.com/>

取材・文・撮影＝大橋洋介
レイアウト＝中村昂史

特集 私が描いた「不思議の国のアリス」

ルイス・キャロル原作の『不思議の国のアリス』が英国で出版されてから 150 年を迎えた。その摩訶不思議な世界は今でも多くの人々を魅了し、日本でも数多くの翻訳による出版が続いている。新訳が出るたびに新しく魅力的な挿絵が描かれるのも、この物語の特徴だ。読者は挿絵を見て物語のイメージをふくらませる。2人の挿絵作家に、インタビューを行った。

okama (漫画家、イラストレーター)

日本人が持つ「アリス」のイメージを大切にする

まず紹介するのは、okama さんが描く、シリーズ累計 52 万部の『新訳 ふしぎの国のアリス』(河合祥一郎訳、角川つばさ文庫、2010 年刊)。こちらの挿絵は、漫画のような絵柄が特徴的だ。主人公アリスは、水色のワンピースに白いエプロン、ブロードの髪に濃紺の髪飾りという出で立ち。このアリス像は日本人にとっておなじみのスタイルではなかろうか。

たくさんクリエイターが『不思議の国のアリス』の挿絵に挑み、様々な表現が生まれる中、okama さんは親しみをもってもらうために、世間が『不思議の国のアリス』に対してすでに持っているイメージをあえて大切にしようとした。ジョン・テニエルが描いた馴染み深い原作書の挿絵がイメージの元にあるという。だが、キャラクターの顔の輪郭や目などの描き方は、むしろ日本の漫画を想起させる。日本の読者の心に響く絵作りのたまものと言えそう。表紙カバーのイラストのカラーリングにつ

いても、既存のイメージとして人々の意識に根づいているものをあえて使うことで、自然に親しみが湧くようにしたという。こちらの発想源は、ディズニーのアニメーション映画『ふしぎの国のアリス』。キャロルとテニエルの英国、ディズニーの米国、独自の漫画文化を持つ日本の融合が okama さんのアリスを生んだと考えると、なかなか感慨深い。

イラストはえんぴつやGペンで主線を描き、パソコンに取り込んで階調などを調整しているという。実際に描く際には、線の太さに悩んだ。「子供向けなら線は太いほうがいい。だけど、女の子向けだから細い線にしようか…。最終的に選んだのは、少女漫画に見られるような細い線。その線で情景が細かく描きこまれた絵を見ていると、脳の中がアリスの物語のシーンで埋まるような感覚を持つ。

okama さんが描いたイラストは、51 点にも及んだ。1冊の書籍にこれだけの数の挿絵を入れるのは珍しい

という。自分の小さい頃の経験から、「子供たちが読むことに飽きないように」と頑張ったのだ。『新訳 ふしぎの国のアリス』と、同じく okama さんが挿絵を手がけた続編の『新訳 かがみの国のアリス』の発行部数は、冒頭でも述べたとおりシリーズ累計 52 万部を突破。児童書とはいえ、子どもたちのみならず大人の読者もいるということだから、現代の日本人の好みに合致した作品だといえよう。

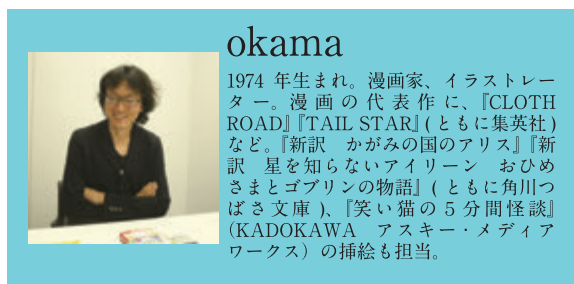
技法の秘密を少々。できあがったイラストデータは、モノクロ二値化された主線レイヤーと、グレートーンが描かれているグレースケールレイヤーとに分けているそう。全部カラーモードをグレースケールにして描いてしまうと印刷した際に主線がぼんやりとしたものになってしまう。この方法を用いることによって主線のはっきりし、全体が強い印象になり、頭にもスッと入ってくる絵になるという。



『新訳 ふしぎの国のアリス』(角川つばさ文庫)
上=挿絵 下=表紙イラスト

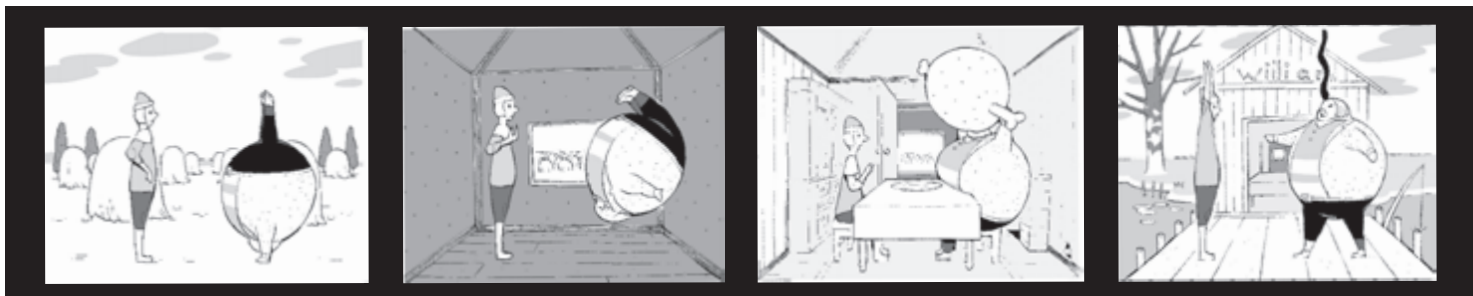


角川つばさ文庫から発行されている『新訳 ふしぎの国のアリス』及びその他 okama さんが挿絵を担当した書籍。左=『新訳 星を知らないアイリーン おひめさまとゴブリンの物語』(作:ジョージ・マクドナルド、訳:河合祥一郎)、中左=『新訳 ふしぎの国のアリス』、中右=『新訳 かがみの国のアリス』(ともに、作:ルイス・キャロル、訳:河合祥一郎)、右=『笑い猫の5分間怪談(1)幽霊からの宿題』(責任編集:那須田淳。また、すべて発行:KADOKAWA アスキー・メディアワークス)

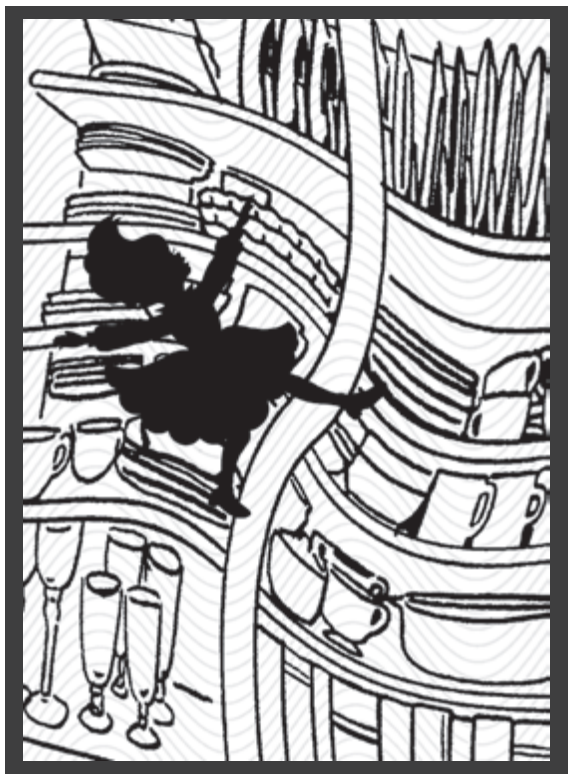


okama

1974 年生まれ。漫画家、イラストレーター。漫画の代表作に、『CLOTH ROAD』『TAIL STAR』(ともに集英社)など。『新訳 かがみの国のアリス』『新訳 星を知らないアイリーン おひめさまとゴブリンの物語』(ともに角川つばさ文庫)、『笑い猫の5分間怪談』(KADOKAWA アスキー・メディアワークス)の挿絵も担当。



okama さんが描くウィリアムとうさん。アリスと青虫との会話の中に出て来る場面。窓の外の風景が次のシーンの背景になっている。ウィリアムとうさんは、『不思議の国のアリス』の中でアリスがそらんじる詩の登場人物



カズモトトモミ (イラストレーター、アーティスト) 制約を乗り越える工夫から独創へ



『不思議の国のアリス』(文春文庫)
上=表紙 左=挿絵



カズモトさんが描く『不思議の国のアリス』(山形浩生訳、文春文庫、2012年刊)の挿絵は、既存のイメージとはかなり違う。本を手にとってまざ目に飛び込んで来るのは、ピンク色の背景とさらに濃いピンク色の輪郭線で描かれた主人公アリスの姿だ。ほかの『不思議の国のアリス』にはないシンプルな表現からは、アリスの愛らしいイメージではなく、独創的でおてんばな印象を受ける。

一方、ページをめくった本編ではアリスの顔は描かれていない。しかし、アリスはいる。どれもシルエットで表現されているのだ。「具体的な姿を描きたくなかった」。こう話すカズモトさんは、できれば表紙でもアリスの具体的なイメージを描きたくはなかったという。カズモトさんがアリスを描く根底には、こんな思いがあった。

「誰もが知っている名作、過去に例が多くあるものの制作は非常に難易度が高い。テニエルが作り出した世界観を突き抜けて、新しく私そこに絵を描く意味のあるものにしたい」
書籍の挿絵の制作には、さまざま

な制約がある。まずは期限。締め切りは待ってられないのでいつまでも試行錯誤しているわけにはいかない。さらに、『不思議の国アリス』には物語の内容に特別に忠実に描くという厳格な決まりがあった。

挿絵なのだから当たり前と言えそうだが、表現から自由を奪うこともある。アーティストでもあるカズモトさんを苦しめたのは、`表現、`ではなく`再現、`という作業が入ることだった。物語を忠実に`再現、`するという条件下で、『不思議の国のアリス』の世界観を自分なりにどう`表現、`するか。制約に苦しみながら生まれた絵は、個性的な魅力にあふれる仕上がりになった。そして、挿絵の鑑賞者も想像力を働かせざるをえないシルエットによる描画は、カズモトさんの表現の可能性を大きく開いているのではないだろうか。

一見版画のような味わいを感じる挿絵を、カズモトさんは3Bや4Bの柔らかい芯のシャープペンシルで少しずつグリグリと緻密に描き上げる。シルエットを描くときにはペンを使う。驚いたのは、あえてファックス

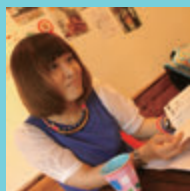
を利用して粗い質感を出している箇所があるということだ。表紙は版画の技法であるシルクスクリーンを用いて、ふわふわとした質感を出すべくフェルトに絵を刷ったという。挿絵といっても、ただ筆で描くだけではない。表現と技法は表裏一体にあるにせよ、アイデアに満ちている。

取材後記：人々が物語にすでに抱いているイメージを大切にしたい挿絵がある一方で、オリジナルのイメージとは異なる世界への飛翔を試みる挿絵がある。同じ物語がもとにありながらも、異なる考え方によって独自性の高いそれぞれの表現が生み出されている。実に興味深いことである。挿絵は、物語の書籍の中では脇役のように思っていた。だが、この取材を経験し、それぞれの挿絵を通して、世の中にたくさん訳書がある『不思議の国のアリス』のそれぞれの不思議な世界に浸ってみるのもなかなか悪くなさそうだと感じた。

取材・文=加藤千裕
撮影=河野から
レイアウト=竹内穂希



カズモトさんが描くウィリアムとうさんの挿絵。怪しくコミカルな味わいがある



カズモトトモミ

多摩美術大学卒業。ポップでどこかマッドな世界観をシルクスクリーンなどで表現する。サンフランシスコ・商業施設の壁画制作や国内外の展覧会に多数参加するほかコムデギャルソン、Francfranc、東急ハンズ、などの広告をはじめ書籍、雑誌、壁面・空間装飾やファッションなどのアートワークも手がけている。
<http://www.kazmo100.com>

Whoops! 見聞記

見て、触れて、感じる芸術！ 「トリックアート」を全身で体験する



「芸術は難しい」と考えている方にお勧めしたい場所がある。「トリックアート」と呼ばれる、絵画による特殊な仕掛けを体験させる美術館だ。宙をさまよう幽霊と向き合ったり、額縁から飛び出してきたゴリラにつかまったり。幽霊やゴリラの正体が絵であることが頭では分かっているけど、感覚はなぜかだまされ続け、なんとなく怖さを感じることもさえる。振り返れば、レオナルド・ダ・ヴィンチが描いた《最後の晚餐》だって、あたかもキリストと12人の使徒のいる食堂を現実にあるかのように描いただまし絵のようなもの。いわばトリックアートのルーツのような存在と言ってもいいのかもしれない。そもそも、見る人をどうやって錯覚させようかと工夫を凝らしてきた歴史が、美術史にはあるのだ。

そんな芸術のエッセンスを楽しむために今回友人と訪ねたのは、東京・台場にある東京トリックアート迷宮館である。入るとすぐにスタッフからトリックアートの説明があった。普通の美術館では作品には触れないが、ここではそんなことはない。むしろ絵の中に入って楽しむことに意義があるのだ。スマートフォンやデジタルカメラで写真を撮ってもよく、シャッター音も特に気にする必要はないという。撮影ポイントなどについても教えてもらった。

いよいよ展示室へ。ある部屋に入った。時代劇に出てくるような昔の日本家屋の一室を模していた。2人の忍者の絵が壁に描かれている。

美術館は騒がずに、見て楽しむインドアでお堅いイメージが少なからず存在し、家族連れなどには敷居が高いと思われるがちだが、実は子供や普段は美術を見ないような人でも気軽に楽しみながら芸術に触れられる美術館もある。今回紹介するのは、東京・台場の東京トリックアート迷宮館。どんな「トリック」による「アート」が隠されているのだろうか。

1人は天井に足をつけて逆さまに立って刀を振りかざし、もう1人は縄ばしごで頭から下に降りてくる。少し手前から見ると2人はあたかも本当に存在しているかのように立体的に見える。さらに鑑賞者は絵の中に入って彼らと戦うように振る舞うことができる。さらに仕掛けがあった。撮った写真を逆さまにしてみると…。

ほかの部屋ではお化けやサメに食べられそうになったり、動物に触れることができたり。どの展示でも、トリックアートの中に入ることができる。自分の考えた好きな方法で自由にポーズを取ることができる。自分が入った作品をスマートフォンやデジタルカメラで写真に誰かに撮ってもらうことも可能だ。話題や思い出作りにも一役買ってくれるだろう。自由に作品とともに自分たちの写真が撮れ、シャッター音が気にならない空間には、普通の美術館では得られない心地よさと安心感を覚えた。1時間ほど施設を回り切った。トリックアートを楽しむときには頭を使うのかもしれない。終わり頃になると、頭が少し疲れていた。また、それだけ夢中になって楽しんでいたのであろう。美術館で作品を鑑賞した後、お決まりのコースとなりつつある売店も一味違う。ぜひ現地で確認してもらいたい。

栃木県那須町には、「東京トリックアート迷宮館」の作品を作ったアトリエが見学できる「那須とりっくあーとびあ」がある。東京とは異なった視点でトリックアートを楽しめるだろう。

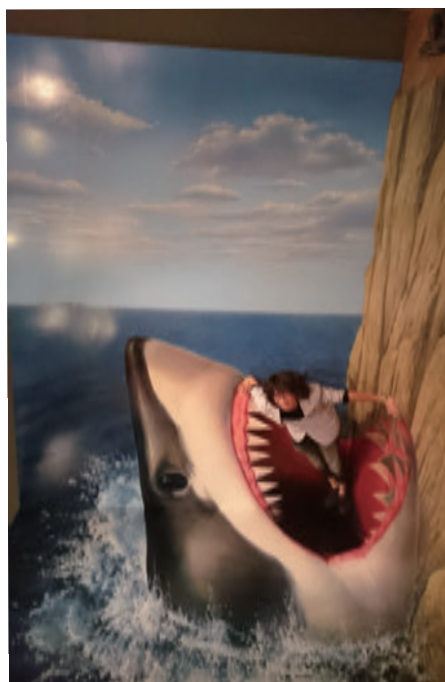
トリックアートとは？

(東京トリックアート迷宮館のウェブサイトより)

人間の錯覚を利用することにより、「立体に見える絵画」や「見る角度によってまったく違った印象になる作品」、さらには「中に入ることによって錯覚を体感できる作品」等、不思議で楽しめる全く新しいアートなのです。作品と一緒に写真を撮ることで完成する不思議な世界をぜひ体験して下さい♪

TrickArt (トリックアート) とは、いわゆるトロンプ・ルイユ (騙し絵) をもとに、株式会社エス・デーが創造した「見て、触って、写真を撮って遊べる」全く新しいジャンルのアートであり、造語です。

※「TrickArt (トリックアート)」は (株) エス・デーの登録商標です。



東京トリックアート迷宮館

〒135-0091 東京都港区台場1-6-1

アイランドモール デックス東京ビーチ アイランドモール 4F

那須とりっくあーとびあ

〒325-0304 栃木県那須郡那須町高久甲 5760

取材・文=笹木一平
レイアウト=松本小夏



1階にはたくさんの標本が並んでいる

珍スポット？ 寄生虫の世界へようこそ

美術品、土器石器、恐竜の骨、暮らしの道具…世の中には多種多様の博物館がある。しかし、東京・目黒のここは、知る人ぞ知る驚異のスポットだ。その名も「目黒寄生虫館」。この記事を読んで、あなたも寄生虫の虜になりませんか？



「山口左伸博士『虎の巻』と題したノート」が展示された。山口左伸は20世紀の寄生虫学者

世界で唯一という寄生虫専門の博物館、目黒寄生虫館をご存知だろうか。世界中のあらゆる寄生虫を集めて展示していると噂のスポットだ。1953年創設。半世紀を超え、寄生虫の世界を知らしめ続けている。こんな博物館に行くのはどんな物好きなのだろうと思いつつも、惹かれていた自分を再認識する。そして、覚悟を決めて訪問した。ところが、館内に入ると恋人らしきカップルや海外からの観光客の姿が。自分のことは棚に上げて、人間の好奇心は果てしないのだと感心した。

同館は、「寄生虫に関する研究、資料収集、鑑定等を行っている施設」という。「鑑定」までするのかと、妙に納得する。展示されている実物標本は約300点。さらに驚くべきは、地下資料室に6万点の標本があることだ。館内に入るとずらりと並んだホルマリン漬けの寄生虫が迎えてくれる。

「虫垂に迷入していた回虫」の標本を見て、こんなに大きな生き物が人間の虫垂にいたのか、と驚く。少なくとも10cm以上の長さはあるように見えた。「日本海裂頭条虫」という、聞いたことのない、しかしなぜか気になる名前の寄生虫の標本は、幼虫にもかかわらず存在感がある。「カラフトマス」

の筋肉に寄生していたという。何と採集は1939年。館の創設者は亀谷了という医師なので、研究のために収集するネットワークがあったのだろう。ちなみに、この標本、「天皇陛下の天覧に供した」とある。

2階、寄生虫研究の歴史や寄生されることによる病気の症例などを記した資料や解説パネルが展示されていた。たとえば「蟯虫」…漢字を見ただけでは、すぐには想像がつかない。パネルには読みながふられており、子どもの頃の検査でお馴染みの「ぎょうちゅう」であることが分かる。「かつては80%以上の子どもに感染がみられたが、現在の寄生率は1%以下」という説明を読んで「ああ」と納得する。80%も感染しているなら、検査もするわけだ。「肛門のまわりに産み付けられた卵は6～7時間で成熟する」とある。やはり恐ろしい存在だ。最近はずいぶん退治されたことに、ほっとする。ここでは寄生虫の危険性、予防法について、たっぷりと知ることができる。博物館の必要性を改めて認識した。

そしてこの博物館の一番の目玉が、全長8.8mの巨大なサナダムシの実物標本である。マス寿司を食べて感染した人から実際に採集されたものであ

り、標本の横には実際の長さが体感できるように、同じ長さの紐が用意されている。手に持ってみるとあまりの長さに驚きを隠せない。こんな長さの寄生虫が人体に住み着くことができるとは、不思議と同時に恐ろしくもある。

実はもう一つ驚いたことがある。記事で先ほど「幼虫」としてでてきた「日本海裂頭条虫」が成虫になったのが、サナダムシなのだそう。

たっぷり寄生虫の世界をのぞく時間を過ごし、同時に生物の神秘にも触れたような気がした。少し刺激的な体験をしたい方、ぜひ一度寄生虫の世界を訪れてみてはいかがでしょうか。

公益財団法人目黒寄生虫館

〒153-0064 東京都目黒区下目黒4-1-1
入館料：無料

取材＝河野から、加藤千裕
文＝河野から
レイアウト＝松本小夏



あっ!の学会

道具学会



工作をするときに使う位置決めなどの道具である治具を研究するのが、治具研究会だ。治具が多く使われる制作現場へ見学にも行くという。これは川口の鋳物工場へ行ったときの写真



道具学会では博物館の見学も行う。この写真は、工作機械を多数収蔵、動態展示している日本工業大学工業技術博物館に見学に行ったときのもの

身の回りの物を徹底的に考察する：「道具学会」の活動とは？

掃除機、洗濯機などの家電から自然の中の棒きれにいたるまで、身の回りにある様々な物に目を向ける学会がある。「道具学会」である。論文集の発行や研究大会の開催、工場の見学会など、活動は実に活発だ。

以前ある小説家の前で「道具としての言葉を……」と口を滑らせてしまったところ、「心の内在から発せられる言葉を外部にある道具扱いはなにごとか!」と怒られたことがある。しかし、人類が今日の生活を可能にしているのは、猿人が石器を使い始めて以来、さまざまな道具を発明することによって文明を築き上げたからなのではないか。人間という生き物は道具があるからこそ成立しているのではないかと思っただけだった。

そんな人類にとってなくてはならない道具を研究する人たちが集まっている組織がある。それが「道具学会」だ。活動はとても活発だ。定例会を開くほか、論文を取めた『季刊道具学』や『道具学論集』、近況を報告する『道具学会 News』、会員の気になるものを写真と共に紹介する絵ハガキ通信を発行、家電や乗り物などを含む道具関係の博物館や工場の見学会も催している。

道具という言葉に光を当てた、道具学会の初代会長は栄久庵憲司さんだ。栄久庵さんは日本のインダストリアルデザインの草分け的存在である。キッコマンのしょうゆ差しや E3 系秋田新幹線こまちなどの車

両のデザインを手がけた人である。GK デザイングループの創設メンバーのうちの一人でもあるのだ。また、2020 年東京オリンピックの招致エンブレムの監修も行った人物である。

「道具」について、道具学会では「人間は身体的能力を強化し、精神を高め、感性を高め、五感の機能を楽しむために、さまざまな人工物を作り出してきた。これらの、より人間的な生活の道に具える人工物を『道具』と総称しよう」と仮に定義している。「仮」としているのは、定義することが困難だったからだそうだ。それゆえ「厳密に定義を決めずに道具というものを楽しもうじゃないか」というスタンスで、道具学（道具楽）の研究に臨んでいるという。というわけで、たとえ自然の何の変哲もない棒であったとしても人間がつかうものであれば道具なのだ。

発行媒体に投稿される内容も実に多様だ。例えば、2011 年の論集に掲載された「防災の道具～寒冷地の保育園を考察する～【第一報】」という論文は、札幌市立大学の大学院デザイン研究科と看護学科の学生たちが、保育園への聞き取り調査などから、寒冷地の保育園で災害時に必要とされるで

あろう新しいプロダクトを提案する内容である。その研究では災害用ポンチョと携帯簡易シューズを製作することが災害時の問題解決につながるのではないかと想定していた。家電コレクターであり生活家電研究家の大西正幸さんの「渦巻式洗濯機」に関する論考では、1950 年代に、今日の洗濯機では一般的な渦巻式が初めて国内で誕生した経緯を明らかにし、デザイナーの磯貝恵三さんは「道具随想・昭和 40 年、家電デザインの周辺を語る」という論文で、東芝でデザイナーとして 1960 年頃の冷蔵庫のデザインを手がけたことなど自らの半生を詳述している。

工業デザイナーの逆井宏さんの「箱の力—玉手箱から電話ボックスまで」では、電話ボックス、郵便ポスト、トイレ、電車など古今東西のあらゆる箱が世の中でどのように使われ、文化的な意味を持っていたのかということについて記述している。さらには「湯たんぼの研究」といった懐かしきたっぷりの記事もある。一方で、「広告に見られる電気洗濯機の歴史」という論考では、洗濯機の技術的な進化のみならず、広告の中のイメージから社会、文化の変遷を分析している。いわば「道具」を生産する

企業の日を通した考察だ。とにかく方向性はヴァリエーションに富んでいる。

会員には、デザイナーやコレクター、民族学者、人類学者、建築家、編集者、主婦などさまざまな人々がいる。そして、論集や研究発表には道具と人々との関係性を問うている内容のものが多い。

このような背景には、初代会長の栄久庵さんが道具とは何か、道具と人間との関係について考えを巡らせたことが呼び水となったのだろう。栄久庵さんはインダストリアルデザインの分野を開拓すると共に、自身も創造に携わる道具に対して考察を深めたのだ。例えば、著書の『道具論』の中では、使用用途によって様々な種類に分化する道具を、生物界の多様な進化になぞらえている。また、棒と器という道具の二つの形を分類する時の原型として捉える論考もある。

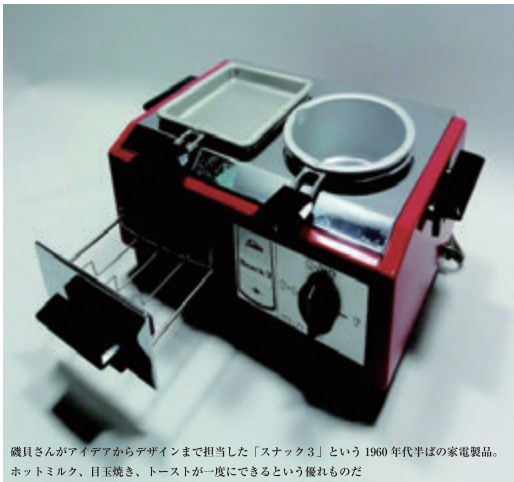
道具という物は使う人あってのものであり、使われることで、その道具にまつわる豊かな文化が生まれるのだろう。日々使う道具は生活の語り部でもある。



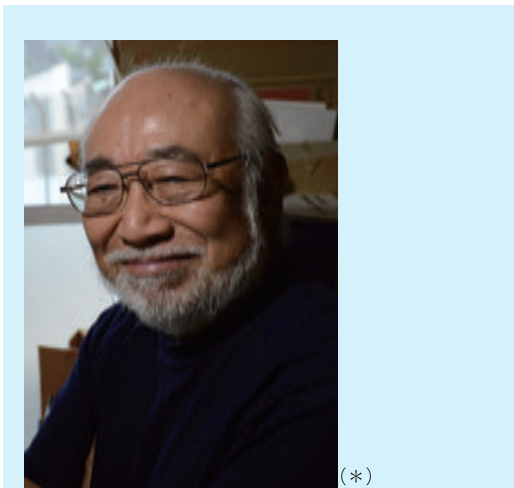
東芝二槽式洗濯機「銀河」VH-8050（1965年発売）。磯貝恵三さんが東芝のデザイナー時代に製品企画とデザインを担当。Gマーク取得。販売台数ベストワンを1年以上維持



元東芝技術者で生活家電研究家であり、『生活家電入門—発展の歴史としくみ』の著者でもある大西正幸さんの炊飯器コレクションの一部



磯貝さんがアイデアからデザインまで担当した「スナック3」という1960年代半ばの家電製品。ホットミルク、目玉焼き、トーストが一度にできるという優れたものだ



(*)

道具学会については、副会長の磯貝恵三さんから取材させていただきました。1936年東京生まれの焼け跡派。60年に東京教育大学（現・筑波大学の前身）を卒業後、東京芝浦電機（現・東芝）に入社、家電等の開発、デザイン、研究に携わる。87～2000年筑波大学教授、以後熊本県でのUD施策やデザイン教育を経て、05年からフリー。著書に「プロダクトデザインの広がり」（工業調査会）など。道具学会設立の翌年から会員、現副会長。野次馬精神をもとに「モノ」がたりを追求、年間のうち4分の1は信州の自然と親しんでいる



道具学会内の家電研究会の会合で、ごく初期の炊飯器、東芝ER-5（発売：1956年）を分解している

取材・文・撮影(*)=大橋洋介
レイアウト=小室明久
写真提供=道具学会



潜入ルポ

インターネットヤミ市では 何が買えるのか？



もはや存在するのが当たり前の空気のようなインフラになってしまった「インターネット」。だが、かつては数々のフロンティアが分け入る未知の世界だったのである。「インターネットヤミ市」は、そんな時代のインターネットを「リアルワールド」で実際にやってみるイベントだ。



「IDPW Party #000001 featuring “手”」

手を画面に触れてコンテンツを操作する機器が増えてきた昨今、ならば手で直接食事をとったらどうなるかと考えた企画。IDPW パーティーでは他にも老人の身体現象を体験できる部屋をつくり、そこで演歌やエレクトロニカをかけるパーティー「IDPW Party #000004 “K-RAW!!」や織田裕二聖誕祭などもやっていたという



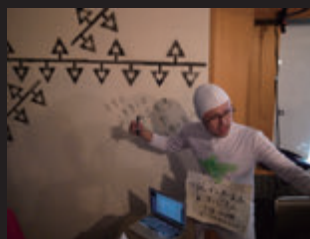
「DPW Party #000002 featuring “STEP”」

「サンバ教室」。だれでも参加できるビデオチャットで「あなた、サンバ踊れますか？」と聞いてサンバの先生を募集して踊ろうとした。たくさんの外国人と盛り上がったが、ちょうどブラジルは寝静まっていた時間帯だったので、結局サンバは踊れなかった。ある屈強な男が突如予期せぬ行動をとり、みんなが盛り上がったという



「どうでもいいね!」

悩みを抱えた現代人に向けたアプリケーションが、この「どうでもいいね!」である。この「どうでもいいね!」をインストールすれば、たちまち全ての記事に「いいね!」を押すという面倒な業務から開放されるのである。あ、そういえば誰にでも優しい知り合いの男性は結局彼女が出来なかったことを、今思い出しました。ま、どうでもいいね!

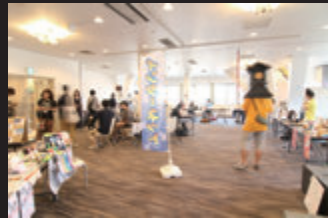


「インターネットおじさん」

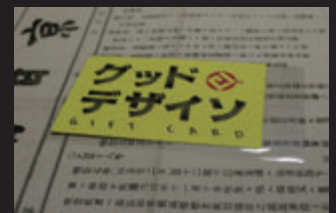
ツイッター上で定期的に同じ文章を投稿する bot にちなみ、一定間隔でお金を払って頼んだ台詞を叫ぶ「リアル bot」というパフォーマンスをやっていた。大枚を積みれば、ものすごく短い間隔でひたすら叫んでくれるという。これぞリアルワールド、の醍醐味



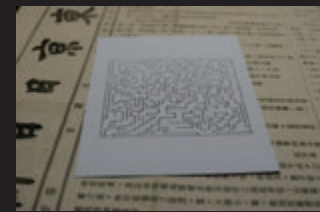
2014年8月3日、札幌国際芸術祭の関連イベントとして、さっぽろテレビ塔で開催された



ポインタのマグネット



デザインに関するダジャレを投稿するツイッターアカウント、グッドデザインのクーポン券



脳波を測定して迷路を作成するマシンで出来た迷路



キリ番の化石 (*) 上4点

札幌で開催された「インターネットヤミ市」なるものに行ったのは、2014年8月のことだ。名前だけ聞いても何のことやら分からないだろう。基本は「市」である。何かを取引するのだ。ルールとしては、インターネットに関係するもので違法でないなら何を取引してもいいという。まず見つけたのは「キリ番の化石」。今でこそあまり言う人はいなくなったが、昔は、ブログのカウンターがゾロ目などのキリ番を迎えると、結構騒いだものだ。それが印刷されて値段が付けられている。かと思えば、「インターネットセレニディピティを呼ぶ石」などという怪しいものが売られている。「ただ河原で拾っただけの石じゃねーか！ こんなもんで幸運なんて呼べるのか！」などとも思ったが、300円ぐらいからとそこそこの値段をつけている。会場内はなんでもあり。カオスを極めた状態だった。インターネットヤミ市を主催する秘密結社 IDPW のメンバー萩原俊矢さんはこう話す。「インターネットヤミ市をはじ

めた理由は、最近、インターネットからの自由が少なくなってきたと感じられるようになったことにあります。例えば運営会社が気に入らなければアプリの販売ができないということです。インターネットそのものが窮屈になっているように思えるんですよ」 IDPW は、日本全国にいる会員がインターネット上で集まり、活動している団体である。例えばオンラインのテキストソフト上で文字だけを用いてパーティーを開いたり、ビデオチャットでサンバの先生を募集して教えてもらおうとしたりと、インターネットならではの活動をしている。 90年代頃のインターネットには、たくさんの人たちの無償の自主的な協力によって作り上げられるDIY的でなんでもありの自由な雰囲気があった。だが、企業による巨大なウェブサービスの登場によって、その自由は失われつつある。ウェブサービスは設計した人が意図する範疇でしかユーザは行動できないという構造(アーキテクチャ)が、拍車をか

けているのかもしれない。 もはや窮屈になってしまった世界を飛びだして、あの頃のインターネットを「リアルワールド」で回復しようと始まったのが、「インターネットヤミ市」なのだろう。こんなにカオスなインターネットヤミ市だが、アートイベントやアートフェアの関連イベントという形で開催されていたのである。 ちょっとすごいなと思うのは、初めは東京で開催されていたのが、ベルリン、札幌と開催地がどんどん広がり、世界中から「うちでもやりたい！」との声が相次いだことだ。Internet Yami-ichi はオープン化されていて、誰でもやろうと思えば、開催することができる。この9月頭頃には World Wide Internet Yami-ichi Weeks として、約2週間の間に、ソウル(韓国)、台中(台湾)、リンツ(オーストリア)、ニューヨーク(アメリカ)、などでつぎつぎに開催された。 札幌では、かつてホームページ製作時の間隔調整に使われた gif 画像によるスペーサーを現実にや

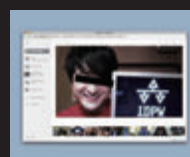
るリアルスペーサー GIF (実態は空気におかねを出して買うというもの) など 90年代のインターネット空間を思わせる物も多く扱われていた。そもそもインターネットヤミ市や IDPW の公式サイトが 90年代半ばのウェブサイトのようなつくりなのである。どうにも参加した人々は、そこはかたなく懐古の情に浸っているように思えた。そのことについて聞くと、「インターネット初体験の時期や場所への思いがそれぞれにあるのではないかと萩原さんは答え、さらに続けた。「ドイツでは情報セキュリティや政治的な内容の商品が多い印象だった。地域ごとにネットに対するリアリティがちがうのも興味深い。地域もだけど、年齢とかリテラシーによって参加者のインターネット像はまったく違うかもしれない。そういう意味で、おじいさん限定のインターネットヤミ市なんかも見たいよね」。

取材・文・撮影 (*)=大橋洋介
レイアウト=竹内穂希
写真提供=萩原俊矢

(あいばす)「100年前から続く、インターネット上の秘密結社」として「インターネットが降臨する場」をつくる活動を行なう任意団体。現在十数名のメンバーが水面下で活動中。毎月、パーティを装った集会を行なったり、PORTO というアプリ配布プラットフォームからどうでもいいモノを発信している。



IDPW のロゴマーク



萩原俊矢

(はぎわら・しゅんや) 1984年生まれ。東京を拠点に、プログラムとデザイン、オンラインとオフラインを横断的に活動するウェブ・デザイナー/デベロッパー。2012年、セミトランスペアレント・デザインを経て独立。ウェブ・デザイン、ネット・アートの分野を中心に幅広く作品を発表している。フリーランスとしての活動と同時に、デザインと編集の集団 cooked.jp や、flapper3 などにも所属。多摩美術大学統合デザイン学科非常勤講師。IDPW.org として文化庁メディア芸術祭新人賞を受賞。

zoom up

「手に触れて持ち上げて抱きしめられるものを作りたい」

江村忠彦（彫刻家、多摩美術大学大学院助手）



《おでむかえ》(木心乾漆、150×113×35cm、2015年、個人蔵 ©Emura Tadahiko)



《おいでんせえ》のダンボール模型



《おいでんせえ》(木心乾漆、120×56×30cm、2015年、岡山県総社市田山手村役場にて撮影 © Emura Tadahiko) 展示風景

2015年度の昭和会彫刻賞を受賞した作品《おでむかえ》に通じる作品。もともとは村役場だった畳の空間に展示するために制作。《おでむかえ》が立って出迎えるのなら、こちらは正座して両手で相手を迎えるイメージだ。中心のどっしりした部分には、`座`の意識がある。視線を上に向くために、上に向かって両手をあげているようなポーズを、漆という役者が演じているのである

彫刻家の江村忠彦さんの《おでむかえ》が、今年度の昭和会彫刻賞を受賞した。技法は乾漆、すなわち漆を素材にしている。江村さんは「漆にも一瞬一瞬のポーズのようなものがあるはず」と考え、`漆の形、の探求を続けてきた。

現在、本学大学院美術研究科助手を務めている江村忠彦さんは、乾漆を使って制作をする彫刻家である。《おでむかえ》と題した作品が、第50回昭和会展で昭和会彫刻賞を受賞した。

名前の通り、玄関でお客さんが来るのを出迎えるのがこの作品のテーマ。一見、この世には存在しない抽象的な形と映るが、人間のような柔らかさや動きを感じさせ、確かに、両腕を大きく開いて来客を出迎えているようにも見える。「身近で広がりがあり、前向きなものを狙いたい

という思いから生まれた」と江村さんは言う。プレゼントにかけられるリボンをぎゅっと結んだような造形は、めでたさをも表す。バラバラになっていたものを一個に寄せ集める、寄せ集めているのに外に広がろうとする、そんな動きをひとつの形にしようと思ったのだそうだ。

生き物のような印象を感じさせるのは、仏像などで伝統的に使われてきた乾漆で制作していることとも関係があるだろう。江村さんはもともと絵を描いていたが、どこかに違和感を覚えていた。「手に触れて持ち上げて抱きしめられるものを作りたい」。そんな思いが学生時代からあったという。

岡山大学3年次に上田久利教授に見せてもらったのが、乾漆との出会いだ。チューブに入っている漆を絵の具のような感覚で絞り出すと、その瞬間に色が変わり始め、置いたままにしておくとベージュから黒になる。そこにパレットナイフを入れると、その部分だけがまたベージュになる。その変化し続ける怪しさに魅力を感じたという。漆に触ってもか

ぶれなかったことや、流動的でオーガニックな側面にも、自分との縁を感じたそうだ。

以前、人の形の作品を漆で作った際に、「生きていた漆がなぜわざわざ人の形にさせられなければいけないのか。漆そのものにも、一瞬一瞬のポーズのようなものがあるはず」と思い、漆と対話しながら`漆の形、を表すことを始めた。江村さんは日々漆と向き合っただialogし、かけがえのない濃密な時間を過ごしている。

`漆の形、を具体的な作品にする前に、最初はダンボールで模型を作るといふ。これまでの漆との対話などから見えてきた、しかし曖昧な何か、例えば料理のときに触った茄子の感触のような記憶の断片を引っ張ってきて、小さい模型にする。そこから、これは違う、これをつけないとおかしい、といったことを時間を忘れてぼんやりと考え、取ったり付けたりをひたすら繰り返す。ある瞬間、ピタッとつながる。漆の出番だ。模型の型を取り、麻布に漆と土を混ぜたものを、パンにバターを塗るようにして貼っていく。すぐに固まっ

てしまえば手に負えなくなるなど自由が利かず扱いが難しい素材だが、十分に対話をしながら造形に臨めば、作品になってくれる。

「触ってもらえる場で展示し、たくさんの人々がなでて、形のもっと奥にあるものを理解していく。こうしていくうちに、作品が独特の艶を持ち、成長していく…そんな展示もやってみたい」と言う。どうやら江村さんの思いは、漆との対話を多くの人々と共有することにもあるようだ。

取材・文・レイアウト=宮坂映紀
写真(*)=大村良輔



《舞》(乾漆・木、175×115×65cm、2015年 © Emura Tadahiko) 江村さんの最新作



(*) (えむら・ただひこ) 1984年岡山県生まれ。2007年岡山大学教育学部卒業。09年岡山大学大学院修了。12年筑波大学大学院修了。同年から現在まで多摩美術大学大学院美術研究科助手。新制作協会会員。乾漆を用いた彫刻作品を制作し、数々の賞を受賞。近現代彫刻史研究も行っている。

TOPICS

東近美、戦争画 14 点含む藤田嗣治の所蔵全 25 点を展示

画家像見つめ直す契機に

東京・竹橋の東京国立近代美術館で、『藤田嗣治、全所蔵作品展示。』と題した収蔵品による企画展が開かれている。戦争画 14 点、映画 1 点を含む藤田嗣治（レオナルド・フジタ）の同館収蔵品 25 点および京都国立近代美術館からの出品になる《タビスリーの裸婦》（1923 年）を展示。コレクションの特集展示としてはかなり濃密な内容の企画だ。

戦争画の中でも《アツツ島玉碎》（1943 年）などの作品については、これまでのコレクション展示でも目にする機会が多くあった。しかしこの企画では日中戦争に従軍した 1930 年代後半の作品や日本人が自決する場面を描いた《サイパン島同胞臣節を全うす》（1945 年）などを含めた作品を一堂に展示。藤田が様々な意図で戦争画を描いたことが分かる貴重な空間を形成していた。

特に印象に残る展示がいくつか

あった。まずは、14 匹の猫が激しい動きで宙を舞いながら闘っている様子を描いた《猫》（1940 年）を「戦争画」と位置づけていたこと。藤田の猫好きは有名だが、1920 年代の自画像や裸婦像に登場するような愛嬌のある猫とこの絵の猫は違う。この絵を「戦争画」とするのは、日中戦争がすでに始まっていた時代に描かれたこと、もともとは《争闘》という題がついていたことに基づく解釈だ。となれば、この絵に戦争に対する批判精神を見出すことも不可能ではない。言葉によって絵の見方が変わる。そんな事例にもなるのではないか。

1939 年のノモンハン事件を題材にした《哈爾哈河畔の戦闘》（1941 年）は、ソ連軍の戦車部隊を攻める日本軍の勇猛果敢さを如実に表した一枚。ところが、解説パネルによると、この絵には日本兵の死体が転がる別バージョンが存在するとの証言が

残されているという。それが事実なら、戦意を高揚させる絵ばかりを描いた画家とは言えなくなるかもしれない。戦争画家としての責任を一人で負って出国までした藤田の制作姿勢について、改めて考える契機になりそうだ。

藤田が監督した映画《現代日本子供篇》は、日本を海外に PR することを目的に外務省の依頼で制作さ

れながらも、地方の貧しい姿を見せるなどといった理由で蔵入りになった短編。地方にこそ「日本」を見る民俗学的な視点が藤田にあったことを示す。一方で、子どもたちがちゃんばらや切腹の真似をするシーンがあり、戦争につながる時代背景を考える意味でも興味深い作品だった。

取材・文・写真・レイアウト=小川敦生



「MOMAT コレクション 特集：藤田嗣治、全所蔵作品展示。」展（12月13日まで）が開かれている東京国立近代美術館

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!!

- 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!

***** 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 1.4x10m	大特価 ¥12,700 (税込)
ホルペインアクリラジェツソ 900 ml 詰め替え	大特価 ¥1,600 (税込)

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

新宿本店 TEL.03-5379-1111

〒160-0022 東京都新宿区新宿 3-1-1 (営業時間 9:30~21:00 まで)

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
新所沢バルコ店 (新所沢バルコLet's館3F)	☎ 04-2903-6161
名古屋バルコ店 (名古屋バルコ東館5F)	☎ 052-251-0404

モナリザもアツと驚く
この価格で!

インターネットでお買い物

SEKAIDO ON-LINE SHOP

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

世界堂オンラインショップ

情報満載!世界堂のホームページ

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

世界堂

多摩美術大学創立80周年記念展

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)

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

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