

女子美

No.156/2007



松井 冬子「浄相の持続」 29.5×79.3 絹本着色 2005年 ©Fuyuko Matsui / Courtesy of Naruyama

- 2P 日本画家 松井冬子さん講演会
- 4P 「活字書体の源流をたどる」展報告
- 6P 齋藤氏講演会「虹のAY-0 観嘯」
- 8P メディアアートフォーラム報告
- 11P JOSHIBI アーティストスタジオ
- 12P 女子美祭2006
- 13P Tokyo Designer's Week
- 14P スイス・バーゼル工芸学校で学ぶタイポグラフィ
- 15P フィンランドからの短期留学生、病院の壁画完成他
- 16P 高山村プロジェクト、「Fluffy」が世界各国で好評
- 17P シリーズ教養ゼミリポート③田桐正彦ゼミ
- 18P サマースクール報告
- 19P オーストラリア・韓国美術大学視察訪問他
- 20P 100周年記念太村文子基金
- 21P 女子美アートミュージアム展覧会情報
- 22P 公募展受賞者紹介、シリーズ女子美探訪⑥

女子美術大学広報誌



撮影：岡本 東子

現在、新進気鋭の日本画家として注目を集めている本学卒業生 松井冬子さんの特別講演会の内容をご紹介します。

一女子美を卒業してから藝大へ

私は12年前、かなり昔ですけれど、女子美の短大を卒業してから1年就職して、その後、3浪して東京藝大に入りました。在学中は、和田寮に入っておりまして、女子美の仲間たちと毎日楽しく過ごしていました。

就職は、輸入食糧保管協会という会社に就職して、幹旋業とかの事務をやっていましたが、やはりもっと絵を勉強したくて、昼間は仕事をしながら、週末のみ夜間の研究所の油絵コースに入って絵を描きました。ただ、昼間、仕事をして、夜、絵を描いているというのはやっぱりすごい体力を使い、当然のことながら十分に絵が描けないんですね。なので、仕事を辞め、親に泣きつき「どうしても藝大へ行きたいんだ。肥料をまかなかたら芽は育たないぞっ」って親を説得して、きちんと浪人をさせてもらい、東京藝大に入りました。

一洋画から日本画へ

私は今、東京藝大大学院美術研究科博士後期課程美術専攻日本画といった長い名前のところ、に所属していて、そこで日本画を勉強しています。なんで油絵から日本画に転向したかという、まず一番最初に話を戻すと、美術に入ったきっかけというのは、小学校の図書館に飾ってあったモナリザの絵なんです。田舎の小学校で、薄暗い図書館の奥に入ったら、そのモナリザと目が合って、結構感動したわけですね。「なんて怖い絵なんだろう」と。その上、気持ち悪くて、綺麗で。その魅力にまずやられて。それを描いたのが

レオナルド・ダ・ヴィンチだということを知って、こんなきれいなものを描けることがすごいなと思いました。

図書館の奥には他にも、ピカソとかゴッホとか、小さい子には全然わけのわからない、巨匠と言われる人たちの絵画が並んでいました。一番奥にピカソが12歳のときに描いた「赤い服を着た少女」というタイトルの絵があって、すごく上手いんですね。同じぐらいの年の子がこんなに上手い絵を、何でこんなむちゃくちゃな絵が描けるんだろう、かっこいいなって。それから美術家になりたいと思いました。

そもそも、女子美に入ったのは、女子美にはとても立派なニケ像があったから。実は私、ニケ像がすごく好きだったので、ニケ像のある大学に入って、油絵を勉強しようと思ったわけです。

油絵をいろいろ勉強していくうちに、日本画も観るようになって、源頼朝とかのメジャーどころからまず押さえていきました。そうやって観ているうちに「油絵より日本画の方がかっこいい。日本画をやってみよう」と思うようになりました。

一私の好きな作家や作品

さて、私の作品がどうしてこういうふうになったのかは、私の大好きな作家や作品、趣味を見ていただくとわかってもらえるのではないかと思います。(以後多数の作家を紹介)

私が興味を持っているものにはだいたいコード、キーワードがあります。そのコードにまず「暴力的」とか、あるいは「攻撃的」な内容を提示する媒体として、見る者の神経にどのように反応をして攻撃的な傾向を高める可能性があるだろうか、というのがあります。

見る者に植えつけられた感覚の痕跡が行動にまで及ぶ、または影響を与えるものに、

大きく分けて二つあります。

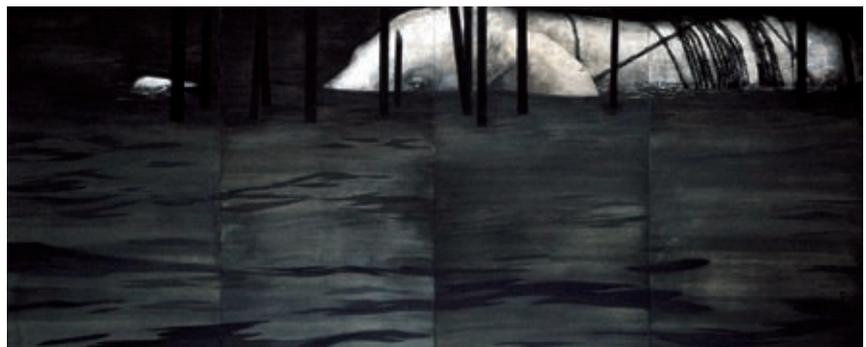
一つ目は擬態。行動が直接的な模範である。幼児が暴力シーンを見た後に、その場面を再現した擬態。コピーキャットバイオレンスと言われる、そういった見たものが行動に移るといいます。

もう一つは、攻撃の感覚がその行動とは異なる形態の、攻撃的反応の再起可能性を強めたもの。総合格闘技とかの試合の放映と、殺人鬼とかとの関係とか。例えば、ドメスティック・バイオレンス。家庭内暴力がある家庭には必ず攻撃的な領域がある。

美術家は暴力的な作品をなぜ制作するのか。見たものを洗脳して、順応させて、呪縛して、拘束して、捕獲して、奴隷として、身体の渦の中に信仰させることができるか。それはほとんど身体的な暴力による効果と変わることはない。私はそれらの作品を勝手に命名しました。「攻撃性自己顕示実践型」私が勝手に言っていることなのであまり気にしないでください(笑)

一最も敬愛する作家 ジョエル＝ピーター・ウィトキン

ウィトキン(1939年ニューヨーク生まれ)は私が最も敬愛する作家として、君臨しています。ウィトキンの作品がなぜかはや人体と呼ぶには不可能な残骸とか、グロテスクな物体であふれているのか。死体が顔を半分に分けているものとか(多分好き嫌いが分かれると思うのであまりショックを与えずにしようと思っています)手術途上の性転換者や、死んだ胎児とか、手足が変形してしまった女だとか異様に肥満した女とか、解剖中の死体とか、小人とか、彼の作品によく出てくるものがあります。他にも肉体の残骸や、マスク、羽、小道具とともにサル、犬、馬とか、動物と組み合わせられます。でも彼の小道具の使い方はすごいフェティッシュで、あるいは不謹



「ただちに穏やかになって眠りにおち」400.8×168.0 絹本着色 2004年 ©Fuyuko Matsui / Courtesy of Naruyama



「切断された長期の実験」53.0×79.5 絹本着色 2004年 ©Fuyuko Matsui / Courtesy of Naruyama

慎とも言えるほどにパッション的で、美しい。極めて美しい絵画的な使用法で、すごく見習うべきところがあると私は思っています。

要するに肉への関心か断片への思想か、つまるところ死との戯れを合意して死体の写真を収集する行為自体がすでにオブセッションです。そこには多少なりとも死への啓蒙を思わせるものが描かれています。彼の表現の根底に流れるもの、彼をしぼっていたものとか喪失とかというのは彼の遭遇した体験から浮かび上がってくると思う。

ウィトキンは1939年ニューヨーク生まれ。父がユダヤ系で、母がカトリック系。三つ子の兄弟の2人の男の子のうちの1人で、1人の女の子は流産。両親は幼い頃に離婚。母親の厳格なカトリックの環境の中で育ちます。6歳のときに教会に向かう途中、3台の車の衝突事故に遭遇します。横転した車の中から小さな女の子の首が転がってきて、彼の足元で止まった。彼はかがみこんでその顔に触れて話しかけようとしたがその前に引き離されてしまった。そういう体験からこういうことになっていきます。

16歳のときにフリークショーに強い関心を示し、足繁く通って3本の足を持つ男とか小人とか両性所有者とかに遭遇します。ちなみに、彼の最初の性体験の相手はその両性所有者です。

20代になると写真技術者となって、ニューヨークにある美術学校に通います。一度徴兵されて写真班として訓練を受け、アメリカやヨーロッパを回ってテキサスの陸軍写真班として任務を行います。

彼の任務は訓練中の事故で死亡したりした兵士の肉体を撮影すること。その兵役が終わった後の74年に美術の奨学金をもら

ってニューメキシコ大学に大学院生として入ります。これらの生い立ちをみても、彼の表現が彼の体験に深く根ざしていて、身近であったということは容易に判断することができます。

彼の写真の中では、完全にものが風化し、ちゃんと定着しています。アナログでネガフィルムにすり傷やひっかき傷を付けたりして、少し茶色がかった微妙な色調を施しているからです。ただグロテスクで生々しいだけの写真であれば、その場のショックで終わってしまいましたが、人は美しいというか根底に流れているものをいかに高めるべきであるかを表現しているのです。

一自身の作品「浄相の持続」について(本誌表紙作品)

花々に囲まれて横たわるのは自分の内臓を切り開いた女性です。1年前の作品です。女性の身体は生殖器官、子宮を発達させるためにそのエネルギーの大部分を消費しているので肉体の進化は途中で止まります。それによって男性よりも筋力が劣っている。そんなコンプレックスから彼女は子宮をさらけ出しています。女性は抑圧され意識されないままに鬱屈が積み重なっていくことがある。それが溜まり続けたときにポジティブになり、「私はこんなに素晴らしいのだ」という攻撃的な態度、直接的な攻撃性ではなく、自傷行為に始まる攻撃性に変わるのではないのでしょうか。

一今後の制作におけるテーマ

現代において、ほとんどの人々はアイデンティティが共存した存在になっています。それどころか社会集団が包括的から部分的に変化して、アイデンティティの間と間を、

自由に往来して暮らしています。その複数のアイデンティティの間に強い確執とか関連があると、同一性人格障害とか乖離性同一性障害ということになります。

それは病理である前に現代的な個人のあり方だと思っています。例えば携帯電話で話しながら、テレビでサッカーを見て、パソコンでメールを書く、といういろんなことを一度にしまうと、複数のアイデンティティが自分の中にあってその乖離との共存というのが合理的で主導的になってくる。そういうのを私は「革新的記号型ニュータイプ分裂」と命名しました。病気のようで病気ではない。地球温暖化みたいで治療できない。外界へのセンサーが鋭ければ鋭いほど、精神の緊張を強いられる、耐えられない、そういう人を乖離性同一性障害ということがあります。どんどん逃げて回って抵抗が生まれる。死体の統一性に対して暴力性。そうやって自分を開いていってからバランスを取っていく乖離性同一性障害にととても興味を持っています。

今後は、私たちの身近に潜む「現代病」などをテーマとした作品も制作していきたいと強く思っています。

この他、講演では、松井さんの好きな作家や作品、そしてご自身の作品について、たくさんお話いただきました。学生達は、一部、残酷な作品のスライドに一瞬目を覆いながらも、刺激的な講演会に終始魅了されていました。

なお、講演会后、日本画を描いている後輩たちの教室を訪れ、作品講評も行っていました。学生たちは、憧れの先輩、松井さんからの生の言葉に、熱心に耳を傾けていました。



■プロフィール

松井冬子(まつい ふゆこ)

1974年生まれ。1994年女子美術短期大学造形科絵画教室(現造形学科美術コース)卒業。現在、東京藝術大学大学院美術研究科博士後課程美術専攻日本画在籍中。

協力：成山画廊

<http://www.gallery-naruyama.com/>

「活字書体の源流をたどる」展報告 —インキュナブラ（西洋揺籃期本）から築地活版まで—

昨年11月8日から27日まで、本学図書館と美術館の共催によって和欧の活字見本帳を展示する標題の展覧会をおこないました。展示したのは書体設計家の桑山弥三郎氏の欧文書体・和文書体の各種の見本帳や西洋稀翻書のコレクション（KD文庫）と板倉雅宣氏の東京築地活版製造所初期見本帳などのコレクション（板倉文庫）合計51点で、どれも初公開のものばかり。日本で開かれた初めての書体見本の総合的な展覧会だったといえます。

ギャラリートーク

11月11日には、この展覧会を企画した客員教授の森啓先生が司会を務めて、桑山氏と板倉氏によるギャラリートークをおこないました。「タイポス」の書体設計をおこない日本の書体設計に新しいマイルストーンを築いた桑山氏は、ドイツのグーテンベルク博物館やイタリアのボドニ博物館を

訪れた際の写真や、ハーバート・スペンサー、ヘルマン・ツアップ、エイドリアン・フルティガー、トム・カーネーズ、アルド・ノバレーゼといった錚々たるタイプフェイスデザイナーたちを訪問した際の写真を使ってその仕事を解説してくださいました。また、東京書籍の印刷部門の責任者を長く務められ、近代の印刷文字に関する多数の著

作論文を発表されている板倉氏からは東京築地活版製造所の歴史や果たした役割について解説いただきました。その後、お二方からKD文庫、板倉文庫の特徴やコレクションの裏話をご紹介いただき、さらに実際に展示中のコレクションを前にして各々の見本帳の魅力をお話いただきました。ここにそのいくつかをご紹介します。

〈KD文庫〉

『カトリコン』

ヨハネス・グーテンベルク（1400-68年頃）
ジョバンニ・バルビ著 ドイツ 1460年



「これは印刷の揺籃期の初期のもので、文法書の一葉（1ページ）です。グーテンベルクの42行聖書というのは字体がかなり大きいのですが、もう1460年にはかなり小さな活字で本を組む技術ができてきた。マインツで戦争がありましてグー

テンベルクは秘密に印刷技術を持っていたため、決して印刷されたものとしてではなく自身が書いた本のようにして売りたいわけでした。でも、この戦争のために技術者たちが外部に逃れて、そのためにヨーロッパのいろんなところに彼らが住み着いて印刷技術が普及していくわけです。」

『聖書』ジョン・バスカービル（1706-75年）
英国、ケンブリッジ 1763年



「これはバスカービルが、名前と同じバスカービルというタイプフェイスデザインをして1冊の聖書を作ったものです。周りに飾りを入れない、文字の美しさやレイアウトだけで魅せようと考えていました。グーテンベルクの時代もそうでしたが、聖書を印刷するのはページ数も多いですし大変なことでした。1冊作るために大きな家を8軒くらい建てられるくらいの大変な借金をして、そして聖書を印刷するための許可を取って、自分の財産を傾けながら完成させました。でも実際に刷り上げてみるとあまり売れなかったんですね。印刷したものの半分しか売れずに残りは処分されてしまった。もったいない話ですけども、これはそういう残りの1つであるわけです。これはローマン体で、オールドローマンから、後にボドニやディドーが創出するモダンローマンに移り変わる過渡期の書体です。」

『花のABC』ヘルマン・ツアップ（1918年-）
ドイツ 1948年



「これはヘルマン・ツアップという（カリグラフィアーとしては最も名高い人で、オブティマやパラティノという書体のデザイナー）

、私の事務所に来てくれた人のものなんですけど、「花のABC」というものです。自分が徴兵されて軍隊に行っていたときに花を見てスケッチして、それをもとに帰国してから描いたものです。まわりに字を書いているのは私と私の妻のためにいろいろと書いてプレゼントしてくれたものです。」

『チャーサー著作集』ウィリアム・モリス（1834-96年）
のケルムスコット・プレス
英国 1896年



「ウィリアム・モリスの作品の中で最も有名な作品になっています。これはモリスが世界から

予約を取ってそして限定版で印刷したものです。チャーサーというのは14世紀ごろの作家ですが、そのいくつかの作品を集めてたくさんの図柄やイラストを入れて組んで一冊にしたものです。絵を描く人、飾り罫を作る人、それぞれ分業で行ったものです。印刷物というのは活字を小さくして本を小さくすることによって本の値段も安くできます。それが普及にもつながったわけですけど、モリスはそれに疑問を持ったわけですね。もっと原点に戻ろうと。彼の原点というのはグーテンベルクの42行聖書のような、そういう紙がしっかりしたもので、そして活字を自分で作って、インクも作って、黒々としっかりと印刷する。ですから、これは全部手漉きの紙を用意して、手刷りで印刷して綴じたものなのです。」



桑山弥三郎氏(左)と板倉雅宣氏(右)

〈板倉文庫〉

『活版様式 TYPE FOUNDRY TSKIJI AT TOKEI』

東京築地活版製造所 1876（明治9）年



「平野富二の活版製造所の最初の冊子型活字見本帳です。私のところにあるのは「活版様式」という標題をつけていますが、これは、ロンドンのセントブライッド図書館にも同じ内容のものが所蔵されているんです。」

『活版見本』株式会社東京築地活版製造所
1903（明治36）年11月1日



「明治36年に作られた最も厚い重厚な見本です。巻頭に「第五回内国勸業博覧会に於いて名譽銀杯受領に付記念として贈呈する」と書かれています。東京築地活版製造所は第一回から毎回賞をもらっているんですが、賞をもらった活字が鋳造活字でできたのはこれが最初なんです。これなんか非常に優れたひらがなとカタカナです。」

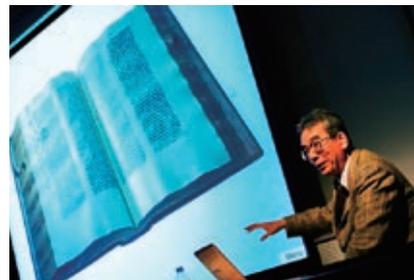
撮影：世利 隆之

講演会

11月18日には相模原校舎224教室にて「西洋活字の源流ーデジタル画像が伝えるもの」と題して慶應義塾大学文学部教授・高宮利行氏による講演会が行われました。高宮教授はHUMI (HUmanities Media Interface) プロジェクトという同大学が所有するグーテンベルク聖書をデジタル化、アーカイブ化するというプロジェクトを推進されている方です。15世紀半ばに刷られたグーテンベルク聖書はルネサンスの三大発明のひとつに数えられるヨハネス・グーテンベルクの開発した活版印刷術の賜物であり、歴史的な価値だけではな

く世界で最も美しい印刷物として美術的価値も高いと評されます。完全な状態で現存するものが世界で48セットというこの貴重な資料。それらをデジタル画像にすることで研究者への情報提供がインターネットを介して可能になり、原本の損傷を防ぐことができます。さらには拡大縮小が自在にでき、汚れを除去できるなどのメリットもあります。今回の講演会はそれら貴重な文献資料のデジタル画像を用いての、グーテンベルク聖書のお話を中心とした内容でした。デジタル画像を拡大することによって、500年以上も前の印刷物に使われた紙の

テクスチャー、印字のかすれや滲み、インクの質感の違い、下書きの跡、装飾部分などが、鮮明に映し出され、当時の西欧の印刷技術を窺い知ることができたのでした。



高宮利行氏

活字ができるまでー金属活字製作体験実習報告ー

10月21日、活字製作の体験実習に大学院博士後期課程在学中の佐賀一郎さんと短期大学部造形学科デザインコース・芸術学部デザイン学科教員が参加しました。かつて印刷物は活版印刷で刷られていました。古本屋で買う文庫本などの紙面に刷られた文字をよく見ると、かすかに凹凸があるのがわかります。活字の凹凸が紙にプレスされるからです。活版印刷と聞いていまいちイメージできない人は、ますむらひろ

し原案のアニメ、『銀河鉄道の夜』で主人公のジョバンニが活版所で働く場面を思い出してください。そこでジョバンニが拾い集めているのが活字です。新聞や書籍を出版する際にはこの活字を一つ一つ拾って文章のとおり組み作業が必要でした。その活字はどのようにつくられてきたのか。当初、活字は彫師や種字彫刻師と呼ばれる人が木や金属に直接、文字を手彫りしていました。高い技能が要求されると同時に活字サイズ

毎に彫らなくてはならず大変な労力を要していました。しかしベントン彫刻機の導入により、より簡単で精密な活字製作が可能になりました。ここでその過程をご紹介します。今では活躍の場を失いつつある活版印刷ですがその趣のある印字には人々が自らの手でモノを作っていた時代の暖かさや確かさが感じられます。

取材協力：阿形製作所



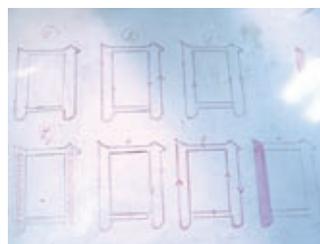
①ベントン彫刻機



②母型となる真鍮製のマテ材に油を注し針の滑りをよくする



③文字をパターンと呼ばれる型に沿ってなぞっていく



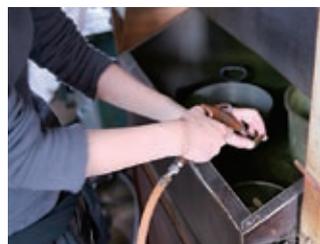
④文字を彫る順序のマニュアルが定められている



⑤パターンをなぞる動きがパンタグラフの原理で上部のカッター(高速で回転する針)に縮小して伝わる



⑥針は太さの違うものを4段階、工程により使い分ける



⑦彫り上がった母型を灯油で洗う



⑧顕微鏡で彫り具合を確認



⑨完成した母型を並べてみました



⑩鑄こみ作業 母型(凹)に鉛が主成分の活字合金を流し込み活字(凸)を鑄造



⑪できたての活字

Lecture ● 1 鬚嘸氏講演会「虹のAY-O 鬚嘸」 主催：別科 現代造形研究室



「虹の画家」として、またNYの前衛芸術集団「フルクサス」のメンバーとして国際的な活躍を続ける鬚嘸氏の講演が、別科現代造形研究室の主催で開催されました。前半では初期の軌跡について、単身渡米からアクション・ペインティングを否定する過程の葛藤、五感を駆使した芸術表現の開拓まで、後半では今年3月に福井県立美術館での回顧展の一環として行われた「福井フルクサス」の新着ビデオを見ながら、前衛芸術における「イベント」の刺激を会場も共有しました。

単身渡米は真剣勝負の「他流試合」

NYに渡ったのは1958年です。参加していた「デモクラート」というグループの若い連中は、みな海外へ行きたくて。その頃、海外へ行く唯一の方法は留学生試験を受け、政府給付生としてフランスへ行く道でした。僕も学生時代に仏語を勉強しましたが、毎日新宿で焼酎を飲みながらシャンソンを歌っておしまいだっ(笑)から、とても無理だと思った。そんな頃、美術界の権威主義に対抗した無審査・自由出品の「読売アンデパンダン」展で、ジャクソン・ポロックの作品と出会いました。同じ抽象でも、私の「アンフォルメル(非定型の芸術)」のアルトゥングやスーラージュはエレガントなだけに感じたけれど、ポロックの絵は迫力だった。それでフランスではなく、米国へ行きたくなりました。日米にはまだ為替レートがなく、渡米には費用の保証人を用意する「オール・ギャランティ」という方法しかなかった。すると、闇のギャランティがあると教えてくれた人がいた。中学校の教師をしていましたが月給は1万円、当時の25ドル程度で、闇のギャランティは400ドル。版画



図1 田園(Pastoral)
1956年、合板に油彩、180.0×370.4cm
東京現代美術館所蔵

を刷りまくり、友人たちが買ってくれてギャランティを手にはできました。

海外といえば現地の学校で学び、展覧会を開いてハクをつけて帰国することを目的に渡航した人が多かった中、僕は最初から「真剣勝負」をするつもりでした。「田園」<図1>のような作品をひっさげ、英語を書いた紙を手にはNYの画廊100件前後を片っ端から回りました。門前払いばかりの中、著名な画廊主レオ・キャストリは1点ずつしげしげと見てくれた。彼にあなたは米国で一番すごい作家は誰かと聞かれたので、ジャスパー・ジョーンズと答えました。翌年も画廊を回って「こういう絵を描きなさい」と方々で見せられたのがすべて、抽象表現主義とか「ニューヨーク・スクール」といわれるアクション・ペインティングでした。僕は「他流試合」に来たのだから、どうしても真似をしたくなかったのですが、友人になった日本人画家に「アクションをやれば売ってあげる」と言われ、誰にも見てもらえないのでは仕方ないとも思い、つい以降降してアクションに「転向」したんです。下宿のフロアに大キャンバスを広げ、そこに絵の具をテレピンと混ぜてまきます。臭いのでドイツ人の下宿屋の親父がカンカンになって怒るわけです。

小さな絵が売れるようになったお金で、アパートでよくバンド付きのパーティーを開きました。ジミー鈴木、トシオ・オーダテと一緒に「ジャパニーズのビートニック3人組」と騒がれもしました。ところが絵が売れてもどこか不満だった。アクション・ペインティングはやはり真似でしかない。しかし、パーティーに来るのはアクション・ペインターばかりで、絵は「ガッツ」だと言う。僕は「絵描きは拳闘家じゃない。もう少し頭を使って描かなくて」と反論しました。さらにマルセル・デュシャンが好きだと言ったら、仲間から出て行けと言われたんですね。ケンカをしてNYスクールと決別したんです。

アクション・ペインティングの否定と葛藤

2度とNYスクールの絵は描かないと



図2 レッドX(エックス)
1960年、ボードに油彩
116×122cm



図3 Tea House
1959-61年、キャンバスに油彩(両面張り)、電球
220×220×220cm
作家蔵

言ったが何をするか。最初に考えついたことは「NYスクールを拒否すること」でした。100枚近く書いた作品すべてに拒否の姿勢として、バツをつけました。<図2>

ところが作品に「×」をつけると、絵描きとして今度はいかに「×」がきれいについたか、が問題になってしまう(笑)。NYの街を歩くと、壊す前のビルの窓に大きな材木でバツが組んであって、そのバツのほうが僕のバツよりも強烈でした。拒否するためには、見てきれいとか汚いとかの次元を越えなくてはいけないんですね。

では、絵を燃やしたら拒否できないか、ガスボンベで穴を開けたらどうかと考えた。すると今度はその穴の開き方が問題になってしまい、「拒否」の穴にならない。ボンベを買うお金が尽き、ナイフで穴を開けても、まだその穴が問題になるので、最後は穴も残さずに切った。ギザギザの切れ端が付いたキャンバスの枠が、部屋中に立てかけられました。ところがある日、何気なくスタジオを見渡すと、そこに今まで誰もやったことのない「雰囲気」があったんです。「これだ、これをもう少しきちんと人に説明しよう」、と思いました。それまでに刻んだキャンバスに、切り刻んだ布を張ったり打ち付けたりし、小屋のように中に入れる箱を作りました。「Tea House」と題した作品です。そして「アトモスフェア・アート (Atmosphere Art)」と名づけました。<図3>

オリジナリティの模索と五感の追求、エンヴァイロメントへ

NYにもNYスクールに反対して何か違う新しい作品を作ろうという作家たちがいて、やがて僕の家に集まり始めました。「ハブニング」をしていたアラン・カブローに「Tea House」を見せ、「これは中に入ってアトモスフェア(雰囲気)を感じるものだ」と言う、カブローが「こういうものはエンヴァイロメント(環境)だ」と言う。エンヴァイロメントは単なる雰囲気ではなく、何かモノ=「オブジェクト」を置いて初めて生まれる。的確な言葉だと思ったし、違うモノを置く度に



図4 オレンジ・ボックス
1963年、木・キャンバス、油
絵具、スポンジラバー(ウレタン)
182.8×182.8×182.8cm
撮影:ピーター・ムーア



図5 Finger Box-Kit
1963年、15個のフィンガー
ボックス、ミクストメディア
30×44×9.5cm 作家蔵

違う世界が作れるのではないかと感じました。

エンヴァイラメント作品も箱の四角では飽き足らなくなり、カナル・ストリートに並ぶジャンク屋で、自由に曲げられるアルミニウムを買い、曲線を使い始めました。画廊にも徐々に受け入れられ、小さなスポンジの作品を出展したところ、訪れた人にトラック一杯のスポンジをもらったこともあります。そのスポンジでも作品を作りました。

アクション・ペインティングの真似をやめてから考え抜いた「オリジナルは何か」の問いは、「僕がいなければ宇宙は存在しない」というシンプルな考えに到達しました。宇宙の中心は僕で、僕が死んだら「僕の宇宙」はなくなる。人の真似をせず過去の影響も受けず、古い知恵も借りない、僕を中心にした宇宙とは何か。しかも、どうしたら自分が宇宙の中心であることをはっきりと自覚できるか。自分だけの独特なものを追求するには、五感ひとつひとつを追求する以外ない、と思いました。目で見える視覚、耳で聞く聴覚、鼻で匂う嗅覚、舌で感じる味覚、それから皮膚感覚＝触覚ですね。学校で習ったことなど脇に置き、僕だけが感じ、見つけたことで勝負しなければならぬと思い始めたのです。

そんな時に部屋に来たスポンジで触覚の作品が生まれた。人間の感覚の8割は触覚だと言いますが、明かりに頼らない時にはそれがよく分かります。スポンジに包まれる作品を作り、さらに箱に色々なモノを入れて触覚をコレクションし、指を入れて感じる「Finger Box」を作りました。後にジャスパー・ジョーンズの家で、展覧会の案内状として作ったスポンジの箱をずっと持っていてくれたことを知り、嬉しかったですね。<図4><図5>

フルクサスでの前衛表現

新しいものが生まれる時というのは、世界中でテレパシーが走るんですね。欧州は欧州でエンヴァイラメントの作家が現われていた。僕は非常に独創的なことをしていると思っていたし、お互いに見たわけでも影響しあったわけでもありませんが、そういう作品がポンポンと生まれてきた。そうした世



図6 (アドリアーノ・オリベッティへの記念)1964年
左よりアリスン・ノールズ、ポーブ・ワッツ、ベン・ボチエ、
ジョージ・マチューナス、鏝嚙。撮影:ピーター・ムーア

界中から集まったアーティストたちと「フルクサス」のパフォーマンスと一緒に活動しました。

フルクサスの表現も「今までになかった」こと＝オリジナルは何か、の追求から生まれたものです。それまでにカプローなどがやっていた「ハプニング」は、一度限りで終わるものでしたが、フルクサスは「ハプニング」を発展させて「イベント」にしました。「イベント」は、作者がコンセプトと手法を書いた「スコア(楽譜)」があり、それを「演奏者」と呼ばれるパフォーマンス者が自分たちの解釈を交えて演じます。スコアがあればどこでも再演できるし、今年も福井県立美術館で「アルファベット・マンダラー」と称して26のパフォーマンスを行いました。<図6>

視覚の究極を求める「虹」のスペクトル

絵とは「線と形と色」できている、と学校で教わりました。けれど僕は過去の人の言ったことは信じない、それを基に仕事は進めまいと考えたんです。線は点と点を結んだもの、と考えたのは古代ギリシャ人で、実際には線というものはない。あるのはただ、モノだ、と僕は決めたんです。だから線では絵は描けないとも決めた。では形はどうかといえば、線で囲んだものが形だから、線がなければ形もない。ただ色は、見ることでできるので色は信じよう、視覚的な仕事は色だけで進めるべきだと考えました。

色も無数にあります。例えばピカソにも青の時代やピンクの時代がありますが、色から色に渡り歩いて仕事をしては、人生が何回あってもやりきれない。けれども何か完全なことをしたかった。中途半端では嫌なんです。僕は絵を描き出すと全部の色がパレットに並びます。ならばひとつの絵に全部の色を入れてみたらどうかと思った。そして1964年以降、視覚的な仕事では虹のスペクトルだけを使うことを決めました。しかも、赤から紫と自然のスペクトルの順番に従う。単純化したスペクトルで、もしも傑作ができればやったと言えるし、成功しな



図8 Rainbow hole
1991年、キャンバスにアクリル、各77×88cm×24枚、はしこ
1991年、キャンバスにアクリル、フィンガーボックスを取り付けた
はしこにアクリル H212cm

くても後悔はしないと、いまだに虹の絵を続けています。また、エンヴァイラメントと虹、触覚を組み合わせたり、人間の動作を加えた仕事＝パフォーマンスも合わせ、総合的な仕事をしてきました。

過去にあったことをやってもオリジナルなものはない。過去のものを切磋琢磨して新しいものを作ろうとしても非常に難しい。自分のオリジナルは、とにかく人のやったことのない新しいことをすることの追求からしか生まれないのだと思います。

<図7>、<図8>



鏝 嚙 (あいおう)

1931年、茨城県生まれ。54年、東京教育大学教育学部芸術学科卒業。在学中から「デモクラート美術家協会」に参加、読売・日本アンデパンダン展に出品するなど日本の現代美術シーンで活動。55年の初個展の頃、版画作品を制作。58年にNYにわたり、アクション・ペインティング、エンヴァイラメントの作品を発表。63年初個展後、虹のスペクトル色彩を駆使した作品を発表し始め、66年のベネチア・ビエンナーレ展で「虹の画家」として国際的な名声を得た。以後、70年の第7回東京国際版画ビエンナーレ、71年の第11回サンパウロ・ビエンナーレ、72年の第4回クラコウ国際版画ビエンナーレなど国際展で相次いで各賞を受賞。また60年代初頭から、視覚芸術の制作と並行し、リトアニア人デザイナー、ジョージ・マチューナスが組織したNYの前衛芸術集団「フルクサス」に参加。美術と音楽や映像、文学、演劇などを融合しつつ、既存の表現や因習にとらわれない「イベント」と呼ばれるパフォーマンスを通じ、現在まで実験的な活動を続けている。

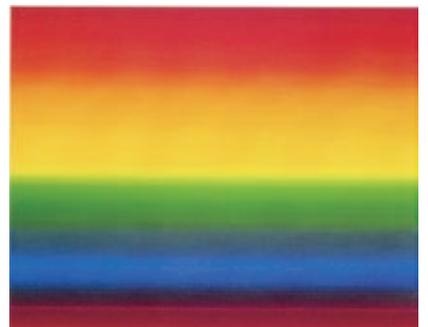


図7 Gradation Rainbow
1985年、キャンバスにアクリル 130.3×162cm、個人蔵



レインボー・ハプニング・シリーズNo.17「300メートル・レインボー・エッフェルタワー・プロジェクト」,1987年、エッフェル塔、パリ
スケッチ&エッフェル塔の実演の組み:虹作品の環境編

Report ● 2 メディアアートフォーラム／トークショー開催 メディアアートの未来を熱く語る！

本学では11月10日から12月18日まで、女子美アートミュージアムにおいて美術館と本学芸術学部メディアアート学科の共催による「拡がるメディアアート展-光る・動く・感じる・遊ぶ-」が開催されました。メディアアートの多様性と可能性を示し、その表現領域の認知と啓蒙を目的としたイベントで、現代のメディアアートを牽引する作家たちと、この領域で活躍する女子美卒業生のクリエイター約20人による作品が展示されました。

この展示と連動して11月10・11日には、特別講演・研究発表・学生作品の発表など多彩なプログラムによる「メディアアートフォーラム」が開催されました。中でも大きな注目を集めたのはメディアアートの分野で世界的に活躍するアーティストの方々を招いたトークショーで、多くの学生や関係者が会場に詰めかけ、出演者の方々のメディアアートに対する自らの思いや、未来のクリエイターたちへの熱いメッセージに耳を傾けていました。

11月10日

テーマ：進化する映像とメディアアートの未来

●ズビグニュー・リプチンスキー

(本学芸術学部メディアアート学科客員教授)

●河口洋一郎

(東京大学大学院情報学環教授)

●コーディネーター：中谷日出

(NHK解説委員)

PART 1

アーティストこそハイテクであるべき。 /ズビグニュー・リプチンスキー

映画と音楽の制作手法の違いを実感

私がハイビジョンによる映像制作に関わるようになったのは20年以上前の1985年でした。初めてハイビジョンの装置や映像を目にした時、この技術によってフィルムメイキングは画期的な進歩を遂げ、映画撮影の新しい時代が拓けることになるだろうと感じました。そして、1987年にはハイビジョンによる最初の作品として、ジョン・レノンの「イマジン」のミュージックビデオを発表することになったのです。

電子機器やデジタル技術が映画撮影にどのような影響を与えるかを考えるために、音楽業界との比較で考えてみましょう。私は以前、ニューヨークでスタン・ゲッツの



ズビグニュー・リプチンスキー氏

レコーディングに立ち会う機会に恵まれました。そこでは、スタジオに数名のミュージシャンが集まり、ボサノバのナンバーをライブで作曲していたのです。その時、ライブで作品制作を行うというこの手法は、将来的にフィルムメイキングにも応用できるのではと思いました。

もともと音楽業界はデジタル技術を比較的容易に導入できる分野で、25~30年前からミュージシャンがコンピュータやシンセサイザーを自分のスタジオに持ち込んで作品制作を行っていました。一方、フィルムメイキングの世界では、昔から「軍隊式」とでも言えるオペレーションが主流で、企画～撮影～編集という画一的なプロセスの中で、撮影した映像をライブで見るとはまず不可能で、効果的なエフェクトを盛り込むにも撮影後の編集段階でしかできませんでした。そのような状況では、多くのスタッフが関わっていても最終的に作品がどうなるかは監督と撮影監督ぐらいしか分からず、極めて退屈で疲労感を伴う作業になってしまいます。また、撮影自体よりもロケーションや天候、セットなどに時間とお金がかかってしまうという弊害もありました。

ライブで映画制作を進める環境が実現

そこで、私が考えたのは、劇場やスタジオのような環境にスタッフが一同に会って撮影を行う手法を導入することでした。監督、撮影監督、編集者、アクターなどすべてのスタッフがライブで起こっていること

や撮影された映像を見ながら、それぞれがクリエイティブな役割を果たしていけば、素晴らしい作品を創造できる可能性が広がるはず。今、撮られた映像がスクリーン上でどう表現されるかをライブで目にしたしながらクリエーションできる。それは、まさに「マジカル・プロセス」と呼べる、素晴らしい手法なのです。

現在、デジタルレコーダーやハイビジョン機器をはじめ、コンピュータ、モーションコントロール、CGIなどの電子信号を扱うさまざまなデバイスの開発によって、前述したような革新的な手法が可能になってきました。私のスタジオでもスタッフ全員が集まり、対象物やアクター、ミニチュア、CGIを合成して作業を進めていくことができます。映画はチーム全員で創り上げるもので、現在はツールや技術、科学の進歩によってそれが可能になっているのです。ところが、この手法をフィルムメイキングに適用しようという人がほとんどおらず、デジタル技術を駆使した作品が極めて少ないのは、驚くべきことです。一つには、映画業界のトップが知識不足であることも大きな原因でしょう。今や、医者、科学者、エンジニア、ミュージシャンたちは電子機器をツールとして駆使して、それぞれの仕事の可能性を拓けています。フィルムメイキングに携わるアーティストも同様で、コンピュータのプログラミングに関する知識を修得すべきです。私自身、現代アートの分野が革新を遂げていく一助を担う責任を実感しながら、日々、学習し、進化しています。



「拡がるメディアアート」展に展示されたリプチンスキー先生の作品

技術開発の推進役となって欲しい

ここ数年、インターネットやブロードバンドなど新しい進化が起っています。次のステップはこれらの技術をフィルムメイキングにどのように取り込んでいくかということですが、一番重要なのは、現代のアーティストは「技術オンチになるな!」ということ。アーティスト自らが技術の最前線に立つべきなのです。それも、ただ既存の機器を使うだけでなく、自分たちに必要なツールは何かを提言し、その開発を前面に立って推進していける知識を身につけることが必要です。現在のアーティスト的な業界の危機は、科学や技術の進化の波に乗り遅れていることです。そういう意味で、次世代を担う若い人に期待したい。特に、最近では男性が怠け者になっているので、その分、女性である女子美の皆さんにがんばってほしいですね(笑)。ぜひ、新しい創作コンセプトを模索するにあたって、新しい技術やツールを活用してください。最後にもう一度言います。「アーティストこそ、ハイテクでなければならない!」のです。



「拡がるメディアアート」展に展示された河口先生の作品



河口洋一郎氏

インタラクティブに触れあえることが大きな特徴です。最初に作ったのが、CGの動きに反応してスクリーン自体が盛り上がりたり、へこんだりする「ジェモーション・スクリーン」です。その後、海外でやっていたパフォーマンスアートを土台にして、ジェモーションと伝統芸能を融合させるプロジェクトに取り組みました。これは、舞台上にバーチャルな映像とリアルなメカニク造形と人間がミックスされた空間を作って、エモーショナルな空間コミュニケーションを実現しようという試みです。具体的には舞踊家の踊りなどに反応してスクリーン上のCG映像が動いていくもので、日本の伝統芸能に従来とは違った革新性をもたらす可能性を秘めています。実際に、雅楽の東儀秀樹氏や能の野村万斎氏などとのコラボレーションも行っています。

PART 2

より優れた作品の種を創ることが大切。 / 河口洋一郎

生命体の原理を応用した作品制作

現在、私の研究室では、CGやシミュレーション、バーチャル・リアリティ、コンピュータ・ビジョン、アーティフィシャル・ライフ、ロボットなどの最先端技術を新しい情報科学ととらえて、さまざまな研究・実験を行っています。

そもそも私がCGを始めたのは、生き物への興味がきっかけで、「CGで生き物を作りたい!」と思ったからです。そして、CGで生き物を作るなら、CGでしかできないものを作ろうと考えた時、生命体と非生命体の違いは何かを自問自答する中で、発生、成長、自己増殖という生命体の原理を取り入れ、作品をある意味での自己組織化させて、形を増幅させながら生成する手法にたどり着きました。それが、1982年の国際学会SIGGRAPHで発表した「グロースモデル」です。成長すること、自己増殖することは生き物の特徴で、人工生命も自分の力で成長し、増殖していかなければなりません。従って、この作品も最初から形ができていくわけではなく、成長・増殖を繰り返すことで最終的な形が出来上がっていくわけです。1982年のSIGGRAPHボストン大会では全面が曲面の作品を発表し

人間と作品がインタラクティブに触れあう

グロースモデルの次に取り組んだのがCG高画質化でした。1985年頃、CGの画質はまだ粗くて、美術館に展示するレベルには達していませんでした。それで、ハイビジョンによるCG制作に取り組み、88年に「フローラ」という数分間の映像作品を作って、翌年のSIGGRAPHでハイビジョンCGの最初の作品として発表しました。でも、当時はデータをバックアップするメディアもなくて大変でした。何しろ、何万円もする磁気テープに1秒間しか入らず、数分の作品で800本もテープが必要な状態でした。その後、1995年にベネチアビエンナーレという現代技術アートのオリンピック的なイベントの日本代表芸術家に選ばれて、世界で初めてハイビジョンCGを立体的に見せる作品を日本館パビリオンに展示しました。また、来年の1月に東京ドームで開催される、ファッションデザイナーの山本寛斎氏の「太陽の船」というショーでは、ハイビジョンによる映像制作を担当する予定です。

2000年以降はグロースモデルを発展させた「ジェモーション」という作品コンセプトに取り組むことになりました。これは、人間の感情の変化を作品の色や形の変化で表現するというもので、作品と人間が

アートはサバイバルだ!

私が常々、思っているのは「アートはサバイバルだ!」ということ。アートも生き残っていくことが重要です。私の作品は将来的に作品同士が結婚して子どもを作り、子孫を残していくことも可能です。それによって、優れたアートの遺伝子、作品の種がサバイバルしていくわけです。どうしてそういうことが重要かというと、天の川銀河は1回転するのに2億5千万年かかりますが、現在から2回逆回転させると5億年以上前のカンブリア紀に戻ります。逆に、未来の方向へ1回転させた2億5千万年後は、地球は滅亡している可能性が大きい。そこで、作品や生命の種をたくさん作って、不毛な惑星や天の川銀河にどんどん打ち込んでいけば、そこから新しい生命やアートが生まれるかもしれないですね。いずれにしても、地球が滅亡してしまう前に私たちもどこかへ逃げないといけないわけで、そういう意味でも「アートはサバイバル」だと言えるかもしれませんね(笑)。

11月11日

テーマ:世界を先導するメディアデザイン

●石井 裕

(マサチューセッツ工科大学教授)

●稲蔭正彦

(慶應義塾大学教授)

●コーディネーター:為ヶ谷秀一

(本学芸術学部メディアアート学科教授)

PART 1

タンジブル・ビット:ピクセルを超えて /石井 裕



石井裕氏

ビジョン構築のステップとなった 「クリアボード」

本日は、アートに真剣に取り組んでいらっしゃる皆さんと時間をシェアできることを嬉しく思います。私たちがMITのメディアラボで取り組んでいる研究はアートを目的としたものではありません。アート、デザイン、サイエンス、エンジニアリングなどどれか一つの領域を目的としているのではなく、新しいメディアをデザインすること、しかも、そのメディアを使ってさまざまなクリエイション、イノベーションが雪だるま式に発生する表現メディアをデザインすることが私たちの役割です。ですから、今日、お話しすることが、今後、皆さんがメディアアートを考えていく上で新しいヒントになれば幸いです。

私は小さい頃から絵を描くのが大好きでした。ドローイングというのは考える方法として本質的なもので、「見る」「描く」「考える」が三位一体となったビジュアル・シンキングの原理に基づいています。その象徴的なメディアとして、NTT時代に取り組んだのが「クリアボード」です。これを使うと遠隔地にいる2人がガラス版を通して、相手の顔を見ながら、しかも絵を描きながら話することができます。ここで大事なのは、お互いの視線が一致するだけでなく、相手の視線がどこに向けられているかが容易に分かることです。つまり、相手

のかが分かるわけで、異空間を感じさせないシームレスなコミュニケーションを実現できるのです。この研究は、新しいクリエイティブな表現にメディアをどのように活用していくかというビジョンを模索する上での一つのステップでもありました。

デジタルな情報に実体と感触を与える

MITに移ってからの研究テーマは「At the Border」。ボーダーとは海岸線です。私たちが直面しているボーダーとは、フィジカルな世界とデジタルな世界の境界線のことです。現在のコンピューティングはすべての情報をピクセルで表現していて、実体がなく、触れることができない。そのため、リモートコントローラーとしてのキーボードやマウスが必要になるわけです。そこで、私が考えたのは、フィジカルな世界が持っている明解さやシンプリシティをいかにデジタルと人間とのインタラクションに持ち込むかということ。つまり、物理的な形や実体をデジタルの情報やコンピューテーションに与え、ユーザーはダイレクトに情報に触れられる、ピクセルとしての情報表現を超えたインターフェイスを考えていくことでした。それが、「Tangible Bits (タンジブル・ビット)」のビジョンです。

タンジブル・ビットに関する研究のメインストリームは「Touch (触ること)」ですが、もう一つのキーワードが「Ambient」です。現在のデジタル情報はすべてフォアグラウンドの注意を喚起するもので、ユーザーが意識して理解しようとしなければなりません。パソコンや携帯電話がまさにそうですね。一方、水の流れや光、影などは会話や思考を妨げずにバックグラウンドで周辺環境情報を伝えることができます。そういったアンビエントな情報をどうやって伝達するかも大きな研究テーマです。

メディアラボではタンジブル・ビットのビジョンを具体化するために、さまざまなプロジェクトに取り組んでいます。アートの領域で言えば、新しいアートの表現とアートを楽しむやり方をデザインしている



「拡がるメディアアート」展に展示された石井先生の「Tangible Bits」

のです。そして、皆さんが世界を新しい見方にとらえ、新しい表現に結びつけるためのインスピレーションを刺激する…。そこに私たちのデザインのゴールがあります。

「アーティスト」のレッテルを貼るな!

皆さんはアートの世界に関わっていますが、自分に「アーティスト」のレッテルを貼ったらお終いです。アーティストとエンジニアのコラボレーションで、アーティストはコンパイルしない、ハンダ付けをしない、エンジニアはアートとしてのフィロソフィやコントリビューションを期待されない、そんな状況が一番マズイわけで、自分ですべてをカバーできなければ本質的にクリエイティブなものは創れない。アメリカで英語を話さなければ生きていけないように、エンジニアの言葉が話せなければ新しいテクノロジーの原理を活用した表現は絶対にできません。ですから、アーティストであると同時に、アーティストであることを止めることです。そして自分をリ・リファインすることを真剣に考えるべきですね。

最後にメッセージを送ります。日本では「出る杭は打たれる」と言いますが、生き残るためには、誰にも打てないほど出過ぎてしまうことです。そして、リスクがあっても自分の信念を持って頑張ることです。そうすれば、いつかきっと皆さんのアイデアを理解してくれる人に出会えます。その人に出会うまで、頑張り続けることをお勧めします。

PART 2

エンタテイメントデザインの魅力 /稲蔭 正彦

エンタテイメントの魔法を解明

私が大学の研究室で取り組んでいるのは、エンタテイメントデザインというジャンルで、作品制作においてはアブストラクト・リアリズムという、抽象性と具象性の中間的な外観を持つ作品を手がけています。今日は、どういう方向性でエンタテイメントという概念を持ち込んで、新しいジャンルを開拓していくかということについてお話しします。

いつも私の講演では、「コンテンツは王様である」という言葉から始めますが、コンテンツ=作品や表現は大切であるということです。代表的なエンタテイメント・コンテンツとして映画がありますが、エンタテイメントは人を魅了する魔法を持っていて、それは単なる娯楽としての楽しさだけ

ではなく、安らぎ、ワクワクする興奮、何気ない微笑み、癒しなどを人に与えてくれます。それらすべてを包括しているのが「エンタテインメント」であり、その魔法を解き明かすことが私の研究の主たる目的です。

価値観の変化で作品も変わる

ハリウッドでは映像の世界で常に新しい表現を取り入れています。そこでは新しいテクノロジーが重要な役割を果たしています。そのため、大学発のテクノロジーが映画文化に大きく貢献できる可能性が広がっています。例えば、私の研究室では逆遠近法を使った映像表現を試みています。また、スクリーンメディアとフィジカル・メディアの間を模索するプロジェクトとして、ミュージカルの舞台にスクリーンを立て、一人の役者が舞台上とスクリーン上で違った演技をするという新しいミュージカルの手法も開発しています。

このような映像プロジェクトに関わる上で大きな疑問は、映画館に足を運ぶ人の数が年々、減少しているということです。なぜなのか？それは価値観の変化、ライフスタイルの変化によるものです。つまり、20世紀というマス・メディアの時代、みんなが一つのものを観て満足する時代から、個々のニーズや嗜好を重視するパーソナル・メディアの時代になってきたのです。このような価値観の変化に伴い、当然、作品づくりも変わらなければなりません。その方向性について、私の研究室ではいくつかのキーワードに沿った作品制作の研究に学生たちと一緒に取り組んでいます。

1つ目のキーワードは「参加型：インタラクション」です。パーソナル・メディアの

時代はプロの作品を見せてもらうというのではなく、自分が参加することで初めてコンテンツに意味が生じます。そこで、スクリーンの世界とフィジカル・メディアである自分との関係性をインタラクティブにするプロジェクトとして、映画館の多面スクリーンで映像を観ながら、携帯電話で映像をコントロールしたり、来場者同士がコミュニケーションしたりするシステムや、絵本に3D-CGと音声を取り入れた「飛び出す絵本」などを開発しました。2つ目のキーワードは、「身体性」。新しいインタラクションやコミュニケーションには、体を動かすことに大きな意味があります。「ダンス・ダンス・レボリューション」とプリクラを合体させたプロジェクトに学生たちが取り組みました。また、従来のエンタテインメントではファンタジーなど非現実感を提供するコンテンツが中心でしたが、「日常性」というキーワードに基づく、ユビキタス・コンテンツとして、人の会話に反応して呼吸するランプや風センサーと照明器具を連動させた新しい風鈴などを開発しました。さらに、「五感」すべてを共感的に融合したコンテンツや、「空間性」「環境」というキーワードのもと、建物や部屋などの物理空間を設計・デザインすることで人を魅了していくコンテンツにも取り組んでいます。

表現力、技術力、理論を身につける

エンタテインメントをデザインする中で、作り手としていかに人を魅了するコンテンツを作りだしていけるかが重要ですが、クリエイターだから表現するだけでなく、一人で「表現力」「技術力」、そして、そのコンテンツはなぜ意味があるのかという「理



稲陰正彦氏

論」を身につけてほしいですね。21世紀は効率を求める経済社会から文化を創造し、心を豊かにすることに価値を見出す社会に変わってきています。特に、デザインやクリエイティブな領域に注目が集まっています。それは世界的な流れで、世界の経済人が集う「World Economic Forum 2006」でさえ、デザインというものを経済社会の中でいかに考えるかをセッションとして取り上げています。ですから、皆さんの取り組んでいるクリエイティブな領域はこれからとても重要な役割を担うことになるので、ぜひ頑張ってください。



トークショーのコーディネーターを務めた
中谷氏(左)と為ヶ谷教授(右)

Topics ● 2 JOSHIBI アーティストスタジオ2006 一場のカー

今年度より、北川フラム教授(芸術学部芸術学科)と杉田敦助教授(芸術学部基礎教養系)がコーディネーターを務め、高校生、大学生などを対象に講座シリーズ「JOSHIBIアーティストスタジオ2006」を開講しました。今年度のテーマは「場の力」。美術、建築、文学、宇宙、舞踏、演劇、各分野で活躍する方々をお招きし、それぞれの仕事における「場の力」の意味や可能性、「場」との関わりについてお話いただいています。これまでに池内了氏(宇宙物理学者)、森繁哉氏(舞踏家)、隈研吾氏(建築家)の3名にご講演いただきました。



第4回 2/4日 津島佑子(小説家)
第5回 2/25日 真野響子(女優)
第6回 3/11日 毛利嘉孝(社会学者/美術評論家)
〔会場〕ヒルサイドプラザ(東急東横線代官山駅徒歩3分)
〔時間〕14:00~16:00
入場無料 ※要予約:03-5340-4513(企画部広報課)



第3回「アンチ・オブジェクト」隈研吾氏

Festival ●●● 女子美祭2006 杉並キャンパス

2006年10月27日(金)から29日(日)の3日間、杉並・相模原両キャンパスで女子美祭が開催されました。今年の相模原キャンパスのテーマは「穴」、杉並キャンパスのテーマは「集まればさわいではしゃいで！女子美のハロウィン」。

相模原キャンパスのゲストは細田守さん、

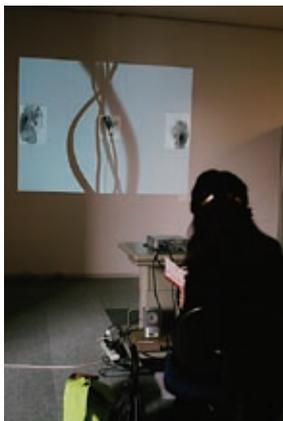
しりあがり寿さん。杉並キャンパスのゲストは本学卒業生でイラストレーターのコンドウアキさんでした。期間中雨に見舞われる場面もありましたが連日大盛況で、相模原キャンパスに3日間で12,129名、杉並キャンパスに9,552名の来場者がありました。



Festival

JOSHIBI UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

相模原キャンパス



Topics ● 3 Tokyo Designer's Week 2006

2006年10月31日(木)から11月5日(日)まで、Tokyo Designer's Week 2006内の学生作品展「LOVE ストリートファニチャー展」において、芸術学部デザイン学科の1~4年生の作品11点が展示されました。本展は今年で6年目を迎え、2006年度より導入された審査委員会の審査を通過した秀逸作品約500作品が神宮外苑で発表され、山崎美佳さん(芸術学部デザイン学科 PDコース4年)の作品「落華流水」がスウェーデン大使館賞を受賞しました。



スウェーデン大使館賞「落華流水」
芸術学部デザイン学科
PDコース4年 山崎 美佳

Report ● 3 スイス・バーゼル工芸学校で学ぶタイポグラフィ

2006年7月2日から22日にかけて、スイスのバーゼル工芸学校でおこなわれた「Basics in Design and Typography, Second Summer Program Basel 2006」に大学院 博士後期課程2年生の佐賀一郎さんが参加されました。同校で1968～99年にかけて開講されていたアドバンスド・クラスはスイス派のタイポグラフィの源流のひとつとして世界的に有名です。今回佐賀さんが参加したプログラムは、いったん終了したアドバンスド・クラスを、ウォルフガング・ワインガルト氏の企画により、かつて同クラスで教鞭をとっていた教員の手によって短期的に開講したものです。世界各国からの応募者から選抜され、日本からの唯一の参加者として4週間学んできた佐賀さんからの報告です。



バーゼルの植物園でスケッチする佐賀さん

バーゼル工芸学校 (Allgemeine Gewerbeschule Basel、英語名は Basel School of Design。現在は Hochschule fuer Gestaltung und Kunst Basel となり、バーゼル造形芸術大学と訳されている) は、アーミン・ホフマン、エミール・ルーダー、ウォルフガング・ワインガルトなどに代表されるスイス派のタイポグラフィの源流のひとつに数えられ、1960年代以降、グラフィックデザインの分野で世界的な影響を与えた学校です。エミール・ルーダーの著作『Typography』や同校の機関誌ともいえるべき「TM」誌などを通じてスイス派のタイポグラフィに接していた私にとって、今回のサマープログラムは、実際にスイス・タイポグラフィに接することのできた貴重な機会でした。サマープログラムの内容は、ベーシック・デザインという視軸のもとに、「ドローイングとデザイン制作」「空間とフォルム」「タイポグラフィ」「色彩とデザイン制作」という構成になっており、それぞれピーター・オルプ (Peter Olpe)、ステファン・プリマス (Stefan Primus)、ウォルフガング・



ワインガルト氏との授業風景

ワインガルト (Wolfgang Weingart このプログラムの企画者)、ドロテア・フルーリー (Dorothea Flury) が担当しました。参加したのは11カ国から集まった21名で、そのバックグラウンドは大きく学生、デザイナー、教師に分かれており、それぞれが等しい割合になるように選考されていました。スイス派の理知的で合理的なタイポグラフィを見慣れていた私は、たとえば紙面のフォーマットを設計する上でのコラム幅とページサイズ、文字サイズの関係など、どちらかという理論的なことをこのプログラムで学ぶことになるだろうと想像していました。しかし、実際にサマープログラムで体験したことは、非常に実践的なものでした。タイポグラフィを含め、どの授業でも、教師たちは「できるだけ数多く作りなさい。そして制作したものをよく眺めなさい。それからまた作りなさい」と口を揃えて言います。教師陣のそのような考え方は、単純なものから複雑なものへと段階を追って進む、制作プロセスを重視したカリキュラムを、その基盤としていました。そしてこの考え方が、4つの分野にまたがった授業を相互に関連づけていました。

およそ112時間かけて行われたプログラム中、授業内容の変化にともなって、21名の生徒を収容した教室は、あるときはイラストレーションで溢れ、あるときは立体デザインで溢れ、またあるときは切り貼りした文字で溢れました。まるで教室全体が工場であるかのようでした。生徒の制作した作品群は、プログラムの終了日に一般公開されましたが、展示された作品だけでも3000点を超過していました。プログラムの進行に伴って表情を変えつづけた教室が非常に印象に残っています。

バーゼル工芸学校の制作プロセスを重視する教育思想は、サマープログラムにおいてもまた単純なものから複雑なものへと徐々に変化するカリキュラムと、教師と生

徒の間の対話によって支えられ、無数の制作を通じて実践されました。それは、理論ありきではなく、プロセスありきの制作活動こそが、与えられた課題に最適化された、肉体化された論理を導くのだという、1950年代から連綿として受け継がれてきた哲学を感じさせるものでした。

私は、書籍に見られるような、結果としてのスイス・タイポグラフィではなく、制作プロセスを通じて、スイス・タイポグラフィを体感することができたのではないかと思います。なぜスイス派のタイポグラフィがあれほど完璧なものに見えていたのかが今では分かるように思います。つまりそこそれは、その背後にある無数の制作プロセスを例証するものであると実感しています。短い期間ではあったけれど、私にとって、サマープログラムは、グラフィックデザインのあり方について、指針となるものを得ることのできた貴重な経験でした。



色彩とデザイン制作

最後に、Basics in Design and Typography は二回のサマープログラムの実施を経て、バーゼル造形芸術大学の正式科目となって、半期・通年授業となりました。この授業は、英語で行われることになっており、外部からの参加も可能となっています。

サマープログラムに関するウェブサイトが一般に公開されています：

<http://basics.sfgbasel.ch/>

また、バーゼル造形芸術大学の半期・通年授業としての Basics in Design and Typography に関する情報は以下から取得可能です：

<http://www.basicsindesign.ch/>

NEWS ● ① フィンランドから2名の学生が短期留学

2006年6月7日付で学術交流協定を締結したフィンランドのエプテク応用科学大学アート・デザイン学院（以下、エプテクという）との間で第1回短期外国人留学生受入れプログラムが実施され、2006年9月11日(月)から同10月6日(金)までの4週間にわたって、2名の学生が本学芸術学部工芸学科にて学びました。アンナ・エトゥラさんとリイナ・レティネンさんは染コースの3年生の授業に参加しました。「染」という分野の中にある日本独自の技術や与えられた課題に対する理解を深めるために、授業時間外も積極的に工房で作業をしていました。本学学生は授業・学生生活全てにおいて親身になってサポートし、送別会では皆が涙ぐみながらあいさつの言葉を述べる光景が見られました。今回のプログラムはエプテクと本学の交流のスタートにふさわしく、双方の学生にとって有意義なものとなりました。

～リイナ・レティネンさんより～

フィンランドは日本より人口が少ないため、空間的なゆとりをもって広々とした雰囲気の中で生活しています。しかし私は、フィンランドとは正反対に活気にあふれたここ日本で、活動的で全く新しい経験をしました。大都市である東京の鼓動を感じるだけでなく、心が落ち着く自然がある場所に行くのも面白かったです。女子美の工芸学科で学ぶことは、他では経験できない素晴らしい機会でした。私たちが参加したクラスはとてもやりがいがあり魅力的なものでした。先生や学生たちは私たちを歓迎してくれ、積極的にサポートしてくれたので、4週間があっという間に過ぎてしまいました。今回の経験によって、私は新しいものの見方を発見することができました。



注染(広幅布)を染色中のリイナさん

～アンナ・エトゥラさんより～

私が日本で一番好きなものは、多分日本人にとって当たり前のものばかりです。伝統的な習慣と近代的な生活がうまく混ざり合っている、例えば、着物と携帯電話、米畑と高層ビル群の側の山々、伝統工芸と近代電子機器。日本人は手作りのものの良さを知っていて、私たちは女子美で美しい生地の新しい作り方を学びました。日本は娯楽が豊富でカラフルな電光掲示板が溢れている大都会という一面をもつ一方、きれいな森のある美しい田舎町という一面も持っています。人でこった返していてもなお、それぞれが心の余裕を持っています。私はそんな日本が大好きです。



型染め(小幅布)を制作中のアンナさん

NEWS ● ② 済生会横浜市東部病院 壁画完成!

2006年10月30日(月)から11月5日(日)の期間、鶴見川の川沿いに建設中の済生会横浜市東部病院（2007年3月開院予定、神奈川県横浜市鶴見区）の外壁（高さ4.1m、長さ36.5m）にヒーリング・アートプロジェクトの一環として、学生作品の原画を基にしたペインティングを行ないました。今回のプロジェクトは、大学の課外活動であると同時に、2005年度以降入学の学生

に対しての授業演習科目「サービス・ラーニング」の一環として進めました。この科目は実技を通して実践的な学びの体験から社会との連携を図るものです。壁画の原案作成の段階から、様々な学科、専攻、学年の学生総計24名が参加し、卒業生も応援に駆けつけ、1週間天気にも恵まれ無事作品を完成させました。

(芸術学部メディアアート学科教授 山野 雅之)



NEWS ● ③ 阿佐ヶ谷ジャズストリート

— 図工授業における女子美生と児童の「アート」共同制作と作品展示 —

杉並区では毎年10月下旬、数万人が訪れる「阿佐ヶ谷ジャズストリート」が実施され、期間中は、阿佐ヶ谷の街のあちこちでジャズの演奏が行われます。今年度、本学教職課程では、杉並区教育研究会図工部（区内公立学校美術図工担当教員）から、イベント当日に会場を飾る「アート」作品の制作に関して協力依頼を受けました。杉並第一小学校の図工授業の中で、児童の作品制作に協力し指導を行うといったものです。そこで、杉並校舎各学科専攻の1年生有志25名が、7月から10月27・28日の本番まで、会場の小学校で図工担当の先生

方や子どもたちとともに作業を進めました。参加した学生たちは、日頃ほとんど接することのない小学生を相手に「教える立場」となり、多くの大切なモノを得ることになりました。小学校の先生方からは、積極的に意見を出し取り組む学生たちの姿勢に、「さすがに女子美の学生さんですね」とお褒めの言葉をいただきました。貴重な経験の場を与えて下さった先生方に、この場を借りて感謝申し上げます。ありがとうございます。

(短期大学部教職課程助教授 山田 朋子)



NEWS ● 4 高山村プロジェクトで村づくりに参画

女子美術大学と長野県高山村（久保田勝土村長）、須高ケーブルテレビ株式会社（長野県須坂市、丸山康照代表取締役）は、長野県高山村を拠点とした産官学の村づくり連携事業に合意し、2006年4月に高山村役場内にて調印式を開催しました。この連携事業は、本学の大学院生および大学生が、授業の一環として高山村を訪問し、村内の自然や環境、農業、観光をテーマにフィールドワークと制作活動を実践するものです。

2006年度の活動

◆4月21日(金)、高山村、須高ケーブルテレビ、女子美術大学で連携事業調印式を行いました。
◆5月26日(金)から28日(日)まで2泊3日で、4年生18名と大学院生2名、教員助手4名が高山村を訪れ、小学校、中学校との打ち合わせ、中学校美術部員とのワークショップ、語りの収録、民話の舞台の撮影、農作業（田植え）体験、おやき作り体験などを行いました。訪村の様子はSBC信越放送のニュースで紹介されました。

学生の視点から新たな村づくりへの提言や、子どもたちとの交流を通じた様々な取り組みの中で、デザインやアートを活かした地域づくりをともに考え、村政に反映していきます。また、須高ケーブルテレビは、村内全域に敷設した光インフラ設備とブロードバンド環境を提供する他、連携事業のドキュメンタリー番組の制作や全国CATV局への番組配信、メディアへの情報発信で「信州高山村」のブランドづくりを積極的

◆6月23日(金)から25日(日)まで2泊3日で、3年生12名、4年生4名、大学院生3名、教員助手4名が高山村を訪れ、りんご農家、りんご共撰所、8ヶ所の温泉の取材、農作業（根切り竹、わらび）体験などを行いました。訪村の様子はテレビ信州のニュースで紹介されました。
◆8月31日(木)から9月1日(金)まで、4年生5名、教員助手2名が高山村を訪れ、りんごアートコンテストの作品審査を行いました。コンテストへの応募点数は118点でした。

に展開していきます。2006年度は、子どもと自然のフォーラム、りんごアートコンテスト、子どもアニメーション、映像と楽しむ高山村の民話、高山村探検隊、森の精霊プロジェクト、デザインプロジェクト、高山村林檎博物館の8つのプロジェクトを実施しました。学生はメディアアート学科の3年生17名、4年生20名、大学院生3名で合計40名、教員、助手は8名がこのプロジェクトに参加しました。

◆9月8日(金)から10日(日)まで、3年生15名、4年生20名、大学院生2名、教員助手6名が高山村を訪れ、「子どもと自然のフォーラム」を開催しました。りんごアートコンテストの表彰式と作品展示、子どもアニメーションのワークショップと上映会、映像と楽しむ高山村の民話のライブ、高山村探検隊、デザインプロジェクト、高山村林檎博物館のプレゼンテーションと展示、はっぱワークショップを2日間にわたって実施しました。

（芸術学部メディアアート学科教授 羽太 謙一）



子どもと自然のフォーラム



りんご農園を取材する学生たち



りんごアートコンテストの展示



子どもアニメーションのワークショップ

NEWS ● 5 卒業制作作品『Fluffy』が世界各国で好評

2005年度に芸術学部メディアアート学科を卒業された越後谷みゆきさんの卒業制作であるアニメーション作品『Fluffy』が世界各国の映画祭から出展依頼を受けて上映されています。『Fluffy』は羊毛を使ったパペットアニメーションで、細部に至るまで丁寧に作られています。「誰もやっていない事をやろう」という想いがあったという越後谷さん。柔らかな素材がストーリーと音楽にマッチして、ふんわりとした世界が広がる作品です。

■クレルモンフェラン：フランス
【日本の代理店を通して作品展示】
International Short Film Festival : Clermont - Ferrand/France : 2006. 01. 27-02.04
■アヌシー：フランス
【学生部門で日本から唯一ノミネートされ、フェスティバルに招待】
International Animated Film Festival : Annecy/France : 2006.6.05-11
■コペンハーゲン：デンマーク
【参加依頼があり上映】
BUSTER - Copenhagen International Children's Film Festival : Copenhagen / Denmark : 2006. 09.08-15
■高陽：韓国【招待上映】
Goyang International Children's Film Festival : 2006. 09.14-24

■ジュネーブ：スイス
【プログラムに選出され上映】
Festival Cinematou Enfant : geneve/Switzerland : 2006.10.28-11.05
■オルデンブルグ：ドイツ【上映依頼】
Oldenburg Shortfilm Days zwergWERK : 2006.11.23-26
■シェフィールド：イギリス【上映依頼】
Showcomotion Young People's Film Festival : 2007.6.28-7.12
□ポローニャ：イタリア
【応募依頼があり上映予定】
Future Film Festival : Bologna/Italy : 2007.01.17-21



『Fluffy』パペットアニメーション 5分00秒

Topics ● ④ シリーズ教養ゼミレポート③ 田桐 正彦ゼミ「西欧中世文化研究」

基礎教養科目の担当教員による「教養ゼミ」を紹介するシリーズの三回目は田桐正彦先生の「西欧中世文化研究」です。

暗黒時代、魔女、ペスト、城、騎士……。私たちが西洋中世に抱くイメージは現代社会とはあまりにかけ離れた遠い世界だ。先生自身、非常に特殊で「オタク性の強い」領域だと話す。「はじめから中世に興味を持ってこのゼミを履修する学生は一人か二人。ですから、授業では、中世とは自らを定義する言葉をもたない、『古代と近世の間にある時代』という消極的な定義しか与えられない約500年から1500年くらいまでの時期なんだよ、でも実は近世のルネッサンスの到来を準備する豊かな文化のあった時期なんだよ……という定義から入ります。」

民衆キリスト教を学ぶ前期

教養ゼミは通常は半期科目だが、田桐先生の教養ゼミは通年で履修しなければならない。前期には先生が画集やビデオなどを見せながら講義をし、学生はそれを参考にしながら後期に発表するテーマを決め、夏休みから後期にかけて調べ、レポートにまとめる。

前期の講義で先生が重点を置いているのが中世の人々の生活に岩盤のように根ざしているというキリスト教文化だ。特に民衆の信仰とそれが産み出した表象文化を解説する。

例えば聖人信仰。奇跡を2度起こした僧侶・尼を信仰の模範としてふさわしい「聖人」としてヴァチカンが認めるという制度だ。一度目はその人が生きていた間に、二度目は死後奇跡といって、死んだ後に、その人に祈願したことが叶えば「聖人」の地位に認定されるのだ。中世ヨーロッパでは奇跡は日常茶飯事だったという。

あるいはマリア信仰。西洋画には受胎告知の場面を描いた絵が数多くある。大天使ガブリエルが処女マリアにバージンのまま聖霊によって身ごもることを告げる場面だ。



「どの絵にも、開いた聖書をもつマリア、ガブリエル、聖霊を表すハト、そして処女性の象徴である白いゆりの花という、決まりきったモチーフを当時のキリスト教画家が最も多く描いているわけですけど、ではその面白みはどこにあったのかという疑問が湧きます。私は大天使ガブリエルの羽をどう描くかに面白みがあったのではないかと。天使の羽は実際には誰も見たことがないから自分の想像するままに描ける。」授業はこういった話が図版とともに示されながら進んでいく。

「日本の仏教といえば鎌倉仏教の理念などが頂点として語られます。でもそれだけでは日本の仏教のすべては語れないはずですよ。たとえば今日でも高層ビルの下に小さなお地蔵さんがいたりする。お地蔵さん信仰は日本ではじめて形成された民間信仰で、それを支えているのは難解な説教や経典ではなくて、苦しい日々の生活を楽にしたいという人々の願いなわけです。つまり鎌倉仏教の理念だけでなく、これを相対化するものとしての地蔵信仰も視野に入れば日本の仏教全体の把握はできない。中世キリスト教についていえばトマス・アクィナスのスコラ学がどうだとかいう話がまずは出てきますけど、それは一面でしかない。聖人信仰や聖母マリア信仰など民衆の信仰についても理解しなければ中世キリスト教の全体を把握することはできません。」

人気テーマは魔女・食べ物・ファッション

後期の発表ではキリスト教とは直接関係のない世俗文化を取り上げる学生が多いそうだが、「中世ヨーロッパ文化」というあまりに広い分野から学生はどのように発表するテーマを決めるのだろう。

「本屋さんに行って中世に関する新書を一冊手に取ってみて、面白そうだったら読んでみてレポートにまとめる、というような簡単なやり方で構わないと言っています。でも軽くていいと言えば言うほど、ハードカバーの本を4、5冊読んでしっかりしたレポートを作ってくる学生が多いですね。」

2006年のゼミの学生のテーマは医学、騎士と武士、「赤ずきん」、音楽、ビザンティン美術、香りと香水、道化、家具、14世紀のペスト大流行、舞踏会、娯楽、食べものなど。「魔女」「食べもの」「ファッション」がこのゼミの3大人気テーマだという。

「文化」というと音楽や絵画など完成さ



れたもので捉えられがちですけど、ある時代に人がどう生きてどう死んでいったかというライフスタイル自体が文化だと僕は思いますし、暗黒時代といわれる中世にも文化があったわけです。現代でいえば、携帯電話やゲーム機、ウォークマンの世界に浸りながら電車に乗る、これが日本の文化ですよ。現代の文化として村上春樹の作品が語られたとしても、日々の文化も捉えなければそこにはある時代の生の総体が投影されてはいないわけです。学生にとってはまったくの異文化である中世も、人々が日常をどうやって暮らしてきたか、「食べ物」「衣服」などをテーマに調べていくことによってぼんやりと一つの世界として把握できてくる。その後でその時代の代表的な作品を改めて観てみるとリアルに実感をともなって感じられるんじゃないかと思うんです。」

発表に対してはクラスの全員がコメントをする。「うなるような鋭いリアクションの学生もいますよ。例えば今日の14世紀ペスト大流行についての発表に対して、教会の権威が隅々までおよんでいた世界でペストによってあらゆる地位の人間が死んだこと、これがルネッサンス到来の一因だったのではないかというコメントがありましたがとても面白い視点です。」

提出されたレポートは先生が「報告集」として冊子形式にまとめ、全員に配付してくれる。これには「後記」として先生から個々の発表とレポートに対しての示唆に富んだ温かいコメントが付けられている。「学生の発表から研究のヒントをもらうことはしょっちゅうですよ。」と楽しそうに話す田桐先生のゼミは理想的な学び合いの場となっている。

サマー・スクール報告 イギリスでクリエイティビティを高める夏休み

本学の学術交流協定大学である英国パーミンガム・アート・デザイン学院（以下BIAD）で、2006年8月5日から9月4日までの4週間にわたってサマー・スクールが実施されました。このスクールは、本学とBIADが共同で企画した美術・デザインの実技授業を中心に構成されています。

今回は、54名の応募者の中から抽選で選ばれた30名（芸術学部27名、短期大学部3名）の学生が参加しました。出発までに英国の生活情報に関するオリエンテーションや事前指導、英国人講師による英語研修（計6回）を受講し、スクール参加に備えました。

<主なプログラム>

8/8(火)～10(木)

服制作プロジェクト+ファッションショー

学生が1ポンドショップ（日本の100円ショップのような店）で購入した色紙、ひも、ワイヤー、布、プラスチック板、ビニールなどを“再利用”して、“身に纏うもの”を制作します。最後は、実際に作品を身につけてウォーキング。軽快なダンス音楽に合わせて、恥ずかしがりながらも力作を披露しました。



ファッションショーを終えてみんなで

8/14(月)～18(金)

ロンドン・リバプール融合プロジェクト

ロンドンとリバプールへの文化小旅行で

それぞれが印象に残ったこと、感じ取ったことなどを様々な素材を使って自由に表現した作品を作るプロジェクトです。絵の具や新聞の切り抜き、布などを使い、自由に感じたことを表現していきます。色とりどり、形もさまざまな作品が出来上がって、仕上げはプレゼンテーション。先生たちはそれぞれの作品に対して、学生たちに作品の良い所をたくさん伝えていました。

8/21(月)～24(木)

ビデオブースプロジェクト

一人一人が自由にテーマを決めて1分間の映像作品を作るプロジェクトです。ひたすらお菓子を食べ続ける、化粧をする、髪を切る(!)…などなど、収録後の編集を経て、とても個性的で完成度の高い30作品が出来上がりました。



金属工房で制作中

8/29(火)～9/1(金)

修了制作

これまで経験してきた技法を使って、各自がこのプログラムの総まとめとなる修了作品に取り組みました。授業最終日、力のかもった作品が一室に展示され、学生は自作品の写真を撮ったり他の学生の作品を鑑賞したりしました。その後、8月10日に行われたファッションショーの映像とビデオブースプロジェクトの作品を全員で鑑賞し、BIAD学科長より修了証書が一人一人に手渡され、スクールの全課程が終了しました。



修了証書をもらう

<学生から>

絵画学科洋画専攻2年 萩原綾乃

自分を変化のある位置におきたいと思い、このサマー・スクールに参加しました。そしてこの一ヶ月の体験は、想像していたよりも楽しく刺激的な毎日でした。授業ではいくつかのプロジェクトを通して、表現の工夫や今まであまり扱ったことのない技術を体験することができました。

世界にはもっと多くの表現があるということを経験することで理解できたし、モチベーションの高い環境で学べたことは、本当に自分を成長させてくれたと思います。

この体験を活かしながら、また新たに成長できるようにがんばっていかようと思います。

デザイン学科VCDコース3年 天野みづき

サマー・スクールではいい意味でいっぱい影響されてよかったと思い、参加しました。授業のプロセスではココロやカラダで感じたことを表現できて、規制されない自由な考え方が何より新鮮で刺激的でした。

パーミンガムやロンドンの街を見たりギャラリーに行ったりと、実際にイギリスに住むことで、周りのみんなは確実にイギリスの魅力的な何かを吸収し、次第に意識が変わっていったようでした。

今回の旅で視野が広がった分、何がしたいのか未だに定まらず、ますます将来が不安だけど、授業に対する姿勢とか、ものづくりに対する姿勢が大きく変わったことで少しは成長したのかなと思います。



修了作品

International ● ① オーストラリア・韓国美術大学4校を視察訪問

大学・短大部の国際交流委員会は2006年10月22日から11月4日までの間オーストラリアと韓国の美術大学4校を視察訪問しました。現地の様子をお伝えします。

豪・グリフィス大学クイーンズランド・カレッジ・オブ・アート(QCA)は2006年に創立125周年を迎えた歴史あるカレッジで、1,200名の学生が2つのキャンパスに在籍しています。世界25カ国から留学生を受け入れており、国際交流活動に積極的な「開かれた」カレッジです。豪・ニュー・サウス・ウェールズ大学美術学部(COFA)はシドニー中心部にあり、大都市の刺激を受けながら学習するには最適で、学生2,100名のうち270名は留学生です。1883年創立の美術学校を起源とする長

い伝統を持ち、ファインアート、デザイン、美術史・理論等の幅広い教育研究エリアを網羅しています。

韓国・誠信女子大学校は本学卒業生李淑鍾女史が1936年に創立した女子学園の中心となる学校です。日本の大学の「美術学部」にあたる「美術大学」の教育課程は東洋画、西洋画、彫刻、版画、工芸デザイン、産業デザインに分けられます。学生作品は「女性らしさ」を大切にすることが感じられます。韓国・弘益大学校美術大学は韓国のトップ美大として世界的に有名です。2,500名の学生のうち女性が約7割です。絵画、彫刻、各種デザイン、陶芸、芸術学など数多くのジャンルを学べる環境にあります。



COFAの学生



誠信女子大学校の学生

International ● ② マシュー・ヌイ氏が来校

シンガポール、オーストラリアを拠点に活躍するアーティスト、マシュー・ヌイ(Matthew Ngui)氏を立体アート学科とメディアアート学科が外国招聘特別講師として招きました。11月29・30日、12月5日は学生への特別指導を行い、12月4日には講演会を開催しました。講演会はプロジェクターを用いて自身の作品を説明しながらのものとなりました。

彫刻、インスタレーション、パフォーマンスを合わせたような氏の作品は、コンセプト・インタラクティブティ(対話性)・

関連性という3つの要素から成り立っています。作品の中に観客を参加させ、鑑賞者と作品(アーティスト含む)、展示空間を対話させています。鑑賞者に対する問いかけがコンセプトであるという氏の作品は全てが特定の場所、空間のために作られ、また視点を変えさせて作品を見せるなど、綿密に計算された状態で存在しています。氏の創りだすこの空間が鑑賞者に対する問いかけでもあります。

独自の世界観を持つそれらの作品がどのような観念に基づいて構築されているのか

を知ることができた今回の講演会は学生にとって今後の創作活動におけるよい刺激になったのではないのでしょうか。



マシュー・ヌイ氏

International ● ③ 海外研究員 史宏云氏の留学生活

2005年11月末から約1年間、中国より国費研究員として本学へいらしていた史宏云氏からのメッセージをご紹介します。

私の留学生活

女子美術大学は百年を超える歴史があり、中国画の有名な画家、何香凝さんと陳進さんも女子美の卒業生と知り、私は、尊敬の念を抱きつつ、深く興味を持ち、女子美術大学を訪れました。

当初、日本での慣れない生活環境の中でいろいろと悩んでいました。しかし橋本教授はいろいろと私の身の回りの事の相談、都内の美術館への案内など、とても親切にしてくださり、私には本当に家族のような存在に思えました。

近年、日本画の絵具は中国画の創作の中でも幅広い範囲で使われております。文化

交流を通じて、中国画家の大勢の人が日本画と日本画の絵具に関心を持つようになりました。絵具の製造に関する研究において、橋本教授の研究に対する謹厳な姿勢と革新の精神が強く感じられ、大変勉強になりました。中国画の巨匠である潘天寿さんは「生活の上では、まじめな人になるべきですが、芸術の上では、新しい道を切り開く勇気のある人になるべきです。」と言ったことがあります。この言葉はまさに橋本教授に対するもっとも適切な評価だと思います。

橋本教授の授業以外で、私は、日本画材料技法、総合技法、日本美術史詳論などの科目も選択して勉強しました。これらの勉強を通して、中日文化の深いつながりと現状に対する理解をより一層深めました。先生方のまじめな仕事ぶりと学生たちの多彩

な留学生生活が一番印象に残りました。

女子美術大学の一年は、大変勉強になった一年で、充実した一年で、感動した一年でした。将来、機会があれば、また、是非女子美術大学の一員として勉強に来たいと思います。輝かしい歴史のある女子美術大学の明日がもっとすばらくなるようお祈りいたします。また中日友好の木が常緑になるようお祈りいたします。



NEWS ● 6 100周年記念大村文子基金

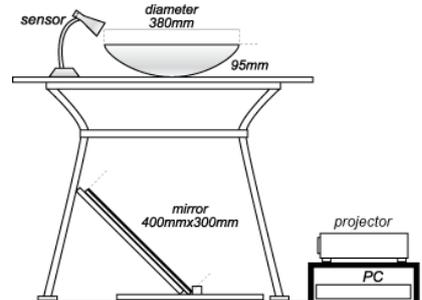
創立100周年記念事業の一環として、「100周年記念大村文子基金」は、平成11年に大村智名誉理事長夫妻からの寄付をもとに、文子令夫人のお名前をいただいて設立されました。この基金によって運営されている「女子美パリ賞」(第8回)、「女子美制作・研究奨励賞」(第6回)、「女子美美術奨励賞(留学生対象)」(第5回)、そして本基金のために功績のあった者、及び団体に贈られる「大村特別賞」が以下の方たちに授与されました。

■女子美パリ賞



新津 亜土華

平成6年3月
山梨県立巨摩高等学校卒業
平成10年3月
芸術学部芸術学科卒業
現在 東京芸術大学芸術学部先端
芸術表現科教育研究助手



新津 亜土華 「I WASH U」 ガラスの器に溜められた水に手を浸し、洗うという行為によって映像が展開するインタラクティブインスタレーション

■女子美制作・研究奨励賞



有賀 三夏

平成2年3月
芸術学部絵画科洋画専攻卒業
平成8年3月
大学院美術研究科修士課程美術
専攻修了

平成17年5月 ビッツバーク州立大学マスターオブアート卒業

【受賞理由】

アメリカでアートセラピーについて研究するとともに、2004年より「The Circle」という国際的な展覧会を3回主催している。



齊藤 ちさと

平成6年3月
芸術学部絵画科洋画専攻卒業
平成8年3月
大学院美術研究科修士課程美術
専攻修了



鳴海 愛

平成13年3月
芸術学部絵画科洋画専攻卒業
平成15年3月
大学院美術研究科修士課程美術
専攻修了

■女子美美術奨励賞(留学生対象)



Taida JASAREVIC

国籍 ポスニア・ヘルツェゴビナ
大学院美術研究科修士課程美術
専攻版画 2年次在籍



謝 昭一

国籍 中国
芸術学部
メディアアート学科 4年次在籍



Lee Shook Kwen

国籍 シンガポール
短期大学部造形学科
デザインコース 1年次在籍



齊藤 ちさと 「気泡研究」 100×150cm



鳴海 愛 「遠くへ行く日」 50×25×49cm

■大村特別賞



溝田 コトエ

昭和31年
芸術学部洋画科卒業
本学名誉教授

【受賞理由】

溝田氏は40年に渡り収集したコレクション(絵画、彫刻等100余点)を本学美術館に寄贈された。当コレクションは一貫した方針の下で収集され価値が高く、また、溝田氏によりパリ国際芸術都市のアトリエ利用に関する権利の取得に際して多大な尽力をいただいたことは、本学の教育研究の進展に大なる貢献となるため。

J A M ● 女子美アートミュージアム 展覧会情報

展覧会開催報告

<JAM>

「第28回造形さがみ風っ子展」

相模原市教育委員会主催の市内小・中学校の生徒作品展を屋内展場としてJAMを会場に開催されました。今年は、神奈川県公立中学校教育研究会美術科部会・高相地区展示発表もあり、大和市・海老名市・座間市・綾瀬市の中学生の作品も展示されました。

一人一人の個性豊かな作品がひしめき合いながらも、にぎやかで楽しく元気一杯で圧倒されそうでした。見学者も小学生や中学生と大勢のご家族の方々ににぎやかでしたが、女子美祭期間中でしたので、美術館ロビーでは音楽部のコーラスも鑑賞することができ、和やかなひと時もありました。

(10月25日—10月29日)



「拡がるメディアアート—光る・動く・感じる・遊ぶ—展」

メディアアート学科 為ヶ谷秀一教授をディレクターとし、学科創設以来、関わり深い山口勝弘前客員教授、ズビグニュー・リブチンスキー客員教授、河口洋一郎氏、石井裕氏ら現代のメディアアートを牽引するクリエイターたちと、湯崎夫沙子氏はじめ、女子美の卒業生でメディアアート分野にて活躍するアーティストやデザイナーの作品を一堂に会した展覧会を開催しました。学科主催のメディアアートフォーラムと連携し、今日の創造環境と、そこから生み出される新しい表現やコミュニケーション、コンテンツに焦点を当て、次代における創造と表現の可能性を俯瞰することで、あらたな創造性の開拓に貢献することを目的としたものでした。さらにメディアアート学科教員によるワークショップでは、粘土で形を作ったりとクリエイティブアニメーション制作や、アニメ映画の原理を工作体験できました。ギャラリートークでは、為ヶ谷・内山・ヤマザキ先生の他、予想外のズビグニュー・リブチンスキー先生のサプライズギャラリートークも実施されました。

会期中は、各々の作品説明をメディアア

ート学科の学生ボランティアスタッフが担当していただきました。通常の展覧会は作品に触れることができませんが、今回は鑑賞者が作品に関わることでより新たな映像が生まれてくる作品もありいろいろな映像を楽しんでいただけたことと思います。

(11月10日—12月18日)

「活字書体の源流をたどる」

図書館・美術館共同企画【インキュナブラ(西洋揺籃期本)から築地活版まで、KD文庫(桑山弥三郎コレクション)と板倉文庫の和欧の活字見本帳特別展示】

ヨハネス・グーテンベルク印刷の『カトリコン』の零葉、インキュナブラを筆頭にウィリアム・モリスの『チョーサー著作』、コブデン・サンダーソン印刷の『聖書』など美しい装訂本をはじめとする西欧のレア・ブックス、また、17世紀のカズロンの『活字書体見本帳』、18世紀のフルニエ、バズカービル、ボドニ、ディドーの書体見本帳、20世紀ツァップ、フルティガーといった書体設計者の著作に至るまでの西欧アルファベット書体のスペシメン・ブック、さらに板倉雅宣氏との共同収集作業中の東京築地活版製造所各種見本帳を主とした邦文活字見本帳の数々を初公開しました。

また、展示会場ではギャラリートーク「桑山弥三郎氏と板倉雅宣氏の対談と解説」および、「森啓教授による展示の見所解説」を実施することができました。関連行事として高宮利行慶応大学教授により「西洋活字の源流—デジタル画像が伝えるもの」と題して講演をしていただきました。

(11月8日—11月27日)

<ガレリア ニケ>

「ガレリア ニケ 中学生・高校生美術展」

女子美中高校生と首都圏中・高校生による作品を展示しました。

(9月25日—10月7日)



「デッサンコンクール」

女子美生全員が対象のデッサン作品の公募展です。今回は、応募者117名、作品数163点で、大学・短大の学生に加え、付属高校生の参加もあり、さらに充実した展覧会になりました。受賞者は教職員の記名投票による審査で最優秀賞1名、優秀賞2名、佳作賞4名を決定いたしました。

○最優秀賞

尾崎 嶺(短期大学部造形学科 デザインコース 情報メディア2年)

○優秀賞

鈴木 麻美(付属高等学校 絵画コース 3年)
中城 はるか(付属高等学校 絵画コース 3年)

○佳作賞

伊東 洋子(短期大学部研究生 絵画コース)
井上 弥奈美(短期大学部専攻科 造形専攻 美術コース 絵画)
飯田 祐香理(付属高等学校 デザインコース 3年)
佐藤 亜里紗(付属高等学校 2年)

(10月23日—11月10日)



「退職教員記念展」

平成18年度に定年を迎えられる田村文雄・松本俊喬両教授による展覧会です。1月にはJAMに巡回します。

(11月20日—12月16日)

展覧会案内

<JAM>

「退職教員記念展」

平成18年度定年退職教員作品展

(1月12日—2月5日)

<ガレリア ニケ>

「新収蔵作品展」

平成17年度女子美美術館収蔵作品賞受賞作品展

(1月11日—2月16日)

「女子美術大学付属高等学校 卒業制作展」

女子美高校生卒業制作作品展

(3月3日—3月16日)

Topics ● 6 公募展受賞者紹介

第42回神奈川県美術展

○平面立体部門 特選

飯嶋桃代 (大学院美術研究科修士課程美術専攻立体芸術1年)

○平面立体部門 県議会議長賞

堀井寿乃 (大学院美術研究科修士課程美術専攻立体芸術1年)

第8回ブラインドカラーコーディネーターコンテスト

○シルキーイメージ部門 学校賞

女子美術大学芸術学部デザイン学科

○シルキーイメージ部門 入賞

水上富紀子 (芸術学部デザイン学科3年)

Tokyo Designer's Week 2006

○学生作品展「LOVE」ストリートファ

ニチャー展 スウェーデン大使館賞

山崎美佳 (芸術学部デザイン学科4年)

2006新人デザイナーファッション大賞

○ウイメンズウェア部門一次審査通過

中川香奈 (芸術学部ファッション造形学科)

エプソンカラーイメージングコンテスト2006

○写真部門

斉藤昌子 (芸術学部デザイン学科3年)

第16回全国産業教育フェア埼玉大会 イメージ作品

○ポスター原画の部 佳作

金田葵 (短期大学部造形学科デザインコース1年)



第42回神奈川県美術展の平面立体部門特選の飯嶋桃代さんの「移動と定住」

Series ● シリーズ 女子美探訪⑤ 作品を発表すること

気分を和らげる音楽。パーティーを華やかに彩る音楽。どっぴりノスタルジックになれる音楽。音楽の聞き方も、人により時により、様々ですよね。私は、写真を現像する時にかける音楽がだいたい決まっています。アーニー・ディフランコというアメリカのロックアーティストのレコードなんです。仕事がのってきて、ハイになればなるほど、音も突き刺さってくる感じが。ふだん、ノーマル・モードの時は、意外とその音は素通りしていきます。音楽のいいところは、聞き手の精神状態に関知しないところですね。鳴らせば勝手に鳴るし、どう聞こえるかは聞き手の状況によります。逆に、よく癒しの音楽とかありますが、どうも聞き手の状況に歩み寄り過ぎているのが、私には鬱陶しい。

ところで、美大の学生さんに助言があるとすれば、発表の機会をなるべく逃すな、ということです。撮りっぱなしで、写真集を一作しか出してない私がこう言うのもなんです。飲食店の壁をギャラリーにして、私の写真も、経営者の特権ということでたまに飾らせてもらっています。公の場にさらすことで、作品が試されるんですね。インパクトがあったはずなのに、いざ飾るとこじんまり、おとなしかったりする。う



ちの店が、また新宿駅構内というとても雑多でエネルギッシュな場所にあるため、作品が埋もれたり、負けたりしちゃってます。

いつも、清水の舞台から飛び降りる覚悟で、作品を発表しています。そりゃあ人の目は気になります。どうせなら良かった、と言われたいし、楽しんでほしいというサービス精神もない訳ではありません。でも、強いて言うなら、人のためというより、作品のため、創作のために、作品を飾るんです。

人のためなら、可愛い猫ちゃんの写真を飾った方が、よっぽど喜ばれます。猫を見て、写真を見ず、とでも言うんですか。逆に写真を見せたければ、猫は要注意かも知れません。人に歩み寄り過ぎない。それは、作品を発表しながら、つかんでいくことでもありますね。

迫川尚子 (さこかわ なおこ) [写真家]

女子美術短期大学造形科 衣服デザイン教室卒業
カフェ「ベルク」経営。写真集に「日計り」。

広報誌「女子美」の定期購読をご希望の方には毎号無料でお送りしております。ご希望される場合は、お送り先を広報課まで連絡ください。

また、広報課では女子美のニュースを募集しています。お気軽に下記までお知らせ下さい。

〈広報課〉 TEL. 03-5340-4513

FAX. 03-5340-4523

[E-mail] prs@joshibi.ac.jp

URL <http://www.joshibi.ac.jp>

発行 学校法人 女子美術大学

〒166-8538東京都杉並区和田1-49-8

企画・編集 企画部 広報課

監修 原田 松野

発行日 2007年1月15日