

国立大学法人 富山大学 芸術文化学部

## 創設記念シンポジウム

万葉に未来を、たずねる

# MANYO IMAYOU

高岡キャンパスゆかりの「万葉」にコミュニケーションの本質を求め、これを現代に適合させる「今葉」を提案しました。世界を舞台に活動を展開する講師陣を迎え、日本独自の「和」の美学からモダンデザイン、「先端芸術」を創り出す知恵を読み取りました。高岡から次代の文化潮流を起こすこと。それを目的に開催しました。

- 主催 国立大学法人 富山大学 芸術文化学部
- 後援 高岡市 高岡市万葉歴史館

## Media Arts

2005.11.12 sat. p.m. 14:00

## メディア・アートのいまと未来

さまざまな表現手段を駆使して新たなアート領域を開拓するメディア・アート。参加することで見る人も思いがけない世界を体感できるインタラクティブ・アート。芸術文化学部に新たにできるアート領域の過去・現在・未来を紹介しました。

プロデューサー

## 「インタラクティブ・アートの世界」

坂根 徹夫

日本のメディア・アートの先導者  
IAMAS (国際情報科学芸術アカデミー)の初代学長



## 「インタラクティブ・アートの40年」

ジェフリー・ショー

インタラクティブ・アートのパイオニア  
ニュー・サウス・ウェールズ大学  
インタラクティブ・シネマ研究センター代表所長  
<http://www.jeffrey-shaw.net/>



## 「リメイン・イン・ライト」

西島 治樹

世界で活躍する媒体芸術家  
富山大学 芸術文化学部 講師

## Arts Management

2005.11.13 sun. a.m. 10:30

「工芸都市高岡 伝統と革新」展  
地域連携フリートーク

本音で語る

地域の産業界や伝統職人の方々と大学教員がコラボレーション制作した作品を展示した「工芸都市高岡 伝統と革新」展。一連の取り組みから得られたこと、課題として残ったことなどを本音で語り合い、これからのものづくりを考えました。



高田 晃一

ミラノ・サローネに挑む若きアルチザン  
株式会社 高田製作所 常務取締役  
<http://www.fiorichiari.com>



小松 研治

大学と地域のコラボレーションを実践  
富山大学 芸術文化学部 教授



武山 良三

ものづくりとまちづくりの連鎖を画策  
富山大学 芸術文化学部 教授  
<http://www.tad.u-toyama.ac.jp/~takeyama/>



内藤 裕孝

工芸にモダンデザインを融合  
富山大学 芸術文化学部 助手

## Arts Management

2005.11.13 sun. p.m. 13:00

## 万葉的日本の可能性

## session 1 「万葉とコミュニケーション」

万葉集の相聞歌にみる古代のコミュニケーション文化に現代のコミュニケーション・テクノロジーの目指すべき未来を探りました。

## session 2 「万葉とモダンデザイン」

万葉集に見る「和」の美学の原点を再確認し、現在の「和」への回帰を目指すモダンデザインの流れに、どのように再生させていくか討議しました。

モデレーター

伊東 順二

日本を代表するアート・プロデューサー、美術評論家  
アートの概念を拡張し続ける  
長崎県美術館 館長  
富山大学 芸術文化学部 教授



隈 研吾

自然との融合、そして使い手である市民との対話を大切にする建築家  
隈研吾建築都市設計事務所 代表取締役  
<http://www.kkaa.co.jp/>



アレックス・カー

京に住み、書画や歌舞伎を楽しむ  
日本人より和を深く理解するアメリカ人東洋文化研究者



大樋 年雄

陶芸家 ミラノ・サローネで家具をプロデュース  
眼鏡フレームデザインでグッドデザイン賞受賞  
現代アートを取り入れた茶会をも開催する  
<http://www.ohimuseum.com>



橋本 夕紀夫

「伝統・自然・未来」をキーワードに、  
インテリアデザインからアートまで多領域で活動  
橋本夕紀夫デザインスタジオ 代表  
<http://www.din.or.jp/~hydesign/>

## 「インタラクティブ・アートの40年」

ジェフリー・ショー

Jeffrey SHAW

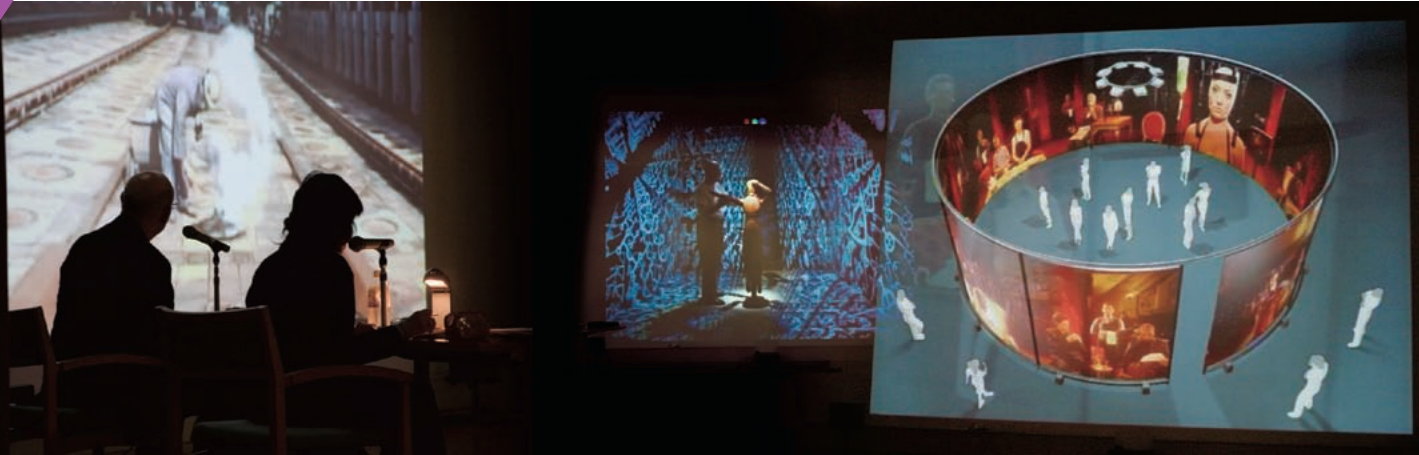
メディア・アーティスト



1944年メルボルン生まれ。観客参加型のインタラクティブ・アートの分野で世界的に知られたパイオニア作家。作品は世界中の主要な美術館やメディア・フェスティバルで展示されており、日本でも東京のICCや岐阜のIAMASで紹介されている。ドイツの視覚芸術研究センター ZKM の所長を経て現在はシドニーにあるインタラクティブ・シネマ研究センターの代表所長となり、デジタル・メディア技術を駆使した、新たな映画システムの開発に取り組んでいる。<http://www.jeffrey-shaw.net/>

Part 1

## メディア・アートのいまと未来



メディア・アート、インタラクティブ・アートのパイオニアであるジェフリー・ショー氏は、ドイツのカールスルーエ・アート&メディア・センター（ZKM）所長を経て、現在オーストラリアのニュー・サウス・ウェールズ大学にあるインタラクティブ・シネマ研究センターの所長を務めている。「メディア・アートのいまと未来」のSession1「インタラクティブ・アートの40年」においては、ショー氏が自らの12のアート作品を、映像を交えて紹介してくれた。

ショー氏によれば、メディア・アートは科学技術による新しい領域への発見の旅であり、観客を作品に参加させながら、新しい芸術の経験を創造するものであるという。

たとえば、1989年の《読むことのできる都市（Legible City）》というインスタレーション作品において、観客は固定された自転車をこいで、映像の中の3つの都市（マンハッタン、アムステルダム、カールスルーエ）の中を移動することができる。そこではすべての建物は文字で置き換えられていて、つなげていくとその文字は言葉となり、言葉は文章になるので、都市の風景の中を進んでいくうちに、観客はインタラクティブな物語を読むことになる。10年後に制作されたこの作品の別ヴァージョンでは3人の観客が同時に自転車で乗ってヴァーチャルな世界を探検し、その世界のなかですれ違ったり会話をしたりできるように

なっていて、インタラクティブな性格がより強められている。

1996年の《洞窟の（人形による）形成（conFIGURING the Cave）》はコンピュータによるインタラクティブなビデオ・インスタレーションであり、観客は3D眼鏡をかけて洞窟のような空間に入り、3面の壁と床に映し出された映像と音響を体験する仕組みになっている。手足の関節にセンサーがはめこまれているほぼ等身大の木製の人形がインターフェイスになっていて、観客が人形の手足を動かすと、その動きに合わせて周囲の映像と音響が変化する。映像は観客の立っている場所から広がり周囲を取り巻くように出現するので、観客は洞窟の奥深くに入り込んでいるような感覚を味わうことになる。

作品紹介の後に、ショー氏は現在開発中の16.5メガピクセル360度ステレオ撮影が可能な最先端の映像技術について触れ、この新技術が世界の文化遺産の保存に貢献できることを説明しながら、メディア・アートが芸術の領域を超えて社会的な意義を持ちうること、そして、メディア・アートは科学技術の進歩とともに発展してきたものであるが、メディア・アートやインタラクティブ・アートという新しい社会的・文化的価値の創造こそが、経済や産業に特化することで起こりうる科学技術の暴走に歯止めをかける重要な働きを持つものであるということ 강조했다。



## 「リメイン・イン・ライト」

西島 治樹

Haruki NISHIJIMA

媒体芸術家

1971年浜松市生まれ。東京藝術大学大学院修了後、IAMASでメディア・アートを学ぶ。'01年、プリ・アルスエレクトロニカ（オーストリア）にてディステインクション、VIDA4.0（スペイン）グランプリ受賞。主な展覧会、'02年「エモーショナルアートフィシアル」展（ブラジル）、'03年「Art In Output」展（オランダ）、「Break2.2」展（スロベニア）など。



「メディア・アートのいまと未来」のsession2では、芸術化学部講師で媒体芸術家の西島治樹氏によるメディア・インタラクティブ・アート作品、《リメイン・イン・ライト》のデモ展示が行われた。

《リメイン・イン・ライト》は、「電子昆虫採集キット」で捕まえたアナログ電波を光に変換して透明なスクリーンに再現する作品である。子ども時代に誰もが一度は体験した昆虫採集を自然環境から遠く離れた近代的な都市生活の中に持ち込み、アナログ電波を「電子昆虫」とみなして特別に作られた捕虫網によって採集する。30年程前ならどこでも見かけた昆虫が目の中から消えつつある現実がデジタル化の波に押し込まれ減少しつつあるアナログ電波の現状に重ねられることで、環境破壊が進み生物多様性が急激に失われていった世界とデジタル化が進む一方の科学技術の世界のアナロジーが透けて見えるようになっている。

作品に参加する人たちはまず、空中に飛び交うラジオ、テレビ、タクシー無線、アマチュア無線などの目に見えないアナログの電波という電子昆虫を特別な捕虫網で見つけ、それをコンピュータが仕掛けられた電子虫籠に採集する。ヘッドホンを通して音として聞き分けられる電子昆虫は、捕虫網に取り付けられた受信機によって1秒ずつの音のデータとして電子虫籠に保存される。採集された1秒間の音のデータはそれぞれの周波数によって異なる色の光に変換され、透明のスクリーンの上さま

るで蛍が飛び交うかのように映し出される。そもそもアナログ電波は人が多い場所に多く人の少ない場所には少ないが、電子昆虫として捕らえられスクリーン上に放たれると、逆に人が近づくとそこから逃げようとして動き、さらに人が近づく回数が増えるとそれが動く光にとってはストレスとして感じられ、そのストレスが限界までたまると今度は別のスクリーンへと飛び移るようにプログラムされている。あたかも人間の活動によって多くの生物が絶滅の危機に追い込まれていることを象徴しているかのように。この作品を体験する人たちがいる種ノスタルジーのようなものを感じるのも、昆虫採集や点滅する蛍の光でできた作品がそう遠くない昔を思い出させるものになっているからであろう。最先端の科学技術を駆使しつつも、近い過去の記憶や命のあり方、身体の振る舞いといったきわめて人間的なテーマを扱っている点も興味深い。

精緻で複雑な技術を用いながらも実際のデモンストレーションはいたってシンプルで、捕虫網をふりまわして電子昆虫を捕まえようと躍起になる参加者の姿は、ひらひらと舞い逃げる蝶を捕まえようとする子どものようでユーモラスだ。電子昆虫採集に参加した観客もスクリーン上を飛び交い自分の動きに反応する美しい光を体験した観客も、全員が作品を楽しんでいるようであった。西島氏自身による説明もわかりやすく、まずなによりも実際に体験することが重要なメディア・アートの本質が充分理解できるプログラムになっていた。



## 「インタラクティブ・アートの世界」

坂根 徹夫

Itsuo SAKANE

メディア・アート・プロデューサー

1930年青島生まれ。新聞記者として科学技術と芸術の境界領域をテーマに、テクノロジカル・アートやサイエンス・アートの動向を取材、数多くの連載コラムを執筆すると共に多くの展覧会企画に携わる。定年後は、慶応大学環境情報学部教授を経て1996年、情報化時代のコンテンツのクリエイターを養成するIAMAS（国際情報科学芸術アカデミー）を創設、学長としてその運営に携わる。文化庁長官表彰賞（2003年、芸術部門03）ほか受賞多数。



アートとサイエンスの関わりという視点から長年にわたって美術批評、作品紹介、展覧会のプロデュースなどに携わり、国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）の初代学長も務めた坂根徹夫氏は、アーティストの育成や招聘によって日本におけるメディア・アートの発展に貢献してきた。Session3では「メディア・アートのいまと未来」のプロデューサーでもある坂根氏が「インタラクティブ・アートの世界」と題して、豊富なメディア・アートの実例を映像で紹介しながら、メディア・アートの歴史、性質と分類、将来の意義について講演を行った。

坂根氏によれば、メディア・アートというきわめてあいまいな言葉は「コンピュータによるデジタル・イメージを使ったアート」と定義できる。メディア・アートはその性質上科学技術の発展と切り離すことができないうえ、とりわけコンピュータと密接なつながりがあるために、誕生してから50年ほどの間に急速にその作品は増加し、さらにコンピュータ・メディアの変化に対応して急激に多様化している。科学技術を使ったアートを生み出すための教育環境が主に大学を中心に整えられ、そこで育ったアーティストの作品を世に知らせるための登竜門としてのアルス・エレクトロニカ（オーストラリア・リンツ）（1979年～）やシーグラフ（米国）（1974年～）などの展覧会が開催されたことも作品の増加と多様

化の背景にあることが指摘された。

メディア・アートの多種多様な作品を坂根氏は以下の3つに分類している。①「インスタレーション的インタラククション。イメージと音と観客の行動の相互作用によるもの」（カミーユ・アッターバック《テキスト・レイン（Text Rain）》2000年など）。②「インタラクティブ・シネマ。環境的な映像に観客自身が埋没するか、選択的に参加するもの」（ジェフリー・ショー《洞窟の（人形による）形成（conFIGURING the Cave）》1996年など）。③「パフォーマンス。演奏者とメディアのインタラククションの創造」（岩井俊雄+坂本龍一《MPI x IPM》1997年など）。これらに共通するメディア・アートとしての特徴は①いろいろな分野をつないでいくハイブリッド性②作品の可変性③観客の参加④デザインとの接近⑤アート自体やアーティストの意味の定義の変化⑥コミュニケーションの6点にあると坂根氏は規定する。

ジェイコブ・プロノウスキーの「科学と芸術は最初から人類の幸福な生活の実現のために協力的に働いてきた」という文章を引用しながら、坂根氏は科学技術と協力するメディア・アートこそが、とくにそのコミュニケーションという性質を活用して社会貢献を考えた「社会のための芸術」にならなければならない、と強調することで講演を締めくくった。

## アナログ・シティにデジタル・アートを

伊東多佳子

Takako ITO

富山大学 芸術文化学部 助教授



シンポジウム「メディア・アートのいまと未来」の冒頭で、坂根氏は「高岡という伝統工芸で有名ないわばアナログの世界で素晴らしい成果を上げてきた街に最先端のデジタルで代表されるメディア・アートを導入するというのはいかに勇気のあること」だと指摘したが、その勇気ある試みに富山大学芸術文化学部は挑もうとしている。

最先端の科学技術、とりわけコンピュータの技術を利用したメディア・アートと手技による伝統工芸の間にはほとんど似たところがないと思われるかもしれない。しかしアート（芸術）の語源である古代ギリシャ語のテクネー（techne）や、ラテン語のアルス（ars）は、そもそも「技術」を意味する言葉であり、テクネーはテクニックやテクノロジーの語源にもなっている。つまり、工芸も芸術もメディア・アートも科学技術も、その本質が技術であるという点において一致している。

現代芸術は伝統的な芸術の枠組みから逸脱し、芸術の制度を解体することで発展してきた。現代の芸術作品はこれまで芸術を規定してきた価値や概念ではもはや判断することもむずかしく、絵画、彫刻、音楽などといった伝統的なジャンルにおさまりきれない多様で複雑な現象となり、そもそも芸術であるのかどうかさえわからなくなっている。なかでもメディア・アートは科学技術と結びつくことによって芸術と科学の境界を行き来している。未来派、構成

主義、ダダ、バウハウスなどの、科学技術に先導され急激に移り変わっていく世界を映し出そうとした実験的な芸術運動を祖先とするメディア・アートは、とくにキネティック・アート、オブ・アート、ライト・アート、ビデオ・アート、パフォーマンスなどの流れを汲んで最新のコンピュータ技術を取り込むことによって発展してきた。

一般的にわかりにくいといわれる現代芸術のなかにあって、メディア・アートはきわめてシンプルでわかりやすいものが多い。それはメディア・アートが人間と科学技術との間のインターフェイスにこだわり、科学技術の応用分野として発展してきたことによる。いかに人間の身体や感覚とかかわるか、そしていかにして他者とコミュニケーションをとるか。メディア・アートはしばしば反人間的な振る舞いを要求する最先端の科学技術を用いながらも、人間の手の参加を待って初めて作品として成立するものであり、現代社会において希薄になりつつあるコミュニケーションを確立させようと躍起になっている。高度なコンピュータ技術によって実現された仮想現実空間で求められているのは、皮肉なことに身体的な感覚そのものであり、生身の体験である。科学技術の進歩によって翻弄され均質化していく世界の中で、科学技術の申し子であるメディア・アートがいまここにいるわたしたちの存在を確認させる装置として機能し、また絶えず人間本来の身体性に引き戻されていることを教えてくれる事態は、科学技術の行く末を決定するのは結局のところ生身の人間であるというあたりまえの事実気づかせてくれる。だからこそ、手技の重要性が認識されている高岡という「アナログの世界」の都市において、人間の持つべき「技術」の意味について深く考えながらメディア・アートを推進していくことは、勇気のあることではあっても決して無謀な試みではないだろうし、伝統工芸の世界にもコンピュータが導入されている現代において、科学技術と手技の両方の意義を再確認するためにも、高岡がメディア・アートの教育を行うのにふさわしい場所となることを期待したい。

● Part 1 各講演内容のまとめと合わせて伊東多佳子が担当)

## 「工芸都市高岡 伝統と革新」展 地域連携フリートーク

本音で語る

「Part2」は“本音で語る”「地域連携フリートーク」。9月16日から10月16日の間、高岡市美術館で開催された「工芸都市高岡 芸術と革新」展に出品した4人のパネラーの間で、展覧会で得たもの、反省すべき点、次に何をにつなげるかなどを中心に活発な議論が繰り広げられました。



### ● 今回の展覧会への取り組みで得られたこと

シンポジウムは武山さんによる「芸術と革新」展のアンケート結果についての話から始まりました。(本巻 p.32,33 参照)「今回の展覧会への取り組みで得られたことは？」という質問に対しては、出品者からは「デザイナーと職人の新たな出会いがあってよかった」という声が多く、来場者からは「大学は理論先行になりがち。民間企業との協業はよい」、「小さな企業、頑張れ！」という回答がありました。

それに対して、職人側の代表、高田さんは、「これまで大学というところは、敷居が高いものだとばかり思っていた。でも、今回の交流で180度意識が変わった。我々職人は、もっとデザイナーとコンタクトを取るべき。イタリアでは、デザイナーと職人が緊密に交流し、連携できるシステムができています。高岡の街でも、そういうイタリア式の連携をもっと発展させるべきだ」とコメントし、デザイナーの3人の先生たちも、大きくうなずいていました。

### ● 今回の取り組みから浮かび上がった問題点とは――

一方「今回の取り組みから浮かび上がった問題点は？」という質問に対しては、「職人や企業は、デザインに対する理解力が不十分」、「大学の教員は、地元企

### 高田 晃一

Kouichi TAKATA  
株式会社 高田製作所 常務取締役

富山県生まれ。宝塚造形芸術大学インダストリアルデザイン科卒。株式会社高田製作所にて、鑄造から機械加工と仕上げにいたる作業を行う中、2005年イタリアミラノサローネにて fiorichiarì(フィオリキアリ)ブランドを発表。同年 Molteni&C 社の Dada よりフィオリキアリの販売が開始される。2006年 フィオリキアリブランドジャパンジェネラルマネージャーに就任。同社の美術監督、広告カタログなどの販促、ワールドワイドにおける国際見本市と販売促進の責任を任される。

### 小松 研治

Kenjo KOMATSU  
富山大学 芸術文化学部 教授

### 武山 良三

Ryozo TAKEYAMA  
富山大学 芸術文化学部 教授

### 内藤 裕孝

Hirota NAITO  
富山大学 芸術文化学部 助手

業の現状に関する認識が足りない」など、やや否定的な意見もありました。

しかし、それに対して小松さんは、スウェーデンのデザイン教育の方式について語ってくれました。「日本のデザイン教育は、学生に課題を与え、それを先生が採点するだけ。閉じられた教育環境で、実際の社会と触れあう機会がない。それに対してスウェーデンでは、社会との接近を重要視し『商品売る』という行為を学生に考えさせる。そのため学生は、商品の原価計算から始めなければいけない。」

高田さんもそれに呼応して「まず学生たちも『コスト意識』を持つことが重要」だと主張し、将来のデザイナーの卵たちが、実際の社会の中でどのようにデザイン活動を行えるのかという問題意識を持つことの必要性を熱く語っていました。いくら素晴らしいデザインでも、あまりにも高くは誰も買えない、つまり世の中の役に立つ割合が少なくなってしまうわけです。

### ●メイド・イン・ジャパンは高価？

また、現在の日本のデザイン商品マーケットの実状について多くの問題があることも議論されました。日本では職人の人件費が高いため、メイド・イン・ジャパンの商品は、どうしても価格が高くなってしまおう



fiorichiari CONCEPT

fiorichiari は優れた金属加工技術により、素材が持つ本来の美しさを、インテリアの中に訴求する世界的ブランドです。fiorichiari とはイタリア語で「輝く花」を意味しています。  
<http://www.fiorichiari.com/>



いうのです。

例えば、内藤さんが、あるアルミ製の皿を取りだして「これは高岡のある店で売られているもの。価格はなんと 300 円！ととても安い。加えて日本のどこのインテリアショップに行ってもこの価格で買えるのです。」と発言。

実は、このアルミ皿はとても 300 円には見えない、もっと高くてもよいように見えるのですが、人件費の安い東南アジアの国で作られたからこそ 300 円という低価格で提供できています。高田さんもそれを見て「日本でそれと同じものを 300 円の価格で作るのは難しいのが現状…」と本音が漏れます。

しかし、こういう現実に対して、高田さんはこう主張します。「人件費の高い日本で、価格が高くなるのはしかたのないこと。でも、本当に良質な商品は、高くても売れる。わたしたちは、商品に、品質や、美的センスといった付加価値をつける能力がある！ 例えば、私のアルミ花瓶のブランドで最も人気があるのは 10 万円代の商品。1 万 5 千円の商品より、10 万円の商品の方が人気がある。本当に見る目のあるお客さんは、10 万円の商品の価値をきちんと理解してくれていることを証明してくれている。」

そして高田さんは「高岡のモノ作りの伝統を大切に

思うのであれば、安いものばかりを目指さないことだ」と締めくくりました。

### ●地域から必要とされる大学に！

それに呼応して、武山さんは、「最近の消費者は『本物』を知らない人が多い。まず本物の漆器なりを多くの人に体験してもらう必要がある」と主張し、小松さんも、「恐れるのは、高岡のモノ作り産業が『安く・早く・簡単に』という方向に行ってしまうこと。学生たちに、市場でのコスト意識を教えるのと同時に、モノ作りの最も本質的なところを教えないといけない」と語っていました。

今回のシンポジウムで教えられたのは、『本当に良質なモノを、誠意と高度な技術力をもって、消費者のことを考えて作る』精神だということです。そして、そのためには、未来のデザイナーを育成する大学と、良質なモノ作り文化を育ててきた地元の企業や職人が、手を取り合っていくことが大切なのです。このような連携こそが、高岡の産業の振興に貢献できるのです。

イタリアやスウェーデンでできたことが、日本の高岡でできないはずはないのです。高岡の街には、それを可能にする伝統と文化が息づいているのですから。

●Part2 のまとめは<http://www.geibun.jp/artabe/>より抜粋(一部加筆修正)



## 万葉的日本の可能性

### session 1

### 「万葉とコミュニケーション」



### アレックス・カー

Alex KERR  
東洋文化研究者

1952年米国生まれ。12歳のとき初来日。エール大学で日本学を専攻、最優秀学士号を取得。'73年徳島県三好郡東祖谷（いや）山村に江戸中期の民家を購入。'77年から京都府亀岡市在住。'80年から日本と東アジア美術に関する紹介、翻訳、文化コンサルタント、執筆、講演活動を行う。'94年外国人初の新潮学芸賞を受賞。'04年、「庵」（株）設立。京都の町家を改造して文化研修と宿泊に使用。町作りと景観のコンサル、日本伝統芸術プログラム等を営む。著書に『美しき日本の残像』『犬と鬼』など。



#### ●日本人は、その美しい世界を失いかけている

カーさんは「世界の財産でもある日本の自然美が失われていく」現状を指摘します。カーさんによると、日本の国家予算の中での公共事業の割合は50%近くにも達しており、これはヨーロッパの8%、アメリカの5%と比較すると不自然に多い。この大規模な公共事業は日本にとって不必要だけでなく、有害ですらあると警鐘を鳴らします。

この「公共事業」によって、日本中の何千という河川や海に不必要で有害なコンクリートの堰やダムが建造されていきます。そして何千本もの使われないアスファルト道路が建設されました。それは、自然やそこに住む生き物たちの生態系を破壊するだけでなく、日本人の美意識をも破壊してゆきます。カーさんは、わたしたちに、日本の美しい山々の奥深くまで分け入って建設された、多くのコンクリート製の堰やダムの写真を見せてくれました。それは、およそ山村の緑の美しさにそぐわない、無味乾燥の、いびつで、醜悪な灰色の建造物たちでした。

そこで、カーさんのアイロニーが冴えます。カーさんによると、これだけ自然を破壊し自然美を台無しにしながら、公共事業の掲げるスローガンは「人に優しく、自然に優しく」であり、さらに旧建設省が制定した「ユ-

トピアソング」という歌の歌詞を引用してくれました。「♪山も谷間もアスファルト、ランランランラン、素敵なユートピア！」

#### ●フランスで始まった撤去プロジェクト

カーさんは、環境の美意識に敏感な国としてフランスの例を挙げました。フランスのノルマンディー地方には、小さな島の頂きに中世の美しい修道院を冠したモン・サン・ミッシェルという世界遺産があります。しかし、この風光明媚な小島に、観光の利便性を考えて、鋼鉄とコンクリートの巨大な橋が建造されました。この橋は明らかにモン・サン・ミッシェルの景観を損ねていますし、周囲の海の生態系も破壊し、地元の漁業にも大きな影響が出ています。そこで、フランス政府は素直に誤りを認め、何百万ユーロもの予算を組んで、この橋の撤去プロジェクトを始めているというのです。

そこに住む人たちの暮らしと、伝統と、美意識を本当に真剣に考えれば、その環境にとって何が本当に必要で、何が誤りかは、自ずとわかってくるものなのです。

日本人は、身近にあるとても大切なものを忘れかけていた、そしてそれを失いかけている一日本への愛に満ちたカーさんの講演は、そんなことをわたしたちに気づかせてくれるものでした。



隈 研吾  
Kengo KUMA  
建築家

1954年横浜生まれ。'79年東京大学建築学科大学院修了。コロンビア大学客員研究員を経て、隈研吾建築都市設計事務所主宰。'01年より慶應義塾大学理工学部教授。'97年「森舞台 / 登米町伝統芸能伝承館」で日本建築学会賞受賞、同年「水 / ガラス」でアメリカ建築家協会ベネディクタス賞受賞。'02年「馬頭町広重美術館」をはじめとする木の建築でフィンランドよりスピリット・オブ・ネイチャー 国際木の建築賞受賞。  
<http://www.kkaa.co.jp/>



### ●日本の風景と調和する建築

隈さんの建築作品には和の美意識の影響がうかがえますが、本人によれば、それは何も特別なことではないとのこと。建築の原点に戻ってストレートな表現を目指すと、自ずと和の美意識のストレートさに行き着く。そして隈さんは、その率直でストレートな美意識は、万葉の世界観に結びつき、現代においてはそれがまたポストモダンの革新性に通ずることもあるのだと主張します。

隈さんの建築物においては、常にその土地の自然美、景観美との調和が大切に考えられています。例として、北上川の運河交流館の設計を依頼された時のエピソードを披露してくれました。当初、依頼主から隈さんに提示された交流館の設計プランは、言葉は悪いですが、品格に少々かける三流ホテルのような外観で、おおよそ北上川流域の美しい景観に調和しないと感ぜたと云います。そこで隈さんは、大胆な修正案を打ち出し、交流館自体を土手の中に埋めてしまうというのはいかがでしょうかと提案したのです。

隈さんの案では、建物はその二階部分の窓部だけが外界に面していて、その他はすべて土手の中の地下。しかしながらその二階部の窓は全面大きなガラス張りで、最大限に外の陽光を取り入れられた開放感あふれるものとなっており、川側から見ても美しいガラス窓と土手の稜線が滑らかに調和しており、まさに環境美に溶け込んだ建築となって

いるのです。これこそが、日本の自然美と建築が一体となるという隈さんの理想の結晶でした。

### ●万葉の美意識に繋がる長崎県美術館

景観との調和を考えると、伊東順二さんが館長を務める長崎県美術館も隈さんの設計で、長崎の美しい風景との調和を第一に考えて建築されています。この美術館は運河を囲むように建てられており、建物の中心は運河を流れる水なのです。そしてその水場の周りを包み込むように、緑と風と光に彩られた建物が建てられ、訪れた人々は、まるで自然の中を回遊するように歩くことができるのです。

隈さんによると、この建物は、決まった正面がないことが特徴とも。建物の正面性を排することで、訪問客は自分の好きな場所から、好きな場所に、自由に移動することができます。美術館に来たのに、美術展を観ずに屋上の庭園に行ってもいいわけです。そこからは、美しい長崎の街を一望することができ、その眺望はまさに「もう一つの美術館」なのです。

隈さんは、自分は長崎の風景そのものを建築に取り入れたかったのだと云います。万葉の美意識とは、作為的に作られたものではなく、目の前の環境の中に身を置いたときに感じられるストレートな愛情なのであり、自分の建築はそのような価値観と結びつくのだと主張します。

## 万葉的日本の可能性

### session 2

#### 「万葉とモダンデザイン」



#### 大樋 年雄

Toshio OHI

陶芸家

<http://www.ohimuseum.com>

1958年十代大樋長左衛門の長男として金沢に生まれる。'84年ボストンユニバシティ大学院修士課程取得。活動は国内外で多岐にわたり、大樋焼の伝統を継承しながら、陶芸と建築の融合を目指した現代空間や現代美術による新しい茶道を提案。'05年、金沢21世紀美術館にて「現代美術からの日本茶道」を企画プロデュース。ロチェスター工科大学客員教授、台湾国立台南芸術大学客員教授、東京芸術大学講師、金沢大学非常勤講師、金沢卯辰山工芸工房講師、国際陶芸アカデミー会員、日展会友、日本現代工芸美術家協会本会員。



#### ●故きを温め、新しきを知る

大樋さんは、米国ボストンに留学して他の世界の陶芸に触れた時、大樋焼は世界に現存する様々な伝統文化のワン・オブ・ゼムであることに気がつき、それまで「絶対的」な存在であった大樋焼を「相対化」することができたのだと語りました。

以来、大樋さんは伝統の枠にとらわれない自由奔放な活動を繰り広げてゆきます。単なる陶芸の世界だけに留まらず、空間プロデューサーとして様々なデザイン茶会をプロデュースしたりもします。プールの上で催されるお茶会や、隈研吾さんとのコラボレーションで実現した人工皮膚の茶室などは、そのユニークな例といえるでしょう。

しかし、このように自由奔放な作品の創作に携わってきた大樋さんは「新しいことを目指してきた人間は最後には伝統的なものを再評価するのだ」と主張します。大樋さんのスタンスは、新奇な物の探求と古い伝統を尊重する気持ち、それら両者のバランスを大切にしているところにあるのかもしれません。大樋さんは、そのことを言い換えて「温新知故」の精神と表現します。だからこそ、技術的に「上手くなればなるほど、古いものを感じるようになる」のです。

要は、新しい物を作り出そうとする時、その物作り

の伝統の一番深いところで「変えないできたもの、変えてはならないもの」に気づくことが重要だと言うのです。大樋さんによれば、その「変えてはならないもの」こそが伝統と革新が共有しなければならない共通項なのです。その「変えてはならないもの」は、それぞれの場合で違いますが、伝統あるものには必ずどこかにその片鱗があるのです。

#### ●「変えてはならないもの」とは

大樋さんは、明治以降日本の伝統工芸はつまらないルールや形式に縛られてきたと言います。しかし大樋さんの「変えてはならないもの」とは、そのような表層的なルールや形式とは別の、もっと「人の根源的な生にかかわる直接的なもの」だと言います。それは、大樋さんが「不可思議でダイレクトな感動」と形容する万葉的な世界観と結びつくのかもしれませんが。大樋さんは、そのような「変えないできたもの、変えてはならないもの」を本当に知っている人こそが、つまらない形式的な伝統のルールは打ち壊して、新しい物、革新的な物を作り出してゆくべきだと言います。340年の伝統を持つ大樋焼の継承者たる大樋さんが語る「温新知故」の精神は、本物のリアリティーをもってわたしたちの胸に響いてきました。



## 橋本 夕紀夫

Yukio HASHIMOTO

インテリアデザイナー

<http://www.din.or.jp/~hydesign/>

1962年愛知県生まれ。'86年愛知県立芸術大学デザイン学科卒業。スーパーポテトを経て'96年独立。現在女子美術大学、女子美術短期大学、愛知県立芸術大学の非常勤講師も勤める。JCD 優秀賞等受賞。香港 PACE PUBLISHING LTD. より "The Designworld of Hashimoto Yukio" 出版。主な物件として、雑草家、橙家各店、安曇家各店、BEAMS HOUSE、相田みつを美術館、蘭亭、水響亭、音音、蔵久等。



### ● 現代の和空間に必要なもの

都内の多くのお洒落な空間を手がけてきた橋本さんは、ご本人の雰囲気もスマートで、都会の夜！ が似合う感じなのですが、意外に東京という都市には批判的な意見を持っています。橋本さんは「東京は嫌いではないが、無計画に発展してきたために、どこかおかしいことになっている。東京の空間を扱うためには、一度東京を出て、他の場所や街を知る必要がある」と言います。

そして実際、橋本さん自身も、東京以外にもたくさんの地で店舗を手がけられ、その多くが和の伝統的テイストを活かしています。今回、橋本さんは、京都の町家をバーに改造した仕事を紹介してくれました。

町家の建物には、長い年月を経て育まれた独特の味や雰囲気があります。当初の依頼では、町家内部の全面改装だったのですが、橋本さんは、建物内部の意匠はできるだけ変えずに残したいと考えました。しかしながら、いいものだからといって全く手を付けずにそのまま残しておくのでは発展的ではありません。そこで橋本さんが考えたのは、建築の素材にはほとんど手をつけず、光の演出によってその空間を変えろというアイデアでした。そして、LEDや光ファイバーを使って、「和式宇宙船」というコンセプトで町家の空間に新たな和モダンの演出をほどこしました。

橋本さんは「伝統と新しいビビッドな情報の融合」という点にこだわります。紙や石を一枚置くことで他者との場所の分けをするという、日本の伝統的パーティションの「斬新」な方法に目を付け、町家改造の例では、新しい時代のパーティションとして、それを光ファイバーで行いました。さらに紙の掛け軸の代わりにLEDの掛け軸、土壁にも光ファイバーを埋め込んで、橋本さんの「和風宇宙船」のコンセプトが表現されてゆきます。この町家はバーとして再利用されるのですが、このような空間でのお酒は、和の伝統を感じながらも、最先端の香りを放ち、まさに新しい時代の日本の味といえるでしょう。

### ● 「和」が魅力的あるためにすべきこと

橋本さんは、万葉の時代も日本人は様々な外来の文化を積極的に取り入れてきたことを指摘し、現代の和の意識も、様々な異なる分野と組み合わせることが重要だと説きます。彼の和空間の仕事の頂点の一つである「橙家」には、イギリスのグラフィックデザイナーに壁画を依頼したり、竹とイギリス綿と工業製品をコラージュしたり、斬新なアイデアにあふれています。それは、積極的に異分子を取り入れることで新しい「和」を表現しようという、橋本さんの試みなのです。

● Part3 のまとめは<http://www.geibun.jp/artabe/>より抜粋(一部加筆修正)