

工学系アートのおすすめ まとめレポート

1 1 2 2 2 4 1 8 3 8 瀬川 智子

最も印象的だったのは、アーティストの生きる姿勢である。身近にはいなかったのも、特に知る機会もなかったが、この講義で初めてアーティストというものに触れ、誤解を恐れない創作姿勢に驚きと感銘を受けた。いつかの授業で紹介していただいた、死体と一緒に撮った写真は今でも衝撃的で印象強い。私ならまず思いつかないし、たとえ思いついたところで実行しない。土佐先生もご自身の研究について言っておられたが、人から糾弾されるようなことも自分の意思のままに行うのがアーティストなのかと驚いた。

着眼力と、実行力。講義でいろいろな作品や土佐先生ご自身の研究を紹介していただくたび、アーティストがもつ二つの力に気付かされた。人が気付かないことに着眼する力と、恐れずにそれを実行する力。どちらも私には足りていないと思う。流されて生きているから何かに気付くことも少ないし、いつも人の目を気にしているから確かな行動力もない。でも、この講義を受けてアーティストの生き様に少し触発された。アーティストになりたいと断言するわけではないが、もともと芸術方面への憧れは強い方だし、二つの力を少しずつでも育てていきたいと思う。

ここからは訪れた展覧会について書こうと思う。
最初に行ったのは『芹沢銈介展』。



(画像引用 : http://www.bunpaku.or.jp/exhi_serizawa.html)

染物の展覧会に行くのは初めてで、楽しみだったのを覚えている。展示を見ていると、芹沢銈介は一貫した姿勢を持つ人物だと感じられた。あくまで個人的な意見で、なんとなくそれっぽいという程度しか私にはわからなかったが、展示されている作品はほとんど

どすべて一目で芹沢のものだとわかるものばかりだったように思う。素人考えだが、彼は自分の作風に誇りを持っているのではないだろうか。自分の中にひとつ、これを表現したいと思えるようなものに私は出会ったことがないので、それはどういう気持ちなのか気になった。彼が芸術家としての行き方を貫いたからこそ出会えたのだろう。芹沢銈介という名前はそのとき初めて聞いたけど、すごい人がいるものと思った。

次は『コレクションの誘惑』。



(画像引用：<http://www.museum.or.jp/uploads/imdb/file/event/00078633/00078633.jpg>)

アーティストの着眼力と実行力が前面に押し出された展覧会だったように思う。正直なところ意味がわからない作品や芸術作品じゃなければアウトだろうと思えるものもあった。でも美術館に並んでいればどれも高尚なものにみえてくるから不思議だ。偉人のメガネばかりに焦点をおいた作品や、間違っって別の名札を貼ってしまっているのではないかと思うほど題名が個性的な作品など、印象的なものはたくさんあったが、最も印象に残ったのはゲリラ兵のオブジェだった。ニュースや新聞で話を聞くことも、写真を見ることも、それはそれでリアリティがあって背筋がふるえるものだが、それらとはまったく違った現実感がある。別に血みどろなわけでも、なにか酷い表現があるわけでもなかったが、なんとなく不気味さを感じた。背がとても高いこととか、覗き込んでいる先に何が見えるのかとか、言葉にしがたいけど印象に残る。戦争を伝えるには、流血や

惨事だけを強調する必要はないのかもしれないと初めて思った。加えて、アートに担える役割にはこんなこともあるのかと感心させられた。言葉には言葉の、音楽には音楽の、美術には美術の効用というものがあって、それぞれがそれぞれに代替不可能なのだと思う。どんなに言葉を尽くして説明しても一枚の絵にかなわないこともある。その一方で、誰かの言葉が一曲の音楽で救えなかった人を救済することもあるのだ。どれが良いとか悪いとかではなく、それぞれに他にはない良さがある。アートの無限の可能性を感じられた展覧会だった。

最後に、『平清盛』展。



(画像引用：http://www.bunpaku.or.jp/exhi_kiyomori.html)

美術展というよりは歴史展の色が強く、展示も歴史の教科書で見たようなものばかりだった。複製でも鎧兜を見ると感心するし、天皇の食事の再現などは珍しくて見入ってしまう。アートという視点からみると、仏像のたくさん描かれた掛け軸は圧巻だった。何よりもまず作業量が尋常ではない。私だったら絶対途中で飽きると断言できる。自分に置き換えて考えると、作者の表現にかける姿勢によりいっそう感心した。表現したいものを表現するのがアーティストなのだと改めて実感する。これを描いている最中、どんな気持ちだったのかを想像するとおもしろかった。あと何体か数えながら描いたりしたのだろうか。仏像に造詣が深いわけではないので作品の美術的な価値はわからなかったけど、作業量を想像するだけで作者の苦労がうかがえた。もっとも苦労だとは思っていなかったのかもしれない。アーティストの真髓をうかがい知る機会となる展覧会だった。

続いては『カルチュラル・コンピューティング』の第三章を読んで考えたことについて書こうと思う。

授業でその一端に触れたが、文化をコンピューティングするのは難しいことである。一言に文化といっても、とらえようもなく深く多面的なものだ。しかし、第三章で紹介されていた数々の作品は実に見事なものだと思う。

まず、人魚をモデルとした無意識の可視化プログラム。

私も課題で実際に考えたが、無意識というのは確かに存在していると感じられるのに表現するのはとても難しい。人魚を分身とすることで無意識を表現するというのは、自分の無意識をわかりやすく見て取れる方法だと思う。私は視線を可視化する方法を考えたが、実現はなかなか難しそう。発案も実現もそれぞれ困難な作業だということは、課題を通じて存分に実感した。

続いて、ZENetic Computer。

内容もさることながら、ネーミングも抜群だと思う。私の高校はiPS細胞の山中教授の出身校なため、以前講演会にいったことがあるが、ネーミングは大切だという話をされていた。ZENetic Computerというのはインパクトもあり、日本人にも外国人にも趣旨が理解できる名前だ、とても良いと思った。

禅というのは日本人でも苦手意識があるものなのではないかと思う。私も本を数冊読んだが、まったく意味のわからない話も多かった。印象的だったのは、崖から落ちそうな人についての以下のような話だった。

ある人が崖から落ちかけてツタにつかまっていた。下にはライオンが舌なめずりをしながら待ち構えている。ツタを登ろうと思って上を見ると、なんとねずみがツタをかじっていた。絶体絶命のピンチの中、そばにはえていた野いちごか何かを口に入れる。うまい…という話。

印象的というよりも、あまりにも意味がわからなかった。いろいろ考えれば解釈は出てきそうだが、なにが正解なのかもわからない。そんなものを外国人に紹介するなんて無謀だと思うけど、ZENetic Computerを通すとわかりやすくなるのではないかとも思う。コンピューティングの良いところは、変に堅苦しくならないところなのではないだろうか。授業で実際にZENetic Computerを使わせていただいたが、遊び感覚で触れることができた。文章で長々と説明するよりも、そういった形態の方が入り込みやすい。禅という曖昧なものを紹介するのも最適のように思う。私も禅の問答を用いて無意識を可視化するという課題に取り組んだが、これが一番難しかった。禅をよく知らないという理由もあるだろうが、手始めになにをしたら良いのかもよくわからない。しかも視線を使って無意識を可視化しようという考えが先にあるから、それに禅を合わせていくのが大変だった。その点、ZENetic Computerは山水画を用いる、ゲーム的な要素を入れるなど非常によくできていた。アーティストの着眼点の鋭さを目の当たりにした瞬間である。

そして、i.plot。

これにはコンピュータの利点が存分に活かされていると思う。人間とは異なる、圧倒的なデータ量だ。国語の授業で似たようなことをしたことがあるが、ボキャブラリーの貧困さゆえにあまり広がらなかった。その点、コンピュータは優れている。それに、単に連想ゲーム的なものではなく、反対の結びつきなどを取り入れた点もおもしろいと思

う。実際に使ってみたが、自分では思いつかない単語がたくさん出てきて、さすがコンピュータだと思った。

最後に、**Hitch Haiku**。

俳句といえば、日本独特の文化で外国人に説明しにくいものの一角を占める。しかし、これもコンピュータを通すと取っ付きやすいものを感じられるから不思議だ。**Hitch Haiku** は外国人にだけでなく、日本人にも受けるシステムだと思う。宿題などで俳句をつくるようにいわれても、なんとなく照れがあったというのは誰にでもある経験なのではないだろうか。コンピュータを通すとその照れがなくなる。それにボキャブラリーも豊富だから、かなり本格的な俳句が出来上がる。先生もおっしゃっていたが、確かに俳人から糾弾されそうなシステムではある。しかし、まず最初に、俳句というものに興味を持ってもらう入り口として、これほど最適なものはないのではないだろうか。

実際に使ってみると、**Hitch Haiku** は予想以上におもしろかった。コンピュータの予想外の語句の組み合わせ方や、良いと思える俳句にめぐり合えたときなど、楽しむポイントはいろいろあると思う。

『工学系アートのススメ』はいろいろ新しいことに出会えた講義だったと思う。少数ゼミというのがまず初めてだし、カルチュラル・コンピューティングという言葉も完全な初耳だった。授業を重ねるたびに新しい扉が開けるようで、大学に来たということを実感していたのを覚えている。今後も知識の幅をどんどん広げていきたいと思える講義だった。