

## 第11回

# 写真と絵画

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

カメラの技術が発達すると、絵画のような写真を撮影する人々が現れ、その芸術性を訴えるようになります。現在ではポートレート写真やストリートスナップ、演出写真など、さまざまなジャンルがあります。写真家の浅田政志<sup>あまだまさし</sup>さんは、家族をテーマとした演出写真を数多く発表してきました。浅田さんはどんな思いで家族写真を撮り続けているのでしょうか？ 撮影の現場を見せていただきながらその思いを伺います。

### 写真がアートを変えた

目の前の景色が反転してスクリーンに映る不思議な装置カメラ・オブスクーラ。

現代のカメラにつながるカメラ・オブスクーラは古代から人々を魅了し、古代ギリシアのアリストテレス、さらに古くは中国の春秋時代末期（BC.5C頃）の墨子<sup>もくし</sup>がその原理を解明している。カメラ・オブスクーラはとりわけ画家の心を捉え、光学機器の発明・改良とともに15世紀以降、フランドル地域を中心に広範に広まった。19世紀には、感光剤に映した像を現像し定着する写真が誕生し、エドガー・ドガやギュスターヴ・クールベ、ドミニク・アングルなど、多くの画家たちが絵画制作に利用した。特に印象派には大きな影響を与えている。

印象派の第一回展覧会が、写真家ナダールが使っていたフォト・スタジオの2階で開催されたことは極めて暗示的である。

### 写真を作る

写真の表現方法には、ありのままを撮る立場と演出して撮る立場という異なる立場がある。

「絶対非演出の絶対スナップ」という言葉を掲げた土門<sup>どもん</sup>拳<sup>けん</sup>は、ありのままを撮る写真家の代表格と言える。

一方、偶然の瞬間を捉えるのではなく、さまざまなシチュエーションをユニークに演出し、撮影の技法を駆使して演出する方法もある。

ありのままを撮る写真が決定的瞬間を捉えるための待機に時間をかける方法だとすれば、演出された写真は効果をあげるための計画と準備に時間をかける方法といえる。

番組では浅田政志さんの写真を作るさまざまな演出方法を紹介しているが、スマートフォンなどを使って手軽に写真を撮るだけでなく、演出を工夫してユニークな写真作りにチャレンジ

してみよう。

**記録する**

スマートフォンの普及で、写真を撮ることは身近になった。自分の日常生活や友人たち、周りで起きる出来事、気に入った風景などを私たちはいつでもどこでも手軽に撮影することができる。

写真としての出来栄を追求するよりも、目の前の事物や出来事を素早く記録することに重きを置いたメモのような写真。これらはスナップ写真と呼ばれてきた。

スナップ写真をうまく撮るにはどうすればよいだろうか。画角やフレーミング、被写界深度（ピントの具合）、シャッター速度など撮影の知識やノウハウを身に付けることは大切だが、それだけで上手くなるものでもない。

被写体との出会いや撮るタイミングは突然訪れる。そうした瞬間をうまく捉えるには、鋭い観察力や感性がなければならない。また、日頃から撮り慣れていなければ、素早くカメラやスマートフォンを操作し、シャッターを切ることができないだろう。

好奇心をもって周りの世界を見つめるようにしよう。色彩や光、人の表情やしぐさの変化などに関心をもって生活しよう。それが観察力を磨き感性を高めることにつながるだろう。写真撮影の上達に近道はない。

●写真集や美術の教科書などから、お気に入りの写真を選んでみよう。

作品名（作品名があれば）： \_\_\_\_\_

作 者（作者が分かれば）： \_\_\_\_\_

●その写真からどんなことを感じたか感想を書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 第12回

# アートとジェンダー

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

長い間、女性の芸術活動にはさまざまな制約がありました。それは自由と平等を理想とする革命を経た後のフランスでも同様でした。そんな中、第一回印象派展にただ一人女性として参加した、ベルト・モリゾの生きざまを紹介します。また、日本の女性芸術家の地位向上に尽力した画家の三岸節子<sup>みぎしせつこ</sup>や、女性差別の問題にアートによってアプローチする韓国人女性芸術家を紹介しながら、アートとジェンダーの関係について考えます。

### 性を描く

1971年、美術史家のリンダ・ノックリンは「なぜ偉大な女性芸術家はいなかったのか」という論文を発表した。この論文の中でノックリンは、アートの世界では男性が優先される傾向にあり、優れた女性作家が多数いたにも関わらず、平等に評価されず埋もれていたと指摘している。

確かに美術史に登場する女性のアーティストは少ない。ピカソ、ゴッホ、マネ……私たちの頭に浮かぶ有名作家は男性ばかりだ。

メトロポリタン美術館（アメリカ）のコレクションが、その傾向を明らかにしている。1980年代の同館の近代アートの所蔵品のうち、女性作家が占める割合はわずか4%※に過ぎなかった。その反面、ヌードモデルの76%は女性だった。つまり男性のアーティストが女性の裸（性）を描いてきたということ、すなわち女性はアーティストというよりも描かれる対象（モデル）として、言い換えれば男性から見られる対象として扱われがちだったということがみて取れる。

美術史の中でのこうした状況は今も昔もあまり変わっていない。そしてこれは美術の世界に限ったことではなく、私たちの社会に根強く残っている。

### 絵筆を持った女性たち

長い間、女性はアーティストとしてその存在を認められなかった。それどころか、美術を学ぶことすら認められていなかった。パリの国立美術学校が初めて女性の入学を認める日は、19世紀末まで待たなければならなかった。

※ 番組で紹介している2019年の調査（アメリカの18の美術館・博物館を対象）では所蔵作品の中で女性作家の作品は12.6%という結果である。

遡れば、ヨーロッパの中世から近世初期にかけて存在したギルド（画家や彫刻家が所属する組合）に女性は所属できなかった。自己流で学んでも正式に仕事に就くことはできなかったということである。

大きな変化は 19 世紀末に訪れた。印象派は絵画表現に革新をもたらし、20 世紀以降の美術に大きな影響を与えたが、評価されるのはそのことだけではない。印象派はメアリー・カサットやベルト・モリゾたち女性作家をその仲間として認めていたことから革新的であったのだ。

日本では 1880 年に京都に日本で最初の公立の美術学校が開校し、女性も入学することができた。この学校の卒業生である上村松園は、のちに女性として初めて文化勲章を受章する。ようやく女性のアーティストがその存在を社会で認められるようになったのである。

### SDGs とアート

SDGs（持続可能な開発目標）とは、2030 年までに国連加盟 193 か国が達成すべき 17 の目標のこと。貧困や飢餓、気候変動など世界中の国々にとって課題となる項目で構成されており、日本でも重要な社会課題として自治体や企業での取り組みが行われており、学校の授業でも教科の内容に関連づけた授業が始まっている。

SDGs の 5 番目の目標は「ジェンダー平等を実現しよう」である。世界各地で男女を問わずジェンダーの課題に向き合っている芸術家がいる。一例として韓国の現代作家ユン・ソクナム。彼女は作品『ピンクルーム 5』を通して、韓国の家父長制下の抑圧の中で生きてきた世代や、現代の女性たちの不安や苦しみを表している。SDGs とアートのさまざまな関わりについては、第 19 回「アートと SDGs」で紹介する。

- 美術の教科書や本から女性芸術家と彼女の作品を探してみよう。

名 前： \_\_\_\_\_

作 品： \_\_\_\_\_

- その作品からどんなことを感じたか感想を書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

第13回

# テクノロジー

執筆・講師  
上野行一

## 今回学ぶこと

ドローンなど最先端のテクノロジーを駆使したアート作品が国内外で高い評価を受けてきたライゾマティクス。グラフィックデザインやAI、画像解析、建築に至るまで、約20人の専門家で構成されたアート集団だ。番組では彼らの初期作品から狂言師<sup>のむらまんさい</sup>の野村萬斎さんとのコラボ作品までを、その裏側も含めて紹介。さらにスタジオに招いた真鍋大度<sup>まなべだいと</sup>さんと石橋素<sup>いしはし すい</sup>さんの言葉から、現代のアートとテクノロジーの関係について考えていく。

## 「動くアート」からの発展

アートとテクノロジー（科学技術）は一見、異質なもののように思える。確かに、アートは感性や直感<sup>せいせい</sup>がその基盤にあり、テクノロジーは知性や論理が基盤にある。しかし、アートとテクノロジーには探究や創造など共通する要素があり、また異質な要素を相互に補完するものと考え、両者は融合することによって新しいものを生み出す可能性が見えてくる。

事実、アーティストはテクノロジーをアートとは異質なものとして捉えず、むしろテクノロジーがひらく新しいアートの可能性を追究してきた。テクノロジーへの憧れから生まれた未来派の表現をその起点として、ブルーノ・ムナーリの『役に立たない機械』や、アレクサンダー・カルダーのモビール作品などの空気の流<sup>り</sup>れで動く彫刻や、ジョルジ・ケペシュの音の振動に反応する彫刻など、一般的な絵や彫刻ではない新しいアートへの挑戦が始まり、現在の多様な表現につながっている。

## デジタル技術の登場

20世紀半ば以降の急速なデジタル・テクノロジーの発展は、アートにも大きな影響を与えた。ビデオの技術<sup>のれいめいき</sup>の黎明期にアーティストはビデオアートを生み出し、コンピュータ・グラフィックス表現も、1960年代から1970年代にかけてのCGの基礎技術の開発と並行して生まれしてきた。

モバイルやロボット、VRなど新しいテクノロジーの誕生とその可能性に敏感に反応し、あるいは普及を先取りして、アートとテクノロジーと融合した新しい表現の世界が今も開拓され続けている。

新しい技術や新しいメディアと関わるアート。アートはテクノロジーとどのように結びつき、

どこに向かうのか。これからのテクノロジーの発展がアートに何をもたらすのか、私たちの期待は尽きない。

### アナログとデジタルの融合

CGのようにコンピュータでデータをすべて0と1に置き換えて作り出された表現をデジタル表現、そうした電氣的処理を伴わない人間の舞のような連続的な表現をアナログ表現と捉えてみよう。番組冒頭で紹介している狂言師野村萬斎の舞とCGの映像を組み合わせた表現は、アナログとデジタルの融合した表現ということができる。

とはいえ、狂言のような日本の伝統芸能とCGを組み合わせることに違和感を持ったり、伝統が損なわれたりしないかと危惧する人がいるかもしれない。

では伝統とは何だろうか。

一般に伝統とは古くから受け継がれてきたしきたりや作法、文化の様式などと理解されている。しかし、もしも伝統を完成されたものとして捉え、その殻を打ち破れず、新しい価値や方法を見出せなかったり、進歩がなかったりすれば、時代の変化とともに伝統は古びたものになり、考古学的な価値で保存されることになりかねない。

これからの時代にとって価値あるものを加え、新たな表現を創造していくことが伝統の継承につながるのである。

- 美術の教科書や本から、現代的なテクノロジーが活用されている作品を探してみよう。

名前 (分かれば) : \_\_\_\_\_

作品 (分かれば) : \_\_\_\_\_

- その作品からどんなことを感じたか、感想を書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

## 第14回

# 文字

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

文字はデザインされることによって、情報手段としての記号を超えて、文字以上のことを伝えるアートになる。統一されたデザインでそろえられた文字や記号などの一式を「フォント」という。私たちは、情報の内容によってフォントを使い分けることで情報だけでなく感情や思いを文字に乗せることができる。フォントデザイナーのとりのうみ ありむ鳥海 修さんをゲストに迎え、アートと文字の関係について考察する。

### 文字のデザイン

毎日の生活の中で見かける様々な文字は、用途や意図に沿って考えられ、作り出されている。統一されたデザインでそろえられた文字や記号などの一式を「フォント」という。今、日本では基本的なものだけで2000を越えるフォントが使われているが、私たちがもっともよく見かけるフォントは明朝体とゴシック体だろう。

明朝体は中国の王朝、明の時代に作られた書体で、日本では明治時代に普及したもの。ゴシック体はサンセリフ体の欧文ゴシック活字を参考にして作り出されたのが始まりだった。

明朝体もゴシック体も用途に合わせ、より読みやすく美しいデザインになるように改良と工夫が続けられている。明朝体を例に取っても、游明朝体、MS明朝体、ヒラギノ明朝体などさまざまな特徴をもったフォントが生まれている。

美しく読みやすい文字は、長い時間をかけて改良、改善されてきた。その努力はいまもずっと続けられている。

### 文字でデザイン

番組で紹介しているせりざわけいすけ芹沢銈介は文字をモチーフにして絵画のような作品を作り出している。見慣れた文字が芹沢の手にかかると、新しい生命を得たかのように自由奔放に語り出す。そのささやきに耳を傾けることが、彼の作品を鑑賞するときの望ましい姿だろう。

漢字やかなの形の面白さが発想を促し、文字でデザインすることを身近にしている。芹沢のように、文字がもつ視覚的な特徴や個性を活用して、文字を主役にしたアートを考えて楽しんでみてはいかがだろう。

文字をデザインすることで、文字は情報手段としての記号を超えて、文字以上のことを伝えるアートになる。

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

伝わるデザイン

情報を伝えるのが文字の使命だが、伝えるということを第一に考えると、明朝体やゴシック体などの飾りのない読みやすい文字を選べば良いことになる。しかし、フォントの選択を工夫することによって感情を添えて伝えることも可能になる。

文字のデザインが変わるだけで、印象が変わる。「この先危険」という看板に使うフォント次第では、通行する人にこの先に工事や落石があることを的確に伝えたり、事故や災害の危険がありそうだと感じ的に訴えたりすることができる。

しかし、その逆もありうる。もしも穏やかな印象を与える柔らかな感じのフォントを使うとしたら、そうした危険を的確にあるいは印象的に伝えることが難しくなるだろう。同じことが書かれていても、文字のデザインで伝わる内容は違ってくる。

私たちは、情報の内容によってフォントを使い分けたり、文字のデザインを選ぶことで、情報だけでなく感情や思いを文字に乗せたりすることができるのである。

- 教科書やパソコンなどからフォントを2つ探してみよう。

フォント① (名称) : \_\_\_\_\_

フォント② (名称) : \_\_\_\_\_

- 2つのフォントから受ける印象を書いてみよう。

また、そのフォントをどんな場面で使ってみたいか考えてみよう。

フォント①

(印象)

.....

(使用する場面)

.....

フォント②

(印象)

.....

(使用する場面)

.....

## 第15回

# プロダクトデザイン

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

私たちはモノに囲まれて生活している。日常生活で使うモノはすべて創意工夫され、プロダクトデザインされている。ではプロダクトデザイナーはどのようにしてモノのデザインを決めているのだろうか？ これまでに自動車や駅の自動改札機、さらにスポーツ選手の義足まで、さまざまな生産品に携わってきたデザイナー<sup>やまなかしんじ</sup>山中俊治さんに、アートとプロダクトデザインの関係、プロダクトデザインが切り開く未来の生活について伺う。

### プロダクトデザインとは

文房具や家具、自動車、そしてパスタの形に至るまで、私たちの生活はデザインされた製品で満ちあふれている。これらのプロダクトデザインは暮らしに利便性や快適さ、豊かさを提供し、私たちの生活全般に影響を及ぼしている。

プロダクトデザインがなければ使いやすい文房具も、ゆったりと座れて安らげる椅子も、美しい形の自動車もこの世に存在しない。大げさに言うと、プロダクトデザインは私たちの生活環境を作り上げている。だからプロダクトデザインは、未来の生活をデザインすることにもつながっているとも言えるのだ。

私たちは、デザインされた製品の形の格好よさや色彩の美しさに目を奪われがちかもしれないが、その快適さや美しさの根底には、地道な実験や調査があることを学んでいこう。

### 機能性とデザイン

駅の自動改札機のリーダーライターという装置は、人の進行方向に向かって13.5度の緩やかな傾斜が付けられている。これは全国共通の仕様だという。どうして13.5度に傾斜しているのだろうか。

今回ゲストで開発者の山中俊治さんは、何種類もの実験機を作りデータを取って分析した結果、人は手前に少し傾いていて、光るアンテナ面にはうまくカードをかざすことができることがわかったという。

これは、大勢の人が日常的に利用する機器をデザインする場合の、機能性を最優先したプロダクトデザインの例だ。

プロダクトデザインには機能性と美しさの二つの側面がある。実際にデザインを考えるときに、そのどちらを優先してデザインすればよいのだろうか。

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

その答えは一つではない。

自動改札機のように機能を最優先で作る場合もあれば、ファッションのように美しさや素敵な印象を与えることを最優先して作る場合もある。いずれにしても、プロダクトデザインのプロセスは、まず製品を作るうえで解決すべき課題と問題点を理解し、解決してどのような状況を生み出すのかを明らかにすること、そして解決のしかたを考えることから始まる。具体的な製品のアイデアを考えたり、形や色彩を考えたりするのはその後だということを理解しよう。

### 誰のためのデザイン？

台所にあるレードルには、注ぎ口が左にある場合があるが、それは左利きの人には使いづらい。おろし器で大根をおろしていると、だんだんおろしにくくなった経験はないだろうか。これは、刃のギザギザが整然と並んでいると、大根がツルツル滑ってしまうからだ。

このような生活の中で実際に起こっている問題を発見し、その解決に向けてよりよい製品を開発することは、プロダクトデザインの大切な使命である。

そのために重要なのは観察すること。使う人の様子を丁寧に観察して、どのようにしたらストレスなく使えるかを発見する。そういう思考プロセスがプロダクトデザインではとても大事である。新しい体験を人々に提供し、生活を豊かにすることがプロダクトデザインの根本なのだ。

- 身の回りの工業製品で、お気に入りのものを一つ選んでみよう。

製 品： \_\_\_\_\_

- その製品のどこが気に入っているのか、機能性とデザイン性に注目して書いてみよう。

機能性：

.....

.....

.....

.....

デザイン性：

.....

.....

.....

.....

## 第16回

# マンガとアニメーション

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

3万年以上前の洞窟壁画に、動物の動きを表現していると思われる痕跡がある。その後、長い年月をかけて動きの表現を追求してきた人々が生み出したのが、マンガとアニメーションだ。今回は日本を代表するアニメーション作家、伊藤有吾<sup>いとうゆういち</sup>さんとともに、アニメーション作りを行う。伊藤さんは、動きを表現することは、「時間」という画材を手に入れることだと語る。新たな画材は絵をどう変えるのか、その力を感じよう。

### 絵を動かしたい！

みなさんは、パラパラマンガを描いた経験はないだろうか。ノートの隅に少しずつ変化する絵を描き、指でパラパラとめくって絵の動きを楽しむ遊びだ。

絵を動かしたいという思いは昔の人も同じだった。

例えば、3万年以上前に描かれたといわれるフランス・ショーヴェ洞窟の壁画。洞窟内に描かれている動物にはたくさんの脚が描かれているが、これは走っている姿などの動きを表しているのではないかと考えられている。我が国でも、鎌倉時代の「石山寺縁起絵巻」には、残像を描いて長刀を回転させる様子が描かれている。

このような「絵を動かしたい！」という思いがアニメーションを生み出す原動力となり、映像技術の開発に伴って1908年、フランスで最初期の作品「ファンタスマゴリア」が誕生する。日本でも、そのおよそ10年後の1917年に「なまくら刀」が公開された。

### 画と文字で表現する

アニメーションは、絵やモノを少しずつ動かしながら撮影し、撮りあがった画像を連続再生する表現方法である。音楽や音声を加えて動画と同時に再生することで、臨場感のある物語を体験させることができる。

一方、マンガは動きの断片を一コマコマに描き、読者が順番に見ていくことで動きを感じさせる。さらに、絵に吹き出しのセリフや効果音などの文字を合わせて同時に読ませることで、読者に動きや音声を想像させる表現方法である。アニメーションは動きや音声を観る人の視覚と聴覚に直接うたえるが、マンガの場合は動きも音声も疑似的であり、読者の想像力によって物語の世界が脳内に構築されるところに特徴がある。

アニメーションとは

アニメーションの語源はラテン語のアニマという言葉で、魂を意味する。魂を描くこと、動いている生命的なものを描く表現として、アニメーションという言葉は生まれた。

アニメーションは一コマずつ被写体に変化を加えて動きを作っていくものだが、その手法は手描きであったりCGであったり、粘土や人形などの被写体そのものを変化させたりと多彩である。現在では、各国の文化や特性に根ざしたアニメーションが世界中で作られている。

このアニメーションという言葉は、業界や熱心なファンの間ではかなり以前から使われていたが、かつては「漫画映画」や「テレビ漫画」などと呼ばれていた。

なお今日、私たちが日常使っている「アニメ」という言葉は、単にアニメーションの省略形ではない。英語辞書のメリアム・ウェブスターやブリタニカが、アニメ (anime) を「日本におけるアニメーションのスタイル」と説明しているように、英語圏においては、アニメの語はアニメーションとは区別されている\*。

マンガ (manga) が英語辞書ではコミックスではなく Japanese comics と称されていることとも考え合わせると、アニメやマンガは日本特有の文化として認識されていると言えよう。

\* animeについてメリアム・ウェブスターでは、a style of animation originating in Japan、ブリタニカでは、style of animation popular in Japanese films と説明している。

■番組内のアニメーション制作に用いたソフトは、Dragonframe (ドラゴンフレーム)。

- 自分が好きなマンガやアニメーションの作品を一つ選んでみよう。

作品名： \_\_\_\_\_

作者： \_\_\_\_\_

- その作品のどんなところが好きか、書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

## 第17回

# 映像

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

19世紀の終わりごろ、エジソンやリュミエール兄弟らによって始まった映像表現は、アートの重要な一分野へと成長した。現在では技術革新によって誰でも気軽に取り組むことができるようになった。今回は高校生が取り組むショートドラマの制作過程や、プロの映像作家の作品を紹介。彼らが映像によって何を伝えようとしているのか、どんな思いで制作に取り組んでいるのかを見ることで、映像の特性を理解しよう。

### アート作品としての映像

「作品を見る」のコーナーでは、今回ゲストの映像作家・保山耕一<sup>ほざんこういち</sup>さんの作品「やまとの季節 七十二候 コスモス<sup>きり</sup>煌めく」を紹介している。藤原宮跡一面に広がるコスモスの群れ。太陽の動きとともに、花々はその色を、その表情を刻一刻と変えていく。花びらの先の一滴の水に太陽の光が映り、そして落ちていく様子が繰り返される。息を飲むような美しさだ。

その情景に心が洗われたようなすがすがしい気持ちになったあと、この作者は末期がんを患っているという衝撃的なナレーションが流れる。

一瞬にして先ほどまで見た映像の印象が変わったのではないだろうか。花の色の移り変わりは何を意味するのか、花びらから落ちる一滴の水は？ 作者はなぜ滴り落ちる水を繰り返し撮るのか。コスモスの映像を通して何を伝えようとしているのか。

作者の境遇を知る前と知った後では、同じ映像が違って見えたとすれば、それは映像をアート作品として見た体験にほかならないだろう。

### 映像表現を楽しむ

映画や動画などの映像はモーション・ピクチャーと呼ばれる。まさに動く写真を意味しているが、写真が生まれて以来およそ70年後の19世紀末に映像は誕生した。

番組ではリュミエール兄弟が開発したシネマトグラフで撮影した『工場の出口』（1895年）によって映画が誕生したと紹介しているが、これは有料で劇場上映された最初のフィルムという意味である。撮影された映画フィルムそれ自体としてはルイ・ル・プランスが撮った『Roundhay Garden Scene』（1888年）が現存する世界初のリアル・モーション・ピクチャーと呼ばれることが多い\*。

映像表現の魅力とは何だろうか。それは、時とともに変化するビジュアルの面白さや視覚的効果、それに音楽の効果が加わって移り変わる情景や物語を楽しむことだろう。感情の揺れや言葉で表せない気持ちも、映像から感じ取ることができる。映像表現には大きな可能性が秘められている。

### イメージを動きで表現する

誰でも容易に映像を作り出すことができる機器やアプリの普及で、映像表現は私たちにより身近なものになった。学校の授業でも映像作品を作る機会が増えてきている。映像表現をする上で大切なことは何かを考えてみよう。

カメラワークの工夫や照明の効果、音楽の入れ方、編集のしかたなど技術的な事柄はたくさんある。しかし忘れてはならないこと、もっとも大切なことは、伝えたいことがうまく伝わるようにする熱意と努力だろう。例えば、番組で紹介する高校生グループは、主人公の気持ちが変わる場面を表現するために、カメラワークを見直し、シーンの数を見直し、セリフを変更した。映像表現は何度でもやり直したり、撮り直したりして、改善していく表現方法をとる。大胆に作り変えていく気持ちが大切だ。

※「Roundhay Garden Scene」は、ギネス世界記録でも現存する最古の映画フィルムとして認定されている。

- 最近見た映像作品で心に残った作品をひとつ挙げてみよう。

作品名： \_\_\_\_\_

作 者： \_\_\_\_\_

(監督やディレクター名などがわかれば)

- その作品からどんなことを感じたか、感想を書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

第18回

## 社会とアート

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

芸術は俗世を離れた営みでは決してない。大衆が生きる社会から大きな影響を受けて作品が生まれ、逆に作品が社会に働きかけることもある。世界的アーティスト蔡国强さんが福島県いわき市の人々で行ったアート活動や、近年地域色を強めながら開催されるようになった芸術祭から、社会とアートとの関わり合いを見ていく。さらに芸術祭で数々の作品を発表してきた浅井裕介あさい ゆうすけさんの言葉から、芸術家が社会から受ける影響などを考える。

### 地域と芸術

美術作品とは、作者によって完成されたものであり、美術館に展示されているものであるというイメージが強い。美術館以外の場所として、街角やオフィスのロビー、個人の住宅等に飾られることはあっても、畑の中や廃屋、海辺などに展示されたり、立ち寄った市民と作家が一緒になって制作したりするというようなイメージはあまり一般的ではない。

今回「社会とアート」で取り上げたのは、まさにそうした美術の既成概念を逸脱した美術のありようである。個人とアートのつながりではなく社会とアートのつながり、地域と芸術の共存・共創を考えていきたい。社会とアートのつながりを考えることは、アートのもつ意味を広げ、その力を再確認することにつながっていくだろう。

### アート・プロジェクト

〇〇芸術祭とか〇〇トリエンナーレなど、名称はさまざまなアート・プロジェクトが日本各地で開催され、人々を魅了している。しかし、これらを総称するアート・プロジェクトの定義はひと言では語りにくい。語る視点が美術史の場合と地域活性化の場合とでは、そもそも定義付ける重点が変わるし、主催する自治体や大学、市民グループなどの思惑によっても違ってくる。

例えば、「大地の芸術祭 越後妻有アート・トリエンナーレ 2019」は、地域に根差したその地域でしか表現できない芸術祭であったし、「ヨコハマ・トリエンナーレ 2020」は、国際的な社会問題を提起していた。アート・プロジェクトはさまざまな性格を持っているといえる。

その根底には、制作のプロセスを重視して作家一人ではなく、土地の人と一緒に作り上げたり、その地域との関係を大切に考えたりして、アートを媒介に地域を活性化させようとする基本的な認識が見られ、それがアート・プロジェクトを特徴付けていると考えることができる。

市民参加のアート制作

絵にしても彫刻にしても、美術作品は一般的に作者の思いや願いや問いかけを表したものである。市民参加のアートプロジェクトの場合は、作者の個人的な思いなどをもとに、その時その場で偶然出会った市民がそれぞれの解釈や工夫を持ち寄り、共同的に表現活動を行う。作家個人の表現を助けるために下請作業や分担作業を行うわけではない。

作家の浅井裕介さんは、市民と一緒に描いたものには作家自身の思いとは違っていても、そこには自分一人で描いたものより生命力が宿っていることがあるという。その場から生まれてくる形だとか、環境に合わせた制作方法を大切にする浅井さんは、そうした「その場」から生まれてくる力こそがアートの力だと語っている。

作家の側も市民の側も、アート制作を通してお互いに影響を与えながら育つことができる、それが参加型アートの魅力である。



- 美術の教科書や本から芸術祭やアートプロジェクトを探してみよう。

イベント名： \_\_\_\_\_

- そのイベントにはどんな願いが込められているか、思ったことを書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

第19回

## アートとSDGs

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

持続可能でより良い社会を目指す国際目標、SDGs。2015年に国連サミットで17の目標として採択された。しかし実はそのずっと以前から、アートはそれらの目標にアプローチしてきた。アーティストたちは、一体どのような方法で社会問題に関わってきたのだろうか？ 海岸や河原に打ち捨てられたゴミを使った芸術作品を作りつづける淀川<sup>よどがわ</sup>テクニクをスタジオに招き、アートとSDGsへの思いを語っていただく。

### 国境を越えるアート

SDGsとは「Sustainable Development Goals 持続可能な開発目標」(56ページ参照)の略称。SDGsは2015年9月の国連サミットで採択されたもので、国連加盟193か国が2016年から2030年の15年間で達成するために掲げた17の目標だ。環境問題、気候変動、貧困格差、ジェンダー平等、クリーンエネルギー等、地球規模で考えなければならない17の目標に向き合うアートは、いわば国境を越えるアート。これまでの放送を振り返ると、さまざまな作品がSDGsに関連していることがわかる。たとえば、第12回「アートとジェンダー」の回で紹介したユン・ソクナムさんの作品は、SDGsの目標5・ジェンダー平等の課題と向き合っていた。第8回「建築と美術」の回で紹介した、伊東豊雄<sup>いとうとよお</sup>さんが東日本大震災の被災地に建てた「みんなの家」も、目標11「住み続けられる街づくり」につながっている。SDGsは美術の作家にとっても重要な主題になっているといえる。

### 環境とアート

環境問題について考えるとき、私たちは環境に関する資料や言説をもとにして、理詰めで考えることが多いだろう。しかし、そうした論理的思考に欠けているのは実感であり、心の中の声である。アートはまさにそうした側面から人々に気づきを促す。

第1回で紹介したオラファー・エリアソンの「アイス・ウォッチ」を思い出してみよう。エリアソンはグリーンランドで数万年間、凍り続けた氷塊をロンドンに持ち込む。人々は、都会の気温でどんどんと溶けていく様子を見て、また溶けゆく氷を触りその変化を感じ取り、溶けて弾ける数万年前の空気の音を聴く。

エリアソンは氷で何かを作り出したわけではない。彼は「地球の環境について考えよう」と

言葉で訴えかけるのではなく、アートという場を作り、そこで一人一人の感性に委ね、心の中の気づきを促した。それが自然や環境問題への強い意識や活動につながることを期待して。

アートは何を訴えるか

各地の海岸や川辺を訪ね、拾い集めたゴミを使って作品を制作する淀川テクニックこと柴田<sup>しばた</sup>英昭<sup>ひであき</sup>さん。いらないと思われているものに、命を吹き込むことを制作の主題とする彼は、特に環境問題に関心を持って活動を始めたわけではない。しかし今、彼の活動は SDGs の視点から注目されている。

北九州未来創造芸術祭 ART for SDGs (2021.04.29 ~ 07.11) に出展された《北九州のドードー》《北九州のフクロオオカミ》は、北九州市の藍島の浜辺で同地域の住民と拾い集めた漂着物で大型絶滅動物ドードーとフクロオオカミを制作したもの。これは SDGs の目標 12 「つくる責任つかう責任」と、目標 14 「海の豊かさを守ろう」や目標 15 「陸の豊かさも守ろう」で訴えられている生物多様性に密接に関連している。

柴田さんの場合は、自分の好きなこと、やりたいことを突き詰めていったら SDGs につながっていたといえるだろう。

美術作品は見る人によって解釈されて、アートになる。

彼の作品は、SDGs が注目される今だからこそ、社会が求めているアートとして受け取られているということが出来る。

- 美術の教科書や本から、SDGs と関連があると感じる作品を探してみよう。

作品名： \_\_\_\_\_

作者： \_\_\_\_\_

SDGs の目標番号： \_\_\_\_\_ (次ページの番号を参考にしよう)

- その作品からどんなことを感じたか、感想を書いてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

## 第20回

# これからの美術

執筆・講師  
上野行一

### 今回学ぶこと

「アートって何？」から始まったこの講座も最終回を迎えた。絵画や彫刻、製品デザイン、アニメ、SDGsなどをテーマに考えてきたが、今回は近年注目を集めている、ソーシャリー・エンゲイジド・アート（SEA）からその問いに迫る。社会問題と向き合い、人々の命や生活を守るSEAとは一体何なのかを知ることで、アートの本質や、アートの未来を考える。

### 命や生活を救うアート

ブラジル、サンパウロにファベラと呼ばれる暴力や犯罪が絶えなかった貧困地域がある。2005年、イエロン・クールハースとドレ・ウルハーンがそこを訪れ、現地の人々と一緒に家屋の壁に絵を描き、壁を塗り替えることでファベラの悪いイメージをも塗り替えようと考えた。

二人は次々とプロジェクトを作り出し、2010年には、サンタマルタ地区の急な丘に建てられた34戸の貧しい家を、住民と一緒に美しく塗り替えた。そのアートを見るためにファベラを訪れる観光客も増えたという。危険な所というイメージで人が寄り付かなかったファベラ。アートによって、そうした周りの人々の見方が変わったとすれば、それは素晴らしいことではないだろうか。

アーティストがその地にやってきて自分の作品を作るのではなく、地元の人々と一緒に地域のためにアートを作り上げる。アートによる働きかけで人々の意識が変わり、地域の治安や衛生状態も改善され生活も変わった。

このように「命や生活を救い、そして変えていくアート」をソーシャリー・エンゲイジド・アート（社会関与のアート）と呼んでいる。

### アートはどこに向かうか

ソーシャリー・エンゲイジド・アートは、パブリック・アートやアート・プロジェクトなど、20世紀後半に生まれたアートの理念や方法が融合して発展していったものである。

一般に、アートは美術館等に展示される存在というイメージがあるが、そのアートが街に出てパブリック・アートになっていった。1960年代、都市再生のための文化政策として始まった

のがパブリック・アートである。また、2000年頃から顕著になったのがアート・プロジェクトだ。地域の人々とつながりを作っていく行為そのものに焦点をあて、アートを媒介に地域を活性化させようとする取り組みである。

ソーシャリー・エンゲイジド・アートは、これらの理念や方法を融合し、発展してきたのである。今後、アートはどこに向かうのか。

この問いに対する明快な答えはないが、私たちが直面している社会や生活のテーマを取り込み、人々と共に協働するプロセスを大切にしながら、社会に変化を生み出そうとするソーシャリー・エンゲイジド・アートは、これからのアートの進む方向を示すひとつの道標だということができる。

### あなたにとってのアートとは？

本講座は「アートって何？」という問いかけから始まった。20回の講座を経て、その答えは出ただろうか。

アートは常に新しい技術や材料、考え方を取り入れ、時代ごとに変化を繰り返してきた。その時代や社会のニーズを受け入れながら、その先を見つめて新たな理念や表現方法を生み出してきた。

これまで学んできたアートの種類や内容、歴史的な変容と拡張、表現の多様性、そしてこれからの方向性等を俯瞰しながら、自分が興味や関心を持ったことを大切に、「アートとは何か」について自分なりに考えをまとめてみよう。答えは自分なりでいい。アートとは何か、という問いにひとつの答えなどはないのだから。

- 「アートって何？」について自分なりに考えをまとめてみよう。

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。