

「図書とアート」展への想い

文芸学部 芸術学科造形芸術専攻 准教授 佐藤好彦

はじめに

私の担当する文芸学部芸術学科造形芸術専攻の立体造形ゼミでは、3回生の今年度前期の締めくくりとなる課題の発表展示として「図書とアート」展をビブリオシアターにて開催しました。この企画は昨年に引き続き、今回で2回目となります。しかし昨年は私自身が赴任初年でもあり手探りであったうえ、コロナ禍のため展示の一般公開とはなりませんでしたが、今年は新型コロナウイルスの5類移行をうけ、満を持しての一般公開となりました。

課題の内容は、作品制作のリサーチにビブリオシアターの松岡正剛氏が手がけた図書分類「近大 INDEX」を活用し、各自の作品のテーマに見合った INDEX のタイトル（写真1）の書



写真1 棚ごとに分類された INDEX のタイトル

棚に立体作品を展示するというものです。テーマを中心に素材や技法も初めて自分自身で考え、制作から展示までを一貫で行うという、学生にとっては初めて尽くしの制作課題でした。参加した8名のなかには最後までテーマが絞りきれず中途半端に終わった学生もいましたが、大半の学生がそれなりの手応えを感じ何か表現の糸口を掴みかけたようです。

「作る」から「考える」へ

この企画を思いついたきっかけの一つは、立体造形ゼミの学生の多くが作品制作＝「作ること」と捉え、「何をつくるか・何故つくるか」という「考えること」を軽視する傾向にあることへの危機感でした。技法的なことも大切ですが、その問題は、例えるならば英語が話せても伝えたい自分の意見を持っていなければ英語が話せないと見なされてしまうことに似ています。作品制作に於いても伝えるべき自身の考えを持つことが何よりも重要で、スキルはそのメッセージを伝える手段にすぎません。

とはいえ、学生たちが制作内容について「考えること」を軽視するのにも訳があると考えます。初めは技法や道具を扱うだけでも楽しく、自分の中にある知識だけでも十分楽しめます。私自身も芸大受験を経験するまで何も考えず本能だけで制作し、テーマや資料の必要性を感じていませんでした。しかし今思えば、それはあくまでも自分に向けた制作であり、そこで生み出される作品はいわば自分へのプレゼントです。誰もが自分へのプレゼントからスタートするものだと思いますし、自分へのプレゼントのまま共感を得られる作品もありますが、それには他者を説得するだけの質や量、もしくは

継続という時間を要するでしょう。自分の本音に基づく制作テーマを見つけ、そこに向かうのが、アートの本質であり、造形芸術の研究の本来的目的だと私は考えています。しかし実際問題として、自分の本音に基づいて制作テーマを見つけることは、技法的な問題以上に難しいのは確かです。

そこで、テーマをゼロから考えるのではなく、何か選択肢を与え、そこから展開して行けたらと考えました。そのとき目についたのがビブリオシアターの「近大 INDEX」だったので。この図書分類は新たな実学的・文理融合的なりべラルアーツ感覚によってタイトリング・選書されており、まさに制作テーマのリサーチに打ってつけと感じました。

この発想の背景には、私自身の体験があります。創作活動に於いて知識に限界が来た時やイメージの井戸が枯渇した時、特にインターネットが普及するまでは図書館が頼りでした。手当たり次第に心に引っかかるキーワードやキーワードををかき集める作業を繰り返すうちに、目的の本の隣にある本から無駄と思われるような豆知識がヒントになったりしたものです。

授業ではロジカルに本音を導く手法も紹介しつつ、「何をつくるか・何故つくるか」を自問自答し手を動かしながら問題の本質に近づいて行くことが研究であると説いています。当然のことながら、そう簡単に明確な本音やテーマが見つかるものではありません。「近大 INDEX」が特効薬になったかと言えば必ずしもそうでもなく、当初は学生の多くが数冊の本に目を通しただけで INDEX のテーマに見合った作品を作ろうしてしまうなど、課題意図がうまく伝わらない場面もあり、幾度かの修正が必要でした。アートは問題解決の為の答えではなく、本音を見つけるプロセスの中で作品は生まれます。何か表現したいことが明確でなければ作品は生まれないのかといえば、そういう訳でもありません。理系の研究者が仮説を立て何度も実験を繰り返すようなもので、もしかすると歴史上の有名芸術家も、自分の本音の本質がなかなか見えてこないからこそ幾つもの作品を作り続けたの

かもしれません。

アートの可能性は、一人の人間の本音が生み出す世界観が他者の心や社会へ新たな価値の提案になり得るところにあります。その可能性を發揮するためには自己満足からの脱却を目指し、自分の本音を客観的に伝えられるポキャラリーを身につけることです。特にスマホに依存する現代の学生(人々)には、SNS という世界をも俯瞰して、日常を、そして実空間を捉えて考察する力を身につけて欲しいものです。

展示空間としての魅力

アートは他者に観られてこそ成立するものと考えた場合、作品を相応しい空間に展示することは、とても重要です。造形芸術専攻では例年、前期に「4回生展」という卒業制作の前段階として行う展示を校舎内のエントランスや廊下で行っていますが、これらの場所は公共エリアということもあり制限も多く、当然ギャラリーのような作品が映える展示専用の空間ではありません。正直なところ作品を見てもらう場としては今ひとつです。近畿大学は美大ではありませんが、総合大学として作品に限らず研究資料などを展示し文化研究の発信拠点になり得るギャラリーはあって然るべきだと考えています。

それはさておき、私がビブリオシアターを初めて訪れた時、図書分類「近大 INDEX」の書棚に施されたディスプレイは、現代美術が展示してある都内の某〇屋書店のように図書とアートが共存する空間は、心を育む意味で相乗的な効果を生み出すと直感しました。アートは問題解決を目的とする研究分野とは異なり、問題に寄り添う存在として感性に訴えるものであり、いわゆる無駄という言い方もできますが、心のゆとりを見出すものです。今回の企画では、その書棚のアートが発するメッセージと「近大 INDEX」のタイトルの意味が何かを問いかける、そんな空間に生まれ変わることを期待しながら、作品展示に相応しい空間がないという問題を暫定的に解決する意味でも、ビブリオシアターは打ってつけの場だと感じました。

また大学構内の日常にアートをインストール

するという今回の形式は、少し見方を変えれば、越後妻有の大地の芸術祭や瀬戸内国際芸術祭などにみる、各地域で展開されるアートプロジェクトの小さな室内版のようでもあります。「図書とアート」展のアートプロジェクトとしての側面を育むことで、近畿大学からアートの魅力を学内にとどまらず社会に発信できるのではないのでしょうか。普段アートに接する機会がない人や、アートに対して先入観を持っている人に対して少しでもアートの魅力に触れてもらう機会になればと考えます。

展示の先にある可能性

－メディアとしての「図書とアート」

そもそも、展覧会のタイトルでもある「図書とアート」は長い歴史において深い関係にあります。古代人が洞窟に絵を描き、言葉と絵が融合し文字となり、やがて印刷機が発明され我々の知る図書となりました。図書は人類の英知の蓄積であり、言うまでもなく時代を超えて我々に情報を伝えてきたメディアです。その中にはアートとしての文学作品もあればビジュアルで

メッセージを伝える本もあります。一方でアートは、スピード優先で現在を映し出すニュースなどとは異なり、時間をかけて遠い未来を映し出すメディアです。現代はインターネットのスピードに経済が突き動かされ、我々の動体視力が追いつかないような状況であるが故に、自分のペースで物事を読み解く意味でも「図書とアート」は現代に必要とされるべきメディアなのです。

おわりに

「図書とアート」展は3回生の課題として試みたわけですが、「考えること」と「展示空間」の問題を効果的に対処する手段としてのみならず、この展示を通してアートとは何かを考えるきっかけとなり、人と人もしくは社会とのコミュニケーションが深まれば幸いです。

この度の「図書とアート」展の実施に際しては、非常勤講師の植松先生を始め、ピブリオシスターおよび中央図書館、文芸学部学生センターの担当者の方々には大変お世話になり、感謝すると共に、今後更に良い展示を目指して継続できたらと考えております。

参考資料

安藤昭子．情報知識資源としての近大インデックスの活用と展開．情報知識学会誌，2018，Vol. 28，No. 4



1階の「02-コスモスとユニバース」での学生の作品
「void」 横田侑磨：作