

高須賀 昌志 (教育・准教授)

Masashi Takasuka (Faculty of Education, Associate Professor)

1 研究の目的

本研究代表者はこれまで、「制作者の一人」として環境芸術の制作及び調査・研究を進めてきた。そのなかで、環境芸術が持たなければならない社会性や公共性、市民との高いコミュニケーション能力が要求される必然性などを明らかにしてきた。本研究はそうした特性が現代社会においてどのような役割を担い、環境芸術が触媒としてどのような作用を促すのか、また、その可能性が今後どのように広がっていくのかということについて明らかにしようとするものである。環境芸術の社会的機能についての考察を、社会との関係性や、地域文化・風土との関わり、具体的な実社会への反映という観点によっておこなうことによって、「場」に対する影響力、そこに関わる「人間」に対する浸透力を実証し、現代の社会環境を形成する上で重要な役割を担っていることを明らかにしようとするものである。

2. 研究成果の概要

本年は、環境芸術に関して現代まで残されてきた都市状況を、事前の文献調査とあわせて実地調査をおこなった。対象地を、杭州、上海（中国）、ニース（フランス）、マドリッド、バルセロナ（スペイン）とし、美術関連施設や宗教施設および広場環境について調査研究をおこなった。また、1件の環境芸術作品を制作・設置し、環境芸術に関する2件の作品制作、1.) 児童を対象とした実践授業による屋外作品制作（墨田区立中和小学校）、2.) 学生との共同制作による病院環境デザイン（さいたま市桜区西部総合病院）を計画している。

人間による所産が（自然環境を含んでいるが）『世界遺産』と称され観光の目玉として世界中で観光資源として活用されている。このことは、世界が豊かになり交通が発達し、旅行者が増加した結果によるものとして、一面では経済活動の現象として理解することが出来る。しかし俯瞰的に考えてみると、そうした文明や経済の発展の先に生まれてきた結果ということのみではなく、いつの時代にあっても、そのスケールはともかく、宗教的、政治的背景を含む場合もそうでない場合も、我々の生活の一部として脈々と続けられてきた普遍的な活動であることは疑いを挟む余地はない。そうした所産によって人間が幸せに生きる上で何らかのはたらきをもたらしてきたことは明らかであり、人間の根源的な欲求に対して「芸術」が応え得ることが改めて強く感じさせる調査となった。

本研究はこれまで3年間の研究経過を経て最終的に科学研究補助金による同課題の研究と関連させ、平成19年度末に『環境芸術』を総論としてまとめる予定である。

また、冒頭に記した通り本研究者は「制作者」の一人として本研究テーマの成果を実践につなげることを目的としている。ここでは平成18年度に研究者自らが制作した、『環境芸術』の実践制作を報告することとする。

3. 実践制作 『SANJIN やまのかみさま』 『KAIJIN うみのかみさま』 『FUJIN かぜのかみさま』

東京ミッドタウン檜町公園におけるアート遊具の提案 -アートワークの一部としての公園遊具- デザイン・設計・制作・設置

平成19年3月30日にグランドオープンした『東京ミッドタウン』は、都心で最後の大規模開発といわれ、街全体のコンセプトを「日本の新しい価値をこの街から世界へ」と表しているように、日本の価値と感性を表現することで、日本を代表する街をつくりたいというねらいから出発している。隣接する「六本木ヒルズ」が世界の感性を集約させ、受信する機能を持つことに対抗して、とは言い過ぎであるかもしれないが、建築設計においても、美術館をはじめとする施設や環境デザインの上でも、日本の価値や美意識を表現することに何らかのつながりを見いだせるものが多い。アートプロジェクト全体も、日本の「庭」における美意識を基底にしたものであった。その延長線上にある施設内の『檜町公園』に設置される遊具についても同様の提案が求められた。本研究者が外国人作家を含む指名コンペティションに参加し、提案、採択されたものである。造形上のモチーフとして日本古来継承されてきた「文様」をとりあげ、西欧の“写生”に対し、日本の“写意性”、つまり自然から意味を感じ取りその精神性を純化してきたものとして文様が「自然感」を表す象徴的なモチーフとして扱った。日本では外界にあるものを「八百万の神」として森羅万象すべてに神が宿ると考えてきた。そうした外界に対する感性

は、現代の社会にあって世界に通じるメッセージであると考えたのである。『文様』を造形の基本とし、シンプルでありながらそこに内包される豊かな精神性や自然観を重層的に表現することを意図してデザインした。

遊具としての機能は、子どもの五感に基づく主体的な欲求—“〜したい”という根源的な衝動を引き出すことをねらいとしている。準備された特別な機能ではなく、原初的な感性の発露装置としての存在を目指した。つまりは極めて当たり前の機能にとどめたのである。安全性については、社団法人日本公園施設業協会『遊具の安全に関する基準（案）』に準拠しながら遊具メーカーの助言を得て確保した。「あそび」と「遊具」の関係におけるリスクとハザードといった問題は、人間の原初的な本能ともいうべき問題や、子どもの「学び」ということにおいて、芸術を考える時、必ず組上りの論点との多くの符合が見られた。このことは今後の興味深い課題である。

「アート遊具」という言葉は今回初めて耳にした言葉であり、一般に認識されているものではない。「アート」と「ある特定の機能」というものが、はたして結びつくものなのかという問いかけについては、ある時間を経て評価が定まっていくものと考えているが、これまでの「環境芸術とは？」という自らの問いについて、その解答の一つを具体的な提案で示す機会を得たことは幸運であった。



『SANJIN やまのかみさま』 すべり台



『FUJIN かげのかみさま』 ブランコ

□東京ミッドタウン アートプロジェクト

ディレクター 清水敏男/ジャン=ユベール・マルタン

ランドスケープデザイン EDAW Inc/ジョー・ブラウン

実施設計管理（檜町公園） 株式会社日建設計

施工（檜町公園） 株式会社竹中工務店

事業主体（檜町公園） 東京都港区/三井不動産株式会社

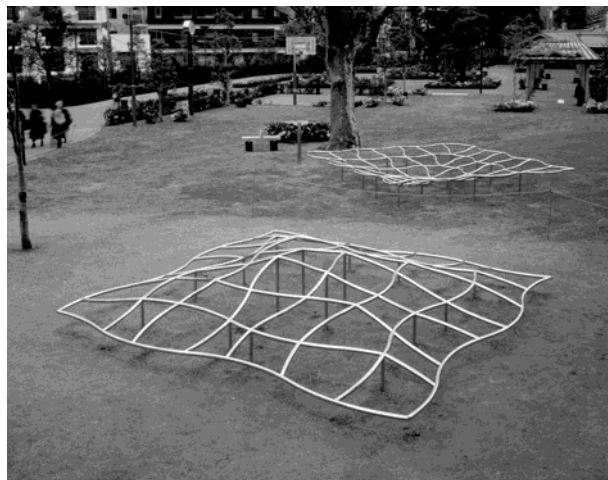
所管（檜町公園） 東京都港区

□アート遊具

デザイン・設計 高須賀昌志

実施設計・制作 エー・アイ・エム株式会社

監修 株式会社丸山製作所



『KAIJIN うみのかみさま』 ブレイジウム

※写真は3点とも谷裕文 © Hirofumi Tani