

ある現代美術作家の個人美術館の構想

Project ; a museum for a contemporary artist

竹山研究室では、個人美術館をテーマとし、アートにまつわる様々な交流と議論を通して「アートと建築」の関わりを見つめた。その記録をここで紹介する。

Artist Selection 30

Artist Interview 32

Site Selection 34

Presentation 37

4
月
9
日

課題説明

現代アートのマーケットが芸術に投機的価値を賦与し、ある種の神話を生み出していることは興味深い現象である。いまや現代アートの価値観は世界を巻き込んで動いており、人間もアートをめざして動いている。名だたる美術館を有する都市にはわざわざ足を運び、グッゲンハイムやルーヴルの展開は都市活性化の起爆剤となり、瀬戸内国際芸術祭や越後妻有アートトリエンナーレといった地域に根ざしたアートイベントもまた日本国内で脚光を浴びている。これまで世界からアーティストの作品が多くもたらされてきたが、また一方で、奈良美智や村上隆といった多くの日本人のアーティストが世界を舞台に活躍している。そうしたなかで、2015年に開催されることが発表された『PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭』は、そもそもビエンナーレやトリエンナーレのような継続したイベントに向けてのとりくみであり、文化・芸術において歴史と伝統を持つ京都という場所に現代アートという新たな文脈を位置づけるためのきわめて創造的な試みであるとともに、人の動きを京都へと向ける都市戦略的な試みとも言える。

本課題ではそのような日本の現代アートシーンに着目するとともに、京都の都市戦略としての現代アートという視点を共有しつつ、京都という都市にアーティストのための個人美術館を構想する。アーティストの選択は学生の自主性にまかされる。結果的に現在まさに活躍中のアーティストたちが選ばれた。アーティストへのインタビュー取材などを通して、作品だけでなく、それらを取り巻くコンテキストや、アーティストの人となりを読解しつつ、そこから展開されるべき建築空間の可能性を探る。

竹山聖

一人のアーティストのための美術館を設計する。現代のアートシーンやそこにいたる歴史を研究し、その中でアートと建築の関係をさぐる。

×
4
月
20
日

×
4
月
22
日

×
4
月
30
日

×
5
月
7
日

まず全員が現在、存命のアーティストを対象にすることが決まった。そこで各自アーティストをピックアップ、リサーチを行い、発表した。

個人美術館の事例を調査し、写真と図面を収集した。

現代のアートシーンについてイムラアートギャラリー（川端丸太町）に伺い、井村優さんにお話を伺った。

(A) ピックアップされたアーティスト ※重複している場合は省略した

Member	Artist	BD	School	From	Category	Essence	
阿波野太朗	加藤 泉	1976	武蔵野美	島根	絵画・彫刻	「人のかたち」をした不思議な彫刻や絵画。	
	木村 幸恵	1975	武蔵野美	函館	インスタ	サララップ等を使い、「見える、見えない」を彷徨う。	
	松井 冬子	1974	東京藝大	静岡	日本画	女性、雛を対象に描く。日本画のスタイル。	
	山口 英紀	1976	筑波大		水墨画	写真のように写実的な水墨画。	
上村 康人	小谷 元彦	1972	東京藝大	京都	彫刻	実在のない「幽体」を視覚化する	
	江川 知里	青木 野枝	1958	武蔵野美	東京	彫刻	鉄板を溶断、溶接し、生命感のある作品
	塩田 千春	1972	京都精華	大阪	インスタ	張り巡らせた毛糸によるインスタレーション	
	塩保 朋子	1981	京市芸大	東京	切絵	繊細なパターンの繰り返しによる巨大な切り絵	
馬岡 耕平	日高理恵子	1958	武蔵野美	東京	日本画	日本画の技法によって樹を描き続ける	
	宮脇 愛子	1929	日本女子	東京	彫刻	真鍮、石。ガラスを用いた立体作品、油絵、墨絵	
	金氏 徹平	1978	京市芸大	京都	彫刻	身の回りにある物を使い、それらを集合・コラージュさせたオブジェ	
	木村 太陽	1970	創形美学校	神奈川	立体	ありふれた日常の風景に皮肉を利かせたユーモアのある作品	
鈴木 綾	鴻池 朋子	1960	東京藝大	秋田	日本画	神話や狼をテーマにした物語性のある絵画・インスタレーション。	
	名和 晃平	1975	京市芸大	大阪	彫刻	様々な素材やデジタル技術によって身体と知覚、感性のリアリティを表現。	
	西尾 康之	1967	武蔵野美	東京	絵画・彫刻	陰刻鑄造による彫刻で生や死を想起させる。	
	青木 陵子	1973	京市芸大	兵庫	絵画	植物や動物を鮮やか色や生き生きとした線で描く	
玉井 康晴	東 信	1976	-	福岡	花	花、植物の神秘的な形を芸術に変換。花屋を構える。	
	鴻池 朋子	-					
	町田 久美	1970	多摩美大	群馬	日本画	洗練された「線」による、抽象的な生命の表現	
	吉岡 徳仁	1967				倉俣史朗、三宅一生のもとでデザインを学ぶ。	
夏目 寛子	小谷 元彦	-					
	舟 越 桂	1951	東京造形	岩手	彫刻	独特の表情と姿の人の彫刻	
	宮島 達男	1957	東京藝大	東京	インスタ	発光ダイオード（LED）を使用したデジタルカウンター等、LEDの作品	
	山口 晃	1969	東京藝大	群馬	絵画	大和絵や浮世絵のようなタッチで、非常に緻密に人物や建築物などを描き込む	
西尾 圭悟	松陰 浩之	1965	大阪芸大	福岡	写真	センシティブな女性のポートレート	
	山本 基	1966	金沢美工芸	広島	インスタ	「塩」のインスタレーション	
	三瀬 夏ノ介	1973	京市芸大	奈良	日本画	断片的な絵のコラージュによって描かれる巨大な作品。	
	横山 裕一	1967	武蔵野美	宮城	漫画	「漫画」というフォーマット、スタイリッシュ	
吉川 青	宮本 翔平	1973	武蔵野美	静岡	絵画	孤独の客観視。洗面台や戦闘機と人体が融合したイメージ。	
	須藤 由希子	1978	多摩美大	神奈川	絵画	鉛筆と紙。平凡こそ非凡。	
	西尾 康之	-					
	花田 洋通	1976	多摩美大	岡山	絵画・立体	生命の連鎖をテーマとする。コミュニティとアート。	
吉田 絢子	阿部 岳史	1977	東北芸工	東京	立体	木片キューブによるモザイクアート。ぼんやりとしたままのイメージ。	
	大庭 大介	1981	京都造形	静岡	絵画	偏光パールのアクリル絵の具により、立ち位置によってイメージが変化。	
	塩保 朋子	-					
	土屋 伝応	1977	東京藝大	神奈川	彫刻	動物やユニコーンなどの幻獣を木彫作品。	
吉田 絢子	福井 利佐	1975	多摩美大	静岡	切絵	モチーフの生命感が際立つ独特のラインによる切り絵	
	松 島 巖	-					
	山口 英紀	-					
	東 信	-					
吉田 絢子	小谷 元彦	-					
	本城 直季	1978	東京工芸	東京	写真	大判カメラのアオリを用いて、実際の風景をミニチュアのように見せる。	
	宮永 愛子	1974	京都造形	京都	立体	ナフタリンでかたどったオブジェ	
	吉岡 徳仁	-					

5
月
14
日

アーティストの分析やインタビューから現代アートが内包する以下のような要素が見えてきた。

松井冬子さんにレクチャーをしていただいた。

各自のアーティストが決定し、インタビューをすることになった。

(B) アーティストの分析

年代

場所

テーマ

リストアップされたアーティストの特徴として、1970年代生まれが多い。これは井村さんのインタビューから、現代アートを取り扱うプライマリーギャラリーができ始めた時期と関係していることがわかった。ギャラリー所属作家をつくるようになった2000年ごろに大学を卒業しギャラリーとともに成長していったのだろうか。

多くのギャラリーが存在する東京や京都に関わりをもつ作家が多い。花田洋通は拠点を岡山に定め、コミュニティとつながる活動をしている。三瀬夏之介は奈良から山形へと拠点をうつし、アーティスト・イン・レジデンスなどにも参加している。保存できない山本基の作品はつねに場に依存している。

松井冬子、小谷元彦など数人の作家に共通しているテーマとして「痛覚」があがった。「塩」を用いる山本基、「花」の東信をはじめ、「生(性)」や「死」が動機に関わっている。松井冬子、横山祐一は日本画・漫画というフォーマットの中での新しさを模索する。三瀬夏之介や切り絵の塩保朋子は細やかな制作の連続から巨大な作品を生み出す。山口晃、鴻池朋子はJ(日本)への新たなアプローチを試みている。

Selected
Artist

松井冬子



日高理恵子



名和晃平



町田久美



舟越桂



山本基



三瀬夏ノ介



横山裕一



花田洋通



塩保朋子



宮永愛子

(C) アートをめぐる言葉

展示空間のイメージと作品が強く結びついている。

時間とともに作品の状態が変容していくことを意図する、あるいは許容する。

美術館は「場」であり、そこを中心として発生する出来事や、そこを維持するための活動も含んでいる。

展示と制作を同じ、あるいは近い空間で行う。

作品を売ることが作家の最大の収入であるが、地域に根ざし教育などの活動を行うことが多い。

作品と鑑賞者の関係を意識している。その間に介在する要素を排除したり、あるいは受け入れたりする。

アートシーンの文脈を理解し、その中に自身を位置づける。その上で作品のあり方考え、言葉によって他者に説明する。

同世代の作家を意識し、交流する。他の何ものでもないために交流する。

主体が死ぬまでがアートであり、それが作品の完成となることがある。作家が生き続ける限り、作品は未完成のままである。

歴史と伝統がもたらした形式に従い、また相反する。従うことの中にも新しさを位置づける。

土地に由来し、土地に住まい、土地とともに考える。土地による制約をアートに還元する。

大きいこと、あるいは広がり続けることに、限界を知らない。

世間や周囲の出来事に敏感であり、反応し、行動する。

多様な理解を享受する。

作品はイメージであるとともに物質である。

作家を支える何人もの他者が存在する。他者が作家をつくる。

鑑賞者がもっているコンテクストによってアートは面白くなる。

ストーリーをもちうるものからストーリーは排除される。ストーリーをもたないものへストーリーを与える。

01.

名和晃平←嵐岡耕平

Date 4月24・28日

Place 京都造形芸術大学・SANDWICHにて

作品について

僕の作品は色々なシリーズがあって、展示空間の構成や配置も様々であるが、一貫して見えることは集中して見てほしい、ということ。自分の作品は感覚を刺激するものが多いから、作品1つをじっくりとみて、その感覚がどんどん研ぎ澄まされ飽和していく。まるで麻酔にかかったような感覚に陥る。それを実際に体験して欲しい。彫刻というのはやはり空間体験であるから。

そのためには、体験をフォーカスする、ということが大事。作品に出会うまで、また出会う空間が非常に重要になります。

作品を見るまでに体が浄化されるような、都会の喧騒とか、纏わりつくものを全部剥がして、綺麗になったカラダで作品と対峙してもらうのが理想です。

作品の展示を考えるとときに意識している事は、空間の重力。例えば平面だったら、作品がある程度片寄ったりしている場所を作ってやると、空間的に引っ張られていく感覚であると思うんですよ、それが重力。その微妙な釣り合いを計算して操作している。ある程度配置は考えていくんだけど、実際置いてみてから位置を変えていきます。

個人美術館について

個人美術館に関して言えば、マルク・シャガールの美術館がとてもし好き。フランスのニースという町まで美術館に行くために長時間、列車・バスを乗り継いで行くのだけど、その列車から見る風景や町並みが全て、美術館の体験として含まれる。そのワクワク感がすごく印象的でした。静かな場所が好きです。小さい頃から人が多い場所が苦手だった。

もともと、大学に入ってすぐは現代美術をしようとは思っておらず、仏教建築に興味があったんですが、京都にある東寺や三十三間堂などは、彫刻の展示空間としては非常に優れていると思います。

はじめは個展をやったのも東寺の隣にあるギャラリーで、今でもすごく愛着があります。将来、庵寺なんかを改修して、仏像のPixCellを置いたりしてみたいね(笑)

02.

塩保朋子←吉川青

Date 4月30日

Place 塩保さん宅にて

一貫して「自然」を作品のテーマにしている。葉脈にはじまり、水の流れや風、水蒸気、細胞など、目に見えない自然、目に見えない自然を共に表現したい。見えないものをどう表現するか。流れを加えたい。人はどこから来てどこへ行くのか。人も動物も自然もすべてのが宇宙から生まれる。海。地球誕生。人もその中に含まれることを伝えたい。知ってもらうことで平和に繋がっていく。内モンゴルで見た星空の体験。星が降ってくる。小さな自分。Flowing Skyは空に上っていく水蒸気。Vortexは星や宇宙。手を動かして表現したい。ものを作りたい。葉脈を切り始めた。手が覚えている。カッターとはんだごと。ほかも試す。カッターは空気感など見えないものを表現。はんだごては形や構造を表現。伝えるもの明確にわけていない。プラスチック成分を含む紙をはんだごてで溶かす。換気必要。紙を何枚もかさねて立体的に。立体の作品と紙の作品。違いは無い。最初はトレーシングペーパー。今は違う。もう少し丈夫な紙。色は白。人が多いところで目立つようにと色を付けたこともあるが微妙。白がいい。下書きはしない。切りすぎたところはのりで貼る。全体のイメージはもっている。途中広げてみて制作を進めていく。自宅で作る。自宅では全体を広げられない。自宅近くの公共施設で広げてみる。展示空間について。ガラスから外の風景が見える展示室。作品に背景を含めた展示では作品が周囲と一体となった空間が生まれる。軽い。明るい。夜に星と一緒に見たい。太陽の光で影は消える。白い壁の展示室では一灯照明で生まれる影の表現も含めて作品となる。壁と床。床は白かグレー。木は影がうつりにくい。一灯照明は特注。設計した。影の出方が変化する。作品の形にびったり光が当たると。同じ作品でも展示方法で全く別ようになる。展示は紙の上部を金具で挟んでつるす。搬入は紙を巻いてロール状にする。保管も。意外と丈夫。保管は全てギョーラリー。自宅には作品無い。展示空間を見てから作品を制作する。数ヶ月。床から天井まで。神社など神々しい静かな雰囲気が好き。仏教や寺。庭園。森。習院院。ジブリのトロロの森。自然そのものが力を持っている。個人美術館の敷地としては木のたくさんあるところがいい。

03.

花田洋通←宮本翔平

Date 5月9日

Place 岡山県岡山市ネルホール内のカフェにて

社会性とか人間性とか、私たちがいつのまにか身に着けてしまったものを脱ぎ捨てていくように物事を捉えて、手を動かしていくこと。それが作品制作のときに大事だと思っている。色んなものを脱ぎ捨てていって、最後に残る自分の中の何かを探るように作品を制作している。生命の連鎖、生命の自然サイクルのことも、自分の中を深く潜っていったときに出てきたテーマかもしれない。それは私が育った高知の山とか川とか自然の持っているリズムが自分の中にあって、それが自分の原風景となって、テーマのようなものになっているのだろう。重力、無重力、浮力といった生命活動の原理となっていることや、生命の連鎖を表現してみたいと思って制作してきた。

「ecole」での活動の目標は、消費者から脱却して、創造者になること。創造者というのは、社会性を外して自分の基礎を探究し、それを元に活動していく人で、素敵に生きていくために自分の内面を見つめなおすことが大事だと思う。アートは人の潜在的なところに直接語りかけることができる、と信じていて、だからアートを通じて地域で子供たちと学ぶことに繋がっているのだろう。現代のコミュニティは、実際にどれだけ離れているとか距離に関係なく、同じ価値観をもった人達が集まることが新しいと思う。「ecole」では自分の原点とでも呼べるような、根源的なもの、骨格を見つけれられるようになることに重点を置いて活動している。

自分の骨となっている部分、根源的なものを見つめなおすこと。自分の骨となる、物事やきっかけを見つけていくこと。

そんな活動をしている私にとって、自分の美術館とか拠点になる場所というのは、言葉にするならば、何も無い空間。そんなイメージだ。それはもしかしたら、巡礼の聖地のような場所かもしれない。物事が起こるきっかけに満ちた、基盤がしっかりした、活動の骨になるような場所があると良い。それはおそらく、何も無いけれど、何も無いからこそ魅力的で求心的な、人の集まる場所。何も無いところから、どんどん新しいことが生まれていくような、始まっていくような、そんな場所になって欲しい。

各自が選んだアーティストに直接お話を伺い、敷地選びや設計の手がかりとする。

・作品を制作する際に一番重視しているのは展示空間と作品との一体感。ただそこに置いたのではなく、もともとそこにあったかのようなありようを目指している。

・展示する部屋にもともとあった柱や家具を取り込むように作品を展開したりすることもある。展示空間の特性や周辺環境の歴史なども意識する。

・展示空間がホワイトキューブの場合は比較的想像していた通りの作品ができる。逆にホワイトキューブでない展示空間での作品は予期せぬ空間との効果が生まれることがあり、それが自分の制作活動のモチベーションになる。

・照明は自然光が好ましい作品と、一方からの強い光を当てるのが好ましい作品とに分けられる。自然光の場合は作品と展示空間との一体感が出やすいが、作品の立体感あまり際立たない。平面作品などは一方に低い位置からの光を当てると塩の粒の立体感まで際立ち、作品がドラマチックに演出される。

・作品の大きさ(面積)は制作スケジュールによる。1日10時間ほど描いて約8平米。展示空間の中で作品がどんなスケールで見えるかはとも意識して制作している。迫力は大事。塩の持つ独特の透明感、白いけれどよく見ると白くない、吸い込まれるような感覚に面白味を感じた。鑑賞者側からとしては、塩はどこの国の、どんな貧しい人でも誰もが一度は触ったことのある物質であり、それぞれの人が塩からさまざまなイメージを連想する(命の海、油、お金、食料、清め...) 観る人それぞれの中で物語が展開されることを望んでいるので、世界中どこでも何かしらのイメージを持ってもらえる物質であるということは非常に魅力的。

・潮解性を持つことは面白い点でもあるが難点でもある(湿度が75%を超えると解けてしまう)が、解けることも含めて変化の過程を見せる作品を制作する時もある。作品が解けてしまうことを望んでいる訳ではないし、保存できるものなら保存したいという思いで制作している。

【個人美術館について】

部屋のスケール感、光の当て方、入り方はバリエーションがあるといい。展示によって観る目線の高さはとても重要。ホワイトキューブだけではない空間が欲しい。その土地にもともとあった環境と関連させてられたら。

04.

山本基←夏目寛子

Date 5月9日

Place 事前に質問事項を伝え、電話でのインタビュー

5月9日

2003年から描き続けている。上村篤先生。アート自体の存在意義が問われているときであった。三瀬の絵はよく変わると言われた。そんなことはない。絵が連結していけばひとつの作品になる。絵巻のように先は見えない。墨がフィットするところもあれば、画像がフィットするところもある。空間によって作品が変化している。中国で発表したときの部分を、天井高がすごい、ここにきて引っ付けている。切れ目がわずかにみえる。切なみんまでつなぎ合っている。レイヤー構造になっていることが世界の見え方。和紙は連結することができ、ちぎることも出来る。裏もみせたいと思ったモノもある。地面において描く。直感で動くことが多い。あとで発見ある。大学のときのシルクスクリーン作品。紙という紙がカラージュされている。ちぎった紙をダンボールに貯めている。人が何かをした痕跡、折りのようなもの。緑線に囲まれた絵が喋っぽい。絵は物質だけイメージ。だんだんイメージになっていく。絵がねじられて物質になっていく。イメージだと信じようと思うと裏切られることもある。そういう感覚がしっくりきている。そうはいいつつも、パネルに貼った面はきれいな。本念宿とよ金宿。可変的なものと普遍的なもの。日本のもの。美を意識する。錯覚することはあてない。それでいい。描く場所が整地している。四角の問題。四角はトリミング。世界は永遠に広がっている。それをどうトリミングするかが、作家性。全体の下絵は作らない。山と山を対峙させる。和紙をグチャグチャに丸めて。大気を描いているイメージがある。人との間の。湿度の空気感。イタリヤと日本の空気の対比、そういったもの形象化する。東北、山形の澄んだ空気。直感と全体の構成が入り混じっている。ネッシーとアダムスキー型の円盤など見えていないもの、科学が壊してきたものの中で、最後人は何を見るのか。空虚五度。真っ黒から真っ白の間のグラデーション。クラシックのテンション。震災直後には必要なもの。それを描きたい。新しい人口と自然の形。別々の二枚の間を描いていく。911のスペクタクル。ビジュアル的に惹かれるもの。和紙で三層の層構造。キャンパスは光を弾く。和紙はそこに光を孕む。墨は。自然光が作る陰影。日の出から見えなくなるまで描く。日の移り変わりを受け入れる。どの場所でもどの地域でも担保されるクオリティとしてのホワイトキューブ。グロスボリマーメディウム、緑青。じわっと滲んだ。絵でしかできない空間。複雑な空間を見せたいとき。光によって見え方が変わる。すべては流動的。右にゴールがあるイメージ。右に異界がある。

樹を見上げ始めてから20年以上経つ。同じように見上げていても、絵の上で表現したいことは少しずつ変わってきた。それとともに、タイトルや画面のサイズも変化してきた。初期の頃は、自分を包み込んでいる空間すべて、雰囲気全体をとらえたいという気持ちが強かった。ほんとに遠くで明快に見えない部分も奥行きになる部分として、絵の中で必要な要素だった。徐々に同じ樹を見ている、枝だけのときは線的な空間に、葉がついているときは面的な空間に感じられるようになった。樹の空間だけに限定されない絵を描きたいという気持ちになっていった。2点を対のようにして、ひとつの作品にしたものや、同じ場所から枝だけの時と葉がついた時、それぞれを描いてみたり。見れば見るほど、枝や葉の位置が遠いようにも近いようにも感じられてきた。そういった自分が感じる距離に興味が出ていった。自分を取りまいている空間を一ヶ所から見上げて、そもそも平面上に置き換えること自体が不可能な世界。そこを見続けていると、距離感というのはほんとに不思議。見ている自分と枝との距離、これは同時に、枝と空との距離を見ている。感じていることになる。その空との距離はほんとに測り知れないものだが、私にとっては絵に生まれる空間、絵に生まれる距離と重なってきた。どんなに小さい部分でも、自分の眼で存在が確認できる範囲で、絵を描きたいという気持ちになった。画面に取り込まれる範囲は狭い範囲だが、反対に画面の深度は以前のものより深くなっていくように感じられた。黒い部分を描くことで、白い部分、実際には描くことのできない部分が立ち現れてくるような感覚。空を見たときに感じる測り知れない、遠いようにも近いようにも感じられる存在。絵に生まれる空間は、描く者としても、見る者にとっても、現実の空間ではなく知覚の中で感じる世界。その部分の不思議さと、空の存在の不思議さと、すごく繋がるところがある。空の存在や、こういった測り知れないものに近づくために、このテーマ、視点で描き続けているのかもしれない。自分の知覚を通してこのとらえきれないものに少しでも近づいていきたい。とらえきれないということを常に感じ続けるために樹を見上げ、描いている。樹を描き始めた頃は、その後10年も20年も同じように樹を見上げ、描き続けるとは思っていなかった。自分の気持ちには常に忠実に、と思っているが、ここまでは自然といろいろな形で続てきた。

視点や素材、画材がほぼ同じであっても、唯一自分自身の捉え方、考え方、これは年齢を重ねることによっても変わり、身体的な感覚も当然変化していく。この唯一の自分自身の変化が絵には残っている。ここに残っている自分自身の変遷そのものが、私の表現になっていく。

「青い眼」
「口内の炎症」

「自分の手を離れる」
「一番が見当たらない」

「日本的、と表現されること」
「クエスチョンとコンファレンス」
「寺、神社、シナゴーク、教会と砂漠」
「作品が完成したら、扉を開けてでいて」
「ひととひとならざるものが対峙するための場」
「どこかにあるつまみをひねると見えてくる生き物」

「ロングの黒髪に黒のアイシャドウ、黒のワンピース、靴」
「あいまいなものを、あいまいな状態で受け入れるということ」

「6月12日水曜日、覚え書きの階段、町田久美さん取材@西村画廊(東京八重洲)」

09.

町田久美 ← 鈴木綾

Date 6月12日

Place 西村画廊にて

5月29日

6月12日

08.

舟越桂 ← 玉井康晴

Date 5月29日

Place 舟越さんのアトリエにて

壁や机の至るところに、制作のメモやスケッチが無造作に貼られた、小さな(とても小さな)アトリエには、微かなクスノキの香りと煙草の匂いが漂っていた。クスノキの塊はここにあるイメージの蓄積から記憶の形象を与えられるのだと、そう直観させる濃密な空気の匂いだった。

アトリエに入って最初に私の目についたのは大きなテレビだった。「意外とテレビっ子なんです」と最近観ている番組について色々話して下さった。テレビを見ながら作業することもあるという。海外のサスペンスドラマなどをよく観ているそうだ。人間の精神の機微を描写しているものが好きだと聞いて妙に納得し印象に残っている。

制作の過程についても事細かに教えて下さった。この部屋で設計図となるデッサンを描き、この椅子に座って頭部をつくり、こちらで胴体をつくる、といったふうに、壁には等身大の人物のデッサンが何枚か掛けられてあった。「いいデッサン(線)は彫刻以上に立体を表現する」という。彫刻以上に生々しい気配を混えたデッサン。

本題。今回数地にする京都についての印象を訪ねると、「或る時代の文化の中心であり、或る種の「日本らしさ」を具現化している地域」だと語って下さったが、本人は実は奈良の方が好みだという。素材の質感と深い精神性が感じられる奈良の寺社仏閣はなるほど舟越桂の彫刻に通じるところがあるかもしれない。唐招提寺をみて、ギリシャ、アテネへとつながっていくスケールの広がりを感じるとも話して下さった。作品の展示について話が及ぶと、印象に残ったものとして2008年に東京都庭園美術館で開かれた個展を挙げられた。アールデコの物語の存在の空間の中で作品と空間が干渉し合うことなく新しい物語を紡ぎ出したことに驚きを憶えたという。「ホンモノ」の空間という言葉が印象的だった。まがいものでない、「ホンモノ」。インタビューの中でも何度か繰り返された言葉だった。作り手が心を砕いて一生懸命つくったものには「ホンモノ」としての強さがあるという。作品を物語ごと包み込んでくれる強さ、そういった空間での展示はこれまでにない新鮮なものだったという。

6月5日

宮永愛子 ← 江川知里

Date 6月15日

Place 日高さんのアトリエにて

6月19日

07. 横山裕一 ← 三浦星史

Date 6月19日

Place 横山さんの作業場にて

ある時間のなかで起こっていることをすべて描きたいんです。それも人間の僕や、またあなたの視点だけじゃなくて、例えばこの電灯の紐の先に付いているよく分からないものからの視点、押し入れの襖の取手から見た視点、さっきから飛んでいる蚊の視点、すべて。お話しじゃない現実の世界って色んなことが起こりますよね、こうやって話している最中に宅配便が来てはいって受け取りに行ったり、トイレに立ったり、そっちに行くまでに途中の人をよけていったり、意味のないことがたくさん起こるんです、いや普通は意味のないことしか起こらないんです。だから僕の漫画が変わってると言われるのはそこをしっかりと描いているからかもしれないね。ふつうの映画とかだったら撮らないですよこんなところ。タルコフスキー知ってますか。タルコフスキーも変わった映画監督で、やたら長いですけど、編集せずにいたら録ってるものだから無駄なものだらけなんです。惑星ソラリス知ってますか、その最後の方に、主人公が「僕は奥さんと別れて、悲しくて、あの時は正気じゃなくて…」みたいに昔の奥さんとの思い出を語るシーンがあるんですけど、そのとき主人公は横を向いて、語っているあいだにカメラが遠くからだんだん近づいてくるんですよ。ゆっくりと近づいて行って最終的に耳が画面全体にアップで映るんです。映画館のスクリーンでこんなに大きく耳が映るんです。訳が分からない。タルコフスキーってのはこんなシーンばかりなんです。実際にこのシーンも大して意味のあることをしゃべっているわけじゃないんですよ。だけどここではそのときに起こっていることがすべて撮られているんです。編集もなにもあつたもんじゃなくて全部映ってしまっている。僕も起こっていることを全部描かずにはおれないんですよ。例えば朝起きて家を出るまでって、普通の漫画ならひとコマふたコマとかそこらですまね、必要ないんだもん。でも僕はそこを、まず目が覚めたら、伸びをして起き上がる。立ち上がって顔を洗う、いやその前にカーテンを開けるな、いやまずは時計を見るか。カーテンを開けたら外を見るよな、おっ今日は花が咲いてるのかな。歯を磨くときもただ磨くんじゃなくて部屋の色んなところを眺めるよな、蛇口も開けなきゃならないし、開けたら開めなきゃならないし、鏡も見なきゃいけない。そんな調子だから家から出る前に本が一冊描けてしまう。

10.

宮永愛子 ← 吉田絢子

Date 6月14日

Place 京都造形芸術大学 @カフェにて

6月14日

この形を作りながらこの形のことを見ているのではなくこの形をおく周りの景色のことをみながら作っている。それがインスタレーションすること。どこでもおけるしどんな風にするかでもできるけれども、そこに置くときはどんな風にするのがベストなのかを考え制作・展示する。制作をする前に空間を見る。例えば歩いていて、階段はどんなで、階段をおりたらどこで曲がって、曲がるときにこんな感じがして、曲がって何歩歩いたら天井の窓がこういう風に見えるとか、自分で体験して選択していく。

今はこの建物がある、そのもつ前はどんなことがあったのかなと考える。今はこんな街があるけど、今の街ができたのはどうしてなんだろう、どうやってこの街が発展してできたのか、例えば近くに川があるとか、みんなにとってこの川がどんな存在だったのかとか、街に流れている時間とかを探るのが好き。そこに流れているものを無理やりくつがえてなにかしようという気持ちはあんまりない。それをうすすべからくはがして、また戻すみたい。そんな仕事が好き。

ナフタリンは熱に弱い。常温の中で消えていく素材。熱をかけるとなくなったり溶けてしまう。エキシ(?)樹脂は最初液体、エネルギーを出しながら固まってくる。そのときその熱量に触れてナフタリンが溶けてしまう。だからその熱がナフタリンを溶かさない程度にしか流さない。そうして全然正反対のものをそこに同期できる。同じところに存在させてあげて封入すると空気の通り道を一通所だけあげると、お話しは不在の、今はナフタリンの存在のあたりが封入されているのが今度は、不在の、痕跡の、かたちがあらわれる。自分としては今までの仕事と変わったって感じはないが、みんなはかたちで見てから、宮永さんって作品が消えてく人だよねって言う、そういう見方からすると、封入されている作品は消えてるんだけど、空間は消えてないから痕跡がかたちになる、というとなるほどと言われる。

観察することが好き。別に科学が好きではない。どうしてこれが成り立っているのかな。どうしてレコードの音は溝を通して出るのか。よく観察していくと、葉脈を取り出してよく見てみたら、急に Google Map の俯瞰した地図のようにみえてきたり、そういえばこれは水の路だ、その土地で育った木というはその土地の水で育ったということ。その土地の水で育った水の水の路がたくさん葉っぱから生まれる。いろんな地方の葉っぱを集めたらもっと大きい新しい地図ができるかもしれない。考えたことと思いついたことを順番に広げて。誰でも知ってるようなこと。

6月4日

6月11日

全員が京都市内に敷地を設定することとした。
現代美術と京都との関係という観点から、「京都」という都市を捉え直す。
ほぼ全員が自然との関係性をもたせることを軸に敷地を選んだ。

京都において、
空間のアイデアに結びつく
敷地を選定する。



敷地：京都市北区 深泥池公園
敷地の選定理由：深泥池は京都盆地がかつて湖底だったことを伝える数少ない遺構の一つであり、今も豊かな動植物の生息地としての地形を築く。その所以は浮島にあり、夏に浮かび冬に沈み冠水するという特性をもち多様な場所性を育む。生命の循環の地のほとりに、物質として形を変えながら残りゆく宮永愛子の作品を展示する空間を構想したい。

敷地：北区西賀茂
敷地選定理由：北山通と賀茂川の交わる南東の角地である。京都府立植物園に隣接し、京都コンサートホールや陶板名画の庭などの文化施設にも近い。舟越桂の作品に現れる森や水といったメタファーを意識しつつ、京都の街の北のエッジに位置する落ち着いた伸びやかな雰囲気のある場所としてこの敷地を選んだ。



敷地：下鴨神社社の森東側
敷地の選定理由：個人美術館は木が多くあるところがいいというアーティストの要望があった。偽りを糺す神＝「糺の神」が鎮座する森という敷地は、自然を通して仏教や禅、神道などからも繋がる宇宙の真理を追求する世界観を表現したいというアーティストの思いにも通じる。



敷地：桂川河川敷に面した空き地
敷地選定理由：嵐山にもほど近い桂川の広大な河川敷は、自然環境とともに四季のめぐりを日々感じながら、穏やかに時間を過ごせる場所だ。河川をへたてて過密な歴史都市を再考する場所でもあると感じる。日常のフィルターを少しだけはずして、森羅万象に思いを馳せるには最適な場所だろう。作品の背景にいつそう広がりを感じられるはずだ。

敷地：出町柳
敷地の選定理由：美術館の中には独特の時間軸が存在する。横山裕一氏の作品にも固有の時間が流れている。また鑑賞者の内面にも作品を観ながら歩き廻ることで各々異なったリズムが生まれる。多様な時間軸の中に基調となるリズムを組み込もうと、一定間隔で電車が通る線路脇へ計画した。具体的な位置は線路の見え方やアクセスの容易さに依る。

敷地：宝ヶ池公園

敷地の選定理由：宝ヶ池公園は京都市内にありながら豊かな自然に囲まれた公園であり、都会の喧噪から離れて日中は多くの人々が訪れる憩いの場である。敷地は公園の池を取り囲む小山の傾斜地である。周囲は木々が鬱蒼と茂り、池を挟んで対岸の山々を望む。地下鉄烏丸線の国際会館前駅から徒歩ですぐの場所にあり、市街地からのアクセスも容易である。



敷地：八瀬

敷地の選定理由：京都市街地から数十分でたどり着くにも関わらず、非日常的どころか不穏な空気が漂うその川辺に、一件の寂れた茶屋が佇んでいる。歴史的な文脈から切断された不気味さを纏うこの場所を敷地として選んだ。



敷地：京都市左京区北白川

敷地選定理由：敷地は、平地の住宅地から小高い山へと遷移しはじめる場所である。その山の頂上付近には幼稚園や「緑の学校」と呼ばれる地域の人が集い共に学ぶ活動が行われている拠点があり、活発な地帯だ。今は鬱蒼とした木々が茂っているが、人が集まる潜在性を秘めた場所だという印象を受けたこと、傾斜地で圃田のように美しく造成される大地から、何でもない当たり前の魅力を感じた。



敷地：京都市左京区、哲学の道のそば

敷地の選定理由：哲学の道は、哲学者が散策しながら思索にふけたことで知られる小道である。琵琶湖疎水に沿って続くこの小さな道の両側には木々が立ち並び、周囲には静かな住宅街が広がる。まるで思いを巡らせるために生まれたかのような道である。「移動すること」と「思考の変化」の共通点から、この道のそばを敷地に選定した。

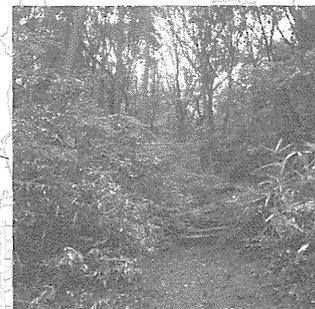


敷地：京都市東山区小松町

敷地の選定理由：ホテル、産婦人科医院、清潔な喫茶店、扉で閉じられた寺院。白く付きの文脈が絡めくこの場所は、生と死／人と人ならざるもの／ポップアートと宗教画といった二項対立の狭間で逡巡し揺れ動く町田作品のイメージと共鳴するところがあると考えた。

敷地：清水山

敷地の選定理由：観光地として賑わう地域から程近い距離ながら、静かさを纏った自然で囲まれている。敷地周辺にはスギが群生しており、その木々の合間を細い山道が通る。麓にある東山ドライブウェイ脇の登山口から山道を約20分。清水寺／子安の塔を起点にする山道からもアクセスが出来る。山道は東山トレイルのコースにもなっており、自然と一体となつて作品を体験できる。



×

6
月
11
日

各自の計画敷地が決定し、プレゼン
テーションの準備を開始した。

×

7
月
11
日

内藤礼の個人美術館である豊島美
術館を見学した。
プロダクションマネージャーであ
る豊田郁美さんに美術館の施工に
関してお話を伺った。

×

7
月
16
日

学内でプレゼンテーションを行った。
竹山聖・梅林克・河井敏明の3氏によ
る講評をいただいた。



01. Yasuharu Tamai

舟越桂美術館

SOLID FOREST

舟越桂の彫刻とそれらが置かれる空間を想像してみる。事の始まりからそこで佇んでいたように、遠くを見つめ続ける彫刻たちのことを想像する。舟越桂の彫刻には物語が満ちている。それは大理石の目や、半ば開いた口や、不規則な身体から溢れだしてくる。

私はこの美術館を舟越桂の彫刻作品と訪れる人との対話のための空間として構想した。思い入れが深いという作家蔵の作品を中心に、16の作品をとりあげて常設作品とし、それらの作品ひとつずつに空間を与えることで、鑑賞者が個々の作品と向き合うための空間に緊張感を与

え、さらにそれらの展示空間をつなぐようにして鑑賞体験のシーケンスが構成されている。各展示空間に与えられた、およそ4m四方という日常的な平面方向のスケールと、4~9mと変化する非日常的な垂直方向のスケールは、作品のもつ身体性と抽象性に同調する。

柱、壁、ボリュームといった要素はそれぞれ自立し、わずかに軸をずらしながら重なり合い全体を構成している。それらは舟越桂の彫刻がわずかな軸のズレや、構成要素の強調によって新たな物語を創出するように、空間に物語の気配をもたらすのではないかと考えている。

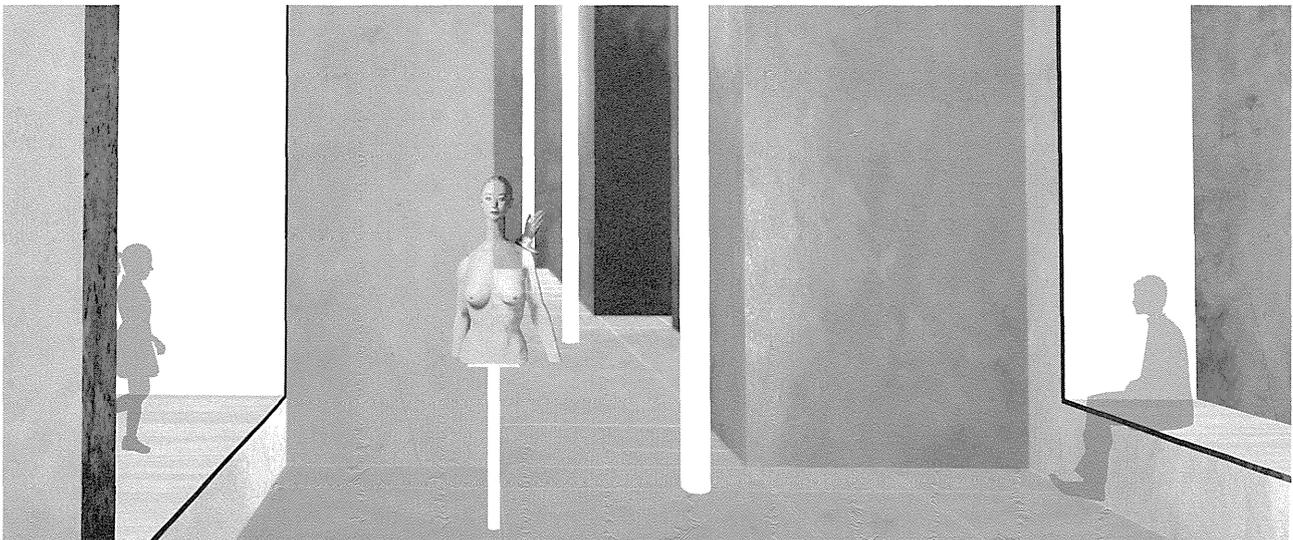
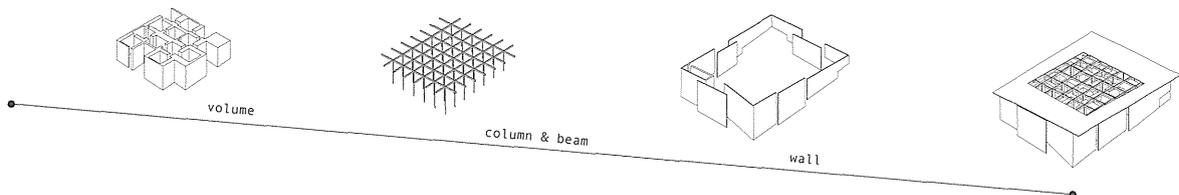
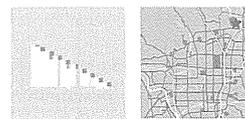


diagram:structure axonometric



longitudinal section 1/600





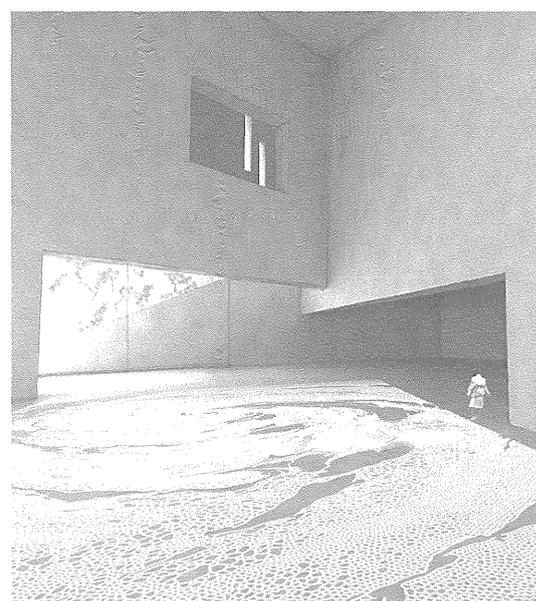
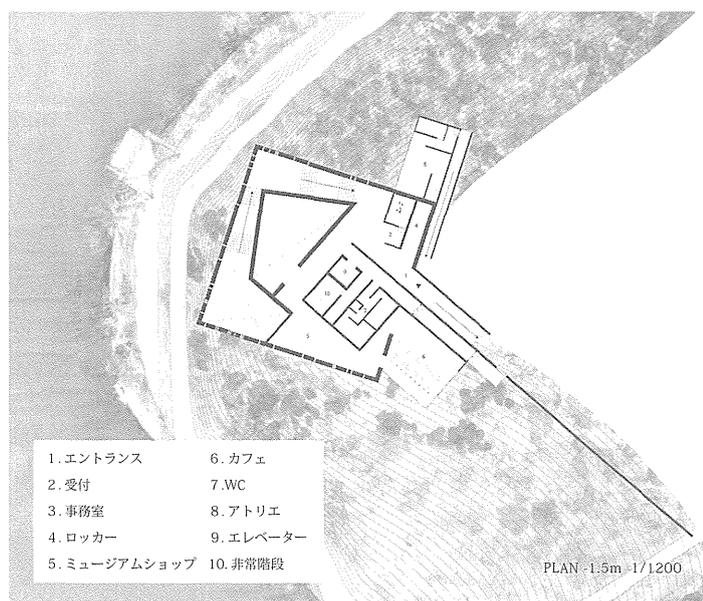
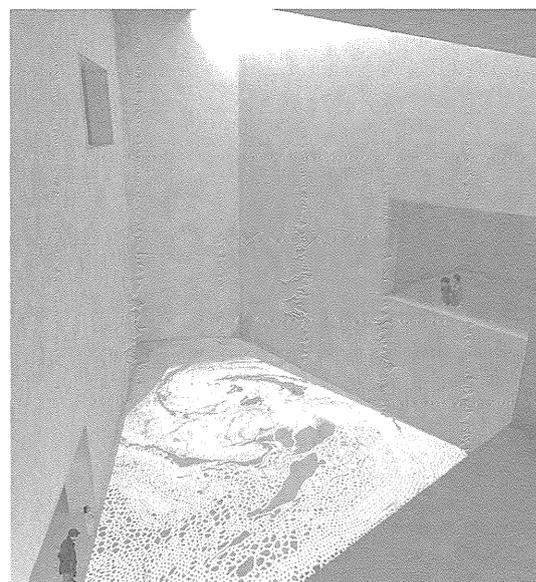
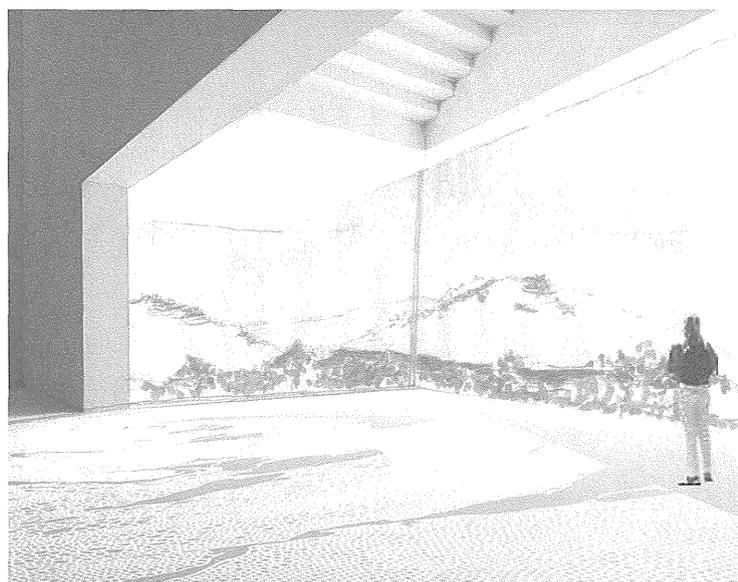
山本基美術館

FLOATING CLOISTER

山本基は床に塩で迷路状や渦状の模様を描くことで知られるインスタレーション作家である。制作手法は機械用の油差しに入った塩を床に押し出しながら模様を描くという気の遠くなるような作業であり、ゆっくりと時間をかけて繊細かつ不可侵の領域が構成される。

塩で描かれた模様はうごめくように見えたり、逆に静寂さを醸し出していたりと、見る角度によってさまざまな表情を見せる。また、作家へのインタビューの中で、鑑賞する目線の高さによって作品のタイプを変えており、より効果的に作品を見せるための明かりや展示空間の大きさなどを慎重に考慮しているという言葉が印象的であった。

建築の構成は展示空間、管理機能、アーティストが作品制作の際に滞在するアトリエの3つのヴォリュームが組み合わせられており、それが傾斜地の等高線に沿うように配置される。中央のアトリウムの周りに階段の空間が巻き付くように展開し、訪れた人々は作品を見下ろしながら、周囲の自然の見え方の変化を感じ取りながら、階段を下降しアトリウムの下で作品と対峙する。厳密に区切られた展示空間は存在せず、すべての展示空間が連続しているため、どこから作品を描き始めるかによってさまざまな作品を展開することができる。まるで周囲の森をさまよい歩くように、訪れるたびに作家も鑑賞者も作品の新たな見せ方や見え方に気づく、そんな美術館を構想した。



03. Ayako Yoshida

宮永愛子美術館



Ambiguous Territory

10万年を越える年月をかけて地形を築いてきた深泥池のほとりにひっそりと佇む宮永愛子美術館を設計する。

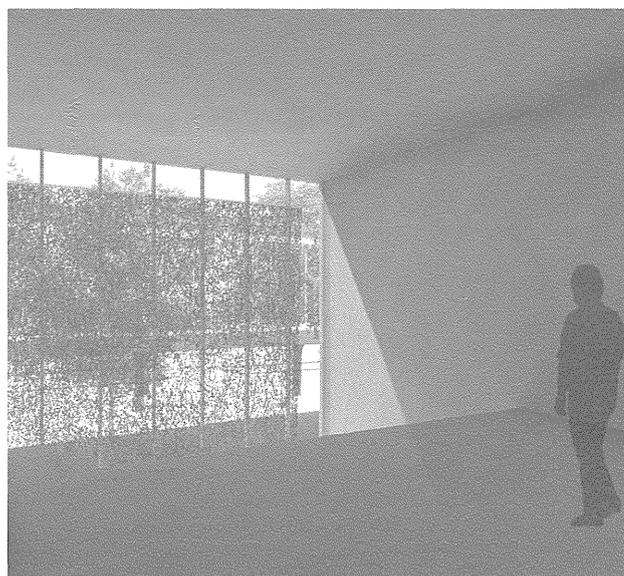
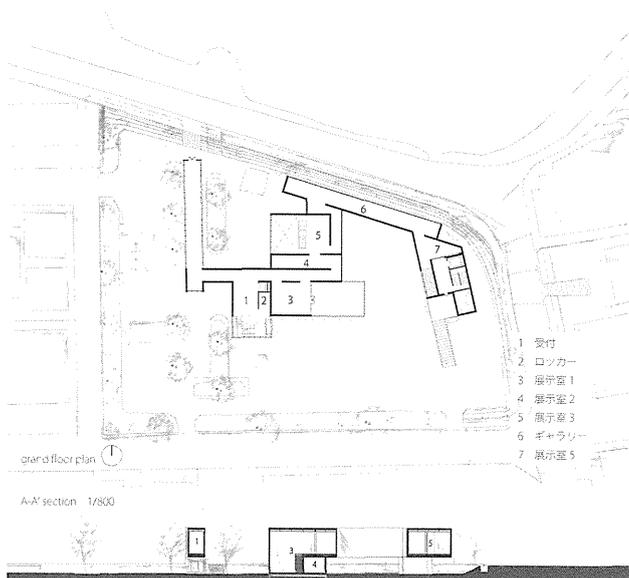
宮永愛子の作品は素材や形は様々だが、どれもコンテキストに大きく依拠する。コンテキストを「うすっぺらくはがして、また戻した」そのものが作品となる。

敷地は既存の公園で、北側に上ると深泥池が、東側の山肌には石垣の上に住宅、西側には平地の住宅、南側は田畑がのこり、四方向に異なる印象の断面をもつ。現在の公園にそって建築をのせて、公園のもつ雰囲気を継承することを考えた。

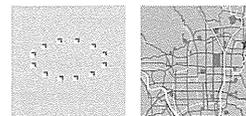
陽のよくあたる南側と主な公園のエンタランスにあたる西側をのこし、北側に池を眺められるキャンチレバー、サービスヤードを東側に配した。とはいえこの建築では、作品が透けて自然と一体化する、あるいは建築から木々や遊具などの公園要素が透けてみえるような、曖昧な領域性をもつ空間を創ることがめざされた。

全ての建築における普遍の課題である、既存環境へどのように寄り添いあるいは改変するかとの問いが、この建築における最大の関心である。

透け込む空間のうちで、ものごとの様相の不確かさを伝えるナフタリンや塩の作品たちが、あらゆるものは見えないところで繋がっている！と静かに叫ぶさまを思い浮かべる。



花田洋通美術館



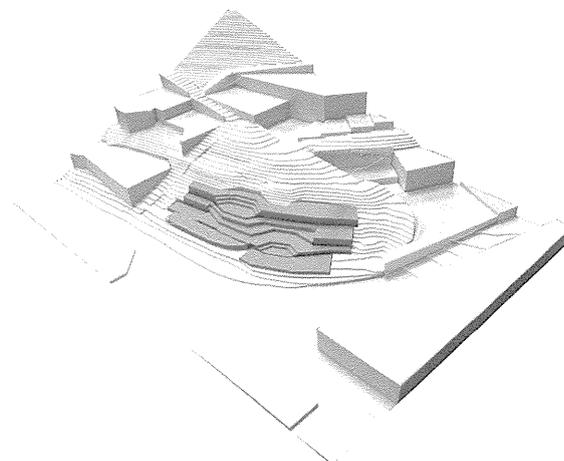
Mt.Museum for Hiromichi Hanada

「何もない空間」という言葉がずっと頭に残っている。インタビューする中で出会ったこの言葉は、作品を鑑賞するためのキーワードというよりむしろ、花田洋通の活動全体にとって重要な言葉であり、作家自身の全体を表徴するような魅力的な美術館を設計したいと思った。手掛かりとなったのは敷地である。人が集まる潜在力のある場所、その傾斜地で時間をかけてできてきた棚田のような、そこでは当然の造成方法が気にとまった。「何もない空間」という言葉が、普段は意識されない空間、意識されない魅力という言葉へと変換されていった。それは当たり前のように僕達を受容していることであり、よくよく観察

すると奥深い味わいを醸す空間ではないだろうか。そこで敷地の傾斜地の等高線を読み、細やかに造成し段差を設け、そこに築かれた壁で建築の全体を構成していくこととした。地面と壁の高さ、床の高さの違いによって生まれる空間の性質の差異をもとに各場所の使われ方を決定する。活発な活動が行われるワークショップのための空間は地面から近く。どこか物思いにふけるための、作品の鑑賞と対話のための空間は地面から距離をとり配置する。傾斜地造成という形式から生まれた当たり前の作法によって、周辺環境と馴染みながら、人々にスッと受け入れられる求心的な場所を作れるのではないかと。同じシステムによってできる空間の差異を読み取りながら、人々が気ままに集まれる、そんな美術館を目指した。

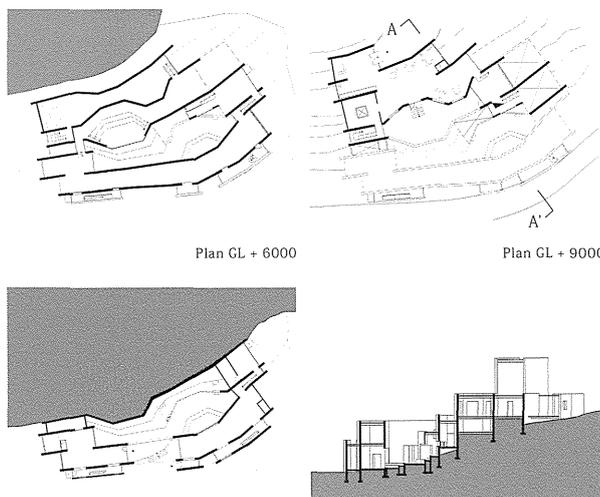


Exterior perspective



大地との関係

垂直方向における大地との距離により、空間の性質を決定する。美術館には、ニュートラルな展示室と大地と積極的に関係する空間が用意される。

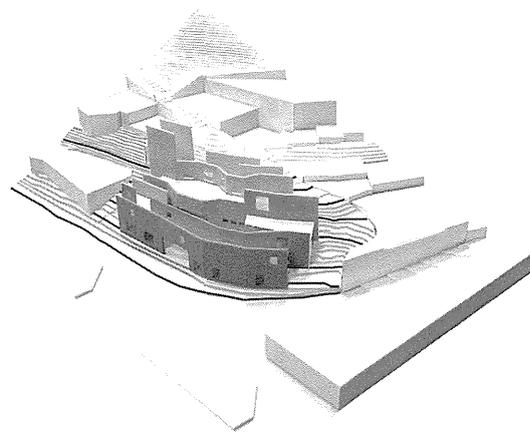


Plan GL + 6000

Plan GL + 9000

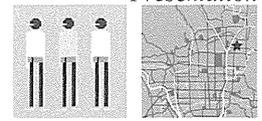
Plan GL + 2500

A-A' section



等高線に沿う建築

造成された大地の擁壁のシステムを参照し、地形に呼応するような建築を目指した。水平方向には等高線に、垂直方向には自由に展開させる。



05. Seiji Miura

横山裕一漫画美術館

横山裕一漫画美術館

横山裕一氏は表現手段としてそれまでアートとして認知されていなかった漫画を採用し、そこから言葉を排し、ストーリーを排し、文脈を排して、人間の普遍的な行動を時間軸に沿って切り取り純化させた作品を生み出した。分割、変形されたコマの連続で作られる漫画という形式によって、これまで表現されなかった「時間」を直接的に表現しようとしたのである。また、漫画には鑑賞の媒体を問わないという特徴がある。つまり原画・印刷（本）・ディスプレイのいずれであっても「その作品を見た」と同じ表現がなされ、鑑賞状況の差異は問われない。モノそのものよりも、その内容にこそ価値があるのである。

美術館の設計にあたって、この媒体の差異を肥大化して計画に取り入れた。ニュートラルな空間で原画を鑑賞する、巨大に引き伸ばされたコピーを眺める、画像を投影したディスプレイを見る、異なる空間と媒体を目まぐるしく行き来することによって、鑑賞状況や媒体の違いによって生まれるノイズがふるい落とされ、作品の内容が純化されてゆく。3つの空間をヴェン図に落とし込むことで、異なる空間を同時に同じ場所へ存在させることを試みた。一つの壁面を辿れば同一の媒体で作品を鑑賞し続けられるが、領域の交差点において別の媒体へ瞬時に移ることができる。媒体を飛び移りながら建築内をひたすら歩き廻る内に鑑賞者の中に媒体から離れた作品を生成することを意図している。

漫画を展示するための美術館

構成

漫画の鑑賞体験を空間化するためにヴェン図を考え方を応用する。

1. 原画

ニュートラルな展示空間。
基本的な美術館としての機能を備え、絵画作品と同様にオリジナルを展示する。

2. 印刷

拡大・加工を駆使した展示空間。
漫画の複製可能という特性を活かした実験的な展示方法を試みる。

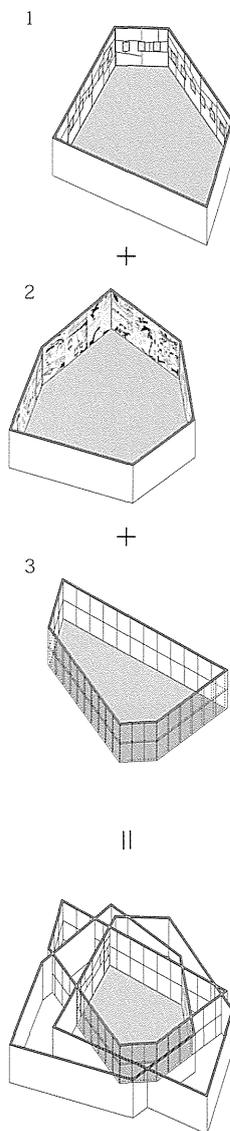
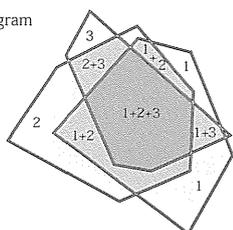
3. ディスプレイ

モニターや投影の映像による展示空間。
物質からも離れ、よりインタラクティブな展示方法を試みる。

ヴェン図

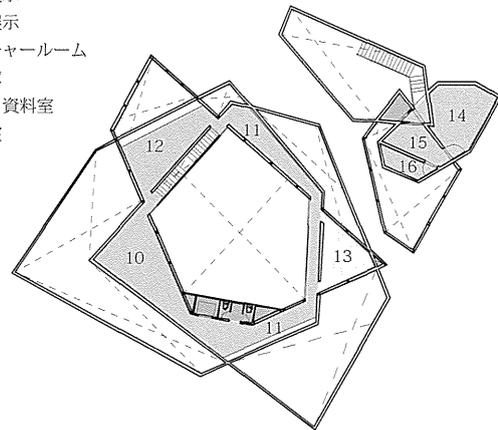
重ね合わされることですべての展示を同時に体験できる。他の展示室の壁面が貫入することで、個々の展示空間にも変化が加わる。

diagram



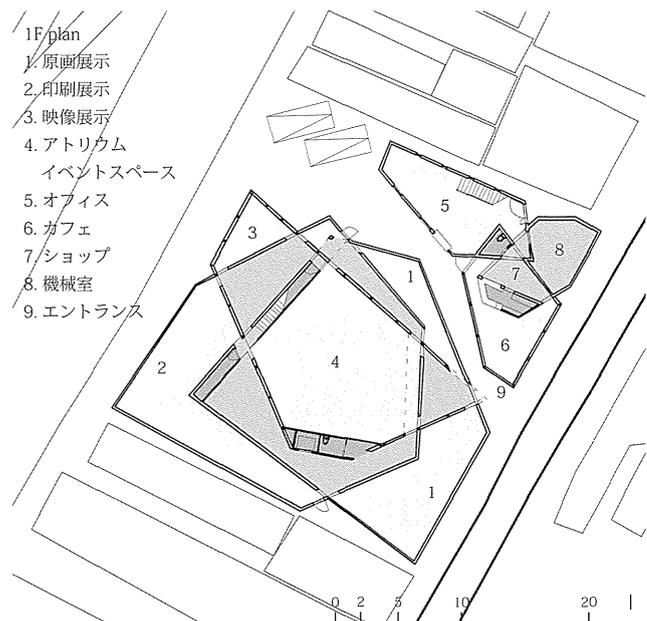
2F plan

- 10. 閲覧・休憩
- 11. 書籍展示
- 12. 資料展示
- 13. レクチャールーム
- 14. 収蔵庫
- 15. 前室・資料室
- 16. 作業室



1F plan

- 1. 原画展示
- 2. 印刷展示
- 3. 映像展示
- 4. アトリウム
イベントスペース
- 5. オフィス
- 6. カフェ
- 7. ショップ
- 8. 機械室
- 9. エントランス



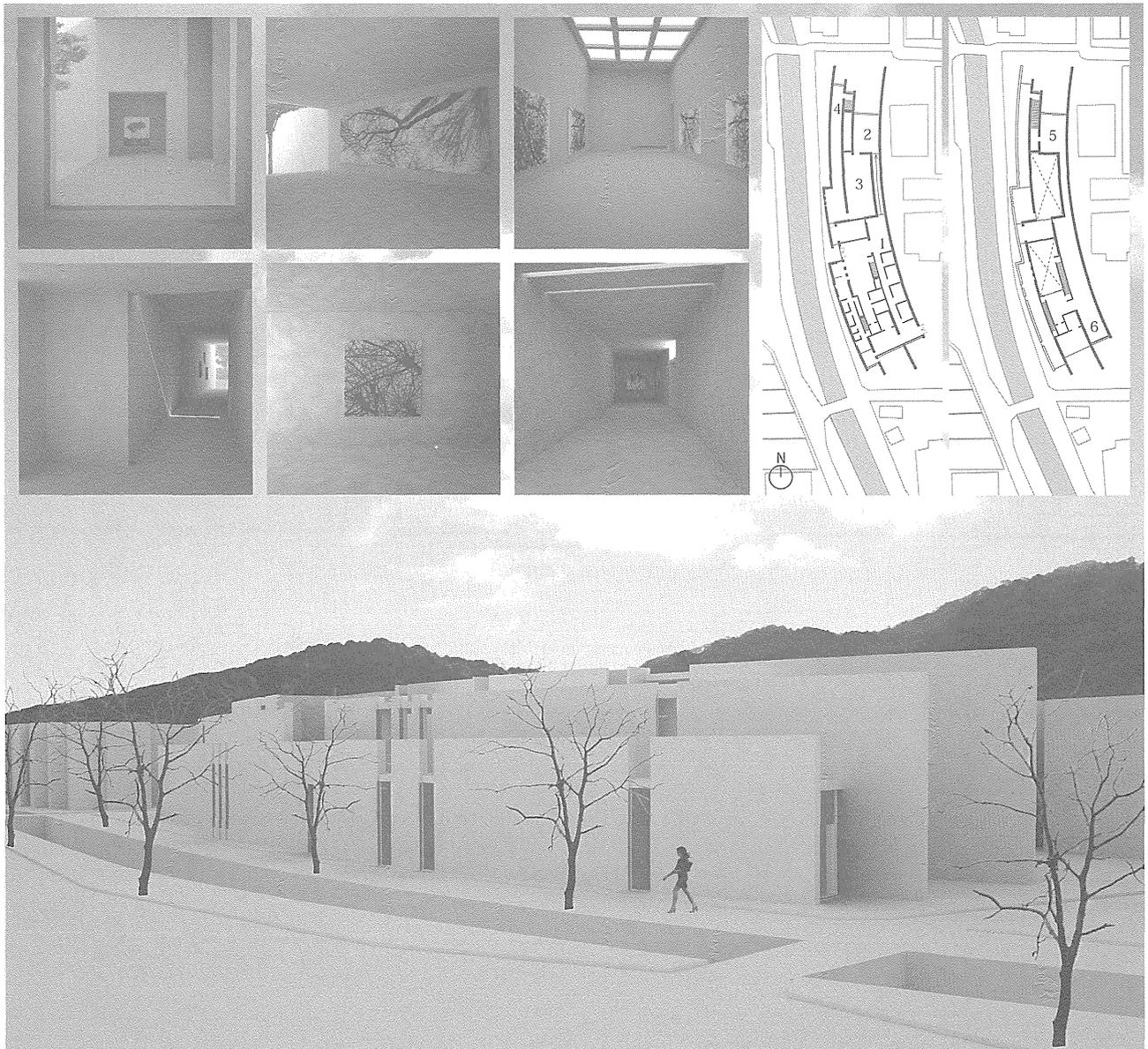


日高理恵子美術館

記憶の小径

日高理恵子の知覚の変遷を記憶し、その過程を追うための、小道のような美術館を構想する。彼女は一貫して「樹」を見つめているものの、興味の対象が徐々に変化していることから作品として画面に表れるものも変化している。絵画は絵としての作品であると同時に画家自身の視点の、知覚の、思考の変化の痕跡でもある。捉え方の変化は線のように連鎖して生まれてくるものであり、作品はその過程の断片の点として生まれてくるものである。この美術館では、日高理恵子の作品のうち、彼女が描こうとしたものの変化が感じられる7つを選び、6つの展示とする。道のように連続する動線の中に、それぞれの展示のた

めの空間を与える構成とした。作品は制作順に鑑賞できるようになっており、鑑賞者は点々とある作品を順に辿っていく。日高理恵子の変化の断片をつなぎながら、その変遷を追体験するのである。折り畳まれた小道のような空間を歩くことで、途中にある作品との距離や角度、視点に変化する。作品に出会ったときと、次の作品へ向かうときでは印象が異なるかもしれない。また作品への影響に配慮しながら可能な限り外部との関係を持てるように心がけた。天候や時間等により、訪れるときどきで絵画の見え方が変化し、鑑賞者自身の感じ方も変化する。日高理恵子の知覚の変化の履歴を追うと同時に、鑑賞者自身の知覚の変化の履歴も刻まれる美術館になれば良いと考えた。





07. Taro Awano

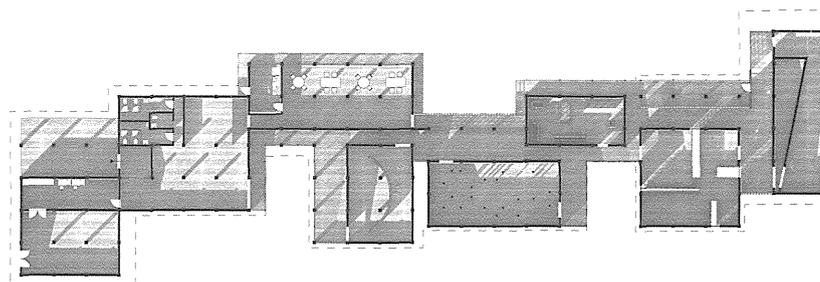
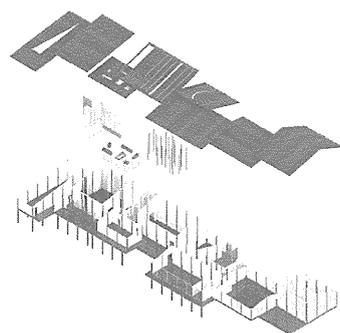
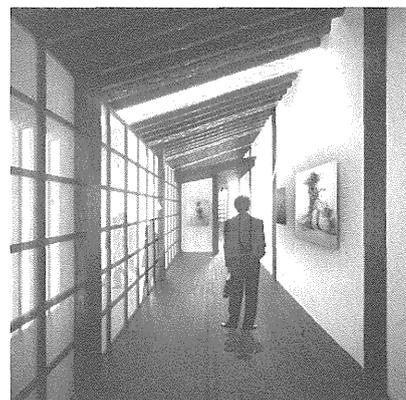
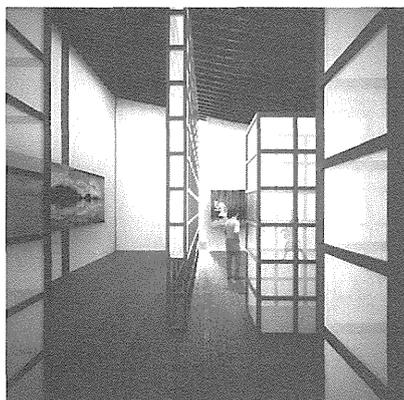
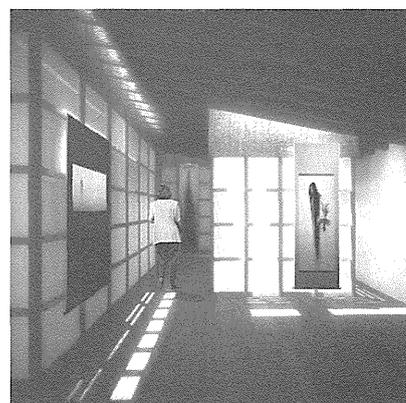
松井冬子美術館

表層の館

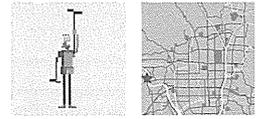
作家自身や作品の特性を、建築へとある種の翻訳を行うことにより、個々の作家に応じた展示空間が生まれるのではないかと考えた。ここでは、作家本人との対話を通じて、松井冬子の作品は‘日本画の線’と‘西洋画の陰影’によって表現される、伝統的な‘日本画’という形式を纏う現代アートなのだ、と解釈した。つまり彼女にとって、日本画とは一種表現の手段の一種に過ぎないのである。本計画では、日本画の技法を駆使しながらも、西洋的な要素を組み込んだ作品を生み出していくという、松井冬子の美術作家としての在り方を、建築空間へと変換することを試みた。

この建築では、日本建築的な要素を、表現のためのモチーフとして用いつつ西洋的、現代的な操作を施すことで、展示空間を作り上げている。表層的なイメージから、‘日本的な’空間を引き出そうと考えた。5つの異なる室にそれぞれ異なった操作を行い、中心となる展示空間としている。様々な展示ができるよう、スケール、展示方法に変化を与えた。その間を繋ぐ廊下のような空間は、下図等を展示する場所となることを想定している。多様な空間を幾層もくぐりぬけ、訪れる人は彼女の作品を巡礼していくのである。

日本画という伝統にとらわれず、むしろそれを利用し、乗り越えようとしている現代日本画家。同じ試みを展示空間にも施すことで、新しい時代の日本画に適した展示空間が生まれると考えている。



三瀬夏之介美術館



D I V E - E A R T H

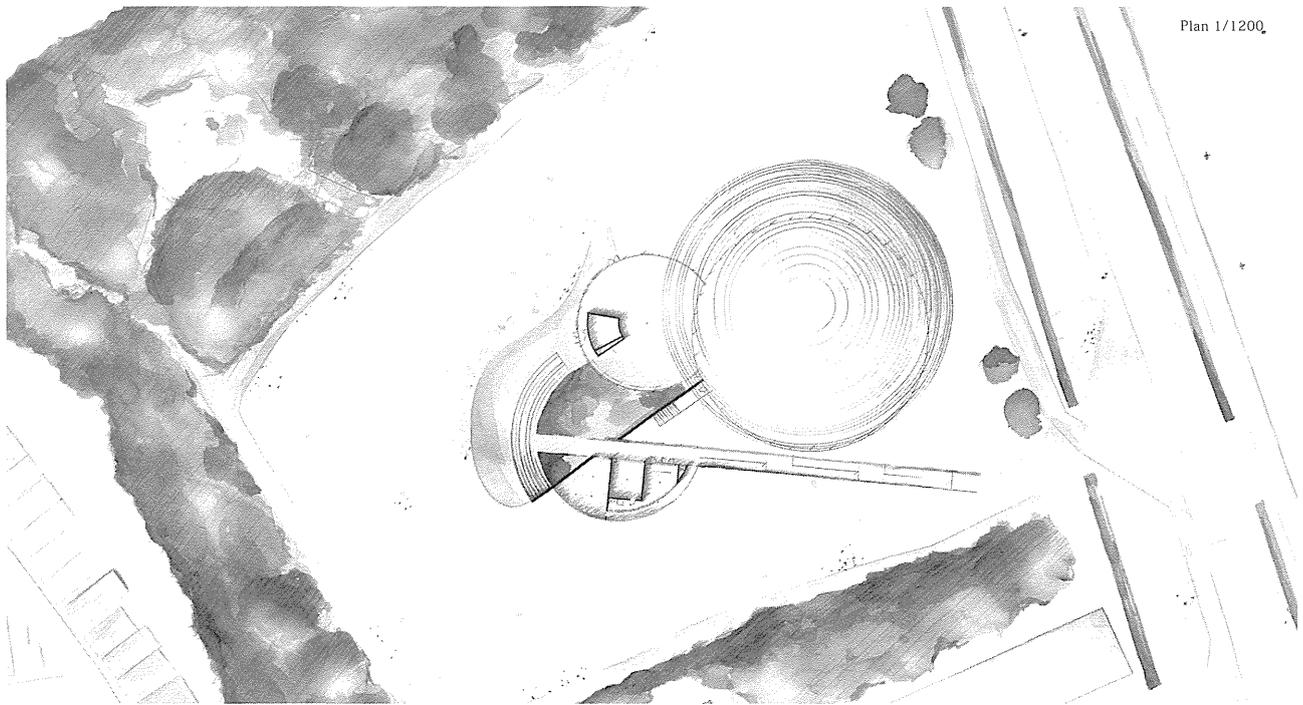
作品の展示そのものよりも、作品とともに周囲の環境や背景をどのように見せるか。また美術館が地域とどう関係するか。

桂川の自然を横目に見ながら堤防を歩いてこの敷地の前を横切ると、左右に景色が広がり京都では感じづらい爽快な広がりの中にある。この広がりや遠くから伝わってくる京都の空気に包まれながら、外部に開かれた展示空間を考える。アートと環境の隔たりを最小にとどめておく。

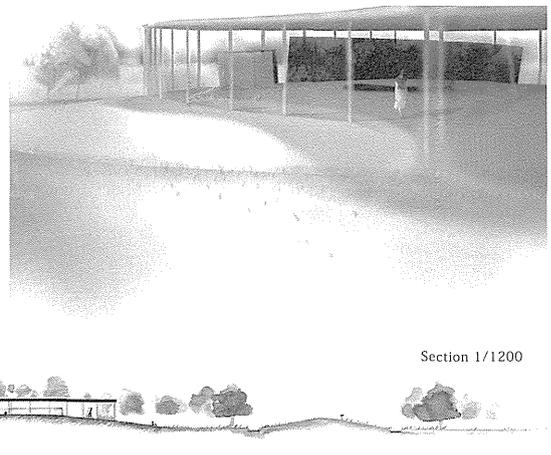
水路によって河川からアプローチ、エントランスへと水の気配をつなぐ。展示室は R = 200m で緩やかに盛り上げた床面と、屋根を支持す

るための細い柱で構成される。大きいもので全長50mにもなる作品は、鑑賞の対象ではなく環境となる。それは壁や床のように、また木々や下草のように。そこで展示のための壁を排除し、作品を宙吊りにしたり、地面に這わせるみる。その背景は壁面ではなくガラススクリーンの向こうの風景や、床面がつくる鑑賞者の動作へと変わる。環境は外部とつながりを保ちながら、しかし内部から見える外の景色は違って見えるだろう。日々歩く地表からその下に潜む逆さまの世界をのぞきにくいような体験である。

屋外空間は堤防と河川敷と一体となる。河川敷の空気感は敷地まで徐々に伝わってくる。そこは美術館を巡礼する人のやすらぎの場であるだけでなく、地域で暮らす人々の日常に溶けこんでいこう。

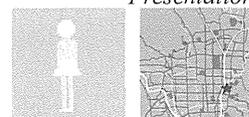


Plan 1/1200



Section 1/1200

09. Aya Suzuki



町田久美美術館

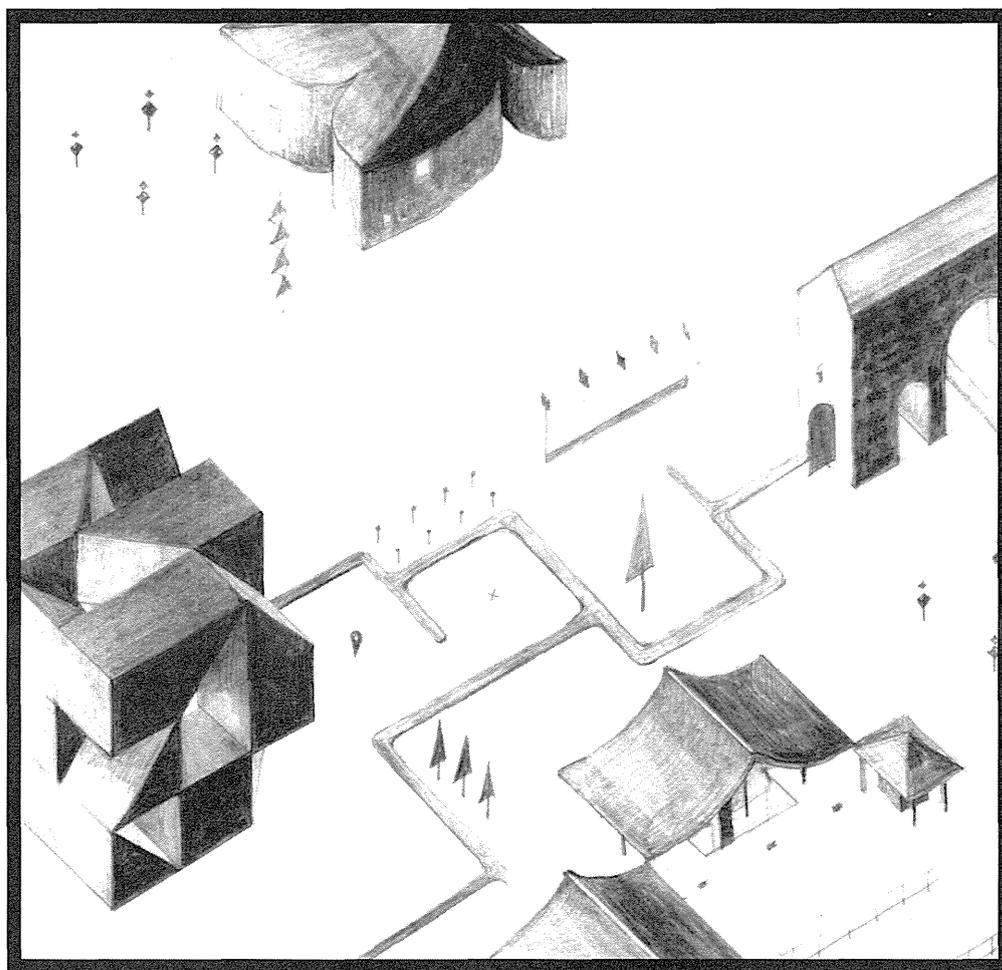
うしろの正面

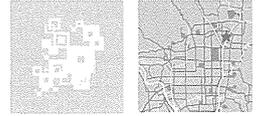
ホテルの跡地に画家・町田久美のための美術館を設計する。石畳の小道と、塀を成すかのように連なる町屋郡に二重に囲われた敷地は、一見すると京都らしい小さなスケールの町並みが展開されているようだ。だが、所々町屋が歯抜けになったところから奥を覗き込めば、町屋の背後に隠れる空間のただっ広さが垣間見え、都市に潜む空白の大きさを知ることになる。そこは、隠された場所で、人の営みから近くて遠い場所だ。

谷崎潤一郎の「秘密」の主人公は、甘美な秘密に満ち満ちた場所が思っていたよりもずっと日常生活の近くにあったことに心底落胆したため

に、街を出て行くことになるのだけれど、一方で隠された場所が自分の身の回りに存在していることに纏わる想像力は、我々の多くにとって、退屈から一時的に解放されることによる陶酔を示唆するものであり続けるだろう。ところで、町田は自らの作品に登場する両性具有の奇妙な生き物について「あるつまみをチューニングするようにひねると、現れたり、現れなかったりする存在」であると述べている。表通りから見えないが確かに存在するこの場所は少し不気味だがどこか神聖で、町田の作品と共鳴する性格をもっていると言える。

町屋が歯抜けになったところから、4つの小規模な展示室が見え隠れするように配した。作品は尊く、作家はある意味で作品の僕で、宗教家に似ている。だから、作品をめぐる行為は巡礼に似ている。





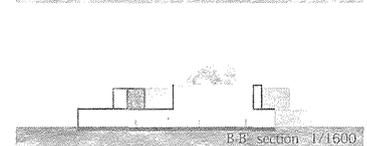
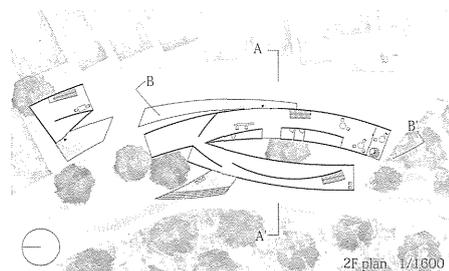
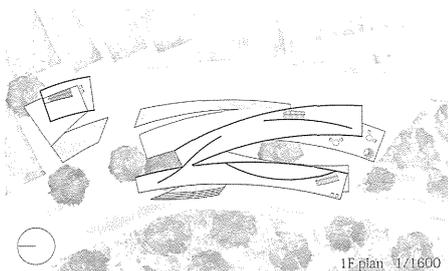
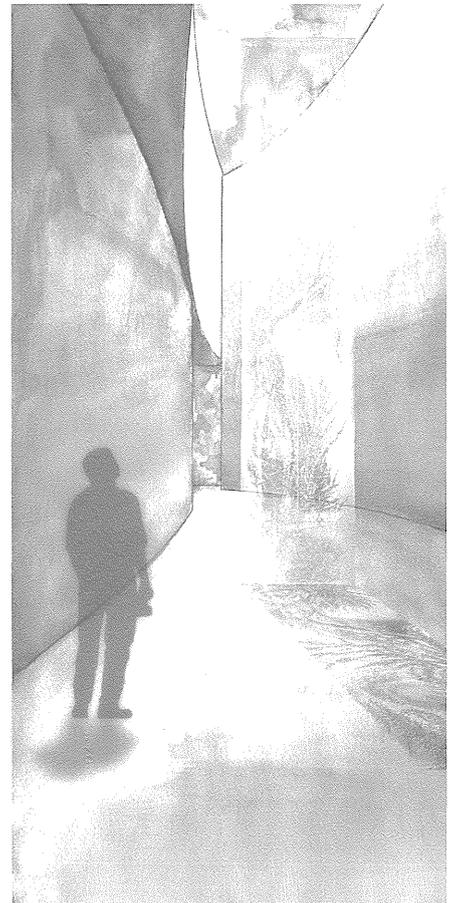
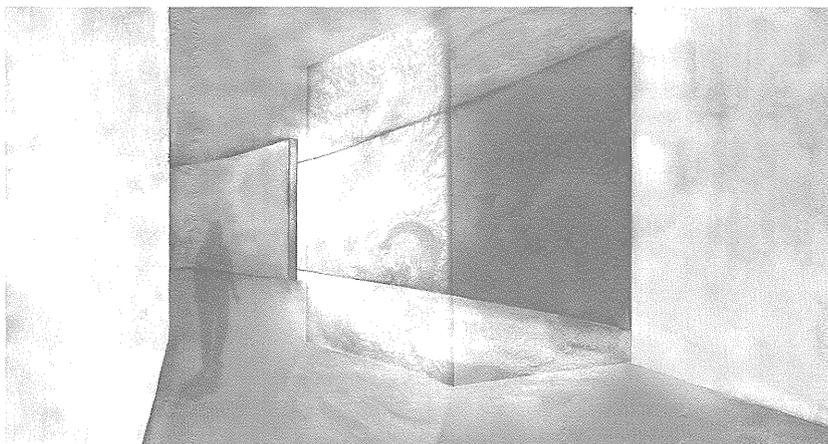
塩保朋子美術館

lbhaft

アーティスト、塩保朋子は切り絵という技法を用いて空間いっぱいに広がる薄い真っ白な紙で作品を作る。作品には一貫して自然というテーマが含まれている。美術館の敷地は下鴨神社の森東側。神々しい雰囲気をもつ木が多くあり、自然の力を感じられる。

敷地に現存している木々は切らず、その余白を用いて美術館を設計する。余白を滑らかに繋ぎ、伸びやかな美術館とする。森の中を歩くように美術館内を歩くと、様々な空間に出会う。空間を見てから制作をされる塩保さんには、生まれた空間を見て、新たな作品を生み出す動機としてもらいたい。

美術館に生み出す大きな空間は3つ。明るく、森をいっぱい感じられる空間。空に向かって昇っていく空間。暗く、光と影を感じる空間。明るい空間では、森に接する面を全てガラスとし作品の背景とすることで森と作品を一体化させ、両者の繊細な美しさを体いっぱいに感じられる。空に昇る空間では、見上げるとまるで空に昇っていくかのような、作品に与えられた自然の流れを目にする。暗い空間では、太陽の光が入ることを抑え、一灯照明によって生み出された作品の影を曲線を描く壁に映し、影を含めて作品とした空間に広がるパワーを生み出す。その他にも曲線を描く壁によって切り取られた小さな空間があり、そこでは小さな作品と一対一で向き合える。作品とひとつになった大小明暗様々な空間が美術館を訪れる人を迎える。



11. Kohei Shimaoka

名和晃平美術館



epithelium

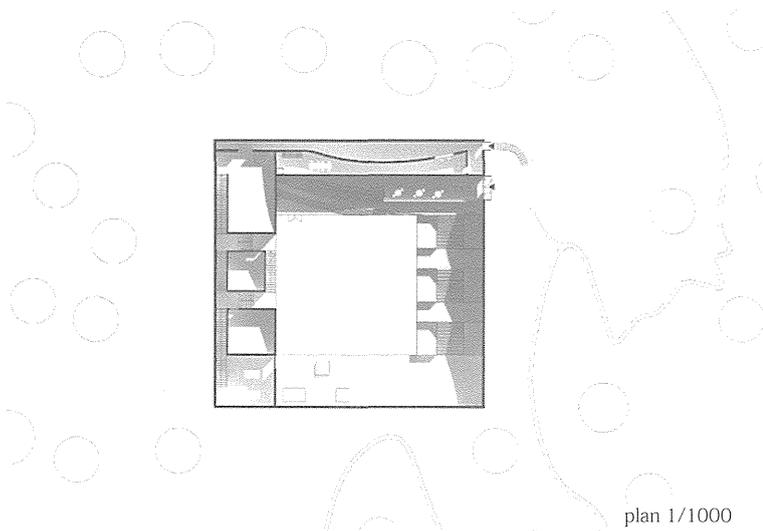
名和晃平はガラスビーズやプリズムシートなどの素材を用い、彫刻の事物としてのリアリティを問い直す作品を制作。そのテーマである"界面-interface-"の概念をもとに建築を構想する。美術館の敷地は清水山の山腹。清水寺などの観光で賑わう場所を過ぎ、山道を少し上った斜面とする。木々に囲まれ静けさを纏った場所。

"界面-interface-"の概念から、敷地表面の形状を取り出し、急斜面に回廊状に連続したヴォリュームを挿入する。地面と接している部分と地面から乖離している部分、2つの地面との関係を利用者がいつの間にか体験するような空間をつくる。

展示作品は PixCell・Scum・Trans などの代表的なシリーズとする。エントランスから展示室までのレセプションを細長くし、ホワイエのような空間をつくり、名和晃平の作品にある非日常性を演出する。

シリーズごとに展示の方法が異なるため、展示空間を主として3つの空間に分けた。作品を一つ一つ区切られた室に展示する空間、広く奥行きがありスケールの大きい作品を展示できる空間、壇上に作品を配置し作品同士が干渉しあう展示が可能な空間。順路の終点に設けたカフェは、視界を抜けさせる事で、空を望める居心地の良い空間にした。

各々の空間からの、地面や中庭、外部、また別の内部空間に対する関係は異なる。それぞれの界面との関係がお互いに静かに作用しあい、作家性と敷地の両方をつなぐ美術館。



plan 1/1000

