

リアス・アーク美術館収蔵作品による美術資料集







読む美術館

リアス・アーク美術館収蔵作品による美術資料集

リアス・アーク美術館

目次:

読む美術館説明	
美術館について	
①「美術館について」	
②「美術館利用の心得」	
③「知って得する美術館を楽しむが	
	- · - · -
美術作品との出会い	
時代や社会の中へ	
美術の必要性	1
読む美術館 作品鑑賞 平面作品	
T 48 11 00	
	菅原 清1
	佐藤健吾エリオ1
	齋藤 隆2
	本田県雪2
	浅沼信子2
	相澤一夫2
	森 彬2 青野文昭2
鈴木修一郎26	月封火呃
選口俊輔27	
常山俊明28	
加地保夫29	
佐々木健治30	
ササキツトム31	
高山 登 (平面)32	
杉本みゆき33	
宮井里夏34	
武田秀雄35	
写真作品	
	佐ベル徳朗3 桜井孝一3
名倉康晴38	।⊻ਸਾੜਾ3
リンダ・バトラー39	
立体作品	
	安藤栄作4
	ヴィクトル・ナガヌマ4
	荒井俊也4
	首藤 晃4
短巾塞巾 · ^	佐藤一枝4
福田憲史46 皆川嘉博47	
自川薪(B47) 岡田卓内48	
高橋和真49	
作間敏宏50	
高山 登(立体)51	
寸録	
1番の悩みどころ・具象作品と抽象	象作品について
形而下と形而上	
「ものを見るということ」	
	 こ・美術の大切さと可能性」5
まとめ * 1-4**	
あとがき	G

読む美術館

リアス・アーク美術館収蔵作品による美術資料集

この資料集の目的は有意義な美術館利用、美術に対するより深い理解と楽しみを得られるよう必要な知識や概念を分かりやすく提供することにあります。美術作品が無ければ美術館は存在しません。美術に対する深い理解が美術館を理解することにつながります。

本資料集にはリアス・アーク美術館が開館以来収蔵(作家からの寄託寄贈)してきた美術作品が掲載されています。どの作品も過去にリアス・アーク美術館で展覧会を行った際に展示されていたもので、それゆえに美術館では作品(作家)に対してより深い理解と多様な情報を持っています。また美術館を訪れればその作品を実際に鑑賞することができます。

一方で美術館に対する理解を深めてもらえるように美術館全般に関する解説も資料として掲載しています。美術館の根本的な理念は世界中どこに行っても共通のものです。例えば将来、海外旅行などをして外国の美術館を訪ねることがあった場合にも、知っておけば必ず役に立つ「美術館知識」をぜひ身につけて下さい。さらに美術に関する基本的な解説を付録として掲載しましたので資料としてご利用下さい。

読む美術館

読む美術館

読む美術館

読む美術館



①「美術館について」 「美術館ってなんだろう」

美術館って実はなんなんだろう?「美術館ってなんですか?」というストレートな質問をされると「美術館とは〇〇です!」と自信を持って明確に答えられるものではないのでは。そうなんです。ですからまず美術館ってなんなのかをはっきりさせましょう。



まずは博物館について

博物館には色々な種類があります。歴史博物館、科学博物館、 民俗博物館など。実は動物園も博物館なのです。そして美術館も厳密には「美術博物館」で、略して「美術館」なのです。 博物館が「博物館」であるためには色々な定義を満たしていなければなりません。その定義は国際的な基準を基に国によって定められています。



博物館の定義

国際的な基準(イコム:国際博物館協会による定義)

博物館とは、社会とその発展に貢献するため、研究・教育 および楽しみの目的で、人間とその環境に関する物的資料を 収集、保存、研究し、これを伝達、展示する、人々のために 関かれた非営利の恒久的機関である。



博物館

日本の基準(博物館法による定義)

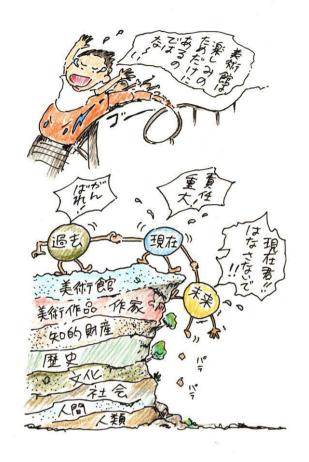
「博物館」とは、歴史、芸術、民俗、産業、自然科学等に関する 資料を収集し、保管(育成を含む)し、展示して教育的配慮の下に 一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等 に資するために必要な事業を行い、あわせてこれらの資料に関する 調査研究をすることを目的とする機関(社会教育法による公民館及 び図書館を除く)のうち、地方公共団体、民法第三十四条の法人、 宗教法人、または政令で定めるその他の法人が設置するもので規定 による登録を受けたものをいう。

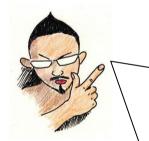
日本の定義は細かく、難しい感じがしますが内容的には国際的な基準と同じことを語っています。美術館も美術博物館として、これらの定義に則って運営されています。

博物館や美術館は楽しみのためだけにあるのではなく 学習の場であり、人類共通の財産を収集し、保存研究をする 場所なのです。そして大切なことはその時の思いつきで作る 施設ではなく恒久的(いつまでもその状態を続けること)な 施設で、非営利(収入を得るためではない)な施設であると いうことです。

美術館は美術博物館ですから美術品や美術に関する色々な資料を収集し保存、研究します。そしてそれらを定期的に展覧会として利用者に伝達します。

美術作品には様々な時代や文化を背景として、その時々に 人間が考えた事柄が表現されています。そこに表現されてい ることは時代や文化を越え、人類共通の財産となりうる力を 持っています。また共通でないとしても人類という多様な生 物が持つ複雑な文化的差異(違い)や時代による社会通念(常 識)の変化などを学び、未来を考える助けになる可能性も持 っています。そういうものを「知的財産」といいます。美術 作品は「物」ではなくそのような人間にとって大切な知的財 産なのです。ですから美術館は単に物を収集、保存、研究し ているのではなく、過去・現在・未来という大きな時間をつ ないでいる場所なのです。





昨今の美術館事情

現在全国には何百館という美術館が存在しています。大規模な国立美術館、 県立美術館から私立美術館、法人が運営する美術館、市町村立美術館など、 一口に美術館といっても規模も運営母体も資料内容も多種多様です。リア ス・アーク美術館は気仙沼・本吉地域の広域組合が管理運営を行っています ので、分類すると市町村立と同様の美術館になります。

全国的に見て美術館の運営は簡単ではなく、ここ数年でも閉館された美術館は少なくありません。「非営利」を定義している美術館では収入にも限界があり、収入だけで館を維持してゆくことは非常に難しいことなのです。

多くの美術館は知的財産を支えようとする人間の良心や使命感、歴史や文化に対する畏敬の念、未来に対する責任感と愛情によって維持されています。 美術館や博物館が町にあるということはそういった意識が強いということのあらわれであり、それが維持できなくなるということはその逆を意味してしまいます。



美術館や博物館に対しては一般的な希望として「もっと分かりやすいもの、楽しいもの、アミューズメント的な要素と観光施設としての魅力が欲しい」というような意識が強くなっています。しかし、はたして本当にそれでよいのでしょうか?私たちは美術館や博物館がなんのために作られたものなのか、しっかりと考えなければならない時期にきているのかもしれません。

学芸員とは何か

博物館が博物館と名乗る上で絶対に必要な職員が学芸員です。学芸員はどのような博物館にも必ずいて、資料の収集、保存、研究、伝達という博物館の基本となる仕事を具体的に行っている人です。美術館の場合、学芸員は美術の専門家で、もちろん作品を作ることから美術の歴史、美術教育、展示学など美術に関する様々な知識と経験を持っています。

具体的な仕事としては様々な作家と会ってその考えをまとめたり、作品を分析(材料や技法、歴史的背景など)して資料を作ったり、そういったものをもとにして展覧会を企画し、その内容を一般の人に伝えたり、また美術に関する様々な質問などに答えることや、色々な技術を教えること、収蔵作品が傷まないように保存管理することなど、様々な仕事をしています。基本的には研究者という事になっていますが、その研究内容をいかに分かりやすく、面白く伝えることができるかということを考えなければなりませんので、そういう意味では表現者でもあるのです。



②「美術館利用の心得」~世界共通のルールとマナーについて~

せっかく美術館に行っても楽しめなかったらつまらないです。 しかし楽しむことと自分勝手なわがままをすることは違いますね。 やはり美術館を利用する時には守らなければならない独特のルールがありますから、そのルールを守って楽しまなければなりません。ここでは世界中どこに行っても共通する(守っていれば間違いない) 基本的な心得を解説してみます。

まず、美術館とは最初に確認したように、人類共通の財産を管理しているところです。ですから当然それを壊してしまったりすることは間違いでも避けなければなりません。作品を守り、未来の人たちに伝えてゆくことは、実は全ての人に課せられている義務なのです。そのために次のような点に気を付けなければなりません。

基本的なルール

- ※館内に危険物(火がついたり爆発したりするものや、ものを溶かしてしまうような薬品)を持ち込まないこと!
- ※先のとがった長いもの、例えば傘などを展示室に持ちこまないこと!
- ※水気のあるもの(例えばジュース、泥だらけの靴なども)を展示室 に持ち込まないこと!
- ※展示室内で飲食をしないこと!
- ※酔った状態で入室しないこと!
- ※鉛筆以外(インク式のペンなど)は展示室で使用しないこと!
- ※フラッシュを使わないこと!
- (写真撮影自体がほとんどの場合禁止されています。)
- ※作品に触らないこと!手で触らなければよいということではありません。(許可されている場合を除きます)
- ※必要以上に作品に近づかないこと!危険と判断されれば触れていなくても注意を受けます。

(45cm くらいが限界です。それ以上近づかないこと!)

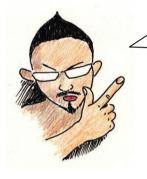
- ※息を吹きかけて作品を動かしたりしないこと!
- ※作品が置かれている展示台などにも触らないこと!



基本的なマナー

- ※館内で大声を出さないこと!
 展示室以外でも気をつけましょう。
- ※館内で走り回ったり暴れたりしないこと!
- ※展示室内で携帯電話を使用しないこと!
- ※写真撮影など許可無く行わないこと!
- ※その他職員の指示に従うこと!





マナーというものは、基本的にまわりのお客さんの迷惑にならないようにすることです。美術館では静かに考えながら作品をじっくり見たい(対話したい)という人が大半です。しかしこれらのマナーは公共の空間であればどこででも当然考えなければならない当たり前のことばかりです。美術館だけが特別なわけではありませんね。

動物園と同じ

最初に確認したように美術館も動物園も基本的には同じ博物館です。美術館の資料は美術作品ですが動物園では動物が資料になります。動物園には危険な猛獣から小動物まで様々な生き物がいます。例えばライオンの檻ならば普通檻の周りにさらに柵がついていたりします。なぜなら危険だからです。また危険の無い小さな動物でも普通触ることなどはできないようにしてあります。小動物にとってはむしろ人間が脅威になるのです。動物園ではそれぞれの動物の習性を専門家が良く理解し適切な観覧の方法を提供しています。仮にそのルールを無視し、ライオンの檻に手を入れたなら、もしかすると腕ごともっていかれるかもしれません。かわいいからといって毎日何百人もの人が抱きかかえ、撫でていたら小さな動物は弱って死んでしまうかもしれません。動物園ではその動物が自然の状態でどのような生活をしているのかを伝えようとしています。見る側もそれをじっくり観察し、人間との違いや共通点、その動物が暮らしていた環境のことなどなどを考えます。

美術作品の場合も同じように考えてみてください。「触らないで下さい」という理由は動物の場合と同じで触ることによって触った側に危険がある場合と作品が壊れてしまう場合があります。

注意を無視し、ライオンの檻に手を入れて、仮に事故があった場合、ライオンを責めることができるでしょうか。興味本意で手を触れた動物がもしも死んでしまったら、もう生きかえらせることはできません。どれだけの後悔をすることでしょう。専門家は資料と、それを見る人の両方を事故から守るためにルールを決めています。そのルールにはやはり専門的な理由があるのです。

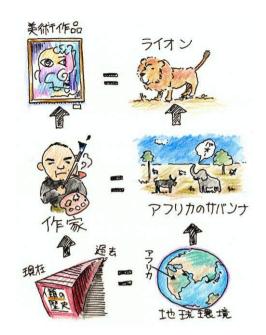


ライオンを見に動物園に行ったとします。

「アッ!ライオンだ! | で終わっていませんか?

もしもライオンに興味をもったなら、その習性や生態などを知りたくならないでしょうか?あの大きさの根拠はなんなのか、あの形はどんな進化の結果なのか、ライオンが暮らすアフリカのサバンナはどんな世界なのか、地球のどんな環境や歴史があの生物を育んできたのか…などなど。

美術作品も同じです。作品は例えるならライオンです。作家はアフリカのサバンナです。作家を育てたのが人類の歴史やその人類を育んできた地球環境ということになります。作品だけをただ見るのではなくそこから繋がる様々な関係を見てゆくと、一つの作品からどんどん世界が広がってゆきます。



③「知って得する美術館を楽しむ方法」

展覧会を楽しむ方法: 基本編

展覧会を見に行ったとき、一番初めに何を見ますか? 作品でしょうか?

それともキャプション(作品タイトルなどが書かれたプレート)? それとも解説の文章パネル?

人によっていろいろだと思いますが、まずやはり作品を純粋に見ることが大切でしょう。色々なことを感じて、自分なりに考えてみて、それからキャプションでタイトルなどを確認してみる。

ひと通り作品を見たら解説文などを読んでみて作家の人物像などを想像 しながら、作家が何を表現しようとしているのか、見る人に何を考えて欲 しいのか自分の考えと照らし合わせながら心の中で会話してみましょう。 そしてさらに、そのような作品や作家をなぜ美術館が見せようとしている のかを考えてみましょう。

展覧会は必ず目的を持って企画されています。最も大切なのは、作品や作家が語ろうとしていることを、展覧会を通して見る人に伝えること。そしてその内容が「人類に共通する命題を考えるうえで示唆に富んだ資料であり、それぞれの観覧者が抱える課題が展覧会を見ることによって具体化され、整理されることなど。つまり展覧会を見る場合、作品ひとつひとつが好きか嫌いか、きれいかそうでないかということをバラバラに見るのではなく、展示している全ての作品を通して考えられていることを読み取ることが大切です。時間をかけて作品を読み解き、展覧会全体が語ろうとしていることを理解すれば、これまで以上の発見があるはずです。



応用編

自分なりに展覧会や作品が理解できたら、その展覧会を企画 した学芸員に話を聞いてみることもよい勉強になります。その 場合ただ単に「教えて下さい」という姿勢にならず、「私はこ んな風に考えたのですが」という自分の考えを自分から表現す ることが大切です。そうすれば次々はなしが広がってゆくこと でしょう。また誰かと一緒に展覧会を見たならその人とお互い の考えを語り合うこともよいでしょう。

いずれにしても大切なことは自分が作品や展覧会を見てどう考えたのか表現することです。

鑑賞と表現は表裏一体なのです。

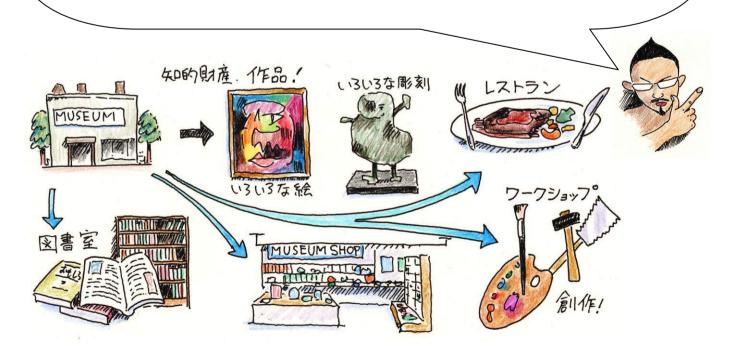


展示室以外の魅力:

美術館には展示室以外にもいろいろな楽しみがあります。例えばミュージアムショップ。そこでしか手に入らないような面白いものが売っていたりします。レストランを利用するというのも良いかもしれません。またどこの美術館でもそうとは限りませんが、ワークショップ(創作工房)を利用して自分で作品を作ったり、美術関係の本がたくさんある図書室を利用するなど、色々な楽しみがあります。またスペースを借りて自分自身が展覧会をすることも可能です。

美術館について、思いこみだけで実は知らなかったこと、たくさんありませんか?美術館という場所はいろんなことができ、いろんなことが考えられ、そしていろんなヒントがもらえる場所なのです。様々な先輩たちが残してきた知的財産を利用しないのは本当にもったいないことです。

さあ、美術館に出かけてみましょう!



美術作品との出会い:

人間は狩猟採集の生活をしていた時代から美術的(今日的な見方をすれば)な表現を行ってきました。それらの表現は主に人間の素朴な「願望」を目に見える形に表したものだったと考えられています。例えば、フランス・ラスコーの洞窟壁画。大きな牛や鹿など大物を捕獲したいという狩猟生活の願望や、不猟が続いたときの祈りとして描かれたものと解釈されています。

また精神的な思想を表現したものとして、様々な宗教的、呪術的な表現があります。例えば、オーストラリアの先住民アボリジニの壁画・ネイティブアメリカンの壁画・日本の土偶などがそのように考えられます。

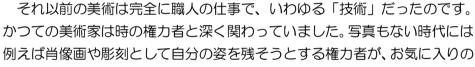
また民族の歴史を記録するための様々な表現があります。例えば、エジプト・インカ・アステカなどの遺跡に見られる絵文字や絵画、彫刻表現など。

人間ははるか昔から様々な造形表現を行ってきていますが、それらを「作品」 と呼ぶようになったのは実はずいぶん最近のことなのです。

が誕生するのです。





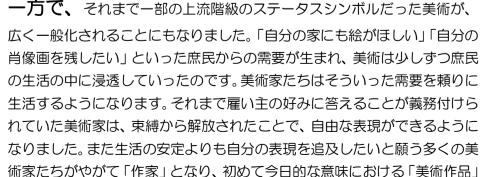


例えば自像画や彫刻として自分の姿を残そつどする権力者が、お気に入りの 美術家を召抱えていたのです。また様々な宗教においてその宗教観を絵画や 彫刻とし、広く一般に普及する役割を担っていたのも美術家です。かつて宗 教は国政を左右する非常に重要な位置づけがされており、それを表現する美 術家もまた特別な存在だったのです。ですから美術家の社会的地位は非常に 高いものだったのです。ミケランジェロなどはそのよい例でしょう。

美術表現は300年ほど前から少しずつ姿を変え、現在に至っています。



しかしそのような権力との関係は様々な革命などによって時代の変化とともに失われてゆきます。絶対君主制の廃止や民主化、政教分離の考えが美術家の社会的位置と役割を変化させました。それまで権力者によって擁護(パトロン制)されていた美術家は、実質的に職、社会的地位、社会的役割を失うことになったのです。



日本の場合:

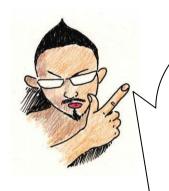
ここまでの話は主に西洋の歴史ですが、日本の場合も同様で、戦前まで日本の 美術家はほとんどが職業画家で、今日的な作家という概念ではありませんでし た。代表的な人物として葛飾北斎なども、「絵師」と呼ばれる職業画家でした。 特に日本画の世界では何百年という間築き上げてきた文化的背景があって、制作 は主に注文制でした。(現在でもその習慣は残っています。)

戦前の美術教育では絵手本をひたすら模写することが当たり前でしたが、徒弟制だった絵師の世界では、個性は必要とされず、優れた表現を体で覚え、継承して中くことに重点が置かれていた日本画の歴史の名残なのです。しかしそれでも、戦前からごく一部の美術家が、西洋美術を学ぶ中で、西洋の「美術作品」「作家」という考え方に触発され、表現の自由に目覚めていったことも事実です。

美術の歴史を簡単に説明してきましたが、つまり、現在当たり前に使っている「美術作品」という表現自体が、実は非常に新しい考え方で、正直に言うとまだ定着すらしていない概念なのだということを確認しておきたいのです。



さてあらためて、「美術作品との出会い」ということについて考えてみましょう。



現在、かつてのように誰かに注文されて「作品」を作っている「作家」はまれです。もしかするとそういう人を現在では「作家」とは呼ばないのかもしれません。「作家」、つまりアーティストは誰かに注文されるのではなく、社会にとって必要だと自分が考えるテーマを表現する人のことを意味します。また人類全体に向けて表現されたものを「作品」と呼んでいるのです。

目に見えにくいものや、気づきにくい事柄を一般化するための表現方法が 美術であることは、はるか昔から変わっていません。ただ非常に個人的に狭 い世界で表現されていた事柄が、全世界に向けられた表現へと広がったとい うことなのです。





美術作品を「物」だと思ってはいけません。美術作品は表現された「物」を媒体にして「意味」を伝えようとしているのです。それは文字表現と同じです。本を読むときに、文字の形や並び方などを見るだけで内容を無視するということはありえません。美術作品も同じように作品によって何が語られようとしているのか、内容を読むことが大切です。内容に触れることが「出会い」であって、それは「表面を見る」事とはだいぶ違うのです。「出会い」とはその先の深い関係を意味する言葉です。美術作品「アート」と出会うということは、その先の人生が変わってゆくことを意味するのです。

時代や社会の中へ:

長い歴史を経てたどり着いた「美術表現」。かつての職人的役割から開放され、表現の自由を獲得した美術家は、様々な時代や社会の中で多くの芸術活動を展開してきました。

人類の歴史上、何度も繰り返されてきた過ちがあります。人が人を殺す「戦争」。 戦争は多くの場合、思想のずれや人間の欲望によって引き起こされてきました。 たいていの場合、参加している人間の全てが戦争を望んでいるわけではないのです。 そして多くの場合、 戦争を望まなかった人々が犠牲になってきました。

美術家を初め、多くの芸術家(アーティスト)は、早くから過ちに 気づき、それを阻止するために作品を生み出してきました。芸術家は 人類の未来を豊かにしたいと願っています。そしてそのために必要な 意識や思想を「作品」として表現し、世に問いかけてきたのです。

ピカソという作家はキュビズムの作品で知られる世界的巨匠です。 キュビズムとは、それまで固定した一点から物を描写していた考えを 捨て、人間が物事を認識する際に行う自然な行為としての多視点的視 覚認識によって絵画を表現しようとした考えであり、人間の身体を絶 対としたその姿勢は表現の自由を確立する上で絵画の歴史に大きな 功績を残しています。

そのピカソの代表作で、「ゲルニカ」という作品があります。戦争によって破壊されてゆく祖国、故郷を愁い、制作された巨大な作品は、人類の宝とされ後の世の多くの人々に戦争の忌まわしさを伝えています。

アーティストは常に人類全体に関わる問題を深く考え、その思いを作品に込めるのです。実はそういった優れた作品が世界中にはたくさんあるのですが、その思いはなかなか伝わらないのも現状です。「ゲルニカ」が発表された後も戦争はなくなっていません。



みなさんは普段、美術作品をどんなものだと思って、どんな風に見ているでしょうか?

どのような作品にも深い意味があるのだということを意識し、それを知るため の努力や会話をしているでしょうか?

表現者は常に何かを伝えようと時代や社会に向かって問いかけてきました。しかし発信しても受信してもらえなければ世界は変わりません。鑑賞する者が「芸術作品」とはそういうものなのだということを踏まえ、受け止めなければならないのです。人類が未来のために残してきた多くの知的財産が眠ったままになっています。なんと空しいことでしょう。私たちは未来のために、意識を変え、もっと努力しなければならないのです。



美術の必要性:

かつて美術には明確な社会的役割が備わっていました。宗教や権力が美術を利用していた時代にあってはそれらと常に同等の社会的役割を美術は果たしていたのです。しかし時代の変化とともにそれらから分離した美術は、同時に社会的役割においても大きく変化することになったのです。

表現の自由を得た美術は作家を生み出してゆきました。

作家たちは自分自身が生きていることで感じる様々な人間的課題を それぞれに見出し、独自の方法を探しながら美術表現してきました。 特に19世紀から20世紀にかけて美術はそれまでの定義を大きく変 えていったのです。

それまでの「いかにしてありのままの現実、自然、を表現するか」 という姿勢が方向性を変え、「いかにして人間にとっての現実、感じ る世界を表現するか」ということが表現の主役になっていったので す。そしてその表現はどんどん抽象化されてゆきました。

例えば、目の前に花があるとして、その花をどのように感じ、どのように認識するかということは文化的背景によっても、個人的感覚によっても大きく異なってきます。1000人が見て1000通りの解釈があるとは言いませんが、10通り程度の幅は生じるものでしょう。そしてその内訳を見れば、9割くらいの人は同じ解釈をし、残り1割くらいの人々が様々な解釈をするものです。つまり一般的、常識的解釈と個性的な解釈があるのです。

多くの場合、美術家は少数派の 1 割の中に属しています。一般の人が発見しないような切り口で物事を捉え、独特の価値観を表現してみせるのです。そしてその独特の解釈がそれまでの一般常識を覆してきた歴史がたくさんあります。現在の美術が担っている社会的役割は、そのように「定着してしまっている人間の価値観」をあらためて見つめ、新しい価値、より発展した価値観を築き上げてゆくために必要な「思考」を提供することにあります。そしてそのような役割は、これから先も変わることなく担われてゆくことでしょう。



美術は私たちにとってこれからも大切にしてゆかなければならない「社会的役割」なのです。



今日的問題として考えなければならないことは、美術が担うそのような役割に対して、きちんとした必要性を社会全体が認識できていないことです。作家の行為は個人的で独りよがりなものと捉えられるか、現実離れした別世界の言動、「変人」として扱われてしまうことも少なくありません。

美術が問いかけていることを社会がきちんと受け止め、同じ視点で深く考えるようにならなければ、美術は社会にとって不要なものと判断されかねません。これから先、美術はますます深さをまし、今以上に「社会における少数意見」になってゆくことでしょう。しかし人間の歴史は多くの場合少数の意見が築き上げてきたものなのです。



EMOU3U3



7番の悩みどころ……具象作品と抽象作品について ※特に「抽象」ということについての解説

現在、美術館で目にする美術作品の半分が抽象作品といっても過言ではないでしょう。抽象表現は19世紀後半には美術の表現方法として定着し始めていますから、特に最近の傾向というわけではありません。しかし、日本で西洋の抽象表現が一般化したのは戦後のことであり、やはりまだ理解が浸透していないのが現実です。さらに理解しがたい作品に対して「芸術」という言葉を当てはめ、イコール「意味不明な存在」と当たり前に考えてしまう傾向が続いてきたため、正直見方がわからないし、説明の方法も知らないという状態になってしまっています。現代の美術館、美術作品を理解し、楽しむためにはやはり抽象表現を理解し、受け入れることが大切です。

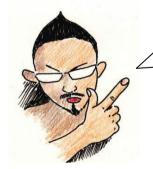
ということで、ここでは「具象」「抽象」、特に抽象について考えてみることにします。

具象と抽象

具象とは「目に見えるかたち・見たままのかたち」といった ような意味を持っています。また抽象とは「広く共通性を持っ た要素を抜き出すこと」といった意味があります。

例えばニワトリ、すずめ、ペンギンをその特徴がわかるように見たまま表現することを「具象表現」と言います。また鳥という共通性、例えば2本足、翼がある、クチバシ、飛ぶ…等の要素だけを抜き出して表現すれば「抽象表現」された個別性のない「鳥」の姿、つまり「鳥とは!」というかたちが生まれます。それぞれ個別に抽象化することもできるでしょう。ペンギンならば色や形など特徴的な要素だけを抜き出して表現することも抽象表現です。





しかし難しいのは何かを抽象化、つまりもとのものから特徴的な共通性だけを 抜き出しているというものだけではなく、もともと目に見える形を持っていない「概念」、「思想」などを表現している場合にも同じように「抽象」という言葉が使われていることです。現在の日本語ではもともと形を持たない事柄に形を与えて表現することも抽象表現と表現されています。



「形而下 keijika と形而上 keijijiyo」

「具象・抽象」と似た言葉で「形而下・形而上」という言葉があります。ケイジカ・ケイジジョウと読みます。**形而下とは「かたちのあるもの」**という意味で、**形而上とは「かたちを知覚できないもの・かたちをこえたもの・無形」**という意味です。美術表現の中にはこの形而上的な事柄をなんとか目に見える形で表現しようとする歴史、試みが数多く存在します。

私たちは普段、目にするものを自分が知っている形に当てはめ、確認することでものを認識しています。そうすることで安心して暮らすことができているのです。しかし生きていれば自分の知らない形や、そもそも形を持たないものが突然、漠然と目の前に現れることもあるのです。例えば「自分の死」ということを具体的に経験することはできても、自らその経験を表現することはできません。そのためこれだけ長い人類の歴史があっても、死ということには具体的な形が与えられずにいるのです。それから同じように「命」を具体的な形で明確に表現することもとても難しいことです。また「時間」を形で表すことも同じように困難です。

実は私たちの人生には形の無い、しかし生きてゆく上で避けること のできない様々な出来事がたくさんあるものです。美術家はそのよう な目に見えない重要な問題を、作品を通して「抽象表現」しています。





具象表現は具体的なものを表現していますが、それが何であるかを説明するために形をそのまま表現しているわけではありません。例えば戦場で泣き叫ぶ子供の姿を写した写真があるとします。その写真がうったえようとしていることはなんでしょう?「子供が泣いている」という目に見えることだけでしょうか?

具体的なものが描かれていたりしても、そこで語ろうとしていることは形のない思想や概念であるということは、実は普通のことです。私たちが感じることや考えることには形が無い、形では表されていないこと、つまり形而上的なことのほうが多いのです。ですから抽象表現も具象表現も実は表現しようとする内容の上で大きな違いは無いのです。

見た瞬間になんだか分からないということは普通のことなのです。相手 を深く知ろうとすることで、だんだんに理解してゆくものです。



美術の話

「ものを見るということ」

石はなぜ石か。ネコはなぜネコか。

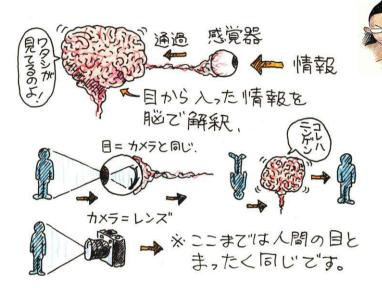
普段当たり前に思っていることがなぜそうなのかを考えることが絵 をかくこと、ものを作ることの基本です。

私たちは特別な能力がなくても「ジャガイモ」と「石のジャガイモ」と「粘土のジャガイモ」を見分けることができます。それなのになぜ描き分けることは難しいのでしょう?

目の前を走り抜けるネコを一瞬でネコと判断できるのに、ネコを正確に描けないのはなぜなのでしょう?







「ものを見る仕組みについて」

私たちは普段どのようにものを見て いるでしょう?

実は私たちは脳でものを見ています。 目は光を感じる感覚器でしかありません。目に映る情報は頭の中で様々に解釈 されます。それが何であるか確認する作 業が脳によって一瞬で行われているの です。

何えば私たちが普段、よその土地に行ってどこから来たのか尋ねられたなら「宮城県の気仙沼市から来ました!」と答えます。ところが関西などでは宮城県が日本のどこにあるか良く分からない人も少なくないですから、「東北ですか?」と聞き返されたりします。そんな時は「仙台は知っていますか?」などと聞いてみます。すると「あぁ!仙台ですね!、知ってます!」というような感じになるものです。

不思議なことに気仙沼がどこにあるかは相変わらず分からないのに「その 辺だろう」という感じで納得されてしまいます。実は私たちがものを見る ときにも脳は同じような仕組みで情報処理を行っているのです。



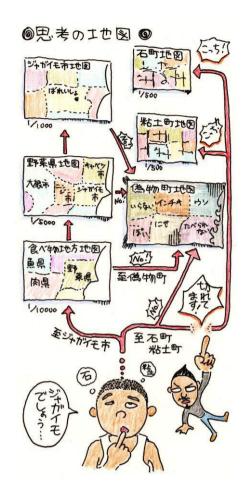


通常ものを見るということは、あらかじめ頭に入っている簡単な記憶、例えるなら地図のようなものと、目に映るものを照らし合わせ、見ているものが何なのかを確認する行為なのですが、その地図は非常に大雑把なもので「東北の仙台近辺」程度の認識までしかできません。それ以上の細かい限定は日常生活をする上で必要とされていないのです。

地名や県名を言われ、次の瞬間頭の中に詳細な住宅地図を思い浮かべる人は普通いません。簡単に日本地図を思い浮かべ、あとは漠然と認識します。普段私たちはそのようにものを見ています。

3種類のジャガイモの例についても同じ説明を当てはめることができます。形の上ではジャガイモですから、まず「食べ物地方、野菜県ジャガイモ市」を確認するための地図が用意されます。この段階で認識された3種類に大きな違いはありません。普通ジャガイモは粘土や石ではありませんから、ジャガイモの形をしていれば「仙台も気仙沼も同じ宮城県でしょ」という程度の漠然とした定義の中で認識されてしまいます。

しかし見た瞬間に粘土は粘土、石は石、それぞれ作り物のジャガイモであることは判断できていることも事実です。これは、頭の中でいったん「食べ物地方、野菜県ジャガイモ市**偽物町**」のような別の地図が開かれるためです。ところがはじめの段階で「食べ物地方」という定義を優先してしまっていますから、本物、偽物の区別さえつけば「偽物の要素」である石や粘土の情報は必要とされなくなるのです。普段の暮らしで重要なことは、食べられるイモか食べられないイモかということですから。





言葉では「石のジャガイモ」「粘土のジャガイモ」と表現していても、「偽物町」と定義してしまった地図では石にたどり着くことはできません。このような日常的なものの見方では、石の情報、粘土の情報は手に入らないのです。石らしさや粘土らしさを描くことができないのは当然のことです。

たとえジャガイモの形をしていても石でできているなら「偽物町」ではなく「石町」と定義しなければなりません。そして「石町」に入ったら、番地、番号を確認し、まっすぐに家までたどり着いてさらにドアをノックし、「久しぶりです!石さん、最近どうですか?」という会話をし、さらに初めて出会った頃の思い出話などしながら、石さんのことを良く思い出さなければ石を見たことにはならないのです。「石さん、あなた食べ物じゃないでしょう?」なんて変な質問をしてはいけません。きちんと石と向き合って石がなぜ石なのか本質を見極めること。そこまでしてやっと石のジャガイモを表現することができるようになるのです。表面だけで間違った地図を使ってしまえば絵を描くことはできません。

絵を描く上で最も重要なことは物をよく見ること。しかし見るということはただ何も考えず普段通り見ればよいということとは違います。絵を描くためには普段とはちがう、もっと詳細な記憶の地図を広げなければならないのです。

最後まで記憶の地図をたどって、初めて自分がものを見た時にどんな特徴を地図に書きこんだのか、 ものを見るたびに根本から思い出してください。そうすればものが良く見えるようになるはずです。

「作品を作る・表現するということ・美術の大切さと可能性」

①「つくる」

なにかを作るという事にはどんな場合でもまず動機が必要です。それを作りたいという欲求がなければ人はものを作りません。また仮に作りたいという動機がはっきりしていても、それを実現するための技術がなければ思った通りにものを作り上げることは難しいでしょう。

- ◎自己実現第二なにかをしたいと思うこと
- ○自己実現力=なにかを成し遂げるための力



作りたいと思った瞬間は、まだ「無」の状態です。つまり動機と技術があればすぐにものが形になって目の前に現れるわけではありません。材料を考え、方法を考え、いきなりでは難しいとすれば試しにやってみたり、作りはじめる前に考えなければならないことがたくさんあります。

実際にその材料は手に入るものなのか、値段はどうなのか。その方法が適切だとして、はたして実際 に自分自身でそれができるのかなど。

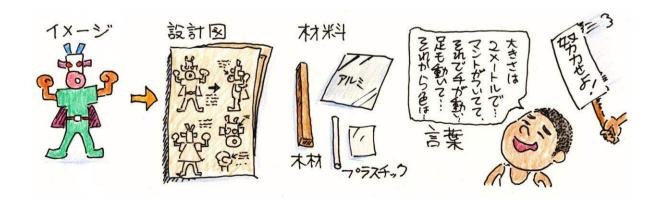
それでも作りたいとすればどうするでしょう。材料は必死になって探すことで手に入れられるかもしれません。もしどうしても手に入らなければ代用できるものを考えることも必要でしょう。

技術がないとすればまずその技術を身につけなければなりません。できる人に習うとか。自分で研究するとか。

何かを作るためには次のような準備が必要になります。

- ○自分がイメージするものを目に見える形で認識すること (設計図、下絵、メモなど)
- ○自分がイメージするものをきちんと言葉で説明できるようにすること (文章など)
- ○最初に思い描いたイメージに少しでも近づけることができるよう最大限の 努力をすること
- ○はじめからうまくいくとは限りません。何日も、何年もかかるかもしれません。 心の準備を。





ここまでは「もの」、作品などを作ることの基本にある考え方を示してきました。しかしこの考え方は物作りだけではなく、さまざまな行為に共通し応用できるものなのです。

例えばスポーツでも同じことが言えます。勉強にも、人間関係にも、社会に 出てからの仕事においても、恋愛においても…。

必ずしも求めた通りの結果が出るとは限りません。ですが、やりたいと思ったことのために最大限の努力をし、結果なにも残らないということはまずありません。そうしなければ得られなかった何かを手に入れることができるでしょう。それはその先の人生の糧になるはずです。

スポーツに打ちこむとき、誰もが結果を求め精一杯の努力をしています。しかし努力をすれば誰でも世界一になれるわけではありません。それでもそれ以外の喜びがたくさんあるからこそ多くの人々がスポーツに打ちこむのです。トップアスリートが「最後は楽しめるかどうかです!」という言葉をよく口にします。自分の中で得られる喜びは外部の評価とはまた違うもの。その喜びは本当に努力したものだけが平等に得られる喜びなのです。





「才能のないものが努力をしても無駄?! だからやらない???」

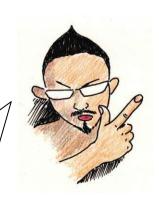
もっともな正論です。しかし才能の有無が結果を左右するしべ ルとは、どのくらいハイレベルな話なのでしょう。

才能が問われるのは一般的に考えて「一流」と「超一流、天才と 呼ばれるレベル」を分けるような基準ではないでしょうか。

「自分は天才ではないから努力しても無駄」? そんな理屈はおかしいですね。天才でさえ努力しなければその才能を開花することができないというのに!

才能を理由に努力をしないのは、努力しないことに対する言い訳っぽいですね。やる気の問題かもしれません。動機が弱いのです。 天才でなくても、つまり才能がなくても人間は努力することでかなりのところまで行けるものではないでしょうか。

「つくる」という考え方は、自分がしたい、なりたい、こうありたい、という望みをかなえる方法です。美術を通して学ぶこととはそういう「考え方」なのです。目の前に現れた課題に対して、何をどのようにすれば納得のできる結果が得られるのか。その色々なシミュレーションをしているのだと考えてください。そのような思考回路を持つことで人生は楽しく豊かになるはずです。



②「表現するということ・美術の可能性」

美術の授業というものは今のところ中学生までは義務教育、つまり必修科目 になっています。なぜ美術は必要なのでしょう。

これまでお話ししてきたことがその答えです。しかしこれまでのはなしからすると、美術から得られることは同じようにスポーツを通しても得ることができることになります。実は音楽でも可能です。逆に言えばだからこそ体育と音楽も必修科目なのです。大きく言えばこれらは同じ思考回路を育むために行われている授業で、つまり色々な角度から同じ目的のために授業を行いながらどこかでその「こつ」をつかんでほしいということなのです。「こつ」がつかめれば他のことにも応用がきくのです。

この三つの科目に共通する大きなテーマ、それは「表現」です。



スポーツも音楽も美術も一言で言えば「表現」なのです。

「表現」とは簡単に言えば「自分自身の存在を自分自身で確認、定義するための行為」です。私はいったい何者で、どこから来てどこに行くのか、どんな意味があってここに存在しているのか!(自己確認)。さらに「私はどうありたい」のか!(自己実現)。

しかし人間は自分自身を自分だけの力では確認できません。色々な時代、 色々な国、地域、色々な文化をもった他人と比較することで自分が少しずつ 見えてきます。だからスポーツは競争します。音楽はたくさんの人に聞いて もらい、美術はたくさんの人に見てもらいます。そしてコミュニケーション を図ることで自分がどのようなものなのか知ろうとします。つまり自己確認 です。

自己確認を進める一方で、自己実現のためにスポーツ選手なら、より優秀な 選手と自分を比較し、優れた選手の真似をしてみます。つまり学習するので す。

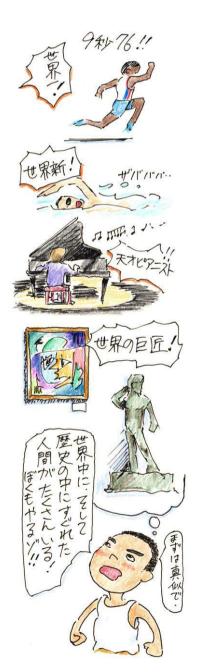
音楽ならたくさんの音楽を聴いて、やはり同時に真似ながら学習します。 美術ならたくさんの作品やさまざまな物、風景などを見て、そのでき方や在り方を真似しながら学習します。

それぞれに真似をすることで技術や方法を少しずつ身につけ、それらを利用して自分の表現を確立してゆく、つまり「こうありたい」自分へと定義してゆくための学習と努力が、自己実現を可能にするのです。

自分を知り、成長するためには他人が必要ですが、特に自分よりも優れた他 人の存在が必要です。人類の歴史は長く、その長い歴史の中で人類が残して きた知的財産が世界にはたくさんあります。そういう優れたものに触れるこ とで自分自身をより広い世界で定義することができます。

「この長い歴史、広い世界で、なにがしたいのか、どうすればできるのか、 私はなにものなのか!」

美術にはそのような「表現」を助けてくれる可能性がたくさん詰まっている のです。



まとめ:

美術作品とは美術家によって表現された何かです。 たにお話ししたように「表現」とは「自分自身の存在を自分自身で確認、定義するための行為」なのですが、面白いことに自分自身の存在を突き詰めて考えてゆくと、人類の歴史に興味を抱くことになります。また「そもそも人間とはなんなのか?」というもっと大きな課題にぶつかることにもなります。そういった課題にぶつかると、どうしてもより多くの人類史について勉強しなければならないという気持になります。



あとがき

一人の人間が生まれてから死ぬまでに出会う人間の数はどのくらいなのだろう。例えばごく一般 的な人の一生を例に考えてみる。

ある家庭に生まれ、家族と出会う。親戚と出会う。親戚は10年に一度顔を合わせるくらいかもしれない。家の外で遊ぶようになり同世代の近所の友達ができる。幼稚園に入り数十人の新しい友達ができる。小学校、中学校、高校と進む中で掛け算式に出会いが広がる。高校を卒業するころには沢山の地元の友人ができていることだろう。しかしそれでも、冷静に考えてみればわずか数十人としか関係を作れていないかもしれない。しかも同世代で同じ地域に暮らす人間が大半であろう。まだまだ世界は広がりを持っていない。

高校を卒業し、縁のなかった土地の大学に進学したとする。そこには全国から集まってきたいろいろな人がいるかもしれない。また就職したとすると、全く世代の違う人たちの中で生活しなければならなくなる。そこまでいってもやはり「出会い」と呼べるほどの関係を築ける人間の数はそれほど増えない。結果的に、死ぬまでに出会える人間の数は百人にも満たないかもしれない。しかもその百人が気の合う人ばかりで、世代も近いとすれば、一生かけて得られる価値観は非常に狭く広がりのないものになってしまうことだろう。

この世界には様々な文化があり、また膨大な歴史がある。そしてそれを拠り所とする沢山の民族が暮らしている。日本という国一つの中でも様々な地域文化があり、言葉も少しずつ違っている。 人類はそのような多様な価値観の中でお互いを尊重し、助け合いながら生きてゆかなければならない。そのためには自分を理解し、相手を理解し、お互いにわかりあいたいという意識を持つ必要がある。

普通に暮らしていればごく限られた価値観の中だけで一生を送ることになる我々が、世界の様々な価値観を持つ人々とお互いを理解しあうことは簡単なことではない。自分自身のことを考えてみれば分かること。たった10年生まれた年が違うだけでも私たちの価値観は微妙にずれ、お互いを理解しあうことは難しいのだから。

しかし人間はそのような中でも、長い時間をかけ、互いの価値観を共有する術を見出し、これまで生きてきた。その術の一つが美術なのである。他の生物とちがい、人は言葉によって互いの考えを理解しあうことができる。また言葉が通じなくても理解しあえる方法もある。例えば「音楽は国境を越える」と言われる。人類には少ないながらも共通の価値観というものがあり、その点に関しては言葉も文化の違いも障害にはならないが、逆に特定の文化における価値観が他の文化において理解しがたい場合もあり、そのような価値観のずれが人々を争いへと誘う。人間はそのように争いながら少しずつ価値観のずれを埋めてきたのだが、その記録ともいうべき人類の歴史、時の記憶を目に見える形にし、次の世代に伝えてきたものの一つが芸術であり美術なのである。

美術作品には様々な時代の多様な価値観が表現されている。我々は物理的に経験できない過去の 出来事も美術作品を通して疑似体験することができる。また、実在しない事柄、例えば、人間の内 面、精神世界を見ることも可能である。美術作品は、一生かけても実体験すること、出会うことが できない価値観を我々に提供してくれるのである。そういうものを知的財産と呼ぶ。

「人間はどのようにできているのか?」 我々人類が追求してきた命題である。医学、科学、心理学、哲学、宗教学、芸術、etc…。様々な場でこの命題を解くために人類は絶え間なく自問自答を繰り返し、その成果を蓄積してきた。その蓄積は、手を伸ばせば誰にでも届く場所に書物や芸術作品として凝縮されているのである。

初めの問題に戻るが、人間が生まれてから死ぬまでに出会える価値観は非常に限られている。しかし書物や芸術作品として蓄積された人類の知的財産、価値観の集積を紐解いてゆけば、「時空間を越えた出会い」が得られるのである。人間は肉体でもあり、心でもある。肉体は肉であり骨であり血液である。エネルギーを補給し、代謝を繰り返し維持される体。心も同じようにエネルギーの補給が必要であり、代謝が必要なのである。この一冊の冊子には複数の作家と、作品を紹介している。非常に限られたものでしかないが、それでも多種多様な価値観を我々に提示してくれるものになったのではないかと思う。一つの作品から人類の歴史や文化が連鎖的に見え、広がってゆく喜びをより多くの人に知ってもらえれば幸いである。