
成安造形大学紀要
第 14 号

**Journal of
Seian University of
Art and Design No.14**

ISSN 2435-4260

目 次

表現者の学生相談 —「やりたいこと」と「周りの求めること」と—	山川 裕樹	3
映像作品「水流 XII」の制作報告	櫻井 宏哉	13
Learning ESOL Vocabulary Through Drawing Tasks: A Questionnaire Study at a Visual Arts University	深尾ジャネット・メイ	23
校歌で“観光”する“郷土”の風景	谷本 研	43
現代芸術とSDGs（持続可能な開発目標）をめぐる覚書	千速 敏男	55
令和3年度特別研究助成 成果報告		
「fringe and fringe 縁と前髪」 現代絵画における時間と経験について	馬場 晋作	69
コロナ禍における国際学生交流プロジェクトについての報告 (マンハイム専門大学、成安造形大学)	MON	83

表現者の学生相談 —「やりたいこと」と「周りの求めること」と—

Student Counseling at Art Universities

— Conflict of Self-Expression and Demands of the Surroundings —

山川 裕樹

YAMAKAWA Hiroki

表現者の学生相談 — 「やりたいこと」と「周りの求めること」と —

Student Counseling at Art Universities

— Conflict of Self-Expression and Demands of the Surroundings —

山川 裕樹
YAMAKAWA Hiroki

教授（心理臨床学、学生相談）

This paper draws on student counseling at two universities of arts and considers the art and music students. Using the contrast between “what one wants to do” and “what is demanded by the surroundings” as a supporting line, the paper presents the idea that individual resolution of the conflict between the pursuit of one’s own expression and the demands of the surroundings is required of students at art universities. Although this conflict typically appears in art and music university students, who are required to express themselves creatively, it is also a common theme in general universities where students are required to conduct their own research.

1. はじめに

本稿は、2022年10月に日本スポーツ心理学会認定資格であるスポーツメンタルトレーニング指導士の全国研修会において行った「表現者の学生相談」と題した講演の一部をまとめ直したものである。

そもそもスポーツと芸術がどのように関係するのか、筆者自身もしかとは見えずに当日を迎えたが、こちらの想像する以上に関心を持っていただけたようであった。X軸では対極にあるかもしれないがY軸では近いところにあるのが芸術とスポーツなのかかもしれない。どちらもパフォーマンスを求められるジャンルであり、いわゆる「座学」の学びとは大きく異なる。理屈ではなく行動で示せなければ意味を持たない。この両者を「鏡像」として捉えると見えてくるものもありそうで、その意味で芸術系に着目された先生方の慧眼に感服する次第である。

以下では、その時論じたテーマの一つ、「芸術大学は『好きなことをしている人』の集まりなのか～『やりたいこと』と『周りの求めること』のせめぎ合いについて～」について取り上げる。当日は、「パフォーマンス（の知）とその言語化～言語はパフォーマンスを止める（だけな）のか？～」も論じたが、紙幅の都合上、今回は学生相談から見えてくる芸術系学生の諸相を論じることとする。もちろん筆者は芸術表現を行っているものではなく、あくまでも「芸術大学にて学生相談を担当している臨床心理士」に過ぎない。芸術に関し

ては比較的親しみを持っていたもののその程度であり、美術大学に所属してから「門前の小僧」として芸術表現に触れているに過ぎない。なので管見による誤解もあるだろうが、学生相談の地平から見えてくることもあると信じ、以下の稿を進めていく。

2. 芸術大学は「好きなことをしている人」の集まりなのか

2.1 背景

まず、筆者の立場に改めて触れておこう。筆者は大学院にて心理臨床学を学んだ後、美術大学にて学生相談に携わり、また美術学科と音楽学科を擁する芸術大学で非常勤の学生相談カウンセラーとしても勤務することとなった。臨床歴は25年強であるが、そのうちの大半が美術大学・芸術大学の学生相談となっている。筆者自身はそれを「当たり前」として感じているが、一般大学の学生相談からすると違うところが多いのかもしれない。

さて、ここで「芸術大学は『好きなことをしている人』の集まりなのか」とやや扇情的な章題を付けたのは、実のところ筆者自身の「そのような思い込みがあったがそうではないのだ」という気付きから来ているのかもしれない。もちろん、学生の進学動機は絵や音楽が好きなことに端を発してはいようし、好きなことを追求しようと学生は進学してくる。しかし、大学で問われるのは、芸術表現は、「自分のやりたいこと」を追求するだけでなく、「周りにどう見られるのか」も常につきまとう、ということだ。筆者自身の気付きに基づいて書けば、芸術系は、(意外と?)「周りにどう受け入れられるのか(周りの受容・需要)」も重要であり、パブリックイメージとして持たれがちな、「やりたいことをやっているだけ」ではないのである(もちろんそのような人もいるだろうが、それはおそらく一握りの天才だけだ)。

さて、「芸術系」と一括りにして論じているが、大学の専攻を元に簡単に説明しておこう[註1]。まず(広義の)美術系と音楽系に区分される。(広義の)美術系は、(狭義の)美術系に、工芸系とデザイン系が含まれる。狭義の美術系は、日本画や油画(洋画)、彫刻や版画など、いわゆるファインアートと呼ばれる分野が属する。工芸系は、陶芸や染織、漆工、木工、金工、ガラス工芸などを扱う。デザイン系は、グラフィックデザイン、ウェブデザイン、プロダクトデザイン、インテリアデザイン、空間デザイン(建築を含むことも)、ファッションデザイン、マンガ、イラストレーション、ゲーム、写真や映像、舞台や映画なども含まれる(舞台や映画などは別のジャンルとして扱われることもある)。そして音楽系は、大学の専攻としては美術系でいうと「ファインアート」に相当するクラシック音楽が中心であり、弦楽器、管楽器、打楽器、ピアノ、声楽、作曲、指揮、あるいは邦楽などである。クラシック以外の音楽専攻を設けているところもあるが、あまり広がりを見せておらず、それらは専門学校が

中心となって担っているようだ。この点は、美術におけるデザイン系の学びが大学だけでなく専門学校もあることを考えると、やや不思議な偏りではある（あと10年くらいたつと変わるかもしれない）。

下記においては、芸術大学における学生相談の諸相を描き出すために、美術系と音楽系を大まかな区分として提示し、そのそれぞれにおける、「やりたいこと」と「周りに受けいられること」というテーマを考えていく。当然ながら、美術学生の中でも音楽学生に近い学生はおり、その逆も然りである。なお、以下の例示においては、学生相談事例を参照しているが個人を特定する内容はすべて省いていることをお断りしておく。もちろん、学生相談事例を元としている以上、その語り手である学生が存在しているのだが、すべて抽象化し、複数例で語られた内容を基としている。こうした個別性を捨象するために、美術と音楽という群を対比として用いたとご理解いただきたい。

2.2 美術系の場合

まず、美術系の中で一番「周り」を意識させられるのはデザイン系であろう。デザインにおいては、顧客（クライアント）ありきであることは教育の初歩から意識させられるようだ。ファインアートではなくてデザインだ、と云う考えは強いようで、自分のやりたいことをやるのではなく、顧客の望むものを形にすることがデザインである、と大学の中で教育されている。「やりたいことをやるのならファインアートに行けば？」と学生に指導する教員もいたと聴く（都市伝説かもしれない）。

では、ファインアート（狭義の美術系）では自分のやりたいことができるのか。勿論そう云うわけではない。学生の制作した作品に対して、美術の文脈においてどのような意義があるのかが教員から問われる（あるいは教員から示唆される）。それにそもそも、美術大学では「合評」というものが存在している。デザイン系でもファインアートでも、テーマに基づいて制作した作品をプレゼンし、教員から評価される機会である。時には外部の評論家も交え自作をプレゼンするというのは一般大学では見られないシステムであろう。そこで、自分の作品が周囲の目に見られ、そして他の学生と比較される場に晒されることとなる。やりたいことをやっているだけで評価されるわけではない、のは、こうした場における教育によって伝達されている〔註2〕。

そもそも、「自分のやりたいようにやる」ことが、実は難しい課題なのである。言葉だけを見ると簡単にできそうなことのように思えるが、自分自身のことをふり返ってみるといいだろう。フロイトの抑圧概念を持ち出すまでもなく、私たちの日常生活はやりたいことを自由にやっているわけではない。朝、時間になると出勤・登校し、業務を行う、または勉学にいそしむ。やりたい仕事（勉強）ば

かりができるわけではなく、興味がなくともしなければいけないことも出てくる。学校教育を内在化してしまった学生などは、「自分のやることを棚上げして、やれと云われたことをする」スタイルが基本となっている学生も多い。授業に出るのが「当たり前」であり、それができなくなったときに自分を責める学生すらいる。このように、我々の日常生活は、やりたいことを棚上げしてすべきことを行うのが基本となっているのだから、「やりたいようにやる」ことにながしかの制限を自分でかけてしまい、そこから抜け出せないようになるのは珍しいことではない。

作品作りは、そのテーマが集約して突きつけられることとなる。自らの内から発するテーマと外から求められるニーズ、その界面に存在する作品を、どのような方向で進めていこうとするのか。なおこの葛藤は作品が受け入れられないときにのみ生じるものではない。他者から高い評価を得た場合であっても、その評価こそが本人の悩みのタネとなる場合もある。好評価を得たことが逆に、「このような作品を他者は求めているのではないか」、「また似たような作品を作り続けなければいけないのではないか」と、受け入れられたがゆえの苦しみを生じさせる。SNSでの「いいね」であっても美術展での受賞であっても、ポジティブな評価がその人の基盤を揺さぶることは稀ではない(昇進うつ例もある)。このように、受け入れられないばかりでなく受け入れられたときであっても、「自分の作品と周りの受容」にまつわる問いが個人を追い詰めることがあるのだ。

そうした個人に対し、よく行われるアドバイスに、「あなたの好きに作ればいいんだよ」といった類のものがある。教員からなされることもあるし、友人から云われることもある。自分自身でも「好きにやればいい」と理解していることすら少なくない。しかし、繰り返しになるが、それ実行するのは簡単なことではない。学生相談場面でよく語られているのが「悩んでいないで、とにかく描けばいいと頭では分かっているんですけど……」とのことばである。自分でも好きにやればいいと理解しているし、周りからもアドバイスとしてよく云われる。しかし、それがどうにも実行できない。

学生相談のキモは、ここにあるのだと筆者は考えている。理屈では「やりたいようにやればいい」ことは理解している。しかし、ながしかの囚われから、そう行動できない。言語的な理解と、体感的な理解は異なる。学生相談で行われている支援とは、その体感的な理解(納得)が生じるよう、あれこれと話を聴きながら問題の周囲にある気持ちを解きほぐすことにある。その結果、腑に落ちるかたちで、「ああ、本当に自分は自由に表現して(その結果批判されることもあるけれどもそれも含めて他者の意見であることを引き受けていくので)いいんだ」と思えるようになれば、それが一つの解決となる。フロイトの抑圧からの解放にせよロジャーズの自己一致にせよ、多くの心

理療法家が「自分が自分であること」を一つの理想像と置くのは、それらの達成困難性の陰画である。今まで生きてきた中で、家族関係や友人関係、師弟関係で多かれ少なかれ生じる戸惑い・ひずみ・傷つきが、人を見えない糸で縛っている。支持的な人間関係の中でその糸に気付き、過去の出来事を語る中で、閉じ込めたままになっていた自分の想いをふり返り、今の自分に適したかたちで再定義を行っていき、それにより囚われから脱していけるのだろう。無論そう典型的に進むことばかりではないけれども、学生相談では時に心の底からの「自分のやりたいようにやったらいいのだ」への変容を見せてもらえることもある。

考えてみると、この「自分の表現」と「周りの受容(需要)」のテーマは、表現する学生に留まらない普遍的なテーマである。先に日常生活での「やりたいことの棚上げ」を見たように、どのような人にも、自分がやりたいことと周りの受け入れとの葛藤は生じて不思議ではない。ただ、芸術大学の学生は、それを「作品制作」や「演奏活動」などで突きつけられやすいので、この両者に基づく葛藤が集約して出てくることになる。表現とは、自らのうちに根ざしたものでありながら、表現されたものは他者の視線に晒されるのが倣いである。内側から発しているながらも他者との境界に位置するという点では、ユングのペルソナ概念にも共通するところもある(大場、2000)。その二面性が葛藤を呼び、だからこそその個性的な解決が必要となってくる[註3]。

当然のことであるが、プロとして生きるということは、それで生活が成り立つ、すなわち制作物が金銭に還元されるということであり、市場のニーズと切っては切れない関係にある。もちろん美大生はすべてがプロとして生きていくわけではないけれども、それでも作品制作が評価を受けるという現実に出会う以上、自らの表現と周囲からのニーズとのテーマは基本的についてまわる。「好きなことをする」ことを可能にするには、そのための枠組が必要である。その枠組をどのように設定するかにおいて、学生たちは悩み、苦闘する。学生相談でともにするその道は苦しい過程ではあるが、その人らしい個性的解決を目の当たりにできる「創造」の過程でもある。

2.3 音楽系の場合

音楽の場合、美術より「見られる意識」が強くなる。舞台の上立つ演奏者としての活動がメインであり(作曲を除く)、自身の表現よりも「作曲家が作った楽譜をどう演奏するか」が軸となる。そのため、「周りの受容(需要)」に関しては美術よりも一層問われることとなる。

管楽器や打楽器は中学での吹奏楽部体験がスタートである場合も多いが、弦楽器やピアノは幼い頃からのレッスン漬けの毎日を過ごしている場合も稀ではない。毎日のように練習を行い、毎週のように

にレッスンがあり、毎月のように発表会やコンクールがある中で幼い頃から過ごしてきた学生は、ある意味「ツブシのきかない」感を持っている場合もある（この点はスポーツエリートに近いところがあるだろう）。個人レッスンが基本のため先生とのかかわりも密接で、「先生が求める（気に入る）演奏」が求められることもまた、「見られる意識」の強化に寄与していると考えられる。

しかし、幼い頃は「求められる演奏に合わせる」スタイルのみで生きてこられても、大学生や大学院生になるに従い、「独自性」が求められる。「やりたいこと」と「周りの求めること」の界面でのトラブルは、美術とベクトルは違えど生じてくる。音楽で時にあるのが、過剰適応的な、周囲のニーズを敏感に察知し、それに合わせてムードメーカーとして生きるのがうまい人が、なにがしかの躓きで崩れてしまう例だ。音楽では合わせること、ハーモニーが重視されるからか、周囲の意向を察知し、やや先取的なくらいに空気を読んで生きるタイプの人がある（もちろん全員ではない）。筆者はそれを「場に居着く」タイプと呼ぶが、こうした人が、コロナ禍で様々な交流の「場」が制限されたことが遠因となり調子を崩したケースも見られた。おそらく、今まではムードメーカー的に軽やかに生きることが、本人の健康な自己愛維持につながっていたのが、場が閉鎖され、場をアクロバティックに取り回していく快感が失われて不調となったのかもしれない。

こうした不調が、本人の今までのスタイルを見直し、より柔軟なライフスタイルの獲得へとつながればいいのだが、それは簡単なことではない。先に挙げた、幼少期から楽器を習っている学生は、「今さらこの道から離れられない」との思いにとらわれ、視野狭窄に陥ってしまうこともある。音楽の学生は「休むことへの恐怖感」を持つ学生も多く、こちらが休息を勧めても「他の人は頑張っているのに、これくらいでムリとは云えない。それに自分が投げ出すと迷惑がかかるから……」と、なかなか休めない。先の過剰適応とも相俟って、「頼まれた依頼を断れず、キャパオーバーするも言い出せない」と抑うつ症状を加速させる人もいる。

なお、幼少期からのエリートがいる一方、「なんとなく音楽大学に来てしまった」という学生もいる。時折見られるのが、「中学までそこそこ勉強ができて、地域でそこそこの進学高校に入ったが、中学までの努力本意のスタイルでは太刀打ちできず、成績があまり上がらない。勉強での頭打ち感から進路も定まらなかったが、楽器は幼い頃からやってきて、ずっと続けているから好きなことなのかも、と音楽大学へ進学」というパターンである。そうした学生の場合、周囲がプロを目指して切磋琢磨を目指す中、自分はそのまでの強い熱意を持って大学進学をしたわけではないことに引け目を感じることもある。周囲とそれなりの人間関係は築いているが、高いところを目指す周囲の学生にはあまり本音が云えず、腹を割って話せ

るような関係までは到らない。これもまた、一つの典型例であろう。

どのような場合にせよ必要なのは「等身大の目標」であり、自分に見合った、自分らしい音楽との付き合い方である。この点は、美術の「作りたい作品を作る」とことと同様かもしれない。ただ、美術は自己表現色が強いため、「自分にとって何が大切か」という軸には比較的立ち返りやすいところがあるものの、音楽の場合はその軸が見えにくいのか、あるいはその軸だけでは難しいのか、なかなかそちらに向かいにくいようだ。先ほどのムードメーカー要因とつながるかもしれないが、音楽はやはり聴衆あってこそなので、「自分のため」に視点が向きにくい。「舞台」という華やかな場面が活動場所であり、国際的活躍も視野に入れがちなフィールドは（美術より音楽の方が留学が身近である）上昇ベクトルを基調としているため、自分の基盤を探ることが「後退」のように思えてしまうのだろうか。しかし、何らかの壁にぶつかった以上、そこを問い直さないと進めないことが多い。両者に引き裂かれる中、自分にとって納得のいく道を探っていくのが学生相談の仕事なのだろう。

3. おわりに

美術系学生、音楽系学生の学生相談は、特殊なように思われているのかもしれない。確かに、大学でよく見られる学びとは、一般的な研究のフォーマットを学び、それに見合った形で卒業研究を行い、一般社会へと旅立っていくものなので、そこまで「自分の表現」が問われることはない。芸術大学は「他ならぬこの『私』がどうするのか」を問われる点で、特殊なのかもしれない。

しかし、「他ならぬこの「私」がどうするのか」の問いを突きつけられ、それへの個性的解決を探るのは、アイデンティティの確立という青年期の課題そのものである。また、一般大学での学びが「自分の興味関心に基づいた研究テーマを策定し、ある一定の学問規範に基づいて研究を行い、論文としてまとめる」のだとすれば、そこでも問われるのはやはり「自分の興味関心」である。高校までの受身的な教育とは異なり、主体的に学んでいくことが求められる大学で躓きを憶える学生がいることから、この転換が容易ではないことが示唆されよう。この「自分が何に興味関心を持っているのか」を問うプロセスから逆照射して自身のアイデンティティが問われるのは、大学生に共通したテーマであると考えられる。

アイデンティティと云えば、「自分は何ものであるか」を問うものであると理解されているが、「①自己の斉一性（引用者略）、②時間的な連続性と一貫性（引用者略）、③帰属性（引用者略）の三つの基準によって定義される主体的実存的感覚」（佐方、2004）とされているように、「自分とは何ものであるか」に加えて「その自分を受けいれてくれる周りがあるか（=帰属性）」も同時に問われているので

ある。確かに芸術大学の学びは他とは異なっているのかもしれないが、青年期らしいアイデンティティのテーマを象徴的・集約的に問いかけてられているという意味で、大学生の学生相談で出会うテーマの本質を示してくれるものでもあるだろう。

先に示したよう、筆者の学生相談は「芸術大学」のみであり、本稿は「井の中の蛙」が論じているようなものかもしれない。しかし、筆者の学生相談の営みをことばにまとめる機会を得て、井の中の蛙の世界から見える空の青さを論じることができた。改めてこのような機会を与えていただいた日本スポーツ心理学会の先生方に御礼を申し上げたい。また、本稿は、芸術大学の学生相談で出会う学生さんたちとの出会いがなくては成り立たなかった論考である。私に多くを教えてくれている学生の皆さんに、そしてその学生さんの学生生活を支えておられる多くの教職員に、こころからの御礼を申し上げます。

[註1] 先にも書いたよう、筆者の狭い経験を元にも書いているので、これ以外の区分もありえよう。例えばコトバンクに所収されている『日本大百科全書』によれば「文学、音楽、造形美術、演劇、舞踊、映画などの総称」とある。絵画や建築などを空間芸術、音楽や文学を時間芸術、演劇や映画を総合芸術とする分け方もある。ただ、日本の大学教育において扱われている学問専攻から考えれば、(広義の)美術系と音楽系としておいて差し支えないだろう。

[註2] 「教育としての合評」で何が行われているのかについて、筆者は現在関心を持っているが、あまりそうしたことについて議論されたことはないようである。Google scholarにて「合評 美術」で検索してみたが、美術大学における合評について組上に載せた研究は見あたらなかった。おそらくそれは、心理臨床家の育成における「事例検討会」がもつ意義に似て、「その意義は実感しているが言語化しにくい」類のものなのだろう。今後機会があれば、「合評で伝達されている実践知」について研究してみたい。

[註3] 作品の表現の背景に、その個人の心理的葛藤がつながっていることもある。自分個人の葛藤を掘り下げていった作品であることもあれば、一見つながっていないように見えるが構造としてその当人の心理的葛藤を反映している場合もある。これに少し関連して、漫画家の若木民喜が興味深い発言をツイッター上でしていた。「作者でも解決できない(解決して欲しい)問いを作って主人公に何とかしてもらってます」(若木、2011)。自分の頭で解決した問いを表現の中で行うのではなく、自分でも未解決な状態の問いを、登場人物に与え、(自分が、ではなく)登場人物の解決する姿を物語として展開する、と云うことなのだろう。先に「言語的理解」と「体感的理解」を対置させたが、心理的葛藤においても、言語的に(理屈で)求めた答えを作品に反映させるのと、答えの見あたらずまま問いを与え、登場人物たちの葛藤からの解決を描くのとにも、この二種に通じる違いがあるのだろう。このことについての考究も今後の課題としたい。

参考文献

- 大場登 2000 ユングの「バルソナ」再考. 創元社.
佐方哲彦 2004 アイデンティティ. 氏原寛・亀口憲治・成田善弘・東山紘久・山中康裕編 心理臨床大事典 改訂版. 培風館, 1038-1040.
若木民喜 2011 twitterでの発言. <https://twitter.com/angelfrench/status/136893365064179713> (2022年9月閲覧)

映像作品「水流 XII」の制作報告

The Making of the Video “The Stream XII”

櫻井 宏哉

SAKURAI Hiroya

映像作品「水流 XII」の制作報告

The Making of the Video "The Stream XII"

櫻井 宏哉
SAKURAI Hiroya

教授 (映像)

In the artificial environment of the paddy field, water — an element of nature — follows the rules of the artificial. As a result, nature is made abstract, giving rise to a new form of beauty distinct from the natural state.

For the twelfth film in the series "The Stream", I did not limit the stream to liquids, but extended it to include the air. I shot wind, flames, smoke and clouds as motifs representing the air. I incorporated aerial shots using a drone as a way to express the wind more visually. When I shot the reeds on the banks of a big river from 80 m above the ground, the reeds waved in the wind like waves on the sea. As for the flames, I shot how they created a flow of air that was accompanied by smoke. The smoke converges with the clouds in the sky and becomes rain, which in turn becomes water on the ground. In this series, I have focused on the beauty of nature juxtaposed with the artificial. In this work, I chose the reed fields as a place that is maintained and managed by humans for the production of building materials and daily products. The beautiful landscape of the paddy fields is also a place for the efficient production of food. In this way, I have expressed "stream" as a symbiotic cooperation between humans and nature.

1. 「水流 XII」 (英文タイトル: The Stream XII) について

水田という人工物の中で水という自然が人工物の規則に従う。そこでは自然が抽象化され、自然のままとは異なる美しさが現れる。

今回「The Stream」シリーズの12作品目では、流れという概念を、液体だけに限定せず、気体に拡張した。気体のモチーフとして、風、炎、煙、雲を撮影した。風をより視覚的に表現する方法としてドローンによる空撮を取り入れた。120 m 上空から大河の河川敷に群生する葦を撮影すると、風で揺れる葦原が海原の波のようだった。また炎については、炎が気体の流れを生み出し、煙を伴い流れる様子を撮影した。煙は上空を流れる雲に合流し、雨となり地上で水流となる。

このシリーズでは、人工物に添う自然の美しさに焦点を当ててきた。この作品でも、葦原は人間が建築素材や日用品を生産するために維持、管理されている場所として選択された。また水田の美しい風景も食料の効率的な生産を目的とした場所なのだ。私は「流れ」を人間と自然が共生し合う姿として表現した [図 1]。



図 1 櫻井宏哉《水流 XII》4分57秒
2022年 (撮影: 櫻井宏哉)

2. 撮影

2.1 撮影場所と期間

宇治市巨椋池（おぐらいけ）干拓田の灌漑用水路。

撮影にあたり、水路を管理している巨椋池土地改良区に撮影許可を得るため届出を行った。期間は4月5日から9月30日。今回の撮影場所には、ドローンによる空撮を行うため、国土交通省により認められた空撮可能エリアを含めた。また従来通り地下水を水源とする用水路も撮影場所とした。地下水は河川の水と比較して透明度が高い。地図参照 [図2]。

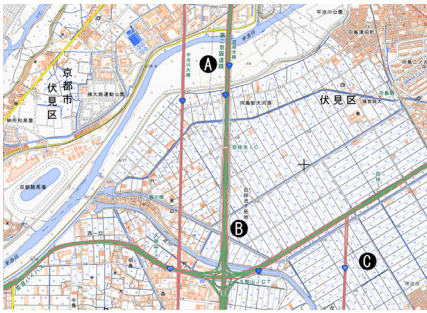


図2 撮影場所（国土地理院の地理院地図）

・ドローンによる撮影場所

京都府京都市伏見区向島大黒 A 地点

430 m 四方の葦原が広がっている。2021年6月26日（土）から8月15日（日）までドローン DJI 社 Phantom 4 で撮影。野鳥の鳴き声も IC レコーダー ZOOM H4n を使用し、ここで録音している。

この場所は山城萱葺株式会社が、冬に葦を刈り取って3月に葦原を焼き、春以降の葦の成長が他の植物に妨げられないように管理している。山城萱葺株式会社は、京都を中心に日本全国で活動する茅葺き屋根工事専門の職人集団である。同社は民家や文化財の屋根葺き替え、補修を幅広く手がける。また、葦原・茅場を管理し、毎年冬にはススキや葦など、茅葺き屋根の材料を宇治川、淀川にて刈り取っている。

この葦原にはもともと生えている樹木が5本ある。この作品では、この樹木も撮影対象となっている。

・水路内撮影場所

京都府久世郡久御山町東一口白蓮 B 地点

道路と水田の間に汲み上げた地下水が流れる水路がある。2022年6月から9月にかけて GoPro HERO7 で撮影 [図3]。



図3 撮影場所：宇治市巨椋池干拓田と撮影機材（撮影：櫻井宏哉）

・強風の水田の撮影

京都府宇治市伊勢田町北遊田 C 地点

200 m 四方の稲が密生する水田。2021年8月4日（水）に南シナ海で発生した台風第9号は、8月9日（月）の9時に中国地方で温帯低気圧に変わった。この映像は温帯低気圧によって強風が吹く8月9日15:00から17:00ごろにかけて撮影された。風速は10 m から15 m だった。ビデオカメラ Sony FDR-AX100 で撮影した。

・焼畑の撮影

京都府宇治市伊勢田町北遊田 C 地点

38 m 四方の2つの水田で撮影。水田はこの時期刈り取りが終わ

り、地表が露出している状態であった。2021年10月23日（土）15時ごろに焼畑作業を行う農地の所有者より撮影の許諾を得て撮影した。ドローン DJI 社 Phantom 4 による空撮とビデオカメラ Sony FDR-AX100 で地上のようすを撮影した。

2.2 撮影機材

- ・ビデオカメラ：GoPro HERO7 CHDHX-701-FW BLACK 1台、録画データ：Quicktime 3840×2160 pix 29.97p
- ・ビデオカメラ：Sony FDR-AX100 1台、録画データ：MPEG4 3840×2160 pix 29.97p
- ・ドローン：DJI 社 Phantom 4 1台、録画データ：MPEG4 3840×2160 pix 29.97p
- ・接写レンズ：INON 水中ワイドクローズアップレンズ UCL-G165 SD 1台
- ・スライダー：リーバック LIBEC ALLEX ALX S8 1台
- ・IC レコーダー：ZOOM H4n リニア PCM レコーダー 1台

スライダーは写真のような水路を跨ぎ、固定できるように2本の横木に取り付けた。横木には四つのアジャスターを取り付け、水平を保つための調整を可能にしている。またスライダーの方向は下向きに設置した。これは水中にカメラを配置するため、通常とは逆にカメラを取り付けるためである [図4] [図5] [図6]。



図4 組み立て前の撮影機材（撮影：櫻井宏哉）

2.3 撮影手法

以下の撮影と録音手法を採用した。

2.3.1 4K 撮影の導入

従来の HD 撮影素材のサイズは、横 1920×縦 1080 pix である。4K 撮影素材のサイズは 3840×2160 pix のサイズ。4K で撮影した大きなサイズの素材をそれより小さい HD サイズの編集プロジェクトに読み込み編集する。したがって HD サイズの画面には、大きなサイズの素材は全体が表示されず部分だけ表示される。写真表現でトリミングという用語に相当することが可能となる。具体的には全面積の 1/4 が表示される。編集時にその 1/4 のサイズを用いることもあれば、縮小し全体を表示することもできる。またその縮小の過程をズームとして表現したり、パンやテイルトといった移動表現ができる。

2.3.2 スライダーを用いた移動撮影

撮影カメラは水路の幅中央、高さも水深のほぼ中央に配置され、水流の進行方向にレンズを向けて撮影されており、移動撮影のためスライダーを使用した。スライダーとは、カメラを載せた台がレールを移動するという装置である。



図5 移動撮影機材のスライダーと操作する作者（撮影：櫻井宏哉）



図6 移動撮影装置はスライダーと木材の支持体、水平に設営するためのアジャスターと水準器で構成（撮影：櫻井宏哉）



図7 スライダーの雲台に取り付けた一脚のハイポジションの固定位置 (撮影：櫻井宏哉)



図8 スライダーの雲台に取り付けた一脚のローポジションの固定位置 (撮影：櫻井宏哉)



図9 スライダーの雲台に取り付けた一脚の俯瞰撮影の固定位置 (撮影：櫻井宏哉)



図10 スライダーの雲台に取り付けた一脚の側面撮影の固定位置 (撮影：櫻井宏哉)

前年に引き続き、この方法によりカメラの位置を水面に接する位置から水路の底面に近い位置まで、複数のカメラポジションで撮影した。スライダーの雲台にとりつけたカメラにアングルを可変できる雲台をさらに取り付けた。カメラは20 cmほどの一脚の先に取り付けられているが、この一脚の角度を変化させ、水面から川底まで移動させ、任意の位置で固定させた。同様に水流と垂直方向にレンズを向け、水路の壁面上の藻を移動撮影した。

その他、水流の方向に対して平行ではなく垂直に横切る移動撮影も行った [図7] [図8] [図9] [図10]。

2.3.3 ドローンによる撮影

ドローン (DJI社製 Phantom 4) を使用。国土交通省から飛行可能エリアである京都市伏見区向島大黒で撮影を行った。ドローンは真下にカメラを向け、静止させて撮影を行い、高度5 mから120 mの幅で収録。1つの撮影エリアにつき、複数の高度で撮影している。多く用いた高度は約10 mの高度。葦原の葦1本1本が識別出来る高度である。またドローンから発生する風の干渉を受けない高度でもある。次いで約100 mから120 mの高度。120 mだと葦原の約430 m四方がカメラのフレーム内に納まる。

2.3.4 録音

カメラの外部マイクを接続せず、録音機 ZOOM H4n の内臓マイクで野鳥の鳴き声を収録した。

2.3.5 風の効果音の制作

風が葦原を渡る音は実際に録音せず効果音としてコンピュータで制作した。効果音として Adobe Audition を使い2種類のノイズを生成した。一つは低い周波数を含むブラウンノイズ。2つ目は全周波数が偏りなく含んでいるが、人間の耳には高い音として聞こえるホワイトノイズ。浜辺での波の満ち引きの音のように両者の音量が増大するタイミングを交互にずらし録音した [図13]。

3. シークエンスの構成と演出

全編3分57秒のうちタイトルやエンドクレジットを除く本編全体を、5つの章 (シークエンス) で構成する。

3.1 タイトル：11秒

3.2 第1章 水路内の藻の移動：5秒

水田の水路の水面を奥から正面に流れる楕円の状の藻。後続するカットの雲の奥から正面に移動する [図14]。



図 11 DJI 社 Phantom 4 のドローン
本機とリモコン (撮影: 櫻井宏哉)



図 12 飛行するドローン(撮影: 櫻井宏哉)

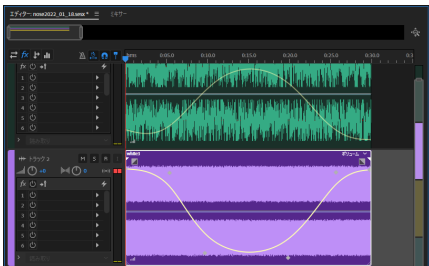


図 13 Adobe Audition による 2 つの
ノイズの生成とサウンド編集
(撮影: 櫻井宏哉)

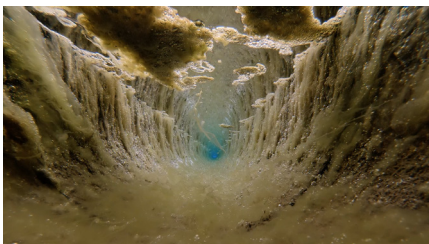


図 14 シークエンスの構成 第 1 章
水路内の藻の移動: 5 秒 (撮影:
櫻井宏哉)



図 15 シークエンスの構成 第 2 章
雲の移動と成長: 10 秒 (撮影:
櫻井宏哉)

3.3 第 2 章 雲の移動と成長: 10 秒

楕円をした雲が画面の真下から上方に移動する。先行する藻の流れを方向と形状を一致させる。2 カット目は積雲を 20 倍速で再生し雲が成長する様子を描写する [図 15]。

3.4 第 3 章 葦原を渡る風と強風に揺れる稲: 48 秒

葦原の高度 10 m から 120 m の俯瞰の複数のカットで構成。強い風が吹くと海面の波のようにならびが生じる。波が速い速度で伝播する様子として演出したいので、約 10 倍の速度で再生し収録した。一方、2 m から 10 m の距離で地上から強風で稲がなびく水田のカットも構成する。葦と稲は、同じイネ科の植物で見かけが似ている。ここでは稲と葦の相違は触れず、空気の流れである風を視覚化する媒体としてイネ科の植物として描写している [図 16]。

3.5 第 4 章 水中の藻を揺らす水流: 30 秒

水中の藻が繁茂する景観に風の効果音を構成し、非日常的な虚構を創作した。地上で枝葉が風で揺れる現象は水中で水草が揺れる現象と見かけの上で多くの共通点があるため水路内の水流を風に見立てた [図 17]。

3.6 第 5 章 樹木を渡る風: 29 秒

葦原の中の樹木を俯瞰で撮影したカットで構成。ドローンによる俯瞰を主に地上から樹木を捉えたカットを加え構成している。地上からのカットは逆光で撮影しシルエットで捉えている [図 18]。

3.7 第 6 章 稲と水田内に飛び交うユスリカ: 20 秒

水田内に飛び交うユスリカ。蚊柱で知られるユスリカを撮影。風が吹くと風圧で移動するが、このシーンでは無風だったので移動せず稲の間に滞空するように飛んでいる。次の焼畑のシーンに移行するつなぎのカットとして水路の中に日差しによって出来る水の干涉模様的情景を配置した。この水の干涉模様は炎の形や動きと似ている [図 19]。

3.8 第 7 章 昼の焼畑: 30 秒

10 月の焼畑の様子。6 月の田植えの準備として田を覆う枯れた稲の一部や雑草が焼き払われる。炎は幅 50 cm 四方で燃え始め、20 m ほど風の向きに従って進んで行く。その手順を繰り返すことで複数の焼け跡が直線上に伸びる。炎の細部から 50 m の高度の俯瞰のカットまで複数の高度の俯瞰映像で構成している。焼畑は田の所有者によって 2 つの田に対して順番に行われた。最初の焼畑で地上からの情景を撮影し、次いで 2 番目の田はドローンで撮影した [図 20]。



図 16 シークエンスの構成 第 3 章
葦原を渡る風と強風に揺れる稲：
33 秒（撮影：櫻井宏哉）

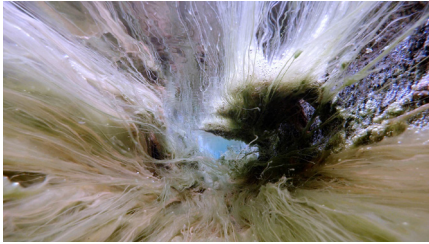


図 17 シークエンスの構成 第 4 章
水中の藻を揺らす水流：38 秒
（撮影：櫻井宏哉）

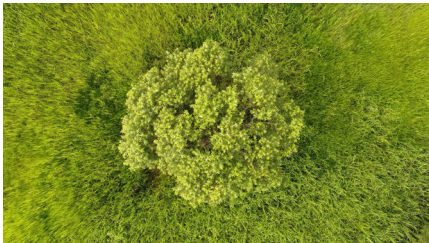


図 18 シークエンスの構成 第 5 章
樹木を渡る風：47 秒（撮影：櫻
井宏哉）



図 19 シークエンスの構成 第 6 章
稲と水田内に飛び交うユスリカ：
47 秒（撮影：櫻井宏哉）



図 20 シークエンスの構成 第 7 章
昼の焼畑：56 秒（撮影：櫻井宏哉）

3.9 第 8 章 風で移動する雲：10 秒

焼畑の次のシーンとして再度、風で移動する雲のシークエンスになる。焼畑で煙として上昇する水蒸気が雲に変容する連鎖を見せる [図 21]。

3.10 第 9 章 夜の焼畑：12 秒

再度、焼畑が現れるが、夕暮れに撮影している。地上とドローンによって撮影されている。日没後の撮影のため、炎が際立つ映像となっている。収穫後の姿であるが、田は翌年の田植えの待機の姿でもある。この作品では水や気体の流れを人間の営みが関わり発生していることとして述べている [図 22]。

3.11 エンドクレジット：33 秒

4. 受賞と発表

水流 XII (The Stream XII) は 2022 年 9 月以降、以下の映画祭等で発表し、受賞した。

2023 年 1 月 8 日現在、受賞 5、発表数 20。

受賞歴（受賞名／映画祭名／開催都市／会場名／開催期間）

- ・ Jury Award / 20th Festival international Signes de Nuit / Paris, France / Maison du Mexique / 2022 年 10 月 1 日-10 月 10 日
- ・ Best Short Experimental film / The 7th International Film Festival with Alternative Media <FICMA> / Mexico City, Mexico / National Cinematheque of the 21 Century / 2022 年 11 月 21 日-11 月 26 日
- ・ Critic's Choice Award / The 3rd The Experimental Film Fest / North Carolina, USA / Craven Arts Council & Gallery Bank of the Arts / 2022 年 10 月 22 日
- ・ Special Mention / The 6th Festival Internacional Signes da Noite - Urbino / Urbino, Italy / Sala Serpieri / 2022 年 11 月 28 日-12 月 4 日
- ・ Best Experimental / 3rd ORION International Film Festival / Darling Downs, Australia / Dalveen Film Society Hall / 2023 年 1 月 14 日

発表歴（映画祭名／開催都市／会場名／開催期間）

- ・ The 17th SIMULTAN Festival, Timișoara / Timișoara, Romania / CORNELIU MIKLOSI TRAM MUSEUM / 2022 年 9 月 10 日-9 月 18 日
- ・ The 11th Vaasa Wildlife Festival / Vaasa, Finland / Adult Education Centre Alma / 2022 年 9 月 28 日-10 月 02 日



図 21 シークエンスの構成 第 8 章
風で移動する雲：37 秒（撮影：
櫻井宏哉）

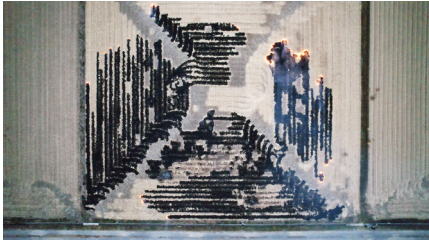


図 22 シークエンスの構成 第 9 章
夜の焼畑：13 秒（撮影：櫻井宏哉）

- ・ The 20th International Festival Signes of the Night / Paris, France / Maison du Mexique / 2022 年 10 月 1 日 -10 月 10 日
- ・ BIDEODROMO 2022, International Experimental Film and Video Festival / Bilbao, Spain / Bilbao Arte Art House Zinema / 2022 年 10 月 14 日-10 月 31 日
- ・ The 7th The Artists Forum Festival of the Moving Image 2022 / New York, USA / Dolby Screening Room NYC / 2022 年 10 月 13 日-10 月 16 日
- ・ The 25th Antimatter [media art] / Victoria, Canada / Deluge / 2022 年 10 月 20 日-10 月 30 日
- ・ The 3rd The Experimental Film Fest / North Carolina, USA / Craven Arts Council & Gallery Bank of the Arts / 2022 年 10 月 22 日
- ・ The 11th ULTRA Cinema / Mexico / Zócalo de Tepoztlán / 2022 年 10 月 15 日-10 月 23 日
- ・ The 4th VASTLAB Experimental 2022 / Los Angeles, USA / The Vast Lab / 2022 年 11 月 3 日-11 月 5 日
- ・ The 18th Festival Transterritorial de Cine Underground / Buenos Aires, Argentine / Casa Museo Sarmiento / 2022 年 11 月 10 日-11 月 20 日
- ・ The 7th International Film Festival with Alternative Media <FICMA> / Mexico city, Mexico / National Cinematheque of the 21 Century / 2022 年 11 月 21 日-11 月 26 日
- ・ Denver Underground Film Festival 2022 / Denver, USA / Althea Center / 2022 年 11 月 14 日-11 月 16 日
- ・ The 4th Saigon Experimental Film Festival / Ho Chi Minh City / Viet Nam / Sàn art studio / 2022 年 11 月 19 日-11 月 26 日
- ・ The 2nd Nature & Culture: International Poetry Film Festival 2022 / Copenhagen, Denmark / Husets Biograf / 2022 年 11 月 20 日-11 月 30 日
- ・ 15th Amarcort Film Festival / Rimini, Italy / CINETECA DI RIMINI / 2022 年 11 月 22 日-11 月 27 日
- ・ KOSMA International Exhibition / Seoul, South Korea / Pier Contemporary Gallery / 2022 年 12 月 10 日-12 月 15 日
- ・ The 12th Interface Video Art Festival / Zagreb, Croatia / Artkino Croatia / 2022 年 12 月 13 日-12 月 17 日
- ・ The 12th Swedenborg Film Festival 2022 / London, UK / Swedenborg House / 2022 年 12 月 10 日
- ・ The 6th Festival Internacional Signes da Noite - Urbino / Urbino, Italy / Sala Serpieri / 2022 年 11 月 28 日-12 月 4 日
- ・ The 3rd ORION International Film Festival / Southern Queensland, Australia / 2023 年 1 月 14 日

Learning ESOL Vocabulary Through Drawing Tasks:
A Questionnaire Study at a Visual Arts University

英単語から想起されるイメージを描く学習方法の有用性について
— 美術系大学の ESOL 授業におけるアンケート調査から —

FUKAO Jeanette May

深尾ジャネット・メイ

Learning ESOL Vocabulary Through Drawing Tasks: A Questionnaire Study at a Visual Arts University

英単語から想起されるイメージを描く学習方法の有用性について
— 美術系大学の ESOL 授業におけるアンケート調査から —

FUKAO Jeanette May
深尾ジャネット・メイ

准教授 (英語教育)

本研究の目的は、英単語学習における「単語や熟語のイメージを描く学習方法」の有用性について検証することである。美術系大学である本学の ESOL 科目において、この学習方法を実施し、その効果を確認するために、学期末に受講学生に対してアンケート調査を行った。本論では、その結果である量的及び質的データを分析、考察した。その結果、学生にとって、この学習方法は楽しく、単語を理解、記憶、使用することには有用ではあるが、単語の綴りを覚えるのには、他に比べると、さほど効果がないことが明らかになった。

This study explores one method of learning ESOL vocabulary that consists of drawing simple images to show the meanings of target words and phrases. The method was implemented at a visual arts university for one semester, and a questionnaire study was conducted to assess the method's effectiveness from which both quantitative and qualitative data were obtained. The results of the questionnaire show that the method was enjoyable for students, and that it helped them to understand the words, remember the words, and become better able to use the words, but that it was not as effective in helping them learn the spelling of the words.

Keywords

ESOL vocabulary, drawing images of words, art university, visual-focused language task

1. Introduction

Much can be communicated through a single word; as any toddler knows, “Cookie?” is often just as effective as “May I please have a cookie?” Learners of English as a second or foreign language need vocabulary as a start to real-world communication. Most Japanese junior and senior high school curriculums include required English courses, and so at the university level, most students already have a basic framework of English grammar on which to build and can express themselves to varying degrees in everyday situations. However, as students deepen their studies into more specialized fields and prepare to enter the workforce in an increasingly globalized society, communication in English or

other languages will become an even more valuable skill. It is common knowledge that successful communication requires relevant vocabulary, and as Folse eloquently expresses it, “Lack of grammar knowledge can limit conversation; lack of vocabulary knowledge can stop conversation” (Folse, 2004, p. 3).

The students in the present study are undergraduates enrolled in a four-year visual arts university in Japan that offers elective classes in ESOL (English for speakers of other languages). As visual arts majors, it can be assumed that many of the students would have a special interest in art and/or drawing. According to Dörnyei, using activities that appeal to the learners’ natural interests can make learning “stimulating and enjoyable” and helps maintain motivation (Dörnyei, 2001, p. 77).

Taking into consideration the interests of my learners and their need for vocabulary, it seemed fitting to include a vocabulary-learning task that incorporates drawing into the curriculum. Thus, a series of worksheets for the task of drawing images of words to learn the meaning of target vocabulary was created and implemented in ESOL classes for one semester, after which a questionnaire was completed. The present study addresses the following question: Does drawing images of ESOL target vocabulary words facilitate retention and understanding in visual arts major students?

2. Literature Review

2.1. Theoretical Framework

Vocabulary expert Nation recommends including direct vocabulary instruction as one part of a “well-balanced language course” (Nation, 2022, p. 1). Moreover, he claims that “meaning-focused input and output are only effective if learners have sufficient vocabulary” (Nation, 2022, p. 3). Folse asserts that vocabulary knowledge is a high priority for learners, and that “accurate communication depends largely on an extensive knowledge of vocabulary” (Folse, 2004, p. 10). As a component of the task-based language teaching method, Ellis *et al* suggest teaching vocabulary as a pre-task activity to ensure the learners’ preparedness for the main language-learning task (Ellis *et al*, 2020, p. 210).

Creating a mental image of new words is a helpful strategy to memorize vocabulary (Cohen & Henry, 2019, p. 174). On the concept of explaining the meaning of vocabulary visually, Nation says, “an advantage of using actions, objects, pictures, or diagrams is that learners see an instance of the meaning, and this is likely to be remembered” (Nation, 2022, p. 124). In addition, in his recommendation for creating illustrated word cards for vocabulary study, he argues that:

Not all words are picturable, but for those that are, the actual drawing of the picture on the card could improve memory. A suitable picture is an instantiation of the word and this may

result in a deeper type of processing than a first language translation. (Nation, 2022, p. 410)

The use of visual images in the classroom is in line with various theories of learning styles and cognitive preferences, such as Gardner's well-known theory of multiple intelligences, which states that people have as many as eight distinct types of intelligence, or cognitive styles, that should all be nurtured (Gardner, 1983, 2006). With this diversity in mind, he advises foreign language educators that "vocabulary and appropriate syntax are most readily learned when students engage in activities (like dancing, sketching, or debating) that draw on their favored intelligences" (Gardner, 2006, p. 86). Various other models of learning style preferences have been put forward, including the popular VARK -model, which describes four modality preferences (learning styles): visual, aural, reading, and kinesthetic (Fleming & Mills, 1992), and asserts that "Information that is accessed using strategies that are aligned with a student's modality preferences is more likely to be understood and motivating" (Fleming & Baume, 2006, p. 4). In addition, Dörnyei recommends varying the modes of learning, i.e. visual, tactile, and auditory, in the language tasks to help reduce boredom and maintain motivation (Dörnyei 2001, p. 74).

The creation of a tangible artefact, such as the finished worksheet with a series of illustrations on it, is one outcome of the present study's vocabulary-drawing activity. As Dörnyei observed, creating tangible things increases the learners' engagement: "Tasks which require learners to create some kind of a finished product as the outcome [. . .] can engage students to an unprecedented extent" (Dörnyei, 2001, p. 77).

2.2. Summary of Previous Studies

A study on a similar vocabulary-drawing exercise was conducted by Tahir, Albakri, Adnan, Shaq, and Shah (2020) in Malaysia using a quasi-experimental design. The experimental group learned the target words using "visual vocabulary worksheets" in which they were instructed to draw images of the vocabulary words, while the control group studied the words through the usual style lessons. Both groups were found to have improved, but the experimental group showed a much greater improvement (Tahir *et al*, 2020, p. 336).

Another study on the use of drawing tasks in ESL (English as a second language) classes was conducted by Gidoni and Rajuan (2018). The subjects were fifth graders in an elementary school in Israel. The qualitative results showed a positive reaction by the students in the form of increased motivation, deeper understanding of the content of reading passages, and improved memorization of vocabulary (Gidoni & Rajuan, 2018, pp. 13-15).

3. Method

3.1. Method

A series of original vocabulary-drawing worksheets was created and integrated into the curriculum for one semester. At the end of the semester, the students completed a Google Forms questionnaire survey (see Appendix A) to assess their reactions and to evaluate the effectiveness of drawing images of English words as a method for learning vocabulary. Both quantitative data and qualitative data were obtained through the survey instrument. The responses to the quantitative questions were quantified and analyzed, and the responses to the qualitative questions were sorted and summarized.

3.2. Worksheets Used in the Study

The worksheets (see Appendix B) were created to practice English vocabulary to be learned and used in the class. The worksheets were used during class time throughout the semester, and consisted of a single A4 size paper with a list of English words or expressions for the lesson alongside small boxes (approximately 3 cm × 4 cm) in which students were instructed to draw any image inspired by the words. The words were chosen from the course books and other materials used in class, and were supplemented with additional words related to each topic that may facilitate classroom discussions, role play, writing tasks, and so on. It was made clear that the goal was not to produce “beautiful” drawings, but just quick renderings of any image they associate with the word or set of words, including “stick people” and “smiley faces,” and could include speech bubbles (as long as the speech was in English). Understandably, nouns, verbs, and adjectives with concrete meanings were the easiest to illustrate; for example, for the word “kerosene lamp” they could draw a simple rendition of a lamp with a flame, and for “exhausted” they could draw a tired-looking smiley face or a stick person with the caption “I’m tired.” Abstract concepts presented more of a challenge, but many students came up with creative solutions to express those as well. For “expand” some of them drew a simple circle with arrows around it pointing outwards; “complimentary” was expressed with the image of a drink with a ¥0 price tag; “go abroad” was expressed with a simple map of Japan and an arrow going away from it, and so on. They were instructed that any image that can be associated with the word is acceptable (even if it is a loose association). In cases where a word has two meanings, such as “safe” and “a safe,” it was explained orally which one to use. In addition, students were told that if they could not think of an image for a particular word, or if they preferred not to draw pictures at all, that they could also complete the assignment by providing a synonym, explaining the meaning in simple English, or giving an example in English. A few students opted to write English explanations for some of the more abstract words, but most of the students drew images for all of the words on each

worksheet. About 15 to 20 minutes of class time was used every week or every other week for the activity (out of 100 minutes of class time per week). Students had no prior classroom exposure to the words and were responsible for finding the meanings on their own. After a vocabulary-drawing activity was completed, the words were used during the rest of the lesson in various speaking, listening, writing, and role-playing activities.

3.3. Participants

Participants were 63 undergraduate students at a four-year visual arts university in Japan. They were enrolled in one of six departments: Illustration, Integrated Studies, Fine Arts, Media Design, Spatial Design, or Creative Community. Of the students, 33% were freshmen, 40% sophomores, 22% juniors, and 5% seniors. In addition to native Japanese speakers, 16 of the participants (25%) were overseas students from Malaysia, Indonesia, and the People's Republic of China, who spoke a variety of native and acquired languages in addition to English and basic Japanese. The participants were enrolled in one of the following elective English classes: Practical English Conversation (basic level; speaking-focused), English Communication and Presentation (intermediate level; speaking-focused), Basic English Communication (basic level; four-skills), and English Communication (intermediate level; four-skills). All of the students had completed several years of English study before entering the university, and the levels of English proficiency, although not formally measured, ranged from false beginner to conversationally fluent. The students had a variety of reasons for learning English which included travel and studying abroad as well as various uses in the creation of manga, illustration, design, and picture books, in the gaming industry, and more. As the students have chosen to attend an art university, it can also be supposed that the majority of them have an interest in drawing and/or the visual arts, and that they would also likely have higher than average artistic aptitudes. The participants were all motivated learners, and class participation was excellent.

3.4. Data Collection Instrument

A questionnaire was created and completed using Google Forms (Appendix A). The questionnaire consisted of seven questions: five multiple choice questions using a five-point Likert scale and one checkbox question to collect quantitative data, and one open-ended question to collect qualitative data. All instructions, questions, and response choices were written in both English and Japanese, and the open-ended question could be completed in either English or Japanese. The questionnaire was administered during the final class of the semester to the students present that day and had a 100% return rate. The students could access the survey on their computers (issued by the school and usually carried to classes) or on their cell phones. The introduction explained that the purpose of the survey was to assess the student's opinions of and reactions to the series of vocabulary-

drawing worksheets used in class, and that the instructor would write a research paper about the results. The explanation made it clear that no names or personally identifiable information would be collected, that all responses, except for the one open-ended question, would be quantified and statistically analyzed, and that the open-ended responses could be quoted anonymously. It also assured the students that their responses would not affect their grade for the course in any way. The data collection settings were adjusted so it would not collect email addresses or any other personally identifying information of the respondents. Before administering the questionnaire, the Japanese translation was checked and edited by a native speaker for accuracy, clarity, and appropriateness, including the privacy statement.

4. Results

4.1. Quantitative Data Results

Questions one to five used a Likert scale with the choices “a lot,” “a little,” “not sure,” “not much,” and “not at all.” Responses to questions one to five were quantified and are shown in the graph below (fig. 1). The first question asked, “How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to understand the meanings of the words?” Nearly all, 98.5%, of the participants answered that it helped a little or a lot, and the rest, under 2%, were not sure. The second question asked, “How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to remember the meanings of the words?” For this question, 93.6% of the students said it helped a little or a lot, 3.2% were not sure, and 3.2% said it didn’t help very much. The third question asked, “How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to be able to use the new words?” For this question, 85.7% said that it helped a little or a lot, but 11.1% were not sure, and 3.2% said it didn’t help much. The fourth question asked, “How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to remember the spellings of the words?” Only a slim majority (52.4%) said that it helped a little or

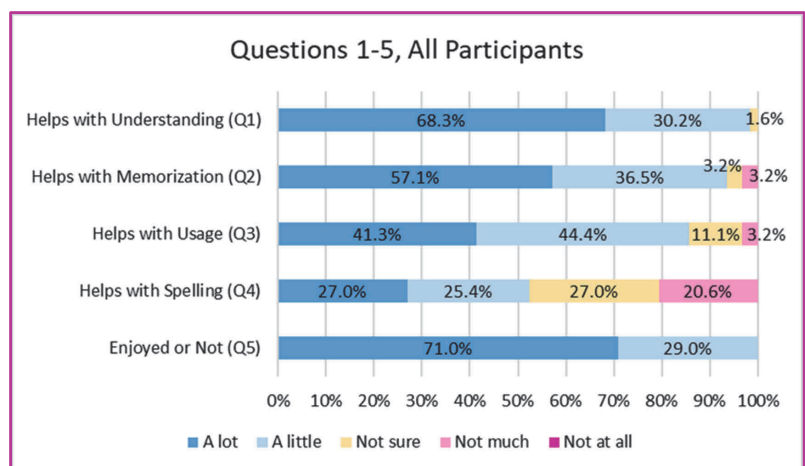


Figure 1. Responses to questions one to five, all participants.

a lot, more than a quarter of them (27.0%) were not sure, and over one fifth of them (20.6%) said it didn't help much. The fifth question asked, "Did you enjoy drawing images of the English words as a vocabulary learning method?" In response, 100% of the participants said that they enjoyed it either a little or a lot (29.0% and 71.0% respectively).

The sixth question was a checkbox type, and asked, "Which of these do you prefer as a vocabulary learning method?" The choices given were "drawing pictures for the words," "writing the meaning in English," "writing translations for the words," "writing the words repeatedly," "saying the words out loud several times," and "other," with the option to choose multiple answers (fig. 2). Respondents could write in their preferred method if they checked "other." The highest number of respondents (52) answered "drawing pictures for the words." The second highest method chosen was "saying the words out loud" (32), followed by "writing the meaning in English" (25), and then "writing it repeatedly" and "translating it" (16 each). Two students marked "other," and the methods they listed were "making sentences using the words" and "the Method of Loci (Memory Palace)."

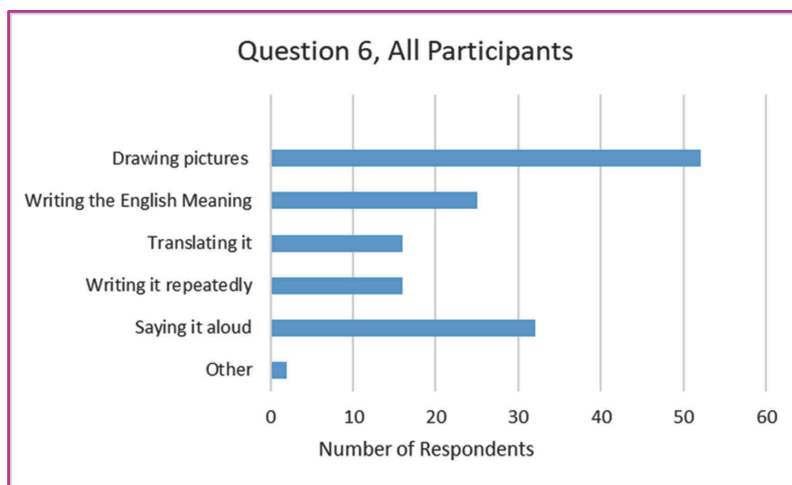


Figure 2. Responses to question six, all participants.

4.2. Qualitative Data Results

An answer was given by 62 of the 63 participants for the seventh question, "Tell me freely what you think about the classroom vocabulary-drawing activities (either in English or Japanese is OK)." I sorted the answers into four broad categories: "students' impressions about the vocabulary-drawing activity," "students' comments and observations about the function of the activity," "students' advice to the instructor," and "miscellaneous comments about the activity," which were then subdivided (fig. 3). If responses contained opinions about multiple concepts, each instance was counted separately. Answers were given in English by 14 students, and in Japanese by 48 students. The results are summarized below.

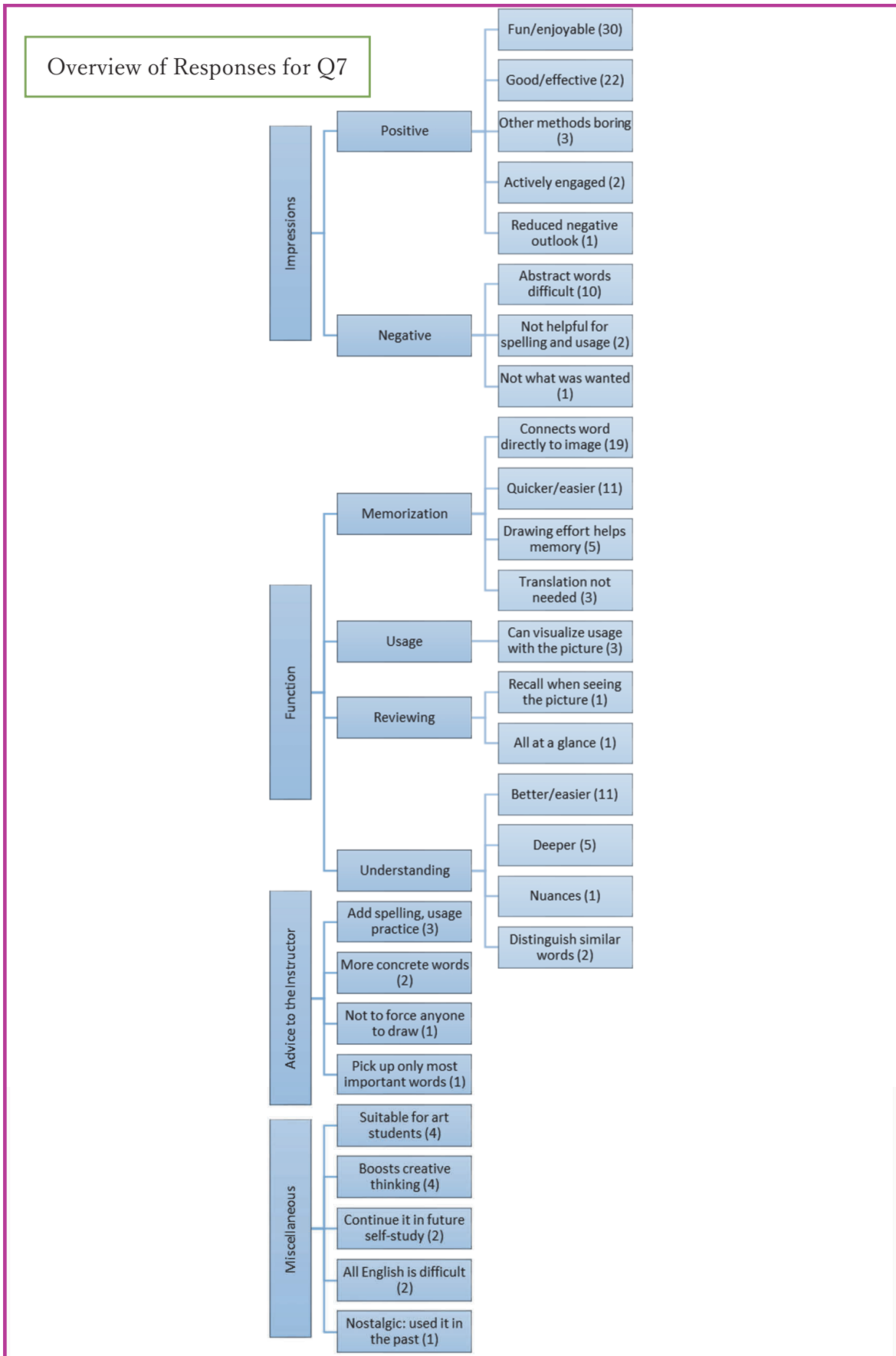


Figure 3. Overview of responses for question seven.

Notes: a. The number of respondents who mentioned each concept is listed in parentheses.

b. If more than one concept was mentioned by a respondent, each instance was counted separately.

4.2.1. Students' Impressions About the Vocabulary-Drawing Activity

The responses that contained impressions were subdivided into “positive” and “negative.” The most common answer (30 respondents) was that it was fun or enjoyable, followed by “good/effective” (22). Some other responses were that traditional vocabulary learning methods were boring, that this method decreased their negative outlook on English study, and that they could be more actively engaged. Negative impressions mostly mentioned that some words, especially abstract concepts, were more difficult to create an image for (ten respondents), two felt that it didn’t really help with spelling and usage, and one felt it wasn’t desirable for use in a conversation class.

4.2.2. Students' Comments and Observations About the Function of the Activity

Responses related to function were subdivided into four categories: “aiding in memorization,” “aiding in understanding,” “aiding in usage,” and “using the worksheets for reviewing.” For “memorization,” nineteen of the respondents wrote that connecting a word directly to its image helped them to remember it better, eleven said that it made it easier or quicker to remember the words, five explained that the process of creating the image helped fix it in their memory, and three said that it was good to remember the meanings as images without having to translate them. For “understanding,” eleven respondents said that they came to understand the words better in the process of creating images for them, five said that their understanding of the words deepened, and others mentioned being better able to understand nuances of meaning and words with similar meaning (for example, “beach” vs “coast”). Three said that creating the images helped them understand how the words were used, and two said that it helped them review because the meanings were able to be seen at a glance, and that they recall the meaning when they see the picture they created.

4.2.3. Students' Advice to the Instructor

Seven responses contained advice for the instructor. Adding spelling and more usage practice was recommended by three students, using words that have a more concrete meaning that are easier to illustrate was recommended by two students, one student recommended picking only the most important words for the illustration exercises, and one cautioned that the instructor should be careful not to force someone to draw who doesn’t like to draw (although the student who wrote it claimed to like drawing).

4.2.4. Miscellaneous Student Comments About the Vocabulary-Drawing Activity

There were some interesting points brought up that I grouped as miscellaneous. Four said that the activity is particularly suited for art students (themselves included), and four

others said that because it forces them to think about how to convey the meaning, it boosts creative thinking, which would also help them in their creative arts studies. Two mentioned they would like to continue using the method in their future self-study, two said that learning English using any method is difficult, and one expressed feeling nostalgic because of having used the method in the past for English and other subjects.

4.3. Comparison of Data According to Type of Class

The quantitative data was then analyzed separately to compare the four-skills classes with the speaking-based classes, and then to compare the basic-level classes with the intermediate-level classes. The number of participants enrolled in the four-skills classes was 36, with 27 in the speaking-based. The number enrolled in the basic-level classes was 46, with 17 in the intermediate. Note that for question six, the numbers of boxes checked for each category were converted into percentages to compare them more accurately.

The content of the four-skills classes covered the basic “four skills” of English, i.e., reading, writing, speaking, and listening. The speaking-based classes focused on speaking, including themed conversation, role-play, and presentations. It was found that the four-skills classes consistently gave slightly higher positive scores than the speaking-based classes for questions one to four (fig. 4), while the highest negative scores (including “not sure”) were given by the speaking-based classes. For question five, the four-skills group gave a higher percentage of “enjoyed it a lot,” but the totals of “enjoyed it a lot” and “enjoyed it a little” were 100% for both types of classes. For question six (fig. 5), the top three responses for both the four-skills and the speaking-based classes were the same, and in the same order: “drawing pictures for the words,” “saying the words out loud several times,” and “writing the

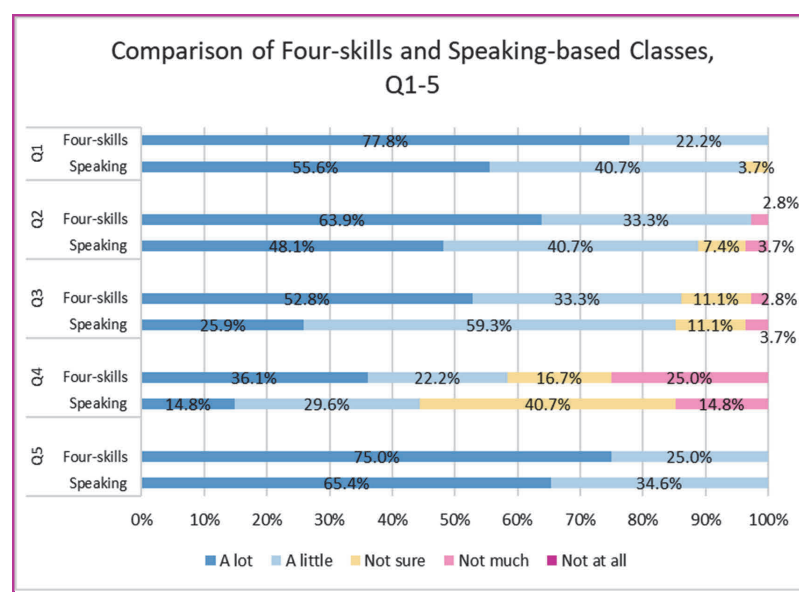


Figure 4. Comparison of four-skills and speaking-based classes, questions one to five.

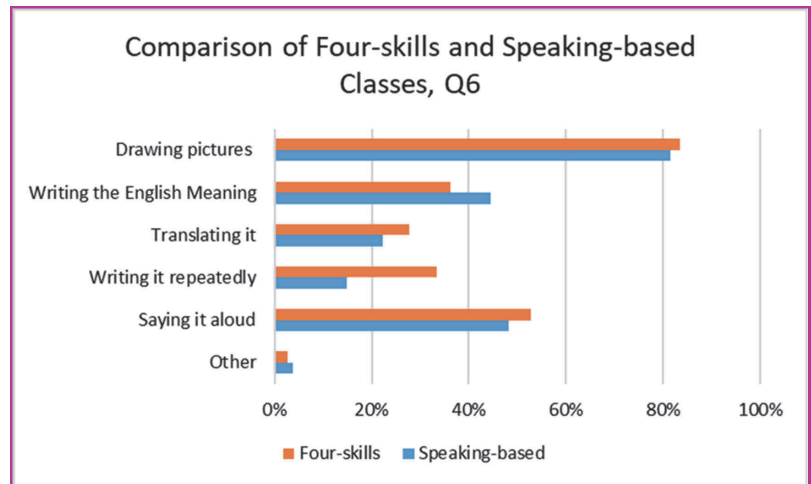


Figure 5. Comparison of four-skills and speaking-based classes, question six.

meanings in English.” The four-skills classes gave “writing the words repeatedly” as the fourth-highest response, while the speaking-based classes gave “writing the translations.” It is interesting to note that the four-skills classes gave a higher percentage of responses than the speaking-based classes for “saying the words out loud several times.”

When the basic-level and intermediate-level classes were compared, it was found that the basic-level classes gave slightly higher positive scores for questions one to four (fig. 6), and the intermediate-level classes gave slightly higher negative scores (including “not sure”). For question five, the intermediate group gave a slightly higher percentage of “enjoyed it a lot,” but the

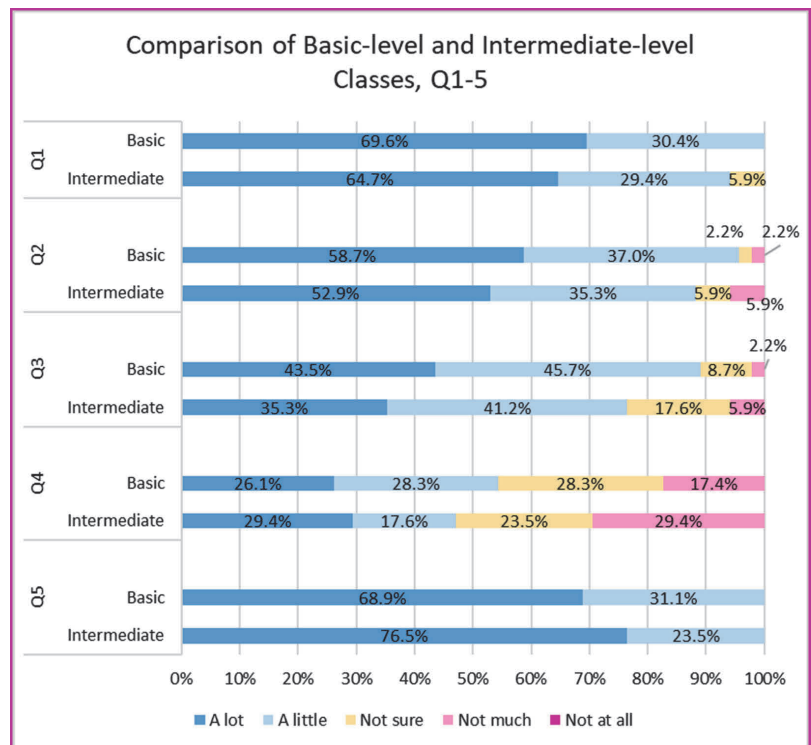


Figure 6. Comparison of basic-level and intermediate-level classes, questions one to five.

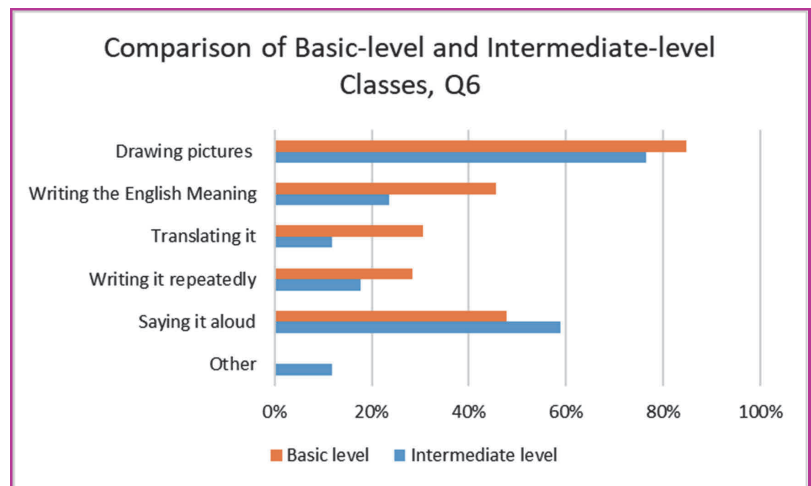


Figure 7. Comparison of basic-level and intermediate-level classes, question six.

totals of “enjoyed it a lot” and “enjoyed it a little” were 100% for both levels. For question six (fig. 7), the top three answers given for both basic and intermediate levels were: “drawing pictures for the words,” “saying the words out loud several times,” and “writing the meaning in English,” which are also the same top three as for both the speaking-based and four-skills classes. The fourth highest response was “writing translations for the words” for the basic-level classes, and “writing the words repeatedly” for the intermediate. The intermediate-level classes gave the highest percentage of responses for “other.”

4.4. Discussion

All students surveyed (100%) said they enjoyed the vocabulary-drawing activity either a little or a lot. Nearly all of them (98.5%) said it helped them in the understanding of the target vocabulary either a little or a lot. The data corresponds to my observations of the classes. Students genuinely seemed to enjoy the activity, including thinking of appropriate ways to visually express some of the more challenging abstract words. Some of them even incorporated a bit of humor into their illustrations, which is only possible with a good understanding of the meaning.

Most of them (93.6%) said it helped them to remember the vocabulary either a little or a lot, and 85.7% said it helped them become able to use the new words either a little or a lot. This also corresponds to my observations during class. I noticed some of the students using words from the worksheets during class activities or in their homework, especially words for which they had made unique, humorous, or memorable illustrations.

However, for remembering the spellings, only a slim majority (52.4%) said it helped them to learn the spellings, more than a quarter (27.0%) were not sure, and about a fifth (20.6%) said it didn’t help much.

When the speaking-focused classes were compared with the four-skills classes, I found that the speaking-based classes gave

slightly lower scores for the effectiveness of the technique than the four-skills classes did. Possible explanations could be that because they chose to enroll in a conversation class, they may enjoy active speaking activities more than sit-down activities, or it could be that there was a higher percentage of aural learners among them based on the VARK model (Fleming & Mills, 1992) or other models of modality preference. However, it is interesting to note that the speaking-based classes gave a lower percentage than the four-skills classes for the response “saying the words out loud several times” as a preferred vocabulary learning method.

When the basic-level classes were compared with the intermediate-level classes, I found that the intermediate-level classes gave slightly lower scores for the effectiveness of the activity. It is noteworthy that for the preferred vocabulary study methods (Q6), the intermediate-level classes gave the highest percentage of “other.” I conjecture that perhaps because the intermediate-level students already have a larger vocabulary that they learned using other methods before taking my class, they may already have their own preferred methods for learning words.

Although slight differences were observed in responses between the types of classes, the top three preferred study methods (Q6) were the same for all four types of classes, and no significant difference was noted between the type of class and the level of enjoyment reported (Q5).

The qualitative data showed that many of the students enjoyed the activity and felt that it helped them. The images seemed to be particularly helpful for memorization. One student explained how it worked, saying, “in a way I attach it to an image in my head.” Another student wrote about the created image, “when I see it I will remember the picture I drew.” Another explained that the effort involved in thinking of what kind of image to draw and the experience of actually drawing it also reinforce the memory. Some also said that it helped understanding, with one explaining that in order to express a word by drawing it, you first have to understand it deeply. Regarding how the method works, one particularly notable response was, “I think I was able to remember the meaning as an image, without first translating the English into my native language.” If the learner can go directly from the image of something to its English word, the step of translating it into their first language is thereby skipped, and it seems possible that it could increase fluency. This may be related to Paivio and Desrochers’ Bilingual Dual-Coding theory where images, the first language, and the second language are stored separately in the brain, but are connected (Paivio & Desrochers, 1980), and it merits further research. Next, when designing this vocabulary-drawing activity, one consideration I had was that it would be good for art students, and this was confirmed by some responses saying it was suitable for students at an art university. Finally, another particularly interesting opinion given by some respondents was that the activity boosted their creative thinking.

i.e., “thinking outside the box,” especially when they had to devise ways to express abstract words. This could be considered especially beneficial to art and design students, and also as a life skill for students in any field of study.

5. Conclusion

5.1. Conclusion

When interpreting the results, it must be kept in mind that many vocabulary-learning strategies exist, and “no single strategy is better than another” (Folse 2004, p. 8). The results of the present study show that the method of drawing images to express the meanings of target vocabulary words may be one effective method for learning English vocabulary for students at a visual arts university. Based on both quantitative and qualitative data obtained from participants through the questionnaire, it was found that the method was enjoyable, and that it helped the students to understand the words, remember them, and become better able to use them, but that it was not as effective in helping them learn the spellings. Lastly, this activity could be implemented in ESOL/ESL classes at other art schools and universities, and it could also be used as a visual-focused language task to help add variety to the lessons (Dörnyei 2001, p. 74) at any type of school.

5.2. Limitations of the Study and Future Studies

This study does not make it clear whether the activities were truly effective in the learning process, or whether the positive feedback was because the students found the activities interesting, which then helped keep their motivation, an effect explained by Dörnyei (Dörnyei, 2001, pp. 73–77). Administering “before and after” tests, ideally with a test group and a control group, could help clarify this point. A study could also be done to analyze students’ reception of the activities in connection with their learning style (cognitive) preferences, as explained in the Multiple Intelligences theory (Gardner, 1983, 2006), the VARK model (Fleming & Mills, 1992), and others. A questionnaire to determine the students’ cognitive preferences could be given at the beginning of the study, and the end results could then be analyzed in relation to learning style or cognitive preference type. Moreover, if other schools participated in a future study, the resulting data could then be analyzed according to the students’ chosen field of study to see whether interest in art was an integral factor in the results of the present study. In addition, the activity of drawing images for words as a method of learning vocabulary could be analyzed in relation to the Levels of Processing model developed by Craik and Lockhart, which posits that the deeper we process a word, the more likely we are to remember it (Craik & Lockhart, 1972). This activity could also be examined to see if there is any relation to the Bilingual Dual-Coding theory of Paivio and Desrochers which theorizes that images, the first language, and the second language are stored separately in the brain, but are connected (Paivio &

Desrochers, 1980). Finally, it would be interesting to explore the effect of this activity on creative thinking, or “thinking outside the box.”

References:

- Cohen, A.D, and Henry, A. “Focus on the Language Learner: Styles, Strategies and Motivation” (Chapter 10). *An Introduction to Applied Linguistics, Third edition*, Schmitt, N. and Rodgers, M.P.H., eds., 2019, pp. 165–189.
- Craik, Fergus I. M., and Lockhart, Robert S. “Levels of Processing: A Framework for Memory Research.” *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, December 1972, pp. 671–684.
- Dörnyei, Zoltán. *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge Language Teaching Library, Cambridge University Press, 2001.
- Ellis, R., Skehan, P., Li, S., Shintani, N., and Lambert, C. *Task-based language teaching: Theory and practice*. Cambridge University Press, 2020.
- Fleming, N., and Baume, D. “Learning Styles Again: VARKing up the Right Tree!” *Educational Developments*, SEDA Ltd., Issue 74, Nov. 2006, pp. 4–7.
- Fleming, N., and Mills, C. “Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection.” *To Improve the Academy: A Journal of Educational Development*, vol. 11, June 1992, pp. 137–155.
- Folse, K.S. “Myths about Teaching and Learning Second Language Vocabulary: What Research Says.” *TESL Reporter* 37, 2; 2004, pp. 1–13.
- Gardner, Howard. *Frames of Mind*. Basic Books, 1983.
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligences: New Horizons*. Basic Books, 2006.
- Gidoni, Y., and Rajuan, M. “The Use of Drawing Tasks as a Creative Strategy for Pupils in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom.” *Journal of Second Language Teaching and Research*, vol. 6, no. 1, 2018, pp. 5–19.
- Nation, I.S.P. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press, 2022.
- Paivio, A., and Desrochers, A. “A Dual-Coding Approach to Bilingual Memory.” *Canadian Journal of Psychology/Revue Canadienne de Psychologie*, 34(4), 1980, pp. 388–399.
- Tahir, M.H.M., Albakri, I.S.M.A., Adnan, A.H.M., Shaq, M.S.Y., and Shah, D.S.M. “The Application of Visual Vocabulary for ESL Students’ Vocabulary Learning”, in *Arab World English Journal*, 11(2)323–338, 2020, DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol11no2.23>

Appendix A The Questionnaire

Drawing Images of English Words as a Method for Learning Vocabulary 「単語のイメージを描く 英単語学習方法」について

Please fill out this survey about the English vocabulary learning method of drawing images of English words. It should take about 5 ~ 10 minutes. Your answers will not affect your grade for the class. Thank you for your cooperation.

「単語のイメージを描く英単語学習方法」についてのアンケートです。以下の内容をご確認のうえ、アンケートにご協力をお願いします。回答にかかる時間は、5~10分程度です。なお、このアンケートは、成績に関係しません。

This survey is about the English vocabulary learning method of drawing images of English words that we used in class. The results of the survey will be used for my research and to improve the class. I plan to use the data in a research paper. I will not use the data for any other purpose. I will not ask for your name, address, student number, or anything that can identify you. All the data except the free writing question will be quantified and statistically analyzed. I may quote parts of the free writing in the paper, so please do not write any personally identifiable information about yourself or other students.

このアンケートは、授業内で行った「英単語のイメージを描く英単語学習方法」について、あなたがどのように感じたかを把握するためのものです。本調査の結果は、教育活動の改善と研究のために使用いたします。研究結果については、論文として発表することを予定しています。他の用途では使用いたしません。このアンケートでは、メールアドレス、学籍番号や名前などを収集いたしませんので、個人が特定されることはありません。本調査により得られたデータは、自由記述以外は全て数値化して、統計的に分析します。なお、自由記述に関しては、論文において一部を引用させていただくことがありますので、自分や他の学生などの個人が特定される情報は書かないようにしてください。

1. How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to understand the meanings of the words? あなたは、この授業で行った「単語のイメージを描く英単語学習方法」は、英単語の意味を理解するために、どれくらい役に立ったと思いますか？

Mark only one oval.

- It helped a lot とても役に立った
- It helped a little やや役に立った
- I'm not sure どちらとも言えない
- It didn't help very much あまり役に立たなかった
- It didn't help at all 全く役に立たなかった

2. How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to remember the meanings of the words? この授業で行った「単語のイメージを描く英単語学習方法」は、単語の意味を覚えるために、どれくらい役に立ったと思いますか？

Mark only one oval.

- It helped a lot とても役に立った
- It helped a little やや役に立った
- I'm not sure どちらとも言えない
- It didn't help very much あまり役に立たなかった
- It didn't help at all 全く役に立たなかった

3. How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to be able to use the new words? この授業で行った「英単語のイメージを描く英単語学習方法」は、新しい単語を使えるようになるために、どれくらい役に立ったと思いますか?

Mark only one oval.

- It helped a lot とても役に立った
 It helped a little やや役に立った
 I'm not sure どちらとも言えない
 It didn't help very much あまり役に立たなかった
 It didn't help at all 全く役に立たなかった

4. How much do you think that drawing images of the vocabulary words helped you to remember the spellings of the words? この授業で行った「英単語のイメージを描く英単語学習方法」は、単語のつづりを覚えるために、どれくらい役に立ったと思いますか?

Mark only one oval.

- It helped a lot とても役に立った
 It helped a little やや役に立った
 I'm not sure どちらとも言えない
 It didn't help very much あまり役に立たなかった
 It didn't help at all 全く役に立たなかった

5. Did you enjoy drawing images of the English words as a vocabulary learning method? 「英単語のイメージを描く英単語学習方法」は、楽しいと感じましたか?

Mark only one oval.

- I enjoyed it a lot. とても楽しかった
 I enjoyed it a little. やや楽しかった
 I'm not sure. どちらとも言えない
 I didn't enjoy it very much. あまり楽しくなかった
 I didn't enjoy it at all. 全く楽しくなかった

6. Which of these do you prefer as a vocabulary learning method? (Multiple answers OK) 今後あなたにとって、英単語の学習方法として、次の中のどれが良いと思いますか。(複数回答OK)

Check all that apply.

- Drawing pictures for the words 英単語のイメージを描く
 Writing the meaning in English for the words 英単語の意味の説明を英語で書く
 Writing translations for the words 英単語を訳す
 Writing the words repeatedly 英単語を何回か繰り返し書く
 Saying the words out loud several times 英単語を何回か声をだして言う
 Other: _____

7. Tell me freely what you think about the classroom vocabulary-drawing learning method activities. (Either in English or Japanese is OK) 授業で行った「英単語のイメージを描く学習方法」についての感想を自由に書いてください。(英語でも日本語でもOKです。)

Appendix B Sample Worksheets

Name: _____
Vocabulary (WS # 25)

Word:	Example or Image:
1. Distorted	
2. Viewpoint	
3. Perspective	
4. Unnatural colors	
5. Vivid colors	
6. Ignore	
7. Creepy	
8. A Portrait	
9. Impressionist	
10. Details	
11. Contour	
12. Naive style art	
13. Imagination	
14. Realistic	
15. From a low angle	

Name: _____
Vocabulary (WS # 27)

Word:	Example or Image:
1. Color contrast	
2. It has symmetry	
3. Castle ruins	
4. Alpine plants	
5. An endangered animal species	
6. A stone monument	
7. Architecture	
8. A marine area	
9. The Pacific Ocean	
10. A masterpiece	
11. A symbol of peace	
12. A motif	
13. An island	
14. Aesthetic appeal	
15. A volcano	

校歌で“観光”する“郷土”の風景

Regional Sightseeing Based on School Songs

谷本 研

TANIMOTO Ken

校歌で“観光”する“郷土”の風景

Regional Sightseeing Based on School Songs

谷本 研
TANIMOTO Ken

助教（美術、デザイン、漫画）

From 2021 to 2022, I participated in art festivals held in two remote areas of Japan. In both areas, far from urban areas, many elementary schools have closed due to the declining birthrate. “Yanbaru Art Festival 2021-2022” and “Otsuki Contemporary Art 2022” were both held at closed schools.

I researched all the closed elementary schools in the surrounding area and used their school songs as motifs. In this paper, I will introduce the two works I exhibited in the festivals and describe the charm of the region from the standpoint of a “tourist” led by the gaze of the hometown in the school songs.

1. はじめに

2021年から2022年にかけて、私は日本の2つの辺縁地域で開かれたアートフェスティバルに参加した。それらの開催地は沖縄県北部のやんばる地方と高知県南西部の大月町である。都市から離れた沿岸部に位置する両地域は、少子化によって就学人口が減少し、多くの小学校が廃校になっている。今回私が参加した「やんばるアートフェスティバル2021-2022」と「大月コンテンポラリーアート2022」は、ともに廃校になった小学校をメイン会場として開催された。

これらのフェスティバルへ参加するにあたり、私は会場である小学校だけでなく、周辺地域の全ての廃校小学校を対象にリサーチし、それぞれの校歌をモチーフとした作品を制作した。本稿では、両作品について記録するとともに、校歌に織り込まれた“郷土”へのまなざしに導かれながら、“観光客”的な立ち位置で地域の魅力に触れる醍醐味について記述する。

2. 現状と背景

リサーチを通じて実感したのが、廃校数の多さである。文部科学省の発表では、2002年度から2020年度に発生した全国の廃校小学校が5,678校で、平均すると1年に約300校ずつ閉校している計算になる〔註1〕。そして現地でのリサーチを通じて、2022年時点でやんばる地方の^{おおきみそん}大宜味村・^{にくがみぞん}国頭村をあわせて8校、大月町で14校の小学校が廃校になっていることが分かった。そして両地域では、そ

れぞれ統廃合により新しい小学校が誕生している（大宜味村立大宜味小学校（平成28年開校）、大月町立大月小学校（平成21年開校））。廃校のうち一部は福祉施設や文化施設として活用されたり、民間事業者に貸し出されたりしているが、多くは閉校以来ほとんど手付かずのままの校舎が置き去りにされていた。廃校をどう有効活用するかは、地域活性化に向けた取り組みとして、地方自治体にとっての大きな課題となっている。その一助にアートが駆り出されているのが現状といえる。

ところでアートフェスティバルといえば、「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」を筆頭に、2000年前後から日本各地で地域アートが流行し、地方の活性化に大きな影響を生み出したことが公知のものとなって久しい。その反面で、元来自立性を有していたアートが、一過的な観光地化の手段として消費されることを問題視する向きもある。こういった背景に対して、発表の機会を欲するアーティストのひとりとして無自覚にいることはできない。各地のフェスティバルに参加するつど、自己の立ち位置を再確認する必要性を強く感じている。

3. なぜ校歌をモチーフとするか

今回私は、それぞれの主催者からの出展依頼を受けるにあたり、サイト・スペシフィックな作品を目指して、校歌をモチーフにしようと考えた。両フェスティバルともに、会場が廃校であったことが、その一番のきっかけであるが、理由はそれだけではない。校歌は全国津々浦々にあって、必ず郷土の風景がうたわれているという構造に注目したのである。

というのも私は、これまでの自身のアート活動の中で、“観光”という概念を通底するモチーフとしてきた。その発端は、1999年に京都の古旅館を舞台として企画した展覧会にある〔註2〕。また同時期からはじめた「ペナント・ジャパン」というプロジェクトでは、かつて全国各地で土産物として流行し、近年姿を消してしまった「観光ペナント」を収集・研究したり展示したりしてきた〔註3〕。

ところで、観光ペナントは細長い二等辺三角形の中に、土地の名称とともに風景が描かれているのが定型となっている。それに対して校歌は、16小節程度のコンパクトなメロディに郷土の風景が歌詞としてうたわれることがフォーマット化している。その在り方から、校歌というものに観光ペナントに通じる構造を読み取ったのである。

もちろん校歌は、観光客のような他者の視点ではなく、それぞれの郷土で育った土着の人々の視点に立って作られている。観光ペナントが遠方の他所へ行ったことを自慢するための存在だったのに対して、校歌は地元民がその足元である故郷の風景を誇り、高らかに

うたうものである。言い換えれば、前者が“到達した場所”を誇示するものであり、後者が“居住する場所”を顕示するものであるという意味において、その構造は似ているといえる。

そして、フェスティバルの参加アーティストとして自分がはじめてそれぞれの場所へ訪れるにあたり、“観光”という態度を積極的に捉えようと考えた。本来、そこに属する者がうたうことを前提として作られた校歌を読み解くことから、他所者たる私が、いわゆる“観光名所”に限らない地元民が誇る郷土イメージに触れることができるのではないかと考えた。そして特に、廃校となって消えゆくとする数々の校歌を掘り出すことで、草の根のまなざしを再発見しようと試みたのである。

4. 具体的内容

4.1 作品の概要

2021年から2022年に2つの地域でおこなったりサーチと作品発表の概要は次のとおりである。

「やんばるアートフェスティバル 2021-2022」（メイン会場：大宜味村立旧塩屋小学校）

作品名：《やんばる旧小学校々歌八景》

フィールドワーク：2021年9月15～17日

展覧会：2021年12月18日～2022年1月16日

リサーチ対象：8校（津波小学校、塩屋小学校、旧大宜味小学校、喜如嘉小学校、佐手小学校、同・辺野喜分校、北国小学校、楚洲小学校）

リサーチ協力：大宜味村教育委員会、国頭村役場企画商工観光課

- ・村役場や教育委員会の方々の協力のもとに入手した8校の校歌の歌詞を読み解きながら、8校全ての学区を巡るフィールドワークをおこなった。
- ・フィールドワークに基づいた鳥瞰図を描き、幅約8m×高さ約6mの巨大な幕として、旧塩屋小学校体育館の舞台に設置した [図1] [図2]。
- ・入手した楽譜をもとに作成した8つのオルゴールを、学校で使用されていた机の上にそれぞれ設置し、鑑賞者がハンドルを回してメロディを聴くことができるようにした [図3] [図4]。
- ・8校の校歌にうたわれた風景を“八景”と捉えて解説したガイドマップを会場で配布した [図5]。



図1 谷本 研《やんばる旧小学校々歌八景》(鳥瞰図)
 トロマット／縦610 cm×横808 cm／2021年／個人蔵／撮影者：筆者



図2 谷本 研《やんばる旧小学校々歌八景》(鳥瞰図、アップ)



図3 谷本 研《やんばる旧小学校々歌八景》(オルゴール)
 オルゴール／15 cm×7 cm×3 cm
 (本体部分)／2021年／個人蔵／
 撮影者：筆者



図4 谷本 研《やんばる旧小学校々歌八景》(オルゴール)



図5 谷本 研《やんばる旧小学校々歌八景》(ガイドマップ)
マットコート紙 / B3
(364 cm×515 cm) マップ折り /
2021年 / 個人蔵

「大月コンテンポラリーアート 2022」(メイン会場：大月町立旧小才角小学校)

作品名：《大月町旧小学校校歌十四窓 — 廃校オルゴール —》

フィールドワーク：2022年6月9・10日

展覧会：2022年9月18日～10月1日

リサーチ対象：14校 (小才角小学校、月灘小学校、姫ノ井小学校、竜ヶ迫小学校、芳の沢小学校、弘見小学校、周防形小学校、櫻西小学校、一切小学校、柏島小学校、安満地小学校、橘浦小学校、春遠小学校、中央小学校)

リサーチ協力：大月町役場まちづくり推進課、大月町地域おこし協力隊

- ・村役場や地域おこし協力隊コーディネーターの方々の協力のもとに入手した14校の校歌の歌詞を読み解きながら、14校全ての学区と校舎内を巡るフィールドワークをおこなった。
- ・旧小才角小学校体育館の14枚の窓に、14校それぞれの校歌の歌詞を印刷したカーテンを設置した [図6] [図7]。
- ・入手した楽譜をもとに作成した14個のオルゴールを、同じく出品アーティストである野口ちとせ氏による鉛筆をイメージしたオブジェに取り付け、鑑賞者がハンドルを回してメロディを聴くことができるようにした [図8]。
- ・14校それぞれのノートを作り、木の机の上に解説とともに設置。鑑賞者が自由に思い出などを書き込めるようにした [図9]。

- ・14校の校歌にうたわれた風景を“十四窓”として解説した印刷物を会場で配布した。



図6 谷本 研《大月町旧小学校校歌十四窓 一 廃校オルゴール 》
 ミクストメディア（オルゴール、ボンジクロスなど）、インスタレーション／サイズ可変／2022年／大月町役場蔵／撮影者：筆者
 野口ちとせ《マララの鉛筆・ヘキサゴン》シナ合板、水性塗料、ニス／2022年／大月町役場蔵／撮影者：筆者



図7 谷本 研《大月町旧小学校校歌十四窓 一 廃校オルゴール 》
 (カーテン)

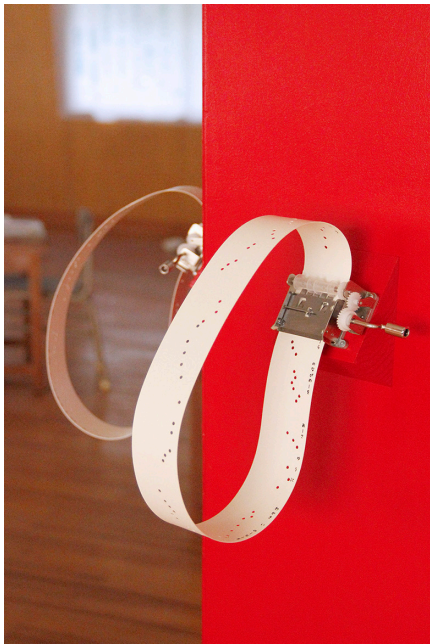


図8 谷本 研《大月町旧小学校校歌十四窓 — 廃校オルゴール —》(オルゴール)



図9 谷本 研《大月町旧小学校校歌十四窓 — 廃校オルゴール —》(ノート)

4.2 作品を通じて得た知見への可能性

2つの作品制作と発表を通じて、以下のような知見への可能性が得られた。

「やんばる旧小学校々歌八景」

- ・校歌には海や山河のほか、「鎮守森」や「霊峰」といった沖縄ならではの信仰を感じる景観がうたわれる。
- ・校歌が制定されたのは戦前の1928年から戦後の1972年までばらつきがある。
- ・当該校の校長や地域の識者が作詞に関わったり、音楽教師が作曲を担当する例がみられる。
- ・8校のうち3校の校歌の作曲者同士には交流があり、終戦翌年の1946年、米軍基地でおこなわれた洋楽演奏会で揃って合奏していたことが判明する。米軍に統治された歴史を持つ沖縄ならではのエピソードといえる。
- ・沖縄には、校歌にあわせて旗を持って踊る「校歌遊戯(校歌ダンス)」という慣習があり、昭和初期の校歌制定と同時に振り付けが作られた例がみられる。

「大月町旧小学校校歌十四窓 — 廃校オルゴール —」

- ・校歌には海や山河のほか、「さんご」や「黒潮」、「漁船」といった地域ならではの風土がうたわれる。
- ・校歌が制定されたのは1950年代が4校、1960年代が1校、1970年代が2校、1980年代が2校、とばらつきがあるが、年代不明の5校をのぞいて全て戦後である。会場へ訪れた鑑賞者の中には、自身の在学中には校歌がなく、息子や娘の在学中にPTA活動などを通じて校歌を覚えたという年配の方も多くいた。
- ・14校のうち7校の校歌が、郷土の歌人・増岡正章という人物による作詞である。
- ・鑑賞者の情報から、ある小学校の校歌のメロディが、隣り町である宿毛市の小学校のそれと同一であることが判明する(経緯は不明)。
- ・一切小学校の校歌の歌詞にある「いさき(青桐)」が一切という地名の由来であることや、それが繊維利用のために豊後水道沿岸各地で広く栽培された植物であることなどを知る。

このように校歌を紐解くことから、それぞれの地域の風土だけでなく、歴史性やそこで活動する人々の横顔も垣間見えてきた。

4.3 “観光”的視線が誘発する郷土へのまなざし

両フェスティバルの展示会場には多くの地域住民が訪れ、自らの

母校だけでなく、近隣の他の小学校の校歌の歌詞を味わったり、それぞれのオルゴールを鳴らしてメロディを楽しむ様子を見ることができた。そして、それらの小学校が、自分の友人や配偶者の出身校、あるいは教員としての勤務校であったということを私に教えてくださったりした。さらにその場で、そのご本人に電話をかけ、互いの小学校の思い出話が交わされるという例もみられた。

こういったことから、同じ地域の住民でも、通常、母校以外の校歌に触れる機会は少ないということに改めて気付いた。そして、他所からやってきたアーティストの“観光”的視線が、地元の人たちにとっても郷土に対する新鮮なまなごしを誘発する効果があることを実感した。

文化人類学や民俗学のフィールドワークにおいて、過去に撮影された写真や映像を調査対象者に見せながら話すことによって、記憶や感情を引き出す「エリシテーション」という方法論があるが、それに似た機能の魅力をも有する作品展開の可能性も感じることもできた。

5. まとめと今後の展開の可能性

廃校の増加は辺縁地域に限った問題ではない。例えば京都市などの都心部でも人口のドーナツ化現象を受けて多くの小学校が廃校になっている〔註4〕。本稿の前半でも触れたように、廃校の有効活用は全国各地における喫緊の課題であるといえる。

そして、廃校にともなって草の根の郷土イメージをうたう校歌が消えゆくようにしている。統廃合によって新設された学校では、複数の地域から集まる生徒たちにとって、誰に対しても偏りのない内容とするために、より抽象的で均質的な歌詞の校歌が新たに作られることになる。これは市町村合併によって地名が消失したり、合成地名の創出によって歴史の記憶が薄められることと同質の問題をはらんでいる。

私は、アーティストが地域活性化を目指した活動をすべきと考えているわけではない。各地のフェスティバルに多くのアーティストが動員される現状において、たいていの場合、他所者の立場になることを自覚的に捉えたい。そして、かつて特に少年たちが、遠方各地へ到達したことの証明として、観光ペナントを持ち帰って無邪気に自慢したのと同じように、今後も機会があれば、廃校を会場に含む各地のフェスティバルに率先的に参加して、単なる“観光”ではみえない郷土の魅力に触れることを是とした。廃校の増加をとめることはできないにしても、アーティストの純粋な表現欲や到達欲が、そのままでは消えてしまうような地域の小さな記憶を拾い上げ、世界の均質化を食い止める力をもつと信じている。

- [註1] 文部科学省. 令和3年度 公立小中学校等における廃校施設及び余裕教室の活用状況について. (https://www.mext.go.jp/content/20220331_mxt_sisetujo-000021567_1.pdf) 2023年1月12日閲覧
- [註2] 「当世物見遊山」展（お宿吉水／京都）。筆者が1999年に企画した展覧会。当時自身が住み込みで働いていた円山公園の高台の古旅館を舞台に7名のアーティストの作品を展示した。
- [註3] 谷本研『Pennant Japan』（PARCO出版、2004）
- [註4] 京都市では早くから廃校の活用が進められ、こどもみらい館（1999年開館。元竹間小学校）や京都芸術センター（2000年開館。元明倫小学校）、京都国際マンガミュージアム（2006年開館。元龍池小学校）など多様な施設として整備し、文化芸術都市としてのブランディングに繋がっている。

現代芸術と SDGs（持続可能な開発目標）をめぐる覚書

An Essay on Contemporary Art
and the Sustainable Development Goals (SDGs)

千速 敏男
CHIHAYA Toshio

現代芸術と SDGs（持続可能な開発目標）をめぐる覚書

An Essay on Contemporary Art and the Sustainable Development Goals (SDGs)

千速 敏男
CHIHAYA Toshio

教授（西洋美術史）

Professor Toshio TAKEUCHI regarded the modern age as an age when “usefulness”, which is just a relative value, was placed on par with the absolute values of truth, goodness, and beauty. As a result, *ars* (art) has diverged between “technology”, which produces usefulness, and “fine arts” which produce beauty. However, putting “sustainability” in place of “usefulness” would provide a new potential for contemporary art to contribute to society.

東京大学で美学を講じていた竹内敏雄は、定年による退官後の1967年、『現代藝術の美学』（東京大学出版会）を発表しました。竹内は『アリストテレスの芸術理論』（1959年、弘文堂）で日本学士院賞を受賞した古典学の権威でしたが、同時代の芸術にも強い関心をいだきつづけていたのです。

竹内が著した『現代藝術の美学』は、すでに半世紀も前の思索ではありますが、今日においてもなお、現代芸術のあり方を考察するとき、きわめて有益な示唆を与えてくれます。本稿では、竹内の『現代藝術の美学』を出発点として、現代芸術が社会に貢献する可能性を考えてみたいと思います。

古代ギリシアを代表する哲学者アリストテレスは、人間の活動形式は「観る (theorein)」、「作る (poiein)」、「行う (prattein)」の3つに集約できると考えました。ギリシア語の theorein は英語の theory (理論)、poiein は poem (詩) や poet (詩人)、prattein は practice (実践) の語源になっています。竹内は、アリストテレスの考えた3つの活動形式を、真・善・美という3つの絶対的な価値領域と関連づけてみました。すると、図1のようになります [註1]。竹内は、美と善の間に「作る」ことができ、「行う」ことができる価値があると、図式がきれいにまとまることに着目しました [図2]。

そこで、竹内は、同時代の芸術活動のありかたを鑑 (かんが) み、「有用性」という価値を考え、あてはめてみました [図3]。ただし、「有用性」は、真・善・美とは異なり、絶対的な価値ではありません。相対的な価値です。たとえば、学問においては真か、偽か、いずれかしかありません。善と悪、美と醜も、そのような絶対的なものです。しかしながら、有用性は、たとえば「この新製品は旧来の製品より20パーセント性能が向上した、つまり有用性が増した」と述べるように、相対的な価値にすぎません。絶対的な価値ではないので、これまでの長い歴史のなかで、有用性が真・善・

[註1] 竹内敏雄『現代藝術の美学』東京大学出版会、1967年、65ページ掲載の図式を改めました。

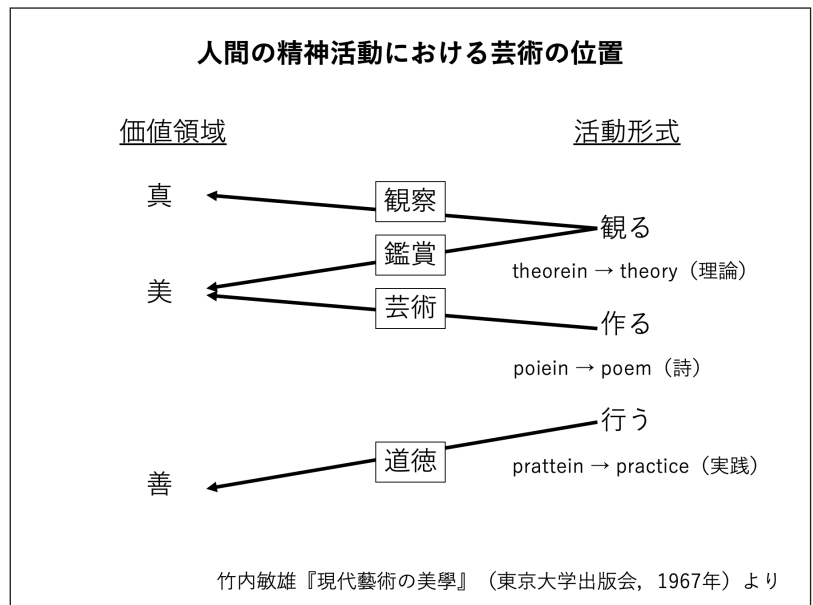


図 1

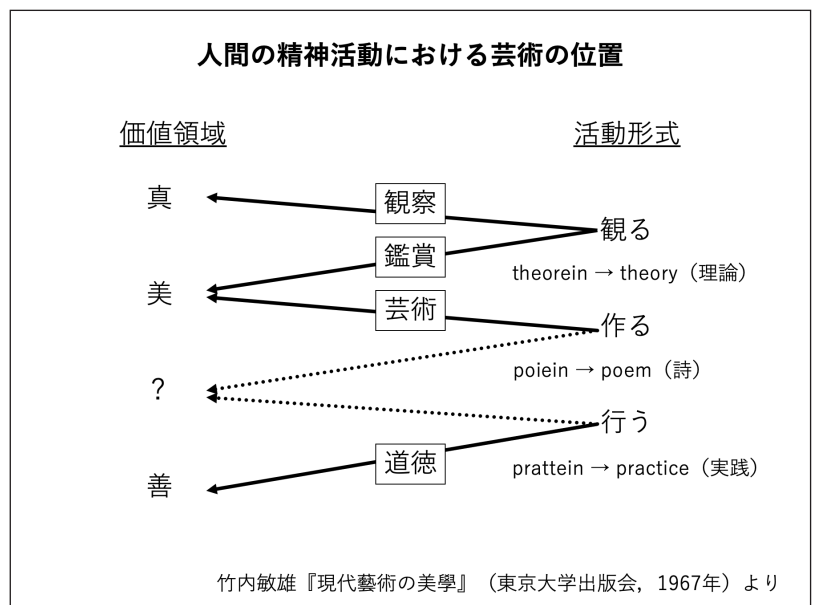


図 2

美とならんで扱われたことはなかったのですが、この有用性をあてはめてみると今日の芸術活動のありかたを説明できると竹内は考えたのです。

図3にあるように、わたしたちは有用性のあるもの、つまり役に立つものを「作る」こと（技術）もできますし、役に立つことを「行う」こと（労働）もできます。有用性を図式のなかにあてはめると、価値領域と活動形式がきれいに関連します。

有用性を価値領域にあてはめると、図4にあるように、「作る」という活動領域は、「芸術」と「技術」に分かれます。英語では、ラテン語の *ars* に語源をもつ *fine arts* で「芸術」を表し、ギリシア語の *thechne* に語源をもつ *technique* などで「技術」を表しています。

しかし、本来、ラテン語の ars には「芸術」と「技術」の両方の意味が含まれていたのです [図5]。今日の英語の art にも「技術」という意味は残っています。たとえば、the art of making fireworks

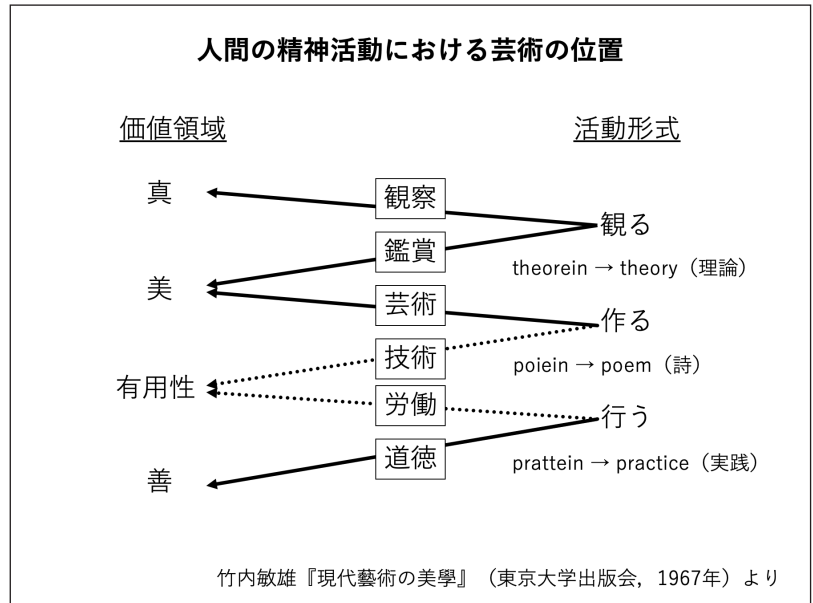


図 3

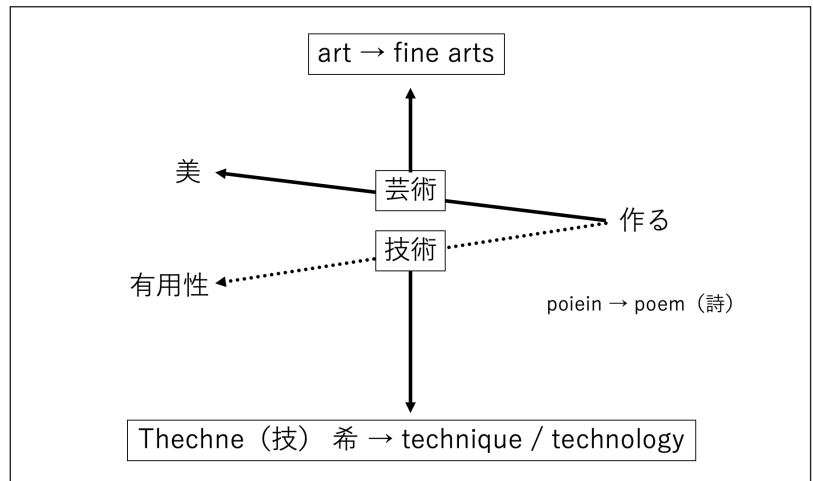


図 4

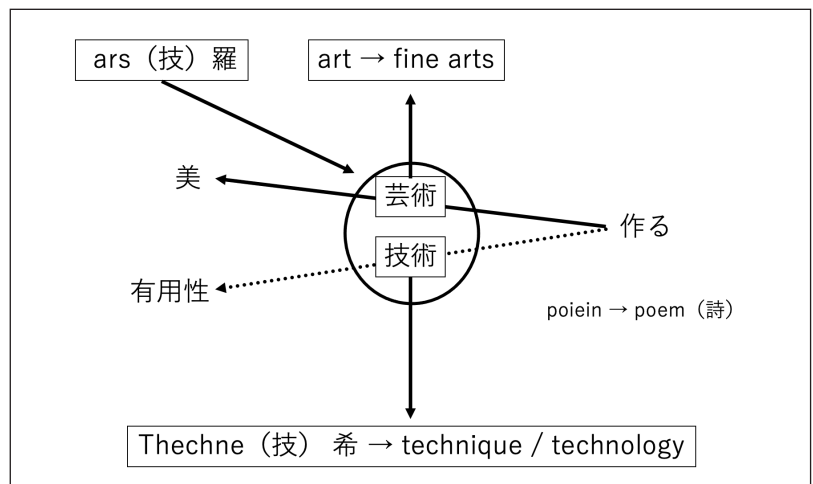


図 5

は、「花火のつくる芸術」ではなく、「花火をつくる技術」です（蔡国強を思い浮かべる必要はありません）。したがって、美を「作る」ことを「芸術」、有用性を「作る」ことを「技術」と分けることは、ラテン語の ars (技) を「芸術」に矮小化してしまうこととなります [図6]。

デザインは、有用性をめざして作りだされた製品に美しさという価値を付加する造形活動として 19 世紀後半の英国で生まれました。いち早く産業革命を達成した英国では、工場制機械工業により大量に製品が生産されるようになりましたが、産業革命以前の家内制手工業のもと、職人の手によって作りだされていた製品に比べると、たいへん粗悪なものでした。工場制機械工業によって大量生産される製品の粗悪さを解消すべく、ウィリアム・モリスはデザインという新しい造形活動をはじめたのです。これは、ラテン語の ars が本来もっていた「技」の復権とってよいでしょう [図7]。

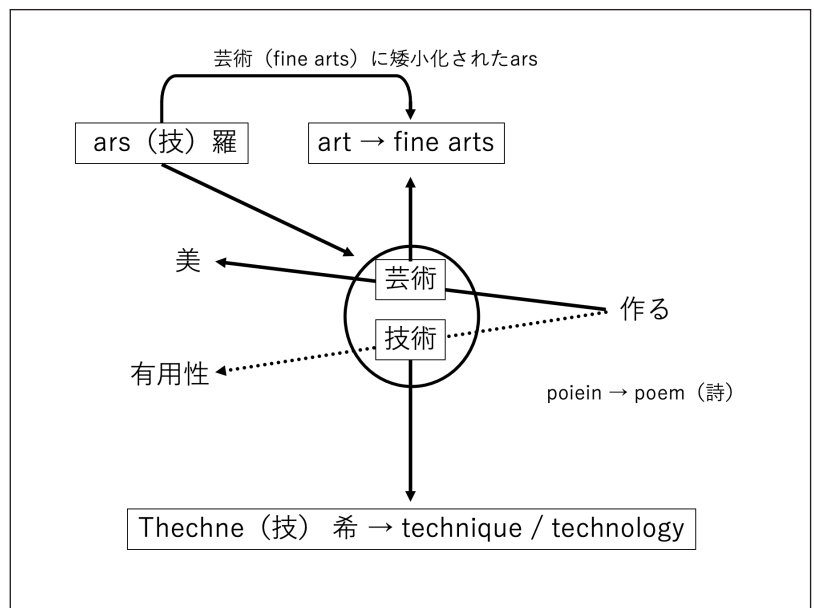


図 6

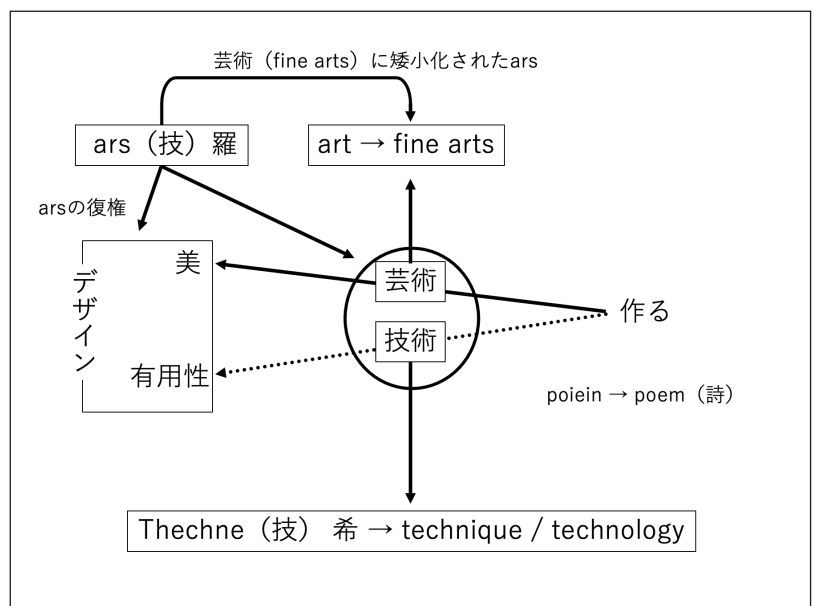


図 7

「近代 (モダニズム)」という枠組みのなかで考えるのであれば、デザインという造形活動の登場をもって一区切りつけてもよいかもしれませんが、芸術と技術の乖離は、デザインの登場によって解消されたわけではありません。デザインという造形活動は、美と有用性という二つの価値の緊張関係のなかで営まなければならない宿命を負っています。「有用なものは美しい」という機能主義によって、この緊張関係は緩和されているだけなのです。

竹内敏雄が『現代藝術の美学』を発表した1967年には、すでにポスト・モダンの動きが起っていました。わたしたちは、竹内の示唆を糧として、さらに考えをすすめていかなければなりません。

有用性という価値領域が近代 (モダニズム) を特徴づけるものだとすれば、ポスト・モダンな今日の価値領域は、有用性ではない別のなにかということになるでしょう。たとえば、神中心の世界観であった西洋の中世であれば、「聖」という価値があてはまりそうです [図8]。西洋の中世においては、美しいものをつくることも、聖なるものをつくることも *ars* (技) でしたし、善をおこなうこと (道徳) と神に祈ること (信仰) も重なりあっていました。

では、ポスト・モダンの今日においては、どのような価値領域が考えられるのでしょうか。パフォーマンス・アートという造形活動も生まれていますので、現代の芸術の活動領域は「作る (poiein)」にとどまらず、「行う (prattein)」にまで拡張されていると考えられます [図9]。第二次世界大戦後の現代芸術においては、諸流派・運動の名称に「〇〇主義」ではなく、「〇〇アート」が用いられることが多くなりました。これは、ひとつの「芸術 (アート)」のもとでのさまざまな「主義」ではなく、「芸術 (アート)」そのものの多様化を意味するのでしょうか。

筆者は、有用性に代えて「持続可能性 (sustainability)」を考えてみたいと思います [図10]。「持続可能性」は、2015年の国際連合総会で採択された「持続可能な開発目標 (Sustainable Development

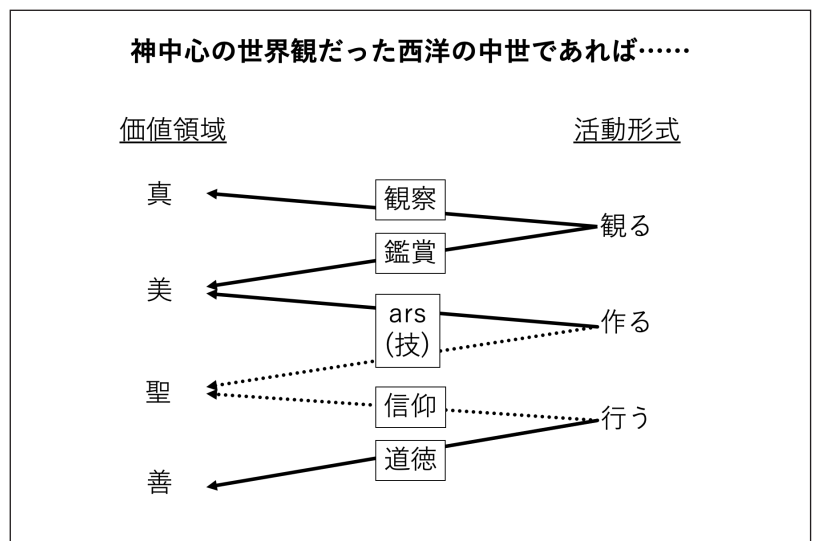


図 8

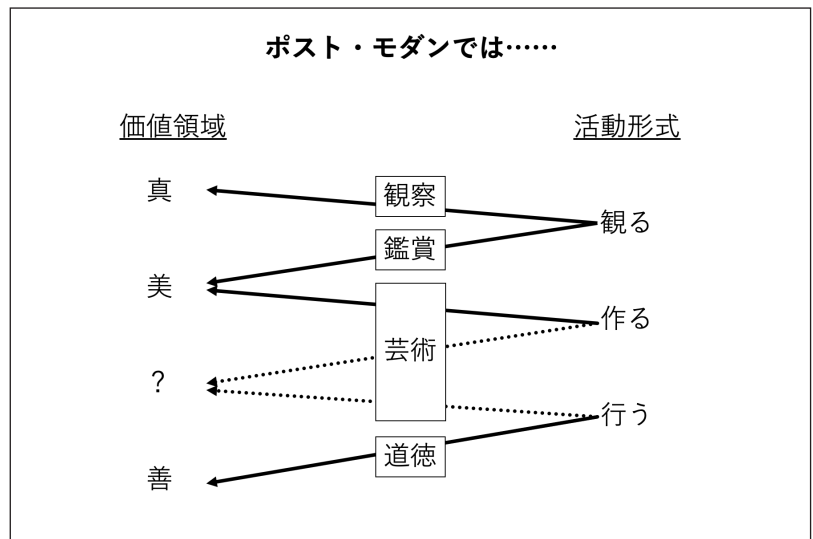


図 9

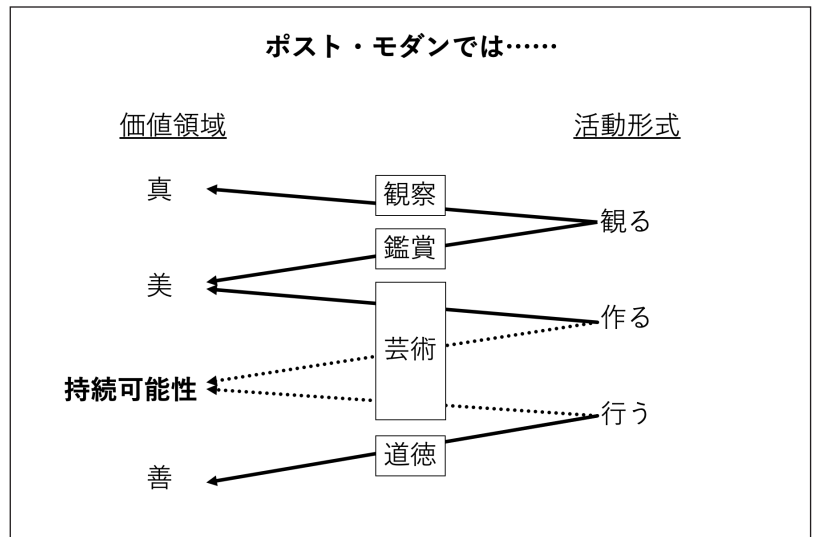


図 10

Goals: SDGs)」の基盤となる価値です。事実、多くの芸術家たちが SDGs に強い関心をいだき、芸術による地域振興を試みています。

有用性が相対的な価値であるのに対して、持続可能性は絶対的な価値に準ずると考えてもよいでしょう。というのも、持続可能性が確保されなかった場合、わたしたち人類は滅亡の危機に立たされるからです。

たとえば、2022年6月、デンマーク工科大学には「絶対的持続可能性センター (Centre for Absolute Sustainability)」が開設されました。センター長を務めるマイケル・ツヴィッキー・ハウシルト (Michael Zwicky Hauschild) 教授は、以下のように述べています。

長い年月をかけて、わたしたちは、持続可能するためには最適化するだけでは不十分であると学びました。たとえば、わたしたちはガソリン車やディーゼル車を改良し、1リットルの燃

料でより長く走れるようにしました。しかし、持続可能性の絶対的な目標が、二酸化炭素を排出しない「気候中立」である以上、化石燃料で走る内燃機関は決して持続可能な解決策ではありません。

ですから、わたしたちは、絶対的な意味で持続可能である可能性を持たない技術を改良する努力をしてきたのです。まちがった技術をまちがっていないものにするのではなく、電気自動車や水素自動車など、絶対的に持続可能な技術のみきわめて、それを発展させていくことが必要なのです [註2]。

[註2] Michael Zwicky Hauschild. Questions about absolute sustainability. Centre for Absolute Sustainability (Technical University of Denmark)
<https://www.dtu.dk/english/news/all-news/questions-about-absolute-sustainability?id=c6289831-2750-4f12-aeca-ladde7bfb25a> (2023年1月10日閲覧)

ここでは、技術のめざす方向が有用性から持続可能性に転換され、さらに「絶対的な意味で持続可能である (sustainable in an absolute sense)」ことが強調されています。

技術のめざす価値が有用性から(絶対的な)持続可能性に変わるとき、技術と芸術はふたたび親和的な関係をむすぶことが可能になることでしょう。

有用性をめざして作りだされた製品に美しさという価値を付加する造形活動である近代デザインにおいては、「有用なものは美しい」という機能主義が生みだされました。今日の技術が持続可能性を求めるとき、わたしたちが営むべき今日の芸術は、「持続可能なものは美しい」という新たな方向性を探究すべきなのです。

2022年8月、「持続可能なものは美しい (Sustainable is beautiful)」というプレスリリース [註3] が、「HOUSEFUL」というプロジェクト・グループから発表されました。このプロジェクトは、欧州連合 (EU) の Horizon 2020 research and innovation program (Horizon 2020 研究・イノベーションプログラム) から助成金を受けたもので、「HOUSEFUL: Innovative circular solutions and services for new business opportunities in the EU housing sector (HOUSEFUL: EUの住宅産業における新たなビジネスチャンスにつながる革新的な循環型ソリューションとサービス)」(助成金契約番号: 776708) [註4] といいます。

このプレスリリースの冒頭で、筆者のセレネ・ヴェッリ (Selene Verri) 氏は、「建築における美しさが高価なものであることが多いのに対して、持続可能性は手頃な価格で広く普及するものでなければなりません。これは、持続可能性が対立しているということなのではないでしょうか? それとも、一方は他方を統合することができるのでしょうか? 解決策は存在します。必要なのは、文化的な革命です。」と問いかけ、持続可能性を探究するイタリアの建築家、マリオ・クチネラ (Mario Cucinella) 氏 [註5] の言葉を紹介します。

おそらく、「新しい美」とは、持続可能性についてものがたるものなのでしょう。つまり、それはもはや単なる趣味や美学の価値ではなく、まさに内容の価値なのです。

[註3] Selene Verri. Sustainable is beautiful. HOUSEFUL.
<https://houseful.eu/news/sustainable-is-beautiful/> (2023年1月10日閲覧)

[註4] Research & Innovation Projects relevant to the Circular Economy Strategy CALLS 2016 - 2018: HORIZON 2020. European Commission (date: 11/02/2019)
https://research-and-innovation.ec.europa.eu/system/files/2020-11/h2020_projects_circular_economy_2016-2018.pdf (2023年1月10日閲覧)

[註5] Mario Cucinella Architects.
<https://www.mcarchitects.it/en> (2023年1月10日閲覧)

「有益なものは美しい」という機能主義が建築の分野から生まれたように、「持続可能なものは美しい」という新たな方向性が、今まさに建築の分野から生まれつつあるようです。

2020年9月、欧州連合のヴァズラ・フォン・デア・ライエン欧州委員会委員長は「New European Bauhaus（新たな欧州のバウハウス）」[註6] という構想を発表しました。この構想においては、「beautiful | sustainable | together」というキャッチコピーのもと、「美」は以下のように定義されます。

[註6] New European Bauhaus. European Union.
https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en (2023年1月10日閲覧)

美とは、以下のような場所、実践、体験のことです。

芸術や文化に触発され、機能性を超えた需要に応える豊穡さ。

自然や環境、地球と調和する持続可能性。

文化、分野、性別、年齢を超えた対話を促す包括性。

「豊穡さ (enriching)」、「持続可能性 (Sustainable)」、「包括性 (Inclusive)」を中軸とする新たな美学が生まれつつあります。この新たな美学に対して、半世紀前に竹内敏雄が提示した図式は、いまなお示唆に富むといえるでしょう。

【追記】

紀要の編集にあたり、編集委員のおひとりから、以下のご意見をいただきました。

価値領域の概念としては、「有用性」に比べても「持続可能性」はやや抽象度が低い気がします。「正義 justice」などがふさわしく、その中心的で時局的な概念として「持続可能性」や「包摂性 inclusive」などが浮上するということなのではないでしょうか。

たしかに、NHKでも紹介されたハーヴァード大学のマイケル・サンデル教授に代表されるように、今日、「正義」の新たな価値づけが重要な課題になっています。ヴァズラ・フォン・デア・ライエン欧州委員会委員長の提唱する New European Bauhaus も、「正義」の新たな価値づけのひとつといえるのでしょう。

そこで、本稿でおこなったような「芸術」を拡張する図式ではなく、「善」という価値領域のほうを拡張し、「行う」だけでなく「作る」こともできる新たな「正義」に置き換えることの可能性も、探ってみることができるかと思います。

しかし、その場合は、「芸術」あるいは「ars (技)」と「道徳」との関わりを問い直すことだけでなく、おそらく、今日、新たな価値づけが試みられている「正義」と、ヨーロッパの中世における「聖」との関わりをも、問い直さなければならぬように感じられます。

今日の国際的な政治問題のいくつかは、新たな「正義」と古いヨーロッパ＝キリスト教的な「聖」との（多くの場合、偶発的で無自覚な）関わりに端をなしているのではないのでしょうか。

本稿は、「有用性」に代わる価値領域としての「持続可能性」について美学の立場から考察するにとどめました。「有用なものは美しい」という機能主義ではなく、「持続可能なものは美しい」という新たな芸術観が生まれることを期待しています。

特別研究助成 成果報告

「fringe and fringe 縁と前髪」
現代絵画における時間と経験について

Exhibition *fringe and fringe*: Time and Experience
in Contemporary Painting

馬場 晋作
BABA Shinsaku

「fringe and fringe 縁と前髪」現代絵画における時間と経験について

Exhibition *fringe and fringe*: Time and Experience in Contemporary Painting

馬場 晋作
BABA Shinsaku

准教授（絵画・現代美術）

This paper is based on the exhibition outline “About *fringe and fringe*” written for the exhibition “2021 Summer Art Month Seian Arts Attention 13 *fringe and fringe*” organized by the author, and has been revised and added to. The exhibitors were KOYANAGI Yutaka, NAKAGAWA Torawo, and the author. The revisions reflect an examination of the transition leading up to the exhibition, discussions among the artists during the preparation period, and a talk event held with art critic SAWAYAMA Ryo and others. The author hopes that this will clarify the position of the exhibition, which examines the medium of painting by the three artists. In this paper, I would like to explore the nature of “time” and “experience” in the present age, as well as to sketch “the significance of thinking with paintings”.

1. はじめに

このテキストは、筆者が企画し、2021年7月13日（火）～8月6日（金）成安造形大学【キャンパスが美術館】にて開催した展覧会『2021夏の芸術月間 セイアンアーツアテンション13「fringe and fringe 縁と前髪」』[註1]のために執筆した開催概要『「縁と前髪」について』をもとに、加筆修正したものである。展覧会出品者は小柳裕、中川トラヲ、そして筆者である。今回の加筆修正にあたって、展覧会開催に至る変遷の検証、準備期間中にアーティスト間で行われた議論、そして美術批評家の沢山遼らとともに開催したトークイベントの内容が反映されている。このことによって、三人のアーティストによる絵画というメディアを考察する展覧会の位置づけが、明確化されることを願う。また同時に出品者である筆者のステートメントとしての役割をもつ。このテキストによって、現代における「時間」と「経験」のあり方を探るとともに、「絵画とともに思考する意義」を素描してみたい。



図1 「fringe and fringe 縁と前髪」展覧会会場風景／撮影者：守屋友樹／2021年

2. 困難な場所 — 重なるフィールド

そもそも好機の女神と申すものは、額のほうに頭髪を全部生やして居りまして、行き過ぎましたら最後、二度と呼び戻すことができませぬし、後頭のほうは禿でございまして、決して振り

返ってはくれぬのでございますから。

フランソワ・ラブレール『ガルガンチュワ』第37章〔註2〕

古くからヨーロッパを中心に使用されている「好機の神」の格言モデルとなったのは、ギリシャ神話に前髪しかない美少年として登場する神カイロスであり、彼は一瞬の時間を司る。カイロスの対として語られるのがクロノスである。クロノスは、我々が日々を過ごすように、過去から未来へと流れるような持続する時間を司る。カイロスとクロノス、この質の異なる時間の捉え方は、我々が絵画の時間を考察するとき様々な示唆を与えてくれるだろう。

「fringe and fringe 縁と前髪」に参加した私を含む三人のアーティストのうち小柳裕は、再現的な描写技法を駆使しながら光と影を描き、現実とのズレが生まれる表面と対話を試みている〔図2〕。特定の場所で撮影した夜景の写真の写真を元にしては明らかであるが、日本国内のどこにでもありそうな風景には、銀塩写真のごとく、シルバーの顔料が使用されており、描かれた光と現実の反射光が複雑に入り交じる。絵画における「光」と「影」の問題は、アルベルティや明暗法を持ち出すまでもなく、絵画論の王道といってもよく、絵画分析・批評において現代まで幾度となく登場してきた。小柳の絵画は、イリュージョンを正面から受け止める技術的確かさによって、この問題への関与に深さをもたらしめている。一方、中川トラヲは、偶然性の中から絵画が成り立つ瞬間に着目し、規定の形にとらわれないイメージの生成を繰り返し模索している〔図3〕。規定の形にとらわれないとしたが、絵画の規定とは一体何なのか。彼のイメージを支えているのは、物理的な規定であるパネルやキャンバスではなく、地塗り材そのものである。このことから中川の仕事は、支持体やメディウム、顔料、そして画家の身体といった絵画に関わる基礎的な構造をターゲットとしていることが想像できるだろう。そのうえで規定を無視し、ただ闇雲に自由であるのではなく、支持体や顔料、メディウムといった絵画を支える造形的な基礎構造を再解釈し、その基礎構造とギリギリの接触を保つことで、やはり絵画として、イメージの流動性や豊かさに到達している。

最後に私の仕事を対比的に位置づけるのなら、絵画における造形的構造からは幾分距離を有していることになるだろう〔図4〕。しかしイメージと素材とのやり取り、そのプロセスや思考性自体に絵画の構造を読み込み、作品化のプロセスに転用することで、既存の絵画的メディウム、いわゆる絵具に依らない「方法論として絵画」を試みている。さらに言うなら、絵画の造形的基礎構造ではなく、絵画を支える制度的な基礎構造を再検討する試みでもあり、結果として文字どおりの「枠」あるいは「額」のような造形物が現れる。これはまさに絵画の造形形式が、宙吊りになっているとも言えるだろう。



図2 小柳裕《Beside the Graveyard》
油彩、麻布、パネル／400×
600 mm／2021年／作家蔵／撮影
者：筆者



図3 中川トラヲ／全て《The heat
death of the universe》／全て
ジェツソ、顔料、メディウム、パ
ネル／左から320×267 mm、
480×382 mm、361×308 mm、
635×395 mm／2021年／作家蔵／
撮影者：守屋友樹



図4 馬場晋作／《棚とフレーム | 隙間と転換》／木、紙、フィルム、インクジェットプリント、東京国立近代美術館所蔵作品リストの一部／サイズ可変／2021年／作家蔵／撮影者：守屋友樹

三者は、一見まったく異なる場所で仕事を展開させているようにも見える。しかし今見てきたように、別々の距離感や技法を用いてはいるが、それぞれの仕方でも「絵画」の問題に接触していると解釈することは可能である。だからこそ本展は「絵画」というメディアの多層性を開示し、重ね合わす批評的なフィールドとして、有効に機能できるのだ。そこで別々の方向に広がっている各作家のフィールドが、重なりあう場所が重要となる。

小柳はキャンバス地を顕にし、シルバーの顔料の物理的反射によって、イリュージョニスティックな絵画空間を一時停止させ、現実空間とのつながりへと反転させる。中川は歴史的に不可分であった板や木枠といった支持体を解体し、暴力的なまでに物質的な「ジェッツ」[註3]の塊にイメージを発生させる。私の仕事は、そもそも絵画空間的なイメージの外側に、新たなイメージを作り出す試みである。誰もが「絵画」というメディアを批評的に捉え直し、既存の方法からズレたところに新たにイメージを立ち上げようと、あえて困難な場所にそのフィールドを広げているようにも思える。三者とも絵画を単なる「平面作品」や「キャンバスに油彩」といった表現形式としてだけでなく、作者自身が対象や素材と折り合いをつけることで生じる差分を許容し、新たなイメージ＝関係性が生成されていく「場所」であり、そこで繰り返される「経験」といった、幅のあるものとして捉えていることは間違いない。なぜなら我々は、イメージを立ち上げるのにはいささか困難を伴うフィールドを自ら準備し、そこに飛び込んでいるからだ。その困難さも豊かな経験の可能性と考えているからに他ならない。

さて困難なフィールドで生じる、絵画の「経験」とは一体どのようなものだろうか。この経験は、絵画における時間という問題に密接に関っている。この接点为本展の核心でもある。続く章ではこの接

点、「絵画における時間と経験」の問題について、本企画が発案された変遷や経緯を追うことで補助線をひきつつ、考察を深めたい。

3. 絵画における時間と経験 — 変容した経験の意味

本展覧会の企画がもち上がり、筆者が企画原案をまとめたのは2020年2月頃であった。周知のとおり、2020年は新型コロナウイルス（COVID-19）感染症が猛威をふるいはじめ、2023年1月現在、世界は未だその影響下にある。当初2020年7月からの開催を予定していた本展は、その他多くのイベントと同じように延期を余儀なくされた。企画原案の概要は、

写真などの複製技術が芸術作品の本質を問い直すと言われ、指摘されてからはや80年以上が経過した。今ではインターネットを介した画像や映像の流布、世界中の不特定多数とのコミュニケーションが可能なイメージ世界が広がっている。このような環境の中、「絵画」というメディアはいったいどこに向かうのだろうか。しかしされども現在の中でも「絵画」は依然として形作られ、思考されているのだ。（筆者メモ 2020.2.7）

といった文章から始まっている。企画原案は写真や映像といった複製可能なメディアと絵画というこれまで幾度となく語られた問題から出発しながら、新しく登場したメディアを、瞬時に共有可能なプラットフォームとしても定義し、それらの時間的差異に着目している。絵画制作における時間との向き合い方は、これら比較的新しいメディアやプラットフォームと比べることで、その特殊性が際立ってくる。比較対象が、「とあるものを認識した傍らから一つのガジェットによって、シームレスに世界へと拡散可能な状況」と言えばわかり易いだろうか。このように筆者は、作品制作における時間について、当初から強い問題意識をもっていった。また「絵画」をただの素材や技法、メディウムとして捉えるのではなく、「絵画の思考性」という観点で語り、その意義を探ろうとも試みている。この「絵画の思考性」と時間の関係を読み解くために例として出しているのが「移動」の概念である。

時間と思考の関係性を考察するにあたり、近代以降我々の社会の変容として「移動」のバリエーションの増加が指摘できる。近代は民主化と工業化によって様々な変化が社会に現れた時代である。移動手段は特にその大きな変化の一つだろう。日本でも国道の整備に合わせた車の普及と高速鉄道の整備は、我々の持つ時間の感覚を変えていく。人の移動は自身の足から電車などの長距離移動手段に変化し、自家用車では閉じられたプライ

ベートな空間のまま簡単にスピーディに長距離を移動可能となった。(中略) 移動の手段の変化と我々の世界の捉え方は密接に関わっているのだ。さらに高速鉄道や飛行機、近年では安価でより日常的な移動手段としてのLCCといったシステムも、我々の時間感覚に影響をもたらす存在となり得ているだろう。だからと言って我々が歩みをやめるわけではない。歩くことに代表されるような緩やかな移動は、人やものが場所に直接触れて混じり合う。(筆者メモ 2020.2.7)

近年のインターネットやLCCの普及により、距離や時間の観念が急速に収縮していると考えられてきた。しかし新型コロナウイルス拡大に伴い、人の移動が制限されることとなる。コロナ禍の環境下で、物理的距離の質が大きく変化することとなったのだ。今では当たり前となったオンラインでのコミュニケーションは、距離を気にせず瞬時にやり取りが可能となる一方、本来なら生じるはずの移動に伴う「時間」は欠落してしまう。2020年以降は、その時間に付随する「経験」の意味について、再考を余儀なくされた時代となるのではないだろうか。本展が企画段階に着目していた「時間」や「経験」といった議題が、社会的にも大きな意味をもつこととなった。絵画制作における経験(ここでの経験は時間を含意する)は、まさしく絵画的な思考である。

絵画制作は、「世界を認識し、絵具によって定着させる」ことであるとも言える。言葉にすればなんとも簡単なことであるが、実践的な場所では、「支持体層」「下地層」「描画層」と複数の階層を積み重ね、その「定着」の確からしさを作り手自ら問い続けることが要請される。またそれぞれの層が幾度にも折り重なる、持続的で複雑なレイヤー構造となっており、油絵の場合それはさらに顕著である。絵具の物理的な乾燥時間も含め、それなりの時間によってのみ獲得可能な絵具の積み重なり=絵画のメチエが、イメージを支える。ふと手にしたiPhoneを見つめるとなんとも煩わしく、回りくどい方法論なのかと、ため息が漏れる。しかしこの時間によってこそ作者は、対象や素材、そしてつど立ち上がってくるイメージと向き合い、思考を行き来させる事ができているのだとも言える。その思考性は、丁寧に世界の表面の「確からしい」場所を探し、立ち上がるイメージに断定とは異なる説得力をもたせようとする、格闘あるいは交渉のフィールドなのだ。すでに我々の手元には、撮影から編集、加工、さらには発信までが、オールインワンで可能なガジェットがある。しかし絵画における制作者は、キャンバスや絵具といったままならない素材との交渉を積み重ね、持続的な時間の中で表面へとアプローチし続ける特殊な経験の中に身を置いているのだ。

視点を絵画に戻してみる。緩やかな移動手段のように、絵画は

時間をかけイメージを織りなし、立ち上げる。そこは作者自身が対象と混ざり合いながら折り合いをつけ、お互いの変化を許容するような緩やかな関係性を築く場所となっているのではないだろうか。歩くように、少しずつ発見や思考を重ね、その時々で仮説を提示し、やり直す。絵画というメディアは、行ったり来たりでなかなか歩みは進まない、遅いメディアであることは間違いがない。しかしその思考の断面として絵画をとらえると、いささか唐突であるが、どちらかであることを要請されるこの社会においてどちらでもないことを提示可能な、興味深い方法論を育んでいると思いたい。(筆者メモ 2020.2.7)

このような困難の中、しかしイメージはいまだ立ち現れない。イメージは制作者だけでなく、鑑賞者との相関性によっても生成されるのだ。2020年以降の環境変化によって、経験の仕方や在り様に変化があったことはすでに指摘した。以前にも増して、人々は日々の何気なく過ごす時間を特別だと感じ、その儂さについて考えたことだろう。日常の断面を丁寧に、そしてゆっくりと触れる日々の営みを目の当たりにし、筆者は制作者の「思考の遅さ」や「回りくどい経験」に特権性を与えようとしていたことに気付かされた。定着されたイメージが、実際に目の前に立ち現れてくる瞬間＝イメージが生成される時間ももう一つの重要な視点である。

絵画における鑑賞者の経験といった議論では、モダニズム批評における鑑賞者の特殊な時間の立ち現れ方についても言及が必要になるだろう。それはクレメント・グリーンバーグが称賛した鑑賞経験であり、制作者の経験が圧縮・多層化された絵画表面の情報を、鑑賞者が一瞬のうちにして得るような、瞬間的な時間のことでもある〔註4〕。絵画鑑賞と時間という考察の枠組みは、このようなモダニズム的絵画経験を想起させる危険性もある。しかし本展で捉えようとしている経験や時間そしてイメージは、グリーンバーグ的なそれではない。会期中の関連企画として開催した「セイアンアーツアテンション 13 fringe and fringe 縁と前髪 アーティストトーク + 1 | 小柳裕×中川トラヲ×馬場晋作×沢山遼」(2021年7月21日)でトークゲストに招いた沢山遼は、「絵を見る経験というのは、我々の身体を介在する限り持続的」であり、「我々が身体を持つ限り、瞬間的な絵画経験はあり得ない。」と指摘し、さらに「それは僕たちが生きている時間と関わってくる。持続可能な空間のなかで、移動しながら絵画をみるわけだから。」とカイロスのな絵画の時間をはっきりと否定している(小柳・中川・馬場・沢山, 2022, p.29)。確かに我々は常に時間の中にさらされており、経験は無時間ではいられない。全ての時間が影響し合うただなかに鑑賞者がさらされているのなら、自宅から美術館へ向かう時間や経験も、特別な鑑賞経験を支えていると言える。では我々は本展で、瞬間的な鑑賞経験を否定し、

全てが日常と繋がった連続的な流れの中に漂う鑑賞経験のみを語っているのだろうか。美術史家の北澤憲昭は、美術家の福士朋子と編集者である櫻井拓との鼎談の中で、カイロスとクロノスの時間感覚の違いに触れ、絵画の時間を「時間を要するのだとして」も「カイロスに近い」と評し、さらに福士のホワイトボードによるマンガのコマ割りをういた絵画を「時間性において成り立ちながら、時間を止めてしまう」とその両義性に着目している。加えて北澤は時間の「長さ」ではなく「質」の問題にも言及している（北澤・櫻井・福士, 2019, pp.16-17）。本展に参加した三人のアーティストが、イメージを立ち上げる困難さに向き合っているのなら、時間の連続性に飛び込みながらも、そこに気づきやひらめきといったある種の断絶を伴うカイロスの立ち現れ、時間の中で消えかけてはなにかの拍子に思い出すような、様々な時間が侵食し合う経験や思考が浮かび上がらせるイメージの現れ方に、絵画の豊かさを感じているのではないだろうか。

4. 「縁」と「前髪」あるいは「フレーム」と「隙間」

最後に本展における私の作品の具体的な試みと、展覧会タイトルに込めた意味を紐解くことで、考察をまとめたい。本展では、私は二つの試みを行っている。一つは日本における絵画受容の歴史に着目し、東京国立近代美術館の初期の所蔵リストをモチーフにした《棚とフレーム | 隙間と転換》[図4]である。これは、日本絵画史に関連が深い公立美術館の所蔵絵画作品を、木枠のみ1/2スケールで作り直しリスト番号の順に並べることで、絵画面の外に異なった絵画的イメージを立ち上げようとした試みである[図5][図6]。もう一つは、小柳裕、中川トラヲ、両作家の作品に介入することで、それらを経験する時間のスケールを組み替える実験的な試みであった[図7][図8]。その描写は、本展カタログに寄せた、沢山遼(2022)のテキストを借りることにする。



図5 馬場晋作《棚とフレーム | 隙間と転換》展示風景／撮影者：筆者／2021年

馬場は、小柳の絵画を二十四時間、五分毎のタイマーで撮影し、その写真を縦に細断し、それを一日の時間の連続性に従ってつなぎあわせ、一枚の画面を構成した。それは、小柳の作品に通底する遮断と連続からなる閾の力学、そして、空間と時間の持続に直接応答するものである。その映像にはしたがって、一つの絵画に流れ込む、複数の時間が切り刻まれ、そして封じ込まれている。

(中略)

中川の作品が縁(枠)を失ったのとは逆に、馬場の新作では、むしろ内側を空洞化した絵画の枠、縁のみが残存する。それは、絵画の亡霊、いわば形骸である。ゆえに、縁以外が虚の空間と



図6 馬場晋作《棚とフレーム | 隙間と転換》部分／撮影者：守屋友樹／2021年



図7 馬場晋作／《24時間の絵画 (Approaching Koyanagi's painting. June 21, 2021, 0:00-June 22, 0:00)》／パネル、ラムダプリント／600×900mm／2021年／作家蔵／撮影者：筆者



図8 馬場晋作／《歩く絵画 (Approaching Torawo's painting. 2021)》／木、ガラス、アクリル、ステンレス、中川トラヲの絵画、馬場晋作の絵画 (《emul-shifter (Takasegawa)》、ステンレスにエポキシ樹脂塗料)／600×900mm／サイズ可変／作家蔵／撮影者：守屋友樹

なった木枠は、物理的に、そこに侵入する外界のあらゆる要素をそのうちに取り込み、貫通させる。つまり、ここでの馬場の企図は、フレームという通常、「分ける」機能をもつものを通して、むしろさまざまなものを貫通させ「混ぜる」ことにあっただろう。それは、フレームを定義すると同時に、その解体を図るものである。また、馬場の木枠は、展示室内において、中川の作品群にも干渉して展示されることで、複数の作者の領域をも不分明にする。(p.9)

前章で述べたように、本展が志向する絵画経験は、瞬間的でもあり持続的でもある。絵画と時間との接触面には、制作者と鑑賞者の時間が共に流れていることもすでに確認した。作り手にとっての時間も鑑賞者にとっての時間も、常に振れ幅を持っている。さらにこの二者の間に流れる時間にも同一性はなく、不安定で一筋縄では交わらない。鑑賞者は身体とともに移動する時間の中で絵画を経験することも可能であり、事態はさらに複雑になる〔註5〕。両者の境界面—絵画の表面あるいは「縁」—に、絵画そのものの時間が別のスケールで流れていると仮定するなら、それはどちらにも帰属せず、どちらでもあり、しかし不可逆で不規則な時間の淀みとして浮遊しているのではないだろうか。

展覧会タイトルである「fringe」は「縁飾り」や「縁」「周辺」という意味の他に、「前髪」といった意味を持つ。ここに前髪しかない刹那を司る神、カイロスの形容が重ねられている〔註6〕。しかしこれまで見てきたように、絵画制作はカイロスの時間と距離を保ち、ものごとの周辺を逍遙し、ゆっくりと歩くように少しずつ思考を積み重ね、幾度となく対象へのアプローチを繰り返すクロノスの時間を持つている。これら数々のアプローチは、様々な「縁」を移動することに他ならない。しかし時間は時折凝縮され襲ってくる。持続的な行き来のさなかにダイナミズムをもって、縁が繋がりはじめ、混じり合い、侵食されていく場面に遭遇する。これら侵食は、作品やその背景、また鑑賞者の経験とも繋がりが、思いもよらぬイメージを立ち上げていく。沢山遼がトークの中でロバート・スミッソンの《スパイラルジェッティ》を取り上げ、「エントロピーの増大」と「フリンジ」の役割を関連付けたことは興味深い(小柳・中川・馬場・沢山, 2022, p.27)〔註7〕。そうこれはモダニズム=カイロスの絵画経験とは異なる質を持っている。クロノス=カイロスの絵画経験とでも呼べるだろうか。安定しない時間の淀み、不可逆な往復であり、その淀みによって縁は更新されていく。イメージ生成に関わる制作者と鑑賞者との時間は、量的でもあり同時に質的でもあるのだ。「fringe」には別々のベクトルに働く力学があり、対象と向き合い、素材と交渉し、変化や差異化をともなう時間、それらを極限まで圧縮したような質の時間といった多層的な解釈と、その摩

耗による空虚化や侵食を許す隙間が内包されている。

この展覧会では、絵画において、通常それを他から隔絶すると考えられている縁、フレームは、むしろそこからそのほかのものが絶えず侵入し、その固有の領域を干渉する特殊な地帯として機能することになる。そこには、異なる空間と空間、作品と作品を飛び越え、自己と他者の境界をも浸食するフリンジの権能が認められるだろう。(沢山, p.9)

一見脈略のない「縁」と「前髪」という言葉の間には、絵画をめぐる多様な時間の幅が偏在している。絵画は、緩やかな時間の流れを持つメディアであることは間違いないだろう。しかしその思考の断面として絵画をとらえると、伸び縮みする時間を自在に行き来し、どちらでもないことを提示できる貴重な方法論を育んでいるのではないだろうか。しかもそれは侵食を許容する隙間やヴォイド（空洞）を持った流動的な「縁」に囲われている。ここまで巡ると《棚とフレーム | 隙間と転換》というタイトルは、なんとも不思議な巡り合わせではないだろうか。いずれにせよ、絵画は目の前に起きている経験と共に存在している。そこには現代においていまだ、絵画を考える意義が広がっているはずなのだ。

謝辞

本研究は、令和3年度 成安造形大学特別研究助成を受け実施された。

展覧会企画に賛同し、様々な議論にお付き合いいただいた出品作家の小柳裕氏、中川トラヲ氏、またニューヨークから遠隔でトークへ参加という無理なお願いや、テキストの寄稿を承諾いただいた沢山遼氏、その他協力いただいた関係者の方々にお礼申し上げます。



図9 「fringe and fringe 縁と前髪」 展覧会会場風景／撮影者：守屋友樹／2021年



図10 「fringe and fringe 縁と前髪」 展覧会会場風景／撮影者：守屋友樹／2021年

- [註1] 「2021 夏の芸術月間 セイアンアーツアテンション 13 fringe and fringe 縁と前髪」
 会期 | 2021 年 7 月 13 日 [火]-8 月 6 日 [金] 11:00-17:00
 会場 | 成安造形大学【キャンパスが美術館】ギャラリーウインドウ・ギャラリーアートサイト
 主催 | 学校法人京都成安学園 100 周年記念事業、成安造形大学、成安造形大学同窓会
 助成 | 成安造形大学特別研究助成
 企画 | 馬場晋作 (成安造形大学 准教授)
 展示コーディネーター | 田中真吾 (【キャンパスが美術館】キュレーター)
- [註2] フランソワ・ラブレール著. 渡辺一夫 訳. 第一之書ガルガンチュワ物語. 東京, 岩波文庫, 1978, p.176
- [註3] ジェッソ (Gesso) は、もともとテンペラ画の下地材に使われてきた石膏地の事を指すイタリア語。現在はアクリル樹脂系のエマルジョンで作られた水性の地塗り材として認知されており、一般的に幅広く製造・販売・流通している。
- [註4] クレメント・グリーンバーグに代表されるモダニズムの芸術規範の中で絵画の見方が語られるとき、しばしば「カイロス」的で瞬間的 (超人的!?) な鑑賞が要請されると言える。
- [註5] ボリス・グロイスは鑑賞者が制御する古典的な美術館の時間のあり方に対し、ビデオ作品の登場によって鑑賞者が関与不可能な新しい芸術経験の時間が美術館に導入されていることを指摘している。鑑賞者の芸術体験と時間の関係を考える上で、モダニズムの鑑賞規範と比較すると興味深い。(グロイス, 石田, 齋木, 三本, 角尾 共訳. 2017, pp.72-73)
- [註6] 展覧会タイトルである「fringe and fringe 縁と前髪」は小柳裕、中川トラヲそして筆者が展覧会の方向性を話し合う中で導き出した言葉である。そのことから、絵画における時間の両義性や振れ幅について、三者にとって共有できる感覚があったことが想像できる。
- [註7] エントロピーの増大は熱力学において、とある条件下での不可逆性を表す指標として導入され、ロバート・スミッソンが自然の抗いがたい力によって飲み込まれ無秩序化の度合いが高まっていく、自身のアースワーク理論に積極的に流用した言葉である。

参考文献

- 磯崎新, 柄谷行人, 浅田彰, 岡崎乾二郎, 松浦寿夫, 田中純, 丸山洋志. モダニズムのハード・コア: 現代美術批評の地平. 東京, 太田出版, 1995, 347p
- 小柳裕, 中川トラヲ, 馬場晋作, 沢山遼. 「セイアンアーツアテンション 13 fringe and fringe 縁と前髪 アーティストトーク + 1 | 小柳裕 × 中川トラヲ × 馬場晋作 × 沢山遼」. 2021 夏芸術月間 セイアンアーツアテンション 13 fringe and fringe 縁と前髪 記録集. p.24-29 (2022)
- 福士朋子, 北澤憲昭, 櫻井拓. 絵画と時間と. 京都, BLUE ART, 2019, 48p
- 沢山遼. 絵画の干渉地帯. 2021 夏芸術月間 セイアンアーツアテンション 13 fringe and fringe 縁と前髪 記録集. p.8-9 (2022)
- ボリス・グロイス著. 石田圭子, 齋木克裕, 三本松倫代, 角尾宣信 共訳. アート・パワー. 東京, 現代企画室, 2017, p.356

コロナ禍における国際学生交流プロジェクトについての報告
(マンハイム専門大学、成安造形大学)

Making Zine: an International Student Art and Communication Project
with Hochschule Mannheim and Seian University of Art and Design

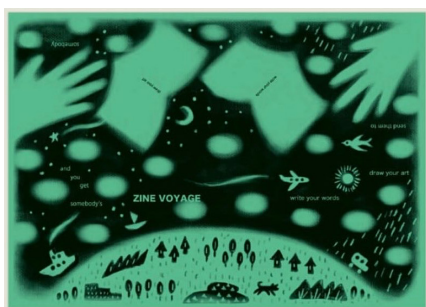
MON
MON

コロナ禍における国際学生交流プロジェクトについての報告 (マンハイム専門大学、成安造形大学)

Making Zine: an International Student Art and Communication Project
with Hochschule Mannheim and Seian University of Art and Design

MON
MON

教授 (イラストレーション、出版、ZINE、企画編集)



画像1 ポスター (MON) (以下撮影 MON)



画像2 ポスターはリソグラフィの特性を活かし、同じ版下で紙とインクを変え4種類制作、会場で来場者が自由に持っていただけるようにした。



画像3 ポスターも折って冊子のかたちにすることができる。

This is a report on the international art and communication project of exhibition and exchange of zines made by students from Hochschule Mannheim and Seian University of Art and Design.

During the COVID-19 pandemic, human movement has been limited, but “data things” can move freely. Data moves in the “digital world”, real things move in the real world.

For this project, zines are made via digital data, then printed by human hands using real paper and ink. Participants receive real paper copies of the zines, exchange their impressions, communicate, and inspire each other.

1. 趣旨

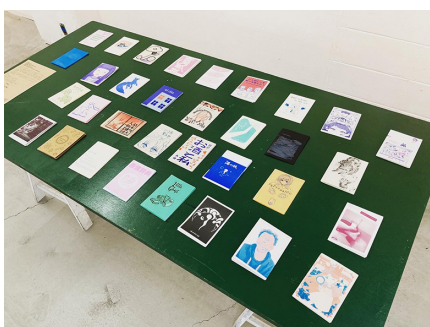
成安造形大学とマンハイム専門大学とは提携校の関係にある。MONは2019年春にマンハイムより教員と学生が訪日した際、京都のコロタイプ印刷会社(株式会社便利堂)の見学、大阪のリソグラフィ専門の印刷会社(株式会社JAM「レトロ印刷」)、山科の本藍染雅織工房見学と体験ワークショップのアレンジとアテンド、また、成安造形大学において双方の学生がテーマごとにその場でZINEを制作印刷製本するワークショップを行った。

以降教員相互の交流が続いていたが、コロナ禍で世界中で対面授業ができないこととなっていた2020年末(成安造形大学では2020年夏より部分的に対面授業が復活していたとはいえ)、マンハイムから、ドイツ、トルコ、イタリア、イギリス、日本をZoomで結んで学生が発表しコミュニケーションや発表の機会をもつプロジェクトの参加のオファーがあった。Zoomでの共同ミーティングに参加をしたものの、時期的に日本から学生個人参加をアレンジする時間がとれず、日本からはMONより2021年1月に開催された成安造形大学卒業制作展のビデオ配信参加をするにとどまらざるを得なかった。当時、世界中でなにかできないかと様々な試みがもたれ始めていたと思う。

2021年春、ZoomやSNSなどのデジタル空間でのコミュニケーションと展示というリアルなコミュニケーション、データ送信というデジタル技術と紙に印刷というリアルな発表形態、瞬時にやりとりのできるデジタル送信と印刷物を人の手で運ぶ時間、などを組み



画像4 レトロ印刷ギャラリーでの展示
(壁面)



画像5 レトロ印刷ギャラリーでの展示
(テーブル面では、折りたたみ冊子
のかたちにしたZINEを展示し、
手にとって読めるようにした。)



画像6 レトロ印刷ウェブサイトでの
紹介1

合わせたプロジェクトができないかと考え、2021年度成安造形大学特別助成金を得て、このプロジェクトを開催することとなった。

2. プロジェクトの概要

プロジェクト概要は以下のとおりである。(プロジェクト発表時に広報で使用したテキストを再掲する)

この国際プロジェクトでは、滋賀県・成安造形大学の学生とドイツ・マンハイム専門大学の学生が、リソグラフ印刷で1〜2色の折りZINE(後述)を製作し、大阪レトロ印刷ギャラリー、成安造形大学内ギャラリー、ドイツ・マンハイムにて展示後、全て学生がそれぞれ自身のZINE10部と、他学生全員のZINEを受け取ります。

ZINE=ジンとは、個人またはチームが制作する自由な自費出版冊子のことです。

コロナ禍において人の移動はいまだ制限されたままですが、「データ」「もの」の移動は自由です。

「データ」と「もの」移動、両方の特徴を利用し、最終的に、参加者全員の表現成果物であるリアルなもの=印刷物が、参加者全員それぞれの手に届けられる交流を試みます。

ドイツと日本からデータで製作され、インターネットで瞬時に印刷所に送られたアートワークが、人の手によってリアルな紙とインクで印刷されたZINEとなり、リアル世界の展示を経て、それぞれ参加者のもとへ、航空機、車、あるいは列車、人の手で運ばれます。

データも、ものとしての印刷物も、表現も、それぞれの時間をかけて、それぞれの世界で旅をすることになります。そして、参加者は印刷物を受け取り、リアルな紙の手触りとインクの匂いを感じ、他者の表現に触れるのです。

参加者はまた受け取った自分のZINEを、例えばリアルやオンラインで、だれかに送る、あげる、そっと置いておく、販売をするなど、ここからまた自分の表現物による交流を考えます。

This is the international art and communication project of exhibition and exchange of zines made by students from Hochschule Mannheim and Seian Univ. of Art and Design.

Under the COVID-19 pandemic, human movement has still been limited, but “data things” can move freely. Data moves in the digital world, real things move in the real world.

For this project, zines are made via digital data, then printed by human hands using real paper and ink. Participants will



ーリソグラフで印刷することにこだわった理由はありますか？

今回のプロジェクトでは特に、瞬時にデータや情報を送ったりシェアできるデジタルツールの利用とともに、リアル感を強く出したいと考えていて、それには完成のイメージが手に取るまで完全にはわからない部分のある、アナログ感のあるリソグラフ（紙の手触りとか、インクのカスレとか、イ

画像7 レトロ印刷ウェブサイトでの紹介2

STUDENT ZINE EXCHANGE PROJECT
ZINE 表現のリアルとデジタル
ZINE VOYAGE --Real And Digital--
International Exchange And Communication via Making Zines

This is the project of exhibition and exchange of zines made by a total of 68 students from The Hochschule Mannheim(Germany) and Seian Univ. of Art and Design (Japan). Each student makes a postcard size 8 page zine folded from A3 paper, printed by Risograph using 1 or 2 ink colors.

Under the COVID19 pandemic, human movement has been limited, but "things" data can move. We use online tools to have international workshop to communicate, create artworks with analog or digital tools, make digital data to submit to print, get real paper prints, express artworks at real exhibitions and in SNS, and communicate and give inspirations to each other.

We chose Risograph to print because of its unique unpredictable analog look by mis-registration, inconsistent ink coverages, and color mixing.

After the exhibitions, each student will get their own zine and every other student's zine. There are waiting time to get zines brought from the printer by airplanes, vicles and humans, then participants will be able to touch real paper and smell real ink, which is a real experiment.

exhibition
 - RETRO PRINT JAM Gallery (Osaka, Japan)
 11 December (Saturday)~19 December (Sunday) 10:30-18:30
 - SEIAN University of Art and Design Spiral Gallery (Shiga, Japan)
 13 December (Saturday)~22 December (Wednesday) 12:00-18:30
 - Mannheim, Germany (date and place will be announced via Instagram)
 - free poster at all venues / limited number

Funded by Seian University of Art and Design Special Research Grant
 Cooperated by RETRO INSAITSU JAM
 ZINEVOYAGE

画像8 展示のフライヤー（レジメと折り本の図版、InstagramのQRコードを掲載した）



画像9 成安造形大学スパイラルギャラリーでの展示（エントランス）

get their real paper zines, exchange their impressions, communicate, and inspire each other.

Each student makes an 8-page postcard-sized zine - folded from A3 paper, printed by Risograph using 1 or 2 ink colors.

After exhibitions in Osaka, Shiga and Mannheim, each student will receive ten copies of their own zines and one each of every other student's zine.

There are waiting times to get the zines brought by airplanes, vehicles and humans, then they eventually will be able to touch real paper, smell real ink, which is a real experience.

学生への募集告知の内容は以下のとおりである。（2021年8月-募集を告知した）

ZINE 表現リアル & デジタル国際交流

ZINE VOYAGE — Real And Digital —

International Exchange And Communication via Making Zines

参加学生募集

Call for participation

日独 ZINE プロジェクトに参加する学生を募集します。

Call for Participation! Join the STUDENT ZINE EXCHANGE PROJECT (Germany and Japan)

- ・日独の学生が、A3片面印刷からポストカードサイズ（A6）8ページの折り ZINE を製作。大阪、滋賀、ドイツ・マンハイムにて展示をします。

Students from Germany and Japan make their own <folded postcard size zine> (from A3 paper) printed by RISOGRAPH.

Zines will be exhibited at Osaka, Shiga, and Mannheim.

This year, this project is open for 40 students. (20 from Germany, 20 from Japan.)

- ・日本の参加者→定員 20 名
 20名は先着順となります。定員を超えたタイミングでフォームを締め、アナウンスをします。参加決定者には別途メールでマニュアルやテンプレートを送ります。
 参加決定者は、9/24（予定）に Zoom でドイツと日本をつないだワークショップに参加、その後各自でデータ作成、レトロ印刷に各自入稿します（心配点がある場合、大学で MON に聞いていただけます）。



画像 10 スパイラルギャラリー展示風景（内部）



画像 11 同上



画像 12 同上



画像 13 同上

- ・ For German students → 20 students
Apply from the form and wait for an announcement from the teacher.
- 22. 8. Announcement, students can start sending designs
- 24. 9. Workshop
- 24. 10. Deadline for the application designs
- 24.–29. 10. We choose the best 20 and tell them to finally upload the designs to JAM
- 11. 11. Deadline for the upload to JAM

- ・ ZINE はリソグラフで印刷します（レトロ印刷 JAM）
Zines will be printed by RISOGRAPH (RETRO PRINT JAM/ printer in Japan)
about paper and inks you can use, see attached pictures.

レトロ印刷 JAM

<https://retroinsatsu.com/>

- ・ 使える紙は 1 種類です（データをレトロ印刷に提出するときに指定してください）。

You can use one of the papers types you want. Select one when you submit data to JAM.

- ・ 印刷色は、1 色もしくは 2 色（データをレトロ印刷に提出するときに指定してください）。

You can use one ink color or two ink colors. Select one or two when you submit data to JAM.

- ・ 印刷代、参加費は無料です。画材などは全て個人負担。
No money needed (printing, handling, mailing) at all. Only your art supplies.

- ・ 内容や言語は自由です。差別的表現は禁止されています。

It is free to use any language, and to draw or write anything you like. Hate and discrimination expressions are prohibited.

* 展示 exhibitions

- ・ レトロ印刷 JAM ギャラリースペースで展示（大阪・中津）
exhibition at RETRO PRINT JAM Gallery, Osaka Japan
- ・ 成安造形大学内スパイラルギャラリー展示
exhibition at SEIAN University of Art and Design Spiral Gallery, Shiga Japan
- ・ ドイツでの展示
exhibition in Mannheim Germany



画像 14 マンハイム専門大学での展示風景（画像提供 Martin Kim）



画像 15 同上



画像 16 同上



画像 17 同上

- ・ 展示終了後、参加者全員それぞれ自身の ZINE10 部と、他学生全員の ZINE を受け取ります。

After exhibitions, each student will receive ten copies of their own zine and one each of every other student's zine.

マンハイム専門大学
The Hochschule Mannheim
Martin Kim
m.kim@hs-mannheim.de
成安造形大学イラストレーション領域
Seian University of Art and Design
MON
monmon@seian.jp

学生向けに募集をかけたところ、日本でもドイツでも 2 日間で 20 名ずつの応募枠が埋まったため、急遽予算計画を修正し、締切日を 3 日延長し追加の応募者を受け入れることとした（結果、成安造形大学 41 名、マンハイム専門大学 31 名、合計 72 名）。学生の、なにかやりたいという意識がみてとれたことはたいへん大きかったと感じている。

予定どおり、9 月 24 日（土）午後 Zoom でドイツと日本をつなぎ、概要の説明や、折り ZINE を作る流れのワークショップ（各自 A3 の紙とはさみなどを用意し、実際の作り方を確認する）、リソグラフ印刷での版下の作り方やテンプレートの解説、質疑応答などを行った。ドイツには実際に使用できる紙やインクの印刷見本を送り、成安造形大学では別途、印刷見本を手にし質問ができる機会を設けた。

英語でのデータ作りの解説など、株式会社 JAM「レトロ印刷」のスタッフにも協力をいただいた。データチェックはすべて「レトロ印刷」のオペレーターがあたり、ドイツ向けには英語で対応いただいた。「レトロ印刷」には 2019 年春に、マンハイムの教員とともに訪れており、そのときに会ったスタッフもいることも大きかったと考える。

3. 発表

予定通り、11 月 11 日を締切とし、学生のデータをチェックする作業を行いつつ、10 日ほど押したとはいえ、キャンセル 4 名以外のデータが入稿、12 月初旬に印刷物が届けられた。

展示は、レトロ印刷ギャラリーにて 12 月 11 日（土曜）～ 19 日（日曜）、成安造形大学スパイラルギャラリーにて 12 月 15 日（水曜）～ 21 日（火曜）、マンハイムでは外出規制と遠隔授業が続いていたため予定がなかなかたらず、7 月 8 日（金曜）からの展示となった。



画像 18 マンハイム専門大学での展示風景（画像提供 Martin Kim）



画像 19 同上



画像 20 同上



画像 21 同上

リアル展示とともに、SNS（InstagramとTwitter）にて、会場の様子の配信、それぞれのZINEの画像紹介などを行った。

日本での展示を終えた段階でドイツに印刷物を発送したのだが、国際配送がEMSのみに制限されており、コロナ前であればEMSなら1～2週間で到着するところが1ヶ月半かかったが、無事全員の手元に印刷物がわたり、プロジェクトを終えることができた。

4. 手応えについて

学生の応募が多かったことは前述したが、学生の制作物の内容も多岐にわたっており、もちろん自由でかまわないのだが、なかには、交流ということを考えられた内容も見受けられた。

- ・日本の学生→日本を紹介する内容のもの、英語を併記し交流先の学生にも楽しんでもらえるようにしたもの
- ・ドイツの学生→日本語での表記、以前日本を訪れたときの記録

学生の成果物を見ての個人的な感想としては、ふだんの課題制作より肩の力が抜けており、のびのびと様々なチャレンジをしているように思った。

リソグラフはシルクスクリーンと同じ原理の印刷物であり、学生たちが慣れ親しんでいるフルカラーデジタル印刷物ではなく、モノクロの版下が印刷色の数必要である。そしてその版下を刷り重ねていくプロセスでは、下の色が透けて混ざり合い、選んだインク色そのものの発色にはならず、ずれることもある。様々なテクスチャーを持った紙へのインクののりぐあいも実際に見て触ってみなければわからない風合いがある。

この版下を色の数作るプロセスは、どの領域の学生もしっかり理解のうへ進めた。

成安造形大学では、すべての領域（イラストレーション、美術、空間デザイン、情報デザイン、総合、地域実践）、すべての学年からの参加があった（1年7名、2年6名、3年9名、4年15名）。

1回目に参加できなかった学生もいることと、やはり交流を続けたいという双方の考えもあり、第2回を実施することとなったことを記しておく。

SNS

Twitter <https://twitter.com/zinevoyage>

Instagram <https://www.instagram.com/zinevoyage/>

成安造形大学紀要 第14号
Journal of Seian University of Art and Design No. 14

発行日：2023年3月31日
Date of Issue: 31 March 2023

発行者：学校法人京都成安学園 成安造形大学未来社会デザイン共創機構
〒520-0248 滋賀県大津市仰木の里東 4-3-1
電話：077-574-2111（代表）

Publisher：Kyoto Seian Gakuen, Seian University of Art and Design Co-Creation
Laboratory for the Design of a Futuristic Society
Oginosato-Higashi, 4-3-1, Otsu-City, Shiga-pref.,
zip 520-0248, Japan
Tel: +81-77-574-2111

編集：成安造形大学未来社会デザイン共創機構
Editor：Seian University of Art and Design Co-Creation Laboratory for the
Design of a Futuristic Society

制作：株式会社 北斗プリント社
Production：Hokuto Print Co., Ltd.
