

特集

佐大に芸術地域デザイン学部発足

アートで街を刺激！

佐賀大学に今年4月、「芸術地域デザイン学部」が発足した。芸術表現・理論のみならず、地域史、国際関係、考古学、地理学、都市デザイン、異文化コミュニケーションなどを学び、芸術で地域と世界を拓く、というコンセプトの元、美術工芸をメインにした「芸術表現」と「地域デザイン」の2コースを新設。学部長である小坂智子さんと新任教員4人に、同学部ができることによって、佐賀の街がどう刺激されていくのか、少し気の早い未来について語ってもらった。

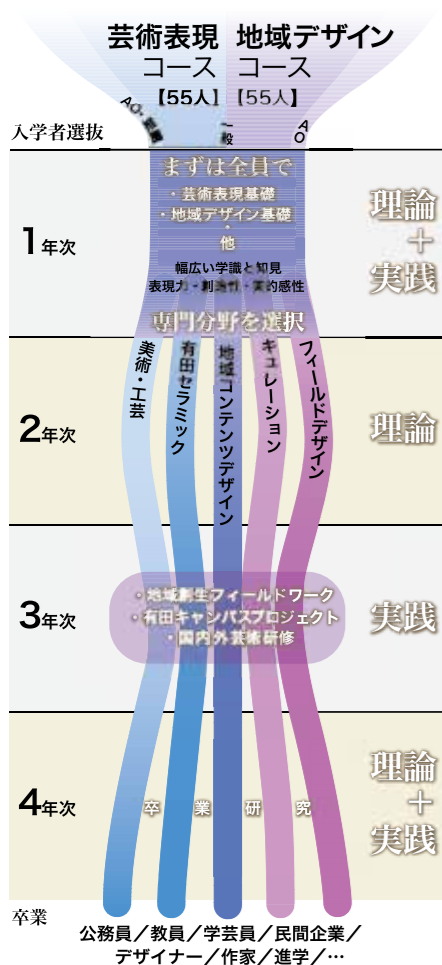


「元々、佐賀大学には特設美術科が育者を輩出してきた歴史がありました。現在、国全体が『地方創生』というテーマに取り組んでいます。佐大も『地(知)の拠点』として、芸術に関する伝統を活かし、地域の拠点、知の拠点としての役割を果たしていく。新学部はそういう目標をもって発足しました」と芸術地域デザイン学部長の小坂智子さんは語る。

芸術の持つ力でまちづくり。そう聞くと、アートをテーマにした大きなイベントが頭に浮かぶ。新潟県の過疎化した地域で3年に1回行われる「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」。2012年の第5回では48万人の来訪者数となり、新潟県内の経済効果は46億円だったと公表されている。また、すっかりアートの島として有名になった香川県・直島には、世界中から観光客が押し寄せている。「もちろん大きなイベントを作ることも、地域活性化に対する一つの解決策です。でもアートを街に持つてくるといふより、もうちょっとささやかなことからまちづくりに関わることでもできるのではないだろうか。芸術の持つ創造性や感性、コミュニケーションする力が、佐賀が抱えている課題をより良い方向に変えていく。それも芸術によるまちづくりではないでしょうか」と小坂さんは語る。普段から街に住んでいる人たちの創造性を育むことも「まちづくり」に重要なこと。派手さはないが、長い時間軸で考えると実に適確な考えだ。

その考えは同学部のカリキュラムにも反映されている。1年次には「描く」「つ

創造性、感性が街に沁み込む



芸術表現コース	
●美術・工芸を多面的かつ総合的に学習	
●手わざを基礎に、それぞれの表現を探究	
●視覚伝達・グラフィックデザイン分野の専門性を習得	
美術・工芸分野	
●陶磁器・ファインセラミックスをトータルに学習	
●学びの舞台は、世界が認めた「有田」	
地域デザインコース	
●学芸員としての専門知識とスキルを学習	
●地域の歴史・文化に根ざした幅広いカリキュラム	
●国内外の文化産業の現場に対応する実践力を養成	
芸術表現コース	
●美術・工芸を多面的かつ総合的に学習	
●手わざを基礎に、それぞれの表現を探究	
●視覚伝達・グラフィックデザイン分野の専門性を習得	
美術・工芸分野	
●陶磁器・ファインセラミックスをトータルに学習	
●学びの舞台は、世界が認めた「有田」	
地域デザインコース	
●学芸員としての専門知識とスキルを学習	
●地域の歴史・文化に根ざした幅広いカリキュラム	
●国内外の文化産業の現場に対応する実践力を養成	
キュレーション分野	
●芸術を軸にしたフィールドデザインを探究	
●地域密着型科目と専門科目を融合	
フィールドデザイン分野	
●さまざまな地域資源をデザインの手法を使ってコンテンツ化し、地域創生に貢献	
●映像、コンテンツ情報の各デザイン分野の専門性を習得	
地域コンテンツデザイン分野	



博物館学
小坂智子 学部長

くる」といった「表現系」の課題と、フィールドでの調査や調査内容のプレゼンテーションなど「マネジメント系」の課題に取り組む。「発想する」「形にする」「伝える」といった基礎力を養成する。2年次に専門分野の基礎を学んだ後、3年次には地域を舞台に実践力を養成。「芸術表現」と「地域デザイン」の両コースの学生が互いの専門知識を生かしながら協働して課題に取り組む。「学生にはまず、地域そのものを知ることから始めてもらいます。総合大学であることを活かし、専門だけに止まらない幅広い分野のことを学ぶことで、総合的な視野を身につけます。カリキュラムを通して、芸術的感性を軸に、創造性とコミュニケーション力のバランスがとれた人材を育て、社会に送り出していきたい」と小坂さん。

「佐大を卒業した人が佐賀でものづくりに取り組むながら、ここに住み続けたら、佐賀市民の中でも見えてくるものがあるのではないだろうか。長い目で見て、そういう人材が実際に住むことで、アーティストが暮らしやすい街になっていくだろうし、それが街に新たな魅力を付け加える可能性はあると思います」。

【略歴】
東京都生まれ
慶應義塾大学文学部哲学科美学美術史学専攻卒業
シドニー大学大学院文学部芸術学専攻修士課程修了
石橋財団ブリヂストン美術館、慶應義塾大学アート・センター、長崎国際大学勤務を経て現職

「油

絵や陶芸とか素材が決まっているのか決めてから、どういう素材を、どの場所で発表するのか。そういう活動をしています。なのでいろんな表現をくつつける役割を果たせたらいいなと思っています」。新たに芸術表現コースに着任した柳健司さんは自らの表現についてそう語る。

佐賀大学美術館で開かれている「芸術地域デザイン学部開設記念展（5/8まで）で展示されている柳さんの作品「沈黙：柏崎沖」（2007）。身の丈ほどある大きなホーンの奥にはブラウン管が潜んでいる。ゴボゴボと波にさらわれるような音と笑い声。増幅されて展示室内に響いている。「ホーンを作るきっかけは、当時、ドイツの指揮者フルトヴェングラーが1951年にバイロイト音楽祭で上演していたベートーベンの『交響曲第9番』を毎日のように聴いていたこと。第3楽章の終わりから第4楽章が始まるまで、数秒の沈黙がある。その間、息を止めて聞く。そういうの面白いな、と思ったのがスタートです。沈黙に注目していたら、当時、真円を作る技術が可能になったことで売り出させていたホーン型の高級スピーカーの情報に巡り会った。それでホーン型のオブジェを作りました。映像と組み合わせたのは後になってからです。この映像は柏崎沖で泳ぐ姿をカメラマンに撮ってもらったときのオフショットです。結構、波があつて、お互い溺れないように必死な姿が面白くて。まあ意味がないことこそ面白いんだって、最近思い始めています」と柳

意味がないことこそ面白い

柳健司さん

さんは笑う。
外的刺激に反応して作品を作る。「日本人はこの道何十年というのが好きだけど、そういうことやっていないから、あいつは何やってんだ、と言われますね。学生に対しても、こういうものじゃなきゃだめというのはない。何をやっても

いい。でも表現としてレベルの差は確実にある。その差はなんなのか。はつきりした答えはないが、明らかに違います。それが分かるためには、たくさんのものを見て経験し、何がいいかを常々考えなければいけない」。

着任早々、授業で大学院生を街なかに連れ出し、面白そうなことができそうなサイトを探させた。「佐賀は自転車で行けるのに丁度良い街ですね。1年くらいかけていろいろ見て回りたい。これまでも群馬にスタジオを構えてアーティストを繋ぐ仕事をやってきました。佐賀でも若い人たちの集まる場所というか、アートを発信する拠点、もっと自由度がある場所を生徒たちが作っていくような動きができたらいいな、と考えています」。



【略歴】
1961年／福岡県生まれ
1986年／東京藝術大学彫刻科卒業
1988年／東京藝術大学大学院美術研究科修了
1995年／ロンドン芸術大学 チェルシー美術大学院彫刻科修了
1995年／文化庁芸術家在外研究員としてロンドンに滞在
2009年／CA house 設立

2

人分の指の穴が空いたボウリングの球。方眼紙を一定の切り方をしただけの立体作品。延々とサッカー場のピッチをプレーヤー目線で映し出す映像……。土屋貴哉さんの作品は日常にありふれた素材を使っているのに、見慣れない雰囲気が出されている。

「要は我々が普段の生活の中で何気なく受け入れているようなルールやシステムをどう「誤読」できるか。そういうアプローチの連続です。不毛といえば不毛。問題があつてそれをどう解決するか、そういう効果効能を求めるデザインのようなアプローチとは真逆です。逆にルールの隙間をぬって誤読して、ルール自体を不能にしていくな。ルール自体を問う。ちょっとだけおかしい状態というか、ルールから半歩だけはみ出した状態を作りたいたいと思っています」と土屋さんは解説する。

会場中央に置かれた作品「Duhill」。自然石に支えられたディスプレイ上にはパソコンの画面でお馴染みのスクロールバーが無数に並んでいる。それぞれのリズムで画面上部に上がったバーは画面下部まで下りて、また上がっていく。「スクロールバーが標準機能として当たり前、という前提があるから、ばかだね、と機能する。PCがない過去や、必要なくなるであろう未来では伝わらないでしょう。美術作品が発見として機能するのに賞味期限はある。デュシヤンが大量生産の便器に「泉」と名付けて展覧会で発表したことも、1910年だからこそ一番機能したはずです。今、我々がその時代のインパクトを受けることはない」。だからこそ、既存の価値観を疑い壊し、新たな時代表現を探ることが必要になってくる。

「何を元に何に対してアプローチしていくのか。その元となるものを発見することが重要だと思っています。これに気づくことが大事です。考えるたりアプローチすること。結果的にはこの世界を成り立たせているルールに、どう関わらされているのか、もういちど考えることにつながる。だから、造形することやビジュアルを作ること目的にしない。それだけで作品たらしめることはしない、ということが非常に大事。どう物事に関わったのか。関わった結果がたまたま形になったり、ビジュアルになったり。そ

ルールをどう「誤読」するか

れがたまたま美しい、というのが理想ですね」。

今までにない表現を思考することも、アートの大きな役割ではないか。佐賀という街に必要なのは、アート作品ではなく、そういう考え方なのかもしれない。「価値観をどう作っていくか。それをいかに特別なものや特別な手法を使わず、最小限の行為でいかに鮮やかに見せるか。それが街まで広がると面白いですね。意味が分らない、でいい。それが佐賀という街をどう変えていくのか。楽しみです」。



コンテンツデザイン

土屋貴哉さん

【略歴】
1974年／東京都生まれ
1999年／東京芸術大学美術学部絵画科油画専攻 卒業
2001年／東京芸術大学大学院美術研究科修士課程 修了

男の子が笑顔で傾斜した木の道を駆け抜ける。横には子どもたちが描いた遊具のアイデアスケッチが展示されている。「札幌国際芸術祭2014」の公式プログラム「コログル公園inネイチャー」。杉本達應さんはメディアディレクションチームの一員として、身体を使ったあそびとメディアを使ったあそびが同時に楽しめる空間を作った。「会期中に2回、子どもたちにとんな遊具を作りたいか発表してもらい、実現可能なものを翌週3日間閉園して、実際に作り直した。バージョン2、3と子どもたちのアイデアでアップデートしていくというプロジェクトです。実際にトンカチを持って作り直した」と杉本さんは振り返る。

杉本さんは佐大教育学部造形文化コースの出身。学生時代からデジタル系の表現に興味があり独学で学んだ。「週の半分は理工学部に入り込んでプログラミングを教えるもあってました。総合大学ならではの良さですね」。卒業制作もソフトウェアを提出。フライングアートの先生に「面白い中、異彩を放っていたのは想像に難くない。」

プログラミングというと、人との触れ合いが少ないようなイメージを勝手に抱くのだが、杉本さんの仕事はそれとは真逆だ。「ずっとワークショップに、緑の下の力持的な立場で関わって来ました。表現を生業としていない一般の人たちにも、表現の楽しさを味わってもらう活動をしてきました。佐賀でも続けていきたいですね。」

杉本さんが力を入れたことのひとつに「クリエイティブコーディング」がある。佐賀での大個展で知られるチームラボや人気ユニットPerfumeの映像に「あんなに厳密に計画を立てずに大分余白を残したまま見切り発車をするようなアーティストに魅かれます。マネジメントは辛い毎回やけどをします。やけどしながら進んでいたら、同じようにやけどしたい人が集まってくる。それが面白い。大変な目に会いたい人がアートの周りには勝手に吸い寄せられてくる。そこで化学反応が起きて、当初の予定になかったような展開が生まれていくというのが面白い。これまでのパターン。混ぜるな危険みたいな、それぐらいへビーな人じゃないと、アーティストとして名前を残せません。面白い活動をやっている人は周りをやけどさせるくらいの熱量を持っています」と語るのはアートプロデューサーを教える花田伸一さんだ。

花田さんは2007年まで北九州市立美術館の学芸員を務めた後、インディペンデント・キュレーターとして活動。北九州での「千草ホテル中庭PROJECT」(2008〜15)や「街じゅうアートin北九州2012」、筑後市での「ちくごアートファーム計画」など精力的に取り組んだ。「独立後は商業施設や学校、島の中など、主に街なかでアートの企画をしていました。美術館みたいな白い空間(ホワイトキューブ)でやるとどうしても鑑賞に知的な作業が加わってきます。芸術の歴史を踏まえた人でないと辿りつけないものになりやすい。街なかだと、そういう壁を取っ払って、アーティストが持っている熱量がダイレクトに街の人に伝わります。そしてほしいやけどする(笑)。アーティストがわがままを追求しても良い場所を街の中に放り込む。一番のメリットは、熱意を持ったいろんな分野の人が勝手に集まってくる。やけどで化学反応が起き、エネルギーの集合体が

表現者の熱量ダイレクトに



アートプロデューサー
花田伸一さん

《略歴》
1972年/福岡県生まれ
1996年/九州大学 文学部 美学美術史専攻 卒業
1996年/北九州市立美術館 学芸員
2007年/インディペンデント・キュレーター

生まれる。町内会長やお医者さん、郵便局長、神主さんなど、普段だとあまり接点がない人が集まってきます。クリエイティブな人は磁石のように、人同士で影響しあう。その人たちの磁力が増していく。それが地域にアートを持ち出す意味ではないでしょうか。」

「学生をたくさんさんのアーティストに会わせたいと思っています。スライドレクチャーだけでなく、いろんな人を佐賀に呼びたい。自分自身、美術館の展示やより、アーティストから、より多くの影響を受けています。そのパワーをまず感じ取ってもらいたい。芸術が地域を変えたら、今の常識に囚われない発想と行動力が重要ではないだろうか。すぐに結果を求めずその先を見据える。地域に、そういう新たな表現を育む忍耐や、それを許す寛容さが生まれて始めて「文化」と呼べる。そのトレーニングが一番良いのがアートではないだろうか。「単純に役に立つものとかやると、すぐに物差しを当てられてしまう。そうすると普通の経済活動と一緒に。短絡的に意味はなくても、いまの価値観では計れないものをやらないと意味はない。そういうことを大学の先生として教えていきたいですね」。

一般の人にも表現の楽しさを

像を担当するライゾマティクスが駆使する最先端のメディア表現技術だ。「コーディングで絵を描く。絵筆自体を作り出すイメージです。もつとPCを使って新しい表現を作れることを知ってほしい。デザイン教育にはあまり導入が進んでいないので、腰を据えて教育法を作っていきます。前任地の札幌では一般向けの講座をしていたので、佐賀でも続けたいですね」。

また公共的な課題を発見するワークショップも立ち上げたという。「シビックテック」という概念があり、公共的な問題をITの力で解決しようという活動が各地で起こっています。エンジニアが中心となって地域の問題点を示すデータをデジタル化することで、市民のみなさんに感覚的に共有してもらおう手助けをしていきたいです」。



情報デザイナー
杉本達應さん

《略歴》
1975年/熊本県生まれ
1998年/佐賀大学教育学部総合文化課程造形文化コース 卒業
2002年/岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] アートアンドメディア・ラボ科 卒業
2010年/東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻修士課程 修了
2016年/東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻博士課程 単位取得退学
名古屋芸芸大学専任助手、福山大学専任講師、札幌市立大学専任講師などを経て現職。