

Replaying







# Replaying

2015

プロジェクター  
遠州灘の映像  
障子紙  
アクリル絵具  
砂  
窓  
鏡

第 17 回遠州横須賀街道ちっちゃな文化展

出展作品「Replaying」に関する考察

谷 正輝

はじめに	p.1
1. 遠州横須賀街道ちっちゃな文化展の概要	p.2
2. 出展作品「Replaying」の概要	pp.3 ~ 16
① 本制作への眼差し	pp.3 ~ 7
② 作品コンセプトの形になるまで	p.8
③ 作品の表象について	pp.9 ~ 16
(a)ドローイング	pp.9 ~ 10
(b)柱に映る杭	p.11
(c)押入れの奥行	pp.11 ~ 12
(d)はめ込まれた鏡	p.12
(e)吊るされた窓	p.13
(f)回転する小窓	p.13
(g)砂遊び、最終パフォーマンスについて	pp.14 ~ 16
3. 作品に対する考察	pp.17 ~ 19
① 3つのキーワード「新しい」、「探せる」、「分かりやすい」	pp.17 ~ 18
② 空間と映像イメージとのギャップ	p.18
③ 文化展客層に馴染んだ表象	p.19
おわりに	p.20

## はじめに

こうして作品についての考察文を書くのは筆者にと  
って珍しいことではないのだが、大学の修了制作を終  
えてからというものすっかりとした言葉によって制作  
を語る機会が減ってしまったように思える。修了制作  
の際はいささか論理が先行してしまい、自身の表現す  
べきものの中で感覚の部分を置き去りにしてしまった  
ような気がした。その反動というわけではないのだが、  
それ以降の制作は概ね感覚的で実験的な映像インスタ  
レーションであった。論理的思考を怠っていたわけで  
はないのだが、その都度しっかりと文字に起こして表  
記するという作業は久しい。今回の「Replaying」は感  
覚的な部分が大きい空間的なドローイングであるから  
こそ、そこにおきた状況というものをメタ認知するた  
めにも、この機会に記してみたいという気持ちになっ  
たのだ。ここでの文字表記を通して、自身の制作の更  
なる成長のために活かしたい。またこれを読む誰かの  
考え方や制作の肥やしになれば尚幸いである。

## 1. 遠州横須賀街道ちっちゃな文化展の概要

今年(2015年)になって17回を数える「遠州横須賀街道ちっちゃな文化展」。現在の静岡県掛川市南西部にあたる場所(図1)で掛川市合併以前の、1999年に第一回目を開催した。城下町の風情を残す遠州横須賀を美術館にして、もう一度歴史ある街並みに目を向けてもらおうと始まった。古い町屋や、空き家などの玄関先、住宅の一室などに様々なジャンルの職人やアーティストの作品が展示される。文化展を訪れる人々は、あらゆる作品や音楽、食などに魅了されながら、遠州横須賀の昔ながらの街並みや人情の「形」を継承する街の魅力に触れるのだ。

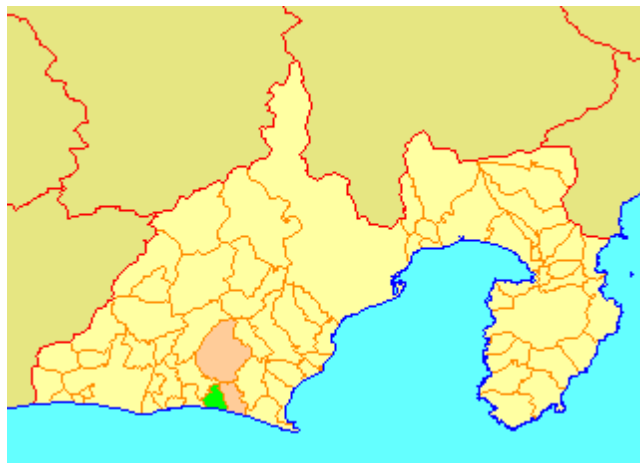


図1 旧大須賀町(Wikipediaより)

下記情報は静岡県掛川市観光情報公式サイトより。(2015年現在)

主催：遠州横須賀倶楽部、掛川観光協会大須賀支部

後援：掛川市、横須賀のまちなみを考える会、大須賀町商工会、大須賀建築士すまいの研究会、(社)掛川法人会大須賀支部

協賛：町内外の企業と商店および事業賛同者

## 2. 出展作品「Replaying」の概要

第17回遠州横須賀街道ちっちゃな文化展において、筆者は清水邸大蔵を展示会場として用意して頂いた。出展した作品「Replaying」は、遠州灘の海の映像と砂、ドローイング、窓や鏡などを構成した空間になっている。そこでは子どもたちや大人も遊びを見つけて戯れることができる。



### ① 本制作への眼差し

平面と共に空間的なドローイングを試みた。広い視野の中で感覚を鋭く、しかし純粹に「これが面白い」という感覚をそのまま素直に楽しむ。遊ぶのだ。そういった意識で今回の制作に向かうことになった理由を述べよう。

文化展の客層を考慮すると、挑戦的で理論性の強い作品よりも、感覚的かつ直接的な表現が適していると感じていた。筆者は過去5年ほど文化展と遠州横須賀の街の人々との交流を持っている。そのうち2013年に一度、「静大美術家」として横須賀城址を会場に、静大演劇部有志と共に野外演劇的インスタレーション作品「ちいさなとびら」(写真1,2)を出展している。この作品についてここでは深く言及するつもりはないが、自身の中ではかなり挑戦的にやってみたいこと、見てみたい光景を作り出すために、許容できるキャパシ





写真1 「ちいさなとびら」ポスター

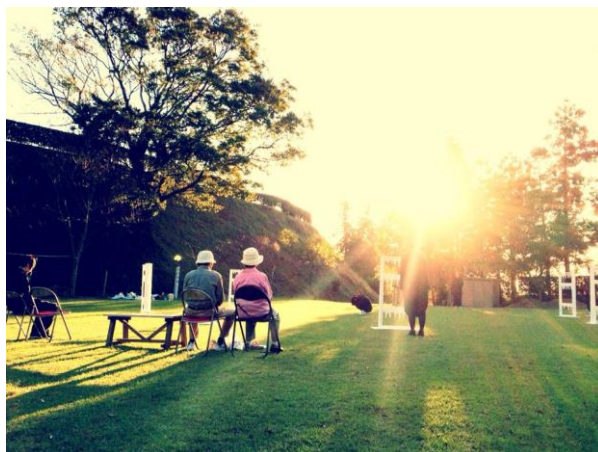


写真2 「ちいさなとびら」展示風景

ティを大きく超える形でごり押し気味に実現させたと今では感じるのだ。それは体力的にも技術的にも知識的にも。そんな状態で成立させたものに対し、筆者自身が感じる場所は満足のいく結果というにはほど遠いものであった。断わっておくがここで実現できた作品そのものに対して、失敗であると感じたり、何か後悔をしていたりというわけではない。あの時できあがった空間とあらゆるパフォーマンス、協力して頂いた関係者の方々の時間には、そのものの完成度と魅力があったと自負している。そうではなく筆者自身の文化展との向き合い方、制作との向き合い方の未熟な部分が浮き彫りとなったことで、自身に対し怒りのような不甲斐なさを感じたというのが本音だったのだ。

それから2年後、再び文化展にて出展することになり、まず思ったのが「今度は必ず気持ちのいいものを作ろう」ということだった。気持ちのいいものとは一体誰にとってどんなものなのか。そこから色々なことを考えながら、いざ作る際には用意された空間と感覚的に対峙して無理のない、自然と溢れる表現を心がけることにした。

開催1カ月ほど前に3日間現地に滞在し、大蔵の空間と向き合うことにした。というのも、展示会場として清水邸の開放は長く続いているのだが、この大蔵の開放は今回が初めてであり、筆者にとっても遠州横須賀の新しい空間との対峙であるからだった。いざ大蔵



写真3 清水邸大蔵の扉

に出逢うと、中へ入る前にまず入口のとても重厚で威厳のある扉(写真3)に目を引かれた。中に入ってみても薄暗く埃っぽい空間の中に、いくつか整理前の棚や箆箆が置かれているのだ。しかもその一つ一つが少なくとも100年ほどの歴史を持った物体ばかりが並んでいる。この圧倒的に存在する空間の強さと重さに、ここでは何か「単一で物質的な作品」を設置することは、ほとんど不可能に感じられた。圧倒されながらも滞在初日はしばらく大蔵の空間の中に身を置き、偶然開催されていた「ちいねり」(写真4)というお祭りに出かけた。少しこの「ちいねり」について述べたい。「ちいねり」は中学生以下の子どもたちだけで祢里を引き歩く伝統行事なのだが、その準備や太鼓の指導、当日の祢里の運行に至るまでも全て子どもたちだけで取り仕切る。主役は子どもたちなのだ。この街には子どもたちがちゃんと主役になる場がある。現代の社会構造において子どもとは社会的弱者としばしば見られがちであり、どこまでも大人の厚い庇護の下に置かれるようなところがあると感じる。しかし子どもは子どもの世界の中でそれぞれが力強く2本の足で立ち上がり、周囲を見て考え、独自の認識から表現される言葉や手段を持っている。「ちいねり」が仮に大人になるための通過儀礼だったとしても、それは手取り足取り大人から手段を教わって成すものではなく、子どもが子どもの手段を駆使してそれを試行錯誤した末に培われる大人の力なのだ。筆者はこのようにして培われる大人の力こそ、今後の社会と時代に必要な大人の力であると感じる。当たり前なことではあるのだ。局面に対峙した際、自分の足で立ち上がり、そして自分の感覚で状況を把握し、考え、自分の手段によって行動する。そんな当たり前のことが今の大人にできているのだろうか、筆者自身も含めて問い質したいと感じるのだ。これ以上の言及は必要ないので話を戻すと、つまり何かこの「子どもが主役」になれるというキーワードに紐づくものができないか、ともこの時思ったのだ。「ちいねり」の賑やかな音を耳にしながら、涼しくなってきた秋の風に当たり、大蔵の入口に腰をかけて晩酌する時間はこの上ない贅沢に感じられた。

次の日、筆者は清水家現当主の清水実氏に促されて、遠州灘を臨む弁財天海浜公園(写真5)へ赴いた。広大な太平洋が続く景色を小高い丘の上からしばらく眺めた。その時、正直これしかないと感じ入った。これしかないと感じたのは良いものの、なにをどうすべきなのかはすぐには分からないものなので、とりあえず



写真4 「ちいねり」に参加する子どもたち



写真5 遠州灘を臨む弁財天海浜公園

その日、日が暮れるまで浜辺で遊んだ。とても細かい砂に魅了され、砂山に文字を「かいて」みたり（写真 6）、風でページがめくれるクロッキー帳の上に砂を零しながら、風と共に砂絵を描いたり（写真 7）、砂浜に打ち上げられていた人為的に切られた木端を再び波に戻して（写真 8）、その後を追いかけてたりした。3 日目は持ち帰った砂や流木などを構成したり、砂絵を描いたりして遊んだ（写真 9,10）。現在の遠州灘の海だけとしばらく向き合い、砂の細かな流れや朽ちた大木、荒波のしぶきなど、その一つ一つに触れるために近づいてみた。そのためには子ども心のようにその場のあらゆることに興味を持ち、様々に思いつく遊び方を試すようにしていく必要があった。

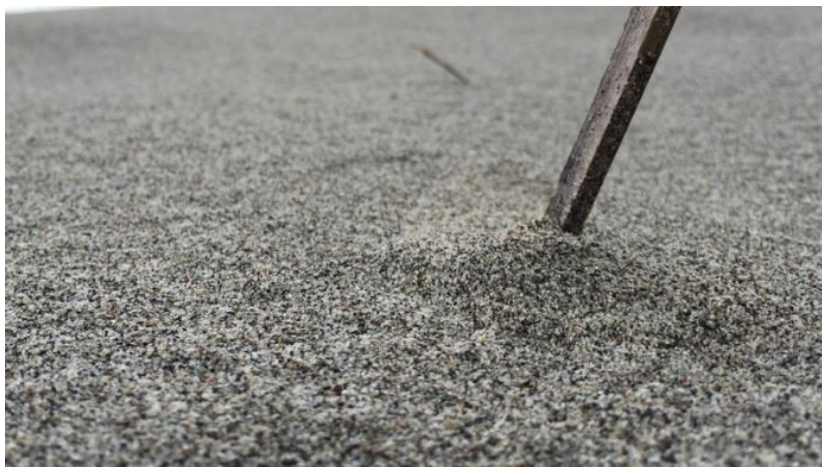


写真 6 砂に文字を「かく」



写真 7 風と共に砂を描く



写真8 木端を波へ戻して追いかける



写真9 流木と砂の構成



写真10 持ち帰った砂による砂絵

## ② 作品コンセプトの形になるまで

持ち帰ったものの中で最終的に採用したのは砂だけであった。流木やその他の流されてきた物体には、とても強い象徴性や存在力が宿っており、例えば前項の写真 9 のように構成されればそれだけで事足りてしまう。加えてこの大蔵の空間量に対してそれらを構成するためには、それに見合うだけの物質量、もしくは寸分狂わぬ配置が必要になってしまう。そもそも大蔵の中には物質的な存在感を放つオブジェクトが既に多数あるわけで、更にもそのような「もの」で圧倒するような表現を取ってしまうと「もの」と「もの」が互いにかぶり合い、ハレーションを起こすように空間がぼやけてしまう。そういった行為はまるで不透明絵具で大蔵を覆い隠すようなことだ。筆者が採用したプロジェクターによる映像投影とは、そこにある空間の物質的な特性（例えば押入れの戸の凹凸や天井の梁、それら木材の木目など）をフォルムとして残したまま、透過性のある水彩絵の具を上から重ねるようにして、レイヤーを重ねるイメージである。そうすることによってその空間は場所の特性を保持したまま、映像投影というフィルターを通して新たなイメージを感じ取ることができる。また相互に遠州灘の映像自体のイメージにも、同様の変質をもたらすことになるのだ。

さて筆者が映像に遠州灘の海を使用したことには、清水家が元々廻船問屋によって一財を成したという歴史にも紐づけられる。初代清水八十郎（図 2）は元禄年間ごろより江戸の豪商、来家多七に仕えて横須賀藩の御用商人、廻船問屋として発展した。現在も清水邸南側の門には「船着門」の字があるように、その時代までは海岸が目の前にまで来ていたという。つまり清水家の来歴において「海」というキーワードはとても深く関わっており、そして大蔵にはそれによってもたらされた財が古くから保管されていたのだ。1855年の安政の大地震によって土地が隆起し、現在では清水邸から歩いて 30 分ほどの所まで海岸線は退いてしまった。その場所まで筆者は自身の足で歩いて赴くことで、現在の横須賀の南部の土地を目に収め、弁財天海浜公園にたどり着いた。そこで出逢った海に心を奪われたのは、大蔵の空間と丸一日向き合った後の筆者の身体にとって、むしろ必然だったのかもしれないとも思えるのだ。現在の海と現在の大蔵の姿を重ねることによって、過去の清水家の来歴を彷彿とさせながら、今まさに生きる現在の清水邸と遠州横須賀の地に新たなイメージを付帯させられないかと考えた。



図 2 清水八十郎の肖像（ホームページより）

### ③ 作品の表象について

#### (a) ドローイング

ここでの「ドローイング」は単なる線画や素描などというより、あらゆる感覚刺激を頼りに「模索すること」と捉えてみたい。それは写真 11 のように平面的な模索（ここではサンド・ドローイングと名付けてみよう）のみならず、大蔵の空間をどう変質させるかという意味において、映像の配置から窓や鏡の設置などオブジェクトの作用などを、常に模索しながら空間を作り上げていったという意味で、空間的なドローイングも同時に指す。このドローイング＝模索という行為は、前項の「遊び」の感覚にとってもよく似ている。子どものように全身全霊をもって（大人はそうやって努力しなければならないようだ）その空間に何があって、何が感じ取られ、どうやって面白い遊びを見つけようかと模索するのだ。

サンド・ドローイングについて、その行為と意味について触れておこう。まず紙の上に砂を振りかけたり置いたりして、その上を指や手のひらなどで砂絵を描いていく（写真 12）。遠州灘の海岸の砂はとて細かくて軽く指を動かすだけで線が浮かび上がり、かなり繊細な作業も可能な程である。続いて



写真 11 サンド・ドローイング

絵具を手に取り、砂絵の上から手のひらを擦り付けるようにして描いていく（写真 13）。指や手のひらで描きながら徐々に左から右へスクロールするように移動していく。しかし何度か戻ってすり合わせる動きを行うようにして、行ったり来たりを繰り返しながらゆっくりと進んでいく。海の波の動きと時の流れをイメージしながら動いていくのだ。加えてどうにかして感覚の中に遠州灘の海のイメージを取り込みたいと思い、砂のざらざらとした感覚や手のひらに張り付いてごわっとする感覚を持ったまま描くことを選んだ。絵具を含んだ砂の塊は何度も往復する手のひらに擦り付けられて、画面の思わぬところで淡くおぼろげな線となって再び現れる。そして終いには紙の上に残った砂を画面の右端へ集めてそのまま置く。絵の具には定着力の強いアクリル絵の具を使用したので、いくつかの箇所にはそのまま絵の具と共に張り付いた砂の塊が残る。できあがったサンド・ドローイングは大蔵の空間の中へ様々に配置した（写真 14,15）。筆者自身が演出した空間ではあるが、元からある大蔵の空間と融合した時空間を受けながらドローイングを繰り返した。



写真 12 砂絵を描く

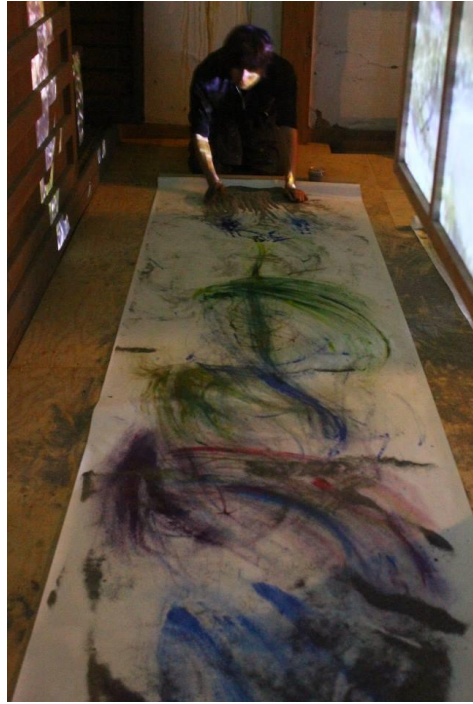


写真 13 絵の具を乗せて何度もこすり合わせる

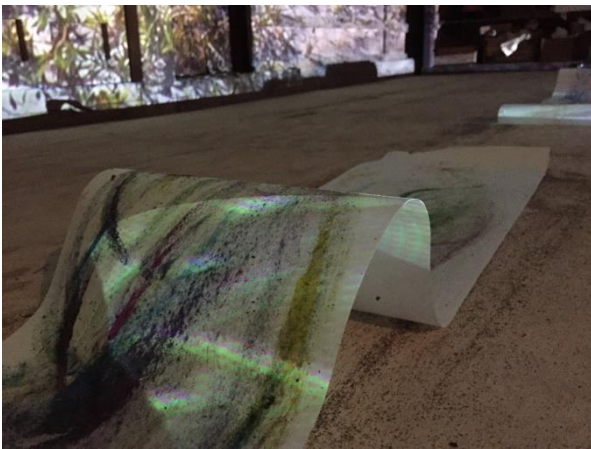


写真 14 映像の光に当たるサンド・ドローイング



写真 15 流れ出るように配置する

## (b) 柱に映る杭

遠州灘の海を眺めていた場所に、とても存在感のある杭を発見した（写真 16）。朽ち果ててがらんどろに空いた大きな穴を見せながら佇むその姿は、何か道祖神にも似た存在感を放っていた。何かは分からずとも、映像で投影する際にこの杭を引き立てる方法はないものかと考えていた。すると大蔵の中心に一本だけ柱が通っていたので、この柱に杭が映るように撮影と投影を行い、杭のみが柱に重なって実在として手前に出てくるように設置してみた（写真 17）。

後日、地元出身の実行委員会の方に尋ねてみたところ、おそらく昔に船を縄で縛って留めおくための杭ではないかとのことだった。どの時代のものかは分からないがそういったものが、えも言われぬ佇まいとしてそこにあることが、とても感慨深かったのだ。



写真 16 存在感を放つ杭



写真 17 柱に投影された杭

## (c) 押入れの奥行

映像の投影方向の先には押入れの戸があり、大部分の映像はそこへ映されている（写真 18）。いくつかの戸は開いたままにしておくことで、平面的な映像の中に奥行きが生まれたり、凹凸に沿ってイメージが歪んだり流れたりする。こういった効果にはマルチディスプレイのように、いくつかの画面がイメージの一部を映し出すような感覚を覚えるが、実



はその逆で一枚のイメージが実在物の押入れの凹凸に沿って分断されたり、手前に出てきたり引き延ばされたりしているのである。こういったズレをあえて見せることで、そこにあるものの存在を浮き彫りにさせながら新しいイメージを作り出すことができる。



写真 18 凹凸にそって投影される映像

#### (d) はめ込こまれた鏡

大蔵北側の押入れの右端には鏡がはめ込まれている（写真 19）。この品も清水邸からお借りしたもので、高さや幅が丁度押入れの戸で挟みこめるものだったので面白くて設置してみた。すると映像の光を発射して壁に映しだされた像は、鏡の歪みを受けてとても煌びやかな水面のような形の反射像となったのだ（写真 20）。



写真 19 戸にはめ込まれた鏡

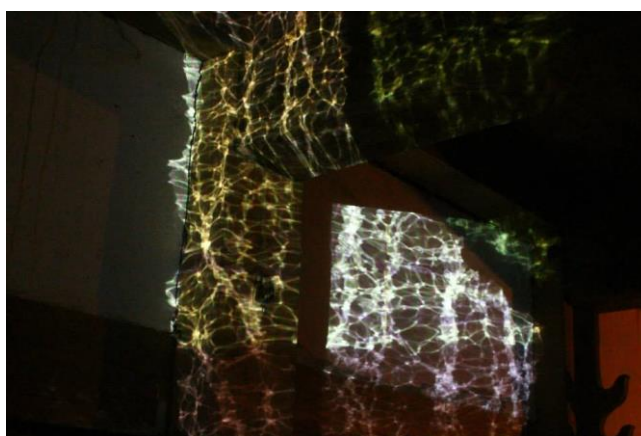


写真 20 煌びやかな反射像

(e) 吊るされた窓

大蔵北側の押入れの左側には、清水邸からお借りした窓を吊り下げた(写真21)。屋外へ長い間置かれていたものなので、窓ガラスには積もり積もった埃や水垢がこびりついていた。それが良い加減にプロジェクターの光を反射するスクリーンの濃さになって、海の映像を投影させたのだ。しかし透過性もあるため窓の向こうの押入れの形も伺い見ることができる。そして窓を通ったプロジェクターの光は押入れにも当たって像を作る。いくつもの透過したイメージのレイヤーが大蔵の空間に配置されるのだ。



写真 21 光を反射したり透過させたりする窓

(f) 回転する小窓

大蔵に入ってすぐのところには小さな窓を一本のてぐすで吊り下げた。小窓は時折入ってくる風や人の往来によってクルクルと回転する。なにか物質的な動きを小さく加えることはできないかと思い、文化展2日目から急遽加えたオブジェクトだ。固定した大きな窓と同様、埃が付着して丁度良い具合に映像を投影させながらイメージを伸ばしたり凝縮させたりする。角度によっては何も映さなくなったりもする。この効果はまた別の作品として活かしてみたいと思うほど魅力的なものだった。多くの観客もこの小窓を眺めて、口々に感想を言っていた。



写真 22 回転しながらイメージを変化させる小窓

(g) 砂遊び、最終パフォーマンスについて

大蔵中心には遠州灘の海岸から集めてきた砂を配置した。文化展初日はただ砂山を持ってそこへ波や流れを表すような砂絵を描いていた(写真 23)。来場した観客には、その都度砂山に関しては触ったり遊んだりしても良いことを促していたが、すでに形作られてしまっているものに手を加えることに観客はあまり進んで加わることはなかった。そこで二日目以降はわざと砂山を崩すように散らせ、足跡をつけて無造作な形をつけてみた。すると大蔵に入ってきた子どもたちはその薄暗い空間といくつもの映像に目をやりながら、砂を見つけた途端、真っ先に砂へ向かって触り始めたのだ。細かくてひんやりとした砂を手にとって別の場所へ移動させて小山を作ったり、外から積んできた草花をさしてみたり、その場の空間を変容させるような遊びを次々に行っていく(写真 24)。特に面白い遊びの発見



写真 23 砂から伸びる砂絵

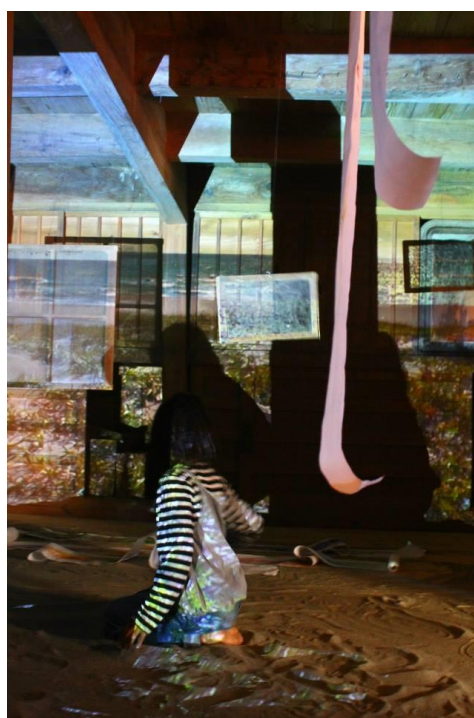


写真 24 遠州灘の砂で遊ぶ子どもたち

としては、砂を板に乗せて高いところからゆっくりと落としていくと、砂のカーテンができてそこへ映像が投影されるというものだ(写真 25)。ちなみにこの遊びについては、何組か複数の子どもたちが何度も発見している。これは子どもたちの視野の中にしっかりと映像という環境が入っていることを意味している。これらの結果に対する考察は後程詳しく述べるでしょう。

大蔵の空間で遊びを行ってくれた子どもたちの中で、地元の小学校に通う二人の女兒は

2日目、3日目と続けて足を運びんでくれた。次第に砂遊びだけでなく筆者の行うサンド・ドローイングのパフォーマンスについても、同じように描きたいと言ってきた。2日目には1枚を仕上げ、満足そうにそれを持ち帰っていった(写真26)。3日目、最終パフォーマンスの際にも2人は加わってくれた。前日では楽しそうな声をあげながらはしゃいで描いていたのだが、最終ともあってギャラリーが見ている中だったからなのだろうか、二人とも言葉を発することなく、それでも冷たい静けさでもない遊びに集中した空間が生まれたのだ。更に別の男児が砂絵を傍で描きだしたり、自分に投影される映像や光と影などで遊んだりした。そして彼らもなぜか無言なのだ。それぞれがそれぞれの遊びに集中しながら、互いを肌で感じながら描いたり作ったりしている(写真27)。とても心地よく不思議で面白い時間と空間が作られていた。大人たちもそれを見て、サンド・ドローイングに挑戦してみたり、絵具と砂がついた手のひらを満足そうに眺めたりしていた(写真28,29)。この瞬間、遊びに焦点を当てた作品として最も純度の高い空間がなされたと感じる。しかしそれは決して筆者のみが作り出した空間なのではなく、そこに集った子どもたちや子ども心を思い出した大人たちが作り上げた遊びが発生したからである。遊びが導き出した、環境への感覚の広がりを持って、この遠州横須賀の環境をもう一度捉え直すきっかけとなれば幸いである。



写真 25 砂のカーテンに移る映像



写真 26 子どもたちが描いたサンド・ドローイング



写真 27 無言で遊びに集中する空間



写真 28 サンド・ドローイングに参加する大人たち

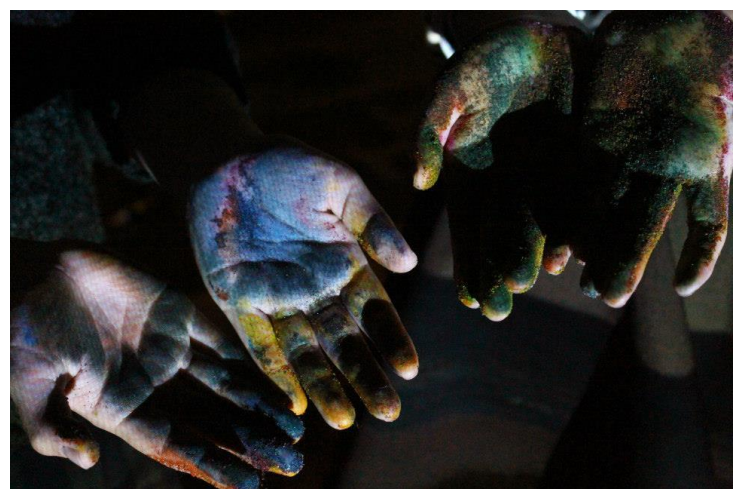


写真 29 砂と絵具に彩られた手のひら

### 3. 作品に対する考察

本作品では他者からの評価というよりも、筆者自身の評価として、概ね満足のいく気持ちのいい作品になったと感じている。本項ではどういった状況や要素が誘引してそういった結果となったのかを掘り下げていく。

#### ① 3つのキーワード「新しい」、「探せる」、「分かりやすい」

まず映像インスタレーションとしての形態としては、「新しい」、「探せる」、「分かりやすい」という3つのキーワードがあったと考えられる。「新しい」とは遠州横須賀街道ちっちゃな文化展において、映像インスタレーション自体が初の展示であったこともあり、毎年来場している観客の目には特に真新しい表現として印象的だったようだ。他にも映像体験としては、ほとんど映画館での大スクリーンに平面的に映し出されることが多いのに対して、本作のような実在空間とのセッションによるイメージの変化などは、観客に対して新しい身体感覚としての映像体験を与えられたのではないかと考える。

続いて「探せる」とは、大蔵の空間の中にはいくつかのオブジェクトが散りばめられており、それらは元々ある大蔵のオブジェクトなどと呼応しながら、更に映像の光によってあらゆる角度からそのイメージの変化を見て取ることができる（写真30）。来場者の中には30分ほど作品空間の中を行ったり来たりしては発見した光景を写真に収める方もいた。海の波のイメージとせせらぎという心地よさを受けやすい空間ということもあるだろうが、この「探せる」という空間だったからこそ、滞在時間の長い作品にもなったと考えられる。

「分かりやすい」とは、文字通りその空間の性質が投影された「海」というイメージであることのアプローチな分かりやすさを指す。一体何がどうなっているのか全く不可解な空間を作ってもよいのだが、それを大蔵の空間や遠州横須賀の地をどのように関係させていくかという点において、観客側にも一周



写真30 ドローイングとその背後から投影されたイメージが重なり合う

分余分に思考の工程を挟むことになってしまう。加えて文化展の客層を考慮した場合、そういった工程を挟むべきか否かというところに直面するのだ。筆者が今回制作した場合においては、遊びという重要な工程がある分、第一印象としてストレートに空間の性質が入ってくるものにするを選んだ。

## ② 空間と映像イメージとのギャップ

大蔵の空間は決して狭い空間ではない。むしろ本来2階まであるその天井の高さを見せるために、2階の床板を一部とってそこからドロ잉を垂らし(写真31)、視線が上がるように誘導させている(床板が留められていないため、2階へ上ることは禁止していた)。しかし映像に映る広大な海のイメージに比べれば、閉鎖された土壁の空間は小さく窮屈なものに感じるかもしれない。つまり物質的には閉鎖された空間である大蔵という観客の前提を裏切るような形で、投影されたイメージとは床も天井も使った大きな広がりを見せる遠州灘の海だったのだ。このギャップを露わにさせる空間と映像との差異が、観る者に驚きとなってその経験を強く印象付けることになったのではと考えられる。これは逆もしかりである。つまり大きな空間に対して小さな映像を投影させる。例えば事前に現地へ訪れていた時に試行していた「Spread」シリーズの一つ(写真32)。シリーズについてここで詳しくは述べないが、こういったように逆のシチュエーションによる映像と空間との対比による示し方も可能である。ギャップによって印象付ける映像体験の方法というのは、今後も継続して試していきたい。



写真31 2階から垂らされるドロ잉



写真32 小さく投影される「Spread」シリーズ

### ③ 文化展客層に馴染んだ表象

遠州横須賀街道ちっちゃな文化展は開催を重ねる度に来場者を増やしていき、現在では3日間でおよそ3万人が訪れる規模となった。この来場者の中には出展されているあらゆる分野、あらゆる表現などを楽しむために訪れている人たちがほとんどだ。美術作家の作品を批評するために訪れているという人は少ないだろう。加えて地元横須賀にとって文化展の存在は一年間の行事の中でもとりわけ大きな存在としての位置を確立しているだろう。特に子どもたちにとっては格好の遊べる機会というわけだ。つまり客層として老若男女、美術の専門知識が深いか否かなど関係なく、多くの層が観客となって作品を見にくるわけである。ここで前項の「分かりやすさ」という点も深く関わってくるのだろう。多くの世代にとって「海」での記憶は、言うなれば祖先から伝わる細胞レベルでの記憶となってその感覚に親しみやすい刺激を与えるのではないだろうか。

殊に地元の子どもの参加率が高いということは、他の地域の芸術祭などと比べて元々地元の人々によって構成される「遠州横須賀倶楽部」によって始まったことであつたり、遠州横須賀の町の人々が、いかに互いに繋がり深く生活を共にしているかという風土であつたりを考えると、その地元民と文化展との家庭レベルでの密接な関係性を疑う余地はない。子どもが深くこの作品に関わってくれた理由の一つには、「砂」という子どもにとって身近な素材に絞ったということも考えられる。元々手触りなどで素材感の受け取りやすい砂であるが、更に大蔵の涼しい空気に冷やされて、手を砂山に入れてみると思いのほかひんやりとしていて気持ちいいのである。これには幼児にとっても関わりやすく興味の引きやすい素材であったことが分かる。更に大蔵の暗がりの空間で砂に手を加えた際、すぐにそのフィードバックは、変容する光と影の世界などという形で、新しい発見として返ってくるのだ。この親しみやすい素材である砂と、すぐにその変化を新しい体験として変換してくれる映像の投影という二つのかけ合わせが、今回子どもが大勢参加してくれた大きな要因ではなかったかと考える。



何度も訪れて遊んでくれた子どもたち



## おわりに

今回の制作を通して感じたことがある。それは理論を超えて伝えたい感覚が筆者の表現には必要であるということだ。カッコよく気持ちのいい表現が好きだ。その中にいくつもの段階をもって説明すべき理論が存在する。しかしその理論を作品のどの位置に置くのかということが、作品一つ一つ、そしてそれを発表する展覧会の性質一つ一つに合わせて考え、感じて作っていくことが、筆者にとって一番気持ちのいい結果となるように感じるのだ。

遠州横須賀街道ちっちゃな文化展との付き合いは今年で5年目になるだろうか。やっと初めて遠州横須賀を確かに感じる事ができたようだ。今後の文化展発展を願いつつ、継続的な付き合いをしていきたいかなる町だ。

最後に出展を促して頂き、開催日まで度重なるお世話をして頂いた遠州横須賀倶楽部の皆さま方、会場となった清水家の皆さま、そして最終日まで一緒に作品を作り続けてくれた優秀な2人の小さな助手に対し、感謝の意を表すことでこの文書の締め括りとした。

2015年10月29日

谷 正輝