

CUT





作品背景 - 研究 -

私は、修士制作に至るまで、「物質」と「場所」への関わりという観点から建築とアートとの関係性をとらえることを目的とし研究を行ってきた。

私は、「物質」と「場所」は建築とアートが各作品として成立する根拠となる存在だと考えた。それは、建築とアートが「物質」と「場所」に依存しており、相互に関係し成り立っていると考えたからだ。さらに、建築とアートの各作品に差異が生じるのは「物質」「場所」のいずれかに重きが置かれるためだと考えた。

私は、各作品の差異を比較するために、「物質」と「場所」に共通する5つの要因を設定した。それは、「社会」「時間」「隠喩」「介入」「状況」の5つである。これら5つは、作家が作品を生み出すときの、動機、意図を表すものである。これによって、各作品の差異を比較することが出来ると考えた。

以上のように、本研究は、建築とアートとの関係性を、「物質」と「場所」、さらにそれに附随する5つの要因を手がかりとして行った。最終的に、約300点の作品を私自身が選び出し、ひとつひとつ、シートにまとめ、本を作成した。

これによって、建築とアートの各作品が、「物質」又は、「場所」のいずれかに重きを置かれて成立していることが容易に判別できるようにし、建築とアートはかけ離れたものではなく、同じ目線で比較が行えるようにした。

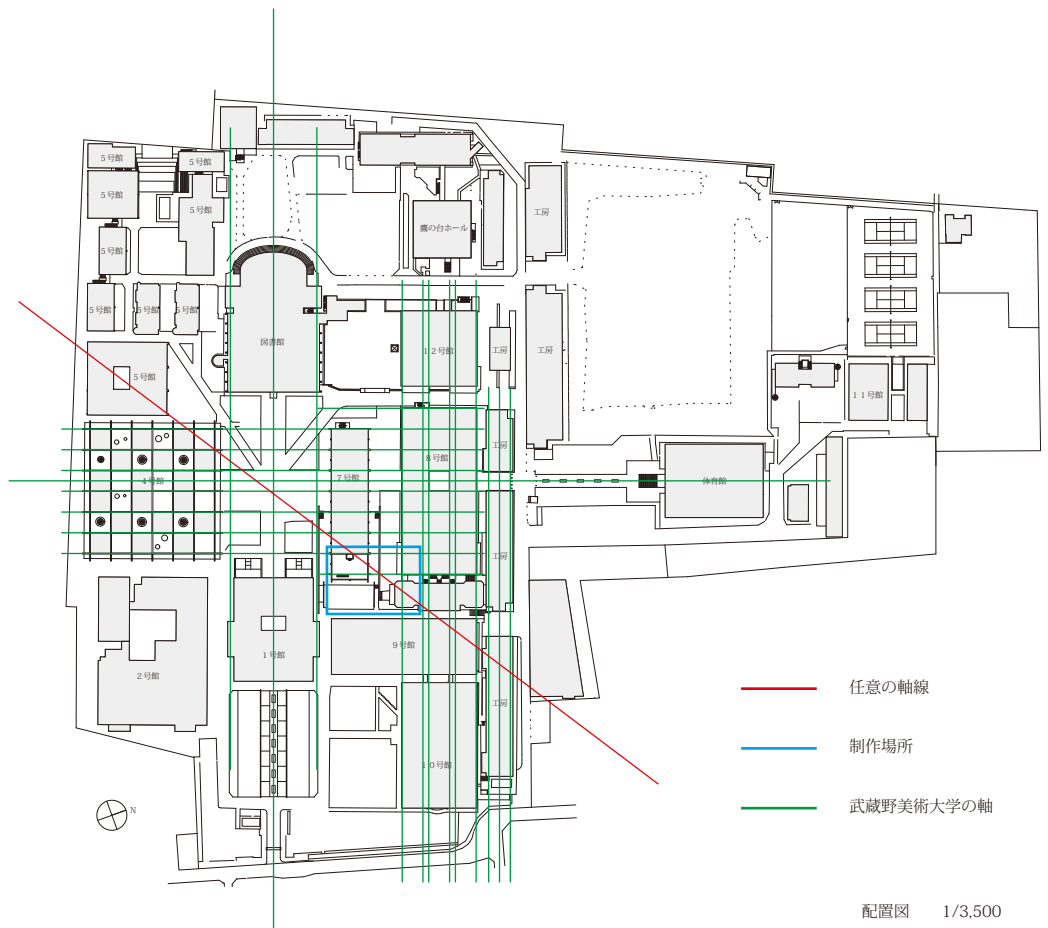
<p>Mimic 1982 ジェフ・ウォール</p>  <table border="1"> <tr><th>社会</th><td><input type="radio"/></td><td></td></tr> <tr><th>時間</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>隠喩</th><td><input type="radio"/></td><td></td></tr> <tr><th>介入</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>状況</th><td></td><td></td></tr> </table> <p>ウォールが屋外で撮影した大規模なストリート・フォトの初期の作品。「ストリート写真」が再構成され、現代の都市生活における人間的・性的緊張感が、カメラのどこに焦点を合わせるの選択によって表現されている。被写体は、このシーンの前に置かれたカメラに気づいていないように見える。そして、観客はここで起こっていることを被写体の意識よりもよく知っている。これは目に写さないカメラワークは、ナラティブな映画では当たり前のことだが、伝統的なドキュメンタリーの枠組みではあり得ない。しかし、このイメージにはその両方の感覚が併存している。そして、この作品が実際に展示される時、その視覚的強度は増す。観客がごく自然な距離をとったとき、被写体はほとんど等倍大に見える。</p>	社会	<input type="radio"/>		時間			隠喩	<input type="radio"/>		介入			状況			<p>壁 (wall) 1971 根岸謙二</p>  <table border="1"> <tr><th>社会</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>時間</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>隠喩</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>介入</th><td><input type="radio"/></td><td></td></tr> <tr><th>状況</th><td></td><td></td></tr> </table> <p>パリ青年ビエンナーレに出展した作品。2本の木の幹の間に高さ3メートルのコンクリート壁を築いた。</p>	社会			時間			隠喩			介入	<input type="radio"/>		状況		
社会	<input type="radio"/>																														
時間																															
隠喩	<input type="radio"/>																														
介入																															
状況																															
社会																															
時間																															
隠喩																															
介入	<input type="radio"/>																														
状況																															
<p>住吉の長屋 1976 安藤忠雄</p>  <table border="1"> <tr><th>社会</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>時間</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>隠喩</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>介入</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>状況</th><td><input type="radio"/></td><td></td></tr> </table> <p>三軒長屋の真ん中の1軒を切り取り、中央1点を半壁としたコンクリートの高層を挿入した小住宅。東西に射り込んだ光の住み方を、職住在宅に取り入れている。</p>	社会			時間			隠喩			介入			状況	<input type="radio"/>		<p>THE WORLD FLAG ANT FARM 1990 柳幸典</p>   <table border="1"> <tr><th>社会</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>時間</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>隠喩</th><td><input type="radio"/></td><td></td></tr> <tr><th>介入</th><td></td><td></td></tr> <tr><th>状況</th><td></td><td></td></tr> </table> <p>砂粒による万国旗の模をアリが移動し、国家の象徴である国旗のパターンを完全な複製していく作品。アリの移動が、情報や資本の流通、人の往来、すなわち「交通」が現実と環境を複製させ、国家を複製させ、都市を複製するモザイクに変えていたことを象徴している。</p>	社会			時間			隠喩	<input type="radio"/>		介入			状況		
社会																															
時間																															
隠喩																															
介入																															
状況	<input type="radio"/>																														
社会																															
時間																															
隠喩	<input type="radio"/>																														
介入																															
状況																															

「物質と場所 - 建築とアートの関係性 -」から抜粋

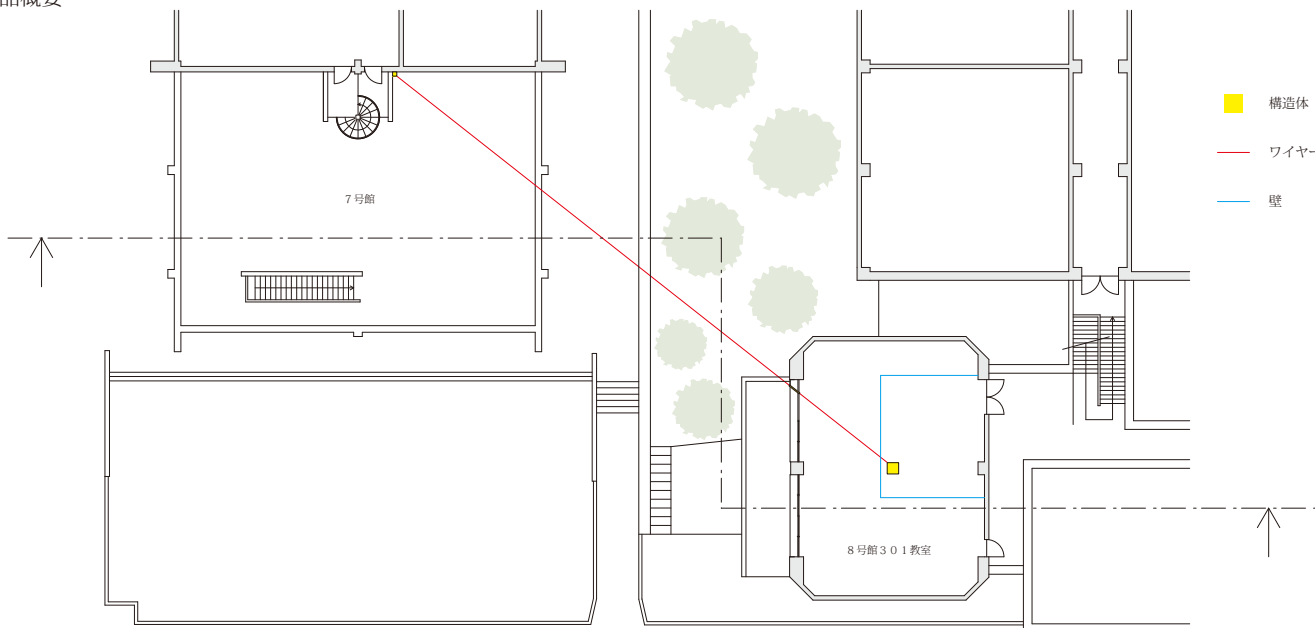
作品背景 - 計画 -

修士制作は、研究の実践として武蔵野美術大学キャンパス内でインスタレーションを行った。

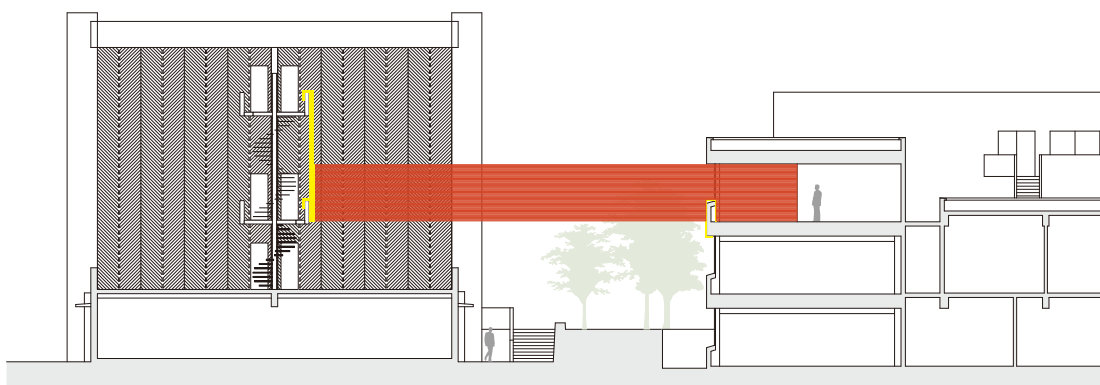
武蔵野美術大学は芦原義信名誉教授のマスタープランのもと、現在の場所に設計・建設され1961年に開設された。そのプランは、直交したグリッドを設定し、そのグリッドによって建築や人々の導線を計画している。グリッドは、武蔵野美術大学を決定づける重要な存在である。そのグリッドによって構成された場所に対して、任意の軸線をつくり出した。この軸線は、武蔵美術大学の8号館301教室から7号館に制作した。



作品概要



平面図 1/350



断面図 1/350



制作前の8号館301教室



武蔵美術大学キャンパス内の8号館301教室から7号館にたいして、任意の軸線を制作した。

この行為によって、鑑賞者にグリッドというルールによって成立している、武蔵野美術大学のキャンパスの関係性をよりリアルに意識してもらうこと、そして、場所（武蔵野美術大学）に対して物質（軸線）が介入することで空間を変容させることを目的としている。

サイズ W30m × H2.6m × D2mm

素材 ワイヤー φ2mm（赤く塗装）

鋼材（ワイヤー設置の構造体：鉄工所と共同制作）

石膏ボード等（壁設置）