

ファンダ メンタル ズ レターズ

00

2025
SUMMER

ファンダメンタルズ プログラム編

創刊の辞	1
交流報告 光を練り合わせる —— 絵画と科学の対話から —— 山脇竹生、加藤巧	4
理論研究(ケーススタディ) 地域おこしにおけるアーティストとのコラボレーション 一ノ瀬俊明	10
レビュー 時間の部屋とフェルメールの部屋でイメージの“現れ”について考える —— 北野謙の二つの「部屋=カメラ」—— Life is a Poem	18
レビュー コイズミアヤ『しくみの内側のしくみ』を読む 椛田ちひろ	24
思索 展覧会で何が起きていたのか？ —— 中尾拓哉の展示実践と「虚構的普遍妥当性」試論 坪井あや	27
レスポンス 書評への応答 コイズミアヤ	40
アーカイブ ファンダメンタルズ・バザール 2025 から得たものと今後 杉井学	43
開催記録	45
執筆者一覧	50
編集後記	51

創刊の辞

「ファンダメンタルズ レターズ」は、科学と美術、そして人文の交点において生まれる思考のプロセスを共有し、対話を促進するための実験的なプラットフォームです。

本誌は「完成された成果」だけでなく、「思考の途中経過」にも価値があると考えます。査読論文では扱いにくい仮説形成の瞬間、作品制作ノートに記される試行錯誤、異分野との出会いから生まれる戸惑いと発見——これらすべてが、新しい知の可能性を拓く種となります。

本誌は、テキストという形式を通じて、異なる専門性を持つ人々が対等に思考を展開し、交差させることのできる場となることを目指します。科学者にとっては論文とは異なる自由な思索の場として、アーティストにとってはスケッチブックを超えた概念的実験の場として、人文研究者にとっては柔軟な議論の場として機能することを期待しています。

ファンダメンタルズとは——背景と活動

「一見異なって見える科学者とアーティスト。しかし、何か"普遍"に通じるものを追究するという点で両者は等しいのだ。彼らをファンダメンタルズと呼ぼう。」この言葉から、ファンダメンタルズプログラムは始まりました。2019年、科学技術広報研究会 (JACST) 内に「隣接領域と連携した広報業務部会」が設立され、2022年には任意団体として独立。以来、科学者とアーティストが基底で交流できる環境の整備と、「普遍を追う」という営みの社会的価値の合意形成に取り組んでいます。

プログラムが掲げる価値観は独特です。「参加する科学者と美術家が良い経験をするに一義をおく」「プログラムは完成したものではなく、仮説・実験・検証を参加者と共に歩む過程で生成される」「必ずしも融合・協働をする必要はなく、外部との交流により自らの思考を深められればよい」——これらは、成果主

義が支配的な現代において、あえて過程そのものに価値を置く試みです。

第1期 (2021-2023) は東京を中心に活動を展開。「ファンダメンタルズ バザール」では、チョークトークや哲学者を介した対話など4つの方法で科学者とアーティストが交流し、32組のペアが形成されました。毎月の「ファンダメンタルズ ルーム」や四半期ごとの「ファンダメンタルズ パーク」では交流の途中経過を共有し、年に一度の「ファンダメンタルズ フェス」では、その過程を社会に開きました。

虫の糞からお茶を煎れる発生生物学者とアーティストのペア、3DCGと絵画を往還する数学者と画家のペア、足尾銅山の現在を捉えようとする都市環境学者と写真家ペア——これらの交流から生まれたのは、学際的コラボレーションであるだけでなく、それぞれが自身の探究を深めるための新たな視座でした。

2025年からは山口県を舞台に第2期が始動。地域社会や学生との協働を含む、より開かれた形での展開を進めています。

ジャーナル創刊の経緯

3年間の実践を経て、ひとつの課題が浮かび上がりました。「フェス」という展覧会形式は、視覚的・空間的な表現を得意とするアーティストには適していましたが、科学者の思考プロセスを十分に表現する形式としては限界がありました。科学者から「自分たちの思考の軌跡を共有する、より適切なフォーマットがあっても良いのでは」という声が聞かれました。

同時に、交流の中で生まれた豊かな対話や思索が、イベントの一過性の中で消えていくこと、交流のプロセスに埋もれていくことに対する課題感も共有されました。ペア間の対話、哲学者による媒介、参加者同士の議論——これらの知的営為を記録し、より広く共有することへの期待が明確になりました。

テキストという形式は、科学者にもアーティストにも

馴染みのあるメディアです。しかし、既存の学術誌や美術批評誌では扱いにくい「境界領域の思考」を受け止める器は国内には十分に存在しない。そこで新しいジャーナルを創刊することにしました。

ジャーナルの設計思想

こうして生まれた「ファンダメンタルズ レターズ」は、従来の学術誌とは異なる設計思想を持っています。

まず、査読のあり方を再考しました。「理論研究」セクションは従来型の審査を行います。しかし、「交流報告」「思索」「アーカイブ」は、本誌の趣旨に沿っており、体裁が整っていれば原則掲載とします。これは、萌芽的なアイデアや実験的な試みを排除しないためです。

特徴的なのは「レスポンス」セクションです。過去の掲載内容への応答については、内容審査を行いません（倫理的問題がない限り）。これにより、批判も賛同も、疑問も発展も、可視化がなされます。学術誌の一方方向的な知識伝達モデルではなく、ちょうど手紙をやりとりするような、継続的な対話のプラットフォームを目指しています。ここからジャーナルの名称を「レターズ」としました。

字数制限も柔軟に設定しました。2,000字の短い省察から16,000字超の本格的な論考まで、思考の展開に必要な長さを選べます。図表、写真、スケッチ、詩なども積極的に取り入れ、テキストを中心としながらも、多様な表現方法を組み合わせることを可能にしました。

二つの層の対話

領域間コミュニケーション

本誌の第一の層は、専門家同士の領域横断的な対話です。

科学者とアーティストと人文研究者——彼らはそれぞれ異なる言語を話し、異なる方法論を持ち、異なる価値体系の中で活動しています。しかし、ファンダメンタルズプログラムの3年間で示したのは、その差異こそが創造的な触媒となるということでした。

重要なのは、これが「学際的研究」や「アート＆サイエンス」という既存の枠組みに必ずしも回収されな

いということです。目的は融合や協働とは限りません。むしろ、他者との出会いを通じて自身の探究を深めること、自分の立ち位置を相対化すること、新しい体系を立てることにあります。

領域外コミュニケーション

第二の層は、専門家と非専門家間の対話です。

（基礎）研究や現代美術は、しばしば「役に立たない」「理解できない」と評されます。しかし、「普遍」を追究する営みは、一部の専門家だけのものではないでしょう。研究／制作の萌芽は、彼（女）らの日常から生まれるものであり、その日常は私たちの日常と重なります。

プログラムの実践は、多くはありませんが市民や学生が専門家との対話に関心を見出すことを示しています。「ファンダメンタルズ フェス」の来場者アンケートでは、「科学や美術への見方が変わった」「普遍への興味を持った」と回答し、「ファンダメンタルズ バザール」の来場者からは色々な視点の違いを体感できて楽しかったというコメントを受け取りました。専門的な内容を「わかりやすく」説明するのではなく、その複雑さや困難さも含めて共有することで、新しい共有の道筋が生まれた可能性は確かに感じます。

本誌は、この領域外コミュニケーションも重視します。しかしながら果たしてどのような設計が適切であるかは見通せていません。どの立場にあるのかを明示する。結論だけでなく、そこに至る過程を共有する。確実な知識や明確な意味だけでなく、単に自分に生じたこと、疑問や迷いも率直に語る。こうした姿勢により、読者を「観察者」から「参加者」へと招待することができるとかもしれません。今後も道を探していきます。

結び——森への招待

本誌は、完成された庭ではなく、生成される森を目指します。

アメリカの小説家ヘンリー・デイヴィッド・ソローは『森の生活』で、社会から離れた場所での思索の価値を説きました。本誌が問うのは、その先です。充実し

た思索と実験の空間をいかに実現し、同時にその森を森のまま外部に開くことができるか。(基礎)研究や現代美術という「ファンダメンタルな営み」を、より多くの人々と共有できるか。

これは先の見えない道のりです。一足飛びの成果を求めず、今ここで行われている交流そのものに価値を置きます。失敗を恐れず、想定外を歓迎し、多様性を尊重します。道なき道を諦めずに歩み続ける。正解も中心もない、だからこそ豊かな場が生成されます。

読者の皆様を、観察者としてではなく、この森を共に育てる参加者として招待します。専門家も非専門家も、研究者も実践者も市民も、それぞれの立場から「普遍」への問いに触れ、対話に加わっていただければ嬉しいです。レスポンスセクションは常にかかれています。

2025年10月

ファンダメンタルズ レターズ編集委員会

文責:坪井あや

光を練り合わせる——絵画と科学の対話から——

Kneading Light — From a Dialogue between Painting and Science

山脇竹生 YAMAWAKI Takeo

加藤巧 KATO Takumi

要約

本稿では化粧品研究員と美術家のペアである筆者らが化粧品で使われるパール剤を媒介に行った協働プロジェクトの内容を紹介し、活動を通じて得た気づきや知見を述べる。真珠養殖現場の視察、テストピースの制作と測定、共同実験を重ね、パール剤への理解深化と絵画への応用を目指した。この過程で素材理解の実践の違い、素材の捉え方の違いに触れ、互いの捉え方の違いを内面化した。パール剤という確固たる物質を介して対話することで、捉え方は違うが捉えているものは同じという共通認識を持ち対話を深めることができ、絵画と化粧の共通点への気づきを得たり、パール剤発色向上の知見を得たりすることができた。展覧会ではこれらの協働プロセスを含めて広く知らせることで、美術と科学の2つの領域が同じ土台の上に成り立っていることを提示した。

Abstract

This paper presents a year-long collaboration between a cosmetics researcher and a painter that used pearlescent pigments—common in makeup—as a shared medium. Field visits to pearl-farming sites, fabrication and optical measurement of test pieces, and joint studio-lab experiments deepened our grasp of the pigment and probed its pictorial potential. Along the way, we found that our respective modes of material inquiry—empirical measurement versus tactile making—initially diverged yet gradually became internalised by each other. Dialoguing through a tangible substance let us recognise that, although our approaches differed, we were observing the same phenomena. This common ground yielded insights into parallels between painting and makeup and practical routes to enhance pearl-pigment chroma. By exhibiting both artworks and process documentation, we showed that art and science rest on a shared fundamental base.

Keywords

パール剤、加法混色、協同、多元的解釈、無目的探索

Pearlescent pigment, Additive color mixing, Collaboration, Pluralistic interpretation, Open-ended exploration

<序文>

現代は、相手と自分の価値観の違いを認め尊重しようという考えが随分と浸透してきました。価値観の違いは世界の捉え方に影響します。同じものを見ていても捉え方によって異なる世界を認識していることになりませんが、もし、相手の価値世界を理解できるようになれば、自分の世界はこれまでより豊かに広がるのではないのでしょうか。多元的に織りなされる現代だからこそ、知らない世界を知るという取り組みの価値を多くの人に伝えたいと考え本稿を執筆しています。

山脇は理系の大学院を出た後、化粧品メーカーの研究員として化粧品原料の開発に携わり、特にパール剤の開発を多く担当してきました。色を測定し、数値で管理していく中で、色を数値で語る以上のことができないだろうかと考え、美術大学に入り直し、数値とは異なる色の捉え方を学びました。

加藤は古今の絵画材料や技術を研究・検討し、自ら絵具などの絵画材料を作りながら作品制作を行うアーティストです。材料の背景や性質を理解しながら現代の絵画表現へと繋げる一連の活動に、パール剤という新たな材料を組み込んだら面白いことができる

のではないかと考え、両者意気投合しファンダメンタルズプログラムでペア活動を始めました。

私たちペアが扱った象徴的な材料として、化粧品原料として使われている「パール剤」があります。これはアイシャドウなどの化粧品をつくる時に加えられ、キラキラとした意匠性を付与する材料です。パール剤は「どの角度から眺めるかで色や光り方といった見え方が変わる」という特徴を持ちます。私たちはパール剤を、「美術の目線から、科学の目線角度から眺めたときの見え方の違い」を共有し内面化していきました。

(加藤、山脇)

<プロセスと発見>

はじめは、月一回程度のオンラインでのミーティングをしながら、パール剤をはじめとする関連材料や書籍、資料類などを送付し合っていました。加藤が材料を受け取ったときには、材料を定着させる糊材（特に絵具の場合、メディウム、バインダーなどと呼ばれる）とともに練り合わせ、絵具の状態による効果の違いなどをテストしながらサンプルを制作していきました。また、パール剤のような角度を変えて見え方の変わる材料と通常の色材を作品内でマッチングしていくために、パール剤から見える色を抽出し、数種類の通常顔料によって置き換えるサンプル作りをしながら、制作の中でパール剤を理解していきました。

通常の色材が混ざり合うときに濁ったり黒みがかったりする「減法混色」であるのに対し、パール剤、特に無色パール剤——そのもの自体に色素がないものの光の干渉によって人間の目には有色に見える——は、無色パール剤同士を混ぜ合わせると色が見えにくくなり、白くなっていくという「加法混色」となります。これは光の三原色RGBが加法混色であることと同じ現象で、パール剤が光を発していることによります。日々の制作で減法混色に慣れているところに、加法混色のメカニズムを加えていくことは、案外難しいことでした。頭で原理を理解していても、使いどころや他の顔料と組み合わせたときの微妙な効果までが、自分の血肉になるかのように馴染んで使えるようになってはじめて、「自分のパレットに加わった」と言えると考

えるからです。それには、サンプルを取りながらテストすること、実際に使いながら考えたことを作品化すること、そして材料の成立している文化的な背景を理解することが必要だと考えました。



図1 塗布サンプル（「光を練り合わせる —絵画と科学の対話から」（2025 | BankART Station（横浜市））より）



図2 手練りしたパール剤による水彩絵具（「光を練り合わせる —絵画と科学の対話から」（2025 | BankART Station（横浜市））より）

真珠の材料的な背景を理解するために、2人で三重県へも行きました。真珠の取り出し体験や博物館の

展示物を見ながら学ぶ、それは調査の基点を作ることとしても大事ではありましたが、共通の体験を介しながら会話し、同じものを見てどのように考えるか、意見交換をしていくことが何より重要だったように思います。そのようにしながら、「パール剤を使って何ができるか」から始まったプロジェクトは、次第に「パール剤のような、視点の違いによって見え方が変わるもの、そういうものを介して何をともに考えていけるのか」という方向にシフトしていったように思います。



図3 塗布サンプル（「光を練り合わせる ―絵画と科学の対話から」(2025 | BankART Station (横浜市))より）

制作のうえでは、対話を重ねながらパール剤を普段の制作に取り込んでいく、という考え方をしていきました。しかし、早い段階で注意を払っていたのは、「パール剤を活かす最適解を導き出すこと」に注力するのではなくむしろ「パール剤を使っていくときに生じるエラーを歓迎すること」を念頭に置いていくことでした。パール剤はきらきらして綺麗であるがゆえに、絵画制作で使用するときに「絵画が美しいのではなく、パール剤が綺麗である」ように表現内容が材料に乗っ取られてしまい、綺麗で装飾的であることがかえって鑑賞体験に含まれうる思考的な側面を妨げるような制作・作品になりかねないという懸念がありました。プロダクトに装飾を施す場合では、理想的と思われる塗布方法でパール剤を使用していくことが要求されるかと思います。しかし、絵画制作の上ではそのようなプロダクト製作の手つきとは違ったかたちで、わたしたちが作るうえで思考を続けていくログを残すということも意識されます。鑑賞者とともに考えることができるような絵画制作をしていくことを目指すならば、むしろ「エラーが起きるときに何が考えられるか」という試行錯誤の方法にこそ、重要な要素が埋め込まれていると考えました。制作の実際は常に、「科学」や

「アート」や「歴史」のような言葉で区切られるものではなく、それぞれが同居したり交差したりしながら考え方や感じ方に宿り、作る手元の動きや材料の状態に反映されるものであるからです。交流が1年ほど経過した頃には、頭で理解したセオリーをもとにパール剤を使うのではなく、ときに直感的に、ときにパール剤の輝きを微妙に抑えるような表現も含めて、材料を血肉化しながら制作できるようになってきた手応えがありました。手を動かした量の割には随分ゆっくりであったと思いますが、その間に山脇さんと話しながら理解した材料的な背景やモノが見える際の光学的な不思議、パール剤自体が持つ文化的背景から考えられることなどについて議論を重ねることができ、それらの要素を含めて制作に繋げることができたように思います。

（加藤）

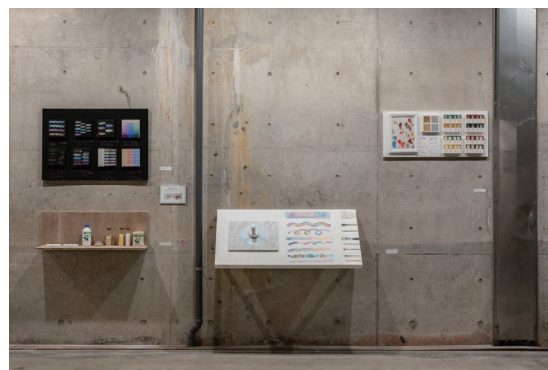


図4 加藤巧《Painter's Desk》(中央)、手作りした絵具の塗布サンプル、絵画材料などを置いた棚。（「光を練り合わせる ―絵画と科学の対話から」(2025 | BankART Station (横浜市))より）

——共通点への気づき——

交流を経て、化粧と絵画制作に共通点が多くあることに気づきました。最初の気づきは、パール剤を絵具化していく過程で、絵具づくりの際に気をつけている点について会話をした際のことです。市販の絵具は夏でも冬でも幅広い条件で使えるように作られていますが、加藤さんが自ら絵具を処方する絵具の処方を考える際には、気温が低いか高いか、湿度が高いか低いかといった、その時の環境に合わせて練り合わせる材料の量や種類を変えているという話を伺いました。この話を聞いて、香粧品(化粧品や香料)もその昔、その人の状態に合わせて配合する材料や比率を

変えて「処方(処方)」を出す医薬品から始まったという話を思い出し共有しました。その後の交流でも、絵画作品は世代を超えて持ち続けられるように丈夫さを高める設計のもと塗り方や材料が選ばれているという話を聞き、化粧品でもメイク崩れが起きづらく化粧もちを良くするよう処方が考えられているという話と——時間スケールの違いはありますが——共通点を感じました。加藤さんの絵画の話が、化粧の話との共通点を介して頭の中で練り合わさっていく感覚を得てきました。



図5 山脇による手描きの解説ボードと観察用顕微鏡(「光を練り合わせる — 絵画と科学の対話から」(2025 | BankART Station (横浜市))より)

<考察>

—— 1つのものに複数の意味があるというコンセプトとしてのパール剤 ——

この取り組みではパール剤という1つの素材を、芸術と科学という2人の視点から深めていきました。「1つのものに対して1つの意味を持たせようとする考え」をする西洋的な思考と対比させ、「1つのものに複数の意味を持たせようとする考え」をする日本のことを哲学者/記号学者であるロラン・バルトは記号の国(L'empire des signes)と呼びました。俳句を例に出すまでもなく、日本語は1つの文章を複数に読み取れる余地を残すことのできる/余地を残してしまう言語です。バルトは作品の“解釈”について1つの正解を強いるのではなく、見る人それぞれがそれぞれに解釈できる、ゆえに作品は永遠なのだと言っています。私はこの複層性を作品の“解釈”だけでなく、“鑑賞のしかた”に拡張できる話だと考えています。

パール剤を使った絵画作品を正面から見たときに見える光の反射の仕方と、斜めから見たときの反射の

仕方は異なります。正面から鑑賞したときの見え方のみが正解ということではなく、様々な位置での見え方をその作品自体が持っているのです。ピカソやジョルジュ・ブラックのキュビズムは“描き手が”対象を複数の角度から捉えて1つの平面作品に収めていますが、パール剤作品は“鑑賞者が”複数の角度から捉えて1つの作品を鑑賞することができる点で対称的です。私が特に重要だと思う点は、Aさんはaの解釈をした、Bさんはbの解釈をした、という風に、1人が1解釈をもつということではなく、Aさん1人がaにもbにも複数の解釈をもてるという点です。本論の序文でも述べた、多元的な意味を織りなす現代社会において、ものの多元的解釈をパール剤は視覚的に明示することができると考えています。

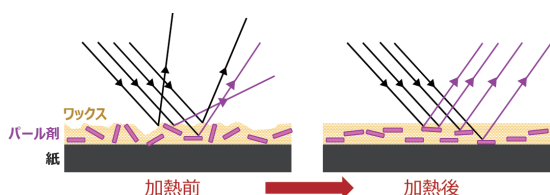
私はこの取り組みを通じて、パール剤を見たときに、化粧品の処方の話に考えを巡らせることも絵具の処方の話に考えを巡らせることもでき、また堅牢性/化粧持ちの話に考えを巡らせることもできるようになりました。本取り組み以前、私はパール剤を化粧品材料として、加藤さんは画材の一つとして認識していたものが、取り組み後は各々が相手の考えを自身の考えに練り合わせて考えることができるようになったのだと——認識できる世界が広がったのだと——捉えています。

——パール剤が故の対話の深まり——

対話が活性化した理由としてパール剤が色材でありながら通常の色材とは異なる特性を持っていたためではないかと考えます。通常の色材は厚塗りすると濃く暗くなり、複数の色を混ぜると黒くなります。一方でパール剤は厚塗りすると明度が上がり、混色すると白色に近づくといい、通常の色材と逆の現象を起こします。扱いなれているはずの色材をいつも通りに扱おうとすると逆のことが起きるため、なぜそうなるのか、通常の色材だとうまく扱っているのか、お互い理解を深め合いながら進めることで扱いに慣れることができていったのではないかと考えます。もしパール剤ではなく2人が知らない全く新しい物質を扱う取り組みであったならば、何から手を付けていけばよいかわからないところからのスタートになっていたと思います。

対話の深まりによって扱いが向上した例を挙げま

す。加藤さんがクレヨンのレシピで色材をパール剤に置き換えて自作し塗ったところ思ったより白っぽくなったという事例がありました。そして、塗った後にヒーターに当てて温めたりすると色づくという発見もされていました。パール剤はミクロの視点で見ると非常に小さい板の形をしていて、板に光が反射(干渉)して色づきます。改めて白っぽくなった原因を考えると、板の向きがそろっていないから色が様々な方向に反射され色が見えなかったのではないかという対話をしました(下図)。



塗った後にヒーターで炙ってワックスを溶かすと紙に対して突き刺さっていた小さな板たちが倒れて画面と平行にそろい、きれいな発色を得ることができたと考えられます。ヒーターでなくても指でこすっても発色は改善していました。パール剤の形状とワックスの特性を理解したためになしえた扱いの向上と発見と思います。



図6 パール剤を用いた手作りクレヨンの試し描き机。鑑賞者が自由に試し描きできる

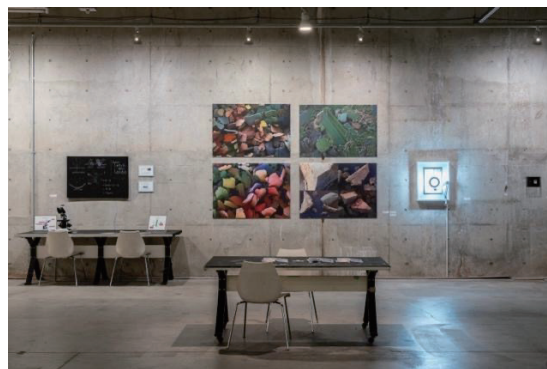


図7 パール剤、魚鱗箔、オパール拡大写真にデジタル彩色(中央)。それぞれの材料が板状であることが確認できる(「光を練り合わせる ―絵画と科学の対話から」(2025 | BankART Station(横浜市))より)

<展望>

――協働からその先へ――

私たちは展覧会「光を練り合わせる ―絵画と科学の対話から」(2025年1月18日(土)～2月9日(日))

会場:BankART Station(横浜市))を開催しました。ここでは、共同研究の成果展示という要素を越えて、「異なる手つきの専門家が協働し対話を重ねることで、「考える」という営みにおいて2つの領域がじつは同根(Fundamental)であったことに気づいていく過程」を展示の軸としました。現代に生きる私たちが目にする「領域 / ジャンル」が、歴史を振り返ると分けられていないものであったり、考えの根本が重なっていたりすることを示しながら、両領域を「再統合」していく一つの事例として見せていくことを心がけました。

また、明確でぶれない目標を事前に立ててそれを達成していく計画的な活動とは異なる、「無目的な探索」活動として交流を共にしてきました。これにより長期的に協働し考えていくためのフィールドを広げ、文化となっていく、というビジョンを共有することができたと考えています。

実社会ではさまざまな障壁があり、上記のようなビジョンの具現化には困難がつきまとう場面が多いかと思われませんが、本論で示した事例などを参考に、少しずつでも、それぞれの領分を守りながら必要なときには協働しながらゆるやかに繋がった文化ができていくとよいのではないかと考えるに至っています。

(加藤、山脇)

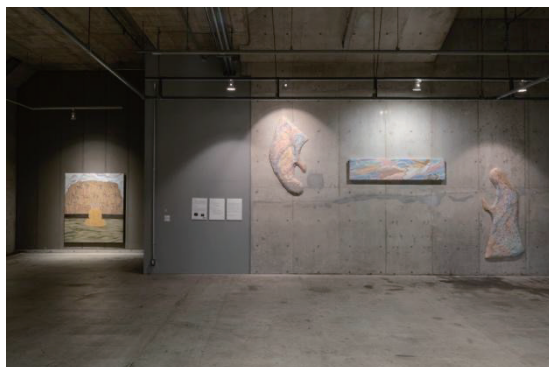
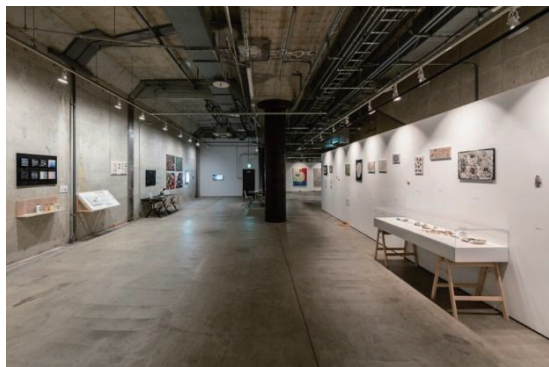
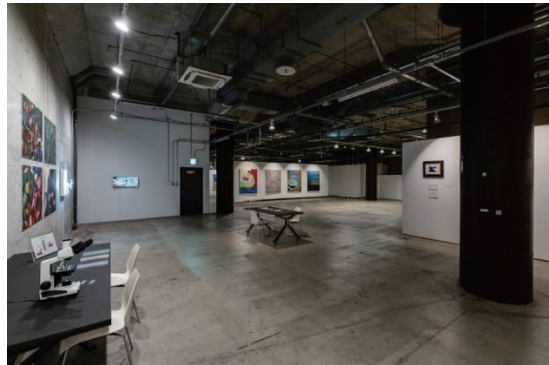


図8-11 インスタレーションビュー（「光を練り合わせる—絵画と科学の対話から」(2025 | BankART Station (横浜市)



図12、13 加藤巧《愛情、畏敬、恭順、忍耐》より《畏敬》細部。鑑賞の見る方向によって図像の見え方が変わる。撮影：守屋友樹

地域おこしにおけるアーティストとのコラボレーション

Collaboration with artists in community-reactivating

一ノ瀬俊明 ICHINOSE Toshiaki

要約

長野県辰野町において6年間にわたる地域おこし(地域振興)活動への参与観察と各種ステークホルダーとの対話を通じ、旧住民とメディアで頻繁に活動を発信する行動的な移住者との、思考や態度における違いを検証した。旧住民が「利便性の向上」を望むのに対し、大都市からの移住者は「不便の中の幸せ」や自ら築いたアイデンティティを求める傾向があり、夢の実現に対するベクトルが異なる。移住者のみならず「関係人口」の増加は、将来的に経済効果やさらなる移住や起業をもたらす可能性もあるが、このような二極化や分断は地方自治を混乱させる可能性もある。以上をベースに、辰野で行われているユニークなAIRプログラムに焦点を当て、地域コミュニティと招待されるアーティストの間でのWin-Winな関係を構築する方法を提示した。

Abstract

Through a six years participant observation on “Community-Reactivating” activities and dialogues with their stake holders as the informants around Tatsuno Town (Nagano Pref.), differences of “Thought and Attitude” between the original local residents and the stake holders (e.g. typical active newcomers) who frequently broadcast about their activities through internet media are studied. While the original local residents tend to wish for “Improvement of Convenience”, the newcomers from great cities tend to seek “Happiness inside Inconvenience” and their own identities built by themselves. So, they have a different vector on achieving the independent dreams. Not only the enhancing migration itself, increasing the “Relationship Population” may bring the economic effects, migrations and start-ups in the future. However, such polarization and segmentation will confuse the local autonomy. The author focused on an unique AIR program on-going in Tatsuno, and showed how to build a win-win relationship between local community and artists to be invited.

Key Words

持続可能性、ジェントリフィケーション、地域おこし、アーティスト、コラボレーション
sustainability, gentrification, community-reactivating, artist, collaboration

1. 生業としてのアーティストの持続可能性

アーティスト・イン・レジデンス(AIR: Artist-in-residence program)は、各種の芸術制作を行う人物を一定期間ある土地に招聘し、その土地に滞在しながらの作品制作を行わせる事業である。著者の故郷である長野県上伊那郡辰野町でもここ数年、一般社団法人MH社(仮名)が信州アーツカウンシル(長野県文化振興事業団)などの支援を受け、過疎化が問題となっている中心市街地において飛び飛びに立地する空き家を活用した「トビチ美術館」という展示

イベントを実施している(図1)。ここではMH社が、日本国内のみならずヨーロッパなどからアーティストを多数招聘し、短期間町内に滞在しての制作活動と展示を依頼してきた。「トビチ美術館」の担当者を含め、MH社では辰野町に移住してきた人材が、(たとえば観光情報の発信や空き家物件の整備など、)自分の得意分野を生かして活躍している。美大を出ると就職が厳しいという話を耳にしたこともあるが、アーティストがAIRでの滞在地域とWin-Winな関係を構築していくことは、生業としてのアーティストの持続可能性にとっても有益であると考えられる。つまり、彼らにとっ

て「トビチ美術館」は、アーティストとして食べていくためにも絶好の活躍機会であるといえる。一方、日本の地方都市、あるいは中山間地域の自治体で彼らはどう受け入れられうるのだろうか。

著者は2022年より3年連続で、「トビチ美術館」の個別展示を鑑賞し、参加アーティストとの各種交流行事（一部オンラインでも実施）に参加してきた。著者自身は都市環境学者として「地域おこし（地域振興）」というテーマにも取り組んでいるほか、現在ファンダメンタルズに参加し、サイエンティストとしてアーティストとのコラボレーションにも取り組んでいる。参加の町民やアーティストとの対話から読み取れたことは、マインドのギャップということであろうか。「高名かもしれない芸術家さんたちが、よくはわからないが高尚なことをやってみたい。」という町民のリアクションは少なくない印象を受けた一方、招聘された内外のアーティストのほとんどは主催者の意図を尊重し、前向きなコメントを述べていたが、中でも「街づくりにおける短期的な成果を焦るのではなく、10年スパンの息の長い取り組みでこそ得られる成果を期待すべき」という招聘アーティスト・島田佳樹氏（図2）の意見は、行政の陥りがちな近視眼的な街づくりへの戒めとも感じられた。

以上の背景を踏まえ本論では、「トビチ美術館」の舞台である辰野町におけるこれまでの「地域おこし」活動を分析し、地域コミュニティと招聘されるアーティストの間でのWin-Winな関係を構築する方法の提示を試みる。またここでは、地理学において行政の観点から辰野町のAIR事業を1つのケーススタディとして考察する。なお本論は、著者^{1,2}に加筆修正および新たな考察を加えたものである。

2.「田園回帰」と「地域おこし」

COVID-19の世界的な流行は、先進国・発展途上国を問わず大都市から農村への移住、つまり田園回帰を加速させたといわれる。「田園回帰」は、過疎地域において都市部からの人の移住・定住の動きが活発化している現象と定義できる³。また、LOHAS (Lifestyles Of Health And Sustainability) という生き方も世界

的なトレンドとして認識されるようになってきている。田園回帰は先進国だけの話ではなく、途上国の要素を残す準先進国である中国などでも事例が報告されている。その背景としては、大学を出て大都市に勤務するも、地下室のような賃貸物件での生活（蟻族、鼠族という表現がなされる）になってしまうこともあるという現実が語られている。著者⁴は中国のSNSであるWeibo（新浪微博）での対話（2010年～：現在のフォロワー数約2万9千人）をもとに、中国人学生の海外留学コストが親の不労所得にも依存している傾向を述べており、より高い学位を得るための高額なコストをいかにしてカバーし（元を取り）うるのかを論じている。日本国内でも、大学の学費上昇や希望する就職先と実際との乖離、昨今の物価上昇などもあり、進学のために離郷上京する投資が将来「回収」可能かどうかは、世界的な「学歴社会」化の動向にも関わらず、今後の学歴構造の変化にも影響を与えうると考えられる。さらにインドでは、コロナ禍以降の農村部への人口還流傾向も報道されている。



トビチ美術館の概要 | Purpose of the Tobichi Art Museum

辰野町辰野町の町中を美術館に見立て、飛び飛びの空き家を展示会場とした美術館展示を開催します。
「空き家の幸（空き家の不用品）」からインスピレーションを受けた作品たちが展示される国際美術館展示です。
暮らしの近くにアートや文化の拠点を作り、
地元の人とアーティスト、アーティスト同士等、様々な対話を通じて、
「暮らしの中にアートが普通にある豊かな未来」を目指しています。

展示情報 | Exhibition information

入 場 料 : 無料
開 催 場 所 : 辰野町上伊那郡辰野町辰野 1705-1
トビチ商店街（下辰野商店街界隈）
開 館 時 間 : 24 時間（但し、一部 10:00～21:00）

図1 トビチ美術館の広告（2023年度）

農林水産省が毎年発行する「食料・農業・農村白書」などに記された田園回帰の実相は次のように整理される⁵。2014年に地方自治体の移住支援利用者は11,735人となっており、2009年から4.1倍に増加している。また岡山、鳥取、長野、島根、岐阜の5県で47.6%のシェアを占めている。さらに20～30代、単身女性、家族で、という事例が増加している。農業を営みながらほかの生業に従事するスタイルとしては、60万円の仕事を5つこなすことで300万円の年収をあげる移住夫婦の事例などがモデル的な成功事例として紹介されているほか、地域で行われていた事業を引き継ぐというものもある。これらにおいては、移住先における濃密な人間関係の構築が前提となっている。

一方、移住者が働くことを通じて地域創生に貢献するこのような田園回帰とは対照的な、「ライフスタイル移住」も注目されており、こちらでは移住者はあくまで消費者という立場である⁶。このライフスタイル移住(Lifestyle migration)は、裕福層の自己実現手段の一つとされ⁷、高学歴の終身雇用労働者の事例⁸が議論されているが、コロナ期におけるIT技術者が家族を伴い東京から軽井沢に移住した事例などはその典型と考えられる。そしてこれとは対極的な移住とも考えられるが、LOHASに近い概念としてのダウシフティング(Downshifting)⁹があり、ライフワークバランスを優先した結果、大都市における(比較的高い)地位や収入を手放し、地方に移住する事例も増えている。また、外こもり¹⁰や自分探し移民¹¹など、時間資源も消費する型でこれらが実施されているケースもある。

近年ジェントリフィケーション(Gentrification)¹²に注目が集まっているが、地理学者の磯田¹³は田園回帰と反都市化(Counter-urbanization)との関連性を論じており、欧米では農村のジェントリフィケーションと反都市化が密接な関係にあると認識されている。Mitchell¹⁴はこのCounter-urbanizationを、Ex-urbanization(富裕層の郊外居住)、Displaced-urbanization(生活コスト削減:機会があれば都心回帰)、Anti-urbanization(利便性を求めない生活)に分類している。ジェントリフィケーションとは、都市において比較的貧困な層が多く住む中下層地域に、再開発などの理由で比較的豊かな人々が流入し、地

域の経済・社会・住民の構成が変化する再編現象である。たとえば居住者のほとんどが工場労働者であった街に、高学歴な富裕層やアーティストが移住してきたことにより、街の雰囲気や産業構造が変化する現象は、ジェントリフィケーションの代表例として示されることが多い。本論では、ジェントリフィケーションを文化的価値観の変容という意味で論じ、経済的水準の上昇という意味では用いないこととする。また、文化的専門性についてもその質を論じるものではなくて、大都市で普及していた新たな価値観が持ち込まれ定着、普及することととらえる。しかし、田園回帰の現場においてもこのようなジェントリフィケーションが起こるのかについては、研究事例が不足している。Janoschka and Haas¹⁵は、地方におけるジェントリフィケーションが引き起こす地域のコンフリクトについて論じている。一方西村ら¹⁶は、旧住民と移住者の関係成熟プロセスを分析し、両者への必要な支援のヒントを提示している。

そこで著者は、田園回帰とジェントリフィケーションの関係が観察できるフィールドとして、著者の出身自治体である辰野町(図3)を選び、2016年から約6年間にわたり、辰野町周辺における「地域おこし」活動ステークホルダーを対象としたインフォーマントとの対話、活動における参与観察を行った^{1,2}。辰野町(面積:169.2 km²、中心市街地の標高:723m)は長野県のほぼ中央部、伊那谷の最北端に位置し、近年では「日本の真ん中」を強調しての街づくり、地域振興活動を推進してきている(図4)。2021年の人口は18,503人(人口密度:112人/km²)であり、人口減少(1950年の人口は24,146人)・高齢化・シャッター商店街化の進む典型的な中山間地域の地方都市である。2020年の全就業者数は9,142人で、第一次産業が4.9%、第二次産業が44.9%、第三次産業が50.2%となっている。



図2 島田佳樹氏の作品(2022年度) タイトル「最初の住人」、素材: 下駄、古着、農具、毛布、鉄パイプ、石、全長4m、2022、撮影: 著者



図3 長野県上伊那郡辰野町(国土地理院地図)
長野県における辰野町の位置を☆で示す。



図4 辰野町市街地および伊那谷
大城山山頂上空約120mから著者が空撮(南向き)

3.辰野の「地域おこし」活動への参与観察

本研究でとりわけ注目するのは、自治省の事業とし

て募集されている「地域おこし協力隊員」やインターン学生、移住者、2拠点居住者などの活動である。2016年の地域おこし協力隊員は任期3年、月額約15万円、半日勤務や副業可という条件であったが、当初3人程度であった人数はその後増加している。2015年から、町や集落の広報誌上で地縁のないIターン移住者や地域おこし協力隊員着任の記事を目にするようになった。彼らの中には現役のアーティスト(工芸創作活動、音楽活動)や、新卒で入った著名企業を退職して数年のバックパッカーを経験し、その後自身の夢を実現すべく来町、という人材も見られた。2016年春の御柱祭を契機に、著者も彼らとの直接交流を開始し、地域の知見を伝えつつ各種の聞き取り調査を行った。また同年夏には、「環境まちづくり」に関する信州大学招聘講義をさせていただいたことを契機として、地元研究者との共同研究¹も開始となり、秋には首都圏出身の大都市圏私立大学インターン学生らとの交流もはじまった。彼らの一部は現在2拠点居住や移住を実践している。

同時に、「地域おこし」活動を推進する地元のNPOへの取材も行った。著者¹は、一般社団法人Tへのインタビューを次のようにまとめている。

- ・1996年から地域に役立つ会社をめざした取り組みを推進。
- ・地域おこしと中小企業活性化の2本柱。
- ・東日本大震災以降、住民との連携、イノベーションファシリテーター資格の取得、アーティストとのコラボレーションなどの取り組みへと進化。
- ・中央省庁による自治体支援制度の整備が背景。
- ・継続的な取り組みに必要な収入をどう確保するかが課題。
- ・町役場の職員では対応が困難な仕事を推進。
- ・商工会や行政は保守的なままでいたとしても、よそ者・若者や民間企業は攻めの姿勢で。
- ・行政(信頼関係を重んじつつ、取り組みの成果を早く出す)と民間(地域団体)とでは評価のポイントが異なる。
- ・地域の人材を先生として、様々な普及啓発活動をしていく。
- ・地域新聞(地元高齢旧住民世帯の場合回覧板がメインの情報源)の発行。

また2018年からは、地元出身の建築士Aさんが中心となって立ち上げた一般社団法人MH社の活動にも注目してきた。彼らは協力隊員やインターン学生らとのコラボレーションを通じ、町役場の移住促進政策とタイアップしながら、空き物件のDIYによる古民家カフェ・ゲストハウスの整備や、(シャッター商店街への)各種テナント誘致、といったユニークな活動を推進してきている。町役場とともに彼らが重視するのは、観光以上移住未満の「関係人口」¹⁷という概念であり、これをいかに増やせるかが地域おこしのポイントなのだという。

さらに、MH社などが受け皿となったインターン学生や協力隊員にユニークな人材が集まり、スポーツ、ダンス、教育など、様々な特技を持った若い世代の活躍がみられる。その中には、世界一周の著名サイクリストOさん(近隣自治体出身)も含まれ、彼をリーダーにレンタサイクル業をメインとした自転車文化の普及啓発活動が進展しているほか、キッチンカービジネスも成長を見せている。加えて、地域活性化に取り組む学生組織(Rural Labo¹⁸)などの動きも活発である。彼らのベンチャー企業であるMB社(地域活性化コミュニティの運営、2拠点シェアハウスなど)の活動も注目される。

4. 著者側の貢献

本研究における参与観察過程では、著者からも現地への様々な貢献を積み重ねてきている。2017年5月のフィールド教室講師は、先述の招聘講義と連動した信州大学主催「横川溪谷」巡検として実施された。参加者と現地(横川溪谷は著者の出身地区)を歩きながら検討した内容には、本研究でも注目する次のような論点もあった。

- ・ジェントリフィケーションは地域コミュニティの変容を伴うが、中山間地域における地域おこしの舞台でも、類似の事象(ただしダウンシフティングの移住者が多いので、単純に大都市の価値観が広まるというものではない)が起きているのではないか。
- ・横川溪谷では、この半世紀に2700→600という人口減少を経験しているが、移住者の勧誘・受け入れで小学校の廃

校を回避しようとしている(2024年度末で廃校)。どんな方々がニューカマーとして移住されるかによって、地域コミュニティの行く末(文化面も)は大きく左右されるのではないか。

2020年12月のG空間EXPO(地理空間情報高度活用社会の実現へ向け産学官が連携し、地理空間情報と衛星測位の利活用を推進する場として開催されるイベント)における日本地理学会主催シンポジウムでは、辰野町を含め「日本の真ん中」を自称する3つの自治体を招聘し、「中心」という資源をいかに地域おこしへ活用しうるのかについての討議をアレンジした¹⁹。基調講演として戸所隆・日本地理学会元会長は、低成長・人口減少下の「開発哲学」として、「自然克服の大規模開発」から「人間と自然の共生」へのシフトによる地域資源を活かした地域づくり・「ものづくり」に加え、「ひと・時間・ことづくり」も重要になっている、と述べていたが、これはまさに辰野町が取り組んでいる課題と整合する。著者自身もオーガナイザーとして次のような総括を行っている。コロナ禍で、世界的に「地方」の価値が見直されている。日本でもバブル期以降、全総などを通じて「国土の均衡ある発展」への取り組みが行われてきたが、「まんなか」は切り札としての哲学を示せるのではないか。日本は東京を中心とした、フランス的な一極集中型の国であったが、ドイツのような多峰型で、たくさんの中心を持つ国もある。地域おこしの目的は「活性化」というよりは持続可能性の追求ではないか。旧住民も移住者も、ともに幸せに持続可能に暮らせるような自治体であってほしい。

これらを経て、2021年9月には辰野町役場で武居保男町長らとの意見交換の場を持つにいたり、2022年5月には協力隊員のTさんと気候変動適応ワークショップを町内で実施した。そこでは著者が2020年1月と8月、2022年4月にサーモカメラで撮影した辰野町中心市街地ヒートマップを提示し、まちづくりの議論のたたき台として使用した。またそれらは2019年秋、2021年夏の水害(天竜川水系)を踏まえた地域の脆弱性を論じる資料ともなった。

5.ステークホルダーへのインタビューから見えるもの

2011年3月11日の東日本大震災を契機に辰野町へ1ターンしたという事例は少なくないが、その動きはコロナ禍でも加速され、移住者のテレワーク、起業などにつながっているという。しかしそうした移住生活の実像には、田園回帰の国際的イメージの一つであるFIRE (Financial Independence, Retire Early) などとは程遠く、都会の競争社会から降りてLOHASを求めるようなケースもある。また最近では、そのような傾向を賛美するかのような報道での取り扱いもあり、旧住民からの違和感を招いているケースもある。さらに、移住者の語る「地元の魅力」を理解できない旧住民もあり、両者の温度差が指摘される。2015～2023年度の移住者は657名(辰野町:移住促成制度を利用した移住者数)となっており、「(休学) インターン学生を含めてなぜこんなにも人が集まってくるのだろうか」といった旧住民の声も聞かれる一方、移住者には地域の歴史があまり伝わっていないこともあり、町誌などの資料が地域おこしの現場でより活用されるべきとも考えられる。これらステークホルダー(移住者および2拠点居住者数名のほか、担当部局の自治体幹部職員数名、この問題に関心のある旧住民数名)への聞き取りによれば、今日の問題としては、就労機会、教育、分断の3つがあげられる。

就労機会

コロナ禍以前、移住者による起業は小規模な物販、飲食、宿泊がほとんどであった。また、「移住ありき」で就労に無理が生じたと思しき事例も存在する。コロナ禍はインバウンドに依存した業種にダメージを与えたが、それでもなお、地元の旧住民を主たる顧客とはみなしていない、大都市圏の遠隔カスタマーに依存しすぎのビジネスも散見される。たとえば、マクロビ、エコ、フェアトレードなどへのこだわりを追求した場合、それは価格設定へのしわ寄せとなり、地元のニーズ(や経済水準)と遊離している事例も散見される。

教育

子連れ移住世帯を呼び込む政策が功を奏し、確かに人口は増えているが、懸念されるのはその子女の

(高等)教育機会である。移住促進政策の一方で、小学校の統廃合問題は常に議論の俎上にある。著者の母校についても、在学当時(1970年代)全校では100人規模であった児童数が今日では10人程度に縮小し、移住者世帯子女の占有率も高い(2024年度末廃校)。また、近隣市町村を含めた郡のレベルでも、中等教育段階における地域外転出や学区外進学の増加という現実がある。2010年代では隣接する諏訪地区全体で1学年あたり100人流出との分析もある²⁰ほか、30年前の中堅高校(当時偏差値50前後の生徒が進学していた)が定員割れしているという厳しい現実もある。地域の教育現場においても、地元貢献できる人材育成という課題について、個人としての夢の実現か、地域の持続可能性か、という選択を地域行政が迫られている。

分断

SNSにおける発信内容だけを見ていると、日常の交流が移住者(インターン学生も含む)同士で完結しているように見える事例もある。実際彼らの発信している活動内容が、旧住民にはあまり知られていないケースも少なくない。その背景としては、コロナ禍以降2拠点居住実施者への警戒などもあるものと考えられる。

一方、移住者の間でもこのような現状認識について温度差が見られる。移住者の中には、LOHAS的な価値観で、都会の緊張に満ちた暮らしを一新したい、という人もいれば、都会の延長の感覚で、日常生活において楽しく自己実現したい、という人もいる。関係人口を増やそうという町役場の取り組みは、インターン学生や協力隊員のミッションにも設定されているが、それが旧住民にとってどのような意義を持ちうるのか。ツーリズムの促進や生産物の販路拡大のみならず、町民全体へのベネフィット(旧住民はそんな移住者を歓迎しているのだろうか)に注目すべきであろう。移住者を中心とした活動的なステークホルダーにより、SNSやWebで発信されてきた内容は魅力的であるが、実際ビジター目線で訪れてみると、現実との落差(人が集まっている様子や出歩いている様子を眼にすることがなかったり)も少なくないと感じられることがある。以上より、辰野町の「地域おこし」をめぐるステークホルダーの関係は、図5のようにまとめられる。現役世代

である町内在住のサラリーマンが勤務する地元企業の関心が決して高いとは言えない現状もある。

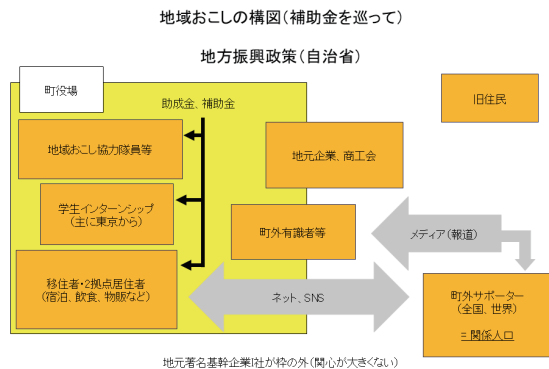


図5 辰野町の「地域おこし」をめぐるステークホルダーの関係

6. 考察

旧住民が利便性の向上を望む一方、大都市から来た移住者のなかには、不便の中の豊かさや、自らが作り上げる主体性を求めている人もあり、個人としての夢の実現のベクトルが異なっている。短期的な移住施策のみならず、長期的に町に関わりを持つ「関係人口」を増やすことは、経済効果や将来的な移住、起業につながると考えられる一方、このような二極化、分断の顕在化とともに、行政が択一を迫られたときの混乱が懸念される。

地方自治体が政策を考える上では、地域の発展（人口、経済など）のみならず、持続可能性も重要である。たとえば、地域の子供が「選ばれる道」を選び、その選択なりの郷土への貢献ができる教育をきちんと残したいものである。ある子供は地域に残り地域の住民として地域に貢献していくであろう。しかし地域的な機会格差や経済格差を背景として、今現在も少なからぬ子供たちは離郷進学という道を選び、そのまま戻らない者も少なくない。地域における就労の機会創出という甘い話だけではなく、国土や社会の構造、（高学歴・高収入などに象徴される上昇志向を基調とした、）ダウンシフティング的な田園回帰には抵抗を感じているであろう多くの人々の価値観にメスを入れるような荒療治の政策が必要となる可能性もある。

7. 地域コミュニティとアーティストとのWin-Winな関係構築にむけて

「トビチ美術館」に参加のアーティストは関係人口ではあるが移住者ということではない。ここでは、旧住民と移住者との関係を論じる上でのヒントを得るべく、表題の考察を試みたい。町民とアーティストの相互理解促進のためには、地域の初等中等教育における美術教員がブリッジになるのがよいと考えている。また、自治体教育委員会の力量が彼らへの大きな助けとなるであろう。こうして、アートに対する地域住民の意識も高まっていくのではないだろうか。

本論で著者は、ジェントリフィケーションを文化的価値観の変容という意味で論じ、経済的水準の上昇という意味では用いないこととした。また、文化的専門性についてもその質を論じるものではなくて、大都市で普及していた新たな価値観が持ち込まれ定着、普及することととらえた。

本論では地域の持続可能性の視点で田園回帰とジェントリフィケーションの関心に注目したが、AIRプログラムで招聘されたアーティストには、現在世界的に活躍している人もいて、まさしくジェントリフィケーションをもたらしうる存在と考えられる。一方前章での考察においては、ジェントリフィケーションの進行が従前のような旧住民の離郷を加速するのか、あるいは移住者による田園回帰を加速するのか、との問題提起も行った。

旧住民を中心として、「トビチ美術館」に代表される新しい文化動向に対する町民の受容が進み、その効果が地域おこしの成果として可視化されるには、やはり短からぬ時間を要するものと考えられる。G空間EXPO¹⁹でも著者が総括したように、ドイツのような多峰型国土へ日本を再編するにあたっては、このような地域の文化的側面にも変化を期待したい。一部のアートはコンテンツ産業でもあるため、都市部のほうが有利²¹というジレンマも存在するが、地域とアートがともに持続可能なものとなるようなAIRプログラムの展開に期待するところである。

謝辞: 著者との対話にご参加いただきました辰野町内外の各ステークホルダーの皆様に御礼申し上げます。

REFERENCES

- 1) 一ノ瀬俊明: 地域戦略における環境共生の視点、信州大学編: 明日の地域をみつめる: 第一企画、pp. 255-264、2019。
- 2) 一ノ瀬俊明: 田園回帰は持続可能社会のキーになりえるか(6年間のフィールドワークをもとに)、日本環境共生学会学術大会発表論文集、25, pp. 64-70、2022。
- 3) 小島泰雄ら: 特集 変わる農村と田園回帰、地理、63 (6), pp. 14-67、2018。
- 4) 頼俊明(一ノ瀬俊明): 頼子百万里走単騎 日本人地理学者の見た『中国人の知らないディープな中国』、パプフル (Amazon)、2019。
- 5) 小田切徳美: 田園回帰の実相、KEIO SFC JOURNAL, 16 (2), pp. 10-22、2016。
- 6) 石川菜央: ライフスタイル移住の観点から見た日本の田園回帰、広島大学総合博物館研究報告、10, pp. 1-11、2018。
- 7) O' Reilly, K. and Benson, M.: Lifestyle Migration: Escaping to the Good Life?. O' Reilly, K. and Benson, M. eds.: Lifestyle Migration: Expectations, Aspirations and Experiences: Routledge, pp. 1-13, 2009。
- 8) Klien, S.: Young urban migrants in the Japanese countryside between self-realisation and slow life? The quest for subjective well-being and post-materialism. Assmann, S. eds. (2016): Sustainability in Contemporary Rural Japan: Challenges and Opportunities: Routledge, pp. 95-107, 2015。
- 9) Walmsley, D. J., Epps, W. R. and Duncan, C. J.: Migration to the New South Wales North Coast 1986-1991: Lifestyle Motivated Counterurbanisation, Geoforum, 29, pp. 105-118, 1998。
- 10) 下川裕治: 日本を降りる若者たち、講談社現代新書、2007。
- 11) 加藤恵津子: 「自分探し」の移民たち——カナダ・バンクーバー、さまよう日本の若者、彩流社、2009。
- 12) 森千香子: ブルックリン化する世界——ジェントリフィケーションを問いなおす、東京大学出版会、2023。
- 13) 磯田弦: 田園回帰は反都市化のさきがけか?、日本地理学会秋季学術大会要旨集、100099、2017。
- 14) Mitchell, C. J. A.: Making sense of counterurbanization, Journal of Rural Studies, 20, pp. 15-34, 2004。
- 15) Janoschka, M. and Haas, H.: Contested Spatialities, Lifestyle Migration and Residential Tourism: Routledge, 2017。
- 16) 西村亮介、嘉名光市、佐久間康富: 過疎地域の地区運営活動における地元住民と移住者の関係の変遷に関する研究、都市計画論文集、50 (3), pp. 1303-1309、2015。
- 17) 作野広和: 人口減少社会における関係人口の意義と可能性、経済地理学年報、65, pp. 10-28、2019。
- 18) 一ノ瀬俊明: 地域に飛び込む若者: なぜ今地域か?、人と国土21, 49 (5), pp. 48-49、2024。
- 19) 一ノ瀬俊明: “まんなか”からまちおこし〜日本の中心・重心(へそ)を地域資源として、E-journal GEO, 16 (1), pp. 156-159、2021。
- 20) 一ノ瀬俊明: 持続可能な地域の戦略を考える、清陵同窓会報、44, pp. 5-5、2018。
- 21) 半澤誠司: 東京におけるアニメーション産業集積の構造と変容、経済地理学年報、47 (4), pp. 56-70、2001。

時間の部屋とフェルメールの部屋でイメージの“現れ”について考える ——北野謙の二つの「部屋=カメラ」——

Thinking about “appearance” of images in the room of Vermeer and the room of time: Two “rooms = cameras” of KITANO Ken

Life is a Poem

要約

ファンダメンタルズプログラムに参加している写真家 北野謙による、2024年同時期に開催された二つの展示「時間の部屋」と「フェルメールの部屋でイメージの“現れ”について考える」。悠久であり一瞬でもある時間の中に現れる人間と宇宙の営みを捉える「部屋」=「カメラ」、そしてかつてカメラ・オブスキュラによって世界を捉え始めた時代、画家のフェルメールがキャンバスにその世界をとどめようとした「部屋」=「カメラ」、二つの「部屋=カメラ」の中に現れるものを探求する。

Abstract

In 2024, photographer KITANO Ken, a participant of the Fundamentalz program, presented two exhibitions: “Rooms of time” and “Thinking about ‘appearance’ of images in the room of Vermeer”. The two “rooms” = “cameras”, one capturing activities of humans and universe appearing in the time of fleeting and eternal, the other the painter Vermeer attempted to capture the world of, back when the world was first being captured by camera obscura. KITANO Ken explores what appears within the two “rooms = cameras”.

Key Words:

カメラ・オブスキュラ、部屋、現れ、時間、フェルメール
camera obscura, room, appearance, time, Vermeer

本文は近日公開（参照整備中）

コイズミアヤ『しくみの内側のしくみ』を読む

Reading Aya Coizumi's *The Mechanism Inside the Mechanism*

梶田ちひろ KABATA Chihiro

「芸術においておもしろくて本質的なのは、芸術家が世界を見る仕方をわれわれが見る——絵が窓であるかのようにただ世界を見るのではなく、彼が与えたものとして世界を見る——ことを可能にする、芸術家の持つ自発的能力である。」

アーサー・C・ダントー

アーサー・C・ダントー『ありふれたものの変容 芸術の哲学』

慶應義塾出版会、p.326

2024年に出版された書籍『しくみの内側のしくみ』で、コイズミさんは自身の作品をレシピというかたちで提示してみせた。「漬物の作り方を書きたいにして」と作家自身が語るように、本書は誰にでも再現可能なレシピのような形式——とはいえ、実際に作ってみようと思うと相応のハードルはある——で構成され、「作り方」そのものが丁寧に記されている。読者は記された手順や工程を辿ることで、作家の思考を追体験するような読書体験を得ることができる。

私がコイズミさんの作品を初めて拝見したのは、2023年12月、藤沢市にあるオビ・ギャラリーで開かれた個展『重なることについて』でのことだった。作家が「工作」と呼ぶ行為によって作られた作品群は、手順や工程に注意が向く構造を持っており、つい「作り方」を想像したくなる誘惑にかられたのは私だけではなかったはずだ。

例えば、『重なる箱』という作品では、たくさんの箱が複雑に丁寧に組み合わせられている。どちらが箱の外でどちらが箱の中なんだろうと、どの順番で組み合わせたものなんだろうと、上から下から、右から左から眺めまわしてしまう。また、板から紐を彫り出している『紐の彫刻』という作品。彫りだされた複雑に絡まった紐は、絶対に解けない（ように見える）輪になっている。一枚の板から、複雑で繊細なこれらをひとつずつ丁寧に彫刻刀でどんなふうに彫り出すのだろうと想像すると、楽しくて仕方がない。コイズミさんの作品の鑑

賞体験には、「作り方」へのワクワク感が常にある。

「通路が交差するところは、通行可能なように一定以上の高低差をつける。ここでは上下に交差する時のレベル差を『5』以上とする」といった、まるで世界を再現するための建築的ルールのようなものが作品に組み込まれていることがある。しかし、そこには必ず手作業によるノイズ——わずかな隙間やムラ、偶然残された痕跡——が優しく刻まれている。それが、作家の制作の態度をよく表しているように思える。コイズミさんが「初心者にも彫れる」とあえて語るのは、作品を「特別なもの」としないことへの意思のあらわれかもしれない。しかし、その姿勢こそが、むしろ作品の中に潜む特別さ——すなわち、ノイズとして現れる個々の違い——を際立たせている。

本書は「作品を鑑賞する」という行為に対して、ひとつの転換を提示しているように思う。制作過程がレシピとして開示されることで、鑑賞者は受動的な存在から、能動的に「つくる側」に関与する存在へと変化する。少なくとも私にとって、コイズミアヤという作家の作品に対する鑑賞体験が変化したのは、非常に興味深いことだった。

世界を完全なものとしてではなく、不確かさやズレを受け入れて共に存在させる。その姿勢が、本書の「誰にでもつくれるレシピ」という形式と結びついたとき、作品はひとりの作家のものではなく、世界の一部として他者へと開いていく手段となる。

それでは、鑑賞者がコイズミさんの作品を通じて体験することができる「世界」とは、どのようなものなのだろうか。

「システムをつくることで、かたちをつくることの成り立ちについてをしてみる」という制作の姿勢は、まさに観察と再現とが交差する地点にある。完成されたものよりも、そこに至るプロセスのほうが豊かであ

るとし、「できたもののほうが副次的な産物にも思える」と作家は語る。そして、そうした制作行為のなかに生まれる「ズレ」が、「今まで見ていなかった景色を見つけ、驚く」ような、新たなかたちの生成へとつながっていく。

本書で紹介される作品《うつしかえ》のモチーフとして登場する「かめのこ」も、コイズミさんが世界をどう捉えているのかについて、よく示しているように思える。

あやとりの本に登場するといったエピソードによってモチーフの由来は明示されているものの、作家にとって「かめのこ」は、あらかじめ世界に存在しているものなのだろう。けれどもなぜ「かめのこ」でなければならないのかという点についてはどこか曖昧である。作家自身が「この世界の成り立ちやしぐみへの信頼がある。それらに惹かれ、倣おうとしている」と述べているように、そこにはこの世界を信じようとする素直なまなざしがある。そして「全体として一つの世界や体系が自律して成立しているところを見たい」という欲望に沿って、ルールを定め、それに倣いながら世界を《うつしかえ》ていく。それを発見し、観察し、そして《うつしかえ》る。まるで製図のように。世界を理解するための行為としての制作なのだ。

芸術家の視点を借りて世界を体験する——ダン
トーが語る芸術の本質は、本書においては「再現可能性」という方法を通じて、他者に委ねられることになる。誰もが作れるようにすることで、芸術家の視点に接近することができる、というかたちで。

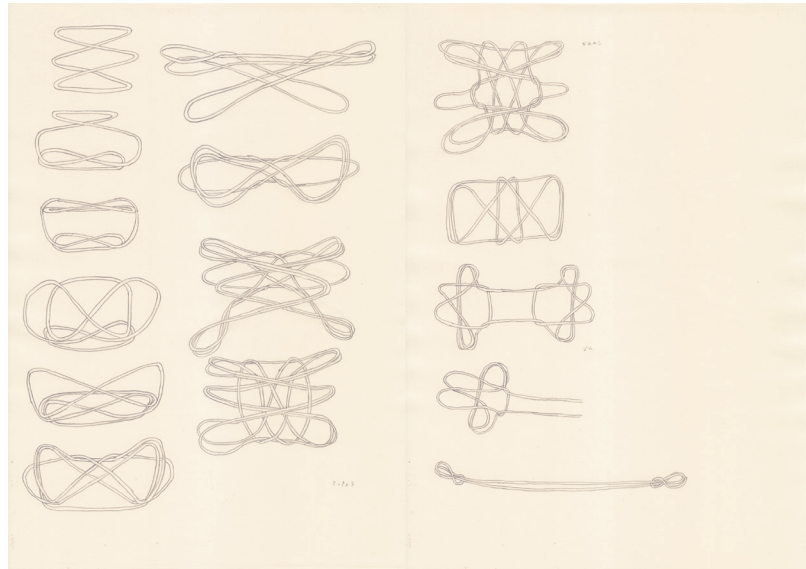


図1 あやとりのかめのこの行程を描いた
絵 写真提供: コイズミアヤ

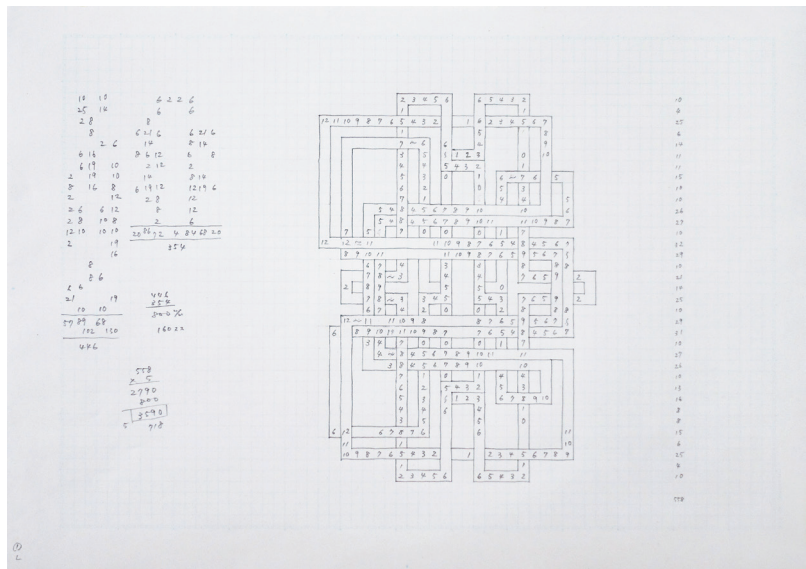


図2 図1に含まれる1つを構築物にするた
めに描いた図面 写真提供 コイズミアヤ



図3 展示風景 写真提供 コイズミアヤ

展覧会で何が起きていたのか？

——中尾拓哉の展示実践と「虚構的普遍妥当性」試論

What Was Happening in the Exhibition? — On Takuya Nakao's Curatorial Practice and a Tentative Theory of Fictive Universal Validity

坪井あや TSUBOI Aya

要約

本稿は、美術評論家・中尾拓哉がキュレーションした3展(2022–2024)を現象学的に分析し、展覧会空間が美的体験をいかに構造的に支援し得るかを明らかにする。「Liminal」「ANOTHER DIAGRAM」「Maze」での体験記述から、中尾は物理的環境の精密な設計により鑑賞者の美的判断を間接的に支えることを示す。さらに、展覧会という虚構空間で共有され得る判断の妥当性を示す概念「虚構的普遍妥当性」と、市場・制度に並ぶ第三の軸として〈陶冶的価値〉を提案する。中尾の実践は、美的体験を偶然や個の才能に委ねず、環境設計によりアクセス可能性を高めうることを示唆する。

Abstract

This paper analyzes three exhibitions curated by art critic Takuya Nakao (2022-2024) to explore how exhibition spaces structurally influence aesthetic experience. Through phenomenological analysis of "Liminal," "ANOTHER DIAGRAM," and "Maze," the study reveals Nakao's unique curatorial approach: designing physical environments to indirectly support viewers' aesthetic judgment rather than imposing conceptual frameworks. The paper proposes "fictive universal validity" as a descriptive concept for understanding how aesthetic judgments can be shared within the specific fictional framework of exhibitions. It also introduces "formative value" as a third evaluative axis for contemporary art, alongside market and institutional values, emphasizing art's role in developing autonomous judgment capacity. The research suggests that environmental support through exhibition design can make aesthetic experiences—traditionally considered dependent on individual talent or chance—more accessible, offering new possibilities for art's social significance in cultivating critical thinking and judgment skills.

Key Words

美的体験、展覧会空間、環境的支援、虚構的普遍妥当性、陶冶的価値

Aesthetic Experience, Exhibition Space, Environmental Support, Fictive Universal Validity, Formative Value

序

美術作品を鑑賞していると、時として精神が高揚し活性化する、特有の深い喜びに満たされることがある。この体験は美学において「美的快」と呼ばれてきたが、一般的に使われる「美しさ」という語彙では、この体験の質を十分に捉えきれないように感じられる。アリストテレス以来「美」として蓄積されてきた思考は現在の私たちにも受け継がれているはずだが、どこかで乖離が生じており、その概念は現在の身体的実感から遠いものとなってしまっている。結果として、美術は謎として、美学は馴染みのないものとして、現在の世の中に存在している。

このような状況に対して、私は美術という領域で扱われている事柄をもっと汎用的に扱えるようにしたいと考えている。ただし、扱いやすくするために事柄の方を変更するのではなく、事柄が適切に扱えるような文脈を整えることによって、人々が日常的にそれらに接近できるようにしたいのである。

この問題意識の背景には、人間の生の根本的な不条理さがある。右も左も分からない状況に突然投げ入れられ、戻ることはできず、終わりが予め定められているという生の条件。カントが設定した3つの根本問い——「何を知り得るのか」「何をすべきか」「何を望んでよいのか」——は、この条件への応答として今なお有効であると思われる。それを受け入れつつ、な

んとか納得のいく生を営もうとする時、整理されるべきルールは次の3つの問いに集約される。認識の機構としての悟性、実践の機構としての道徳性、そしてそれらを媒介する機構としての美——この3つを準備することで新たな形而上学への道筋を示したカントの構想は、現在でも示唆に富んでいる。

このような関心から、本稿では2022年から2024年にかけて美術評論家の中尾拓哉がキュレーションした3つの展覧会¹を訪れた時の私個人の体験を詳細に分析することを試みる。その分析を通じて、美的次元を実際に扱うための仕組みを抽出し、その次元が現代においてどのような意味を持ちうるのかを考察したい。

私は科学者と美術家が純粹かつフラットに交流するためのプラットフォームの運営および、このプラットフォームと非専門家との架橋を試みている。本稿はこの活動を直接扱うものではないが、ここで考察する判断力と美的経験の普遍的性質や「陶冶的性質」という価値は、科学と美術それぞれの持続的で自由な創造的営みの核心を捉え直す試みでもある。美的次元は芸術の専有物ではなく、あらゆる創造的实践に潜在しているだろう。

このようなアプローチが可能だと考えるに至ったのは、機会を得て訪れた中尾の展覧会が極めて特異な性格を持っていたからである。私はそれらの展覧会において、都度一様に強い高揚感に包まれるという体験をした。この一貫した体験の質は、そこに何らかの構造的な仕組みが働いていることを示唆している。本稿は、第一義にはその仕組みの解明を目指すものである。

1. 3つの展覧会で何を体験したか

この章では、私が体験した3つの展覧会について具体的に記述する。

1.1 「過去と現在が重なる空間」——メディウムとディメンション：Liminal

「メディウムとディメンション：Liminal」（以下、Liminal）は、2022年9月3日～27日まで、東京都新



図1 改修前：「メディウムとディメンション：Liminal」柿の木荘（2022年）展示風景 高田安規子・政子「作品構想のためのインスタレーション」2022 撮影：赤石隆明



図2 同空間改修後：「メディウムとディメンション：Liminal」柿の木荘（2022年）展示風景 高田安規子・政子（左）《The lapse of time》2022（中央）《Inside out》2022（右）《帯》2022（中央（柱））長田奈緒《affixed postage stamp (21Kc)》2022 撮影：赤石隆明

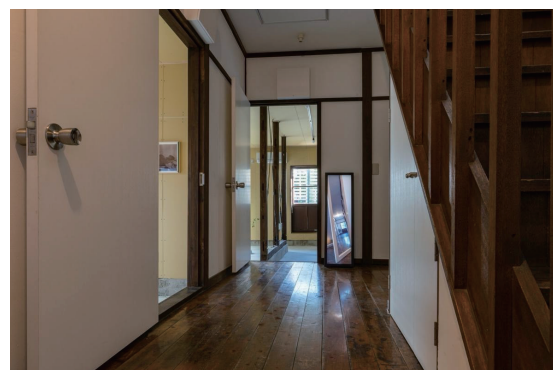


図3 メディウムとディメンション：Liminal」柿の木荘（2022年）展示風景（左）磯谷博史《分極》2022（右）津田道子《外出する》2022 撮影：赤石隆明

宿区にある旧レジデンス施設「柿の木荘」で開催された中尾のキュレーションによる展覧会である。柿の木荘は木造2階建、1フロア7部屋からなる建物であり、かつてアーティストインレジデンス等で使われていたが、展覧会当時は商業施設への改修途上にあった。中尾はこの建物の改修前に、全12部屋に作品等を設置し、記録写真を撮影した（図1）。その後、改修

後の同じ建物に、同じ作家による同じ作品および別の作品が設置され、展示として公開された(図2)。計13名(12組)による総数47点の作品である。来場者である私は玄関でガイドブックを受け取り、靴を脱いで建物に入った。ガイドブックには改修前のフロアマップ、改修前に展示された作品の記録写真、出展作家の中尾による解説、そして改修後のフロアマップが記載されている。この時点で私は、一つの物理空間に二つの時間軸(過去と現在)が重ね合わされていることを理解した。

この展覧会で特に印象的だったのは、津田道子の作品である。津田は改修前、もともとこの柿の木荘で使われていた鏡を収集し、廊下や階段など、建物内を移動する人が通る場所に設置していた。また、建物の内外、部屋の内外を移動する人の姿を撮影していた。改修後の展示では、改修前と同じ場所に鏡とモニターを設置し、モニターには撮影した移動する人の姿を映していた。私が建物内を移動すると、鏡に自分や他の鑑賞者の姿が映り込むのを度々目にするようになる(図3)。同時に、モニターには改修前の空間で移動する人々の姿が映し出されている。ここで興味深いのは、鏡に映り込む実空間の時間と、映像に映し出される改修前の空間の時間が、同じ物理的空間に並置されていることである。時間は異なるが実空間は共有されており、また鏡やモニターという共に投影された画像を通して空間を見ることで、二つの時間の境界が揺らいでいく感覚が生じた。徐々に建物全体が、現在でありながらも現在ではない時間も同時に存在させる「虚構的な」空間として立ち上がってきた。

この体験は、メタバース空間に複数人で集まった時の感覚に近いものがあった。メタバースでは、参加者はそれぞれ別の場所から固有の端末を使って一つの共通空間にアクセスしている。端末上では他の参加者がアバターとして見え、音空間も共有されるため、あたかも同じ空間同じ視点を共有しているように思える。しかし実際には皆別々の場所にて、各自が各自の端末を通じて空間を見ているという二重性がある。「Liminal」の展示体験もこれに近い感覚をもたらした。同じ展示空間を訪れた他の鑑賞者も、私と同じく過去と現在の二重の空間を経験しているはずだが、その人が実際に何を見て、どのような経験をしたのかは

本人にしかわからない。鏡に映る他の来場者の姿が仮想空間上のアバターのように感じられた。

1.2 「ANOTHER DIAGRAM」

「ANOTHER DIAGRAM」(以下、Another Diagram)は、2023年3月31日から5月30日まで、アスレチックブランドNew Balanceによるコンセプトストア「T-HOUSE New Balance」で開催された中尾のキュレーションによる展覧会である。このスペースは元々蔵であった建物を移築・リノベーションしたもので、エ

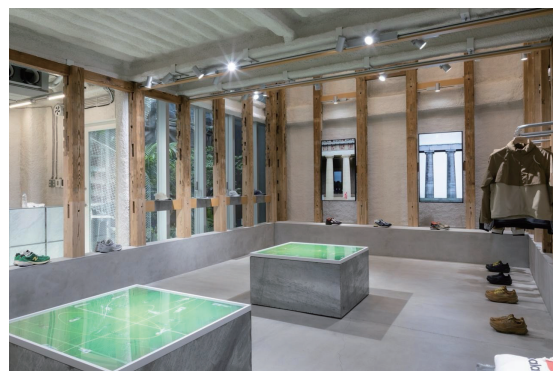


図4 「ANOTHER DIAGRAM」 T-HOUSE New Balance (2023年) 展示風景 撮影:大町晃平(W) シューズ、ウェア、キャップは販売物。手前の2枚のパネル、壁面の2つのモニター、キャップの間に設置されたオブジェクトおよび左奥のキッチンカウンターの上のオブジェクトが作品

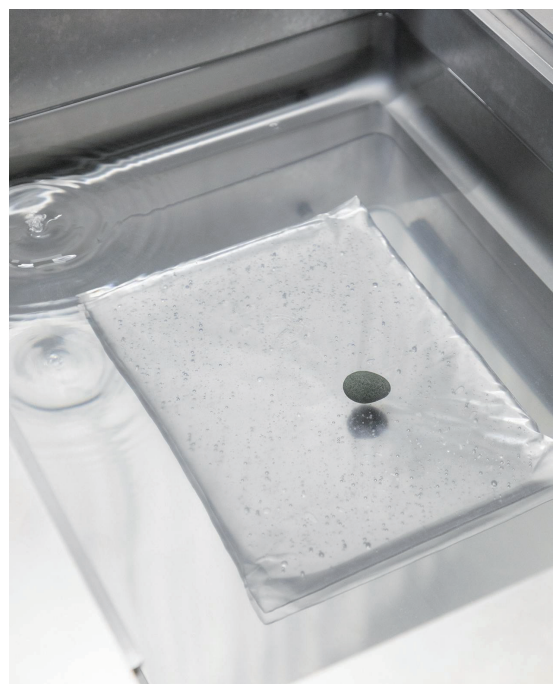


図5 「ANOTHER DIAGRAM」 T-HOUSE New Balance (2023年) 展示風景 白井良平《Untitled (Water)》2017/2023 撮影:大町晃平(W)



図6 「ANOTHER DIAGRAM」 T-HOUSE New Balance
(2023年) 展示風景 玉山拓郎《Pipeline (Mop)》2023 撮影:
大町晃平 (W)

ントランスには看板もなく窓もない。白く大きい一つの壁面に自動扉が設置されており、それが入口となっている。足を踏み入ると、建物を構成する古い柱・梁を残して現代的に整えられた一間が広がっている。手前にはディスプレイ台、ディスプレイされたシューズとウェア、そして商品を見ている購買客がいる。奥にはキッチンカウンターのような構造物と、試着スペースと思われるカーテンによる囲いがある。

最初に入った時の私の印象は、「ここはただのショップであり、作品はどこにもない」というものだった。実際、作品は巧みにこれらの商業空間の要素に擬態しており、一見しただけでは全く見出せなかった(図4)。作品がないのに作品を見ようとしている自分が場違いな存在に思え、居心地の悪さを感じた。しかしフロアマップを手に取り、作品の位置を確認すると、安心感が生まれた。

白井良平の作品は、奥のキッチンカウンターに備わるシンク一杯に水が溜められ、その水面に石が「浮いている」ように見えるものだった(図5)。実際には石の下に透明なゲル状の保冷剤のようなものが敷かれているのがわかるようになっているので、正確には「浮いて」はいない。しかし、ショップという文脈の中にあるシンク、そしてその中に浮かべようとしている石とい

う、品物の機能を次々と裏切る配置が、不思議な魔術的效果を生み出していた。

玉山拓郎の作品は、会場隅の一角に設置されたモップのようなオブジェクトである。グレーの撚ったひもの束がディスプレイ台に据えられ、束から伸びるステンレスの柄が建物の柱との接点で留められている。柱より先に伸びる柄は長く、重力に反して宙に浮かんでいるような違和感を残す。柄の先端には光が点灯している(図6)。

1.3 「メディウムとディメンション:Maze」

「メディウムとディメンション:Maze」(以下、Maze)は、2024年7月26日から9月2日まで、山梨県にある「GASBON METABOLISM」で開催された中尾のキュレーションによる展覧会である。この展覧会は、敷地面積1000平米以上の広さを持つ三脚工場の跡地を会場としており、展示スペースだけでなく、レジデンシー、ビューイングスペース、作品の倉庫など多様な



図7 「メディウムとディメンション:Maze」 GASBON METABOLISM
(2024年) 展示風景 撮影:岡口巽 左壁(上・下)、奥、手前はそれぞれ異なる4名の個展の作品



図8 「メディウムとディメンション:Maze」 GASBON METABOLISM
(2024年) 展示風景 鹿野震一郎(左)《気候》2024(右)《回想》2024 撮影:岡口巽

目的で使用されている空間全体を使用している。この広大な空間において、中尾は9つの個展を同一平面上に構成した。9階建ての建物の各フロアに異なる個展を構成し、上から押しつぶして1フロアに圧縮したかのようなのである(図7)。鑑賞者は9枚のフロアマップを手にも、同じ広大な空間を9回、それぞれ指定の順路で巡回することになる。フロアマップには作品が設置してある場所に1、2、3...と数字が振られており、マップの傍に数字、タイトル、制作年、素材、サイズが書かれたリストが記載されている。鑑賞体験は、マップを見て順番に数字がマークされた場所に行き、サイズと素材で当たりをつけ、該当の作品を「探し出す」ことで成立する。

この展覧会で特徴的だったのが、私が「フレーミング」と呼ぶ現象である。鑑賞の際、作品に向かって移動中の空間には、中尾により持ち込まれた別の個展の展示作品と、それ以前から施設にある作品や掲示物など、膨大な数のものが存在する。しかし、マップをもとに特定の作品を探し出すという行為を続けていくと、これら膨大な数のものの存在が認識から消え、指定場所に着くと探していた作品が急に空間から立ち現れてくるような事態が生じた。これは作品の記録写真のフレーミングに似ている。通常、スナップ写真は現実世界の一部を切り取り、写っているものの外側には空間が連続していることが暗黙理に想像される。しかし作品を説明するための記録写真は、作品が適切に理解されるようにフレーミングされ、フレームの外側は想像されない。「Maze」では、歩いて作品を見出すと、あたかも記録写真が三次元化されたかのように空間のその作品を含む部分だけが眼前に現れるような感覚があった。通常作品鑑賞では鑑賞者が自由に距離や角度を変えて作品を見る。しかしこの「フレーミング」された状態での鑑賞は、作家が注視すべき箇所を間接的に示唆するように、作品がインストールした作家の視点ごとに立体化して現れる。不思議なことに見方をおしつけられる感じはしない。例えば鹿野震一郎の絵画作品は、ドアや窓、壁の出入り口脇などに設置されていた(図8)。絵画の中には柔かい筆致と淡くくすんだ色合いで描かれたソファやサイコロや植物、球体や四面体などが、重力の法則と無関係に散らばって描かれている。これらの絵画が、実空間

のドアや窓、出入り口という記号的なオブジェクトと同列に配置されることで、絵画の中の虚構空間と実世界との間に奇妙な連続性が生まれるような体験をした。

次章では、以上の3つの展覧会の構造をモデル化してみる。

2. なぜあの体験が生まれたのか?——展覧会を解剖する

この章では、展覧会の構造を可視化する思考実験を行い、中尾展の特徴を検討する。

2.1 展覧会には「見える部分」と「見えない部分」がある

展覧会体験を分析するために、展覧会を構成する要素を整理したい。まず、展覧会は、会場、作品、そして鑑賞者という3つの階層で構成されていると考える。次に、それぞれの階層において、目に見える物理的な部分と、目に見えない思考や意図の部分がある(図9)。

会場レベル

- 見える部分: 物理的な会場
- 見えない部分: キュレーターの思考・意図

作品レベル

- 見える部分: 作品の物理的媒体(美的属性)
- 見えない部分: 作家の思考・意図v(美的理念)

鑑賞者レベル

- 見える部分: 鑑賞者の身体
- 見えない部分: 鑑賞者の思考・意図(美的判断)

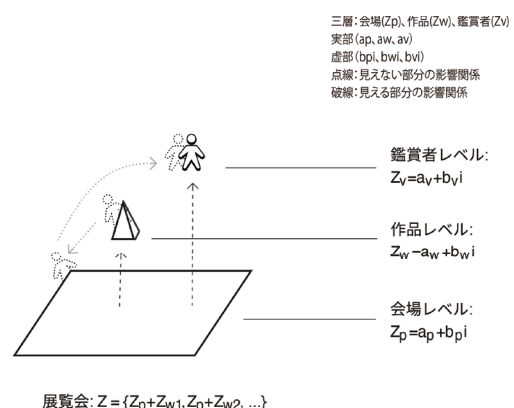


図9 展覧会体験の構造図

こうした〈可視／不可視〉の重層性を扱うには、一元的なモデルではなく、二つの成分をもつ枠組みが必要である。ここでは数の体系を類比的に持ち込もう。数には「実数」と「虚数」があり、これらを組み合わせることで「複素数」が構成される。実数部分と虚数部分は数学的には独立の成分だが、全体として一つの数として機能する。この点が展覧会における見える部分と見えない部分の結びつきを記述するのに構造的に似ており、適しているように思われる。

この枠組みを使って、一般的な展覧会と中尾展の「会場レベル」をモデル化するという実験をしてみる。

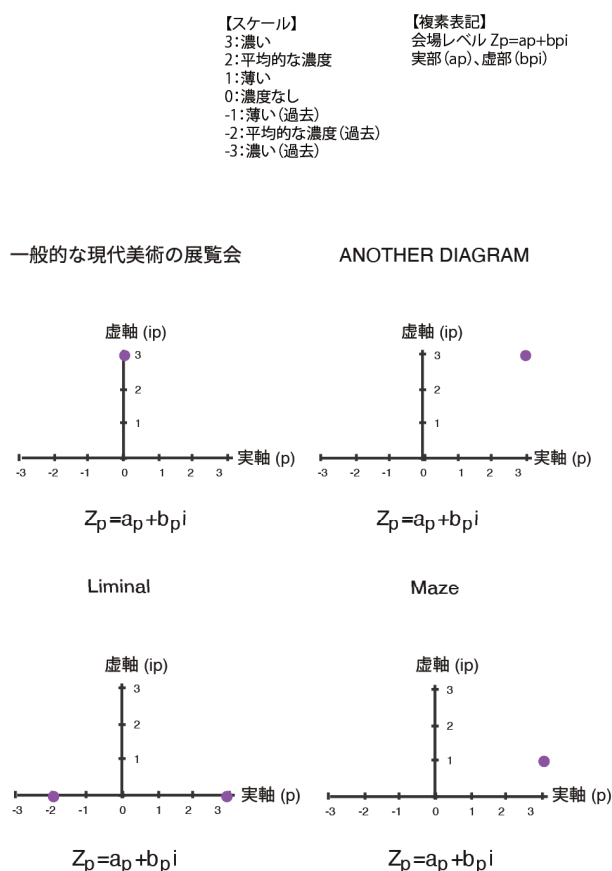


図10 一般的な現代美術の展覧会と3つの中尾展の会場レベルのモデル

図10は実数(実部と呼ばれる。見える部分を代入した)を横軸に、虚数(虚部と呼ばれる。見えない部分を代入した)を縦軸に置いた複素数を表すための「複素平面」に、一般的な展覧会と中尾の3つの展覧会の「会場レベル」をプロットしたもの²。加えて実部については、時間の方向を、過去は-、現在は+を用いて示してある。数値は、指定領域に含まれる「情報

の濃度」を美術館での一般的な展覧会を基準として私が4段階で評価した。現状は実験段階であり、恣意的な値になっている。

2.2 一般的な展覧会

美術館での一般的な現代美術の展覧会は次のような特徴を持つ：

物理的会場は「ホワイトキューブ」と呼ばれる中立的空間で、建築的特徴を排除している(見える部分は濃度なし)。一方、アメリカのキュレーターであるオニールが、1980年代以降の展覧会の特徴を、「理論的・批評的論証を体現するもの」と指摘³するように、キュレーターの理論的・批評的な思考は発達している(見えない部分は濃い)。

つまり、一般的な展覧会の「会場レベル」は、「理論は複雑で、空間は単純」という構造を持っている。

2.3 中尾展——3つの「重層化」

それに対して中尾展の「会場レベル」は、物理的会場(見える部分)における様々な意図的な“重層化”が見られる(見える部分の濃度が濃い)：

1. 対象(機能)の重層化

一般的な展覧会が中立的空間を採用するのに対し、中尾展では既存建築の特性を明示的に活用している。「Another Diagram」では、スポーツ用品を扱うショップにおいて、商品とともに作品が展示されている。鑑賞者は、建物が持つ「機能」と作品の様態が重なり合い、その境界を見失う。

2. 時間の重層化

「Liminal」では、改修前と改修後という「過去」と「現在」の二つの時間を同一空間に重ね合わせている。鑑賞者は、作品の様態を媒介として現在と過去の空間が重なる空間を体験することになる。

3. 空間の重層化

「Maze」では、一つの物理空間に9つの個展を重ね合わせている。鑑賞者は同じ空間を9回、異なる視点で巡回することになる。

モデルを見ると明らかなように、中尾展の会場レベ

ルには、「理論は単純で、空間は複雑」という通常の展覧会とは逆の傾向性がある²。具体的には、物理的な空間（見える部分）が持つ基礎的な性質（対象・時間・空間）が重ね合わされるという特徴がある。この構造が、強い体験を生み出すことに関係しているだろう。

次章ではこの「会場レベル」における構造が、展覧会の体験を構成するその他のレベルである「鑑賞者レベル」と「作品レベル」へどのように影響を与えているかを検討する。

3. 展覧会空間が体験を組織する仕組み

中尾展で経験した強度の高い体験は、どのような仕組みから生まれたのか。2章で整理した展覧会の体験の構造モデルのそれぞれのレベルで何が起きているのかを検討する。

3.1 鑑賞者レベル——感性と悟性の調和への誘導

まず鑑賞者レベルを検討する。

私の体験を追体験してもらうべく1章では体験を一つずつリニアに記したが、実際の体験は瞬間的なものである。津田の作品も、臼井の作品も、玉山の作品も、鹿野の作品も、目をやると質的な情報が1つ1つあるいは一度に複数入ってくる。これらの情報群の関係性が把握され、全体が一つの統一的な経験として結晶化する——これを「ピントが合う」と表現したい——に心が躍る。心が躍ると、心が躍っている自由な自分を感じ、それは紛れもなく快である。

「Liminal」では、鏡とモニターを通じて二つの時間を同時に体験し、現実には存在しない時間の重なりの中にいた。「Another Diagram」では、ショップの中で作品を発見し、現実（機能）の境界が揺らぐ魔術的な感覚があった。「Maze」では、同じ空間を9通りに体験し、現実には存在しない空間の重なりの中にいた。

これらの体験を丁寧に見ていくと、注意が二つの層で働いていることがわかる⁴：

- － 対象の形、色、配置などに注意が向く
- － 情報が結合してピントが合うと、ピントが合っ

ている感覚そのものに注意が向く

この2層の往還として、あの強い体験を説明できる。カントはこれを感性（感覚的把握）と悟性（概念的理解）が「自由な戯れ」の状態にあると説明した⁵。「構想力」が感性的多様を統合し、それが概念に規定されきることなく自由に戯れる状態である。この状態への気づきが、特別な快をもたらす。

理論的にはこの美的快は美術鑑賞一般で生じうるはずだが、実際の展覧会で明確に体験されることは稀である。しかし中尾展では、この状態が確実に生じていた。その仕組みを次節以降で検討する。

3.2 作品レベル——環境が引き出す潜在力

次に作品レベルを検討する。

1章で見た作品群を思い返すと、作品は展示環境と切り離せない形で存在していた。津田の通路に置かれた鏡とモニターは建物の二重の時間を映し出し、臼井の石はシンクという機能的な場所で「浮き」、鹿野の絵画は実際のドアや窓と呼応していた⁶。

これらの作品は、通路を行き交う人やシンク、窓といった、空間を構成する目に見える物理的な情報を参照している。中尾は作品が備える情報だけでなく、空間が持つ情報を前景化させ、両者を関係させる。結果、鑑賞者はどこを何と比較するかガイドを得ることになる。同時に、比較では収まりきらない差異にも触れる。

この現象をカントの枠組みで理解してみよう。カントによれば、作品の「美的属性」（具体的な感性的形式）が「美的理念」を表現する。例えば、鉤爪に電光をもつジュピターの鷲が、力の強い王という美的理念を表現するための美的属性としてあげられる。美的理念は、多くの思考を喚起するが概念では汲み尽くせない豊かな意味を持つ⁷。通常、美的理念を創造し表現する能力は「天才」⁸——稀な創造的才能——に固有のものとなる。

しかし中尾の実践が示すのは、別の可能性である。展示環境を精密に設計することで、作品の美的属性が焦点を結ぶために必要となる要素を補完し、作家が意図した（あるいは意図せず込めた）美的理念への鑑賞者のアクセスを容易にしている。中尾展では、二

重の時間や、シンクや窓という物質的文脈が作品の美的属性へ呼応し、作品の詩的な次元への橋渡しをしていた。

中尾のキュレーションは天才の能力を代替するものではない。むしろ、作品が持つ美的理念を受容可能にし、鑑賞者がそれにより接近しやすくする環境的支援の可能性を示している。展示環境は、作品の美的属性を補完する触媒として機能している。

3.3 会場レベル——見えてきた構造

鑑賞者レベルでは二層で注意が働き(3.1)、作品レベルでは物理的空間が備える情報に呼応し美的属性が焦点を結んだ(3.2)。最後に、会場レベルを検討しよう。中尾の展覧会設計の特異な構造が浮かび上がる。

3.3.1 中尾の操作領域——物理的環境への集中

2章で指摘したように、3つの展覧会を分析して気づくのは、会場レベルにおいて中尾が主に物理的環境——2章のモデルでいう「見える部分」——を操作していることだ。現在の空間に過去の空間での展覧会を持ち込む(Liminal)、別の機能を備える空間に作品を埋め込む(Another Diagram)、9つの展覧会の作品を1つの空間に埋め込む(Maze)、と、展示作品だけでなく、作品が設置される空間に備わる情報もまた前景化させることで、通常の展示空間では生じない複合的な環境を創り出している。

一方で、キュレーターの多くが文脈や理論で展覧会を構築するのに対し、中尾展では、展覧会の企画や作品の鑑賞者への概念的説明——「見えない部分」——は、後景化している。

この「見える部分」への集中が鑑賞者と作品の双方に対して、相補的な支援を提供する。鑑賞者に対しては、対象への適切な注意(第1層)を促し、それが自分の受容状態への注意(第2層)につながる。作品に対しては、美的属性が前提する非自明な文脈を補完することで美的理念を見えやすくし、鑑賞者への美的理念の伝達が促進される。このようにして鑑賞者の感性和悟性の調和状態を構造的に支援しているのだ。

3.3.2 環境的支援という発見

ここで「環境的支援」を改めて言語化しておく。中尾は既存建築に備わる目に見える物理的情報を意図的に前景化し、それを作品と呼応させることにより作品の美的属性を補完する。これにより鑑賞者には作品が像を結ぶための焦点(比較対象)が提供され、感性和悟性の調和的活動が促進される。その結果、美的快の生起(美的理念の伝達)の可能性が高まる。

この発見は重要である。カントは感性和悟性の調和を個人の内的能力に委ねた。つまり、美的快が生じるかどうかは、鑑賞者個人の判断力や、作家の天才に依存する偶然的なものとされた。しかし中尾は、展覧会場という「見える部分」の設計により、この調和状態を構造的に誘発している。これは美的体験の環境的支援という、新たな可能性を示している。

次章では、この「見える部分」での媒介が「見えない部分」において生み出すものを、理論的側面から検討しなおす。

4. 虚構的普遍妥当性という記述概念の提案

4.1 中尾展での体験から

1章で記述したように、私は中尾拓哉がキュレーションした3つの展覧会において、一様に精神が高揚し活性化するという強い体験をした。3章では、この体験を「見える部分」——物理的環境の設計——から分析し、中尾の環境的支援という手法を明らかにした。本章では、「見えない部分」に焦点を当て、この体験の理論的意味を考察する。

4.2 見えない部分の連鎖

2章で整理したモデルに従えば、展覧会体験は3つの層——会場、作品、鑑賞者——から成り、それぞれに見える部分と見えない部分がある。中尾展での体験を「見えない部分」から捉え直すと、興味深い連鎖が浮かび上がる。

作品には、作家の美的理念(見えない部分)が物理的媒体(見える部分)として表現されている。この美的理念が、鑑賞者である私の美的判断(見えない部分)を呼び起こした。通常の展覧会では、キュレーターは作品の解釈や文脈説明を前面に出し、鑑賞者の認識的理解を促す。しかし中尾は、展覧会の物理的環境を創造的に構築することで(見える部分の操作)、

鑑賞者が自律的に作品と向き合う条件を間接的に整える。

この連鎖——作家の美的理念が、キュレーターの媒介を経て、鑑賞者の美的判断へと至る——が成立している状態とは、その作品に「普遍妥当性」があることを意味する。

4.3 カントの主観的普遍妥当性

カントは、美的判断は主観的でありながら、同時に他者にも同じ判断を期待できるという逆説的な性格を持つという概念——「主観的普遍妥当性」を提示した⁹。私たちが何かを“美しい”¹⁰と判断する時、それは「私にとって」美しいのではなく、「誰にとっても」美しいはずだという要請を伴う。実際中尾展の連鎖が適切に作動しており、私の体験が真に作品の美的理念の適切な受容であるならば、他の鑑賞者にも同様の体験が生じるはずである。つまり、中尾展の連鎖をこの「主観的普遍妥当性」は支持する。

しかしながら現代において、この普遍妥当性を直接的に前提することは困難である。

4.4 現代における困難——認識偏重と美的判断の抑制

なぜ主観的普遍妥当性は現代で機能しないのか。それは、客観的認識を偏重する現代において、「主観的でありながら普遍的」という逆説的な構造が受け入れがたいものとなっているからだ。

しかし、この認識偏重は人間の本来のあり方ではないはずだ。人間の思考——情報の扱い方には根本的に二つの方向性があると思われる。例を出そう。一つは、生まれて初めてクリスマスプレゼントを発見した子供が、観察と推論によってそれを「プレゼント」として認識する過程——既存の知識枠組みに現象を当てはめる認識（理論理性）である。もう一つは、子供が色とりどりのタイルの上を歩きながら、「白いタイルだけが安全」というルールを自ら設定し、それに従って行動する過程——自己立法という道徳的自律（実践理性）である¹¹。

カントによれば、認識と道徳は等価な根本能力であり、美的判断はこの二つを媒介する第三の能力である¹²。しかし現代社会は客観的認識を過度に重視し、

道徳的自律を私事化した。その結果、両者を媒介する美的判断の領域も縮小し、主観的体験は「個人的好み」に還元されるようになった。

この傾向は展覧会にも現れている。2章で示したように80年代以降、展覧会は概念的説明を発展させ、キュレーターの理論や文脈解説が前面に出るようになった。鑑賞者は作品を「理解」しようとする認識モードに誘導され、美的判断よりも知的理解が優先される状況が生じているように思われる。

4.5 中尾の環境的支援による突破——約束事の創造的活用

では、中尾はいかにしてこの困難を突破したのか。3章で分析した中尾による「見える部分」の操作である環境的支援——機能・時間・空間の重層化——には、この困難を突破することを可能にした「見えない部分」——理論的側面があると思われる。

第一に、中尾は展覧会を、論証を支える媒体としてではなく、自己立法を支える媒体として使役しているように思われる。通常、「対象を作品として見る」というような展覧会の基本的な約束事は自明のものとして透明化されている。しかし中尾は、この約束事を前景化し、創造的に拡張することで、新たな展覧会空間を立ち上げている。「Liminal」では過去と現在を同じ空間にあるものとして扱い、「Another Diagram」ではショップを展覧会場として扱い、「Maze」では1つの空間を9つの個展の会場として扱う。これらの拡張された約束事により、現実ではなしえない空間が展覧会の範囲内で成立する。

この拡張された空間においては、鑑賞者は既存の鑑賞モードでは作品鑑賞を遂行することができない。対象を作品として見ること自体を意識し、自律的に判断する必要が生じる。通常の展覧会が、認識モードであることを要求するのとは対照的である。

4.6 虚構論としての展覧会

この中尾の実践を理論的に位置づけるには、虚構論の視点が有用である。

そもそも展覧会とは何か。例えばディッキーの制度論は、アートワールドによる社会的承認を重視した¹³が、より根源的には、展覧会是一个の虚構であると言

えるだろう。展覧会では特定の空間と時間において、任意の物や行為が非日常的な意味を帯びるという約束事が共有されるからだ。来場者は物理的には倉庫や商業ビルにしながら、「ここは美術を鑑賞する特別な空間である」という前提を受け入れる。壁にかけられた布や積まれた石を、純粋に「無関心な」仕方で見ると¹⁴——この変換は、現実の物理的性質ではなく、参加者が共有する虚構的な枠組み（見えない部分）によって可能になる。

フランスの美学者シェフェールは虚構を「境界を定められ、没入の様態で生きられた心的内容」と定義し¹⁵、アメリカの哲学者・美学者ウォルトンは虚構を、参加者が一定のルールに従って想像する「ごっこ遊び」として理論化した¹⁶。この、展覧会において対象を作品「として見る」は、『ハムレット』を観る際に俳優をデンマークの王子「として見る」のと同じ「虚構的真理」——ごっこ遊びの中で想像することが適切とされる命題の受容である。展覧会もまた、このような虚構的枠組みへの参加を前提として成立している。

通常の展覧会では、この虚構的枠組みは既に確立され、透明化されている。しかし中尾は、前節で見たような約束事の創造的拡張により、対象・時間・空間という虚構性そのものを顕在化させる。これは単なる演出ではなく、展覧会という制度の虚構的本質を露呈させ、その可塑性を示す批評的实践である。

重要なのは、中尾が展覧会の虚構性を顕在化させると同時に、その虚構への参加が自律的なものとして構造化されていることだ。鑑賞者は展覧会を所与の制度としてではなく、参加し共同構築する虚構として意識する。この能動的参加により、作家の美的理念から鑑賞者の美的判断への流れが、概念的説明ではなく虚構的参加を通じて成立する。

4.7 虚構的普遍妥当性の提案

以上の考察から、本稿では「虚構的普遍妥当性」という概念を提案する。

虚構的普遍妥当性とは、キュレーターが会場レベルで虚構的約束事を創造的に設定し（第一の自己立法）、その虚構的空間において鑑賞者が鑑賞のルールを意識化し自律的判断を行うこと（第二の自己立法）で成立する、美的判断の共有可能性を指す記述的概

念である。これは完全な理論体系ではないが、中尾の実践が示す現象を記述する道具として有効である。

虚構的普遍妥当性はカントの主観的普遍妥当性を放棄するのではなく、現代的文脈で機能させるための更新である。「虚構的」という限定は弱点ではない。科学的客観性もまた特定の前提を共有する共同体内での合意である¹⁷。あらゆる共有可能性は何らかの枠組みの中で成立する¹⁸。

まとめよう。中尾の実践において、虚構的普遍妥当性は次のように成立する。中尾が「環境的支援」により展覧会の虚構的約束事を創造的に拡張し、現実ではなしえない空間が立ち上がる。参加者はこの虚構的空間で自律的な判断を行い、美的判断の領域が開かれ、「誰もが同じこの判断に至るはず」という期待が構造的に保証される。個人の自律的な判断が、この展覧会の体験の範囲内においては他者と共有される——普遍妥当性が成立する。

本稿の仮説は、中尾のような環境的支援により、カントの提示した主観的普遍妥当性を、実践的に実現できるということだ。さらにこの自律的判断の経験は、判断力そのものを育成する「陶冶的価値」を導く。次章では、この観点から現代美術の新たな存在意義を探究する。

5. この体験は何の役に立つのか？

この章では、美的体験が私たちの生にとってどのような意味を持つのかを考える。

5.1 カントにおける美的判断の陶冶的意義

カントは『判断力批判』において、美的判断を単なる快楽や装飾的価値とは異なり、根本的な意義を持つものとして位置づけた。美は「道德性の象徴」¹⁹であり、人間の陶冶 (Bildung) ²⁰——判断力の育成を通じた人格形成——に不可欠な役割を果たす。

この美的判断の特徴である「無目的性」「主観的普遍妥当性」「目的なき合目的性」²¹は、道德的判断に必要な公平性、普遍性、自律性を準備する。つまり、美しいものに対する判断において、私たちは個人的利害を離れ、他者との共感可能性を前提とし、既存の概念枠組みに縛られない調和を感受する。

さらに重要なのは、美的体験におけるこの「感性と悟性の自由な戯れ」が、私たちの判断力そのものを鍛錬することである。これは単なる知識の習得ではなく、判断する主体としての能力の発達を意味する。感性的把握と概念的理解が、特定の概念に規定されることなく調和的に協働する状態を繰り返し経験することで、私たちは様々な状況において適切な判断を下す能力を育成する。

このような美的体験の陶冶的価値は、認識や道徳と並ぶ人間の基本的な精神能力の発達に関わり、根本的なものである。

5.2 現代美術における陶冶的価値軸の必要性

しかし現代美術の実践と評価においては、こうした陶冶的意義はしばしば見過ごされている。現代美術は主に以下の二つの価値軸で評価されることが多い：

市場価値

コレクターや市場が決める経済的交換価値

制度価値

美術館や批評家が決める歴史的・文脈的価値

これらの価値軸は重要だが、美術が人間の精神的発達に果たす本質的役割を捉えきれていない。市場価値は作品を商品として扱い、制度価値は主に美術史的文脈での位置づけに関心を向ける。どちらも鑑賞者の主体的な判断力の発達という視点を欠いている。

そこで本稿では、第三の価値軸として「陶冶的価値」を提案する²²。

陶冶的価値の定義：美術作品・展示が鑑賞者の判断力の発達に寄与する価値

この価値軸の特徴は以下の通りである：

- －主体性の重視：鑑賞者の能動的な判断プロセスを中心に据える
- －過程の重視：結果や結論よりも判断する過程での経験を評価する
- －普遍的意義：特定の文化的文脈を超えた人間的価値を持つ

－教育的次元：狭義の美術教育を超えた人間形成への寄与

現在、教育・福祉・都市計画などの領域で美術要素が取り入れられているが、それらは多くの場合、学習目標の達成や治療的効果、経済効果など、他の目的の手段として位置づけられている。陶冶的価値は、これらと同じ場面で美術を活用しながらも、アプローチを根本的に変える。目標を直接達成しようとするのではなく、鑑賞者が自ら発見し判断する機会を作る。学校でも、病院でも、公共空間でも、美術は答えを教える道具ではなく、判断力を育む環境として機能することが考えられる。

5.3 中尾展の陶冶的实践とその意義

中尾拓哉の展示実践は、この陶冶的価値を具体的に実現する先駆的な試みとして評価できる。

3章と4章で分析した通り、中尾は会場に備わる物理的環境（見える部分）の精密な設計と、展覧会という仕組みが備える立法的側面（見えない部分）の前景化により、鑑賞者の美的判断や作品の美的理念（見えない部分）の発露を構造的に支援している（環境的支援）。

このような実践により、より多くの鑑賞者が美的判断の調和状態——すなわち美的快——を経験する機会を得る。ここで重要なのは、中尾の環境的支援が「間接的」であることだ。つまり、主に操作するのは物理的環境（見える部分）であり、鑑賞者の判断や解釈（見えない部分）には直接介入しない。この間接性が、鑑賞者の自律的な判断を可能にしている。教育的アプローチが「これが正解」と概念を教えるのに対し、中尾の方法は「自分で発見する」構造を作る。

このような展示実践は、美術の新たな社会的役割を示唆している。展覧会は娯楽や装飾を超えて、私たちが自律的で判断力に富んだ市民として生きるための重要な文化的基盤となりうる。特に現代のように価値観が多様化し、既存の権威が相対化される時代において認識と道徳を横断し、自ら判断する能力の育成は喫緊の社会的課題であろう。

本章で提示した陶冶的価値は、まだ萌芽的な概念

である。判断力の陶冶における概念と感性の精密な関係性や、他の陶冶論的アプローチとの理論的差異については、今後の詳細な検討が必要である。また、陶冶の評価については、短期的な測定よりも長期的な質的变化の観察が適切と考えられ、具体的な方法論の開発は今後の課題である。しかし中尾展のような実践が示す可能性は、今後の美術と社会の関係を考える上で重要な示唆を含んでいると思われる。

終わりに——美的次元への新たな通路

展覧会という制度的な枠組みの中で、虚構的普遍妥当性という概念を通じて、美的判断の共有可能性を記述的に分析する——このような迂回路を経ることで、美的体験の意味を改めて問い直すことができたように思う。

見かけはどうあれ、芸術家は霊媒者のように行動する。つまり、時間と空間の向こうにある迷路を抜け、一瞬広がる空地を求めて自らの道を探す霊媒者のように行動するのである。

それゆえに、もし芸術家に霊媒の特性があると認めるならば、そのとき美の次元では、自分が何を作るのか、あるいはなぜ作るのかを十分意識するという能力が芸術家には欠けているとしなければならない。²³

(マルセル・デュシャン)

デュシャンが言う美の次元での意識の限界——これは確かに存在する。しかし本稿が示したのは、この限界を認めつつも、なお美的体験を扱うための有効な方法があるということだ。「見える部分」を精密に設計することで「見えない部分」に間接的に働きかける——この環境的支援という方法は、美的次元を実践的に扱うための、一つの確かな道筋を示している。

もちろん、この分析は限定的な事例に基づくものであり、ここで得られた知見を性急に一般化することはできない。中尾の実践は、彼固有の感性と思考に支えられた独自のものであり、それを単純な手法として切り出すことはできないだろう。

しかし、一つの特異な実践であつても、そこから美的次元を扱うための新たな視点を得ることは可能である。

序章で述べた「事柄が扱えるような文脈を整えたい」という願いに対して、本稿は一つの応答を試みた。美という「謎」が生じる条件や構造について考察することで、美的次元を捉える手がかりを探った。今後、このような視点からの実践的・理論的な探究が継続されることを期待したい。美術家、キュレーター、科学者、そして鑑賞者それぞれが、美的次元への独自の通路を見つけていくことで、私たちはこの限られた理不尽な生を生きる意味を理解する場を形成していくことができるかもしれない。3つの中尾展の高揚は、これを予兆するものでもあっただろう。

注

1 紙面の幅の都合からここでは取り上げないが、中尾はこの他に、「メディウムとディメンション」(「Shibuya Hikarie Contemporary Art Eye Vol.15 3人のキュレーション『美術の未来』」内、渋谷ヒカリエ CUBE 1, 2, 3, 東京、2021年)、「メディウムとディメンション: Apparition」(青山目黒、東京、2023年)という2つの展覧会をキュレーションしている。

2 一般的な現代美術の展覧会: 実部は濃度がなく ($ap=0$)、虚部が濃い ($bp=3$) と評価する。これを濃度評価の基準とした。「Another Diagram」: 実部 ($ap=3$)・虚部 ($bp=3$) とともに濃いと評価した。会場は、歴史的な建造物である蔵をリノベーションしたアパレルショップという2階層の建築的特徴がある。展覧会は、中尾による同名の連載テキスト「ANOTHER DIAGRAM」(『NOT FAR』ニューバランスジャパン、第1号-第5号、2020-2021年)のコンセプトに基づいており、スポーツと美術作品を架橋する試みを示している。

「Liminal」: 現在の会場は、下宿をリノベーションした商業施設という2階層の建築的特徴を持つために濃いと評価した。過去の会場は下宿という1階層の建築的特徴を持つために平均的と評価した。時間軸を評価し、現在の空間を正の値 ($ap=3$)、過去の空間を負の値 ($ap=-2$) で表した。虚部は、展覧会の理論的枠組みが展示構造自体に融解していると判断し、($bp=0$) と評価した。

「Maze」: 図ではわかりにくいだが、実部3、虚部1の箇所に9つの個展を表す9つの点がある。実部 ($ap=3$) は、多機能な建築物の特性を全て活用していることから濃いと評価した。虚部については、9つの個展はいずれも「Re:set」「Re:reflection」のように異なるタイトルを持つが、共に「Re」を冠するという共通する枠組

みを持つ。9つ揃った時に平均的な濃さであり、1つ1つは薄い (bp=1) と評価した。

3 O'Neill, Paul (2012), *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, MIT Press.

4 Williams, J. J. (2021), *Kant on Aesthetic Attention*, The British Journal of Aesthetics, 61(4), pp. 421-435 を参照している。米国のカント研究者のウィリアムズは、カントの美的態度論について、美的快は対象の形式への注意と、自分の認識状態への注意という二層構造がもたらすと解釈している。

5 イマヌエル・カント『判断力批判 第一部——訳と詳解』小田部胤久訳、東京大学出版会、2024年、第9節、pp.20-24。感性と悟性が特定の概念に規定されることなく調和的に活動する状態を指す。

6 ここで取り上げた作品はサイトスペシフィックな作品が主だが、展示を構成する作品には多くの過去に制作された作品が含まれる。

7 カント、前掲書、第49節、pp.139-147。

8 カント、前掲書、第46-47節、pp.131-133参照。カントによると、天才は「自然の恵み」であり、美的理念を創造し表現する独創的な能力を持つ。この能力は学習では獲得できず、作品は他者にとって範例となる。

9 カント、前掲書、第8節「適意の普遍性は、趣味判断にあつてはただ主観的なものとして表象される」、p.16-20。

10 本稿で「美しい」は、展覧会で作品を鑑賞して快を得ること一般を指すものとする。

11 「自己立法」は、厳密なカントの意味での道徳的自律ではなく、より原初的な「情報を使う」能力——与えられた状況において自ら規則を設定し従う能力を指す。後に理性的自律性へと発達していく萌芽の形態と見ることもできる。ピアジェの認知発達理論やヴィゴツキーの遊び論とも関連するが、ここでは詳述しない。重要なのは、この能力が展覧会という共同的な場において、他者との共有可能性を前提として発動されることで、カントが美的判断に見出した普遍性の条件を構造的に満たすことである。

12 イマヌエル・カント『判断力批判』篠田英雄訳、岩波書店、1964年、序論第II節、pp.26-30参照。美的判断は、その中でも概念や目的に依拠しない「反省的判断力」の一例である；カント、前掲書、序論第IV節、pp.36-39。反省的判断力は、特殊から普遍を見出す判断力として規定される。

13 ジョージ・ディッキー「芸術とはなにか——制度的分析」(今井晋訳) 西村清和編『分析美学基本論文集』勁草書房、2015年所収；ロバート・ステッカー『分析美学入門』森功次訳、勁草書房、2013年、p.173。ステッカーによると、ディッキー自身は拒否した多くの者による解釈である。

14 イマヌエル・カント『判断力批判 第一部——訳と詳解』小田部胤久訳、東京大学出版会、2024年、第2節「趣味判断を規定する適意はあらゆる関心を欠いている」、pp.4-6。

15 ジャン＝マリー・シェフェール『なぜフィクションか？——ごっこ遊びからバーチャルリアリティまで』久保昭博編・訳、慶應義塾大学出版会、2019年、p183。シェフェール自身は展覧会を論じていないが、彼の虚構概念は展覧会の分析に応用可能と考える。「フィクションの定義それ自体が意味論的ではなく語用論的でしかありえない」p.172。

16 ケンダル・ウォルトン『フィクションとは何か——ごっこ遊びと芸術』田村均訳、名古屋大学出版会、2016年、1章および8章。

17 共同体内の合意を外に持ち出す時に困難が生じる。科学技術社会論を参照。藤垣裕子『専門知と公共性——科学技術社会論の構築へ向けて』東京大学出版会、2003年。

18 マルクス・ガブリエル『なぜ世界は存在しないのか』清水一浩訳、講談社選書メチエ、2018年、4章。

19 カント、前掲書、第59節「道徳性の象徴としての美について」、pp.186-190。

20 ハンス＝ゲオルク・ガダマー『真理と方法 I(新装版)——哲学的解釈学の要綱』嚮田収他訳、法政大学出版局、2012年、第1部第1章。ガダマーは美的経験を理解の地平融合における重要な契機として位置づけ、陶冶概念を人文的理解の基礎とした。ただし、ガダマーは人文知の真理請求を重視し、結果として判断力概念の固有性を後景化させた点で、本稿の立場とは異なる。

21 カント、前掲書、第10-12節、pp.24-27。

22 この概念は、カント的陶冶論の現代的復権を意図している。既存の「教育的価値」や「治療的価値」とは異なり、判断力の発達そのものに内在的価値を見出す点が特徴である。

23 マルセル・デュシャン『マルセル・デュシャン全著作』北山研二訳、未知谷、2018年、p.283。

書評への応答

Response to a Book Review

コイズミアヤ COIZUMI Aya

「自著への書評への応答」という企画自体あまり見かけないものだから、面白そうと思いつつ、自分が書いたものについて受け取ってもらえた喜びと、本には書ききれなかった言い訳のような話に終始しないか、少し気がかりなのが正直なところだが書いてみる。

I dreamed of making one of these last night.

というメッセージをあるイギリスのアーティストからもらったことがある。Instagramで私が前日に投稿した削りかけの《輪の彫刻__結び目》の画像を見て応答してくれたもので、突然のことだったから驚いた。私の制作に深く身を重ねてくれたのだと思えてとても嬉しかった。

梶田ちひろさんが指摘された「鑑賞者は受動的な存在から、能動的に『つくる側』に関与する存在へと変化する」という作品鑑賞についての「転換の提示」は、このレシピを書くにあたって意識していたことだ。「昨夜、これをつくる夢を見たよ。」というメッセージは執筆時に私の背中を押してくれていた。

梶田さんが引用されたダントーの一文には大きく頷く。私にとってもどうやって世界を見たのかは、どうやってそれをつくる（描く）のかとほぼイコールである。私が「与えたものとしての世界」を用意する立場なら、それは何によってというより、「どのようにして」になるだろうと思う。（本のタイトルで繰り返される「しくみ」は「どのようにして」に内包されていると思う。つくるためにその方法を「しくみ」として考える。その「しくみ」を考えることを可能にする「しくみ」がある、というように「しくみ」が入れ子状態になっていく。）

私自身が作品を鑑賞するときも、何が描かれているのかより、どのようにして描かれたのか、つくられたのかの方に興味がある。それは作品の題材に相応しい表現方法が用いられているかどうかを判断しようとするのではなくて、意味や情報のような内容よりも、もののしくみや自然の理（ことわり）の方に価値を見て

いるということだ。

芸術家が独自の世界を表したといっても、それを受け取る他者に全くわかりようのないものでは成立しない。ファンダメンタルズで出会う高度に専門的な科学者の研究内容を、私が勉強してみてもほんの少ししか理解はできないだろうけれど、その内容が正しいからということ以上に、何かしらの共通のコードによって理解が可能なものなのだと知っている（信じられる）から面白さを感じられるのだと思う。相手が人間ではない宇宙人だとしても、例えばテッド・チャンの『あなたの人生の物語』（ハヤカワ文庫SF／映画『メッセージ』の原作）で見ると、宇宙人の言語や認識世界（時間・次元）にしくみがあるだろうからこそ、それを紐解く面白さと希望につながっている。そしてこれは理解やコミュニケーションを礼讃するのではなくて、この世界自身がこの世界に対してつくり出すものに理があることへの私の信仰なのだろうと思う。

この私の制作が「どのようにして」に主軸をおいているということは、なぜ「かめのこ」でなければならないのかという点の曖昧さが、私の態度をよく表しているように思えると梶田さんが受け取ってくれたことと繋がる。

あやとりを題材にしたのは《monad》の制作についての箇所です。書いたように、子どもとの遊びが自分の作家としての制作と関わりを持ちはじめたことからの延長線上にある。そして、あやとりの中でも「かめのこ」を選んだのは、先に述べた題材の内容より「どのようにして」に重点をおいていることによる。一般に考えられている制作の順当な順序「題材がまずあって、それに相応しい表現方法を決定する」とは逆の、「表現方法に相応しい題材を選ぶ」によって選ばれたのが「かめのこ」だったからと言える。数学雑誌に載るような難しいあやとりではなくて（実はこれも面白い。日本評論社の『数学セミナー』2024年4月号から、長谷川浩さんの「あやとりの楽しみ」という連載が掲載されているのを近所の図書館で見つけてから、時々読んで

いる)、日本で昔から伝えられてきたものの中で、構造に適度な複雑さを持ったものとして選んだところがある。子どもに向けたような日常的なものであることが、専門性に閉じずに好ましいと考えた。

あやとりは「紐」というテーマが「紐の木彫」のシリーズに繋がっていく。すると、ティム・インゴルドの『ラインズ 線の文化史』(2014年 左右社)を私に贈ってくれた人がいた。私自身も入手していたのうちにこれは2冊積まれている。梶田さんの仕事は私以上にストイックに「線」なので、この辺りの話はいつか伺ってみたい。

私が梶田さんのボールペンによる作品を見たのは、東京都現代美術館の「世界の深さのはかり方」(2011年)や、越後妻有の大地のコレクション展や「ゆく水の家」(2022年)などで、ボールペンの線が見たことのない質に変容して静かに迫って来た。ここで取り上げたいのは、小さな展覧会ながらも印象深かった、いくつかの本をきっかけにした作品の展示「綴られた記憶／綴られる記憶」(2019年 Museum Shop T／東京国立)。その中の山岳小説を題材にした作品で、登山とボルダリングをされるという梶田さん自身が山から持ち帰ってきた石が置いてあり、そこから透明な樹脂皮膜が長い影のように伸びていって、山並みのような遠景を形成しているというもの。梶田さんの線の思索の時間を別の仕方で見せてもらえたような感じがした。石が大地の記憶の塊だとして、それがうっすらと線を引き延ばして大地に帰っていくことと、山に行った彼女の記憶が石を通じて再生されることが重なって見えるような、解きほぐされるものと結像の往還が起きていた。

私の「紐」はインゴルドの「線」よりは「トポロジー」に寄っていく。直接的には、結び目理論のかたちを借りた「結び目のドローイング」や「輪の彫刻―結び目」のシリーズがそれだ。

本来トポロジーは柔らかい幾何学ともいわれるもので、かたちを彫刻として固定することにはそぐわないのだと思うのだけれど、ドローイングに描かれた紐を、三次元の通常の彫刻の手法で彫りすすめるのではなくて、二次元の状態に少しずつ厚みを持たせて彫刻

を進めるという方法の過程が、まだ固定される前のかたちの可能態を含んでいるように考えている。つくりかたの開示は、見る人にその時間を再生させるような効果があるのではないかと思う。

「手作業によるノイズ」を「優しさ」として受け取り、「世界を完全なものとしてでなく、不確かさやズレを受け入れて共に共存させる。」姿勢について触れてもらった箇所は「重なる箱」についての章とも関わりがある。「箱の本質は板厚だ」というのは普通に聞いたらナンセンスだと自分でわかって言っているところがある。私にとって板厚が箱の本質になった時点で、本質というものの自体は消失したように感じている。入れ子の箱が重なって、箱が内部の空間も意味も失い塊化していくとは、剥いても剥いても皮ばかりの玉葱のようで中身がない。本質がなくて、可動的で重なりがずれていく状態は、物事がみな相対化されていってしまうとも感じられる状況であり、世界が完全なものかどうかはもはや問われない方向を向いているのだと思う。

雪の結晶の図が整っていても、実際に降ってきて目にしたそれはどこかが欠けていたりして完全なかたちをしていない。小学生の頃に観察した朝顔は、教えられた通りの生育を果たすけれど、よく育つものもあればそうでないものもあり、個別のかたちが違う。技術を磨いているうちは、例えば版画なら複数枚を全て同じように刷らなければならないと思っていた。分野の経済的な約束事としては勿論それが今でも正しい。職人としての技術を保って質を均衡させる仕事には本当に頭が下がる。でも私はその立場にいないから、レシピを公開してその再現が完全を目指されるかどうかを気にしない。木工の専門家がつくったら、私よりも精緻なものができるだろうと考え、最早私の作品の完全なものはどれだろう？ 私がはじめにつくった一個なのか、著作としての図面や記述なのか、指示を出したことなのか、そのあたりを明確に示してはいないけれど、レシピを書いたことが、自分の制作をコンセプトチュアルなものにぐっと近づけたと考えている。

ゆるユニット[※]で、標準模型をはじめとした宇宙の話面白井智さんから聞いていて、科学には再現可能性が不可欠なのに、対象とされているのはこの宇宙一つ

だけについてだという話題が時々挟まれることがあって強く印象的だった。先に述べた雪や朝顔、私たちの日常の「型と個別の事象」「種と個体」という世界とは違う特殊な、つまり最大スケールにして膨大な情報量の分野なのに、模型に対して圧縮できない絶対的な個（現宇宙）から時々こちらを覗き見られるという状況に少し怖くなった。

梶田さんが「作品を鑑賞するという行為に対してのひとつの転換を提示している」と評してくれたことについて書いているうちに、制作者である私自身が鑑賞者でもある境界の曖昧さを打ち明けることになったかもしれない。鑑賞者を私と同じ「能動的に『つくる側』」に「関与する存在」と捉えたところから、また何かをはじめられたらと思う。

この本は美術の専門書としてではなくて、一般の読者に向けて中学生でも読めるように書いてくださいという編集者からの依頼だったこともあり、美術のインサイダーには逆に読みにくい面もあったかもしれないなか、再び書くきっかけとなる呼び水を贈ってくださいました梶田さんに心から感謝します。

※ゆるユニット：科学者の白井智さんと、アーティストのキンミライガッキさん、山崎阿弥さん、山本雄基さんと私とで、素粒子物理学についての話を聞いたり質問したりするオンラインミーティングを、2023年秋から25年の春まで月一回行っていた。この集まりのこと。

図1 梶田ちひろ《千の頂を探して、35° 49' 23" N, 138° 42' 54" E》(部分)2019年 石、アクリルメディウム、テキスト 撮影 長塚秀人



図2 (右)《千の頂を探して、35°49' 23" N, 138°42' 54" E》 撮影 長塚秀人



ファンダメンタルズ・バザールから得たものと今後

Insights from the Fundamentalz Bazaar 2025 and Future Directions

杉井学 SUGII Manabu

「ファンダメンタルズ・バザール2025」は、公募で集まった科学者とアーティストが一堂に会し、互いの探究を紹介し合い、新たな対話や協働の可能性を開く場である。2025年6月21日（土）と22日（日）、山口情報芸術センター（山口県山口市）で開催され、科学者6名、アーティスト12名、さらに対話を媒介する哲学研究者3名が参加した。イベント2日目は地域住民にも公開された。

私は、野生生物がそれぞれの感覚器で時空間を知覚して形成する独自の世界（環世界）を持つのと同様に、美術・芸術作家の環世界と研究者の環世界の違いのようなものに興味を持ち参加した。さまざまな人とやり取りした中で、それぞれが成果を出すまでのプロセスが酷似していることに気が付いた。

- 1 自らの興味を基にして、疑問が生まれ調査する
- 2 疑問、問題、課題などの根本的理由や原因を解釈・理解する
- 3 問いを立てる（リサーチクエストの設定）
- 4 必要に応じて調査を続けながら、問いを解くための方法を決める
- 5 計画した方法で、問いを解く活動をする
- 6 その結果として得られた成果を発表する

特に、探究や研究の世界で用いる「問い」や「リサーチクエスト」といった言葉の意味を、説明することなく共通言語として理解し合えたことは、その裏付けとを感じる。

しかし、上記プロセスで異なる点を2の段階に見た。研究者は、ある現象を捉える（理解する）場合、これまでの科学的な実績データに基づくフィルターで解釈しようとする。一方で、美術・芸術作家は、自らの知識、体験（経験）、思想・信条など、内なる情報に基づくフィルターで解釈しようとしていると感じた。もちろん、4における「問い」の解決方法も両者では異なるが、その違いは自然科学系研究者と人文社会科学系研究者の選択する方法論の違いとほとんど変わらない

いと思われる。

昨今、大学では分野横断研究の推進が叫ばれ、STEAM教育と呼ばれるような学際的な領域の教育や研究が推奨されている。しかしながら、うまく進んでいるとは言い難い。文理融合を謳う我々の学部は、様々な分野の研究者が集まる組織であり、学内で最も分野横断研究の可能性が高い学部だが、それでも状況は大きく他と違わない。原因は、さまざま考えられる。研究方法の違いは、あつてしかるべきで大きな障壁とは感じないが、そもそもの研究の意義が異なったり、研究成果の評価方法が異なるなどの点が、分野横断研究が発展しない大きな原因と考えている。

分野横断・学際研究の推進を促す我々の学部でのいくつかの取り組みの中で、ヒントを得たものがある。国際総合科学部では、高校で必修の授業となった「総合的な探究の時間」の進め方に苦勞する高校向けに、探究活動に関する研修講座を実施している。探究のためには、現象を捉える視点や能力が重要という観点から、テーマを定め、いくつかの研究分野の専門家の視点でその現象をどう捉える（解釈する）のかを解説するものである。設定したテーマは、「開かない扉」「間違いの使い方」などで、自然科学系研究者と人文社会科学系研究者などの視点でどう捉えるかを検討した。その結果、共通する部分もあれば、まったく異なる部分もあり、様々な知見が得られたのだが、この違いが研究者間では興味の対象となり、新たなアイデアや思考を深めるきっかけとなっていた。

ここから得られたヒントは、分野横断・融合の研究を始めるうえで大切なことは、「問い」を立てる段階から検討を始めることで、すでに各々が立てた「問い」の解決策を補完するものではないという事である。すでに立てられた「問い」にたいして協働しようとする、研究の意義の違いや成果の評価方法の違いから、一方が他方を手伝う関係性が生じやすい。それが悪いわけではないが、興味の対象が異なったり、評価が得られなかったりすれば長続きはしない。

そこで今回の試みとして、美術・芸術作家と研究者

の間で、一つの共通する「問い」を立て、それぞれが成果を出してみてもどうかと考えた。当然、解釈の仕方が異なるので、得られる成果もばらばらになるだろう。しかし、ここで注目したいのは、ある事象を異なる解釈で咀嚼することで、どのように成果に変化が現れるのかという点である。

おそらく、共通の「問い」を立てることは容易ではない。解釈のフィルターが異なるだけであるとは言え、それは「問い」の立て方にも影響するからである。であるならば、先の例のように、かなり広い範囲で共通性を検討し、解釈できるテーマを設けることから始めるのが良いのではないかと考える。もちろん、過去に「共通のテーマで考える」という類の取り組みは実施されていると思われるので、途中段階での成果の融合(利活用)で新規性を確保したい。

共通のテーマについては、今回のバザールで「環世界」への興味と知識共有が予想外に高いレベルにあることが分かったので、現在の候補としては、「環世界～知覚世界と作用世界～」のようなものを挙げている。ディスカッションの中で、「人間の見ている世界もある一つの環世界であるならば、“真の世界“はどういったものなのか？」や「様々な生物の間や人間の個々人の中での環世界の違いはどういったものなのか？」という話題があった。さまざまな展開が可能であると感じ、興味深い。ユクスキュルの言った環世界(知覚世界と作用世界)に関しての知識やそれぞれのフィルターを通した解釈を今後もう少し共有し続けられれば、活動後には新しい成果物の集合が得られるのではないだろうか。1年後に、また山口で、ファンダメンタルズの成果物の展示会ができれば、なお面白い。

「ファンダメンタルズ バザール2025」
山口情報芸術センター(2025年)開催風景。直接的な対話。左:岩泉慧(絵画) 右:杉井学(情報生物学)



「ファンダメンタルズ バザール2025」
山口情報芸術センター(2025年)開催風景。科学者6名、アーティスト12名、哲学研究者3名によるチョークトーク。



開催記録 (2025年3月-7月)

ファンダメンタルズ パーク+ラボ 2024春 2025年3月30日(日) ハイブリッド開催

報告1	ヒロイクミ (Y2023, インスタレーション)、一ノ瀬俊明 (Y2023, 都市環境学)
報告2	諏訪 葵 (Y2023, インスタレーション)、湊丈俊 (Y2023, 表面界面科学)
話題提供	「言語・数学・絵画の階層性について」幕内充 (Y2023, 脳神経科学)
ラボトピック	今年のラボとプログラムを振り返ろう

ファンダメンタルズ ルーム+ラボ 2025 April 2025年4月30日(水) オンライン開催

ルームトピック	ファンダメンタルズ トーク vol.05 類似からの展開:物理学の手法と芸術
ラボトピック	互薦会を振り返ろう

ファンダメンタルズ ルーム+ラボ 2025 May 2025年5月28日(水) オンライン開催

ルームトピック	絵画と視覚表現 / 不可視の探求と可視化 / 宇宙と物理現象 / 東洋思想と美意識 / 意識と認識
ラボトピック	バザール2025への多様な参加形態を検討しよう

ファンダメンタルズ バザール 2025

日時: 2025年3月21日(土) - 22日(日)

会場: 山口情報芸術センター (山口県山口市)

主催: ファンダメンタルズ プログラム

共催: 山口情報芸術センター (YCAM)、科学技術広報研究会 (JACST) 隣接領域と連携した広報業務部会

参加者: **科学者** 一ノ瀬俊明 (都市環境学)、北川智利 (心理学)、坂井伸之 (宇宙物理学、スポーツ物理学)、杉井学 (情報生物学)、堀川裕加 (物理化学)、堀部和也 (生物科学)

アーティスト 岩泉慧 (絵画)、角田優 (彫刻/インスタレーション)、菊池遼 (絵画)、小宮太郎 (インスタレーション)、野口桃江 (実験音楽/インスタレーション)、木内祐子 (インスタレーション)、メランカオリ (占い/インスタレーション)、長島勇太 (アーカイブプロジェクト/インスタレーション)、小畑亮平 (インスタレーション)、三瓶玲奈 (絵画)、椛田有理 (絵画/インスタレーション)、三塚新司 (美術家)

哲学研究者 石井雅巳 (フランス哲学)、池松辰男 (ドイツ哲学)、高木駿 (美学)

チョークトーク18名/他者を介した対話6セッション

プログラム:	セッション1 椛田有理、堀川裕加、池松辰男	セッション4 岩泉慧、一ノ瀬俊明、石井雅巳
	セッション2 野口桃江、北川智利、石井雅巳	セッション5 木内祐子、堀部和也、高木駿
	セッション3 三塚新司、杉井学、高木駿	セッション6 小宮太郎、坂井伸之、池松辰男

ファンダメンタルズ パーク+ラボ 2025夏 2025年7月27日(日) オンライン開催

報告1	キンミライガッキ現代支部 (Y2023, 自動演奏楽器)
報告2	巴山竜来 (Y2022, 数学/コンピュータグラフィックス)、山本雄基 (Y2022, 絵画)
報告3	森正俊 (Y2022, 写真)
話題提供	「カント美学と美醜」高木駿 (美学)
ラボトピック	バザール2025を振り返ろう

ファンダメンタルズ ルーム+ラボ 2025 May 2025年8月27日(水) オンライン開催

ルームトピック	不可視の探求と可視化 / 東洋思想と美意識 / 意識と認識
ラボトピック	バザール一般公開を企画しよう

「ファンダメンタルズ レターズ2号」投稿規定

Submission Guidelines

2号以降、一般公開を予定しています。その時点で一般公開するかどうか判断します。別途ご相談ください。

1. 目的

「物事の本質を探究する」という根源的な態度において、科学と美術は深く結びつきます。「ファンダメンタルズ・レターズ」は、科学・芸術・人文分野の交点における思考プロセスと対話に焦点を当て、テキストという形式を通じた新しい知の可能性を探究する試みです。

特に、以下の点を重視します：

- 科学・美術・人文間の協働から生まれる新たな着想や方法論の共有
- 完結した成果だけでなく、思考のプロセスを価値あるものとして共有
- 分野の境界を超えた新たな対話の創出

科学研究者の方々へ

交流過程での仮説形成や、分野を超えた知見の応用など、従来の査読論文では扱いにくい「思考のプロセス」を共有する場として機能します。交流プロセスから生まれる創造的な着想や、異分野との接続可能性を探る議論を歓迎します。

美術の方々へ

制作ノートやスケッチブックに記される思考の軌跡を、テキストという形式で共有・展開する実験的なプラットフォームです。作品制作における概念的な試行や、他分野との対話から生まれる新しい表現の可能性を模索する場として活用いただけます。

人文研究者の方々へ

概念の精緻な検討に加え、その形成過程や応用可能性を、より柔軟な形式で議論することができます。異なる専門性を持つ読者との対話を通じて、概念の新しい展開可能性を探ることを目指します。

このジャーナルは、完全オープンアクセスのオンラインプラットフォームとして、分野間の境界を越えた知的探究と創造的な対話を促進します。

2. 投稿資格

- ファンダメンタルズ・プログラム参加者（現在・過去）
- 編集委員会が招待した人物
- 科学、芸術、人文分野で活動する研究者・実践者

3. 投稿区分と審査プロセス

本ジャーナルへの投稿は以下の2つの区分で受け付けます：

3.1 招待投稿

- 編集委員会からの依頼による投稿
- ファンダメンタルズ・プログラム参加者による投稿
- 基本的に体裁が整っていれば掲載

3.2 一般投稿

- 広く一般からの投稿を受け付けます
- 編集委員会による初期審査があります
- 審査基準：
 - ジャーナルの基本理念との整合性
 - 分野横断的な対話への貢献
 - テキストとしての明確さと読みやすさ

※初めて投稿される方は、完全原稿の前に、400字程度の企画概要を提出いただくことをお勧めします。編集委員会から方向性についてフィードバックをお返しします。

4. 原稿種別と字数制限

本ジャーナルでは以下のセクションを設けていますが、セクションを選択しなくても構いません。
(字数はひとつの目安であり、これに限りません)

1. 交流報告 (2,000～8,000字)

科学者×アーティストのペアによる対話記録や進行中の思考プロセスの記述

2. 理論研究 (4,000～16,000字)

哲学者・人文科学者による考察、科学と芸術の接点に関する理論的分析

3. レビュー (2,000～4,000字)

展覧会評、書評、アーカイブ評、メディア評

4. 思索 (2,000～8,000字)

個人またはペアによる考察、分野横断的な対話、1-3,5に該当しない形式での試み。規定量のテキストを含めば他メディアの併用が可能。

5. レスポンス (2,000～6,000字)

過去の掲載内容へのレスポンス、異分野からのコメント。

6. アーカイブ

イベント記録、インタビュー記録等

注意：セクション指定のないものは、編集委員会が適宜指定します。

5. 使用言語

6. 投稿方法

1. 所定のオンラインフォームから投稿を受け付けます

2. 投稿の際は以下の情報を明記してください

- ・著者名（共著の場合は全著者）
- ・所属
- ・連絡先メールアドレス
- ・投稿セクション
- ・原稿タイトル
- ・キーワード（5つまで）
- ・要約（日本語および英語、各300字以内）

7. 原稿の書式

- ファイル形式：Word (.docx) またはテキスト形式 (.txt)
- フォント：MS明朝 10.5pt（日本語）、Times New Roman 12pt（英語）
- 行間：1.5行
- 図表は本文中に挿入し、キャプションを付けてください
- 参考文献は以下の形式で記載してください
 - ・書籍：著者名（出版年）『書名』出版社.
 - ・論文：著者名（出版年）「論文タイトル」『掲載誌名』巻(号), pp.xx-xx.

8. 査読プロセス

- 投稿された原稿は編集委員会によるレビューを受けます
- 各セクションによって審査レベルが異なります：
 - ・セクション1（交流報告）、3（レビュー）、4（思索）、6（アーカイブ）、については、体裁が整っていれば掲載を原則としますが、ジャーナルの基本理念との整合性も考慮されます
 - ・必要に応じて軽微な修正を依頼する場合があります
 - ・セクション2（理論研究）については、全文を審査します。独創性、論理性、有用性に富み、現段階での研究水準を内外に示しうるレベルのものを求めます。なお、審査基準に達しないと委員会が判断したものは、他の部門へ再提出することも可能です
 - ・セクション5（レスポンス）については、以下の特別規定を適用します
- 掲載の可否は編集委員会が決定します
- 掲載されなかった場合でも、建設的なフィードバックを提供します

8.1 レスポンスセクションの特別規定

レスポンスセクション（過去の掲載内容への応答）については、対話の即時性と活発さを促進するため、内容に関する審査を除外します。ただし、以下の条件を満たす必要があります：

- 明確に応答対象となる掲載内容の明示
- 出版倫理の遵守（著作権侵害、人権侵害、誹謗中傷等がないこと）
- 編集委員で判断。ストップがかかります

これにより、多様な視点からの自由で活発な対話が生まれることを期待しています。なお、レスポンスに対する更なるレスポンス（メタ・レスポンス）も同様の条件で受け付けます。

9. 著作権

- 掲載された原稿の著作権は著者に帰属します
- 本ジャーナルはCreative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0) のもとで公開されます

10. 出版倫理

- 投稿内容は未発表のオリジナルな内容であること
- 他者の著作権を尊重し、適切に引用・参照すること
- 盗用、データの改ざん、二重投稿などの不正行為は認められません

11. 連絡先

- 投稿に関するお問い合わせ： contact@fundamentalz.jp

12. その他

- 当面の間、掲載料は無料です
- 投稿規定は予告なく変更される場合があります

本規定は2025年11月1日より施行します。

ファンダメンタルズ レターズ 創刊準備号 執筆者一覧

(掲載順、敬称略)

山脇竹生

2023年度ファンダメンタルズ プログラム参加科学者(資生堂みらい開発研究所研究員、化粧品原料の開発)

加藤巧

2023年度ファンダメンタルズ プログラム参加アーティスト(絵画技法、テンペラ)

一ノ瀬俊明

2021、2022、2023、2025年度ファンダメンタルズ プログラム参加科学者(国立研究開発法人国立環境研究所 社会システム領域シニア研究員/連携推進部シニアリサーチアドミニストレーター、都市環境学)

Life is a Poem

2022年度ファンダメンタルズ プログラム参加アーティスト(アップサイクルアート)

椛田ちひろ

2023年度ファンダメンタルズ プログラム参加アーティスト(和光大学表現学部准教授、絵画)

坪井あや

ファンダメンタルズ プログラム代表

コイズミアヤ

2023年度ファンダメンタルズ プログラム参加アーティスト(工作)

杉井学

2025年度ファンダメンタルズ プログラム参加科学者(山口大学国際総合科学部教授、情報生物学)

編集後記

このたび『ファンダメンタルズ レターズ』創刊準備号が無事刊行に至ることになりました。執筆者の皆様、本誌のレイアウトを作成してくださった遠藤 和紀氏に心より御礼申し上げます。

本誌は、ファンダメンタルズプログラムの機関誌であり、科学者、アーティスト、人文学研究者の領域間コミュニケーション、およびこれらの専門家と非専門家との間のコミュニケーションを促進するためのジャーナルとして企画されました。しかし、テキストの執筆作法や議論のスタイルは、科学、アート、人文学で大きく異なります。こうした領域間のギャップを埋めるために、科学、アート、人文学の専門家からなる編集委員会メンバーは話し合いを重ね、「交流報告」、「理論研究」、「レビュー」、「思索」、「レスポンス」、「アーカイブ」という6つのセクションからなる本誌のフォーマットを作りました。したがって、本誌のフォーマット自体がすでに本誌の目指す領域間コミュニケーションの産物と言えます。このフォーマットが各分野の専門誌ではなしえないコミュニケーションを行うための媒体としてお役に立てばうれしい限りです。

もちろん、創刊準備号は、本誌のいわば「試運転」であり、多くの課題を残しています。この創刊号準備号についての皆様方のご意見をお待ちしております。皆様方のご意見は、第一号以降の作成の参考にさせていただきます。今後とも皆様のご理解とご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2025年10月 ファンダメンタルズ レターズ編集委員会
文責：増山浩人

ファンダ
メンタル
ズ
レターズ 00 創刊準備号

2025年10月31日 発行
ISSN:2760-1684

編集委員長 坪井あや
編集委員 一ノ瀬俊明、宇都宮真木、前川 紘士、増山 浩人
編集発行 ファンダメンタルズ プログラム <https://fundamentalz.jp>
デザイン 遠藤和紀
問合せ先 ファンダメンタルズ レターズ 編集部 contact@fundamentalz.jp

Preface to the Inaugural Issue	1
Kneading Light — From a Dialogue between Painting and Science YAMAWAKI Takeo, KATO Takumi	4
Collaboration with Artists in Community-Reactivating ICHINOSE Toshiaki	10
Thinking About “Appearance” of Images in the Room of Vermeer and the Room of Time: Two “Rooms = Cameras” of Kitano Ken Life is a Poem	18
Reading Aya Koizumi’s The Mechanism Inside the Mechanism KABATA Chihiro	24
What Was Happening in the Exhibition? — On Takuya Nakao’s Curatorial Practice and a Tentative Theory of Fictive Universal Validity TSUBOI Aya	27
Response to a Book Review COIZUMI Aya	40
Insights from the Fundamentalz Bazaar 2025 and Future Directions SUGII Manabu	43
Record of Activities	45
Notes	50
Contributors	51
