



第十二号
012

TOKYO PAPER for Culture

フォーカルチャー

トーキョーペーパー



Reijiro Tsumura

見えない領域をこの手につかまえて

青木淳 (建築家)

津村禮次郎 (能楽師)

荒神明香 (現代美術家)



Haruka Kojin

Invisible Tokyo

研究テーマ⑫

見えない視線

アツカン通信：

林家花 (紙切り芸人)

いつからか、虹は7色だと憶えていた。ところがあるとき虹は5色だと言う人が現れた。聞けばフランスでは5色が当たり前らしい。ロシアでは4色、アメリカやイギリスでは6色だった。“自分は虹を、本当に見ていたのだろうか？”どうやら世界があってそれを見ているのではなく、見ているから世界は存在していたようだ。固定概念から遠く放たれて、もう一度、自分とこの街を眺めてみる。するとあっさりと、見えない何かが見えてきた。世界はまだまだおもしろい。

For as long as I can remember, I've always assumed that a rainbow has seven colors. Then I met someone who said there were only five colors in a rainbow. In France, apparently, that's what everyone learns. In Russia, rainbows have four colors; in the United States and the United Kingdom, there are six. I started to wonder: had I ever really seen a rainbow? Maybe it's not that there's a world here and I'm looking at it – it could be that there's a world here because I'm looking at it. I threw all of my assumptions and preconceptions out the window and took a fresh look at where I lived. When I did, I could start to make out some things I'd never been able to see before. The world can still amaze us.

2016 MARCH
TWELVETH ISSUE
012

東京の文化を研究する
フリーペーパー



見えない領域をこの手につかまえて

Grasping the Unseen with Both Hands



国内はもとより、世界中の著名な演奏家が愛する小ホール、ソノリウム。すべての設備が音楽のために存在しているこの純白の音楽ホールは、青木淳さん意匠設計によるもの。その青木さんを含めたお三方がここで初対面を果たしました。

The intimate concert hall, "sonorium," adored not only by Japanese musicians, but also by illustrious performers from across the globe. This pure white hall, in which all equipment exists solely for the purpose of the music, was designed by Jun Aoki. This issue's guest researchers — architect Jun Aoki, noh actor Reijiro Tsumura, and contemporary artist Haruka Kojin — met here for the first time today.

青木淳

建築家

Jun Aoki

荒神明香

現代美術家

Haruka Kojin

津村禮次郎

能楽師

Reijiro Tsumura

大地を強く踏み鳴らす

津村禮次郎（以下、津村）：素晴らしい空間でした。特に印象に残ったのは木材でできた床面です。能舞台の床面も、舞の演技に適するようにと、滑らかに削られた檜の厚板が使われているんですが、僕はその自然の木の感触がとても好きだから、今日も思わず足で踏み鳴らしましたよ。

荒神明香（以下、荒神）：本当に気持ちよい空間でしたね。

青木淳（以下、青木）：うれしいです。ソノリウムに来た方の気持ちが純粋に音だけに向かっていくような空間にしたかったので、できる限りシンプルな空間

を目指しました。そのため音響設備も建物の構造のなかに溶け込むように設計しているので、一見、何ら音響の工夫がないような原始的な空間になっています。

津村：ただ立っているだけでも音楽が聴こえてくるような空間でした。もちろん実際は何も見えないし聴こえていません。でも何かこう醸し出されているような、ここは音を出すための空間だということ、はっきりと感じられるんですね。そもそも能は足拍子という音で作っていく部分はかなりあるんですよ。大地を強く踏み鳴らすように、舞ったり踊ったり。相撲の四股もそうですが、もとは鎮魂の儀礼から生まれた足拍子は、能楽師にとって大切な意味を持っているんです。

青木：津村さんにとっての音のように、建築でも見えないものと向き合うことはとても大切です。実際に僕たち建築家は視覚を使って作業をしていますが、目って実際に見えている層では知覚できていないことがすごくあるんです。そもそも、重力や人の気の流れといったものは目には見えないわけです。建築家は目に見えるものを利用しながら、実は見えないものを感じよう、伝えようとしている。そういうことなんじゃないかと思います。

津村：それは私も同じです。能楽師は役を演じながら、見えない人間の心、有り様を可視化しているんです。もう一方で、世阿弥が確立した「夢幻能」にあるように、能の面白さとは、目には見えない神や亡霊、天狗、鬼などの超自然的な存在が登場することにあります。舞台でも最初は見えていない存在なんですよ。そこから少しずつ観客のみなさんに情報を提示して行って、いよいよその姿を見せるときがきますが、見せると言ってもそもそも神や亡霊ですからね。そこが演じる私たちにとっても難しいところです（笑）。だからこそ面をつけるというのはすごく有効的なんです。面である程度は役者の個性を消すことができますから。そこから作り上げていくものにこそ、人に伝わる物語があると思っています。

「私」という自我を消した先へ

荒神：今のおふたりのお話は、私自身すごく共感します。というのも、私の作品は、日常で見た風景がもとになって生まれることが多いのですが、大体の作品は実際に見た風景とは全然違うものなんです。それは普通なら気に留めないような風景の中にあ

見えない領域で

起きていることは？

What sort of things are happening in unseen realms?

る、説明のつかないものと積極的に向き合う事だと思っています。この部分は、津村さんの誰も見たことのない亡霊を演じることや、青木さんの構造的に求められることの裏側にある重力の流れを見ることがとすごく通じ合う部分があるんじゃないかという気がします。そしてその不可解なものにこそ、表現の可能性があるとと思っているんです。

津村: そうですね、通じ合いました(笑)。それでね、僕はまだ荒神さんの作品を拝見したことがないので、どんな作品を作られているのか、教えていただけますか。

荒神: はい。今は目[め]という現代芸術活動チームを組んで作品を作っています。作品は、例えば2014年に宇都宮美術館の館外プロジェクトとして「おじさんの顔が空に浮かぶ日」という作品を作りました。その名の通り、空に大きなおじさんの顔が浮かぶ風景を出現させる作品です。

津村: おじさんは、実在するおじさん?

荒神: はい。宇都宮で結成した「顔収集隊」の方々と一緒に「おじさんの顔」のモデルを募集する活動を行ったら、218人の候補者が集まったんです。それから「顔会議」を開いて、そのなかから1人を選びました。

津村: (作品資料を見ながら) この方だ。ちょっとふくよかな、いい顔をしたおじさんですね。

荒神: 実際顔を空に浮かべたら、10年以上会っていなかった友達から電話がかかかってきて「おまえ、浮いてないか?」って言われたそうです。

一同: (笑)

荒神: 最初にこのプロジェクトを考えたときに、いろいろな意味で断られるだろうなって話していたんです。でも、それでも伝わると信じてお話してみると、美術館の館長さんはじめ多くの方々力がなってくれました。本番当日は、実際に浮かんだおじさんの顔を見ながら泣いた人、爆笑した人……、想像以上にものすごくいろんな反応が寄せられて。

津村: 確かに何かを思い出しますね。おじさんを通じたその向こう側に、自分の想いみたいなものが出てきます。土手沿いに浮かぶおじさんの顔を見ると、だんだんメランコリックな気持ちになってきて「あいつは今、どうしているのかな」と、おじさんを媒介にして自分でも全然想像もしていなかった自分のなかの“あいつ”が、ふっと出てくる。

自我を消すってどういうこと?

What does eliminating the self involve?

荒神: うれしいです! まさにおじさんというコアな世界観をみんなで共有することで、そこから一人ひとりの物語が立ち上がっていく感じがすごく新鮮でした。

青木: この作品も自分が見た風景上の体験があったんですか?

荒神: そうです。最初に学芸員の方から「この街で何かやってもらえませんか」と依頼をいただいて、それで私たちは街の人に尋ねてみたんです。「何かこの街で見たいものはありますか? 美術って観に行こうと思いますか?」と。すると「いや、僕自身が観に行かなきゃと思うものはない」と断言する人がいて。だったら逆に観に行かなくてはいけないものってなんだろう?と、宇都宮からの帰りの車中で南川憲二くん(目[め]のメンバー)と話をしていたら、ふいに中学生の頃に夢で見たおじさんの顔のことを思い出して。

青木: 夢の風景だったんですね。

荒神: はい。電車の車窓から月のように光ったおじさんの顔がぼんって空に浮いていて。それを見たときにこれは世の中に存在しないけど、何かすごく大事なことが隠れている気がしてきて、それを南川くんに話したら、「それやろうよ! 街中で顔を集めよう」と、気づいたら逆に説得されていました。

古いものと新しいものを接ぎ合わせて

青木: 先ほど津村さんが「面をつけることで個性を消す」とおっしゃっていたことが印象的で。というのも僕自身も設計するときというのは、自我を持たないようにしているんです。どれだけ「私」ではないところから出発できるか。どれだけ「私」を消せるか。そこに意識をいつも置きます。

津村: そうなんですね。

青木: なんていうか、自分を無防備の状態にして、相手に仮託する感覚なんですよ。それがちゃんと自分の感覚として“捕まえられた”と思えば、あとは考えることって実は何もありません。もちろん、建築には建築なりの流儀があるので、そこはしっかり押さえなくてはいけないのですが、でもそれはあくまで技術的なこと。それよりも意識が自分を超えて相手に仮託していく方が、より良いものができる僕は信じています。

荒神: 自分の作品が自分ではない感覚は、私もずっと感じてきたことです。「おじさんの顔」に関して、自分はただ「その風景を見た」という媒介でしかなくて。その風景から感じることは、観る側の一人ひとりの内面にあるんですよね。

津村: おふたりの感覚、よくわかります。私自身若い頃は「こう演じたい」という自我があったんですよ。でも技術が足りないから思うようにできなくてよくもがいていました。でもこの歳になるとほとんどの演目を経験してきていますから、それぞれどういう立ち位置で自分があるべきなのか、ある種の型のような技術ができあがっている。今はその型を、無心で実行しているような感覚かな。私自身がひとつの器なんじゃないかな。でも若い頃より今の方が演じていて全然疲れないんですよ。

荒神: 私はその境地までは全然到達できていなくて……、未だ葛藤のなかにいます。でもいつかちゃん



と体得したいです。

津村: 長くやっていると見えてくるものがあるんですよ(笑)。

荒神: 今、ふっと「おじさんの顔」を作っていたときのことを思い出しました。カラスって夕方になると、急に集団で飛び始めるんです。

青木: カラスってあのカラス?

荒神: はい。普段は人間から嫌われながら孤独に生きているように見えるカラスです。でもそのカラスが集団になるとすごくチームワークのいい動きを見せてきて、それがすごく面白かったです。というのも、これは人間の世界でも同じ瞬間があるなって思ったから。みんないろんな悩みを抱えながら、それぞれ暮らしている。でも何かがかきかけになって気持ちが通じ合う瞬間ってみんな経験していると思うんです。カラスのように個人であるということ忘れて、ただの生命体としてひとつになる。そういう瞬間を私はアートを通じて作り出していきたい

て思いますし、そういう場が増えるといいなと思います。

青木: 東京って雑多でばらばらだと思いますが、そのばらばらさって、ある意味で時間、時代のばらばらさを含んでいますよね。僕はそれをすべて均一化するためにスクラップアンドビルドしていくのではなくて、接ぎ木をしていくようなイメージが良いと思う

接ぎ木ってなんだろう?

What's grafting?

んです。奈良に東大寺法華堂という仏堂がありますが、この仏堂は奈良時代に建てられた寄棟造りの正堂と鎌倉時代に入母屋造りに改築された礼堂が接続された構造なんです。まさに接ぎ木で、その構造がとても絶妙で美しい。そういう、古いものに新しいものを足していきながら、ばらばらさを保つ。古い根を切ってそこに新たな若い根を足すことで、その苗木自体の年齢が若返って元気になるような環境や文化が増えていったら、すごく豊かな街になると思います。

津村: 青木さんのおっしゃるように、まさに東京は時代や時間軸も混在したものに溢れていますし、人も種々雑多です。私自身も現代演劇で20代、30代のコンテンポラリーダンサーと一緒に踊ることがありますが、関係性はほぼオープンです。グローバル社会と叫ばれている今こそ、そうやってみんなが自分なりの自由さを手にしながら、個々でちゃんと存在できるということが大切だと思うんです。

荒神: 能、建築、アート。まさに時間、世代、人種を超えて一緒に体験できる文化ですね。

津村: 世阿弥の書いた演目に『高砂』という演目があります。老人の姿を借りた松の精、それも相生の松とって、男女一組の夫婦の松の精が登場するめでたい演目なのですが、この演目は人間の本質的な幸福、コアの部分が描かれています。ぜひこの時代にこそおすすめの演目です。

青木: 素晴らしい。『高砂』でこの鼎談、締めました。

津村: (笑)。ぜひ観にいらしてください。



Stamping one's feet hard on the ground

Reijiro Tsumura: The concert hall, "sonorium," was a wonderful space. The wooden floor made a particular impression on me. The floors of Noh stages are made of planks of cypress sanded completely smooth to make it suitable for the *Mai* performance and I love the feel of that natural wood, so I couldn't help but stamp my feet on the floor in the same way today.

Haruka Kojin: It really was a pleasant space to be in.

Jun Aoki: I'm so pleased. I wanted to create as simple a space as possible, because I wanted to make it an environment that would enable people coming to "sonorium" to focus purely on the music. That's why the acoustic equipment has been designed to blend into the structure of the building itself, so at first glance, it looks like a rather primitive space with no acoustical design whatsoever.

Tsumura: Even while we were just standing there, I felt as though I could hear music. Of course, I couldn't actually see or hear anything. But you get a clear sense that it's a space for producing sound, almost as though it's radiating something like that. A lot of the atmosphere in Noh is created by the sound of the actor's feet beating a rhythm. The dance steps are like stamping your feet hard on the ground. Just like when sumo wrestlers stamp their feet before a bout, it originates from a ceremony to pacify the spirits, so these beating movements of the feet have a very special significance for Noh actors.

Aoki: In architecture, too, it's very important to engage with something you can't see, similar to the sounds Tsumura san mentioned. While we architects do actually use our vision in our work, there's a lot in the visible world that the eye is unable to perceive. As we know, the eye can't see, such as gravity and the flow of people's energy. When you come to realize this, you understand that architects are using the visible, while actually

seeking to sense and convey the unseen. That's how I see it.

Tsumura: It's the same for me. When playing a role, a Noh actor is rendering the unseen human soul and human condition in visible form. At the same time, as in the *Mugen Noh* plays originated by Zeami, the fascination of Noh lies in the fact that invisible supernatural entities such as gods, ghosts, goblins, and demons make an appearance. Even on stage, they can't be seen at the start. Then the information is gradually presented to the audience and these beings eventually reveal themselves. But even then, they're still gods and ghosts. Performing such roles is really, really difficult for us (laughs). That's exactly why it's so effective for us to wear masks. Because it helps to erase the individuality of the actor, to some extent. I think using that as the starting point to build up the character creates a tale that the audience will understand.

Moving on to a place where you've eliminated the self

Kojin: I really understand what you're both saying. While most of my works emerge from everyday scenery, the majority of them look completely different from the landscapes that I actually saw. I think it's because I actively engage with the inexplicable elements in the midst of a scene to which people would not normally give a second thought. In that sense, I get the feeling that we're really on the same wavelength, what with you, Tsumura san, playing the role of a ghost which nobody's ever seen, and your way of looking at the flow of gravity, Aoki san, which is what lies behind structural requirements. And I think that it's really the puzzling things that offer the greatest potential for expression.

Tsumura: Yes, we're all on the same wavelength (laughs). I've never actually seen one of your works, so perhaps you could tell me what kind of works you create?

Kojin: OK. Right now I'm working as a contemporary art collective called "Mé." We created the Utsunomiya Museum of Art Public Project 2014 *Ojisan no Kao ga Sora ni Ukabu Hi* [The day you will find the guy's face in the sky]. As the name suggests, the work featured a big balloon of a middle-aged guy's face up in the sky.

Tsumura: Is this guy a real person?

Kojin: Yes. We formed a "face collection team" in Utsunomiya and organized activities to find models for the guy's face from among members of the public. We ended up with 218 candidates and then we held a "face conference" and chose one of them.

Tsumura: (Looking at information about the work) Ah, this one. He's a slightly chubby, friendly-looking middle-aged guy.

Kojin: Apparently, when we actually put his face in the sky, the guy who was the model got a call from a friend he hadn't seen for ten years, saying, "That's you floating in the sky, isn't it?" (Everyone laughs)

Kojin: When I first devised this project, I thought that I'd be turned down, in various respects. But even so, I mentioned it, trusting that my ideas would come across, and the director of the art museum and many other people were kind enough to lend me their support. On the big day, there was an even wider variety of reactions than I'd imagined. When they saw his face floating in the sky, some people burst into tears, while others burst out laughing.

Tsumura: It does somehow make you think back on something. Looking through and beyond that guy, your own thoughts start to emerge. When you look at his face floating above the riverbank, you gradually start to feel a bit melancholic, wondering "I wonder how that guy's doing right now?" It's as though "that guy" suddenly appears in your mind through the medium of this guy, even though you hadn't consciously thought about him.

Kojin: I'm really glad you feel that way! It was incredibly



refreshing to feel that sharing this middle-aged guy's core perspective on the world with everyone was the starting point for the formation of each person's own individual story.

Aoki: Was this work based on experiences in a landscape you had seen, as well?

Kojin: That's right. Initially, the curator at the museum approached us and asked whether we could do something in that town, so I went to talk to the people there. We asked them, "Is there anything you'd particularly like to see in this town? Do you ever get the urge to go and look at art?" One of them said straight out, "No, there's never anything that I feel I need to go and see. So while Kenji Minamigawa (fellow member of "Mé") and I were driving back from Utsunomiya, we were talking about what kind of work would actually make them feel they needed to go and see it, and I suddenly remembered the face of a middle-aged guy I once saw in a dream when I was a junior high school student.

Aoki: So this landscape was in your dream?

Kojin: Yes. I was looking out of the window of a train and a middle-aged guy's face was just floating there in the sky, shining just like the moon. When I had that dream, I knew that it wasn't real, but I felt as though something really important was hidden in there. I told Minamigawa that and he said, "Let's do that! Let's collect people's faces in the town." So he actually persuaded me to do it.

Joining the old to the new

Aoki: Tsumura san's comment just now about "eliminating the actor's self by putting on a mask" made a big impression on me. When I'm designing something, I too try to take my ego out of the equation. I always try to be conscious of the extent to which I can depart from a point that's not about me and how much I can erase me from the design.

Tsumura: I see.

Aoki: Well, it's like lowering my guard and putting myself in the other person's shoes. If I then feel as though their aesthetic sense has overpowered mine, there's actually nothing more to think about. Of course, in architecture there are architectural styles, so you have to have a solid grasp on those, but that's just technical stuff. I believe that it's far more important to ensure that you transcend your self and put yourself in the other person's place, because you'll end up with something much better.

Kojin: I've felt this way for a long time too, that my works aren't me. It's like with the guy's face, I'm just the medium that "saw that landscape." The feelings that that landscape engenders are specific to the heart and mind of the individual looking at it.

Tsumura: I understand really well how you both feel. When I was young, my ego got in the way, because I'd think, "I want to play it this way." But because I didn't have enough technical ability, it wouldn't go the way I wanted, so I often struggled. However, having reached this age, I've experienced almost all

of the plays in the repertoire, so I've developed the technical ability, like a kind of pattern of movements, which means I know where I should stand in each case. Now, I can perform that pattern without conscious thought. I'm basically just a kind of vessel. But I actually get less tired now than I did when I was young.

Kojin: I'm still nowhere near reaching that state of mind... I'm still conflicted. But I hope that one day I'll get the hang of it.

Tsumura: Things do start to become clearer when you do something for a long time. (laughs)

Kojin: Oh, I just remembered something from when I was creating the guy's face. At dusk, crows suddenly start to fly around the sky in big flocks.

Aoki: When you say crows, you mean common or garden crows?

Kojin: Yes. The crows that you usually see living quite isolated lives, despised by humans. But when they flock together, you can see this incredible teamwork, and I found that really interesting. Because it occurred to me that you get moments just like that in the human world, too. Everyone lives separate lives, facing various struggles and difficulties. But I think that everyone's experienced one of those moments when something makes you feel like you're on the same wavelength as everyone else. Just like the crows, you forget that you're an individual and you just come together with everyone else as part of a single life form. I want to create moments like that through art and it would be great if there were more and more opportunities for that.

Aoki: I think Tokyo has many faces and is quite varied, and that variety includes a diverse array of times and eras. I don't want to be involved in scrap-and-build that makes every single building look like the next; my vision is for something more akin to grafting one tree onto another. The Hokke-do hall at Nara's Todai-ji Temple is actually made up of two structures joined together: the *shodo* (image hall), a building with a hipped roof, which was built during the Nara period, and the *raido* (worship hall), a building with a hip-and-gable roof, which was renovated during the Kamakura period. They've been grafted together to create an exquisitely beautiful structure. That's the sort of thing I mean, adding new things to old things but keeping their diversity. By cutting an old rootstock and grafting a new, young plant onto it, the original root rejuvenates and becomes more vigorous too; I think that if we could create more and more environments and cultures like that, we could really enrich communities.

Tsumura: You're right, Aoki san, Tokyo certainly is home to a huge mix of things from different times and eras, and its people are diverse as well. I sometimes work in contemporary theater, dancing with contemporary dancers in their 20s and 30s, but we have a pretty equal relationship. At a time when the term "global society" is being bandied about so much, I think it's important for everybody to be able to live their own lives as they wish, achieving freedom as they perceive it to be.

Kojin: Noh, architecture, art. These really are forms of culture that bring people together in a shared experience that transcends time, age, and race.

Tsumura: There's a Noh play by Zeami called *Takasago*. It's a very auspicious play, featuring the spirits of wedded pines — a pair of pine trees destined to remain together for eternity — that take human form as an elderly couple. It depicts the essential elements of human happiness. It's a play that I think is really worth seeing in this day and age.

Aoki: Wonderful. *Takasago* is the perfect note on which to bring our roundtable to a close.

Tsumura: (laughs). Please do come and watch.



青木淳 Jun Aoki

1956年神奈川県生まれ。建築家。1991年に青木淳建築計画事務所設立。個人住宅をはじめ、公共建築から商業施設まで多方面で活躍。主な代表作に「馬見原橋」、「S」、「潟博物館」、「ルイ・ヴィトン表参道」、「青森県立美術館」などがある。最新著書として2005年から2014年までのプロジェクトを収録した、『青木淳 Jun Aoki Complete Works 3』(INAX出版)が2月に発売。

Born in 1956 in Kanagawa. Architect. Founded Jun Aoki & Associates in 1991. He works in a variety of areas, from private housing to public buildings and commercial facilities. His leading works include Mamihara Bridge, S, Fukushima Lagoon Museum, Louis Vuitton Omotesando, and Aomori Museum of Art. His latest book, *Jun Aoki Complete Works 3* (INAX Publications) that archived his projects from 2005 to 2014, published in this February.

津村禮次郎 Reijiro Tsumura

1942年福岡生まれ。能楽師。大学在学中に能楽師の津村紀三子に師事。1974年緑泉会を津村氏から継承し代表会主となる。古典能、新作能、現代演劇とコラボレーションをする傍ら、近年は文化庁文化交流使として、海外での指導交流活動や制作公演も行う。主著に『能がわかる100のキーワード』(小学館刊)、写真集『舞幻』(ピングネットプレス刊)。

Born in 1942 in Fukuoka. Noh actor. Began training under the Noh actor Kimiko Tsumura while still at university. Succeeded Kimiko Tsumura as head of Ryokusenkai in 1974. As well as performing classical and new Noh plays and working in collaboration with contemporary theater, he has been teaching, producing, and performing overseas in recent years as an Ambassador for Cultural Exchange under the auspices of the Agency for Cultural Affairs. His major publications include *Noh ga waku 100 no kiiwaado* [100 Key Words for Understanding Noh] (Shogakukan) and the photographic anthology *Bugen* [Bugen: Dancing Illusion of Noh] (Being Net Press).

荒神明香 Haruka Kojin

1983年広島生まれ。現代美術家。日常の風景から直感的に抽出した「異空間」を、美術館等の展示空間内で現象として再構築するインスタレーション作品を展開。これまでアメリカ、ブラジルなど、国内外で作品を発表。2012年からは表現活動体wah documentの南川憲二と増井宏文とともに、現代芸術活動チーム「目[め]」を始動。主に企画を担う。

Born in 1983 in Hiroshima. Contemporary artist. In her installations, she intuitively finds otherworldly spaces in everyday scenery and recreates them as phenomena in art museum exhibition spaces and the like. She has presented her works both within Japan and overseas, including in the United States and Brazil. Since 2012, she has been a member of the contemporary art collective "Mé" with Kenji Minamigawa and Hirofumi Masui of the expressive activity team "wah document." She is mainly involved in planning.