

記憶劇場

Memory theater

姉崎 卓弥

ANEZAKI Takuya

キーワード：エデン、記憶

1. はじめに

旧約聖書、創世記に登場する人類最古の故郷、エデンの園。禁断の果実を口にしたアダムとイヴは楽園を追放された。しかし、ここに違和感を持った、追放された後のエデンはどうなったのか。その後についてのエデンは何らかの理由で削除されたか、もともと無かったかは定かではない。エデンとはどんな場所で、今現在あるとしたらどのような場所として存在しているのか。自身が考えるその後のエデンの園について提案する。

2. 画家

第一段階では歴史の画家達が描いたエデンの園に関する絵画をもとに考察した。独自の解釈と観点を持ちながら描いた。仏教画のような独特なエデンを描いたヒロエニムス・ボス、動物達の楽園のような場所を描いたヤン・ブリューゲル。そこから分かった事はエデンの描き方は自由であるが、揺るぎない原型である聖書の物語を忠実に描いている。アダムとイヴ、蛇、神様という重要な役者たちが絵画に登場している。(写真1参照)



写真1

3. 想像

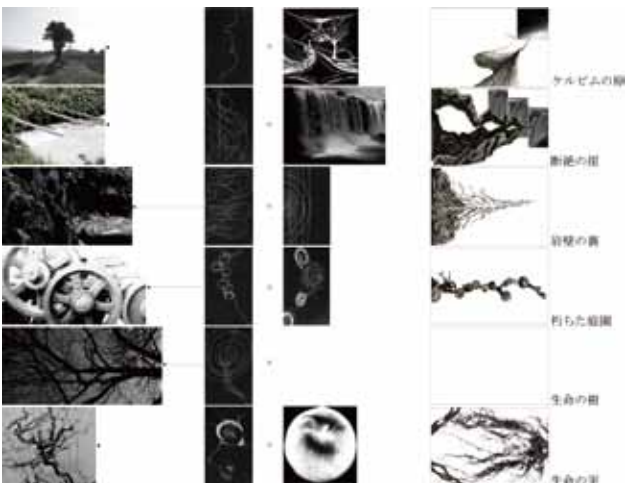


図1

だが、自身が思い描くエデンはあくまでも追放後のエデンの園を描く事にある、今現在エデンはどうなっているかは誰も知る由が無い。そして、ただひたすらエデンとはこのような場所ではないかと思いながら身近なものをフォルム化してスケッチした。(図1参照)

4. 虚無

フォルムを100枚近く描きながら変化させて、その中から一つ選び、それを別の形とかけ合わせて一つの場所を想像した。

それは楽園のイメージとはかけ離れた場所となった。だがこの絵には動物も居なければ裸の二人も居ない、あるのは生も死も時間も感じられない虚無のような場所が出来た。

5. 再考察

これらを描いた後、絵を考察した。考察していくとケルビムや生命の樹などの言葉は聖書を連想してしまう。オリジナルだと思っていたが、構想には旧約聖書を参考していた。それらは実はアレンジに近い物ではないか考えた。だが、絵のもとになったフォルムや素材はオリジナルである。そこで、素材から再び考察から始めてみる。

6. 素材

フォルムのもとになった写真などを考察していくと、それら6つの素材はつねに周囲にあったもの。ただ闇雲に集めたのではなく、自身につながるものを無意識に探した。しかし、ケルビムや生命の樹は引用したがこの6つの素材は幼い頃から周囲にあるもので、そこまではオリジナルの可能性があるのでないだろうか。6つの素材は周囲、特に幼い頃に受けた印象や体験などが影響しているのであれば、6つの素材以外に多くの体験などがある。そこで旧約聖書の色が強いエデンをそれら体験などをもとにエデンを脱す事を目的に探してみる。



- a エデンの入り口のもととなった、子どもの頃よく行き来した農道
- b 幼い頃から散歩などで連れてきてもらった場所で、近づくと言われ続けてきた、川
- c 庭先にある岩の表面をエデンの裏側のもとにした
- d 生産、動力などで回り続ける歯車
- e 死んだ動物を埋めた木
- f 誰にでもある血管、その先にある心臓

7. 場所

海、山、川、楽しい場所、道路、乗り物、都会、公園、団地、列車、車、港、霧、旅行幼い頃の体験は6つの素材以上に多くの素材がある。旅行先で訪れた都市や湖、移動で使う道路、海や山道自然の中、団地や増築中の家、自然現象。次に、多くの素材をそれぞれ分類ごとに並べ、この中からエデンの構成に繋がるであろう素材を抽出する。



場所の写真

- 1 始めて訪れた東京は異質であった、流れる多くの人に密度の高い街。
- 2 あの日、見た飛行船は空を泳ぐ魚のようであった。
- 3 霧はいつもの風景を別の風景に変えてしまう、その中では何かの中にいるかのようだ。
- 4 完成する前の部屋は内と外が曖昧。
- 5 無しかない、深い暗闇、自然の中で一番生き物みたいだ

8. 抽出

分類ごとに並べた中から、特に印象的だった記憶を選択した。それらの選択理由は下記に書いてある通りだ。そして5つ、記憶を抽出した。これら5つの素材を今後は「印象的な記憶」として名付ける。

9. 新たなエデン

次に、5つの印象的な記憶を前回のフォルム化する手法を用いて、二次元としてあるフォルムを三次元に起こす。ボリュームとして作り出したものから印象的な記憶を持つ空間を導き出す。

そして、前回ではフォルムからエデンを構成し、作り出した。

そしてエデンはこの世界には無い、超場所となった。超場所となったエデンはどんな場所かという全体像が想像しにくい問題点から、今回は現実をモデルにしたエデンを提案する事と同時に、二つのアプローチから新たなエデンを探ってみる。

5つの印象的な記憶

現実モデル

新たなエデン

10. 5つの印象的な記憶

・飛行船

3歳の時に初めて空を自由に飛ぶ生物のようなものを見た。不思議そうな顔でそれを見ていた私に、祖母は「あれは飛行船というのだよ」と教えてくれた。あの時の飛行船を今思うと優雅に水中を泳ぐ、魚のようにも感じた。

・霧

恐怖なるもの、何かおぞましいものが登場する時に演出でスモークが発生する場面を映像などを通して見た事がある。この世なのにこの世ではない霧の中の空間は普段のもののがうっすらと見える、霧が全てを消してしまったかのように。消されたものは霧に包まれ見えなくなる、そして突如消えたものは姿を現す、まるで怪物が登場するかのよう。

・暗闇

生き物なのかもしれない、子どもの頃は明るい部屋から暗い廊下を通るのが特に嫌だった、それは子どもの頃に誰でも思う恐怖心であろう。時折、暗闇の中から何かが見ている気がした、それが何かは分からない。しかし暗闇は生き物のように感じた、暗闇は広がるというよりは普段何気ないものや部屋や空間に暗闇が取り憑いているから恐怖を感じるのではないだろうか。

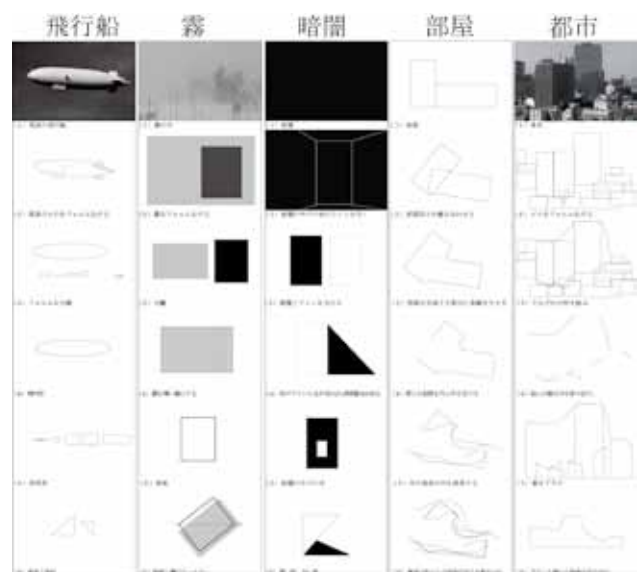
・部屋

玄関、客間、寝室、仏間、仕事部屋、家の中には色々な役割を持った部屋がいくつかある。我が家にも役割を持った部屋は10部屋ほどある、食事をするために台所へ、雨の日は祖父母の部屋で、日のある時は日当りの良い居間で、部屋での記憶は数えきれないほどたくさんある。

・都市

祖母の妹に会いに行く為に初めて東京を訪れた。そこには高いビルが多く建っており、地下には電車が走っている。人の数は祭りでもあるかのような多さに驚いた。行き交う人たちは難しそうな顔をしながら歩き、何処かのビルに入って行く。電車も同じく、一駅ごとに誰かが降りて乗る、繰り返し繰り返しの中で人が回っている、まるで歯車のように。それが東京の印象であり、都市の高いビルもまた印象的だった。

5つの印象的な記憶をフォルム化して分解する。



11. ボリューム



印象的な記憶

一つ一つをフォルム化しながら分解、さらに再構築化、5つの印象的な記憶をボリューム化して空間を作り出した。これらのボリュームをエデンの中の建築として配置する。

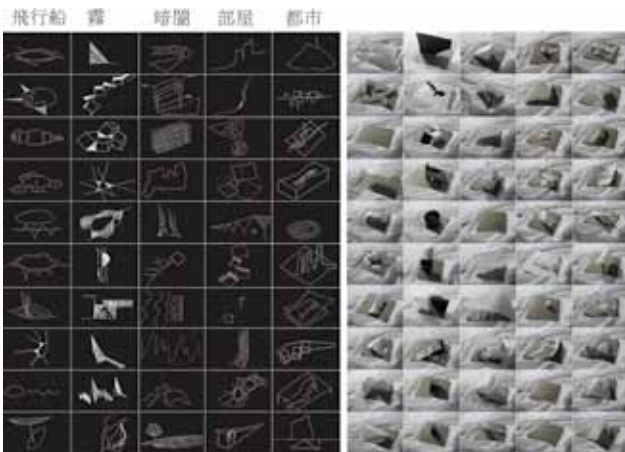


図2

12. 三つの場所

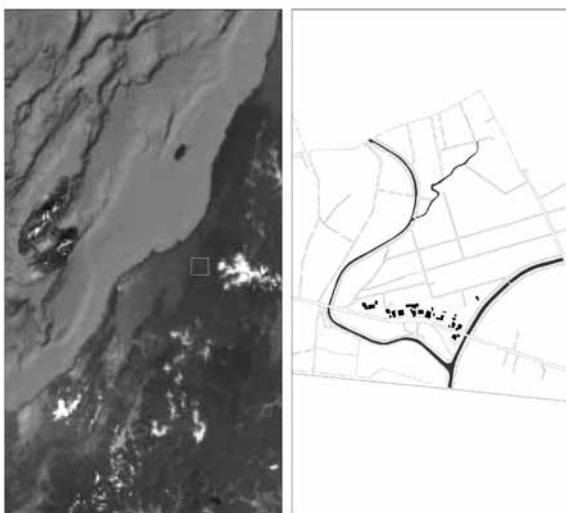
エデン化の条件1、大きな変化が無い場所。2、非現実的な場所。3、感情の結びつきが強い場所である。

現実をモデルとしたエデン。その候補地を探す為に、三つの場所を巡った。

第一候補では三歳の時に初めて訪れた東京を候補として考えながら巡った。立ち並ぶビルの高密度の風景は故郷にはない、異なる世界のように見えた。覚えている限りでは上野周辺を巡った記憶はあるものの、当時の面影を探しながら探索した。そこで祖父の話を頼りに上野公園中心に配置場所を求めたが、20年近く時間が経った都市は劇的な変化を遂げている為、配置場所の候補としての条件は満たせなかった。

次に第二の候補では家族とよく訪れた新潟の市内を探索した。新潟の中心街を歩きながら一つ一つ思い出深い場所を訪れたが東京と同じく、20年という時間の変化というもの、当時の風景を変えた。エデン化させる場所の条件は当てはまらず、次に最後の候補である場所を探索した。

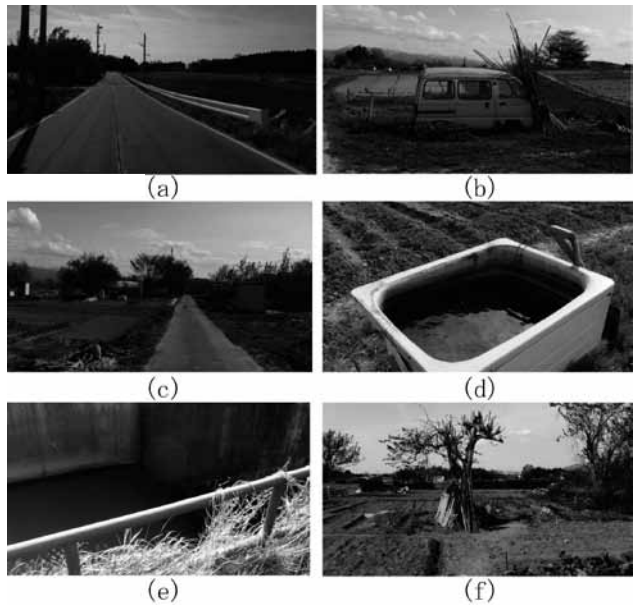
第三の候補は市街まで車で15分、歩きで30分以上、周囲には田んぼや畑、林くらいしかないこの場所で18年間を過ごした。そこは新潟県新発田市の荒町という故郷の地だ。



故郷の地

13. 変化しない

18年間過ごした故郷を離れる時に、何も無い場所から離れられると喜んでた。それから新天地での新しい暮らしに忙しく、その後、三週間ぶりに帰宅した。その時の事は今でもよく覚えている、何も無い畑と田んぼがただ広がる場所なのに、体に染み渡る感覚が全身に巡った。今までは感じる事がなかった感覚は故郷を離れ、はじめて分かったこと。それは言葉では説明出来ないものである、いつまで経っても変わる事が無い風景がここにはある。



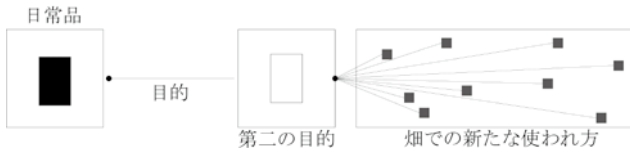
- (a) 生まれてからつねにこの道を利用してきた。何処かに行く時、帰る時。
- (b) ただ車が止まっているだけだと思うが、既に廃車となっているが、今は農具入れとなっている。
- (c) 遊ぶ時はいつもこの辺で遊んでいた。今は畑しかないが、戦時中は軍隊の演習場であった。
- (d) 雨水をいれるため池のようなものだろうか。畑の中に捨てられている浴槽には虫や鳥の死骸が浮いていた。
- (e) 穏やかな川に見えるが、この川は滝となっている。
- (f) 枯れた木に寄り添う道具たち。

14. 非日常

条件を探しながら故郷の地を探索した。まず、畑という空間には日常の生活用品が第二の使い方をして、先の方に記載した

(b)の廃車は移動目的や、運搬目的で使用される為に使われている車は役目を終えて畑の中で農具入れの倉庫として、畑の中に存在している。それと同様 (d)の浴槽は車と同じく第二の使い方をして、普段は人が入浴目的で使用される浴槽が何らかの理由で破棄され、ここに運ばれてきた。それは農具入れの倉庫と同じように雨水を貯める目的で使用されている。畑の近くには水汲み場なるものが無く、畑の中に何個もの浴槽が至る所にあり、水が貯まっている。同じように廃車が何車もある。ここには日常的に使用される物が捨てられる事無く第二の人生としてここでは新たな役目を持って存在している。その光景は日常

では見ない使われ方をしている、これはエデン化条件の一つである、非現実的な場所ではないだろうか。



15. 決定

1、大きな変化が無い場所。2、非現実的な場所。3、感情との結びつきが強い場所。これら三つの条件を求めながら故郷の地を探索した結果、条件に合う事が結果として出た。

子どもの頃に遊んだ場所も今でも残っており、民家なども以前のまま残っている事から大きな変化が無い場所であった。次に非現実的な場所の条件では畑という中で日常生活用品が第二の使われ方をしている、その光景は日常的によく見られる光景では無く、非現実的な光景であり畑という場所は非現実的な場所ではないかといえる。故郷という場所は原点であり、自身の感情との結びつきが強い場所ではないだろうか。

これら三つの条件が故郷の地が満たしている事から、エデン化させる場所を故郷の地をモデルとする事にする。

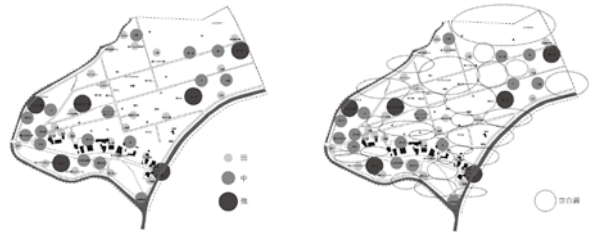
16. 特徴



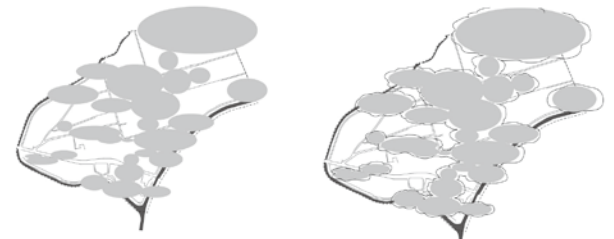
モデル化を進めるにあたり、敷地を歩きながら撮りためた写真をもとに自身が思う場所の特徴を書く。

そこから6つのダイアグラムをもとに、場所を構成する。そして構成したものをさらに詳細化する為にモンタージュ写真を作る。

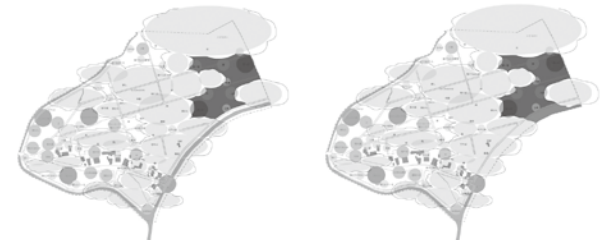
17. 分解



1 場所の特徴が持つ力の強弱をつける 2 強弱の無い空白部分に空白線を入れる



3 空白部分同士を繋げる 4 空白線に自由線を描き、雲のような形が現れた



5 原っぱの二つがある、ただ広いだけの場所を無個性のグレーに分ける 6 無個性の原っぱに接する、個性のある木の流れを持つ川を無個性に広げる

18. モンタージュ

6つのダイアグラムから構成した部分にモンタージュを施す。モンタージュ写真にボリューム化した5つの印象的な記憶を配置する。配置基準は一見ランダムのように見えるが、これらボリュームはエデンの中の建築、場所の特徴に当てはめながら配置する。そして次に、モンタージュの写真をもとに、より鮮明なエデンを描く。

19. 故郷エデン

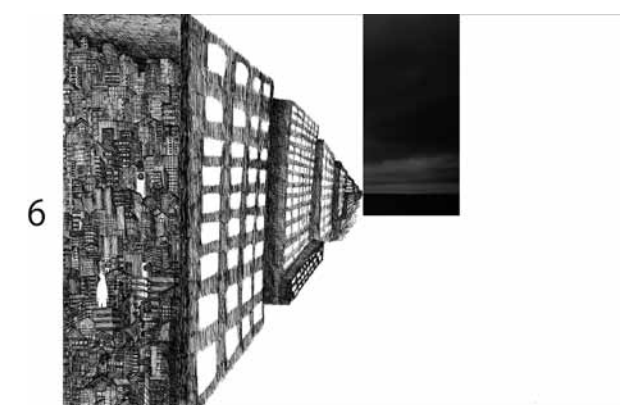
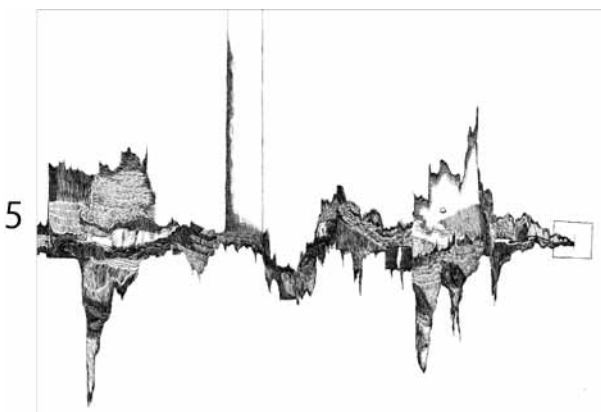
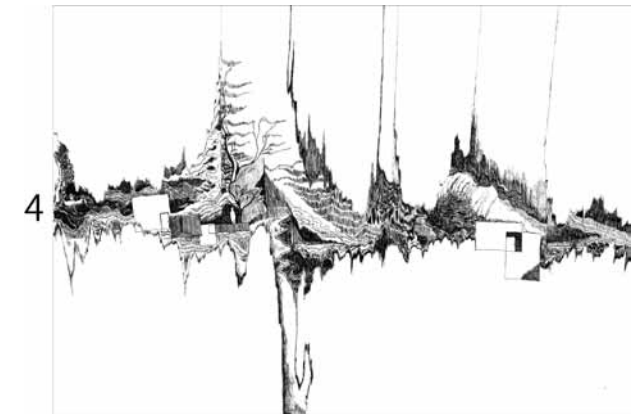
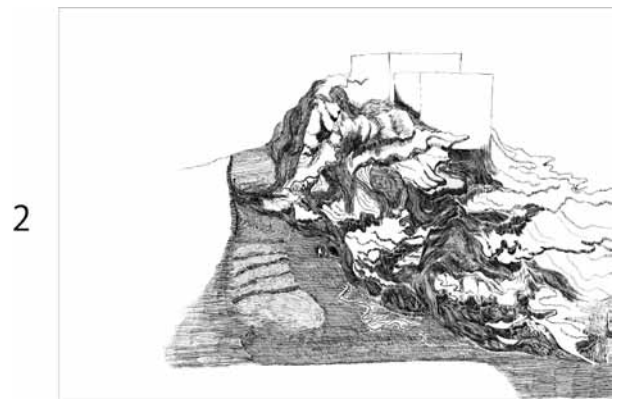
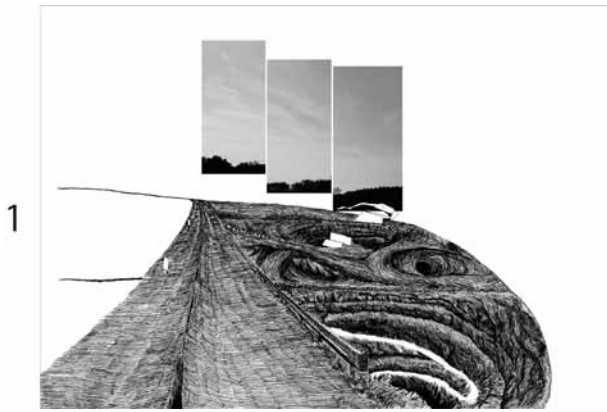
エデンとは自身をもっとも行ってみたい場所、つまり理想郷である。

それらはいつまで経っても変わる事のないエデンの物語のように原型として存在し続ける。それは自身の故郷と同じようにいつまでも存在し続けるようにと、故郷をエデン化して描いた。今回、私は旧約聖書からエデンを脱する事に取り組んだ。そして新たなエデンというものを故郷の地を使って、生み出した。この絵は変わる事のない原型であるが、私が生き続ける限り、原型から新たな原型を生み出して変化を続ける。現在の故郷、20年後の故郷、年を重ねながらエデンは変わり続けるが、原型は変わらない。

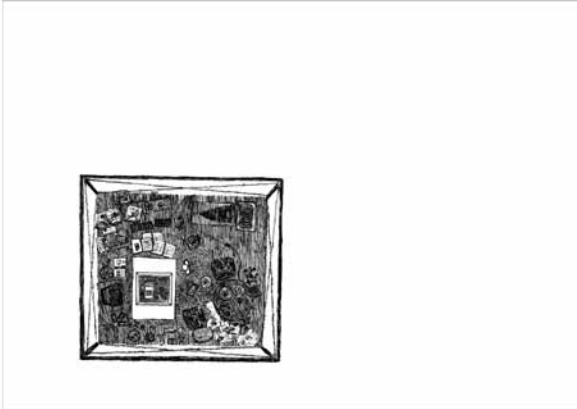
次に、エデンに帰って来た人の物語を8枚のパスを使って物語を展開する。



图3



7



泥の深みから想像した場所、恐怖なるものが来る場所、夢の中の洞窟、都市が収納された場所、部屋が無限にある部屋、無くしたものや忘れたものがたどり着く場所、そして眠り。エデンに帰ってきた人は様々な場所を訪れた、最後の終着地点である夢の島のような場所は生、眠りは死を表現している。生きている時は欲望をもって多くのものを吸収、そして忘却していく、それが生ではないだろうか。そして、人の最後は死をもって終わるが、人は死ぬのではなく、永遠に眠ると考えている。だから最後は眠りと書いている。

それと同じように、マリナ・アブラモヴィッチの作品である「夢の家」では棺桶の中に入って眠るという体験が出来る。棺桶に入るのは死者しかいないのに対して、生きた人間が入る、そこで眠り、何らかの夢を見る。そこから考えると、人の最後は「死ぬ」のではなく、最後は目覚める事の無い眠りにつくのだと。そして眠った人間は死の国、つまり夢の世界の住人になるのだと私は考えている。

20. まとめ

エデンとは自身が死ぬ前に行ってみたい場所、つまり理想郷である。

そこには死を目前に控えた自身が最後に求める、安寧なる地。病院のベッドよりも、楽園で最後を迎えたい。エデンとは心の中にある行ってみたい場所であり、精神的な世界であり、永遠なる眠りについた時に行く、夢の世界だ。エデンとは人の内にある場所であり、また他者とも繋がっている。現実世界で亡くなった人が、自身の心の中、エデンに移り住む。そして現実で亡くなった人とは会話は物理的に不可能だが、エデンの世界ではその人と会い、会話も出来たりする場所。それがエデンなのだ。

参考文献

- 「アンビルトの理論」浜田邦裕著
 「石上純也 建築のあたらしい大きさ」石上純也著
 「ウィトルーウィウス建築書」森田慶一訳註
 「起こらなかった世界についての物語—アンビルト・ドローイング」三浦丈典著
 「カインド・オブ・ブルー」タクマクニヒロ著

8



- 「建築論」森田慶一著
 「建築の変容—ネオモダンあるいはポスト「都市」の建築生理学」彦坂裕著
 「象徴としての建築」川添登著
 「造形思考 上・下」パウル・クレー著、土方定一（翻）、菊盛英夫（翻）、坂崎乙郎（翻）
 「10+ 1 No.27 特集=建築的／アートの Ten Plus One」四方幸子著、暮沢剛巳著
 「時」渡辺慧著
 「スケッチング（神戸芸術工科大学レクチャーシリーズ2—3）」中山英之著 神戸芸術工科大学デザイン教育研究センター（編）
 「動的平衡 生命はなぜそこに宿るのか」福岡伸一著
 「動的平衡2 生命は自由になれるのか」福岡伸一著
 「藤本壮介絵本」藤本壮介著、二川幸夫著
 「パウル・クレー手稿 造形理論ノート」パウル・クレー著、西田秀穂（翻）、松崎俊之（翻）
 「物語について」W.J.T ミッチェル（編集）、海老根宏（翻）、新妻昭彦（翻）、林完枝（翻）、原田大介（翻）、野崎次郎（翻）、虎岩直子（翻）
 「物語 哲学の歴史」伊藤邦武著
 「夢の本 マリナ・アブラモヴィッチ」大地の芸術祭実行委員会（監修）
 「予感の形式 Trans Modern File」細田雅春著、岡河貢著、鳴海雅人著

・写真1の参照サイト

- <http://www.e-nakamas.com/fukui/eden1.htm>
<http://blog.goo.ne.jp/papillonlon/m/200708>
<http://rimaroom.jugem.jp/?month=200807>
<http://blogs.yahoo.co.jp/sonosono159>
<http://mastership.at.webry.info/theme/310fa44d10.html>
http://www.gregorius.jp/presentation/page_39.html
http://www.geocities.jp/ikoh12/kennkyuuno_to/012_2Ysennsyokutai_no_bunnpu_to_keiro.html
<http://noraikann.blog94.fc2.com/blog-category-34.html>

