

鈴木 太朗

美術学部デザイン科 准教授

教員は語る

第20回



「WATER LOGO 09」アトリエオモヤ+日本デザインセンター
原デザイン研究所 制作年 2009年

藝大の教育、日本の教育

鈴木 僕は藝大で、学部四年と修士三年、その後博士まで、都合九年間通いました。ここ三年間は、非常勤講師で来ていました。

藝大のデザイン科がおもしろいのは、さまざまな個性の研究室があり、デザインという言葉に囚われず学べることだと思います。僕の学生時代にも、周りにはグラフィックをやる人もいればプロダクトをやる人もいる、表現系の人もいれば、絵画を描いている人もいたり、いろいろな友達に囲まれていました。当時の講評会は、先生方全員が見て回るという形だったのですが、そのような中で根源的な表現としての見せ方を学ぶことができたことがとても良かったと思います。藝大のデザイン科に求められているものには、デザインのジャンルを開拓していくこと、こういうものもデザインだと道を広げていくこともひとつあるのではないのでしょうか。

僕自身、もともと工作が好きで、そういうことを表現手法に取り入れることができないかとずっと考えてきました。その流れもあって、テクノロジーを取り入れつつも自然の物理現象、風や水、空気がいう現象を利用した作品をつくってきたのです。たとえば空気の圧力で風船がしぼんでいくといった物理現象自体がおもしろいと思って、そのおもしろさを最大限に表現できるようにインタラクティブな作品を創ったり、素材表現を美しく見せるということをテクノロジーで制御したりするようなことをずっと続けています。だから僕の作品は構造やシステムは複雑なことをやっていますが、表現はとてもシンプルで、テクノロジーの知識がない方でも楽しんでいただけるものです。某おもちゃメーカーとのコラボレートでインテリアとして商品に

なったり、フランスのシャルル・ド・ゴール空港に、気泡で模様を描いていく大きな装置をプロダクトとして納入したりというような動きもしている。つまりは、企業や公共機関と組んで、公共の空間にふさわしいものを提案し制作していくという意味では、僕は常にデザインというプロセスを踏んでいると考えているのです。

櫻田 僕は、学部四年と修士三年間を藝大で学びました。在籍中は主にイタリア歌曲やイタリア・オペラを勉強していましたので、現在のようにならいます。一般的に「古楽」というと、古典派より古い音楽がこのように呼ばれますが、十四、十五世紀の音楽を「中世音楽」、ルネサンス期の音楽を「ルネサンス音楽」、バロック時代の音楽を「バロック音楽」と言うように、古楽のなかでも時代ごとに少しずつ区切られています。僕がヨーロッパで留学時代から主に演奏活動が続けてきたのは、その中でもバロック時代の音楽です。大学院在学中に、鈴木雅明先生のバッハ・コレギウム・ジャパンに誘われ、アンサンブル・メンバーとして参加していましたので、古楽との最初の触れ合いはそこでした。その後、イタリアのボローニャ音楽院に留学中、古楽を中心に演奏するオーケストラから声をかけていただいて、本格的にソリストとしての活動を始めました。

芸術教育、音楽教育という側面で少しお話をさせていただきますと、日本の音楽教育のシステムは非常に優れていると思っています。私が暮らしていたイタリアでは、一部の小中学校を除いて、音楽の授業がありません。ほとんどの公立学校では、音符の読み方、楽譜の読み方を教えてくれないのです。国立音楽院に進める年齢になるまで、音楽を学ぶ場は私立の音楽教室や個人レッスンが中心になります。これは親に

櫻田 亮

音楽学部 声楽科 准教授

藝大への期待・抱負・提言



北とびあ国際音楽祭 2013《フィガロの結婚》公演より
写真提供：(公財)北区文化振興財団 ©K.Miura

とって大きな経済的負担を強いるので、ある程度裕福な家庭でなければ、子供にしっかりと音楽教育を受けさせるのはなかなか難しい。イタリア人にとって、音楽は貴族社会のたしなみであったという側面が大きく、そういった歴史的な認識の中で、音楽は学校で学ぶものではないという意識が、恐らくどこかにあるのではないかと感じます。それに対して日本は、義務教育から基礎的な音楽の教育がある。情操教育の面においても非常に重要なことだと思います。

美術を観ることで得られる想像力

鈴木 私は実家がとても日本風で、お琴が三台あるという家庭だったんです。姉が二人、妹が一人いて、母親も含めて女性みんなお琴が弾ける。僕も「やりたい」と言ったのですが、「男はやるものじゃない」と諦めざるをえなかった(笑)。姉や妹はその後、音楽への興味を持続して、学生オケでトロンボーンやホルンを演奏したりしていましたので、音楽ができる人のことをいつもうらやましく思います。

この前、僕が卒業した小学校で創立一〇〇周年イベントがあり、そこに招かれてインスタレーションをしたんです。その際、学生と映像や装置を使って光の演出をしたのですが、効果音も入れたということになった。そこで音環(音楽環境創造科)の学生が校歌をアレンジしたり、演出に合わせていろいろな工夫をしてくださいました。すると一気に表現が膨らんできました。そんなこともあって僕は、音環や音楽学部、先端(先端芸術表現科や大学院映像研究科)といった、専門性を持った人たちとすぐにでもつながることのできる空間にいつもいる、ということが藝大の強みなのだと考えます。

櫻田 そうですね。音楽環境創造科は、美術学部

との窓口として、非常に有効だと僕も思います。音は視覚的に表すことが難しいものです。僕もレッスンで、感情を色や形に例えたり、詩の内容や情景を絵や映像で想像させたりすることが良くあります。美術学部生と交流したり作品に触れることは、音楽学部生の感性を磨くことに役立つと思うので、そういう環境がさらに充実すると良いですね。

我々声楽家が担っているのは「再現芸術」ですから、ゼロから何かをつくり出すのは作曲家や詩人や台本作家なんですね。我々は、その残された作品を再現するための技術を勉強している。その技術を用いて、まずは作曲家や台本作家のアイデアを十全に再現する。そしてそれに演奏家の個性や、音楽表現を加えていきます。この二つがいつもせめぎ合っていて、バランスを取るのがなかなか難しいのです。さらに古楽の場合は別の側面として、当時の製法に忠実に楽器を再現し、その音を利用して演奏しよう、それがオーセンティシティ(真正性)の追求につながるのではないかとという大きな流れがあります。ですからたとえば学生たちには、当時の絵画を観てほしいのです。つまり、十七世紀なり十八世紀なりの絵画を観ると、生活の一瞬が切り取られている。町並みでも、人々の服装でも、静物画であればそこに並んでいる果物、楽器はもちろんです。すると絵を観ることで想像力が膨らんで、その時代を想像するきっかけや手段になりますから。

交流することによる刺激と自覚

鈴木 僕の中では、何か自分から発せられるものというのは、結局自分自身の経験なのかなと思っています。今は経験値を増やせと学生に言っています。たとえば遊びに行くことも、旅行に

行くことも、人と交流することも、そういう経験値というのが結局オリジナリティにつながるっていくのではないか。たとえばインターネットで情報を得ようとして、「似たようなものがすでにやられてしまっている」という感覚に常に入ると、制作に対するモチベーションがなかなか上がらないし、そこから始まると、あとは差異を探すだけになってしまふ。でも、美術をやる、デザインをやるというにおいてもっと重要なことは、自分から発せられるものを自分なりにかたちにまとめていく力だと思ふのです。

情報が入ることで洗練される部分はあるでしょう。けれども、自分からクリエートしていくことは、本来もっと大切なことのはずです。ともかく遊べというのは、最終的に人脈のつながりにも発展していく。デザインの場合特に、外部との交流はとても重要になっていきます。

僕が学部卒業制作でつくったのは、気泡で模様を描くような作品でした。いろいろな機械装置を自分で開発して、デザイン賞をいただきました。その作品を出展したときに、たまたま東京大学工学部で流体力学が専門の、大学院情報学環の教授が観にきていて、興味を持ってくださったんです。

そこで、立ち上がったばかりの東大情報学環の第一期生と、コラボレートして作品をつくるという展開になり、藝大に籍を置きながら二年間東大に通い、研究を続けたという経緯があり



ます。さらには、結果として自分の想像をはるかに超えた作品ができ、大きな評価を得たという経験をしまして、コラボレートによる刺激という貴重な経験をしました。藝大とは異なる価値観が自分の中に入ってくることで、「こういう視点もあるんだ」ということを感じることができた。一方で、だから藝大のこういうところが良かったんだというのが見えてきました。

櫻田 音楽科は他大学との交流の機会というのはなかなか得られないので、自分の立ち位置というか、藝大の良さみたいなものを実感するのは、卒業した後になるかもしれませんがね。在学中は、音楽は特にそうだと思いますが、ひとりひとりの学生の「楽器」を育てるということが主眼になってくる。我々音楽家は自分自身の体が楽器なものですから、ある程度年齢がいつて、筋肉や骨格が成人の体に近いところまで成長しないと、正しい身体制御というのはなかなか身につかない。やはり本格的な音楽の技術を学べるようになるのは、変声期が終わった後じゃないと難しいですし、大学に入ったぐらいからが、肉体的にも精神的にも大人になって、楽器を自覚的に成長させていくことができるようになる、大切な時期にあたると思います。そしてまた、音大に入るということは、プロフェッショナルな演奏家として活動していきたいという希望があると思っています。ですから、そういう将来を見据えて、それに取り組むことができるような基礎技術をまずは身につけてほしい。自分という楽器を好きになり、もっと開発していきたい、自分にはこういうことができるんだという方向に仕向けていきたいですね。

失敗を恐れずに挑戦してほしい

鈴木 最近、論理立てて答えを出すという学

生が多くなっていると感じます。だから、とてもきれいな作品ができてくるんですけども、もっと体を使って挑戦してほしいと感じることがあります。学校の課題をそつなくこなしましたということをいつまでもやっていても、時代を変えるようなものは出てこないと思う。やっぱり八十点で満足するのではなく、一二〇点を目指してほしい。平均化して、みんなレベルが高いですよというような形になってしまふと、この大学の良さが無くなってきてしまふ。そういう意味で学生の頭をやらなく変えていくのが、自分の役割だと思っています。

講評会で大失敗してしまってもいいから、自分が良いなと思ったことを本気でやってほしい。そのほうが本人のためになるし、失敗した経験のほうがよほど勉強になると思う。失敗を恐れずどんどん突き進んでいければ、大学を出てからそれが自分の力になっていく。学生のうちに安定的なものを求めていると、結局今後デザインの世界で大きいことはできません。

櫻田 最近の学生について僕が思うのは、演奏会に足を運ぶことが少なくなったのではないかと、ということですね。確かにインターネットは便利で、いろいろな情報が簡単に手に入りませんが、パソコンの画面で見える美術作品と、実際に見る美術作品がまるで違うように、オーディオ機器を通して聞いた演奏は、生の音にはかなわない部分があるのです。それから学生たちには歌う前、演奏する前に、ホールのリハールはできるだけしつかりやりなさいと言いたいです。我々は体自身が楽器なので、発した音がどういうふうに反響して、聴衆の耳にどういうふうに聴こえるかというのは、自分の力だけではどうにもならない。つまり、会場の空間も楽器の一部だからです。どういう空間でその音を発するかで、効果が全く変わってくる。実際

にその空間に行つて、その現場に行つて、音を体験しないとつかめません。その音が空間の中でつくり出すものを、積極的に知ろうという姿勢が欲しい。耳だけではなく、皮膚レベルで音がどんなふうにしみ込んでいくかを、もっと体験してもらいたいです。

さらに言わせてもらつと、演奏会に行つて、椅子から立ち上がれなくなるぐらい感動してほしい。そしてその感動の源がどこから来ているかというのを追求してほしい。若いうちに、打ちのめされるような、とんでもないすばらしい演奏に一日でも早く出会ってもらいたいですね。

鈴木太郎（すずき・たろう）

美術学部デザイン科准教授

一九七三年東京都生まれ

二〇〇〇年東京藝術大学美術学部デザイン科卒業、二〇〇二年同美術研究科修士課程デザイン専攻修了、二〇〇五年同博士後期課程デザイン専攻修了。

二〇〇三年よりアトリエオモヤ代表。東京大学大学院情報学環非常勤講師、特任助教、東京藝術大学美術学部デザイン科非常勤講師、長岡造形大学非常勤講師などを務める。

「青の軌跡」でNHKBSデジタルスタジオムグランプリ、第七回文化庁メディア芸術奨励賞、風のかたち」で東京藝術大学卒業・修了作品展野村賞、「WATER LOGO」で、SDA Award

第四十二回SDAデザイン大賞、経済産業大臣賞（アトリエオモヤ）日本デザインセンター原デザイン研究所を受賞。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。

二〇一三年より現職。