

論文

遊び心とともに変容する空間と身体

——荒川修作とマドリン・ギンズの思索を手がかりにした実践から——

木 田 真理子*

I 序

1 はじめに

本稿は、1960年代からニューヨーク市を拠点に活躍したアーティスト・デュオ、美術家の荒川修作（1936-2010）と詩人のマドリン・ギンズ（1941-2014）の思索を、身体を使ったワークショップを通して考察するものである。ダンサーの観点からワークショップを実施し、荒川+ギンズが求める身体性や感覚の問題意識を取り出し、マルチモーダル人類学と接続させて解釈していくものである。

荒川とギンズ（以下、荒川+ギンズ）は、「意味のメカニズム」の絵画群をはじめ、立体作品、映画、著作、建築などマルチモーダルな活動を通じて独自の思想「建築する身体」や「天命反転」などを展開し、芸術の分野のみならず、生命科学、哲学、建築の分野にも大きな影響を与えてきた。

荒川+ギンズの思索は、これまで主に思想哲学や芸術学の領域で取り上げられ、論考、作品レビューが多く残されている。荒川+ギンズの死後も研究が進んでおり、例えば、荒川+ギンズの思想とオートポイエーシスを繋げた河本英夫（2010）、荒川+ギンズ概念を哲学的に分析した三村尚彦（2014, 2017, 2021）や稲垣論（2019）、アヴァンギャルド芸術思想史の文脈でとりあげた塚原史（2013）、荒川+ギンズの「意味のメカニズム」の作品群の絵画分析（森田ほか 2011, 2015）などがある。また、荒川+ギンズの思索についての論考や論文をまとめたものに、『22世紀の荒川修作+マドリン・ギンズ 天命反転する経験と身体』（三村・門林編 2019）、そして *Art and Philosophy in the 22nd Century after Arakawa and Madeline Gins* (Mimura & Kadobayashi eds 2023) がある。

また荒川+ギンズは、実験的なプロジェクトにも大きな影響を与えた。荒川+ギンズから強い影響を受け、建築や空間のプロジェクトを実施した例に、『《障害の家》プロジェクト』（2017）がある（cf. 大崎編 2023）。大崎晴地は、臨床現場におけるリハビリの困難さという問題意識や生活そのものがリハビリであるという考えのもと『《障害の家》プロジェクト』を始め、荒川+ギンズの思索から影響を受けた取り組みであったことを述べている（大崎編 2023:9）。このプロジェクトでは築70年以上は経っている木造家屋を、損傷を可塑的に補う脳のように改装した空間であり、人々のコミュニティ・スペースの機能も兼ね備えた建築である。家屋を改装した作品ではあるが、実際に人間が住むための法規を満たした住宅ではなく、『障害の家』を建てる提案としての体験型展示であった。また海外でも、日本の「間」¹の概念や荒川+ギンズの思想を取り入れたインスタレーション¹を制作し分析した研究がある（van Dam: 2021）。いずれも優れた試みであるが、荒川+ギンズ建築の要素を抽出して提示するよりも、荒川+ギンズの思想を取り入れながら自らの作品を発表している側面が強いため、制作者以外の者が前述の取り組みを分析して荒川+ギンズ作品や思想を解明するのは困難であり、加えて制作された空間がその空間の体験者にどのような身体感覚や空間への新たな意識を促したのかを知る手がかりはほとんどない。

キーワード：荒川修作+マドリン・ギンズ、身体、ワークショップ、マルチモーダリティ、遊び心

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2019年度入学 共生領域
芸術文化観光専門職大学 准教授

荒川+ギンズは「宿命反転」や「死なない」という言説を生み出し、建築作品をはじめ、人間のあり方や人間をとりまく環境に変革をもたらす多様な実験的な作品を制作したが、そこには西欧近代的な主体概念や倫理への問題意識があった (cf. 荒川 2005 : 34-6)。彼らは、絵画や映画作品の制作から身体で体験する立体作品、そして建築へと表現を変えたが、それは西欧近代の視覚中心主義を覆し、作品とのかかわりから生まれる身体や感覚の変化を通じて彼らの思索を人々に理解させ、それを共有するためのツール、実践、概念の拡張を多角的に行い、人間が「共同」で学び続けることを重要視してきた。そのため、思想哲学や芸術学などの専門家が、その独自の思索を探究するだけでなく、荒川+ギンズが制作した建築物や空間での体験が一般の人たちに実際にどのような影響を与え、何をもたらしているかをマルチモーダル (多感覚) に分析する研究が必要とされる。

マルチモーダル人類学は、映像人類学を包含しつつも、他の形態のメディア実践等にも視野を広げたもので、「論文だけでなく映画、写真、録音、展示、ハイパーテキスト、XR、漫画、詩、小説など多様なモードを調査の手法と成果発表に用いる」(ふくだ 2023) ものである。映像は本質的にマルチモーダルである (Westmoreland 2022 : 175) こともあり、これまで映像人類学の分野でマルチモーダルな実践が蓄積されていたが、デジタル革命に伴い、多様なメディアへのアクセスが一般的になったことで、メディア環境がより民主化され、より共同的・協力的な調査のあり方が可能となった。そこで研究対象である被調査者とともに知のありかたを開いていくことを企図して、アメリカの人類学会の機関誌 *American Anthropologist* 誌によってはじめて新しい呼称が提唱された (Collins, Durning & Gill 2017 : 142)。マルチモーダリティは、「私たちが対話者と共同生活する多感覚的な世界や、創造的な手段がそれらと関わる私たちのアプローチを活性化させる方法について、より注意深く考えるために取り上げられてきた」(Dattatreya & Marrero-Guillamón 2019 : 222)。こうしたマルチモーダル人類学のアプローチは、荒川+ギンズのアプローチと重なりあっている。荒川+ギンズは以下のように述べている。

私たちの種は、種のメンバーがそれぞれ独立した個人としてみずからを形成すると同時に、相互に共同作業します。しかし実は、未だその共同作業のしかたを学んでいないのです。[中略] あらゆる個体は相互に共同性をもって形成されてきており、すべての行為は共同的なこだまであり、反響なのです (荒川・ギンズ 2008 : 37)。

ところで、荒川+ギンズは視覚と聴覚に障害があったヘレン・ケラー²の身体感覚や世界の認識の仕方に関心を持ち、健常者と思われている人々がどのくらい身体障害者であるかということを鑑賞者に体験させるような人間が入るサイズの立体作品をつくった (cf. 塚原 2009 : 225)。それらの体験型の作品群は、1991年に東京国立近代美術館で開かれた個展「荒川修作の実験展——見る者がつくられる場」と直後の巡回展、そして作品群の一部が1999年に岐阜県美術館で開催された「荒川修作マドリン・ギンズ展 死なないために 養老天命反天地」で展示されたが、それ以降、体験型作品のほとんどは日本国内の倉庫に眠っており公開されていない。経年からオリジナルをそのまま展示することには安全性のリスクが高いため、彼らの立体作品を展示し体験する機会があるとすれば、再制作プロジェクトというかたちを取るようになる。その先駆的な例として、今回のモックアップ製作者のひとり、小野暁彦によって荒川+ギンズ鉄製の装置《底なし (ボトムレス) I (魂の共同体) [Bottomless I (SOCIOUS)]》(1963) の実寸大モデルが2022年に再制作されたことがある。

本稿では、荒川+ギンズの建築作品のスタディから具体的な形態を抽出し製作された建築モックアップ³をつかった身体ワークショップを取り上げる。この身体ワークショップは、荒川+ギンズの思索を理解するために、荒川+ギンズモックアップ・プロジェクトの一環として実施された。この身体ワークショップを通して、荒川+ギンズが求める身体性や感覚の問題意識を取り出し、それが実際にどのように人々の身体感覚や空間への意識の状態に影響を与えているか、その過程に遊び心がどのように関わっているのを参与観察、アンケート調査、インタビュー、そして記録映像やイラストを使いながらマルチモーダル人類学と接続させて明らかにする。

2 荒川+ギンズと建築

荒川+ギンズは、1962年から共同で作品制作やプロジェクトをはじめた。アフォーダンス理論⁴で知られる生態

心理学者ジェームス・ギブソン（1904-1979）や美術家のマルセル・デュシャン（1887-1968）などの影響を受けつつ、40年以上の共同制作を通じて、「建築する身体」、「死なない」、「天命反転」、「切り閉じ」などインパクトのある概念を生み出し、様々な媒体（絵画、立体作品、映画、著作、建築、都市計画）を通じて表現した。

荒川+ギンズがはじめて共同で取り組んだ「意味のメカニズム」（1963-88）の作品群は絵画と文字によるものであり、矢印、文字、記号を使いながら、鑑賞者に身体を含めた思考を促し、鑑賞者を彼らの思考実験に巻き込むものであった。この「意味のメカニズム」プロジェクトで生み出された作品のタイトル（言葉）は、その後の荒川+ギンズの主要概念となり、さまざまな表現へと発展していくこととなる。その後、徐々に立体作品の探求がはじまり、ドローイングスタディ、模型スタディだけではなく、実際に身体がはいるサイズの作品を製作しはじめ、宿命を反転させる（死なない）ための「装置」となりえる構造物を製作するようになった。晩年は、建築、都市計画に向かい、彼らの独自の思索は著書『建築する身体』（2008 [2004]）にまとめられた。

荒川+ギンズの思索に一貫しているのは身体を軸とし、知覚やイメージのズレなどを利用して人間の可能性を最大元引き出す試みを行っている点である。彼らは哲学・科学・芸術を統合する独自の思索と実践を通じて発展・探求しつづける実践者として「コーデノロジスト (coordinologist)」という造語で自称し⁵、彼らが目指す建築や都市をつくることによって、コーデノロジストを生み出すことができると考えていた。

荒川+ギンズが手がけ完成した建造物には以下が含まれる。荒川（2005：28-29）が最高傑作と自負する岡山県の奈義町現代美術館の（磯崎新が設計した建築と一体化した）恒久設置作品《偏在の場・奈義の龍安寺・建築する身体》（1994）、岐阜県養老町の広大な公園にあるテーマパークのような《養老天命反転地》（1995）、実際に人間が住むことができる住宅《三鷹天命反転住宅 In Memory of Helen Keller》（2005）である。荒川+ギンズは同時期に日本国内の都市計画を進め、1997年にニューヨークのグッゲンハイム美術館ソーホーで開催された荒川+ギンズの大々的な回顧展「WE HAVE DECIDED NOT TO DIE（宿命反転——死なないために）」にて「東京臨海副都心」都市計画の模型を展示したが、実現には至らなかった。

荒川+ギンズの建造物は、極端に傾斜した凹凸のある床や、遊具的なもの（シーソー、鉄棒、登り棒など）、上下が反転、複製されたような空間配置などが特徴的であり、体験者に子どもの頃に体験した「遊び」の感覚や記憶を蘇らせる。社会学者のロジェ・カイヨワは『遊びと人間』（1990）のなかで遊びを4つの要素、競争（Agôn）、偶然・運（Alea）、模擬（Mimicry）、めまい（Ilinx）に分け、遊びではいずれかの役割が優位をしめているとしたが、荒川+ギンズの建造物には平衡感覚をゆさぶる、めまい（Ilinx）の要素が強く現れている。人類学者のアルフレッド・ジェルはインドの儀礼で用いられるブランコに注目し、「すべての揺れはめまいを伴う遊びの体験に関連している。それは身体の平衡と不均衡、そして意識状態との間に存在する広範な関係に関わっている」（Gell 1980：221）ことを指摘した。またカイヨワの遊びの議論を参照しつつ身体を傾けながら回転する動きが特徴的なインドのカールベリヤー舞踊を分析した岩谷彩子は、「回転という運動を伴う旋回は、それをまなざす人びと、舞う人びとの場所感覚を喪失させ、自他の境界を揺るがし、人びとの心を動かしていく」（岩谷 2022：131）と述べ、個別の身体を超えて、身体が感応し合い共振する様子を描いた。

荒川は人間の重心がズレるような不安定な環境をつくる理由について、「身体の不自由や不安定は、身体の行為からコモンセンスを変えていくために、どうしても必要なのです（笑）。そして、感覚の持続を不連続のなかからつくりだすためにも大切なのです」（荒川・藤井 1999：45）と述べている。このように、荒川+ギンズは身体と知覚のズレやアンバランスな状態を積極的に利用して、自己変容や日常世界への問いを促し、「死なない」あるいは「生命を生み出す環境」を探求し発見する場を作り出そうと試みた。荒川+ギンズ思想が反映された空間を体験することで、人々の身体性や感覚がどのように変化し、無意識が再構築されるのか、その過程を明らかにするためには、遊びの要素が重要な手がかりとなる。

Ⅱ 荒川+ギンズモックアップ・プロジェクト

荒川+ギンズモックアップ・プロジェクトは2023年度からスタートした研究プロジェクトであり、筆者は研究メンバーの一人として関わっている。本プロジェクトは、荒川+ギンズの思索を哲学的な側面だけではなく、科学的

そして実践的に読み解こうとする試みである。具体的には、荒川+ギンズの思索から具体的な形態を抽出したうえでモックアップを製作し、モックアップを用いた身体ワークショップと認知科学実験を実施することで、空間と身体感覚の相互作用にもとづく新しい空間デザインの可能性を探っていくものである。最終的には、荒川+ギンズの建築が、身体経験に根ざしたインクルーシブデザイン（多様性に配慮した包括的な空間デザイン）として捉えることができるかを明らかにし、公共空間におけるインクルーシブデザインのあり方を提言することが、本プロジェクトで目指されている。筆者のプロジェクトでの役割は、ダンサーとしての経験を活かして、モックアップをつかった身体ワークショップを実施すること、そしてダンサーの体性感覚を活かして人類学の視点から分析することである。

建築家としてモックアップ製作に参加した建築家は、京都芸術大学の小野暁彦、大阪工業大学の郡裕美、関西大学の木下光の3名であった。3名がそれぞれモックアップ案を提案し、3つのモックアップを実現させることになった。紙幅の関係から、今回は小野暁彦が製作したモックアップを使った身体ワークショップのみを取り上げる。次節に進む前に、小野の簡単なプロフィールとモックアップについて説明する。

小野暁彦は現在、京都芸術大学で教鞭をとっているが、1995年から1999年まで荒川+ギンズNY事務所に勤め、1997年にニューヨークのグッゲンハイム美術館ソーホーで開催された荒川+ギンズの展覧会「WE HAVE DECIDED NOT TO DIE（宿命反転——死なないために）」で発表された東京臨海副都心の都市計画スタディおよび展示模型、住宅プロトタイプの展示模型などを担当するなど、実際に荒川+ギンズとともに仕事をした人物である。小野は筆者が実施したインタビューにおいて以下のように語っている。

モックアップは実際につくることを前提にした、完成にむけての実寸大の試作なので、今回モックアップを作ろうという意識はなく、「実験装置」をつくるという意識の方が大きかった。他の研究者にも装置をつかってもらって、何が発見できるかという目的でつくりたかった。〔中略〕せっかく研究会をやっているから、いろんな人がある程度実験できるもの、ラボというか実験されるイメージがあった（2024年6月17日）。

モックアップの展示準備から展示まで、小野の展示は関係者の中で便宜的に「天命反転畳」と呼ばれてはいたが、タイトルをつけないうまま展示していたことから「実験装置」という意識が強いと考えられる。小野は『荒川修作展 意味のメカニズム』（西武美術館 1988：112-179）の図版に収録されている「エビナール市の橋」⁶にむけた荒川+ギンズの数々のスタディドローイングから要素を抽出して、今回実際に身体が入り体験できる実寸大の「実験するための装置」を製作した。

数ある荒川+ギンズの作品の中で、幾何学的な立方体を用いた比較的シンプルな形状のスタディを参照した理由について、モックアップ製作者の小野は「ぐにゃぐにゃとした形状だと検証が難しいため、まずは実験をするには幾何学的な四角い立方体ベースから始めるのが良いと思った」（2024年6月17日 インタビュー）と語った。荒川+ギンズが《問われているプロセス／天命反転の橋》（1973-89）のプロジェクトではじめて「反転」という言葉を使ったことから、このスタディドローイングから要素を抽出したモックアップが、荒川+ギンズが目指した「死なない」こととはどういうことなのかを、体験的に理解するための重要な手がかりになると考える。

次節では、荒川+ギンズの建築スタディの要素を抽出して制作された、小野の「実験するための装置」をつかって実施した身体ワークショップを紹介する。荒川+ギンズモックアップ・プロジェクトとしての取り組みであるため、小野の「実験装置」は以下、「モックアップ」という呼び方に統一する。

Ⅲ 調査の概要

2024年4月12日から29日にかけて大阪工業大学梅田キャンパスのエントランスでモックアップ2点と模型1点が展示された。モックアップを見るだけでなく身体をつかって体験し実験すること、そしてその機会を一般の人々にも開くことを目的として、荒川+ギンズモックアップ・プロジェクトが企画し、展示・体験会を開催した。

展示・体験会では一般の人々が自由にモックアップを体験し楽しむ機会と、プロジェクトメンバーによるファシ

リテーションによってモックアップを体験するワークショップが設けられた。

筆者は2点のモックアップを使った身体ワークショップを担当し、2024年4月25日と27日に実施した。筆者は、ワークショップ実施前の2024年4月13日にモックアップ展示のオープニングトークに参加した際に初めてモックアップを体験し、その後約2週間かけてワークショップ内容を考えた。4月25日と27日のワークショップのうち、二つの大学から学部生が参加した25日は試験的な試みだったため本稿では扱わず、荒川+ギンズ東京事務所からメールマガジン等で発信された案内を見て集まった27日の一般参加者（中学生以上）向けのワークショップのみを取り上げる。そのうち、小野の鉄のフレームと畳でできたモックアップ（図1）を使った筆者のワークショップを紹介する。

筆者が担当した27日の小野モックアップの一般ワークショップ参加者は11名（そのうち1名は小学生で母親に連れられて参加）であり、事前に許可を得た上で、当日の様子はビデオカメラで記録した。ワークショップ時間は1時間半とり、実施後のアンケートには9名が記入した。そのうちの許可を得られた参加者4名、Aさん30代女性（2024年6月28日）、Bさん50代男性（2024年7月2日）、Cさん20代女性（2024年7月5日）、Dさん50代男性（2024年7月6日）、そしてモックアップ製作をした小野（2024年6月17日）にインタビューを実施した。



図1：小野暁彦による実験装置 / モックアップ（写真提供：小野暁彦）

Ⅳ モックアップをつかった身体ワークショップ

小野のモックアップをつかった筆者が実施した身体ワークショップでは「空間の内側と外側の境界線を曖昧にする、もしくは反転させる」ことをテーマに、大きく三段階「入口と出口をさがす」、「凸凹の半畳畳の上を決まったルートで歩く」、「共同ワークと空間の拡張」に分けて進めた。

筆者がワークショップを実施する際は、ある程度ワークショップの構成を事前に考えるが、現場は不確定要素で満ち溢れていることが多いため、実施する環境、受講人数や属性、その日の天気や気分によって内容を調整することが多い。ワークショップの醍醐味は、参加者を含め不確定要素とどのように向き合うかにあり、想定外のことが起こった時に、瞬時に判断してその場に必要なものや即興的に加えたり引いたり、また参加者の提案を採用したり、進行のスピード感を変えながら調整する。パフォーマンス研究者のリチャード・シェクナー（Schechner 2020：45）は、ワークショップとは新しい経験に対して人々を解放し可能性を認識し発展させる手助けをすることだと述べたが、パフォーマンスを前提としないワークショップにもそれは当てはまる。

1 空間の入口と出口

まず、建造物の周辺を歩き回りながら「入口と出口をさがす」ことから始めた。このワークを提案したのは、空間の出入口と経路を知ること、参加者の身体が捉えている空間の範囲や境界線が見えてくると考えたからである。あらかじめ用意しておいたモックアップの写真がプリントされた紙にそれぞれの入口と出口を記入してもらったところ、多くの参加者は小さい鉄フレームの中にある畳を中心に出入口を設定していた。そこで空間の捉え方を変えてみるために、エントランスにあるエスカレーターで2階にあがって上から展示を俯瞰して見るという試みを行なった。

2 凸凹の畳と移動

次に「凸凹の半畳畳の上を決まったルートで歩く」というワークをした。ルートは2つ用意した。(a) 大きく空間が開けているサイド（図1の正面）から入り、コの字を描くように4つの畳の中心線を歩き、空間がひらけてい

るサイドから出て、同じルートを逆戻りする、(b) 襖のようなフレームの下（図1の奥側）から畳に入り、コの字を描くように4つの半畳の畳の中心線を歩き襖のようなフレームから出て、同じルートを逆戻りする。この2つのルートを、時間をかけて一人ずつ歩いてもらった。このワークでは、移動する時の足の裏の感触、姿勢や目線、バランスの変化、何を支えにして歩いているのか、などを感じることを企図した。

荒川は歩くことについて以下のように言及している。

いま、歩きつつあるというのはまったくの処女の行為で、昨日歩いたのと、今日、いま、歩くのとは違う。いま、歩くという行為の運動と力は、＜私＞だけでは駄目で、肉体なしにはできない。新しい行為をすることによって、ある肉体と呼ばれているものの力が前方に、後方に反映する。その時に、まったく違ったバランスをつくることによって、つまりバランスが外在化することによって、〔中略〕いやでも幼児の体験をすることになる（荒川・小林 2015：129）。

実際の参加者の身体の調整方法は多様だった。一步一步足の裏を確かめるように歩く、畳の目の角度や傾斜を利用して大胆に滑りながら移動する、天井のフレームに掴まって体の支えにしながらかつて背伸びしたりぶら下がりの動きで歩く、（襖のようなフレームの下から入り）しゃがんだ状態で体を畳に近づけ正座のまま畳を滑り降りる、赤ちゃんのようにハイハイ歩きで移動する、畳の香りを嗅ぎながら進む、身長が高い参加者は天井の鉄フレームと頭の距離を測りながら歩く、など同じ空間同じルートでも参加者によってアプローチが大きく異なった。

荒川+ギンズの建造物でも今回の小野のモックアップの畳でも特徴的なのは、歩く際に足が接地する面の形状である。日常的に平坦な地面に慣れている私たちにとっては極端に感じるほどの傾斜や凸凹である。ギブソンは、「開かれた環境は、地面の上をどの方向にも移動することをアフォードするが、さまざまなものが入り乱れている環境は限られた空地（openings）でのみ移動をアフォードする」（ギブソン 1985：38）と述べた。だが、斜面は、「平坦な地面との角度およびその「肌理」によって、歩行移動をアフォードしたり、しなかったりする」（ギブソン 1985：39）のである。今回は筆者が歩くルートを限定した（平らではない畳の上をあえてコの字に歩く）ことで、避けて通るはずの面に出会う機会が与えられ、参加者は無意識にアフォードされることとは異なる感触や感覚を経験したと考えられる。

参加者のなかでも C さんが (b) のルートで移動したときの様子が印象的だったため詳細にみていきたい。図2および図3は、Cさんの1分15秒の動画から79枚スクリーンショット撮影し、そのうち顔や目線、身体向きや重心の変化が見られた26枚を筆者がトレーシングペーパーの上から手書きで写してイラスト化したものである。

まずは、Cさんの顔の向きを見てほしい（図2）。Cさんが最初に畳の上にあがった時には畳を見ているが、その後徐々に周りの空間に目を向けながらハイハイ歩きで移動する。コの字の角で方向転換する時は、畳の傾斜に沿わせるように腰の位置をずらし重心を調整している。その後も少し上の空間を見渡しながらかつてハイハイ歩きで移動し、手は手のひら全体で畳をさわるのではなく、指先で畳を確かめながら進んでいる。他の参加者が、手のひら全体をつかって畳を触っていたことを考えると、Cさんが手のひら全体を使わなかったのは、周りを見渡すことで顔や目線が上半身に対してすこし上を向く角度になっているため、上に立とうとする力が身体に働いたからだと思われる。両手両足を床につけているため、こけることはないが、それでも立とうと上に向かう力と凸

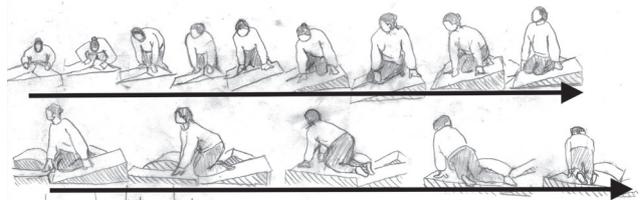


図2：モックアップ体験者の動きを14枚キャプチャしたイラスト（2024年12月6日筆者作成）

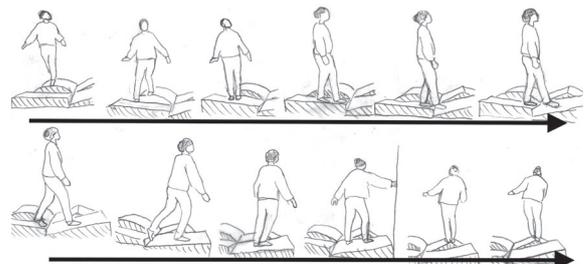


図3：モックアップ体験者の動きを12枚キャプチャしたイラスト（2024年12月6日筆者作成）

凹の床による不安定さの間に挟まれた身体には、穏やかな C さんの表情に反して戸惑いのようなぎこちなさが見えた。

次に、同じルートを逆方向で移動したときの C さんの動きに注目してみよう (図3)。C さんは立って移動していたが、ほとんど足元を見ずに、周りを見渡しながらか歩いてる。畳から畳に移動するときは、後ろ足に体重を乗せて、前に出した足で畳の感触や角度を何度か確かめて触角のように足を使ってから上半身を前足に移動させ、バランスを前後の重心移動で調節している。そして足の裏との接触面が少なくなる三角の形状をした畳では、上手く腰と腕を使って身体をくの字にさせ横に揺れながらバランスをとって移動している。バランスを崩しそうになっても、足元や支えになるものを目で確認するのではなく、全身で空間を読みとり調整していた C さんの歩きは、空間を漂っているようにも見えた。

このように、同じ人間が同じルートをたどっても空間の入り口と床の接地面の形状が異なったり、顔や目線の運びによって、異なる身体性が引き出されることが明らかになった。

3 共同／協働と空間の拡張

最後に「共同ワークと空間の拡張」を実施した。鉄のフレームから一旦離れて軽く呼吸や周囲の人やモノに当たらないように歩くエクササイズを五分程度行ったあと、鉄フレームのなかにあった畳をフレームの外の少し広い空間に出してランダムに配置した。この経験について C さんは「衝撃だったのは、畳をフレームの外に出してしまったこと。畳は部屋の中にある、という自分の考え方から逸脱していたので、空間の捉え方が変わった。ワークを通じてモノの見方がこの一瞬でかわることが新鮮な体験だった」と語った。

このランダムな畳の配置で再度歩くワークを行ったが、今度は3人1組になって真ん中のひとりが目を瞑って凸凹の畳やタイルの上を歩けるように他の2人に協力してもらいながら歩く共同ワークをしてもらった。それまでは一人ずつ行うワークだったのを複数人のグループにしたのは、荒川+ギンズが「共同する」ことについて度々言及していたからである。A さんはこの経験について「初対面で名前も知らないお二人に自分の安全を委ねることが、非日常的な体験だった。二人に身を預けようとする力と、自分の感覚で進もうとする力、その相反する二つが両方自分に生じて、その二つの力のバランスが面白かった」と語った。他者に身を預けながら進もうとすると、安定と不安定さが自己と他者のズレのなかで行き来し、宙吊り状態で揺られることになる。また、支える側も揺れに巻き込まれ、身を預けた人の予測不可能な動きに全面的に参加することになる。その状態を A さんは「非日常」と感じたのではないだろうか。お互いに巻き込まれながら揺れることで、予測不可能な方向に空間が広がってゆくのである。

共同／協働ワークのあとは、半畳畳フレームを鉄フレームの内と外に点在させ、自分にとって居心地のよい場所を探してもらった。畳の目や傾斜の方向によって落ち着くポジションがあり、畳の上に寝て天井や建物外の風景を眺める人もいれば、傾斜を利用した正座で落ち着いている参加者もいた (図4)。また鉄のフレームに寄りかかる人、フレームの隅に座る人、襖の取手として開いていた空間から覗き込む人もいた。居心地のよい場所を見つけた後に、最後にもう一度空間の「入口と出口」を考えてもらうワークをして、再度モックアップがプリントされた紙に入口と出口を書いてもらい、最初に設定した入口と出口と何か異なる点があるかを一人ずつ説明してもらいワークショップを終えた。

ワークショップ直後のアンケートでは、アンケートに答えた9名のうち7名が印象に残ったこととして「畳」をあげていた。畳の感触や香りだけではなく、畳の目の角度によって身体の使い方や空間への入り方が変化することや、畳の配置によって空間の広がりや流れに変化があったというコメントがあり、畳という日本に馴染みのあるものの使用方法やイメージが異化されることで、身体と空間の認識に変化が起きやすいことがわかった。畳という同一のものから得られる結果がアプローチを変えることによって毎回異なるという経験は、

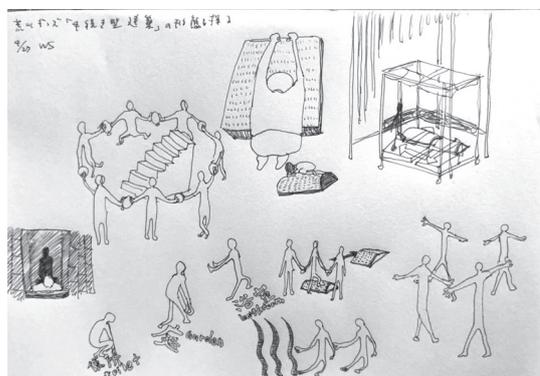


図4：Aさんのイラスト日記「荒川ギンズ「手続き型建築」の形態を探る 9/27 WS」(本人提供)
図の中央と右側が小野のモックアップ

体験者を夢中にさせる「遊び」が持つ性質 (cf. サレン & ジーマーマン 2019 : 33-35) とも共通している。

奈義現代美術館にある荒川+ギンズ作品《偏在の場・奈義の龍安寺・建築する身体》では京都の龍安寺の石庭を模したものの、シーソーや鉄棒が斜めに傾いた円筒状の空間の中に合わせ鏡のように配置されている。荒川+ギンズの建築においても、この体験者を夢中にさせる「遊び」の要素が意識されているかもしれない。

V 身体ワークショップ自体が新たな使用法

ダンサーである筆者が、どのように荒川+ギンズの建築に関わることができるのか、そしてどのようにワークショップに活かすことが期待されているのかについても見ていきたい。かつて三鷹天命反転住宅内で行われたイベントでコンテンポラリーダンサーが踊り、それが素晴らしかったことを荒川+ギンズ東京事務所の本間が荒川に報告したときに荒川が語った言葉を紹介する。

ダンサーが僕たちのつくった建物の中で踊ってそれが素晴らしく見えるのは当然だ。そうじゃないんだよ、そこは普通の人がいるだけでダンサーになれる場なんだ (本間 2019 : 36)。

荒川が述べた普通の人がいるだけでダンサーになれる場には何が必要なのだろうか。おそらく彼らが建築のために用意した「使用法」にヒントがある。荒川+ギンズの建築作品群には、建築をより良く使いこなし、環境と体験する身体との相互作用を正しく調整するために「使用法」が用意されている。彼らの「使用法」は内省的なもの、そしてイメージや感触を喚起するものが多い。例えば、三鷹天命反転住宅にショートステイすると配布されるパンフレットや使用法のカードには「2~3歳の子どもでもあり、100歳の老人でもあるという者として、この住戸に入ってみましょう」、「すべての部屋を、自分自身のように、自分というものの延長のように扱いましょう」などが書かれている。これらの使用法は、活動 (activity) そのものというよりも作品に向き合う態度 (attitude) を準備し発動させることを企図しているのではないだろうか。これは、遊びと遊び心との違いにも通じる。遊びが活動 (activity) であるのに対して、遊び心は態度 (attitude) であり、活動に向かう姿勢である (シカール 2019 : 45)。

荒川+ギンズの建築では、シーソー、登り棒など遊具的なものが使われ、明らかに「遊び」を誘発するような仕掛けがなされている。しかし、遊びは表現や創造 (新たに何かをつくり生み出す行為) の力を発揮すると同時に「秩序と混沌の戦い、創造する意志と破壊する意志の戦い」(シカール 2019 : 28) でもある。荒川+ギンズは「使用法」によって体験者が破壊の方向に行かないようにコントロールし、遊びだけではなく、遊び心を発動させ体験者に創造する意志を促していたと考えられる。

ダンサーは作品という枠組みや振付というルールのなかで創造性を発揮し表現する。構成や設定が強力に縛られているようななかでも遊び心を発揮することで (作品という) 世界を変えることができることを知っている。前述した荒川+ギンズの言葉の「ダンサーになれる」というのは、「遊び心を発動することで世界を変えることができる」ことが含意されていたと考えられる。

そのように振り返ってみると、建築モックアップのワークショップでダンサーである筆者に求められていたのは、荒川+ギンズの言葉による「使用法」とは異なる、身体による「使用法」で参加者の「遊び心」を発動させることだったのだと理解できる。

《養老天命反転地》と《三鷹天命反転住宅 In Memory of Helen Keller》の「使用法」は、最後に「つづく」と書かれて終わっており、その後の「使用法」は体験者に委ねられている。

荒川+ギンズの思索を解釈するために、建築モックアップをつくりワークショップを実施して全身で試行錯誤すること、それ自体が参加者と共同でつくる「新たな使用法」であり「遊び心」を発動させることになったのである。そして身体ワークショップが共同でつくる「死なない」もしくは「生命を生む環境」を探求する場になったのである。

VI おわりに

本稿では、荒川+ギンズの思索を理解するために、荒川+ギンズの建築作品のスタディから具体的な形態を抽出し製作された建築モックアップを用いた身体ワークショップを取り上げた。そして、それが実際にどのように人々の身体感覚や意識そして空間把握に影響を与えているか、その過程に遊びや遊び心がどのように関わっているのを参与観察、アンケート、インタビューのほか、記録映像やイラストを用いて分析した。

まず遊びの分類（カイヨウ 1990）のひとつである、めまい（Ilinx）を手がかりにしながら、身体と知覚のズレやアンバランスな状態を生み出す荒川+ギンズの建築の特徴が、遊びの要素と重なり合っていることを指摘した。めまいを伴う揺れは、身体感覚や意識、そして場所感覚にも影響を与えることをジェル（Gell 1980）や岩谷（2022）の先行研究で確認し、身体の平衡と不均衡という側面からモックアップを用いたワークショップを分析した。

身体ワークショップの動きの分析には、記録映像の画をキャプチャし、それをさらに筆者がトレーシングペーパーの上から動きの痕跡をたどる方法を採用した。これは筆者の視覚以外の身体感覚を意識的に分析過程に組み込むことで、ワークショップ参加者の身体や感覚の微細な変容がより感じられると考えたからである。この分析からモックアップを体験した参加者の身体に左右や前後の揺れだけではなく、縦の揺れも確認し、その揺れの変化が入り口や床の形状の配置や顔や目線の運びによって生み出されることを指摘した。また荒川+ギンズが共同性を重視したことから、ワークショップで共同ワークを取り上げ、他者との関わり合いのなかで、平衡と不均衡が自己と他者のなかで行き来し、宙吊り状態で揺れが生まれること、そのことで「非日常」的な感覚が生まれることを説明した。

さらに、遊びをめまいとは異なる観点からも分析した。例えば、日常的に馴染みのあるもののイメージの異化や身体のアプローチの変化で、畳という同一のものから得られる結果が毎回異なることが体験者を夢中にさせる要因の一つである可能性を示し、荒川+ギンズも同様の工夫を作品に組み込んでいる可能性と分析の必要性についても指摘した。

最後に荒川+ギンズ建築の「使用法」を取り上げた。「使用法」は遊びに含まれる破壊する力が働かないように用意されたものだという仮説をたて、彼らの作品では遊びという活動だけではなく、遊び心という態度が必要であることを述べた。そして、筆者が実施した建築モックアップを用いた身体ワークショップは、言葉で書かれた荒川+ギンズの「使用法」とは別様の、ワークショップ自体が参加者と共同でつくる「新たな使用法」であり、「遊び心」を発動させる場であったことを明らかにした。

荒川+ギンズは健常者と思われている人々がどのくらい身体障害者であるのかを問い続け、建築をとおして日常的な身体に揺さぶりをかけ、人間の可能性を最大限に引き出すことで芸術を超え人間の生き方を変えようとした。本稿では、荒川+ギンズの建築が、身体経験に根ざしたインクルーシブデザインとして捉えることができるかを考察し、それを今後明らかにしていくための手立てを提供することを目指した。荒川+ギンズが掲げる理想と現実にはどれほどの隔りがあるのか、隔りがあるのだとしたら、どのようにその隔りを埋めることができるのかは、今後も実践的そして科学的に検証していく必要がある。

本稿の一つの達成点は、モックアップを用いた身体ワークショップを通して、荒川+ギンズの思索を遊びそして遊び心から捉えるという新しい分析の視点を提供した点だろう。モックアップ体験中の身体の揺れについては、荒川+ギンズモックアップ・プロジェクトのメンバーの一人が別の機会に認知科学実験を実施している。今後は本稿での揺れの分析結果と認知科学実験の結果の両側面から作品が実際に身体にどのような影響をおよぼしているのか検証していく必要がある。

今後さらに検証を重ねることで、荒川+ギンズの思索をまだ実現していない都市計画だけではなく、人間形成にかかわる教育分野にも応用することが可能かもしれない。これらのことを今後の検討課題としたい。

謝辞

本研究の基礎となった調査は、日本学術振興会の科学研究費助成事業（23K01035）によって可能となった。また、本研究（又は本研究の一部）は、2023年度関西大学研究拠点形成支援経費において、研究課題「空間と身体感覚の

相互作用にもとづく空間デザインの研究——荒川修作+マドリン・ギンズ「手続き型建築」の形態を探る——として研究費を受け、その成果を公表するものである。最後に、研究にご協力くださいました皆さま、そして数々の有益なコメントや修正意見をくださいました2名の匿名の査読者に心よりお礼申し上げます。

注

- 1 van Dam のインタスタレーションは以下のリンクから確認できる。www.atelierspacious.com (最終閲覧: 2024年12月3日)
- 2 ヘレン・ケラー (1880-1968) は、アメリカ合衆国の作家、障害者権利の擁護者、政治活動家。生後19ヶ月の時に患った病気で視覚と聴覚を失ったが、家庭教師のアン・サリヴァンの献身的な支えとヘレン・ケラー自身の努力で、言葉と読み書き、読話と発音法を習得し、Bachelor of Arts の学位を取得した。
- 3 建築におけるモックアップ (mock-up) とは、現場で実際に施工するまえに、機能、安全性、質感などを確かめるためにつくる原寸大1分の1の模型であり、屋根や壁など一部分だけ取り出してつくられることも多い。
- 4 アフォーダンス (affordance) は、生態心理学者ジェームス・ギブソンの造語。英語の動詞 afford を名詞化したものであり、「環境が動物に与え、提供している意味や価値」とされている (cf. 佐々木 2015: 60)。
- 5 1990年代後半、荒川は「景相家」という肩書きも使用している。
- 6 「エピナル市の橋」のスタディはその後《問われているプロセス/天命反転の橋》(1973-89) のプロジェクトに繋がった (cf. 高橋 1991: 28)

参考文献

- 荒川修作 & M. ギンズ 2008 (2004) 『建築する身体』河本英夫訳, 春秋社。
——2007 『死ぬのは憲法違反です——死に抗する建築: 21世紀への源流』河本英夫・稲垣諭訳, 春秋社。
荒川修作 2005 「死なないために」『水声通信』1: 24-38。
荒川修作・小林康夫 2015 『幽霊の真理 対談集』水声社。
荒川修作・藤井博己 1999 『生命の建築』水声社。
稲垣諭 2019 「切り閉じる技術—ARAKAWA+GINS と世界原理」『白山哲学』53: 47-66。
岩谷彩子 2022 「旋回と官能——北西インド、カールペーリヤの踊りにおける回転する身体」石井美保・岩谷彩子・金谷美和・河西瑛里子編『官能の人類学——感覚論的転回を超えて』ナカニシヤ出版, pp.111-133。
大崎晴地編 2023 『障害の家と自由な身体——リハビリとアートを巡る7つの対話』晶文社。
カイヨフ, R. 1990 『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳 講談社。
河本英夫 2010 『臨床するオートポイエシス——体験的世界の変容と再生』青土社。
ギブソン, J.J. 1985 『生態学的視覚論——ヒトの知覚世界を探る』古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻訳, サイエンス社。
佐々木 2015 『新版 アフォーダンス』岩波書店。
サレン, K. & E. ジーマーマン 2019 『ルールズ・オブ・プレイ——ゲームデザインの基礎《ユニット3/4 遊び》』山本貴光訳, ニューゲームズオーダー。
シカール, M. 2019 『プレイ・マターズ——遊び心の哲学』松永伸司訳, フィルムアート社。
西武美術館編 1988 『荒川修作展 意味のメカニズム』市川浩監訳, 西武美術館。
高橋幸次 1991 「序論: 空間を形成する——荒川修作のモチーフの諸層をたどる試み」東京国立近代美術館・岩崎吉一・本江邦夫・高橋幸次・中林和雄編『荒川修作の実験展——見る者がつくられる場』東京国立近代美術館, pp.7-31。
塚原史 2009 『荒川修作の軌跡と奇跡』NTT出版。
——2013 『切断する美学: アヴァンギャルド芸術思想史』論創社。
ふくだべろ 2023 「具象のポリフォニー——音—イメージ知性の特徴とダイアログ」藤田瑞穂・川瀬慈・村津蘭編『拡張するイメージ——人類学とアートの境界なき探求』亜紀書房, pp.60-96。
本間桃世 2019 「ブランキーまたはチェ・ゲバラ ARAKAWA+GINS に寄り添って」三村尚彦・門林岳史編『22世紀の荒川修作+マドリン・ギンズ——天命反転する経験と身体』フィルムアート社, pp.28-48。
三村尚彦・門林岳史編 2019 『22世紀の荒川修作+マドリン・ギンズ——天命反転する経験と身体』フィルムアート社。
三村尚彦 2014 「コウモリになり、人間になる有機体——荒川修作、マドリン・ギンズ「天命反転」について——」『関西大学文学論集』64 (3): 1-18。

—2017 「『建築する身体』と「ランディング・サイト」」『関西大学東西学術研究所紀要』50 : 69-89.

—2021 「足で / にランディングすること——荒川+ギンズの「イメージするランディング・サイト」」『関西大学東西学術研究所紀要』54 : 71-89.

森田恒之・藤井真希・須貝旭 2011 「荒川修作・M. ギンズ著『意味のメカニズム』を読む (1) —視覚言語体系の確立のために」『愛知県立芸術大学紀要』41 : 119-134.

森田恒之・須貝旭・岡田真輝・土屋麻美・藤井真希 2015 「荒川修作・M. ギンズ著『意味のメカニズム』を読む (2) —視覚表現の可能性と限界」『愛知県立芸術大学紀要』45 : 17-31.

Collins, S.G., M. Durlington, & H. Gil 2017. Multimodal Anthropologies—Multimodality: An Invitation. *American Anthropologist* 119 (1) : 142-6.

Dattatreya, E.G. & I. Marrero-Guillamón 2019. Multimodal Anthropologies—Introduction: Multimodal Anthropology and the Politics of Invention. *American Anthropologist* 121 (1) : 220-228.

Gell, A. 1980. The Gods at Play: Vertigo and Possession in Muria Religion. *Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 15 (2) : 219-48.

Mimura, N. & T. Kadobayashi (eds) 2023. *Art and Philosophy in the 22nd Century After Arakawa and Madeline Gins*. Ratik.

Schechner, R. 2020 (2002). *Performance Studies—An Introduction*. Routledge.

van Dam, R.M. 2021. Working With/In the Gap: Japan-ness in Architecture of Experience. PhD diss., KU Leuven.

Westmoreland, M.R. 2022. Multimodality: reshaping anthropology. *Annual Review Of Anthropology* 51 : 173-194.

Transforming Space and Body Through Playfulness: Insights from Practices Based on the Thoughts of Shusaku Arakawa and Madeline Gins

KIDA Mariko

Abstract:

This study employs a physical workshop utilizing an architectural mockup based on Arakawa and Gins' theories to explore their concepts empirically. The artist duo Shusaku Arakawa and Madeline Gins, who were active in New York since the 1960s, developed groundbreaking concepts of "Architectural Body" and "Reversible Destiny" through their multidisciplinary practice encompassing painting, sculpture, film, literature, and architecture. Their innovative work has profoundly impacted art, philosophy, and architecture. While their theories have been predominantly analyzed through philosophical and artistic lenses, their later architectural concept, which aims to expand human potential, extend lifespan, and enhance life quality through environmental design, necessitates a more physical research approach. The research demonstrates that "communal learning" as conceptualized in multimodal anthropology and "playfulness", are both essential and effective in realizing and sustaining the human transformation envisioned by the artists. By integrating these elements with architectural practice, this paper offers new insight into the practical application and potential of Arakawa and Gins' revolutionary ideas, bridging the gap between theoretical speculation and lived experience.

Keywords: Arakawa+Gins, body, workshop, multimodality, playfulness

遊び心とともに変容する空間と身体 —荒川修作とマドリン・ギンズの思索を手がかりにした実践から

木 田 真理子

要旨:

1960年代からニューヨークを拠点に活躍したアーティスト・デュオ、美術家の荒川修作と詩人のマドリン・ギンズは、絵画、立体作品、映画、著作、建築などマルチモーダルな活動を通じて独自の思想「建築する身体」や「天命反転」を展開した。芸術の分野のみならず、生命科学、哲学、建築の分野にも大きな影響を与えた。彼らの思索はこれまで哲学や芸術学領域での分析が主たるものだったが、彼らは日常的な身体に揺さぶりをかけ可能性を最大限に引き出すことで芸術を超え人間の生き方を変えようとしたことから、彼らの思索を紐解くには、実践的なアプローチも必要である。本稿では、彼らの思索に基づいて製作された建築モックアップを用いた身体ワークショップを取り上げ、人間の生の変容や持続の実現には、建築だけではなく「遊び心」と、マルチモーダル人類学の「共に学ぶ」アプローチが必要でありまた有効であることを示す。