

自然の再演 —ワイルドの自然観とアートプロジェクトの接点—

Nature Re-Performed: The Intersection of Wilde's Aesthetics and the Tochinoki Art Project

○甲斐知彦（関西学院大学）佐々木樹（兵庫県立大学・秋田公立美術大学）
西垣幸造（尼崎市立美方高原自然の家・関西学院大学）

はじめに

イギリスの作家オスカー・ワイルドは、「〈自然〉とはぼくらを産んでくれた大いなる母なのではなく、ぼくらが創ったものだ。それが生命を得て蘇るのは、ぼくらの脳の中でなのだ。ぼくらが見るからこそものがあるものであり、ぼくらの見えるものやその見方は、ぼくらに影響を与えてくれた『芸術』に負っているんだ」という言葉を残しています¹⁾。私たちは、自然は良いものと考え、子どもたちを自然に誘います。しかし、ワイルドの言葉を前提に考えれば、子どもたちも私たちが感じるように自然の価値を感じているか不明です。私たちはその自然観に立って、2024年から「とちのきアートプロジェクト」を開催しています。本報では、今年度新たに加わった宮本一行氏の作品「Virtual Soundwalk in mikata」を体験した大学生の感想をもとにその鑑賞が学生の実際の自然の感じ方にどのような影響を与えたかを報告します。

1) 宮崎かすみ (2013) : オスカー・ワイルド 中央公論社 P81-82

「とちのきアートプロジェクト」活動概要

【活動目的】

とちのきアートプロジェクトは野外活動施設である尼崎市立美方高原自然の家「とちのき村」を舞台とするアートプロジェクトです。本プロジェクトは次の3つを目的として活動します。

活動目的 1 アーティストのみなさんに「とちのき村」に滞在していただきながら、取り巻く独自の自然環境から受け取ったインスピレーションを、各々の志向性を通じてかたちづくっていただく機会をつくること。

活動目的 2 アーティストのインスピレーションが反映された表現のもつ魅力を「とちのき村」を訪れる数多くの青少年たちに身体を通じて直接感じ、自らも表現を行う機会をつくること。

活動目的 3 デジタル・メディアによる「とちのき村」におけるリアルな体験 (= 自然風景との接触) とバーチャルな体験 (= 日常景観との接触) とのオーバーラップを通じた感性の育みの機会をつくること。

【開催期間】 2025年9月21日(日) - 9月28日(日)

【とちのきアートプロジェクトチーム・メンバー】

プロデューサー：甲斐知彦（関西学院大学人間福祉学部教授）

プロジェクトマネージャー：西垣幸造（尼崎市立美方高原自然の家所長）

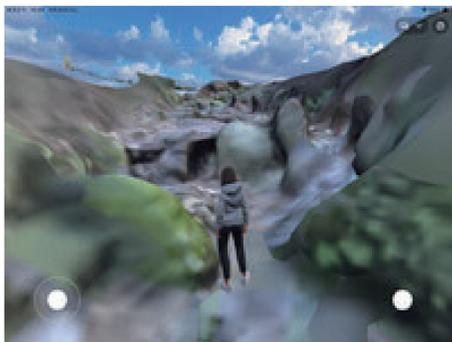
ディレクター：佐々木樹（詩人 / アーティスト / NPO 法人みなとメディアミュージアムアーティストック・ディレクター / 兵庫県立大学地域創造機構特任助教）

【主催】 尼崎市立美方高原自然の家とちのき村

【協力】 株式会社マーブル

【後援】 尼崎市、尼崎市教育委員会、香美町、香美町教育委員会

宮本氏の作品「Virtual Soundwalk in mikata」



みやもと 一行
ふしぎなカタチと水のオト
三ツ滝に続く沢をゆっくり歩いて測ってみて、沢のカタチを描きました。大きなへびみたいな沢では、いろんな水の音も見つけました。沢登りのゲームも作ったので、水の音の違いに耳を傾けながら遊んでみてください。

Virtual Soundwalk in mikata

本作品は、兵庫県美方郡香美町新屋に位置する「三ツ沢」の沢登りを再現したものである。地形を3Dスキャンし、水の吹き溜まりの地点録音を行うことで、多様な水音によるサウンドスケープ体験を創出した。

This work recreates the stream climb at "Mitsuzawa" located in Niiya-cho, Mikata, Hyogo Prefecture in JAPAN. By 3D scanning the terrain and recording at points where water pools, it creates a soundscape experience featuring diverse water sounds.

参加者に与えた影響

【方法】

とちのき村で実施されたK大学の野外実習で10名の大学生を対象に宮本氏の作品「Virtual Soundwalk in mikata」を体験してもらい、美方高原の自然の印象をアンケートによって尋ねた。本作品は、美方高原に実在する「三ツ沢」を再現したものであることから、10名のうち5名については「三ツ沢」を歩く前に、他の5名については歩いた後に体験してもらい、その影響も調査した。

【結果・考察】

最初の質問として、「作品があることで普段見る自然と景色が変わってみえたか？」と尋ねたところ、全員が「はい」と答え、体験の順序に関係なく、作品の体験が自然の見え方に影響を及ぼしたと考えられた。さらに、その理由を尋ねたところ、以下のような回答が得られた。

先に体験：

「先に映像に触れることで自分の進む道をイメージしやすくなったから」「自然と人を合わせて新しい自然ができたから」「自然にある要素を先に落ち着いた状態で知っておくことで自然の中で景色を感じることができたから」「みどりや茶などいつもの自然である色に加えて鮮やかに見えたから」

後に体験：

「実際に行ってアプリをすることで特徴的な木や岩などがあったことに気づいて面白かったから」「再現がすごいと気づけた」「より自然を詳しく見るようにできたから」「より自然に興味を持てたから」

このように、先に作品の体験をした者は、実際の自然をより詳細に見るようになり、後に体験した者は、作品の中で追体験ができたようである。著者らは、これまでに、兵庫県自然学校で本施設を訪れた3校の参加児童122名（有効回答99名）を対象に同様の調査をしている。本報告と同様に93%の児童が作品の体験で自然の見え方が変わったと答えており、芸術作品が自然の見え方に影響を与えており、まさに「自然は芸術を模倣する」というワイルドの言葉を支持する結果となっている。また、「屋内にある作品と屋外にある作品のどちらが好みだったか」と尋ねたところ、大学生では、10名中7名が、自然学校を対象とした調査では、61%の児童が「屋外」と答えており、野外活動施設だからできる作品の屋外展示が肯定的に受け止められていた。

まとめ

美方高原で実施しているアートプロジェクトは、以上のように体験者にとって自然の見方を更新する一つの機会になったのではないかと推察される。自然の見え方をそれぞれの視点で考えてもらうにあたり、プロのアーティストの作品に触れながら、自然と過ごす経験は豊かなものであり、その感度を高める可能性を示唆する結果であると考えられる。これらの体験は、芸術作品の体験に限定されるものではなく、広く体験に拡張、すなわち、一般化できるものと考えている。キャンプには様々な体験が用意されている。それらの体験を通して、自然の見え方のみならず、人の見え方、社会の見え方にも影響を与えるものであると考えている。

