

# ART LESS LETTER

TITLE

テオ・ヤンセン展

DATE

2021

7.3<sup>㊱</sup>

— 9.12<sup>㊱</sup>

開館時間 10:00—20:00 (展覧会入場は19:30まで)  
休館日 火曜日



# STRANDBEEST

ストランドビースト

1990年代、オランダのアーティスト、テオ・ヤンセンによって  
海面上昇問題を解決するために生み出された――

## 砂浜の放浪者

砂丘はなぜあの高さなのか。

風に吹きつけられた砂によって砂丘は高くなり、そして今度は、風が砂を吹き飛ばして砂丘は低くなる。砂はほぼ同じ量で吹き付けられては溜まり、溜まつては吹き飛ばされていく。だから砂丘はいつも同じ高さなのだ。

しかし海面の場合はそうはいかない。海面は上昇する一方で、結果的に土地を奪い、オランダの国土を中世の頃の面積にまで狭くする危険がある。その小さな土地に乾いた場所はほとんどない。

問題はどうやって砂丘にもっと多くの砂をもたらすかということだ。

浜辺の砂をほぐしてしばらくにし、空中に投げ上げる、そんな生物がいたらどうだろう。その砂は風で吹きつけられ、砂丘に積もっていく。これを実現するために、私はいくつかの「生物」を考えた。ビースボス国立公園（オランダ）にいるビーバーのように、浜辺の生態系バランスに影響を与えるような生物でなければならない。この「生物」というのは、プラスチックチューブと串焼きの串のような木の棒、そして粘着テープからできている。エネルギーは風から取り込むので、何も食べなくてよいのだ。

## 01 横に動く「砂浜ローラー」

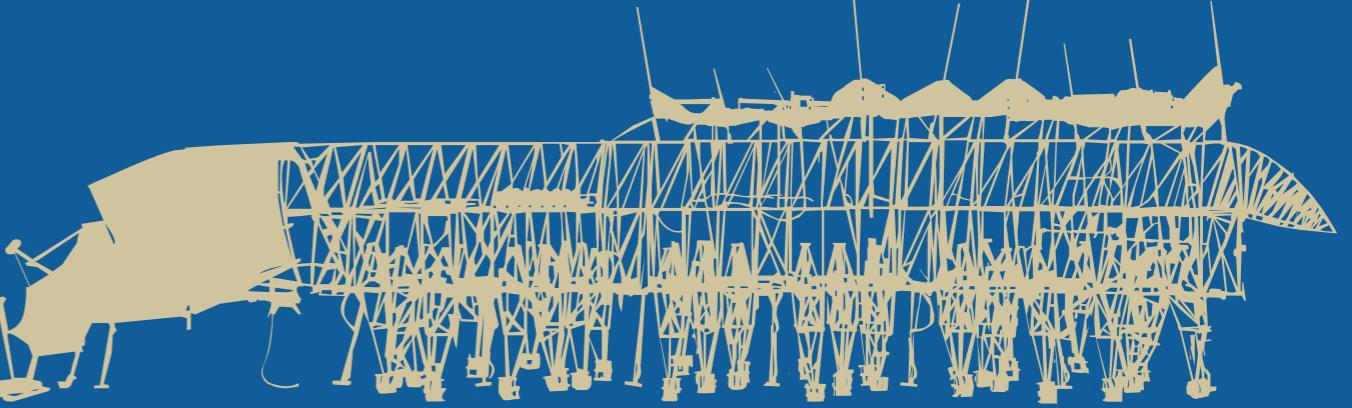
この生物には3.6メートルの体高があり、頭があって、触手がある。触手は地面に突き刺さる。尻尾が常に風を受けるので、頭はいつも風に向かっている。後方にあるプロペラは横への回転を促す。回転運動をしている間、触手をスキーのストックのように砂地に垂直に突き刺し、その力で前進する。同時に砂が空中に舞い上がる。

転載：テオ・ヤンセン「砂浜の放浪者」『デ・フォルクスラント』紙  
(1990年2月24日)

## ストランドビースト

Theo Jansen

1948年、スフェベニンゲン（オランダ）に生まれる。デルフト工科大学にて物理学を専攻し、1975年に画家に転向。1990年、風の力で動く「ストランドビースト」の制作を開始。アートと科学を融合したその作品から「現代のレオナルド・ダ・ヴィンチ」とも称される。



⑥ アニマリス・オムニア・セグンダ

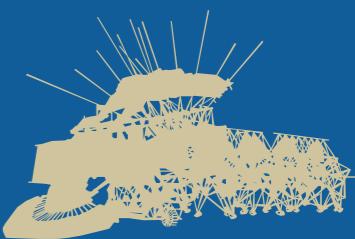
テオ・ヤンセンは作品全体を見渡して系統立て、その変遷を進化になぞらえる。  
進化するビーストはその構造や機能によって分類され、それをもとに時代名がついている。

前グルトン期	グルトン期以前	1989以前	リニアメンタム クラドラブス ヴェルミキュラス・アルトラメンタム
グルトン期	テープの時代	1990-1991	アニマリス・ヴァルガリス
コルグ期	ひもの時代	1991-1993	アニマリス・カレンス・ヴァルガリス アニマリス・デルバ
カリダム期	熱の時代	1993-1994	アニマリス・スペキュレーター アニマリス・アーナ・マレウス アニマリス・サブローサ・キュータイフス アニマリス・カレンス・ウェントーサ
タビディーム期	熱が和らいた時代	1994-1997	アニマリス・グリロサルバ アニマリス・ニューマ アニマリス・スピラリス アニマリス・ヘルバ アニマリス・フィリウム アニマリス・リジデ・アンコーラ <b>アニマリス・リジデ・プロペランス</b> ――① アニマリス・ジェネティクス アニマリス・プロバガーレ アニマリス・ジェネティクス・オンジューラ
リグナタム期	木材の時代	1997-2001	アニマリス・リノセロス・タブライ アニマリス・リノセロス・ヴァルガリス アニマリス・リノセロス・トランスボルト アニマリス・ルゴサス・オンジューラ アニマリス・リノセロス・リグナタス アニマリス・スピッサ・カルタ
ヴァポラム期	蒸気の時代	2001-2006	アニマリス・ヴェルミキュラス アニマリス・ヴァボリス アニマリス・ルゴサス・ベリストハルティス アニマリス・カレンス・ヴァボリス
セレブラム期	脳の時代	2006-2008	アニマリス・オルディス <b>アニマリス・ベルシビエーレ・ブリムス</b> ――② アニマリス・ベルシビエーレ・セカンダス アニマリス・ベルシビエーレ・レクタス アニマリス・モデラリウス アニマリス・ベルシビエーレ・エクセルサス アニマリス・サーコデンティス
スインディーム期	自己破壊の時代	2009-2011	アニマリス・グベルナーレ アニマリス・シアメシス アニマリス・ユメラス
アスペルソリウム期	尾を振る時代	2012	アニマリス・アデュラリ
アウルム期	微風の時代	2013-2015	アニマリス・プロティヌス アニマリス・プロボスキス アニマリス・サスベンディッセ <b>アニマリス・ブラウデンス・ヴェーラ</b> ――③ アニマリス・アボディアキュラ アニマリス・デュアバス・コーディス アニマリス・トゥルゼンティア・ヴェーラ
ブルハム期	キャタピラの時代	2016-2019	アニマリス・ルゴサス・セグンダス アニマリス・ブルハス・ブリムス アニマリス・ブルハス・セグンダス <b>アニマリス・ムルス</b> ――④ アニマリス・ウミナミ――⑤ アニマリス・カリップス アニマリス・オムニア・セグンダ――⑥

\*赤字は出品中の作品



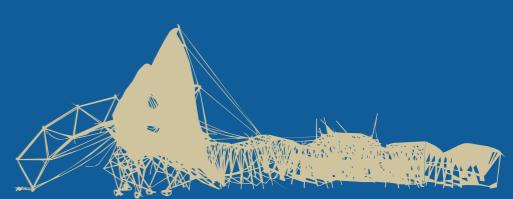
① アニマリス・リジデ・プロペランス



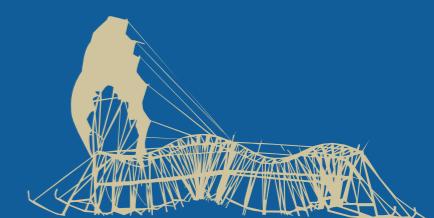
② アニマリス・ヘルシビエーレ・ブリムス



③ アニマリス・ブラウデンス・ヴェーラ



④ アニマリス・ムルス



⑤ アニマリス・ウミナミ

# 「すべて」をそなえたストランドビースト

「オムニア」はラテン語で「すべて」を意味する。

歩行、方向転換、水感知、空気貯蔵といった様々な機能、尾やハンマーといった器官を備えている。

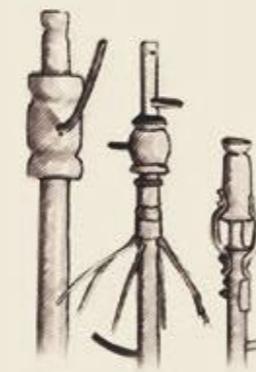


ハンマー

転倒を防ぐための器官。強い風を感じると特別な回路が働き、ハンマーがみずから体にある杭を砂浜に打ちつけて体の一部を固定する。

神経

空気を送り込むとバルブが開閉し、ONとOFFの信号として伝達される。それらの神経細胞が組み合わさることでビーストの脳が形成される。



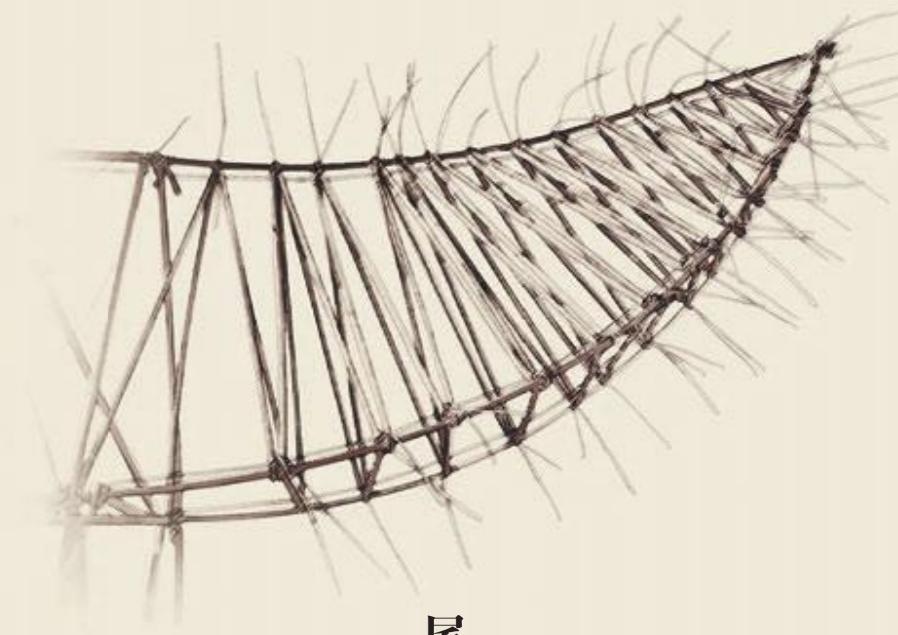
羽・帆

風をとらえ動く、あるいは風を胃袋に送る役割をもつ。



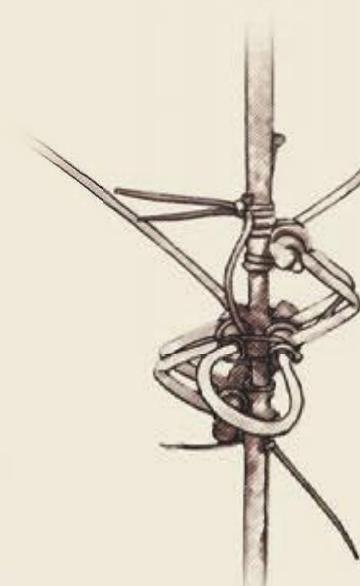
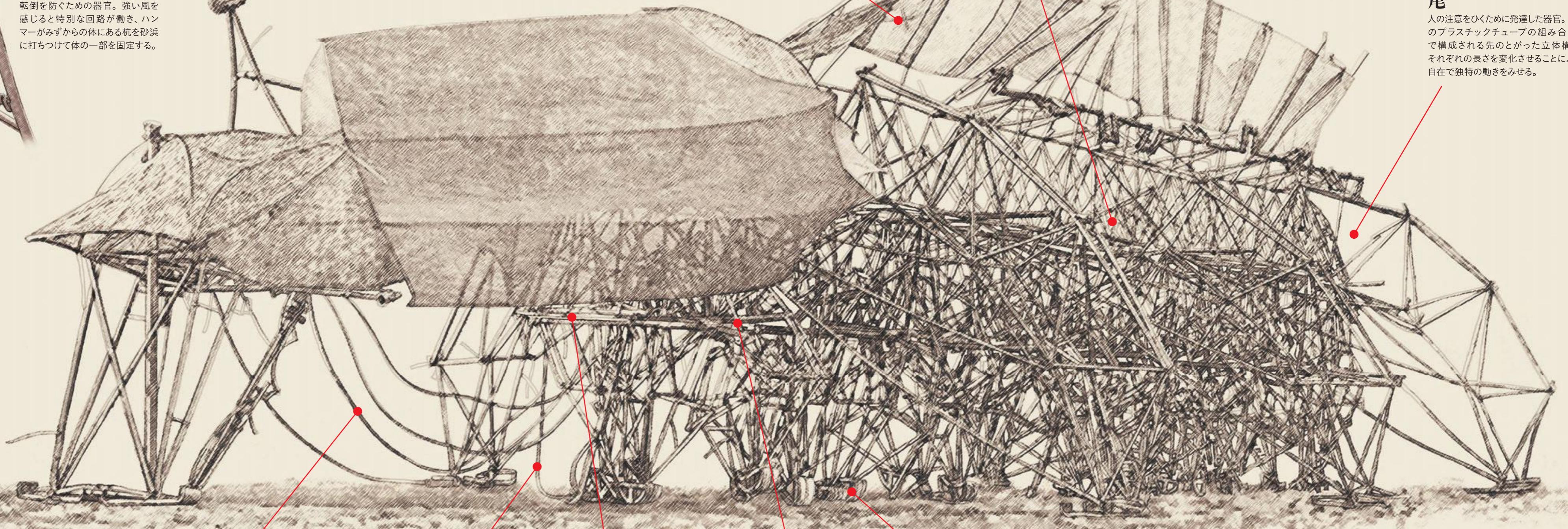
胃袋

ビーストのエネルギー源である空気を貯める器官。強度のあるペットボトルでできている。帆や羽が風を受けると、ポンプによって空気が圧縮されて溜まっていき、無風時にも動くことができる。



尾

人の注意をひくために発達した器官。3本のプラスチックチューブの組み合わせで構成される先のとがった立体構造。それぞれの長さを変化させることにより、自在で独特的動きをみせる。



管

動くために必要な空気を体中の各器官にめぐらせる。ウレタンチューブでできている。



センサー

水を感知する器官。水ややわらかい砂に脚を踏み入れての転倒を防ぐ。ウレタンチューブでできており、先端が水に触れるときチューブ内の圧力が変化し、ビーストの動きが止まる。

スキーポール

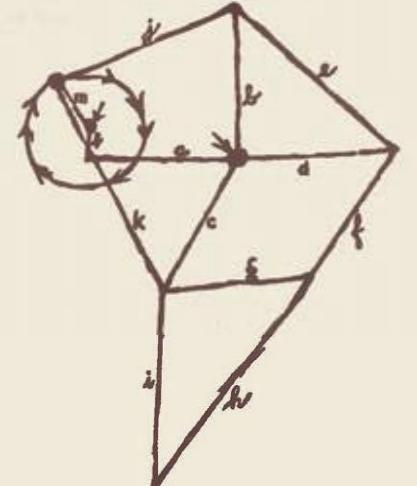
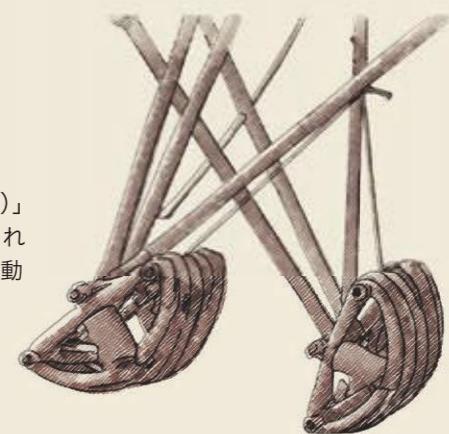
歩く方向を制御する脚。センサーで水を感じた際、方向転換するための支えとなる。

クランクシャフト

ビーストの体の中心を貫く凸凹型の軸。ビーストの羽や帆が風ではためくことで発生したビストン運動を回転運動に変換する。この回転運動がクランクシャフトの先に接合された脚を動かす。

脚

脚は「ホーリーナンバー（聖なる数）」と呼ばれる13の数字によって構成されている。その各部が往復運動や円運動をすることで前進する。



These, then, are the holy numbers:

a=38, b=41.5, c=39.3, d=40.1, e=55.8, f=39.4

g=36.7, h=65.7, i=49, j=50, k=61.9, l=7.8, m=15

細胞

プラスチックチューブを加工したものが主。結束バンドや粘着テープで結合され、全体を構成している。多種多様な組み合わせがあり、機的な動きを生み出す。

# アニマリス・オムニア・セグンダ 完全図解

ANIMARIS OMNIA SEGUNDA

アニマリス・オムニア・セグンダ 2018年（ブルハム期 2016年-）10.0×4.0×2.5m

パーフェクト・イラストレーション！

ホーリーナンバー（聖なる数）

脚を構成するチューブの長さと位置関係を表す13の数字。コンピュータ上で幾通りもの組み合わせをシミュレートし、数ヶ月かけて理想とする動きにたどり着いた。

EXHIBITION

ギャラリーIII  
G3-Vol.140

## 千原真実 個展 「風景、片鱗」

会期：2021年6月12日(土)～8月22日(日)

---

熊本、九州ゆかりのアーティストをご紹介するギャラリーIIIでは、千原真実さん（熊本出身・神奈川在住）の個展を開催しています。作品制作についてお話をうかがいました。



《風景 #26》2021年 作家蔵 ©Mami Chihara

---

—千原さんの作品は、着彩したキャンバスの小片、生地や写真、セロファン、糸など、非常に細かいものが画面にコラージュされています。コラージュという技法を選んだのはなぜですか？

はじめは、キャンバスの小片を複数つなぎ合わせて形を生み出すことを試みました。筆で描くと滑らかな一本の線が、キャンバスの集合だと独特のゆがみ、凹凸を持ちます。筆で描くことではできないものが多数見つかりました。次第に、キャンバス以外の素材も使うようになり、配置の仕方にもヴァリエーションが出てきました。私はコラージュの、素材ひとつひとつの物質としての個性が発揮されつつも、ひとつの「絵画」として成立するという両義性に注目しています。また素材は移動することができるので、「異なる環境に置くこと」という意味も見出しています。

—近年、千原さんが制作のテーマにしている「絵と絵のまわり」についてもお話しいただけますか？

ブルーノ・ゴラー（Bruno GOLLER, 1901-1998）という人の作品との出会いが、「絵と絵のまわり」ということを意識したきっかけでした。それは、風景画のまわりに大きく余白が取られた作品でした。そこから、フレームや壁といった、絵画と地続きのもの、同時に存在しているまわりのものへ意識を向けるということが、制作の上の問い合わせとして浮かび上がりました。出品作の《風景 #5》や《花びら》は、フレームのようなものを受けた作品です。今回の展覧会では特に、「壁」をどのようにコラージュするか、ということを問題として扱っています。

—「壁」は作品を掛けるために必要なもの、絵画鑑賞のための「支持体」なわけですが、その考え方を解体し、作品と一緒に意識を向けてみるというコンセプトなわけですね。既存の壁以外にも、作り物の「壁」を使った作品も出品されています。



《花びら》2018年 作家蔵

これはカーテンウォールという「非耐力壁」がヒントになっています。壁ではありますが建造物の一部ではなく、造作物なので、「移動可能な壁」と捉えることができます。移動できるので、コラージュの素材と同等であることがより顕著です。

—各パーツ、キャンバス地、壁といった構成要素すべてが等価な存在である、ということになりますね。タイトルについてもお聞きします。ほとんどが「風景」という作品名ですが、これらは特定の場所や眺めを指しているのではない、とのこと。

はい、実際にある風景の再現ではありません。絵画世界の中に「風景」を作っている感覚です。日常、自分の視界のまわりに存在しているものを知覚し、それが私の記憶の中に蓄積されていて、各造形のきっかけになっています。それは「風景の片鱗」と言えるかと思い、今回の展覧会タイトルにしました。風景の片鱗がひとつの絵画世界だけの「風景」へと置き換わっていくのです。

—見ているもののまわりにあるものも同時に、というのは「絵と絵のまわり」というテーマと相似します。また構成要素の等価性について触れましたが、モチーフも同様に、千原さんの記憶のデータベースのなかで等価になっているようですね。

そうですね。ばらばらのものが同時に存在できるのが絵画だ、と考えています。