

Title	創作ミュージカルに打ち込んだ経験が美術史の研究・教育に生きています： 荒木文果准教授に聞く
Sub Title	
Author	平塚, 裕子(Hiratsuka, Yuko) 大石, かおり(Oishi, Kaori)
Publisher	慶應義塾大学理工学部
Publication year	2024
Jtitle	新版 窮理図解 No.42 (2024. 11) ,p.4- 5
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	慶應理工の美術：アーティスティックな観察眼を培う 外国語・総合教育教室 荒木文果 (准教授) インタビュー
Genre	Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000042-0004

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.



創作ミュージカルに打ち込んだ経験が 美術史の研究・教育に生きています

理工学部にも所属しながら、日吉・矢上・三田キャンパスで西洋美術史の授業を担当する荒木さん。「ダリア・ボルゲーゼ賞」受賞の快挙を成し遂げた研究や他分野の理工学部生にも人気の講義など、独自の世界を切り開いてきた。その源泉は、ミュージカル創作にあるという。

——西洋文化に興味をもったきっかけはミュージカルだったと伺いました。

中学生の頃に観た宝塚歌劇に感動しました。天海祐希さんや一路真輝さんのようなスターに魅せられたのはもちろん、娘役のふんわりとしたドレスや美しい世界観に心を奪われ、西洋文化への興味が芽生えました。

——高校ではコーラス部で活動し、卒業後、創作ミュージカルを続けたのですか？

高校3年生の文化祭ではコーラス部で『エリザベート』を上演しました。卒業後も活動を続けたいと、OGが創作ミュージカルの活動を始めて、年1回発表会をしていました。慶應義塾大学に就職した頃にその活動は終わってしまったのですが……。

——ミュージカルが研究や教育に役立っているそうですね？

そうなんです。ミュージカルを創作する過程では、お客様を楽しませたいという思いで、細部を作り込んでいきます。この経験は研究で美術作品を観て論文を執筆するときに役立っています。また、ミュージカル制作では、演じるだけではなく、演

技やダンスの指導、練習計画の立案など一座を率いるような役割を任されることも多かったため、実力レベルの異なる部員全員が楽しみながらも高みを目指せるように工夫してきました。この経験は、おおいに授業運営に役立っています。

——イタリア美術史の道に進まれたきっかけを教えてください。

もともと絵画鑑賞や旅行が好きだったのですが、恩師の京谷啓徳先生（当時は九州大学、現在は学習院大学教授）の西洋美術史の授業が本当に楽しかったのが大きいです。先生が私の個性を尊重して、のびのびと研究させてくださったおかげで、自由な思考を養うことができたと思います。

——日本人がイタリア美術史を研究する難しさはあるのでしょうか？

大変なことばかりですが、特に記憶に残るのは、ローマ第一大学に留学して初回の研究発表会で、ある先生から出席者全員の前で「何年イタリアで研究したの？あなたが今話したことは何の意味もなさない」と一蹴されたことです。この発表内容は、のちにダリア・ボルゲーゼ賞を受賞することになる本にも書いたことでした。

——そのような偏見を持たれてしまったのは、研究が認められませんか。どのようにして今があるのでしょうか？

もうローマ第一大学では指導していただけないと感じて、1年くらい大学に行けずにいました。そんなとき、同じ分野の先輩から、ピサ高等師範学校に1年間の奨学金付きの研究環境があることを教えていただきました。そこで美術史学の権威であるサルバトーレ・セッティス先生の指導を受けながら、1年間落ち着いて研究ができました。さらに、ピサでの成果をまとめた論文をセッティス先生が「素晴らしい研究だ」と認めてくださり、続いて、ローマ第一大学で行ったプレゼンでは、（セッティス先生のお墨付きをいただいたこともあって？）担当教官のクルツィ先生も研究を激賞してくださいました。こうして、いったん止まった歯車がやっと動き出し、しだいに博士論文完成への道が開けていったのです。



——研究では「作品ファースト」で、過去の研究成果や常識にと
られすぎないようになさっているのですね？

美術史は作品が主役です。自分が持つ先入観を捨て、事実を
観察することを大切にしています。講義では、このような鑑賞
法をゲームに落とし込み、みんなで訓練します。「意外と面白かつ
た！」「何度もやりたい」と受講生に好評のこのゲームについて
は、ぜひ慶應に入られて、授業のなかで体験していただきたい
です。確実に鑑賞方法が変わりますし、理工学部の学生が実験
結果を分析する際の観察眼にも通じるように思います。

この講義を受けた後、多くの受講生が「以前は、美術館に行っ
ても何を見たらよいか分からず、すぐに会場をあとにしていた
のに、3～4時間かかっても鑑賞が終わらず、気が付いたら閉
館になってしまった」と報告してくれました。とても嬉しく思い
ました。

——講義で心がけていることはありますか？

教育でも、何か思い込みをしないように常にニュートラルで
いようと心がけています。どちらかといえば「みんな大好き」と
いった「博愛主義」かもしれませんね。

論文執筆の端緒は直感にあるのですが、私は研究をする際に、
いわゆる暗記型の知識とは全く違った力を使っているように感
じます。その力を大学時代に少しでも学生さんたちに身につけ
てもらいたいと思うのです。その一環として、講義では何かを
一方的に伝えるのではなく、受講生どうしでアウトプットする
活動を多く取り入れています。

——マッピングを取り入れたワークショップ(研究紹介)にも
先生のそうした思いが詰まっているのですか？

私にとって美術史研究は、苦しさもありますが、結局のところ
楽しくてやめられないものです。そもそも学びは楽しいはず

なので、授業に「遊びの要素」を取り入れています。その際、例
えば、単に「絵を描く」「ダンスをする」という課題ですと不得
意な人にとっては、その時点でハードルが上がってしまいます。
対してマッピングは得手・不得手なく、誰もが満足感を得ら
れやすい手段であると感じています。

現在、慶應義塾大学理工学部システムデザイン工学科の小檜
山雅之教授と共同で“防災×市民科学×アート”をテーマに、持
続的な防災活動の試みを行っています。例えば、防災マップが
「ここは危険」ばかりでは、目をそむけなくなるかもしれません
よね。そこにアートをとりいれ、楽しみながら防災意識を育め
ないかという取り組みです。

慶應の大学生に限らず、国内外の幅広い年代を対象にワーク
ショップを実施する機会をつくってみたいです。今後、一貫教
育校などにもお邪魔するかもしれません。その際は、どうぞよ
ろしくお願いいたします。

◎ちょっと一言◎

学生さんから：

● 学生が書く授業アンケートには珍しく「この授業は受けてお
いた方が良い」と勧められていました。専門知識を持たない私
たちも納得できるような従来の説を覆す新規の発見をされ、考
察されているところが非常に面白いと感じました。

とても優しく包容力のある先生で、先生が作り出す教室の雰
囲気のおかげで学生も活発に意見を出し合っていました。そ
して、先生もグループワークにたくさんのフィードバックをく
ださいました。(2人の講義受講生に話を聞いてまとめました)。

(取材・構成 平塚裕子・大石かおり)

さらに詳しい内容は
<https://www.st.keio.ac.jp/education/kyurizukai/>

美術史研究に用いる力を 多くの若者に身につけてほしい

荒木文果 Fumika Araki

専門はイタリア・ルネサンス美術史。九州大学文学
部美学美術史専攻、同大学院人文科学府藝術学修士
課程を経て、2012年ローマ第一大学ラ・サピエン
ツァ美術史学科にてPh. D (Storia dell'arte)を取得。
2013年から日本学術振興会特別研究員(PD)として
東京大学に在籍。2015年より慶應義塾大学理工学部
専任講師(外国語・総合教育教室)、2022年より現
職。鹿島美術財団「財団賞」(2013年)、「ダリア・ボ
ルゲーゼ賞」(2022年)受賞。

