

# THE



NEW HELL WHAT KIND OF HELL WILL WE GO TO? どんなじごくへいくのかな 山本高之 TAKAYUKI YAMAMOTO

# NEW



## どんなじごくへ いくのかな?

山本高之  
TAKAYUKI YAMAMOTO

What Kind of Hell Will We Go to?



角川武蔵野ミュージアム  
Kadokawa Culture Museum



# MEN



角川武蔵野ミュージアム



# HELL



角川武蔵野ミュージアム  
Kadokawa Culture Museum

# NEW

What Kind of

どんなじごくへ  
いくのかな?

山本高之

TAKAYUKI YAMAMOTO

Will We Go to?



角川武蔵野ミュージアム  
Kadokawa Culture Museum

# HELL



## ごあいさつ

角川武蔵野ミュージアムでは、現代美術家の山本高之「どんなじごくへいくのかな?」展を開催いたします。

《どんなじごくへいくのかな》は2014年に森美術館で開催された「ゴー・ビトウィーンズ展」にて、子どもたちとワークショップを開催して制作された作品です。これまでも愛知、サンフランシスコ、シンガポールなど、世界各地で制作されてきました。

このワークショップでは、子どもたちに人の一生を図示した《熊野観心十界曼荼羅》について解説した後、ボランティアスタッフとともに子どもたちが日常の中から地獄へ行ってほしい人を考え、その人が行く地獄を立体で制作します。本展では、その立体作品とともに、子どもたちが自らの作品の前で地獄について説明する映像を展示します。

子どもたちの豊かな想像力から生まれる本作は、大人たちが思いもつかないようなイメージの飛躍があると同時に、時には残酷に現実を突きつけたりもします。そのような既存の枠組みにとらわれない想像力は、現代を生きる人々にとって、想像することの意味を問いかけてくれます。

本展の開催にあたりご協力を賜りました皆様に心より感謝申し上げます。

主催者

## Introduction

The Kadokawa Culture Museum is pleased to announce the opening of "New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?", an exhibition of works by contemporary artist Takayuki Yamamoto.

The exhibition title is at once the name of a work that Yamamoto first created in 2014 with children that participated in his workshop as part of the "Go-Betweens" exhibition at the Mori Art Museum. After that, the work has been made again at places around the world, including Aichi, San Francisco and Singapore.

In his workshops, the artist first explains the well-known "Kumano Kanshin Jikkai Mandara" depictions of human life and hell, and then encourages the children to think of people around them for whom they wished they would go to hell, based on which they make three-dimensional models of the respective "appropriate hells" together with volunteers. Presented at this exhibition are some of the resulting works, along with video footage of the children outlining their ideas behind their own renditions of hell.

Born from the fertile imagination of children, these works contain leaps and jumps between different images that grow-ups wouldn't even think of, but they can at once also be brutally honest descriptions of reality. In this day and age, these products of children's out-of-the-box thinking inspire us to reflect on the importance and meaning of imagination.

We would like to express our sincere gratitude to everyone who has been involved in the realization of this exhibition, for their cooperation.

Organizer



## CONTENTS | 目次

教育をテーマとするアーティストに求められること   神野真吾 .....	6
図版 《どんなじごくへいくのかな》 .....	10
芸術と教育の本来的な危険   gnck .....	22
図版 《どんなじごくへいくのかな》 .....	26
たぶんそれはキアロスタミから始まる   鷹巣 純 .....	38
作家略歴 .....	42

“Things required from an artist who creates educationally-themed works” Shingo Jinno .....	6
Plates “New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?” .....	10
“The inherent hazardousness of art and education” gnck .....	22
Plates “New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?” .....	26
“It probably began with Kiarostami” Jun Takasu .....	38
Biography .....	42







# 教育をテーマとするアーティストに求められること

神野真吾 | 角川武蔵野ミュージアム アート部門ディレクター 千葉大学教育学部 准教授

美術/アートの教育は、とても面倒くさい。何を言っているかという、スポーツでも美術でも、専門的な技能が強く求められる業界では、高い技能を持ち成功した人物が、その指導においても[教育においても]その能力を発揮できると考えられがちだ。ただし、スポーツの世界では、名選手が必ずしも良い指導者になるとは限らないということがよく言われる。プロスポーツの場合は、成功を取めた人物が高い人気も有することが多いため、その傾向はより強いと言えるだろう。しかし近年は、選手としてはそれほど高い成功を取めていなくても、指導者として活躍し、高い評価を得ている人が増えている。美術/アートは、スポーツとは異なるものではあるが、その高い専門性ゆえに、作り手である作家[アーティスト]が、教育の分野においても重用されてきた歴史がある。それは作家養成を目的とした専門教育でももちろんのこと、義務教育を含む普通教育においても同様の傾向が見られた。ただし、後者については、その傾向は薄れ、美術教育学を修めた教育の専門家がその中心を占めるようになっている。昭和の頃は、検定教科書の代表著者が作家であることが一般的ではあったが、今では、美術教育学を専門とする研究者が務めている。

プロの世界では、その時代の、その業界の求める評価軸を作り手として体得している作家が後進に指導、助言を与えることが有益であることは多々あろう。ただ、自分のことしか語れない、業界の価値軸を単純化して

しか見られていない、あるいは、変化の激しいアートの世界においてその変化を捉えられていない人は、あきらかに不向きだとは言える。しかし普通教育の立場から見た際、より問題となるのは、作り手の側が、美術教育の世界の学術的進化を踏まえず、普通教育についても、自らの限られた経験をもとにした狭い視野でものを申し、影響力を持つとすることだ。言い換えれば、高い専門性を持っていれば、その「下位に位置づけられる教育」について語ることは簡単であると思われがちだということだ。そういう事例は今でも少なくない。

山本高之の特異性は、第一にその個性的なキャリアにあると言える。彼は、愛知教育大学という国立の教員養成系大学で教員免許を取得してから、イギリスに渡り、チェルシー美術大学で最先端のアートを学び、修士号を取得した。そして帰国後は、出身地である愛知県名古屋市で小学校の教師の職につき、数年勤務をしている。教員養成をその目的とする教育大学・学部出身者が作家になることは珍しいことではないが、最先端のアートを学び、そのフィールドで表現活動を行うことは大変珍しい。しかもその人物が、義務教育課程の初等教育に教員として関わった事例はきわめて稀だ。山本高之が、美術/アートの教育をテーマとした展覧会でしばしば重要な作家として取り上げられることと無関係ではない。もちろん重要なのは経歴ではなく、経歴がもたらす彼の美術教育への見方である。

美術教育の視点も踏まえたアーティストとしての彼にとって、美術/アートを通じた教育の本質は、その人自身がギリギリまで追い込まれた中で、何を生み出せるのかということを経験的に学ばせることにあるだろう。それがその人の個性を表しうるし、それを見る者も、そこにその人間の本質を見ることになる。もちろん、そのギリギリの状況にまで追い込むことも教育者の視点を持つ者としての山本にしかできないことである。普通教育では、児童・生徒は評価者の目を気にしがちで、予定調和的な作品制作に終始することが多い。正解がない唯一の教科などと、美術教育に関わる者は言いたがるが、結局のところ、隠された正解を探す勘のいい生徒が「美術が得意」だとされている実態は少なくない。もちろんそれでは、その個人の本当の意味での表現にはならない。山本は、その人の本当に感じていることを、本人が向き合わざるを得ない状況へと至らせるプロセスを生じさせることで、美術の教育の本質に迫ろうとしている。予定調和的で、平和な美術に慣れ親しんだ教育関係者からすれば、それが山本が作家として面白いものを得るための行為としてしか捉えられず、子どもから「搾取」していると批判する者さえいる。しかし、本当に自分自身の感じたことを出発点とし、自らの経験や知識を総動員して、自分の頭がパンクしかけるところまで追い込まれて、自分にとっての正解を生み出すことができるはずだ。山本作品の中には、眉間に皺を寄せるような難しい顔をした子と

もが、カメラの前でやり切った後、破顔する場面をよく見る。予定調和的な活動では決して得られなかった達成感がそこでは生じているように思える。山本が《どんなじごくへいくのかな》をはじめ、さまざまな作品で取り組んでいることは、そういう試みなのである。追い込まれた時に生み出されたその表現は、時としてユーモラスで、時として辛辣であったりもするが、その子がその時に生み出し得た本当の答え、ということなのだ。それゆえにそのユーモラスな表現や辛辣な表現から、見る者はその子への愛おしささえ感じる。

先ほど、美術教育学の進化という観点を強調はしてみたものの、そこにも大きな課題はある。学術的な視点は整理され、その視点に沿った研究も多く生み出されている一方で、美術/アートが有するよくわからないけど夢中になるとか、よくわからないけどこんなことになっちゃったとか、価値づけが行われる前の、未分化のモヤモヤとしたパワーの重要性がなおざりにされているように思える点である。そこを失くしてしまえば、そもそも美術/アートを通して学ぶ価値の大方が失われてしまう。それは、世界の中で個がなうることを問うこと、そしてそこから新しい価値や意味が生み出されることだと言えよう。

アーティストとしての山本高之の強みは、教育的視点を持つだけでなく、そのわからなさ、わからなさから生まれるものの重要性を知っていることにあるのだ。

# Things required from an artist who creates educationally-themed works

Shingo Jinnno | Advisory Board of Kadokawa Culture Museum·Associate Professor, Chiba University,

Art education is a very troublesome thing. In sports, arts, and other fields where specialized technical skills are given a high priority, people tend to believe that those who successfully apply their skills in their respective professions, are automatically also good at demonstrating those abilities when it comes to coaching or teaching others. But especially in the realm of sports, it is often said that even the most famous athlete doesn't necessarily make a good coach. The trend is especially prominent in professional sports, where successful athletes often enjoy immense popularity. However in recent years we are increasingly seeing cases where people win acclaim as coaches even though they were not that successful as athletes. While things are of course different with arts, there has been a history of giving artists important posts in the field of education, only for their high degree of specialized skill as creators. This is not only true in the specialized training of aspiring artists, but the same trend can be observed also in general education, including compulsory education. This trend has weakened though, and specialists trained in art education have come to occupy a central position in the field. In the Showa period (1926-1989), it was common for the representative author of an authorized textbook to be a professional writer, but nowadays this is done by researchers specializing in art education.

In the professional world, there are countless examples of artists who have acquired (as creators) the qualifications demanded in their time and in their respective field, which then proved useful when offering

guidance or advice to younger generations. Nonetheless, this is obviously not suitable for artists who can only speak from their own perspective, who can only see the requirements in the field in a simplified form, or who are unable to grasp changes in a domain where things keep changing as dramatically as in art. What is rather problematic from the viewpoint of general education, is when creators that are not based within the academic evolution in the field of art education, aim to teach people and exert influence in general education with that limited scope of their own personal experience. In other words, people tend to rank art education lower than artistic practice, and thus think of it as an easy topic for anyone with highly specialized practical skills. There are many cases where this still applies in the present age.

What distinguishes Takayuki Yamamoto, has to be related first and foremost to his rather unique career. After receiving his teaching license from the Aichi University of Education, a state-run teachers' college, Yamamoto went to the UK to study cutting-edge art at the Chelsea College of Arts, and acquired a master's degree. Upon returning to Japan, he started working as an elementary school teacher in his native Nagoya in Aichi, and continued to work in that position for several years. While it is not unusual that someone who graduated from a university or department that specializes in the training of teachers, eventually becomes an artist, it rarely happens that this person engages in studies and ultimately creative activities in the field of cutting-edge art. What is even more

unlikely, is that this person then gets involved as a teacher in elementary compulsory education. It is certainly not unrelated to this fact, that Takayuki Yamamoto is frequently being featured as an important artist in exhibitions themed around art education. What counts is of course not the career itself, but the perspective on art education that Yamamoto has developed over the course of his career.

Working as an artist yet at once also from the position of art education, Yamamoto must be defining the essence of education through art in the practice of letting students learn through their own experience of what they can produce when being driven into a corner of sorts. This is how they can exhibit their individual character, and the audience can understand that by looking at their works. That practice of "driving them into a corner" is of course also one thing that only Yamamoto can do as someone with an educator's eye. In general education, school children tend to mind the judging eye, and often end up presenting results that cater to a pre-established harmony. Those involved in art education like to stress the fact that art is the only subject where there is no true or false, but at the end of the day, more often than not, students receive higher marks in art when they display a nose for "digging up some kind of hidden truth." This has of course nothing to do with that person's true individual ability of creating art. It is by facilitating processes that ultimately put them in situations where they have no other choice but to face the things that they feel, that Yamamoto attempts to get down to the essence of art education. From the position of art teachers who have gotten used to peaceful art and "pre-established harmony" kinds of works, this may appear as little more than Yamamoto's attempt to get a bit of stimulation as an artist himself, and some are in fact criticizing him for "exploiting" children. Nonetheless, when they are motivated to mobilize all their experience and knowledge, and driven to a point where their heads are

about to explode, it must be possible for the children to come up with their very own answers as to how to express the things that they really feel. In Yamamoto's works, we see children that frown at the difficult task they have been given, but then break into a smile as soon as they have made it through their presentation in front of the camera. There is an obvious sense of fulfillment, of a kind that they would never have achieved with "pre-established harmony" practices. This is what Yamamoto aims to do in "New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?" and the various other artworks and projects that he engages in. Some of the works that emerge from that "cornered" situation come across humorous, others with a rather bitter taste, but in either case, they reflect exactly the answer that this particular child arrived at in this particular situation. As a result, both the humorous and the bitter ones even make us feel a certain affection toward the children who created them.

I mentioned above the point of the evolution of art education, and this is in fact also one aspect where there is still a big problem to solve. While academic viewpoints have been established, and there has been a lot of research based on those, it seems to me that the importance of that fuzzy, undifferentiated power of art – that "I got absorbed in it before I knew it" or "I don't know why but this is what came out" that is there before it comes to evaluating the results – has fallen by the wayside. Losing this means losing the majority of what we can learn through art in the first place. We may define that as exploring the question what a human individual can do in the world, along with the new meanings and values that are created from there.

Takayuki Yamamoto's strength as an artist lies not only in the fact that he approaches his work from an educational point of view, but also in his awareness of the importance of "not knowing" and the things that "not knowing" may produce.





# HEART-EVERYWHERE HELL

## 全部ハート地獄

“これは全部ハート地獄です。好きな人のことばかり考えてて、仕事をしない人が行く地獄です。ハートが心も体も押しつぶしてぺらぺら人間になっちゃいます。ぺらぺら人間はソフトクリームのトッピングになって、鬼に食べられてしまいます。111年ソフトクリームがあふれるまでずっとトッピングのまま鬼に食べられ続けます。あふれたら許されて、好きな場所に行けます。みんな幸せだけどつらい地獄です。

This is Heart-Everywhere Hell. If you can't stop thinking about someone you love and neglect work, you'll go there. All the hearts squash your body and soul and you'll be a flat human. Once you're a flat human you'll be ice cream topping and the ogre will eat you. For 111 years, until the soft...the soft serve ice cream spills you'll be eaten as ice cream topping. When it spills you'll be free to go. Everybody is happy but it's still painful to be in the hell.





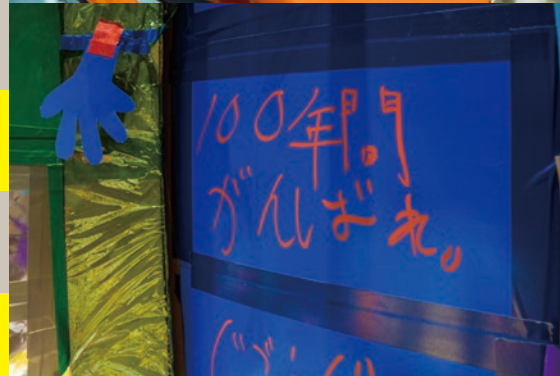


# TICKLE HELL

## こちょこちょ地獄

“これはこちょこちょ地獄です。寝ている人にこちょこちょをした人が行きます。ここのこちょこちょ地獄では寝ていたらこちょこちょをされたり、虫が体の上を歩き回ります。眠らないように頑張っても、この眠り粉を鬼にふりかけられます。100年間入ります。100年間入った人は他の地獄には行けません。

This is Tickle Hell. You go there...if you tickle sleeping people. In Tickle Hell, you'll be tickled in your sleep. And bugs will crawl all over you. If you try to stay awake an ogre sprinkles sleepy sand in your eyes. A 100-year stay here means you're exempt from going to other hells.







# HOME HELL

## 家地獄

“この地獄は家地獄です。どんな人が行くかという、お手伝いしない人が行きます。どんな地獄かという、頭から足が出たり、目から手が出たりする巨人が襲ってきます。さらに外から見るときれいだったのに、中から見ると火がついたり、カビが生えたりしてしまいます。350年間出られません。

This is Home Hell. It's for people...who don't help with chores. In this hell there's a giant with legs coming out of its head and hands from its eyes. It's pretty from outside but it's burning and moldy inside. You can't leave for 350 years.



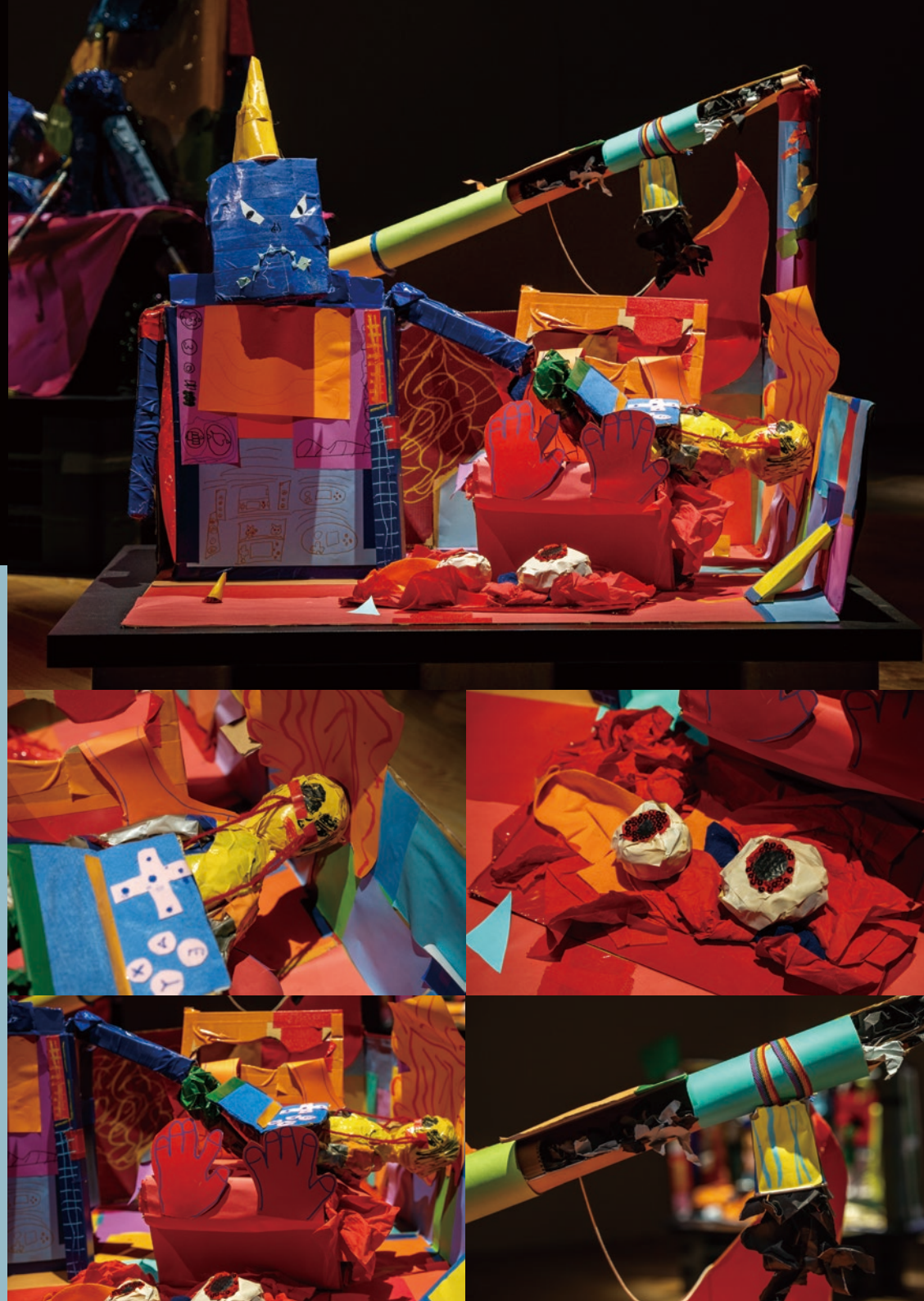


# TOO-MANY-VIDEO-GAMES HELL

## ゲームやりすぎ地獄

“ここはゲームやりすぎ地獄です。ゲームを34時間やり続けた人が行く地獄です。ゲームを手を持ったら手が取れなくなってびっくりします。椅子から火が出てきます。手と足が出てきて逃げられなくなります。まだドロドロのコンクリートが人の頭と顔に落ちてきて、固まって動かせなくなります。目から血が出てきて目玉が取れてしまいます。34時間経つと鬼が鉄の棒でコンクリートを割ってくれます。その後、鬼が帰っていいですよと言ってくれます。

This is Too-many-video-games Hell. You go there if you play video games for 34 hours straight. It's surprising when you pick up a game here and it sticks to you! Your chair will go up in flames, grow limbs and trap you. Wet concrete drips on your head and you can't move when it sets. Your eyes bleed and your eyeballs pop out. 34 hours later, an ogre breaks the concrete with his steel club. Then he says, "You may go home now."







# CIRCUS HELL

## サーカス地獄

“これはサーカス地獄です。人が苦しんでいるところを少しでも喜んでしまった人が行く地獄です。この紙コップでつまずいて転んでしまいます。ネズミやヘビに噛まれたり、針に刺さったりします。また、納豆が顔についたり、後ろから鬼に押されてゴキブリの上に倒れたりします。キラキラしているところがゴールです。そこで反省していたら、この地獄から抜け出すことができますのですが、反省していなかったら鬼にスタートまで連れ戻されてしまいます。

This is Circus Hell. You go here if you enjoy people's misfortune. You'll trip over the paper cups. Rats and snakes will bite you and needles will prick you. Fermented beans will stick to your face. From above...From behind the ogre will push you. You'll fall onto cockroaches. The glittering spot is the goal. If you promise to be good you can leave. If not, the ogre will take you back to the start.





# CORNER HELL

## 曲がり角地獄

“これは曲がり角地獄です。廊下を走った人が落ちます。曲がり角を曲がると、火や車やリンゴ爆弾やツチノコなど恐ろしいものがあります。スタートからゴールまで10個もの曲がり角を曲がらなければなりません。1時間います。ゴールにはスイッチがあって、それを押すとまたスタートに戻ってしまいます。

This is Corner Hell. It's for people who run in the hallway. At each corner you turn there's a fire, a car, an apple bomb, and a fat snake. Lots of horrible things. From the start to the goal you have to turn 10 corners. It takes 1 hour. If you press the switch at the goal it sends you back to start.





# 芸術と教育の本来的な危険

gnck | 美術評論家

「芸術と教育」というビックは、アート…ここでは特に現代美術…の中でも一定の位置を占めるお決まりのテーマでもある。美術館は博物館法上の教育施設であり、しばしば「教育普及活動」をその役割として明確に設定している。しかしながらその教育普及への期待や眼差しは(どの程度予算をさけるのか? 担当者をどれだけ配置するのかといった具体的な形で)、「アート初心者にアートの魅力を伝える」「ゲストを呼んで講演をしてもらう」など、芸術の権威の補足や解説にとどまるものが多い。子ども向けの講座は造形活動をとまなうものもあるが、物作りそのものがすぐさまアートになるのかと言えば、決してそうではない点が、現代美術の要点であろう<sup>1</sup>。

現代美術は「何でもあり」とされる一方で、「何でもかんでも芸術と称されるわけではない」。この二つの事態をより正確に言いなおすならば、「現代美術は、既存の枠組みに安住せずに、全ての事柄を素材として扱える、潜在的な可能性を励起する。その潜在的な可能性を励起した仕事が芸術と呼ばれる」とまとめられる。つまりここでは、造形そのものは作品を構成する要素でしかなく、それによって果たされる、高度な概念操作そのものが作品か否か、そして作品の質を決定づけているということになる。

山本の作品作りの手法は、子どもたちに図工や美術の授業や造形ワークショップのようなものを実践し、その成果物と映像とを作品として提出するというものだ。「授業」「教育」といったものを「作品化」しているという点がユニークな山本は、飽くまでも現代美術の作家である。

とはいえ山本の戦略は、「教育的手法」をいたずらに濫用してみせることによって、その価値転倒をはかる、というわけでもない。むしろ山本は「芸術」にも「教育」にもある種の真摯さをもっているからこそ、あのような作品群が生まれている。

本展示の作品《どんなじごくへいくのかな》では、色紙、マーカー、スズランテープ、セロファンなどで作品が作られる。これらは鮮やかな発色とハサミやのりなどの一般的な文具でも扱いやすい材料や用具だ。また、作品を前に子どもが「発表」をしているが、この「発表」は、図工の授業のまとめの段階でしばしば用いられる。材料や構成だけ見れば、いかにも図工の授業や子ども向け造形ワークショップ然としているが、カメラに向かって「発表」する子どもの映像は、不穏なライティングと、緊張した面持ちで見るものに絶妙に不安感を与える。何よりテーマは「地獄」である。「地獄」や「不穏さ」などは、「美術と教育」というテーマからはあまり選択されない質感だ。通常であれば、このような取り組みにおいては、子どもたちの充実や、「子どもらしい表出」が期待される。

しかし山本は、単に子どもを道具にして過激なことを言わせているというわけではない。映像を見れば、児童のやわらかい倫理観が割とそのままだ地獄のストーリーに反映されており、そこからは、児童本人の内面だけでなく、大人がどのような言葉を子どもに語ってきたのかまで想像されることになる。

ここから見えるのは、子どもに対して「素晴らしきアート」を教授しようというのでも、手法だけを切り取って、「子

どもでもできるように」と矮小化して再現させるものでもない。また逆に、子どもを過剰にロマンティックな主体として見て、そこから表出されるものを持ち上げようというものもない(本展の作品群には、ある種の「しょうもなさ」も同時に感じられるだろう)。「子どもにアートを与えよう」という大人に対して、「じゃあ日ごろから、大人は子どもにどう向き合ってきたの?」と不意打ちを食らわせる姿勢がここには認められるだろう。

この不意打ちを最大化するためには、子どもの作品が十全に表現されていなければならない。子どもたちは、山本が示したお題に対して、それなりに真面目、かつ真摯に作品作りをしている。子どもが自分から見えてくる世界観を表現するからこそ、大人は動揺し、苦笑いしてしまうのだ。

繰り返すが、これは子どもにとって「道具化された経験」で終わるということでもない。自分でテーマを設定し作品を作り上げ、発表を済ませたあとは得意げになる子どももいる(あるいは児童中心主義的な教育が、果たして真に児童を道具化していなかったか?ということも逆照射されている)。子どもが満足しているからこそ、映像という別の水準の作品が、大人の鑑賞者に違う意味をもってくるのである。「ほら、『芸術の教育』とは、かくも危険で取り扱い注意なものなのだ」と。

1 博物館学の領域では、当然、多様な実践も存在している。ワークショップである。

「ワークショップ」というのはもともと工房という意味であるが、芸術においてこの用語を用いる場合、1. 美術館内に工房施設を併設しているような、原義である工房をさす場合と、2. 美術館やその他施設において、物作りや作品作りを体験する活動をさす場合とがある。

教育学上でのワークショップは、講義型の授業と対比して、参加者中心主義的な方法のことをワークショップとする。教育学者の高橋陽一は後者を更に、「技能の習得を目指すためのワークショップ」と、技能の習得そのものを目指すわけではない、「ワークショップとしか言えないワークショップ」に分ける。芸術における造形ワークショップは、純粋芸術が「芸術としか言えない芸術」であることとアナログ的に、「ワークショップとしか言えないワークショップ」として存在している。そこでは、アブリオリに、あるいは明示的に目指される「習得すべき技能」などは想定されないが、主催者あるいは参加者にとっては成否や良し悪しは明らかに存在している。ワークショップはそれ自体を目的として、経験的な価値をもっている。

一方で、学校における美術教育にも目を向けてみよう。まずは初等中等教育では、児童中心主義の色合いが濃い小学校までの図画工作。生徒指導的な前提や評価の公平性をより重視しはじめる中学校美術。芸術科目が選択制となり、より専門的・・・というか、世間的に芸術とされる題材が増える高等学校美術・工芸と、系統性がありながらも、発達段階などの違いからそれぞれカラーが分かれている。文部科学省の設する学習指導要領の規定がフレキシブルであり、教師の専門性によって、かなり実践内容が異なっていることも、ほかの教科との大きな違いだが、小学校では「造形遊び」と呼ばれる活動が設定されており、これが造形ワークショップの理念に近い。

高等教育においては、国立の機関が「日本画・洋画・彫刻」といった区分を守旧的に維持しているところに増改築するように多様なジャンルの学科が開設されている格好であり、現代美術や教育系の大学においてワークショップに関して教えられることが多い。

美術教育において、しばしば二つの立場が対立的に語られる。それは「美術の教育」と「美術による教育」だ。前者は「美術家教育」と呼んでみればわかりやすい。美術の専門家を育てるためにはどのようにしたら良いのか?という話であり、専門的な技能を系統的に整理し、どのような順番、どのような方法でそれを習得させることが良い教育なのか焦点となる。一方後者は美術を用いることは飽くまでも手段として存在しており、そこで習得される技能や涵養される精神こそが重要であるという立場だ。ここでは「良い作品を作れば成績が上がる」などの方針は「作品主義」と批判され、「どのように児童生徒が成長したのか、学んだのか」に焦点を当てよ、とされ、今日的にはより後者を重視するように変化してきた。造形ワークショップの興隆もそのような文脈にある。

# The inherent hazardousness of art and education

gnck | Art Critic

"Art and education" has been a well-established and regularly discussed topic within the realm of art – contemporary art in particular. As per definition according to the Japanese law ("Museum Act"), an art museum is an educational facility, and "educational activity" is oftentimes clearly specified as one of the museum's purposes. However the attitude toward, and expectations from art education (including such concrete questions as how much of a budget and dedicate personnel one wants to set aside for it), tends to go not much further than programs "conveying the appeal of art to the beginner" or "lectures with special guests" in order to explain or complement the power of art itself. There do exist programs for children that involve practical creative work for example, but one of the main points about contemporary art is certainly the fact that not every object that people create necessarily is a piece of art.

Contemporary art is a discipline where "anything goes," while at once maintaining that "not everything can be called art." More precisely speaking, this means that "contemporary art is something that, without relying on existing frameworks, can excite hidden potentials from any kind of matter, whereas the act of exciting such potentials is what we call artistic practice." In other words, the creative act itself is only one constituent piece of an artwork, based on which an advanced conceptual operation takes place to define whether the result qualifies as a work of art, and if it does, to determine its quality. Yamamoto's creative work includes hosting drawing and art classes for children, or

creative workshops, and presenting the things made in those classes or workshops, along with documentary video footage, as artworks. As a contemporary artist, Yamamoto's practice is unique in that it focuses on things like "classes" and "education," and turns them into works of art.

However it is not Yamamoto's intention to question the validity of "educational methods" by applying them in mischievous ways. Much rather, Yamamoto's works are products of an approach to both "art" and "education" with certain sincerity.

The works featured in this "New Hell" exhibition are made using things like colored paper, markers, Polyethylene tape, or cellophane. All of these are materials and tools that are vividly colored and/or easy to use with commonly available stationery such as scissors and glue. In the works, children are seen doing "presentations" of their creations, and such "presentations" are a common way of wrapping up an art class at school. When looking at the materials and compositions alone, it all looks very much like an art class or creative workshop for children, but in the videos, the disquieting lighting and tense facial expressions of the children doing their "presentations" in front of the camera, cause in the viewer a peculiar sense of unease. To begin with, the theme is "Hell." Now "hell" or other "ominous" things are not exactly favorites when it comes to choosing topics in "art and education." Projects for children are normally concerned with the satisfaction of the participants, and their obviously "childlike expressions."

However Yamamoto doesn't simply use children as means for making radical statements. In the videos, the gentle ethical views of little children are reflected rather directly in their stories of hell, and inspire us to imagine not only what goes on inside the children themselves, but also what kinds of things they have been told by the adults around them.

From this we understand that the intention is not to educate children about the "magnificence of art," or to trivialize art by omitting matters of technique and making art something that "even children can do." But it is also not about subjectivizing children in an excessively romantic fashion, and elevating to an artwork whatever thing they may present (some of the works in this exhibition actually come across as rather "hopeless cases"). If "teaching children about art" is what adults suggest, then catching them off guard and asking, "What have you been teaching them in daily life then?" is a valid reaction here.

In order to maximize the surprise effect, the works must reflect the children's thoughts and feelings in an unadulterated way. To the tasks that Yamamoto gives them, they respond in their own straightforward manners, and approach their creative work sincerely. It is the very habit of children to express things as they see them, that can have a truly staggering effect on adults, or evoke bitter smiles.

Once again, for the children, the experience of this program does not cause feelings of "being instrumentalized." After completing their work on a theme of their choice, and showing the result in their presentation, some of the children are obviously proud of their creations (which, in reverse, may also raise the question whether it is actually true that childcentered education does not instrumentalize children). Thanks to the fact that the children are satisfied with what they achieved, the video footage of them – taking their works to yet another level – convey to the adult viewer a message that is quite a

different one altogether: "See, this is how art education is a hazardous thing that needs to be handled with care!"

1\* There exist of course various practices in the field of museology, which are collectively referred to as "workshops." While originally meaning "studio," in the context of art, a "workshop" is either 1. an actual studio space set up inside an art museum, or 2. a program for participants to create things or artworks at an art museum or other facility.

Pedagogy defines a "workshop" based on the participant-centered style, by comparing it to the common lecture type class. The educationist Yoichi Takahashi further categorizes workshops into "those aimed at teaching technical skills" and "those that are nothing more than 'work-shops'" with no aim to convey skills or techniques. In analogy to what has been called "art for art's sake" in the realm of pure art, there exist creative workshops in the field of art that may be regarded as "workshops for workshops' sake". They do not explicitly define "skills to be taught/acquired" as an *a priori* purpose, but obviously involve aspects of success or failure on both sides, hosts and participants. That empirical value is the actual purpose of these types of workshops.

Art education at schools, while being systematic, adopts different styles for different grades of students: largely childcentered education in lower to medium elementary grade drawing and manual arts classes; a gradually increasing emphasis on social norms, morals and objective judgement in junior high school art classes; and high school arts and crafts classes on subjects (of choice) that are rather specialized, or actually related to what is commonly regarded as art. The education guidelines stipulated by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology are flexible, and, quite differently from other subjects, practices in art education differ greatly depending on teachers' expertise. Elementary school art classes are defined as "playful exercises in making things," and this describes rather well also the idea behind a creative workshop.

In higher education, subjects from various genres have been established in order to extend or alter the division into "Japanese style painting, Western style painting, sculpture" that state-run institutions tend to conservatively adhere to, and at many universities specializing in art or education, subjects include the workshop format.

"Art education" is often discussed from two contradicting standpoints: "education about art" and "education through art." The former may be understood as "education for aspiring professionals in the field of art" with an emphasis on the question how to train experts. Important here is the systematic organization of specialized skills, and the question what kind of education is most suited for teaching those, and in what order. In the latter, art serves simply as a means, and the focus is on the results in terms of skills acquired and mindsets cultivated. The practice of "giving higher grades for better works" is criticized as excessively evaluating the created work itself, and it is suggested that the focus is shifted to the question "how children learn and grow up in elementary education." There has been a trend toward the latter in recent years, and this development also facilitated the establishment of creative workshops.





# NAGGER'S HELL

## じゃまもの地獄

“ここはじゃまもの地獄です。ここでは鉛筆削りを貸してとか、中休みに一緒に遊ぼうとか、お手洗いに1人で行けるのに一緒に行こうとか言う人が行きます。鉛筆を削っている間に体も吸い込まれ、血や骨や皮になり、トイレへ流れてトイレの水と一緒に爆発して外に飛び出ます。鬼にいいよと言われないと元の体に戻って、臭い道や通ってきた道を100年間ずっとまわり続けなければいけません。

This is Naggers's Hell. If you always borrow pencil sharpeners, nag people to play at recess or tag along to the toilet when you can go alone you'll go to this hell. When you sharpen a pencil you get sucked into the sharpener. You'll be nothing but blood, bones and skin. You'll go down the toilet and be jettisoned outside with the water. If the ogre wants to punish you, you'll be reassembled. You'll repeat the smelly trip over and over again for 100 years.







# RIDING-A-LION- ONLY-TO-FALL HELL

## ライオンに乗ってもすぐ落ちちゃう地獄

“ここはライオンに乗ってもすぐ落ちちゃう地獄です。どんな人が行かかという、鉄棒のちょっと高い所に乗ってる人を後ろからドン！って押しちゃった人です。背中はトマトのヌルヌルで、すぐ落ちてしまいます。5年も繰り返します。この化け物ライオンは、色んな動物が組み合わさっていて、ライオンの髪の毛、セイウチの牙、馬の背中があります。最後に落ちます。

This is Riding-a-lion-only-to-fall Hell. Who goes there? If a boy...pushed another kid on the jungle gym, he'd go to this hell. The lion's back is slimy with tomatoes so you slip off. It's repeated for 5 years. This lion creature is a combination of animals. It has a lion's mane, a walrus's tusks and a horse's back. Then I fall.







# EYE-DOCTOR HELL

## 眼科地獄

“ここは眼科地獄です。この地獄に来る人は2年生以内に九九が言えなかった人と、人の目を棒でつついた人が来る地獄です。こちらの鬼の胴体は九九の表になっていて、1問でも間違えると叩かれて目をくりぬかれます。こちらのおばあさんは私の目をつついた妹です。こちらは妹のくりぬかれた目です。

You go to Eye-doctor Hell if you can't multiply by 3rd grade or if you poked someone in the eye with a stick. This ogre's torso is a multiplication table. If you missed one you'll be hit and have your eyes poked out. This old woman poked my eyes...She's my sister. These are my sister's. The eyes that were poked out.







# SCARY-GAME HELL

## 怖いゲーム地獄

“これは怖いゲーム地獄です。お母さんに怒られてもゲームをやめない人が行く地獄です。ここではゲームの中に入れて、モンスターたちに襲われます。これはゾンビです。手が長いです。これはクモです。毒を吐きます。これはサイクロプスです。パンチが強いです。これはヒドラです。火を吐きます。これはエンダーマンです。ワープします。これはスケルトンです。弓を撃つのが得意です。この大きいイカはクラークンです。足で殴られるととても痛いです。全部倒さないとこの地獄から出られません。多分 1000 年にかかると思います。

This is Scary-game Hell. You go there if you don't stop playing games when your Mom says to. You'll be put in a video game and monsters will attack you. This is a zombie. It has long arms. This is a spider. It's poisonous. This is Cyclops. It has powerful punches. And Hydra breathes out fire. The Enderman has a warp drive. This is Skeleton. It's good at shooting arrows. This huge squid is Kraken. If it kicks you with its tentacle, it hurts. You have to beat them all to leave hell. It should take you a good 1000 years.







# SLAP-PRICK-BALLOON HELL

## ペンチクフウ地獄

“これはペンチクフウ地獄です。3つの意地悪をしたらペンチクフウ地獄に行きます。ペンペン地獄、人を叩いたら行く地獄です。いっぱい手が出てきてペンペンされます。チクチク地獄、髪の毛を引っ張ったら行く地獄です。トゲトゲが出てきてチクチクされます。風船地獄、これは風船を投げても受け取ってくれない人が行く地獄です。体がどんどん膨らんで飛んでいってしまいます。

This is Slap-Prick-Balloon Hell. You go there by being mean in three special ways. This is Slap Hell. You go there if you hit people. Many hands come out and slap your bottom. This is Prick Hell. You go there if you pull someone's hair. Spikes come out and prick you. Balloon Hell. You go there if you don't try to catch a ball or a balloon thrown by a friend. You'll inflate like a balloon and fly away.







# BALL-ON-FIRE HELL

## ボール燃え地獄

“こはボール燃え地獄です。これはいつもわざとボールを顔面にぶつけてくる人が行きます。鬼がボールを蹴った時ボールに火がつきます。そして当たったところが黒くて血が出てきます。そして人の足にロックがついて動けなくなります。そして 8000 年もしなければいけません。

This is Ball-On-Fire Hell. This hell's for people...For people who deliberately throw balls in your face. When the ogre kicks the ball the ball ignites. Where the ball hits you it'll become black and bleed. Then you'll be get a lock on your legs so you can't move. Then you'll have to stay for 8,000 years.





# たぶんそれはキアロスタミから始まる

鷹巣 純 | 愛知教育大学 美術教育講座 教授

愛知教育大学の学生だった頃、山本さんは映画にはまっていて、バルカンやイランの映画をよく見に行っていたものでした。遂には8ミリ映写機をどこからか借りてきて、子分のように尻にくっついて後輩たちを巻き込んで何本か映画を撮り始めました。彼のお気に入りの映画監督はアッバス・キアロスタミ、『友だちのうちはどこ?』で知られるイランの監督です。最初は単に彼の作品に惹かれたのでしょうか、すぐに山本さんの関心は彼の演出手法に対するものへと変化してゆきました。

彼が言うには、役作りをめぐって子役を情け容赦なく問い詰め、追い込み、子役自身に一人の人間としての決断を迫る演出手法が、「ヤバイ」んだそうです。それは一見子どもに厳しいようで、そうじゃない。一人前の表現者としての子どもと向き合う、逆説的なリスペクトなのだと。彼の話はヨタも多かったので適当に聞き流してしまいましたが、今にして思えば、どうもこのキアロスタミ愛が、彼のターニングポイントになっていたような気がするのです。

学生時代も終わり稼ぐ必要に迫られた彼は、小学校の常勤講師を始め、半年働いて半年制作に集中する、という小学校からすればえらく迷惑な生活スタイルで暮らし始めました。さらに彼は勤務期間中にネタを仕込めば無駄がない、というこれまた小学校からすればえらく迷惑な作戦を思いつきます。それまで、まがりなりにも何かモノを作っていた彼は、小学生を主題にしたモノをしばらく作ります。笛吹伝説になぞらえて小学生たちを校外へ誘い出す山本さんを撮った《ハーメルン》や、えらくゴツイ割りにイマヒツ頼りない通学防護服の《まもるくん》あたりはこの頃です。

と、ここにキアロスタミが顔を出します。山本さんは小学生にストーリーを与え、山本さんの自家用車を洗車させるという《洗車プロジェクト》を始動させます。この映像作品の主軸となるのは、子どもを追い込み、表現を迫る、キアロスタミ流のコミュニケーションです。この後展開する、小学生にスプーン曲げの「超能力」を伝授して実演させる《スプーン曲げを教える》や、小学生に自作の占いを実演させる《きみのみらいをおしえます》、小学生に要求事項をひねり出させてデモ行進させる《チルドレンズ・プライド》などは、いずれも背後に同様の意図が感じられます。《どんなじごくへいくのかな》は、そうした一連の作品の中でもかなりうまはまった作品なのではないでしょうか。

15年ほど前、山本さんが地獄絵の研究をしている

ぼくの研究室へやって来ました。聞けば、地獄絵と小学生を絡めるのだそうで。けれども地獄絵のことがよくわからないからちょっとレクチャーして欲しい、と。よくわからないのに、小学生と絡めるのは既定、というあたりがいかにも鼻の利く山本さんらしいところです。

研究室に転がっていた熊野観心十界図という江戸時代初期の地獄絵のパネルを使って、地獄が絵解きとしてかなりウケていたこと、地獄やその図像が社会状況の変化に伴って変容すること、地獄絵の構造を分析することで当時の社会の価値観が見えてくることなどを話しました。すでに彼の頭の中には何かプランらしきものが固まりつつあるのか、時々ニヤニヤしていました。

あいちトリエンナーレ2010で、《どんなじごくへいくのかな》が公開されたというので見に行きました。小学生に地獄を作らせ、その地獄について地獄語りさせる映像が、小学生のイメージに従って制作された地獄の工作と一緒に展示されています。伝統的な地獄のイメージをほぼ知らない小学生がひねり出す地獄のイメージは、彼らの視野の範囲内だけから作られた、彼らの価値観のまさに反映です。

女性の社会性が大きく変動した室町時代には、出産する女性にまつわる血の池地獄や、出産しない女

性にまつわる石女(うまずめ)地獄など、女性の性に固執する地獄が次々と生み出されました。山本さんの作品の中で小学生が語る地獄は、友達の大切な消しゴムを勝手に使い減らした子が堕ちる地獄や、借りなくてもいい鉛筆削りを借りにくる子が堕ちる地獄など、今の小学生の視野に下りなければわからない固執に基づく罪と、その罪に対する信じられないくらい激烈な罰が印象的です。それは小学生たちの社会の中での固有の価値観と、それに基づく妥当な制裁の感情です。

小学生たちの感情は、彼らを子ども扱いする大人には分かってもらえない、だから大人に語られることなく小学生たちの間だけでやりとりされる精神世界なのでしょう。山本さんのしつこい追及(=リスペクト)を受けて、小学生たちは大人の前で自分たちの秘密を白状します。秘密を語り、何人かの小学生は不安半分ではにかみます。カメラの後ろでは、キアロスタミみたいな形相で山本さんが彼らを見ているのですから。



# It probably began with Kiarostami

Jun Takasu | Professor of Fine Arts Education, Aichi University of Education

Mr. Yamamoto was still a student at Aichi University of Education when he developed a penchant for movies. He would often go and watch movies from Balkan countries or Iran in particular, and then talk about them endlessly when he came to my lab afterwards. At some point he borrowed an 8mm film camera, and began to shoot a number of movies while involving also his “following” of junior students at his university. His favorite movie director at the time was Abbas Kiarostami, the Iranian filmmaker who is primarily known from the movie *Where Is the Friend's House?* I suppose Yamamoto just simply admired his work at first, but then his interest quickly shifted toward Kiarostami's direction methods.

He finds it quite “awesome” how ruthlessly Kiarostami questions and probes especially child actors in preparation for their roles, and presses them to make their own decisions as individual humans. He was also talking a lot of nonsense, so I sometimes decided to ignore what he told me, but in retrospect, it appears to me that his fascination with Kiarostami brought along some kind of turning point in his career.

When he was no longer a student and faced the need to earn money, he started working as a full-time teacher at an elementary school, implementing a lifestyle that must have been anything but pleasant for his employer, as he spent half of the year working as a teacher, and the other half focusing on making artworks. Above that, and once again certainly to the school's annoyance, he devised a way of working more efficiently by preparing for his creative work during his term of duty.

He had been creating things somehow or other also before that, and now that he was an elementary school teacher, for some time he continued to create works themed around elementary school students. *Hamel*, in which Yamamoto is a “Pied Piper” who lures children out of the school, and *Mamoru-kun* themed on a protective suit for elementary school students that isn't quite as helpful as it's sturdy appearance suggests, are works from that period.

From there, the influence of Kiarostami begins to make itself felt. Yamamoto tells children some kind of story that motivates them for things like a car washing project, a series of videos of children washing Yamamoto's cars. The project revolves around Yamamoto's Kiarostami-style communication with his young students, interrogating and urging them to express themselves. Later projects include *Teaching Spoon Bending*, where Yamamoto instructs students how to use “supernatural power” and perform spoon bending tricks; *Telling Your Future*, in which elementary school students tell the future by their own methods; or *Children's Pride*, for which he had school kids march in a demonstration for something he asked them to come up with by themselves. Each of these is obviously informed by the same basic idea, and in this respect, *New Hell, What Kind of Hell will we go to?* also seems to fit nicely into this string of projects.

About 15 years ago, Mr. Yamamoto once came to my lab and asked me, a researcher in this particular field, about depictions of hell. He explained that he wanted to do something that connects elementary school students to

pictures of hell, but as he didn't know much about the subject, he wanted me to give him a brief lecture. Considering that “connecting kids to things we don't really know much about” is an established practice in the first place, it certainly is an idea that shows once again Mr. Yamamoto's good nose for choosing subjects.

So I told him about how my lectures based on the *Kumano Kanshin Jikkai Mandala*, an early Edo-period panel showing scenes of hell that I happened to have at my lab, were fairly popular; how concepts and descriptions of hell change according to changing social conditions; and how analyzing the structures of depictions of hell helps us understand the social values at the time they were made. Mr. Yamamoto would grin every now and then during my speech, so I assume he was already working out some plans in his mind.

When I learned that *New Hell, What Kind of Hell will we go to?* was going to be shown at Aichi Triennale 2010, I decided to go and have a look. For the project, elementary school students created models of hell according to their own images of it, which were exhibited alongside videos in which the kids introduce and explain their respective works. Children know little about traditional concepts of hell, and the students' values, defined by that limited range of vision, were precisely reflected in the images of hell that they came up with.

In the Muromachi period (1336-1573), when the positions of women within Japanese society were varying widely, concepts of hell were often adhering to aspects of female

sexuality, with depictions of hell with pools of blood representing women giving birth, and pictures of a “hell of barren women” who can not have children. The hell that we encounter in Mr. Yamamoto's project, is a place where children see a classmate go after stealing their favorite eraser, or using their pencil sharpener instead of using their own. It is rather astounding to see how they define “sin,” and what unimaginably severe forms of “punishment” they deem appropriate, and we can only understand that if we adjust our field of vision to that of children. The feelings they express here, are based on values that specifically apply in the community of elementary school students, and that come with their own set of “proper” sanctions.

The children's feelings seem to reflect an inner psychological world, a mental level on which only elementary school kids can communicate, and that adults who treat them as children don't understand and thus never discuss. In response to Mr. Yamamoto's insistent probing, the students confess their secret thoughts in front of adult audiences. Some of them seem uneasy and shy as they talk about their secrets. After all, Mr. Yamamoto is behind the camera, watching them just like Kiarostami does.



# 山本高之

## Takayuki Yamamoto

1974 愛知県生まれ  
1997 愛知教育大学、小学校教員養成過程美術科卒業  
1999 愛知教育大学大学院、芸術教育修了  
2001 バイアム・ショウ・スクール・オブ・アート、ファインアート ポストグラデュエイトディプロマ卒業、英国  
2002 チェルシー・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン、ファインアート修士修了、英国  
2014-15 アジアン・カルチュラル・カウンシル (ACC) の助成を受け、ニューヨークに滞在  
2017 文化庁新進芸術家海外研修によりロンドンに滞在

1974 Born in Aichi  
1997 BA in Art Education, Aichi University of Education, Japan  
1999 MA in Art Education, Aichi University of Education, Japan  
2001 PG dip in Fine Art, Byam Shaw School of Art, U.K.  
2002 MA in Fine Art, Chelsea College of Art and Design, U.K.  
2014-15 Residency in New York on a grant from the Asian Cultural Council (ACC)  
2017 Residency in London as part of the Japanese Agency for Cultural Affairs’  
“Program of Overseas Study for Upcoming Artists”

### 主な個展

2006 「Takayuki Yamamoto」 Muzz Program Space、京都  
2008 「Migakikko」(出口尚宏とのコラボレーション)、アートアンドリバーバンク、東京  
2009 「この人してる？ Name Droppings」ヒミングアートセンター、富山  
2010 「On Each Milestone」as CAMAMOTO (ホワン＝ズオン＝カムとのコラボレーション)、ジャパンファンデーションギャラリー、ハノイ、ベトナム  
2011 「Novi Pakao – New Hell」Max Artfesta、ザグレブ、クロアチア  
2012 「きみのみらいをおしえます」アートセンター・オンゴーイング、東京  
2012 「Facing the Unknown」MUZZプログラムスペース、京都  
2013 「Dark Energy」アイランドジャパン、東京  
2013 「Facing the Unknown/Dark Enargy」千葉市美術館、千葉  
2013 「Facing the Unknown」ケンジタキギャラリー、東京  
2016 「YES '89」KAAT、神奈川  
2016 「Takayuki Yamamoto」国際交流基金ニューデリー、ニューデリー、インド  
2017 「Children of Men」アートラボあいち、愛知  
2019 「BEYOND 20XX」アーツ前橋、群馬  
2019 「平成と縄文のあいだ」京都造形大学芸術館、京都  
2020 「DRIVE」アートセンター・オンゴーイング、東京  
2021 「イクトウス」ゲーティンスティチュート／森美術館、東京  
2024 「完全変態 0.0: Men, Cows and Maggots」as MAJIMOTO (眞島竜男とのコラボレーション)、JINGU 339、愛知

### Selected Solo Exhibitions, Projects

2006 「Takayuki Yamamoto」 Muzz Program Space, Kyoto  
2008 「Migakikko」(collaboration with Naohiro Deguchi), Art & River Bank, Tokyo  
2009 “Do you know this parson?” Himming Art Centre, Toyama  
2010 “On Each Milestone” as CAMAMOTO (collaboration with Hoang Duong Cam), Japan Foundation Gallery, Hanoi, Vietnam  
2011 “Novi Pakao – New Hell” Max Artfesta, Zagreb, Croatia  
2012 “Telling Your Future” Art Center Ongoing, Tokyo  
2012 “Facing the Unknown” Muzz Program Space, Kyoto  
2013 “Dark Energy” Island Japan, Tokyo  
2013 “Facing the Unknown/Dark Energy” Chiba City Museum of Art, Chiba  
2013 “Facing the Unknown” Kenji Taki Gallery, Tokyo  
2016 “YES '89” KAAT, Kanagawa  
2016 “Takayuki Yamamoto” Japan Foundation New Delhi, New Delhi, India  
2017 “Children of Men” Art Lab Aichi, Aichi  
2019 “BEYOND 20XX” Arts Maebashi, Gunma  
2019 “Between Heisei and Jomon” Kyoto University of the Arts Gallery, Kyoto  
2020 “DRIVE” Art Center Ongoing, Tokyo  
2021 “Ichthys” Goethe Institut/ Mori Art Museum, Tokyo  
2024 “Perfect Metamorphosis 0.0: Men, Cows and Maggots” as MAJIMOTO (collaboration with Tatsuo Majima), JINGU 339, Aichi

### 主なグループ展

2007 「笑い展 – 現代アートにみる「おかしみ」の事情」森美術館、東京  
2009 「第15回石田財団芸術奨励賞記念展」電気文化会館、愛知  
2009 「長者町プロジェクト」長者町、愛知  
2010 「別府プロジェクト 2010」別府 A級劇場ほか、大分  
2010 「トーキョーストリー」トーキョーワンダーサイト本郷、東京  
2010 「The Good Things」Muzz Program Space、京都  
2010 「Asian Invasion」NEST、デンハーグ、オランダ  
2010 「あいちトリエンナーレ 2010」旧玉屋ビル、愛知  
2011 「ARTZUID 2011」アムステルダム、オランダ  
2011 「ゼロダテ」大町商店街、秋田  
2011 「POST, TERATOTERA FESTIVAL」バウスシアター、東京  
2012 「Phantoms of Asia, Contemporary Awakens the Past」サンフランシスコアジア美術館、サンフランシスコ、アメリカ合衆国  
2012 「高松コンテンポラリーアートアニュアル」高松市美術館、香川  
2012 「CRISIS COMPLEX」Tin Shedsギャラリー、シドニー、オーストラリア  
2012 「エクスペリメンタ、第5回国際メディアアートビエンナーレ」RMIT ギャラリー、メルボルン、オーストラリア  
2013 「Omnilogue: Your Voice Is Mine」NUS美術館、シンガポール  
2013 「六本木アートナイト」六本木ヒルズ、東京  
2013 「山本キノコシアター」アートエリアB1、大阪  
2013 「藝術定置網」ヒミングアートセンター、富山  
2013 「土湯アラフドアートアニュアル 2013」土湯温泉、福島  
2013 「ゼロダテ 2013」鷹巣エリア、秋田  
2014 「想像しなおし：In Search of Critical Imagination」福岡市美術館、福岡  
2014 「border line」VideoGUD、スウェーデン  
2014 「そらいるユートピア」十和田市現代美術館、青森  
2014 「ゴー・ビトウイーンズ：こどもを通して見る世界」森美術館ほか巡回、東京  
2014 「/seconds」シャルジャアートセンター、シャルジャ、アラブ首長国連邦  
2015 「Come Close: Japanese Artists Within their Communities」BUS PROJECTS、ヴィクトリア、オーストラリア  
2015 「未見の星座」東京都現代美術館、東京  
2015 「シミュレーションゲーム」アトリア川口、埼玉  
2015 「黄金町バザール 2015」黄金町サイトA、神奈川  
2015 「物語りのかたち」せんだいメディアテーク、宮城  
2016 「子供の目にうつる仏教世界」龍谷ミュージアム、京都  
2016 「From My Warm and Wet Kidneys」PRACTICE、ニューヨーク、アメリカ合衆国  
2016 「Flash: Images Left Behind」国立現代美術館 レジデンシー・ゴヤン、ソウル、韓国  
2016 「MAMスクリーン04: 宇宙から見た地球」森美術館、東京  
2016 「前橋映像祭」旧安田銀行担保倉庫西側糸蔵、群馬  
2016 「コチ-ムジリスビエンナーレ」アスピンウォールハウス、コチ、インド  
2017 「Lesson Zero」国立現代美術館 果川館、ソウル、韓国  
2017 「The Universe and Art」Art Science Museum、シンガポール  
2017 「C/Sensor-ed Space」トーキョーワンダーサイト本郷、東京  
2018 「Videogud, video art from Japan」Leksands folkhogskola、レクサンド、スウェーデン  
2018 「UENOYES balloon days 2018」上野公園、東京  
2019 「アイチアートクロニクル 1919-2019」愛知県美術館、愛知  
2019 「リニューアルオープン記念展『これがわたしたちのコレクション』」福岡市美術館、福岡  
2019 「ASSENBRIDGE NAGOYA 2019」ポットラックビル、愛知  
2020 「ヨコハマ・パラトリエンナーレ 2020」横浜市庁舎、神奈川  
2021 「MY ARTS: at home / from your space」Arts Tropical、沖縄  
2021 「語りの複雑性 WAYS OF TELLING」東京都渋谷谷公園通りギャラリー、東京  
2022 「国際芸術祭あいち 2022」愛知県美術館、愛知  
2023 「From root to canopy」Galerie Quynh Contemporary Art、ホーチミン、ベトナム  
2024 「小さな光」東京都現代美術館、東京

### Selected Group ExhibitionS

2007 “All About Laughter: Humor In Contemporary Art” Mori Art Museum, Tokyo  
2009 “15th Ishida Foundation Encouraging Prize Memorial Exhibition” Denki Bunka Hall, Aichi  
2009 “Chojamachi Project” Chojamachi, Aichi  
2010 “Beppu Project 2010” Beppu City Hall, Oita  
2010 “Tokyo Story” Tokyo Wander Site Hongo, Tokyo  
2010 “The Good Things” Muzz Program Space, Kyoto  
2010 “Asian Invasion” NEST, Den Haag, Netherlands  
2010 “Aichi Triennial 2010” Tamaya Building, Chojamachi-Site, Aichi  
2011 “ARTZUID 2011” Amsterdam, Netherlands  
2011 “ZERO DATE 2011” Omachi, Akita  
2011 “Post, Taratotera Festival” Baus Theater, Tokyo  
2012 “Phantoms of Asia, Contemporary Awakens the Past” Asian Art Museum, San Francisco, U.S.A.  
2012 “Takamatsu Contemporary Art Annual vol.02” Takamatsu City Museum of Art, Kagawa  
2012 “CRISIS COMPLEX” Tin Sheds Gallery, Sydney, Australia  
2012 “EXPERIMENTA, 5th International Biennial of Media Art” RMIT Gallery, Melbourne, Australia  
2013 “Omnilogue: Your Voice Is Mine” NUS Museum, Singapore  
2013 “Roppongi Art Night” Roppongi Hills, Tokyo  
2013 “Yamamoto Kinoko Theatre” Art Area B1, Osaka  
2013 “Fixed Shore Net” Himming Art Centre, Toyama  
2013 “Tsuchiyu Arafudo Art Annual 2013” Tsuchiyu Onsen, Fukushima  
2013 “ZERODATE” Takanosu Site, Akita  
2014 “In Search of Critical Imagination” Fukuoka Art Museum, Fukuoka  
2014 “border line” VideoGUD, Sweden  
2014 “Big Sky Friendship” Towada Art Center, Aomori  
2014 “Go-Betweens: The World Seen through Children” Mori Art Museum, Tokyo  
2014 “/seconds.” Sharjah Art Foundation Building 1, Sharjah, U.A.E  
2015 “Come Close: Japanese Artists Within their Communities” BUS PROJECTS, Victoria, Australia  
2015 “Constellations – Practices for Unseen Connections/Discoveries” Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo  
2015 “Simulation Game” Atlia Kawaguchi Art Gallery, Saitama  
2015 “Koganecho Bazaar 2015” Koganecho Management Centre Site A, Kanagawa  
2015 “Form of narrative” Sendai Mediatheque, Miyagi  
2016 “Buddhism World seen through Children” Ryukoku Museum, Kyoto  
2016 “From My Warm and Wet Kidneys” PRACTICE, New York, U.S.A.  
2016 “Flash: Images Left Behind” MMCA Residency Goyang, Seoul, Korea  
2016 “MAM Screen 004: Watching the Earth from the Universe” Mori Art Museum, Tokyo  
2016 “Maebashi Moving Image Festival” Itokura, Gunma  
2016 “Kochi-Muziris Biennale” Aspinwall House, Kochi, India  
2017 “LESSON 0” National Museum of Modern and Contemporary Art, Gyeonggi, Korea  
2017 “The Universe and Art” Art Science Museum, Singapore  
2017 “C/Sensor-ed Space” Tokyo Wander Site Hongo, Tokyo  
2018 “Videogud, video art from Japan” Leksands folkhogskola, Leksands, Sweden  
2018 “UENOYES” Ueno Park, Tokyo  
2019 “Aichi Art Chronicle 1919 – 2019” Aichi Prefectural Museum of Art, Aichi  
2019 “This is our collection” Fukuoka Art Museum, Fukuoka  
2019 “Assenbridge Nagoya 2019” Potluck Building, Aichi  
2020 “Yokohama Paratoriennale 2020” Yokohama City Hall, Kanagawa  
2021 “MY ARTS: at home / from your space” Arts Tropical, Okinawa  
2021 “Ways of telling” Tokyo Shibuya Koen-dori Gallery, Tokyo  
2022 “Aichi Triennale 2022” Aichi Prefectural Museum of Art, Aichi  
2023 “From root to canopy” Galerie Quynh Contemporary Art, Ho Chi Minh City, Vietnam  
2024 “Small Glow” Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo



#### 展覧会概要

## 山本高之「どんなじごくへいくのかな?」展

2025年2月8日→5月6日

角川武蔵野ミュージアム4階 エディット アンド アートギャラリー

企画： 神野真吾（角川武蔵野ミュージアムアドバイザーボード・千葉大学 准教授）

主催： 角川武蔵野ミュージアム（公益財団法人 角川文化振興財団）

助成： 令和6年度 文化庁 文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光推進事業

Takayuki Yamamoto

“New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?”

February 8 - May 6, 2025

Kadokawa Culture Museum 4F EDIT & ART Gallery

Planned by **Shingo Jinno** (Advisory Board of Kadokawa Culture Museum・Associate Professor, Chiba University)

Organized by **Kadokawa Culture Museum** (Kadokawa Culture Promotion Foundation)

Supported by **the Agency for Cultural Affairs, Government of Japan in fiscal 2024**



角川武蔵野ミュージアム  
Kadokawa Culture Museum



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

#### カタログ

## 山本高之『どんなじごくへいくのかな?』

発行日：2025年3月30日

執筆： 鷹巣純（愛知教育大学 美術教育講座 教授）

神野真吾（角川武蔵野ミュージアム アドバイザーボード・千葉大学 准教授）

gnck（美術評論家）

翻訳： アンドレアス・シュトゥールマン

デザイン： 大岡寛典（大岡寛典事務所）

撮影： 進藤大明（MATATABI works）

編集： 藤原みなみ、中島ふみえ（公益財団法人 角川文化振興財団）

発行： 角川武蔵野ミュージアム（公益財団法人 角川文化振興財団）

〒359-0023 埼玉県所沢市東所沢和田3-31-3

Tel: 0570-017-396（受付時間：10:00-18:00）

<https://kadcul.com>

#### Catalogue

Takayuki Yamamoto

“New Hell, What Kind of Hell Will We Go to?”

March 30, 2025

Texts by **Jun Takasu** (Professor of Fine Arts Education, Aichi University of Education),  
**Shingo Jinno** (Advisory Board of Kadokawa Culture Museum・Associate Professor, Chiba University)  
**gnck** (Art critic)

Translated by **Andreas Christian Stuhlmann**

Edited by **Minami Fujihara, Fumie Nakashima** (Kadokawa Culture Promotion Foundation)

Designed by **Hironori OOOKA** (OOOKA Hironori office)

Photo by **Hiroaki Shindo** (MATATABI works)

Published by **Kadokawa Culture Museum** (Kadokawa Culture Promotion Foundation)

3-31-3 Higashi-Tokorozawa Wada, Tokorozawa-shi, Saitama 359-0023, Japan

Tel: 0570-017-396 (Reception hours: 10:00-18:00)

<https://kadcul.com>

※本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）ならびに無断複製物の譲渡および配信は、著作権法での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内の利用であっても一切認められておりません。

Any unauthorized duplication of this book (by copying, scanning or digitizing), as well as the transfer or distribution of duplicates, is prohibited, unless exceptions of the copyright law apply. Commissioning agents or other third parties with the production of copies is also not accepted, even if they are for private use only.