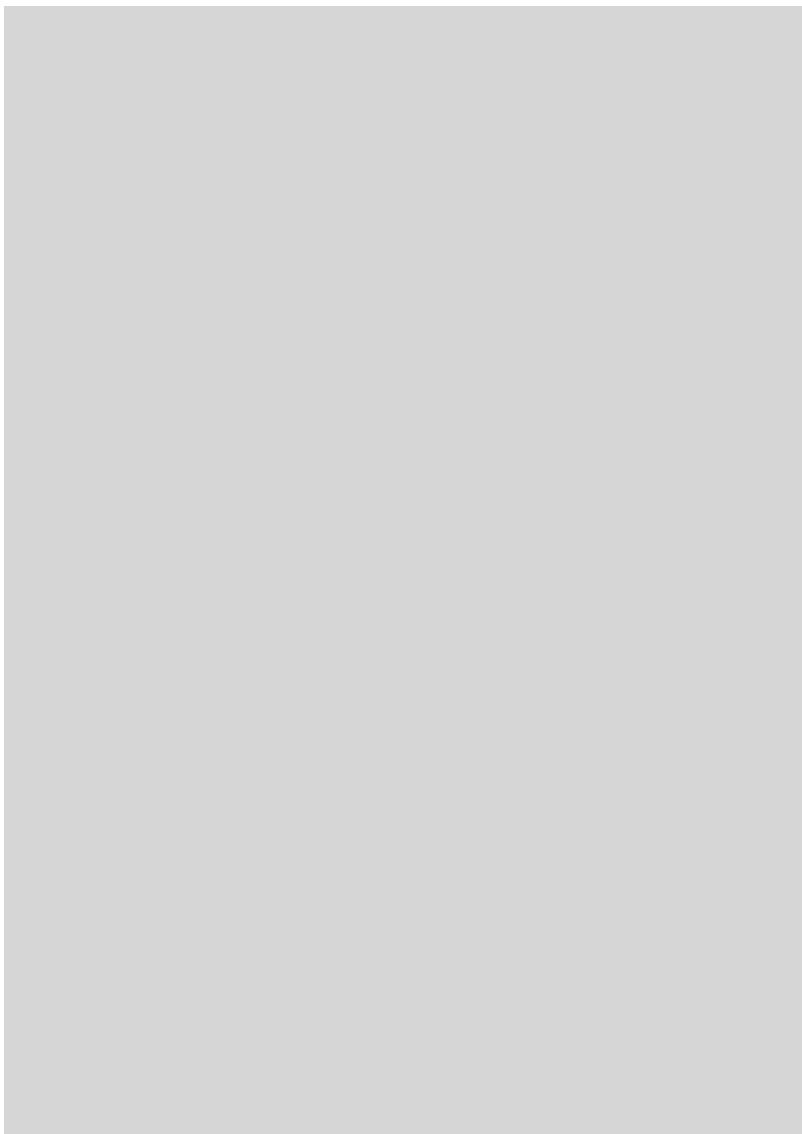


国立国際美術館 ニュース

2016.06
214



THE NATIONAL MUSEUM OF ART, OSAKA



「私」と「わたし」が出会うとき—

稻賀繁美

あるいは双子の幽霊・輪廻転生説と複数字宇宙論から

森村泰昌『自画像の告白』の副題には「『私』と『わたし』が出会うとき」とある（註）。「私」とは美術史上に登場する自画像、「わたし」とは森村という個人を指している。だがそもそも「わたし」とは唯我独尊、たったひとりの「個人」individualなのだろうか。

『自画像の告白』という題名が三島由紀夫の『仮面の告白』のパロディであることは、見やすい道理だろう。ここから隨筆ひとつ書くのは容易いが、それは描く。「仮面」が古代ギリシア語ではペルソナであり、したがつてそこに人格が憑依すること。「告白」が真理の開示であるとともに、虚偽という「仮面」（マスク）による真理の隠蔽と裏表であることを確かめるにとどめよう。虚構こそは、隠された真実を、虚偽を手段として暴く技法である。

森村による泰西名画の借用、名画を写真応用技法でわが物とする行為は、西側世界の理論によつて self appropriation などと呼ばれ、postmodernism の時代に持て囃された。亜流と看做され、相互に影響の有無を云々された作家も複数にのぼる。森村泰昌は西洋美術史を教養として強要された、敗戦後日本人の世代に属する。西欧は憧れの世界であり、それによつて占領下の日本は去勢された、とも論ぜられてきた。西側世界の文化的アイコンを模写し複製する追随によつて、非西欧の近代は成り立つた、とも。そこには西欧起源の原典 original に対して必然的に劣化した複製 copy に甘んずる劣等感が刻印された。だが脱近代を標榜する時代に至り、複写や再引用は、劣等生の居直りを招く。Appropriation とは他者を我有化する横領を意味する。西欧を我が物とする當みに恬として恥じぬ姿勢。それこそが、晩年の夏目漱石のめざした「自己本位」ではなかつたか。あるいは「虚勢」とも映つた大日本帝国の伸び上がりは、敗戦による「去勢」を経て、いまや想定外の逆襲の拳に出る。泰西美術史をそつくり横領し再演し、そこへの没入と消滅を果たすことによつて。

徳島県北端、淡路島のすぐ南には大塚国際美術館がある。ユスティニアヌス大帝夫妻のモザイクからジョットのスクロヴェーニ礼拝堂、ミケランジェロのシスティナ礼拝堂を含め、古代ローマ時代から現代にいたる泰西美術史の傑作が、陶板によつて置

換され、壯觀をなす。原作よりも長持ちして丈夫な焼成セラミック板複写との対面は、ときに原作体験を凌駕する。エル・グレコ、ベラスケスやゴヤの複製たちが、闇のなかに浮かび上がる。その演出効果は、本場のスペインでも味わえない。あろうことか、紛い物が真作を圧倒する。

同様の倒錯が、森村の周囲にも発生しつつある。ニッポンの文化的劣勢コンプレックスは、ここに至つて泰西世界のレプリカにより、並行世界を樹立する。もはや原作の後光によつて複製が崇められるのではない。反対に、複製の繁殖が原作に後光を賦与する。否それのみか、複製の被膜を通して、その背後に、原作は幻か幽霊のように、その面影を漂わす。

「生き写し」という言葉がある。森村の所業は、美術作品という名のモノたちの映像や形象を、生き身を晒して追体験し、その結果をあらたな平面へと転写・定着することで獲得される。原作と複製とのあいだには、生身の森村泰昌が介在する。これはもはや一種の降靈術である。「うつし」とはここで、転写であり、移動であるのみならず、憑依ですらある。さらに、かつて活人画という催しもあつた。日本へは山本芳翠らが移入招來したと言われる。滞歐して油彩画を学んだ藝術家たちが、我が身を使って舞台のうえに名画の一場面を再演した催しである。森村もまたその末裔、すなわち「生まれ変わり」に他ならない。

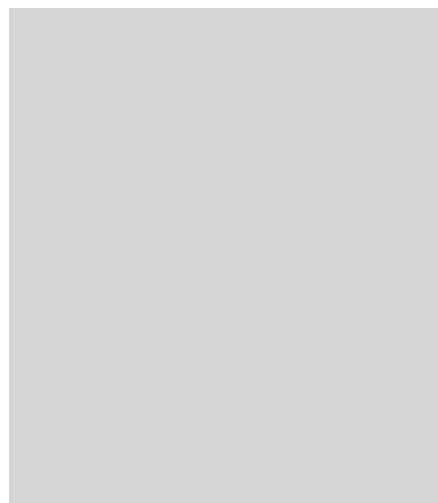
いじまでくると「輪廻転生」という言葉を無視できまい。誰あらぬ三島由紀夫が『春の雪』『奔馬』『暁の寺』『天人五衰』の「豊饒の海」四部作の通奏低音としたモチーフ。だがそれは、それ自体『浜松中納言物語』の転生譚に想を得た、物語の「生まれ変わり」だった。いまや森村泰昌は、泰西美術史を自らの肉体を通して再生させ、その魂を現代に遷し、それによって生々流転の実相を自らの人生に重ね合わせる。こうして歴史的な自画像たちの「私」が森村という「わたし」のうちに圧縮・重層されると、そこにはなにが発生するのか。

フランス・ゴールトンという遺伝学者がいた。その従兄は、進化論で著名なチャーチルズ・ダーウィン。そのゴールトンは、個人の才能のような遺伝形質が世代を超えて

継承されると主張して「優生学」を提唱したが、同時に多数の顔写真を重ね合わせる実験も行っている。だが例えば犯罪者の手配写真を重ね合わせても、そこから犯罪者に特有の顔立ちが立ち現れることはない。むしろ奇異な特徴は互いに相殺されて、結果的には平凡このうえない顔貌が出現する。統計学で知られる「平均への回帰」であって、彼はここから競馬の順位的中率に関する「ゴールトンの法則」も確立した。『怪



森村泰昌
《侍女たちは夜に甦るV：遠くの光に導かれ闇に目覚めよ》2013年
カラー写真 148.0×167.0cm
国立国際美術館蔵



マウリシオ・デ・ソウザ
《The Maids of Gang》1993年
キャンバスにアクリル 110.0×95.0cm
作家蔵
©MSP-BRASIL /2016

談』で著名な小泉八雲こと、日本に帰化した作家ラフカディオ・ハーンも、このゴルトンの愛読者だった。思えば幽靈とは先祖の靈の集合体であり、それは時代を経るにつれて無名性を獲得しつつ、平均化された「名なし」の形象へと還元され、しかしそれだけ執拗に現世に回帰し、憑依する。

そろそろお分かりだろうか。泰西名画の肖像を「うつす」営みを通じて、森村泰昌は人類の幽靈を蒐集し、そこにみずから的人生の年輪を重ねることで、これらの幽靈へと同化しつつある。オーダー・メイドだったはずの自画像は、その過程でいつしかレディ・メイドへと変貌する。誰の顔貌とも知れぬが、人々の情念を集約した面（マスク）即ちペルソナがそこから現れる。世阿弥の能楽に用いられる能面とは、だからこそ夢幻のうちに幽体が憑依する「憑代」だった。

マルセル・デュシャンに至っては、森村演出の「最後の晩餐」の席上では、自らの不在と消滅によって、その存在を誇示している。こうして生き身の森村泰昌は、幽顯（ゆうけん）壱如、徐々に幽界と融解し、歴史の誘拐犯へと変身を遂げる。もはや森村の「わたし」が歴史に誘拐されるのか、歴史上の自画像がモリムラの自我のうちに融解したのかも、定かではない。分割不可能な個人」はすでに亡く、複数世界を同時に併存させる、この「最後の晩餐」会場で、モリムラは超歴史的な無名性へと接近してゆく。

その軌跡は、出身校、京都市立芸大の学長を務めた哲学者、中井宗太郎の華厳哲学の説く「壱即多・多即壱」をセサンヌ静物画の果物に仮託して踏襲し、九鬼周造の輪廻思想を纂奪し、和辻哲郎の『面とペルソナ』を参照し、折口信夫の「蟬丸」型貴種（きしゅう）流離譚（りうりさん）を拳々服膺（けんけんふくよう）する。ブラジルにもすでに森村泰昌のコミック版、「モニカ」による世界美術史が展開している。かの地の国民的漫画家、マウリシオ・デ・ソウザこそは、地球上の対蹠点におけるモリムラの双子、「もうひとりのわたし」なのだから。

（いなが しげみ 国際日本文化研究センター副所長・総合研究大学院大学教授）

註
森村泰昌「自画像の告白」「私」と「わたし」が出会いうとき 筑摩書房、二〇一六年。「森村泰昌・自画像の美術史」「私」と「わたし」が出会いうとき」展にあわせて刊行された書籍で、本展覧会出品の映像作品《私》と「わたし」が出会いうとき」自画像のシンポジオン（二〇一六年）のスクリプト原案とビジュアルによって構成される。

断念の演劇

島貫 泰介

私はライターを生業にしており、以前「悪魔のしるし」を主宰する危口統之と、ハードコアパンクバンドの「core of bells」の対談に立ち会い、記事構成をしたことがある。その中で、バンドメンバーである池田武史がこんな発言をしている。

「かたちが先に決まっていて、内容は後からついてくればいいよ、っていう極端なハードコアの考え方は、コアベルもろに影響受けています。」(註一)

形式や様式が先行し、その後に内容が充填されることで作品らしきものが発生するという発想は、危口の常套手段でもある。代表作である「搬入プロジェクト」は、主催者側から指定された建物に変わった形状の構造物を搬入・撤収するというもので、実行に先立ってチームメンバーは会場の詳細な模型を作り、構造物の形状、搬入ルートの検討を何度も重ねる。

ここで鍵となるのは、構造として搬入可能なものの、しかし視覚的には搬入不可能に見える形状の割り出しである。後者は「そこに入るのは絶対無理でしょ！」と思つたら入った、「凄い！」といった演劇・祝祭的なスペクタクルを喚起するための、いわば「演出」に属するものだが、前者の外的な諸条件によって導き出される基礎設計こそが、危口作品の方向性を決定づける。この不文律は、二〇一六年一月一六日から三月二一日まで開催された「エッケ・ホモ 現代の人間像を見よ」展で二年ぶりに再演された『わが父、ジャコメッティ』でも、変わらず徹底されている。

「痴呆が始まつた父は、かつて熱烈に憧れた芸術家アルベルト・ジャコメッティと自分を混同しはじめている」という設定の本作において、痴呆状態を演じる父（木口敬三）は、点鼻薬と間違えて木工ボンドを吸い込んでしまつたおかしなエピソードや、息子（危口統之）とのピアノ連弾、デッサンなどを披露してみせる。断片的なシーンの集積は適度にエモーショナルな人間ドラマの手触りを観客にもたらすが、それらはすべて事前に決められた段取りによって起動する、機械的な「出来事」でしかない。役者を本職としない危口と父の台詞の大半は録音されたものだし、舞台下手から渦を描くように中央へと設えられた通路（まるで巨大なゲーム盤のコースのようだ）によつて、父の演技は逐一制御されている。

だから、最後に父が宣言する「ここがどこだかわからない！」という、文字通り「（息子の指示で演技らしきものをしてきただけ

れど、何をやつていて理解できないし）ここがどこだかわからない！」という、実も蓋もない告白なのである。もしも演劇が理想的な人間像や社会の成立を目指すとするならば、『わが父、ジャコメッティ』は、最初からそれを断念している。というか、そのような「新しい人間」の創造は今日の芸術には困難である、という固い断念によって本作は定義されている。

「エッケ・ホモ」展は、主に第二次世界大戦以降に行われてきた人間像の解体と再構成を巡る試行／思考を概観する展覧会であった。二つのグレート・ウォーによって失墜した人間中心主義への不快感の表明に始まり、その反動として大量消費社会において生じた肉体感覚の復興、それでもなお同定しえないアイデンティティの揺らぎと格闘する二〇世紀末の現代作家たちの営み。これら三つのセクションを通じて示されるのは、企画者の福元崇志研究員による論考の言葉を借りれば「現代の人間像は見えない」(註一)ということだ。

同論考で、福元はヨーゼフ・ボイスの作品について「人間を問題としながら、人間が登場することはほとんどなく、むしろその外堀ばかりが埋められ、当の人間の座は空白のまま取り残される」と述べている。ボイスは最後の解答欄を空白とすることで「人間とは何か？」という問いを永遠に遠投せしめたわけだが、「わが父、ジャコメッティ」はさらに先回りして、その空白自体を真っ黒に塗り固めてしまう。「ここがどこだかわからない！」と叫んだ父は、その闇の中へと無防備に迷い込んでいくが、それもまた現代の人間の姿なのだろう。

(しまぬき たいすけ 美術ライター・編集者)

註一 CINRA.NET 「めんくさい男の子たちの探究心 悪魔のしるし ×core of bells」(二〇一四年九月一六日掲載)
<http://www.cinrana.net/interview/201409-akumanoshirushi.html>

福元崇志「予兆と反転——現代の人間像は、見えない」「エッケ・ホモ 現代の人間像を見よ」展図録 国立国際美術館(二〇一六年、七~一頁)。

隨想 現代美術（八）——絵画の自律性

山梨 俊夫

画家が絵画それ自体の存在に気づき、外の世界を写すよりも、絵画を成り立たせている要素をめぐつて絵画を充実させるほうに重心を移したことについて、この連載でいくつかの側面から触れてみた。もちろん、形や色、画面の構造やマティエールといった絵画の要素を半ば機械的に操作すれば絵画ができるのではない。存在を充実させるためには、要素の組み合わせや構成について、画家の世界観や造形を司る練成された思想の支えが欠かせないし、その浸透を受けて初めて絵画存在は深さや厚みを獲得していく。絵画は単なる工作物ではなく、つねに画家の精神的な営為によって生み出される。そこに湛えられた精神の負荷を通して絵画の物言いは発現する。そのことを前提としたうえでなお、絵画は、それ自体の内側の回路を循環して、その可能性を探ることでさまざまな展開をいまも続いている。

ピエト・モンドリアン（一八七二～一九四四）は、抽象絵画の創始者のひとりに数え挙げられている。彼に典型的な作品に、たとえば『コンポジションI』（一九一五年、図一）がある。正方形のキャンバスを四五度回転させたダイヤモンド・ペインティングの一点である。モンドリアンは、一九〇〇年代から自然界にある樹木や桟橋、あるいは卓上の静物に観察の目を注ぎ、対象の形をそれとは判らないまでに分解し、そこから抜き出した線の要素で画面を組み立てた。元の対象とは無縁の色彩を、色彩同士の緊張と均衡の計算を絶えず忘れず、任意に、つまり、自らが感じ取る絵画だけの必要に従つて配置していく。できあがった絵は、直接外の世界を表すことはまったくない。そうして抽象絵画のひとつが始まりが印された。それから十数年を経たときにつくられたこの作品は、外界を参照することもなく、垂直と水平の黒い線で矩形の白い画面を区切り、交差する線で生じた隅の小さな三角形を青と黄で塗る。

「宇宙的関係の明確な造形性を通じて、それ（新しい造形性）は普遍的なものの直接の表現であり、そのリズムを通じ、その物質的実在を通じて、それは主觀性のそして個別性の表現である。」（註一）

モンドリアンが表そうとするのは、簡潔な線と色面を用いた明快なデザインなどではない。眼に見える現実の奥に潜む「宇宙的関係」を探り出すことにある。それを絵画の物質としての存在が支える。線と色彩の均衡と「宇宙的関係」が呼応する地点を求めて、画家は、鉛筆などのドローイングで繰り返し習作をつくる。感覚の集中と吟

味を経てようやく一点の構造が決められていく。「宇宙的関係」という極めて抽象的で主觀的な精神が、絵画という極めて具体的で物質的な現実として実を結ぶ。

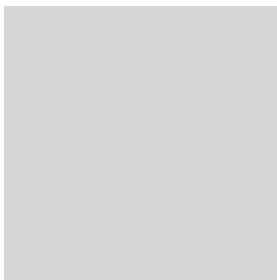
そのときモンドリアンは、外の世界から送られる視覚的現実を遮断して、自律する絵画内の論理、客觀的で冷めたものでなく感覚に促される論理に浸つて画布に向かう。モンドリアンの個別的な感受性を軸にした、その論理の自律性が導き手になる。そしてそのことは、彼に限らず一〇世紀の絵画領域に広く浸潤していく。

バーネット・ニューマン（一九〇五～七〇）は、一九四八年に数点の『ワントメント』を描き始めた（図二）。均質に塗りこめられた画面の中央に、塗り跡を厚く留めるただ一本の垂直線が位置する。ほかに描かれるものは何もない。『ワントメントI』は何も〈意味〉しない、そこに在る。全体として捉えられなければならないし、現存として感じられなければならない。批評家ハロルド・ローゼンバーグはそう言い切る（註二）。画家の意図も作品の受け取られ方も、絵画の意味の外延が外に広がることはないとも解し合っている。それでも見る者はしばしば、なおそこに意味を探ろうとし、判らぬい絵だと拒絶的になる。しかし絵画はつねにそこに存在し、自律的な論理に支えられて、自らの存在を充実させている。（つづく）

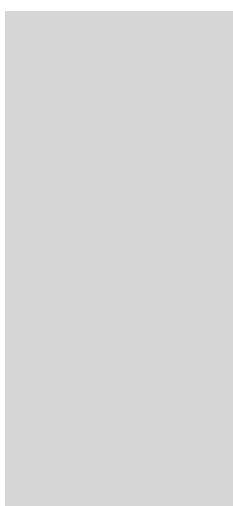
（やまなし としお 当館館長）

註一 ピエト・モンドリアン「絵画における新造形主義」（一九一七年）H.L.C. ヤッフエ編著、赤根和生訳「抽象への意志 モンドリアンと『デ・スタイル』」朝日出版社、一九八五年、五四頁。（）内は筆者による。

註二 ハロルド・ローゼンバーグ「バーネット・ニューマン」エイブラムス社、一九七八年、四九頁。引用は筆者訳。



図一



図二

『BENCH』の批評性

前々号で取り上げた一九六九年の「現代美術の動向」展（京都国立近代美術館）以来、プレイにとつては二年ぶりに美術館を会場とした展示の誘いがあった。毎日新聞社・日本国際美術振興会主催の「第一〇回現代日本美術展」（一九七一年）（註一）である。第九回展（一九六九年）では個人として招待された池水慶一が自らの作品にプレイのメンバーを招き、展覧会場内外でゲリラ的にハプニングを行った（註二）。これはいわば非公式の美術館デビューであつたが、先に触れた同年の「現代美術の動向」展では美術館から正式に展覧会へ招待された。しかもハプニングでの参加を依頼され、プレイは会期中ほぼ毎週それを行つた（註三）。こうして一九六〇年代末にハブニングは（部分的にであれ）美術館に招き入れられたのだつた。

「第一〇回現代日本美術展」コミッショナーの一人であつた三木多聞が指摘したように「今日ではどんなものでも美術館や画廊という特殊な場に置かれる」とによつて「美術」になつてしまふ状況がある（註四）。作家の側がどの程度これを意識しているかは不明だが、こうした芸術の成立要件は既に自明であった。いくら過激な行為をしてみせようが、そこが美術館や画廊であれば、観客はとまどいつもそのようなものを「芸術」として対象化しようとする。

そうした意味では、ハブニングが行われる場所でのプレイとそれ以外の者との役割は明白であり、関係性は固定的であると言える。ハブニングはひとつ見世物（スペクタクル）であり、そこでプレイはいわば芸術の一部として見られる対象、鑑賞者はそれを見る者であった。その場で繰り広げられる物事がいくら奇天烈で鑑賞者を驚かせたからといって、それは彼らに行方への直接的な参加を強いるものではなかつたし、その意味では鑑賞者は展示場において「芸術」との一定の距離を保つた。

しかし「第一〇回現代日本美術展」では、プレイによる出品作品と鑑賞者の関係はより直接的かつダイナミックなものとなる。プレイが準備したのは、縦一八×横一二・五メートル、高さ〇・七メートルのシンプルな木製の構造物で、『BENCH』というタイトルで美術館の外に設置された。主催者側は館内への設置を希望したがプレイは公園内を望み、結果主催者が上野公園と交渉し三日間のみ展示が許可された次第である。『BENCH』とはいうものの、背もたれもなく足の短い巨大な机のように見えるそれは、どちらかといえば床机（関東地方でいうところの縁台）に近い印象を与える。

桜の季節、茶屋で床机に縫毛糸ひもうせんがかかる様子を思えばわかるように、床机は簡易の椅子兼机である。普段は軒下に立てかけておいて必要な時に出して使う。それは家中の中でもあり外でもあるような、私的でもあり公的でもあるような簡易のプラットフォームである。

『BENCH』は、こうした一時的で開かれた場を創出するものと見なすことができるのである。そしてそれは、公であり私でもあるようなゆるやかな「開かれ」、メンバーによって綿密に企画された上で万人のアクセスを拒否しないプレイの姿勢と重なる。言うまでもなく美術館は公共施設だが、作品が上野公園へと出て行くことで『BENCH』は美術館へ足の向かない人へも大きく開かれていく。より多くの人の目に曝され、触れられるものとしていつそう公的な存在となつたこのベンチは、「作品」らしい顔つきをしていないがゆえに、それが作品であると知らない人こそ、遠慮なくそこへ腰かけるだろう（註五）。ベンチは大きいが故に、よほど大勢がそこを占拠していない限り、先に座っている人を気にして座るのをためらう必要もない。座面はあくまで平坦で何の装飾もなく極めてニュートラルだから、どちらを向いてどのようなくまでもよい。より自由度の高いプラットフォームが担保されているのである。

どのような発想が発端になつたのか明らかではないが、『BENCH』は例によつて杭瀬の通称「プレイ作業所」である程度制作され、東京へ運搬して現地で組み立てられた。東京へ遠征したことを記憶しているのは池水、鈴木芳伸、福永トヨ子、水野達雄で、制作に携わったメンバーが皆東京へ行つたわけではなかつた。筆者のピアリングによれば（註六）、東京という会場の速さ、展覧会というあらかじめ設定された枠組みでの作品発表などが理由で、当初メンバーの中にはあまり気持ちの入らない向きもあつたといつ。

実際に設置すると他の出品作家が面白がつた。一九六〇年代から交流があり、一九六九年の『EGGS IN ORANGE—プレイ氏達の朝食』でもパフォーマンスに招かれた松沢宥は、当時教鞭をとつていた美学校の学生たちを連れて来て車座になり、討論会のようなものを行つた（図）。さらながら青空教室のようで、まさに仮初めのプラットフォームとして『BENCH』が機能を果たしたのだった。

京都展のために、『BENCH』は展示施工業者によつて一度東京で解体され、京都で



図 プレイ《BENCH》 1971年5月、上野公園、撮影：池水慶一
手前中央でこちらに背を向けて座る眼鏡の人物は松沢有。

またプレイが同様に組み上げた。京都ではプレイ自らこの《BENCH》を使ってみせた。メンバー用プランには「京都市立美術館前庭に設置したBENCH上で演奏会を行います。参加者は各自楽器或はそれに類するものを持参して下さい。」とあります。参加者は各自楽器或はそれに類するものを持参して下さい。」とあります。《BENCH》はさながらステージとなつた（註七）。開催日は六月一三日（日）で、記録写真にはドラムセット、エレキギターなどが写つており、機材の運搬などそれなりの準備をして開催されたことがわかる（註八）。参加予定者として名前を記されたのは一四名だが、水野や鈴木の通つていたデザイン学校関係の友人など、プレイ以外からも参加したようだ。水野達雄がフルート、三喜徹雄がベース、三喜俊郎がギターを演奏している様子が記録写真から判明している（註九）。演奏会とはいっても演目があるわけではなく、誰かが鳴らした音に合わせたりといった気負わぬ内容だった。演奏を見た美術館の守衛は、こんなものは美術館で見たことがないと興奮気味にプレイ

に話しかけてきたという。「その上で人々が出合い、休息し、通りすぎるための場としてBENCH（13m×18m）を作った」と後に記録誌（註十）に記載された。その行為に常に真摯に向き合い、メンバー間で話し合いを広げし、さまざまな角度から考えながら同時に手足を動かすプレイにとって、構想中、準備の間、実施している時、終わってからで行為の意味が変わつてくること、その行為のもつ意味が後から判明するということはよくあつたという。単純明快な構造、スケールで魅せるというプレイらしさを失わず、《BENCH》は美術館という場において（実際にはその外で）作品と鑑賞者の間に直接的な関わりを生み、公的な場における芸術鑑賞についての批評性を得てした。

本稿のための調査には、池水慶一氏、池水トヨ子氏、三喜徹雄氏、鈴木芳伸氏、水野達雄氏にご協力頂きました。記してお礼申し上げます。連載は次号に続きます。

（橋本 桢 当館主任研究員）

註一 プレイは東京展（東京都美術館、五月一〇日～三〇日）とそれに続く京都展（京都市美術館、六月一二日～七月四日）に出品した。名古屋、宮崎、佐世保、福岡展には参加していない。

註二 投稿参照。橋本梓「卵とプレイ」[国立国際美術館ニュース]二〇四号、二〇一四年一〇月、国立国際美術館。

註三 投稿参照。[臨界点としての《7 DIMENSIONS》] [国立国際美術館ニュース]二二一号、二〇一五年一二月、国立国際美術館。

註四 三木多聞「六〇年代から七〇年代へ」「第一〇回現代日本美術展」展覧会カタログ、一九七一年。

註五 ちなみに本展の招待部門のテーマは「人間と自然」、プレイの出品セクションは「情報——新しいことばとしての自然」であった。このセクションの出品作家を見てみると、野村仁、福嶋敬恭、前山忠、松沢有、水上旬、森山大道、横尾忠則など多様で、実際のところ企画者の意図のなかでプレイの作品がどのように作用したのか、現在の調査段階ではばかりかねる。ただし三木は先ほどの引用に続けて「むしろそうした种[美術館や画廊]をはなれて、街頭や広場あるいは山野など現実の場で原理的な追求が行われるべきであろう」と述べており、プレイは美術館の展示場を出て上野公園内に作品を設置することで、団らすもコミッショナーの期待に応えたことになる。

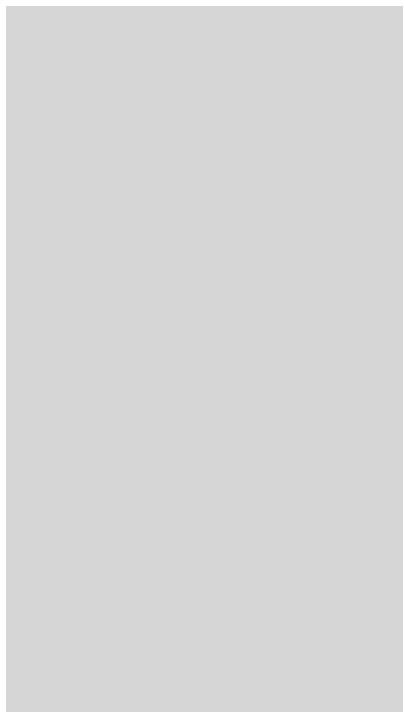
註六 池水慶一、池水トヨ子、鈴木芳伸、三喜徹雄、水野達雄、尼崎市、二〇一六年二月一九日。

註七 この同じ場所（京都市美術館の正面玄関前）では、翌一九七二年の夏に高山豈が《村——駐車場》を出品することになる（自主企画展覽会「活躍する僕たち」一九七二年八月四日、九日、京都市美術館・京都書院4F）。枕木の配置が駐車スペースを示唆するような作品で、長さ一七・六メートルと実際に自動車を駐車することが可能なサイズだった。木製ベンチの一年後、同じ場所に木製の駐車場が出来る。

註八 知り合いで運営している鉄工所を借りて事前に音出し兼練習も行つたとのこと。

註九 この後いくつかのプレイの活動に参加する水野正敏（水野達雄の弟）がこのとき初めて参加している。現在までプレイのベーシストとして活躍しているが、この時が初めての人前での演奏だったという。

註十 プレイ [PLAY] 自費出版、一九八一年（B四版、五〇〇部発行）。



ファウスト・メロッティ (1901-1986)
《若木》

1965(71)年
ステンレス・スチール
220.0×65.0×33.0 cm
© Fondazione Fausto Melotti, Milan
Photography by Luca Carra, Milan

ルチオ・フォンタナがいた。一九三〇年代には陶製の小彫刻を制作し多くのトレンナーレに出品すると同時に、メロッティ独自の理論による抽象彫刻の発表を始める。中でも一九三五年五月ミラノのミリオーネ画廊における最初の個展で発表した、音楽的価値を造形芸術へ転換するという思考により、音楽の純粹に幾何学的な抽象形態による彫刻作品は、多くの人々の注目を集めた。

《Alberello》(若木)というタイトルのついたその作品は、細い金属棒と複数の楕円形の薄い金属板によって構成されている。極めてシンプルな構造によって成立しているその作品は、作者であるファウスト・メロッティの「つの典型的なスタイルを示している。また、掲載した画像で確認することは難しいが、その楕円形の円盤を上下で支えている金属の棒も実は楕円形をしている。正円形を用いていない理由は、その作品を観る者の視点が移動することによって楕円形の薄い金属板の重なりが不規則に変化するという効果を生み出すからであろう。しかし、彼が楕円形を用いた理由はそれだけではない。それを明らかにするためには、この芸術家の生涯について

て少し説明していかなければならない。

一九〇一年メロッティは豊かな文化伝統を備えたイタリア北部の街ロヴェレートに生まれた。幼い頃から音楽に親しみ、学校教育によって美術にも目覚めた。

しかしながら同展は批評家たちには受け入れられず、特に未来派を先導した一人であるカルロ・カツラからは主知主義的であると酷評を受けた。

ムッソリーニ政権下、メロッティは陶器やテラコッタによる彫刻制作に取り組み、戦後も続けた。彼は五〇年代から

一九二九年ミラノ工科大学電気工学科に入學し、同時にドビュッシーやストラビンスキーやの音楽を探求する日々を過ごす。メロッティが美術の道を歩むようになった背景には、同郷の未来派作家フルトゥナート・デペーの存在がある。メロッティが美術の道を歩むようであった。一九二三年一月二〇日デペーは、開かれた「未来派の夕べ」にメロッティは音楽愛好家として参加し、多くの建築家や芸術家と出会ったのである。

一九二八年ミラノのブレラ美術学校に入學し彫塑の教室で学ぶ。同じ教室には

ルチオ・フォンタナがいた。一九三〇年代には陶製の小彫刻を制作し多くのトレンナーレに出品すると同時に、メロッティ独自の理論による抽象彫刻の発表を始める。中でも一九三五年五月ミラノのミリオーネ画廊における最初の個展で発表した、音楽的価値を造形芸術へ転換するという思考により、音楽の純粹に幾何学的な抽象形態による彫

刻作品は、多くの人々の注目を集めた。しかしながら同展は批評家たちには受け入れられず、特に未来派を先導した一人であるカルロ・カツラからは主知主義的であると酷評を受けた。

ムッソリーニ政権下、メロッティは陶器やテラコッタによる彫刻制作に取り組み、戦後も続けた。彼は五〇年代から六〇年代にかけて「アヴァンギャルドの風潮」が戻ってきたと判断し、一九六二年七月発行の『ドームス』誌に「九三五年と一九六二年の抽象彫刻」というテキストで自らの抽象芸術論をあらためて表明し長い沈黙の正当化を試みる。さらに一九六六年のヴェネチア・ビエンナーレで開催された「イタリア初期抽象主義の諸相 ミラノーコモ 一九三〇~

(中井康之 当館学芸課長)

人工物と自然、現代的と古典的といった新たな観点を見出すことができる。また、おそらくはこのような二つの対立軸の存在は、中心を二つ持つことによって成立する楕円形に象徴的に示されているのである。

彫刻が認められるきっかけとなる。一九六七年にはミラノのトニネツリ画廊の個展によって批評界にも広く認められた。同展にはメロッティの作品として広く知られる真鑑を引き延ばした線材による詩情溢れる作品も数多く発表された。

《若木》はこの抽象作品復活期に試された「対位法」を厳密に応用していた純粹に幾何学的な抽象形態による彫