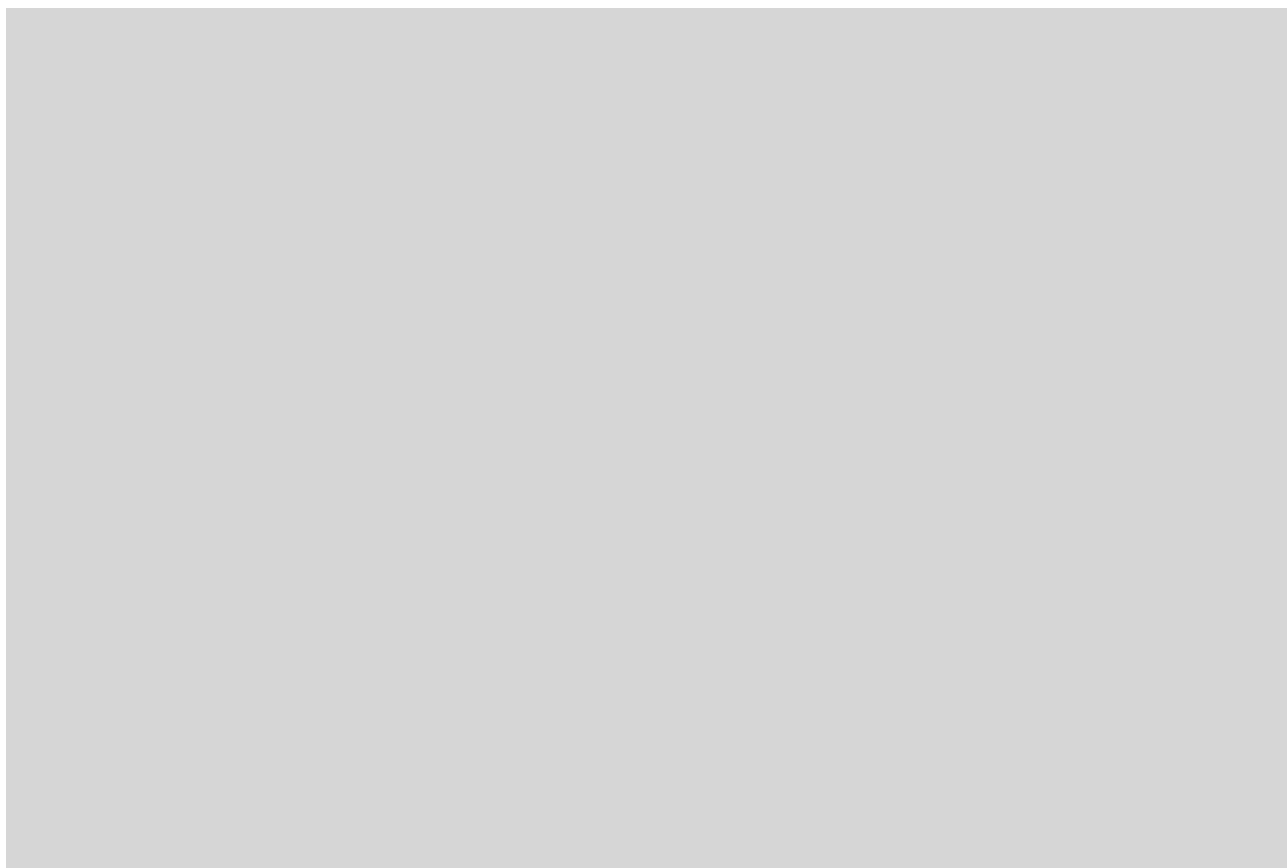


# 国立国際美術館 ニュース

2016.12  
217

 THE NATIONAL MUSEUM OF ART, OSAKA



# 二つの雷

井上 明彦

美術にたずさわるうえで、僕が関西の大先輩作家から学んだ最上の教えは、「現場」への敬意ということにつきる。「現場とはあきらかに考えとちがっていることをいう」(註二)。現場とは制作行為がリアルに展開される場であり、つくり手、道具、素材をまるごと飲み込むあの運動状態のことだ。そこでは行為に先立つ「考え」が吹き飛ばされ、ただ質量をもった事象が有無を言わず展開する。自分は滅滅で何とかついていくしかない。美術にもいろいろあるが、少なくとも僕にとつての美術は、観念やイメージの単なる実現ではない。

だが、現場にもさまざまなレベルがある。安定した技術で「考え」なしに進む現場もあれば、事態の進行が技術をオーバーして慌てふためく現場もある。前者より後者の方が面白い。最高の現場は、そのつど持ちえる知と技術を結集して、人の手に負えないものを相手にする現場である。人の手に負えないものとは、自然であり、宇宙である。それらは物質的偶然と一体になって、屋根の上と大地の下に広がり、われわれの生死を司っている。屋根と大地のあいだに、「考え」がうごめく人間たちの水平世界がある。困ったことに人間もときに手に負えないものを生み出すが、自然と宇宙に比べたらせこくて卑しい。大半の美術もまた屋根の下にある。

数年前、真夏の太陽の下で、泥で屋根をつくっているとき、そのあたり前のことに気づいた。いや思い出したと言った方がいい。三〇年近く前、プレイの《雷》の現場を訪れたときの鈍い衝撃を。

「いつものように／ろくでなしが／はるかなそらをあおぎ／にっぽんの／ほっかほっか／へるし／な／とかいの／ちずを／りあるぶらつくに／ぬりつぶしてみせ／る／落ちよ！／わたしらの／雷／よ」(註二)

一九八三年九月四日の日曜日、大阪からオフロードバイクで和束町の鷲峰山に向かった。当時デザイナーとして働いていて日曜しか休みがなかった。じつを言えば、それまでプレイのことはよく知らなかったし、仕事を実見したこともなかった。

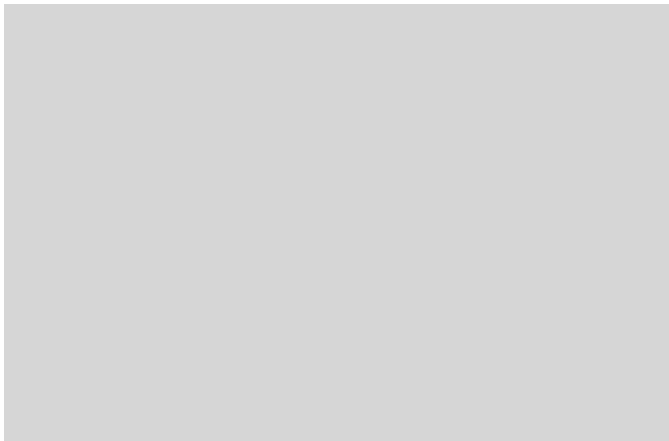
僕が訪れたのは、落雷待機十年計画の七年目の《雷7》。公開終了の一週間前だった。茶畑が広がる小高い山の上に、足場丸太で組まれた大きな正三角錐の構造体があった。近づくとも五階建てのビルほどの高さだった。六本の丸太を番線で正三角錐に組んだものを単位にして、六段に積み上げている。頂点の高さは二メートル前後と思われた。六段

目の丸太製デッキに上らせてもらった。夏の終わりらしい光と風がからだを包んだ。眼下に茶畑のきれいな縞模様のパッチワークが広がり、なだらかな山並みが見渡せた。先端が四つに分れた導雷針が高く突き出ており、その下端を固定するデッキ上の厚板は正方形で、通電性のよさそうな金属板が貼ってあった(図一)。

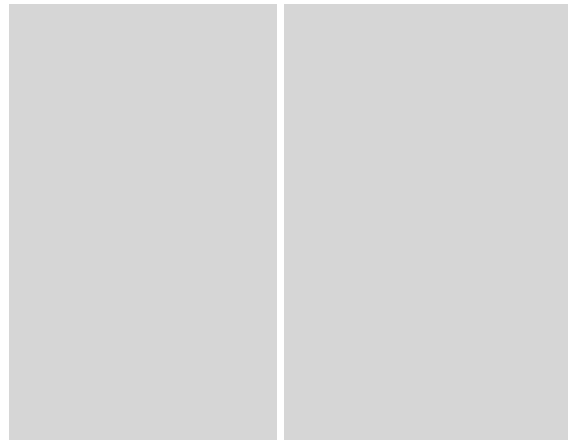
不定形の線が織りなす自然の風景のなか、最小プラトン立体の正三角錐の集積、空中高く浮く正三角形と正方形、そこから垂直に伸びた導雷針に雷が落ちることを想像すれば、概念的構図は完璧であった。正三角錐というモジュールの組み合わせも、番線とシノだけで固定する方法も、他に考えられない合理的選択と思われた。足場丸太を番線で組んだことのある人間なら、その簡便さと強度がわかるはずだ。

後で知ったが、鷲峰山という場所についても、彼らは大阪管区気象台が発行する「電力気象概報」によって関西地方の雷のデータを調べ上げ、雷雨の発生率が高いつも高い地域として把握していた。さらに雷のメカニズムについても、大気電気学の知見や雷雲の電荷分離仮説を押さえていた。例えば、晴天時は地表から上がるにつれて一メートルあたり百ボルトの割合で電位勾配が増すこと、雷雲内では急激な上昇気流により上層に正、下層に負の電荷分離が起こり、地面に静電誘導された正電荷とのあいだの放電が雷となること、落雷は雲から地表へ向かう前駆放電とその道を駆け上がる帰還電撃からなること、等々。地球を充電する雷の激しいエネルギーは、原始地球に生命を育み、また人類史上、数々の神話を生んだ。自然界のエネルギーの見えない流れを二瞬で暴力的に可視化する現象として、雷は非の打ちどころがないのだ。

だからといって、こうした理屈はプレイの仕事の理由にはならない。落雷の幻視に対応するのは、五、六百本の丸太を人力で山の上に運び上げ、空中で二千本もの番線を締めるという膨大な作業であり、その過程で生じる周囲の自然や生き物や人々との個別多様な対話なのだ。大自然に身をさらしてのこうした肉体労働によって、もろもろの「考え」は汗とともに流れ落ちて、生きていることの原質がむき出しになってくる。その原質が予測不可能な落雷を待たための受け皿、いわば「時の器」をかたちづくる。この器は、十年間、毎夏、塔を組む・雷を待つ・塔を解体するという作業を通して生成消滅を繰り返す。最高の現場と言っている。本質的なことはこの現場が屋外にあること、つまり屋根の下ではなく上にあることだ。「時の器」は垂直方向に人為を越えたものに向けて



図二 ウォルター・デ・マリア《ライトニング・フィールド》1977年  
撮影：井上明彦、2002年8月28日、ニューメキシコ州カトロン郡



図一 プレイ《雷7》1983年  
撮影：井上明彦、1983年9月4日、鷲峰山山頂下。後ろ姿は池水慶一氏。

開かれることで、屋根の下の人間中心の水平世界とは隔絶した根源的な時間性のなかに行為者を宙吊りにする。そこでは、太陽が動く、風が吹くといったあたり前の事象がめくるめく驚異となつて立ち現れるだろう。

プレイの《雷》が始まったのと同じ一九七七年の秋、アメリカのニューメキシコ州西部の砂漠にもう一つの「雷」の作品が完成した。ウォルター・デ・マリアの《ライトニング・フィールド》である。標高六八五メートルの鷲峰山を訪ねた十九年後の二〇〇二年八月二十八日、標高二一〇〇メートルの広漠たる台地に広がる《ライトニング・フィールド》を訪れた。アクセスは限定されていて、公開は五月〜十月のみ、訪れるには予約が必要である。アルバカーキ空港から車で三時間ほどのケマドという小さな町に管理事務所があり、そこから送迎スタッフの車で現地まで小一時間荒野の中を走る。自分の車で行くことはできない。そのときの女性スタッフは学生時代に設置を手伝ったという。雷多発地帯らしくあちこちで雷が光る。現地には木の小屋が一軒

ポツンとあり、来訪者はそこで一泊せねばならない。一回の宿泊者は六名以下とされ、人は孤絶された状態で日没と日の出を含む時間を過ごす。プレイの《雷》は十年間ついに一度も雷が落ちなかったが、こちらでも落雷はまれである(図二)。

《ライトニング・フィールド》は、一キロメートル×一マイルの方形の平坦な荒地に、一六列×二五列、計四百本のステンレス鋼のポールが等間隔に立つ。ポールの直径は約五センチメートル、高さは平均六三〇センチメートル、間隔は約六七メートル。地面の凹凸にかかわらず、鋭利な先端が一つの水平面を形成するようポールの高さが調節されている。勇壮なイメージが流布しているが、ポールは細く間隔も広いので、遠くからは見えにくい。興味深いのは、デ・マリアが二種類の測定単位で土地のスケールを決めていることだ。概念的な測定に由来するメートル法と歩幅のような身体的な測定に由来するヤード・ポンド法である。これは概念と知覚という人類の二種類の世界把握を示す。それが形成する幾何学的な水平面が人の手に負えない雷を待つ。完璧な構図がそこにあった。

測るものと測りえないものの、幾何学と自然の対比は、二つの「雷」に共通する。だが何よりの違いは、《ライトニング・フィールド》はディア芸術財団からの注文作品であり、設置と維持に莫大な資金がかかっており、恒久設置するために深々と基礎が打たれていることだ。ため息が出たが、同時に「日本ではむずかしい、別のやり方を」と思った。

だがプレイの《雷》はそれをすでに実現している。誰からも注文されず、丸太の正三角錐は地面に基礎を打たない。番線を結んで現われ、ほどこいて消える。丸太はまた別のところであつたまを支える。

先日、池水慶一先生から吉野の丸太探訪が楽しかったという手紙が届いた。  
先生、丸太と番線つて、最高ですよ。

(いのうえ あきひこ 美術家)

註一 堀尾貞治「現場検証(バラバラの思考)」『美術雑論5/1』第二号、一九八六年、三一頁。  
註二 プレイ《雷7》ポスターより

# THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ 時空にプレイする遊子体の柔軟な構造と精神

太田垣 實

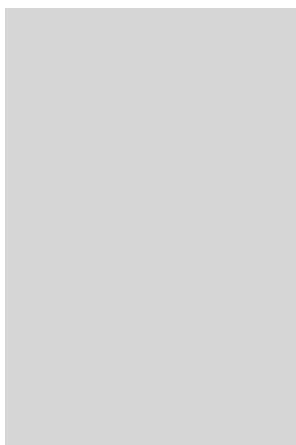
美術館では初めてとなるプレイ (THE PLAY) の大個展を見た。四九年に及ぶ活動の軌跡の全貌がたどれる。自然を舞台に山行水行のさまざまな行為を遂行し、今も進行形で存在する唯一無二の行為集団プレイの懐の深さ、底力を実感した。強烈な個性のリーダーや集団を束ねる主義主張とは最初から無縁。出入りも新たな参加も自由。職業や思想の違いを超えて結束する柔軟な構造と包容力。話し合いを重ね決行する計画が決まれば、まず行為ありき。その意味付けは、フィジカルな難行多々あるプロジェクトを遂行し、やり終えたあと、ひとりひとり体験を日常の生活に持ち帰って内在化する。体験や意味が心身ともにこなれたころ、また次の行為への意欲が盛り上がる。日常と芸術のあいだを自由に往還する数多くの行為を組み立て、やり抜いてきたプレイに一貫する、しなやかで揺るがない精神。

展示構成は、よく行き届いて工夫がある。約半世紀の行為の数々が「第二回PLAY展」(一九六七年) から時計回り、ほぼ時系列にたどれる。一つ一つの行為は計画資料、ポスター、記録写真や映像などで紹介されるのだが、今回の調査研究で新たに見つかった資料や記録写真も加えられ、ドキュメント映像もデジタル処理された鮮明なバージョンで臨場感とともに楽しめるのも嬉しい。今展の副題「まだ見ぬ流れの彼方へ」と関連するのはグループ結成初期の行為で大きな樹脂製タマゴを太平洋に流した《VOYAGE: Happening In An Egg》(一九六八年)、発泡スチロールの矢印型のイカダで宇治川から淀川を下った《現代美術の流れ》(一九六九年)、さらには六畳一間の家をつくり中で生活しながら木津川から淀川を流れた《IE: THE PLAY HAVE A HOUSE》(一九七二年) など。なかでも《現代美術の流れ》に用いたイカダは五年前に国立国際美術館で開催された「風穴 もう

ひとつのコンセプトアリズム、アジアから」のグループ展で展示するために再制作され、展覧会の終了翌日に一九六八年の到着地点からさらに海へとナカノシマの堂島川を流れる行為を実行、続きを鮮明に印象付けた。この《流れ》は翌年、パリのセーヌ川のブロー橋からジャット島まで流れる行為につながるなど今やプレイの継続性の象徴だ。一連の映像の悠揚とした流れの光景が何ともおおらか、牧歌的で美しい。

今展のハイライトは一九七七年から二〇年二〇回、毎夏に行われた《雷》の三角錐を三〇年ぶりに組み立てたこと。《雷》は京都府南部にある標高六八五メートルの山頂に四〇〇本の丸太を運び、一辺二〇メートルの三角錐をつくり、先端に導雷針をつけて落雷を待った行為。過去二〇年間の落雷データで最多発地帯の頂上に組み上げたのだから雷はすぐ落ちるだろうという予想に反して二年目も二年目も落雷はなし。三年目あたりからプレイのめんめんには雷を落とすという当初の目的より、雷が落ちるまで毎年、山頂に三角錐を組み立てて雷を待つという時間の共有こそが行為の要諦になっていた。一〇年間一度の落雷記録のないまま《雷》は終了したのだが、一〇年毎夏、数百本の丸太を運び上げ組み立てて待ち、終われば解体し、翌年また同じように肉体に汗して実行した。「この一〇年で時間に強くなった。時間に追いかけられなくなった、という気がする」という池水慶一の述懐のように《雷》は続けること、やり抜くことへの強靱な精神を心に刻み込んだといえる。三〇年を経て組み上がった三角錐は当時の四分の三の大きさ。実物大の再現でなくても、プレイする精神の組み立てを再認識する上では充分なスケールに思えた。番線で縛ってしっかり固定しながら組み立てられた丸太組の存在感。近年は丸太の確保も難しくなり、現在のプレイのメンバーが奈良・吉野に調達に出かけ杉丸太の皮をむく作業なども行ったというエピソードも含めて、プレイの行為に一貫する「やりぬく」精神の骨組みの強固さをあらためて存分に物語っている。

(おたがき まこと 美術評論家・元大阪成蹊大学芸術学部教授)



「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」(国立国際美術館、2016年)  
展覧会場風景 撮影:福永一夫

# 随想 現代美術（二〇）—— 絵画の彷徨

山梨 俊夫

近代以降いままなお、絵画を筆頭にして美術全般は、つねに現実を拠り所にし現実と向き合うことを最大の課題として展開してきた。絵画に焦点を合わせて言えば、その現実にはふた通りある。画家が見る現実世界と画家が直接働きかける物質的現実としての絵画のふたつである。画家たちの関心が、絵画の現実のほうに次第に重心を移してきたことは、このささやかな連載でもいくどか触れた。

二〇世紀に入り、二世紀のいまに向かって時代が流れていくにつれ、始めのころにはそれ自体で完結しようとした絵画の論理が、閉鎖する系のうちで充足することに飽き足らなくなり、その回路がほどかれていく。現実との新たな関係を求めて絵画が、この錯綜極まりない現実のもつれのなかを漂い始める。絵画が現実のただなかに乗り出し、接点を探し、探索の入口を見出そうとするのは、無論いまに始まったことではない。そして新たな関係とは言っても、絵画と現実の結びつきが、いまだかつてない形に激変することはないだろう。ただ社会の状況、人間の環境が変化し、手ごたえの確かな現実との連絡路が見失われてしまうとき、画家たちは、あらかじめ打ち立てられた現実把握の方式や視点の無効さに気づかされて、自らに見合う現実との連繋の方法を探り始める。先行者が切り開いた方式や思考を頼みにし参考にすることもあるだろうが、自らに見合う方法を探り出すのは、どこまでも個人的な作業として展開されていく。

フランス・ペーコンがパブロ・ピカソの作品に衝撃を受けても、ピカソが絵画を通し

て立ち向かった現実のありようとペーコンのそれとは異質であり、絵画は自らの現実との絡み合いを刻みつけていくべきものだといふペーコンが知っている限り、衝撃から先の作業は、ペーコン自身が引き受けなければならぬ。また、パリに暮らしそこで自らの絵画を深化させた田淵安が、パリはそれぞれの世界観を競い合う場だと言ったとき、絵画に表明される世界観は絵画の方法に支えられるのを必然とするから、内心に抱く世界把握に基づく現実への視点は個別化され、それをいかに充実したものにするかを問うている。さらに、アンゼラム・キーファーは、ナチズムへの連想を呼ぶ作品に異議を受けながら、ゲルマン民族にとどまらない遙かな人間の歴史に垂鉛を降ろし、同時に絵画の物質性を援用して、絵画に可能な文脈を押し広げようとしている。その垂鉛は彼に独自のものである。これまでも触れてきた二〇世紀後半期からの絵画は、しばしば特定の主義主張に括られることがあるにしても、どれもがむしろそれぞれに、最初から予想された目的地なでもたずに別々の方向に漂流してきた。一九七〇年代ころになるだろうか、それまでに続出した前衛主義の競争で積み重ねられた試みの果てに行き詰まりを見て、「絵画の終焉」がいくたびか口の端に上ったこともある。しかし絵画は終わらない。千古の昔から描き継がれてきた絵画の水脈が突然枯渇することなどあり得ない、という先入主のような通念から言うのではない。絵画の需要が絶えず、画家という職業が社会から求められるから言うのではない。絵画は言語と同じように、現実を認識し、人間が世界内に生息して不安定で見定めがたい自己を同定するに不可欠の方途だからである。絵画は言語とともに、そして相補いながら、人間の生存にかかる現実とは何であるかを解析解読し、現実との関係を確認させる手段として、生の呼吸に組み込まれている。

画家たちの作業のうちには、何かを表す絵画、物としての絵画、そのふたつが矛盾することなく内包されて、彼らは、自分は何者であるのか、世界はどのように存在しているのか、といういつも解がありながら決して十全な解には到らない根源的な問いを背負っている。その問いに導かれて、絵画の彷徨は幾筋にも分岐して続く。画家の個々の意思とは離反して、方向を受け止める岸辺は容易に見出されることがない。

（やまなし としお 当館館長）

「随想 現代美術」の連載は本号で終わります。

田淵安一 《一は全て 全ては一》 1965年  
油彩他、カンバス 178.0×115.0cm  
三重県立美術館蔵  
© Yass Tabuchi. A.D.M.D



## 橋を架ける

京都ビエンナーレは、一九五七年以後京都市が主催となつて開催してきた京都アンデパンダン展の意図をより発展的に展開させるかたちで一九七一年度に始められた。実験的・尖鋭的な挑戦の意志のある美術活動を、京都市美術館が主体となつて紹介する展覧会である。第二回目となる「一九七三年京都ビエンナーレ」集団による美術―は集合・離脱をくり返す集団によつて試行される新しいいくつかの動きを紹介しようとしたもので、プレイもこゝへ招待されたのだった(註一)。

展示室を二室与えられたプレイは、ここに吊り橋を架けることにした。作品のタイトルは《THE BRIDGE》である。経緯の詳細は現在のメンバーの記憶にない(註二)。橋の長さを部屋の奥行きと正確に同じにするため、展示場所となる二〇六号室の図面を美術館から提供してもらった。ベニヤ板、コンパネ、ワイヤーといった材料を杭瀬のプレイ作業所に集めて途中まで組み立てた。見せかけの橋ではなく実際に人が歩いて安全に渡ることができなければならないのだから、強度に気を使わねばならない。当時メンバーに土木や建築の専門家はおらず、皆で知恵を出し合いなんとか吊り橋を設計した。実際に渡ることができるか確認するため、《現代美術の流れ》(一九六九年)、《IE: THE PLAY HAVE A HOUSE》(一九七二年)(以下《IE》)同様、美術館での設置前に「リハール(仮設置・実験)」を行い、安全を確認した(註三)。

枚方で二度組み立てた橋をばらして美術館へ搬入し、八月八日・九日の二日間かけて完成させた。美術館に資材を搬入していると、プレイを施工業者と間違え、改修が始まるのかと館の職員が慌てた。事前にプランを学芸側に伝えていたはずだが、学芸以外の職員が驚いたらしい。土木工事ながらの作業を進めるプレイは、作家らしく見えなかったのだろう。地下足袋でワイヤーや材木と格闘する様子は、他の参加団体とも明らかに違っていたという。

会期はわずか九日間。階段の上り口含め全長三〇メートル、橋は床から一・五メートルの高さである。本展を企画した平野重光に後に筆者がヒアリングしたところによると、身体的な条件等で渡ることの不可能な者、渡りたくない者は、展示室をぐるりと迂回して反対側に行くか、階段部分をまたいで室内を通過したという。いずれにせよ、事故なく無事に会期を終えた(註四)。

美術館内の展示室二室を使って観客に渡らせること自体、能動的・積極的な鑑賞行為

を促す体験型の作品として評価されるものであったが、プレイの「らしさ」はむしろ会期終了後に発揮された。終了後、橋をそっくりそのまま美術館から移動させ、実際に流れている川に自分たちの手で一日だけ架設したのだ。一九六九年の《7 DIMENSIONS: ハロゲン化するプレイ氏の触媒調査あるいは1209帯での追跡計画》、一九七二年の《BENCH》に続いての美術館での展覧会参加となった今回、美術館だけで行為が終わったらもつたないという気持ち、美術館で行為を完結させたくないという思いがプレイにあった。またさらに、《IE》でその確信が強められたように、ハプニングと普段の生活との往還関係について考え始めたプレイにとつて、美術館から離れた風景の中に橋を戻すことは、突拍子もないことではなかったのかもしれない(註五)。

七月中旬以前に作られたメンバー用プランに「8月20日美術館より搬出後、保津峡近辺にて吊り橋の架設を計画中」とあるだけでなく、八月一六日付の新聞記事にも「会期が終わったら保津峡へ持つていくそうである」と記されており、吊り橋を架ける場所はギリギリまで模索されていたようだ(註六)。展示室の奥行きに合わせて制作した吊り橋とほぼ同じ川幅かつ、一時的に橋を架けることが可能な場所を探した結果、京都府久世郡久御山町、木津川にかかる通称流れ橋付近に決定した。ここは前年に《IE》を行った際に通っている。《IE》の出发点となったのはさらに上流、京都府相楽郡笠置町で、『美術手帖』一九七二年一〇月号(註七)に掲載された記録によれば、《THE BRIDGE》を架設するあたりでは当時砂州で昼食を取るなど、和やかな時間を過ごしていた。今回は搬入のため車両を河原に乗り入れねばならず、それが可能かどうか確認するため、また川幅も実測しに行ったとメンバー用プランを執筆した三喜が証言している。

八月二〇日、展覧会撤収初日。午前一〇時の作業開始時間にプレイも美術館へ集合し、正午までに吊り橋を解体して美術館を出発。川での作業のため全員水着と帽子を持参である。二度に分けて資材を美術館から現地へ運んだ後、ばらした吊り橋を再び建設しながら野営した。翌日に吊り橋を完成させ、実際に渡ってみて、証拠(記念)写真を撮影した。その日中に再び橋を解体し解散。野営の記憶は現在のメンバーにはほとんどないというが、激しい雷と夕立があったことは記憶している。同ビエンナーレに、Equivalent Cinemaの一人として参加していた植松奎二は、一日限りの吊り橋設置を見に河原まで出かけ、だだっ広い河原で、猛烈な夕立と雷の轟音を聞きながらこの吊り

橋を眺めたという（註八）。記録誌『PLAY』（註九）の見返しに掲載された写真は、河原で橋を作りながら遊びで撮影したものだ。吊り橋の両脇にある階段をくっつけてピラミッド状にし、段数に合わせて上がって撮った。他にも、吊り橋を渡る様子や設置の様子を記録写真で確認することができる。

一〇月号で第二回京都ビエンナーレの特集記事を掲載し終えていた『美術手帖』は展覧会終了後の行為の重要さを理解し、川での架設写真を至急送るようにプレイへ連絡した。写真は「風景の中に帰されたザ・プレイの『The Bridge』8月20日／京都府久御山町下津屋木津川（本誌10月号140頁参照）」というキャプションを伴って『Calendar』のコーナーに掲載された（註一〇）。展示会場では橋の移動を示唆していなかったし、公式のカタログにも記録写真は掲載されていない。作品の本質がどこにあるの



プレイ《THE BRIDGE》  
1973年8月20日、木津川（京都府久世郡久御山町）、撮影：池水慶一

か（これは彫刻なのかハプニングなのか）、展示場では判断ができなかっただろう（註一一）。プレイは写真を添えた「報告」を関係者に送るというかたちで、行為の完了を知らせた。展覧会を担当した平野の元にも、写真一枚とB四サイズの報告が送られてきた。そこには「この吊り橋をあなたの空間・時間帯に架けなおして下さい」との一文が添えられていた。

（橋本 梓 当館主任研究員）

本稿のための調査には、池水慶一氏、池水トヨ子氏、鈴木芳伸氏、三喜徹雄氏、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。連載は二九号に続きます。

註一

三度にわたって開催された京都ビエンナーレ（二〇〇〇年以後に開催された京都ビエンナーレはこのビエンナーレと直接的な関連性がない）は、とりわけ関西の戦後美術史を考えるにあたって重要なシリーズであり、引き続き調査が必要である。紙幅の関係上、展覧会の詳細及び他に参加した「集団」との差異等についてはここでは論じない。

註二

「1973 京都ビエンナーレ」集団による美術——京都市美術館、一九七三年八月一〇日—一九九四年六月一七日。

註三

一九七三年七月二三日、知人のツテで枚方市内の松栄産業敷地を借りた。メンバー用プランには八月二日とあるが七月二日の誤り。

註四

平野重光へのヒアリング、京都市、二〇一六年一月二〇日。

註五

詳細については拙稿を参照。橋本梓「プレイは家を持っている」『国立国際美術館ニュース』二一六号、二〇一六年一〇月、国立国際美術館、六—七頁。

註六

（安）「若者のコンプレックス爆発——京都ビエンナーレ展」『読売新聞』読売新聞社、一九七三年八月一六日。

註七

「THE PLAY——旅を旅する」。その日常化に向かって現在を漂流すること」『美術手帖』一九七二年一〇月号、美術出版社、二〇九—二二三頁。

註八

植松奎二「ナンセンスな旅への招待——K&Bとの対話」『国立国際美術館ニュース』二一六号、二〇一六年一〇月、国立国際美術館、二—三頁。

註九

プレイ「PLAY」自費出版、一九八一年（B四版、五〇〇部発行）。

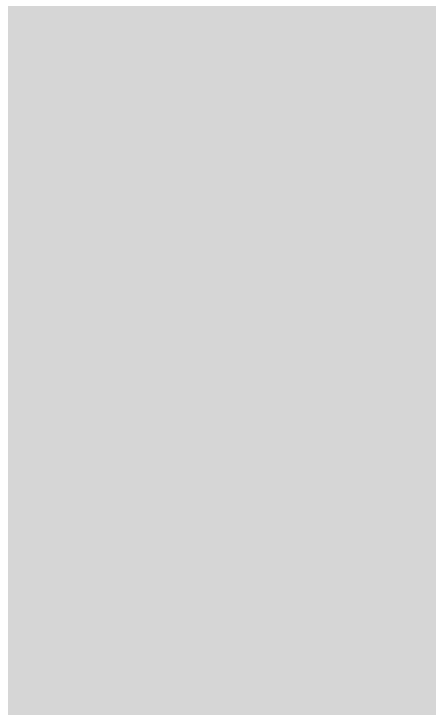
註一〇

「美術手帖」一九七三年一二月号、美術出版社、三二頁。

註一一

たとえば、たにあらたは執筆記事の中で橋の強度を疑問視したが、プレイにとっては橋の強度が十分であることは当然のことだった。たにあらた「〈集団〉による美術——複数の眼と個の視覚（1973 京都ビエンナーレを見て）」『美術手帖』一九七三年一〇月号、美術出版社、一四三頁。たにあらたは後に、プレイから反論があったことについて「造上、実際の用に堪えるものである」といつてきた池水の行為……」たにあらた「夏に吹く一陣の風」『日本読書新聞』日本出版協会、一九七六年九月二七日、八面。

## 館蔵品紹介



リュック・タイマンズ (1958-)  
《教会》  
2006年  
油彩、カンバス  
235.5×142.0cm  
Courtesy Wako Works of Art

リュック・タイマンズが描く絵画のテーマは、ヨーロッパ人の歴史意識に関わるもので、特に第二次世界大戦にまつわる出来事が中心である。少なくともそうした暗い出来事を元にした絵画を一九八〇年頃から描き始めた。しかし時代は変わり、二十一世紀に入った今日、以前とは異なる時代になってきているのをこの画家は自覚し、テーマの選定を変化させてきている。

タイマンズは自らが選んだテーマにまつわるイメージを本、絵ハガキ、映画、テレビ、インターネットなどから集め、それらを元にして、ドローイングやマケットを制作し、また写真を撮影するなどして、多角的に検証し、描くに値

すると思えるイメージを創出する。そうしていかに描くかをカンバスに向かって描き始める前に完全に決め、一日で描き上げる。

またタイマンズは、生地でありアトリエを構えるベルギーでしか描かない。この画家にとってはベルギーの光が重要であり、その光のもとで完成される身体的な痕跡こそが絵画なのである。

描写は独自なものである。何が描かれていないか分からないような曖昧さを持ち、鑑賞者の記憶に訴えかけ、記憶の中の別のイメージと結びつけさせる。具体的には部分を強調したり、消去したり、空白を持ち込むという、映画から導入した手法によって、イメージを印

象づける。こうした方法は、人がイメージをどのように記憶するかという考えに遡ることができる。

本作品は、キリスト教のイエズス会をテーマとした二〇〇六年の作品群中の主要作品である。イエズス会はいグナティウス・デ・ロヨラ（一四九一～一五五六）を中心に創設された修道会であり、我が国ではメンバーの一人フランシスコ・ザビエル（一五〇六～一五五二）が一五四九年に布教のために来日したことよく知られるが、同会は世界各地での宣教活動と高等教育活動で有名な、現在世界で最大規模のカトリックの男子修道会であり、ベルギーでもその活動の影響力は大きい。他方でイエズス会士を表す英語「Jesuit」が、辞書において「陰険な人、策謀家」を意味すると記載されているように、謎めいた組織としても知られる。タイマンズはそうしたイエズス会を最初のグローバルなネットワークであり、曖昧な性格の組織であると考えており、そういう点に今日性を見出してイエズス会を絵画のテーマに選んだようである。

この絵画は東ヨーロッパにあるイエズス会の教会のバロック式祭壇に基づく

ものである。バロック的な華麗さを剥奪した色彩、正面性を弱めた少し傾いた構図、アイコンの不明瞭な描写などによって、宗教的建造物それ自体を注視させる絵画とするのではなく、宗教にまつわる記憶や宗教の概念的な側面を鑑賞者に呼び覚まそうとする。

教会の祭壇という、現代の美術から除外されてきたモチーフが選択されている点には、何を描くかという今日の絵画における重要問題についてのタイマンズのスタンスを読みとつても良いであろう。タイマンズが終始実践してきた「過去の作品を模倣することはできない。自分で自分の道を見つけ出さなければならぬ」というスタンスが、この選択には強く感じ取れるのである。

（中西 博之 当館主任研究員）