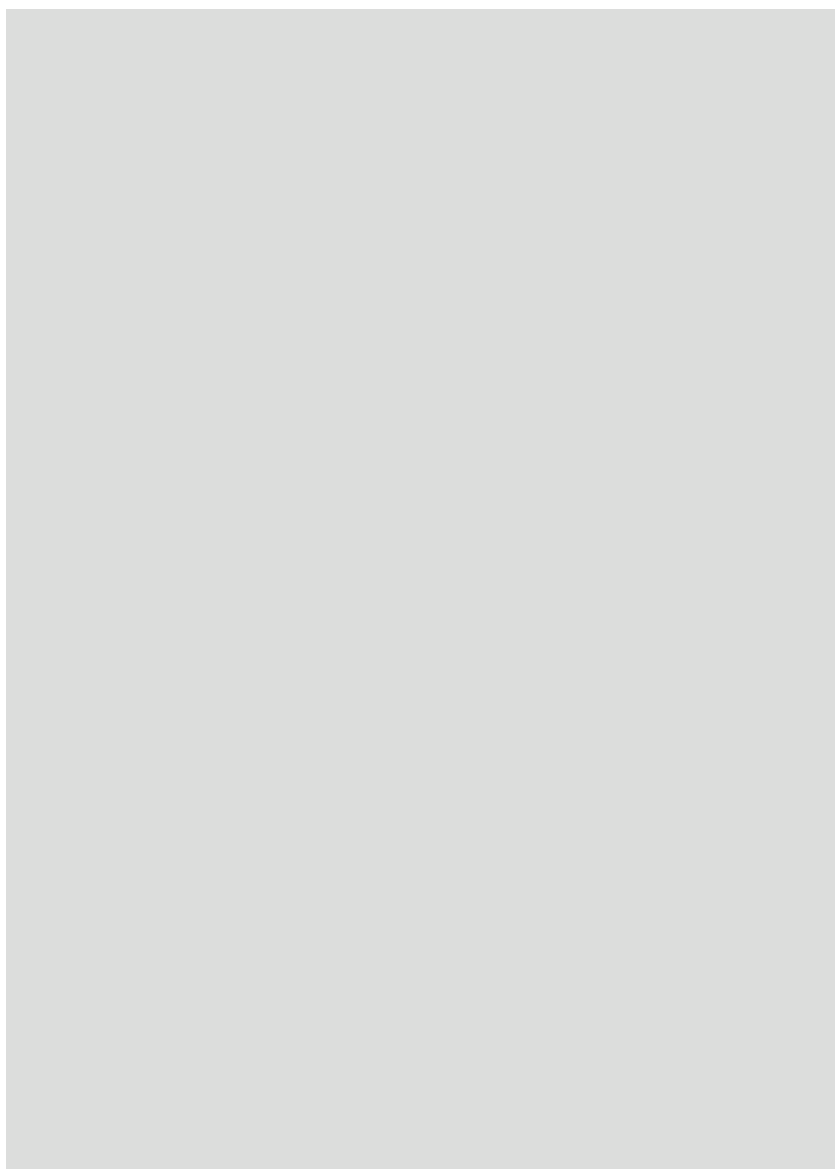


国立国際美術館 ニュース

2017.04
219

 THE NATIONAL MUSEUM OF ART, OSAKA



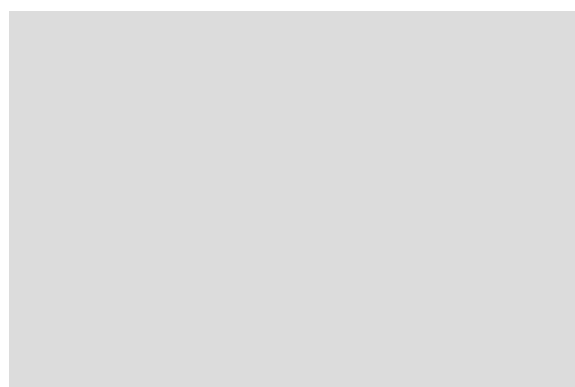
すり抜けと充填ーライアン・ガンダーの奇妙な真空

能勢 陽子

現実世界がふっと裏返って、別の大きな世界が顔を覗かせる。大仰ではなく、一筋のそよ風が吹くようにさりげなく。

ライアン・ガンダーの作品を前になると、あつけないほどなにもない空間なのに、微細に蠢くなにかに満ちているような、あるいはすがすがしいほどシンプルな物体なのに、頭の中でムクムクと巨大なものが育ちはじめるような、そんな感覚に襲われる。作品の構造は極めて知的で複雑なのに、その作用は瞬時にして、自由で軽妙である。

ガンダーの作品の奇妙な魅力に初めて触れたのは、二〇二二年のドクメンタ13のことであつた。キャロリン・クリストフル・バカルギエフがディレクターを務めたこの回は、カッセル中央駅からカールスアウエ公園、町中の会場数か所を含む、実に広大な範囲で作品が展開されていた。その全体の「ブレーン」となっていたのが、フリデリチアヌム美術館である。そこでは、ジョルジョ・モランディの絵画、アリギエロ・ボエッティの地図、マリオ・ガルシア・トリレスによるボエッティのドキュメンテーション、第二次世界大戦やバーミヤンで破壊された遺物、量子テレポーテーションの実験装置などが展示されていた。まさに、

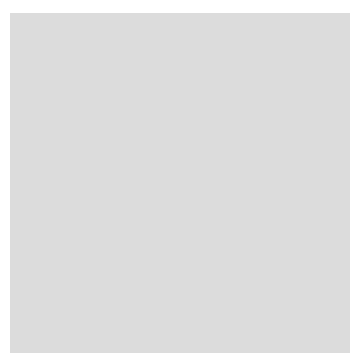


ライアン・ガンダー
《私には覚えることのできる、いくつかの意味が必要だ（目に見えない引力）》2012年
© Ryan Gander, Courtesy the artist and Ishikawa Collection
Photo: Rosa Maria Rühling

個人的・歴史的な時間と地理的・宇宙的空間が、複雑かつ巧妙に交差する内容であつた。その美術館の一階はすべてを使っていたのが、ガンダーである。そこにはほとんどなにもなかったから、
「ほぼすべて」というのは正しくないかもしれない。しかしだからこそ、会場を余すところなく使っていたともいえる展示であつた。ガンダーの《私には覚えることのできる、いくつかの意味が必要だ（目に見えない引力）》（二〇二二年）は、国際展の顔となるべき作品が展示されてきたこれまでの回

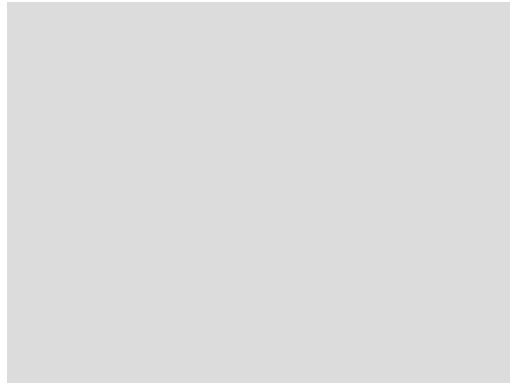
とは異なり、ガランとして風が吹いているのが感じられる程度であつた。この風は、ガンダーが生じさせていたことを後になって知るのだが。多層的な時間と空間が交差し、部分が始まり合つて壮大なコンテクストが織り上げられていたその会場で、この作品は一服の清涼剤の役目を果たしていた。ドクメンタ13全体の基点となる建物の一階部分が空白であることは、展示に、そしてそれを観る者の頭のなかに、無数の自由な動きを作り出す余地を与えた。この余白がなかったなら、網の目のように張り巡らされたコンテクストの中でがんじがらめになり、息が詰まるような思いがしただろう。このなにもない空間が、展示全体に対して実に豊かに作用しており、作家とキュレーターの双方に感嘆したのだつた。

ガンダーは、「隠されたもの、覆われたもの、見えないもの、潜在的なもの」（註）に目を向ける。アニメから抜け出したかのような壁の眼が、前に立つ人々を見つめ返す《Magnus Opus》（二〇一三年）では、いつも面としてしか認識しない壁の向こう側の大きな質量に思い至らせられる。ラテン語で「最高傑作」を意味するタイトルは、「みる／みられる」の関係を逆転させ、その前に立つ人々こそが「最高傑作」とうそぶく。また、《お母さんに心配しないでといて（iii）》（二〇二二年）では、外側のわずかな痕跡が、中に潜んだ子どもの姿をイメージさせる。愛娘がシャツに隠れて幽霊ごっこをしている様子を大理石の彫刻にしたこのシリーズは、子どもが幽霊を信じている間だけ、成長の過渡期に



ライアン・ガンダー
《お母さんに心配しないでといて（iii）》2012年
展示風景（東京オペラシティアートギャラリー、2014年）
石川コレクション、岡山
© Ryan Gander, Courtesy of TARO NASU
Photo: Keizo Kioku

に一体ずつ制作されるため、それぞれがユニーク・ピースで、サイズが徐々に大きくなる。日常の光景に根差したはずの本作は、大文字の美術史とも接続して、古代ギリシャやバロック期の大理石彫刻の、人体を包む優美かつ荘厳な布の襞を思い起させる。他愛のない子どもの遊びと、権威や永遠性の象徴でもある大理石との思い掛けない出会いは、遊びの瞬



ライアン・ガンダー
《編集は高くつくので》2016年 石川コレクション、岡山
© Ryan Gander, Okayama Art Summit 2016,
Courtesy of TARO NASU Photo: Yasushi Ichikawa

間のモノUMENTを形作る。そして、信じる者にしか存在しない「幽霊」は、信じるがゆえに存在する「現代美術」の価値をパラレルに浮かび上がらせて、芸術の価値を無化しながら、その内実をユーモアの入り混じる軽やかさで満たすだろう。

ガンダーの作品の中では、ささやかというよりスペクタクルともいえそうなのが、昨年の岡山芸術交流で、市内に突如として現れた物体である。不時着したUFO

は高くつくので》(二〇一六年)は、相当な勢いで突っ込んだのだろう、アスファルトが乱暴に剥がれている。この作品もまた、美術史に参照点を持つており、この物体は一九二〇年代頃のヨーロッパからタイムトラベルしてきた、ヘオル・ファントンヘルローの彫刻だという。しかしおかしなことに、「様式」を意味する「デ・ステイル」の作家として水平と垂直のみからなるはずのファントンヘルローの彫刻は、ブクブクと肥大化した奇妙な形態をしている。二〇世紀初頭から現在にワープする過程で、直線による厳密な線が、未来志向の流線形に変容したのだろうか。しかしその形態は、空間を切るスピード感というより、どこか鈍重な肥満体を思わせ、現代の情報や物質が過剰に溢れた時代の権化ともみえてくる。ともかく別の文脈、文化圏から、突然として日本の地方都市に現れたこの物体は、見慣れた風景を二変させ、違和感を放っている。そしてここでも、「別の世界」の存在が仄めかされるだろう。この物体が地面に衝突した痕跡から、自然に到来したであろう方角を見やり、過去と現在を繋ぐ「入口／出口」を探させる。そんなふうにして、見慣れた空には、別の世界と繋がる無数の穴が空くのである。

ガンダーは、上記のファントンヘルローだけでなく、同じデ・ステイルのヘリット・リートフェルトや、ル・コルビュジエ、またアーノ・ゴールドフィンガー(映画『007』の悪役のモデル)といったモダニストによる建築や椅子も、換骨奪胎して作品化する。ガンダーは、そこにモダニズムの理想主義への批判を加えるだけでなく、時代を超えて、芸術が人間の輝かしい未来を

支えたと信じられた時代の、前向きな肯定感に共鳴している。ガンダーは、未完のユー・トピアを補完すべく、そこに合理主義や機能主義から逃れた子どもたちの夢を取り入れる。《リートフェルト・リコンストラクション》(二〇〇五〜二〇〇七年)では、リートフェルトの椅子を構成するパーツを子どもが自在に組み立てて、家具もしくは建造物のような立体を造り出す。また《The Boy Who Always Looked Up》(二〇〇三年)では、無機質な重量感を示して悪名高いロンドンのゴールドフィンガーによる高層集合住宅に、子どもたちが紡ぎ出したありえたかもしれない未来を重ねていく。

ガンダーの作品には、確かにブリティッシュ・ジョークそのもののような、人を食った皮肉なユーモアが窺われる。作品を観るつもりで来たのになにもなかったり、中々なにが行われているのかさっぱりわからなかったり、どれが作品なのか判然としなかったりすると、肩透かしを食らったような気になる者もいるだろう。しかしそうしたアイロニーとともに存在する奇妙な真空中に気づいたなら、その体験は拍子抜けするところか、実に豊かなものになると気づくのである。

ガンダーの作品は常に、芸術を巡る問いに深く関わっている。芸術として提示されながら、同時に芸術そのものの意義を問うパラドックスは、もはや現代の芸術の必須要素になっており、ガンダーの作品もその例外ではないだろう。しかしそこには、なにが芸術なのか、すべてが芸術なのか、あるいはすべてが芸術ではないのかといった不毛な問いを、スリリとすり抜ける抜け穴がある。ガンダーの作品にみられる詩的な想像力は、作品に内在あるいは外在している真空中に作用して、ひとつの解に留まることなく、連鎖的また多層的に、ずれながら意味を生成し続ける。そして、限られていると思わされていた空間や意味を、日常の中に隠され、覆われ、見えなくなった潜在的な別の世界の入り口を示唆することで、開いていく。そのような空の容器こそ芸術なのではないかと、ふと思わされるのである。

(のせ ようこ 豊田市美術館学芸員)

註 「開発 岡山芸術交流」カタログ(二〇一六年、岡山芸術交流実行委員会)よりガンダー自身の言葉。

クラナハは、絵画という不思議な容れ物が、 どのようにして歪みや不条理をのみ込むのか、 またそれが視覚に与える効果を熟知していた画家である

坂本 夏子

クラナハの絵は奇妙であり、そこに魅了される。

その絵の主題となっている人物の魔力的な表情が、そこから視線を外すのを簡単には許さないからだろうか。それは大いにあるだろう。ルターなどの実際に存在した人物の肖像にも、神話の女性たちの顔にも浮かんている、妖しさと神聖さを併せ持つ表情。それらは生身の人間を観察することによって表された姿ではなく、一度クラナハの体内に入って精製されて生まれてきた別の有機体であり、またその複製でもあるがゆえに、どこかキアラっぽい存在でもある。クラナハの絵との出会いが二度目以降ならば、その絵における顔に親しみを覚えているのではないだろうか。そしてそれは人体にだけではなく、泉の水や木々の葉、岩山や地面にも同様にみられる特徴でもある。生々しく、少しクセのあるその特徴が醸し出す独特の雰囲気画面全体を支配している。

八年ほど前にドイツ東部の美術館へ行った時、たくさん並んだ絵の中にクラナハの絵は遠くからでもわりとすぐに見つけることができたのだが、イメージを捕まえやすいポスターのようなキャッチーさがそれを可能にしているように思えた。

親しみやすさを感じさせると同時に、凛とした高貴さに満ちていて、近寄りがたい印象でもある。不思議な絵だ。

高貴さと通俗性の共存こそがクラナハ絵画の大きな特徴であり魅力なのではないだろうか。

おそらくこの高貴な感じというのは、クラナハの持つっていた性質であるというほかに無いような気がするのだが、通俗性はその造形の中に工夫されたものであろう。

クラナハの絵画空間は、シンプルな構造と整理された色彩が高度に組み合わせられることで出来ている。

風景の奥行きは多くても三段階か四段階までの分割でできていることがほとんどである。階層の境目は、フェードアウトするように奥へ延ばされることはほとんどなく、急に次の階層に切り替わる。たとえば《ヴィーナス》などにみられる、暗闇を背景にして地面に立つ女性ヌードの定型があるが、この絵の奥行きは二層である。前景としての人体とその足元、後景としての暗闇である。足元の地面は奥へ続く方向に自然に消えるのではなく、突然ぶつ切りされたように途切れているため、その空間が一体どうなっているのか不明である。

《泉のニフ》は図のように三層の空間に分けてみることができる。一番奥に描かれた街とさらにその奥の空は、本来別の層として考えるのが正しいかもしれないが、この絵の中では街と空が同じトーンで描かれていることで、ひとつの窓枠の中に切りとられた景色のような効果となっているため、同じ層として見ることにしたい。各層の境目は、帯状に連なる樹木によって区切られている。樹木は層に合わせて三段階に大きさを変えて描かれており、奥行きを測るものさしの役割を果たしているが、各層の樹木の表現の違いは葉の大きさのみで、色や精密なタッチはほぼ同じである。樹木の帯は、造形のリズムをつくり出すための重要なパーツとなっている。

有機的なリズムによってつくられた風景は、歪んだ人体のフォルムとの緩やかな相似形を暗示している。

クラナハはその巧みなテクニックで、歪みを別の歪みによって包み込み、あるいは表情豊かな描写によって押し流す。何を引き替えにすることもなく、不条理や不自然さを乗り越えたその絵は、絵が内包することのできる世界の範囲がいかに広く深いものであるかを示しているようでもある。

(さかもと なつこ 画家)

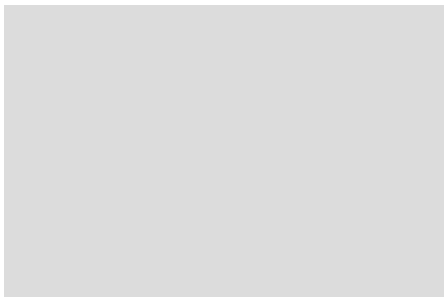


図 ルカス・クラナハ(父)《泉のニフ》1537年以降
油彩/板(菩提樹材) 48.4×72.8 cm
ワシントン・ナショナルギャラリー蔵 著者による構造分析図

追憶の八〇年代(二)

日本美術のアイデンティティをめぐって

安來 正博

一九八〇年代当時の日本人のメンタリティとか社会気運のようなものを思い出すことは、今となつてはなかなか困難な作業であるが、国際社会の中での上昇志向が今よりずっと強かったことは確かだろう。ウォークマンやファミコンを尖兵とする、好調な経済成長に後押しされたジャパニーズ・ビジネスマンが、近い将来、世界中を駆け回る時代が来ることを誰もが信じていたその頃、美術もまた、財テクブームの波に乗って国際市場での存在感を強めていった。

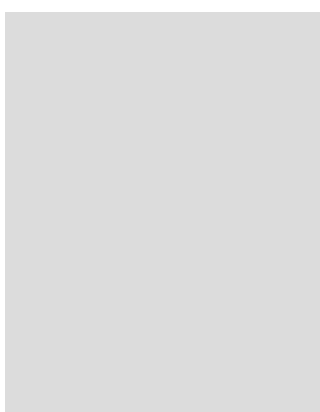
こうして、海外のオークション等で日本の現代美術が注目されるようになると、果たして、その出所や西洋美術との関係性に関心が集まった。すなわち、西洋美術の模倣から始まったとされる日本近代美術史を、今一度見つめ直す動きが国内外で盛んになってきたのである。その意味で、美術に限らず八〇年代は、日本社会がかつてない急速な国際化を迎える中で、自らのアイデンティティという本質的な問題に、リアルに直面した時代と言えるのかもしれない。

美術に関しては、特に洋画と戦前からの前衛美術に対して、それらを西洋美術への追従と捉えるのか、その中に日本独自の論理と美意識を認めるのかで意見は二分された。それまで、日本近代美術史の中で異端視されてきた、海外で活躍した日本人画家たち(国吉康雄のような戦前の渡米画家から、戦後のアンフォルメルや抽象表現主義の画家にいたるまで)に注目が集まったのも、こうした状況と無関係ではないだろう。

八〇年代の日本美術の少なくない数の作品が、この「日本的なるもの」をめぐって論議されたし、作家自身が意識的であつたか否かに拘わらず、そうした要素が作品の中に

色濃く表れるようになったのも、

この時期の特徴だつたのではないだろうか。なかでも個人的に強く記憶に残っているのは、深井隆、藪内佐斗司、田窪恭治といった彫刻家や、三輪龍作、柳原睦夫らの現代陶芸作家たちが、この日本回帰とも呼べる新しい時代の潮流の中で脚光を浴びたことであ



深井隆《逃れゆく思念—'89-A》1989年
樟、金箔 150.0×140.0×70.0 cm
板橋区立美術館蔵

る。彼らの作品は、伝統的な日本のイメージを連想させる一方で、それが逆に新鮮な造形美として目に映った。日本的な装飾性を前面に出すというのは、やはり欧米中心主義的なエキゾチズム、あるいは文化植民地主義的な美術市場への迎合であるという考え方もあるが、そういうある種の「キッチュ」な要素こそが日本文化の特質なのだという見方もされた。

その一方で、七〇年代のものを派を欧米のモダニズムからの脱却と捉え、その後の立体造形をも派からの展開として考える見方も出てきた。「もの派とポストもの派の展開」(一九八七年 西武美術館)は、まさに七〇年代以降の立体作品におけるもの派を超越するプロセスを「ポストもの派」と名付け、その系譜を明確に提示した注目すべき企画展であつた。美術評論では、千葉成夫の『現代美術逸脱史』(一九八六年 晶文社)が忘れ難い。日本の戦後美術史の脈絡の末端に今(八〇年代)を位置づけ、「未生の美術を实践によつてくりあげていく」という、未来に向けての課題を提起した。

海外の評論家や研究者たちによる日本の現代美術をテーマにした企画展も注目を集めた。「アゲインスト・ネイチャー 八〇年代の日本美術 (Against Nature: Japanese Art in the Eighties)」展(一九八九〜九一年 サンフランシスコ近代美術館他)と「プライマル・スピリット 今日の造形精神 (A Primal Spirit: Ten Contemporary Japanese Sculptors)」展(一九九〇〜九一年 ロサンゼルス・カウンティ美術館他)は、ともに欧米における従来の日本美術に対するステレオタイプな解釈に変更を迫る画期的な企画展であつたと同時に、外部から見た現代日本美術の様態を当の日本人自身に突き付けてみせた。そして、横浜美術館他で大規模に開催された「戦後日本の前衛美術 (Japanese Art After 1945: Scream Against the Sky)」展(一九九四〜九五)では、アレキサンドラ・モノローによる、戦後日本美術史の再構築の試みを目の当たりにさせられた。これらの著述や企画展の試みは、同時代としての八〇年代をやや強引に歴史の中に位置づけようとした点で、いささか性急であつたかもしれない。しかし、従来の日本文化に当て嵌められた型どおりの精神性や宗教観、自然観を刷新する第一歩となつたことには大きな意義があつたのではないだろうか。

(やすぎ まさひろ 当館主任研究員)

南大東島への道

橋本 梓

京都市美術館、そして木津川で《THE BRIDGE》(一九七三年)を実行してから半年空けずに、プレイは初めて画廊で個展を開催することとなった。一九七四年一月二八日から二月九日、大阪の信濃橋画廊 apion でのことである。美術館や画廊から一定の距離を保って活動することが、とりわけ活動開始直後のプレイにとつて重要な態度表明であったことは疑い得ないし、このことについては連載でも繰り返し触れてきた。彼らは宗旨替えをしたわけではない。一九六七年の活動開始から七年が経過したこのタイミングで、プレイはそれまでの活動を自らアーカイヴし、書籍のかたちで発表することにしたのである(註一)。画廊での個展はいわばその発表の場であった。画廊に展示されたのは、記録誌『PLAY』(通称「コピー本」)の原稿の一部と、これまでに制作した印刷物、記録写真であった。「コピー本」の発行日は個展の開始日と同じだが、メンバーへのヒアリングによれば事前注文による計四一部の制作だったという(註二)。

プレイは一九六九年に『プレイ新聞』を三号発刊している(註三)。この新聞はそれぞれのメンバーが書いた短いエッセイを寄せ集めて掲載したもので、個々のメンバーの来し方行く末、プレイについての銘々の見解などの記述が主であった(註四)。一九六九年時点では集団としての輪郭は明瞭とは言い難かったのだが、今やプレイの活動は七年の厚みを持ち、その過程でそれぞれのメンバーの個性は相対的に透明化し、反比例するかたちで集団としてのプレイの人格が立ち上がってきたのである。発表された「コピー本」は、プレイが自らの活動を、ある程度の距離を保って客観的に省みる眼差しを得たことの証左である。また、プレイが個人の集まりではなく、ひとつの集団として歩みを進めていることを示している。

プレイは何をしてきたのか、そしてこれから何をすべきか、集団としてどうあるべきか、というやや概念的な問いかけは、とりわけ七〇年代から八〇年代に、一部のメンバーから反復的に浮上した。このことは、残されたプレイ内部のミニコミ的印刷物や、会合報告などから明らかである。そして、そうした問いに対する明白な結論は存在しなかった。というのも、今日の時点から振り返って述べるなら、プレイは「プレイであろうとする」ことというよりも、「プレイする」ことで持続してきた集団だからである。行為を計画・実行し、また次の行為を計画・実行し、という過程において、参加者は常に「やるかどうか」だけが問われ、その背後に抱える動機や思想は不問とされた。イデオロギー先行ではな

かったこと、これがプレイという集団のユニークさでもある。

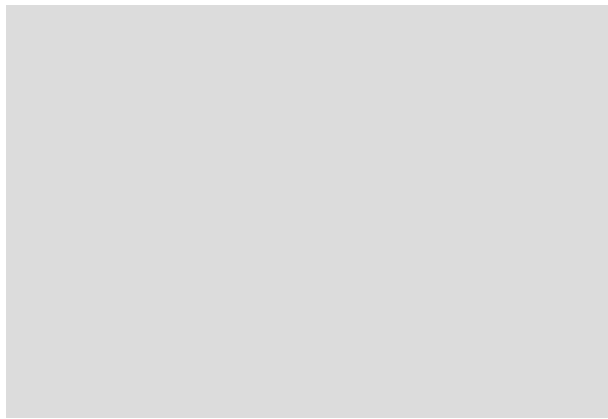
さて、「コピー本」をまとめることで客観的な眼差しを得たこの時期に、ちょうどそうした問いが一部にあったようだ。四月から五月にかけては、テントを立ててそこで一日過ごす行を行っているが、これは新規メンバーにも開かれた、プレイの今後について検討する準備ミーティング兼ピクニックシリーズ「TENT」であった(註五)。また、三喜徹雄が執筆して発行したミニコミ『PLAY:新聞』(京都版) VOL.1 (一九七四年六月七日発行)には、「ハプニングスとは何か」等の少々原理的な問いかけと共に、幾つかの仮想プランが掲載されている。現在のメンバーは「TENT」についてあまり記憶がないが、数名の新しい参加者がテントへ足を運んだことが資料から判明している(註六)。そのうちには、その後《風: WANDERING IN THE WIND》(一九七六年)の案を提出し、《雷2》(一九七八年)頃まで活動した、当時京都大学農学部の子生だった川崎匡之も含まれていた。

この「TENT」を通じて育まれた企画が、同年夏の《TOROKKO: ANOTHER WAY TO PLAY》(以下《TOROKKO》)である。沖縄県島尻郡の南大東島で、さとうきび運搬用のトロッコを島一周押して歩くという行為だ。沖縄返還協定の発効が一九七二年、関西に住むメンバーにとって、沖縄、さらに南大東島は今以上に遠い場所であった。ちなみにこの島は、今村昌平監督の映画『神々の深き欲望』(一九六八年)が撮影された場所でもある。近代と前近代のすさまじい相克が描かれたこの地でまるでシシユフォ的な苦行に身を呈するとは、いかなる批評精神であったかと勘ぐりたくなるのだが、プレイにとつてはただトロッコの線路が島を一周しているという意味で都合のよい場所だったらしい。運搬するべき荷物なしに(あるいは自らの荷物だけを載せて)ただトロッコを押すようなことがやりたい、という考えがまずはまとまり、トロッコを押せる線路をあちこちに探しに行ったという。池水慶一と三喜が福知山へ北丹鉄道の廃線を見に出かけたこともあった。きっかけは定かでないが、南大東島のトロッコについて知るに至り(さとうきびの収穫期は冬なので夏の間は線路を使用しない)、池水が交渉と下見を兼ねて六月七日に単身島へ渡った。映画のことを知ったのは下見に訪れてからのことだった。

トロッコと線路の使用についての南大東島の許可を取り付け、島の人々との交渉に成功し、いよいよプレイは七月二八日に大阪を発つこととなった。告知印刷物は鈴木芳伸

がシルクスクリーンで制作した。プレイのポスターには珍しい黒地の分厚い紙は、「コピー本」を製本した時の余りの紙である。大阪港から船で出かけた者と飛行機を乗り継いだ者がいたようだが、ともあれ那覇からは飛行機で島へ辿り着いた。行為の様子、苦勞談については、三喜の執筆による記事を参考にされたい（註七）。本稿ではそちらに記載されていないことを幾つか補足しておく。

計画のごく当初、トロッコは自作して持ち込もうというアイデアもあったようだが、たとえばらしたとしてもさすがに運搬が非現実的だということで実現しなかった。その代りというわけでもないが、キャンプ道具に混じって、プレイは自作の集音機とテープレコーダーを島へと持ち込んだ。おそらく一九七三年に発売され広く用いられたステレオテープ型録音機「カセットデンスケ」ではないかと推測される。プレイの行為はもっぱら写真によって記録してきたが（現存する一九六〇年代の映像は、ほとんどがテレビ局から後に買い取ったものである）、行為を録音するのはこれが初の試みだった。レコーダーには、文字通り音を集めるための組み立て式の帆を集音機として取り付けた。レコーダーは鈴木芳伸の持ち物で、集音機部分は三喜が設計した。始終録音していたわけではなく、部分的に録音しながらトロッコを進めたようだ。音を中心にしてみたいという考



プレイ《TOROKKO: ANOTHER WAY TO PLAY》
1974年7月または8月、沖縄県島尻郡南大東村、撮影者不明。
トロッコ中央の白い帆のようなものが集音機部分。

えがどこかにあったと二人が証言しているが、メンバー全員の認識ではなかったのだろう。行為の後には関心が失せ、聞き返さなかったという。カセットテープをダビングしたものが一部現存しており、トロッコを押す音、メンバーたちの会話が記録されているが、女性の声が少ないから混ざっていることがわかる。関西のイントネーションでない声もある。参加者として後に記録誌に名前を出すことを望まなかった者もいたというが、このトロッコのみに参加した数名の女性、またカメラマンとしての参加を希望し同行した八木沢雅夫

など、初めてプレイに参加したメンバーが少なからずいたようだ。実は東野芳明も南大東島で合流する計画があった。プレイへのヒアリングによれば、東野はプレイに興味を持ちながらも一度も行為の現場に居合わせたことがなく、さらにはダイビングや沖縄で話される言葉に興味があったとのことで、この機会を捉えて是非にと希望していたようだが叶わなかった。プレイが沖縄から帰った後、東野はプレイ作業所を訪れインタビュー形式の対談を行っている（註八）。

（はしもと あずさ 当館主任研究員）

本稿のための調査には、池水慶二氏、池水トヨ子氏、三喜徹雄氏、鈴木芳伸氏にご協力頂きました。記して御礼申し上げます。

註一 プレイ『PLAY』自費出版、一九七四年（B四版、四一部発行）一三三頁。
註二 赤根和生は以下の記事にて初版四部、再版一〇部と記している。展覧会後まで注文があったと推測される。赤根和生「展覧会 記録 Happening The Play（ザ・プレイ）七年の軌跡」『美術手帖』一九七四年四月号、美術出版社、三六―三七頁。

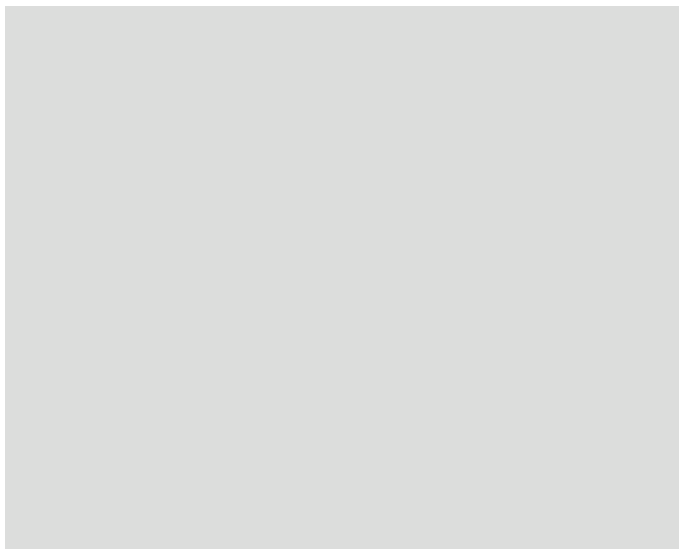
註三 プレイ新聞 VOL.1（一九六九年四月一〇日発行）、プレイ新聞 VOL.2（一九六九年六月三〇日発行）、プレイ新聞 VOL.3（一九六九年十一月二日発行）。

註四 以下の拙稿を参照。「界面としての『プレイ新聞』」『国立国際美術館ニュース』二〇八号、二〇一五年六月、国立国際美術館、六―七頁。

註五 『BENT クリニック・ピクニック』一九七四年四月二十九日、木津川（京都府八幡市）。『TERRA VOIX』同年五月二十六日、服部緑地公園（大阪府豊中市）。六月一九日にTERRA VOIXが開催される予定との資料が現存するが実際に行われたかは不明。本稿に関連するヒアリングは複数回にわたるが、とりわけ中心となったのは以下。池水慶二、池水トヨ子、鈴木芳伸、三喜徹雄、尼崎市、二〇一四年六月十七日。

註六 ザ・プレイ「話題 南大東島をトロッコで一周」『美術手帖』一九七四年一月号、美術出版社、五八―五九頁。三喜徹雄（著）八木沢雅夫（撮影）『南大東島 トロッコが走る』『青い海』通巻三八号、青い海出版社、一九七四年二月、三二―三七頁。

註七 東野芳明「アート74談義」6 ザ・プレイⅡ肉体が国家に似ない時『みづる』第八三七号、美術出版社、一九七四年二月、五四―六三頁。



村岡三郎 (1928- 2013)
《酸素—左手を頸動脈に》
1991-92年
鉄板、酸素ボンベ
25.0×255.0×0.9 cm
φ23.0×150.0 cm
撮影：成田弘

壁面の、水平方向へのびる鉄の板と、その前で直立する酸素ボンベ。作品を構成する二つの要素は、それぞれに人間の生をほめかす。細長いその鉄板に描きこまれた波状の線は、タイトルの示すとおり、脈動を記録したもので、村岡三郎はこの「頸動脈ドローイング」を描くに際し、左手で自分自身の脈をとっていた。一方、酸素の容れ物であるボンベは、人そのものの比喻と言えようか。ちょうどノズルの高さ（人間でいうところの首？）と波線とが重なるよう按配されていることも、こうした連想を強化する。いや、記録された脈動、生の痕跡としての波線は、大半が焼き消されているのだから、この作品はむしろ死を暗示しているのかもしれない……。

村岡三郎は、節度を重んじた彫刻家である。つまり用いる素材に、自分勝手な物語を託さないよう、いつも心を砕いていた。素材につきまとう精神性や象徴性をできるだけ取り除き、「冷ややかに、客観的に」（註一）世界と向き合うことはできるのか。その（不）可能性を問うことが、この彫刻家の根本課題となる。頑として木は選ばず、もっぱら鉄を用いた理由も、こうした点に求められよう。あまりに易々と象徴的意味を招き寄せる木は、少なくとも村岡にとつて都合が悪く、むしろ鉄のもつ「歴史的な陰影を欠くがゆえの傲然たる表情」（註二）こそ、彫刻にはふさわしい。だとすれば、本作品を生ないし死のメタファーとみる冒頭の解釈は、それこそ誤読であるともなすべきか。

むきだしのリアルをめざす村岡の実践は、しばしば擬似科学的な外観を呈する。とりわけ一九八〇年

代以後の、重力や熱、音や震動といった不可視の現象を主題とする作品群において、その傾向は顕著であろう。しかし、そこで提示される科学が、あくまでも偽装された科学である点は、強調されてよい。鉄板に記録された脈動も、「ドローイング」、つまり人間の手が描きだす主観的な描線にすぎなかった。村岡の作品には、「一見科学的なものとまったく非科学的なものが同居している」（註三）。そのいびつな混在のうちにリアリティを見てとうとうとする村岡は、必ずしも素朴に、純粋な客観を信じているわけではない。本作品に忍びこまざるをえない比喻は、「人間と物質（又は精神と物質）」（註四）の関係を問いなおすための、いわば不可欠な挫折であるといえる。

無意味であること、無根拠であることに、人はなかなか堪えられない。かといって、過剰な意味は、世界をまなざすその眼を曇らせる。むきだしのリアルへの肉薄が幻想にすぎないことを自覚しつつ、そのうえでなお、可能なかぎり主観を排すること。村岡の疑似科学は、そのバランスをこそ検証している。

（福元 崇志 当館研究員）

註一 村岡三郎「Artist Interview 村岡三郎 私的断念からの出発」『美術手帖』通巻七五二号、一九九八年二月、一三〇頁。
註二 建昌哲「深くは眠らぬ人よ 村岡三郎上」『問いなき回答』五柳書院、一九九八年、一九頁。
註三 註一を参照。
註四 村岡三郎「私の創意への源泉」日高てる編『2002 現代美術のいま』No.2、手鞠文庫、二〇〇二年、三〇―三二頁。