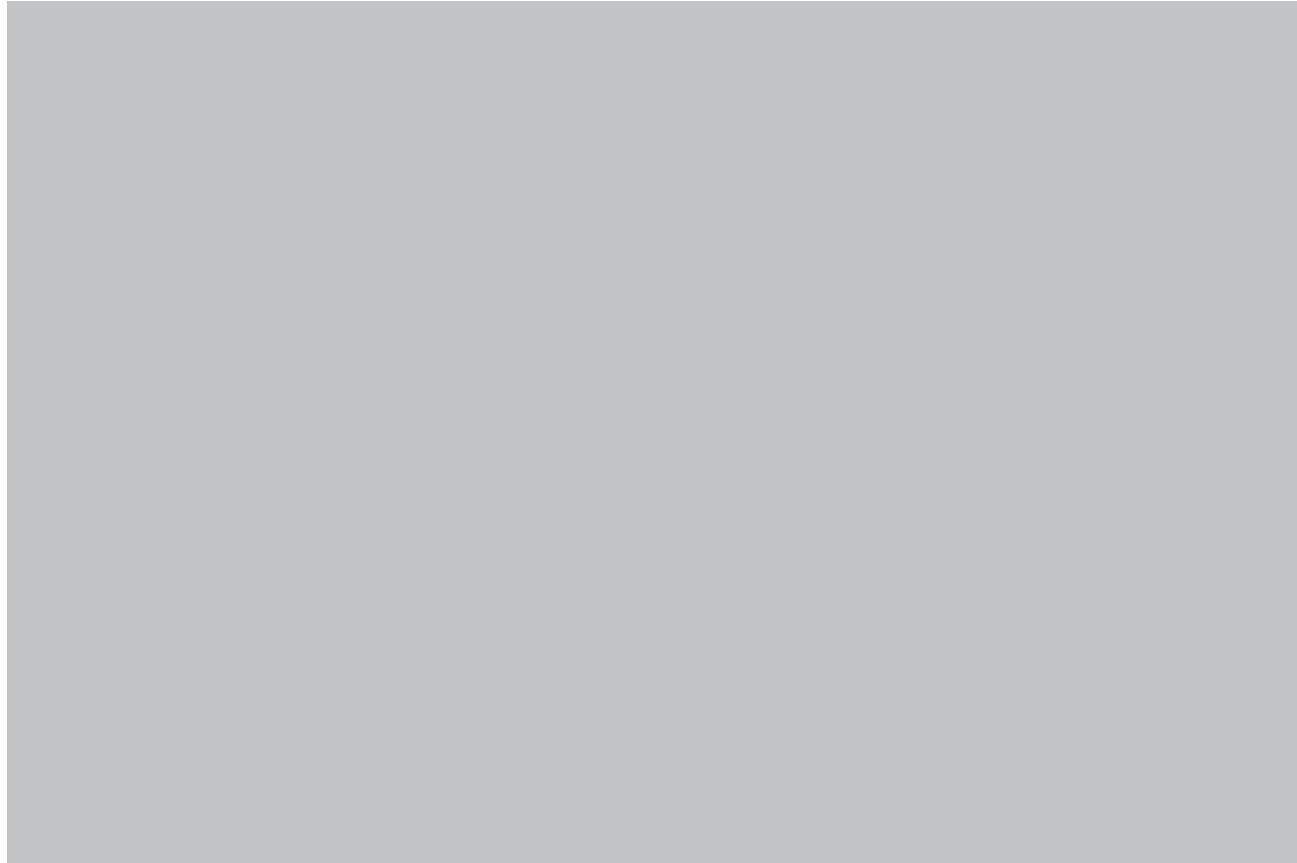


# 国立国際美術館 ニュース

2018.04  
**225**



THE NATIONAL MUSEUM OF ART, OSAKA



# 旅する美術館——偶像破壊の諸相

北澤 憲昭

旅行者が携行するのは、地図や着替えなど旅の必需品ばかりではない。旅行者は、それ以外にも、さまざまなものを持ち込んでいる。たとえばカメラ、愛読書、日記などだが、それらのうちで、ただひとつ、誰もが必ず旅先に伴わざるをえないものがある。彼らの出发点だ。彼らのひとりひとりを育んだ場にまつわる共同性、それが根差す歴史、そして個々人に固有の思い出などである。ひとことでいえば、人は出発点を内に抱えて旅をするのだ。ホームタウンとも郷土とも言いかえることができるこの出発点は、いうまでもないことながら旅中ゆえに初めて出発点とみなしうるのであり、そこから別の場所に移動するのが旅であるわけだが、しかし、影のように旅人に寄り添う出発点こそが、旅を旅たらしめているということでもできる。

現在、キュレーターにいざなわれて国立国際美術館に滞在しているアヴァンギャルド系現代美術の「トラベラー」たちは、「美術」という名のホームタウンを離れて、それぞれ巡礼のような旅を続けてきた。目的地の有無も含めて、旅の有りようはまちまちであるものの、誰もが美術の中心から遠ざかり行く途次にあることだけは、はつきりしている。「アヴァンギャルド」とは——理念においてあれ、見かけにおいてあれ

末から二〇世紀の初めにかけて、絵画が描写にもとづくイメージを次々とかなぐり捨ていったとき、そして、絵画が、平面というみずから物理的素性をあらわにしていったとき、美術ジャンルの現代が始まったのだ。美術を代表する存在であつた絵画の変容は、絵画のみにとどまる事柄ではありえなかつたのである。

再現性の拒否は、偶像の作製を不可能にしたばかりではない。それは、絵画というものの、まだ、美術というものの偶像性を否定することでもあつた。再現の妙技ゆえに、美術は神聖化されるまでに重要視され、かたちづくりににかかる、さまざまな行為を代表してきたからだ。現代の美術は造型活動におけるこのような偶像の地位を捨て去つたのだ。

いまや、美術の中央領域に位置を定めたかにみえるアヴァンギャルド系現代美術は、このように「一重の偶像破壊を敢行することによって出発を遂げた。美術のこうした有りようこそ、この展覧会が示そうとするところにはかならない。ひとつふたつ例を挙げてみよう。カリン・ザンダーは、国立国際美術館が作品を収蔵する現存作家に呼び掛けて収録した音声一四三名分を、コンパクトな音声ガイド機器を介してヘッドフォンで聞かせるという趣向で空間を設えた。作家毎に割り振られた番号を機器に打ち込むと音声が流れれる仕掛けだが、白い壁が延々とつづく空間は、見るための施設である美術館の光景として不条理感を喚起せずにはいない。

パフォーマーたちが、天井から吊り下げられた黒っぽい石片に、さまざまに息を吹き掛けて揺らすアローラ＆カルサディーラのパフォーマンスは「アネウマ」という古代ギリシア語を想起させる。生命や宇宙の原理のことだが、もともとは息や風を意味する語だ。

アヴァンギャルドは、しばしば偶像破壊の様相を帯びる。権威に対する否定もさることながら、再現性の否定も偶像破壊と呼ぶことができる。再現性を捨て去ることは、似姿を作り出すことの放棄であり、したがつて偶像の可能性の廃棄もあるからだ。一九世紀

カリン・ザンダー《見せる：国立国際美術館のコレクションを巡るオーディオ・ツアー》  
2018年 国立国際美術館の所蔵作家143名による143の音声作品、音声ガイド機器、  
ヘッドフォン、参加作家名を記した壁文字  
開館40周年記念展「トラベラー：まだ見ぬ地を踏むために」(国立国際美術館、2018年)  
Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin 撮影:福永一夫

——美術から非美術へと絶えず越境してゆく者たちのことだからである。

アヴァンギャルドは、しばしば偶像破壊の様相を帯びる。権威に対する否定もさることながら、再現性の否定も偶像破壊と呼ぶことができる。再現性を捨て去ることは、似姿を作り出すことの放棄であり、したがつて偶像の可能性の廃棄もあるからだ。一九世紀

解説や映像、書類などの痕跡を残さないティノ・セーガルのアリバイ工作的なプロジェクトを実現したのは、この展覧会のお手柄といふべきだろう。会場に‘This is propaganda, you know, you know; this is propaganda, you know, you know’という歌声が響くのを、観衆は、ともおり耳にするはずである。カタログの前談ページは作家名、タイトル、制作年以外は、まったくの空白である。

パフォーマンスは、いまでは美術の重要なジャンルとして定着した観があるけれど、その起源である一九五〇年代末のハプニングにまで遡れば、もともとオフ・ギャラリーにおいてこそ意義を發揮するものであり、これを美術館がコレクションに加えるということについては、別の意味で偶像破壊と呼ぶことができる。制度的な場の外に活路を切り拓いたがゆえにアヴァンギャルドが身に帯びてきた偶像性に対する制度による懷柔だ。

そればかりではない。アヴァンギャルド系現代美術を収蔵したり展示したりすることは、絵画や彫刻という実体的な作品の展示と鑑賞の場として崇敬の的となってきた美術館の権威、その偶像性への否定ともなっている。この展覧会では、パフォーマンスの記録を含む多くの映像作品が取り上げられており、これは美術展全般の傾向であるのだが、ほんらい光に満ちた場であるはずの美術館が暗い部屋の設えを余儀なくされていることは、そうした事態を端的に示しているだろう。

この展覧会には、以上のようにさまざまな偶像破壊が見いだされるのだが、三つのフォアにわたる展示を見てゆくとき、そうした否定性が際立つて感じられることはない。偶像破壊といながら、破壊性は鳴りを潜め、零度の静けさが支配している。キャプションボードを排するなど展示構成上のレトリカルな見事さの結果ともいえるが、どうやら、

それだけのことではなさそうだ。

否定性が際立たないのは、この展覧会における偶像破壊が、反転や相殺によって補償し合う関係にあることにも、おそらく由来している。

それは、こんな具合だ。アヴァンギャルドによつてひとたび否定された再現性は、パフォーマンスやインスタレーションなどの記録映像として回帰しており、そのことによつて美術と美術館とは再現の妙を繰り広げる場として復活を遂げている。これについては、写真が美術の一ジャンルとして認められるようになつて久しい時が

ながれいることに加えて、動画が美術展の重要な一部門となつていることが動因として挙げられる。

美術館に收まりきらないはずのアヴァンギャルド系現代美術が美術館に取り込まれることは、一種の回収であることはまちがいないものの、そのことによつて美術館自体が変質せざるをえないという事実も考慮に入れる必要がある。先に事例に即してみたように、非美術と境を接するジャンルを受け容れることで美術館は確実に変質している。

ようするに、偶像に対する破壊行為の相殺と反転とによって、破壊の様相が搔き消されてしまつてゐるわけだ。

かつて、絵画が、視覚芸術としての美術を代表する存在であったのは、それが最も視覚的に純度の高い媒体であったからだが、現在のデジタル映像は、その点において優に絵画を凌駕している。4Kで撮影した藤井光の映像は、そのことをまざまざと示していた。南蛮屏風に描かれた非西洋系のひとびとの姿をクローズアップで捉えた奈良原一高の写真パネルを、ひとりのアフリカ系とおぼしき男が、美術館の壁に展示してゆく姿が映し出されたのち、彼が身体を旋回させながら、つぶやくように絵を読んでゆく映像だが、男のつぶやきは、絵画を見るに内在する時間性を思い起させずにはおかないと。これは、動画が美術館の壁に掛けられる権利の主張とみることができる。デジタル技術による視覚性の先鋭化と時間的要素の前面化。「美術」という出発点から遙か遠くまでやつてきた旅行者は、たとえば、このようなかたちで出発点を影のようにはうつっているのである。

時間は、もともと美術にとつて不可欠の次元であった。映像の周囲をまわり、画面の細部から細部へと移動する視線は時間のなかに作品を生起させてゆく。美術は常に時間と相携えて成り立つてきた。いつてみれば鑑賞という行為は旅であり、美術館は、その旅へとひとびとを誘う場であつた。そして、その美術館もまた時間の旅人であることをまぬかれない。今年で創立四〇周年を迎えた国立国際美術館は、巨大客船のように旅人たちを乗せて、みずから旅を続けている。その船籍が「美術」に置かれていることはいうまでもない。

(きたざわ のりあき 美術評論家)



藤井光《南蛮絵図》2018年  
4チャンネル・ヴィデオ・インストレーション（カラー、サウンド） 14分 作家蔵  
開館40周年記念展「トラベラー：まだ見ぬ地を踏むために」（国立国際美術館、2018年）  
撮影：福永一夫

# 笹本晃のパフォーマンス・ストレスと創造性の芸術的な共振

藪前 知子

「トラベラー」展のオープニングで行われた笹本晃のパフォーマンスを見た。空間正面の壁に、金属の棒が何本か大きくプロジェクトショーンされている。時折大きな何かが引きちぎれるような音がして、観客を驚かせる。映像をよくよく見ると、棒は少しづつ細くなつていており、画面外にある力によって引き伸ばされているのがわかる。時折それが耐性的の限界を超えて、ねじ切れる。そのたびに音が響くのだった。

そこへ、緊張しているのか不機嫌なのか、無表情の笹本が早足で現れた。彼女はいつも、観客などまるでそこにいないかのように振る舞う。私たちは、縦横無尽に動き回る彼女を邪魔しないように避けながら、その独り言を延々と聞かされることになる。冒頭で彼女は、ある事件の話を始める。八〇年代の後半に、彼女が住んでいた街で見つかった、名前も出身地も、すべてのアイデンティティを失つてしまつている男の話。そのまま住み着いていたのだが、ある日お節介なマスクミミが、その出身地を突き止めてしまった。千葉で見つかったのに九州の人で、幸せな家庭もあつたという。彼女は言う。「忘れさせてあげればいいのに。遠くに行きたかったら行かせてあげればいいのに。社会に絡め取られていくなんて不憫な話だ。」彼女は壁に作りつけられたドアを開ける。外に飛び出そうとしても、そこにはトランポリンの皮が張られていて、彼女は跳ね返される。何度も何度も、跳ね返つてはぐるぐると回る。回りながら彼女は咳く。「歯磨き粉を買わなくちゃと思つては毎日忘れる。もう一週間も。」ぶつかつて跳ね返つて何かしらの変化を被つても、そうそう違う人間になつてしまえるわけではない。

笹本晃《Yield Point(降伏点)》2017年  
ミクスト・メディア・インスタレーション／パフォーマンス  
展示時サイズ可変 作家蔵  
開館40周年記念展「トラベラー：まだ見ぬ地を踏むために」  
(国立国際美術館、2018年)  
© Aki Sasamoto Courtesy of Take Ninagawa, Tokyo 撮影：福永一夫

彼女は、壁に貼られたビニールのよくなものに、グラフを書きつけ語り始める。それは「elastic constant (弹性定数)」についてのレクチャーだ。物質はかけた力によって歪んで元に戻る。その定数を取れば、それがどんな物質かわかる。その定数とは人間で言えばストレスだ。「弹性定数が高い

人は路頭に迷う。低い人は人生に退屈する。」と彼女は言う。そして、その弹性定数にはリミットがあり、それを超えてしまった場合、「元に戻らなくなる。『私は日本語を喋れません』テクニックのように、全く違う性質に物事をすり替えてしまうことが起きる。」そこで物は変身を遂げる。そして、それこそが「創造」なのだ、と話は展開する。ストレスをかけ過ぎると物は壊れる。でも、壊れることなく元に戻ることなく、創造性を保つ事ができるだろうか。リミットを超えた創造的な場所——、迷子になつたあの男は、その地点に辿り着きたいと思ったのではないか、と彼女は咳く。

「創造性」がどのようにして発現されるかという主題は、芸術においてはしばしば秘儀的で神秘的なものとして語られてきた。それを現象として分析しようとする笹本のパフォーマンスは、例えばヨーゼフ・ボイスのネガを思わせる。壁に書くというスタイルはボイスのパフォーマンスを思わせるが、彼が書いた黒板は聖典のごとく保存される一方で、筆本が書きつけたものは、実は壁に摩擦によつて貼り付けられたゴミ袋で、ダンプスター（アメリカで使われる移動式ごみ箱）の中に捨てられる。ボイスは物質の（内的な）変容に言及するが、笹本は外的な力による変化を主題化する。さらにボイスは人間が主体的に社会を造形していくことを奨励したが、笹本が語るのは、社会によつて造形されてしまった人間の物語である。さらに笹本の語りは、ボイスという一つの主体に束ねられるような芸術の言説、言い換えれば一元的なアイデンティティを条件としたアーティスト像すら脱却しようとするものだ（ボイスという名に紐付けられなければ、それはただのゴミではないか？）。創造性という神話とその脱臼の狭間で揺れる笹本のパフォーマンスを、しかし私は、パロディとして笑うことはできない。インスタレーションの中に張り巡らされた物質同士の緊張関係を二つ二つ確かめるような彼女の動きを辿るうちに、いつの間にかその思考に共振し始めている自分に気づく。人間世界を物質世界にスライドさせれば、そもそもあらゆる創造行為が、素材という客体をはじめとする他者との力のやり取りによって可視化されるものだ。笹本が空間と行為を通して観客に共有しようとするその体感から、社会的なストレスという、本来の創造性とは最もかけ離れたものの価値が反転する。自分の中ではこの、この鍊金術的な変化の瞬間を何と言つべきか——。パフォーマンスが終わつた時、私は、決して数値化できない、芸術という創造行為の秘密の一端を、確かに感じることができたのである。

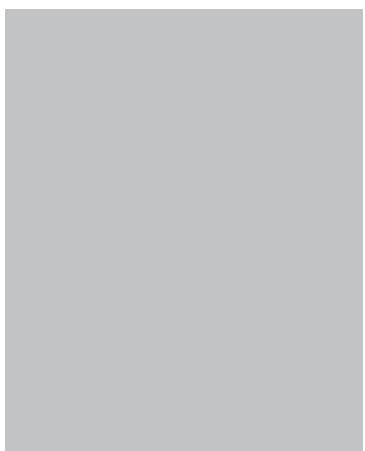
# 追憶の八〇年代（六） サブカルチャーの変容

安來 正博

戦後も一九六〇年代後半になると、マンガ雑誌やテレビアニメ、グラフィックデザインといった大衆文化が、いわゆるサブカルチャーとして注目され、定着する状況が見られたが、八〇年代には、それらが芸術あるいは美術の世界へと流れ込み、相互に影響し合いながら社会現象化していくような状況が見られるようになつた。

もちろん、美術がサブカルチャーを取り込んでいく動きは、同じく六〇年代頃から見られたことではあるが、当時を振り返ると、ひとつにはネオダダからポップ・アートへと続く、アメリカ発信の現代美術の新しい潮流として受容されたという側面があり、また、もうひとつには、安保闘争に代表される、学生運動などの左翼思想の中から展開していく、対抗文化としての若者文化に、同世代の若い美術家たちが共鳴するかたちで参加していったという事情があり、いずれにせよ、八〇年代とは大きく時代背景が異なつていて、といったのも、八〇年代になると、美術の表現形式それ自体がサブカル的になっていくのであるが、その元を糺せば、八〇年代に登場する若手作家たちの文化的バックグラウンドとして、彼らが生まれながらのテレビ、マンガ世代であったことが大いに影響しているのではないだろうか。つまり、彼らにとってサブカルチャーとは、もはや政治的な色合いを帯びた対抗文化でもなければ、マイナー・アートでもなく、それこそが自らの出自だつたのである。年長世代が、時に彼らを理解不能な「新人類」と呼んだのは、それだけ世代間の断絶が大きかつたことの証左であろう。

しかし、例えば八〇年生まれの人間が美大、芸大に入学した当時、まだポストモダン



福田美蘭 《緑の巨人》 1989年  
アクリル、パネル 227.0×181.0 cm  
国立国際美術館蔵

という言葉を知る者は少なく、まして新表現主義やニューペインティングといった動向は、日本ではまったく注目されていなかつた。その意味で、彼らもいまだ七〇年代的な美術の影響下で教育を受けており、そうした枠組みから自ら脱する術を、当初から身につけていたわけではなかつたのである。

実際には、八〇年代の突破口を切り開いたのは、五〇年前後に生まれた、より年長世代の作家たちであつた。こうして、時代の変化と社会のあり様に鋭敏な感受性を持ついた先行世代によって、ポストモダニズムの扉が開かれると、漠然と、しかし切迫した自己表現への衝動に駆られていた若い作家たちが、それに追従するという現象が作り出された。

新表現主義の喧伝と流行は、今日から見ると、多分に戦略的で商業主義的な現象であつたことは否めないが、それが逆に、当時、閉塞状況におかれていた現代美術にとっての突破口となり、卑近な同時代性や大衆性を身に纏いながら、多様なイメージで溢れ返る、猥雑な現実世界を反映した作品へとつながつていつたのである。

その点で、六〇年前後生まれの世代は、年長の作家たちよりもはるかに自由で大胆になれたといえよう。新しいもの、オリジナルなものであることを金科玉条としたモダニズムの思想は、その呪縛を受けることなく育つた彼らによって、蹴され、代わりにプライヴェイトな記憶や想像の世界が、既存の意味性を剥奪された記号やイメージの戯れとして表現されるようになると、必然的に、思ったものを好きなように表現していいのだという精神の解放区が出現し、作品の価値や評価という尺度は無効になつた。

さて、こうした状況が長くは続かなかつたことは、その後の美術の展開を見ると明らかであろう。多くの作家たちが自らの作風を変えながら、変化する時代に対応していくことも周知の事実である。

しかし、一方では、八〇年代を通過する中から、現代美術の様相は大きく様変わりした。やがて、シミュレーションズムと呼ばれる新しい動向や、美術が社会に対し開かれ、その関係性をテーマとするような作品が次々と登場することで、九〇年代以降の新しい美術の流れが作り出されていくことになるのであるが、その源流は、まさにサブカルチャーへと近接していつた八〇年代の美術に見出すことができる。そのことを考へる時、八〇年代の美術は、確かにひとつの時代の分岐としての存在感を示したといえるだろう。

プレイの行為は全て「ミーティングを通じてアイデアが出され、練り上げられ、最終決定される。そのため「この行為は誰の発案か」という問いには然るべき回答が与えられない」とがほとんどである。筆者が継続的にピアリングを行って得た印象としては、プレイという集団の中で特定の個人が突出した印象を与えるのを避けたいというよりも、長い時間をかけてアイデアの根を全員で共有し展開させていくため、発案者の印象が残りにくいやうだ（註二）。

例外的に発案者が明確なのがこの『風：WANDERING IN THE WIND』（一九七六年）（以下『風』）である。筆者は、「風」というキーワードはかつてメンバーであった川崎匡之から出たものと聞いていたが（註三）、一九七一年に個展「THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ」（一九七六年一〇月一二日（土）～一九七七年一月一五日（日）、国立国際美術館）開催の直前にその証拠を示す資料がプレイから提示され、初めて一般に公開した。「Gone against the Wind 風に抗して去りぬ（仮称）」と題されたこの「提案書」からは、川崎が「風」に何を見出し、プレイとしての行為に繋げようとしているのか読みとることができる。それはつまり、設定した任意の目的へと向かって歩みを進めるという主体的な行動を棄却し、風の向くまま歩みを進めることで、歩むべき道ではない「抵抗」に対峙してゆこうというのである。「抵抗」は「自然的抵抗」（山や川や建造物など）と「社会的抵抗」（土地主など）が挙げられている。この提案書の段階では場所は候補地が挙げられているのみで、まずは場所よりも風という「コンセプト」が先行したようだ。

ミーティングの結果、風が吹いてくる方向に向かつて歩くという行為にまとまつたが、川崎より古参のメンバーたちのなかにはこの提案に戸惑う者も多かったという。ある種の新鮮さを感じつつも、これまでと比較すると抽象度の高い案である。辿り着くべき場所の設定も、終わりの指標もない。長い時間をかけて話し合われ、阿蘇の草千里、秋吉台、富士山麓、帯広平野など候補が上がったなかで、最終的に「より純粹な風が吹いているのでは」という期待を抱きサロベツ原野に決定した。場所が決まったことで計画が一気に具体的なものとなり、メンバーは前向きに動き始めた。ただし鈴木芳伸は最後まで『風』が飲み込めず、気が進まなかつたという。結局池水慶一らに強く促されて参加したのだが、それから四〇年経つた今でも割り切れない思いがあり「あれはなん

だつたのか」考えているという。

こうした鈴木の葛藤の背景には、これまでの活動を通して、言語化はされないまでもある種の「プレイらしさ」が育まれてきたことが挙げられるだろう。神戸市三宮での「第一回PLAY 展」（一九六七年）から既に九年が経過している。「ハブニング」の語が美術界隈のみならず一般を騒がせた時代はどうに過ぎ去り、一九七〇年以後はおよそ一年に一度の頻度で「ハブニング」を計画・実施してきたプレイにはそれなりの歴史が蓄積された。ごく初期からのメンバーであり、一九六八年までは「部族」の活動にも合流していた三喜徹雄は、プレイにおけるハブニングとは何かを『風』の前にも再考している（註三）。『風』を念頭に発行された三喜執筆の『PLAY [京都版]』（一九七六年七月一日）には「ハブニングに帰る旅」と記され、ハブニングが特集された一九六八年八月の『美術手帖』からの引用が紙面の三分の一を占めている（註四）。全ては秋山邦晴「ハブニングの歴史と世界のハブナーたち」から引かれており、中にはジム・ダインやクレス・オルデンバーグの言葉も含まれている。「ハブニング」が美術から生まれた言葉であることや、「現場主義」「日常」などの語彙を合わせて提示した後に、三喜は「ハブニング？ あそこに見えているのがそうですよ。三喜徹雄」と書き加え、問い合わせのものを読者（プレイのメンバー）に差し戻し、理屈に回収されない独自のハブニング観を示唆する。問答無用で風に向かつて歩く」と、それこそが「ハブニング」に対するプレイの賭け金なのだろう。

『風』以後しばらく告知印刷物は佐々木敏明のデザイナーとなるが、通称「アガジャ」と呼ばれた近畿圏の（サブ）カルチャーポータル『アガジャーナル』に佐々木が告知を出すなどして、メンバーと直接面識のない参加者が集まつた（註五）。この時唯一の女性参加者となった養護教諭の中村保子や写真を撮ることをメインに参加を希望したカメラマンの黒岡義昭である。「メンバー用プランNo.2」によれば、費用は「PLAY」と「その他」でそれぞれ三万円と四万円と異なる。見かけとしてはメンバーの費用負担が少なく見えるが、メンバーにはこれ以外に事後報告の作成費、写真代等が後に加算される（註六）。また、プレイが共同所有している備品（テントなど）の使用や準備、すでに積み立てている通称「プレイ基金」などを考慮にいれれば「その他」の人々の負担は軽いものだった。

実際に行われた行為がどのようなものかについては、終了後に作成された報告がかなり詳細に伝えており（註七）。新幹線と特急を乗り

継いで東京から青森へ。青函連絡船で函館へ、そこから札幌を経由して特急とローカル線で一日がかりの旅である。九日には事前に連絡しておいた豊富小学校に寝床を借り、全員が八月一〇日に合流して出発地点でキャンプを行い、一日から歩き始めた。二二日の朝は発炎筒（プレイなじみの道具である）を使って風向をより明確にした。海に沿つた広大な原野を歩く予定だった一行の意図と反して、常に山から吹き降ろす風に抗して、生い茂る熊笹と格闘しながら山へと分け入っていくのは大変に過酷だったようだ。

一人一〇キログラム以上の荷物をかづぎ、雨に濡れ、漆にかぶれ、川を渡り、果てしなく熊笹のしげみを切り拓き、平らな場所を見つけてキャンプした。最終的には二三日の午後に行方を終え、海岸へ出てキャンプし、一四日の夕方にはサロベツを発つた。帰りは小樽から舞鶴ヘフエリーに乗り、舞鶴から特急で京阪神へと戻った。現在残っている八ミリ

の映像は水野達雄がカメラを回したものである。

報告のフォーマットはこれまでと比べて洗練された。長三サイズの市販の封筒下部に《風》の報告書である旨が印刷され、その封筒にちよどに入る大きなグレーの紙片が一八枚。参加者を記した紙が一枚、時系列での行程報告（「DATA」）が一枚、他に写真が二枚、市手書きのイラストで書かれた地図（「風に向かつて歩く図その一」「その2」）が一枚、市販の地図に行程を書き込んだものが一枚、そして一〇名分の報告である。無記名の、いわばプレイとしての報告文冒頭には「かつてハピニングと呼ばれていた美術の一形式があつて、ほとんど急速に燃えつきてしまったかに見えるその意味を、私たち「PLAY」は確実に受け継ぎ、ハピニングを今も PLAY し続けているのです。」とあり、実行前に三喜が投げかけたハピニング観が搖るぐいとはなかった。川崎が想定していた「社会的抵抗」よりも、「自然的抵抗」の方が遙かに手強い障害だった（註八）。しかし、何かに抗い（against）、それを乗り越えるよりも、その中をただ歩き回る（wander）ところやり方で、人工的なまたは自然的な環境とただ共にあるのがプレイらしいのだね。ちなみに鈴木は報告書で「『サロベツ』は <sup>原点</sup>wondering や <sup>原点</sup>thundering だつた」と記している。一〇年をかけぬことになる《雷》は、何の翌年から始まるのだ。

（はじめと あずさ 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、三喜徹雄氏、鈴木芳伸氏、二井清治氏はじめ協力頂きました。記してお礼申し上げます。連載は次号に続きます。

註一 ヒアリングは主に二〇一三年から二〇一六年にかけて月に一度程度の頻度で行った。本稿は特に以下のヒアリングに基づく。池水慶一、池水トヨ子、三喜徹雄、鈴木芳伸、二井清治、大阪二〇一四年七月七日。

註二 川崎は一九七四年の『TOROKKO: ANOTHER WAY TO PLAY』から一九七八年『《雷》』頃までプレイにメンバーとして参加。二〇一六年にプレイが発行した『PLAY新聞SPECIAL』（二〇一六年一〇月二二日発行）に「現状報告」と題した記事を寄せた。

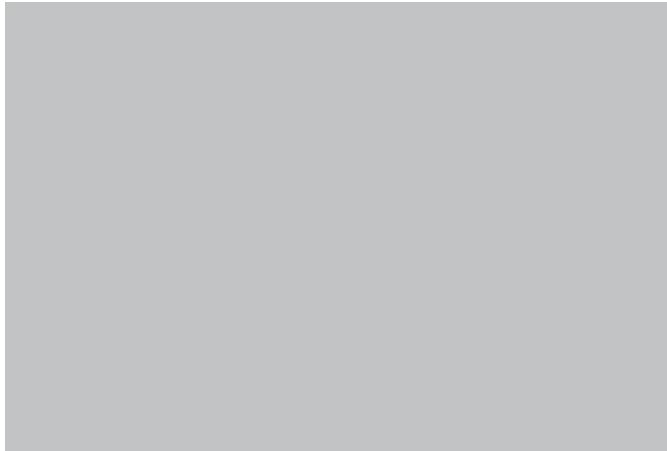
註三 三喜が中心となり執筆・発行したミニ冊子『PLAY!新聞（京都版）VOL.1』（一九七四年六月七日発行）には、「ハピングスとは何か」等の概念的な問い合わせが提示されている。またさらに遡れば、一九六九年の時点では「ハピニング（ス）」の再考を促している。これについては以下の拙稿を参照。「一九六八年の『ハピニング』『国立国際美術館ニュース』二〇五号、二〇一四年一二月、国立国際美術館、六一七頁。

註四 「ザ・プレイ メンバー用チラシ No.1」によれば、この発行日はプレイの会合日にある。 「参加自由だぞうですが日時がせまつて連絡ははやめにして下さい。」『風噂聞書』『プレイガイドジャーナル』第六二号、一九七六年八月、プレイガイドジャーナル社、五頁。

註五 同じく「メンバー用チラシ No.2」には、「信濃橋画廊報告」という予定もあったが実現しなかった。

註六 計七 報告の一部は以下に掲載されている。プレイ『PLAY!』自費出版、一九八一年（B四版、五〇〇部発行）。

註八 むしろ途中で牧場を横切った時には、牧場主が快く通らせてくれただけでなく牛乳をもらひなどした。こうしたエピソードは報告印刷物に盛り込まれている。



アローラ&カルサディーラ(1995年活動開始)  
『Lifespan』2014年 パフォーマンス(冥王代期石、3人のヴォーカリスト) 約15分

開館40周年記念展「トラベラー：まだ見ぬ地を踏むために」(国立国際美術館、2018年)  
© Allora & Calzadilla 撮影:福永一夫

アローラ&カルサディーラの『Lifespan』は、開館40周年を迎えた国立国際美術館が、パフォーマンスとして初めてコレクションに加えた作品である。絵画や彫刻のようななかたちを持たず、時間芸術であるが映像作品とは異なり、ライブであるパフォーマンスは、その時の演者と観客の関係性に大きく左右される。よつて、見る度に印象が変わる。進化する美術作品といつてもいい。

『Lifespan』に登場するのは、三人のヴォーカリストと、四〇億年以上前にこの世に誕生したとされる(冥王代期の小さな石。演者たちは天井から吊り下げられた石の周りに集まり、激しく息を吹きかけたり、口笛を鳴らしたりする。息は風や嵐や巻きを、口笛は水のせせらぎや鳥のさえずりを思わせ、わずか一五分足らずの出来事であるのに、そこには太古から今に至るまで変わることのない、自然の営みを象徴するような密度の高い時が流れる。そして、最初はただ静かにあるだけだった無機質な石が、人間の呼びかけによって振り子のようにゆらゆらと揺れたり、くるくる回つたりと、まるで生命を吹き込まれたかのような動きを見せ始める。

アメリカ出身のジェニア・アローラ(一九七二)とキューバ出身のギレルモ・カルサディーラ(一九七一)は、一九九五年よりアーティスト・デュオとして創作を開始し、長らくペルトリコを活動の拠点にしてきた。

かつて植民地支配を受けていたスペインとカリブ海の文化が融合した島国であり、現在はアメリカ合衆国の自治領であるペルトリコの風土が、もともと出自

を異にし、多元的な価値観をそなえたアーティストに、既存の枠組みをものとしない、より柔軟な表現をもたらしたのだろうか。彼らはパフォーマンスの他にも、映像、写真、彫刻、インスタレーションを手がけ、歴史的、地政学的、考古学的なテーマについて調査を重ねた作品を発表し続けている。

『Lifespan』のテーマのひとつは、アローラ&カルサディーラ作品の多くに通底する「音楽の起源」である。息や口笛は自然現象の暗喩であると同時に、人間が自らの肉体を用いて奏でるものである原初の音楽、あるいは、「言葉を介さない発話」でもあるのだろう。

ちなみに、「Lifespan」とは「生命の長さ」を意味する。人間の想像をはるかに超える悠久の時を過ごしてきた石は、百年余りしか生きられない、だが限られたその生を懸命に全うしようとする人間からのメッセージをじっくり受け取るのか。そもそも生命の長さとは何によって測るのだろう。たんなる時間の経過ではない。経験の深さや、存在の意味もそこに関わっていく。全てがデジタル化されて、簡単かつ瞬時に言葉が伝達されてしまう現代だからこそ、時を超えた「石と人間の交信」という無謀な試みは、大いなるロマンティシズムを誘つ。

(林寿美 当館客員研究員)