

兵庫県立美術館研究紀要

Bulletin of the Hyogo Prefectural Museum of Art

No.14



兵庫県立美術館研究紀要

Bulletin of the Hyogo Prefectural Museum of Art

No.14—2020

目次

Contents

小林清親の手法 - 『東京名所図』の夜景を中心として

村田大輔 ————— 4

Night Views in Kobayashi Kiyochika's *Tokyo Landscape*

Prints: Topical Allusion and Caricatural Aspects

MURATA Daisuke

國府理《水中エンジン》試論 その3

小林 公 ————— 12

Essay (no. 3) on Kokufu Osamu's *Engine in the Water*

KOBAYASHI Tadashi

JAPAN KOBE ZERO について

出原 均 ————— 27

On Japan Kobe Zero

DEHARA Hitoshi

2017年度「美術の中のかたち」展を振り返る

橋本こずえ ————— 45

Form in Art 2017 in Retrospect

HASHIMOTO Kozue

彫刻における触覚的なものとは - 2018年度「美術の中のかたち」
展の場合

江上ゆか ————— 55

What Is the Tactile in Sculpture? *Form in Art 2018 as a
Case Study*

EGAMI Yuka

英文要旨 ————— 69

Abstracts

小林清親の手法

一 『東京名所図』の夜景を中心として

村田大輔

1. 『東京名所図』 — 抒情的な清親

幕末から明治前半に生きた小林清親（1847-1915）の手がけた作品群を見ると、彼の画業の幅広さに驚かされる。明治初年の東京の風景を表した『東京名所図』、『団団珍聞』での諷刺画の連載や『清親ポンチ（放痴）』、日清・日露戦争を描いた版画、数々のいわゆる肉筆画、写生帖などに描かれた水彩など、その表現媒体や画題の種類は、ひとりの絵師が手がけたとは思えないほど、ヴァリエーション豊かである。我々がこうした作風の豊かさに驚いてしまう根底には、芸術や芸術家、そして彼らが生きた時代に対するステレオタイプが存在しているの言うまでもないが、清親の場合のステレオタイプとは、明治9年から14年に出版された『東京名所図』に集約されている。あたかもひとつの明確な『東京名所図』シリーズであるかのように後年になって編纂されてきた93点余りの風景版画⁽¹⁾は、清親の代表的作例と位置づけられ、清親のトレードマークとして機能することになったが、その基礎や筋道がはっきりと作りはじめられたのは、後年の大正初期のことである。

大正初期に清親を積極的に取り上げた人物のひとり、木下杢太郎である⁽²⁾。杢太郎は「小林清親が東京名所圖畫」と題する小論を大正2年5月、雑誌『藝術』第二号に発表、続いて大正5年には「故小林清親翁の事」を『中央美術』に著した。杢太郎はこれらの論考において、明治初年を「江戸時代からの伝統の文化感情がなほ残ってゐて、それが建築なり市街風景などの客観物に看られる⁽³⁾」と特徴づけ、その「変転の経過を最も芸術的に現はした才人」として、「風俗風景画家」である清親に注目している⁽⁴⁾。『東京名所図』における「東京」と「名所」の名称・言葉遣いに見るとおり、杢太郎は、清親の作品に「江戸時代より傳承せる一種の抒情詩的情緒⁽⁵⁾」を感じ取り、そこに「平民的文化と其生活情調⁽⁶⁾」を見て取ったのである。杢太郎は、この時代を「夢の時代」とさえ称し、自らが生きる東京にはない過ぎ去りし日の風景像を清親の作品に求めた⁽⁷⁾。清親の『東京名所図』に対する杢太郎の詩的な解釈は、日本美術史におけるひとつの方法論、すなわちその情緒や情趣性を評価していく手法とほとんど矛盾することなく、その内容が政治的解釈を伴わないことも相まって、アカデミアの分野でも美術館でも、容易に、かつ積極的に継承されてきた。第二次世界大戦や高度経済成長を経験し、巨大都市へと変貌してゆく東京において、過ぎ去りし日の景観を求める「ノスタルジック」な眼差しも、この情緒的視点の追い風となって機能してきたとも指摘できる⁽⁸⁾。もちろん近年になって『東京名所図』以外の清親の作品も積極的に展覧、検証されてきたが、『東京名所図』や清親本人に対する「抒情的」なステレオタイプな見方は、現在もなお支配的なものであると言える。本稿の目的は、『東京名所図』の夜景に焦点を当てて、同時代の夜景に関する論争を参照しながら、その表現内容に見る時事的要素や諷刺性を読み解き、そこから見えてくる清親の作家としての姿勢、作家像を再検証することである。

(1) 近年開催された包括的な清親展「清親 光線画の向こうに」（町田市立国際版画美術館、2016年）において、『東京名所図』を「93点余りの風景版画」と著しており、本稿でも「93点余り」と著す。

(2) 木下杢太郎による清親論については、以下に詳しい。赤井正二「木下杢太郎の小林清親論あるいは思想としての『都会趣味』」『立命館産業社会論集』第49巻第1号、立命館大学産業社会学会、2013年、pp. 1-21

(3) 木下杢太郎「故小林清親翁の事」『中央美術』第2巻第2号、1916年（再掲載『最後の浮世絵師 小林清親』蝸牛社、1977年、p.145）

(4) 同書、p. 146

(5) 木下杢太郎「小林清親が東京名所圖畫」『藝術』第2号、1913年

(6) 木下杢太郎「故小林清親翁の事」、p. 147

(7) 木下杢太郎、前掲書、p. 146

(8) 例えば、清親研究の第一人者である吉田漱は、清親の画業を長年に渡り検証し、その多角的な芸術世界を提示してきたが、「小林清親の描いた明治の東京は、まだ江戸の面影を残していた」（吉田漱「日本近代版画の祖 小林清親」『開化の絵師 小林清親』展覧録、富岡市立美術館・福沢一郎記念美術館、1996年、p. 6）、「私たちの前に、明治期はややかすんで遠く、ある意味で、ヘル・エボックのようにさえみえる」（吉田漱「まえがき」『開化期の絵師 清親』緑園書房、1964年、p.6）という吉田氏の言葉が象徴的に示すように、氏の評価の根底には、清親が活躍した明治前半期に対するノスタルジックな眼差しがあったことは否定できないだろう。清親の研究史については、以下に詳しい。村瀬可奈「光線画の向こうに—清親像をめぐる」『清親 光線画の向こうに』展覧録、町田市立国際版画美術館、2016年、pp. 194-200

2. 江戸と東京を照らす「光線画」

木下杢太郎の解釈が示すとおり、小林清親が明治9年から明治14年の間に絵師として関わり出版された一連の風景版画『東京名所図』のひとつの特徴は、「名所図」（江戸的な要素）と「東京」（新しさ）の両方の要素を併せ持つことである。「名所図」的要素という点では、江戸の名所概念の踏襲があり、例えば、具体的には歌川広重による風景版画『名所江戸百景』からの影響がある。『東京名所図』で描かれる浅草、日本橋、駿河町、御茶ノ水、佃島などの場所は、江戸時代からいわゆる名所として認識されてきた場所で、『名所江戸百景』でも描かれている。酒井忠康は、「清親といえども、名所図のもつ通常の枠組みを無視できなかった」と言い、『東京名所図』において『名所江戸百景』と同じ場所が描かれている作品は、合計21点確認できると指摘している⁽⁹⁾。また、名所をどのように表現するかという点についても、『東京名所図』では、江戸の浮世絵風景版画での手法と同様、名所の特質を画面に配する方法が用いられている。例えば、佃島では、弁財船の帰帆が描かれ、御茶ノ水では、中央に深い溪谷、右側に急傾斜の坂道、奥には神田上水の懸樋が配置されたが、これらのモチーフは、その場所のランドマークの事象である。『東京名所図』のいくつかの作品においては、こうしたランドマークの事象を配するルールが踏襲されている。

他方、『東京名所図』では、新しい「東京」も描かれている。明治になって登場した新しい建造物、風俗の描写である。例えば、明治5年に竣工した第一国立銀行本店を捉えた《海運橋 第一銀行雪中》（明治9年頃）（図1）、ジョサイア・コンドルによって設計された煉瓦造りの建物や当時話題を呼んだ新しい噴水を捉えた《第二回内勸業博覧会内美術館噴水》（明治14年）（図2）、明治9年竣工した大蔵省紙幣寮の印刷工場「朝陽閣」や洋傘をさす人物を描いた《常盤橋内紙幣寮之図》（明治13年）をはじめとして、蒸気機関車、ガス灯、洋装の人物といった明治という新しい時代ならではの事象が『東京名所図』には多く登場する。また、一見すると見落としがちな明治ならではの要素も時に描かれている。《元柳橋両国遠景》（明治12年頃）（図3）は、前景に着物の人物や古木の柳を表し、遠景には、明治になって建てかえられたY字型の橋脚をもつ西洋式木造橋としての両国橋が描かれている⁽¹⁰⁾。また、大森という浅草海苔の産地として知られた場所を描いた《大森朝之海》（明治13年）（図4）では、海苔を採る女性を中心として、その遠景には、いくつもの蒸気船が配されている。今日の目には見落としがちなこうした要素を、清親は画面の中に巧みに入れ込んでいる。

「江戸」と「東京」の要素を併せ持つ特徴を示す言葉として『東京名所図』という呼称が現在まで使われてきているが、これらの風景版画には別の名も与えられてきた。それは、「光線画」である。清親の「古さ」も「新しさ」も（「江戸」も「東京」も）取り込む代名詞として機能してきた言葉で、風景版画が「どのように」描かれてきたかを指し示す概念としての役割も果たしてきた。しかし、この呼称の浸透に反して、その言葉の源泉はいまのところはっきりとわかっておらず、『東京名所図』の最初の版元であった松木平吉が考案したものであると⁽¹¹⁾、あるいは、清親が松木平吉に売り込んだとも言われている⁽¹²⁾。いずれにしても「光線画」という呼称は、これまでに『東京名所図』として編纂されてきた93点余りの風景版画の特徴を最も顕著に表す、極めて適切な言葉として機能してきた⁽¹³⁾。なぜなら、『東京名所図』のその特徴は光の表現であることに間違いなく、光が最も顕著に感じられ、効果を放つ特定の時間、場所、状況が丁寧に観察され、幾度も描かれて



図1 小林清親《海運橋 第一銀行雪中》明治9年頃 町田市立国際版画美術館蔵



図2 小林清親《第二回内勸業博覧会内美術館噴水》明治14年 兵庫県立美術館蔵



図3 小林清親《元柳橋両国遠景》明治12年頃 兵庫県立美術館蔵



図4 小林清親《大森朝乃海》明治13年 兵庫県立美術館蔵

(9) 酒井忠康「清親と東京の変貌」『小林清親展：江戸から東京へ』読売新聞社、1991年、p. 6

(10) 赤井正二、前掲書、p. 7

(11) 小林哥津「清親の追憶」『中央公論』6月号、p. 11

(12) 小林源太郎「小林清親と東京風景版画」『中央美術』2巻2号、p. 44。「光線画」をめぐる問題や展開については、以下に詳しい。田淵房枝「小林清親の「光線画」をめぐる：その表現の成立と展開の一試論」関西学院大学文学部人文論究、2015年、pp. 59-77

(13) 清親自身が「光線画」について記した言葉「光線画ヲ修ルニハ遠近ノ度光線ノ工合ニ心ヲ注クヘシ」が、明治28年発行の絵画教本「教化適用毛鉛画独稽古附教授法」におさめられていたことが近年わかっている（山口県立萩美術館・浦上記念館編『清親と安治 光線画の時代』山口県立萩美術館・浦上記念館、2012年、p. 137）。



図5 小林清親《東京新大橋雨中図》明治9年頃 町田市立国際版画美術館蔵



図6 小林清親《川口善行寺雨晴》明治12年頃 兵庫県立美術館蔵



図7 小林清親《隅田川小春風》明治13年 町田市立国際版画美術館蔵



図8 小林清親《川口鍋釜製造図》明治12年 兵庫県立美術館蔵

いるからである。その特徴は、シリーズの最初から最後まで一貫しているもので、初期の《東京新大橋雨中図》(明治9年頃)(図5)の空や水面は、光の変化に細心の注意が払われて描かれているし、後年の《川口善行寺雨晴》(明治12年)(図6)や《隅田川小春風》(明治13年)(図7)でも光によって変化する大気の色が丁寧に表現されている。《川口鍋釜製造図》(明治12年)(図8)、《明治十四年一月廿六日出火 浜町より写両国大火》(明治14年)(図9)における炎の表現も同様に、光やその効果に十全な関心が払われて実現したものである。

こうした光線の表現がなぜ可能になったかという点について、ひとつには、清親の洋画の習得・関心があったと指摘されてきた。『東京名所図』の摺師もつとめた西村熊吉は「清親さんは、西洋絵を習った人だけに、筆さばきが悪くつて、随分苦しい思ひをさせられたものだ」と述懐しているし⁽¹⁴⁾、木下杢太郎は、清親が「英人ワグマンに就て洋風油彩畫を覺えた」と書き残している⁽¹⁵⁾。「英人ワグマン」とは英国人のチャールズ・ワグマン(1832-1891)で、当時『イラストレイティッド・ロンドン・ニュース』の特派員として日本に滞在し、高橋由一(1828-1894)や五姓田義松(1855-1915)に洋画の技法を教えたと言われる人物である。清親がワグマンに学んだという確かな証拠はないが、ワグマンをとおして河鍋晁斎や柴田是真とも交流が生まれたとも言われている⁽¹⁶⁾。清親が洋画のなかでも特に水彩画を習得していたことは、清親が遺した写生帖が明確に伝えている⁽¹⁷⁾。多くの写生は水彩で描かれ、特にその構図や画題から判断して『東京名所図』の下絵となったと思われるものも多く存在する。光へのこだわりが特に感じられる箇所もあり、「雲の舞」、「暮方の月」、「夏の夜十時の月」といった言葉がともなわれて、空が執拗に何度も描かれている頁も存在している⁽¹⁸⁾。西村熊吉は、「清親さんは、うんと西洋絵も見てゐるんだし、職人の方ぢや、彫師も摺師もまだ、あんな油描きなんかみたこともなかつたわけだ。それだけに遠目にはつきりと見せなけりやいけないものを、日本流にぼかしをかけたたりして、がみがみ云われたりしたものだ」と述懐しているが⁽¹⁹⁾、彼の言葉から、清親が版画においても水彩上のこだわりを再現しようとしていたことがわかる。また一方で、当時の銅版画や石版画からの技術的な影響も光線の表現を可能にさせたとも指摘されている。銅版画からの影響については、例えば《隅田川小春風》(図7)にみる横線の多用であり⁽²⁰⁾、石版画からの影響については、後年の版画家である織田一麿が指摘しているとおり、《不忍池畔雨中》(明治13年頃)(図10)での網目の刻み込みや、《東京両国百本杭眺之図》(明治12年)(図11)の点描において確認できる⁽²¹⁾。

(14) 西村熊吉談、本澤浩二郎筆記「摺師熊吉音嘶」『浮世絵芸術』2-3、1933年、p. 57

(15) 木下杢太郎、前掲書、p. 149

(16) 黒崎信『清親画傳』松木平吉、1927年

(17) 清親の写生帖については、岡本祐美編『小林清親写生帖』財団法人芸学会・麻布美術館芸館、1991年に詳しい。

(18) 同書、pp. 74-75

(19) 西村熊吉、前掲書

(20) 近藤市太郎『清親と安治』アトリエ社、1944年、pp. 61-62

(21) 織田一麿『清親と其周囲の版画』『中央美術』4-8、1918年、pp. 28-36



図9 小林清親《明治十四年一月廿六日出火 浜町より写両国大火》明治14年 兵庫県立美術館蔵



図10 小林清親《不忍池畔雨中》明治13年頃 町田市立国際版画美術館蔵

3. 『東京名所図』の意図 — 高橋由一の夜景問題

光が特殊な効果を放つ時・場所を描いた『東京名所図』のなかで、特に注目すべきは、夜景である。93点余りの作品群のうち、現在確認できるだけでも夜景を描いた作品は、23点存在している。広重の『名所江戸百景』においても、例えば《郭中東雲》、《両国花火》、《王子装束糸の木》のように夜の景色を題材にしたものはあるが、この描写はむしろその場所・名所の特徴が夜であったためである。清親は、場所の性質や特徴が夜でなくても夜景を多く描いているように思われる。《お茶の水蛭》(明治12年)(図12)で描かれる場所は、前述のとおり江戸からの名所としての御茶ノ水であるが、清親もその場所がどこであるかということが認識できる描き方、つまり中央に渓谷、右に坂、奥に懸樋を配す方法を採用している。しかし、清親の焦点は、そうした典型表現ではなく、その場所を夜という時間で捉えることであるように思える。飛び交う蛭、舟の明かりといった光線につつまれた場所の対象・空間をいかに捉えるか、という表現上の難題に取り組むかのような姿勢がここには存在している。

何故清親が夜景に執着していたかという問題について、例えば文学者である前田愛は、清親が実際に目にしてきた新しい風俗からの影響を指摘している⁽²²⁾。銀座通りにガス灯が設置されたことが象徴するように、当時、東京の夜の風景は劇的に変化していた。《新橋ステーション》(明治14年頃)(図13)、《イルミネーション》(明治10年)といった作品は、おそらく新しい開化風俗への興味を基にした表現であることに違いはないが、清親の光のこだわりをよく見ると、提灯、ランプ、月をはじめとした様々な光への興味があるだけでなく、それらの対象を「どのように」画面に配するかといった点にも執着していることがわかる。光を描くことは必然的にその光がどのように他の事象に影響を与えるか、つまり空間全体をどのように再現するかという点まで考察されなければならない。言い換えると、生活のなかで新しい光線を見ることになったことと、より緻密な光線表現、空間表現とは、別の次元の問題である。

ここでは、むしろ清親は、光の表現をすることで、当時、難しいと思われていた芸術表現に挑戦し、また同時に、世間を騒がせていた時事性のある話題に富んだ表現を試みたのではないかということを検証してみたい。というのも、『東京名所図』の夜景の多くが出版された同時期の明治14年に、高橋由一も夜景に対する執着を表明したと思われるからだ。

明治14年、第二回内国勸業博覧会が開催され、高橋由一は《風景之図》と題する作品を出品している⁽²³⁾。審査官は、油彩では最高の妙技賞牌二等を授け、評語に次のように記した。

「江堤夜景

江天月ヲ見ステ月上ルノ状宛然 光輝岸樹ヲ穿チ水曲ノ漁舟ニ掩暎ス 伝彩幽雅ニシテ筆趣余アリ 其妙技甚ダ嘉賞ス可シ⁽²⁴⁾」

絵のタイトルを《風景之図》から《江堤夜景》と変えられ、夜景として評価された由一は怒り、昼夜もわからない審査員を皮肉り、絵の下に薦告文を大書したものを貼り、来場者に判断させようとした。それだけでなく、青木茂や中江彬が推測するとおり、由一は、「青淵観斎」、「望月有作」、「日下緑造」と名前を変えて新聞に投書し、審査員への批判を展開し、出品作が何故夜景ではなく「日没の雨



図11 小林清親《東京両国百本杭眺之図》明治12年 兵庫県立美術館蔵



図12 小林清親《お茶の水蛭》明治12年頃 町田市立国際版画美術館蔵



図13 小林清親《新橋ステーション》明治14年頃 町田市立国際版画美術館蔵

(22) 前田愛『前田愛著作集第五巻 都市空間のなかの文学』筑摩書房、1989年、pp. 53-58

(23) 東京国立文化財研究所『内国勸業博覧会』中央公論美術出版、1996年、p. 136

(24) 青木茂編『高橋由一油画史料』中央公論美術出版、1984年、p. 286 本稿における高橋由一の《風景之図》についての審査員の評議分、あるいは由一による画論は、同書より転載した(pp. 286-294)。



図15 小林清親《大川岸一之橋遠景》明治13年 兵庫県立美術館蔵



図16 小林清親《今戸橋茶亭の月夜》兵庫県立美術館蔵



図17 小林清親《柳原夜雨》明治14年 兵庫県立美術館蔵

後の風景」であるかを、自身の「西洋画論」を引き合いにしながら執拗なまでに証明していったと思われる⁽²⁵⁾。例えば、昼間の景色と夜の月夜の風景で使用される色について、「・・・凡月夜ニハ万物皆寒色ヲ含テ絶テ熱色ヲ含マザルナリトハ是西洋画論ノ一般ニ謂フ所・・・今此画ハ全面ノ結構寒色ヨリ組成セズシテ 反テ熱色ヨリ組成セリ 是ヲ焉ゾ全面ノ結構夜ナリト云フヲ得ンヤ⁽²⁶⁾」と述べ、西洋画論では月夜では「熱色」を含まず、全てが「寒色」となるとし、《風景之図》は「寒色」から構成されていないため「夜景」ではないとした。そして「夜景」を描くには、「全面ノ各色寒熱平均セン事ヲ要ス 故ニ寒色ヨリ組成スル夜景ノ如キハ 必ず燈光ヲ画テ之ガ平均ヲ取ルナリ⁽²⁷⁾」、つまり寒色・熱色の平均を取ることが重要であり、夜景の描写は寒色だけでなく、燈光を描くべきであるとしている。そして、「彼ノ有名ナル諸画 埃及ノ晴夜ト題スル月夜ノ図ノ如キ 傍ラニ土人ノ焚火スルヲ画テ之カ平均ヲ取り メウズ河畔ニ騎兵ノ巡邏ト題スル月夜ノ図ノ如キ 傍ラニ提燈地図ヲ燈ラスヲ画イテ之カ平均ヲトリ ベニスノ婚縁後ノ月ト題スル月夜ノ図ノ如キ 遠市ノ燈火細漣ニ映スルヲ画イテ之カ平均ヲ取ル (以上皆有名ナル月夜ノ画)⁽²⁸⁾」と具体的な作品に言及しながら、「月夜」においても月の光だけでなく、焚火、燈火などを配することで寒色・熱色の平均を取ることが重要であることを説明していく。他にも、月は、輪郭を伴って描かれるが（「月輪ヲ画クナリ⁽²⁹⁾」）、昼の光は、人にかたがわわかるものでないで（「看者眩明シテ光体ノ形象ヲ認定スル能ハズ⁽³⁰⁾」）、輪郭は描かれなると述べ（「判然日輪画カズ⁽³¹⁾」）、本作品には「光体ノ形象」が描かれていないので、月夜ではないことは明らかであるとしている。さらに、自分の作品では、前景の雑草、中継の樹木は緑色をもって描かれているため、夜景ではないとしている（「今此画 前景ノ雑草 中景ノ樹木等総テ緑色ヲ以テ画ケリ 是又月夜ナラザル明證ナリ⁽³²⁾」）。この《風景之図》は現存していないが、由一の画論が最も具体的に露呈している現存作品として、《風景之図》と同時期に金刀比羅宮のために制作された《月下隅田川》（明治11年）（図14）が例として挙げられるだろう。空がまだ明るいので夜景というよりむしろ夕景と思われるが、月の光、対岸の家屋の光、川に浮かぶ船の光によって寒色・熱色の平均が取られ、また樹木や家屋といった事象は寒色によって描かれているのである。

『東京名所図』の夜景の最たる特徴は、光線の描かれ方と全体の明暗のバランスであり、由一の夜景に関する画論と合致している。夜景《大川岸一之橋遠景》（明治13年）（図15）での月の光、人力車が運ぶ人が携える提灯の光、対岸の家屋の光は、寒色の対岸の人物、家屋、樹木と巧みに対比して存在し、画面内で「寒熱の平均」が取られている。光によって生じる人物や建物の影も再現されており、日中における事象の描写とは明らかに異なる意図が感じられる画面が生まれ、その結果、奥行のある空間表現になっている。本作に加えて、《今戸橋月夜茶亭》（図16）や《柳原夜雨》（明治14年）（図17）を分析してみてもよいだろう。異なる複数の光、事象物、それらの影、明暗のバランス、つまり由一が執拗に表明した夜景描写のエッセンス「寒熱の平均」や「夜景での万物の寒色」は、ほとんどの『東京名所図』の夜景において見出すことができる。さらに言えるのは、清親の光に対する意識は、室内の表現にも及んでいる。《今戸夏月》（明治14年）（図18）では、窓の外に広

(25) 青木茂の見解では、高橋由一は「青淵観齋」、「望月有作」、「日下緑山」という偽名を使い、自身が出品した「風景之図」が何故夜景でないかの画論を展開したと指摘している（同書、p. 288）。当時、これだけの油彩画論を展開できるのは、ワーグマンやフォンタネージと強いつながりを持っていた由一がまず考えられ、本論においても、この見解に従いたい。青木に加えて、以下の論考でも同様に、これらの画論は、由一によるものであると指摘されている（中江彬「高橋由一とミケランジェロ」大阪府立大学人文学論集、1999年、pp. 25-44）。

(26) 青木茂、前掲書、p. 290

(27) 青木茂、前掲書、p. 290

(28) 青木茂、前掲書、p. 290

(29) 青木茂、前掲書、p. 293

(30) 青木茂、前掲書、p. 293

(31) 青木茂、前掲書、p. 293

(32) 青木茂、前掲書、p. 293



図14 高橋由一《月下隅田川》明治11年 金刀比羅宮蔵

がる月の光の世界、月の光とランプの光によって照らし出されて生み出される室内は、明確に描き分けられている。室内には、月光、ランプの光から生じる影が表現され、ランプの光と月の光線は、畳を照らし、ランプ台、女性、三味線の影を畳に落としている。畳にあたる月の光線は、畳にあたるランプの光線より弱く表現され、二種類の光線は区別されて描かれている。清親は、月とランプによって生み出される世界を、それぞれの光線や影を描き分けることで再現しているのである。

前述のとおり清親が洋画を学んだというはっきりとした証拠はなく、また、高橋由一や由一が画論を学んだとされるアントニオ・フォンタネージ (1818-1882)⁽³³⁾やワーグマンといった人物と交流を持った、あるいは彼らから絵画を学んだということも証明されていない。全て伝承的に記録されていることではあるが、当時の人的且つ芸術的交流は多種多様で、幅広いネットワークが敷き詰められていたと推測できるが、清親もそのネットワークの只中に生き、表現や画論を学び、制作していたのではないだろうか⁽³⁴⁾。由一との関係に則して言えば、清親がワーグマンを知っていたのであれば、由一と清親が繋がらないことは想像できないし、清親がワーグマンを知っていなかった場合でも、例えば、『東京名所図』のうち《海運橋 第一銀行雪中》(図1)に登場する女性が持つ傘に記される「岸田」「銀座」によって示唆される岸田吟香 (1833-1905) は、由一がワーグマンに入門する際に一役買った人物であるので、ここでも清親と由一はつながることになる。また、明治初年に東京で石版画を活発に手がけた玄々堂は、当時の芸術家たちが集った場所で、由一をはじめとして石井鼎湖 (1848-1897)、亀井至一 (1842-1905) などの石版画を多く出版している。玄々堂は、油彩画の普及にも尽力したことで知られ、由一などの画家による洋画の教授を行ったこともわかっている。清親には「亀井至一先生石版画になろうて方円舎清親」と記された明治15年の石版画作品が残されており⁽³⁵⁾、清親が亀井至一や玄々堂にも通じていたことも推測できる。また、『東京名所図』の最初の版元であった松木平吉は様々な人的・芸術的ネットワークを構築していたことで知られており、清親も松木との関係からも、清親が豊かな芸術的ネットワークの只中に位置していたことが推測できる。

こうした人間関係や芸術的交流は、清親が何故夜景へのこだわりを持ち、夜景表現を再現できたかということへの裏付けともなるが、一方で、当時、この夜景問題は、相当に世間を騒がせていたと思われ、清親自身がこの問題を知らなかったとはほとんど考えられない。「朝野新聞」や「東京日日新聞」だけでなく、恐らく他の媒体にも夜景問題に関する様々な記事が掲載されていたことが想像できる。例えば、明治10年に創刊され、清親も明治15年8月からおよそ11年間携わることになる『団団珍聞』の第220号(明治14年7月16日)においても言及されたことが確認できる。可猫仙史によって書かれた「晝夜混合日月轉倒」と題する「茶説」(社説)は、昼・夜、日・月をめぐる一連の騒動についての記事であり、ウィットに富んだ内容で、夜景や夕景、昼の景色の識別、そして、美術作品のタイトルの付せられ方について書かれている。その茶説の終わりには、当時活躍していた戯作者の総生寛 (1841-1894) による評として彼の所感も記されている⁽³⁶⁾。『団団珍聞』は、日本で最初の「マスコミ雑誌」とも言われるもので、亜鉛凸版を使った製版方式で圧倒的部数の印刷を実現し、多くの読者を魅了していたものである⁽³⁷⁾。この雑誌の特徴は、時局の諷刺であり、狂句、狂歌などを投稿で採用するいわゆる読者参加の要素も含んでいたものである⁽³⁸⁾。清親のみならず描写内容の決定に関与した版元(夜景のほとんどは、版元が福田熊次郎である)が、様々なメディ



図18 小林清親《今戸夏月》明治14年 町田市立国際版画美術館蔵

(33) 高橋由一とフォンタネージの接点については、高橋源吉「高橋由一履歴」(1892年)『明治芸術・文学論集』筑摩書房、1975年、pp. 253-254を参照。また、夕景をめぐる由一とフォンタネージの関係については、多田羅珠希「黄昏との出会い—フォンタネージと高橋由一をめぐる—」『黄昏の絵画たち—近代絵画に描かれた夕日・夕景』展図録(鳥根県立美術館・山梨県立美術館・神戸市立小磯記念美術館、2019年、pp. 209-215)に詳しい。

(34) 幕末明治期の人的・芸術的ネットワークについては、例えば、河鍋曉斎の画業からも伝わるところである(村田大輔「河鍋曉斎 幕末明治のネットワーク芸術」『没後130年 河鍋曉斎』展図録、兵庫県立美術館、2019年、pp. 246-251)。

(35) 吉田小五郎『明治の石版画』春陽堂、1973年、p. 7。

(36) 『団団珍聞』第7巻第220号(明治14年7月16日)、本邦書籍、1981年、pp. 396-397。

(37) 清水勲・湯本豪一編『明治漫業集』文藝春秋、1989年、p. 1。

(38) 同上。



図 19 小林清親《高輪牛町麓月夜》明治 12 年
兵庫県立美術館蔵

アに登場する夜景問題への言及を読まなかった、そしてその内容について知りえなかったことはほぼ想定できず、『東京名所図』の夜景の多さやその描写内容に影響があったと推測するのは困難なことではない。言い換えると、清親の光線表現へのこだわりは、当時の時事的な話題への言及とさえ思われるのだ。

さらに言えることは、高橋由一が紙上で見せた執拗なこだわりは、「異常で偏執狂的とも思える怒り⁽³⁹⁾」とさえ捉えられるものであり、そこには由一の「強烈な芸術家意識⁽⁴⁰⁾」が垣間見られ、そうした怒り方、意識の持ち方も、清親になんらかの影響を与えたのではないと思われる。そうすると、『東京名所図』の夜景は、水彩を中心として西洋画を習得していた（しようとしていた）清親にとっての、主題も表現方法も含んだ芸術上の挑戦として捉えられるだけでなく、ある意味、ウィットに富んだ時事的表現、さらには、その時事が、審査する体制側と新たに登場した「芸術家意識」との間の論争であったことから、時局の諷刺としてさえ見えてくるのである。実際に『東京名所図』には何らかの操作や意図が散りばめられており、その意味を総合的に検証する必要性はある。例えば、ヘンリー・D・スミスは、《明治十四年一月廿六日出火 浜町より写両国大火》（明治 14 年）（図 9）に言及し、『東京名所図』における操作、演出されたジャーナリスティックでルポルタージュ的要素を暴いて見せた⁽⁴¹⁾。画面に日付と「浜町より写」という言葉が合わせて記載されていることによって、本作は清親があたかもそこにいて写生したかのような臨場感溢れるものとして仕上げられているが、スミスは、実際は、過去に描いたスケッチが組み合わさって用いられ、ある種の虚構的要素が創出されていることを指摘している。つまり、作品の買手や享受者により強くアピールするために、虚構性をもつ臨場感溢れる報道的要素が作りだされているのである。当時の版画制作は、版元、絵師、彫師、摺師との共同作業であり、特に版元の意向が表現内容を左右していたと思われるが、例えば、高橋由一が一連の夜景問題で世間を騒がせた同年の作品《第二回内勲業博覧会内美術館噴水》（図 2）では、画面右側に「噴水の人物大きなれど版元の執心応して筆」という詞書が記されており、「強烈な芸術家意識」とまでは言えないにしても、清親は、この言葉によって、版元とは異なる絵師としてのこだわり、なんらかの意識を表明しているとも捉えられる⁽⁴²⁾。

4. 再考 一 清親の真価とは

明治 14 年に『東京名所図』が終わる頃から、清親は、ポンチ絵、諷刺画を手がけるようになる。『東京名所図』での表現内容とあまりにもかけ離れていると思われるため、清親は「光線画」を捨てて、ポンチの道を歩み出した、と分けて考えることが今日まで為されてきたほとんどの視点である。しかし、本稿が提示しようとしたのは、『東京名所図』にみる夜景表現の同時代性であり、さらにはその報道的・諷刺的要素、しいては清親の「表現者」（と呼ぶならば）としてのこだわりである。もちろん、出版物に絵師として関わることへの意識と、高橋由一のように「強烈な芸術家意識」との間には差異があることには留意しなければならない。しかし、本稿で言及した写生へのこだわり、水彩画の習得、下絵を組み合わせて版画を制作するといった内容は、清親の表現者としての、本人の姿勢であることに違いない。清親のこうした姿勢は、明治 14 年からはじめた「清親ポンチ」シリーズ、明治 15 年に刊行された「新版三十二相」シリーズ、明治 15 年から携わったとされる『团团珍聞』、『天福六家撰』シリーズ（明治 16 年）といった数々

(39) 中江彬「高橋由一とミケランジェロ」大阪府立大学人文学論集、1999 年、p. 30。中江氏は、由一と画家ジェームズ・ホイッスラーを関連付け、由一の「強烈な芸術家意識」はホイッスラーを意識していたことにも起因していると推測している。

(40) 同上

(41) Henry D. Smith II, "From Sketch to Print: Kiyochika's Ryogoku Fire and Hakone-Shizuoka Prints" (ヘンリー・D・スミス著、堀元彰・岡本祐美訳「創作された版画—清親の両国大火と箱根静岡風景作品をめぐって—」『小林清親写生帖』財団法人芸学会・麻布美術館芸館、1991 年、pp. 187-195

(42) 「3. 『東京名所図』の意図 — 高橋由一の夜景問題」における小林清親の夜景に関する記述は、筆者による修士論文「小林清親の『東京名所図』」（関西学院大学大学院文学研究科前期課程美学専攻、2001 年）での考察内容を基に再考し、大幅に加筆、修正したものである。

の媒体では、より明確に表出されていき、清親は、政局や体制を批判し、また時に大衆の感情を面白おかしく滑稽に描く諷刺画を世に送り出した。そのなかには、『天福六家撰』のように途中で発禁処分となったものさえある。清親のそうした反骨諷刺的な芸術思想は、『東京名所図』を終えて全く新たな方向転換によって始められたものではなく、『東京名所図』においてもその要素が既に認められる。

『東京名所図』以降、清親は、自らの作品・画業を対象化し、諷刺する作品も手がけている。「清親ポンチ」シリーズの一つの作品である《清親放痴 東京大川端新大橋》(明治14年頃)(図20)では、新大橋を背に、大きな女性がぼろぼろになった洋傘をさしている姿が描かれている。女性の顔の表情はどこか不満げである。上部には陽気な餓鬼がタイトル文字を掲げる。新大橋は『東京名所図』の《新大橋雨中図》(図5)でも描かれているが、両作品は対照的である。《新大橋雨中図》において、傘をさす女性は後ろを向き、その顔の表情や仕草はわからない。水面や空は丁寧に表現され、反射や波の動きや雲の動きが再現され、情感たっぷりに描かれている。あたかも後年になって自身の作品をパロディ化したような視点がここには存在している。また、『團団珍聞』第295号(明治15年10月28日号)において、清親は、東京電燈会社が開業し、提灯、ランプの時代が去り、電気の時代が来たという諷刺画を描いている⁽⁴³⁾(図21)。『東京名所図』で幾度も描かれたガス灯、提灯が、ここでは擬人化され、室内で集合している。電気燈は言う。「一箇々の油を要する様な女々しきランプ」と。この視点も、自らの作品をパロディ化するものである。こうした「セルフ・パロディ」とも言える自らを諷刺する姿を、『東京名所図』は既に予見していたと言うのは言い過ぎだろうか。木下杢太郎が基礎固めをした清親像は、様々な時代を経て今日まで生き続けてきた。その過程のなかで、清親のトレードマークとしての『東京名所図』は、江戸と明治、そして現代をつなぐ「抒情的」な「光線画」となり続けた。だからこそ、現在の清親を取り巻く凝り固まったアカデミアや美術館や鑑賞姿勢から距離を取り、清親の真価をあぶりだすためには、時代やジャンルを多次元に絡ませたアナクロニックな分析も必要なのかもしれない。

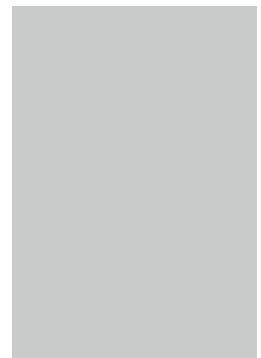


図20 小林清親《清親放痴 東京大川端新大橋》
明治14年頃 東京都江戸東京博物館蔵

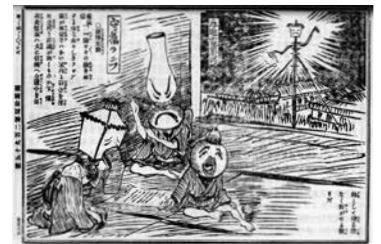


図21 『團団珍聞』第9巻第295号(明治15年10月28日)、本邦書籍、1981年、p. 539
より転載

(43) 『團団珍聞』第9巻第295号(明治15年10月28日)、本邦書籍、1981年、p. 539

小林 公



図1 國府理《水中エンジン》2012/2013年
自動車のエンジン、鉄、水、ガソリン 他 240
×130×130 cm アートスペース虹での展示
風景 (2012年) 撮影：シュヴァープ・トム

2017年11月23日に兵庫県立美術館のミュージアムホールで開催されたシンポジウム「過去の現在の未来2キュレーションとコンサベーション その原理と倫理」は、京都府出身の國府理が2012年に最初に発表した《水中エンジン》(図1)を作家没後に再制作するプロジェクトをケーススタディとして、現代美術作品の保存や修復、再制作における課題を論じるものであった⁽¹⁾。その概要はシンポジウムの主催団体のひとつである京都市立芸術大学芸術資源研究センターが刊行する『芸術資源研究センターニューズレター』第4号で報告されている⁽²⁾。シンポジウムでの議論に刺激を受け、稿者も自身の見解を2回に分けて当館季刊誌『アートランブル』に寄稿した⁽³⁾。このシンポジウムを含む一連の國府理「水中エンジン」再制作プロジェクトの活動記録をまとめた書籍の企画も進められている。このように國府の《水中エンジン》についてはこれまでに議論の蓄積がなされてきたが、その一方で、作品の構成要素であるオリジナルの水槽や再制作プロジェクトの成果である4号機と称されるエンジンなどの貴重な資料群を今後どのような性質のものとして継承していくことができるのかという具体的な問題は残されている。本稿は國府理の《水中エンジン》の作品論を試みるものであるが、その結論部において、現存する資料群の価値についての私見も述べたい。

(1) 作家略歴

國府理(1970-2014)は京都市立芸術大学美術学部彫刻科および同大学大学院美術研究科彫刻専攻において野村仁を指導教官に彫刻を学んだ。学部在籍中から学内外のグループ展などで作品の発表を始め、1994年にはアートスペース虹(京都)で最初の個展を開催する。在学中よりソーラーカーによるアート・プロジェクト「Solar Power Lab.」(図2)にも参加。大学院修了後は一時期、自転車関連のベンチャー企業に勤務し、部品開発にも携わる(1997-2001年)。1999年にはソーラー

(1) 主催：京都市立芸術大学芸術資源研究センター、國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト実行委員会、兵庫県立美術館、協力：京都造形芸術大学 ULTRA FACTORY、東山アーティスト・プレイズメント・サービス (HAPS)、助成：朝日新聞文化財団、アーツサポート関西、テルモ生命科学芸術財団、特別協力：田中恒子。プロジェクトの活動ならびにそれに対する批評記事等はインターネット上にまとめられている。
<https://engineinthewater.tumblr.com/>

(2) 『芸術資源研究センターニューズレター』第4号(京都市立芸術大学芸術資源研究センター事務局 2018年3月31日)所収の二つの記事を参照のこと。高嶋慈「現代美術の保存修復／再制作の事例研究—國府理《水中エンジン》再制作プロジェクトのアーカイブ化」、pp. 8-9；高嶋慈「シンポジウム『過去の現在の未来2キュレーションとコンサベーション その原理と倫理』」、pp. 10-11。

(3) 小林公「國府理《水中エンジン》試論 その1」『ART RAMBLE』, vol. 58, p. 8；小林公「國府理《水中エンジン》試論 その2」『ART RAMBLE』, vol. 59, pp. 2-3。



図2 《サンストラクチャー'96》のパイロットとして走行し全レース終了直後の國府理。「ソーラーカーレース鈴鹿'96」1996年8月1日。撮影：吹田哲二郎 写真提供：Solar Power Lab.



図3 アメリカ西海岸のロサンゼルスから東海岸のケネディ宇宙センターまで、SPLメンバーと共に約5000キロを走行した《サンストラクチャー'96》と國府理。ソーラー・パワー・ラボ「HAAS」プロジェクト：ソーラーカーによるアメリカ大陸横断 1999年 写真提供：Solar Power Lab.

カーによるアメリカ大陸横断旅行「HAAS project」(図3)に参加し、チームで完走を果たした。1990年代には京都の他、愛知、群馬、兵庫などにおけるグループ展での発表が主であったが、2001年の前橋での個展「前橋芸術週間 pre-air vol. 2 KOKUFUMOBIL 仮想過去→未来」(旧前橋消防本部府庁)や2005年の大阪での個展「國府理展 KOKUFUMOBIL」(アートコートギャラリー)以降は、京都と大阪のギャラリーでの個展を継続的に開催しながら、各地のグループ展などでも新作の発表をつづけた。2009年に群馬県立館林美術館で開催された「エコ & アート—アートを通して地球環境を考える—近くから遠くへ」展と兵庫県立美術館での「神戸ビエンナーレ 2009 招待作家展 LINK—しなやかな逸脱」への参加以降、大阪、京都のギャラリーでの個展と並行して公立施設での個展が相次いだ。2011年の「國府理展 KOKUFUMOBIL 回転する歯車は並行世界の夢を見るか」(チカエコダ 日本大学芸術学部江古田校舎)、2012年の「國府理 ここから 何処かへ」(京都芸術センター)、2013年の「國府理 未来のいえ」(西宮市大谷記念美術館)、そして2014年の「國府理展 相対温室」(図4)(国際芸術センター青森)などである。

自身の作品発表と並行して、複数の大学の教壇にも立った。2007年から2014年まで大阪成蹊大学芸術学部の非常勤講師を、2013年から2014年まで神戸芸術工科大学デザイン学部プロダクトデザイン学科の非常勤講師を務めた。2008年には京都造形芸術大学ウルトラファクトリーの立ち上げに携わった。

2014年4月29日、国際芸術センター青森で開催した個展「國府理展 相対温室」の出品作品のメンテナンス作業中の事故により急逝。享年44歳。2010年代に入ってから「あいちトリエンナーレ 2013」のように国際的な発信力のある催しにも参加するなど、國府への注目と期待が高まり、作家自身の創作も脂の乗り切った時期であった。

最後の作品発表の場となった「國府理 相対温室」は開幕直後に公開中止となり、そのまま会期を終えた。展示会場が死亡事故の現場ともなってしまったことを考えれば、公開中止という判断はやむを得ないものだったろう。しかしながら、大多数の観客にとっては作家最後の個展の鑑賞の機会が失われることともなった。これを補完するために2016年に実施されたのがギャラリーエークウッドで開催された「オマージュ 相対温室」(図5)である。この展示会では形状と規模の異なるギャラリーにおいて青森での展示が再現された。ただし、屋外展示された《虹の高地》(2008/2013年、図6)と、そのメンテナンス作業中に命を落としたとされる《Endless Rain》(2014年、図7)は展示から省かれている。

國府の作品はスケールが大きいだけでなく、電気モーターやエンジンのように動的機構を備えているために作品展示のたびに損傷を余儀なくされたり、土や植物を用いているために長期の保管には非常に困難が伴うものがほとんどであった。これに加えて、作品の発表が終わると、その部品や材料は作家自身が別の作品に転用したり売却したりする 경우가少なくなく、ある作品を再発表する場合には新たな部品と材料によって再制作されるというケースがほとんどであった。このため、残された作品によって作家の活動を検証するという事はほとんど不可能である。関係者の尽力により2016年に刊行された『KOKUFUBOOK 國府理作品集』⁽⁴⁾はそうした欠落を補うものとして貴重な資料である。



図4 國府理《相対温室》2014年 水槽、高所作業車、木材、鉄、煉瓦、アルミ、アクリル、土、水 560×3000 cm 青森公立大学国際芸術センター青森での展示風景 撮影：山本紉 写真提供：青森公立大学国際芸術センター青森



図5 《オマージュ 相対温室》2016年 水槽、木材、鉄、煉瓦、アクリル、土、水 340×1900 cm ギャラリーエークウッドでの展示風景 撮影：豊永政史 写真提供：公益財団法人ギャラリーエークウッド



図6 國府理《虹の高地》2008/2013年 自動車、土 145×169×445 cm 青森公立大学国際芸術センター青森での展示風景(2014年) 撮影：山本紉 写真提供：青森公立大学国際芸術センター青森



図7 國府理《Endless Rain》2014年 アクリル、鉄、フルオレセイン、水、自動車 282×234×458 cm 青森公立大学国際芸術センター青森での展示風景 撮影：山本紉

(4) 國府理『KOKUFUBOOK—國府理作品集』, 青幻舎, 2016年。

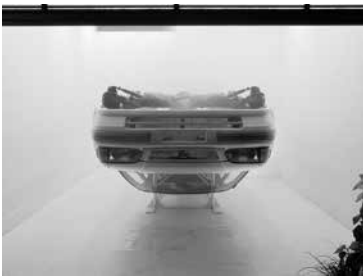


図8 國府理《虹の高地》2008/2013年 自動車、苔、噴霧器 145 × 165 × 420 cm アートスペース虹での展示風景 (2008年) 撮影：シュヴァープ・トム



図9 國府理《砂漠の庭》2010年 鉄、砂、水、植物の種子 他 120 × 400 × 400 cm アートコートギャラリーでの展示風景 撮影：表恒匡



図10 國府理《KOKUFUMOBIL》1995年 FRP、鉄、自転車部品、船部品 他 55 × 51 × 230 cm 個人蔵 撮影：豊永政史

(5) 藤井匡「20世紀後半の彫刻における風景表現」『東京造形大学研究報』No. 16 2015, 東京造形大学, 2015年, pp. 55-70; 藤井匡「奥行きとしての彫刻空間—若林奮と國府理を中心に—」『東京造形大学研究報』No. 17 2016, 東京造形大学, 2016年, pp. 227-240. これらの論考の内容は構成を変えて次の文献にもおさめられている。藤井匡『風景彫刻』, 阿部出版株式会社, 2018年。

(6) 藤田千彩「2000年以降の現代美術 (1) — 國府理(虹の高地)にみる作品のありかた—」『愛知県立芸術大学研究紀要』No. 45, 愛知県立芸術大学, 2016年, pp. 47-56.

(7) 「Shizubi Project 6 彼方へ 國府理・林勇氣・宮永亮」静岡市美術館。会期は展示スペースにより異なる。國府理作品は会期の長いエントランスホールに展示された。エントランスホール・多目的室 2017年3月28日(火)ー6月18日(日)、展示室 2017年6月4日(日)ー6月18日(日)。

(8) 以倉新「彼方へ—國府理、林勇氣、宮永亮の作品について」『Shizubi Project 6: 彼方へ 國府理・林勇氣・宮永亮』展図録, 静岡市美術館, 2017年, pp. 65-74; 伊藤鮎構成・編集「國府理と Solar Power Lab. (吹田哲二郎インタビュー)」『Shizubi Project 6: 彼方へ 國府理・林勇氣・宮永亮』静岡市美術館, 2017年, pp. 55-59.

(9) 藤井前掲論文 (2015), pp. 67.

(10) 藤井前掲論文 (2016), pp. 227-240.

(2) 先行研究

作品集の刊行の他にも作家没後の再評価の試みが複数なされている。

藤井匡は2015年と2016年に日本現代彫刻史に関する論考の中で國府作品を論じ、美術史の中に位置づけることを試みた⁽⁵⁾。藤田千彩は2016年に、國府が2008年に発表した《虹の高地》(図8)のその後の展示状況をまとめた論考を執筆し、作品をものとして残すことのなかった造形作家を美術史において登記することの困難を指摘した⁽⁶⁾。

静岡市美術館学芸員の以倉新は2017年にグループ展「彼方へ 國府理・林勇氣・宮永亮」を企画・開催し、その中で國府理のKOKUFUMOBILと呼ばれるシリーズの作品を展示した。展覧会図録に掲載された論考では國府作品についての通時的な考察を行うとともに⁽⁷⁾、國府と「Solar Power Lab.」との関りについての関係者への聞き取り調査の結果をまとめて図録に掲載した⁽⁸⁾。

こうした実践を通じて改めて確認されたのが國府の代表作の多くが失われているという事実であり、この事実を踏まえた上でいかにして國府理という作家とその作品について正当な評価を行うかという課題が浮き彫りとなった。

2016年のギャラリーエークウッドでの「オマージュ 相对温室」展における「オマージュ」という表現にはこの課題の困難が良く表れている。しかし、そうであればなお一層その挑戦には大きな意義を認めるべきであろう。これに続く形で2016年12月に始まる遠藤水城を代表とする「國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト」は、2012年に発表された《水中エンジン》という1点の作品に焦点をあてる形で國府理という作家の再評価を試みたものであり、さらには長期の保存を前提としない表現をどのように保存、修復、収集することが可能であるのかを問うものであった。美術作家の表現が美術館のコレクションという制度の限界を超える場合、それはどのような形で時代を超えて共有され得るのかという根源的な問題提起が前面化している点で野心的であり、かつ真摯な試みであった。

上に挙げた先行研究は、いずれも國府作品の特徴を考えていく上で重要な論点を示している。

藤井匡の二本の論文は、一見すると彫刻というジャンルを逸脱すると思われる特徴を多く持つ國府作品をこのジャンルの中で語ろうとする試みである。この時に特に問題となるのが國府作品に認められる物語性の評価である。2015年の論文においては物語性を感情移入を可能にする風景の問題としてとらえ、1970年代に顕著となる日本における風景彫刻の実践の系譜に國府理の《砂漠の庭》(2010年, 図9)を置いて論じた⁽⁹⁾。これに続く2016年の論考ではさらにスケールを広げて、クレメント・グリーンバーグとハーバート・リードに始まり、マイケル・フリードやロザリンド・クラウスによって更新されたモダニズム/ポスト・モダニズム彫刻論を援用しながら若林奮などの作品と比較を行い、國府作品に認められる物語性というものを、鑑賞者が作品に感情移入することによって得られる想像的な「奥行きのあるありよう」、別の言い方をすれば鑑賞者の複雑化された「視点」を要請する造形として分析することが試みられている⁽¹⁰⁾。作品への感情移入という想像力を用いた鑑賞行為は、瞬間的なものではなく時間的なものとなる。そして、國府の作品を見るとき、鑑賞者は「國府の作品を見る自分」を俯瞰的に見るような体験をしているはずだ、というのがこの時の藤井による國府論の核心である。

例えば國府は《KOKUFUMOBIL》(1995年, 図10)について「ここではない何処かへ連れていくことができる、その可能性こそが重要な機能だった」「つかい方や目的は想像力の中だけにある」と述べている⁽¹¹⁾。藤井は、そうした想像力を刺激する作品の別の例として2012年の《営みの輪》(図11)を挙げながら、この作品にも表れている円環のモチーフに注意を促し、車輪やプロペラといった円環を想起させる形や運動に関する國府の発言を引く。

「車輪とかプロペラといった回転しているものだったり、皿や器の円形のものを見ていると、自分の近くから遥か遠くの向こうを通してまた戻ってくるという、その尖端や縁の部分に感情移入して、一周の旅をして帰ってきているような感覚になるんです。」⁽¹²⁾

藤井曰く《営みの輪》は「物語の中に入り込む視点とそれを外部から眺める視点の二重化によって成立しているのである。」⁽¹³⁾この作品に物語への没入を拒む視点が導入されている点にも注意を促しながら、物語内の視点(作品を見る鑑賞者の視点)と物語を外から眺める視点が統合されないままに行き来するような認識のあり方を、柄谷行人の論を引きながら「超越論的」な「単一の」視点であると論じた⁽¹⁴⁾。

藤井の論考は「視点」という用語を物理的なものから概念的なものに拡張することで、クラウスの議論を経由しながらフォーマリズム的な彫刻史の展開に國府の作品を位置づけることを可能にするものである。しかしながら、國府の「物語性」の根拠とされる作品を見る状況を俯瞰的に見る第二の視点の存在は國府作品のみの特徴ではなく、藤井も例として挙げている Google Earth やさらにさかのぼって遊戯者の代理を務めるキャラクターが画面に登場するビデオゲームの登場が用意した20世紀後半以降の視覚体験に反応した多くの表現に当てはまる特徴というべきである。

他方で、國府のトレードマークともみなされてきた自動車というモチーフについて、それが物理的な移動だけでなく想像上の移動をも誘発する媒体となっているだけでなく、國府にとっては「設計思想」の「失敗」を語る要素としての側面も認められるとして、初期の《Natural Powered Vehicle》(2004年, 図12)から《Typical Biosphere》(2009-2010年, 図13)を経て《水中エンジン》(2012/2013年, 図14)へと繋げて見るということが可能であるという指摘は本論にとって教えるところが大きい。稿者としては藤井の言う物語の中からの視点と外からの視点との二重化を単一の視点として語る手前の、両者の緊張状態の方に重心を置いた作品理解の可能性を提起したい。これは作品に潜む「設計思想」が成功するか失敗するかはあらかじめ決定されてはならず、緊張状態にあるのだという藤井の論にも沿う。

藤田千彩は2008年に最初に発表された《虹の高地》(2008/2013年, 図6, 8, 15)をケーススタディとして取り上げながら、本作が展示のたびに物理的な構成要素を変えていることを踏まえ、現代美術における作品の同一性を定義する際に生じる問題を次のように指摘した⁽¹⁵⁾。

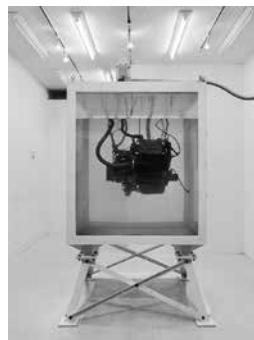


図14 國府理 《水中エンジン》2012/2013年 撮影：表恒匡 2012年



図11 國府理 《営みの輪》2012年 自動車、バッテリー、モーター、プロジェクター、DVD、インバーター、鉄他 160×700×700cm 京都芸術センターでの展示風景 撮影：表恒匡



図12 國府理 《Natural Powered Vehicle》2004年(写真・映像作品は2005年) 自動車、セイル 700×130×410cm 撮影：豊永政史



図13 國府理 《Typical Biosphere》2009-2010年 ポリカーボネート板、鉄、土、樹木、メタルハライドランプ他 514×500×500cm アートコートギャラリーでの展示風景(2010年) 撮影：表恒匡

(11) 藤井前掲論文(2016), p. 234. 原典は國府理「KOKUFUMOBIL」『國府理 未来のいえ』西宮市大谷記念美術館 2013年, p. 14.

(12) 藤井前掲論文(2016), p. 234. 原典は「interview 國府理/池上司」『國府理作品集』アートコートギャラリー, 2011, p. 26.

(13) 藤井前掲論文(2016), p. 236.

(14) 「國府の用いる円形は、基本的には正面性をもたないものであり、鑑賞者は彫刻の周囲をめぐることができるようになっていく。そのため、多視点的に思われるかもしれないが、重要なのは鳥瞰的に設定された単一の視点の方である。その超越論的な視点によって奥行きとしての彫刻空間が生み出されることになる。」藤井前掲論文(2016), p. 237.

(15) 藤田千彩「2000年以降の現代美術(1) —國府理《虹の高地》にみる作品のありかた—」『愛知県立芸術大学紀要』, no. 45, 2015年, pp. 47-56.

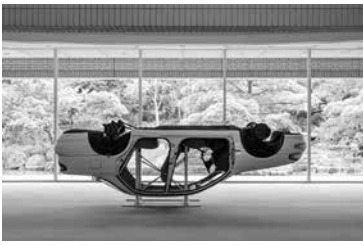


図15 國府理 《虹の高地》 2008/2013年
西宮市大谷記念美術館「國府理 未来のいえ」展
での展示風景（2013年） 撮影：表恒匡

「《虹の高地》は、青森での展示の後、今なお自宅に保管されている。残された関係者は、《虹の高地》のコンセプト「ひっくり返した自動車の底面の凹凸が、自然の風景のように見える」ことや、國府が大衆車を選んだり、入れるものは苔の場合と土の場合がなぜあるのか等を理解した上で、どこに置くのか、なぜそういう設置をするのか、ということを経済に代わって、展示し、再考しなくてはならない。」⁽¹⁶⁾

藤田の論考においてももうひとつ重要なのは、2014年の国際芸術センター青森での展示（図6）が彫刻からインスタレーションへと表現の幅を拡張することを意識させたという以下のような國府の証言を紹介している点である。

「これまで彫刻家として、台座に載っているもの、作品としてモノをつくっている意識があった。しかし今回《虹の高地》を池へ置いたとき、空間が変容する感覚、この作品がインスタレーションとして成立することに、初めて気が付いた。この空間は《虹の高地》がとても映えるし、池に映る車体はとてもきれいだ。」⁽¹⁷⁾

藤田も注意を促しているように、國府作品においては作品の物理的な構成要素のみをもって作品の同一性を判断できない。この点を考慮するならば、先ほど引用した藤田の文章冒頭の、《虹の高地》は「今なお自宅に保管されている」という一節には多くの論点が含まれていることが了解される。実際には、青森での展示の際に盛られた土を載せたままの状態ですべて返却された。保管場所は屋外であるため、返却されてから今日までの間に、風雪によって様々な要素がその土壌には加味され、かつ流出しただろうと想像される⁽¹⁸⁾。次にこの作品が展示される機会があった場合、残された土壌を維持すべきか、それとも展示場所にふさわしい土壌を新たに招き入れるべきかの判断に迫られるだろう。現状として青森の土壌も保管されているが、それは作品の構成要素として欠かすことのできないものなのかどうかは冷静な検討が必要である。さらに、もし仮に土壌を入れ替えるという選択をして《虹の高地》を展示する場合、その行為を再展示と呼び、再制作や修復とは呼ばない根拠は何処にあるのか。こうした問いは本論の主題である《水中エンジン》とその「再制作」の意義を考える上で有効な参照項となる。さらに彫刻とインスタレーションという用語について、國府自身が極めて自覚的であったことをうかがわせる証言を伝えている点でも藤田の教えるところは大きい。

2016年のギャラリーエークウッドにおける展覧会「國府理展 オマージュ 相対温室」と2017年の「水中エンジン」再制作プロジェクトは、藤田による問題提起を引き受けるかのように、作者が不在であるという条件を受け止めてそれぞれ作品の再展示と「再制作」を試みたものである。

特に後者は、作品の構成要素の中心をなすエンジンが失われているという事実から、解決すべき課題の種類の多さと判断の難しさは際立っている。再制作のプロセスの記録を蓄積するとともに、二つの展覧会でその成果を発表し、さらにプロジェクトそのものをふり返り検証するシンポジウムを開催するという一連の試みは、《水中エンジン》に限らず國府理の作品を検証していく際に欠かすことのできない多くの知見をもたらすものであった。

(16) 藤田前掲論文, p. 55.

(17) 藤田前掲論文, p. 55.

(18) 作家遺族への聞き取りによる。

このプロジェクトを主導した遠藤水城は浅田彰との対談の中で、『水中エンジン』が國府理の作品が備えている批評性を理解する上で欠かすことのできない重要な作品であるという見解を示した。例えば2013年の西宮市大谷記念美術館での展示にあわせて描かれたドローイング(図16)に見えるエンジンの熱が発生させる水蒸気の泡の存在に着目して次のように述べる。

「『水中エンジン』の残されているドローイングでは、エンジンから泡がシュワシュワ出ている様子が描かれています。エンジンが熱を発している、それが水を気化させている、という部分を見てほしかったのが、明らかです。熱エネルギーの循環が可視化されている状態にフォーカスをあてている。よくわからない技術が動いているところを見せようとは思っておらず、かなり透明な技術状態、エネルギー循環状態を見せようとする姿勢が、原発に対する批評的なレスポンスだったと考えられます。」⁽¹⁹⁾

ここに述べられているような批評性は、2011年3月11日の福島第一原子力発電所の事故が発生する以前から國府作品には認められるとして、過去の『地中時間』との連続性を見出し、これらを國府の遺作となった『相對温室』と並べて論じることの重要性を語った。

特に『相對温室』に関しては、『水中エンジン』が確固たる核を持ち、それを中心に巡るエネルギーの循環を可視化するのに対して決定的に中心を欠いており、両者は鮮やかな対称を成していると述べる。『相對温室』は「造型的にもコンセプトUALにも中心がなくなり、「はい、こういう世界です」という見たこともない何かになっている印象を受ける。だから僕は、『相對温室』で至ったその到達点と、『水中エンジン』でひたすら核だけを見た経験が表裏一体なのではないかと推測するんです。」⁽²⁰⁾

遠藤によって指摘される『水中エンジン』と『相對温室』の対称性は、藤田が展覧会「相對温室」の開幕を前に國府が語ったと伝える「彫刻からインスタレーションへ」という作品のあり方の変化の兆しとも符合する指摘である。両者を重ね合わせて『水中エンジン』は國府理における彫刻としての表現可能性の極を示すもの、『相對温室』はインスタレーションとしての表現可能性の端緒を開いたものと評価することもできるのではないか。

(3) 『水中エンジン』のディスクリプション

ここからは國府理の『水中エンジン』について、集中的に論じていく。

この作品は2012年に京都のギャラリー、アートスペース虹の個展で最初に発表され⁽²¹⁾、翌年の西宮市大谷記念美術館での個展「國府理 未来のいえ」⁽²²⁾にも出品された。作家生前の発表歴はこの2回だが、それぞれにおける作品の構成要素は同一ではない。最大の違いは水槽に沈められた作品の核を成すエンジンで、同型ながら別個体のものであり、作家が施した水中で稼働させるための処置内容にも差があることが判明している⁽²³⁾。その他に、エンジンから伸びる排気ガスを排出するパイプの経路の違いもあるが、これは展示空間にあわせて設えられるべき要素であり、作品サイズにもこれら周辺機材の範囲は含まれていない。したがってこれらは作品論においては二次的な要素と一応はみなし得る。こうした差違があるものの、本稿では2012年と2013

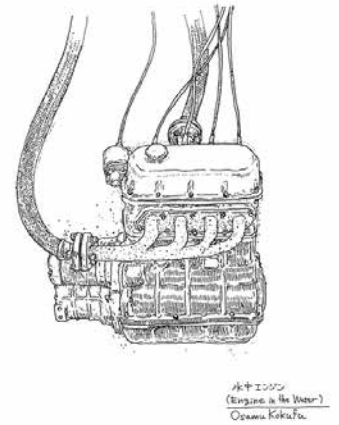


図16 國府理 《「未来のいえ」ドローイングー水中エンジンー》 2013年 インク、紙 29×21 cm

(19) 「國府理『水中エンジン』redux」(2017年7月4日ー7月30日 アートスペース虹) 関連イベント「ゲストトーク3 浅田彰×遠藤水城」(2017年7月22日 京都芸術センター ミーティングルーム2) における遠藤の発言より。未刊行の「水中エンジン」再制作プロジェクト活動記録からの引用。

(20) 前掲「ゲストトーク3 浅田彰×遠藤水城」における遠藤の発言より。

(21) 「國府理展 水中エンジン」アートスペース虹 2012年5月22日ー6月3日。

(22) 「國府理 未来のいえ」西宮市大谷記念美術館 2013年6月22日ー7月28日。

(23) 白石晃一「國府理『水中エンジン』再制作プロジェクトについて(全4回)一第3回: 解釈行為としての再制作作業」『AMeeT ARCHIVES アーカイヴと再制作』, 2017年8月17日配信. <https://www.ameet.jp/digital-archives/1219/2/>



図17 國府理 《水中エンジン》 2012/2013年 撮影：表恒匡 2012年

年の《水中エンジン》は同一の作品であるとみなし、その前提の上で論を進めていく。その根拠は、作家自身が同一のタイトルのもと、同一作品という認識の下で展示を行っているからである。藤田が《虹の高地》を例に挙げながら論じたように、國府は同一の作品名のもと、異なる車種のボディを使用し、植物の扱いや考え方について根本的に異なる発想を試行したという事実がある。このため、実際に現れる物理的な側面のみをもって作品の同一性が担保される、あるいはその反対に拘束されると考えることは國府作品においてはできない⁽²⁴⁾。本論では作家が生前に許容していたという事実をもって一応の作品の同一性の根拠とするが、この判断が妥当かどうかは今後も批判的に検証する必要があるだろう。

2012年のアールスペース虹での展示に即して、《水中エンジン》がどのような作品であるか見ていく。20㎡ほどの長方形の展示スペース中央に、ギャラリー入口に正対するように（西宮市大谷記念美術館での個展のメインビジュアルに使用された写真に写るのは、ここで言う正面の向かって左側の面（図17））幅110cm×奥行110cm×高さ160cmの亚克力製水槽が置かれる。亚克力の厚みは12mmである。水槽には脚部があり、水槽の中央がちょうど人間の目線の高さとなる。水槽にはたっぷりと水が張られ、水槽の天井部から軽トラック（スバル、サンバートラック）のエンジンが吊下がり水中に浸かる。エンジンからは排気、吸気のためのパイプが伸び、天井上部から水槽外部のパイプラインへとつながっている。天井上部には小型のガソリンタンクとセルモーターが置かれ、作家本人が在廊している場合にはセルモーターによってエンジンの稼働が試みられた。ただし、セルモーターを回してもエンジンがかからず、エンジンが水中であえぐのみという場面もしばしば見られた。エンジンが無事稼働すれば、周囲の水はエンジンから発生する熱を吸収する役割を果たす。逆に言えばエンジンが稼働することによって周囲の水は温められる。稿者が展示を訪れた際には、作家が不具合箇所を点検し調整を試みていたが、エンジンが安定した稼働をすることはなかった。この時の作家との会話を通じて、稿者はエンジンが水中で思うように稼働しないことをもってこの作品が失敗した、あるいは作品の致命的な不具合であると作家は考えていないと理解した。

通常のエンジンは水中での稼働を想定したものではない。このため國府は防水処理などの複雑な処置を施す必要があったが、この時に水中でも100パーセントの成功率で稼働するエンジンを生み出すことを目標としたのかどうかは大いに疑問である。藤井が指摘していたように國府の作品には「設計思想」の「失敗」という性質が積極的に抱え込まれていると稿者も考えるからである。

おそらく失敗することのリスクをはらんだ試みとして水中でのエンジン稼働という事象は設定されている。2012年の最初の発表の後、使用を終えたエンジンは廃棄され（「水中エンジン」再制作プロジェクトに倣い「1号機」と称す）、2013年の発表時点では新たなエンジンが用意された。2013年の発表時に使用されたエンジンも作家没後の捜索の際には発見されず、これも作家自身が廃棄していたと想像される（「2号機」と称す）。こうした状況から、國府が《水中エンジン》のエンジンは発表のたびに新たなエンジンを用意すれば良い、逆に言えば本作に必要とされるエンジンは恒久的な使用には耐えないと判断していたと推測できる。國府が生前に制作し展示終了後に破棄し

(24) 同種の問題をはらんだ《虹の高地》以外の例として2009年に群馬県立館林美術館で最初に発表された《Typical Biosphere》がある。この作品は2010年のアートコートギャラリーでの個展「國府理展 Parabolic Garden」（2010年11月9日-12月4日）に出品された際にはランプ改良とクーラー増設が施された。さらに2014年の「國府理展 相対温室」（国際芸術センター青森 2014年4月26日-6月22日）にも展示が計画されていたが展覧会が中止となったため実現はしていない。この時には円筒形の中にはそれまで植物が格納されていたのに対して、居間のような空間とされ人間がそこで過ごすはずであった。2016年の「オマージュ 相対温室」展ではプランにもとづいた展示が実際に行われた。「國府理展 オマージュ相対温室」展カタログ、ギャラリーエークウッド、2016年。

たとえられる2台のエンジンは試作的なもので、将来は水中で問題なく稼働するエンジンを制作するつもりだったという仮定も成り立つが、その場合、二度の展示は未完成の作品を展示したということとなる。しかし、《水中エンジン》の二度の展示について、それが未完成の状態であるといった消極的な発言を國府がしていたという事実を、稿者は知らない。

この作品が2011年3月11日に発生した東北地方太平洋沖地震に際して生じた福島第一原子力発電所の事故を背景にして生まれた作品であると考えられることも、エンジンという作品の核をなす要素が不安定で可傷的な性質のものとして設定されていると判断する根拠である。原子力発電所の仕組みは、原子力によって発生させた熱を利用して水から蒸気を作りこの蒸気でタービンを回すというものだ。それは100パーセントの安全性を目指したものでありながら、現実には炉心溶融という最悪の事故をおこした。

《水中エンジン》の場合、水槽の水を温めること自体が目的だったわけではなく、水温の上昇はあくまで付随的な現象である。したがって《水中エンジン》自体をそのまま原子力発電所の暗喩とみなすのでは不十分である。むしろ遠藤が示唆したように、原子力発電所までも必要とする人類の活動の全体と、それが周囲の環境に及ぼす作用と反作用を含めたエネルギーの循環の総体を象徴しているとするべきである。エンジンという運動体が活動することによって外部環境に及ぼす事象の数々は、手段と目的を一直線に結ぶ思考からは外れたところで生じる想定外のものばかりである。それはしかし、逃れがたい因果として排除し得ないものでもある。ガソリンを燃焼させることで発生する熱、排気ガスなどの副産物やエンジンという運動体の故障のリスクまでを含めた事象のすべてを、《水中エンジン》は水槽内の水の対流や排気用のパイプライン（浄化触媒を通過して展示空間外に排出する仕組み）、メンテナンスを含むエンジンを稼働させるための作者によるパフォーマンス的な介入、そしてエンジンの稼働の失敗という事態によって次々と可視化していく。ガソリンエンジンという20世紀の人類の活動を象徴する機構の運動とともに、それが必然的に引き起こす現象の連鎖をもひとつの作品の内側で扱い得ている点で、この作品は國府の作品中でも大きな達成とみなすべきものである。

(4) 《水中エンジン》 國府理作品の中での位置づけ

《水中エンジン》は、國府のそれまでの作品の特徴を集大成したものと評価することもできる。それまでの作品を特徴づけてきたテーマやコンセプトを引き継ぎながら、完結した一個の作品として成立しているからである。このことについて、作品の構成要素について個別に注目しながら確認していく。

最初に取り上げるのは自動車のエンジンである。國府が作家として注目を集めるきっかけとなったのはKOKUFUMOBILのシリーズ名で発表された1994年に始まる乗り物をモチーフとする作品群である。シリーズ名は架空の自動車メーカーの製品という設定からつけられたもので、実際に人が乗って運転することのできるものもあれば風力や精神力で動くという設定を持つ自動車のように実際には使用できないけれども見るものの想像力に訴えかけるものもあり、ここに含まれる作品は幅広い。《Natural Powered Vehicle》(図12)には作品が実際に走行している様子を示した映像作品もあり、作品



図18 國府理 《自動車冷蔵庫》 1998年（写真作品は2005年）自動車、業務用冷凍機 140×130×300cm アートコートギャラリーでの展示風景（2005年）撮影：豊永政史

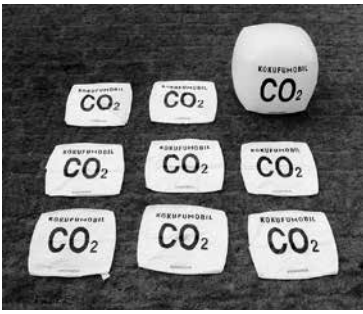


図19 國府理《CO2 Cube》2004年 自動車、ビニールシート 各100×100×100cm



図20 國府理《地中時間》1993-2007年 自動車のエンジン 70×50×60cm 撮影：豊永政史

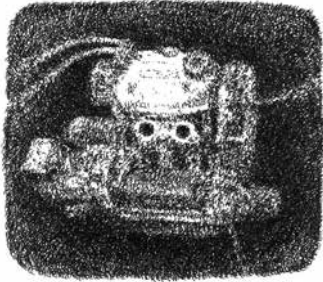


図21 國府理《水中エンジン ドローイング》2012年 インク、鉛筆、紙 [約29×20cm]

(25) SPLの活動と國府理作品との関連については伊藤鮎による吹田哲二郎へのインタビュー記事を参照。以倉新はSPLでの活動がエネルギー問題や環境問題への思索を促し、KOKUFUMOBILのシリーズの作品として結実した可能性を指摘した。註8に挙げた文献を参照。

(26) 地中に埋もれた存在に、地上とは異なる層の時間の流れを見出す姿勢は《ROBO Whale》においても見出すことができる。この作品は大阪市内でクジラの骨が発掘されたことを靈感源にして、自動車が遠い未来に遺跡化し、その過程で命を宿すという空想的な物語を背景に持つ。ここで注目したいのは、自動車という現代の文明が遠い過去のものとなった世界を想像する國府の視点である。これは、自動車が世界にもたらした功と罪のいずれもが風化し、許された世界を想像したものではないだろうか。こうしたスケールの大きな時間を移動する感覚は《舟島》などの最初期の作品から見られる特徴である。

が活動する世界を「想像すること」が國府にとって大きな比重を置いていたことがわかる。物理的な空間の移動だけでなく、時間を移動するという言い方もできそうな《自動車冷蔵庫》(図18)が含まれていることがその証左である。こうしたタイプの作品はベルギーのアーティスト、パナマレンコ(1940-)を想起させもするだろう。

KOKUFUMOBILでは乗り物の形態以上にどのような動力によって活動するのも大きな問題とされる。自動車型のものには風力、電力、精神力(念力)を使うものがあるけれども、《プロペラ自転車》(1994年)を例外としてガソリンやディーゼルなどの燃料を動力とするものはない。あたかもこのシリーズからは自動車の象徴であるエンジンは排除されているかのようなのである。さらに言えば、意外なことに國府の作品にはエンジンが用いられている作例は限られており、KOKUFUMOBIL以前の作品である《自動杭打機》(1990年)とその後継の《自動杭打機(2)》(1995年頃)、《KOKUFU-MACHINE》(1992年)のほかに、《原動機付き夜光虫》(1998年)、《ROBO Whale》(2008-2009年)、排気ガスの排出量を可視化する《CO2 Cube》(2004年、図19)、そして《地中時間》(1993-2007年、図20)、《水中エンジン》、《Endless Rain》を数えるのみである。

國府は1993年より母校である京都市立芸術大学の彫刻・デザイン専攻の学生・OBとともにソーラーカーによるアート・プロジェクト(Solar Power Lab. 略称SPL)の主要メンバーとして活動し、1999年には彼ら自身の設計・製造によるソーラーカーでアメリカ横断を果たしている。この時の経験が自然エネルギーの未来の可能性を実感させただろうことは想像に難くない。しかしそのことをもってただちに國府が、旧来の内燃機関が将来には無用のものとなる可能性を肯定的な事態として、屈託なく了解していたとも考えにくい。環境汚染を必然的にもたらしめてしまう技術を、その後進性において切り捨てることは、それを発明しその恩恵にも与って文明を築いてきた人類の過去と現在とを否定することにもなるからである⁽²⁵⁾。

エンジンが象徴する内燃機関に対するアンビバレンツな感情は、例えば遠藤が重視する《地中時間》に認めることができる。故障したエンジンが土中に埋められたのが、國府がソーラーカーのプロジェクトに参加したのと同じ1993年であることは意味深長である。地中に埋めるといふ振る舞いは一方では喪の作業であり、その一方時間を経て再会することを約束している点で、エンジンの経年変化を加速する振る舞い、タイムスリップと類似した効果を期待した行いであったと考えることもできる。SF的な想像力をもって例えるならば、ウラシマ効果を用いて、自分よりも年を重ねた子供に出会うような時間のずれを仮構できるからである⁽²⁶⁾。そして翌1994年にKOKUFUMOBILの発表は始まる。

このような國府の歩みを見るならば《CO2 Cube》に見られるアイロニーも一方的にガソリンエンジンの後進性を糾弾するものとは言えなくなるだろう。この作品が有害な排気ガスの存在を問題化していることは間違いないが、オートバイや自動車を駆動させるエンジンに対する愛着を國府は抱きつづけており、であるからこそアンビバレンツな感情を作品に込めたのだと考えるべきである。國府は自身の作品を擬人化し、命を持ったキャラクターのように捉えたドローイングを多く残しているが、《水中エンジン》の最初期のドローイングに二つの目がこちらを見つめているように見えるものがある。こ

のドローイングからも國府がエンジンを熱を放散する生命体のように共感をもって捉えていたことが理解されるだろう（図21）。

つづいて、エンジンが沈められる水槽について見ていく。

水槽はアクリル板4枚を鉄製のフレームに固定した作家自作のものである。フレームは白色に塗装されており情緒性を排したニュートラルな印象を与える。水槽とその脚部のバランスはゆったりとし、全体として厳しさよりも柔らかさを感じさせる。これは國府作品に一貫する形態的な特徴である。

空間や環境をオブジェ化し観察対象とするという点では、水槽の源流を《自動車水槽》（1996年、図22）や《雨林車》（2007年、図23）など、自動車を素材とする作品群に見出すことができる。いずれも自動車の室内空間を独立した世界と見立てたもので、前者は自動車を水槽とするという点で直接《水中エンジン》につながる。後者は自動車内に植物が繁茂し室内の天井から雨が降る⁽²⁷⁾。

植物が生育する環境ごと切り取るという《雨林車》の発想をさらに突き詰めたのが《Typical Biosphere》（図13）である。この作品では植物とその成長を支える土壌と水とが作家自作の円筒型のポリカーボネート製カプセルの内部に隔離される。切り取られた自然、植物の成長や変化は、ひとつの閉鎖系におけるエネルギーの循環を可視化する媒体となる。エネルギーの循環というモチーフを可視化、物質化する試みであるという点において《Typical Biosphere》は《水中エンジン》へとつながっていく。

しかしながらエネルギーの循環というモチーフを取り扱う際に、閉鎖的な空間が不可欠のものとしたのかといえそうではない。館林で発表された《Typical Biosphere》からあまり時期を置かずに制作、発表された《てっぺんの庭》（2009年、図24）に始まるGarden（庭）のシリーズは、言わば開放系の環境において植物の誕生と成長を扱った作品群である。こうした「庭」の系譜の最も早い例が藤田の論じた《虹の高地》（2008/2013年）である。また別の《砂漠の庭》（2010年、図9）に注目した藤井は、「庭」のシリーズが作品を見る鑑賞者に自身の鑑賞する様子を俯瞰的に見るような体験をもたらすことに注意をうながした。それによれば、視覚的には盆栽のように一つのまとまった環境として提示される作品とその鑑賞者とが大きな循環の流れの一端に位置づけられ、鑑賞者は目の前にある作品と自身とを包含する大きな循環の輪の中にあることを想像することになる。

水槽へとつながる閉鎖空間としての自動車とともに、これと対になる盆のような庭として展開された言うなれば開放系の作品においても、國府はエネルギーの循環という不可視のモチーフを可視化することを試みていた。この意味で、閉鎖系、開放系、いずれの作品も不定形で実体をとらえがたいモチーフに形を与える「器」として機能している点では同じであるともいえるだろう。自動車も水槽も庭の盛られる盆もすべて「器」なのである。

それではエネルギーの循環それ自体はどのような媒体によって取り扱われてきたのだろうか。エネルギーを象徴する素材として國府の作品に登場するのが水とガソリンである。水は生命全般を維持するという点でよりスケールの大きな象徴性を帯びるのに対して、ガソリンは人間という特定の種の活動を象徴する材料として用いられていると言えるだろう。ガソリンの他に風力、電力、人力も動力という意味でのエネルギー源として作品に用いられているが、エネルギーの循環というテーマやモチーフを担う役目を帯びて作品の



図22 國府理 《自動車水槽》1996年 自動車、FRP、水 他 140×140×320 cm 六甲アイランドでの展示風景



図23 國府理 《雨林車》2007年 自動車、ポンプ、水、植物 他 150×150×350 cm 京都芸術センターでの展示風景



図24 國府理 《てっぺんの庭》2009年 鉄、土、樹木 他 780×478×478 cm 兵庫県立美術館での展示風景 撮影：アートコートギャラリー

(27) 自動車の室内空間を本来の用途とは異なる装置に変換した作品としては、この他にも《自動車冷蔵庫》がある。これは文字通り自動車の室内を冷蔵庫とするものだが、作家の言葉によれば、冷蔵庫が中味を長期保存する役割を持つことから、一種のタイムマシンに似た装置として構想されたという。SF小説などに登場する冷凍睡眠装置を想起しても良いかも知れない。時間の流れを加速・減速させる感覚を得ようとしている点では《地中時間》や《ROBO Whale》との比較も可能である。註26および豊永政史の次の文章を参照のこと。豊永政史「國府理の『対温室』」『國府理展 オマージュ 対温室』図録、公益財団法人ギャラリーエークウッド、2016年。

(28) 風力を作品内の構造に取り込むことによりエネルギーの大きな循環を想起させる例として《Natural Powered Garden Project》（2006年）を挙げることができる。



図25 國府理《相對温室》2014年 青森公立大学国際芸術センター青森での展示風景 撮影：山本紉 写真提供：青森公立大学国際芸術センター青森



図26 《オマージュ 相對温室》2016年 ギャラリーエークウッドでの展示風景 撮影：豊永政史 写真提供：公益財団法人ギャラリーエークウッド



図27 Hans Haacke, *Condensation Cube*, 1965 (2006) (2013), plexiglass and water, 76x76x76 cm, MACBA Collection. MACBA Foundation. Gift of National Committee and Board of Trustees Whitney Museum of American Art.



図28 Jeff Koons, *One Ball 50/50 Tank (Spalding Dr. JK Silver Series)*, 1985, glass, steel, distilled water, and one basketball, 164.5 x 78.1 x 33.7 cm. © Jeff Koons

(29) Thomas Svab, *Kokufu Osamu's "Engine in the Water" / 國府理展「水中エンジン」(Museum Version)*. <https://www.youtube.com/watch?v=G8sK8raBGOA>.

(30) 前掲「ゲストーク3 浅田彰×遠藤水城」における小崎哲哉の質疑より。未刊行の「水中エンジン」再制作プロジェクト活動記録を参照した。

中に登場する例は限られている⁽²⁸⁾。この意味で、水とガソリンは國府理の作品において特別な素材と言って良いだろう。そのような水とガソリンの両方を必要とする作品は《水中エンジン》と國府の遺作《Endless Rain》(2014年, 図7)の2点だけである。

水とガソリンという素材の他に、エネルギーの循環を象徴し得る現象として熱がある。熱エネルギーがもたらす物質の変化は《水中エンジン》において、極めて重要な役割を与えられるが、その他の國府の作品において熱を明快に作品化した例はないと思われる。この作品において初めて、何らかの存在が活動することに付随して生じる熱が、水の対流という形で可視化され、不可欠の要素として作品に組み込まれるにいたった。熱エネルギーの循環というモチーフは國府が映像作家のシュヴァーブ・トムとともに制作した作品のドキュメント映像のカメラワークにおいてもはっきりと示されている⁽²⁹⁾。

以上に見てきたように、《水中エンジン》は造形的にはシンプルで研ぎ澄まされたものでありながら、國府理がそれまでの作品で取り扱ってきた複数の問題系、すなわち時間的・空間的な移動、自動車に象徴される人間文明の功罪、そして有害物質の排出をも伴うエネルギーの循環という諸テーマを集約し、昇華したものとなっている。そのような《水中エンジン》と伍する作品があるとすれば、國府の最後の作品となった《相對温室》(図25)であろう。ただし後者は屋内外、人工物と自然環境とを往還することのできる国際芸術センター青森という恵まれた場所における展覧会として構想されたからこそ、十全な効果を発揮することのできた作品であったのではないか。なお、この《相對温室》において用いられている水槽は《水中エンジン》の水槽である。國府生前の状況としては、《水中エンジン》と《相對温室》は同時に展示することが不可能であり、その状況のまま作家は没した(図26)。

(5) 《水中エンジン》 美術史への接続

遠藤水城は《水中エンジン》のドローイングにエンジン本体に付着する水蒸気の泡が描かれていることに注目したが、彼の着目点は海外作家の先例と國府作品との比較をも導く。立方体のケースを用い、液体から水蒸気へという水の様態の変化を作品化しているという点で、ハンス・ハーケ(1936-)の《Condensation Cube》(1963-1965年, 図27)を想起させるからである。ハーケの1960年代から1970年代にかけての作品には、水の様態変化や植物など國府が取り上げるモチーフの先例となるものが多くある。このことは遠藤と浅田彰によるトークイベントの最後に設けられた質疑において、小崎哲哉が指摘している⁽³⁰⁾。植物に代表される有機物、さらに言えば生命体や燃焼などの現象を作品化するという点ではハーケ以外にもヤニス・クネリス(1936-2017)などの存在も無視できない。國府がどの程度までそうした先行する



図29 Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991, glass, painted steel, silicone, monofilament, shark and formaldehyde solution, 217 x 542 x 180 cm. Photographed by Prudence Cuming Associates.

作家たちの作品を参照していたかは不明であるが、國府が師事した野村仁(1945-)も従来の美術の表現では扱われてこなかった非物質的な現象を作品化することを試みていたこと、野村とハーケやクネリスは1970年の第10回日本国際美術展(東京ビエンナーレ)にともに参加していることなどから、國府にとってハーケやクネリスは遠い存在ではなかったと想像される。いずれにせよ、國府とハーケとの比較は単なる前者への後者からの影響関係の有無ではなく、両者の表現上の差に注目することの方が有益であろう。水槽を用いた作品ということであれば、ジェフ・クーンズ(1955-) (図28)やデミアン・ハースト(1965-) (図29)の作例もある。

トマス・クロウはクーンズの1980年代の作品を論じるにあたって、まさしくハーケの《Condensation Cube》から説き起こし、クーンズが一貫して物質における固体、液体、気体という三つの様態の複数の状態を作品の中で同時に扱うことをテーマとしていることを明らかにした⁽³¹⁾。ハーケの作品だけでなく1960年代以降、アンディ・ウォーホル(1928-1987)やゴードン・マッター＝クラーク(1943-1978)らが従来の彫刻においては扱い得なかった気体など固体以外の物質の様態を作品化することを試みてきたことに注意を促し、クーンズの1980年代の作品群がその鮮やかな解答例であったと結論する。

クロウはクーンズの出世作となった《Inflatable Flowers》(図30)のシリーズにすでにこの問題意識は現れているという。ヴィニル製の風船は空気という気体を特定の形態すなわち固体として示しているからである。付言するなら風船のモチーフが花という植物=有機体であることも、ハーケやクネリスなどの先例を暗示するものとして意味深長である。いわば生気の流動や循環をアイロニカルに表現しているとも言えるからである。さらに《Inflatable Flowers》の多くが正方形の板鏡の上に置かれ、さらに背後に1枚の鏡が置かれるものや2枚の鏡を角を作るように置くことで立方体のイリュージョンを生み出す仕掛けも施されている(図31)。これはミニマリズムの彫刻やハーケの《Condensation Cube》などへの参照項ともみなしうる。

クーンズの〈The New〉シリーズの中でも、特に掃除機をアクリルケースの中に閉じ込めた作品群が注目されるのは、それが吸気と排気を行う機械であるからだ、というのがクロウの見解である。これに続く〈Equilibrium〉のシリーズでも、ゴムボートやアクアラング、シュノーケルといった水上あるいは水中での人間の活動を可能にする道具が選ばれているのは、人間に空気を与えるものだからである。それらをブロンズ彫刻すなわち固体として提示するというのが作品の要点である。(図32)

この〈Equilibrium〉シリーズの白眉が、水槽の中にバスケットボールを沈めた立体作品群である。これらの作品は、ハーケとの造形上の類似とテーマの継続だけでなく、クーンズがハーケには認められなかった新たな要素、すなわち同時代文化を象徴的に取り扱う転機ともなった。水中に浮かぶバスケットボールは大衆的な人気を誇るスポーツを象徴するという点で、まず一種の偶像としての機能を担う。バスケットボールは特殊な技術によって水中にとどまり、あるいは半分を水面から上に、半分を水面下に置く位置に留められるなど、通常では考えられない魔法仕掛けであるかのように操作される。このように物理的な配置によって超越的な力の存在を示すとともに、バスケットボールが暗示するスター選手が登場するポスター自体も作品化するこ



図30 Jeff Koons, *Inflatable Flowers (Short Pink, Tall Purple)*, 1979, vinyl, mirrors, and acrylic; 40.6 x 63.5 x 48.3 cm. © Jeff Koons

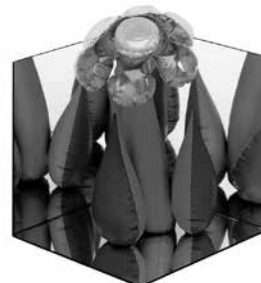


図31 Jeff Koons, *Inflatable Flower (Tall Purple)*, 1979, vinyl and mirrors, 40.6 x 30.5 x 45.7 cm. © Jeff Koons



図32 Jeff Koons, *Lifeboat*, 1985, bronze, 30.5 x 203.2 x 152.4 cm. © Jeff Koons

(31) Thomas Crow, "Phases and Stages in The Sculpture of Jeff Koons" in Exh. Cat. *Fritsch/Koons/Ray, Sculpture after Sculpture*, Moderna Museet, Stockholm, 2014, pp. 63-81. ほぼ同様の内容のレクチャーがインターネット上で公開されている。Thomas Crow, "Jeff Koons in the 1980s: Pop culture turn up late", presentation on the occasion of the Whitney's exhibition *Jeff Koons: A Retrospective*, in the 12th November 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=hHrqYoCHIIM>. クロウによる言及はないが、ハーケが扇風機を用いて鑑賞者に風を体感させる作品や、薄い布をつかって空気の動きを視覚化する作品など、1960年代に風を作品化していた点もクーンズの作品との関連において見逃すことができない。クーンズの作品における達成とは、クロウが述べているように空気=気体というモチーフを閉鎖系の形式、すなわち彫刻作品とすることに成功したことにあるからである。《Condensation Cube》がオブジェとしての閉域の中に現象を閉じ込めるのに対して、風をモチーフとする作品は開放的な空間において展開されたインスタレーションにつながる形式を持つ作品と言えるだろう。



図 33 Jeff Koons, *Dr. Dunkenstein*, 1985, framed Nike poster, 115.6 x 80 cm. © Jeff Koons



図 34 Jeff Koons, *New Shelton Wet/Dry 10 Gallon*, 1981-1986, one vacuum, acrylic, and fluorescent lights, 104.1 x 71.1 x 71.1 cm. © Jeff Koons



図 35 Jeff Koons, *Balloon Dog (Red)*, 1994-2000, mirror-polished stainless steel with transparent color coating, 307.3 x 363.2 x 114.3 cm. © Jeff Koons

(32) 物質の三つの様態を彫刻の素材として取り扱う試みとしては、野村仁の立方体のドライアイスを用いたパフォーマンスとそのドキュメントである《Dryice》(1969) やフランシス・アリスの《Sometimes Making Something Leads to Nothing》(1997) などの例もある。野村の作例については固体から気体への様態の変化を記録したものであり、國府の《CO2 Cube》が気体を固体へと(象徴的に)変化させるのと好対照をなす。國府の作品では野村の作品における様態の変化とは反対に、自動車の排気ガスである二酸化炭素がキューブ状のオブジェに変換される。

とで、クーンズは古来美術に期待された役割をひそかに引き受けてもいるのだ。すなわち神や英雄といった人間を超える存在の姿を表すという役割であり、ここにクーンズ作品の今日的な意義があるというわけである。(図 33)

國府の《水中エンジン》はまずその形状において、ハーケやクーンズ、ハーストの水槽を用いた諸作と比較することが可能である。さらにクロウがクーンズ作品のライトモチーフであると喝破した物質の三つの様態というモチーフについても、固体(気体や液体を閉じ込める器としてのエンジン、キューブ状の水槽)、液体(水、ガソリン)、気体(水蒸気、排気ガス)のいずれれもが余すところなく取り込まれており、必然性のある構成によって作品化されている⁽³²⁾。

物質の三つの様態というライトモチーフとともに、クロウがクーンズの作品に認めるのが死を免れない存在を不死の存在へと変える芸術家の持つ魔術的な力を示すという伝統的な役割であった。新品の家庭用電化製品を作品として提示したクーンズの《The New》シリーズの作品はマルセル・デュシャンのレディメイドの現代版であるとまずは言いうるものだが、その中でもアクリルケースの中に掃除機を閉じ込めた作品が重要なのは、掃除機が「呼吸する」機械だからであった。(図 34) その上、吸気と排気を行う掃除機を擬人化するだけでなく、それを未使用のまま作品として聖別することで、有限の存在を永遠の存在に転化する、すなわち死すべき運命を定められた存在を神や半神のような不死の存在へと変える魔術的な力を芸術家が行使し得ることを暗示しているというわけである。《Equilibrium》シリーズの意のままに水中に浮き沈みするバスケットボールや、望み通りの姿に変身するバルーンは、この魔術的な力を暗示するものに他ならない。そしてその魔術的な力は神の息吹を暗示する空気によってもたらされるのである。(図 35)

クーンズの作品において家庭用電化製品が永遠化されるのに対して、《水中エンジン》においては自動車のエンジンという機械は死すべき存在であることを免れない。クーンズの家電が「生きる」ことを凍結されることと引き換えに永遠の命を得るのに対して、國府の機械は「生きて死ぬこと」を運命づけられている。注意したいのはエンジンという機械が「生きて死ぬこと」は《水中エンジン》という作品の内側に包み込まれており、機械の損壊や死が《水中エンジン》という作品の損壊や死と直接結びつくとは限らないことである。むしろ《水中エンジン》という作品においては、エンジンは「生きて死ぬこと」を繰り返すことを課せられているかもしれないのである。(図 36、図 37)

(6) 結び

國府理の《水中エンジン》は東北地方太平洋沖地震と福島第一原子力発電所事故の経験から生まれた作品とみなし得る。そして 2011 年 3 月 11 日以降の日本に現れた作品のうち、個別具体的な出来事とのつながりを超えて事物の普遍的なありようを作品化し得た数少ない例である。地震とその後が発生した津波、そして原子力発電所事故という重大なテーマに取り組んだ表現者の作例は少なくない。そのいずれれも真摯な問題意識の上に成り立っていることは疑い得ないが、災害に見舞われた土地や人、出来事などの具体的な事象をモチーフとするものが多く、結果としてカタストロフを経験した個人として

の人間の生活の時間的なスケールを基準としたものがほとんどを占める。こうした個別的な経験を基盤とする表現であっても、一人の人間の生涯を超える時間の中で価値を有し、普遍的な経験をもたらすものとして多くの鑑賞者の糧となり得ることは当然あるだろう。ただ、《水中エンジン》のように作品の現われ方において優れた抽象化、象徴化を経た彫刻作品の達成は極めて限られていることも事実である。

さらに本作は、國府理という作家が生涯において取組んだ時間的・空間的な移動、人間文明の功罪、そしてエネルギーの循環という問題系をひとつの作品のうちに昇華し得ている点において、彼の代表作とみなし得るものであることを改めて述べておきたい。加えてこの作品は、1960年代以降の彫刻表現において課題とされてきた液体や気体といった従来の彫刻概念では扱うことのできなかった物質の様態を作品化する試みの系譜にも位置づけることができるものであり、なおかつ、国際的にみても独自の注目すべき表現たり得ている。

以上のようにこの作品は高く評価される一方で、美術館による収集を拒むような特徴を持っている点も多く論者が指摘するところである。例えば「水中エンジン」再制作プロジェクトのアーカイヴを担った高嶋慈は國府の作品とその再制作プロジェクトについて次のように総括した。

「國府自身が会期中もメンテナンスや手を加え続けたことを考慮に入れるならば、《水中エンジン》には、「作品の自律性」「完成形態」への拒絶が孕まれており、「未完成のまま、壊れ続けていく作品」の「脆さ」「壊れやすさ」を保った状態で再び作り直す、という根本的な困難もしくは矛盾が本プロジェクトの根底には横たわっている。

今回の再制作が「國府作品としての真正性を保っているかどうか」を議論するよりも、むしろ、このように言うべきだろう——今回の再制作を通して、《水中エンジン》という作品の本質性を浮かび上がらせたのであり、心臓や臓器的な連想が誘うように、劣化・摩耗したパーツ＝細胞をその都度入れ替えながら、あるいは機能しなくなったエンジン＝心臓そのものを「移植」して再生させ、新陳代謝的に継続する「システム」として再構築したのだ、と。

では、そうした新陳代謝を繰り返す「システム」としての作品に対して、美術館はどう対応すべきなのか？ コレクションとして収蔵庫に入り、物理的な固定化が行なわれれば、「死」を意味するのではないか？ 継続的なメンテナンスのためには、保存・修復担当者の確保や育成、予算など技術的・金銭的課題のクリアに加え、物理的実体をもつ「作品」を永続的に保管して未来に伝えるという美術館のシステム自体の変革も問われることになる。⁽³³⁾

高嶋の指摘はいずれも正しい。そしておそらく、美術館のシステムについて特に問題とされているのが、収蔵された資料の「物理的な固定化」であることも《水中エンジン》という作品を例に考えるならばよく理解できる。仮に水槽とエンジンを収蔵したとして、そのエンジンが故障したら美術館はどのように対応すべきか。これに対する回答はまったく容易ではないからである。しかし、そのような懸念があるからといって、優れた作品のあったこ



図36 國府理《水中エンジン》2012/2013年 西宮市大谷美術館での展示 撮影：表恒匡 2013年7月6日



図37 國府理《水中エンジン》2012/2013年 西宮市大谷美術館での展示 撮影：表恒匡 2013年6月24日

(33) 高嶋慈「國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト—「キュラトリアルな実践としての再制作」が発する問い」『artscape』, 2019年12月15日号. https://artscape.jp/focus/10139881_1635.html

とを後世に伝えていく努力を放棄する理由とはならない。作品を記録し記憶するよすがとなる媒体、すなわち「もの」の価値は同時代の人間には計り知れないものであることを謙虚に認めるべきである。

美術館・博物館という機関、制度は「物理的実体」の保管という旧態とした役割に特化した conservative な存在である。しかし、旧態依然であることを反省したとしても「もの」の保管という役割、存在理由を放棄することは社会全体に対する背信である。この役割と責任を担う存在が他にあるのであれば、従前の使命を墨守するのが過去と未来に対して責任を負うものにふさわしい態度である。

再制作プロジェクトにおける大きな成果として、水中でのエンジン稼働の再演を原理的に可能とする情報の蓄積がなされたが、このアーカイブを公共の財産として後世に伝えていく責任を誰が負うことができるのか。情報の蓄積という点で言うならば、写真や文字、音声といったドキュメント資料に加えて、《水中エンジン》に関しては、個人の手には余る大きさの水槽や、再制作プロジェクトの成果物であるエンジン（4号機）が現存する。これらもまた、後世に伝えていくべき価値を有した資料であるが、こうした資料群の総体を後世に伝えていく責任とコストを誰が負うことができるのか。この問いは美術館や博物館にではなく、そうした制度や組織を置くことの公共的な価値を知るすべての人びとに向けられている。

ある時代に生まれた表現があって、それがその時代を生きた人々にとって重要な意味を持ち、彼らがその表現とともに、その表現によって得た自らの経験を後世へと、自分たちが亡きものとなった後の世界にまで伝えようと願った時、どのような手段を持ちうるだろうか。美術館や博物館は、その経験をもたらしてくれる「もの」を残すという、ひとつの選択肢を担う制度に過ぎない。しかしそうであればこそ、そこに期待されている役割は全うするべきであり、その他の選択肢があるならばそれらと並行して人々の経験をつないでいく努力を続けていけば良い。

本稿の執筆にあたり、遠藤水城氏、高嶋慈氏をはじめとする「水中エンジン」再制作プロジェクトの関係各位から未刊行書籍のための原稿を提供いただくなど格別のご配慮を賜りました。また國府愛、熊谷寿美子、そして藤田千彩の各氏は草稿に目を通してくださり、的確な指摘とご助言を与えてくださいました。國府克治、青森公立大学国際芸術センター青森、公益財団法人ギャラリーエークウッド、アートコートギャラリー、Solar Power Lab.、Jeff Koons LCC の皆さまからは画像提供のご協力をいただきました。記して感謝申し上げます。

挿図のうち、図 27 は作品所蔵館であるバルセロナ現代美術館ホームページ (<https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/haacke-hans/condensation-cube>) より、図 29 は作者であるデミアン・ハーストのホームページ (<http://damienhirst.com/the-physical-impossibility-of>) より引用したものです。

出原 均

「JAPAN KOBE 〈0〉」(後、「JAPAN KOBE ZERO」と表記された。以下ではZEROと略記する)の基礎的な論述である本論では、10年に及ぶその集団活動をイベントやハプニング、展覧会ごとに記述する(ここでは便宜的に大きなまとまりをイベント、その中での個々の活動をハプニングとする)。実施までの経緯についても分かる範囲内で記すこととする。

本論で最優先すべきは事実の確定である。記録写真はかなりの量が残っており、3つの活動を撮影した8mmフィルムもあるが、資料や文献は必ずしも多くなく、また、数十年前のことで元メンバーの記憶⁽¹⁾に曖昧なところがあったり、捉え方の違いがあったりする。したがって、それらを照合して事実確定の精度を上げ、その上で、活動の全体像を築かなければならない。資料の出典はできるかぎり挙げ、推論においては努めてその根拠を記し、不明なところはそれを明記することとする。

◎洋画研究所〈0〉の発足

洋画研究所〈0〉は1969年1月に発足した⁽²⁾。場所は神戸市葺合区布引町3丁目1の布引ビル3階、美専堂内。当初メンバーは約70名。平均年齢22.5歳(1973年の時点では平均年齢24歳⁽³⁾)。代表世話人は古川清(以下、敬称略)が務めた。最年長(発足時29歳)で、二紀会に出品していた古川は、メンバーの中では数少ない美術大学の出身者であり、現代美術の造詣にも深かった。元メンバーに入所の経緯を聞くと、他の教室から移った者、この研究所の設立を支援していた鴨居玲から勧められた者、古川が教えていたデザイン学校で学生だった者と様々である。教室の運営は主なメンバーが自主的に行うことを基本とし、「教室全体に共同体的な雰囲気があり、自由な表現を大切にしてい」⁽⁴⁾た。この研究所には師弟関係はなかった。神戸の美術界は二紀会の勢力が強かったが、そうした美術団体のしがらみからも自由な雰囲気だったわけである。会費の安さやヌード・デッサンがあることも魅力だった。

名前の0はゼロからの出発を意味し、古川によると、東京で0を冠したグループがあったのを参考にして付けたという。鴨居玲の玲に由来するという説もある。

研究所発足の翌年からその中の有志が集団で展覧会やイベントを始め、翌年あたりから「JAPAN KOBE 〈0〉」の表記を用いた。本論が焦点を当てるのはこうした活動に対してである。ZEROの活動を洋画研究所〈0〉の通常の活動と分けて捉えておくが⁽⁵⁾、後者の土台があっはじめて前者が可能になったのである。

(1) 小企画「JAPAN KOBE ZEROの軌跡」(2017年10月28日—2018年1月21日 兵庫県立美術館 常設展示室6)の準備でインタビューいただいた元メンバーと実施日は、以下のとおり。榎忠(2017年1月27日)、榎忠・山田真紀子(4月15日、5月25日)、山田真紀子(7月5日、8月25日)、荻野雅至(8月4日)、河村肇(8月6日)、古川清・河村肇・山田義規(8月10日)、玉越信樹・中之英子(8月11日)、奥野勝久(元昭)(8月19日)、坂上陽子(8月20日)、森反伸一郎(8月23日)、中井敏夫(8月23日)、松井憲作(8月26日)。ただし、榎をはじめとする何人かには、正式なインタビュー以外にも確認作業をしていただいた。煩雑になるので、典拠として挙げることはしない。なお、榎については、『EVERYDAY LIFE / ART : ENOKI CHU』(2006年10月1日 ノマルエディション)および日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイブ(2012年2月10日、4月10日、4月23日 インタビュアー: 江上ゆか、池上裕子)を参照した。

(2) 古川清「JAPAN KOBE (0)」『神戸っ子』1972年9月(第137号)9頁、32頁

(3) 「0の会 現代美術を志向中」『神戸っ子』1973年6月(第146号)51頁

(4) 同上

(5) 研究所展については当時の認識ではZEROの活動に含めているが、各人の発表なので、本論では扱わないこととする。現在、分かっている研究所展は以下のとおりである。1970年9月8日—11日 大デッサン展(さんちか広場、神戸)、1971年10月15日—19日 現象として人間研究所(さんちかギャラリー、神戸)、1972年9月7日—12日 第3回研究所展(さんちかギャラリー、神戸)、1974年7月23日—28日 '74ZERO研究所展(兵庫県民会館、神戸)、1977年10月12日—17日 ZERO研究所展(美専堂画廊、神戸)。なお、第3回研究所展では、榎忠が春画を模写した絵をギャラリー運営者が撤去する事件が起きた(「事前に説明してほしかった」「わいせつ」としてはざされた絵)『朝日新聞(神戸版)』1972年9月13日20頁)。

◎「日本列島への提案」(さんちか広場、神戸)

1970年9月8日(火曜日)―11日(金曜日)

洋画研究所〈0〉が開いた「大デッサン展」には68名が出品した。そのうち、「日本列島への提案」(以下、「提案」と表記)に関わったのは、写真や証言によると、榎忠・河村肇・佐々木博朗・谷口和市・古川清・松井憲作・山田義規らである。『神戸新聞』の記事中、「提案」の部分を再録すると――



図1



図2



図3

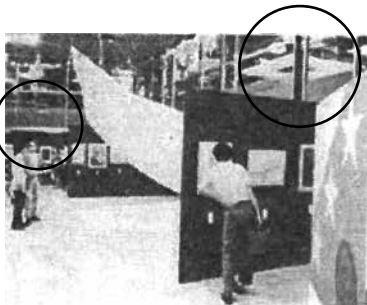


図4



図5 佐々木博朗のサングラスには「悲」の文字

「中での圧巻は巨大な白布による造形美術。これは最初有志数人が集まって、とにかく共同制作しようと“無目的”で始めたものだが、創作過程で「日本列島への提案」というテーマを見つけたという。いわばハプニングの産物。九州、四国、北海道、本州というように順に白布を切り抜き日本列島を形どったものだが、その島が逆になっているところが「イメージとフィーリングの展開による日本民族への風刺」(同研究所古川清さんの話)とか一。」(大河内)「夕刊ローカル」『神戸新聞』9月9日(夕刊)7頁)

この記事から以下の3点が確認できる。

- ①洋画研究所〈0〉の中の有志だったこと。
- ②古川がインタビューを受けたのは、彼が世話人代表、いわゆるリーダーだったからと考えられる。

ただし、

- ③「創作過程で」「テーマを見つけた」とあるように、有志は「共同制作」では互いに意見を述べ合う関係だったようである。上述した洋画研究所〈0〉の「共同体的」で「自由」な雰囲気がかここでも窺える。

この3点はその後の活動でも保たれた。「提案」は、まずなによりも組織としてのZEROのあり方を決めたといえる。

「提案」の会場を一枚に収めた写真がなく、全体像ははっきりしない。部分写真や関連記事、元メンバーの証言を照合して明らかにしたい。

写真によると(図1)、会場であるさんちか広場への二方向階段があり、その上部に「日本列島への提案」の看板を掲げていたので、そこを正面にしたのだろう。看板の向こうに白布を貼った本州部分が左右反転して吊るされ、そこから白い布が後方下に垂れて立体的な造形になっていた(図2)。その内部の写真から、本州部分はベニヤ板をその形に切って裏から垂木で補強し、表に貼った白布は裏に巻き込んで留めていたことが分かる(図3)。

図1の写真では残りの島は確認できないが、次の記事が参考になる。

「初回のこの大デッサン展は、日本列島への提案と題して、白い布で型造った日本列島の全貌を空にかかげ、」(『洋画研究所《0》さんちか広場で大デッサン展開く!』『神戸っ子』第114号 1970年10月 113頁)

その掲載写真を見ると、矩形の白布が2つ吊るされ、ひとつは真ん中が空いている(図4)。解体作業時の写真には北海道の形に切り抜かれた布が写っている(図5)が、これらが吊るされていたのではないかと(ただし、写真では正しい形をしているので、その面が裏だったと考えられる)。『神戸新聞』の記述から推測して、下から上を見上げた場合に反転していたのだろう。

『神戸っ子』の同記事は、もうひとつのハプニングも記録している。

「青森から下関までの180 mの長い長いブルーの線路をさんちかの大通りへ移していった。／平面と立体と移動、行動を自分自身の脱皮へのきっかけにすればいいと半裸でプレイステーションと書いたプラカードを持って移動する榎氏は語る。」

このハプニングの写真は残っていないが、これを担当した榎の証言によると、青森から下関までの駅名を配した路線図をさんちかのメイン通路に敷いたが、使用許可の下りた会場から外れていたため、撤去させられたという。1994年のゲーム機の発売以前に使った「プレイステーション」の言葉には遊びの「基地」と「駅」を掛けたと思われる。

「提案」は最終日に日本列島の葬儀で終わった。このハプニングを写真や元メンバーの証言から辿ろう。

まず、作品を降ろし、本州部分を切り離した布はハプニングの会場設営に利用。二方向階段から垂らして幕とし、そこに協賛者名を芳名板のように並べた。次に、佐々木博朗がデザインした、星条旗の星のひとつを日の丸に代えた棺桶を幕の前に据え、さらにその手前に祭壇を設置。祭壇の上に布を敷き、「故日本列島公害居士」の位牌などを配置。準備が終わると、胸に「供連」と書いた白装束を着た榎が本州部分を背負って棺桶の中に入り（図6）、他のメンバーが蓋をし、白布を掛け、葬儀を執行（図7）。最後に、棺桶を移動した。

このハプニングの意味は明らかである。星条旗に日の丸が組み込まれた棺桶や、その中に本州を背負って入る行為は、日本がアメリカに飲み込まれることを意味し、アメリカの傘下にある日本を風刺したものである。当時、安保条約の自動延長（6月23日）、沖縄返還交渉、ベトナム戦争への協力といった問題が日米間に横たわっていた。また、位牌の「公害居士」は、各地で公害が発生していたことから来ている。当時の政治・社会問題を重層的に込めたのが「提案」である。1960年代後半以降、ハプニングがこうした問題を扱う傾向があり、ZEROもそれらに続いたのである。

この時点ではまだ「JAPAN KOBE <0>」の表記はないが、これがZEROの実質的なスタートである。「提案」には以後も続くZEROの特徴がいくつかあるので、指摘しておきたい。

- ① 上述したように、有志の自主的な活動であること。
- ② 巨大な布を使用したこと。安価な材料であり、その作業には多くの人が関わることができ、とくに女性（グループ内の女性の割合は高かった）が参加しやすいので、布はその後何度か用いられた。
- ③ 展示とともにハプニングが重要な役割を果たしたこと。上述のように、1960年代後半から全国でハプニングが盛んになり、榎もこの年の8月2日にハプナーとしてデビューしたので、それを「提案」の重要な要素にしたと思われる。ZEROは何度かイベントやハプニングを行い、その後、展示が活動の中心になっても、ハプニングと同じように観客への働き掛けを行った。

◎ 「虹の革命」（元町通ほか、神戸） 1971年5月16日（日曜日）

「虹の革命」は、第1回神戸まつりの2日目に行ったイベントである。しかし、元メンバーによると、神戸まつりとは無関係の「0フェスティバル」だったという。



図6



図7



図8 『朝日新聞』5月2日



図9



図10



図11

(6) 『繰出す“前衛みこし”「神戸まつり」に反発』『朝日新聞（阪神・神戸・姫路 都市・近郊版）』1971年5月2日17頁

(7) 『神戸っ子』1971年7月（第123号）50頁

(8) 『ヤング71 大切なのは『行為』』『朝日新聞（阪神・神戸・姫路 都市・近郊版）』5月7日17頁には首吊りの予行演習の写真と一緒に次のコメントが載るが、誰のコメントだったのか記されていない。しかし、委員長の可能性は高いと思われる。「絵かき＝キャンパス、役者＝舞台、というイメージからぬけ出したい。ぼくらにとって大切なのは〈行為〉。怠惰な日常生活にショックを与え、そこに新しい〈空間〉〈場〉を創造できれば…」

むしろ、三宮を主会場とする神戸まつりに対抗し、主会場から外れた元町通を盛り上げることが意図された。昨年の大デッサン展に続き、元町通商店街からの協賛を得ていた。

「虹の革命」は関連資料がかなり残っている。そのひとつ、「計画書」によると、実行委員長は榎忠。副委員長は河村肇と山田義規。河村は主に運営面に携わり、その下に外部出演（エレキバンド、フォークグループ、フラメンコ）、警備・整理、渉外を置いた。渉外担当は古川清、羽多悦子である。山田は内容面に携わり、その下で舞踏を佐々木春美、準備工作を谷口和希、演出を松井憲作が担当した。今回はハプニング主体なので、榎が実行委員長になったと思われる。朝日新聞の記事で榎がインタビューを受けたり⁽⁶⁾、雑誌『神戸っ子』に榎が「0まつり— Rainbow revolution〈虹の革命〉—」を寄稿したり⁽⁷⁾したのは委員長だからだろう⁽⁸⁾。その朝日新聞で古川も発言したのは、渉外担当またはリーダーだからかもしれない。佐々木は舞踏の振り付けを行った（図8）。記録写真には鉄パイプ製の櫓に虹色に塗装するメンバーたちが写っているが、準備工作担当の谷口も見える（図9）。ZEROの他のメンバーは市川陽子・坂上陽子・佐々木博朗・瀬口文行・高橋春男・俵屋昭二・中井敏夫・中之英子・林公子・和佐一三らである。さらに、友人・知人・学生にも声が掛けられ、募集も図られ、参加者は百数十人に上った。

「計画書」などによると、午前11時頃にZERO制作の虹の衣装および紙と石膏製のマスクを着けた参加者が東遊園地を出発し、海岸通を西進。休憩後、午後1時に商店街の3丁目あたりから再開し、櫓とともに元町通りを東進、歌（岡林信康の「私達の望むものは」をZEROの替え歌にしたものなど）やダンスなどを繰り広げ、ハプニングを行った。午後7時頃に解散。

「計画書」や写真、8mm、インタビューなどから辿ることのできるハプニングは以下のとおり。

- ① 3丁目では、櫓の前で委員長の榎が声明文を述べる。
 - ② ハプナーたちが走り、地面に倒れ込む。その跡に虹の人影シートを残す（「虹の人間」。以下、「計画書」中のタイトル 図10）。
 - ③ 2丁目では、大きな箱を投げ合う。これには観客も参加したという（「虹の関係」？）。
 - ④ ハプナーたちが乗った箱3台を押して進む。箱同士をぶつけ合う（「虹の関係」？ 図11）。
 - ⑤ 大丸前で一連のハプニング。櫓を覆っていた白布を地面に敷く。その十字形の布の上にハプナーたちが倒れ込む（図12）。その輪郭をなぞる。布を撤去した地面にペイントする。布を櫓に戻し、それを捲り上げると、首を吊った3人が現れる。1人はロープが外れて倒れるというアクシデントが発生（図13）。櫓の横で2人が歌う（「虹の革命」）。
 - ⑥ 櫓をトアロードまで移動。櫓の中ではハプナーたちが力尽き、ロープから手を放して床に倒れる（「虹人間と引力」 図14）。
 - ⑦ 東遊園地の青年広場で歌い、踊る。
- （「計画書」には「虹のリング」「P・POINT」「シグナル・ゲーム」もあるが、詳細不明）
このイベントについては2点指摘しておきたい。

まず、内容について。

上述の「0まつり — Rainbow revolution〈虹の革命〉—」で榎が記したように、このイベントではこの日だけの命の虹人間が演じられた。ハプナーたちが倒れ込むハプニングが3回、それに首吊りのハプニングを加えると、死を想起させるも

のは4回を数える。こうした繰り返しは、メンバーが意見を出し合い、合意されたものをひとつひとつ活かして全体を組み立てた結果だと推測される。また、死をテーマにした点は前年の「提案」の葬儀に通じるところがある。

次に、「JAPAN KOBE 〈0〉」の名称について。

「虹の革命」の「参加申込書」に「JAPAN KOBE “0”」と記され、当日のプラカードなどにも「JAPAN こうべ 0 (ゼロ)」の文字があり、この活動が「JAPAN KOBE 〈0〉」表記の初見である。この表記は「提案」が実施された1970年9月から「虹の革命」が実施された1971年5月までに作られたことになる。1970年2月20日の「O.A.C 〈0〉 洋画研究所派遣 ’71年度 ヨーロッパ一周」案内はがきには「神戸洋画研究所「0」」「0. ART CENTER OF KOBE」と記され、同年11月30日の案内状にも「神戸洋画研究所〈0〉」とあるので、「神戸」と「0」は以前から繋がっていた。この頭に「JAPAN」を付けて「JAPAN KOBE 〈0〉」ができたとするのが自然だろう。

ただ、1971年の段階では単なる英語表記との認識もあったのではないか。上述の『朝日新聞』5月2日の記事には「JAPAN KOBE 〈0〉」の文字はなく、「「ゼロ」会」と記され、榎が『神戸っ子』に発表した上述の文章にも「0の会メンバー」とあるからである。この時点では「〈0〉の会」がデッサン教室もイベント活動もカバーする名称としてふさわしいとの認識があったのかもしれない。また、「JAPAN KOBE 〈0〉」の中途半端な扱いは、英訳からあまり時間が経っていなかったからと考えることもできる。

「JAPAN KOBE 〈0〉」と「洋画研究所〈0〉」のその後の使用例を辿ると——1971年9月20日発行の「現象としての人間研究所」展の案内状では「JAPAN KOBE 〈0〉」の名前で同展とデッサン教室を紹介しており、「〈0〉の会」に代わり「JAPAN KOBE 〈0〉」でもって全体をカバーしようとしているのが分かる。1972年の洋画研究所展の案内状や1973年の《人間狩り機》の案内状で「JAPAN KOBE 〈0〉 研究所」と記し、古川が1972年の寄稿文で⁽⁹⁾「JAPAN KOBE ZERO (略称0研究所)」としているのも同様の考え方である。略称としての「〈0〉研究所」が必要なのは単に便利だからという理由だけではないのかもしれない。1972年の「新春〈0〉パーティ」の案内状の差出人を「0 絵画教室」と「Japan Kobe 0」両方の運営センターにしたように、両者を多少区別しようという考え方があったのではないか。ZEROの活動に関わらない人は一定数いただろうし、彼らには大げさな「JAPAN KOBE」を冠する必要はなかったからである。1974年では「〈0〉研究所展」、1977年では「ZERO 研究所展」として「JAPAN KOBE」の文字がないのもそれを裏付けるように思う。しかし、両方の活動を統括する本体はひとつなので、1977年のZEROの活動に対して逆に「ZERO 研究所」とする資料もある⁽¹⁰⁾。



図 12



図 13 檯には「神戸5 ん00-00」のプレート



図 14

(9) (2) と同じ。

(10) 1977 京都アンデパンダン展出品作《クロス》の図面に「ZERO 研究所出品」とある。



図 15

◎「解体と再生」展（信濃橋画廊、大阪）

1972年3月13日（月曜日）— 18日（土曜日）

少人数のメンバーによる展覧会の最初のものである。榎忠・古川清・松井憲作・和佐一三の当初メンバーが実施⁽¹¹⁾。榎によると、ZEROの財源から資金補助をしたという。

展覧会の内容は、来館者が持参した思い出の品を粉碎機で碎き、それをパラフィンで砲弾状にパック、希望に応じて大砲から発射し、再度破壊する一連の行為からなる（図 15）。展覧会名は開催後に付けたものである。

榎によると、本展が評価されたこと⁽¹²⁾はZEROが展覧会に傾注していく弾みになったという。

◎「白布 400㎡」（三宮、神戸） 1972年5月21日（日曜日）

第2回神戸まつりの2日目にその主会場でゲリラ的に行ったイベントである。当日、参加者は赤いセーターを着用し（前回の虹の衣装も念頭にあったと思われる）、公式の参加行事であるかのように見せ掛けた。内容は、メンバーが勤めていた子供服のアパレルメーカー、キムラタンから提供を受けた伸縮性のあるパルプ生地を使ったハプニングの組み合わせである。巨大な布を広げる場所として神戸まつりの会場は適していたと思われる。参加者は荒田信介・榎忠・河村肇・坂上陽子・重浦直巳・高橋春男・俵屋昭二・中井敏夫・中之英子・西尾敬子・林公子・古川清・松井憲作・山田真紀子・山田義規・和佐一三らZEROのメンバーに知人・友人も加わった約40人。榎のアルバムのメモによると、本番一週間前の5月14日（日曜日）、主なメンバー十余人が須磨離宮公園で予行演習を行っている（図 16、17）。

主に写真と8mmを基にして、内容を詳述しよう。

元町あたりから、「JAPAN KOBE 0」の旗を先頭に、折りたたんだ白布（20m×20m）を持って行進（図 18）。途中、三神ビルディング前で布を広げ、以下のハプニングの③を行い（図 19）、南下して、ポート郵便局の横でハプニング①を行った（図 20）。次に、北上し、東遊園地の北でハプニング①②（写真と8mmでは③は確認できず 図 21）。フラワーロードを南下し（図 22）、ポートホテル前でハプ



図 16



図 17

(11) 案内状には以下の案内文がある。「現在、芸術に蔓延している平和性を解体し、芸術の持つ本来的革命性を展開・再生する one-step として、我々は、狂騒的に表現 and パックを試みる。」

(12) 本展を取り上げたのは次の雑誌記事である。「0〈ゼロ〉の破壊展」『神戸っ子』1972年4月（第132号）130頁、（木下）「祭りの日には大砲を鳴らせ」『アサヒグラフ』1972年3月31日（第2521号）11-17頁、平野重光「展評」『美術手帖』1972年5月（第355号）386-387頁



図 18



図 19

ニング③②①（図 23）、休憩後は東遊園地の南でもハプニング①②③を行った（図 24）。

個々のハプニングの内容は次のとおり。

- ①長さ 30m の布のトンネルを通り抜ける。布は伸縮性が高く、通り抜けは容易ではない。写真と 8mm によれば、少なくとも東遊園地の北と南では観客も参加していた。参加した子供が途中で泣き出し、助け出すために布を切るアクシデントがあったという。
- ②同じく伸縮性の高い三色の布の下にメンバーが潜り込み、中で動いて布を様々に造形する。
- ③白布で②と同様のことを行う。
- ④最後に、東遊園地の噴水に白布を被せて抑え込む（図 25）。

このハプニングは前年、前々年のそれとは次の 2 点で異なる。

- ①前の 2 つが死（再生も含めて）をテーマにしたのに対し、今回はそうしたテーマは影を潜め、よりエンターテインメント性の高いものだった。
- ②前の 2 つが演劇的、物語的だったのに対し、今回は物に即し、その特性を活かしたより美術的なハプニングだった。最後の噴水でのハプニングも急遽決まったものである。これまでのハプニングはシナリオに基づいたものだが、これは文字どおりのハプニングである。

①と②の変化は、ZERO が新しい方向を打ち出そうという意図によるのか、提供された材料に応じた結果にすぎないのか分からない。ここでは、ZERO の活動内容は変化するし、変化するだけを確認しておきたい。



図 20



図 21



図 22



図 23



図 24



図 25



図 26 設置風景

(13) 「あすから大阪で変わった展覧会 揺れる振子になに思う」『朝日新聞（阪神・神戸・姫路都市・近郊版）』1972年7月9日21頁

(14) 以下の案内文が掲載されている。
「前略 疲れていませんか。このたび京都アンデパンダン展に出品することになりました。「人間狩り機」というシロモノです。ジャパン・コウベ・ゼロが真面目に芸術と取りくんで創り上げた正真正銘の芸術作品です。この格調高い芸術作品はあなたにすさまじい感動を呼び起こさせるでしょう。ぜひ見てください。追伸（以下略）」

「我々が意図するものは連続的日常生活の中において、断続的にくり返される行為自体の連続性の必然を、いわゆるプロセスとしての必然を、いかに表出するかであり、現代の絶対視的芸術観に反相対的価値観を追求することにあるのです。今、我々は自らのプログラムを透視すること、行為の終りをプロジェクトしていくことよってのみ、地球の重みを計ること、を目標とする。すなわち、複眼的試考により概念の壁を取り払ってしまふ。そこには生命に相対する、我々の証しとしての表出が行わなければならないのです。生命の危険度に応じることを主たる目的とする以外に、生死の、目的価値へ達し得ないのだということを、生に対するアンチテーゼと考えるのです。」

「先祖たちは生きんとするために鳥・獣・魚を狩った。今、我々は自分が生きんとするために人間を狩る！ 諸君たちが死んでも平気なのだと不実をいながら……」

「意気地なく疲労し、陰気な考えを反芻している私たちにあって、よそ事の論理にキバを抜かれ、猿らぬ幻のエサに踊らされている私たちにあって、《何ものにも属さない自由》と《ためらうことなきラディカル》への起床ラップを響かせるために、どうしても開けなければならない扉。たとえ愚かにも一生懸命、檻を逃れようとしているネズミの動作と同じでも、生きる理由を自分で創り、生命に意味を与えていくために、どうしてもくぐらなければならない扉。」

「ある目的に向けて準備し、待機する時間の長さ！ 我々はさまざまな期待に囲まれながらじっと引金に指をかけ、しかも引金を引いてはならない。その待機の中に行動という有効性が集約してくる。退屈単調の日常性を圧縮した形その中に含みながら。Zero hour………俊敏な運動神経と強堅な筋肉、若さ、情熱、純粹さ。これらの結集である青年でなければならない。Zero hour………1個、1個の情熱と精神が長い間に煮詰まり、事物となって噴出する。社会、法律、芸術性、人間性をも乗り越え噴出する。Zero hour………身体はどこかにヒューマニズムという“ひとこと”を持てるなら………Zero hour………」

◎ 「ふり、ぶり、ぶりぶり」展（信濃橋画廊、大阪）

1972年7月10日（月曜日）— 15日（土曜日）

少数グループ展の第2弾。参加者：河村肇・坂上陽子・中之英子・山田真紀子・山田義規。

展示内容は、様々な背景の中で振り子が振れる様子を撮った8mmを横長の湾曲スクリーンに映写し、中央では振り子をモーターで動かすというもの（図26）⁽¹³⁾。重力、あるいは地球という大きな存在を感じさせる展示である。

◎ 1973 京都アンデパンダン展（京都市美術館）

1973年2月25日（日曜日）— 3月9日（金曜日）

「提案」後、ZEROの主要メンバーが久しぶりに関わった展覧会は、無鑑査で自由に出品できて、気鋭の現代作家が多く参加していた京都アンデパンダン展である。出品作は、「人間狩り機」の題名どおり、人間を対象とした捕獲器である（図27）。彼らは2色刷りの案内状を作成し（2月10日発行）、そこに「ジャパン・コウベ・ゼロが真面目に芸術と取りくんで創り上げた正真正銘の芸術作品です。」と記したように、本作への意気込みは大きかった⁽¹⁴⁾。

公式の参加者は榎忠・荻野雅至・河村肇・坂上陽子・玉越信樹・中井敏夫・中之英子・古川清・山田真紀子・山田義規・和佐一三の11名。TV番組「わたしとアンデパンダン展」に出演した山田真紀子の発言では、制作費25万円を15人が持ち寄ったという。この人数と公式の参加者数が違うのは、後者が設営作業に参加した人数であり、準備段階ではもう少し多くの人が関わったからではないか。

出品の経緯や作品の準備については、上の案内状や搬送・設置時の写真の他には資料がないため、ほとんど分からない（資料がないのは、久しぶりの展覧会なのでそうした経緯を踏まなかったからか、資料が失われたからなのか不明）。元メンバーの証言によると、荻野雅至たちが伝書鳩の訓練をし、メンバーは「虹の革命」のマスクの作り方を参考にして、石膏で型取りし、シリコンを使ってライフ・マスクを制作したという。

写真と元メンバーの証言から作品を復元すると——

骨組みには「虹の革命」で使用した櫓を再利用。それを網で覆い、檻に仕立て上げた。檻の中には観客へのエサとして電話機とライフ・マスクをセットで取めた籠を10個程度設置（図28）。観客がエサにつられて中に入ると、出入口の扉が下りて閉まる仕組みとした。観客は瞬時にして見る側から見られる側に立場を逆転させられる。「messenger」の文字と脱出方法（ロープを引く）を記したプレートが檻内に付けていたので自力で脱出できるはずだが、パニックに陥った人はそのプレートに気づかないこともあったという。美術館から危険と見なされたことも



図 27



図 28

あって当番制で見張りを付けた。また、檻の上には伝書鳩の巣箱を設置。檻に閉じ込められる人間とは逆に、数羽の伝書鳩は放し飼いにされており、会期中、展示室を飛び回り、糞を落とし、さらには、館の外に飛んでいったものもいたという。

本作については以下の3点を指摘しておきたい。

- ① ZEROの主要メンバーが関わったほとんど最初の展覧会というべき本展は、ZEROの転機を象徴するものである。
- ② 人間狩り機の中には電話機やライフ・マスク、伝書鳩など異なる要素が混在する。ハプニングと同様、メンバーの意見を集め、それを並列させた観がある。ハプニングから展覧会に移行する過渡期の性格を持つといえる。
- ③ 観客が参加する（参加を強いられる）点でもハプニングに近いが、これ以後のZEROの展覧会には多かれ少なかれこうした面があり、これを単純にハプニングから展覧会への過渡期の特徴と見なすべきではない。むしろ、観客を巻き込む《人間狩り機》は以後の展覧会の指標になったのかもしれない。

◎「イメージの箱」（三宮、神戸） 1973年5月20日（日曜日）

第3回神戸まつりに実施したゲリラ的なイベント。公式の参加者は五十川賀恵子・榎忠・荻野雅至・荻野久・河村肇・坂上陽子・重浦直巳・重藤哲三・高橋春男・中井敏夫・中之英子・西尾敬子・古川清⁽¹⁵⁾・前田正伸・山田真紀子・山田義規らメンバーに友人・知人が加わった23名。

内容は、移動式の箱から様々なものを繰り出し、観客を驚かし、刺激し、想像させるものである。榎の証言によると、箱から出すのは人間の姿ではないものというルールを決めていたという。

なお、「EVENT イメージの箱 JAPAN KOBE (0)」と題した案内状⁽¹⁶⁾に掲載された写真から、今回も予行演習をしたことが分かる（図29）。その場所については、左側に海が見えること、背後の松が須磨海岸でのメンバーたちの海水浴兼ハングライダー実験を撮った写真に見える松（撮影の向きが異なるが）によく似ていること（図30）、両方の写真に腰かける程度の塀が見えることから、同じ須磨海岸のテラスで行ったと思われる。

その日の流れを写真によって辿ると――

東遊園地の西南隣で組み立て作業。箱は「虹の革命」や《人間狩り機》で使った櫓の下段を再利用し、四周を布で覆い、その左右には赤色で「イメージの箱 JAPAN KOBE ZERO」とステンシル・プリント。中からの覗き穴（予行演習のときに開けたのか？）には外から目を描いたようだ。箱から出すものをセット。案内状では10時スタートとなっていたので、その頃始めたのだろう。案内役に誘導されながら、主要メンバーは箱の中に入って移動した。

まず、ポート郵便局前でいくつかのハプニングを行った。写真で確認できるのは（以下、必ずしも時間順ではない）――

- ① 布に段ボール箱を下から詰め込んで、塔を立てる（この布は「白布400㎡」の時に使ったピンクの布と同じものだろう）（図31）。
- ② 臭気のある赤い液体を地面に流す（図32）。
- ③ 発煙（図33）。
- ④ 怪物の着ぐるみが箱から出現する。フラワーロードまで徘徊（図34）。
- ⑤ 伸縮性のある布の中に3人が入り、ハプニングを行う（図35 写真では、郵便局を過ぎたあたりからフラワーロードまで）。

(15) この神戸まつりに対して古川清が次のコメントをしている。「イメージボックスの中で何と内容の稀薄な祭りではないかと思いました。祭やるなら何でもいい。総て市民が各人、自前で金をはたいて汗してやれるもの、やったものが祭りではないでしょうか！」（『73神戸まつり お祭りびーぶる感じるの記』『神戸っ子』1973年7月号（第147号）125頁）。これは、前年5月2日の『朝日新聞』における古川自身の発言とよく似ている。

(16) 以下の案内文が掲載されている。「閉ざされた現代に我々も閉ざした空間を創り見せることの意味 見ることの意味 何もかも一度透明にしようではないかと白い壁をつくり その中で原始的かつ宇宙的事象を生む 行為は身語意から生じ 善・悪いずれかの結果を生じるものである。行為の軌跡をたどって下さい。」

などである。

次に、東遊園地をぐるっと回り、フラワーロード南端のポートホテル前で停止。そこでも上の①②③を行った。さらに、

⑥④の一人バージョン。

⑦膨らませた巨大な風船のオブジェを箱から放出 (図 36)。

⑧前年と同様、東遊園地の噴水に風船を浮かべる (図 37)⁽¹⁷⁾。

「イメージの箱」は、神戸まつりで行ったイベントとしては最後になった。以後、ZEROは展覧会に集中する。ZEROのこれまでのイベントは1日掛かりのもので、様々なハプニングの集合体であった。メンバーが提案した意見はある程度採用されたと思われる。しかし、展覧会では、作品としてのまとまりが欠かせないので、このような並列性を保つのは難しかっただろう。この「イメージの箱」は、要素の並列性が保たれた最後の活動といえる。

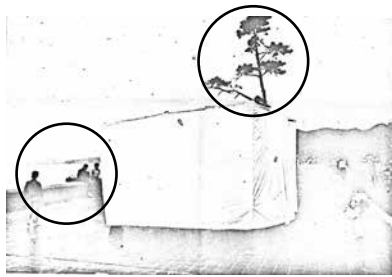


図 29



図 30



図 31



図 32



図 33



図 34



図 35



図 36



図 37

(17) 『1973 京都ビエンナーレ— 集団による美術— 写真・資料集』(1973年 京都市美術館) 15頁。『'73 神戸まつり グラビア特集』『神戸っ子』1973年7月(第147号) 89頁にも別角度からの写真が掲載されている。

◎ 「BALLOON SPECIFICATIONS」(信濃橋画廊、大阪)

1973年7月2日(月曜日)―7日(土曜日)

少数グループ展の第3弾⁽¹⁸⁾。参加者：荻野雅至・中井敏夫・前田正伸・山田義規。3個の風船が膨張・収縮を繰り返す展示。案内状によると、4月21日から展覧会に向けての会合を始めたという。オープン時には紙の袋を破って風船が現れた(図38)。展覧会名は、案内状にある「balloon specifications」(バルーンの仕様)から取り、開催後に付けたものである。

「洋画研究所〈0〉の発足」で引用した『神戸っ子』1973年6月号の記事が、本展に触れて次のように記しており、この頃のZEROの抱えていた課題が分かる。

「ただ“0”の会にとって悩みなのは、神戸では現代美術の土壌がないということである。東京や京都に比べて、文化的に若い人の発言力が小さいことが影響しているという。それで、作品発表を神戸ではしにくいというわけで、神戸のグループでありながら、グループ展“0”を七月に大阪の信濃橋画廊で開くことになったというのは、はなはだ残念である。」

◎ 1973 京都ビエンナーレ 集団による美術(京都市美術館)

1973年8月10日(金曜日)―19日(日曜日)

「集団による美術」⁽¹⁹⁾をテーマにした、京都ビエンナーレの第2回展に、ZEROは他の5グループとともに選出された。

第1回ミーティングの案内状には6月6日(水曜日)にZERO ART TANKで開く旨が告知されている。ZERO ART TANKはZEROの事務所であり、神戸市生田区下山手通3の31、イトウヤビル5階にあった。この案内状に地図と場所の説明が記されていることから、メンバーも不案内だったことが分かる。森反伸一郎のアルバムのメモには6月の発足とあり、この案内状はそれを裏付ける。ZERO ART TANKは、翌年まで運営されていた。

翌週の6月13日(水曜日)の会合でも、その要旨をまとめたメモによると、基本路線が議論されていた。やがて、神戸市灘区にある繊維資材メーカー、小泉製麻から同社が開発した軽く、光沢のある布、シルバークロスが提供されることになり、それを使ったプランが検討された。ZEROに充てられた展示室の全体を覆う布を天井から吊るし、機械仕掛けで上下させるプランである。作品名《SPACE 400cbm.》(キュービック・メートルと英語読みする)は、その上下する体積の差が約400立方メートルになることから付けられた。7月8日(日曜日)模型の作成(上述の森反メモによる。以下同じ)。後日完成か(図39)。7月21日(土曜日)会合。7月22日(日曜日)会場下見。図面は、その記載事項によると、同日に作成された(図40)。知人宅を借りて布を縫製。8月3日(金曜日)小泉製麻の講堂で実験(図41)。8月5日(日曜日)駆動部の骨組みをメンバーの実家の鉄工所で制作。イベントでは予行演習をしていたが、展覧会においても同じように入念な準備をしたことが確認できる。

本展の公式の参加者は榎忠・荻野雅至・坂上陽子・重浦直巳・高橋春男・玉越信樹・中井敏夫・中之英子・西尾敬子・古川清・前田正伸・森反伸一郎・山田眞紀子・山田義規の14名。

設置作業は次のとおり。



図38

(18) 年不詳ながら、11月17日―29日開催の「ZERO 研究所五人展」(大崎利弘・川村栄雄・正路美代子・高橋春男・俵屋昭二)のDMが現存するが、「アート・ナウ'75」のZEROの活動歴などには載っていない。集団展ではなく、各人の作品を展示する5人展だからと思われる。

(19) 『1973 京都ビエンナーレ』図録(1973年京都市美術館)9頁には、「あなたがたにとって集団とは何か」のアンケートに対するZEROの回答が掲載されている。山田眞紀子が執筆したこの文章を引用する。「生きて行く時間のヒマつぶしに、生きて行くということ、より先鋭化させたいという人間の欲望から出た行為が、表現というのだと思います。だから表現の観念を絶えず打ち破ろうとするing形こそ、真の表現に成り得るのだと思います。それは当然、独善と偏見に満ちた叫びであろうと思います。／われわれは、個人で叫ぶよりは、集団で叫ぶことの意味を重んじています。神でもなければ、天才でもないという日常性の中で、生きて行くという、より先鋭化を、チーム試行によるチーム制作という中で表明する、表現するing形をとろうとしているのです。／そこでは、個人のイメージを、集団のイメージにする努力が激しく行われ、新たな関係の発見、組み立てなおしを通して、よりTotalなものを得ようとするのが、独善と偏見に押しつぶされない方法だと思います。押し出せる方法なのだと思います。／一個の人間が自ら死を選ぶことを自殺といいますが、二個の人間が二人で死を選ぶことを心中といいますが。集団の人間が集団で死を選ぶことを何んというのか。たぶん、集団とは生きのびられる方法かもしれません。やっぱり、生きのびるべきだと思います。そういう姿勢の中から、われわれは、〈JAPAN・KOBE・ZEROという発表名称のわれわれから、あなたがたへ〉という伝達方法を意識しています。」

布を一方の壁 3.3m の高さにつけ (図 42)、駆動部を壁に固定。駆動部から展示室の軸線上にロープを伸ばし、布の中心線から伸びたひもをそのロープに繋げ、モーターの回転を布の上下運動に変換させる仕組みを整えてから布の反対側を壁に固定。さらに、光を反射する布を演出するため、天井近くの窓を塞ぎ (図 43)、壁の下部に照明を取り付けた。設置作業時にモーターが故障し、新しいものを買いに走るというアクシデントもあったが、無事完成 (図 44、45)。

本作から ZERO の新旧両面が窺える。

①布の使用のほか、大掛かりな仕掛け、来館者への働き掛け (布は来館者の頭上近くまで下がる) などは、これまでの ZERO の作品に共通する。

②展示の内容が布の上下運動という一点に集約され、これまでのようにいくつかの要素が並列するあり方はほぼ払拭された。それは、ZERO の志向がイベントから展覧会へ完全に移行したことを示す。

作品の特性だけでなく、ZERO を取り巻く状況においてもメルクマールとなった作品である。

③それまで自主参加していた ZERO が今回はじめて出品依頼を受けた。これは関西の現代美術の中で ZERO が認められたことを意味する。ZERO は THE PLAY など先輩アーティストと同じ舞台の上に立つことになった。

④リーダーの古川は、持病の喘息が悪化し、活動に支障をきたすようになった。正確な時期は不明ながら、1974 年頃にリーダーを降り、榎が引き継いだ⁽²⁰⁾。また、発足の頃からのメンバーだった河村肇・坂上陽子・中之英子・山田義規・和佐一三も 1973～74 年にかけてそれぞれの事情で退会した。結果的に本作は ZERO の最初期のメンバーが関わった最後の活動となった。



図 39

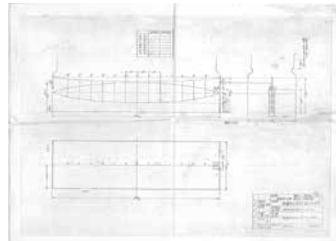


図 40



図 41



図 42



図 43

(20) 「'74『神戸っ子』13周年記念ブルー・メール賞美術部門選考座談会」『神戸っ子』1974年3月(第155号)30頁の伊藤誠の発言に「0の会の実質的リーダーの古川清。今年は個展をやりたいと言ってたので楽しみです。」とあるが、「'75月刊『神戸っ子』14周年記念ブルー・メール賞美術部門選考座談会」『神戸っ子』1975年3月(第167号)54頁では同じ伊藤が次のように述べている。「メンバーが入れかわった。グループの中のベテランがしりぞいたらしいよ、古川清らの。榎忠がリーダー格だね。」。この間に古川はリーダーを降りたと考えられる。

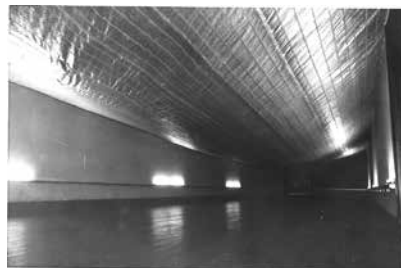


図 44



図 45

◎第4回現代彫刻展 都市環境のなかの彫刻のエスキース展示（神戸文化ホール）
1974年5月下旬

《JOINT PROJECT No.1 / Port Island — Rokko Meadow 8.828km, North — South》は、六甲からポートアイランドまでの地面の傾斜度を割り出し、それを環境彫刻として須磨離宮公園内に提示するプランである。プランの作成は山田真紀子を中心となり、建築家の武田則明の協力があった。このプランはエスキース入選を果たしたが、もし実作での入選であれば、大掛かりな作業になっただろう。現存するパネル張りの図面3枚（図46、47、48）は応募時に模型と一緒に提出したものと思われる。もしかすると、エスキース展示にも使われたかもしれない。

山田が作成した案内状が残っており、そこには彫刻展の会期中（9月28日—11月10日）の10月20日（日曜日）に同展を見学し、須磨浦海岸でイベントを行う計画が記されている。その文面によると、8mmの撮影が予定されていたようだが、詳細は不明である。

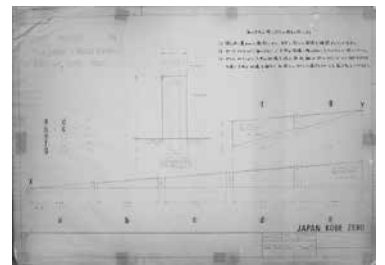


図46

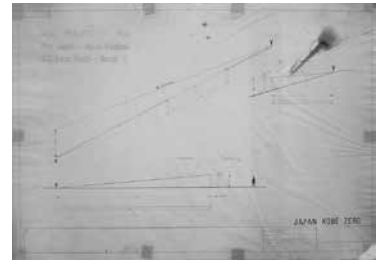


図47



図48

◎「FLYING SILVER CLOTH 250㎡」（神戸港第3突堤）
1974年6月30日（日曜日）

京都アンデパンダン展は隔年開催なので、この年開催されず、ZEROが発表する場所は第4回現代彫刻展のエスキース展示以外はなかった。

このイベントは、1973年京都ビエンナーレで使用したシルバークロスを再利用したものである。巨大な布を広げるための場所として神戸港の突堤が選ばれた。軽い素材であるシルバークロスを参加者が持って走ったり、棒で支えたり、上下に動かして風をはらませたりして浮遊させた（図49）。巨大な布を浮かせるのは、1972年の「白布400㎡」や、1975年の「仮称 Exhibism—方法から方法へ—」に出品した《まっこうくじら》の布でも行われた。公式の参加者は榎忠・荻野雅至・荻野久・重浦直巳・高橋春男・中井敏夫・森反伸一郎・山田真紀子ら13名。

このイベントの写真は研究所展（7月23日—28日）のチラシのメイン・イメージに使用された。当初からそれが目的だったのかは不明。また、このイベントは観客に見せることを意図しない内輪の活動である。ZEROないし〈0〉研究所は、美術活動のほか、旅行、野球、レクリエーション、パーティなどメンバーの親睦的な活動も多く、観客をとくに想定していない展示もあった。類似例としては、1972年に作家の植松奎二が教えていた生徒と手作りの凧上げをしたり（図50）、1973年10月7日（日曜日）にやじろべえの彫刻を東遊園地の噴水の周辺に並べたり（図51）したことが挙げられる。



図49



図50



図51



図 52



図 53



図 54

◎アート・ナウ'75 (兵庫県立近代美術館)

1975年1月5日(日曜日) — 19日(日曜日)

「アート・ナウ」の第2回展に、ZEROは、過去1年間に関西で目覚ましい活躍をした作家として他の28名とともに選出された。

『美術手帖』の記事によると⁽²¹⁾、前年6月末に出品作家が決定している。夏には出品依頼があっただろう。出品作品を検討する中で、神戸市で緑地管理の部署に在籍していた重浦直巳から、松喰い虫によって立ち枯れになった松の木を使うことができるという話が出された。その松の木がピロティから屋上まで建物を貫いているように見せるプランに決定。見せ方もいろいろ検討されたが、木をそのままシンプルに見せることに落ち着いた。作品名《TREE, out-in-out》は建物との関係を示す。榎のメモによると、11月3日(月曜日)に松の木の見学に出掛けている。

公式の参加者は榎忠・荻野雅至・荻野久・奥野勝久(元昭)・川村栄雄・重浦直巳・高橋春男・玉越信樹・中井敏夫・中之英子・西尾敬子・前田正伸・船引光子・満井俊江・森反伸一郎・山田真紀子の16名。

作業の日程は、グループが作成した工程表などによると、以下のとおり。8mmと写真が作業を記録している。

1974年12月1日(日曜日) ^{ふたたびさん} 再度山太子の森で松の木の根を掘り出し、チェーンソーで断ち切って倒す。3分割する(図52)。

12月8日(日曜日) トラックが通る道路の際まで運び降ろす。

12月11日(水曜日) 荻野雅至がピロティ設置図面作成(図面の記載事項による)。

12月15日(日曜日) 美術館の屋上で、型枠にコンクリートを流し込み、屋上のパーツを固定する土台を制作(図53)。

12月18日(水曜日) 荻野雅至が「全工程取付要領」図面作成(図面の記載事項による)。この他、屋上設置図面もあるが、作成日は不明。

12月21日(土曜日) 太子の森から美術館にトラックで搬入。

12月22日(日曜日) 屋上のパーツ・室内のパーツを吊り上げる。後者を設置。

12月29日(日曜日) ピロティのパーツを設置。

1975年1月3日(金曜日) 屋上のパーツを設置。

元メンバーによると、屋上のパーツに対して美術館側は強風で倒れる危険性を挙げ、4mに切ることを求めたが、ZEROはその提案を拒否し、6mの高さで押し通したという。本作はなによりも美術館の外から見るべきものであり(来館者だけでなく、誰でも見ることができる点が重要)、そのためにはこの長さが欠かせなかったからである(図54)。

「アート・ナウ」は関西の主要な新聞が展評を載せ、本作品にも言及した⁽²²⁾。また、『みづゑ』の中で、乾由明が新宮晋の彫刻との対比でZEROを大きく取り上げ、観客との関係において意味が生まれる特性を以下のように述べた。

「『TREE』の方は、そのようなかたち(引用者註:作品それ自体)では完結も充足もしていない。実在の「もの」としては、それは神戸市内の公園で虫害のために立ち枯れになった一本の松そのものである。もしそれに意味があるとすれば、それが美術館の建物をつらぬくように立てられているという事実であろう。けれどもそのような「こと」も、この樹木を「作品」としての意味をあたえる明確な保証にはならない。それを意味づけるのは、むしろこの事実を認識する観衆の側である。ここでは特定の事物が、それ自体作品として自立せずに、い

(21) 中島徳博「展覧会 地域に密着して交流をはかる アート・ナウ'75」『美術手帖』1975年2月(第390号)114-115頁

(22) 本作を取り上げた新聞記事は次のとおり。(池)「アート・ナウ'75 本質を見つめる 知的な造形の試み」『朝日新聞(大阪版)』1975年1月8日(夕刊)3頁、亀田正雄「アート・ナウ・'75 現代のトリック訴える」『毎日新聞(大阪版)』1975年1月16日(夕刊)5頁、(草)「先鋭意識の造型化 県立近代美術館の「アート・ナウ'75」」『神戸新聞』1975年1月17日7頁、(藤)「“だまし精神”取り入れ 多様な試み、アート・ナウ'75」『京都新聞』1975年1月18日13頁。

わば作品化を要求するような関係において観衆に向かって無限定に開かれているのである。」(乾由明「意味の限定と非限定 「アート・ノウ'75」展から」『みづゑ』1975年3月(第840号)94-95頁)

こうして、本作は京都ビエンナーレとともにZEROの名前を高めることになった。

◎ 1975 京都アンデパンダン展 (京都市美術館)

1975年2月26日(水曜日) — 3月9日(日曜日)

「アート・ノウ'75」終了の翌日の日付のある、京都アンデパンダン展への参加希望者募集用紙が残っており、次の文言がある。「そして1975年第2弾として京都アンデパンダン展に出品しようという意見があり企画プランに入ろうと思っています。」。この資料から準備期間は約1月だったことが分かる。ただ、これ以外に経緯を伝える資料が残っていないので、詳細は不明である。現存する資料は、荻野雅至による作品の構造についてのメモ、時報資料、作品の配置を記した美術館平面図である。

出品作《JOINT PROJECT No.2 8 period in the Museum》は、前年の現代彫刻展でエスキース入選した「JOINT PROJECT」の第2弾としているが、内容上の関連性はない。京都市美術館の2階の展示室全体を作品化しようとするスケールの大きなもので、観客参加型でもある。

内容は以下のとおり。

2階の展示室の入口にある時計の下に「JOINT PROJECT No.2 / 8 period in the Museum / JAPAN KOBE ZERO」のキャプションがある。観客はそれが何を意味するのか分からないまま通り過ぎる。2階には13の展示室があり、各展示室を繋ぐ14の出入口中、半数の7か所に踏み板が置かれている。観客がそれを踏むと、電気信号が奥に設置された電話装置に送られ、自動で電話の時報が掛かり、出入口上部に取り付けられたスピーカーから時報が流れる仕組みである(図55、56)。美術館の中の観客は、共通の時間にいることを認識することになる。

公式の参加者は榎忠・荻野雅至・荻野久・川村栄雄・玉越信樹・山田真紀子ら12名だが、機械に詳しい荻野が重要な役割を果たしたプロジェクトだった。

このプロジェクトについては以下の3点を指摘しておきたい。

- ①これまで同様あるいはこれまで以上に、観客に働きかける作品である。
- ②これまででも機械・技術を使ってきたが、本作はそれを最も活かした作品である。
- ③これまでとは異なり、ヴィジュアル性がほとんどない。同年9月に開いた「音・試行展」も音に関係するが、立体物がメインだった。本作の非ヴィジュアル性はZEROの活動の中で際立っている。

◎ 「仮称 Exhibism—方法から方法へ—」(神奈川県民ギャラリー、横浜)

1975年5月6日(火曜日) — 12日(月曜日)

公式の参加者は五十川賀恵子・榎忠・大崎利弘・荻野雅至・荻野久・玉越信樹・中井敏夫・満井俊江・森反伸一郎・山田真紀子ら12名。

本展の準備から展示、撤去までの流れは以下のとおり。

「出品依頼状」によると、3月に本展実行委員会から正式に依頼された。すでに



図 55



図 56



図 57



図 58

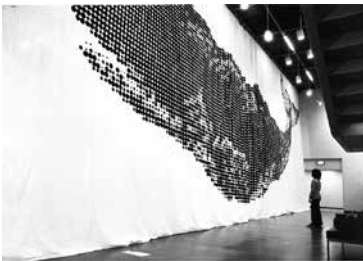


図 59



図 60



図 61

(23) たにあらた「展覧会 EXHIBISM—方法から方法へ」『美術手帖』1975年7月(第396号) 92-93頁

同展への出品が決まっていた植松奎二からの推薦があったという。横浜の会場を下見した結果、①主会場の巨大なホールを使うこと、②横浜港が捕鯨船の基地であること、この2点からプランを導き出した。ホールと同じ長さの布に、原寸大のクジラの像をシルクスクリーンで刷り、それを天井から吊り下げるといふもの。マッコウクジラを選んだのは、体長が16mなので、約20mの布に収まるからである。

作業はシルクスクリーン版画の作り方の講習を受けることから始まった。次に、マッコウクジラを大中小の網点で表した下図を作成し、同じく大中小の丸点のシルクスクリーンを作成、布を縫製。最後に、下図に従ってシルクスクリーンで丸点を布に拡大転写。この作業には広いスペースが必要なので、4月29日(火曜日以下、荻野雅至のアルバムメモによる)は県民会館、5月1日(木曜日)、2日、3日は小泉製麻の会議室を借りて制作した(図57)。さらに、会期中、モーターによって布がカーテンのように広がったり、縮まったりする仕組みを荻野雅至が中心になって制作。5月5日(月曜日)、現地で設営(図58)。

他の出品作にとって迷惑な本作(図59)は、会期中、縮まった状態にされていたという。実際、『美術手帖』の展評⁽²³⁾の会場写真には縮まった《まっこうくじら》が捉えられている。

展覧会終了の前日(上の荻野メモによる)、都合で一日早く撤去。ZEROのメンバーは本作を広げながら会場から横浜港の埠頭まで行進。マッコウクジラはそこで風に舞った後、海に解き放たれた(後、回収。メンバー宅で保管されたが、最終的に破棄された)。

《まっこうくじら》については次の3点を指摘しておきたい。

- ①本展はZEROが関西の外で発表した、最初で最後の展覧会である。ZEROのピークを象徴する展覧会といえるだろう。
- ②関東の会場へ運び込まなければならないので、制作物には一定の制約があったと思われる。その中でZEROらしいインパクトを与えるべく、これまでのように巨大な布を選んだのだろう。
- ③出品作はZEROのはじめての平面作品といってよい。当時、コンセプトを伝えやすく、表現としてクールなプリンティング・アートが評価され、『美術手帖』も1974年2月号で特集を組んでいた。しかし、元メンバーの証言によると、こうした状況とZEROの版画には直接的な関連性はなかったという。確かに、巨大な像を作る上で丸点を転写していくシルクスクリーンは都合がよいが、当時のプリンティング・アートの評価とは必ずしも一致しない。

◎音・試行展(美専堂2階、神戸) 1975年9月28日(日曜日)

一日のみの展覧会である。案内状には次のように記されている。「私達が生活の中の無意識な部分を常に意識して行く事によってそこにイメージを創り出して行こうとする試みです。☆一週間を2時間おきに区切る☆その時点での場所と感情を7段階に区切る☆立体グラフを作る☆各自のイメージで音にカンゲン」。作品写真を見ると、各ボックスは7層からなり、各層では棒状のものが横方向に変化していた(図60、61)。榎によると、これが7段階に区切ったグラフである。7段階は音階なので、これを音で表すことが可能となる。7層は1週間分であり、ボックスの数は参加したメンバーの数に相当する。参加者はこれら視覚的な作品に加え、それぞれの方法で音によっても表現したという。

◎ 「HARVEST」展（信濃橋画廊、大阪）
1976年6月7日（月曜日）— 12日（土曜日）

公式の参加者は榎忠・岡田正俊・荻野雅至・高橋徳雄・玉越信樹・中井敏夫・船引光子の7名。荻野によると、これは画廊での展示のときで、他では荻野久・高橋春男・俵屋昭二・森反伸一郎らも参加したという。

《TREE, out-in-out》に似て展示室内で完結せず、外の世界に広がるプロジェクトであり、環境への関心も継続していた。来場者の参加を求める点もこれまでの活動と共通する。

具体的な内容は以下のとおり。

- ① 5月、兵庫県氷上郡春日町にある水田で矩形の部分を残して田植えをする。その矩形に HARVEST の文字に苗を植える（図 62）。
- ② 画廊の中で田土を敷き、実際よりも面積にして 1/4 程度の矩形を設ける。HARVEST の文字をマークして、その上に苗を植える（図 63）。壁には春日町での作業写真を掲示。来場者には苗の配置図面によってそれぞれの苗との契約をしてもらう。
- ③ 秋の収穫。
- ④ HARVEST のそれぞれの稲を該当する契約者に送付して完成。

氷上郡春日町の水田はメンバーの実家が営んでおり、その理解と協力によってできたプロジェクトである。元メンバーによると、HARVEST のタイトルは、シンガーソングライター、ニール・ヤングが 1972 年に発表したアルバムに由来するという。

高橋亨が『美術手帖』の展評で本作を取り上げた⁽²⁴⁾。それには画廊の稲を春日町の水田に植え直す予定となっているが、すでに苗は植えられており、植え直すことはなかったらしい。つまり、実際に送付されるのは春日町の苗が実ったもので、画廊にあった苗とは別物である。コンセプトにおける同一性ということになる。また、高橋は会場に自然の一部を持ち込むことが流行っていたことを指摘し、ZERO の場合は会場の外で作業を行うことを評価していた。会場の内外の関係が密で、外への広がりにおいて ZERO の独自性があったというべきだろう。

なお、リーダーの榎が信濃橋画廊の展示後、まもなく退会した。その前に山田真紀子も退会していた。次のリーダーには荻野雅至が就いた。荻野によると、以後のメンバーは岡田正俊・荻野久・玉越信樹・俵屋昭二・中井敏夫・船引光子・森反伸一郎らであった。

◎ 1977 京都アンデパンダン展（京都市美術館）
1977年3月14日（月曜日）— 23日（水曜日）

これ以降の活動については記録写真があまり残っていないが、本作の作業風景は数枚残っており、そこには荻野をはじめとする数名のメンバーが設置作業をする姿が写っている。また、作品の展開図面も現存する（図 64）。

出品作品《クロス》（図 65）は、布を部屋全体に展開させた大規模なインスタレーション。床と天井を布で覆い、宇宙樹のように、両者を繋げたものである。

① 巨大な布を使った点、② 展示室全体に展開した点など、1973 年の《SPACE 400cbm.》を髣髴させる ZERO らしい作品である。一方、従来のようなハプニング的な要素は薄れ、展示空間を前提として、そこで完結する傾向が強いといえる。



図 62



図 63

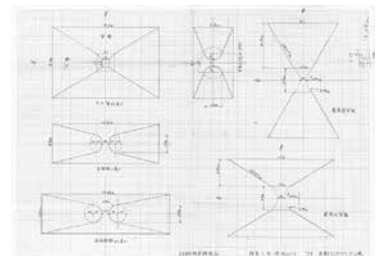


図 64



図 65

(24) 高橋亨「展評 関西」『美術手帖』1976年9月（第411号）298-299頁



図 66



図 67



図 68



図 69

◎ 20 年を迎えた京都アンデパンダンの方向（京都市美術館）

1978 年 3 月 8 日（水曜日）— 19 日（日曜日）

この年、京都ビエンナーレに代わり、京都アンデパンダン展を回顧する展覧会が開催された。これまで京都アンデパンダン展に出品していた作家に声が掛かり、旧作または新作の出品が求められた。

ZERO が出品した《作品 (B)》(図 66) は、風船の口に掃除機の吸引口を差し込み、その吸引・排出の切り替えを自動化し、風船が膨張と収縮を繰り返す作品である。1973 年のイベント「イメージの箱」や、同年の 4 人展でも風船を膨らませたが、本作はいわばその発展形であり、本展の趣旨のひとつである回顧にふさわしいものだった。

◎ 1979 京都アンデパンダン展（京都市美術館）

1979 年 3 月 8 日（木曜日）— 18 日（日曜日）

出品作《'80 アート・ナウ》(図 67、68、69) は 2 つの内容からなる。ひとつは感光紙を使って日時計や人間、二輪車の影を刻印したものの、もうひとつは発泡スチロールの同形パーツを 4 つ組んで枠を作り、それをさらに少しずつずらしながら塔のように積み上げた構築物である。塔にも影のシートを置くことで 2 つの内容が結び付けられた。屋外の事象を室内に取り込もうとした点、平面作品が重要になっている点など、ZERO の活動の上で注目される。

全体的に盛り上がり欠けるとされたこの年の京都アンデパンダン展ではあるが、ZERO の作品は評価されており⁽²⁵⁾、高い水準を維持していたといえる。しかし、これを最後に ZERO は京都アンデパンダン展に出品していない。時期は特定できないが、おそらくこの年あたりで ZERO は自然消滅したと考えられる。

※この拙文を書くことができたのは、JAPAN KOBE ZERO の元メンバーのみなさんの多大かつ様々なご協力のおかげです。ここに記して感謝の意を表します。

(25) 『京都市美術館ニュース』1979 年 3 月 28 日（第 112 号）2-4 頁の「'79 京都アンデパンダンを観て—賛助者からのコメント—」では 4 人中 2 人に好意的発言があった。以下に再録する。安黒正流「その点、『JAPAN KOBE ZERO』『大空ライヴ美術館』『Good Art』などのグループ出品の方が、受身ではなく、このアンデパンダンのためにエネルギーを使ったことがわかる分だけ、個人出品を圧して、会場を救っていた。」。山村悟「とりわけ、グループ制作に伸び伸びとした、スケールの大きい力作が目立った。嵯峨美術短大の女子学生四人による十六枚組みの大作『フォトグラム（影絵写真）』や、神戸のグループが構築した白い樹脂のねじれた塔などのユニット作品は、大きいからだけではない新鮮な魅力にあふれていた。」。なお、山村は『毎日新聞（大阪版）』1979 年 3 月 15 日（夕刊）5 頁の展評でもほぼ同じ文を載せている。

橋本こずえ

はじめに

1989年に兵庫県立近代美術館で開催された「フォーム・イン・アートー触覚による表現ー」では、アメリカのフィラデルフィア美術館が行う視覚に障がいがある方対象の成人向け美術鑑賞プログラム「フォーム・イン・アート」に参加した18名の作品を展示した。本展は、作品に触れて美術鑑賞を楽しむことのできる展覧会であり、広く好評を博した。翌年以降「美術の中のかたち展ー手で見る造形」と改称し、阪神・淡路大震災の発生した1995年を除き、兵庫県立美術館へと転身した後も継続的に開催している⁽¹⁾。

ミシェル・フーコーが「可視的なものに名を与える作業」と述べたように、博物館においては、視覚で観察される表象によって分類・分析され、収集が行われた歴史が存在する⁽²⁾。「美術の中のかたち」展では、視覚障がいの有無に関わらず、通常美術鑑賞では必要とされない五感のひとつ、触覚を用いて鑑賞することのできる貴重な体験である。

本稿は、触って鑑賞する特殊な展覧会について、筆者が担当した「美術の中のかたちー手で見る造形 青木千絵展 漆黒の身体」(2017年7月8日～10月15日開催)(図1)について、その実現までの経緯を振り返るものである。

1. 触る鑑賞の手がかり

「美術の中のかたち」展は、美術館にとって実現に大変な困難が伴う展覧会である。触って鑑賞することそれ自体が作品に及ぼす影響は大きく、美術館が収蔵品を保存・収集する施設であるという目的と相反する。作品および鑑賞者自身の安全の確保について、通常の視覚で鑑賞する展覧会とは異なった角度からの注意が必要となる。アクリルカバーや結界によって、鑑賞者と作品の距離が保たれることなく、両者が接触する。作品に与えられる負荷をどのように減らすかという問題が常にあり、同時に、通常美術鑑賞では用いることのない触覚でどのように豊かな鑑賞体験をもたらすことができるのか、という課題がある。作品への負荷の軽減については、個別の事例によるため、次章以下で詳述したい。

美術作品が視覚によって鑑賞される理由は、作品保護の観点からだけではない。参加型などを除くほとんどの美術作品が、視覚で鑑賞されることを前提として制作され、視覚による享受が可能であるためだ。人は、情報の約90%を視覚から得ている。そこで、未開拓の触覚における美術鑑賞という分野で、どのように来館者に楽しんでいただくかが、充実した鑑賞を握る鍵となる。

通常美術作品が視覚によって鑑賞されるとすれば、一方、視覚に障がいがある人が制作した作品は、視覚での鑑賞を目的として制作されたものではないだろう



図1 2017年「美術の中のかたちー手で見る造形 青木千絵展 漆黒の身体」会場風景 高嶋清俊撮影

(1) 1989年から2019年度までの展覧会概要を末尾に添付した。2004年以降の展示についての各担当者の個別の記載は、季刊誌「ART RAMBLE」を当館ホームページで参照することが可能である。
<https://www.artm.pref.hyogo.jp/artcenter/artramble.html>

(2) 作品の分類方法である「監禁制度」については、ミシェル・フーコー著、渡辺一民・佐々木明翻訳『言葉と物ー人文科学の考古学』(新潮社、1974年)を参照した。



図2 1989年「フォーム・イン・アートー触覚による表現ー」作品鑑賞の様子



図3 1996年「美術の中のかたちー手で見る造形」会場風景



図4 2002年「美術の中のかたちー手で見る造形 光島貴之がみる近代彫刻」会場風景



図5 2007年「美術の中のかたちー手で見る造形 山村幸則「手ヂカラ 目ヂカラ 心のチカラ」会場風景 大野博撮影



図6 2016年「美術の中のかたちー手で見る造形 つなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意」会場風景

う。1989年の「フォーム・イン・アートー触覚による表現ー」に出品された作品は、美術鑑賞プログラムで学んだ視覚に障がいがある作者たちによるものであった（図2）。同様に1996年の展覧会では、彫刻家西村陽平氏の指導の下で千葉県立千葉盲学校の児童が制作した作品を展示した（図3）。触覚で制作された作品の作者の手の跡をたどることは、触覚による鑑賞の手がかりとなるだろう。また、2002年開催の「光島貴之がみる近代彫刻」では、全盲の光島氏が美術館所蔵の彫刻作品を触覚によって鑑賞し、そこからインスピレーションを受けて制作したラインテープによる絵画と合わせて彫刻を触って鑑賞する仕組みである。まだあまり開拓されていない触覚による困難な鑑賞の中で、光島氏の鑑賞体験と制作が、新しい解釈として鑑賞の道標となった例である（図4）。ここから、さらに別の方向へ踏み込んだ取り組みとして、2018年「触りがいのある犬ー中ハシクシゲ」展では、晴眼者である彫刻家中ハシクシゲ氏が、本展のために視覚を遮断した状態で作品制作を行い、彫刻における触覚表現を追求した事例がある⁽³⁾。

作品制作方法としてではなく、鑑賞方法として物理的に視覚を遮断することは、触覚から得る情報に神経を注ぐことに役立つ。晴眼者である鑑賞者が触覚を研ぎ澄ませて鑑賞するために、「美術の中のかたち」展では、しばしばアイマスクによる鑑賞を推奨している。アイマスク装着による触覚鑑賞に特化した展覧会として、2007年開催の「山村幸則「手ヂカラ 目ヂカラ 心のチカラ」」（図5）では、作品の一部としてアイマスクを制作・配布した。とくに2016年に全盲の文化人類学者・広瀬浩二郎氏の協力によって開催した「つなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意」（図6）が挙げられる。本展では、鑑賞後もカーテンに仕切られた展示会場の作品を鑑賞者に見せないことに徹底し、視覚障がいの有無に関わらず、触覚から得られた情報と監修者の広瀬氏による音声解説のみを手がかりとする鑑賞方法であった。

触覚と同様に美術鑑賞にあまり用いられることのない聴覚も、本シリーズ展では重要な鑑賞手段となり得る。2006年「原田和男《Σ I Δ E P O H X O Σ（シデロイホス）ー鉄の響ー》」や2009年「Shadow - exhibition obscura - 藤本由紀夫」では、音が重要な要素となる作家に出品を依頼した。音を聞く、また、その音を発生させる立体に触れることで、視覚によらない鑑賞を充実させることが可能である。

視覚に障がいのある方、ない方のいずれもがどのように鑑賞に取り組むことができるかということを考慮し、2017年度の展覧会では、シリーズ展タイトルとなっている「かたち」について追求することとした。視覚の遮断された状態でも、触って判別することのできる形状であり、かつ、私たちが触りたいと感じる形。私たちが日頃触り慣れている形状といえ、身近に飼っている犬や猫、家族やパートナー、そして自分自身の身体ではないだろうか。触覚による鑑賞体験の入口を人間の身体とすることで、多くの鑑賞者にとって、かたちを認識することが容易になるだろうと考え、展覧会に出品していただく作家を探すことにした。

2. 漆黒の身体

石川県を拠点として活動する青木千絵氏（1981ー）の漆による作品を筆者が初めて目にしたのは、静岡市美術館で2014年に開催された「ヒトのカタチ、彫刻」展の図録である⁽⁴⁾。その立体作品では、人体の上半身が溶けたようなひとつの塊へと変貌していた。不可思議な形状であるが、異形な形態に対する嫌悪感はなく、むしろ、ディテールやふくらみは愛らしさを感じさせるものであり、人体とその

(3) 本展については、本研究紀要の江上論文を参照。

(4) 金井直、阿久津裕彦、以倉新、伊藤鮎共著『Shizubi Project 4 ヒトのカタチ、彫刻 津田亜紀子／藤原彩人／青木千絵』（マイブックスービス、2015年）。展覧会は2014年12月6日～2015年3月22日静岡市美術館にて開催。

内面への追求が具現されている。人体の形状が抽象的な形に変わっていくことで、触覚によって鑑賞に自然と引き込まれることが想像され、ぜひ展覧会へ出品してほしいと考えた。不思議な形態の人体像は、自らの内面と向き合った作家自身の肖像である。人の身体というテーマに、いくつかの角度からアプローチするために複数の作家によるテーマ展を構想したが、一人の作家に絞り、青木氏の個展形式で展覧会準備をすすめることとした。

青木氏の作品は、形状だけではなく、その素材も特徴的である。作家本人が、自身の姿を映しこむほどの深い艶に引き込まれ、漆による制作を開始したという。そのため、作品と素材の関係は切り離すことができない。素材は、触ったときの感触（硬さ・柔らかさ・冷たさ・温かさ・滑らかさ）を生み出し、鑑賞体験に大きく影響する。これまで、「美術の中のかたち」展には、石・木・金属・樹脂・シリコン・毛・紙・合成皮革・陶などの多種多様な素材による作品が出品されたが、漆作品が展示されたことはなかった。滑らかで艶のある表面は、触れてみたいという気持ちを湧き立たせる。そして、少しひんやりとした漆に手を当てると、すぐに人肌程度に温まり、手のひらに優しく密着する。漆は丈夫な素材とはいえ、固いものや鋭利なものによって傷や破損が生じる。また、繊細な裸体表現ということもあり、触って鑑賞する展覧会への出品について作家の承諾が得られるか未知数であった。しかし、触れるという鑑賞方法を、作家が自らの制作手法に重ね合わせ、新たな挑戦として、出品を決意された。「(前略) 作品の表面を手で感じるという行為は、私が制作をする上で幾度となく繰り返してきた行為であり、その行為を通じて作家と鑑賞者が繋がることができると気付いたのでした。」⁽⁵⁾と、後に青木氏は記述している。

青木千絵氏の作品は、乾漆技法で制作されており、その工程は30を超える。支持体となる実寸大の発砲スチロールの削り出し、研ぎの後、漆による下地の工程（研之粉ボンドの塗布、布着せと目すり、地付けと空研ぎ、凹み修正と空研ぎ、錆付けと空研ぎ、水研ぎ、固め）、塗りの工程（下塗り、中塗り、上塗り、炭研ぎ）、そして、磨きの工程（胴刷り、呂色仕上げ）があり、2～5回ほど繰り返す作業もある。実際に漆の皮膜を重ねていく過程だけではなく、下地の段階においても、麻布や漆、研之粉、地之粉を何層にも重ねて、頑強で滑らかに整えていく。これらの工程の中で、原型の段階から仕上げまで、わずかな凹みや違和感を探すために、何度も何度も作品の上に手のひらを滑らすそうだ。作品は等身大の大きさであり、制作には3ヶ月から半年を要する⁽⁶⁾。そのため、ひとたび作品の表面に傷が付き、その深さが複数層に至れば、傷は小さくとも修復には莫大な手間と時間がかかる。また、他の部分と同じ状態に仕上げることはほぼ不可能だろう。そこで、傷を付けない鑑賞方法を模索することが必須となった。

本展趣旨に同意いただき、個人蔵である作品から主な出品候補作品を選ぶこととなった。当館保存修復学芸員をはじめ、過去に「美術の中のかたち」展を担当した学芸員の意見を聞きながら、作家とともに、候補作の選定、および鑑賞方法と固定方法を考えた。《BODY 10-1》(図7)は、床への接地面が広く、触って鑑賞する場合にも安定した形状である。しかし、足元から手を沿わせて作品に触ると、鑑賞する人の袖口に作品の足指が入ることがあり、そのまま腕を動かすと、作品の指に損傷を与える可能性が高い。とくに、指先はそのディテールを表現するために他の部分より重ねている麻布の枚数が少なく、強度が弱いのだ。《BODY 16-1》(図8)は、立っている脚の接地面が極めて小さく、鑑賞者の体重がかかったとき



図7 青木千絵《BODY 10-1》2010年 漆、麻布、スタイロフォーム 個人蔵



図8 青木千絵《BODY 16-1》2016年 漆、麻布、スタイロフォーム 個人蔵

(5)「青木千絵展 漆黒の身体 美術の中のかたち—手で見る造形」展に合わせて作成したリーフレットに掲載の青木千絵「作家の言葉Ⅰ」より。

(6) 漆の制作過程については、青木千絵「漆黒の間でうごめくもの」(金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科工芸研究領域・木工分野博士學位論文、2011年)を参照した。



図9 青木千絵《BODY 17-1》2017年 漆、麻布、スタイロフォーム 個人蔵 高嶋清俊撮影



図10 青木氏からお借りした過去の作品の部分。右上部に欠損、中央表面にスリ跡あり。左下部の練り消しは作品固定に使用するため、漆に与える影響を実験中。

の作品への負担が大きく、触るのに最も困難な作品であった。《BODY 17-1》(図9)は、作品の表面をすべて鏡面仕上げにしている他の2点の作品と異なり、下半身があえて磨き上げられておらず、感触の違いが面白い。また、模様があることから、他2点の黒呂色仕上げの作品よりも、触ったときの劣化が目立ちにくく、鑑賞に適した作品ではないかと考えた。わずかに地面から浮くように、ワイヤーで吊るして展示するため、強く触れた場合でも、揺れによる遊びがあり、作品への衝撃が抑えられる。しかし、揺れの角度がついた場合の天井や床への作品衝突の危険性や、強い過重がかかった際の上部の負担を考慮すると、乾漆技法の構造は加重に耐えられないと判断せざるを得なかった。

平行して、青木氏から、過去の作品をお借りして、展示の際の漆へのダメージを実験した(図10)。作品の上部にはすでに小さな凹みがあり、倒れた際に何かの角に衝突して破損したものであるという。これほどの凹みを作るためには、大きな力が必要となるが、触って鑑賞している際に、来館者がつまづくこともあるかもしれない。また、爪で強く表面を引っ掻いただけでも、すぐに傷が付くことがわかった。「美術の中のかたち」展会場では、受付を設置し、触って鑑賞される方の荷物を預かり、手を拭き、指輪や時計を外してもらうようお願いしている。しかし、爪や袖口のボタンによる事故は防ぐことはできない。保険に加入したものの、特殊な展覧会であるため、触ることで発生した傷には適用されない。さらに保険によって保障された場合も、作品の修復は作家本人に委ねられることとなり、大きな時間的負担となる。そして、その修復が困難である以上、個人所蔵作品について、触らないことを決定した。

3. 鑑賞方法の模索

漆という素材の特性から、展覧会場で触って鑑賞する作品は、作家の了承を得た作家蔵作品のみとした。《BODY 17-3》(図11)は、《BODY 06-1》(2006年、金沢美術工芸大学蔵)と同形の作品であり、展示計画の際にすでに制作に着手されていた。本作は、自らのスタイルを確立していくきっかけになったと青木自身が自覚している作品である⁽⁷⁾。下半身から抽象部分に変化する腰のあたりに、少しずつ消えていく背骨の手触りを感じることができる。120cmほどの高さで、全体の形を触って認識しやすい。形状も安定しており、接地面が固定しやすく、触る鑑賞に適した作品であった。《BODY 17-3》は将来的にも青木氏が手元に置いておくことから、事故での破損が起こったとしても対応が可能であるという⁽⁸⁾。この1点に加え、触ることのできない作品3点《BODY 10-1》、《BODY 16-1》、《BODY 17-1》を展示したいという作家の意向により、出品作品4点が決定した。作品に傷を付けることができない。そして、触ることの可能な作品は1点しかない。そのような制約の中で、触覚で作品を楽しむ方法を作家とともに模索した。

まず取り組んだのは、作品の点図の作成である。点図とは、指先で読むエンボス加工の点字と同様に、紙に立体的に凹凸の点で印刷された図であり、点字プリンターで出力して作成する。エーデルと呼ばれる点図ソフトをダウンロードすれば、誰でも作成可能である⁽⁹⁾。筆者が初めて点図を手にしたのは、2016年8月、京都のミュージアム・アクセス・ビューの鑑賞ツアーに参加したときである⁽¹⁰⁾。ミュージアム・アクセス・ビューは2002年に発足し、美術館の企画展への鑑賞ツアーを企画する活動などを行っている。「見えない人、見えにくい人」と「見える人」が1:

(7) 同上

(8) 最大限に配慮した結果、会期終了時に作品への破損はなかった。逆に、会期中に多くの来場者によって触って鑑賞された本作は、磨き上げられることとなった。現在は作家の手元を離れて個人蔵となっている。

(9) 点図ソフトエーデルは、藤野稔寛氏が開発。多くの人に利用してもらうため、インターネット上で無料ダウンロードを可能としている。「絵が出る」ことから「エーデル」と名づけられた。<http://www7a.biglobe.ne.jp/~EDEL-plus/>

(10) 「京都国立近代美術館／ミュージアム・アクセス・ビュー連携企画 平成28年度 第43回鑑賞ツアー『あのときみんな熱かった！アンフォルメルと日本の美術展』」は2016年8月28日(日)に開催。その後、ミュージアム・アクセス・ビューのたけうちしんいち氏をはじめ、みなさまのご協力を得て、「平成29年 第44回鑑賞ツアー 県美プレミアムⅡ『美術の中のかたち 一手で見る造形 青木千絵 漆黒の身体展』@兵庫県立美術館」を2017年7月23日(日)に開催した。関連事業として、ことばによるコミュニケーションで、異なる角度から展覧会を楽しむ貴重な機会となった。

2程度の割合で参加し、3名ほどで1組になって鑑賞する。リピーターもいる一方、口コミで流動的に参加する希望者も多い。作品鑑賞はグループ毎にことばで感想を伝え合いながら進行する。「見えない人、見えにくい人」が聞き役に徹することなく、偶然出会った人との会話を楽しむ。この鑑賞ツアーで、「見えない人、見えにくい人」に点図が配布され、鑑賞の助けとされていた。

鑑賞ツアーでの経験をたよりに、青木氏の作品の点図を試作した(図12)⁽¹¹⁾。点図ソフトエーデルには写真を点図に置き換える機能があり、初心者でも作成は可能であるが、本展での点図の利用は極めて困難であることに気づいた。ミュージアム・アクセス・ビューの鑑賞ツアーでは絵画作品の点図が使用されたため、鑑賞の手がかりとなったが、三次元の立体作品の点図は、一方向から見た輪郭線に過ぎない。点図を鑑賞の手がかりとするのは困難であり、実際に展覧会で使用することは断念した。

そのほか、青木氏の作品と合わせて美術館収蔵のブロンズ作品を展示することで、触れることのできる作品数を増やすことも検討したが、展示テーマと作品選定に苦慮した。そのとき、作家から、新たに小作品の制作と作家蔵の《潜在意識—深淵—01》(図13)の出品の提案があった。本作は、青木氏の人体像の抽象的部分のみが取り出されたような形状の作品である。一方の小作品は、大きな作品と同様のかたちを縮小したものである。触覚で大きな形状を一度に触るのは困難であるが、両手で包み込めるサイズであれば全体像の把握が容易となるため、特別に制作を提案された。しかも、粘土や別の素材ではなく、乾漆技法で制作するというアイデアであった。小さな作品は点図よりもはるかに立体のかたちを把握するのに相応しいものである。この時点で、展覧会開始まで3ヶ月足らずとなっており、作家の負担は大きいものであったが、新作《BODY 17-3》に加えて、出品予定作品4点のマケット制作に着手した。

手袋の着用については、作家と何度も議論を重ねた。手袋と素手、どちらで触るのが鑑賞者にとって充実した鑑賞となるか。素手で触ることで、より多くの情報を皮膚から得られる。しかし、手のひらには湿り気があることから、素手より手袋を装着しているほうが、より滑らかに触ることができるのだ。また、作品へのダメージについて、手袋の着用は、縫い目や、布の固い部分による作品との摩擦が、素手で触ったときよりもダメージを与えることがわかった。手袋の素材については、ポリエステルよりも木綿、木綿よりは絹が望ましいが、絹手袋を大量に準備することは難しい。一方、素手で触ると指紋が表面に残り、長く付着すると漆の変色を引き起こすこともある。最終的に、新作5点が展覧会直前に完成することとなり、展覧会の開幕時には、漆が完全に乾いていないという状況を考慮し、木綿の白手袋着用を必須とした。漆かぶれへの懸念があったという要因が大きいが、最終的に手袋を着用したことで、漆の触り心地を楽しみ、全体的な形を把握するのに理想的な鑑賞方法となった。完成して時間の経過している《潜在意識—深淵—01》のみ、手袋をはずして触ることを可能としたが、触感についての不満の声はなかった。

触る作品の固定方法は、接地面の多いものについては、サイズに応じて、練り消し、透明両面テープ、耐震ジェルを使用した⁽¹²⁾。形状の特殊な《潜在意識—深淵—01》は、テグスにチューブを重ねて展示台に固定した。《BODY 17-1 マケット》は、上からテグスで吊り下げたが、作品が揺れたときに展示具に衝突する恐れがあるため、作品下部と展示台を両面テープで固定した。粘着式の固定による作品については、少しずつ負荷がかかり、展覧会開催中、何度か固定をやり直す必要



図11 青木千絵《BODY 17-3》2017年 漆、麻布、スタイロフォーム 個人蔵 池田ひろく撮影 ※本展会期中は作家蔵



図12 《BODY 17-1》の点図試作の墨字版



図13 青木千絵《潜在意識—深淵—01》2012年 漆、麻布、スタイロフォーム 作家蔵

(11) 点図の作成にあたり、ミュージアム・アクセス・ビューの大向久子氏にご協力いただいた。点図を指で読み取るのが困難な方もおり、鑑賞する際に付き添う人のことばによる助けが重要であるという助言もいただいた。点図印刷には、神戸の点訳ボランティアグループ連絡会のご協力を得た。

(12) 練り消しはI-Z CLEANER(バニーコルアート)、スコッチ両面テープ掲示用タブ ガラス用(3M)、耐震ジェル(サンワサプライ)を使用した。



図 14 左から順に青木千絵《BODY 10-1 マケッ
ト》、《BODY 17-3 マケッ
ト》、《BODY 17-1 マ
ケッ
ト》、《BODY 16-1 マケッ
ト》すべて2017
年 漆、麻布、スタイロフォーム 個人蔵 高
嶋清俊撮影 ※本展会期中は作家蔵

があった。両手のひらで触ることのできるサイズの小作品は、触察での鑑賞に適しており、会期中に7,000人を超える方に触って鑑賞していただくこととなった(図14)。事故が起こることを避けるため、アイマスクの貸出しは実施せず、代わりに会場スタッフが目を閉じて鑑賞することをすすめた。監視員やボランティア、関係各位のご協力により、大きな事故もなく、展覧会を無事終了することができた。

4. 展覧会の後に

「美術の中のかたち」展会場では、出口で簡単なアンケートを実施している。28回目となった2017年度の展覧会では、本展について、「以前鑑賞したことがある／初めて鑑賞した／聞いたことがある」という項目を追加してその認知度を調査した。回数を重ねていることから、本展を、毎年楽しみにしていただいているという感想の声も多い一方で、このような展示の取り組みを行っていることを初めて知った来館者の声が予想以上に多かった。常設展示の一角で行う展覧会のため、広報にも限りがあるものの、本展をさらに多くの人に伝え、来館していただくことが課題であろう。

2017年度の「美術の中のかたち」展には、21,240人が来場し、そのうち7,361人が触って鑑賞した。例年、触った鑑賞者数を記録していないが、該当年度では手袋を貸し出すことから、その洗濯のために人数を計上していた。触れて鑑賞する時間的余裕のない学校団体などを含む全来場者のうち、3分の1が触れて鑑賞したというのは比較的高い割合ではないだろうか。「美術の中のかたち」展は、視覚に障がいのある方へ美術鑑賞の機会を提供するために始められた展覧会であるが、晴眼者にもこの貴重な体験をしていただきたい。触ることへの時間的、物理的ハードルを超えて、来場者に触りたいと思わせる視覚的魅力が漆黒の艶には備わっていたのだろう。しかし、同時に、女性の裸身を模した形態であることから、触ることに躊躇する晴眼者がいたことも事実である。

作品と鑑賞者の安全性の確保には、各作品の性質に沿って考えていくしかない。漆という素材について、展覧会開始までの限られた期間に、出品作品を検討しながら、様々な想定と実験を重ねて決定したため、必ずしもベストな選択ができたとは言えないかもしれない。また、出品作家への負担は大きいものとなった。

漆を素材として人体を制作する青木氏に出品いただいた本展では、本来、視覚で鑑賞する作品を触覚の鑑賞に供した。触って鑑賞するという展覧会の意図にどこまで迫ることができたのか。1回の「美術の中のかたち」展の中でできる試みは限られている。だからこそ、各回の担当者が課題と対峙して、継続していくことに意味がある展覧会である。

展覧会記録

第1回 1989（平成元）年6月22日～8月13日

フォーム・イン・アート ー触覚による表現ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：31点

出品作家：フィラデルフィア美術館視覚障がい者教育プログラムに学ぶ18名、(オーギュスト・ロダン、エミール＝アントワヌ・ブールデル、アリストイド・マイヨール、ヘンリー・ムーア) ※ () 内は館蔵作品、以下同じ

第2回 1990（平成2）年6月21日～8月12日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：28点

出品作家：(オーギュスト・ロダン、アリストイド・マイヨール、エミール＝アントワヌ・ブールデル、ジャン・フォートリエ、アレキサンダー・アーキペンコ、オシップ・ザッキン、アーミテイジ・ケネス、ジム・ダイン、高田博厚、本郷新、桜井祐一、伊藤隆康、柳原義達、山根耕)

第3回 1991（平成3）年6月20日～8月11日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：24点

出品作家：山口牧生、宮崎みよし、坂口正之、(中原悌二郎、山本正道、高田博厚、柳原義達、植木茂、アリストイド・マイヨール、ヘンリー・ムーア)

第4回 1992（平成4）年6月18日～8月9日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：24点

出品作家：市川悦也、田中昇、星野暁、(北村四海、山根耕、オーギュスト・ロダン、シャルル・デスピオ、レイモン・デュシャン＝ヴィヨン、ジャン・フォートリエ、ジョアン・ミロ)

第5回 1993（平成5）年6月17日～8月8日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：17点

出品作家：福岡道雄、山崎亨、川島慶樹、(オーギュスト・ロダン、アリストイド・マイヨール、エミール＝アントワヌ・ブールデル、ジョアン・ミロ、高橋清、本郷新、山本正道)

第6回 1994（平成6）年6月23日～8月7日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 本館1階彫刻室

出品点数：16点

出品作家：道北英治、車季南、松井紫朗、(植木茂、新妻実、高橋清、アレキサンダー・アーキペンコ、オーギュスト・ロダン、アリストイド・マイヨール、エミール＝アントワヌ・ブールデル、オシップ・ザッキン、ヘンリー・ムーア、ジョアン・ミロ、ジャン・フォートリエ)

第7回 1996（平成8）年6月15日～9月4日

美術の中のかたち ー手で見る造形ー

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：25点

出品作家：千葉県立千葉盲学校児童7名、藤原向意、おっと、(エミール＝アントワヌ・ブールデル、オーギュスト・ロダン、レイモン・デュシャン＝ヴィヨン、アリストイド・マイヨール、佐藤忠良、朝倉響子、桜井祐一)

第8回 1997（平成9）年7月20日～9月23日

美術の中のかたち一手で見る造形一

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：22点

出品作家：佐々木卓也、おっと、吉井秀文、(オーギュスト・ロダン、エミール＝アントワヌ・ブールデル、菅井汲、高田博厚、柳原義達、山本正道)

第9回 1998（平成10）年7月19日～9月15日

美術の中のかたち一手で見る造形一

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：16点

出品作家：牛尾啓三、中川佳宣、たかいちとしふみ、オーギュスト・ロダン、エミール＝アントワヌ・ブールデル、アリストイド・マイヨール)

第10回 1999（平成11）年6月27日～9月15日

美術の中のかたち一手で見る造形一

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：17点

出品作家：岩野勝人、河合晋平、茗荷恭介、(オーギュスト・ロダン、ヴィルヘルム・レームブルック、ジャン・フォートリエ、ケネス・アーミティジ)

第11回 2000（平成12）年7月1日～9月17日

美術の中のかたち一手で見る造形一

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：19点

出品作家：マサダマキコ、松井智恵、山口さとこ、(オーギュスト・ロダン、レイモン＝デュシャン・ヴィヨン、オシップ・ザッキン、アルベルト・ジャコメッティ)

第12回 2001（平成13）年7月7日～9月24日

美術の中のかたち一手で見る造形一

兵庫県立近代美術館 西館1階現代美術室

出品点数：10点

出品作家：(オーギュスト・ロダン、柳原義達、高田博厚、エミール＝アントワヌ・ブールデル、ジョアン・ミロ、ヘンリー・ムーア、ジャン・フォートリエ、アルベルト・ジャコメッティ、オシップ・ザッキン)

第13回 2002（平成14）年12月4日～2003（平成15）年3月16日

小企画 美術の中のかたち一手で見る造形 光島貴之がみる近代彫刻

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：15点

出品作家：光島貴之、(オーギュスト・ロダン、高田博厚、ジョアン・ミロ、柳原義達、オシップ・ザッキン、ジャン・フォートリエ、ヘンリー・ムーア、関根伸夫)

第14回 2003（平成15）年7月17日～11月3日

小企画 美術の中のかたち一手で見る造形 松田一戯と密祐快

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：21点

出品作家：松田一戯、密祐快、(レイモン・デュシャン＝ヴィヨン、アレキサンダー・アーキペンコ、マリノ・マリーニ)

第15回 2004（平成16）年7月10日～11月14日

小企画 美術の中のかたち一手で見る造形 村岡三郎 鼓動する物質

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：11点

出品作家：村岡三郎

第16回 2005（平成17）年7月16日～11月3日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 杉浦隆夫「みんな手探り」

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：6点

出品作家：杉浦隆夫、（オーギュスト・ロダン、ジャン・フォートリエ、ヘンリー・ムーア、高田博厚、関根伸夫）

第17回 2006（平成18）年7月22日～11月19日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 原田和男《Σ I Δ E P O H X O Σ—鉄の響—》

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：66点

出品作家：原田和男

第18回 2007（平成19）年7月7日～11月18日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 山村幸則「手ヂカラ 目ヂカラ 心のチカラ」

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：4点

出品作家：山村幸則、（オーギュスト・ロダン、ジョアン・ミロ、柳原義達）

第19回 2008（平成20）年7月12日～11月9日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 さわれないかたちをさわる：梶滋・久保極の彫刻

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：14点

出品作家：梶滋、久保極

第20回 2009（平成21）年7月25日～11月29日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 Shadow-exhibition obscura- 藤本由紀夫

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：14点

出品作家：藤本由紀夫、（高松次郎、マルセル・デュシャン、エミール＝アントワヌ・ブールデル、オーギュスト・ロダン、長谷川潔、オディロン・ルドン、井上安治）

第21回 2010（平成22）年7月17日～11月7日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 金氏徹平展 GHOST IN THE MUSEUM

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：10点

出品作家：金氏徹平、（エミール＝アントワヌ・ブールデル、オーギュスト・ロダン、シャルル・デザピオ、佐藤忠良、菅井汲、ヘンリー・ムーア）

第22回 2011（平成23）年7月16日～11月6日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 榎本佳子展 やきもの変化

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：18点

出品作家：榎本佳子、三田、珉平、丹波

第23回 2012（平成24）年7月7日～11月4日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 祐成政徳展 I'd like to know what you really want.

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：2点

出品作家：祐成政徳

第24回 2013(平成25)年7月6日～11月10日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 近いかたち、遠いかたち 岡普司・重松あゆみ・中西學

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：17点

出品作家：岡普司、重松あゆみ、中西學

第25回 2014(平成26)年7月19日～11月9日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 横山裕一展「これがそれだがふれてみよ」

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：25点

出品作家：横山裕一、(ジョアン・ミロ、アルベルト・ジャコメッティ、菅井汲、ケネス・アーミテイジ、森口宏一、ジム・ダイン、井田照一)

第26回 2015(平成27)年7月18日～11月8日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 手塚愛子展 Stardust Letters —星々の文

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：5点

出品作家：手塚愛子、(オーギュスト・ロダン、朝倉響子、柳原義達)

第27回 2016(平成28)年7月2日～11月6日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 つなぐ×つつむ×つかむ：無視覚流鑑賞の極意

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：3点

出品作家：(エミール＝アントワーヌ・ブールデル、ヘンリー・ムーア、ジャン・フォートリエ)

第28回 2017(平成29)年7月8日～10月15日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 青木千絵展 漆黒の身体

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：9点

出品作家：青木千絵

第29回 2018(平成30)年7月7日～11月4日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 触りがいいのある犬—中ハシクシゲ

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：8点

出品作家：中ハシクシゲ

第30回 2019(令和元)年7月6日～11月10日

小企画 美術の中のかたち—手で見る造形 八田豊展—流れに触れる

兵庫県立美術館 1階常設展示室4

出品点数：12点

出品作家：八田豊

彫刻における触覚的なものとは —2018年度「美術の中のかたち」展の場合

江上ゆか

はじめに

「美術の中のかたち—手で見る造形」（以下「美術の中のかたち」）展は、当館が1989（平成元）年より常設展示室にて年一回のペースで開催してきた、触察を鑑賞の手段に据えたシリーズ展である⁽¹⁾。視覚障がい者にも美術鑑賞の機会を広げることを目的に始まり、回を重ねるにつれ視覚優位の美術鑑賞のあり方そのものを問う場ともなってきた。

29回目となる2018（平成30）年度は、中ハシクシゲ（1955—）を出品作家に迎え、7月7日から11月4日まで「触りがいのある犬—中ハシクシゲ」を開催。彫刻における触覚的なものとは何かをあらためて考えるというテーマのもと、中ハシが視覚を遮断し触覚を頼りに制作した（＝ブラインドモデリングによる）犬の塑造⁽²⁾を展示した。晴眼者が敢えて視覚を使わず制作した作品の展示は、「美術の中のかたち」としても初の試みであった。

この展示については、既に中ハシが勤務先の大学の研究紀要に報告を寄せており、出品作の制作過程と会場からの反響を具体的に記すとともに、作家ならではの視点で分析を加えている⁽³⁾。一方で企画者によるレポートとしては、閉幕直後に当館ニュース誌で機会はあったものの、紙数が限られ概略を述べるに留まっている⁽⁴⁾。本稿では、中ハシの報告を踏まえつつ、改めて展覧会の実施過程を詳述するとともに、その成果を検証する。前半では、企画のプロセスを立案から展示の開幕まで時系列に沿って記述する。後半では、会場に展示された中ハシの塑造作品の特質と、それが鑑賞者にどのような体験をもたらしたかを考察する。

1 企画のプロセス

(1) テーマ設定

まず、彫刻における触覚的なものの再考というテーマ設定までの経緯を、「美術の中のかたち」が前提とする触察という鑑賞方法上の課題と、先行事例とを中心に説明する。

一般に触察を推奨する声のひとつとして、「作者が手の感覚を生かして制作する彫刻作品には触覚的要素があり、従って手で鑑賞すべき」との主張がある。だが彫刻作品も最終的には視覚での鑑賞を前提に完成されている。そうした作品を公的な美術館が触察に供しても、視覚障がい者が晴眼者の見方や表現を学習するという、非対称性の強化に留まるのではないか⁽⁵⁾。また、普段、触ることが禁じられている展示作品に触れることは、多くの鑑賞者にとり新鮮な体験であるだけに、触ったという事実だけで満足してしまうケースも多い。こうした課題に対するひとつのアプローチとして、彫刻に触覚的な要素があると仮定した上で、それがいかなるものか、また彫刻に触る時に触覚でこそ鑑賞しうるものとは何かを、具体的な

(1) 東京のギャラリー TOM の協力で開催した初回のタイトルは「フォーム・イン・アート—触覚による表現—」。翌1990年度より「美術の中のかたち—手で見る造形」として、阪神・淡路大震災による休館の影響で休止した1995年度を除く毎年度実施。

(2) 「そぞう」は、一般には「塑像」と表記されるが、本展では作家の意向を尊重し、単にできあがった像のみならず過程や行為のニュアンスも含む「塑造」で統一した。

(3) 「研究プロジェクト「奥行き感覚」2018年度活動報告」の内、中ハシクシゲ「3. ブラインドモデリングから見てきたこと—触覚の奥行き—」『京都市立芸術大学美術学部研究紀要』第63号、2019年、119-132頁。

(4) 江上ゆか「彫刻にできること—2018年度「美術の中のかたち」展報告」『ART RAMBLE』61号、2018年、2-3頁。

(5) 無論、障がい当事者が望む場合には、適切に機会が保障されるべきである。



図1 中ハシクシゲ《Nippon cha cha cha》1993年 内田芳孝撮影



図2 中ハシクシゲ《ZERO project SUISEI-43, Tottori, 2007》2007年 福永一夫撮影



図3 中ハシクシゲ《蓄膿症》2015年 福永一夫撮影

経験のレベルで明らかにしてゆくことが考えられる。だが、これまで「美術の中のかたち」では、なかなかこの方向はとられなかった⁽⁶⁾。同シリーズでは実制作者の協力を得ることが多いが、本来、視覚優位である彫刻作品の触覚性を扱うことは、このジャンルを根底から問い直すことに他ならず、作家にとっては自らの足元を揺るがしかねない難題でもあっただろう。

そのような中、第27回となる2016（平成28）年度の「つなぐ×つつむ×つかむ 無視覚流鑑賞の極意」がひとつの大きな先行事例となった。この回は作家ではなく、全盲の文化人類学者として知られる広瀬浩二郎を迎えて実現された。会場では来場者全員がアイマスクを着け、広瀬による「触るための音声解説」を聞きながら、3点のブロンズ彫刻を順に鑑賞する。広瀬の提唱するユーモアあふれる造語を用いるなら、「触常者」（＝触覚に依拠した生活をする人）の広瀬が、多くの「見常者」（＝視覚に依拠した生活をする人）を含む来場者に、「無視覚流」の鑑賞を指南するというものだ。

音声ガイドの長さは1点あたり7～8分。触察には視覚での鑑賞より長い時間が必要である。だが多くの晴眼者は、ここまでじっくり「手で見る」ことは滅多にない。展示作品は全て館藏品だったが、筆者自身これほど丁寧に触察したのは初めてで、鑑賞どころか触覚による認知の入り口にさえたどりついていなかったことを痛感した。そして興味深いことに、触っているうちに、記憶にある作品の視覚像が、触知された像によって、歪み修正されるという事態を経験した⁽⁷⁾。この歪みは、「見常者」である筆者の触察力の低さが原因でもあろうが、ある一人の人間が同じ彫刻作品を鑑賞する際に、視覚と触覚とで得られる作品像が違いうる具体例として差し支えないだろう。

障がい当事者である広瀬が、「見常者」（＝健常者）と「触常者」との非対称性を軽やかかつ鮮やかに反転してみせた「無視覚流」鑑賞では、たとえ視覚的に完成された彫刻作品であっても、そこから触覚による鑑賞ならではの作品像を取り出しうることを示された。広瀬が自ら「無視覚流」＝無資格流と標榜するとおり、「触文化」という美術の外側からのアプローチであった第27回の成果を踏まえ、彫刻における触覚的なものとは何かという問題を、いよいよ彫刻という表現ジャンルの側からも、実作の提示とその鑑賞体験により掘り下げるべく、第29回を企画した。

(2) 作家の選択

上述のとおり本来、視覚優位である彫刻作品の触覚性を問題にすることは、作家にとっては必然的に自己批判を伴い、アイデンティティを揺るがしかねない難しいテーマである。リスクを恐れず挑み、ポジティブな着地点を見出しうる作家として、中ハシクシゲに出品を依頼した。

中ハシクシゲは、1980年代の半ば、身近な人物や動物をモチーフにした塑造作品から出発。90年頃から松や関取など日本的なモチーフを扱ったポップでキッチュな金属彫刻で一躍注目を集め（図1）、90年代末以降2000年代にかけてはハリボテの巨大なゼロ戦を展示・焼却する〈ゼロ・プロジェクト〉により知られてきた（図2）。インパクトの強いモチーフに目が奪われがちだが、巨大彫刻の Monumentality を文字通り骨抜きにしたゼロ戦にも明らかなどおり、そこに通底するのは、彫刻とは何か、とりわけ明治以降に美術を輸入した彫刻なき国日本における彫刻とは何かという問題意識である。中ハシであれば、彫刻の根本を問う今回の試みを共有できると考えた。そして鋭い批評性ととも、ユーモアとペーソスがこの

(6) 「美術の中のかたち」においては、音のように視覚・触覚以外の感覚に訴える作品や、陶や漆など日常触れる機会が多い素材による作品の展示、全員が見えない状況を設定するインスタレーションなど、昨今の幅広い美術の動向も反映した様々なアプローチが取り組まれてきた。詳しい開催履歴については、本研究紀要に掲載の橋本論文末尾の一覧を参照。

(7) なお会場では、このように視覚像と触覚像を対比できるというメリットも認識した上で、「視覚像はあまりにも明快で、それまで頭の中に作り上げていた触覚像を打ち消してしまうのではないか」、「最後に得た視覚像が「正解」として受け取られ、それまで頭の中にあった触覚像に「修正」を加えられてしまうのではないか」という理由により、来場者には複製図版を含め、作品を最後まで見せない構成がとられていた。河田亜也子「『無視覚流』の道を探る一視覚によらない鑑賞について」『ART RAMBLE』52号、2016年、2-3頁。

作家の持ち味だ。やや堅苦しくもある今回の設定においても、最終的なアウトプットには中ハシならでは作風がにじみ出て、観客が受け止めやすいものとなることも期待された。近年は自らの原点である塑造に戻り、即興的な作品に取り組んでいる（図3）。彫刻における触覚的なものを問うといっても、ある程度、彫刻の範囲を限定するのが現実的である。当館の所蔵対象は、ロダン以降の西欧近代彫刻およびその影響下に展開してきた日本の近現代の彫刻で、塑造によるブロンズ作品も多い。中ハシの造形言語の基本が、まさしくロダン以降に学んだ塑造である点でも、適任であった。

(3) ブラインドモデリングの試作

中ハシに出品を依頼したのは2017（平成29）年の秋である。結論ありきで進めないことを共有しつつ、過去の「美術の中のかたち」では館蔵彫刻を扱った取り組みも複数あったことから、出発点として中ハシが館蔵品のブラインドモデリングを試みるようになった。

対象作品は、柳原義達《長寿の鳩》（1981年）とした。中ハシと筆者とで、その時点で館内に展示されていた彫刻作品を一巡し、見た目にも触覚が感じられる作品として選択した。手順としては、いきなりブラインドモデリングを行うのではなく、一旦、表現方法のトレースを重視した模写である臨模を行い、手の感覚を記憶した上で、視覚を遮断した塑造へと進む。臨模の材料は元作品に倣い水粘土としたが、ブラインドモデリングにおいては手で形を崩さず確かめながら作業を続けられる材料として、油土が使われた。以下、中ハシとの通称に倣い、臨模による鳩を「臨模鳩」、ブラインドモデリングによる鳩を「触覚鳩」とする。完成後に筆者が実見する際には、触察の印象を比較できるように、オリジナルの《長寿の鳩》をあらかじめ触察したうえで中ハシスタジオに赴き、「臨模鳩」「触覚鳩」とともに視覚で確認する前に触察した。

結果、「触覚鳩」は触察においては「柳原さんの鳩よりも鳩っぽ」⁽⁸⁾く感じられた。「触覚鳩」と「臨模鳩」で見た目にも、また触察の印象も大きく異なるのは、尾の部分である。「臨模鳩」には《長寿の鳩》の尾のかなり複雑な動勢が、比較的良好に写し取られている。一方「触覚鳩」の尾は、単純な形になっている（図4、図5）。前者の複雑な動勢は、鳩を生き生きと見せるポイントなのだが、触察においては、この複雑さは多弁に過ぎ、少なくとも「見常者」である筆者には把握しきれず、なかなか鳩の姿につながらない。視覚的な見せ場が、触察にとっては過剰なノイズとなっているのである。

他方、胸の造形は、比較的両者の差が小さい（図6）。ここで注目されるのは、向かって左胸の刻みである（図7）。羽根と胸との境界線と思われるが、不自然なほど深く、視覚的にはやや表現の意図が捉えづらい。だが、両手で胸を包み込むように触れると、その意味がよくわかる。あたかも生身の鳩を抱くような、ふわっとした感覚が得られるのだ。柳原は作品づくりのため鳩を飼っていたことが知られている。当然、手で触れる機会もあっただろう。《長寿の鳩》の胸には、柳原が実際に鳩に触れ、手で見た形が生かされていると考えられる。

人が事物を認知する際には、視覚や触覚などの感覚は互いに補いあっており、視覚を遮断して塑造したからといって、いきなり視覚的要素がゼロになり、純粹に触覚的要素だけが取り出せる訳でもないだろう。だが以上のような分析から、「触覚鳩」には、《長寿の鳩》に内在する触覚的な形が、ある程度は取り出されていると考えられた。そして尾の部分に顕著なように、彫刻の中の触覚的な形は、往々



図4 左が「触覚鳩」、右が「臨模鳩」



図5 左が「臨模鳩」、右が「触覚鳩」



図6 左が「触覚鳩」、右が「臨模鳩」



図7 「触覚鳩」

※作品写真のうちクレジットのないものは、兵庫県立美術館による記録写真である。

(8) 中ハシは制作過程でホワイトボードに気づいた点をメモし、写真で記録することを習慣としており、その一環として筆者が記したもの。中ハシ注3前掲、122頁に引用。



図8 《ゴロゴロ犬》 福永一夫撮影



図9 《抱きつき犬》 福永一夫撮影



図10 《抱きつき犬》と中ハシ 福永一夫撮影



図11 《添い寝犬》全体図



図12 《添い寝犬》のうち「顔舐め犬」側

にして見栄えのよい視覚的な形により上書きされているとも想定された。

目で見る形と手で見る形は違うのではないか。そして、ともすれば触覚的な形は視覚的な形により上書きされているのではないか。試作で得られたこれらの仮説を踏まえ、作家と企画者とで展示案を協議した。手で見る形を検証するには、来場者が日常、手に触れる機会の多い生き物を題材とするのが良いだろう。中ハシによれば、飼っているコーギー犬が14歳と高齢で、近々彫刻をつくりたいと思っていたところだと言う。実験的な内容だけに、より純粋な制作動機の有無は作品の質を高める上で重要とも思われ、サンという名の飼い犬をモチーフにブラインドモデリングを行うことが決定した。

(4) 「触覚犬」の制作

① 《ゴロゴロ犬》(図8)

ブラインドモデリングによる「触覚犬」は、計5体が制作、出品された。以下、制作順に、中ハシ自身の言葉を引きつつ、制作過程を記述する。

中ハシは、日常的に触れているサンの姿態として「ソファーの上でお腹を出して撫でられているサンの姿」⁽⁹⁾を最初に取り上げた。「腹を撫でるとサンは気持ちがいいのか、のけぞって小さく唸る」。

モデリングの開始に先立ち生じたのが、芯棒をどうつくるかという問題である。芯棒まで目で見ずにつくるのは危険だが、予め目で見てつくと、それが形を規定することになる。完全な解決策ではないものの、後から触覚的な形を優先できるように、中ハシは、番線で小さめに概形をつくって粘土の盛り幅を多くとり、さらに四肢の付け根は可動式にする方法を選択した。なおモデリングの過程で、現に番線が邪魔になり切り取った場所も生じている。

油土によるモデリングは、「驚いたことに、鳩の時よりもスムーズ」であった。「私の脳内には、ハッキリとお腹を出して仰け反っているサンの姿が見えている。そのイメージと掌に感じる触感は一致しているから、どんどん進んでゆく」。そして彫刻は「いつの間にかライフサイズになっている」。なお制作途中に現実のサンに触れることはしていない。モデリングはいつも左前足の肉球という同じ「起点から出発してその範囲を広げているような気持ち」で、「一続きのフォルムを連続的に追いかけている。(中略) その時に構造的な理屈はあまり考えていないように思われ、でき上がった造形は「何か曖昧なもので、どこまで細部を追求して良いのか判らなくなった」。起点となる足先は、肉球や爪などディテールも追われているが、全体としては、「犬というより小ぶりの猪豚のようでもある」。また「塑造は一方向からしか出来なかった」。同じブラインドモデリングでも「触覚鳩」では回転台に載せ、四方から制作することが当然のように行われていたが、「触覚犬」においては「自分の位置があって犬の位置が固定している」。それは日常、犬に触れる時の位置と重なっていたという。

こうした《ゴロゴロ犬》の特徴は、基本的には以後の「触覚犬」にも共通する。同時に、新たな展開も見られるようになる。以下の各例については、相違点を中心に述べる。

② 《抱きつき犬》(図9)

2番目につくられた《抱きつき犬》は、コーギー犬のサンではなく、作者が小学生の頃に飼っていた雑種のコロがモチーフとなっている。犬種の違いはさておき、《ゴロゴロ犬》からの変化として注目されるのが、作者と対象の位置関係の、より

(9) 以下、1-(4)における引用は、特に注記のない場合、全て中ハシ注3前掲、123-127頁。

厳密な固定である。

コロは「いつも小学校から戻ると私の太もみにしがみついて嬉しそうにピョンピョン跳ねた。芯棒は曲げた番線を私の太もみに合わせて造り、それに粘土を付けて行くと50年以上も前のコロの表情がありありと見えてきて不思議であった。どうやら、太もみを締め付ける芯棒の圧迫によって思い出すようである。図らずも、アイマスクの中で涙している自分に気付く」。前足を象った芯棒の輪の中に足を入れると、図10のように犬の上半身が中ハシの太ももから腹部にかけて密着する。塑造はこの体勢で進められた。《ゴロゴロ犬》同様、実際の犬に触れる時の位置関係であり、かつ、作者の位置が対象そのものにより固定されている。塑造の作業にとってはかなり不自然な体勢で、作品下部には手が届かなかったが、体勢を変えて肉付けを仕上げることは行われず、芯棒はむき出しのまま残された。

③《添い寝犬》(図11)

続く《添い寝犬》では、就寝中に寝具に入り込んでくるサンの姿が取り上げられた。「私の顔をペロペロと舐めたあとは、少し離れて寝ることが多く」、「暗闇の中の犬だから、すべて触覚の記憶だけを頼りに造れるのでは」との狙いであったが、「自分から離れた気配だけのサンをどのように造って良いか？次第に途方にくれるようになった」という。試行錯誤を経て、作者の近くで顔を舐める「顔舐め犬」(図12)と離れている時の「気配犬」(図13)という「二つの胴体をつなぎ合わせた二つの頭を持つヘンテコな犬となった」。

「顔舐め犬」は、《抱きつき犬》同様、図14のように仰向けに寝る作者の肩と腹部に前足を置き、舌で頬を舐めているという状況を、「実際にそのようにして作品を私の体の上に置いて造った」ため、「左手はあまりうまく使えず、右手で手の届く範囲での制作になり、全体としては「薄べったい荒々しい胴体となった」。全体の曖昧さに比して、作者と対象との接点、特に舌先はつくりこまれており、「その重さや、近づいてくる頭部とその舌の感触については、かなり触覚的にリアルに」⁽¹⁰⁾表現されている。「気配犬」は、「側にいるのだけど、姿が見えないサンも表現したいと考えて」、つまり視覚的にも触覚的にも記憶の不確かな像を表すことになり、「すべすべしてボンヤリしたものになった」。このように、作品の中に複数のイメージが持ち込まれ、対比的な表現が混在することが、《添い寝犬》の大きな特徴である。

④《お出掛け犬》(図15)

4体目は軽トラックの助手席に座るサンをモチーフとする。この《お出掛け犬》で中ハシは、「初めて触覚によるデフォルメを試みた」。一通りの造形を終わり、「注文していた軽トラの座席のサイズに合わせた台座が出来てきたので乗せてみた。そうしたらムラムラと鼻先の形を変えなくなった」。鼻は前方に長く伸ばされ、先の尖った円錐形となっている。

《お出掛け犬》での作者の固定位置は、図16のように軽トラックの運転手席側である。主に対象には左手で触れることになり、塑造も専ら左手で行われた。

⑤《お座り犬》(図17)

最後につくられた《お座り犬》は「お手」をするサンの姿を捉えている。掌に乗る「サンの左前足の感触を思い出しながら造った。だからその部分が起点となった」。低い姿勢ではあるものの、通常の塑造をする体勢に近く、塑造はスムーズであったという。「多少、ブラインドモデリングに慣れてきたのだろうと思う。この



図13 《添い寝犬》のうち「気配犬」側



図14 《添い寝犬》のうち「顔舐め犬」と中ハシ 福永一夫撮影



図15 《お出掛け犬》(上から) 福永一夫撮影



図16 《お出掛け犬》と中ハシ 福永一夫撮影



図17 《お座り犬》 福永一夫撮影

(10) この部分と次の文章前半の引用は中ハシより筆者宛てメール、2018年6月18日付。



図 18 《サンタロウ》(樹脂) 福永一夫撮影



図 19 《サンちゃん》(奥) 福永一夫撮影

時は閉じた眼の中で光る細い構造線が見えてきて、とても不思議だった」という。

実際の犬と作者との接点は「お手」の部分だけで、「前足を支えている時に見える光景を記憶で作っているので、前足以外は、視覚の記憶を粘土に写したものである」。《お座り犬》については、このように触覚的な記憶を欠くという点が、他の「触覚犬」と比べ最大の特徴だ。

(5) 展示にあたって

①素材の置き換え

「触覚犬」の制作が進むにつれ、展示にあたって検討すべき案件が複数浮上した。

まずは、油土という硬化しない素材による「触覚犬」を、どう触察に供するか。企画者からは、型取りして樹脂などの堅牢な素材に置き換えることを提案したが、作家は油土特有の触感が失われるという理由で強く反対した。より触感の近い特殊素材を使う案も出たが、予算と時間の両面で断念した。制作と並行してテストピースによる検証を行った結果、油土の上から薄く樹脂でコーティングすれば、ある程度は油土の感触を保ったまま強度を得られることがわかり、この方法を選択した。

なお会期中にはコーティングの剥落が頻発し、美術館スタッフによるリタッチが繰り返されたものの、大きな変形が生じるまでには至らなかった。

②「視覚犬」の制作と展示

企画者としては「触覚犬」とともに、同じ作家、同じ題材による視覚を使った作品も展示したいと考えた。両者の触察体験を比較してはじめて「触覚犬」の触覚的特徴を具体的に把握することができるだろう。企画者のリクエストに対し、頭部のみをライフサイズよりかなり小ぶりに表した「視覚犬」が2体つくられた。ひとつはヘラのあとを生かしたやや精悍な《サンタロウ》であり、もうひとつは表面に指で繊細な凹凸をつけた《サンちゃん》である。

これらの作品も油土でつくられたため、そのままでは触察してもらうことが難しかった。《サンタロウ》は、樹脂に置き換えても造形の質が保たれると判断し、触察用の樹脂バージョン(図18)と元の油土とをあわせて展示した。他方、《サンちゃん》の見どころは、表面の微細な凹凸が生み出す陰影という視覚的效果にある。そのデリケートな表情は、そもそも樹脂に置き換えた時点で失われる可能性が高かった。結果的に《サンちゃん》については、いかにも視覚的な特質を率直に示す作例という扱いで、油土のままアクリルカバーをかけて展示した(図19)。

③「触覚犬」の展示方法

1-(4)で見たとおり、「触覚犬」はいずれも作者が実際の犬に触れる時の体勢で塑造されている。鑑賞者にも、なるべく同じ位置から触れてもらうことで、作品の意味がより理解されるのではないかと予測した。過度に演出的な仕掛けにならないよう留意しつつ、鑑賞者がそれぞれの「触覚犬」の前に立つと自ずと作者の体勢に近くなるよう、展示台等のしつらえを工夫した。《ゴロゴロ犬》には美術館内のシンプルなソファを転用し、《お出掛け犬》については既に触れたように軽トラックの座席寸法にあわせた台座を制作した。《お座り犬》は床置きとした。

《抱きつき犬》について、作者からは、鑑賞者も前足の輪に足を入れてもらいたい、との意見が出されたが、館スタッフがテストした結果、作品保全と鑑賞者の安全の双方で難しいと判断し、床置きにして、およその立ち位置や高さを踏襲す

るに留めた。申込制とする等の方法もあったのかもしれないが、企画者としては、なるべく制限は設けず等しく鑑賞の機会を提供したいと考えた。もとより、個人が時間を要する触察という鑑賞方法は、一度に多くの公衆に見せるという美術館の視覚専制のシステムに異議を申し立てるものだが、《抱きつき犬》でもこの問題が顕著に表れた、とも言える。

《添い寝犬》についても、鑑賞者が「顔舐め犬」を体に載せることは難しく、だが希望する場合には「添い寝」はできるようにということで、カーペットの上に置き、作品全体を覆うように毛布をかけた。

当館では「美術の中のかたち」での使用を想定して、展示室の床面にテープで貼付可能な点字ブロックを備えている。今回はこの点字ブロックが、視覚障がいの有無にかかわらず、来場者を鑑賞位置へと誘導するツールとして機能した(図20)。

④導入テキスト

晴眼者が敢えてブラインドモデリングを行うという試みは前例がないだけに、来場者に様々な誤解を与えることも懸念された。曖昧な形態は、経緯を知らなければ、ただいい加減な造形にも映る。晴眼者がわざわざ見えない状況を設定することに、不快感を感じる人もあるだろう。視覚にもとづく彫刻作品の触察自体を否定するつもりはなく、その積極的な意義を見出すための試みだが、真逆にとられる可能性もある。

展覧会の趣旨説明はいさつ文でなされるのが通例だが、今回はより親しみやすく丁寧な説明が必要と考えた。そこで、プロジェクトの経緯を踏まえつつ、誇張や創作も交えた物語風のテキストを用意した(本稿末尾に収録)。担当学芸員による展示への介入としては、少し度が過ぎたものかもしれないが、誤解を最小限にとどめることを優先し、会場入り口に掲出するとともに、パンフレットにも添付した。

2 「触覚犬」の触覚とは——特質と反響

(1) つくり手の触覚

① 《ゴロゴロ犬》

1-(4)では「触覚犬」の特徴を、制作のプロセスに沿い、作家の言葉に拠りつつ記述した。これらの特徴は、どのような触覚の働きによるものであり、実現された彫刻に見られる触覚的なものとはどのようなものか。以下、《ゴロゴロ犬》から順に、「触覚犬」に見られる触覚的要素を、つくり手の触覚という観点から分析する。まず前提として、視覚を使った従来の彫刻制作における視覚と触覚の関わり方を、近代彫刻史上、触覚に言及した基礎文献より、アードルフ・フォン・ヒルデブラントの言説を参照し整理する。

・ヒルデブラントの近接視と遠隔視

人間がある対象を見る時、遠くにいれば全体像を把握できる。一方、近づけば近づくほど、対象を見るためには目を——まるで手で触れるように——動かさねばならない。彫刻の実制作者にして理論家のヒルデブラントは『造形芸術における形の問題』において、目で触れて確かめるような近接視にもとづく表象を運動表象と呼び、遠隔視によって得られる視覚表象と対置した。その上で、彫刻家は「運動表象を、あるときは目を動かす行為そのものから直接、あるときは視覚印象か



図20 会場風景 福永一夫撮影

ら手に入れて、それを、手を実際に動かしながら物質面での材料の上に直接描写していく。(中略)彫刻家は、描写された形、つまり現実化された運動表象を、形の遠隔像が十分にえられるまで後ろに下がったときにえられる視覚印象をもとに吟味する」と述べている⁽¹¹⁾。すなわち、視覚を使った彫刻制作においては、近接視の触覚的視覚像と、遠隔視の視覚像にもとづき、素材の上に触覚で形が描写され、最後は視覚によって調整がはかられる。

・触覚的視覚と触覚

一般に「作者が手の感覚を生かして制作する彫刻作品には触覚的要素があり、従って手で鑑賞すべき」という主張で想定されているのは、近接視する目(=触覚的視覚)と描写する手(=触覚)の運動の一致だろう。彫刻家は目で対象に触れ、その目の動きを手がなぞって造形する。とはいえ、目と手は別物だ。同じ動きをしても得られるのは、一方はあくまで視覚像であり、他方は触覚的イメージである(以下、この触覚的イメージを触覚像と呼ぶ)。まるで目で触れるように、とは、まさしく比喻である。

対して《ゴロゴロ犬》では、中ハシは運動表象を、実際の犬に手で触れた触覚像から手に入れて、それを、粘土の上に手で描写していった。この場合は、犬に触れた手と、粘土に触れる手の動きは勿論、手が捉えた触覚像と、粘土上に立ち上がってゆく触覚像もまた一致する。だから「制作はどんどん進んでゆく」。触覚像は、遠隔像の調整を受けることなく、起点から一続きのフォルムとして継的に延長され、構造的には曖昧なものとなる。

・触感の前景化

ヒルデブラントの議論は論題のとおり、近接視と遠隔視が捉える「形の問題」に限定されたものだ。だが触覚が捉える情報は、形に限らない。

中ハシが日常生活において犬に触れる時、手の皮膚感覚が何を感じとっているか想像してみよう。仰け反った犬の腹を撫でる時、その形状も感じとってはいるだろうが、より強く記憶に残っているのは、毛並みの柔らかさや仄かな温もり、押すとはねかえってくるような弾力といった触感ではないか。

「触覚犬」の全体像が曖昧なのは、遠隔像と対照されないことだけが、その理由ではない。中ハシが実際の犬に触れて得た触覚像は、そもそも形より触感に傾いていたのである。

では、その触感は、粘土上にどう描写されているだろう。中ハシはたとえば毛の一本一本を細かく描写はしない。油土に手が触れた時に、あたかも本物の犬に触れたかのような触感を得られるよう、起伏を造形する。いわば、起伏に触感を内包させている。この起伏は、油土の質感を前提につくられる。だから中ハシは、展示にあたって素材を置き換えることに強く反対した。素材が変われば、起伏の調子もまた変わってくるだろう。

いつの間にか彫刻がライフサイズになったのも、このようにモデリングが、犬に触れた時の触覚像と、粘土上に立ち上がる触覚像とを、完全な等号で結ぶ作業だったからである。拡大縮小という演算は、少なくともブラインドモデリングの初心者が処理するには、あまりに複雑である。

・塑造家の身体

ブラインドモデリングが順調に進む時、中ハシの脳裏には「その部分の映像がハッキリ見えて」いた。触覚像の記憶が、自ずと近接視覚像を伴い再生されていたのである。

先ほど、視覚的な彫刻制作において、目で対象に触れるという言い回しは、ま

(11) アードルフ・フォン・ヒルデブラント、加藤哲弘訳『造形芸術における形の問題』1993年、中央公論美術出版、13-14頁および18-19頁。

さしく比喩であると述べた。だが熟練した彫刻家の場合は比喩にとどまらず、目で触れ手で描写する訓練の繰り返しによって、触覚像と近接視覚像を表裏一体に捉える作法が、身体に深く内面化されていよう。中ハシも例外ではない。以下に参照するのは、「触覚犬」より約30年前、〈ゼロ・プロジェクト〉と並行する〈オン・ザ・デイ・プロジェクト〉⁽¹²⁾を始めた頃の、この作家のコメントである。移動しながら地面を近接撮影する（＝近接視により地面に目で触れる）。プリントした写真を並べ間近に見つつ繋いでゆく（＝近接視覚像としての地面に手で触れる）。「この2度の触覚と視覚の逆転は私に以前人体塑造をしていたときの感覚を思い出させた。指が自分の作品に触れながらモデルの体を視ている感覚。自分の作品を視ながらモデルの体に触れている感覚。それらに似ている」⁽¹³⁾。

熟練した塑造家である中ハシの場合、いくら視覚を遮断していても、触覚像／近接視覚像の記憶は表裏一体に連動する。従って《ゴロゴロ犬》に描写されたのは、厳密には触覚像ではなく、触覚像／近接視覚像と記すべきだろう。「触覚犬」に見られる触覚像には、中ハシ固有の塑造家としての身体性が強く反映されている。

②《抱きつき犬》

一般には、また前項で見たように、彫刻における触覚という時には、専ら手の触覚が想定されていよう。だが作者の立ち位置が犬の前足の輪で固定されている《抱きつき犬》の場合、手が塑造を始めるより先に、作者の太ももが対象と接している。手の触覚が対象を主体的に触れにゆくものであるのに対し、太もものほうは、中ハシが「圧迫」と形容しているとおり、対象の側から触れてくる感覚だ。「囚らざるも涙し」という中ハシの情緒的反応は、対象から受ける圧覚に、生きた存在が向かってくるさまを想起したからだろう。

そして塑造する手は、犬の喉元がびたりと密着する皮膚感覚が、記憶のそれと一致するよう、対象と接する領域を、太ももから下腹部へと広げてゆくことになる。このように手以外の触覚が捉えた触覚像と、手が捉えた触覚像の両方が同時に描写されているのが、抱きつき犬の特徴である。ただし1-(5)-③に述べたとおり、これらの触覚像を鑑賞者が十分に体験できる展示方法はとられなかった。

③《添い寝犬》

《添い寝犬》では、ひとつの作品の中に、複数のイメージが持ち込まれている。「顔舐め犬」の先端には作者の頬に触れる舌先があり、そこから荒々しい胴が伸び、さらに、すべすべボンヤリした「気配犬」へとつながっている。触覚像は、はっきりとしたものから徐々に不確定なものへと変化している。

伊藤亜紗は、「触覚＝直接知」という美学上の通念を再考する中で、視覚障がい者的な触覚のひとつとして「不在」との関わりを挙げ、ある障がい当事者の体験談に基づき、こう説明する。「目の前にコップがあり、それを手で触れているあいだは、それが確かに存在することが分かる。しかしそのコップから手を離れた瞬間、その存在は不確かになる。「そこにコップが存在する確からしさ」は時間とともに減衰するだろう。誰かが断りもなくコップを片付けてしまうかもしれないし、気がつかないうちに別のコップとすり替えてしまうかもしれない。（中略）視覚的には、「存在」と「不在」は明確に区別される二つの状態であるが、視覚障害者が認知する環境においては、両者の区別はいまいであり、グラデーションをなしている」⁽¹⁴⁾。

(12) ある歴史的な出来事があった同じ日付に、その場所を訪れ、現場の地面を日の出から日没までかけて接写し、写真を貼り合わせて巨大なフォト・レリーフを作成するというシリーズ。

(13) 中ハシクシゲ「視ることと触れること」『アート遊園地 太田三郎 中ハシクシゲ 藤本由紀夫』展図録、1998年、伊丹市立美術館（ノンプルなし）。

(14) 伊藤亜紗「当事者の経験にもとづく視覚障害者の身体論」『美学』251号、2017年、7頁。

《添い寝犬》では、制作時に視覚を遮断するだけではなく、記憶の上でも視覚像のない状況を設定したことで、視覚的にも触覚的にも曖昧な対象の造形という、前例のない題材に目が向けられることになった。その曖昧さは視覚障がい者的な対象のとらえ方とも重なるもので、存在を示す具体的な触覚像と不在を示すポンヤリした触覚像とがまさに一続きのグラデーションをなすという特異な表現を生む結果となった。

④ 《お出掛け犬》

《お出掛け犬》の鼻先のデフォルメは、ほぼ完成済みの作品を図16のように座席型の台座に乗せた時点で行われている。犬と横並びにトラックに乗る時、鼻先が前へ前へ向かうという感覚は、犬とともに中ハシ自身も感じていたはずだ。

ハーバート・リードは『彫刻とは何か—特質と限界』において、人間が自らの身体のイメージをどのように獲得するのかを論じる中で、「筋肉の緊張感、運動や疲労、重力や重量の感覚」など、内部の身体感覚を自覚することの重要性を説いている。そして、こうした haptic（内触覚的）な身体感覚の表現として、先天的に目の見えない少年がつくった「救いを求める若者の像」を例示する。この彫刻では、腕と手が著しく上部に伸ばされ、身体が上方に向かって伸びる力が強調されている⁽¹⁶⁾。

《お出掛け犬》の長い鼻も、この少年の長い腕と同様に、内触覚的な感覚の表現と解釈できるだろう。それは同じ時、同じ場所にいる別の身体に共通な、直接の触覚経験として得られ表現されている。

なお、今回のブラインドモデリングは、試作段階で偶然にも鳩をモチーフとする作品を選んだことが、犬という題材の選択につながり、その結果「触覚彫刻」は、作者と対象との直接の接触を軸に展開することとなった。だが、もし人体彫刻を試作に取り上げていれば、内触覚的な表現がより早い段階で登場し、全体の展開も大きく異なっていた可能性が高かったと考えられる。

⑤ 《お座り犬》

《お座り犬》は犬と作者の手の接点である前足以外は、視覚像の記憶にもとづくブラインドモデリングである。触覚像やその表現は足先に限られる。触覚的なものとしては、むしろ制作過程での働きが注目される。

塑造のプロセスは、視覚を使った彫刻制作に近いものだったはずだ。すなわち、対象のイメージを、あるときは近接視の記憶から、あるときは遠隔視の記憶から手に入れて、素材の上に手で形が描写され、ただし遠隔像に照らしての最終チェックは行われない。

この時、作者の閉じた目の中には「光る細い構造線が見えている」。中ハシによれば、この構造線とは、対象の稜線に沿い、手前から奥へと複数の数が並行にはしる遠近感を持った線であったという⁽¹⁶⁾。つまり水平垂直方向への対象の広がりを規定するとともに奥行量の目安ともなる線であり、視覚を遮断した状態において、遠隔像に代わるガイドラインとして現れたと考えられる。

遠近法的絵画空間を思わせるこの線は、たとえ視覚を遮断していても、中ハシの空間把握が視覚的な理解で行われていることを示唆するものである。このように視覚的な空間把握であるからこそ、常に一方向から塑造がなされる《お座り犬》には、背中のように見えない裏側が生じることになる。見えない部分については、ガイドラインを手がかりに、手の感覚のみで造形する作業となったはずだ。おそ

(15) ハーバート・リード、宇佐見英治訳『彫刻とはなにか—特質と限界』1980年、日買出版社、86-87頁。

(16) 電話での筆者からの問い合わせに対する回答、2020年3月12日。

らくは、中ハシが視覚を使った彫刻制作を通じ、触覚像／近接視覚像を表裏一体に捉え、形に置き換える中で身体化してきた所作によって。

作品完成の時点で中ハシは、制作を振り返り次のように述べている。「私の造形の根底には、基本的なモデリングすなわち、構造をどのように追ってゆくかという作法が身に付いていて、目隠しをしていますが、それが段々慣れてくるに従って、その作法が自然に出てくるのだと思います。その作法は、触覚とか視覚とかいう感覚のどちらかに支配されている訳ではなく、自然物の成長のあり方や構造、そして、大きくなる順序だとかと関係していて、形を捉える基盤がその作法の中に組み込まれているように思います」⁽¹⁷⁾。生きている生命体の構造には、目であっても手であっても、直接には触れられない。本来塑造が描写するのは、この触れ難い構造や成長の道理に沿った形である。さもないと、粘土の塊は生命感ある彫刻にはならないだろう。その作法の手順を、どう視覚や触覚に振り分けるかは、我々の身体それぞれのあり方により異なってくるだろう。

(2) 鑑賞者の触覚

① 晴眼者の体験—アンケートから

ここからは、「触覚犬」の触覚的なものについて、鑑賞者の側から検討する。

会期中には、約 1100 通のアンケートが回収された。点字の回答と、墨字のうち明らかに視覚障がい者の回答と判別できるもの（代筆含む）は、あわせて一桁で、多くは晴眼者の声である。総数は、会期の長短等を勘案すれば、例年の「美術の中のかたち」に比して多くも少なくもない。特徴的だったのは記述内容だ。

例年、多く寄せられる「作品に触れて良かった」という感想は、驚くほど少なかった。代わりに目立ったのは「作者によるサンちゃんへの愛情を感じました」との声である。中ハシは会期中、筆者に対し、慣れないブラインドモデリングに必死で、とても愛情をこめる余裕などなかったと語っている。だが 1-(4)-①で見たとおり、「触覚犬」の触感の表現は、中ハシの日常的な愛犬の触れ方に即したものだ。展示会場では、まるで本物の犬を撫でるように、つまり中ハシ自身の日常の／制作時の動きをなぞるように、作品に触れる来場者の姿もしばしば目にされた。来場者は、とりわけ犬に接する機会の多い観客は、「触覚犬」の起伏から、中ハシが犬にどのように触れていたか、その愛情あふれる所作を理解する。それが、自分自身の犬の触れ方でもあるからだ。またアンケートには、飼い犬の名前や犬種を挙げ個人的な思い出に言及した記述も散見された。得られた触感に、自らの犬の記憶が甦ったのである。展示室冒頭に掲げた物語風のテキストも、こうした鑑賞体験を後押しする役割を果たしただろう。

多くの愛犬家と思しき観客からの熱を帯びた声の一方で、犬と実際に触れる経験の少ない観客にとっては、「触覚犬」の触感の表現は、やや理解しづらくもあったようだ。日常生活における個人の経験値の差が作品鑑賞に影響すること自体は、視覚を使った作品においても間々あるが、「触覚犬」においてはその傾向が著しかった。

② 視覚障がい者の体験—3人の事例から

会期中に会場を訪れた視覚障がい者のうち、中ハシと筆者が終始立ち会えた鑑賞者が 3 名あった。いずれも「美術の中のかたち」展と関わりの深い人物だ。本稿冒頭で既に登場している広瀬浩二郎、2003（平成 15）年の出品作家である光島貴之⁽¹⁸⁾、2018（平成 30）年の会期中に中ハシと対談を行った小原二三夫⁽¹⁹⁾の 3

(17) 中ハシより筆者宛てメール、2018 年 6 月 29 日付。

(18) 光島の出品内容については、本研究紀要の橋本論文を参照。

(19) 対談は 2018 年 9 月 1 日に開催。小原は全国各地の展示施設を訪れ鑑賞記をブログで公開しており、近年は木彫作品も手がけている。

氏で（以下、文中敬称略）⁽²⁰⁾、いずれも成人になる前に視覚を失っている。

広瀬は、まず会場で最初に展示されていた《ゴロゴロ犬》に触れ、「体の骨が感じられない」と指摘した。同様の指摘は光島からもあった。触感に偏ったぶん構造の曖昧な「触覚犬」の特徴を的確に捉えた指摘だが、こうした意見は晴眼者のアンケートには見当たらない。

この2人と晴眼者とは、そもそも事物に触れる時の触覚の使い方が異なっているだろう。晴眼者の触覚は、形の把握に慣れておらず、むしろ視覚で捉えきれない触感の確認に大きな役割を果たす。従って晴眼者の触覚にとっては、「触覚犬」の形や構造が曖昧でもさほど問題にはならず、表面の触感が自分の体験に近ければ、リアルに犬を感じることが出来る。つまり、晴眼者の場合、表象されるべき元の犬の触覚像自体が——中ハシ同様に——触感に特化した限定的なものである。むしろ「豚みたい」な見た目の曖昧さと、「本物の犬みたい」な触感とのギャップが、驚きを増幅しさえする。対して、「触常者」の広瀬や光島にとっては、触覚像は犬という存在と等号で結ばれる、もっと総体的なもので、形や構造は含まれて然るべき要素だろう。広瀬や光島のコメントは、晴眼者と彼らの触覚像の違い、ひいては触覚像の表現として期待するものの違いを、端的に表している⁽²¹⁾。

小原は「視覚犬」である《サンタロウ》を触察した際に、「これは鼻がきれいにつくってある。ほかのは、鼻をさわったときに、物足りないと思った」という主旨の発言をしている。さらに、対談の場で「視覚犬」と「触覚犬」の違いについて問われた際には「（「視覚犬」は）きれいでした。でも生き生きしたものには感じませんでした」と答えている。「触覚犬」の構造の甘さを指摘した上で、「視覚犬」にはない「触覚犬」の特質を示唆するコメントである。そして小原は対談を、もっと生き生きした触覚彫刻をつくって欲しいというコメントで締めくくった。本稿執筆にあたり筆者が小原に確認したところ、生き生きと、には2つの意味があり、ひとつは動きが感じられることで、もうひとつは鑑賞者の体感的な体験とどう重なるかだという⁽²²⁾。そして小原は「触覚犬」における具体的な事例として、それぞれ《お出掛け犬》のデフォルメされた鼻と、太ももにしがみついた《抱きつき犬》とを挙げています。後者については、小原は筆者と中ハシの立会いのもと、前足の輪に足を入れる鑑賞方法を体験している。その時、過去に実際の犬にそのように抱きつかれた経験をリアルに思い出したという。

小原の証言は、手の触覚ではない、内触覚や手以外の皮膚感覚において、視覚障がい者と晴眼者が触覚像を共有する可能性を示しているだろう。もっとも《お出掛け犬》のデフォルメについて広瀬からは「これで車のスピード感が表現できますか？」という率直な感想も寄せられていた⁽²³⁾。既に述べたとおり、今回、内触覚的な表現は制作の後半でようやく現れ、また《抱きつき犬》の手以外の皮膚感覚も広く鑑賞者による体験と検証を実現には至らなかった。もっと生き生きと、という小原の言葉どおり、触覚彫刻はまだまだ多くの試みが必要な段階であり、それだけに様々な展開が期待される。

まとめ

このたびのブラインドモデリングは、本来、補いあっているはずの視覚と触覚のうち、視覚を封印することで、いわば無理矢理、触覚的な表現を取り出そうとするものであった。この強引な試みの責は勿論、企画者にあり、終始、真摯に挑み続けた中ハシには、この場を借りて改めて感謝したい。

(20) 中ハシ注3前掲では、3人の鑑賞の様子が来訪順に詳しく記述されている。129-131頁。以下、彼らの発言はこの文献と筆者の当日の記録による。

(21) なお晴眼者との触覚の違いに関連して、光島は、指先を使う点字の訓練を受けてきたため、掌で触る必要性を18歳ぐらいまで感じていなかったらしいが、鍼治療や、愛情表現に際しては指先での接触では違和感を与えることを指摘されて、掌で触る練習をしたと述べた上で、「触覚犬」は主に掌で造形している感じがすると、やはり的確な指摘をしている。中ハシ注3前掲、130頁。

(22) 小原より筆者宛てメール、2020年3月5日付。小原からは論の展開に関わる貴重な助言も頂戴した。記して感謝申し上げます。

(23) 中ハシ注3前掲、129頁。

結果的に取り出された中ハシの「触覚犬」における手の触覚像は、晴眼者の塑造家である中ハシ固有の身体性、ひいてはモチーフとの個人的な関係性を色濃く反映したものであった。そのため、鑑賞者各人の身体のありようと犬との接触体験の双方において、作者との共通項の有無により作品の受け止め方が大きく異なる結果となった。それだけに今回は来場した視覚障がい者への詳しい聞き取りが障害のあり方の近い3名に限られ、中途失明の方や、弱視や視野欠損など見え方の違う鑑賞者を対象にできなかったことは、大きな反省点である。

多様な身体のそれぞれに異なった「彫刻における触覚的なもの」がある。中ハシがレポートの最後に述べているとおり、「触覚彫刻には晴眼者がつくるもの、視覚障がい者がつくるもの、それぞれがあってよく、かつ両者が、それぞれをどのように触るかをフィードバックすることで、触覚彫刻の制作の可能性は広がって行くに違いない」⁽²⁴⁾。それは、本来「触覚とか視覚とかいう感覚のどちらかに支配されている訳ではな」い塑造の作法を、様々な身体のあり方で編み直してゆくということである。こうした「触覚彫刻」の実践は、世界のあり方や構造を捉え、物質の塊に生命を与える彫刻という芸術に、新たな展開をもたらすはずである。

【参考資料】 企画者による説明文

触りがいのある犬

あるところに、Nさんという彫刻家がありました。

Nさんは一匹の犬を飼っていました。

名前はサン。コーギーという種類です。

Nさんはサンをたいそう可愛がっていました。毎日のように抱っこしてはなで、お布団と一緒に寝ることもありました。

でも、サンももう14歳。犬にすれば、かなりのおばあちゃんです。そこでサンを得意の彫刻で残すことにしました。

さすがは彫刻家。ぱっと見て「**サンだ!**」とわかる像がどんどん出来てゆきます。

「我ながら良い出来だ。サンをなでたときの手触りまで伝わってくる。」

Nさんはあと少しで完成という彫刻を満足そうに眺めました。そして思わず目を閉じ、愛おしそうに彫刻をなでまわしました。

「あれ？」

Nさんは少し驚いて目を開け、まじまじと彫刻を見つめました。そしてもう一度目を閉じて、今度は彫刻の頭からじっくりと触り、手でかたちを確かめてゆきました。

そして、あることに気づきました。

彫刻に触っても、あまりサンらしく思えないのです。むしろ触らずに目で見たほうが、サンの手触りが感じられるぐらいです。

「なんてことだ！」

Nさんは頭を抱えました。単に見てそっくりなだけじゃなく、触った時もありありとサンが感じられる彫刻にしたかったのに。絵ではなく彫刻なら、出来るはず

(24) 中ハシ注3前掲、132頁。

なのに。

「何でこんなことになるんだろう…。」

粘土をこね、かたちを作り、ちゃんと出来ているか見て…彫刻をどうやって作っているか、空中で手を動かし考えているうちに、Nさんは「あっ！」と気づきました。

Nさんはいつも、手が作るかたちを、目で確かめて直していたのです。

モデルのかたちをそのまま再現しても、彫刻作品にはなりません。より生き生きと見えるよう、かたちを工夫します。でも、そうやって見た目に良いかたちを追求するあまり、いつの間にか手で感じるかたちのほうは、ずいぶん犠牲になっていたのではないのでしょうか。

見ごたえのあるかたちと、触りがいのあるかたちは、実は違うのです。

「そうだ！」

Nさんは、はたと手を打ちました。

「見て確かめるからダメなんだ。目隠して、手の感覚だけで作ったらどうだろう。」

そうやって出来た彫刻は、見た目にはちょっとヘンかもしれません。


でも、それで良いのです。

Nさんは触りがいのある彫刻を作りたかったのですから。

さあ、みなさんも目を使わずに、彫刻のかたちをじっくり手でたどってみてください。

サンの姿を心に描きながら。

*この文章は、兵庫県立美術館の担当学芸員が作成しました。

 Night Views in Kobayashi Kiyochika's *Tokyo Landscape* Prints: Topical Allusion and Caricatural Aspects

MURATA Daisuke

Kobayashi Kiyochika (1847-1915), who lived and worked from the end of the Edo period to the early years of the Meiji period, realized a number of woodblock print series including *Tokyo Landscape* (“Tokyo Meisho-zu”) series published from 1876 to 1881, *Kiyochika punch* (“Kiyochika ponchi”) ca. 1881, and several works that depicted the battlefields of the Sino-Japanese war and Russo-Japanese war in the 1890s and the 1900s. In addition, his well-preserved sketch albums indicate his skill in watercolor, while he also produced several hanging scrolls and folding screens. The media and subject matter that Kiyochika worked with are so varied that it is difficult to imagine that these works could all have been made by a single artist. As it happens, however, most of art historical studies and museum exhibitions of Kiyochika’s work have been centered around his *Tokyo Landscape* woodblock prints, positioning them as nostalgic representations of a bygone Edo from the perspective of the new Meiji Tokyo. This view originated with the Japanese author/poet Kinoshita Mokutarō’s perception of Kiyochika in the early Taisho period. Kinoshita recognized Kiyochika as a painter who sensitively delineated traditional aspects of the past Edo, and his view continues to inform the main discourse on Kiyochika today. Owing to this trend, not only Kiyochika’s other works, but also different aspects of the *Tokyo Landscape* prints themselves have yet to be fully examined from critical perspectives. This paper reexamines Kiyochika’s *Tokyo Landscape*, focusing especially on the night views from the series. It will place them within the context of other contemporaneous representations of night landscapes and disputes that occurred around Takahashi Yuichi’s landscape oil-painting titled *Landscape Painting* (“Fūkei no zu”) submitted to the Second National Industrial Exhibition in 1881 in order to demonstrate the topical allusion and caricatural aspects of the *Tokyo Landscape*.

□ Essay (no. 3) on Kokufu Osamu's *Engine in the Water*

KOBAYASHI Tadashi

The symposium “Past, Present and Future 2: Curation and Conservation – Principles and Ethics,” held in the Museum Hall of the Hyogo Prefectural Museum of Art on November 23, 2017, took a project to reproduce *Engine in the Water*, first exhibited in 2012 by Kyoto Prefecture-born sculptor Kokufu Osamu (1970-2014), as a case study and discussed relevant issues involved in preserving, restoring, and recreating contemporary artworks. As this example indicates, there is already an existing body of discourse on Kokufu's *Engine in the Water*, but problematic issues remain, such as the specific nature and properties of crucial materials to be preserved, passed on and used in the future, such as the original water tank that forms one component of the work, and the fourth-generation engine, known as Unit-04, that is the fruit of the recent reproduction project. This essay continues a discussion of this work, following up on two essays the author contributed to the museum's quarterly journal *Artramble*. It asserts that *Engine in the Water* is an important work that can be recognized as Kokufu's magnum opus, effectively consolidating the range of issues the artist addressed in his earlier works – temporal and spatial movement, the merits and demerits of human civilization as symbolized by the automobile, and the circulation of energy accompanied by emissions of toxic substances – and as a sculpture with the three states of matter (solid, liquid, gas) as a motif, relates to works by overseas artists ranging from Hans Haacke's 1960s pieces to those of Jeff Koons. For all these reasons, the various surviving materials relating to Kokufu's work need to be conserved.

On Japan Kobe Zero

DEHARA Hitoshi

The Kobe-based art group Japan Kobe Zero became active in 1970, led by Furukawa Kiyoshi, and with members including Enoki Chu and Matsui Kensaku. It originated with a drawing class known as “0 [zero] Art Center Kobe,” established in 1969, from which several like-minded participants began producing innovative and iconoclastic art in keeping with the spirit of the times. This included large-scale happenings and events in public urban spaces, and works exhibited in galleries also shattered artistic conventions. Propelled by an abundance of ideas and vibrant energy unique to collective art-making, they launched new projects one after another, drawing attention and high acclaim in the Kansai art world. However, the group was always organized in a loose and egalitarian manner, and disbanded around 1979 (the exact date is unclear) due in part to frequent changes in the leadership and lineup of members.

This essay describes Japan Kobe Zero’s activities in chronological order, touching on each event and exhibition, and discusses their significance. Until now, these activities have only been introduced in part, and the details have not been made sufficiently clear. The exhibition *Japan Kobe Zero no kiseki* (The Arc of Japan Kobe Zero), which the author organized in 2017, attempted to present an overall picture, but did not necessarily succeed in this goal. The intent of this essay is to describe more precisely and delve more deeply into Japan Kobe Zero’s activities by reviewing documentary photographs, interviews with former members, and related materials gathered when preparing for the above exhibition, and adding some new materials to the collection.

HASHIMOTO Kozue

Since 1989, the Hyogo Prefectural Museum of Art has been presenting a series of exhibitions entitled *Form in Art – Perceiving with the Hand* that offer opportunities for museum visitors, whether or not they are visually impaired, to appreciate art through the sense of touch. There are two issues surrounding the staging of these exhibitions: how works are to be enjoyed via the tactile sense, which does not usually play a part in art appreciation, and how to ensure the safety of both works and visitors.

This essay reviews the process leading up to realization of *Form in Art – Perceiving with the Hand: Aoki Chie* (subtitled in Japanese Shikkoku noshintai [Jet Black Body]), which the author was in charge of organizing and took place from July 8 to October 15, 2017. For the 2017 edition of the series, Aoki Chie (b. 1981) was invited to exhibit her sculptural representations of the human body, taking into account the ease with which these works can be perceived without visual input. Aoki employs the medium of Japanese lacquer to produce mysterious figures in which the upper half of the body melts into a single amorphous mass. In light of the fact that the artist began using this medium because she was drawn to its deep luster, so reflective she could see herself mirrored in it, her forms and her chosen material are truly inseparable.

While her works in lacquer, a medium exhibited for the first time at *Form in Art*, were made of a durable material with a smooth sheen, the issue of their being easily damaged had to be addressed. The process of selecting works and determining installation methods through experiment and trial and error, taking into consideration the nature of the material and the form of the work, was recorded and is recounted in this essay.

At the end is appended a summary of each of the *Form in Art* exhibitions, the number of which reached 30 in 2019.

What Is the Tactile in Sculpture?
Form in Art 2018 as a Case Study

EGAMI Yuka

Form in Art – Perceiving with the Hand is a series of exhibitions, held since 1989 at the Hyogo Prefectural Museum of Art, that offer opportunities for museum visitors to appreciate art through the sense of touch. This essay reports on the experimental endeavor *A Dog Worthy of Touching: Nakahashi Katsushige* staged for the 29th edition of the series in 2018, and examines its results.

With the theme of the tactile in sculpture, the exhibition featured the visually unimpaired artist Nakahashi (b.1955) using blind modeling to produce hand-shaped, resin-coated clay sculptures with a dog motif. The first half of this essay relates the process of planning this project in chronological order, based on a report by the artist published in 2019. The second half analyzes the five exhibited sculptures produced through blind modeling, taking cues from the discourse of Adolf von Hildebrand, and considers the nature of visitors' experiences of them based on their comments.

These products of blind modeling strongly reflected the distinctive physicality of Nakahashi, a visually unimpaired sculptor, and by extension the personal relationship between Nakahashi and his canine model. Thus, in terms of both each viewer's bodily characteristics and the experience of contact with dogs, individuals' perceptions greatly differed depending on their degree of commonality with the artist. It is to be hoped that in the future, tactile sculpture attempts by various creators will open up new horizons of sculptural expression.

本号刊行までの経緯

2019年4月、兵庫県立美術館の学芸員15名と横尾忠則現代美術館の学芸員3名が令和元年度の各自の調査研究テーマを提出した。

同年8月7日、18名の学芸員による調査報告会を開催。各調査研究テーマにもとづき、学芸員4名が口頭発表、その他の学芸員14名が報告書を提出した。各報告のタイトルは以下のとおり。

小野尚子 「ビロード革命以後—それからのチェコ美術について」
平林 恵 「横尾忠則の日記について(3)：2001年以降の日記とタマの記録」
村田大輔 「幕末明治のネットワーク芸術—小林清親の《光線画》の考察」
横田直子 「紙作品の展示と保存 照度設定の考え方とマット装改善作業の進捗—2002年～2008年—」

(以上、口頭発表)

飯尾由貴子 「村上華岳と入江波光」
岩松智義 「有機溶剤を用いたワニス除去について」
江上ゆか 「「塑造」における触覚的なものとは—2018年度「美術の中のかたち」展における実験と実践を通じて—」
岡本弘毅 「イギリス・ロマン主義絵画の妖精」
河田亜也子 「ハラルト・ゼーマン〈総合芸術作品への志向〉展をめぐって」
小林 公 「國府理《水中エンジン》について」
相良周作 「金山平三と交通インフラストラクチャー整備との関連について」
鈴木慈子 「山村徳太郎の「具体」コレクション」
出原 均 「JAPAN KOBE ZEROについて(PART 2)」
西田桐子 「金山平三戦前作品の所蔵者について」
橋本こずえ 「「美術の中のかたち」展 1989～2019年」
林 優 「横尾忠則の画家宣言前後(1980～82年)の動向について(2)」
遊免寛子 「兵庫県立美術館の学校の団体鑑賞について」
山本淳夫 「横尾忠則評伝(試案)2. 青年時代(中高～神戸時代)1949～1959(承前)」

(以上、報告書提出)

各口頭発表の後に質疑応答を行った。また、報告書は学芸員全員に回覧され、各学芸員が意見を記入した。8月22日に編集担当と学芸関連部門の課長で打合せを行い、他の学芸員の意見も考慮しつつ紀要執筆者ならびに執筆テーマを決定、紀要執筆者5名は翌年1月までに原稿を執筆した。その他の調査研究も続行され、本研究紀要や他の刊行物への掲載をはじめ、所蔵品データの蓄積、展覧会や関連行事において成果が公表される予定である。

兵庫県立美術館研究紀要
第14号

2020年3月25日発行

編集・発行 兵庫県立美術館
651-0073 神戸市中央区脇浜海岸通1-1-1
電話 078-262-0901

翻訳(村田要旨を除く) クリストファー・スティヴンズ
表紙デザイン 高岡健太郎(日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)
印刷 有限会社 リーストワーク

01教①1-016A4

Bulletin of the Hyogo Prefectural Museum of Art
No.14

March 25, 2020

Edited and published by: Hyogo Prefectural Museum of Art
1-1-1 Wakinohamakaigan-dori, Chuo-ku, Kobe, 651-0073, Japan
TEL 078-262-0901

Translation: Christopher Stephens (except an abstract of Murata's study)
Cover design: Kentaro Takaoka (NCP Co., Ltd.)
Printed by: Least Work Co., Ltd.

©2020 Hyogo Prefectural Museum of Art

