

物語性を含むインスタレーション的空間に関する研究

谷 正輝

A Study on the Spaces which can be Installation Art Involving Storytelling

Masaki TANI

静岡大学大学院 教育学研究科  
学校教育研究専攻 美術教育専修  
造形制作論分野

## 物語性を含むインスタレーション的空間に関する研究 【目次】

はじめに	01-02
<b>1. インスタレーションについて</b>	<b>03-27</b>
(1) 「インスタレーション」の造形的様相と分類	
1) 「インスタレーション」の歴史的な意義とその定義	03
2) インスタレーション的空間とその性質	04
(2) 原始美術と子どもの表現との関連性について	
1) 原始美術における「失われた秩序性」	12
2) インスタレーションの4次元的問題と逆行性	14
3) 子どもの表れにみる「失われた秩序性」の片鱗	16
(3) 現代のアートとインスタレーションに共通する方向性	
1) 「行為としてのアート」に関するインタビュー	19
2) インタビュー考察によるインスタレーションとの関係性について	26
<b>2. 制作のテーマ性と表現形式について</b>	<b>28-46</b>
(1) 「つくる」ことへの背景	
(2) テーマ性と表現形式の変遷について	
1) 過去作品によるテーマ性と表現形式	30
2) 過去の見つめ直しと制作の根源的欲求	36
(3) 修了制作について	
1) テーマ「主観と客観の往来」について	39
2) 「因果関係のある仕掛け」について	42
3) 修了作品「鉄塔」について	44
<b>3. 物語性について</b>	<b>47-55</b>
(1) ヤノベケンジの制作と作品を通して	
(2) 作品制作における物語性について	
1) 「主観と客観の論理」	51
2) 「ポテンシャルの論理」	53
おわりに	56
引用文献	57
参考文献	59

# 物語性を含むインスタレーション的空間に関する研究

谷 正輝

A Study on the Spaces which can be Installation Art Involving Storytelling

Masaki TANI

## はじめに

現代社会に生きる人々は破滅のスパイラルに巻き込まれ、人間の欲望が制御不能であるという、人類史上の新局面を迎えている、とは杉本博司の言葉である。このような状況において、その先を読むためには人間の意識の起源を振り返らなければならないとも唱える。一方、國安孝昌はインスタレーションを発生的、構造的に美術の原点を持つ表現形式であると捉え、その遡行行為ともいえる性質を強調している。この意味合いの奇妙な一致に筆者は必然性さえ感じるのだ。本論文では、インスタレーションと捉えうる空間の表現や構造を考察し、その遡行性の求めるものやその現代における意義を明らかにした上で、新局面に対する問題解決あるいは、その正しいリフレクションとしての手がかりへの可能性を追求することを目的とする。また修了制作における物語性を含む作品によって、それらの意義を具体的に感得し考察していく。

## 1. インスタレーションについて

國安は現代アート情勢において「すでに近代的枠組みの中でのアートに対する答えは、ある到達点にすでに達してしまった」と述べる。つまり、それは現代社会と同じようにある種の飽和状態による混沌とした先の見えない状態にあるといえる。インスタレーションという表現形式がその多様性を持って、人の表現に対するマクロの視点による「忘却された秩序性」としての何かを見出す努力であるならば、インスタレーションをその視点より再考察することで、表現の「忘却された秩序性」を見出す一端になりうると考えられる。そしてその表現の「忘却された秩序性」をもってこのアート情勢の現状における混沌を切り開く、何らかの方法を導き出す可能性がなかろうか。

第1章ではあらゆる表現におけるインスタレーションと捉えうる作家と作品を、4つのインスタレーション的空間（内部的視点と要素的關係性、外部的視点と群集的關係性、現在進行的視点と流動的關係性、未来的視点と固定的關係性）として、その空間と性質を分類し検討する。そして子どもを対象としたワークショップ（模型用人形と身近なものをを用いた街作り）の実践をもとに「失われた秩序性」の具体的発生を分析する。また現代アートと遡行性の関係を紐解き、インスタレーションとの關係性を探っていく。

## 2. 制作のテーマ性と表現形式について

第2章ではこれまでの作品制作における状況やそのテーマ性やコンセプトを、年代を追って詳しく振り返り、現在のテーマ性である「主観と客観の往来」と自己の制作へのつながりを考察していく。過去の見つめ直しを通して、筆者の表現が求めているものとは自分自身が存在している事を確かめるといふ存在確認であり、それを主題そのものに行っているということに気がつく。つまり筆者は自分自身の存在の不明瞭さに絶叫していたのだ。また創作活動の初期に行っていた小説を書くという行為や、物語性のある風景画の描画の中には、物語を通した主観の獲得が欲求としてあった。加えて各地への放浪癖の根源は、そんなまやかしのような主観に対する実態として感得し得る経験としての主観への欲求であることが分かった。平面から立体、立体から空間（インスタレーション）へと表現形式が移行していったのは、始めから筆者の意識が空間的な実体験への眼差しがこめられていたからこその必然的な流れであったのだ。

インスタレーションとはあらゆる感覚刺激による手法が可能なるものであると捉え、この表現形式に近づいていこうとしたのである。しかし元来の不明瞭な立場を意識するがゆえに、その主観に対する冷めた客観が自然と湧き起こるのだ。ここにおいて筆者が表現に対し求めるものとは、明確な主観と客観の両者であり、それを行き来する過程をも意識の上で内包することによって、明確な自己確立を終焉の時まで行い続けることであると考え。



「鉄塔」(2015)

鉄・書籍・ビデオカメラ・パフォーマンス映像

## 3. 物語性について

第3章では現代アーティストのヤノベケンジの制作を基軸に、筆者の制作と照合することによって、作品制作における物語性の具体的要素と自己のテーマとの関係性を検討する。結果、作品制作における物語性とは「主観と客観の論理」と「ポテンシャルの論理」の2要素から成り立ち、それらによって自己確立のための術を見出すと共に、関係性の変化による永続的な更新性を得られることが明らかとなった。この自己確立と物語続ける必要性は現代人において、表現や仕事よりも優先されうるものであるにも関わらず、現代日本ではその方法が不明瞭な時代であるといえる。

### おわりに

論文執筆と作品制作を通して現代のあらゆる方面による共通性を見出すことができた。それは「削ぎ落す」時代から「凝縮する」時代への変化である。インスタレーションとは多様性を持って包括的な「失われた秩序性」を取り戻す模索であり、それらの要素を凝縮して結晶化し、今に生きる人間に適合した形として還元する行為として現在の新局面を切り開く可能性を有しているのである。

<参考文献>・國安孝昌、「インスタレーション：環境へ向かう立体造形」『芸術研究報』(12)、1991  
・杉本博司、『アートの起源』、新潮社、2012  
・S・ギーディオン、『永遠の現在：美術の起源』、東京大学出版会、1968

## はじめに

時代はあらゆるものに多様化を求めているように感じられる。筆者の経験した世界の一視点から見ると、現代日本社会の求める人材とは個人の主義や思想を確立し、それらから独自の問題提起を行った上で、個性的なアイデアによる解決策や創造を可能とする者であると感じる。異質は個性へと受け入れられる姿勢を強め、そのために個人の思想のみならず職業や休日の過ごし方などの生活スタイルは様々な広がりを見せていった。しかもそれらは社会を動かす技術とコミュニティ、そしてそれらから発展する流行的といえる文化の目まぐるしいまでの転換を繰り返す。

アートの情勢においても、このような多様化への動きは現代美術の動向と共に既に明白なものであるといえよう。それら表現の多様化もしくはクロスオーバーな思想は、アートの関心ごとが空間へと広がりを見せた時から、インスタレーションという「枠組み外のその他の表現方法」として姿を現していた。社会様相とアートの様相がまるで足並みを揃えるようにして、ある要素を互いに抱え合うことは、おそらく自然なことなのだろう。時代を切り開くアーティストは、人間の社会的側面における時代の申し子ともいえる。

ところで、他方では現代の支配的な原理原則に則った見地による批判は存在し、彼らの言とはその乱雑な体裁と不明瞭で不安定な不確実性に対するものであるようだ。支配的な原理原則とは合理化の流れであり、あらゆる様態を分類しカテゴリ化し、論理的解釈に基づく上で認められるものにおい

てのみ、その発展性を見出す行為であると捉える。しかしその分類も論理的解釈も、その過程において、多様性を見せる原初の発生に関わる包括的概念としての、ある秩序性を失っていくと考えられる。この秩序性とは、スイスの建築史家であり美術評論家である S.ギーディオンの著書『永遠の現在：美術の起源』において、「忘却された秩序性」として、その存在を明らかにしている。この「忘却された秩序性」こそ、現代社会における一つのキーワードではないのだろうか。

現代社会の様相を写真家の杉本博司は、その著書『アートの起源』の中でこう言い表している。「私たちは今、後期資本主義社会の只中で、地球規模での拡大再生産と高度経済成長という破滅のスパイラルの中に巻き込まれ、人間の欲望が制御不能であるという、人類史上の新局面を迎えている…（中略）…人類の想像力はアートとして表現されてきた。今、読めない先を読むためには、振り返らなければならない時が来たのだ。人類の想像力を遡るためには、人間の意識の起源を辿らなければならない。アートが今できることは、思い出すことかもしれない、人が人となった頃の記憶を」

また一方で、インスタレーションについて論じたアーティストの國安孝昌は、その性質と発生について以下のように述べる。「インスタレーションは発生的、構造的に美術の原点を持つ表現形式である。現代の美術の自己目的化した過程の中で失ったものを一つ一つ取り戻す、いわば遡行行為というインスタレーションの構造的 성격によって、豊かさと多様性を切り開こうとして

いる」

この意味合いの奇妙な一致は、以下のよ  
うな推論を浮上させる。杉本の言うように  
アートの今できることが、人が人となった  
頃の記憶に対する遡行行為によるものであ  
るならば、インスタレーションという表現  
の持つ多様性は正しくこの表現に対する根  
源、原始美術への遡行行為と捉えられない  
だろうか。多様性の中に前述した「忘却さ  
れた秩序性」があるならば、それを意識し  
た取り組みの中で多様性を切り開く行為が、  
今重要性を帯びると感じられる。

断わっておくが決して合理主義や自然科  
学、論理的解釈の否定を主張しているの  
ではない。それらはこの世界の理解における  
人類最大級の道具であることは言うまでも  
ない。そしてそれらは歴史の中であらゆる  
不明瞭な世界を解釈可能な存在として、  
我々に感じることのできるものにしてくれ  
た。しかしそれは人間の解釈の限りである  
ことを忘れてはならない。しかもその限り  
は人類史としての過去と現在と未来である。  
その過去にはあらゆる秩序の世界が擦り潰  
されて、現代では感知するのが難しくなっ  
てしまったものもあるだろう。そこに価値  
を見出したその時、必要とされるのは多様  
性の中にある、一見して乱雑な体裁と不明  
瞭で不安定な不確実性を見つめ、「忘却され  
た秩序性」を探ることではないだろうか。  
ギーディオンはその著書をこう締めくくる。  
「それは混沌ではない。むしろ、おたがい  
の関係は、無制約でしかも普遍性を持って  
いる無限の空間を運行する星の秩序に近い」

杉本の言う人類史上の新局面において  
「読めない先を読む」ためには、多様で無  
秩序と考えられるものに対し、マクロの視

点によって、その「忘却された秩序性」を  
見出す努力なのではないだろうか。つまり  
多様性を見せるインスタレーションという  
表現をそれらの視点より分析し、再評価す  
ることで、表現の原初的な「忘却された秩  
序性」を見出す一端となる仮定することが  
できる。

従来においてインスタレーションについ  
て述べられる考察は、多くは存在しない。  
なぜならば、それは既にある程度の市民権  
を得たワードであり、現代までのアートの  
発展の流れにおける、多種多様な表現形式  
の大枠であって、それが何らかの芸術的思  
想には成り得ないと考えられるからであろ  
う。しかし杉本と國安、両氏の論理を発端  
として現代アート情勢は勿論、現代社会を  
振り返ってみると、今現在、終にインスタ  
レーションを再考察する必然性さえ筆者は  
感じるのだ。

本論文では、インスタレーションと捉え  
うる空間の表現や構造を考察し、その遡行  
性の求めるものやその現代における意義を  
明らかにした上で、新局面に対する問題解  
決あるいは、その正しいリフレクションと  
しての手がかりへの可能性を追求すること  
を目的とする。また修了作品における、物  
語性を含む自己制作によって、それらの意  
義を具体的に感得し考察していく。

## 1. インスタレーションについて

### (1) インスタレーションの造形的様相と分類

#### 1) インスタレーションの歴史的な意義とその定義

「インスタレーション (installation)」という言葉としての意味は、「設置する (install)」の名詞形となり、一般的に設置することを意味する普通名詞である。アートとしては一般的に「室内や屋外に物体を設置し、その場所や周囲の空間を作品化する手法の総称。現代美術では作品のジャンルとして扱われるが、特定の空間が作品化されるため、作品は『鑑賞』するものよりは『体験』するものとして存在する。そのほかにも、作品を設置されたその場所から動かすことができない (略)、多くの作品は短期間しか現存せず、失われた後は写真や映像などの記録によって追体験する、展覧会の必要などに応じて過去と同じ作品が再制作される場合がある等々、絵画や彫刻などとは異なる独自の特徴を指摘することができる」<sup>i</sup>その一方でインスタレーションの全てを包括した表現形式としての分類を成すことは難しく、この出現に関しても諸説考えうるができる。一説によれば「作品とサイト・スペシフィシティとの関係といった議論に沿って制作される作品群を語る過程で、ジャーナリストが事後的にインスタレーションという用語を使用したもの」<sup>ii</sup>とある。一般的にこの 1970 年代から、その用語としての広まりを見せ

たとされる。

しかしこれら空間の作品化としての志向は何も 1970 年代付近より新たに発見されたものではない。國安孝昌氏著の論文では以下のように説明されている。

—近くは、アトリエそのものを作品化したシュビッターズのメルツバウ (1923 年から 1936 年にかけて制作された) (図 1) やタトリンのコーナー・レリーフ (1915 年) (図 2), あるいは、龍安寺の石庭やイギリスのストーンヘンジすらインスタレーションの条件を満たしているからである。したがって、正確に言えばインスタレーションという用語が 1970 年前後に使われ始めたというのは、そのころに意識化された造形作品の環境的展開による立体表現の手法を指し示す用語であると考えられ、同時に、インスタレーションは立体表現の手法の再発見であったのではなかろうか。つまるところインスタレーションという用語の指し示す表現形態は古代から現代までその例を容易にあげることができる。こうして考えてみるとインスタレーションは絵画、彫刻というジャンルからはみ出して進歩発展してきた形式のように思われているが、むしろ絵画、彫刻という概念の成立する前のプリミティブな形式への回帰とも捉えられはしないだろうか。

近代の芸術変革は、絵画から額縁を、彫刻から台座を取り去り、その自律性と表現の可能性の自由度を増したとされているが、実際には、そうした進歩史観に沿って芸術が新しく発展しつつけているのではなく、むしろ、初源的

な状況、アートの発生点に向かってその形態は回帰していると考えられる。自然な見方ではないかと思えるのだ。

(中略) 額に入った絵、台座に乗った彫刻というのは普遍的形式ではなく、西ヨーロッパを中心とする文化圏に起こった特殊な表現形式なのである。インスタレーションは絵画、彫刻といった既成ジャンルでは表しえない豊かな意味内容をもう一度取り戻そうとする表現者たちの希求によって再発見された額縁以前、台座以前の芸術表現手法としても捉えなおすことができる。<sup>iii</sup>

つまりインスタレーションとは、今日までにおいて、環境や関係性などの空間を取り入れた多様な表現方法の一つの総称であり、それらは表現の原初に対する逆行性を見せるものであると捉えることができる。それらの作品における共通事項は作品の「空間的構成」あるいは「関係性の論理」にあると考える。

また現代美術史上の系譜によってインスタレーションと捉えられる作品および、それに付随する行為はそれぞれ関連性があるものの、それらは年代と細かいカテゴリに分けられ、それぞれの特性の他の名称を持っている。本論におけるインスタレーションを上記の通り一種の総称と捉えるのは、現代美術における美術の開かれた多様性と関連性という志向に呼応せしめんとするところによるものである。すなわち現在の美術とは、その価値を美術家や評論家などの美術専門家のみならず、全人類個人の価値判断による規定を希求するかの如く、変容渦巻いている。インスタレーションとは正にその変容が現在進行的に行われている表

現総称であると言える。ゆえに本論におけるインスタレーションとは、美術専門家以外の鑑賞者となりうる個人においてもインスタレーションと捉えられる可能性のある表現についても分類上取り上げることとする。

例えばいくつかの美術教育論文の中に取り上げられるインスタレーション作品としての位置づけには、単にオブジェクトを吊り下げて空間的に見せるのみと捉えているものや、その引用にランド・アートとされるクリストの梱包シリーズを用いるものもある。<sup>iv</sup>このように論者の視点とその分類によってインスタレーションとしての位置づけは様々である。広義の彫刻で考えるなら、インスタレーションは彫刻の一部と捉えることもできる。<sup>v</sup>しかし問題はその表現が美術史上のどこのどの潮流の、どのカテゴリに属するのかわけではなく、それらの勃興が何を意味するのかである。次項では時代と潮流を超えてインスタレーションとされうる作品を取り上げ、その形式的分類を行うとともに、それぞれの特性を考察する。

## 2) インスタレーション的空間とその性質

前述のようにインスタレーションを、時代と潮流を超えて見出される、「空間的構成」と「関係性の論理」の共通事項を包含する一つの形式総称と捉える。それらインスタレーションにおける一般解釈されうる空間性に基づいて、それらに該当すると考える表現形式を分類する。その空間性について「インスタレーション的空間」とする。さらにこれを4つの空間性として分類し、それぞれの特徴を考察するとともに四次元性に対する言及を行う。ここにおける「空間」



とは、文字通り物と物、物と場との間であり、その物や場自体であり、あらゆる環境そのものを指す。

### ① 内部的視点と要素的關係性

オブジェクト等の配置によって空間そのものを一つの作品とし、その内部へ観客を引き入れる、もしくは包み込んでしまう環境を作り出してしまふ作品である。おそらく一般的にインスタレーションの文字を見て最も思い浮かびやすいものではないだろうか。これには大きく分けて、立体物と非立体物があり、その空間構成において室内と屋外のものがある。以下、それぞれの組み合わせによる作家例によって説明する。

#### (a) 立体物を室内に構成する

作家の制作した立体造形、または既成品、自然物などの立体物を空間的に構成し、その室内空間を一つの作品とする形式である。

例えばジョージ・シーガルの彫刻作品に見られる環境に開かれた立体造形の手法を見てみる。ジョージ・シーガルはポップ・アート<sup>1</sup>において絵画や彫刻といった区別が存在しなくなった、その潮流の中で1958年以降、平面造形から立体造形へと転向していく。彼の立体造形は人体からの生取りによる石膏像である。その人体像はあらゆるリアルな生活環境の場、あるいはその構成物の抽出や構成された場に配置される。ゆえにシーガルの作品は室内のみに見られるものではないが、多くは室内展示場に設

置される。例えば「バス・シェルター」(1996)

(写真1)は、実際にコンクリートの土台に打ち付けられたバス停の風除けの構造物の中に、黒塗りの人体像がそれぞれ目を合わせることなく立ち止まった姿として配置されている。シーガルの作品についてウォーカー・アート・センター名誉館長のマーティン・フリードマンはこう説明している。

「一空間を扱う場合、彼が極度に抑制された、モジュール的手法を用いているという事実である。この手法は、日本の伝統的な建築に使われている簡素な様式を、すぐに思い起こさせる。この構造的な方法は、シーガルの環境的な作品に現れる人物像と、壁、窓、ドアなどとの微妙な関係に、常にはっきりと見て取ることができる。(中略)シーガルの作品は、一見いかにも自然主義的に見えるかもしれないが、実はそれらは常に、三次元の空間に細心の注意を払って組み立てられた知的構造物なのである」<sup>vi</sup>つまり「バス・シェルター」において構造物、そしてその内部空間の5体の人体像の配置と向き、さらにはそれらの首の角度や視線に至るまで、それぞれの存在と方向軸などが互いに確実な関係性を持っているのである。



写真1 「バス・シェルター」

出所)『ジョージ・シーガル展カタログ』

印象社、1996

<sup>1</sup> ポピュラー・アート (大衆芸術) の略称。現代の大衆文化が生み出す図像や記号、既製品を絵画、彫刻の領域に大胆に取り入れた現代美術の一傾向を指す。

## (b) 立体物を屋外に構成する

作家の制作した立体造形、または既成品、自然物などの立体物を空間的に構成し、その屋外空間を一つの作品とする形式である。

クリスト (&ジャンヌ＝クロード) の作品を見てみる。「アンパクタージュ (梱包)」で有名な芸術家であるが、ここでは「ランニング・フェンス 1976」(写真 2) を取り上げてみる。1972 年から 76 年にかけてのプロジェクトで、カリフォルニア州のマリーンとソノーマという二つの郡の間 34.5km に渡って、白い布地をかけ渡したフェンスを設置した作品である。この壮大な計画のために約 3 年半の時間と 320 万ドルの費用がかかった。その資金調達には作家自身の準備段階のドローイングや書籍、映画などによる売り上げから捻出された。そして多くの労力はその広大さゆえに、実行のためのあらゆる交渉と許可申請に割かれるのだった。「クリストは、反対する個人地主たちとも親しく付き合い、彼らを支持者へ引き入れた。また、熱心な環境保護主義者たちにあおられた手ごわい官僚主義の障害も、3 年にわたる法的な論戦によって克服する一方、全般的に反対を唱える地域的な世論を変えてゆくために、個別の説明と説得も気長に続けられた」<sup>vii</sup>そしてようやく設置作業が始まった際にも「65 名の熟練した労働者と、次いで 350 名の学生を雇い入れ (中略) 目まぐるしく 3 日間働いた」<sup>viii</sup> 作品は 2 週間の後に撤去されたが生態系に対する影響は残さず、「かえって土地提供者や労働者や (施工業者やパイロットや写真家などの) 専門家や、また彼らと取引のあった人々に、約 900 万ドルの経済効果をも

たらしたのであった。(中略) …混乱によって脅かされる社会にとっての美というものを、魅力的に明らかにした。その美とは、はかなくて強迫的でない芸術がもたらす優れた高揚に、完全に一致するのである。さらに、この工業技術的な依存にもかかわらず、《ランニング・フェンス》は、精神を高揚させる人間的な体験を呼び起こした」<sup>ix</sup> つまりプロジェクト実行のための準備段階からの、資金調達や地主、国や地域住民、さらには環境保護団体に至るまでの交渉など、あらゆるその地点での作家の行動と他者や環境に関係する事象が、一つ一つの要素となって、「ランニング・フェンス 1976」という作品を構成する、屋外に開かれた空間的、社会的要素の関係性によって、はじめて成立するのである。



写真 2 「ランニング・フェンス 1976」

出所)『現代美術の歴史』, 株式会社美術出版社, 1995

## (c) 非立体物を室内に構成する

立体造形による表現ではなく、光や音、霧や匂い…など、非立体物を作家の手によって配置、出現させて空間構成し、その室内空間を一つの作品とする。

非立体物の中で光を扱ったダン・フレイヴィンの作品を例に挙げる。彼は蛍光灯の

色とりどりの光を様々に構成し、その幻想的でありながらネオンという生活感を覗かせる不思議な空間を作り出す。(写真3)つまり「一ネオン管がポップ・アートとの連想をさそう。ネオンは広告の指標、あるいは商店の壁面に使用されるからだ。(中略)すなわち、フレイヴィンの仕事は、美術に通じた観客にとっては、見かけの単純さにもかかわらず、連想の複合体を丸ごと凝縮しているといっているのである。しかし、フレイヴィン自身は、どんなシンボルも実際に見えるものに対して優先すべきではないと考えている。『芸術は、装飾という常識のためにアーチを張りめぐらされた神秘を脱ぎ捨てつつある、と私は信じている。(中略)それは、心理的にまったく無関心な装い、言い換えるなら、誰もが知っている見るという中性的な喜びにむかって下降しつつある』<sup>x</sup>すなわち、フレイヴィンのライト・アート作品を鑑賞した際、鑑賞者は自らの生活環境やその記憶を連想し、関係性を見出すことになるだろう。しかしフレイヴィン自身は、目の前に広がる光の織り成す空間の昂揚感や情緒的な変化をもたらすその空間自身を、見るという体験を持って感じることを求めている。作家の主義主張によって作品を鑑賞するのか、鑑賞者の自由意思による鑑賞をするのか、その是非をここで論じるつもりはない。ともすれば、この作品における要素は、前項にて前述した社会的要素の関係性と、室内の様々な光の置かれる空間的構成要素とのどちらも含んでいるといえる。

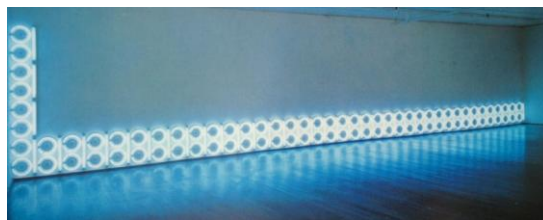


写真3 「無題 (父 D.ニコラス・フレイヴィンの思い出に)

出所) H・H・アーナスン、『現代美術の歴史 絵画 彫刻 建築 写真』, 美術出版社, 1995, pp.510

#### (d) 非立体物を屋外に構成する

立体造形による表現ではなく、光や音、霧や匂い…など、非立体物を作家の手によって配置、出現させて空間構成し、その室屋外空間を一つの作品とする。

中谷芙二子の「Fog Sculpture」(写真4)は世界各地の公園や森、谷や川、池など様々な屋外環境において展開されている。「霧は人工的に作り出されているが、成分や振る舞いは自然のものとまったく同じで、普段目に見えない流動的な大気、風、水粒などの自然の要素を可視化する。同時にあらゆるものの境界を曖昧にして日常空間における身体の座標軸を見えなくする。(中略)起伏のある庭を歩けば、その都度乱反射する光、霧の広がる諸層、予期せぬ跳ね返りの中に身体ごと取り込まれ、霧の中にいるように自然と交歓し、また大気に溶け出すような身体感覚を味わう」<sup>xi</sup>つまり中谷の作品では、不可視なものや現象をそこに存在するものとして認識し得るものとして出現させ、それらが確かに存在するリアルな世界との境界線を隠すことで、自らの存在を体感し得るよりどころ(地上との接点)を曖

味にしてしまうのだ。ここでの構成要素として、不可視な存在とリアルな環境、そして自分自身の存在などの関係性が見出せる。それらは「Fog Sculpture」を設置することによって、初めて浮き彫りとなり、諸要素が関係しあうことで意味を成すのである。



写真 4 「Fog Sculpture #47636 “風の記憶”」  
(2013)

出所『反重力 浮遊|時空旅行|パラレル・ワールド』, 大伸社, 2013,

以上4つの項目に分けて、それぞれの説明をした。上記の作品群に共通していえることに、内部的視点と要素的関係性という点があげられる。

まず内部的視点について、これは一つの作品を構成する関係性を、その内側から見るような視点を持っていることである。(図1) 空間的構成によって作品を設置することによって、鑑賞者は作品の内側に入り込むことで、その作品に360度接することになる。そして鑑賞者はその作品を構成している諸要素(シーガルの構造物や5体の人体像の配置と向き、クリストのフェンスや社旗的要素など)を内側から眺めるように、もしくは時系列上に経験していくことによって、その作品の一つのまとまりとして受

け止める。これが要素的関係性である。これは広い意味での彫刻として包含されうる。そのことには國安も以下のように言及している。「一彫刻の構造は求心的で作品は恒久的であるのに、インスタレーションの構造は開放的で一時的である。つまり、彫刻をその内部から眺めるような構造に多くのインスタレーションはなっているのである」<sup>xiii</sup>ゆえにここで取り上げた作家の多くが、一般的に彫刻家としての位置づけであることは必然的なのである。

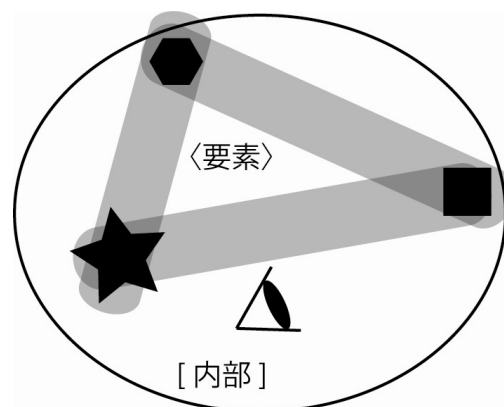


図1 内部的視点と要素的関係性

## ② 外部的視点と群集的關係性

絵画や彫刻、ビデオ、ライトなど(分類しえない表現手法に至るまで)完結した複数の作品による、同一空間内での配置による関係性によって表現するものである。つまり時としてこの行為はキュレーターなどの展覧会の仕事と類似することがある。

作家でいえばジョナサン・ボロフスキーの作品群がそれに該当する。『美術手帳』(美術出版社, 1987, 7, pp26~40)のインタビュー特集の中で、ボロフスキーとインタビュアーの如月はその制作と作品、展覧会

の位置づけを語っている。例えば制作においてボロフスキーの仕事の性質を語るのに相応しいのが、「1から無限へのカウンティング」(写真5)である。紙の束に連続した数字を果てしなく書き続けたもので、1969年から始められたボロフスキーのライフワークのような作品である。最初はただ紙に羅列するだけであったが、次第にそれをドロイングなど作品に署名のように記すようになる。ボロフスキーはこの行為に対し、現代社会のあらゆる数字の存在(コンピュータやビデオ・ディスクなど)と照らし合わせて「それは画面それぞれの異なる時間を表しながらも、全体を連続する一つの流れとして制御しているというわけです」と語る。また「カウンティングは、自分が必要としていることをあらわすためのメタファーなんです」ともいう。ボロフスキーの作品にはこのような自分という様々なイメージーション(政治的なメッセージを考へることなど)を秘めたものと、片方にはその自分自身の必要性としてイメージを縛られることなくヴァリエティに富んだ世界(多様な表現方法に挑み続ける)がある。「それが多様、多層なネットワークで関係しあいながら、作品ないしはアクションを通して一つのトータルライズされた世界になっていく」のである。彼が展覧会を行う際は、このように単一の固定したイメージのみの作品を一つ一つ展示するのではなく、それらを連続した状況下での現れの一様相として提示し、その場での意味合いや問いかけを表す。たとえば東京都美術館で開催された展覧会での、サウンド・アートのような作品が同時空間内で構成されていたこと(写真6)に対してボロフスキーは「…

一方のスピーカーからは、このカラス(事前に上野公園で取材された)の鳴き声などが、もう一方のスピーカーからは精神的な音といってもよいでしょうか、自分で歌った讚美歌のようなものが流れています。つまり、音を併置していて、それがミックスされている状態です。その中ほどにビデオ作品『プリズナーズ(囚人たち)』を上映するモニターがあって、私のインタビューに答える服役中の受刑者たちの声が聞こえます。さまざまな人生…という感じかな」と述べている。

ここで述べられるのは、これらの形式における外部的視点と群衆的關係性である(図2)。外部的視点とは、完成された作品の外側から見るような視点を持つことによって、並立した作品を認識し得ることである。そして群衆的關係性とは、同じ空間内での作品と作品の組み合わせや配列の仕方などによって、その場での意味や問題が表出させられる關係性である。インスタレーションの源流をコラージュやアッサンブラージュにみる説もあるが、この空間性は最



写真5 「1から無限へのカウンティング」  
出所)『美術手帳』, 美術出版社, 1987, 7,  
pp.61

もアッサンブラージュ的であるといえる。

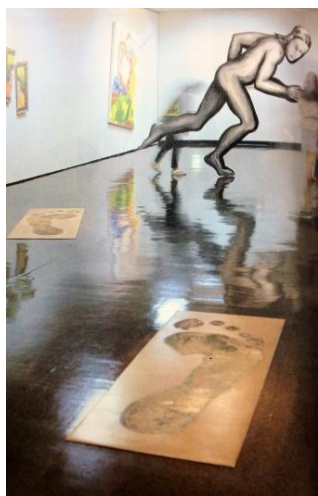


写真6 「フィラデルフィア美術館での展示風景」  
出所『美術手帳』, 美術出版社, 1987, 7,

瞬間的で現在のその一点による視点を持つことである。流動的關係性とは、その構成の關係性が一義的ではなく偶然性やコントロール不能な外部因子などを含んでおり、流動的であることを示す。

たとえば先に挙げたパフォーマンスやその前身であるカプローのハプニングなどは、作家本人の身体を素材とした現在進行的で流動的な表現を切り開いた。長期的プログラムを例外に考えれば、目の前で起こる事象に対する外部因子の影響を受けやすいであろうパフォーマンスが最も顕著にその流動性や現在進行性を表していると言えるだろう。1960年代ニューヨークや北ヨーロッパを中心に活動したパフォーマンス・アートのグループであるフルクサスの名も「流動」の意味を示している。

一部のアース・ワークについては、作家が手を加えた行為や制作物の存在のよりどころがその作家から発せられるものだけでなく、自然という偶然性や予測不可能性と合わせて成立している点において、③の部類となる。(たとえばウォルター・デ・マリアの「ライトニング・フィールド」はニューメキシコの広大な土地に400本のステンレス製の柱を並べ、そこに自然の落雷を誘発させる装置を作った)

ここでは造形表現の可能性を題目にしているためプロセス・アートを取り上げる。プロセス・アートはその流動性を物質の儂さという点に見出し、物質の劣化する時間を最も重要な手段と捉えた。たとえばロバート・モリスは形を失ってすぐに崩れてしまうフェルトの重い生地を裁断したものを吊るしたり重ねたりした作品(写真7)を制作した。幾何学的に裁断されたフェルト

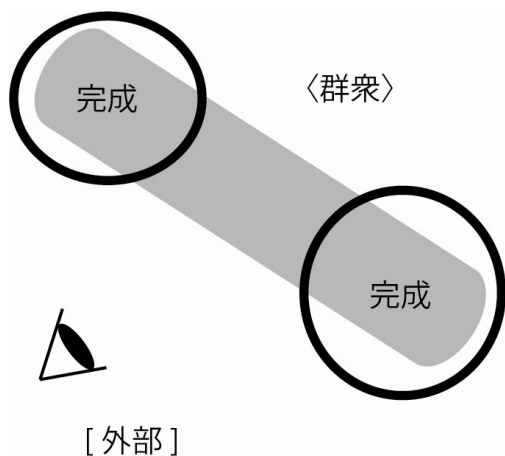


図2 外部的視点と群集的關係性

### ③ 現在進行的視点と流動的關係性

パフォーマンスやプロセス・アート、一部のアース・ワークなどによる空間構成に類する表現である。はじめに現在進行的視点と流動的關係性について説明する(図3)。現在進行的視点とは①②の三次元的問題から、時間軸が設けられた結果、その一時性、

は、その展示における吊るされ方の違いによってあらゆる点に重力を受けて様々に形を変化させるのである。「彼はまた、自分のミニマルな作品の、絶対的で形を伴った明瞭さや秩序を良しとせず、『スキッター・ピーシーズ（散らかしたもの）』という方法を取った。それはつまりインスタレーションであり、見たところ、『プライマリー』（基本的）な形態の金属やフェルトなどを材料とした工業生産からの残り物のようであった」<sup>xiii</sup> また、モリスは自身の主張について以下のように語っている。「—あたえられた素材をまず手段として考察することにはじまり、結局、前もって計画されていなかったような形態にたどりつくのである。秩序づけに関する考察は必ず行きあたりばったりで、不正確で、誇張のないものとなる。勝手に山積みし、だらしなく重ねたり、吊るしたりすることは、素材にかりそめの形態を付与する。偶然は受け入れられ、未決定であることが暗示される。移動すれば結果は別の配列になるだろうから。こうするのも、あらかじめ概念化された形態や事物の秩序にかかわらないということが、積極的な主張たりうるからなのだ」<sup>xiv</sup> 形態の流動性や偶然性を引き入れたのは、モリスの場合、形態に対する堅固で統一されたものとして理解されようとしている揺るぎのない神話性のようなものに対し、疑問を投げかけ、あらかじめの秩序性をマクロの視野で捉えようとした結果であるといえる。



写真7 「無題」(1970)

出所)エドワード・ルーシー＝スミス・石崎浩一郎『ART NOW 現代の美術』、講談社、1984、pp.393

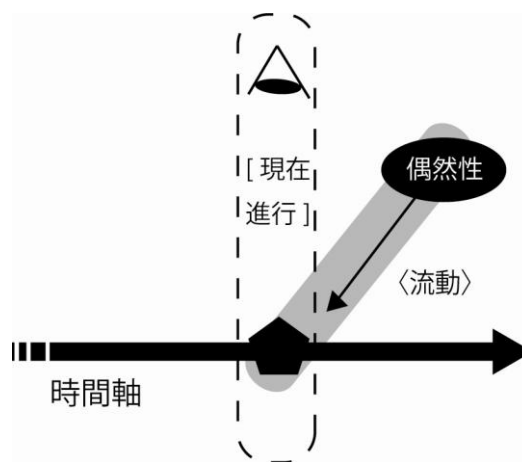


図3 現在進行的視点と流動的關係性

#### ④ 未来的視点と固定的關係性

まず未来的視点と固定的關係性について説明する。未来的視点とは③と同じく時間軸の下に未来のある位置またはそれ以降の範囲に対して視点を向けていることである。固定的關係性とは③での流動性や偶然性と

は違い、未来に起こり得る計画的願望や予測といった、一つの固定的な目的性と体験者自身の関係性である。

たとえばフェリックス・ゴンザレス＝トレスの作品では、包装されたキャンディを展示空間に敷きつめて、観客に口に含ませるよう促す作品がある（写真8）。しかしそこは通常、作品には触れてはいけないといった意識や、飲食などもってのほかといった先入観であったり、よりどころのない常識観であったりが働く。トレスは伝統的芸術経験において養われてきた〈芸術的身体図式〉をホワイトキューブという空間において、その瞬間に浮き彫りにさせた。「そうして、ここでの『キャンディを口にする』という行為は、習慣的に繰り返される無数の行為のひとつではなく、代替不可能な、反復不可能な特異性を持った行為として身体に刻みこまれる」<sup>xv</sup>そして「観客が自らの身体に染みついた習慣と自身の固有な身体的行為、〈芸術的身体図式〉を含むあらゆる習慣性を浮かび上がらせる」<sup>xvi</sup>のである。「すなわち、インスタレーションの経験において、我々は知覚を含む自らの行為を自覚すると同時に、それら行為を規定している身体図式（無意識に行っている習慣的行為など<sup>xvii</sup>）私の身体という乗り物に乗って、作品経験の領域から日常生活の領域へと運ばれ、我々の行為を規定するものとして機能し続けるのである」<sup>xviii</sup>つまりここにおいて④の求める芸術的価値とは、物質的でも一時的な瞬間性でもなく、未来における作家自らの願望を鑑賞者の中に反芻することなのである。



写真8 「無題」 (1993)

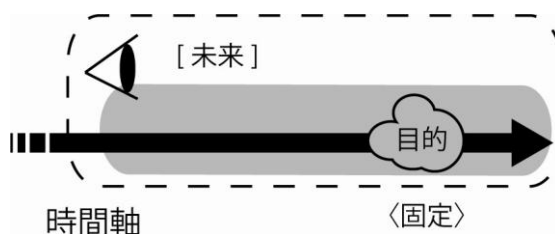


図4 未来的視点と固定的関係性

## (2) 原始美術と子どもの表現との関連性について

### 1) 原始美術における「失われた秩序性」

「失われた秩序性」という言葉は、『永遠の現在：美術の起源（以下永遠の現在）』（S. ギーディオン、東京大学出版会、1968）のなかで説かれているものである。2. の冒頭でも語ったように筆者はこれを、あらゆるものの分類や論理的解釈による支配的構造が蔓延した「切り捨てる」過程において、多様性を見せる原初の発生に関わる包括的概念である、と理解する。ギーディオンは「これは無秩序ではなく、異なった形の秩



序であり、それはわれわれが単純さを失ってしまったために手がかかりを失ってしまった秩序なのである」とも言っている。以下、同書の要約による「失われた秩序性」の説明を行う。

まず始原美術といえど美術の始まりとはいつ頃のことをいうのであろう。『永遠の現在』では「人間の脳髄が十分な容積に達したホモ・サピエンス（現生人類）とともに、美術はあらわれた」としている。またその起源については「儀礼と呪術から生まれた美術、宇宙的苦悩から生まれた美術、装飾欲にもとづく突然の発明としての美術、人間の遊戯欲の結果としての美術——もっとあるかもしれないが、これらすべての説は、それぞれ一面の真理を含んでいる。美術に対する欲望はけっして単一の衝動に限定されない。そのうちでとくに支配的な衝動の性質は、人びとの世界観の変化につれて変化するであろう」とした上で「美術は根源的な経験である。それは人間の生得の情熱から生まれ、人間の内的生活にたいする表現手段を発展させる」と述べている。また同書ではピアジェの説を引用して、時間感覚よりも空間感覚の発達優先性を語っている。「時間感覚はいろいろな物が空間を動く速さの割合の比較」による劣後であるということだ。

では始原美術における空間概念とはいかなるものであったのか。有史以前の洞窟壁画や装飾などに見られる、方向のちぐはぐな頭部と胴体部や大小の関係性の不合理などのある、いわゆる絵画を前にすればそれは「疑いもなく先史美術は枠を欠いている」のである。しかしギーディオンは「それはいかなる指示にも束縛されない絶対的な方

向の自由を有している」と続ける。「始原美術の空間概念は、おそらく世界の単一性の概念——すなわち世界は破ることのできない相互関係であり、そこではすべてのものが結合しており、神聖さといえども神聖ならざるものから分離しえないという、世界の単一性の概念の最も明白な表れである」

その世界の単一性からくる包括的概念による表出がどのように見られるのか、具体的な内容へ移ろう。まず「垂直・水平方向に依存しない概念」である。ギーディオンは自らの体験を元に中期マドレーヌ時代（西ヨーロッパ、特にフランスを中心に広がっている後期旧石器時代末）の彫刻を施した三角石に刻まれた動物の絵柄を例に挙げて語っている。石を180度回転させることによってもう一つの絵柄が描かれていることに気づき、あらゆる構成を垂直に並べる必要性を疑ったのである。その概念の存在を北カナダのエスキモー文化（その根源は深く先史時代に遡る）にも見て取ることができるとして以下のように引用している。「エスキモーは、たがいにとりあっているが、あきらかに逆立ちしている像をまったく無頓着に描いている。かれらは全体としてそれを理解するために、90度ないし180度絵をまわすという必要をまったく認めていない」同様にラスコーの洞窟壁画においても同じような垂直・水平概念外の全体の構成感覚を認めている。つまり始原美術とは「われわれの目からみれば、合理的なものではなかった。（中略）われわれが垂直や水平の支配を受け入れ、垂直や水平が秩序の絶対条件であるかのようにそれらの自然の随伴物である直角とともに意識のなかに埋まり込んでしまっ

がすっかり慣れきってしまっている矩形的見方は、先史人には知られていなかったし、実際に現代の多くの未開人にも知られていない。不明瞭、明らかな矛盾、時間間隔（以前・以後）のない事件の混乱、これらが始原美術の本質である」としている。また「始原美術とそれ以後の美術とを区別しているのは『自己との関係』なしに物を見る態度である」とも語っている。

絵画においては続けて「画像の重なり」、「大小の問題」、「完全と不完全の混合」などの、現代人には不合理としてみえてしまうが、実はその概念が刷り込まれる前のある包括的な概念として取り上げている。

またそれら視覚空間以外の空間概念として、音響空間を挙げている。ル・コルビジェの音響建築を引用しながらその存在を訴え、「無ということのない、音で充満される空間というものがある。この領域では触れること、みえることには重きをおかない」としている。先史の人類が洞窟のような暗闇の中で空間を捉えるということは、むしろこの音響空間の方が大きく影響を及ぼしていたようにも思える。その比重はどうあれ、先史の人類が捉える包括的な空間概念において、この音響空間というものが関わっていることは違いないだろう。同書では人類学者の E.S. カーペンターのアイヴィリック・エスキモーについての言葉を引用してその支持としている。「——われわれの社会では、実在するためには、事物は目にみえなければならぬし、さらに不変であることがのぞましい。われわれは目を信じ、耳を信じないが、かれらは空間を目にみえる情景よりも音によって定義する…音の本質はその位置にあるのではなく、それが存

在すること、すなわち、空間を満たすことにある…聴覚空間には焦点といえるような焦点はない。それは固定した境界を持たない領域なのである」つまりここにおいてより大きな概念として、視覚的空間概念と聴覚的空間概念を包括する概念性の存在を説いているのである。

以上、始原美術にみられる包括的概念による「失われた秩序性」の一部について、「永遠の現在」をもって述べた。この「失われた秩序性」については、ある支配的概念が蔓延し、それに長い年月を慣れ親しんだことによって、その支配的概念をも包括する概念（同書でいう世界の単一性の概念）を感知する手がかりさえも現代人は失ってしまったということだ。しかし筆者の意見からすると、この手がかりとまではいわずとも、その微かな記憶のような感覚は今も人間の奥底に薄く沈殿しているのではないだろうか。それでなければこの包括的概念に対する発見欲求さえも人間には浮かびはしないのだろう。

## 2) インスタレーションの4次元的問題と遡行性について

前述のインスタレーション的空間について、それぞれの視点と関係性の中に見出されるものが4次元的な問題（内と外の立体性と、今と未来の時間性）へのアプローチであることがわかる。これは先史の人間たちが外部環境に対してどのようにアプローチするか視点と関係性であるように思われる。つまり人間はまず自分の周囲の環境を要素として捉え、それがいかにして関係性を作り出し、どのような意味合いをもって自分を取り巻いて存在しているのかを明

らかにするだろう。それは家族という存在や住処である洞穴などの環境であったりする。内部的視点と要素的關係性である。次にそれらの環境が一つの完結された意味合いを持つものとして捉えた場合、さらに視点を広げて外側から見たとき、そこにはもう一つの完結された環境を見つけるのだ。近くの同じような家族や環境の発見である。それらがつながりそれぞれの間に關係性を見出し、寄り添い、役割などの意味合いを生み出して村が生まれる。外部的視点と群集的關係性である。そして個人の中でその環境を取り巻く意味合いが実質的に働いているのは、今現在、この瞬間であることに気付く。つまり最初期の人間の感覚の中で時間という軸の存在は、今その瞬間であり一時的であり、だからこそ流動的で偶発的な存在として受け止められていただろう。これが現在進行的視点と流動的關係性である。次第に人間の生活の発展とともに貯蓄が可能になるとそこには現在進行的な時間軸上のさらに先へと視点は拡大し、予測や願望、保険的な思考が現れるようになる。未来の自分や環境に対して、自分自身が何を成すべきなのか、という固定的な目的性が生まれるのである。これが未来的視点と固定的關係性である。これらの視点や關係性によって、発見された情報や生まれた情報はそれを誰か他者につたえるための表現手段として、周囲に伝達されることによって人間は発展的な未来へと自分たちの生活を近づけていったのではないだろうか。そしてその伝達のために考えられる表現手法とは、まさに爆発的な多様性を持ったあらゆる方法と論理が可能なのである。つまりこのようなものの中に、前述した忘却され

た秩序性が含まれているのである。だからこそインスタレーションにも多様性を広げるような動きとして表面的に見られるものがあるのである。

総じてインスタレーションのこれら四つの視点と關係性の表れは、人間の表現意識としての原初として見られるものであり、インスタレーションは表現としての逆行性を伴っているといえる。この逆行性について國安は以下のように論じている。「今日の価値観が相対化して、ひとつのオーダーが信じるにたらなくなり、西洋近代的進歩史観に懐疑せざるをえない状況に立つてみるとインスタレーションの発生的、構造的に美術の原点ととらえる表現形式の意味は重要である。なぜなら、当然、そうした思想状況は美術の存在自体を強く問うからである。ただここで注意したいのが、ミニマル・アートが、<sup>ママ</sup> 絵画・彫刻の純粹形体を追求することで絵画と何か、彫刻とは何かを提示し、コンセプチュアル・アートが言葉に代表される概念でそれを行ったとき、すでに近代的枠組みの中でのアートに対する答えは、ある到達点にすでに達してしまっただということである。インスタレーションの持つ、ポスト・モダン性とプレ・モダン性は、そうしたミニマル、コンセプチュアルと異なった方法で、現代の美術の2大特徴である自己言及性（「芸術とは何か」を明らかにしようと、それまでと違う枠組みのアートを提示しようとする）<sup>xix</sup>に新たなフィールドを提供したということだ<sup>xx</sup>さらにこうも述べる。「一現代の美術が発展の過程で自己目的化（芸術のために芸術を作り出すこと）<sup>xxi</sup>してきた中で失ったものをひとつひとつ取り戻す、いわば逆行行為というイ

インスタレーションの構造的性格によって豊かさや多様性を切り開こうとしている」<sup>xxii</sup>

インスタレーションとは、その多様性をもって人間の表現の原初的なものへ遡行するとともに、芸術というものに対してマクロな視点より、忘却された秩序性の尻尾をつかむような試行錯誤を行うのである。その先にみる新たなフィールドを切り開くために。

### 3) 子どもの表れにみる「失われた秩序性」の片鱗

ここでは筆者が行ったワークショップの報告から、前述の「失われた秩序性」としてのある種の包括的概念につながる表れをもって、その存在について考察する。2014年の5月から11月に全3回行ったものうち、3回目の内容を以下のようにまとめる。

#### 【研究目的】

インスタレーション的空間と「忘却された秩序性」につながる可能性を考察するとともに、造形遊びに対するそれらの関連性を導き出す。それによって子どもの造形表現の可能性として、その題材開発の手がかりを広げることが目的とする。

#### タイトル

「みぢかなものでまちをつくらう」

#### 内容

4m×4mの屋内にて、組み立て素材の2000個積木を主体としてまちを見立てて作っていく。そこへ1/60の模型用人形を設置していく。

子どもたちの表れについて考察していく。ジオラマ人形について、以下のような表れがあった。

- ① くっつけないで寝かせる。
- ② つみきの垂直部分に立たせたり、座らせたりする。
- ③ 木端で橋をつくり、その下側も含めて自由に設置する。

人形の設置の際、大人は無意識に物理的に極めて自然な方法をとる。重力に逆らわない水平面に対して垂直に設置することを考えるだろう。しかし子どもはその無意識的な枠組み外から人形にアプローチすることがわかる。つまり三次元における3軸の捉え方に、大人のような重力に逆らわない原則をも包括する、彼らなりの空間の捉え方があると考えられる。多くの低年齢児の場合は、大きく分けて「つみきを積む行為」と「人形を設置する行為」の二つに興味を傾けていた。「人形を設置する行為」の中において、その行為そのものを楽しんでいるため複雑なコンセプトを持って設置しているわけではないだろう。しかし小学校5年生の男子児童は表れ③について、「3Dの未来橋」(全方向的に働く未来の重力システムによって上も下も横も、どこでも人が歩ける橋)と説明している。これは明確なコンセプトの上での制作であるといえる。このように子どもの空間の捉え方から独自性のある表現につながっている。大人のような原理原則を無視した制作行為であるが、それがその原理原則を考慮していない稚拙な表れであると言いついては些か疑問に思う

のだ。表現としての豊かさの発展を考えれば、むしろ脱形式的でフレキシブルな表現方法の発見ではないだろうか。余談だが、低年齢の子どもにとって物の形態や状況に対する感覚や思索が、方法論として大人の方法を認識する以前の段階において、「アフォーダンス」は子どもに認識されるのだろうか？という疑問が生じた。

#### 【各児童の表れ】

##### ● 児童A（小5、男児）

上記の、明確なコンセプトを持った上で脱形式的な表現をした子どもである。群を抜いて発想力、構想力、制作力、関係付けなどの能力が高かった。ワークショップ序盤から参加し始め、こちらが提示した素材を全て扱った上で自分の発想と構想に応じて使い分け、最終までずっと制作し続けた。

始めは高く積まれた積み木の壁に人形を設置したり、古紙で階段を作ったり屋根を繰り抜いて窓から人形をのぞかせたりとしていた。次第に積み木の構造物を崩してしまうのだが、その崩れた状況を「ラピュタみたい！」とポジティブに捉え、構造物を作ってはわざと崩して廃墟感を出した表現に移っていく。実際、途中で崩れた積み木の壁は、下から順に積み上げようとしても作ることでできない形を残して、不思議でユニークなものになる。「崩れるから面白い」、「無造作だから面白い」という言葉を発していたように、彼の場合は作っては崩すという繰り返しの中で創作行為を楽しんでいたようだ。これは積み木という素材の、積みやすく崩れやすいという性質ゆえの表れであったと考える。子どもたちの現環境

下において、あえて崩したり壊したりしてもそこまで咎められない状況は少ないのではないだろうか。だからこそ彼にとって崩すという行為と結果をポジティブに捉えることができ、更にそこから生まれる偶発的な形に面白さを見出したのではないだろうか。これは「構築」、「蓄積」という成熟した人間社会の形成段階の概念を、「崩壊」という概念を受け止めた上で、包括的な創造性の本質を捉えてそこに面白さの美を感じていたといえるだろう。

そして彼の場合、「作る」と「崩れる」と「ストーリー」とが循環的關係性をもって制作が進んでいた。例えば構造物が崩れた後の穴を奥の間への門に見立てて、構造物内部への道を作っていくって秘密の部屋への入り口を整え、そこに入っていくように人形を設置していた。つまり「作る」過程において「崩れた」ことを受けて、その状況からストーリーが生まれてまた「作る」というように循環を成している。上記例の穴については、砂場遊びなどでよく砂山にトンネルを作って繋げる遊びがあるが、この「穴」や「繋げる」という中にも子どもの欲求として何か関連するものがあるのかもしれない。

身近なものに対して発想を広げることにしてもアイデアが冴えていた。こちらが用意していた素材などの小分け用のザルを使って、大きなドームを作っていた。道具としてのものの捉え方を逸脱した素材の発見である。形態の先入観的や機能性などの文脈を無視するという点で、レディ・メイド的な表れとも言えるだろう。

##### ● 児童B（小3、男児）

ワークショップ中盤辺りから最終まで参加していた一人。児童Aとは対照的に、「崩す」ことを嫌い、綺麗で堅牢なものを構築していくことに興味を示していた。しかし児童Aと児童Bはワークショップを通して互いにコミュニケーションをとり、創作行為においても連携した表れが見られた。例えば児童Aが綿を雲に見立てて降らせていたのをきっかけに「雲の製造工場を作ろう！」と児童Bに投げかけ、二人は積み木で囲いを作ってその中に綿をつめていったり、高い構造物をつくって雲の製造工場のストーリーを生みだしていったりした。

児童間の連携については、現場の温かいアットホームな雰囲気のある室内であり、4m×4mの中で行うという密集した空間であったことが、効果を促進させたのではと考える。過去開催のように屋外でも児童間の連携は見られたが、児童Aと児童Bほどの密接な関係性の表れは初めてであった。各々の社交性の高さももちろんあるだろうが、この環境が生み出す雰囲気と物理的に児童同士、スタッフ同士が近いということも要因として関わっているはずである。

#### ● 児童C（小2、男児）

ワークショップ序盤から参加していたが、当初はあまり目立った反応は見せず、部屋の狭い空間に挟まって一人で遊んでいた。声かけにもあまり反応しなかったが、一人のスタッフが継続的に関わり続けた結果、徐々に表れが豊かになっていった。スタッフは児童Cが積み木遊びのみをしていた頃から木端、綿、古紙の順に素材を提示していった。結果的に綿には興味を示さなかったのだが、これは大多数の児童が興味を示

す素材感の強いものを拒否するという、個別の中の興味関心の違いが見受けられることとなった。

興味深い表れとして、崩れた後の平面上の積み木と積み木の間、溝の部分を見立てたり、更に大きな空間を「海」に見立てたりする表現が頻繁にあった。過去の屋外での制作の場合、石による並べたり積んだりして囲いを作る行為によって溝を作り出すことはあったが、多くが平面上に積み上げる行為による凸面の創出が目立っていた。それに比べ、今回室内で積み木を構造物の主体として扱った結果、「崩れる」ことによって自然発生的な凹面の発生が起これ、「溝」に対する見だてが多く起こったと考える。ところで凹面に対して水の存在を予感させるのはどうしてなのだろうか。考えてみれば「溝」という漢字自体が「水」を「構える」の意を成している。つまり元来、何か掘られた穴の繋がりや何かに、人は水を蓄えるという意識が働くということだろうか。

#### 【男女間での表れの違い】

比較的男女間での創作行為の方向性は分けることができる。女兒の場合、人形を軸とした制作行為の発展が見られる。人形それぞれに「お父さん」、「お母さん」、「お姉ちゃん」というように役柄が振り分けられ、家族構成を成し、更に彼らの生活する部屋、家屋、近所というように広がりを見せるが大きな外世界へとは発展しにくい。つまり内的な生活で家族的な構造、環境作りが女兒の傾向といえる。それに対し、男児の場合はまだ見ぬ世界やフィクションの世界、巨大な構造物や道路などといった、外的で

開拓的な構造、環境作りの傾向が見られる。これは多くの理論が語っている傾向ではある。そして男児の場合、極端なまでのバイオレンスな状況やスリリングな環境、戦闘と死滅に対する反応が大きいことも特徴的である。始原における男性の本能的に、狩りのための「死」への興味が無意識的に働いているのかもしれない。

以上、それぞれの項目において子どもの表現からみられるものの中には、「大人」の概念からは理解しがたいものが現れる。むしろそれは稚拙で非合理的な未熟な概念とまで感じるのが多くの見方なのだろう。しかしもの見方から表現が広がるのであれば、自らもの見方を自分の主観的概念の中に留めている状態では、ギーディオンの語る「無限の空間を運行する星の秩序」を見ることのない、それこそ稚拙さと言わざるを得ない。少なくとも表現の多様化を見せる現代アートの情勢に対し、インスタレーションのような包括的な表現形式の発展は、この「失われた秩序性」を見出すための試行錯誤のように捉えられるのではないかと感ずるのである。

### (3) 現代のアートとインスタレーションに共通する方向性

ここでは日本における現代アート情勢を有識者との対談によって紐解き、その考察を持ってインスタレーションとの関係性を明らかにする。

### 1) 「行為としてのアート」に関するインタビュー

#### 柚木康裕 (ゆのき・やすひろ)

オルタナティブスペース・スノドカフェ運営責任者。静岡県静岡市と清水市にそれぞれ店舗を構える。カフェという空間を生かしてアーティストと来場者が積極的にコミュニケーションできる企画を展開している。また芸術批評誌「DARA DA MONDE (だらだもんで)」を創刊する。

柚木康裕氏との対談は2014年6月13日に清水市のスノードールカフェにて第一回を行わせて頂いた。以下にその内容を要約する。

「アート」という概念そのものが問われ続けている中で、昨今日本における「行為としてのアート」(例えば遠藤一郎の「未来龍静岡大空凧プロジェクト」などのリレーショナルなアートとしての表現や、様々な体躯を用いたパフォーマンス的表現を含めたものなど)が増えている。アートマネジメント、レジデンスなどで見られるこの「行為」が広く分布されるようになったのは何故なのか。

現代社会は不安定で先の見えない社会といえる。人々は安定や安心のみを渴望するあまり、終身雇用制の崩壊などによる生活スタイルの揺らぎに戸惑っている。この揺らぎに対して、別の形としての生き方の提案として「新しい生活のスタイル」を、他人より先駆けて挑戦しているのが「アーティスト」なのではないだろうか。しかし現在の周囲の認識より先を行く目を持って現

在のうちに挑戦するゆえに、周囲からは理解されづらく生きにくいというのが「アーティスト」の性なのかもしれない。それでも彼らは社会のプロトタイプともいえる生き方や仕組みなどを作り続けているのだ。

ではそもそも何故不安定な社会が現前する結果となってしまったのか。文明以前、人は生きていくためにあらゆる仕事を、現代人よりもはるかに多く一人一人がこなしていただろう。その仕事を通して培われる「生きる術」は元々人々が持っていたはずのものであり、それらが個人に落とし込まれていたからこそ、文明以前の人々は外界の変化に対応して「生き」続けることができたのではないだろうか。現代では何らかの一つの仕事を専門とする人間に行為ごと委託することで一生のうちの「生みだす」時間を捻出し、そこに近代文明発展までの英知を生み出すきっかけとなったのだろう。しかしそこで削ぎ落されてきた仕事の中にあった人にとって必要な「生きる術」さえも、人々はその生活から乖離させられることとなったのではないだろうか。現代では更に仕事が細分化し、個人の体からどんどん切り離されていく。だからこそ従来の生活スタイルに揺らぎが発生した際に、これほどまでに現在のような戸惑いを持つ結果となってしまったのではないだろうか。「行為としてのアート」とは、これら我々の体から切り離されてしまった「生きる術」を、結晶化したまま引き出して、人々と共にその必要性を問うものであるのかもしれない。

ところでこれら「現代アート」というものが、問いや概念などによって一般の人たちに「アート」を開放するものであるならば、「アーティスト」とは一体何者なのだろう

うか。「生きる術」が全ての人たちが元々持っていたものならば、それに対する潜在的な力とはそもそも全ての人々の中に今も残っていると考えられる。それを呼び覚まし、現在進行の社会と繋げるのが「アート」の仕事ならば、「アーティスト」とは決して「アート」を行う特権者ではないといえるだろう。

以上の内容をもって、インタビュー資料として文書作成を行うため 2015 年 1 月 8 日に静岡市の店舗にて第二回の対談を行わせて頂いた。今回は収録した音声を基にその内容を追っていく。以下にその内容を記す。

#### インスタレーションと「行為としてのアート」の関係性とは

**筆者** 現在の日本にはアートプロジェクトとして多様な無数の活動が広く流行していると感じます。その活動としての「行為としてのアート」(リレーショナルな部分)が広まっています。現代の日本においてそれらが求められているということは、その必要性を考察することで、現代日本の求めるアートの要素が浮上するのではと感じます。僕らが行っている物質的な作品による視覚的あるいは聴覚的、触覚的表現においても、その要素を考慮することで今後の現代日本における表現の様相がみえてくるのではないかと考えます。

**柚木** そもそも「行為としてのアート」に興味を持つのは、(筆者)が物を作る視覚的表現だけでは不足であると感じるから？

**筆者** たしかに今後色々なメディアは取り入れていくだろうと思います。興味を持った理由は前回のインタビューより、インスタレーションの逆行性と「行為としてのア



ト」の必要性に、何か大切だった過去のものを持ち上げて凝縮するという点において、類似していると感じたからです。

**柚木** インスタレーションでなければ表現しきれないのでは？インスタレーションと「行為としてのアート」は少し違うのではと個人的には思う。でも田中功起という作家がインスタレーションとしての作品で提示しているのは何か関係がありそうだね。（パフォーマンス的表現を撮影し、それをビデオ・インスタレーションとして発表する）

**筆者** 美術史としての発祥の文脈は違うと思います。しかし社会的要求として背景が重なった結果、過去にあった何か必要なものを「凝縮」して今の生活様式、社会性に適合させた形で表現するという性質がどちらにもあると感じます。

**柚木** 世界的全体的な生き方が変わっているのが関係していると思う。流動性が高まっている生き方に変化している。かつてはある土地との関係性や枠組みが強くはつきりしていた。しかし高度成長と共に流動性が高まっていくにつれて、人々の「動く」というものにおける考え方、行動、関係性が変わってきている。その関係性自体に注目したアートが多くなったとは言えるだろう。しかし日本におけるインスタレーションの逆行性と「行為としてのアート」の逆行性とは、何か違う要素があるのではないかと最近思うんだ。もちろん一つの要因としてはあるといえるのだが、アーティストが自ら表現行為として「行為としてのアート」のリレーショナルなアートを生み出したのか、社会的要請を感じつつある中でそれを生み出したのかで、違いがあると思

うのだが。

**筆者** 発生が内的なものからなのか、外的なものからなのかということでしょうか？

**柚木** その条件が違ってくるのでは？

**筆者** 外的なものが社会を構成する個の欲求の集合体とするならば、内的条件と外的条件の根源には重なる部分があるのではないかと思うんです。「削ぎ落す」時代から「凝縮する」時代へ、という根源的な部分が重なっていて、それがインスタレーションを再考察することで何かを切り開くことになるかと僕は考えています。

**柚木** しかしインスタレーションというメディアが思想にはならないと思うのだが。最終的な見せ方が今の時代、インスタレーションにならざるをえないのでは？

**筆者** インスタレーション自体が何かの問題解決法になるのではなく、その考察を進めることで問題解決法に繋がる可能性があるのではと考えています。「凝縮する」という方向性で全体が繋がると仮定した中で僕の制作は今、自分自身の存在確認自体をテーマにしています。この存在確認というのがあらゆる方面（インスタレーション、リレーショナル・アートなどによる追求）よりも先行する問題であると思います。存在確認の方法が過去よりも辛くなっています。絶対他者との関係性が不明瞭になってきていて、より個の内部へ入り込む考察とそのための時間がなければ、その関係性が見出しにくいのではと感じます。

**柚木** 僕たちの時代にも自分探しが流行って、今よりも自分探しという言葉が社会の関心事としてみられていたね。絶対的他者がいて良い部分は、絶対的他者というはっきりした輪郭をもったものに映る自分も、

必然的にはっきりとした輪郭を持てるということかもしれない。そう考えると確かに今はその輪郭がなくなってきた時代と言えるだろう。流動性が高まって、個の存在を映し出さない社会が形成されているようだ。そう言った中で今のアーティストは、その個をはっきりと映し出す行為をしていると思う。その一つとして「行為としてのアート」のリレーショナルなアートをしている。不明瞭な関係性が一時的にでも明瞭な関係性として生み出されるようなことをしていると思うんだ。しかし疑問なのは、それらがアートの関心事として平面、立体、空間、場、システムと踏まれているのが何故なのだろうか？システムもしくは疑似的空間。

**筆者** 例えば越後妻有の「こへび隊」。ボランティア団体が自然発生的もしくは仕組まれて生みだされていき、ボランティアを通じたあらゆるシステム（疑似的空間）が発生しているといえますね。

**柚木** 実態としての空間から疑似的空間、バーチャルになっているのは確かだね。例えばインスタレーションはまだ実態としての空間として認知できる。しかしその先のシステムは身体的な実態としての認知はできない。リレーショナルなアート自体は実態としての空間的認識とは違うだろう。

**筆者** 僕の中で実態としての視覚的表現であるインスタレーションと「行為としてのアート」は、いわゆる発生的文脈が違っていると捉えていたが、空間もしくは場であるインスタレーションの次の「行為としてのアート」と捉えた方がよいということでしょうか？

**柚木** そうだろうね。「作らない」ことへ続いていったといえる。

## 現代におけるアーティストの存在とは

**筆者** そこで二つ目の質問なんですが、現代におけるアーティストの存在とは何なのでしょう？

**柚木** 逆に（筆者）の考える、この人はアーティストだ！っていうのは誰？

**筆者** アーティストを開拓者とするならば、僕の好きな作家に小谷元彦氏がいるのですが、彼の作品内における明確な日本彫刻史への挑戦を思想としての開拓と捉えるならば彼はアーティストであると考えます。ただ作品自体は従来あるような見せ方としての作品ですよ。なのでその見せ方自体までも新しく開拓するというならば…難しいですが、要するに「よくわからないことをしている」人たちと一般的に括られてしまうかもしれない作家になるのでしょうか。あとは「もの派」の作家。例えば管木志雄の「有る」という物の見方は、それまでの人たちの物の見方には無かった発想であり感覚であるわけだから、そういう物の見方の開拓者、アーティストであると捉えています。

**柚木** 以前も「空間」は人々の目の前にあったんだけど、アートを「空間」へ目を向けさせていったという意味で彼らのやっていたことは意味があるということだね。

**筆者** 未だにそういう視覚であったり聴覚であったり実態として捉えられるアウトプットになるわけですよ？つまり実態として実存している人間が感得するためには、実態として実存するアウトプットで表現するしかないのでは？

**柚木** いいヒントだと思う。「人間は感じる生き物であるから、目に見えるなどの感じるもので作る」という、その前提さえも疑

うということだろう。それが今の「行為としてのアート」の中にも含まれていると思うんだよ。要するに「作る」ときの身体性の希薄さや無さが含まれている。実際ネットや情報の社会の中では身体性の希薄さが進んでいるよね？ そう言ったものを今どうやって表現するかということを行っているのが「行為としてのアート」にも含まれている。だから自ずと多種多様になる。つまりそれぞれ手探りの状態で感覚的に行われている。ただその時に作家自身には身体性の無いものを見据えられているのかもしれない。今のアーティストは次の人間を見据えて仕事をしている。これまでも「見方」を変えるアーティストの仕事で認知の仕方を変えてきたといえる。つまり人間の認知の仕方を変えてきた。例えば「風景」というものはずっと昔からそこにあったのに、認知の仕方を変えたことで感得し、その存在に人間が気付いた。そういった実態としての空間認識を超えた認識というものが生まれていくのではないだろうか。新しい認識を生むと気がつかせる行為（「見方」）をしている「行為としてのアート」を行うアーティストも存在しているのだと思うんだよね。新しい認知ができるようになるとは、自分たちの身体が少しバージョンアップすることだ。しかし全ての「行為としてのアート」がそこを目指しているのかは分からない。例えば田中功起のやっていることが身体性の無い認識を表しているのかは分からない。ゆえに今はそういうあらゆる表現の「行為としてのアート」があるのだと思う。前回（6月）での話では、かつて持っていたであろう自分たちの創造性などを取り戻すために、アート活動としてア

ーティストが「行為としてのアート」のリレーショナルなアートを行うという話だったが、今回ではもう一つの方向性も含んでいると思う。

「自分たちは自分たちの認識の内でものを判断できない」という主旨の言葉があるのだけど、例えば科学はどんどん発展していくが、その現時点での最先端でしか認知できない。でも当然それが進歩すれば人の認知できる範囲が広がるわけで。

**筆者** お化けが科学的に照明されれば、その存在は科学として認知されるというような？

**柚木** そうそう。天動説ではなく地動説だったというようなね。常に限界の上に立っているのだが、それに関して我々は普段何も疑問に思わないだろう。しかしその認知の限界はいつの間にか拡張されていっている。アーティストもそういう人間の認知の限界を広げることに加担しているのではないかな。

**筆者** その認知の限界の広げ方にも時代によって波があるのではないのでしょうか？ 開拓していこうとする時にはその気持ちとは裏腹に、その変化に対する怖さがあると思うんです。新しい認知で言うならば、ストレートな話、頭に全く新しい感覚の受容センサーのようなものを埋め込んでそれによって外界の新しい認知を直接広げることできる。しかしそういう話を持ち出すと人は多少なりとも恐怖感を抱くのが多くではないのでしょうか。つまり開拓と恐怖の全体の大きな流れとして、今は恐怖を抱いて開拓のスピードを留まらせて、振り返っている時期なのでは？ だからこそ、その振り返って呼び戻す行為が「行為としてのアート」

のリレーショナルなアートとして含まれているとも考えられます。

**柚木** やはり2つの「行為としてのアート」が浮上しているね。1つは、先ほどの不明瞭な関係性に対して、テンポラリーな明瞭な関係性を生み出すためのリレーショナルなもの。こへび隊はいい例だ。トリエンナーレという3年に一度のテンポラリーな関係性でしかありえない。だがそのテンポラリーな関係性を容認しているということだ。従来の強固な（土地や家などの制度）関係性ではなく、テンポラリーなゆるい関係性でいいのだろう。ある種「ゆるい思想」を助長するのかもしれないが。

**筆者** 内うちで盛り上がってるの別にいいじゃん、というような？

**柚木** まさしく今のアートプロジェクトで問題となっていることに「マイクロユートピア」があるね。要するに幻想でしかない簡単にゆるい存在にしかかなりえず、全体社会に対して何らかの発信になるようなものにはならないのではということだ。アートというものが全体社会に対しての訴えかけとするならば、そういった小さな中での「ゆるい思想」というものが増えていくだけのもので、果たして良いのかという批評がある。

それからもう1つの「行為としてのアート」として、認知の幅を広げるという新しい実践としてのものだね。先ほど言っていた恐怖というものを生み出さない、科学とは違ったアプローチであると思うんだ。そういったことがアーティストの役割なのかもしれない。そう言った意味で田中功起という作家のやっていることには、あらゆるものが含まれていると思う。だから一体何？

というようなことをやっている。例えば美容師6人で1人の髪を切るといったもの。それを撮影してビデオ・インスタレーションという形で発表している。そこには彼には認知できていて、我々にはまだ認知できていないものが含まれているのかもしれない。

**筆者** 本当はその認知したものに則ったアウトプットができればいいのだけど、そこをそもそも探しているから、今あるビデオ・インスタレーションという形でしかできない。でもそこから鑑賞者は紐解いてよ、ということでしょうか？

**柚木** そう。だからこそインスタレーションという形式でしか表せないということには、何かあるのかもしれないね。田中功起のビデオ・インスタレーションは、おそらく彼の中では十分ではないのだろう。しかしもしかしたら彼の中では、センサーを頭の中に埋め込んだものと同じような意味のものが見えているのかもしれないね。確かに面白いのはビデオ・インスタレーションでしか見せれないという今の現状だね。実はもっと良い見せ方があるのかもしれない。例えばオカルティックな方法での見せ方とかね。昔にそういうものもあったけど、実は同じようなものなのかもしれないね。

**筆者** そう考えると、認知の仕方を広げていくところを仕事にしているアーティストの作品とは全てにおいてドローイング的な行為になるのではないのでしょうか。しかしそれらの多種多様な表現の広がり自体が不必要とは思わないんですよね。当たり前のことですが、僕は全てのものにおいて必要性があると思うんです。例えばいわゆる最先端のアートを社会に発信していくことを

仕事にしているアーティストからすると、小さな範囲のゆるい思想で終わっていたら駄目だろうとなるだろう。しかしその新しい社会への発信や認知の仕方の広がりをもとにどんどん開拓していくと、逆方向の恐怖による振り返りが発生する。どちらの方向もあるからこそ調節が取れて、今まさに生きている自分たちの身体や思考にフィットした世界が形作られていくと思うんです。

**柚木** マイクロユートピアで救われる人たちは多いだろうね。しかしその状態が無批判になるということが問題になる。まさに今の地域型アートの問題には、批評性の無さが挙げられる。つまり関係性を生み出すことの美しさが前面に出てくるので、作品に対しての批判がしづらくなっているといえる。楽しい場面が生まれているんだから良いじゃんで片づけられている。でも（いわゆる最先端の）「芸術」でやっている人からすれば、それは作品自体どうなの？ってなる。

**筆者** 無批判という固着を防ぐためには、色々なものが必要と分かっているながらも批評しあう必要がある。しかしその場合、自分がどの立ち位置でどの視点を持って批評しているのかを明確にする必要がありますね。

新しい関係性という部分なのですが、僕の知り合いにご家族で作品を作っている方がいるんですね。ご主人も奥さんもお子さんも作るんですよ。それで地域の中で発表の場を設けて意欲的に活動されているんですが、その姿を近くから拝見していて、とても生活が豊かな生き方をされていると感じるんですよ。科学方面という工学のような部分、つまり最先端の

発見というものを実生活に生きる形に落とし込む部分、そのアート方面の仕事をされていると感じるんです。アートやアーティストだけが独り歩きしてしまわないためには、そういった仕事をする人の存在は不可欠だと思います。その仕事のおかげで人々のアートにおける関心を繋ぎとめることができるのであって、その時代の最先端のアートを受け入れる土俵ができるのだと感じるんです。

**柚木** その仕事をする人たちがファインのアートを支えているということだね。今の話は鶴見俊輔という思想家の「限界芸術」というものに近いね。ファインアートとしての純粹芸術、ポップアートとしての大衆芸術、大体この二つで芸術は語られるが、そうではなくて例えば年賀状に絵を描くといったような創作行為のことを限界芸術と言った。先ほどのご家族の話はもう少し純粹芸術寄りかもしれないが、大々的で直接的に発表したりするのではなくもう少しささやかにやっているという意味では限界芸術的な活動とも捉えられる。確かに限界芸術と純粹、大衆芸術は持ちつ持たれつの関係ではあるね。つまり芸術がすごいねと言われるのも今までのファインアートの世界などで先人達が切り開いてきた価値があるわけで、街の絵描きだけでは成しえなかったことではあるよね。その価値があるからこそ街の絵描きも受け入れられる土俵ができるわけで。

**筆者** やはりそこで無批判になってはならないからこそ、自分の立ち位置を理解して批評するということが重要だということですね。

**柚木** そう。私はどの立場にいるというこ

との表明をアーティストはしなければならないと思う。だけどそういうことを表明しているアーティストはあまりいないよね。要するに自己批評をしながら創作ができている人たちは。

## 2) インタビュー考察によるインスタレーションとの関係性について

以上のインタビュー内容を要約した上で、諸々における考察を行う。まずはインスタレーションと「行為としてのアート」の関係性とは、というCHAPTERについてまとめる。そもそも「行為としてのアート」には二つの行為性を内包するが、筆者と柚木氏の間ではしばしば片方の意味のみで語られる箇所がある。つまり「リレーショナルなアートとしての行為」と「体軀を用いた表現としての行為（パフォーマンス）」の二つである。この内、「リレーショナルなアートとしての行為」の発生において、合理化のため過去に削ぎ落した「生きる術」を一度振り返ることで、「凝縮」して結晶化しようとする逆行性を見受けられることが明らかとなった。つまりここにおいて、インスタレーションの逆行性と同様の働きを持った逆行性を、現在日本で広く波及している現代アートである「行為としてのアート」からも見出すことが可能なのだ。ゆえに現代において、インスタレーションを逆行性という概念のもと、人の表現の「忘却された秩序性」の探求という視点から考察すべき所以がここにあると筆者は断言するのである。

ところでここでは「行為としてのアート」の別の発生理由を推測することができる。つまり上記の不明瞭な現代の関係性に対し

て、テンポラリーな関係性を生み出すためのリレーショナルなもの以外のもう一つの理由。それが認知の幅を広げるという新しい実践として、場（サイト・スペシフィック）の次と考えられるシステム（疑似的）を露わにするための表現の開拓である。すなわちこの文脈における「行為としてのアート」の発生理由は、インスタレーションという物質空間的な表現行為の次の段階として、アートの興味が続いていった先にあると言える。ここでの「行為としてのアート」が目指す所とは、人の実態としての感得を前提としない何らかの情報または世界そのものの認識を目の当たりにすることであろう。そうであるならば、それを目指すアーティストの表現が最大限自分たちの意志のもと生まれるアウトプットとは、それそのものが実態として感得し得ないアウトプットになるということである。しかし現状として、そのアウトプットとは未だ実態としてのアウトプットが介在し続けているのだ。すなわちそれこそがインスタレーションという多種多様な表現形式を内包する、実態として感得できるアウトプットでなければならない現状を物語っている。

筆者はここに現在におけるある種の人の表現行為の限界地を見る。アートがその限界地という枠組みを打破し続けることを意味するのならば、それは永続的な限界地ということではないだろう。しかしこの3次元に生きる人間の認識という幅において、更にその先の認知を求めるのであれば、そのアウトプットにおいて全ての表現行為は支持体としての性質を含めることになってしまうと考える。つまりどのようなシステム（疑似的）の表現であれ、それを表現と

して他者に伝達するためには、一度実態として感得し得る支持体を含んだアウトプットを余儀なくされるということである。

反論としてメディア・アートとしてテクノロジーを導入した上で表現することが可能なのではということが考えられる。つまり頭に直接受容器を埋め込んで、情報の世界であるシステムを疑似的に認識するようなアウトプットなどである。しかしこのことに関して、一例を持ってアートと科学の世界の探求の方法の相違を訴えたい。例えば人が時間という概念を操るために、時間を遅くさせたいということを探求するとしてしよう。科学における探究の方法とはおそらく、相対性理論によって支持される、光の速度で地球を周回することによって時間を遅くしていくことをテクノロジーによって現実化することであろう。一方アートによる探求の方法とはおそらく、一つの問いから始まる。なぜ時間とは大人になれば早く感じるのであろう。なぜ子どもの頃の記憶では一日があんなにも長く感じたのだろうか。そこに思惟性をもって探求が始まる。そしてふと気付くのである。そう言えば、子どもの頃には目の前にある世界や経験一つひとつにとっても敏感に反応し、なぜを問うては自分なりに考え、感じ、そこに自分自身の世界を作り上げていた。では今日から通勤する時に目の前の人の足元ばかりみるのではなく、職場に着くまでの木立の数を数えてみようか。そうすれば、もしかしたら大人になった今でも時間を遅くさせることができるのではないだろうか。そんなところから探求していくことがアートとしての方法（決してこれだけではない）ではないだろうか。つまり科学という探求の方法が

実態としての状況を直接組みかえたり生みだしたりしていくことで世界を認識していくのに対し、アートとは実態としての状況の操作ではなく、もともとそこにあったのだけれども人の認識として提示することでそこにある世界を認識していくという方法なのではないだろうか。

そうであるならばインスタレーションは、そこにある世界の認識の探求としてのアウトプットについて、3次元世界の限界を示唆していると考えられるということだ。おそらくこの限界の打破には4次元世界の開化などの大きな変化が必要になるだろう。それは本論文には考察しきることのできない事項が山積みとされるため、広大に開かれた次なる展望性として示唆するに留めおくとしてしよう。

## 2. 制作のテーマ性と表現形式について

### (1) 「つくる」ことへの背景

思えば筆者の経験には創作という行為が常に傍らにあったと感じる。保育園で過ごした記憶の中には早くも4歳ほどの頃に、階段の壁にかけられていた雛祭りのタペストリーを、カラフルな色ペンで模写していたことを覚えている。両親共働きだったため迎えが遅く、友達が皆帰ってしまった後に一人でできる遊びを考えるのも楽しかった。長方形の紙に切り込みを入れて箱を作り、その中へ魚の形に切り抜いて引っかける角を付けた紙をいくつか散りばめる。それをまた紙で作った釣り竿で引っかけて魚釣りをするのだ。ごく自然に遊びを「作りだす」ということが当たり前のように行える環境であったのかもしれない。そのおかげで小学校に上がってからも図画工作科の授業がとても得意で楽しく、後に絵を描くという形でスムーズな美術への関心と欲求が高まっていくこととなる。

明確な形で美術表現というものを意識しながら制作活動を行っていきようになったのは、中学3年生の頃からだったように思う。しかし高校受験時には意思決定が間に合わず、結局美術科のある高校の普通科へ入学する。美術科の授業風景を羨ましく思いながらも、自分には自分の状況における美術の学びがあるはずと信じ、美術科の教員に助言を頂きながら制作と大学受験のた

めの勉強を行った。その頃の制作はというと、専ら好みの画家の絵を模写しては自分流に描き方や画材をアレンジしたりする程度のものであった。中でも中嶋潔の童画の模写は最も多く描いた。中嶋潔の童画には独特の憂愁や儂さ、暖かさと静けさなどが感じられる。中嶋潔の描く子どもには強調されたS字のフォルムが多用されており（例えば額から鼻、顎にかけてのラインや、体全体の頭から背中、腰から足先にかけてのラインなど）、これによって子どもの表情の愛らしさを更に引き立たせると共に、凜とした佇まいが表現されていると感じる。それから幼児独特のふくよかな肉感と滑らかな質感、あどけない表情を見せる頬の膨らみや、眉の下がる線などが魅力的である。その人物の背景に広がる風景が重なって、初めて中嶋潔の童画はその物語性として奥行きのある、引き込まれるような憂愁感が得られるのだ。筆者の作品には彼の童画による世界観の表しが強くと影響されていると感じる。

筆者はそれらの模写によって描き方を備え、高校3年生になると自ら西日本を電車に乗って一人で周り、そこで得た風景や人との出会いから感じた思いを、一つの物語をもって水彩画に表していた。この放浪癖は未だに、急な勃興として筆者にとりついているようだ。

さて、この頃の創作には執筆活動も頻繁に行っていたことを挙げなければならない。元々小学生の頃に担任の先生から聞いた面白い話を少しアレンジしながら書き溜めていた経験があった。ライトノベルにも興味を持って読み漁り、次第に自分の物語も書き表すようになっていったのだ。しかし同



時に気付くことは、ここで語られるような情緒的な経験などは決して自分自身には起こり得ないことなのではないかということだった。それでも自分を物語の登場人物に投影しながら、自身の思いつく世界や事物を彼らに遭遇させることで展開されていくオープンフィールドのような連なりや生々しい情感を作りだしては拾って感じようとしていたのかもしれない。

大学入学後の自主制作はというと、今思えばただただ「楽しい工作」の延長上にあつた程度のものであつたのかもしれない。作ることに對する動機がただ「楽しい」ということを否定しているわけではないのだが、それをアートとして貫くまでの欲求として「楽しい」が自身の制作における表現理由ではなかつたことに気付こうともしなかつた所に當時を悔やむ思いでいるのだ。だからこそアート作品としての制作として深く自問自答した卒業制作では、それまでの制作とは明らかに性質の違うものがあつたと感じる。学部全体を通した自己制作では漠然とではあるが、自分という人間が世界とどう相互関係を結んでいるのかということに興味をもって作つていた。卒業制作ではそのテーマが「生(性)と死」という開ききつた漠然性としてしか捉えきれなかつた時期の中で、可能な限りの表現を行つていたのだろう。大学院入学後からしばらくも、その漠然性の中ではあるが自身が楽しいと思えるあらゆる表現行為とプロジェクトなどの企画を繰り返していった。しかし自分自身のありのままを見つめ問い続け、答えを見つけては更に問い直して悩み、また見つけては問い直して…という繰り返しの中で、徐々に一枚一枚と心の皮が剥がれてい

つた。ここに至つて初めて筆者は自身の表現が訴えていた、自分自身の存在の不明瞭さを絶叫している姿を目の当たりにするのだった。

## (2) テーマ性と表現形式の変遷について

ここでは筆者の表現行為のテーマ性と形式のあらましを年代順に追つていき、現段階における考察をもつて後述する「主観と客観の往来」という現在のテーマとインスタレーションという形式による表現に至る必然性を述べる。

唐突ではあるが、筆者は表現者として表現行為を成さざるを得ないほどのひどい欲求を掻き立てる、印象的でドラマティックでセンチメンタルを引き起こす事物や事象の経験がないと思つていた。全ては曖昧で不安定で中途半端な立ち位置による、丁度自分の居場所を見つめることができなくて右往左往する子どものような、焦燥感と不安感の入り混じつた居心地の悪さなのだ。ただそれは表現主義的な情感ほとぼしる表現をアートの中核と捉えていた頃の、偏つた見識による勝手なコンプレックスであつたわけだが。常に感ずることとは、自分という存在が分からないことに対する漠然とした不安だつた。最終的にこの部分へ帰着することを前提として、以下の内容を読み進めてもらえれば理解しやすいだろう。

## 1) 過去作品によるテーマ性と表現形式

ここでは過去の表現行為における具体的なテーマ性と形式の変遷を追っていく。上記のように美術表現の他に筆者は小説の執筆によってもその表現行為を行っている。初期の頃の絵画制作が中嶋潔の模写からのアレンジによるものが多かったことを考えると、純粋な自己創出による表現とは、筆者の場合「文筆」の方が早くそのスターターとしての方式を備えることになったのではと感じる。

ではここからは大学学部入学後の制作について、大まかなその変遷を追っていく。1年生の時に制作した「childhood」(写真9)は、キャラクターの描き方や風景画的な画面から未だ中嶋潔の画風の影響を強く残した状態での作品である。しかし全体的にトーンの落ちたドラマティックな演出や、画面中心に紙粘土で作った実寸大の手をはりつけたりしている所から、素直な自分の創造性による表出の一端を見ることができるだろう。



写真9「childhood」(2009)



その後の制作は彫刻研究室へ入ることをきっかけに立体的なものへと移行していく。卒業制作では更にそれが空間的な表現へとその支配欲に広がりを見せる。卒業作品「Born Road」(写真10)は八畳一間ほどの空間を板材で作り上げ、その中に制作した人体像などを配置して体験者がその中を通り抜けることで、産道からの誕生の瞬間を疑似的に体感するというものだった。内部空間を別世界のように切り離して作り上げると共に、行為として「這う」という日常との差異や、造形物に間近に接近しなければならないことなどにより、この空間内での体験者の感情を揺さぶる効果を生み出そうとした。悪く言えば、自分自身のイメージネーションの影響下へ他者を誘い、他言は許さないほどの絶対的な主張と共に内に封じ込める、極めて自閉的で空間への支配欲が高まった作品であっただろう。学部卒業と大学院入学のこの頃の制作コンセプトとしては、「日常世界での空間とは切り離された空間へ入りこむことによって、自分自身の存在を忘れてしまうような心さわぐ感情を与えるインスタレーション作品」としていた。研究題目としては「スリルのような浮遊感を体感するインスタレーション作品に関する研究」というようなものだった。



写真10「Born Road」(2012)



写真 10 「Born Road」 (2012)

その後自分の制作について「何を求めているのか」、「自分らしさとは何なのか」という問いかけを繰り返すことになる。始めにキーワードとして上がってきたのが「物語」と「インタラクティブ」であった。その頃の「何を求めているのか」という問いには「わくわくしたい」という単純明快な答えだった。制作を通して何を伝えたいのか何を求めているのかということ深く考え、余分なものを省いていった結果、最後に残ったのが自分自身の制作を通した高揚感そのものであった。当時制作したのが「空蟬の」(写真 11) という作品なのだが、このキーワードをそのままストレートに表現形式へ代入したものであったろう。「机に座ってください」、「本を読んでください」という指示文により、体験者の行動を誘った。この作品形式について直後の考察において「指示文による体験者自らの行動によって、作品の見え方などが変化し、内容の理解や更なる感覚への刺激が促されるものとし、それが空間的な構成による表現である。それらの経験によって体験者自らの主観性に

よる作品への関与が、作品理解への一種の成功体験につながると仮定する」としている。そもそも指示文の時点で鑑賞者側の能動性が阻害されている上に、表現行為の最終的な目的を鑑賞者という他者に対する恩恵として終着させている所から、この時点では作る目的としてのテーマ性として、まだ明確なキーワードさえも見出せないでもがいていた段階であることが見て取れる。ゆえに一度は「物語」というものが浮上したにも関わらず、その言葉は「表現すべきは何なのか」という混沌の海の中へ再び姿を沈ませていくことになる。



写真 11 「空蟬の」 (2013)

その後からは具体的な作品制作や実験的な作品、プラン制作などと並行して、問いかけを繰り返す中で出てきたキーワードを考察して、自分自身の直感的な感性の所以を紐解く作業を行っていく。この頃から具体的な言葉としてのテーマ性の変遷が始まる。

最初に現れた具体的なキーワードは「対称性」と「マイノリティ」であった。「何を求めているのか」という問いには「日常空間に全くありえないものがある空間を作り出すことが楽しい」としている。「自分らしさ」には、「子どもや人型の立体造形」(写真 12、13)としている。「日常空間に全くありえないものがある空間」(写真 14)とは、つまりそのありえなさを引き立たせるためには周囲の環境とは真逆の性質を帯びる物を構成することでより顕著に現れると考えたのだ。必然的にその物は周囲の場において「対称性」という関係性が生じることになる。「子ども」に対しては「既存の全て」というものの対称として捉えている。つまり「子ども」の環境である社会文化、建造物、製品、食品…などは全て「大人」という「子ども」に対する対称性に付随するものである。ゆえに「子ども」とはあらゆるもの(完全な自然以外)に対する対称性であるとしていた。そして当時制作すべき空間とは「あくまで日常空間の中にある、ありえないものがある空間」と考えていたため、前述の「対称性」を帯びたものは周囲の環境を呑みこむほどの規模であってはならないことになるため、その存在は周囲の「マジョリティ」に対する「マイノリティ」としての性質を帯びることにもなると考えた。この「マイノリティ」に関しては、過去のプロ

ジェクトや企画展の発足と運営を繰り返していた経緯から、常に開拓心を持ったマイノリティとしての存在でいたいという思いも重なって理解することができていた。

ここで今一度、もともと何を楽しんでいたのか初心を振り返ってみることを行う。言葉だけに捕らわれて肝心の感覚的に求める方向性がずれている可能性があったからだ。これ以降の追求は更に現在のテーマ性へ核心の深まりを増すことになる。

「マイノリティ」や「対称性」、「開拓心」などのキーワードの前に、そもそも自分が求めていたものとは「スリルのような浮遊感」であったはずだ。つまり「マイノリティ」や「対称性」における突飛な存在であったりすることとは、その存在が不安定であり何か常に揺るがされる影響が外部から受けている状態であり、だからこそその一瞬一瞬を噛みしめながら生きている現在を感得することができるものであると考えた。「スリル」という言葉も同様の状態説明を当てることができる。つまり「スリルのような浮遊感」はむしろ浮遊感の中に当たり前にスリルが存在していたということになる。



写真 12 (2014)



写真 13 「平成への眼差し」(2009)



写真 14 「突出」(2014)

それ以降、テーマ性を「浮遊」(図5)に更新する。「浮遊」とは、「反重力」と「重力」が極めて均衡を保つ瞬間であり、地面と足先が着くか離れるかの瀬戸際の状態である。まず「反重力」とは、人間の知識欲や開拓心であったり、何か莫大なエネルギーや得体のしれないモンスター性、神秘性、ユートピアなどに対して惹かれたりする感覚を「反重力」とする。これに類似する観念によるものとして、2014年に豊田市美術館で開催された「反重力展」では「加速度的に非物質化していく現在の社会を反映し、私たちの身体や生活を規定してきた枠から逃れるものとして、ここに『反重力』という言葉」を掲げるとしている。

次に「重力」について。反重力によって引き上げられていくにつれて、地面との設置面が際立っていく。身体は自分自身の存在のよりどころとしての設置面が消えていくことに対して不安や恐怖を感じる。この時の望郷のような地面へ戻ろうとする感覚を重力とする。例えば宇宙飛行士が初めて無重力状態におかれた際、どこにも接していないくて、何処までも進んで行ってしまような感覚に不安を覚えるという。そうした時に初めて自分自身の存在が地面からの自重の反発があることで安心感を得ているということに気付く。つまり自分という存在を絶対他者である地球の設置面をよりどころとして感じ得ているのである。

もともと反重力としての力が無ければ、現在までの人間の発展は成し得ることはなかっただろう。反重力とは人間の英知を支える未来への希望ともいえる。しかし他方でその行きすぎた力が自身を蝕み、時に崩壊させ、自身の存在を確認できなくなって

いくため、重力としての望郷を感じる。制作では、反重力を際立たせることで重力を煽り、自身の存在のよりどころとしての設置面を可視化することで、そのはざまにある均衡について鑑賞者へ問題提起を行うとしていた。

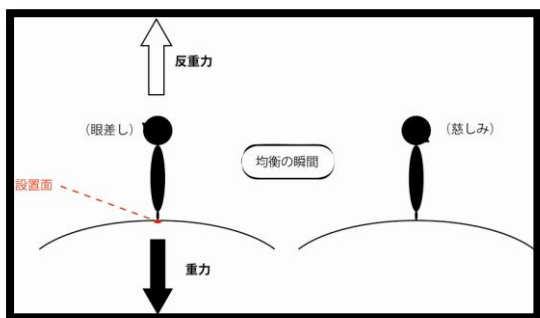


図5 「浮遊」

参考作品として、写真15～17の一連の人体像は「浮遊」のテーマ性をそのままシンボリックに造形美として表現したものである。例えば写真15及び16の人体像は鏡の上に設置し、幾つかの同様作品を配置して構成する。足元には人体像の乗っていない鏡もいくつか散ばせて配置させることにより、鏡に映った穴空きの空間が足元に広がりを見せる。人体像群は鏡に映ることによって、鏡の向こう側の世界にある真反対の像との均衡により空間に宙吊りにされる。鑑賞者は自由にその空間を見て回ることができ、その過程において自分自身の足元の鏡による浮遊感をも体感し、人体像群の浮遊性を更に感じるようになる。その形態が緩やかな曲線による「流れ」を帯びるのは、反重力による上昇を生み出すためである。加えて異常な程に細長く伸びた首や腕、小型化していく頭部などのデフォルメは、重力から解放された宇宙空間への適応してい

く状態を表す。これに関して『反重力』（安田洋子、青幻舎、2013）では以下のように触れられている。

——毛利氏は、宇宙から見た地球を「美しい」と感じた理由を訊かれ、以下のように述べる。地球という空間の中に自分を複製して綿々と生き延びてきた生命、それが多様化して現在ある人間というものが生まれて、続いてきているわけです。（略）時間と空間に対して、生命というものがずっと続いていく。その方向性を示すものが、ベクトル的に合っていれば、美しいと感じたり、逆に生命を滅亡させる、あるいは何と、遮断する方向のものは嫌だという感覚が出てくるんじゃないか、と思うんですね。これは宇宙開発を一つの生物進化論として捉えた視点だろう。毛利氏によると、宇宙からの地球の眺めを「美しい」と感じたということは、宇宙飛行が間違っていないということであり、人類の進化の過程で必然的に起きたことともいえる。（略）人間が宇宙で生活するようになれば、重力を軸に対象を形作ってきた身体も、いずれは変わっていくだろう。そしてこのことに、戸惑いを覚える人も少なからずいるはずである。もし「美」が生命進化の正しさのバロメーターになるなら、宇宙空間で変化する人間の身体もまた美しいといえるだろうか。

この作品における人体像の形態は、制作者自身の美しいと感じる「流れ」を含んだデフォルメにすることで反重力と重力の狭間における奇形を、観客の美しいと感じる、

生命進化の正しさのバロメーターがいかにかに反応するのかを問いかけている。素材・制作方法については、粘土を使用するのは人体表現に制作者自身が最も適当であると感じるからである。そもそも塑像は無からの誕生である生命の過程であり、粘土の塊を乗せていくことで質量として肉付けが成されていく行為にこそ、粘土で人体を作る意味性を孕んでいると感じる。そして成形後に銀にコーティングすることは、「着飾る」ことを意味する。反重力的に何かへ向かっていくためには、自分を良いものとして、恰好つけたりして、奮い立たせる力がなければ動き出すことはできない。しかし次第にそのコーティングは自身の設置面を見つめ直すことで剥がれおちていく。この繰り返しによる人間の邁進を表す、としていた。



写真 15「浮遊する人体 (模型)」(2014)



写真 16「浮遊する人体群 (プラン)」(2014)

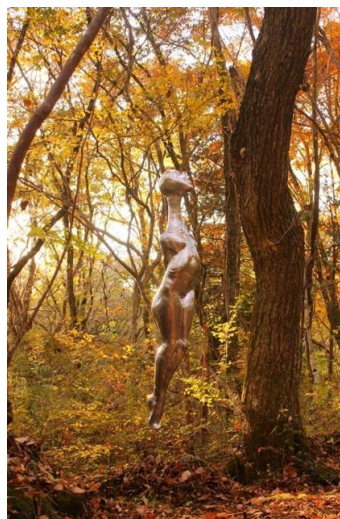


写真 17「人は否応なく自然の前に浮遊する」  
(2014)

もう一つ「浮遊」における別の角度からのアプローチによる作品プランが写真 18 の「106 号室」である。これは手仕事による造形制作物を用いない方法である。筆者の自室のものを運び出し、展示室にそのまま再構成する。その空間で筆者自身が寛いでいる。観客は展示室という「公」的な空間から、「106 号室」の扉を開いて空間へ入

ると一気に浮き彫りとなった「私」的な空間へ放り込まれることになる。観客はそれまで「公」の一部としての自身の拠り所があったのに、他人の「私」的空間に踏み込んだ瞬間、「公」の一部としての拠り所が失われ、観客自身の「私」が露わとなって自身の存在が揺り動かされる不安定を感じる。「公」（共同体）に属することへの安直な安心感に対する批判と、「私」的活動や空間が社会へと取り込まれていき、現代社会を構成し育てていっている実態に対する問題提起を行うというものであった。

さてこの「浮遊」に至ってはじめて自分が制作を持って、自分自身が存在している事を確かめるという存在確認を主題そのものに行っているということに気がつくのである。ここから過去の自分を深く見つめ直すことを行うのである。この瞬間全ての回路が繋がってシナプスのように響き渡り、全てが呼応しだした。なぜそれを筆者自身が求めるようになったのか、なぜ「人」というモチーフを頑なに手放そうとしなかったのか、なぜインスタレーションでなければならなかったのか、諸々の疑問に対する答えが必然性をもって浮かび上がってきたのだ。

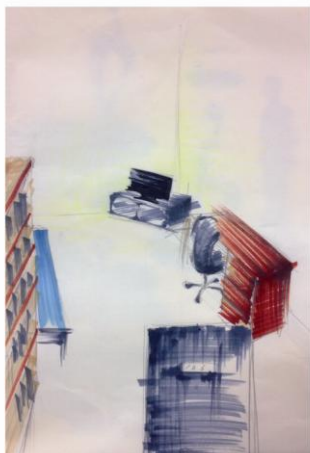


写真 18 「106 号室（プラン）」（2014）

## 2) 過去の見つめ直しと制作の根源的欲求

存在確認そのものを主題に捉えるようになった背景を探るべく、筆者は自身の過去を洗い直し、その制作に対する全体的なテーマ性の発端となった何かを求めた。結果から言うと、その発端となるのは、おそらく筆者の死生観によるものではないだろうかと感じるのだ。筆者は物心つくまでにはすでに自分の中に「死」という事実を客観的に受け止めていたように思う。例えばそれは、僅か 7、8 歳の頃に図書館へ行っては戦時記録やそれに関する小説を始め、映画やテレビ番組などを漁るように調べていた行動が物語っている。今思えば何故そのような行動を取っていたのか、その直接的な動機を思い出すことはできないのだが、ただ面白半分が続けていたのではなく、その事実と情感を淡々と自分の中へ蓄積させていくことに半ば使命感のようなものを抱きながら進めていたように思う。しかしそれも小学 3 年生の頃までにはいつのまにか行わなくなっていった。

ここで過去に自分の死生観に影響を与えたと思われる事物、事象を洗い出してみる。まずは 1993 年（筆者 4 歳）の頃に母方の祖父が死去するのを経験する。いきなり直接的な事物ではないかと思われるかもしれないが、筆者にとっての祖父に対する記憶はさほど強烈に残っているわけでもなく、むしろどんな表情をしていたのか、どんな言葉を交わしたのかということさえも思い出すことのできないほど、正直なところ軽い印象でしかないのだ。しかし祖父の見舞いの折の母の表情や、葬式で嘆く叔母らの姿という所に大きな印象を受けている。

次に 1995 年 1 月 17 日の阪神淡路大震災



について。当時筆者ら一家は神戸より西に外れた地域で過ごしていたため、比較的被害は大きいものではなかった。親族が被災したということもなかった。それでもその瞬間の揺れのすさまじさ、両親のうろたえようと緊迫した周囲の空気感、後に親から語られた凄惨な現場の様子などの記憶が感覚的にこの身に薄く沈澱している。時折それを思い起こすような場面に立ち会うと、その降り積もっていた感覚がかき回されて体内に攪拌し、瞬間的に何か心と体が内から騒ぎ立てられるのを感じる。

次に 2001 年アメリカで起こった 9.11 の報道。当時はその真たる世界的影響を理解してはいなかったのだが、それでもアメリカという大国が白昼堂々襲撃を受け、崩壊していく資本主義の象徴を目の当たりにして、遠い日本にいながら尻がむず痒くなった。

次に 2006 年 7 月 5 日の北朝鮮によるミサイル発射実験。打ち上げられた 7 発の弾道ミサイルが日本海へ着弾した。これは当時、筆者が執筆していた小説の序章にあたる脈絡と類似していたという経緯があって、テレビ報道を見てとてつもない緊張感が走ったのを覚えている。

そして 2008 年、現役での大学受験に失敗して浪人生活中だった筆者は、究極的に自分の存在理由が分からなくなり、生きている事に自信はおろか否定的な見方でしかその答えは返ってこない現実には自殺未遂を起こす。しかしどうしても死にきれず、結局一切誰にも気付かれることもなく、自分自身も記憶の奥底へ徹底的に封じ込めることになる。現在でもそれは何故か未だに残る腕の傷跡に触れながら、客観的に思い起こ

すことしかできない酷く淡白な事実としてしか筆者には残っていないのだ。

最後に 2011 年 3 月 11 日の東日本大震災について。一時を境にして 15,861 人の死者と 2,939 人の行方不明者をうんだ。東日本全ての人間が一定期間、命の保証のない時間（地域や個人によって差はあれど）を共に過ごすという「異常」な状況に、自己と他者の命を純粹に見つめる瞬間を体験するのだった。しかしこれも静岡市に住んでいる筆者にとっては、石巻市の人々や福島の人々ほど直接的な生活システムをひっくり返すほどの影響を受けているわけではないのだ。

以上の経験において多くがその事物、事象の直接的な当事者ではなく、それでいて遠い第三者でもない曖昧な状況下におけるものがほとんどである。これらの経験は曖昧な状況であるからこそ、その感覚は薄く沈澱して残るだけなのだ。いざ制作をしようとした時に少しその片鱗が舞い上がって掴もうとするのだが実際の感触などない。何故なら主観的な実体験など何一つないのだから。それでも微かな方向性としてのテーマ性が漠然とした死生観として表れたり、小説の執筆による物語の疑似体験的な実感のオーバーラップとして表れたりすることになるのだ。

つまり筆者自身の経験における特異性とは、多くが当事者ではなく第三者でもない曖昧な立ち位置におけるものであるのだ。そこには当事者としての強烈な実感も完全なる客観性もない。しかし当事者ではないからこそ感情に押しつぶされることもなくある種冷静に周りの状況を把握することができ、第三者でもないからこそ、その状況

や空間における内的心情を具体的に自身に感ずることができた。

この曖昧な立ち位置だからこそ、あらゆる事物、事象などの経験を素直に受け止め、しかしその実態には所属しきることのできない立場であるゆえに語り継ぐような感覚でいるしかなかったのだろう。具体的事実と感情、客観的事実と情報を抱えた状態で一つの事物、事象を自分の中に取り込み、自分の美しい形として風景画的で物語のようにアウトプットすることができた。その形が一番心地よく、それでしか表現できなかったのかもしれない。そこで一番直接的な表現として小説を書いていたのだろう。しかし文章のみの小説では自分の感情などを感覚的に表現するまでには叶わない上に、自分が伝えたい全てを感得するまでには実際的な読了するまでの時間がかかってしまう。そのため美術表現としての絵画と並行してその手法を模索していたのかもしれない。それを続けていると自分の作りだした妄想世界の方へはまりすぎてしまうため、ふとたまに気がついて実体験としての感覚が恋しくなり各地を放浪してまわっていたのだ。そしてそれをまた物語としてそのまま文字に起こしたり、絵画に起こしたりする。平面から立体、立体から空間へと表現形式が移行していったのは、始めから筆者の意識が空間的な実体験への眼差しがこめられていたからこそその必然的な流れであったのだ。インスタレーションとはあらゆる感覚刺激による手法が可能なるものであると捉え、この表現形式に近づいていこうとしたのである。

曖昧な立場であるからこそ、その主観的体験に夢見て何かの事物、事象をモチーフ

に物語を生み出して疑似体験をしたり、各地をさまよってはその時間と経験を美しい形として風景画に留めたりすることで自分の存在を確認していたのだ。しかしどれも本当のところでは自分が所属するほどの近い事物、事象ではなく、その実生活レベルでの影響も薄く、どこか遠い国での出来事のように受けてしまい実態感がない。筆者はどこかで全ての自身の主観的体験のようなものでさえ、瞬間的に客観的立場へ移ってしまい、自分を冷めた目で見つめてしまうのだ。これは既に大学学部1年時の自画像(写真19)でも表されている。何か食欲に求めるものを追いかける魔物のような自分自身。その外側にはそんな魔物を黒い瞳の中に捉えた、もう一人の自分が情感もなくなただ見据えているのだ。

ここで述べたいのは主観を求めもしながら、客観も発生することで更に自身の曖昧さが露見することになるということである。しかしこの主観と客観への眼差しが、現在のテーマ性への入口なのである。すなわち筆者が何を求めて制作を行い、作品発表しているのかが明確となったのだ。それは、自分自身が曖昧な立場である事物、事象などをモチーフに一つの物語を表しそれを主観的に感じ得た上で、更にそれを外側から客観的に見ることでまた主観を得るという、「主観と客観の往来」を行うことで、確かな自分自身の存在のよりどころを生み出すことで存在確認を行いたいという思いなのである。そしてそれを通して一つの物事をあらゆる角度から知覚し考察することで、理解という幅を広げるということを示したいのだ。



写真 19 「自画像」(2009)

### (3) 修了制作について

#### 1) テーマ「主観と客観の往来」について

前述より「主観と客観の往来」とは、自分自身が曖昧な立場である事物、事象などをモチーフに一つの物語を表しそれを主観的に感じ得た上で、更にそれを外側から客観的に見ることによってまた主観を得るということである。ここではこのテーマの詳細な概念や修了制作における具体的な内容、及びそれらの必要性について述べていく。

#### ① 根源的意義と社会的意義

ある特定の時代や地域によって語られる、世界の存在や本質とは、あらゆる性質の構成要素やそれらの積層の組み合わせなどによるものである。結局のところ、世界とは人間の知覚と論理の範疇における意識化されて見通しがきいた視野の範囲である。延々と続く「世界」のある切り取り作業の中しか存在しえない。何故ならば、この世界

をいくら「純正化した」、「本質を見極めた」などと論じたとして、それらの発見には必ず人間の痕跡が含まれると共に人間が人間であるからこそ認識できるのである。またその知覚と論理も人間が押し広げるからである。つまりそれが最先端の科学や芸術によって押し広げられるにつれて、延々と大きくも小さくもなるのだ。

知覚や論理において人間の痕跡を取り払うことは不可能である。むしろ世界はあらゆるものの組み合わせ、シミュレーション、疑似体験を自己に落とし込むことで、一人の人間が知覚しているに過ぎない。特に今日におけるインターネットの普及などによって、リアルとアンリアルの境が曖昧となってきている。否、リアルもアンリアルもなく、それらは全て組み合わせなのだ。

絶対唯一の本質や根源、オリジナルなどを追うことは不可能である。そうではなく、組み合わせられていく自己と世界を自己によって視認し、知覚と論理化において捉えることが重要なのではないだろうか。前者の自己とは、最初に対象となる事物、事象に対し主観的に知覚し認識した当事者としての「第一の自己」である。後者は、「第一の自己」を客観的に知覚し認識する「第二の自己」である。つまり最初に対象を認識した時の自己自身を含めて客観的に論理づけるということである。他者であれ自己であれ、多様で多層なものの積み重ねであることを理解する必要がある。

話が少し脱線するが、対象となる事象が他者に対するコミュニケーションにある場合、見えている表象（他者の主張や態度など）そのものだけに対する一義的な論理構成によってみなすのではなく、多義的で包

括的な論理構成による理解をすべきである。そのためには自己による主観と客観を切り替える必要がある。加えてコミュニケーションによるこの所作のためには、そのプロセスにかかる時間とそれを許すだけの意識が自己と他者において必須であるだろう。

個人の主観的体験において物事を実感することが、その人物の存在規定や存在のよりどころを形成していくのだが、現代日本においてその機会が獲得されにくい状況となってきた。だからこそ第二者的立ち位置におけるシミュレーションによる疑似体験は物事の実感と、その機会と様相の幅を広げることが可能とするのである。現代とはこのように自己の存在のよりどころを得るために、とある事物や事象における何か重要な要素を凝縮して結晶化させ、その具体的体験をもって感得する方法が必要とされる時代なのではないだろうか。

## ② 修了制作における具体的内容

筆者にとって「作品制作」を通したアートとは、第一者、第二者、第三者の立ち位置をそれぞれ行ったり来たりすることで「主観と客観の往来」を果たし、自他の存在確認を行うことである。第一者とは、様々な事物、事象に対する主観的な経験を行う位置である。完全なる主観、当事者や一人称的視点（私）ともいえる。先に第三者とは、第一者またはその経験となった事物、事象に対し、全くの関係性を持たない位置である。完全なる客観、三人称的視点（彼、彼女）ともいえる。そして第二者とは、第一者ほど事物、事象に近くはないが、第三者ともいえないほどの接した関係性を有した位置である。曖昧で第一者、第三者間を

徘徊する。二人称的視点（あなた）ともいえる。前述した筆者の曖昧な立場とはここに位置するだろう。

つまりもともと曖昧な存在位置である第二者から出発し、第一者（主観）と第三者（客観）の獲得をするため行ったり来たりすることを、その過程を含めて「主観と客観の往来」と呼ぶ。この「主観と客観の往来」のための作品制作プロセスは大きく分けて以下の二つの段階に分類される。

i) 一つ目の段階とは、自身が第二者である事物や事象をモチーフに取り上げ、制作過程と結果的な「形」であるインスタレーション作品、およびそこで発生する知覚と論理をもって構成されるプロセスである。この知覚と論理とは、モチーフと現在の自分自身を通して生み出されるため、リアルタイムで当事者としての事物、事象となる。ここにおいて作者は第一者を獲得すると考える。(図)

ii) 二つ目の段階とは、第一者となって表れた結果的な「形」と、再び第二者となり得る自身を関係させるある仕掛けを施し、それをデータ化した後に全くの外側から第三者として知覚、論理化するプロセスである。この第二者となり得る自身を成立させるためには、その関係性が何かしらの「因果」(もはや自然摂理のような必然性を内包しているものだが表面的に認識することが困難なもの)を生み出すものである必要がある。しかしながらそれは第三者となる自身とは全くの関係性を持たない「因果」でなければならない。そのためここにおける「因果」を発生させる仕掛けとは、偶然性

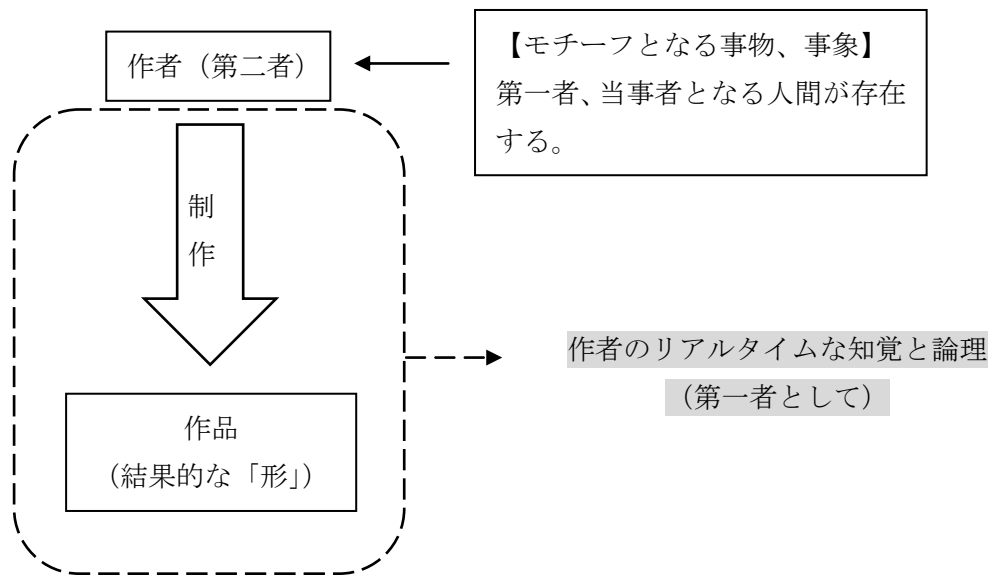


図6 第一者の獲得

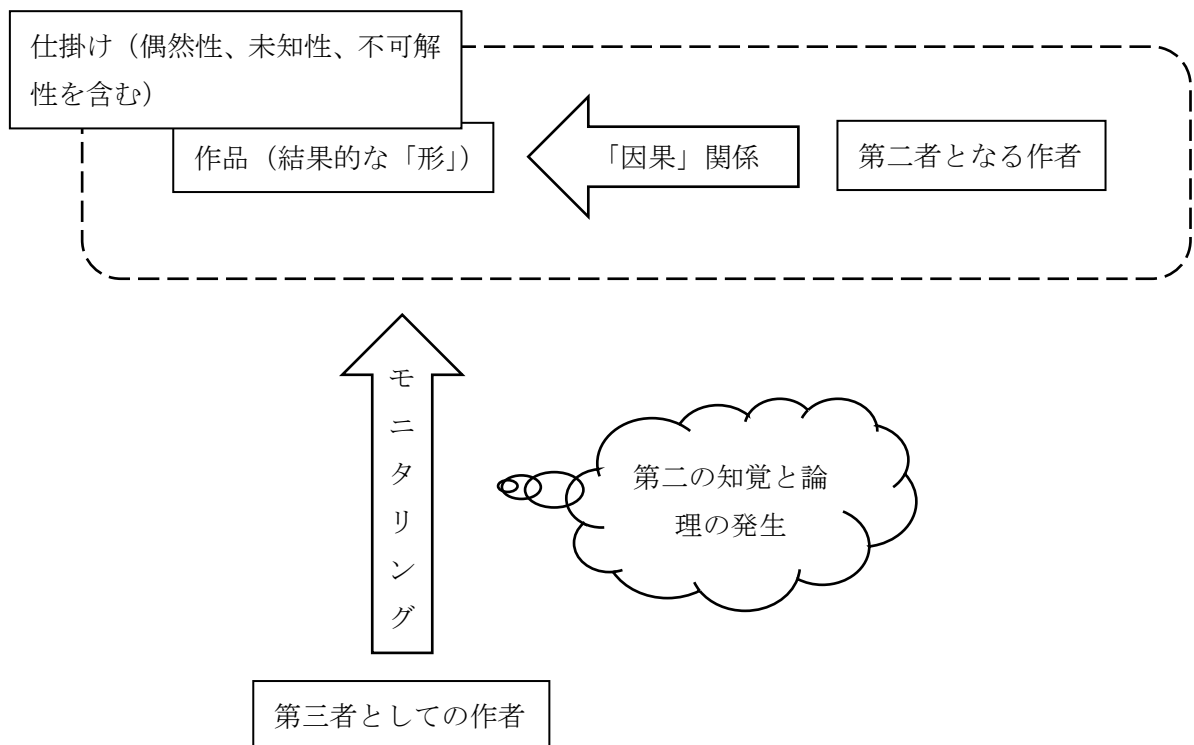


図7 第二者と第三者の獲得

や未知性、不可解性などを有するものが好ましい。しかし全くの偶然性や、第一者となって表れた結果的な「形」に対して乖離した仕掛けでは、第二者となる自身を発生させることができない。(それは知覚、論理化され得ない第三者となるだけである)つまり後に第三者が知覚、論理化することのできるシステムに調節する必要があると考える。重要なのは第三者が第三者として、第一者と第二者とは全くの関係性を持ちえないためには、第二者となる自身が後の第三者を徹底的に意識することを拒む必要があるのだ。ここにおいて作者は第三者(もしくは第二の知覚と論理を生み出した第一者に戻るともいえる)を獲得すると考える。(図7)

以上、二つのプロセスをもって筆者の制作、作品、考察は「作品化」する。加えていえば、この第三者を獲得した作者自身に再び仕掛けを施すことで、永続的な主観と客観の往来が可能となる。

懸念として、物語を通したシミュレーションをすることにより、そのモチーフとなった事実や本当の当事者の意などの「本質」からずれるのではないかという疑問が浮上するだろう。しかし、まず作家においては、作品制作のプロセスと結果を通して、シミュレーションにより疑似体験と現在の自分や世界などを考慮した上で、自分自身の知覚と論理を発見するので、結果としてその場における作家自身が当事者としてのリアルな論理が生まれるのだ。つまりずれるものもない。そこにはシミュレーションによって当事者となった者のリアルな知覚と論理が発生するのみなのだ。

これが鑑賞者の場合、i)の段階においては作家のプロセスと結果をさらにシミュレーションすることになる。これだけをインスタレーション作品として提示することも可能だ。むしろ多くの作品とはここまでの提示であろう。しかし筆者にはそのままでは、舗装されて進む方向も分かりやすく歩きやすい道に鑑賞者を乗せたまま、帰結する概念や主張に向かわせるだけのようには思えるのだ。それではただのパッケージだ。そうではなく、鑑賞者が作品を通してある一定の作者の方向性を感じつつ、鑑賞者自身の記憶などに照らし合わせた具体的な知覚と論理による経験の果たされたその時こそ、作品を深く理解することになるのではないだろうか。ゆえにii)の客観的作業が鑑賞者にも成される状況であることが、作品の理解としては望ましいことになる。しかしここで必要となるのは、鑑賞者自身の知覚と論理を発生させるだけの、「作品の余裕」つまり未知性や不可解性である。あえて鑑賞者を整えきった道には乗せないのだ。ただ注意したいのが、この未知性や不可解性は、何の手がかりもない単なる無意味性とは異なる。つまり作品内のオブジェクトなどにおける登場人物のようなポテンシャルがその場においてある意味必然的に作用し、作品の完成後未だ自発的に「生き」続け、物語をつむいでいく性質を含ませるということである。その未知性や不可解性にあたるのがii)における「因果関係のある仕掛け」に相応するということだ。

## 2) 「因果関係のある仕掛け」について

上記における内容より、ii)の段階における第二者の位置とはi)における結果的

な形となったインスタレーション作品に対し、リアルタイムな関係性を生み出すものであると共に、偶然性を取り入れやすいものであることが望ましい。つまり「因果関係のある仕掛け」とは、作者自身の身体性を含むパフォーマンス的表現が最も適していると考えられる。

重要となるのは、1.インスタレーションについてで分類した「現在進行的視点と流動的關係性」である。「現在進行的視点」とは、その一時性、瞬間的で現在のその一点による視点を持つことである。「流動的關係性」とは、その構成の關係性が一義的ではなく偶然性やコントロール不能な外部因子などを含んでおり、流動的な結果を積み上げていくことを示す。ここに含まれる形式として例えばプロセス・アートやパフォーマンス・アートといったものを挙げた。すなわちii)の段階における第二者とは「者」といえども、それは必ずしも「ひと」である必要はなく、「もの」による關係性を構築することができるということが言えよう。しかし後述の理由により、修了制作における仕掛けには「ひと」を採用したい。

以上が作品制作に向ける作家個人としての眼差しによる理由であった。ここで鑑賞者側を考慮した視点による、偶然性、未知性、不可解性を含む「因果関係のある仕掛け」の必要性と、修了制作におけるパフォーマンス的表現の優位性について言及する。

前述した「作品の余裕」とは、それそのものが偶然性、未知性、不可解性であるといえる。作品を通した鑑賞者自身の個人的、具体的な知覚と論理を、その瞬間瞬間にリアルタイムで生み出されるための要素であるという趣旨を説明した。

それは長塚圭史（劇作家、演出家、俳優）の語る「50vs50」の論理（BS 日テレ、「TOKYO DESIGNERS WEEK.tv - 茂木健一郎の発想の種 IMAGINE -」、2013年8月5日放送）による作品の魅力を増す効果にみることができる。そこで長塚氏は、観客の意思と想像力が含まれる中でこそ、作品の高みが爆発的に増すと語っている。すべてそこにかれたもの（芝居）を目で追いかけるだけで、げらげら笑うようなものは作りたくないとも言う。観客をある意味突き放すことで、そこに観客のパワーの余裕が作られる。作家だけが占有する場でもなく、観客が強すぎる場でもない、観客のパワーと作家のパワーが「50vs50」である場によって作り出されるものを求めていると語られた。

このような完璧に固着したものよりも、あえて偶然性や未知性、不可解性を有するような不完全で流動的なものを好む嗜好は、何も現代的な意識ではない。例えば徒然草第82段に語られる「不完全性」に対する美意識にも同様のことが見て取れる。

「薄絹で表装した巻物表紙は、じきにいたむのがつまらないことだ」と或人がいったのに対し、頓阿が「薄絹で作った表紙はその上下の端がほつれ、螺鈿の巻物の軸は、はめこんである貝が抜け落ちてからが、実に妙味がある」と申しましたのは、見上げたものだと感心した。幾冊かで一部にまとまっている草子などが、同じ体裁にそろっていないを、みぐるしいと人はいうけ

れども、弘融僧都が「物を必ず一揃いに揃えようとするのは、つまらぬ人のする事である。不揃いなのがよいのである」といったのも、さすがにえらいと感心した。

すべて何事も皆、事の整備しているのは、よくない事である。し残した所を、そのままに放っておいてあるのは面白く、のびのびした気持ちになるものである。「内裏をお造りになるにも、必ず作り終らぬ所を残しておくものである」とある人が申しましたことです。昔の賢人の書かれた仏教や儒教の書物にも、章や段のかけているものが、実に多くございます。

(守随憲治、「徒然草辞典」、1957)

徒然草における不完全性の解釈として、敢えて手を付けられない部分を残すことで面白味があり可能性が見出せる、とされている。何か完成されたとしても不断に「生き続ける」ことがあらゆるものに求められているということだろう。筆者には、同時にそれはいつまでも未来を夢見て向上し得ることを許されると共に望まれているようにも思われるのだ。

修了作品の場合、オブジェクトなどによる視覚効果の制作における自らの知覚と論理をすでに落とし込んでいる。更に制作や操作による「作品の余裕」を生み出すことはできるが、二つの制作的な視覚効果同士による互いの主張が作品展開の混乱に作用する可能性がある。そのためここでの「作

品の余裕」はパフォーマンス的な要素による表現が適当であると考え。制作中による主観と制作後による客観が対照的に示されやすいようになる必要がある。つまり修了・卒業制作展期間中における主観がより前面的な表現になる仕掛け（例えば作者の身体によるパフォーマンス）を施すことで、後の客体を相対的に露見しやすくなると考える。

### 3) 修了作品「鉄塔」について

まず第一段階、つまり第一者を獲得する段階における、制作のコンセプトを語っていきこう。

モチーフは東京タワー。そしてその周辺の時代性だ。東京タワーに惹かれたのは、その時代の求める象徴、何か生きるべき道を指し示す道標のように見えたからかもしれない。戦後復興の象徴であり、高度経済成長期におけるその日々邁進するべき未来の姿であり、その時代に生きるべきシンボルであったと感じる。ある意味、生きるべき性としての制約であり、フォーマットがそこにあった。戦中における制約とは言わずもがな、自由と生命の拘束だったわけだが、それがあったからこそ、それに抗うのか粛々と生きるのかの求められる、求めたいと思える生き方を自身が発見するための要素、あるいは反射物となっていたと考える。つまりは輪郭のはっきりした絶対他者の存在が、自身の存在確立をはっきりとした輪郭を持って見つけることができたのである。戦後にはその荒れた大地や精神、国家を再び復興し繁栄させるために多くの人間が汗にまみれてがむしゃらに目の前の仕事をこなし、学生は国の行く末を、命を懸



けて考え体当たりで挑み続けた。そこにも絶対他者があったのだ。

それが現代において崩壊した。古くからの家制度も過去ほどの影響力を日本人の多くが受けているとは言えない。むしろ核家族化につれて崩壊が進んでいる。絶対他者の輪郭がおぼろげになったため、自身の輪郭も把握しにくくなってしまったのだろう。さらに情報化社会の浸透により、人間一人が受け取れる情報量の絶対量が爆発的に増えた。しかも現在では情報の方から我々の中に流入しようと至る所からその存在を主張してくるのだ。(生活環境の中ではテレビもラジオも新聞もインターネットも、街頭に出れば電子公告板からポスター、電車のつり革にさえ広告表示がされている) いやでも大量の情報が脳内になだれ込んでくる。目立った制約もなく、フォーマットもなく、おまけにどんなものにも夢見ればその情報が受け取れる。自由で平和な世の中を手に入れたのだ。曾祖父母、祖父母、父母の時代に苦勞してやっと手に入れた豊かな時代に生まれた幸運な我々の世代は大人たちから口々に言われるのだ。「個性を見つけろ。アイデンティティを持て。自分の本当にやりたいことを見つけろ。お前の時代はいい。それができるのだから」自分が何者であるかも分からないのに、どうして自分の個性や本当にやりたいことが分かるのだろうか。我々には自分の存在を定義づける制約もフォーマットもなく、具体的実感のない大量な情報だけを止めどなく呑み込まされている。何も気づかずに呑み込み続けた者はある時腹がはち切れて腑まみれになって死んでしまう。気づいてしまった者は情報を引きずり出そうと、自分の腹を狂ったように

切り裂いて同じく腑まみれになって死んでいく。平和なこの時代に自殺者が多いわけだ。

健康的とは言えずとも自由や平和の叶った現代日本を担っていく我々は、過去における目指すべき象徴の鉄塔、東京タワーを失ったのだ。それでもかつての「生」の力を現代におけるものとしての何かを見出すと共に、自分の存在を規定する要素と反射物を手元に掴まなければならない。基本的自由とグローバル化の進んでいく、前例のない錯綜した世の中で自分自身を確立して生きていくことの難しさは我々の世代が開拓すべき新たなフィールドなのだろう。そこにはもう誰もが目標とするシンボルとしての鉄塔はない。個人個人のもつ鉄塔が必要なのだ。以上のような制作を通した論理と知覚は第一者として筆者が獲得した自己存在の証となる。

続いて第二段階、自身を第二者として再び関わらせ、それをモニタリングすることで第三者を獲得する段階について。まずは第一者と第二者の「因果」を生む仕掛けについて述べよう。この仕掛けについては、第二者の直感的な表れを引き出すためのパフォーマンスが好ましい前述したとおりだ。内容は二冊の書籍を配置し、無作為にページを開く。その文章に目を通し、直感的に選り出した文、文節、単語を口に出して読んだ後、その言葉をノートに書き写す。これを繰り返していく。書籍には『ALWAYS 三丁目の夕日』(山本甲士、小学館、2005)と『昭和33年』(布施克彦、筑摩書房、2006)を使用する。『ALWAYS 三丁目の夕日』は東京タワー建設中の時代を背景に、その裾野で暮らす人々の、様々な生活の日々を綴

った小説である。そのため主観としての側面をもって関係づけられる。その一方、『昭和 33 年』は正しくその『ALWAYS 三丁目の夕日』を批判しながら、その時代をあらゆる角度の情報から考察されている。つまり客観としての側面をもつ書籍である。この二者を用いることで、パフォーマンスの内容は更に主観と客観を持った情報からの、必然的な直観力として表されるのである。

加えてパフォーマンス時は事前に録音していた鉄のアングルの音を、ヘッドフォンを通して聞いている。その音声は、「創造と破壊」をテーマに、アングルを用いて立てたり崩したりした時の作業の音を収録している。つまりこの音声の中には「鉄塔」のコンセプトが内包された形で、第三者に影響を与えていく。ところでこのヘッドフォンをかけることで、「形」がただの昭和 33 年周辺の出来事のみを語っているのではなく、現代性を包含していることに鑑賞者が感知しやすくなるだろう。

これらのパフォーマンスは映像で録画しておく。そして第三者としてモニタリングする際には、その音声や体の動き、筆跡などをもとに、「形」と第三者の関係性を紐解いていく。更にその考察と知覚をもって、次なるアイデアや「形」などへ続けられる。これら一連の仕事をもって、筆者はアートとしての「作品」とし、更にそれが物語続けるように新たな「作品」として繋がっていくことが可能となる。



写真 20 「鉄塔」(2015)

鉄・書籍・ビデオカメラ・パフォーマンス映像

### 3. 物語性について

前項により筆者の作品制作の背景と具体的な内容による物語性（例えば小説的なストーリー展開を予期した制作方法）の形は露わとなっただろう。しかしその具体的内容がどのような要素として物語性とするのか、またそれがどのようにして自己のテーマ性と関係してくるのかに関しては不明瞭なままである。そのため以下は、大阪出身の現代美術家ヤノベケンジの制作とその作品における物語性を抽出し、作品制作における物語性の姿とその展開に関して考察していく。

#### (1) ヤノベケンジの制作と作品を通して

初期のヤノベケンジの作品は核戦争後の荒廃した世界での「サヴァイヴァル」をテーマとした妄想世界で作り上げたものだ。例えば1992年制作の「サヴァイヴァル・システム・トレイン」(写真21)を見てみる。彼の公式ホームページではこの作品について「酸素発生コンテナ、蒸留水装置コンテナ、家財道具などサヴァイヴァル時に必要な機能をもつ様々なコンテナを有するヤノベケンジの私設列車」と説明されている。彼はこの「サヴァイヴァル」をテーマに皮肉な放射能防護服や征服兵器、脱出カプセルなどの立体造形を次々に作っていく。ヤノベの作品集には「ヤノベは自らの機能を拡張、時には誇示する装置として等身大の機械彫刻作品を次々と制作。同時に肥大化

していく妄想世界の独裁者と化し、美術の世界に砦を築いていった」<sup>xxiii</sup>と表記されている。



写真21 「サヴァイヴァル・システム・トレイン」(1992)  
出所) YANOBE KENJI ART AORKS

ヤノベの作品のもう一つの特徴として、実際にその機能を作品の中に取り入れ、人がそれを扱うのであれば実際に駆使することのできるインタラクティブ性ではないだろうか。それはヤノベが学生時代に英国王立芸術大学に留学中に制作した作品「タンキング・マシーン」(写真22)にすでに表れている。作品の解説は「タンク内部は体温程度に温められた生理的食塩水で満たされ、体験者は感覚機能を剥奪された状態で浮遊し、瞑想状態に入ることができる」としている。「『より作品を楽しみたい方は、水着をお持ちください』との招待状に、多くの人々が水着をもってギャラリーへと訪れたのだった。美術評論家から学生、妊婦など、100人にのぼる人々が実際に個々の瞑想体験を楽しむこととなった」<sup>xxiv</sup>



写真 22 「タンキング・マシーン」(1990)

出所) YANOBE KENJI ART AORKS

筆者との共通点の一つにこのインタラクティブ性が挙げられるだろう。何らかのギミック要素などを通して鑑賞者が作品に介入することによって、その機能性からくる作品の奥行きが広がるのである。この奥行きこそがヤノベケンジの妄想世界への入り口ともいえるのだが、さてこの自己中心的な妄想世界の徹底ぶりが彼の作品をアート作品たらしめるものであろう。ヤノベはそのアイデンティティの確立を以下のように語っている。「——感性を育てられた時期に自分が美しいと感じたり、ドキドキしたりといった気持ちを掻き立てられたものとはいったい何だったのか。ヤノベにとってその答えは、マンガや遊園地、SF 映画といったサブカルチャーに他ならなかった。『それらを追及していくことで普遍的な美しさ、自らに備わった美意識を伝えていけるのではないかと、ヤノベは自己の内面を見つめ』<sup>xxv</sup>とある。

さてヤノベケンジの内面世界にある原風

景とは如何なるものであったのか。彼は後にそれを幼少期に大阪万博跡地で疑似体験した「未来の廃墟」という言葉で表している。「1965 年大阪に生まれたヤノベは大阪万博（1970、大阪にて開催された日本万国博覧会）に最も接近して幼少期を過ごした 1 人であった。しかし開催中の万博の記憶は断片的な印象が残るのみであり、その賑わいや未来へ向けた大人たちのエネルギーは家にたくさんあった万博グッズや写真から学んだというのだ。むしろヤノベに強烈なインパクトを与えたのは取り壊し現場と化した会場跡地での経験だった。（中略）次々と展示物やパビリオンが解体撤去されていくその現場は絶好の遊び場だった。巨大なパビリオンが鉄球にたたきつけられ、壊されていく情景を見ながらヤノベは友達と探検ごっこをした。ヤノベはそこに『未来の廃墟』を見出し、時間旅行をしたかのような疑似体験をしたのだった。そして更地となり、物悲しくも終末を迎えた未来の大地にヤノベが抱いたのは、期待感や使命感というものだった。（中略）それはまさに、『サヴァイヴァル』をテーマに自らが生き残るための装置や道具を妄想の中で作り続けてきたヤノベの創作の出発点だった」<sup>xxvi</sup>

この段階を前項で述べた「主観と客観の論理」を踏まえて考察してみると以下のような構造を持つ。ヤノベは彼のその強烈な体験をもってして、その妄想世界を広げ（勝手に広がっていったのかもしれない）そこに必要なものを作り上げていった。つまり彼は第一者の事象としての主観を既に持っているのである。しかもそれはとてつもなく強烈なものであり、常にヤノベの創出するものの原動力であり続けた。ゆえに彼の

主観的構成物である初期の作品は、展示ギャラリーという空間を主観的空間とした上で、そこへ存在するものなのである。つまり主観的空間の中へ主観的構成物が存在している（図 8）。「サヴァイヴァル・システム・トレイン」を完成させた「妄想砦のヤノベケンジ」（1992、水戸芸術館）での制作は以下のように語られる。「——美術館にレールを敷き、電車を走らせ、誇大妄想的な世界観を誇示していった」<sup>xxvii</sup>

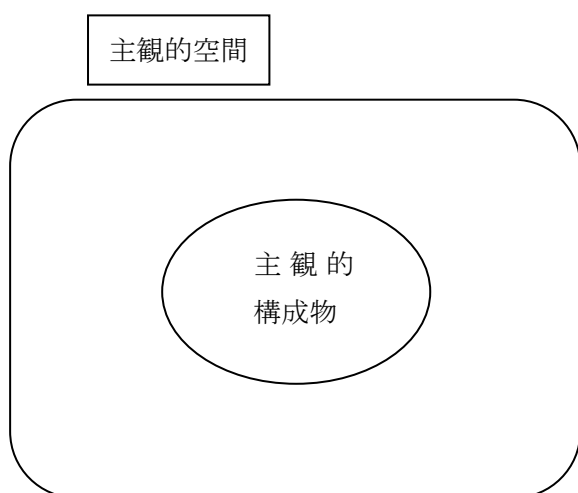


図 8

しかしヤノベケンジの制作はある時を境にその状態から脱する。「——ヤノベは日本を離れ、ドイツ・ベルリンへと渡った。国内では地下鉄サリン事件や阪神淡路大震災が発生。にわかに世紀末のムードが高まりつつある中、ヤノベは1人、わが身を守る作品に違和感を抱き始めていった。そんな時、それまでの鉄でできた重厚な形態から一変し、身軽になった作品『アトムスーツ』が完成した。これをきっかけに、ヤノベは美術館やギャラリーといった展示空間の中から外の世界へ飛び出していった。新たな

る実感を得る旅へ……」<sup>xxviii</sup>ここで実感という言葉が用いられていることから、主観のみの世界では自己の感覚がはっきりとした存在として捉え得ないことが伺える。それまでの作品制作でも強烈な主観からくる自己感覚であったにも関わらず、その主観ばかりにまみれた自己中心的な妄想世界のみの空間では満足いく自己感覚にはなり得ないことを証明している。それは以下のことにもいえることである。

ヤノベにとって国内の大惨事はまさに自分がテーマとしてきた「サヴァイヴァル」をリアルのものとして具現化させる出来事であった。『世界征服』や『妄想砦』と謳い、『自分のためにと作り続けてきた作品が、本当に自分にとって必要なものであったのだろうか』、『ただの絵空事か、あるいは美術館の中での言葉遊び立ったのではないか』、『表現者という立場として、それまでやってきたことはただの妄想なのか、そうじゃないのか』。現実になってしまった『サヴァイヴァル』と『妄想』にさえ現実感を感じ得なかったヤノベにとって、今後の表現行為をどう見せるかという命題がつけつけられた瞬間だった<sup>xxix</sup>つまり今までの作品制作が「サヴァイヴァル」をテーマとした主観的構成物を主観的空間へ構成するという、ある種自閉的な世界構成であったのに対して、国内での大惨事とはまるでパラレルワールドのように現実という世界に起こってしまったもう一つの「サヴァイヴァル」であったと考えられる。つまり同テーマにおける事象が客観的空間という別のシステム世界において起こりえたことで客観が浮き彫りとなってヤノベの前に姿を現し、それを意識せざるを得なくなったと

いうことである。

命題に対してヤノベが行ったのは「アトムスーツ」を着用してチェルノブイリを訪れる「アトムスーツ・プロジェクト」と題したパフォーマンス的なものであった。ヤノベにとってチェルノブイリとは現在における「未来の廃墟」であった。かつて大阪万博において目の当たりになっていた「未来の廃墟」に、現実感を付与する形で改めて現存する「未来の廃墟」としてのチェルノブイリに遭遇しようという作業なのである。

チェルノブイリを訪れたアトムスーツを着用したヤノベは、ゴーストタウンと化したプリピェチ市に降り立つ。そして保育園や遊園地、汚染された車両などの廃棄場所、移住禁止区域などを周って行く。しかし実際にはそんな危険区域においても、暮らしている人々がいるという「現実」に彼は直面するのだ。出会う人々は三者三様である。遠い国から来た彼を客人として歓迎する老人。笑いものにされたと感じ野次を飛ばす酔っ払い。アトムスーツ姿のヤノベに憤りを感じ殴りかかろうとする者。愛孫と共に暮らすことのできないことに嘆き悲しむ者。ヤノベはチェルノブイリという場所とそこに関係する人々との出会いを通して、酷く葛藤を繰り返したという。

そんなプロジェクトを通して、新たな形としてヤノベの見出した新たなテーマ性としての世界とは「史上最後の遊園地」であった。その後そのテーマ性による作品とは「世紀末という時代の危機的状況下での、科学や社会構造に対する楽観的信頼感といった矛盾を観客へと追体験させる装置」<sup>xxx</sup>へと変化していく。

さてこれらの「アトムスーツ・プロジェ

クト」の内容と、その後の作品性についての関係性を、再び「主観と客観の論理」において考察していく。「アトムスーツ・プロジェクト」において、アトムスーツと自身の身体自体が主観的構成物としての位置付けは変わらないが、その主観的構成物が以前までの主観的空間を飛び出し、全く異なるシステムによって回る客観的空間へと放り込まれていくのである（図9）。

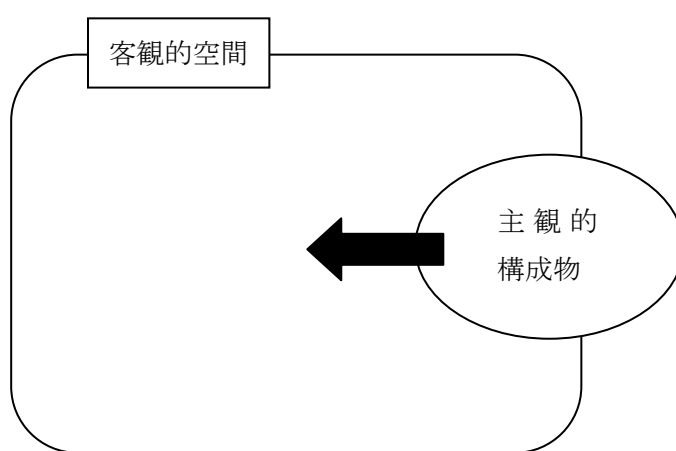


図9

この客観的空間に属するチェルノブイリという場所性はアトムスーツを着るヤノベにそのリアクションを求めるのであり、彼は必然的な形としての身体的アプローチをその場において成すといえる。更にプリピェチ市の人々とはその客観的空間に属しながら、ヤノベ自身と同じように個人としての世界認識や意思判断を行う上で行動を起こす、未知のポテンシャルを有した対象としてヤノベに出会い、彼と共に思いもよらない関係性を紡ぎだし続けるのだ。

## (2) 作品制作における物語性

ここでは筆者の制作とヤノベケンジの制作を比較対照することを通して、その共通点から作品制作における物語性を構成する具体的要素とその意義を検討していく。前項を通して浮上するその共通点とは、「主観と客観の論理」と「ポテンシャルの論理」であると考えられる。

### 1) 主観と客観の論理

まず「主観と客観の論理」において、ヤノベケンジの制作を再度まとめてみる。本論で述べられるヤノベの制作は大きく分けて2つの段階がある。1つ目は初期の「サヴァイヴァル」をテーマにした妄想世界の独裁者のごとく自分の世界を広げていった制作時期である。この段階を「主観と客観の論理」において分析すると、作品である主観的構成物がまず存在する。そして展示ギャラリーというフラットな空間を妄想世界に置き代えることで主観的空間と成し、作品を配置する。つまり主観的構成物が主観的空間にあるという状態なのだ(図8)。

2つ目の段階は、日本国内においていくつかの大惨事が起こり、リアルな世界の「サヴァイヴァル」がヤノベの前に立ち現れてからの制作時期である。ヤノベは「アトムスーツ・プロジェクト」によって、自分の作品をリアルな世界へと触れさせる。これは主観的構成物であった作品(アトムスーツ)が、全く彼の予想通りにはいかないシステムの違う、リアルな世界という客観的空間へ入りこんでいくという状態である。

つまり主観的構成物が客観的空間にあるという状態だ(図9)。

次に筆者の制作をヤノベと同様に「主観と客観の論理」を通して分析してみると以下のようなになる。まず第2章で述べたように、筆者の制作にも2つのプロセスに分けることができる。1つ目は明確な第一者を獲得する段階である。これを「主観と客観の論理」を通して探ってみると、まずインスタレーション作品であることで主観的構成物と主観的空間が限りなく同一なものとして表現される。分かりやすく言えば、ヤノベの1つ目の段階と同様、主観的構成物が主観的空間にある状態と言えるだろう(図10)。

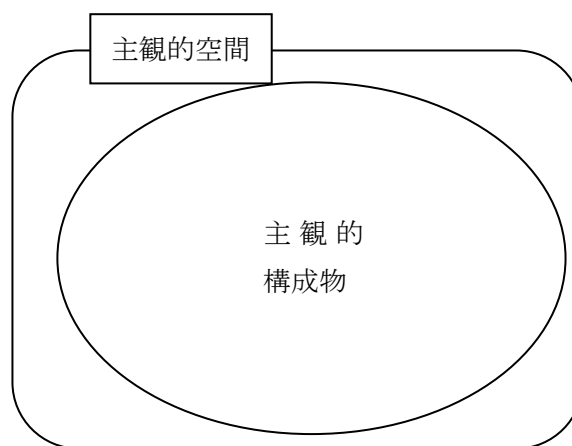


図10

続いて2つ目の段階である。これは明確な客観を獲得する段階であるが、この中にも細かく2つの行為が含まれる。まずは形としての作品と何かしらの因果のある第三者となった自身を関係させる行為においては以下のように分析する事ができる。ここでは何かしらの「因果」という別のシステムに属する自分自身という意味で、客観的構成物として第三者となった自身が、主観

的空間（もしくは主観的構成物）の中に入り込んでいくという状態である。つまりヤノベとは逆に、主観的空間の中に客観的構成物を入り込ませるとい状態だ(図 11)。

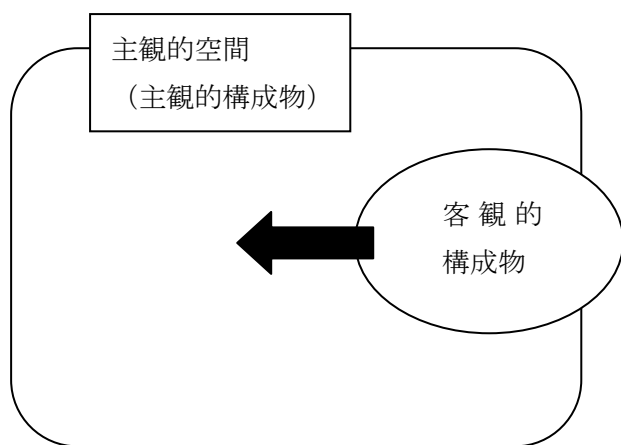


図 11

次に前行為を第三者としてモニタリングする行為である。これは第一者、第二者としての意識が確実にある状態のものを、更に外側から客観的に考察することである。つまり前行為を更に第三者という客観的空間の中へ放り込んだ状態であると言える(図 12)。

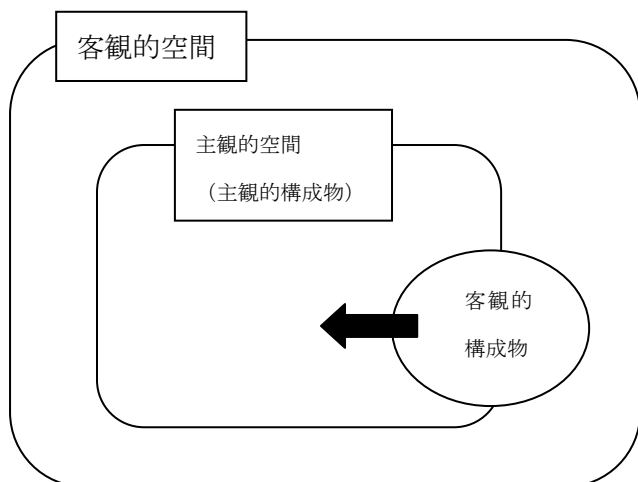


図 12

以上が「主観と客観の論理」である。ここにおいてそれは、主観的構成物と客観的空間がどのような関係性を持っているか、ということと言及するための論理であると言える。

さて、ヤノベが主観的構成物として客観的空間へ放り込まれることで客観を得るのに対し、筆者は主観的空間の中へ客観的構成物を入り込ませることで客観を得ると主張している。ここで一つの疑問が生じるだろう。それは、客観的構成物が第三者といえども自己である以上、そこに正確な客観が生じえるのだろうかということだ。これについては第三者に何らかの「因果」という、主観が操作することのできないシステムを導入した上で、更に第三者としてのモニタリング時の自己と徹底した思考の切り離しをすることで可能となると前述した。つまりそもそも主観に対する絶対的な信頼など筆者にはないのである。

この主観に対する懐疑的な思想は元来の筆者の性質ともいえるが、これについて触れる内容を記載した書籍をもって詳しく探っていくとしよう。ドナルド・デイヴィッドソン著『主観的、間主観的、客観的』(春秋社、2007)という現代哲学書では、主観である第一人称について以下のように述べている。「信念その他の命題的態度には、第一人称の権威が存在するが、誤りは可能である。そのことは、態度がさまざまな形で一定の期間にわたってあらわになる傾性だという事実からの帰結である。誤りと同様、(確実な)知識をもつわけではない。また、自分自身の態度に関するわれわれの主張も訂正不可能ではない。他人が、図 12 の証拠が本人の判断をくつがえすこともありう



る」<sup>xxx1</sup>つまり「私（主観、第一人称）はこう思う」ということが、「私」にとって事実であるということは、間違えている可能性があると共に、他人の意見を取り入れていくこともできる、変形可能なものということである。デイヴィッドソンは続けて、話し手（主観、第一人称）の自身に対する理解と、聞き手（客観、第二人称）に対する理解の違いについて言及する。「私が自分の意味した事柄を知っているという仮定は、私が自分の発話によってどのような信念を表現したかについての知識を、私には必然的に与えるが、あなたには与えない、という事実である」<sup>xxx2</sup>このことをデイヴィッドソンは主観（話し手）が自身を理解しているということ、主観（話し手）が客観（聞き手）を理解しているということの、方法が違うことを「非対称性」として表している。ということは、主観の意思や欲求や感覚を、私（主観）は「知っている」という理解の方法と、他者である客観の意思などを私（主観）は「知っている」という理解の方法は、どうやら違うものようだということが分かる。しかし多くの人は自分自身が感じたこと、考えたことに関してそれに疑いもなく自分は「知っている」という前提を持っていることを、「主観の権威」として、その存在に否定はしていない。筆者自身もこのことに関して、直感的な衝動や欲求の無意識的な自己決定力の高さをもって、否定はしない。その上でデイヴィッドソンは、やはり主観における揺るぎのない「自分自身を知っている」ということに関する疑問を呈する。「もしも話し手が、自分がある文を真とみなしていることを知っているならば、話し手は自分が何を信じてい

るのかを知っている、という推定である」

<sup>xxx3</sup>

すなわち筆者の主張する、主観におけるあらゆる「自己」（思考、直感、行動など）には主観にとっての誤りや疑問が、もともと内在しているということは支持されるのだ。しかしそのような主観の「自己」に対する理解には「信念」といえるようなものがある可能性があり、主観の他者に対する理解にはそれがないという、そもそもの相違はあると言えるだろう。

ゆえに筆者の作品内における、筆者自身の一人の体における主観が、別の主観を持ちうることで、そのモニタリングによる客観の発生は可能であると言えよう。

## 2) 「ポテンシャルの論理」

続いて「ポテンシャルの論理」について、それぞれを分析してみよう。ポテンシャルとは「可能性として持っている能力。潜在的な力」<sup>xxx4</sup>である。物理用語としての意味や用法は含まないとしよう。ここではその意を、個（人であり物であり空間）があらゆる環境や対象との出会いの場におけるリフレクションを決定する、元々持っている「単位的な性質」（もちろん長期的に見れば変化し得るのだが、その現段階における性質）としたい。つまり個という主観に対して客観が加わる場面において、ポテンシャルという概念が発生する。そのためここでは筆者とヤノベケンジの制作における、客観が加わるそれぞれの段階について検討していく。

まずはヤノベの制作について分析していく。彼の作品制作における客観が加わる段階とは、前項より「アトムスーツ・プロジ

エクト」以降であると考えられる。主観的構成物が客観的空間へ放り込まれる段階だ。主観的構成物と客観的空間の、この2つがポテンシャルを有しており、この組み合わせを変化させることによって、様々な関係性が発生し続ける。

つまりここでの主観的構成物とは、アトムスーツを着用したヤノベケンジという個である。そして彼の心理的性質や身体的性質、記憶や癖といったものと、アトムスーツという表現の性質などがそのポテンシャルである。客観的空間とは、チェルノブイリというリアルな「未来の廃墟」という個である。そのポテンシャルとは、誰もいなくなった保育園や遊園地、汚染された車両廃棄場所、プリピェチ市の人々といったものである。構成物との違いとして、空間においてはこれら様々な要素自体に更に詳細なポテンシャルを有するということだろう。

続いて筆者の制作について分析する。筆者の作品制作で客観が加わるのは、客観を獲得するための第2の段階である。前述の通りこれには2つの行為が含まれる。1つ目の行為には、客観的構成物となった第三者である自身が、主観的空間（もしくは主観的構成物）の中に入り込んでいくという状態である。主観的空間の中に客観的構成物が入り込むという状態だ。

ここでの主観的空間とは、例えば修了制作における結果的な「形」となったインスタレーション作品である。そのポテンシャルとは、「形」を構成する様々な物質的要素やモチーフとなった昭和33年の気配や時代性、そしてそれを通した筆者の論理による空気感などである。（ヤノベケンジの場合と同様、空間に関してはそれらの中に更に

詳細な個々のポテンシャルを有する）そしてここでの客観的構成物とは、何かしらの「因果」という別の客観的なシステムに属する第三者である自身だ。このポテンシャルとは、第三者となった自身の心理的性質や身体的性質、記憶や癖や欲求、加えられる偶発的事象に対するリフレクションなどが挙げられる。筆者においてもこれら主観的空間と客観的構成物の組み合わせ次第によって、様々な状態変化が起こり続ける。

2つ目の行為とは前行為を第三者としてモニタリングする行為である。ここでは更に第三者という客観的空間が関与するため、この空間の持つポテンシャルによってよりマクロな状態変化が起こるのだ。

総じて筆者の語る、作品制作における物語性とは、「主観と客観の論理」と「ポテンシャルの論理」の2要素で構成される。

「主観と客観の論理」を含む制作を通して、まず作者は主観的でナイーブな自己の環境や時代性に対する眼差しを深めることができる。それを感得し考察することで、明確な主観としての自己を獲得することができる。次にその主観に対して客観的視点や客体要素を関わらせることで、客観における自己が浮き彫りとなる。その自己が他者批判を受けたり自己批判したりすることで明確な客観を獲得することができる。この工程によって作者は自己の存在確立を行うことができるのである。

そして「ポテンシャルの論理」を含む制作を通して、主観の性質と客観の性質の組み合わせが変化していく。それによって批判の命題となる状況が転換されて、その組

み合わせ次第によって永続的に自己確立を行う場を設けることができるのだ。

これらは「自己確立の術」を過去などの事象をモチーフにすることで、そこからその術をすくい上げて凝縮させているとも言えるだろう。

## おわりに

論文執筆と作品制作を通して現代のあらゆる方面による共通性を見出すことができた。それは「削ぎ落す」時代から「凝縮する」時代への変化である。

一つは現代のアート情勢におけるインスタレーションという、表現の「失われた秩序」を求める動きとして。二つには「行為としてのアート」を通して見える、現代社会における「生きる術」を模索する動きとして。そして制作を通して見えてきた、「自己確立の術」を過去よりすくい上げてくる動きとして。

この「自己確立の術」は、現代のアートを語る前に、現代社会を語る前に、最も重要なことなのではないだろうか、筆者は感じるのだ。自己というものが見えていない状態の中では、今後更に目まぐるしく転換を繰り返す情報と外部環境に対して、人間の体は摩耗して擦り消えてしまうのだろう。

筆者はまず、自身の作品制作をもって自己確立のための一つの方法を切り開こうと思っている。もともと希薄で曖昧な、中空であった自己というものが、この行為を通して満たされていくのだ。まるで宙を漂う自身の空洞だった「芯」の部分に、自己という主観と客観による具体的経験知が注ぎ込まれ、その重みによって大地をしっかりと踏みしめる、生きる心地を感じ取るように。

本論ではインスタレーションを主軸に論を展開することによって、これらのあらましを見出してきた。その結論として、イン

スタレーションとは多様性を持って包括的な「失われた秩序性」を取り戻す模索であり、それらの要素を凝縮して結晶化し、今に生きる人間に適合した形として還元する行為として現在の新局面を切り開く可能性を有しているとする。確実な可能性を見出すためには、未だ多くの試行錯誤が必要だろう。しかし筆者の個人的な作品制作を通して一つの「自己確立の術」をもって、その具体的な方法例とすることができるのではないだろうか。

この世界はいつだって未完である。インスタレーションにも柚木氏との対談を通して、新たな命題が見出された。筆者の作品も新たな物語を綴り続けていく。この開かれた世界がとても魅力的で愛おしく思う。それを感じることに向かわせてくれたアートというものが、筆者にはとても愛おしい。

## 【引用文献】

- 
- i 暮沢剛巳、『現代美術のキーワード 100』、筑摩書房、 pp.148~147
- ii 「artscap 現代美術用語辞典 1.0」  
[http://artscape.jp/dictionary/modern/1198102\\_1637.html](http://artscape.jp/dictionary/modern/1198102_1637.html)
- iii 國安孝昌、「インスタレーション：環境へ向かう立体造形」『芸術研究報』（12）、1991、  
pp.75~76
- iv 奥西真由子、「高齢者美術教育の可能性Ⅱ—共同制作のインスタレーションによる試みを通して—」、『美術教育学会誌』（31）、2010、pp.163~174
- 多羅間拓也、「『造形遊び』とインスタレーション」、『聖母女学院短期大学研究記要』（40）、  
2011、pp.16~21
- v 國安孝昌、前掲、pp.79
- vi 『ジョージ・シーガル展カタログ』、印象社、1996、pp.13
- vii H・H・アーナスン、『現代美術の歴史 絵画彫刻建築写真』、美術出版社、1995、pp.583
- viii 同上
- ix 同上
- x エドワード・ルーシー＝スミス、『ART NOW 現代の美術』、講談社、1984、pp.400
- xi 『反重力 浮遊|時空旅行|パラレル・ワールド』、大伸社、2013、pp.132
- xii 國安孝昌、前掲、pp.79
- xiii H・H・アーナスン、前掲、pp.572
- xiv エドワード・ルーシー＝スミス、前掲、pp.398
- xv 河合大介、「自律性から関係性へ—インスタレーション・アートにおける観客の身体性—」、  
『成城文藝』、成城大学、2008、6、pp.43
- xvi 同上
- xvii 括弧内は引用者
- xviii 河合大介、前掲、pp.42
- xix 括弧内は引用者

- 
- xx 國安孝昌、前掲、pp.84
- xxi 括弧内は引用者
- xxii 國安孝昌、前掲、pp.84
- xxiii ヤノベケンジ、『新装丁ヤノベケンジ 1969-2005』、青幻舎、2013、pp.41
- xxiv ヤノベケンジ、前掲、pp.9
- xxv ヤノベケンジ、前掲、pp.9
- xxvi ヤノベケンジ、前掲、pp.65
- xxvii ヤノベケンジ、前掲、pp.53
- xxviii ヤノベケンジ、前掲、pp.41
- xxix ヤノベケンジ、前掲、pp.53
- xxx ヤノベケンジ、前掲、pp.66
- xxxi ドナルド・デイヴィッドソン、『主観的、間主観的、客観的』、春秋社、2007、pp.18
- xxxii ドナルド・デイヴィッドソン、前掲、pp.30
- xxxiii ドナルド・デイヴィッドソン、前掲、pp.33
- xxxiv 『大辞林（第二版）』、三省堂、1995、pp.2388

---

【参考文献】

- ・暮沢剛巳、『現代美術のキーワード 100』、筑摩書房、2009
- ・杉本博司、『アート of 起源』、新潮社、2012
- ・國安孝昌、「インスタレーション：環境へ向かう立体造形」『芸術研究報』(12)、1991
- ・S.ギーディオ、『永遠の現在：美術の起源』、東京大学出版会、1968
- ・奥西真由子、「高齢者美術教育の可能性Ⅱ—共同制作のインスタレーションによる試みを通して—」、『美術教育学会誌』(31)、2010
- ・多羅間拓也、「『造形遊び』とインスタレーション」、『聖母女学院短期大学研究記要』(40)、2011
- ・『ジョージ・シーガル展カタログ』、印象社、1996
- ・H・H・アーナスン、『現代美術の歴史 絵画彫刻建築写真』、美術出版社、1995
- ・エドワード・ルーシー＝スミス、『ART NOW 現代の美術』、講談社、1984
- ・『反重力 浮遊|時空旅行|パラレル・ワールド』、大伸社、2013
- ・河合大介、「自律性から関係性へ—インスタレーション・アートにおける観客の身体性—」、『成城文藝』、成城大学、2008
- ・ヤノベケンジ、『新装丁ヤノベケンジ 1969-2005』、青幻舎、2013
- ・ドナルド・デイヴィッドソン、『主観的、間主観的、客観的』、春秋社、2007
- ・『大辞林 (第二版)』、三省堂、1995