

オブジェクトは透明か？  
——非意味的現象としての芸術作品——

東京芸術大学大学院美術研究科博士後期課程

絵画専攻壁画研究領域

1318906

石塚嘉宏

## 目次

序章 .....	3
第1章 ものを通り過ぎる視線	
1-1 現象学とオブジェクト .....	6
1-2 オブジェクトの透明度 .....	9
第2章 美術の様相	
2-1 ものを前提としない作品志向 .....	11
2-2 ソーシャル・プラクティスーオブジェクト外への視線 .....	12
2-3 メディアアートー実体のない形態 .....	16
第3章 美術的存在としてのオブジェクト	
3-1 形態への傾倒 .....	18
3-2 ミニマルアートー美術的形態 .....	19
3-3 もの派ーもののドラマ .....	21
3-4 オブジェクトとしての写真 .....	22
3-5 透明化から逃れる操作 .....	24
結び .....	27
参考文献 .....	28

## 序章

これまでの制作活動のなかで、私は徐々に事物へと焦点を当てるようになっていった。はじめは物質的な絵画とはなんだろうかと考え始め、それが次第にそういった平面的なメディアの枠組みから逸脱し始めた頃、事物そのものやあるいは事物を取り巻く現象についても対象として扱うようになっていった。

その頃の作品に共通するものがあるとすれば、それは事物に作用するエネルギーを意識していたことだろう。2014年に行った個展「12356」の作品は、ほとんどがそれについて取り扱ったものだった。例えば棒の上に卵が乗った作品（図1）は、まったくただのバランスのみで自立する作品である。展示台を細長い棒にまで拡張した上で、それも事物としてひとまとめに作品として織り込まれるように作った。そして

《Touch or do not touch》（図2）は磁力を扱った作品である。壁の端から端まで伸ばしたワイヤーの片側を壁に固定し、もう片方を磁石として、そのもう片方が壁から数センチ浮いた状態で静止しており、ピンと張られたワイヤーが空間を緊張感で満たしている。オブジェクトとともにこの見えない力場で満たされた空間を鑑賞者は訪れることになる。また同展示で出品した《Fall and jump and》（図3）は、スーパーボールによって構成された作品である。この作品が展示された空間に観客が入ると、設置されたセンサーが反応し、天井に開いた穴からスーパーボールが射出される。それは天井すれすれまで飛び跳ねたあとその場に転がり、そうして飛び出したボールたちが会場に残る。物質の特徴的な性質と運動エネルギー、それを観客とインタラクティブに交差させた作品だった。

この時期の考えをもっともよく表した作品は《Always 1G》（図4）だろう。これは人体を単なる物体として見立てた作品である。そのコンセプト上、演者は彫刻としてその場に存在する。一步3分というゆっくりとしたスピードで彼らは空間を歩き続ける。つねに身体には負荷がかかり続け、身体は重力と床からの反発力の間でバランスを取り続ける。普段の何気ないただ歩くという行いを時間的に引き延ばすことで、演者はその物質的な身体を強く意識し、観客にとってはそれがはたして生の人体なのか造形された精巧な彫刻な



（図1）"The eggs on the stick"、木、卵、2014年



（図2）"Touch or do not touch"、磁石、ワイヤー、2014年



(図3) "Fall and jump and", スーパーボール、鉄、



(図4) "Always 1G", 人、2014年

のか、その境界が曖昧になるのである。身体は負荷によって震え続け、その震えによって観客は生きた人間だと気づく。この作品は私たちがただの原子の結合によって成された物体であることを強く意識させるために制作したものだ。

しかし、このような制作志向はその数年後に行った中国でのリサーチワークを機に大きく変わることになる。当初の計画では、大陸に根差した文化やナショナリズムに通じるような歴史を調べることが主目的だったが、約半年の行程のなかで最終的にその後の制作にもっとも影響を与えたのは、本来副目的であったはずの現地のランドスケープだった。実際のところ、それは衝撃というほど強烈なものではなかったが、様々な場所に行って日本よりも遥かに多種多様な景色を見ていくうちに、遠近感を伴う雄大な自然に圧倒されるのではなく、ただたんにその景色に納得するようになったのである。

そのときの思考を記述すればこうなる。その景色がいま目の前にあるということはそうなった経緯があるわけで、長い年月をかけた地殻変動や侵食によって、土や草木などを構成する微細な粒子の一粒一粒が移動し、変化し、様々に結びついてたっいまこうなっている。そうして今そうになっている状態の前に偶然私が居合わせて、それを私が見ている。ふとした瞬間にその粒子の移動を感じた。そしてその目の前にあるものたちの歴史、その粒子の移動やこれまで何があってこうなったのかということは、それがたとえ連続的な作用のもと現在に至るのだとしても、いまの目の前のものたちになにも関係がないのだと、ふと納得したのである。

それは強い実感となってそれまでのものの捉え方を百八十度変えた。それまでの作品は、なにか普遍だと思われるような事柄を探し求めながら作られていた。言ってみれば、ある客観性を保ちつつ、その客観性をいかに芸術に落とし込めるかを模索していたのである。《Always 1G》が人間を木や石と同じ素材として扱った彫刻的パフォーマンスであることがそれを特によく表している。この世界の中で人は別段特権的な存在ではなく、ほかのものたちと何ら変わることない等価値な物質として捉えていた。しかし、例の体験を経たあと、私は何よりも鑑賞者の視界にもものが存在する状態を重視するようになった。つまり普遍的で客観性のある事物を想定するのをやめ、観測する側の主観性によって世界が左右されることからものと作品について考えるようになったのである。



中国の体験は「ただそこにものが在る」ということに関して実際になにかを教えてくれたわけではない。粒子の移動に対する感応は言ってみればただの妄想であって、その化学的な地形の侵食作用を展望台の説明書きの看板で読んだとしても、様々な物質の本当の来歴を私が知ることはないし、知る必要もないということにただ「気づいて」、納得しただけの体験なのである。様々な物質はそのうちに歴史を持っていて、経緯があって、意味がある。歴史は関係性を生み、性質が経緯となって、それらが結びついて意味を生じる。そうやって事物を見ていくことが、その事物がただ目の前にあることから目をそらさせる行いであることに気づいたのである。そうして一度それに気づいてしまえば、身の回りの事物すべてが違って見えるようになった。自然を含めた生活を支えるすべての事物が鮮烈な実在感をもって立ち現れ始めたのである。



(図5) 《数え切れないほどたくさんさんの粒子の移動について》"About a transfer of countless a lot of particles"、ミクストメディア、2018年

ここで重要なのは、まさにこのようなそれまでと全く違った仕方を芸術作品にも当てはめることができる点である。そうなったとき、今までの一般的な芸術活動の中心にあった制作と鑑賞の手法がひどく限定的な世界を対象としたものなのではないかと思えたのである。私自身がそれに気づくまで、オブジェクトが自分自身の存在をひた隠しにしてきたのはなぜだったのだろうか。その原因はもの自体にあるとも言えるし、私たち自身にあるとも言えるだろう。

この経験ののち、はじめはその粒子の移動についてそのまま表現しようとした。《数え切れないほどたくさんさんの粒子の移動について》(2018年)(図5)はその思考を作品化したもので全部で三つのパートから成り立っている。一つは地層。石から取った型で作られたコンクリートの立体によって、その石が削られていまの形になる前の、その周りを埋めていた空間を暗示する。二つ目は傾斜。会場には微妙に傾斜されたいくつかの台が置かれ、その上に割れたガラス、水が入った水槽、切られた苔などの小さな事物が置かれ、運動と移動を意味した。そして最後のセクションはエネルギーである。機械的なエンジンと有機的な木板と布によってそれぞれが力の均衡を保っている。またこれらの三つのパートの立体にはそれぞれに文章が書かれている。これによって観客の事物へ向ける思考の道筋を操作しようとした。

だがこのような暗喩的な方法が結局は無意味な行いなのではないのだろうか、先の体験から導き出されるに至った。これ以後の作品はこのようにそれ自体以上の意味を生じさせないよう、それまでとは異なった方法で作品を制作するようになる。要はオブジェクトがある強度を保った状態で、直接的に立ち現れるよう

な操作を行うようになったのである。物事の表面に意味をべったりと塗りたくるのではなく、いかに本来の状態のまま事物を置くことができるのか。本論はその制作に対する思考と定義を取りまとめたものである。

そのような作品の状態を可能とするためには、まず物体に絞って対象の側から考えていかななくてはならないだろう。オブジェクトのもつ性質を考えることによって、その用法も試行することができる。オブジェクトを操作することが芸術であるのなら、その操作方法によって鑑賞者の見方も変えることができるはずである。見手にとって鑑賞が、そのように強い実感を伴った知覚体験になることができれば、それによって、今現在美術界の主流を占めている作品鑑賞の仕方自体に変化を促せるかもしれない。

本論の構成については、まず1章で、私たちの基本的なオブジェクトの見方について詳しく論じる。オブジェクトが内包する特定の性質についてもここで見ていくことになる。そこで扱われる内容が本論全体の基礎となるだろう。2章については1章で解説することになるオブジェクトの透明性を主軸にして、そのようなオブジェクトの見方が適用される現代の一般的芸術傾向について論じる。また社会的な芸術実践やテクノロジーを利用した美術作品も例に挙げて、現代でオブジェクトがどのように芸術に利用されているのかを確認する。3章ではこれらの確認を経て、そういった状態に陥らないような制作の方式を導き出し、歴史的な美術動向と対比させながら他アーティストの作品と自作品を見ていく。

## 第1章 ものを通り過ぎる視線

### 1-1 現象学とオブジェクト

この章では、オブジェクトに対する私たちの一般的な認識の方法とそうではない現象学的な認識の方法について論じる。私たちにとってごくごく自然な見方は、人間としての認知機能から必然的に生じる作用だとしても、そこには一定の問題が横たわっている。それはひいては美術作品の鑑賞にも適用され、もっと言えばその領域内においては日常生活と比較してもより強く現れているだろう。簡単に表すのであればそれは「ものを見ない傾向」とも呼ぶべきものであるが、まずは最初にオブジェクトの性質について詳しく確認していきたい。

一口にオブジェクトといっても、その意味は多岐にわたる。私が作品制作において定義するオブジェクトとは、端的に言えば客体として捉えられる対象物全般を表している。つまり、触れたり見ることができたり、私たちがもつなんらかの感覚によって知覚でき、かつ自分とは異なる物体である。また、それが私個人以外にも同時に同じように知覚できるとされるもの、という説明も付け加えたい。要するに、私たちが個人的に空想するものや、観念としてのみ存在するものを省いたものたちのことである。便宜上これのことを「オブジェクト」と呼ぶことにしたい。

また、この「オブジェクト」と「オブジェ」は異なる存在のカテゴリーとして扱う。「オブジェクト」が物質として知覚できる物一般を指すのに対して、「オブジェ」は彫刻的な要素を持つ立体物として扱われる。少なくとも、ごく微小でも彫刻的な記号が含まれており、鑑賞者が何らかの象徴的な意味合いを見出すときにそれは「オブジェ」となる。これも「オブジェクト」と同じように私たちの生活の中に溢れかえっているものの、その役割は異なる。わかりやすく言えば、彫刻的な美術作品のほとんどがそうであるし、仏像や寺などの宗教的意味合いの強い制作物、儀礼用の建造物もそれに当てはまる。逆に「オブジェクト」は、それらに使われた素材なども対象とし、基本的には視界に捉えられる全てに対して適用される。「オブジェ」が何らかの思想や事物を象徴する思考の飛躍の踏み台としての役割を持つ立体とするならば、「オブジェクト」は自発的に自身以外を象徴することのないすべての自然物、人工物を含めた物体たちであり、「オブジェ」を内包するものが「オブジェクト」であると定義できるだろう。

オブジェクトはそのうちに無数の意味内容を内包している。私たちがなんらかの情報を受け取る時、それはインターネットの無限の情報の海に接続していく作業に似ている。それらの漂う無数の内容の海で、私たちが把握できるものはおそらくほんの一部のみだろうが、それでもその膨大さと途方もなさは、未だあらゆる学問のうちにさえ記述しきれないことから容易に想像できる。あるオブジェクトがもつ性質を、たんに現代物理学という面でのみ読み解こうとしても、構成する粒子の微細な動きや、力の相互作用さえ未だ完全には解き明かすことができないのである。それがさらに数学、認知学、歴史学といったように視点を増やして行けばどうなるかは明白だろう。あらゆるコンテキストで、あらゆる可能性について一つの漏れもなく把握しきることは難しい。しかし、本論で問題にしているのはその途方も無さでなく、あくまでもこれらの情報の中からいかにしてものそのものを「実感」として把握するのかということである。

私たちはほとんど無意識のうちにこの無限の意味の海から情報を取捨選択していて、それがものに対する客観的なイメージであると普段から確信している。それらは対象が持ついくつかの記号的な特徴によってそう読み解いているのではなく、対象の記号的特徴から——あるいは記号的特徴によって——主体側の志向性が決定されているのである。言い換えれば、対象によって受け取られる情報を操作され、主体自身によって盲目にさせられているのである。

たとえば私たちは、音楽を聴けば何年も前の友人とのやりとりを思い出すし、景色を見ればいつか見た旅番組でのタレントたちの掛け合いが頭をよぎることもあるだろう。それは知覚した何かからある要素を抜き出し、読み取り、また別の何かを連想していくというような機能が私たちの脳に備わっているからであり、対象から受け取るなんらかの記号的特徴が私たちに無意識にそうさせている。そしてそのような知覚対象からの読み解きと連想は、私たちの五感のうちのある一定の感覚のみに引き起こされる現象ではなく、また別に私たちの日常生活の限られた瞬間にだけ起こるわけでもない。これは常にあらゆる対象、場面の中の全ての瞬間において起こり続けているのである。

時計の時をきざむ音のうちに人間の声を想像する時も、人はやはり時計の音しか聞いていないのであって、それは少し注意力を働かせれば確かめられる。しかしこの場合、そして疑いもなくあらゆる場合において、あやまった判断は声そのものによって支えられている。そして声がまた新しい対象を創り出し、それがもとのものにとって代わる。そうしたことによってわれわれは想像された事物を鍛えるのだ。鍛えられた事物は、まさにそのことによって現実的となり、もはや疑いえぬものとして知覚されるのである。<sup>1</sup>

このようにアランはその『諸芸術の体系』の中で記述しているが、こういった人の想像力によって事物は補強され、現実とは違った姿のまま受け入れられる。アランの指摘を借りるならば、それは時計の音から連想された人の声であり、過去に時計の音と共に聞こえた誰かの声の記憶である。それは家族かもしれないし、友人の声かもしれない。昼食を呼ぶ声かもしれないし、床に就くよう幼少期に呼び掛けられた母親の声かもしれない。そのとき時計の音はもとの時計の音ではなく、声の知覚を補強するための呼び水としてそこに存在する。もはや時計の音よりも声へと意識の比重は傾いている。そして声がまたなにかの呼び水になるのである。

このようにある知覚がもとのものと取って代わる作用はあらゆる対象（例えば雑誌、食品、インターネット、家、雑踏、カラフルに着飾った人々、澄み切った冬の夜空、はるか昔の地球の姿など）、物体や音に限らず、想像の中にしか存在しない概念を知覚する瞬間にも当てはめることができるだろう。このような瞬間に私たちが見ているのは、実際に受け取った情報だけではなく、はじめの対象とは本質的には何ら関係のな

---

<sup>1</sup> アラン『諸芸術の体系』、桑原武夫訳、岩波書店、1978年、15ページ

いそれ以上へと飛躍した何かである。加えて言うならば、これは対象の客観性を担保されている科学的な分析法の中ですら発生しているのである。

以下はモーリス・メルロ＝ポンティの『知覚の現象学』の序文の一節である。

記述する (décrire) ことが問題であって、説明したり (expliquer) 分析したり (analyser) することは問題ではない。…… (中略) ……私が世界について知っている一切のことは、たとえそれが科学によって知られたことであっても、まず私の視界から、つまり世界経験 (expérience du monde) から出発して私はそれを知るのであって、この世界がなければ、科学の使う諸記号もすっかり意味を喪失してしまうであろう。科学の全領域は生きられた世界のうゑに構成されているものであるから、もしわれわれが科学自体を厳密に考えて、その意味と有効範囲とを正確に評価しようと思うならば、われわれはまず何よりもこの世界経験を呼び覚まねばならないのであって、科学とはこの世界経験の二次的な表現でしかないのである。<sup>2</sup>

この文章が表しているのは、まずもって知覚の主体が何よりも先に置かれているという認識である。私たちが日頃物事を見るときには、対象に対して必ずと言っていいほど分析的な思考を用いるが、それはこれまでの教育や生活の至る所で触れてきた科学的な思考方法であり、知識であり、それらを基にして、私たちは知らず知らずのうちに自然に、体系立った物事の見方、つまり見る対象の由来や歴史、構造を考えようとする。しかし、それは単にものに対しての見方の一つでしかなく、言うなれば偏った見方であることを先の文章は示している。

このような人間にとってごく自然だと思われるものを見方——連想的にせよ体系的にせよものを注視しない傾向の見方——ではない対象の捉え方を考える上で、まずはじめに現象学的なものの捉え方を足がかりに考えてみよう。フッサールの現象学から端的に言うのであれば、現象学にとっての重要なオブジェクトの捉え方とは、あらゆる先入観を捨て、目に見える現象を直感によってあるがままに捉え、本質を認識しようとする態度のことを表す。もともとあった先入観を一旦エポケー (保留) し、そのあとに世界を主観的に捉え直す (再度眺める) のである。これを現象学的還元と言う。<sup>3</sup>これは要するに、対象を取り巻くイメージを全て取り払ったあとに、まじまじとそこにあるものを見るということの意味する。

ここで注意したいのが、世界を捉え直すとき、それが「客観的に」ではなく「主観的に」であることだ。重要なのは、世界が自分以外が観測しなくてもまるで変わりなく動き続ける普遍的なものではなく、自己と他者が見る世界がその捉える主体によって必ずしも同一でないところにある。直感によってあるがままを捉えるということからもわかるが、現象学においては常に見る主体と見られる客体との関係性が重視されている。これをオブジェクトに対する認識に絞って言い換えるならば、目の前にあるものの状態を、重さ、色、形、質感などの直感的に受け取れる視覚的な情報を基に、対象の全体性を形態として把握する、ということになる。

対象の全体性 (ゲシュタルト) とはつまるところ、対象から直感的に受け取られた全ての情報をつなぎ合わせた一つの像のことであり、対象を私たちの内面でそのようにゲシュタルト化=形態化させることで、もの本来を過不足なく認知できるようになる。そしてそれは、もの自体を構成するその全体性を、ものの本質に近い何かとして認知するといえるだろう。

<sup>2</sup> モーリス・メルロ＝ポンティ『知覚の現象学』第三三刷、竹内芳郎／小本貞孝訳、みすず書房、2009年、3-4ページ

<sup>3</sup> ダン・ザハウィ『フッサールの現象学』新装版第1刷、工藤和男／中村拓也訳、晃洋書房、2017年、68-71ページ

メルロ=ポンティにおいては、こういった諸々の組み合わせの構造を重視しており、たびたびこれを意味と同義として扱うこともあるようである。<sup>4</sup>こうした要素の集まりの配置がゲシュタルトであるのなら、つまり、私たちが観察する対象のその視覚的な像の前客観的な配置こそが、固有の意味を創造し含む、私たちに現前する世界の姿そのものであるともいえる。それは科学的知識に裏づけされたものの見方に見られるような、自明なものとして受け取られがちな客観的な世界とは違って、私たちの世界を主観的に代表するものであり、対象の本質らしい何かのその存在を予感するに至るためのメタファーであり、またその本質らしい何かの代替物でもあると言える。

しかしこのとき、私たちのうちに意味の取得はなされない。と言うよりも、その取得以前に、存在に対するそれらの代表作用が先立って起こる。言い換えれば、私たちが何かの対象を像として視覚の中で捉えたあとに意味を把握する、という順序で認識が行われるため、意味を私たちが受け取るときには、存在のメタファー（現前の形態）のメタファー（それらが何を意味するのか）を取得するということで、意味を受け取ってさらに何かを連想するといったような一般的な認知作用は、発生としては二次的なのである。そしてまたこの二次的作用が、本来まっさきに意識に観測されていた存在から私たちを遠ざける働きもするのである。形態が対象の本来のすがたのメタファーであるのなら、形態に注意することは二次的な作用を食い止めることを意味する。オブジェクトの形態はこの点において重要で、その対象が形態のみであるようならば連想を誘発させるような意味の知覚は極力抑えられるだろう。

## 1-2 オブジェクトの透明度

オブジェクトの性質をより深く理解するために、対象によって志向させられる情報の取捨選択についても少し踏み込んで考えてみよう。それにはその対象を表す語を扱うところを例に出してみればわかりやすい。名詞によるある一定の方向付けは私たちにもなじみ深いだろう。例えば、木という対象を思い浮かべるとき、私たちは一般的に「木」と呼ばれるものをイメージする。それは一般的とは言いつつも、厳密にはそれぞれがそれぞれの内で醸成してきた「木」のイメージである。それが広葉樹なのか針葉樹なのか、荒野に生えた木なのか樹齡何百年の御神木なのか、おそらく人によって異なる。「木」を受け取った時点ですでにこのような差異が生まれているのである。これは逆に発信する側になっても同じで、誰かが「木」と言ったときと私が「木」と言ったとき、その二つの「木」の持つ志向性には発声した段階から互いに無限の差異が存在しているのである。

もっと言えば、頭に思い描くときだけではなく、遊歩道に立つ木を見たときも同じような働きで「木」を認識する。私たちは目の前の「木」を見るのではなく、これまで自身のうちで育まれてきた「木」という語の持つイメージを通してそれを眺める。その際、ある一定の割合で「木」という語にイメージの方向性を決定づけられている。木の下から上に広がっていく漠然とした形を「木らしい」として認識している人には、その幹の皮の質感は見えないし、葉の微細な形の違いには気づかない。その人はすでに目の前の木ではなくその人にとって「木らしい」としている「木」を見ているので、それ以上の情報は必要ないのである。

林業、森林科学、観光業に従事する三人の人間が森に入って一つの特異な木に出会ったとき、仮に彼らがそれぞれ指を差して「木だ」と叫んだならば、同じ対象に同じ語が用いられたとしてもそのシニフィエ<sup>5</sup>は全く異なるものになるだろう。林業従事者は、木材としての利用価値や資材価値を指して言うのかもしれない

<sup>4</sup> 鷲田清一『現代思想の冒険者たち メルロ=ポンティ 可逆性』第6刷、講談社、2005年、192ページ  
行動と意味についてのメルロ=ポンティの記述は、鷲田清一によると明確には区別されてはいないとしている。『行動の構造』では、「同一の構造」が「同一の意味の核」に、「構造の内的特性」が「内在的な意味」に言い換えられているという。ここではこれに準拠している。

<sup>5</sup> スイスの言語学者、フェルディナン・ド・ソシュールによって定義された語。意味内容、記号内容とも訳される。本論文でもその定義に則っているが、対象に対して向ける志向性から跳ね返ってきた情報という意味としても用いている。



いし、森林学者は森全体に対しての分布サンプルとして見るかもしれない。観光業者は、木の美しさや立派さに着目して、どう人を呼ぶか算段し始めるかもしれない。いずれも同じ対象に対する志向性だが、それぞれは全く異なる。

これが個々人の間で異なるシニフィエだとしても、その指示方向が変化している点は共通しているだろう。森林学者であれば「木」という存在に対しての包括的な多様性、その環境などの外部にまでも意味が広がっていくのに対し、林業従事者の「木」であればその重さや質、密度などの物質的な性質、つまり内部へと向いている。観光業者に至っては、もはや木を完全に通り越して木以外へと向いているかもしれない。たった一つの対象に対して用いる同じ語が、その対象の全く別の側面を捉えている。これはものを見通す私たち主体の視線が、簡単に全く別の方向へと志向させられていることの紛れもない証左なのだが、注意しなければならないのは、このいくつもの志向性によって彩られた側面を統合したもの——つまり全ての要素を継ぎ足してできあがったもの——が、その事物なのではないということである。<sup>6</sup>

付け加えるなら、あらゆる状況の中での指標となる辞書的な名詞は包括的である。それらは定義であり説明としてあるので、その語が指し示す全体を常に表そうとする。しかし、それは正確でないばかりか、結果、逆説的に一部分しか表現し得ない。なぜなら、その名詞が志向するほかのさまざまな情景がその記述からは省かれているからである。辞書的な「木」は、前述の三業種の人間の「木」のどれほどを表現し切れるというのだろうか。

ある名詞が指し示した存在のさまざまな可能な状態あるいは志向性の変遷は、名詞が扱われる際の数え切れないほどの状況、個人、思想によって多面的に現れる。つまり、ある名詞がある対象を指し示す場合、それはいずれにせよ何らかの細部、部分を欠落した状態で指し示し、その対象が指示者に対して向ける面のみがその対象全体と成り代わるのである。より詩的に言い換えるならば、名詞は光であり、その光は対象を照らす。またそれと同時に、陰になったそのほかの指示されなかった部分は、消失ないしは見られないよう身を潜めるのである。よって、どのような名詞もその対象をまるごと指し表すことは不可能である。これは名詞にかかわらず、何らかの方法で対象を指し示したときに起こるオブジェクトの性質である。

「木」についての例であるように、私たちはある指示方向によって事物の側面を見ている。その側面は、名詞によってだけでなく、視覚によって指し示されるもの、イメージによって指し示されるもの、個人の記憶によって指し示されるものなど、あらゆる多様性や可能性によって多くの指示方向が存在している。いずれにせよ、何らかの方法で対象を表す場合には、その表し方によって対象自体が変化するのである。それは側面の変化とも言えるが、その側面自体をそれぞれのものだと私たちが判断しているので、ものの見方の変化とも同義であると言える。このような働きは、私たちが受け取る対象の側面が、志向性それ自体によって浮き彫りにされていると同時に、無意識下で対象の何を見るのか決定づけるための判断材料にもなっている。このような「投影」反応——志向性によってオブジェクトにオブジェクトのある一面が映し出されること——によって私たちは事物を観測し、連続的な情報の取捨選択が事物の輪郭を形作るのである。

そしてそのオブジェクトに投影された像は、見手の視線、見手自身によっても左右される。私とねずみ、犬やアリは決して同じ仕方で対象と出会うわけではない。私たち自身の存在そのものが対象との出会いをある程度決定づけるのは、私たちが自身の身体機能や歴史に基づいた視線を相手へと投げかけるからであり、そのたびにオブジェクトには微妙に変化した像が投影されるのである。そういった意味でもそれは対象の本質のメタファーであり、対象の可能性の現出なのである。また、このように主体自身の視線の方向性——何を見るか、何を見ようとしているか——という志向性ゆえに、その志向性の途上にあるもの以外の性質や存在は始めからほとんど考慮されない。しかし、その考慮されなかったオブジェクトの別の一面が際立って重

<sup>6</sup> グレアム・ハーマン『四方対象—オブジェクト指向存在論入門』、岡島隆佑監訳、山下智弘／鈴木優花／石井雅巳訳、人文書院、2017年、43-45ページ

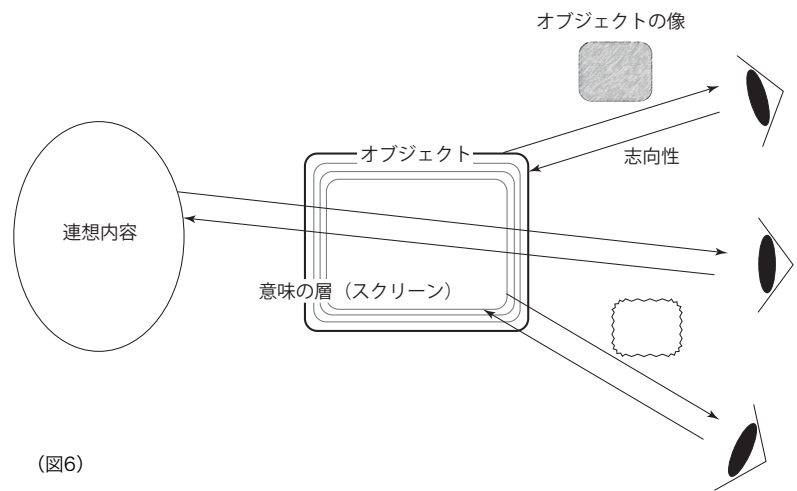
フッサールはこれを射影 (Abschattung) と呼び、この射影の束が志向的对象でないとした。グレアム・ハーマンが言うには、あらゆる可能な側面を見ることによってではなく、つまり足し合わせることによってではなく、差し引くことで志向対象を変化させることなく得られるのだという。

要なわけではない。そして、だからといって投影され表に見えているオブジェクトが彼ら自身で自立していないわけでもない。つまり同じ対象が起源のその二つの存在（現れたオブジェクトと隠れたオブジェクト）は決して分離したまま対立しているわけではないのである。

私たちが見ていない瞬間の対象は自立的に存在もしているが、私たちが現れた瞬間に近い何かへと移り変わるだけなのである。名詞や、先入観と

いったものに含まれるイメージが、目の前の事物と混ざり合い新たに決定し直される。この何層にも渡る存在のスクリーンは、もとの存在を隠すだけではなく変容させるのだ。

存在のスクリーンは、その志向性によって時にすり抜けたり、時に思わぬ階層で遮られたりする。その時々によって見手へと跳ね返る像が変わっていくわけだが、オブジェクトがもつこの透過性——または透明性——を操作することがオブジェクトの本質を予感させるためには肝要である。言うまでもなくこの透明性は、光の反射率に依存したりだとか、物質の密度が小さいが故のといったような物体の物理的要因によって引き起こされるものではなく、より観念的な知覚段階での物体の透明度である。（図6）に見られるように、たとえば記憶であったり想像であったりというような、現前のオブジェクト以上の何かを見手が連想する場合、その志向性はオブジェクトをほとんど無視してすり抜ける。そのとき初め見えていた情報はオブジェクト以外のものへと成り代わり、オブジェクトはほとんど透明な存在と化す。また別の場合には、例えばオブジェクトの表面や材質といったものに対する内部志向性を持っていたとしたら、それはオブジェクトを覆う「硬い」だったり「ざらざらの」といった意味のスクリーンに堰き止められ、それに準じた像が見手とオブジェクトには投影される。この場合の透明度は比較的不透明寄りであり、見手の前にある一定の存在感をもって現れることになる。



(図6)

## 第2章 美術の様相

### 2-1 ものを前提としない作品志向

これまで見てきたように、私たちはほとんどの場合、何かを認識する際に対象以上のものを見ている。それを意味と呼んでも記号と言い換えてもいい。少なくとも私たち人間独特の知覚作用としてそのような機能が備わっていて、その知覚器官は芸術作品を前にしたときの方が強力に作用するとも言えるだろう。なぜなら芸術作品は、その成立の前提としてあらゆるコンテキストへと接続することが半ば義務付けられているのであり、そのハイパーリンク的な機能こそが芸術作品の中核と言っても過言ではないからである。絵画を見るときに感じるのは、本来現実にはありえない、強調されたある瞬間の景色だったり、ある作家の半生だったり、抽象化された空間だったりするのである。

例えば風景画が実際の風景とは本来全く別のもの、キャンバスに乗った絵具であるにもかかわらず、その上で私たちはそれを風景だと見做していることを考えてみよう。まるで四角いキャンバスが窓になっていて、その窓を開いて向こう側を覗き込んでいるかのように絵の中の風景は捉えられる。このように例としてあげるにせよ、むしろそういった作用を用いない作品を探すことの方が難しい。そしてそれは絵画に限った

話ではなく、彫刻や映像、パフォーマンスなどあらゆる芸術作品内で同じような現象を引き起こしている。それはそもそも表現行為そのものが、作家側から鑑賞者に対して、そのような作用が起こるようにわざと仕向けているからでもあるのだが、実際にそれが本当の意味で自然な事物を捉えているのか、ということが差しあたって芸術作品へと適用するべき問題である。

現代美術に多大な影響を与えたデュシャンの『泉』も、ただ便器を見せているわけではない。当時のニューヨーク・アンデパンダン展や芸術そのものをアイロニカルに批判し、構造を炙り出したこの作品は、結局のところサインという行為によってアートという記号をオブジェクトに貼り付けたものである。鑑賞者は便器を見たときに、変質させられた物体が表す変質した何かを見ているのであり、便器のもともとの負のイメージを利用したその仕掛け自体が、そもそも巧妙なメタファーなのである。メタファーとは自身以外を指し示している状態であり、加えて言うのであれば、現代の私たちがそれを見るときには、『泉』が引き起こした様々なエピソードやこれまでの変革してきた美術史の方を見ているのである。

いずれにせよ、私たちが見ているものは目の前の作品そのものではなく、そこに存在するなんらかの共通した質である。これはどんな芸術作品にも言えることで、アンディ・ウォーホールやヨーゼフ・ボイスの作品を通して語るのもいい。彼らの作品もイメージや連想作用を利用した作品であるのが一目でわかる。彼らの絶大な功績はもはや疑うべくもないだろうが、それでもことオブジェクトと想像の作用という点に関しては、他の作品とそう違わない。その志向性が対象を素通りしないままオブジェクトを用いる例はほとんどないのである。

近年の現代美術展は、生活や価値観の多様性によって生まれる様々な問題へと対応するために、特に社会問題や人間性について主題にすることが多い。それは2000年代以降の現代美術の主要なテーマが、人間と人間同士の関係性へと向いているからでもある。それは関係性の美学よりもさらに発展した、作品と人が作り出す関係項よりもはるかに広範な意味での関係性である。現代の美術作品は、モダニズム期の作品群が持っていたような、芸術に対する芸術といったような自己批判的な内容が次第に薄れ、ソーシャル・プラクティスと呼ばれる社会活動も含めた芸術実践が示すような、人間社会や個人の歴史にとってどれだけ必要性があるかという主題をより重視し、より求めているように感じられる。その傾向は特にドクメンタやヴェネツィア・ビエンナーレといった大規模な国際展に色濃く現れ、地球規模での社会問題に対する実践から、個人個人のバックグラウンドに根差したポストモダン的な問題まで多種多様である。そしてそれは、やや暴力的なまでに一括りにしてしまうと、単に社会学や文化人類学的な要素を持ったものだけを指すわけではなく、生物学や物理学、植物学、地政学などの要素も含めた作品たちや、ポストインターネット的な作品群にも言えるだろう。その全てで共通するのが、人間を前提とするあまり、その前に本来前提としてあるオブジェクトたちを素通りし過ぎてしまっていることである。

## 2-2 ソーシャル・プラクティス—オブジェクト外への視線

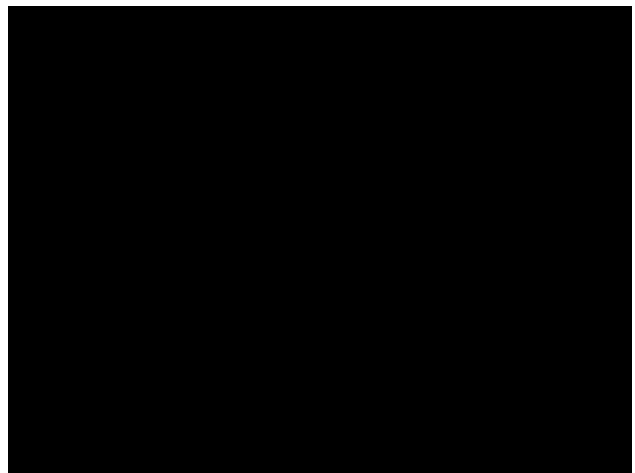
現代美術の分野において社会との深い関わりを志向する芸術実践が近年特に顕著に活発に行われている。それらはソーシャル・プラクティス、ソーシャル・コオペレーションなど、多くの名称によって表現されているが、それらは用語を使用する側の強調する点（協働性、参加性、コミュニケーション、プロセスを媒体とするもの）によってニュアンスが異なるものの、一貫して共通するのは芸術という制度の内／外にいる人々との対話やコミュニケーションを土台とする実践であることだろう。まずは大まかに、星野太の論考を主軸にしてこれらについて考えていきたい。<sup>7</sup>

<sup>7</sup> 星野太「ソーシャル・プラクティスをめぐる理論の現状——社会的転回、パフォーマンス的転回」、アート&ソサイエティ研究センターSEA研究会、工藤安代/清水裕子/秋葉美智子編『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐって』株式会社フィルムアート社、2018年を主に参照。

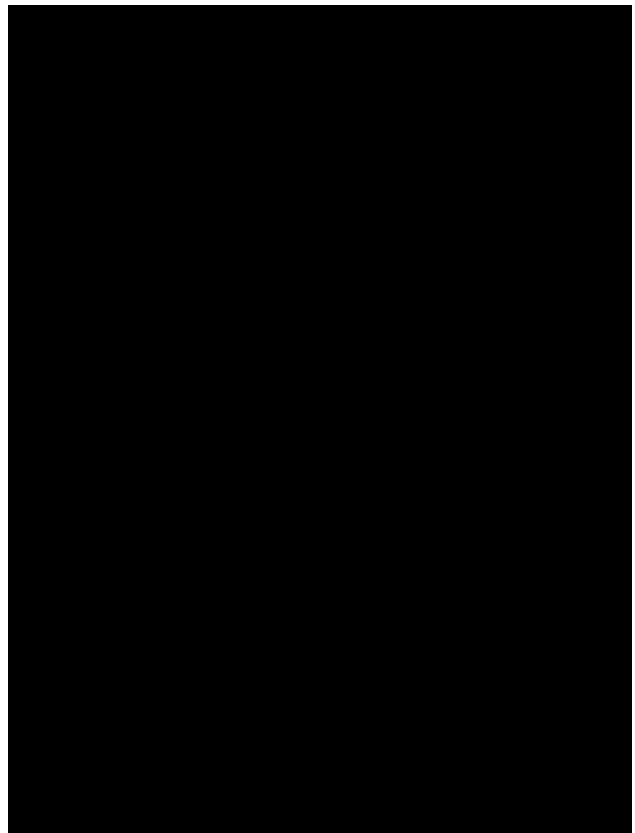
ソーシャル・プラクティスと呼ばれる作品群への萌芽は、これまでの歴史的な美術運動（例えばフルクサス、ダダイズム、シチュアシオニスム、未来派、ハプニング、パフォーマンスやアクティビストアート、またあるいはフェミニストアートなど）のいたるところから感じられることができる。またこれらを論じる際に必ずといっていいほど言及され、かつ真っ先に浮かぶものの一つがリレーショナル・アートである。これはキュレーターのニコラ・ブリオーが企画した「トラフィック」展

（CAPCボルドー現代美術館、1996年）において用いられた用語で、その内容の輪郭を端的に言えば、「作家・作品・鑑賞者のあいだの『関係』に重きを置く作家たちを名指すための言葉として登場したもの」であり、これはいわば、「人々の静的な鑑賞の対象となる『作品』をただ制作するのではなく、むしろその制作・鑑賞・体験のプロセスにおいて、人々のあいだに新たな『関係』を創り上げることを志向する」作品群である。<sup>8</sup>この展覧会やブリオーによる『関係性の美学』（1998年）によってフェリックス・ゴンザレス＝トレスやリアム・ギリック、フィリップ・パレーノらがその実践を担う存在として挙げられた。

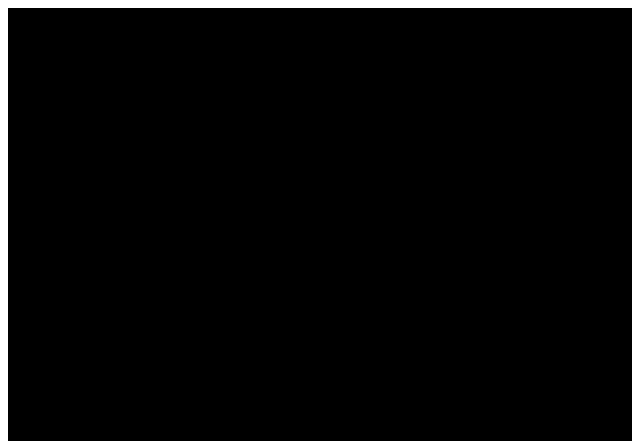
また近年ソーシャリー・エンゲイジド・アートと呼ばれる、社会に積極的に介入していくような美術作品も特に顕著に見られる。「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」という呼称の広がり、ニューヨークを拠点とするNPO法人「クリエイティブ・タイム」がおこなった「リビング・アズ・フォーム（Living as Form）」という展覧会および同名の書籍の功績によるところが大きい。2014年には日本でも巡回展が行われ、その定義の紹介が改めて行われた。直訳すれば「社会関与の芸術」となるこの言葉が、そのままカタカナで表記されるのには一定の事情があると思われる。星野によれば、この「Socially engaged」という言い回しには、日本語の「関与」よりもはるかに強いニュアンスが込められているという。たんに関与するのではなく、積極的に社会問題へと「寄与」し、そこに一定の「責任」を負う——たんに社会に「関わる」程度の中庸的な立場ではなく、ある社会集団へと



(図7) Philippe Parreno "La pierre qui parle (The Speaking Stone)", 2018



(図8) Felix Gonzalez-Torres, "Untitled (Go-Go Dancing Platform)", 1991



(図9) SANTIAGO SIERRA, "250 cm Line Tattooed on the back of six Paid People", 1999

<sup>8</sup> 同著、123-124ページ

積極的にコミットし何らかの変革をもたらす——という強い意味が込められている。

多数として調和的・対話的・社会貢献的な趣の強いソーシャリー・エンゲイジド・アートに対して、サンティエゴ・シエラやトーマス・ヒルシュホルンなど露悪的なアプローチを行う作家も多数存在する。これらの作品は、むしろ敵対的・非対話的・露悪主義的に近いものがあり、前述の二つに加えて現代にソーシャル・プラクティスとしてみることでできる三つ目の大きな類型である。

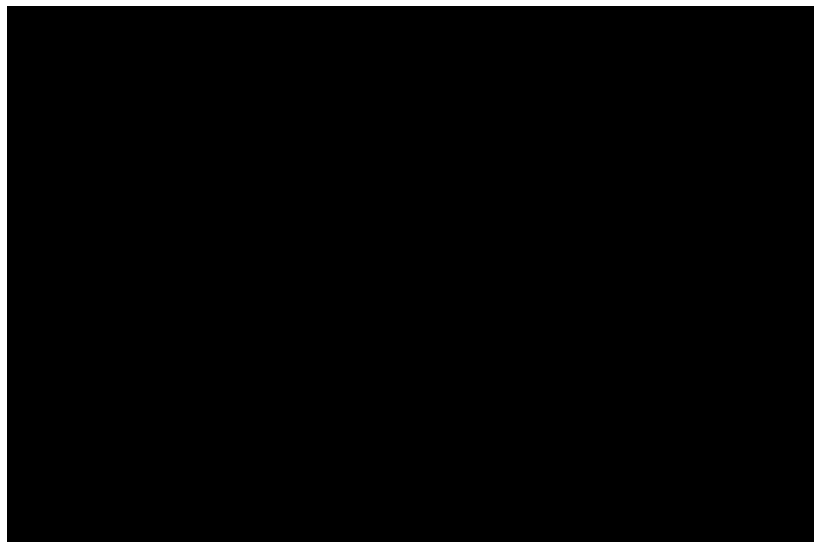
こういった点で言えば、藤井光はまさにこのソーシャル・プラクティスの流れを汲むアーティストであると言えるだろう。藤井は入念なりサーチやフィールドワークをベースに既存の制度や枠組みを問い直すような映像インスタレーションを制作するアーティストである。「爆撃の記録」（2016）は、東京大空襲の記録を後世に伝えるために設立が検討されながらも、様々な理由から予算の凍結が行われた「東京都平和祈念館」（仮称）についての計画プランを再現するインスタレーション作品である。会場には平和祈念館のために収蔵された戦災資料から抽出された多くのキャプションが展示され、それと同時にそれらを資料から選別する際の記録映像も並べて展示された。

彼は、作品のためのキャプションの選定作業を行う際に、地域住民の中から第二次世界大戦を知る高齢者21人を作業場へと招き入れた。彼らは戦災資料のその内容を直に体験したかもしれない人々であり、同時に美術館というものにほとんど触れたことがない人々である。藤井はこれらの老人たちが語る言葉に耳を傾けながら作業を行った。

老人たちがキャプション展示の業務を始める前に、私は注意深く「自由に話をしながら作業をしてください」と付け加えた。従来の労働の現場において沈黙が支配していたとすれば、ここでの芸術のプラクティスは、言語コミュニケーションを労働の中心にしている。老人たちは、キャプションに記載された文字情報を読み上げる。……（中略）……。キャプションが示す事実確認的な言葉は、老人たちの過去の記憶を開いていった。どこまでもひとりの人間にしか語れない唯一の過去から紡がれるパフォーマンス的な発話が形成されていく。<sup>9</sup>

老人たちが話したのは何十年という時間が経っても消化しきれない情動だった。家族を亡くした悲しみだけでなく、戦後民主主義の教育の中で否定されてきたアメリカへの怒りや憎しみもまた再生されたと藤井は述べている。この様子を撮影した映像とともにキャプションが会場には展示された。観客が見る展示空間に戦災資料はない。しかし、それらを物語る音声と映像が聞こえ続ける。ほとんど空っぽの空間の只中で観客は自らが経験し得なかった数多くの出来事を追体験するのである。

おそらく私たちの想像が老人たちが経験した本物の体験に及ぶことはないだろう、と藤井は続ける。しかし、展示台やモニター、キャプション以外のものがほぼ存在しない空間から、限定された情報を拾い上げ、



(図10) 藤井光《爆撃の記録》2016年

<sup>9</sup> 藤井光「爆撃の記録」、アート&ソサイエティ研究センターSEA研究会、工藤安代/清水裕子/秋葉美智子編『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐる』株式会社フィルムアート社、2018年、219-220ページ



想像力を豊かに働かせることをこの作品は促す。鑑賞者はその文章や映像を見ることによって、この空間から拡張した過去の現実へと思いを馳せるのである。

芸術としての社会実践とたんなる社会活動との違いは非常に難しい問題でもあるのだが、ここでは主旨とずれるので脇に置くとして、これらのソーシャル・プラクティスの芸術実践にとって特徴的なのは、その構造上芸術として成立・自立させるためにアウトプットとしての作品が前提とされてはいても、その主題の性質上オブジェクトを取り扱うことにほとんど主眼を置いていない点だろう。主題となるのはプロセスの中で生まれる当事者の情動であったり、現代社会への問題の再掲示なのであり、観客は展示空間で文章を読み、映像を見て、音声を聞かだるうが、それはある意味作品の経由してきたプロセスを追体験するためとしてある。それらを表す媒体として物体があったとしても、それは主題のための装置であって、オブジェクトは主題に取って代わられる。この場では初めからオブジェクトは前提とされていないのである。

またソーシャル・プラクティスの中には、そもそも慣習的な意味での「作品」すら前提としないものがある。リレーショナルアートが最終的なプロダクトとしての作品（写真、映像、オブジェなど）を確保する傾向にあるとすれば、ソーシャリー・エンゲイジド・アートは社会的なコミットメントを重視する向きが強い。コンセプチュアル・アートのように物質的な基盤を持たず、実践という形によって顕在化するものである。

これらの例から見る通り、多くの場合作品が成立する過程のなかでオブジェクトを記号を生み出すためのたんなる素材として扱う以上、それらがその先に示す人間への解像度を高めるための基礎という形でしか、オブジェクトは存在し得ないのである。いま私たちが作品を見に行くとするれば、おそらく様々な形で目に飛び込んでくる素材たちから、より広く大きな社会という名の人間の関係性の総体に対する、アーティスト個人の何らかのテーゼや回答を見に行くという目的が大きいだろう。それがたとえ、作品が自然をモチーフにしたものであろうか、科学をモチーフにしたものであろうか、その構造自体は変わらない。私たちの行動の規範や、倫理に関するような何かをほぼ確実に孕んでいる。実のところ、それ自体では特別大きな問題はない。というのもそれが必然性の伴う時代の可及な要請であることは確実だからである。しかし、実際に周りをたくさんのオブジェクトが取り囲んでいる以上、そういった状況だから、私たちはもう少しその状態を記述することについて取り組む必要が出てくるだろう。<sup>10</sup>

芸術がオブジェクトに対してこれまで行ってきたことは、いかにうまくイメージさせるかであり、いかにうまく記号としての役割を果たすかということである。芸術がつねにこういった性質をもっているのも、それをみる私たちは何を表しているのかをつねに探している。あらゆる使われ方をしたあらゆる素材の、その素材同士の関係性から、ちょっとした違和感から、どうにかして何を表そうとしているのか読み取ろうとする。鑑賞者は作品内の事物がもつ共通性をどうにかして探し出し、なんらかの意味のある内容を見つけ出そうとする。1章前半で見てきた通り、たとえば事物と受動的に遭遇してさえそうなのだから、能動的に見つけ出そうするのであればどうなるかははっきりしている。そこではつねに視線はオブジェクトを通り過ぎ、目の前の事物は透明であり続けるのである。

展覧会の会場という場所は、観客が意味を新たに見つけに行く場所であり、作家が作り出した意味がまとめて置かれた場所である。そうであるので、私たちは芸術作品を鑑賞する際にはとくに目の前にある物体に頓着しない。見る行為は想像する行為と連続的につながっていて、想像するために見るのであって、その行

<sup>10</sup> 芸術の中でこのような問題へともっとも取り組めるのは、実は絵画であるのではないか。彫刻や映像、その他芸術のメディアではなく、平面というある限られた領域の中で、何も描かず、逆に描くこともできるという両義性を持っている絵画のみが、オブジェクトの知覚を可能とするのではないか。つまり、絵具というメディウムを扱うことが、意味のスクリーンの操作をより柔軟にするのではないだろうか。キャンバスは支持体であるという以上の、たとえば木であったり布であったりというような物質感というものがあるが希薄で、言ってみれば小規模なホワイトキューブのようなもので、絵画という媒体そのものが、立体をギャラリーの中にただ置くときの、芸術とオブジェクトの関係を、そのうちでただ単純に完結させているのではないか。物質とイリュージョンという、厳しい関係も付いて回るとはいえ、初めから芸術的な機構を備えているから、それそのものでしかないオブジェクトを芸術的存在に変換するときのような、どうしようもない歪みは存在しないように思われる。つまり絵画がその中に形作る像が、絵画そのもの以外を表さないときには、それは絵画そのものでしか在り得ず、美術的存在としても、オブジェクトとしても収まりのつくものとなり得るのではないだろうか。一つの可能性として記述しておきたい。

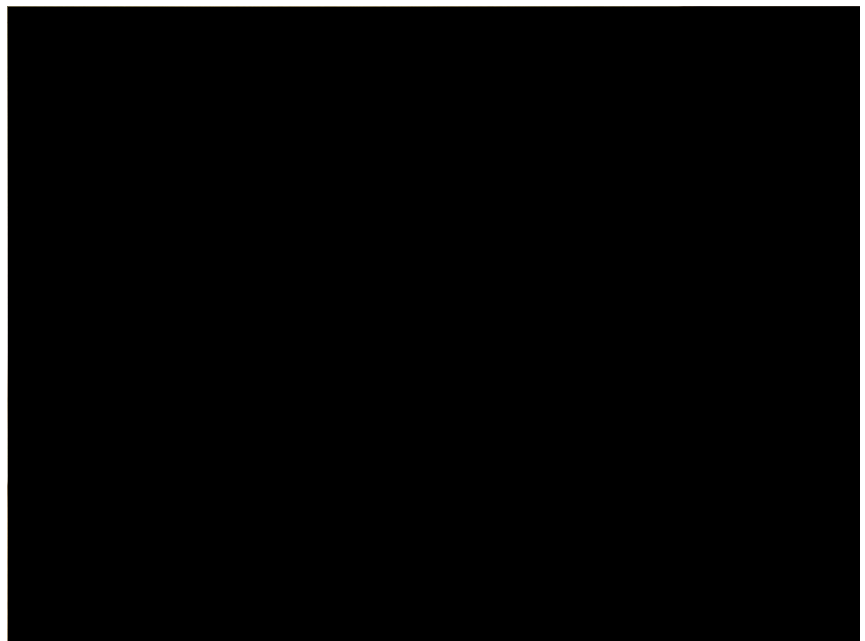
いの終着点はオブジェクトではない。オブジェクトの先へとひたすらに向かっているのである。これが基本的な芸術作品のあり方であり、鑑賞者と作品の関係である。

これはある種の信頼関係とも言うてもいいかもしれない。お互いに指示方向を共有していなければこのようなことは起こり得ないからである。であるならば、やはり芸術が様々な記号を使いこなし、また記号そのものであるのは、鑑賞者と作家の間において強固な信頼関係が結ばれているからということになる。芸術作品を構成する種々の素材たちが一体どういう役割を果たしているのかについて、芸術家はそのヒントを与えねばならないし、鑑賞者は与えられたものが相互に結びつくことを知っている。こういったことが美術館やギャラリーの中で日常的に行われているのであれば、はたしてものを純粋にみるのが芸術に可能なのか、という問いに対してオブジェクトに行うべき操作が自ずと導かれるだろう。しかし、そのことについて具体的に並べるまえに、まずはもう一つオブジェクトの用例を抑えたい。

## 2-3 メディアアート—実体のない形態

テクノロジーの革新とともに、新しいメディアを取り扱う美術作品もありふれたものになってきた。それらを一概に「メディアアート」と総称してまとめるのはいささか大雑把に過ぎるが、新しいテクノロジーをいかに利用し、いかに創造的活動を行うかという点がそれらの中に共通していることを否定するのは難しい。この動向は1960年代ごろから活発になり、1990年代からのインターネット・アートを經由して、今日まで多くの作品が生まれてきた。<sup>11</sup>先端技術を用いるデジタルアートは現代にも多く発表されているが、これら「メディア・アート」とそれ以外の現代美術作品のあいだの区別はもはやほとんど機能しなくなってきている。テクノロジーを利用したアート自体がほとんど珍しく無くなってきているからである。VRやARを扱ったり、インターネット上で公開されるような作品が、「メディア・アート」というある種特別な意味合いを持った芸術の一領域として扱われるのではなく、よりアナログなものたちと一緒にコレクションに展示されるのである。たんなる技術やデバイスのデモンストレーションではなく、自己言及的な性質を持つものやテクノロジーを前述のソーシャリー・エンゲイジド・アートの試みに利用するような作品がその例として挙げられる。

これらの中にはソーシャル・プラクティスの一群とはまた違ったやり方で物質性から離れていくものが存在する。それらに特徴的なのがそのインタラクティブ性の強さである。これらの作品で共通するのが、物質としての作品が主になるのではなく、音響や映像、3DCGなど用いて観客自身を没入させ、場の状況全体へ参入させることで、それも含めて作品の一部とするところである。作品はものではなく状況を作り出し、そこでは観客がどのような体験をするのが重視される。ジェフリー・



(図11) Jeffrey shaw"Golden Calf", 1994年

<sup>11</sup> 明貫紘子「時代別作品の特徴と技術的要件」、関口敦仁監修『メディア芸術・研究マッピング メディアアート研究の手引き』文化庁、2020年

ショー（Jeffrey Shaw）の作品の《Golden Calf》（1994年）はそういった意味で近年のテクノロジーを用いた美術傾向を予言する先駆的な作品であると言えるだろう。AR技術を用いたこの作品では、タブレットを手に取って何も乗っていない台座へと向けることで、金色の仔牛の像を見ることができる。モニターには仮想空間にしか存在しないオブジェが映し出され、それを観客は様々な角度から詳細に鑑賞することができるのである。ここでは観客がタブレットを手に持って台座に向けるという能動的なアクションを起こさなければ作品を見ることができない。実際には空間には実物としてのオブジェは無いので、そのモニターを覗ける観客以外は何が起きているのかはわからない。しかし体験としてはこの観客はその目にオブジェを観測し続けているのである。

これは一見して見えるほど単純な状況ではない。なぜなら、ここでは観客は1章で述べてきた意味での形態そのみを鑑賞することができるからである。よって視覚によって像を見るという体験だけ抜き出せば、他の彫刻作品を鑑賞することとの大きな違いはない。あるとすれば、細部のきめの細かさぐらいであるが、それも現代の技術を適用すれば（アーカイブ上の観点からみてそれが適しているかは置いておいて）大きく改善されるだろうし<sup>12</sup>、未来にはほとんど現実と変わらないものを体験することが可能になるかもしれない。ここで問題となるのが、ではこの仮想現実的なオブジェクトと現実空間の実際的なオブジェクトの体験上の違いは何なのかということである。

その実在性を抜きにすれば、その体験とこれまでのオブジェクトとの生のふれあいとの対比は難しい。それが錯覚でなければ、仮想現実はその自体が現実のメタファーであり、そこにあるものは存在のメタファーなのである。その点で言えば、実体のない形態と言い換えることすらできるが、仮に目の前にもものが存在していなくてもそこにもものが存在しているように見え、触れることができ、また「それを自分以外も同じように知覚できる」のであれば、そこに実体としてのオブジェクトがなかったとしても、その体験自体は本物であるように思える。これは非常に難しい問題である。これをもし容認してしまえば集団幻聴や集団幻覚までも、その体験する本人たち次第で、VRやARについて同様、現実と全く等価であることになってしまうからである。

しかし、実際にはその両者の間には実体の有る無しという決定的な違いが存在する。この差異がもたらすものはつまるところ情報の取捨選択の自由度の違いである。例えば、電子版の書籍と紙版の書籍について考えてみれば、この両者にはいまだ圧倒的な情報量の断絶が存在していることがわかる。確かに電子書籍は「内容を文字で読む」という点に関して言えば書籍としての役割を果たしている。しかし、そこには紙の書籍がもつ「独特のインクや紙の匂い」、「ページをめくるときの質感」や「音」が存在しない。またさらに言えば「書籍を棚に並べる快楽」や「紙の束を掴んで斜め読みや飛ばし読みをする手軽さ」、「本屋や図書館で予期していなかった情報と即座に出会う」といったことも起こらない。それらを補完できる電子書籍プラットフォームもあるが、それもごく一部の感覚の限定的な再現に過ぎないのである。紙版が電子版に、その利便性を差し引いてもいまだ駆逐されないのは、この生の物体のみがもつ情報が多くの人を惹きつけるからだろう。ここで重要なのはこの情報量の違いではなく、この情報のどれを取得するか選択できる余地の多さである。書籍という物体が無限に持つ情報をあらゆる志向性で引き出すことができる点に物体の特殊性がある。電子版で言えば、それはデザインした側によって取りうる志向性がある程度決定されているために、他の情報を含まないか、あるいは制限されているのである。実体はあらゆる志向性をその自由度でもって受け入れることができる。

ジェフリーの《Golden Calf》は、現代にも通じる新しいオブジェクトの体験を提供している。これは電子版書籍に見られるように、本来金色の仔牛像があった場合のその仔牛像の何らかの純粋な要素を抜き出している。その点で言えば、これは確かに形態であり存在のメタファーであるが、それは必然的に物性のなん

---

<sup>12</sup> また、この作品は2019年の香港パーゼルでChau Tsz-kin Raphaelの手によって《Encompassing the Golden Calf》として再構築・再制作されている。"ENCOMPASSING THE GOLDEN CALF" Retrieved from <<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/encompassing-the-golden-calf/>>

らかを濾し取った、ある意味でより純度の高いメタファーなのである。だがその純度の高さと引き換えに、志向性の自由度も剥ぎ取られている。そしてこれはいかに技術が進歩したとしても（たとえ脳に電極を指して脳内で再現したとしても）、この対置がなくなることはない。なぜなら物体に対する志向性とそれに反応する物体の投影反応はコンピュータで演算可能な物性以上に多様な状態を持ちうるからである。

よって形態と実体は両立されなければならない。存在の予期しない立ち現れ方は、実体の細部の隅々から発生するのである。

### 第3章 美術的存在としてのオブジェクト

#### 3-1 形態への傾倒

これらを踏まえれば、対象を包むその形態の重要性と役割、そして用法も漠然とだけ見えてくるだろう。だがまずこのいくつかの事柄について言及する前に、形態とは何を指すのかをあらためてはっきりとさせておきたい。

形態とは単純な「形」のことだけを表しているわけではない。前述の通り、形態とはつまるところ、シルエットとしての形を含めた目に見える視覚的情報、それらが全て統合された一つの「全体性（ゲシュタルト）」のことである。例えば、一つの家が目の前にあったとして、その家の大きさ、色、表面の質などが統合された「家の像」のことである。私たちはこの像を何よりも先に把握する。視界に収めた途端、すべての得られうる情報群を結合して、ある一つの対象の全体性を作り上げるのである。こういった意味でゲシュタルトは『世界の出現の条件』ではなく『世界の出現そのもの』<sup>13</sup>なのである。

説明するまでもないかもしれないが、この全体性はとてつもない量の膨大な情報を収めている。その大きさや色、質感などの視覚的情報は、また重さや年月までも類推できるほどで、同じようにそれ以上の情報へと結び付けられる可能性を秘めている。よくよく思い返してみれば、私たちが対象から得る情報は殆どがこのような結び付けによって得られることがわかる。物体が持つこの全体性は、その内から外側の世界へと滲み出させた情報のエキスともいえるだろう。故にこれは物体の全情報ではなく一部分である。視覚情報から詳細な性質の全てを得られることはないし、それらをもし感じる事ができるのならそれはただ単に科学の貢献によって周知された情報を後から結びつけただけなのだから。要するに形態というのは、ある物質の情報をつなぎ合わせた、その物体がその物体たる分割不能の「全体性」であり、かつその物体の「一部分」でもあるものなのである。

続いてこの形態がもつ役割も再度確認しよう。まずはこれまで何度か取り上げたように、存在のメタファーとしての機能を挙げる事ができる。意味の把握以前に全てに先立って発生するアプリアリな認識をさせる機能である。それ故に、そのオブジェクトが含有するどんな意味作用よりも素早く直接的に鑑賞者に対して知覚される。それは視覚を通して我々の中に刻み込まれる一種の世界確定の儀式であると同時に、連想作用に先立っているという点で非常に重要な機能であるのだが、問題はこれがその直後に起きる連想作用にすぐにとって代われ、埋没してしまうことである。認識のその時々によってより重要だと思われる意味内容や連想内容に塗りつぶされてしまうので形態そのものは思いの外重視されない。形態はその認識の素地であるというだけで素通りされてしまうのだ。しかし、物体そのものを強く見つめ直すという点で考えれば、本来素通りされてしまう形態という前情報に焦点を当てるべきである。情報の結びつきの作用の連鎖によって加速度的に増える受け取り可能な情報は、個人個人の心象風景や記憶にまで接続されていく。これを回避するためには、素通りされやすかった前認識的な情報を守る必要がある。そのためには形態に重きを置かなければならない。具体的に言えば、なんらかの連想作用が起こりづらい装置の創出である。意味内容を

<sup>13</sup> 鷲田清一『現代思想の冒険者たち メルロ=ポンティ 可逆性』第6刷、講談社、2005年、194ページ

内包せず、あるいは意味内容に結びつかないような、慎重な物体の操作である。ただし仮想現実の例に見たような実体のない形態という地平に陥らないように留意したい。

慎重な物体の操作とはいわば物体が不透明になるような操作である。まず前提として、文脈的な記号を物体に付け加えず極力それ自身以外の意味を持たせないこと。これにはいくつかやり方がある。文字や色などの引っ掛かりがなく視線がその表面を滑っていくような状態であったり、物体が特殊な方法によって造形されていない状態を作るのである。例えば、土を造形して焼成した皿があったとして、そのような特殊な方法で素材が造形されてしまえば、当たり前だがそれはすでに土ではなく皿になってしまう。そして皿はそれを使う生活や料理などの想像を簡単に引き起こす。このように何かを造形する特殊な方法というものは、つねにそれがどういうふうに扱われるか目的を持った上で加工されるので、そのものを表すためには避けなければならない。

逆に「皿」というオブジェクトを扱うためには、記号としての働きをどうにかして剥ぎ取る必要がある。この皿に鳥や花の絵付けが為されていた場合、それだけで「皿」という存在から鳥や花を想起し、皿以上の連想作用が発生してしまうだろう。あるいは釉薬で様々な表情や色のグラデーションが付けられた場合、備前焼や美濃焼などのような陶器の種別についてまで考えてしまうかもしれない。それら自体を扱うのであれば問題はないだろうが、それらが文脈的にどこまで作用するのか完全に予測し切るのは難しい。「皿」というオブジェクトをそのまま表すのであれば、「皿」としての必要最小限の情報以外を全てシャットアウトしなければならないのである。

### 3-2 ミニマルアート—美術的形態

長い美術の歴史の中で、これに似た制作手法を取った美術運動が生まれたことは一度ではない。代表的なのがミニマルアートであり、私たち日本人にとって特に意味を持つのがもの派である。いずれも部分では似た面のある美術運動であるが、これらと私の思想にはいくつかの類似点と相違点がある。

千葉成夫はその著作の中で、『ファイドン二〇世紀美術辞典』と『オックスフォード版二〇世紀美術の手引き』をまず取り上げ、辞書や辞典などにおいて、ミニマルアートが通説として普通どう定義されているのかを例示している。

定義づけの核になっているのは、「最小限の芸術的内容 (minimal art-content)」ないし「無差別なまでの均質性 (undifferentiation)」、「differentiation (作品を作品として作品でないものから区別するもの) の度合いの極端な低さ」といった言葉である。…… (中略) ……、前者は、伝統的に芸術とされてきているもの、芸術として許容できるものは、ほとんど含んでいない、というような意味にとればよい。あるいは最小限にしか含んでいないということである。

また、「undifferentiated」とは「uniform (一様な、均質な)」という意味であり、絵画なら、均質で一様に塗られていて、いかなる手のあともとどめておらず、画面のどの部分を取り上げても他の部分と同様で等質ということを意味している。…… (中略) ……。彫刻なら、やはり手作りではなく工業的に生産されたものによる作品、たとえば耐火レンガを何十個も連ねた作品 (カール・アンドレ《レバー》、一九六五年) のようなものを例に考えてみるとよい。アンドレの耐火レンガと、ごく普通に建築材料として使われる場合の耐火レンガとは、耐火レンガそのものとしては、全く同じもので、区別できない。それが「differentiation の度合いの極端な低さ」ということである。

したがって、要するに、「作品を作品として作品でないものから区別する度合いが極端に低いということ (すなわち均質・均一に単色で塗られた画面)、そしてそれゆえ『美術作品』の度合いが最小限であるということ」が、ミニマル・アートを定義づける要点になる。



したがって、もうひとつ、「differentiation」の度合いは高くても、大量生産品を使用するために「芸術作品」の度合いが最小限となる場合も、ミニマル・アートたりうることになる。こちらは、主として「彫刻」の場合に該当する。<sup>14</sup>

この定義で言えば、私の作品は十分ミニマルアートに含まれるとっていいだろう。上の『ファイドン版』と『オックスフォード版』が通説として定義づけするような、「作品が作品以外から区別される度合い」も「芸術作品の度合い」も極端に低いからである。「芸術作品の度合い」については現代の価値観で言うと少し違和感があるが、それは私たちが芸術的な要素を、それこそこの100年前に比べると遥かに広い幅の中で認めているからであると思われる。工業製品を使って作られたものが、手作業によって生まれたものに対して何ら劣ったものではなく、むしろ当然のように一つの手法として認められていることから、この時の「芸術作品の度合い」を現代に適用し直すことは難しい。現に、『オックスフォード版』によると、デュシャンやラウシェンバーグなども「芸術作品の度合い」のミニマルさから、ミニマルアートに分類されるとしている。しかしこれは千葉が同書の中で、「概念」の極限化のコンセプチュアル・アートとして区別すると言っているように、ミニマル・アートとは多少異なった分類が必要になるだろう。

また千葉は、これに加えてミニマル・アートの歴史をなぞりながら、上述の定義より一歩進めた解釈を述べている。それによれば、ミニマル・アートの絵画は「感覚の零度の体験」を鑑賞者に引き起こすものだという。

目の前にケリーの《青、緑》がある。それをみつめながら、僕は自分の感覚が画面上に止って、あるいはとどめられて、動かないことに気がつく。最初はいらだち、当惑して、画面から眼をそらす。すると、いろいろな反省（意識の反省作用）がやってくる。それが曲者である。反省だから、理性がおもいはたらき、論理的に意識が動く。自分の感覚が動き出さないのは何故なのだろうとおもいめぐらす<sup>15</sup>

こういった心の動きがミニマル・アートを鑑賞するときには起こるといふ。こうした働きは、ちょうどこれまでオブジェクトの透明性と呼んできた部分にも深く重なる。自分の感覚が画面上に留められるというのは、まさにその不透明な性質によって物体に目が止まることを指し、そこからの反省作用というのは、想像の飛躍だったり、自身の経験に置き換えることだったりするだろうが、基本的な構造は変わらない。千葉は、このとき私たちはこれまでの西欧の美術史へと遡ってはいならないと言う。この零度の地点をまたこれまでと同様に西欧的な絵画の枠組みに取り残すことではなく、その零度の地点を持続させ、西欧絵画概念に取って代わることが課題であるのだとしている。これは一見抱く印象ほど攻撃的な作用なのではなく、いってみれば西欧的な価値観に支配された絵画から、より原初の、ただ面に何かが塗られたものとしての絵画に立ち返るということを表している。そういった意味でもこれは「零度の体験」なのだ。

このようなミニマルアートの感覚についての話は、実際私の作品とそう大きくは違ってはいないように思える。千葉がその先に示したのは、絵画でもありながら彫刻を感じたり、彫刻でありながら絵画を感じるミニマルアートの作品についてであった。つまりこれはもはや簡単な枠組みには収まらない、美術を超えた何かを感じさせるのだということである。それはおそらく、ミニマルアートの中に、その先の歩みを見たということなのだろう<sup>16</sup>。何故なら、私たちのようにのちの時代からそれを眺めるならば、ミニマルアートや同年代のアート作品たちは、千葉の指摘を含んでいながらも、やはり絵画や彫刻などの美術的枠組みに対しての

<sup>14</sup> 千葉成夫『ミニマル・アート』、リプロポート、1987年、22ページ

<sup>15</sup> 千葉成夫、前掲書、129ページ。ここでは千葉は絵画を見る立場からミニマル・アートについて語ろうとしている。対象としているのはエルズワース・ケリーの《青・緑》であり、平面性と物質性が両立されていることから、西欧の価値観に存在しない両義性を持つのだとしている。

<sup>16</sup> 千葉成夫、前掲書、130-144ページ

強い反乱のようにも見えるからである。つまり物質的な要素を強く押し出したミニマルな作品群は、物質に強い着眼点を持っていたものの、その意図は芸術作品一般に対して向けられていたように思う。それが千葉にそれまでの美術を超えるものとして映ったのだろう。

カール・アンドレやエルズワース・ケリー、フランク・ステラなどに代表される作品たちは、その多くが四角形といった矩形に強い意識を割いているところからもそれが読み取れる。物質の基本の形としてではなく、絵画や彫刻の基礎となる形として矩形を利用しているのである。その純粋性は物質に対しての純粋性ではなく芸術に関しての純粋性である。そしてそれは、芸術による時代の要請の違いであり、応答の違いである。ミニマルアートの先駆者たちが、過去に美術の枠組みに対して、絵画や彫刻といった概念の境目をあいまいにしてきたからこそ、現代の私たちは物体に対してより純粋になれるのである。そういった点で、向かうべき方向の違いは得られる。芸術に向いていた物質的な要素をその物体に向け直すのである。

### 3-3 もの派—もののドラマ

もの派について言えば、一部の作品群を除けば、実はこれよりも話は簡単かもしれない。もの派という、運動とも思想とも軽々しく呼べない潮流は、1960年代後半、ちょうどミニマルアートがアメリカで隆盛を極めていたころ、少し遅れて日本で生まれた作品群を称して言うことはもはや日本で美術を学ぶ者なら誰もが知るところだろう。峯村敏明はそれを「1970年代前後の日本で、芸術表現の舞台に未加工の自然的な物質・物体(以下「モノ」と記す)を、素材としてでなく主役として登場させ、モノの在りようやものの働きから直かに何らかの芸術言語を引き出そうと試みた一群の作家たち」<sup>17</sup>の総称であるとした。このような峯村の定義は、もの派に対する簡潔な説明として分かりやすいし、実際私たちが印象として持っているもの派も、おそらくここから大きく外れることはないだろう。だがたとえば李禹煥と菅木志雄のように、ひとえに同じもの派と言われる作家同士でも作品の向かう先が全く違っていたように、その内訳は判然としない。その中で、彼らのなかには同じ「もの」を取り扱うといっても、おそらく、それ以上の「世界」であったり「大きな何か」についてもものを通じて接続していこうという意思が見え隠れしているように思う。峯村敏明に言わせれば、それは劇という言葉で表現される。

もの派の鮮やかさや脆弱さも、おそらくは、このようにしてつくる存在としての芸術家の自然なあり方から追い立てられてしまった彼らが、その追放という事態を、自らの新芸術の創出に賭ける自覚行為と見立てて、現代美術という環境があつらえた形式無用の舞台上で上演したところ由来すると考えていだろう。……(中略)……、ナマな物質・現象による存在の関係を開示する劇が強引な演出のもとに繰り広げられたのである。たしかにそれは鮮やかなスペクタクルではあった。しかし、そこでは芸術家は客席にせいぜい演出家どまりの観想者としてとどまったままであり、舞台の上では「もの」たちだけが異様に生々しく現前して人目を引いていたのである。<sup>18</sup>

これは、もの派の作品を前にしたときに、私たちのうちにわき起こる困惑した感情の説明としてはひどく妥当に思える。より自然で、よりもの自体を押し出した手法が、芸術という枠組みを乗り越えるのではなくそこから遠ざかることで、私たちの視点の拠り所を崩し当惑を与えたのだろう。このようなもの派の問題点

<sup>17</sup> 峯村敏明『モノ派』、鎌倉画廊、1986年、3ページ

<sup>18</sup> 峯村敏明監修『もの派とポストもの派の展開 1969年以降の日本の美術』、多摩美術大学/西武美術館、1987年、17ページ  
ここでは峯村の注釈にあるように、榎倉康二や高山登ら「芸大系」、原口典之ら「日大系」を含めた広義のもの派ではなく、李禹煥と、関根伸夫、吉田克朗、本田真吾、成田克彦、小清水 漸、菅 木志雄の「李+多摩美系」だけを限定的に指した狭義のもの派について指すこととしている。

をさらに乗り越える形で、ポストもの派と分類されるような作家たちがのちの時代に生まれることになったのであろうが、彼らが反応し、峯村が指摘したもの派の制作手法は、実際のところ、オブジェクトと芸術とが擦れ合う中で必然的に生まれるパラドックスであって、もの派の根源的な問題というよりは、オブジェクトと芸術の間の問題なのではないかと思う。

もの派の軸には、1章で示したようなオブジェクトの表面のスクリーンを、取り払い、現前したそれと対面するといったような、対象とのまっさらな遭遇が据えられている。関根伸夫はそれを「ものの概念性とか名詞性というほころいはらうということ」<sup>19</sup>と表現し、李禹煥はそういった出合いを特に重視して、出合いの瞬間が世界を鮮やかに開示させ、私たちを開かれた世界へと連れ出し、あるいは出合いが世界を開き輝かせると表現している。<sup>20</sup>これらの、ベールを剥ぎ取ったものとの遭遇への偏重が、峯村が言うような、過剰とは言わないまでも、半ばスペクタクル化したようなもの派の作品形態へと導いていったのではないだろうか。

この時点で言えば、それはオブジェクトを超えて、より大きな、世界全体への接続という効果を孕んでいるようにも見える。つまり、ものの内側に隠れた本来見えないはずの本質なり存在なりを、意味のベールを剥ぎ取ることによって接近しようとし、存在の在り処を失ったものたちの安定を求めて、より大きな物語を切り取ることでその抛り所としようとしたのではないだろうか。世界や大地といった、私たちの所属するその土台へ飛躍することを、ものというレンズを通すことで行っていたのである。その場合、それは隠れたものの本質ではなく、ものの透明な次元を通り過ぎることで、結局は隠れた何らかの実在を通り過ぎて、その向こう側へと向かっていったのである。これが、私たちが芸術の枠組みの中で、オブジェクトに対して、オブジェクトを尊重し、オブジェクトを主役にしようとする上で逃れられない矛盾である。芸術として、芸術的作用としてオブジェクトを実在させようとする過程で、芸術という枠組みが持つ前提、つまり見せなければならぬという次元に差し掛かると、純粋であったはずのオブジェクトの状態が、作家と作品の間でねじれ、強調され、崩壊してしまうのである。本来ならば、ただその場で見るだけでよかった、道端でふと目をやるだけでよかったはずで、私やもの派の作家たちのように、もともとオブジェクトをそう眺める主体にとってはただそれだけでよかったはずなのである。しかし、芸術というフィルターを通し表現することで、不純物が混ざらざるを得ない状況が作り出され、結果、芸術から遠ざかるという手段を持ってしか成立させざるを得なかったのである。

### 3-4 オブジェクトとしての写真

結局のところ、この相違点の根幹には、前節のミニマルアートの箇所では指摘したような時代への応答が、私の作品にも含まれているからだということに自覚している。ミニマルアートがそのときその場の芸術への応答であったように、私の作品も私のいまへの応答なのである。その制作の視点の手掛かりになるような作品を紹介してみたい。

ドイツ人アーティストであるトーマス・ルフ（Thomas Ruff [1958-]）の作品は、写真作品でありながら写真の被写体よりもそのもっと手前の画面にも鑑賞者の視線を向けているという点で非常に興味深い。ルフの写真シリーズは『Star』や『jpeg』、『Houses』など多種多様だが、いずれの写真において共通しているのが、ほとんど情緒の見られない均質な画面だろう。

---

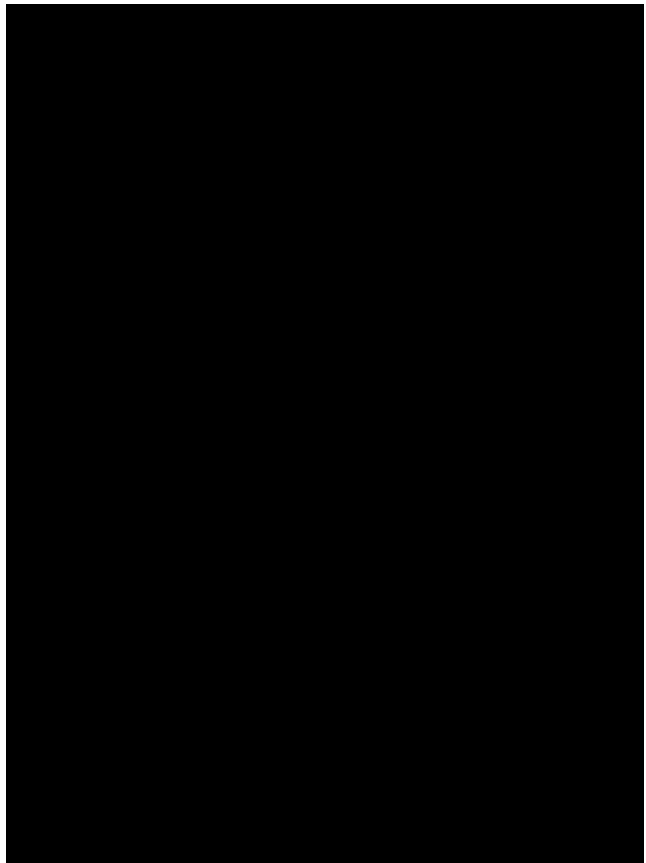
<sup>19</sup> 峯村敏明監修『もの派とポストもの派の展開 1969年以降の日本の美術』、多摩美術大学/西武美術館、1987年、173ページ、小清水 漸、関根伸夫、菅木志雄、成田克彦、吉田克朗、李禹煥による座談会「<もの>がひらくあたらしい世界」より。これは『美術手帖』1970年2月号に掲載された座談会から抜粋したものと思われる。

<sup>20</sup> 李禹煥『出合いを求めて—現代美術の始源』、美術出版社、2000年、59ページ

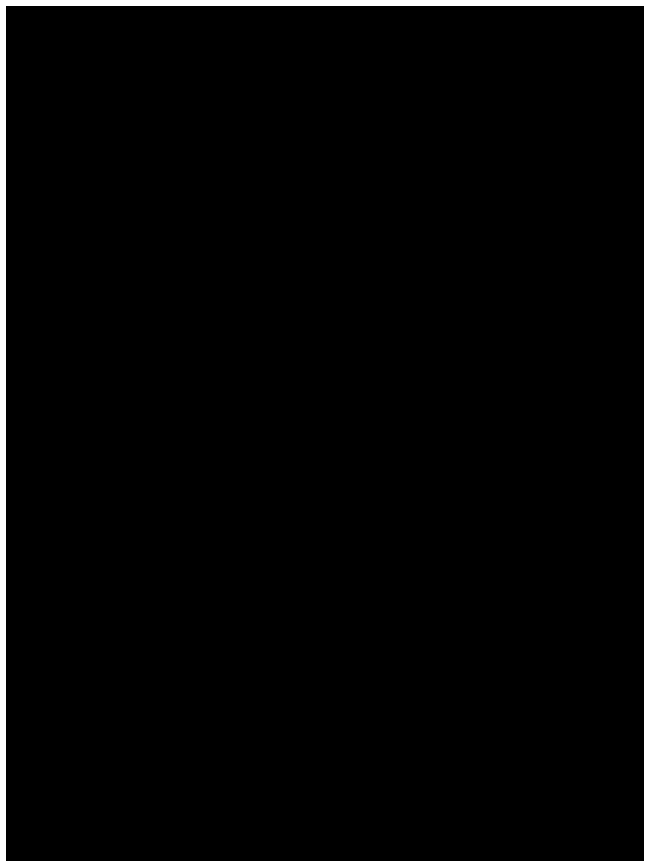
彼の写真は、『Interior』シリーズでいえば、被写体が生活感だったり人間の生理活動を想起させないように徹底されている。ベッドのシーツは一切乱れることはなく、全く真新しいままそこにある。そういったニュートラルな状態であることで被写体の造形をその印象を増やすことなく写し切っている。そのいくらかの質が、レンズを通すことによって削ぎ落とされ、情報の制限された形態がそこに現れている。とはいえ、これは写真の中に映される非現実なイリュージョンの話であるので、結局のところ連想作用の只中にあるわけで、それを抜け切っているわけではない。そうではなく、ルフの写真にはこれをイメージの向こう側であることを了解しつつ、それを写真というオブジェクトが持つ本来の性質として、その上で事物としての写真（平面に像が転写されたものというオブジェクト）に焦点を当てているのである。

その点に関して『Portrait』の有名なエピソードは彼の写真に対する思考をはっきりと示している。『Portrait』は彼の友人知人を被写体として撮影したもので、彼の代表作でもある。2016年に金沢21世紀美術館で個展が開かれた際の彼のインタビューによれば、初め小さいサイズで展示していたこの写真作品たちを、のちに彼はサイズを変更して制作し直したようである。展示会場にやってきた友人たちの反応に疑問を抱いたことが、彼にそういった行動を取らせた原因だという。

……（中略）……そしたら会場に来た被写体でもあった友人たちが、その小さい写真を見ながら「これはヨハンだね」などと話していた。その光景を見て、私は「いや、本物のヨハンはそこにいるじゃないか」と思ったんです。……（中略）……そこで私は、彼らの写真をできるだけ引き伸ばして、再度展示した。すると「これはヨハン



(図12) Thomas Ruff "Interior 2B" 1980年



(図13) Thomas Ruff "Porträt" 1988 (P. Stadtbäumer)

のずいぶん大きな『写真だ』と反応が変わりました。つまり現実と写真の混乱がなくなって、写真を見ていることに自覚的になったんですね。<sup>21</sup>

写真が鑑賞者の本来想定してる既定のサイズを超える、あるいは中の像が本人たちよりも大きくなることによって、画面のその向こう側よりも目の前の写真の表面の方がより圧力を得て視線への抵抗感が増したのだらう。それによってルフの友人たちの意識は変わり、写真は窓ではなく「写真」として初めてその場に登場した。ただ大きさを変えるという些細な変化でもって、彼は写真というイリュージョンをオブジェクトに変換したのである。何か像を映すことが写真の基本的な機能だというのなら、その機能を保持した上で写真に気づかせるような彼の手法は、重要な参考となりうる。

### 3-5 透明化から逃れる操作

それを踏まえてオブジェクトの操作について見てみたい。私が2018年に制作した『広義のオブジェ no.2』（図14）は単純な見え方の立体だが、見た目通りに構造的にも単純である。この作品は鉄の針金のみで構成されていて、500mほどの針金を積み重ねることによって一つの塊として空間に置かれる。ギャラリーの内部は薄暗く、吹き抜けの天井部に開いた窓から降り注ぐ自然光によってのみこの立体は照らされる。そして黒っぽいギャラリーの床の色とその薄暗さによって、元々見えづらい針金はより空間に溶け込み、弱々しく存在感の薄い立体のように目に映る。しかし自然光を反射している箇所だけは白い光のラインで自身の金属としての光沢を主張する。鑑賞者が見るのは、一見その細くて視認しづらい線状の白い光の束であり、その細いラインが集合した立体である。また2019年に制作された『Object(wood+metal)』（図15）は、円柱状の木材とアルミを束にして直立させたものである。高さは130cmほどで、だいたい成人男性の胸の少し下あたりぐらいである。木材とアルミの円柱を束ねた後に捻じりを加え自立した状態がギャラリーに展示された。こちらも見た目通りに構造的にも至極単純である。



(図14) 《広義のオブジェ No.2》 "A broad objet No.2"、鉄、2018年

<sup>21</sup> CINRA.NET (2017年, 1月13日) 「現代写真を代表するトーマス・ルフを知ってる？ 来日インタビュー」 Retrieved from <<https://www.cinra.net/interview/201701-thomasruff>> 2020年10月12日現在





(図15) "Object(wood+metal) ", 木、アルミ、ステンレス、2019年 (写真手前、四つの立体が該当の作品である)

まずこれらの二つの作品は、作品への足掛かりとなるような記号を極力排除され、最初に問題としたような「それ以上」のイメージや、想像の飛躍が起こらないように情報を最小限に抑えている点で共通している。鑑賞者がこの作品を見るときに、それがただそこに在ることを視界に収め、それがそれである以上には読み解けないよう情報もほとんど制限する。それはつまりルフの『Portrait』で友人が向こう側ではなく写真そのものを見つめたときのように、鑑賞者がこの立体の構成要素をまじまじと眺めるように仕向けるためである。近寄ったり離れたりしながら長い時間観ることは、読み解く以上にただ脳内に対象を記述していく行為であって、もちろん何かを主張するようなメッセージ性も含まれてはいないから、結局立体の輪郭を目線によって撫でる以上の行いにはならないだろう。これらにこれら以上のものがあるとするれば、そういった作者自身の意図があるだけで、それも結局生み出された立体には含まれてはいないのである。メッセージ性や意味内容が含まれない、あるいはほとんど含まれないことで、鑑賞者に過剰な視覚行為を要求する。身の回りにあるものも本来どれもが大差なく同じように存在しているのであれば、いわばこれは抽象化された事物であり、その在り方の抽象化になるのである。

前者の『広義のオブジェ no.2』については、いくつかの要素によって構成されている。視覚的にも実際の重量としても、立体が主張する空間の広さに対してその内側のほとんどは何もないので、この立体は「軽さ」を持っている。そしてその「軽さ」は針金の径によっても生み出されていて、少し離れば見えなくなりそうなほど線の一本一本は「細い」。そして色は、空間に馴染んで見えづらいグレーを除けば、空間の光を映し出した「白」のみである。これまでの視点でいえば、これらの情報がゲシュタルトの主な構成要素である。この「軽い」「細い」「白」という印象群が寄り集まったことで、そこに一つの立体の形態が生み出される。これらの情報はこの立体を視界に収めることで印象として受け取られ、組み合わせたり、「白いラインが集合した立体作品」として認識されるのである。ここでは目の前の対象のみに限定する意味のスクリーンへと志向性が向かうように操作することで、ものの透明化を防いでいるのである。

後者は木と金属という二つの素材が使われている点で前者とは微妙に異なる。私たちがコンクリートを見たときに、砂と砂利とモルタルでできたものとして見做さずに、ただコンクリートでしかないものとして認識するように、異なる2つの素材が余計な関係性を作り出して新たな意味の層を生み出さなければ、そのときこの立体は木と金属でできた立体ではなく、他の何物でもないただの「この立体」として自立する。コン

クリートはただコンクリートなのであり、皿はただ皿なのだとすれば、これはただこの立体として存在させなければならない。それに際して数や大きさは関係がなく、ひとえにその固有の全体性を獲得することで、それそのものとして存在することができるのである。

これらの作品内部にそれ以上の情報は必要ない。これらがこのような状態でこういう場所にあるということと鑑賞者が見ること、それによって一つの統合されたオブジェクトとして生まれることが重要になる。強い存在感をもって現前してくるいわゆる石や植物といったような、未加工の自然な状態が持つ物質としての存在の重みに比べて、材料としての軽さを感じさせるような希薄な素材の関係性が、迫力のなさとも言うべき消極的な存在感を生み出している。だが、それを理由に観客の目がこの存在を通り過ぎることはない。一旦立体たちの前に立てば、上から針金の重なりや棒の束を覗き込み、そして側面からも再度確認する。そこにはドラマもなければ、快樂もない。芸術とオブジェクトの間に絶えず生じ続けている矛盾に対立せずに純粋な状態に留めておくためには、そのようなオブジェクトの前で終始するような小さなスケールで視線が行き来しなければならない。ここで起こっているのはもの派の作品群に見られるような大きな物語の切り取りではなく、言ってみればオブジェクトのうちで止まるような小さな物語の切り取りである。

未加工の自然なオブジェクトを利用すること、あるいは自然のように見えるオブジェクトを利用することは、美術的な存在として成立させるために大きな労力を必要とする。自然なものは芸術に変換されなければならない、そして自然な状態を保ったまま変換しようとする、その労力に反比例するかのよう、矛盾との対立が大きくなる。それに対抗するためには、やはり自然であることの大きなドラマが必要で、したがってオブジェクト以外のそういった何らかの要素に頼らざるを得なくなる。

このような止めようのない循環を発生させないために、ある規格で予め統一された材料を扱う。木材は、ある意味で木よりも生な素材である。木という多くのイメージに塗れた物体から、皮が剥がれ、削られ、成形されたことで、そのイメージの豊かさも剥ぎ取られているので、木という情報を持ったまま、木のゼ口地点のような状態になるのである。アルミも同様で、それぞれが素材というその物質の基底に近い状態になっているのである。そういった材料たちは、それをそれとして存在させる上で、芸術と極力摩擦を起こさなくなる。このような過程を経ることで、ようやく美術存在として鑑賞が可能になるのである。

立体であるという時点で彫刻としての記号を捨て切れることはできない。絵画や彫刻といった美術的なメディアに対して、それらを担保したままオブジェクトを不透明にするためには、物理的な接近と観念的な接近によって鑑賞者と立体の間関係性を紐解き、ある一つの全体性と本質を代表する形態へと集中させなければならないのである。

この点で、序章で紹介した過去作《数え切れないほどたくさんの粒子の移動について》(図5)とこれらと比較してみれば、その違いは一目瞭然だろう。あの作品はもともとが事物自体を現したのではなく、パート分けされたそれぞれがエネルギーや粒子について表象していた。そこで意識されていたのは、比喩表現によって粒子の移動を知覚させ目の前の事物と対比させることである。それは直接的なオブジェクトとの対面ではなく、観客の想像性を担保にした美術表現だったのである。つまりここではこれまでに見てきた様々な現代の表現形式とほとんど変わらない基本的な制作手法に則っていた。しかし間接的ではなく直接的なオブジェクトの感応を観客へ与えようとするならば、作品で扱う対象同士の意味の構築によってそれを為すことはできない。想像力はオブジェクトを常に透明にさせ、その対面を阻み続けるからである。

重要なのは、オブジェクト自体を表す全体性、つまり形態の獲得と、オブジェクトのうちで留まる志向性、そしてオブジェクトと芸術の間の摩擦を注意深く入念に引き受けることにある。そのそれぞれに核となるのはオブジェクトが持つ透明になろうとする性質であり、その性質によって私たちから逃げ続けるオブジェクトをいかに捉えるかが、それらに囲まれる私たちにとっても、また芸術にとっても課題となるだろう。

## 結び

本論では一貫してものをものとして鑑賞者に与えるための、オブジェクトの性質を確認してきた。それはオブジェクトの持つ透明度という概念によって一様に記述することができる。これまでの芸術は、その透明度の操作をある意味で蔑ろにしてきたことによって、オブジェクトになるべく関わらないようにしてきた。それは芸術の特性でもあるが、同時に私たち人間の特性でもある。私たちがオブジェクトに対して自然な態度を取ろうとすれば、ほとんどは目的がない限り目もくれず、ただ前を向いて素通りするだけである。まさか私たちが毎朝駅へ向かうときに、アスファルトの隙間から生える雑草や、電信柱の金属の突起などに強い意識を向けて足を止めることはないだろう。それが自然な反応であるし、それは生物としての人間の本能的な行動と言ってもいい。だからこそ論と実証が必要で、素材の扱い方に慎重になる必要がある。

これまで述べてきたようなものの直感的な感得は、おそらく観光地で雄大な景色を見たときの、なんだかすごい、とか、きれいだなあ、といった、それ以上でも以下でもない、何の論理構造も存在しないような、そういった蒙昧とした感覚がもっとも近いのだろうと思う。そのときの景色という対象には、芸術作品がギャラリーに置かれているときのような整然とした理由や原因は存在していない。それらは私たちにとっても、おそらくそれらにとっても、ただなんの由来も経歴もわからないまま厳然とそこに在り、私たちは偶然それを目にしているのである。そしてそれは出会いと呼ばれるほど劇的ではないのだ。だとすれば、そうではない鑑賞のシステム内に矛盾が発生するのは当然で、純粋に体感できたはずのそういったオブジェクトたちは、映画館でドキュメンタリーを見ているときのような、編集された事実らしい何かになるしかないのかもしれない。だが、実際にオブジェクトは存在するし、私たちが受け取れるはずのものたちも汲み尽くし得ないほどにその中に存在しているのである。汲み尽くし得ないものを汲み尽くさないまま、それをなんとなくそういうものだ、と全体として獲得するのが肝要である。

そのため、作品に対してのある因果関係を主軸にして、その因果関係を意味内容として解きほぐしていく作業をこれまでの芸術鑑賞の仕方だとするならば、その時間的な一貫性を考慮しないままに受け取ることが実感としての鑑賞体験である。これはたんにそのもの自体を取り巻く要素を軽んじているわけではなく、いまだ目の前にある事物こそが唯一確からしいものであることが、私たちの身体感覚によって結論づけられるためである。「表現」という用語の一般的な用法から一見遠ざかるように見えるものの、このような事物の扱いは、「それ以外を表現しないこと」で「それのみを表現」することを目指しているのである。

## 参考文献

- アラン『諸芸術の体系』、桑原武夫訳、岩波書店、1978年
- 川瀬智之『メルロ=ポンティの美学 芸術と同時性』、青弓社、2019年
- ガブリエル、マルクス『なぜ世界は存在しないのか』第5刷、清水一浩訳、講談社、2018年
- クラーク、ルートヴィヒ『意識の本質について』、平澤伸一／吉増克實訳、うぶすな書院、2010年
- クラーク、ルートヴィヒ『リズムの本質』新装版第1刷、杉浦實訳、みすず書房、2017年
- 小林秀雄『近代絵画』第22刷、新潮社、1982年
- 坂根巖夫『メディア・アート創世記 科学と芸術の出会い』、工作舎、2010年
- ザハウィ、ダン『フッサールの現象学』新装版第1刷、工藤和男／中村拓也訳、晃洋書房、2017年
- ショー、ジェフリー「来るべきアートとその軌跡」、石戸谷聡子／小野寺啓／千葉薫／廣田ふみ編『メディアアート国際シンポジウム “アート&テクノロジー” –時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム– 報告書』アーツカウンシル東京、2017年
- 千葉成夫『ミニマル・アート』、リプロポート、1987年
- ハーマン、グレアム『四方対象—オブジェクト指向存在論入門』、岡島隆佑監訳、山下智弘／鈴木優花／石井雅巳訳、人文書院、2017年
- 藤井光「爆撃の記録」、アート&ソサイエティ研究センターSEA研究会、工藤安代／清水裕子／秋葉美智子編『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐる』株式会社フィルムアート社、2018年
- 藤幡正樹×久保田晃弘「ICC [オープン・スペースの10年] を巡って」、畠中実／指吸保子／柴俊一／木村重樹『OS10 アートとメディアテクノロジーの展望 ICCオープン・スペース10年の記録 2006-2015』東日本電信電話株式会社、2016年
- 星野太「ソーシャル・プラクティスをめぐる理論の現状—社会的転回、パフォーマンス的転回」、アート&ソサイエティ研究センターSEA研究会、工藤安代／清水裕子／秋葉美智子編『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐる』株式会社フィルムアート社、2018年
- 前田英樹『在るものの魅惑』第1刷、現代思潮社、2000年
- 峯村敏明『モノ派』、鎌倉画廊、1986年
- 峯村敏明監修『もの派とポストもの派の展開 1969年以降の日本の美術』、多摩美術大学/西武美術館、1987年
- 明貫紘子「時代別作品の特徴と技術的要件」、関口敦仁監修『メディア芸術・研究マッピング メディアアート研究の手引き』文化庁、2020年
- メルロ=ポンティ、モーリス『知覚の現象学』第33刷、竹内芳郎／小本貞孝訳、みすず書房、2009年
- 李禹煥『出会いを求めて—現代美術の始源』、美術出版社、2000年
- 鷺田清一『現代思想の冒険者たち メルロ=ポンティ 可逆性』第6刷、講談社、2005年

## 英語文献

- Okwui Enwezor, Thomas Weski, Valeria Liebermann “THOMAS RUFF: WORKS 1979-2011” Schirmer Mosel, 2012

## web

- CINRA.NET (2017年, 1月13日) 「現代写真を代表するトーマス・ルフを知ってる? 来日インタビュー」 Retrieved from <<https://www.cinra.net/interview/201701-thomasruff>>

東京藝術大学国際芸術創造研究科（2018年, 1月8日）ブリオー、ニコラ「21世紀の関係性のランドスケープ：人間的そして非人間的領域の狭間におけるアート」 Retrieved from <[https://www.youtube.com/watch?v=HKIFWkLBKqw&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=HKIFWkLBKqw&feature=emb_title)> 2020年7月参照

"ENCOMPASSING THE GOLDEN CALF" Retrieved from <<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/encompassing-the-golden-calf/>>