

Search & Destroy



おもに自画像をテーマにした絵画を制作しています。
美術史、人類史、自分史をもとに、
自分なりの世界の縮図を描いています。

最近の作品とそれに関連する過去作の解説をします。

山本竜基

「おかんと戦争」

アーティストのグレイソン・ペリーをはじめ、近年さかんに議論されている、「男らしさの終焉」をテーマにした作品です。

真ん中の人がおかんなのですが、この絵では女性の象徴として描いています。

微笑む巨大な女性の前で、男性たちが必死になって戦争をしています。左と右から同じ顔をした山本軍が出てきて空中戦を繰り広げている。

同じ男性同士がプライドをかけて戦い、自滅し合う中、平和に過ごす巨大な女性像を表現しています。

近代的な男らしさの美学が崩壊している世の中を自分なりに絵にしました。



「おかんと戦争」 Mother and War 2019 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 2601 × 2606mm 撮影：宮島径
Courtesy of Mizuma Art Gallery

「おかんと私」

日本の風土的なマザーコンプレックスとそこから来る日本の草食男子像を描いています。



「おかんと私」 Mother and I 2008 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 2680 × 2003mm 撮影：：宮島裕
Courtesy of Mizuma Art Gallery

おかんと共に
Mizuma



上「山本 vs 山本」YAMAMOTO vs YAMAMOTO 2020 パネルにアルミニウム箔、アクリル acrylic, aluminium leaf on panel 194 × 260.7cm 撮影：佐藤啓

Courtesy of Mizuma Art Gallery

下「個人内戦争2」The War in an Individual No.2 2006 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 2186 × 2944mm 撮影：佐藤啓

Courtesy of Mizuma Art Gallery

「山本 v s 山本」「個人内戦争 2」

これらの作品は、集団における人間の暴力性の行き着く先をイメージして描いています。

僕は人間と暴力の関係に興味があって、戦争や紛争の映像をよく見るのですが、日中戦争や朝鮮戦争の映像を見ていると、どちらもアジア人で同じ顔をしているので、同一人物たちが戦っているように見えてきます。

特に記憶に残っているのがルワンダ紛争で、僕が高校生の時にアフリカのルワンダでフツ族とツチ族が争っていました。当時はテレビでも報道されていましたが、ルワンダはアフリカの最貧国のひとつだったので、軍服とも着ずに、ボロボロの普段着で大勢の人々が殺し合っていました。僕から見ると、軍服での判断ができないので、どちらがフツ族でどちらがツチ族か見分けが付きませんでした。全員同じ人間に見えて、同一の人物たちが殺し合っているように感じました。自分で自分を殺しているような、自殺行為的な光景に見えました。それはかなりの衝撃で脳裏に焼き付いています。

それで、その人々全員を同じ顔の自分で置き換えたら、その自殺行為のむなしさや滅茶苦茶さがわかりやすく表せるのではないかと思ひ絵にしました。

人間の集団における暴力性のなれの果てを描いています。



「上昇志降」Ups and Downs 2006 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 2608 × 1863mm 撮影：宮島裕

Courtesy of Mizuma Art Gallery

「上昇志降」

この作品は、上へ上へと登りたがる近代的な人間像をテーマにしています。必死で上へ上へと登っているのですが、結局は落ちる。そしてまた登っていつては落ちるの繰り返しになっています。常に上へ行くことを脅迫されている近代的な上昇志向メカニズムを描きました。DNAの二重らせんの要素も取り入れています。

カオスシリーズ

「混沌図」「地獄図（山本版）」

僕はカルチャー全般に没頭しやすい傾向があるので、映画や漫画、ゲーム等のリアリティーが現実のリアリティーと同じレベルにあるように感じています。カオスシリーズではそれらのリアリティーが区別なくごちゃ混ぜになっている世界を表現したいと思っています。

この時期はおもに古美術に没頭していたので、「北野天神縁起絵巻」や「熊野観心十界図」をベースにその上にいろいろな要素を組み込んでいます。



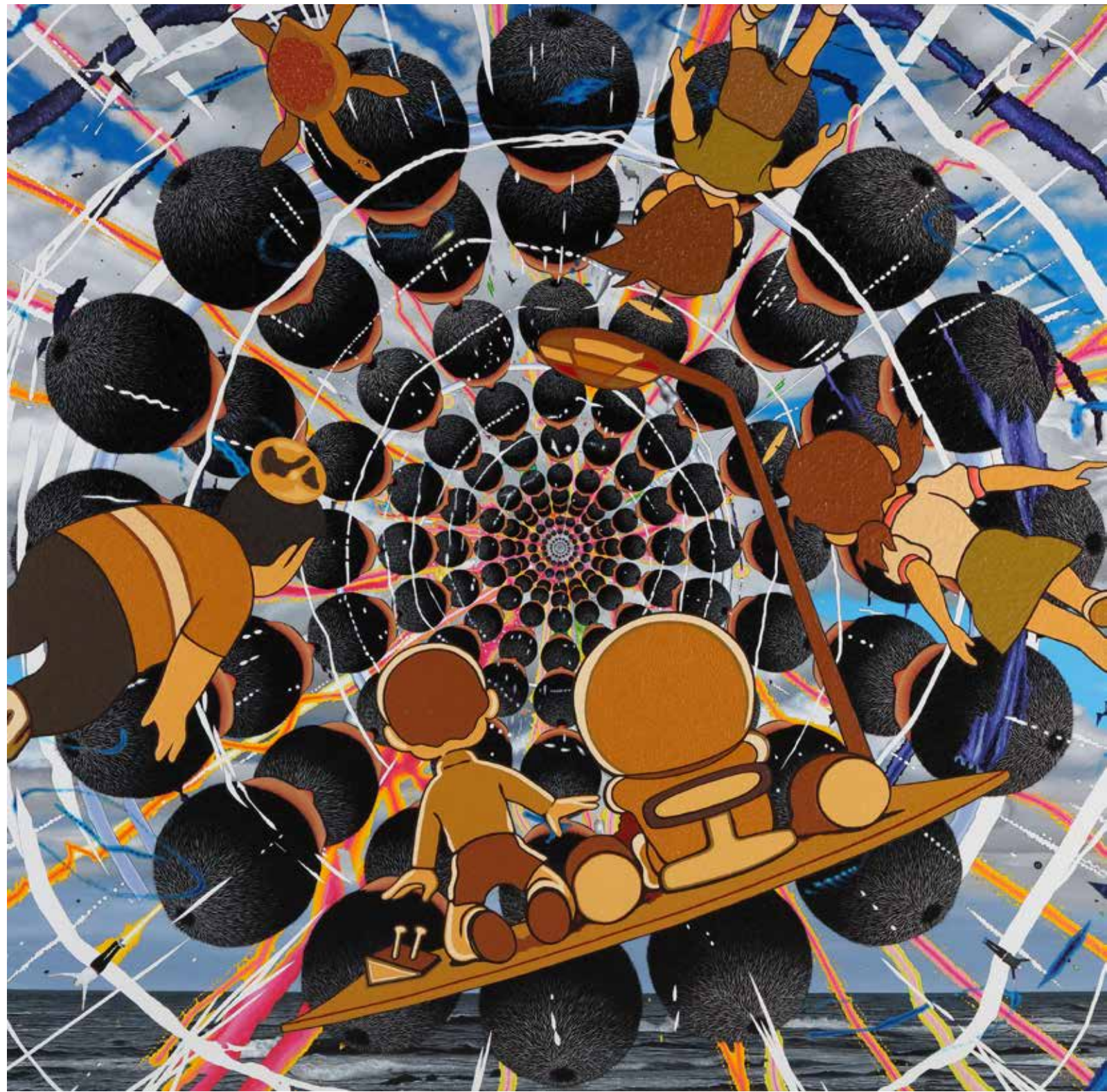
右「地獄図 (山本版)」 Hell (Yamamoto Version) 2011-2013 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 3602 × 3813cm 撮影：佐藤勉
Courtesy of Mizuma Art Gallery



左「混沌図」 Chaos 2012-2014 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 4003 × 3023mm 撮影：宮島径
Courtesy of Mizuma Art Gallery

絵に登場するキャラクターはすべて僕の顔になっています。化け物や妖怪、強者、弱者、傍観者などすべて自分です。そのことによって、善悪の区別がつかず、誰が敵で誰が味方かもわからない混沌とした世界を表しています。そしてまた、一人の人間の中に善人や悪人、化け物など様々なキャラクターが存在していることも表しています。

日本のなごちやませ感を日本的な快感原則をふまえて描くことを目標にしています。



「山本空間に突入するドラえもんたち」 Doraemon and Friends Plunging into the Yamamoto World
2017 キャンバスにアクリル acrylic on canvas 1168 × 1168mm ©YAMAMOTO Ryuki ©Fujiko-Pro
Courtesy of Mizuma Art Gallery

「山本空間に突入するドラえもんたち」

2017年にドラえもんの映画をテーマにした作品のご依頼をいただいたので、「のび太の恐竜」をもとにこの絵を描きました。

「のび太の恐竜」では、タイムマシンが故障して、ドラえもんたちが白亜紀のアメリカに飛ばされるのですが、そのとき、「自分の脳内にも来てほしいな…」と思ったのが着想のきっかけです。

この後の展開がどうなるのかを自分が想像するために、その入口として描いたので、実はとても個人的な絵です。

「ドラえもんたち」が人の脳内に入ってくるワクワク感も表現しています。

新聞連載小説 島田雅彦著 「パンとサーカス」 挿絵

コロナ禍での自粛中はありがたいことに新聞連載小説の挿絵のお仕事をいただいたので、引き籠もってずっと挿絵を描いていました。

小説が映画のようにもろい内容なのと、自粛でネットフリックスを見まくっていたこともあり、挿絵は映画のワンシーンを意識して描きました。

目次

おもに自画像をテーマにした絵画を制作しています。美術史、人類史、自分史をもとに、自分なりの世界の縮図を描いています。最近の作品とそれに関連する過去作の解説をします。山本竜基 2

橋本真之と貝殻 藤井 匡 17

非人間的存在との関わり：The New Aesthetic」以後のインタラクシヨン 渡辺 護 38

早川良雄ポスターにおける冷たい抽象に対する一貫性の考察 竹下和貴子 48

伸びや縮み 川口貴大 53

イメージと観光の向こうへ 福地リコ 57

連載…制作メモよりV o l . 1 2 0 2 0 年1 2 月から2 0 2 1 年3 月

「霧の方法による準四次元おしゃべり、欠落した存在感」 うらあやか 67

連載 1

さざなみの征服 大澤拓実 71

編集後記 74

表紙…山本竜基

橋本真之と貝殻

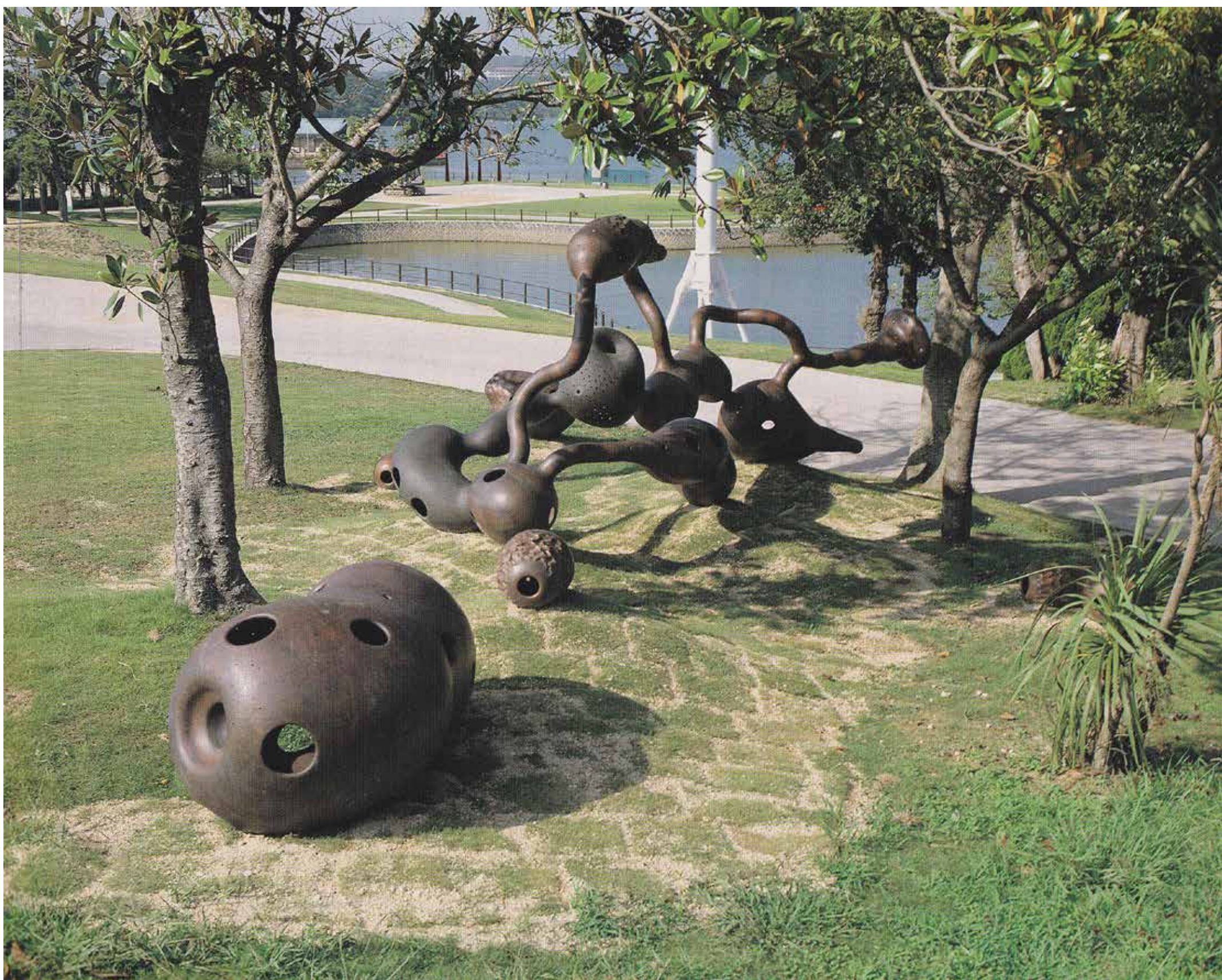
藤井 匡

橋本真之の貝殻

橋本真之の著書『造形的自己変革』のなかには、貝殻（巻貝）の比喻が繰り返し登場する。たとえば、次のような箇所である。^{〔1〕}

貝が成長するように、私は私自身を育てねばならぬ。

私は運動そのものでありたいのである。（中略）たった今も海の中で新たな貝殻を形成している生命そのものの運動が、個別性を超えていつまでも延展し続けているのだと知覚しなければ、観念としての無限を空疎に想起するだけのことだろう。



橋本真之《時の木もれ陽》1995年 宇部市所蔵 撮影：脇坂進

時として、彼らの遺跡から貝類と一緒に発掘される。私にはその貝の生と縄文人の生との隣り合わせが、なんと近距離にあるように見えることかと驚く。自らの成長と共にカルシウム分を分泌して貝殻を形成しているその形態が、そのまま縄文人の土器や住居跡に違和感もなく隣接している。

モダニズムを超えてこの物質とかかわることが、「作品制作」として限定されるとすれば、その作品世界の仕組は、素材と、そして素材とかかわる身体的方法の中から組み立ち始まることにならざるを得まい。それは、巻貝が自らの成長に合わせて、自らの分泌物によって貝殻を生理的に成長させるのと同様であると言うわけにはいかないだろう。

同書は橋本が長期間にわたって書き連ねてきた文章を1冊にまとめたものであり、橋本自身も述べるとおり、重複する内容が含まれているところがある。上記の貝殻の喩えもそのうちのひとつといえる。しかしながら、長期間にわたるものとはいえ、同書における橋本の主張は一貫している。そのことが示すのは、ここには、橋本の思考が確立済みのものとして提示されていることである。その確立した思考のなかで、この貝殻の喩えは重要な意味をもって繰り返し返される。逆にいえば、この貝殻の喩えを分析することによって、彼の造形思考そのものを分析することができるはずである。

1947年生まれの橋本は1970年頃にアーティストとしての活動を開始する。ミニマリズムやコンセプチュアリズムが強い影響力をもっていた時代だが、そのなかで、橋本が手にしたのは鍛金という工芸技法である。この技法は鉄や銅などの板状の金属を叩きながら成形してゆくもので、本来的には、水差しのような器物などをつくるためのものとして継承されてきた。もちろん、伝統的な工芸の枠組みのなかにおいてであれば、一定の評価を期待できる技術といえる。

だが、橋本が求めたのは美術の枠組みに沿って活動することである。だとすれば、橋本自身も述べるとおり、時代錯誤的な出発としか呼ぶことのできない状況だったことになる。しかしながら、そこでの橋本の選択は、それを棄てて、時代に応じた制作方法を新たに求めるものではなかった。逆に、その技術に立脚したまま、時代のなかで耐えうる造形思考を新たに築き上げてゆくことだった。貝殻の喩えはこうした背景に沿って読まれる必要がある。

制作か生成か

ところで、それはなぜ貝殻だったのか。私の考えでは、橋本の貝殻はポール・ヴァレリー（1871―1945）の「人と貝殻」を下敷きとしたものである。実際には、ヴァレリーの名前は『造形的自己変革』のなかには一度も登場しない。それでも、橋本とヴァレリーの考えには通底しているところがある。

ヴァレリーがここで問うているのは〈つくること〉の根源である。その問いは、ミニマリズムやコンセプチュアリズムの時代のなかでの、橋本の問いと重なってくる。美術評論家の宮川淳は1969年に「手の失権」¹という一文を発表するが、この時代には、アーティストが作品を〈つくること〉が自明ではなくなっていた。そうした状況のなかにいる橋本がヴァレリーの問いを引き寄せたのである。

私自身がヴァレリーの「人と貝殻」を知ったのは、柄谷行人の「暗喩としての建築」を通じてである。柄谷のいう「暗喩としての建築」とは、実際の（リテラルな）建築のことではない。古代ギリシアの哲学者プラトンに端を発する、世界を生成ではなく制作として見る態度のことである。この建築への意思が西洋の知を生み出してきたのであり、ヴァレリーもその延長上に位置している。そのなかで、徹底して明晰であろうとしたヴァレリーは、逆に、その限界を露呈させることになる。「ヴァレリーは、「人間と自然」を対比させているのではなく、制作・建築という視点を徹底的に追求していったときに見出される限界、あるいは不可能性を、かりに「自然」とよんでいるのである。」²

橋本も自身の制作の限界や不可能性について語っているが、それはヴァレリーのものとは意味が異なっている。彼が抛って立つところは建築への意思ではない。そこでは、逆に、制作に対して生成が優位におかれる。橋本が望むのは、貝殻がつくられるのと同じ方法（生成）で作品がつくられることである。

奇矯な発言と取られるかも知れないが、造形活動において、私にできることなら、みずからの肉体から「素材」を泌み出すことによって、作品世界を結石させるようなことが望ましいと思っている。（中略）しかも、みずからの精神活動が、その分泌物ないし造形物に明瞭に反映するかたちで成立するならば、理想であると思っている。それが、かなわないのであれば、逆にみずからの外に在るひとつの物質に、私の精神と身体全体が、つまり全存在が浸透することによって、その物質を変質または変容させることが、次善であると思っている。それもまた、かなわないのであれば、ひとつの物質に私の全存在を接触させ、長い時をかけて、その物質とそれを包む世界を、じりじりとでも、動かすことができれば良いと思うようになったのである。³

柄谷によれば、制作よりも生成を優位に置く立場は、プラトンに先行するイオニアの自然哲学に見ることができる。「イオニアの自然哲学者（中略）は始原に、運動する物質を見出した。「神々」とは、そのような物質の運動を事後的に見て、そこに目的を仮定することから見出される。ゆえに、擬人的な神々の否定は、目的論的な世界観の否定なのである。」それに対して、プラトンは、物質の運動を引き起こす者を想定することによって、世界を目的論的に見ることを要求した。「プラトンの考えでは、物質の運動をもたらしものがあり、それが「神」である。世界は、運動する物質の生成成ではなく、宇宙の工作者である神が制作したものなのだ。」¹⁵建築への意思はここから生じるのである。

橋本はプラトンに対して次のように述べる。「私達は何をもって良しとするのか？ 生きて在ることの、そして、在ったことのヘドロの中で、息を殺して見い出す上澄み。これはプラトンにおけるアイデアの対極にあるものだろう。これは天上の真理ではない。今ここに生きている存在の上澄みなのである。この倫理的方位なしに造形的展開の手綱を取ることは出来ないに違いない。」¹⁶これは、アイデアそのものに対する批判である以上に、目的論的な世界観に対する批判である。銅板を叩き続けることによって、その姿を生成変化させてゆく橋本の仕事に終焉(end)がないようにみえるのは、彼が目的(end)という考えを受け入れないからなのである。

ポール・ヴァレリーの貝殻

「人と貝殻」から読み取ることのできるヴァレリーの思考の特徴は、芸術作品（彼の場合は詩だが）の制作について考える際に、形式化を徹底することにある。「美的創造の場合に重要なことは、形式を純粹さと整合性の高度の段階にまで導くことだ。（中略）芸術作品において思想は形式を与えられずには存在せず、それ自体等質で充実したものとして固有の形式に組み入れられぬかぎり、価値をもたないからだ。それは、自分に所属する形式の外では、把握しえず、考えられぬものなのである。」¹⁷だが、貝殻はそうした形式化の限界を突きつけることになる。

ヴァレリーにとって貝殻が特権的であるのは、それが秩序をもつ存在として際立っているからである。自然という無秩序の状態のなかで、「たくさんの雑音のなかから聞こえてくる純粹な音、あるいは純粹な音による旋律構成」のように浮かびあがってくるものである。

では、こうした貝殻と同様のものを人間はつくりことができるだろうか。ヴァレリーはそれが可能だと考える。「わたしが精神のなかに完全な形で抱いている構想を、なんらかの適当な素材を使い、手の行為によって、ある部分から次の部分へと連続的に実現していきながら追究していくとき、そうした手の働きでわたしが作ることのできる物体の制作と貝殻制作とはなんら違いはない、ということである。」¹⁸だが、そのためには〈つくりること〉の觀念が内省的に問われなければならない。

ヴァレリーは貝殻について「いったい、だれがこれを作ったのだ」と内省的に問いかける。それに対して、柄谷は「この問いに「答えて」はならない」という。それに答えようとするならば、「暗喩としての建築」の枠組みにとらわれてしまうことになるからである。そして、橋本もこの問いに答えようとすることはない。ヴァレリーとの分岐点はここにある。ヴァレリーが自然の生成を人間の制作に引き寄せるとするならば、逆に、橋本は自身の制作を自然の生成に引き寄せるのである。

自我の充足の問題を別にすれば、作品は自然の有機的な成り立ちよりも劣った存在であると自覚せざるを得ない。祭りの張りぼてが自然に向かつて多少なりとも近付きたいと望むとすれば、その「自然」とはいかなる自然か？ あるいは何をもって自然としているのか？が明確でなければなるまい。（中略）そこに一本の林檎の木があることの厳かな生成。（中略）私は林檎の木を作ろうとしていた訳ではない。そんな事は私の望むべきことではなくて、人間にとって造形とはいかなるものであり得るか？を問う時、私に一本の林檎の木の姿が明瞭に見えていたというまでのことだ。私は明らかな、そのことを「自然」と呼んだのである。¹⁹

このように語られるとき、橋本の「自然」はヴァレリーの「自然」とは異なったものを指している。ヴァレリーにとっては、それは人間による制作の限界を考察させる原因であるのに対して、橋本にとっては、それは自身の制作を目的論的な世界観から解放する契機なのである。

一片の銅が、貝殻のカルシウムと等価な存在であることは、天然の物質として理解できる。けれども、自らカルシウムを分泌して形成する貝の生命運動の結果であることと、自らの外に素材を搜して制作する「作品」という工作物と



橋本真之《たとえば、呼びかける果実のように》1997年 撮影：脇坂進

のへだたりは、ひどく遠いように思える。(中略) 私はこの工作上の限界から解放されるためには、貝の成長における理と等価な展開の筋道が必要であると自覚し続けて来た。それは明らかに私自身の生に密着したものでなければならぬ。しかし、「自然と人工」などという硬直した二項対立の図式から私自身の跳躍がなければ、自我と世界との宥和、そして倫理的次元の獲得を望む私の自我の充足はないのであろう。貝のように物質を泌み出して作品を制作することは出来なくとも、私はその唯一無二の理路を自らと銅とのひとからげの内から泌み出すことが出来るとすれば、それを「絶対運動」と呼び、そのような私自身の作品世界の構造を「絶対運動膜」と呼ぼうとしたのである。^{「10」}

これが、ヴァレリーの問いから出発し、その問いに答えないことによって橋本が導き出した造形思考である。

高村光太郎の貝殻

巻貝の貝殻は芸術家の注意を強く喚起するものである。高村光太郎(1883―1956)もそれについて語っている。だが、同じものを見ているからといって、各々が同じことを考えているとはかぎらない。そこではヴァレリーや橋本とは別のことが語られている。

彫刻とはなにか。光太郎の答えは次のようなものである。「彫刻を作りたいというのは一体どういう事なのかというと、一言でいえば、人間の手で、自然が天地開闢以来造っているような立方体を、人間も亦作ってみたいという事なのである。(中略) 彫刻は彫刻家にとって、此の世の触覚的意義を具体し、分身した一つ一つの小宇宙なのである。」「^{「11」}ここでも自然は参照されるものの、最終的には、彫刻は自然からは完全に独立したものとなる。

吉本隆明はこれと同じ内容を次のように述べる。

浮彫の造型意識と立体的な彫像の造型意識とはちがう。浮彫では、世界は予め存在している。だからあとは世界の中

に刻むだけである。彫像では、なによりも世界を造ることが、造型することである。(中略) 彫像では、いつも世界は造られる像と等身大であり、像をつくることは、世界をつくることになる。なぜそうまでして、固い素材で、世界を創り出さなければならないのか。これが彫刻の起源についての問いと答えである。そして答えは、たぶん、こんなふうになりそうだ。すでに人類は、世界の中にありながら、他のすべての存在から孤立した〈類〉であることを識っていたので、じぶんたちを入れる容器として、別に世界をつくりたかったのだ。^{「12」}

こうした考え方は、広義には、ロマン主義的と呼ぶことができるだろう。「西欧のロマン派の芸術家たちは、「自己」を絶対化するに際して、もしそう言ってよいなら、いわばモデルを持っていた。言うまでもなく、長いこと絶対者として君臨して来た神がそれである。」「^{「13」}一神教の思想においては、世界のすべては唯一の神によって創造されたものであり、ロマン主義の芸術家にとって、制作とはこうした神の創造に比肩される仕事である。自然を参照する必要があるのは、自らの行為を神の行為になぞらえるためといえる。ここに生成が入り込む余地はない。

光太郎は貝殻から何を考えるのか。それは、彼が榮螺(さざえ)を彫った話のなかに登場する。

実物のモデルを前に置いてやっているが、実に面倒臭くて、形は出来るのであるが、どうしても較べると榮螺らしくない。(中略) 色々考えて本物を見ると、貝の中に軸があるのである。(中略) だからその軸を見つけなければ貝にならない。成程と思って、其処をそういう風に考えながら拵えたら、丸でこれまでのと違って確りして動きのない抛り所が出来た。それで私は、初めてこういうものも人間の身体と同じで動勢を持つということが解った。^{「14」}

光太郎にとっては、確かに、自然に内在する法則は重要である。だが、それを再現する必然性はない。「自然の成立ちを考え、その理法の推測のもとに物を見て、それに合えばいいし、そうでない時には又見直したりしてやるのである。」「

彫刻が自然と同一である必要はない。というよりも、彫刻は他のなにものからも自律していなければならない。そのために必要となるのが、吉本の述べるような、他のなにものからも自律した人間存在である。自律した彫刻は自律した人間につくられることで達成される。

こうした光太郎の考えが橋本と対立することはあきらかである。確かに、橋本の作品にも軸はある。だが、それは自然の観察から獲得されたものではなく、彼が手にした鍛金という技法から導かれたものである。素材となる金属板の性質が軸への意識をうながすのである。「円形の金属板を、同心円状に打ち鉸り続けていると、人はやがて、その回転運動から中心軸の存在に思いを致すことになるだろう。金属板のつくる張りぼてに過ぎない形態に、仮空の基軸ができればめるのである。」^{〔15〕}

橋本は自身の仕事を彫刻から明確に区別してきた。もちろん、それは彼の制作技法が彫刻におけるモデリングやカービングとは異なっていることに由来する。だが、本当の問題は技法にあるのではない。その背後にある創造と生成の差異こそが問題なのである。私の考えでは、橋本の批判する彫刻とは、彫刻全般のことではなく、なにものからも自律した世界を構築しようとする光太郎の彫刻観を指している。

ハーバート・リードの貝殻

比較として、もうひとり、貝殻について論じた人物を取り上げたい。詩人で美術評論家のハーバート・リード（1893―1968）である。彼が貝殻に見出すものはヴァレリーとも光太郎とも橋本とも異なっている。

世界はいわば、有意味のフォルムにつきまとわれている。われわれの注意力は、ある特殊な丘の輪郭、岩とか木株とか海岸で拾いあげる小石とかの形状に占められる。これらの形状がわれわれをひきつけるのは、なにか表面的な美とか感覚的な肌目とか色彩のためではなく、それらが原型であるからだ。いいかえるならばそれらは自然法則の作用

のもとに物体が身につけるフォルムであるからなのだ。これらのフォルムが貝殻の回旋とか水晶の構造におけるごとく、数学的に規則的であるときには、比例や調和の法則のもとに、これらの魅力を容易に説明できる。^{〔16〕}

リードは貝殻が生み出される生成を重要視するわけではないが、同時に、主体による創造を問題とするわけでもない。彼が貝殻に注目するのは、それが調和や比例の法則を直接的に体現しているからである。リードは貝殻という事物を見ているのではなく、その向こう側にある原型を見ているのだ。数学的な規則に基づいたこの原型はアイデアと呼び換えることのできるものである。

彼はヘンリー・ムーア（1898―1986）の有機的な抽象彫刻と並んで、ナウム・ガボ（1890―1977）の幾何学的な抽象彫刻を高く評価するが（この有機的と幾何学的の区分はイギリスの哲学者トマス・アーネスト・ヒュームに由来する^{〔17〕}、貝殻を原型として見ることは、とくに、後者の評価と結びついている。こうした抽象芸術を擁護するための戦略として、それが宇宙のなかにすでに存在していると語る必要があったと思われる。

先験的な価値を模倣する芸術、すなわち理念そのものを模倣する芸術は存在するだろうか？ 私は、存在すると考ええる。そして、現代の「抽象主義」の芸術がそこに基礎を置いていると考えるのである。（中略）抽象芸術というと、一部の人たちはあらゆる芸術形式のなかで最も風変わりな特に現代的な形式だと考えられるだろうが、本質的にはこれは、宇宙の構造内に具体的に表現されている形式と数的関係を追及する芸術と同じくらい古いものである。（中略）それは造型的な材料によって翻訳された数学だ、ということができる。^{〔18〕}

こうしたリードの戦略は、20世紀の抽象芸術を古代ギリシアの彫像に接続させることになる。ギリシアの彫像が均整のとれた美しいプロポーションで表わされた理由としては、ひとつには、数学（幾何学）に対する情熱、もうひとつ

には、(キリスト教における魂の優位とは異なり) 肉体を誇るものだとする信念が挙げられる。¹⁹⁾ ヨーロッパ美術の中心を占めてきたヌード表現は、ギリシアの神人同形論を淵源とする、人間の姿のアイデアを表わすものといえる。事物の背後にあるアイデアを求めるという点では、貝殻もまったく同じである。光太郎の貝殻をロマン主義的と呼ぶとすれば、リードの貝殻は古典主義的と呼ぶことができる。

さらに、その延長上には、機械生産によるデザインを位置づけることができる。彼はデザインについて論じる際にも、結晶や貝殻など、自然のなかにある一定不変の形式が重要であり、それはピタゴラスやプラトンによって数学的体系に組み立てられたものだと述べる。「もし、どんな工業デザインにも、かならず黄金分割か何かの比例の規範を守ることを、誰もが心がけるようになるとすれば、製品の全体の水準は向上するにちがいないと私は思う。」²⁰⁾ 光太郎にとっては、芸術家による彫刻と機械による製品とは相容れないものであるが、リードにとっては、古代彫刻と抽象芸術と工業デザインとは同じ価値基準で測ることのできるものである。

このように、貝殻から引き出すことのできる造形論は多様である。そのうちで、もっとも難解なのが橋本の論だろう。その理由は、彼が生成を論理的に語ろうとすることにある。橋本はなぜそのような困難を選択したのか。その理由は1980年代の日本の思想状況に求められる。

自我という立脚点

柄谷は、1984年に発表した「批評とポスト・モダン」で、その時代の日本の知的状況を批判している。多くの言説が、モダニズムに対する緊張を失って、プレ・モダンな言説を再生産していたからである。

自発性と構造的強制が対立としてではなく、あいまいにからまりあっている世界では、それらを対立させることこそ不自然である。べつのことばでいえば、作為と自然の二項対立こそ作為的である。おそらくそのような世界では、事態は

いつも「成る」というかたちをとるだろう。といっても、これをギリシャ思想における制作(プラトン)と生成(プロクラティク)という対立のなかでみられる「生成」と混同してはならない。われわれのいう「成る」は、そのような制作と生成の二項対立(およびその上下関係)の枠組のなかに入らないのであり、また、これからのべる日本的「自然」は、作為と自然という二項対立のなかでその上下関係を逆転して主張される自然ではなく、そのような二項対立そのものを作為とみなすような自然なのである。²¹⁾

この〈日本的「自然」〉は別のところでより詳しく説明されている。ここで、柄谷は、自然と自然とを区別するが、〈日本的「自然」〉はそのうちの後者を指している。「自然」というのは、対象としての自然ではなく、一種の働きとしての自然なんです、(中略) 自分の意志ではない、誰が働いたわけではないが、いつの間にかこう成ってしまった、と。そういう言い方になってきますと、どこにも主体がなくて、何か自然というべき働きがあつて、その結果としてこう成ったのだ、ということになるわけですね」。²²⁾

1980年代の日本で流行した構造主義は、変換の規則(働き)を基盤とするもので、そこで重要な働きを行うのがゼロ記号(なにもしない働き)である。〈日本的「自然」〉はこのゼロ記号と同じようなものとして理解されてしまう。この理解を柄谷は批評性の欠如として批判するのである。

こうした〈日本的「自然」〉を造形の領域に求めるならば、それは「民藝」ということになるだろう。「民芸品とは民衆が日常つかう工芸品のことで、貴族的な工芸や美術的な工芸品と違った立場をもっている。つまり日常生活に切りはなせない民器であつて、普段使いの工芸品のことである。(中略) 民芸品は有名な美術家や工芸家の作でなく、無名の職人の手につくられ、多量にできるものである」。²³⁾

ここでは、芸術家の作為(主体性)が否定され、無名の職人の手によって自然にできあがるものが称揚される。それは、柳宗悦が「一種の超越論的な還元によって、現在的な構造の、そのさらに基底にあるものとして見出した」²⁴⁾もの

といてよい。橋本はこうしたものに対して批判的な立場をとる。

工芸論が新たな思想を産むとしたら、手わざの問題を物質と物質の間から自らの言葉を導き出して構築しなおすだけの力業が必要なのである。職人仕事のなりわいに意味を見い出すためならば、新たな工芸論・造形論は必要あるまい。かつて起きてしまったことの、ヘドロじみた日常の歴史検証をしていれば良いのである。その事によって、無名の人々が浮かび上がることもあるだろう。それがヘドロじみた日常を飲みに変えることだろうか？ その事の意味は何なのか？^{〔25〕}

橋本の「民藝」に対する批判は、彼が扱っている問題が自我に関わっていることから生じる。先の引用でも出てきていたのだが、橋本における生成の優位は「自我の充足の問題を別にすれば」という仮定のうえに成立している。このことは矛盾に見える。生成か自我か、どちらか一方に与するのであれば、おそらく、解決は容易である。この矛盾ゆえに、橋本は独自の造形論を生み出す必要に迫られたといえる。

こうした自我の意識は、もちろん、光太郎にもある。自我とは近代的なものであり、近代人とは「自我を確立した人間」を意味している。^{〔26〕}だが、光太郎がそのなかで自己の実現を目指すのに対して、橋本はそれを超えて自己の変革を目指している。彼にとつての作品とは、別の世界を構築するものではなく、自身と素材との間に生じる「惑星的存在」と認識される。^{〔27〕}橋本は、世界のなかに存在することを前提としながらも、そこから超越的なものに届くことを求めているのだ。

確かに、橋本は生成に立脚して論を展開している。ただし、それは単純に肯定されているわけではない。そこで指し示されるのは、むしろ、自我の拡張の限界である。では、なぜ自我は限界に直面することになるか、そのことが問われなければならない。

他者としての素材

〈日本的「自然」〉を徹底的に批判したいと語る柄谷が、そのために導入するのが「他者」という概念である。柄谷にそのような批判を行う必要があったのは、1980年代の状況が共同体的な閉鎖性に閉じ込められたものであることを実感していたためである。「日本的「自然」」だけではなく、世界全体が、共同体およびナルシズムの中に自分を閉じこめていく、という状態が現在において起っていると思います。（中略）それに対して自己を、共同体の外部に出ているという在り方において、あるいは「他者」とかわる在り方において、問い詰めることが必要です。^{〔28〕}

柄谷は、ナルシズム的な「共同体」に対して、他者と向き合あう場所を「社会」と呼び、交通空間をモデルとして思考を紡いでゆく。それは、後に、生産からではなく交換から世界をとらえる『世界史の構造』へとつながってゆくことになる。

橋本の造形論も、時代的には、この閉鎖的な言説空間のなかで思考されたものである。そこから脱出するために求められた「他者」とは、橋本の場合は、銅という素材である。生成に立脚するのであれば、普通に考えて、素材について論じる必要はないはずである。彼のなかでの生成と自我との関係を、私は先に「矛盾に見える」と述べた。おそらくは、そのことが橋本の素材論の出発点を構築する。

光太郎やリードはそのような矛盾を抱えてはいない。というか、疑ってすらいない。光太郎の場合、彫刻の素材は自己の表現を実現するための材料にすぎない。したがって、素材は適材適所に使用されればそれでよい。リードの場合、アイデアを実現する形而下の実体は最初から相対的なものとされる。彼らの素材観は橋本のものとまったく接点がない。

そうしたなかで、唯一、橋本と接点をもつのがヴァレリーの素材観である。もちろん、両者の考えは同一ではない。人間の精神（思考するもの）に絶対性を置くという意味で、ヴァレリーをデカルト主義者と呼ぶことができる。この場合、素材（延長するもの）は相対的である。「わたしは、ブロンズや粘土や石を考えることができる。わたしの操作の

最終結果は、形について言えば、選ばれた物質とは関係がないことになるだろう。（中略）わたしの行為がどんなに違うものであれ、そしてまた、素材がなんであれ、わたしの行為は結局のところ、選ばれた素材から、同じ意図された姿を獲得するだろう。」²⁹

しかしながら、貝殻はそうした思考に疑いをもたらす。そのとき、ヴァレリーのなかで精神の絶対性は揺らいでいる。だが、それでもなお、ヴァレリーはそこに踏み止まろうとする。それに対して、橋本はその底を踏み抜こうとする。次のふたりの言葉を比較してみると、そのちがいがあきらかになる。

わたしは、わたしたちが制作を開始するときには、いろいろな自由があると言った。多少なりとも広い素材選択の自由、姿形の自由、持続の自由などだが、これらはすべて軟体動物―自らの課業しか知らず、その実存そのものがその課業と混じり合っている存在には禁じられているように思われる。後悔も留保も修正もない軟体動物の作品は、どれほどわたしたちに幻想的に見えようと（中略）それは無限に繰り返される気まぐれなのだ。³⁰

素材と結びつく方法自体にも、それぞれ限界がある。限界を知らながら、あたかも作者が自由であるかのように振るまうのは欺瞞である。彼等には選択の自由があるだけである。（中略）ひとつの素材と方法を選択するとは、その不自由を選択する自由があるということである。重要なのは、ひとつの素材と方法と関わる固有の理路を、みずからの造形思考の出発とし得るかどうかの問題である。（中略）異物である素材に向かって、その違和感を刺激にして、精神は発汗するように思考の分泌物を泌み出させる。そして、身体はその素材をめぐる方法によって、当の素材と方法に向けて鍛え整えられて行くのである。³¹

ヴァレリーが立脚するのが精神のみだとすれば、橋本が立脚するのは精神と身体の両方である。それはデカルト主義

的な精神の延長に位置づけられる身体ではない。素材という「他者」と直接的に関わることを通じて精神に変更をせまる身体である。そこに精神の変革の可能性が生まれる。橋本の貝殻はこうした文脈で読まれるべきものである。

註

- 1 橋本真之『造形的自己変革―素材・身体・造形思考』美学出版、2016年、74、175、183、215頁。
- 2 宮川淳「手の失権シンボルとしての機械と手工的な思考」『宮川淳絵画とその影』（建畠哲編）みすず書房、2007年、164―175頁。
- 3 柄谷行人『定本 柄谷行人集 第2巻 暗喩としての建築』岩波書店、2004年、3―46頁。
- 4 橋本『造形的自己変革』122頁。
- 5 柄谷『哲学の起源』岩波書店、2012年、206―207頁。
- 6 橋本『造形的自己変革』83頁。
- 7 マルセル・レイモン『ポール・ヴァレリー』（佐々木明訳）筑摩書房、1976年、170―171頁。
- 8 ポール・ヴァレリー「人と貝殻」『ヴァレリー・セレクション下』（東宏治・松田浩則編訳）平凡社、161頁。
- 9 橋本『造形的自己変革』65―66頁。
- 10 橋本『造形的自己変革』90頁。

11 高村光太郎「彫刻に何を見る」『造型美論』筑摩書房、1942年、68―69頁。引用にあたっては、以下のものも含め、なるべく新漢字に統一、仮名遣いも一部改めた。

12 吉本隆明「彫刻のわからなさ」『高村光太郎〈増補決定版〉』春秋社、1970年、293頁。

13 高階秀爾『高階秀爾コレクション 日本近代の美意識』青土社、1993年、356頁

14 高村「回想録二」（今泉篤男筆録）「高村光太郎自筆文献抄」（臺科英也編）『生誕130周年彫刻家・高村光太郎展』同展実行委員会、2013年、185頁に再録。

15 橋本『造形的自己変革』29頁。

16 ハーバート・リード『モダン・アートの哲学』（宇佐美英治増野正衛訳）みすず書房、1980年、57頁。

17 高階『日本近代の美意識』174―176頁。

18 リード『モダン・アートの哲学』98―99頁。

19 ケネス・クラーク『新装版―ザ・ヌード―裸体芸術論―理想的形態の研究』（高階秀爾＋佐々木英也訳）美術出版社、1988年、17―46頁。

20 リード『インダストリアル・デザイン』（勝見勝前田泰次編）みすず書房、1957年、38頁。

21 柄谷『批評とポスト・モダン』福武書店、1989年、45頁。

22 柄谷「日本的「自然」について」『言葉と悲劇』第三文明社、1989年、151頁。引用にあたっては、傍点はすべて省略した。

23 式場隆三郎『民芸の意味道具・衣食住・地方性』書肆心水、2020年、27頁。

24 柄谷「日本的「自然」について」171頁。

25 橋本『造形的自己変革』102頁。

26 高階『日本近代美術史論』講談社、1990年、125頁。これは夏目漱石を論じた箇所に出てくる。

27 橋本『造形的自己変革』122頁。

28 柄谷「日本的「自然」について」174頁。

29 ヴアレリー「人と貝殻」162頁。

30 ヴアレリー「人と貝殻」174頁。

31 橋本『造形的自己変革』123頁。

藤井 匡

1970年山口県生まれ。九州大学文学部卒業。1995年から宇部市役所学芸員として「現代日本彫刻展」ほかの展覧会を担当。後にフリーランスとして、各地での展覧会やアートプロジェクトに携わる。現在、東京造形大学教授。主な著書に『現代彫刻の方法』（美学出版）、『公共空間の美術』『風景彫刻』『眞板雅文の彫刻Ⅱ写真』『ミニマリズム後の人間彫刻』（いずれも阿部出版）。



非人間的存在との関わり..

「The New Aesthetic」 以後のインタラククション

渡辺 護

2020年に発売されたiPhone12の宣伝コピーは、 “ Privacy. That's iPhone.” であった。

この背景にあるのは、見えないインタラククション（相互作用）に対する恐怖、そして現代社会においてデータの持つ価値が、多くの人にとってより重要になった事などが挙げられると思う。

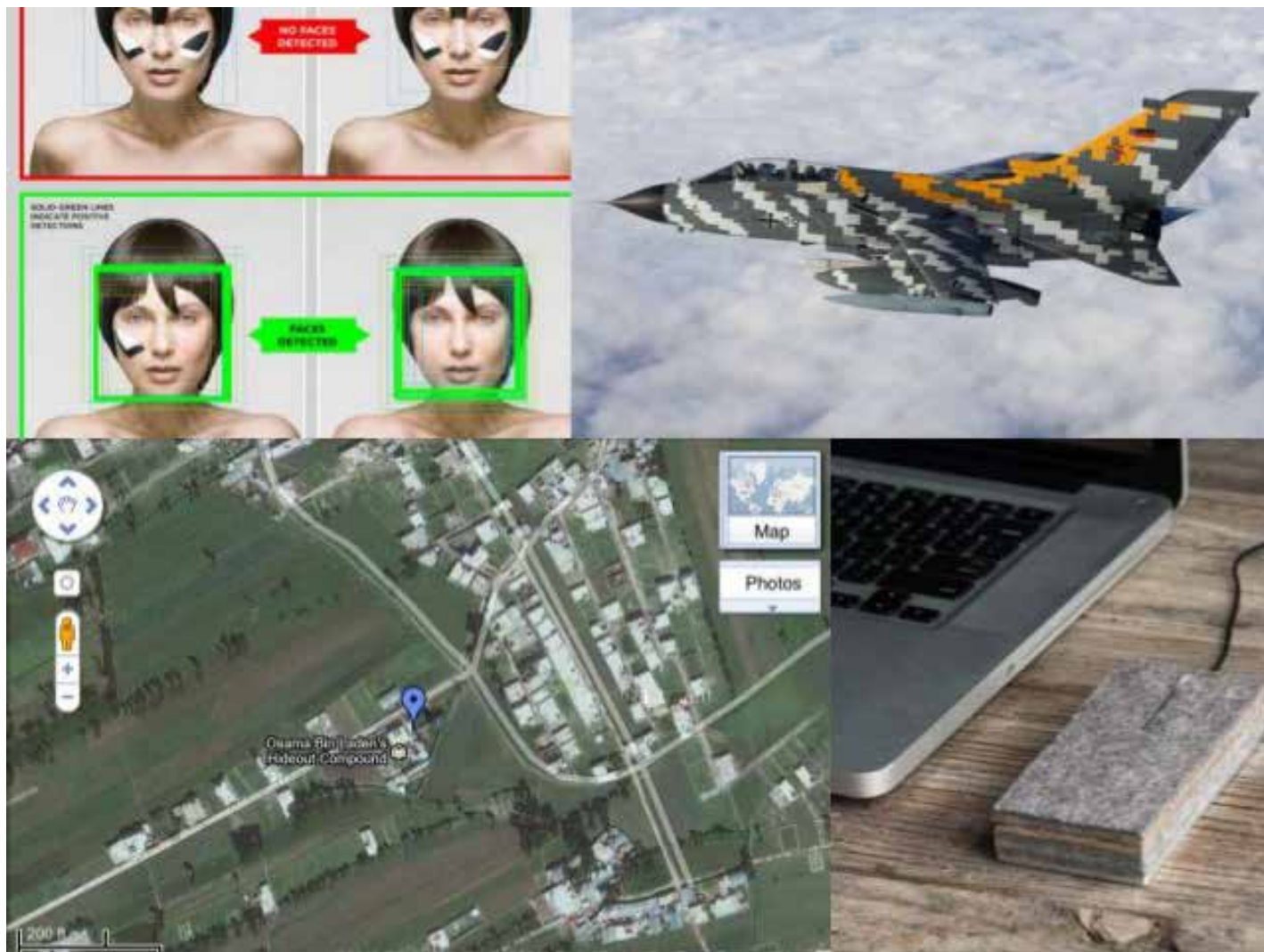
2016年にEUがGDPR(General Data Protection Regulation: 一般データ保護規則)を制定した事も、この背景にある、見えないインタラククションを意識するきっかけとなったひとつの要因かもしれない。

この規則によって、あらゆるWebサイトにアクセスする際にCookieの提供に関する承認許可のバナーが表示されるようになった。

このバナーの存在によって、自分たちは日常的にデータを切り売りし、それによって情報を得ているという事実をより深く認識することとなった。

イギリス人のアーティスト、そして「NEW DARK AGE」の著者でもあるジェームス・ブライドルは、2011年に「The

New Aesthetic」という機械の為の視覚効果が施されたイメージなどをアーカイブするウェブサイトを開いた。「The New Aesthetic」は、画像認識技術などの発展に伴い、機械に解析される事を避ける為のイメージ、またはパターンなど人間へ向けたものではない、新たな視覚言語について言及している概念である。



The New Aesthetic のサンプル画像

画像引用元 : <https://www.slideshare.net/DanteGabriele/beyond-the-screen-the-new-aesthetics-of-digital-citizenship>

彼がウェブサイトでアーカイブしている画像または映像は、あくまで自分たちが視覚情報として認識できる画像であり、その存在を認知できる点において、まだ人間的なようにも思える。しかし、この概念が提唱されてから10年経った今、自分たちを取り巻く環境は大きく変化し、イメージなどを介したコミュニケーションならびにインタラクションは、新たなフェーズに突入しているのではないかという気がしている。

そもそもコミュニケーションにおける関係性は、常に「提供者」と「受容者」のふたつの役割によって成立していた。上で挙げた「The New Aesthetic」の例で言えば、それらのイメージを作成する者（この場合で言うと、人間と機械の協業）が「提供者」であり、そのイメージを認識する者（機械または人間）が「受容者」となる。これは当然ながら一方的な場合もあれば、双方向的な場合もある。そして双方向的なコミュニケーション（インタラクション）の場合は、「提供者」と「受容者」の関係が転換し続ける。

この10年の間で、コミュニケーション、またインタラクションの在り方は様々なコンピュータ技術の発展や、通信速度の高速化などによって変化してきた。これらの変化によって、上で挙げた関係性の転換がより頻繁に、高速に、そしてより見えない形で起こるようになった。

サービス、そしてシステムに身を任せ、より早いフィードバックをコミュニケーションにおいても求めるようになった結果、より複雑化されてきている中間的プロセスがブラックボックス化され、設計者の意図に沿った形で当事者は



① DeepDream Generator: <https://deepdreamgenerator.com/>

② Pierre Huyghe, "Umwelt" (stills), 2018. Courtesy of the artist and Serpentine Galleries. © Kamitani Lab / Kyoto University and ATR

見たい結果のみを見る事が出来るようになった。

ここには人間の知覚では認知できないレベルで、関係性が築かれ、それらが気付かれる前に解体される、いわば隠されたインタラクシヨンのようなものが存在する。

この隠されたインタラクシヨンにおいて当事者である人間はまさに、画像認識技術を持ったカメラが、この認識技術を欺くイメージをまとったオブジェクトを見ても、その存在に気付かないように、相手の存在は疎か、他者と関係性を結んでいる事にすら気付けないのである。

これは機械に認識されない為の視覚言語を作っていた人間が、完全なる逆の立場に立たされているとも言える。

これまでは画像認識技術などに関しても、人間が効率的に情報を読み取ることなどを目的として設計され、例えば複雑な回路を通して、最終的には人間の元へ辿り着くようになっていた。要するに、それらは人間の為の技術であった。

しかし、人工知能のような自律性を持った機械が現れることによって機械の為の技術そして回路が生まれ、その先には完全に人間の手を離れ、人間自体が全く役割を持たない世界が生まれるかもしれない。

その可能性を垣間見る事が出来るようになったのが、ここ数年における人工知能技術の向上と民主化、またそれに伴いに議論が活発化した事があると思う。

この人工知能技術の民主化は、当然多くのアーティストの関心を惹き、2015年にDeepDreamやGAN(Generative



③ Hito Steyerl, installation view of This is the Future / Power Plants, 2019, in "I Will Survive" at Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, 2020. © VG Bild-Kunst, Bonn, 2020. Photo by Achim Kukulies. Courtesy of Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen

Adversarial Network: 敵対的生成ネットワーク）が現れた事によって、人工知能を用いた作品制作が一気に活発化した。

そして人工知能技術を用いる事によって、より意図的に他者の存在を作品制作のプロセスに組み込む事が出来るようになった結果、アート作品を介在したコミュニケーションにおけるアーティストの役割も変化する事となった。

ロボットや人工知能を用いた作品を制作しているアーティストレオネル・ムラは、「Self-made art」と題した文章の中で以下のような事を述べている..

このプロセスによって生成されたアートワークは、本質的に非人間的です。人間は引き金であり、一種の共生者ですが、作品の制作者ではありません。絵画は、エージェント（ロボット）とその環境（キャンバス）の間の相互作用から生じます。一方、アルゴリズム自体は「if-then」の単純なルールのセットです。操作に必要なデータは、色、色の種類、非色などの基本的なセンサーによる観察に基づいて、ロボット自体によって収集されます。このプロセスは自己組織化されており、人間の介入は些細で取るに足らないものです。ある色を選択すること、特定の瞬間に停止することは、本質に影響を与えない決定です。つまり、マシンは独自に構図を構築できます。

ここでのアーティストの役割というのは完全なる「提供者」というより、建築家のように作品の枠組みを設定するところにある。

この役割というのは「関係性の美学」を提唱したニコラ・ブリオーの言う、アーティストが「主体的な存在」ではなく「触媒的な存在」であるというのに近いものがあるかもしれない。



Ian Cheng, "BOB(Bag Of Beliefs)", 2018-19

しかしアーティストが「触媒的な存在」である限り、いくら他者をプロセスに介入させたとしてもシステムの設計者であるアーティストが作品における主導権を持ち、枠組みを管理できることに変わりはない。

その点において、アメリカ人アーティストイアン・チェンの「BOB (Bag of Beliefs: 信念の容れ物)」はある意味で示唆的な作品であるとも言える。

この作品は、シミュレーションを用いたアニメーションと「BOB Shrine」というスマートフォンアプリケーションの2つの要素によって構成されている。この2つは連動しており、鑑賞者は「BOB Shrine」のアプリケーションを通してアニメーションに関与する事ができる。この作品には複数の人工知能モデルが組み込まれており、鑑賞者とのインタラクションによって作品自体が変化し成長するようになっている。

チェンは「BOB (Bag of Beliefs: 信念の容れ物)」に関するインタビューの中で、このような事を述べている。

私は神経システムを用いてアートを作りたいと思っています。つまり視聴者としてのあなたや私に反応して、作品自らが学び、それらに反応することのできるアートを意味します。

（中略）

私は変化する可能性のある、できれば自ら変化することのできるネットワークを制作しようと考えました。それはあなたがペットや従兄弟、その他の生き物と同じような関係を持てるものです。

彼の作品、そして言葉から読み取れることは、自律性を持った作品はアーティストの設定した枠組みを超えてある意味で、自らが作品としての主導権を持ち始めるかもしれない、という事である。

完全なる自律性を持った作品が成立した時、そこには従来とは全く異なる関係性が存在し、きっと私たち人間には理解できない言語が存在するだろう。

その時に私たちは作品自体を知覚する事はできるのだろうか。

渡辺 護

アーティスト。1992年東京都生まれ。ロンドン在住。

インスタレーションや音響作品、映像、彫刻、オーディオヴィジュアルパフォーマンスなど様々な表現方法で作品の制作、発表を行っている。またロンドンを拠点に活動している電子音楽ユニット Bubble People のメンバーとしても活動している。

<http://mamoruwatanabe.com>

早川良雄。ポスターにおける冷たい抽象に対する一貫性の考察

竹下和貴子

1 はじめに

デザイン批評家の勝見勝は、日本で初めての世界デザイン会議の実現に尽力し、同1939年の東京オリンピックではデザイン専門委員長としてその業績を国際的に認められた。数ある批評のなかで勝見は、つめたい抽象の流れをおいつづけている一貫性を持ったグラフィックデザイナーとして、亀倉雄策を評価した。同様に河野鷹思や伊藤憲治、早川良雄、大智浩なども冷たい抽象の流れをおいつづけるグラフィックデザイナーとして挙げられているものの、彼らについては冷たい抽象がエピソード的に作風にあらわれているものとして評価をしている^[1]。本稿では、亀倉のポスターに登場する抽象的な形態の考え方と早川のポスターに登場する抽象的なモチーフの考え方を考察し、そこから早川のポスターにおける冷たい抽象の一貫性の可能性について考えていきたい。

2 早川と亀倉のポスターの冷たい抽象について

そもそも冷たい抽象とは、批評家のなかで主に使われる用語で、幾何学的な形態と限定的な色彩の2点が特徴とさ



れている^[2]。確かに、東京オリンピックピックポスターに代表される亀倉のポスターは、この2つの条件とそれらの作品を見比べると抽象的な形態の扱い方法が一貫していると言えるだろう。しかし、亀倉が語る幾何学形態についての文章を踏まえると、早川も冷たい抽象の流れを一貫しているのではないかと感じられる。

亀倉は、抽象的な形態は鑑賞者によって受け取る解釈が変化するものであり、図像そのものには意味はなく、静止した簡素簡潔で抽象化された図像の上には、いろんな人の思いを乗せることができると述べている^[3]。これは、冷たい抽象がシンボルマークに適していることを主張する考えである。ここでいう静止した簡素簡潔な抽象化された図像とは、たとえば1962年に発表した『東京オリンピックピック』ポスターで使用した赤い丸が挙げられる。1983年の『ヒロシマ・アピールズ』ポスターでは、燃えて落ちる蝶を指す。どちらも、鑑賞者側にひとつではない解釈の選択を与えているからだ。それはたとえば、赤い丸が日の丸や平和の象徴と解釈できることや、一見すると美しく蝶が舞っているようにもみえるが、よく観察すると蝶の翅は燃えており、それが爆撃機から落とされた閃光弾とも重なって見えることである。

対して早川のポスターから冷たい抽象を考えてみたい。たとえば後期の形状シリーズは幾何学形態で構成されており、これが冷たい抽象を指すことは明らかだ。先に述べた亀倉の考え方では、簡素簡潔な抽象化された図像がその図像をみた鑑賞者の解釈によって変化するものであるという。そうであるならば、早川の特徴的なシリーズである顔のモチーフにおいても冷たい抽象と解釈できるのではないだろうか。

たとえば女性の顔のモチーフについて早川は、人生の哀歓を知る大人の女性の顔に関心があり、もし僕が自然をみる眼を持っていると仮定すれば、それは紙の上に勝手気ままな女性の顔を創り出している時間に使われていると発言している^[4]。ここで早川が述べている自然については、『Search&Destroy』第5号にて発表した「早川良雄とアラン『芸術論』の関係性」で述べた自然観を想定したい。その自然観とは、まず自然があつて、その自然のなかに自分のからだという媒体を溶け込ませて造形するというような立ち位置のことである。

早川が描くほとんど女性の顔は、紅をさし、化粧をしている。そして女性の正面からの顔を好んで用いる特徴がある。

早川は他に、顔について女性が化粧をした顔を第二の顔と呼び、その顔に興味を感じると説明している^[5]。表向きの華やかな顔だけではない、どこか別の役割を持つような哀愁を漂わせる含みを持った顔に仕上がるのだ。確かに女性が化粧をした姿は、仮面の仕組みに似ている。それはポスター紙面側から一線を画し、客観的に鑑賞者を俯瞰するイメージを引き起こさせる。そしてその目をみると、鑑賞者は身の回りの女性や頭のなかにある抽象的なイメージの女性像、人間像を想像するはずだ。その顔が伝えるメッセージは一つではないと考えられる。そのように解釈した場合、早川の自然観のなかでは、冷たい抽象を意図して行っているとはいえないものの、冷たい抽象に近い一貫したデザインへの態度があると考えられるのではないだろうか。

3 おわりに

本稿では、早川のポスターから形状シリーズだけでなく女性の顔シリーズを含めることによって、冷たい抽象としての一貫性の可能性を考察した。結果として、早川のグラフィックデザインに対する態度は、早川の自然観から考えた場合、冷たい抽象のようなまなざしをふくんでいる可能性を見つけられたようにみえる。今回はさらに考察を深め、早川良雄のグラフィックデザイン理論の可能性についてひもといていきたい。

註

- [1] 勝見勝「グラフィックデザイン」『勝見勝著作集第3巻』講談社、1986年、pp.322。
[2] 日本気象協会、村上ジェンヌ「戦後日本のグラフィック・デザインを牽引した男、亀倉雄策のデザイン力と人間力」『名作の100年グラフィックの天才たち』

https://tenki.jp/suppl/graprefruit_j02/2017/10/09/26291.html（最終閲覧：2021年2月28日）。

- [3] Artscape、中嶋泉『熱い抽象／冷たい抽象』<https://bit.ly/3qBaF17>（最終閲覧：2021年2月28日）。

- [4] 原資料：「アイデア」9号 早川良雄『女の顔 私の覚え書き』1955年。

出所：グラフィックデザインの世紀編集委員会「文章と談話と作品で構成 グラフィックデザインの世紀 明治世代、山名文夫、杉浦非水から昭和時代まで」美術出版社、2008年、pp.74。

- [5] 原資料：ワコール「ワコールニュース」12月号、早川良雄『女の顔』1969年。

出所：早川良雄『Artist' designer and Director SCAN #4 早川良雄の仕事と周辺』六曜社、1999年、pp.25。

竹下和貴子

1997年生まれ。東京造形大学造形学部デザイン学科グラフィックデザイン専攻卒業。2020年度卒業論文『美術展におけるコミュニケーションの研究』を執筆。マネジメントとして関わった主な展覧会に、五美術大学交流展2018、母袋俊也 浮かぶ像―絵画の位置 退職記念展、Challenge Art in Japan 2019 イル・イチ・イル展、東京造形大学 Zokei Da Vinci Project「夢の実現」展、長井健太郎ゼミナール成果展「NN」展がある。

伸びや縮み

川口貴大



僕は、自作や改造をほどこした音や光などが出る装置をその場にあるものと組み合わせるパフォーマンスを音楽や美術／芸術のフィールドで行っている。

作品はいわゆる※実験音楽やサウンドアートと呼ばれることが多いが、自分で作品を規定することはなるべくしないようにしていて、その枠に入らないアーティストとの協働も積極的に行なっている。

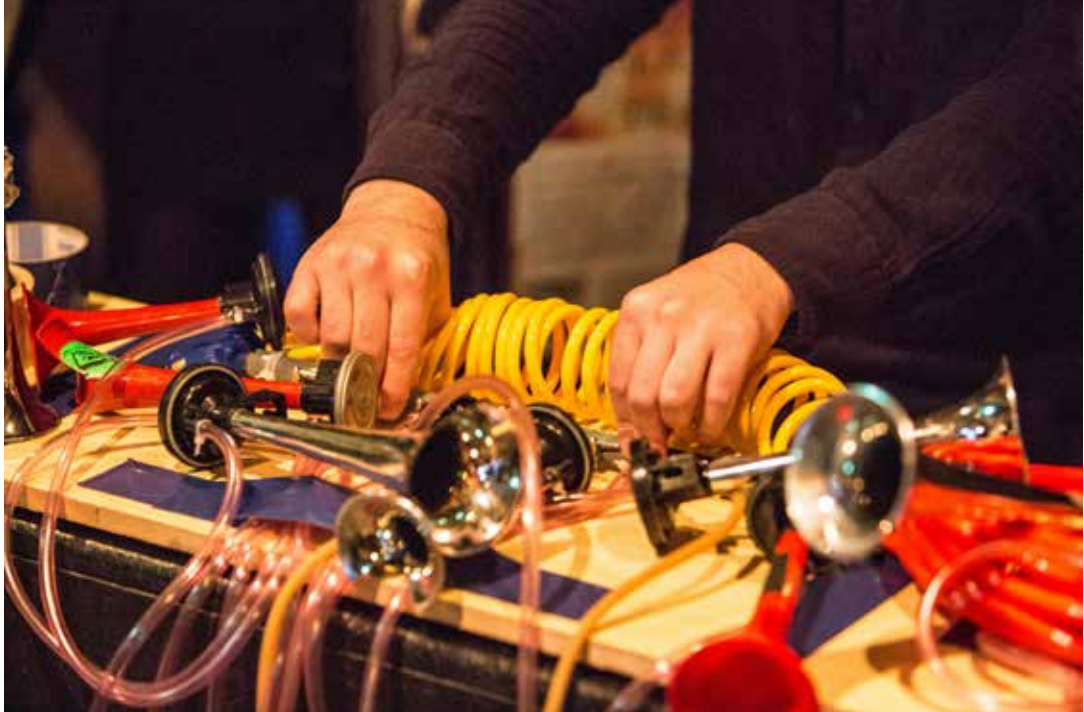
これまでギャラリーや美術館、ライブハウスやクラブイベント、室内野外、国内外問わずに、その都度、会場の特性や諸々の制約を利用して、トライアンドエラーするさまを公開しながら空間全体を作品化するスタイルで活動してきた。しかし、15年近くコンスタントに続けてきたライブ活動はコロナの影響によりほとんど停止してしまい、昨年は制作にまつわることから長く離れた日々を過ごすこととなった。

人前でパフォーマンスする中で新たな作品展開を発見し、その発見のタネをスタジオに持ち帰り次作に向けた制作をするのが今までのスタイルだったので、新たな作品を作るためには大きな変化が必要となってしまったが、せっかくなのでこの社会的状況を活かせるようなことを考えてみることにした。そこでまずは今までの制作環境や時間から極端に離れてみることを思い立った。

僕の場合、ほとんどのライブパフォーマンスは大体30分、長くても60分くらいで完結させることが多く、また企画者からもそのように要求されることが多い。なので必然的に30〜60分を作品に必要な時間単位として、その中で動かせる機材を作り構成し完結させるパフォーマンスをしていた。しかしその機会が大幅に減ってしまった今、新しい作品を作るためには、まずこれまでの時間設定から改める必要がある。

そこで、今回は作品に必要な時間単位を365日とし、365日毎日決められたタスクをこなすことで完成する作品の制作を行うことにした。この作品を人前で演奏することはないので自宅のスタジオで毎日1／365の制作を粛々と進める。コンセプトを設定することで、自ずと実行しうる条件や方法が明らかになっていった。

本日は2021年2月28日。155／365の制作が速やかに実行された。作品完成までの道のりはまだまだ遠い。



下地を薄く塗り重ねるような制作タスクをこなすことで、以前の時間単位では得られなかった日々のレイヤーの重なりのようなものを感じられるのは新たな発見だった。また、コロナが与えた社会的状況によって、作品制作にまつわる時間の考え方に変化が生まれたことも面白く感じられた。

この作品はあと210日で制作が完了する。今年の残り日数は307日。このまま進めば今年中に発表できるのでは
思っている。

※1 造形大でのレクチャーで使用したレジュメにいろいろ資料があります。

<https://docs.google.com/document/d/1nY1SegeGE2iCcGKvcQ7UWFNKPhqY3e1o7A7TpTSunNw/edit>

川口貴大（かわぐちたかひろ）1980年生まれのアーティスト。

自作もしくは市販品に手を加えた音響発生装置を会場に配置することで、空間全体を作曲するようなパフォーマンスを行う。現在までに19枚のCD/LPをリリースし、国内外の音楽フェスティバルでパフォーマンスを行なっている。

最新作は点滴とワイングラスを使った作品で、3／5にCDで発売されたばかりの「Three Glasses」がある。

より詳しい詳細はこちらからDLできます。 <https://takahirokawaguchi.tumblr.com/>

イメージと観光の向こうへ

福地リコ



辺境から

辺境から日本へ、こんにちは。辺境といっても、日本そのものが辺境ということもできるかもしれませんが、私がいるここ沖縄、亜熱帯の南国として昨今のあらゆるイメージの中で幾たびも登場するこの場所は間違いなく辺境と呼べる部分もあるでしょう。

コロナ禍に続き、ここ数ヶ月の間で日本のトップが不明瞭な問題を抱えたまま交代し、オリンピックに関連する災厄もさらに増えややくしくなり、もう何が何だかわからず、あらゆる思考を放棄しそうな毎日が続いているように思えます。私といえば、老人ホームに入った祖母に面会できず、とても悲しいです。

また戦後75年を迎えた沖縄は、いまだに辺野古基地問題や高江ヘリパッド問題を抱え、2019年に県民投票にて辺野古基地移設反対を70パーセントの沖縄県民が突きつけたにも関わらず、無残にも今、世界有数の自然を多く残す海が埋め立てられています。これらの現実を間近で見ていると、自分が学んできた映画というもので芸術から政治にアクセスすることはできないのか、そういった事を問うこともあります。

芸術と政治をごちゃ混ぜにするななどといった如何しようも無い指摘が飛んできそうですが、ゴダールが言ったように、「映像というのは、ある社会とか、ある国民といったものの、健康な状態よりはむしろ病気を表すなにかなのです。」という言葉、それを思い出していただければと思います。

映画『ちゅらさん』に代表される ”おばあ”の表象

皆さんは2000年代初頭にヒットしたテレビドラマ『ちゅらさん』をご存知でしょうか。沖縄を舞台とし、家族の愛を描いたドラマとして全国的に大ヒットを記録しました。このドラマは視聴率が高かっただけでなく、いわゆる「沖縄ブーム」や「南国旅行ブーム」、さらには自然の多い田舎で「スロライフ」という形で沖縄に移住する人々を多数生み出した作品でもあります。

このドラマに登場する平良トミ演じる沖縄の”おばあ”はとても印象的だった方も多いのではないのでしょうか。若者のモラトリウムを包括し、母なる心で受け入れ肯定し、優しく穏やかな笑顔を見せるおばあの姿に胸を打たれた



人もいるかと思いますが。また人物描写にかかわらず、亜熱帯地域独特の文化——例えばエイサーやカチャーシーに代表される伝統、美しく青い海や暖かな太陽の日差しが降り注ぐ緑の島に癒しの感覚を覚えた方もいらっしゃるかもしれません。

おばあの無条件な優しさ、博愛は”美しく”映る一方、この人はあの”沖縄戦”を経験しているはず——と不思議に思います。それは受容している私自身が戦争体験者の祖父母がいることとはまた別に、一つの日本の歴史として紛れもない事実です。おばあの描き方からは日本唯一の地上戦で焼け野原となった沖縄、民間人4人に1人を亡くした惨劇の匂いは全くと云ってもいいほどしてこない。映像から排除された過去について考える際、それは意図的だったと言えるでしょう。美しい島、青い海、暖かな人々が都会で傷つけられた日本人（ヤマトンチュ）を癒してくれる構図は、このドラマだけでなく何度も描かれてきた沖縄のイメージでもあります。

沖縄戦を描いたスペクタクル映画『ひめゆりの塔』 憐憫の涙と錯覚

沖縄の女性達を描いた劇映画はもちろん沢山ありますが、その中にはひめゆり学徒と呼ばれた戦争に従事させられていた女学生にスポットを当てた映画もあります。

何度もリメイクされている『ひめゆりの塔』（1953年 監督…今井正）、この映画はその題材の話題性もさること

ながら、公開当時全国的に大ヒットを記録しました。儚い乙女たちの「かわいそう」で健気なイメージ（既にアイコン化してると言ってもいいですね）は映画に限らず飽きるほど目にしてきましたが、この作品も例に洩れず、少女のひた向きな姿が大衆の涙を誘います。しかし、これらの劇映画は「沖縄戦」の表象についてスクリーンに映すことを十分に検討しているとは言い難い部分も存在します。登場する少女たちの翻弄される運命に同情させ、感動を与え、観客に見事に感情移入させるが故に、実際の現実として起きた戦争についてはあたかも「何か」を体験したような気にさせてしまう。映画を追体験することによって一見理解し得たかのような感覚は、劇映画を見る過程においてごく普通のことです。しかし、現実に起きた想像の範疇を超える事象に向き合う際、触知できていないのにも関わらず、まるで知り得たかのような危うい錯覚を生む可能性も少なからずあります。

”チルさ”に癒されて 大島渚『夏の妹』

さきほど連続ドラマ『ちゅらさん』に癒される観客の話をしましたが、私は最近大島渚監督の『夏の妹』を再見してこの映画の持つ独特の気息さ——”チルさ”みたいなものに癒されたことがありました。栗田ひろみ主演、脇を大島渚組とも呼ばれる名優たちで固めたアイドル映画とも言えるこの劇映画はなんとも不思議な作品です。

『夏の妹』は素直子という中学生の少女が、父の婚約者である桃子と共に、兄を探して沖縄にやって来るところから始まります。沖縄へ向かう素直子と同じ船に乗っていた桜田は、沖縄に「殺されにきた」と言い、呼応するキャラクターと

して「殺す値打ちのある日本人を探している」という照屋という人物も出てくる。戦争責任を巡って殺伐としたドラマが描かれる一方、主人公の素直子は軽やかな演技で戦後世代の空気を醸し出している。ロケーションでは激戦区であった南部の戦跡や米軍をターゲットにした繁華街やコザの全盛期が映され、それと同時に島独特の日差しや、いかにも観光地としての沖縄も撮影されています。一見、娯楽観光映画の体をなしているこの映画のハッとさせられるシニカルな瞬間は、ラストシーン間近の「沖縄なんか日本に帰ってこなきゃよかったんだ」と叫ぶ素直子のショットかもしれません。

沖縄の本土復帰直前に撮影され、1972年に公開したこの映画の「緩さ」は今見返しても不思議なところがあります。映画全体を通して描かれるそれぞれの世代の特色や、「血の繋がりなんて何のアテにもならない」というメッセーじも良い。沖縄の日本本土復帰や三島由紀夫の自殺といった70年代初頭の、力んでいる時代の中では異色と言ってもいいほど力が抜けているのです。



スローライフ、美しいイメージの果てに

ところで余談ですが、沖縄北部にある小さな村、現在ヘリパッド問題でいまだに政府ともめている高江という地域があります。私の友人がこの村の出身であったので、2018年の夏に遊びに行きました。

空気が澄みわたり、星空も綺麗に見える沖縄の田舎。友人の家の近所には、最近本土から引っ越してきた家族がいました。しかし川に遊びに行くと、少し上の上流から洗濯洗剤らしき泡が流れてきたのです。何かかと思いい散策すると、木々に囲まれた川辺でそのご家族がお洗濯をしていたのです。ショックで絶句すると同時に、仲睦まじく集う彼らの様子はなんとも美しい光景で、しばらく目を奪われてしまったのを覚えています。

少し話を聞くと、沖縄が大好きで豊かな自然に憧れ、移住してきたとのことでした。その人たちはきつと本当に自然を愛し、緑溢るこの美しい島にやってきたのでしょう。確かに、TVやメディアで映されるこの場所のイメージはスローライフに最適とも言えるかもしれません。



高江から南下していくと名護に入り、土砂が投入されているあの海が見えてくる――

その海は、人魚のモデルとなったとも言われるジュゴンが生息する海でもあります。

目に映る景色Ⅱ沖縄戦で亡くなった方々の遺骨が混じる土を投入しようとしている現実と、美しい青空と海と古民家の縁側、マンゴーを食べながら歩いた芭蕉の木陰との映像の矛盾。私でさえ、時々脳がバグりそうになるのです。

福地リコ

1993年沖縄県恩納村生まれ。沖縄県恩納村在住。

映像制作及びライターとして活動。

東京造形大学造形学部デザイン学科映画専攻領域を卒業後、東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻編集領域を修了。筒井武文氏に師事。

沖縄タイムス唐獅子コラム連載（2020下半年執筆）

モモト 44号「あの戦から75年」特集 エッセイ寄稿

2015年《クリア》監督・東京造形大学最優秀作品NOKI賞受賞横浜美術館にて上映、タイデীবサウス映画祭にてオンライン上映（2020年）

2020年《BOUNDARIES》2048×1080 監督、脚本、編集 2021年大阪アジア国際映画祭にて上映、タイデীবサウス映画祭にてオンライン上映（2020年）

連載…制作メモより

Vol・1 2020年12月から2021年3月

「霧の方法による準四次元おしゃべり、欠落した存在感」

うらあやか

準四次元おしゃべりにおいて、感覚や経験をどうにか言い表す再生装置としてのみわたしの身体は存在する。異なる時間を生きるそれぞれの個体差とその時間経験における感覚をそっくりそのまま圧縮し解凍するような話し方をとるには、リニアに流れる時間の中でその流れ方を否定するように、折り返し、飛び越えることで、線的（シーン）、点的（カット）な出来事を霧状に言い表す方法がある。準四次元おしゃべりには優秀な聞き手が必要で、また接続しながら喋り通す能力も自ずと問われることになる。

霧状とはどういうことか。まず、霧が四次元的であるには、三次元空間に包括的に触れることができる（霧の一粒ずつに神経があるような）ということが条件となる。線（シーン）、点（カット）からなる経験を、引き延ばしたり、折り返したり飛び越えたりすることでその次に来る接続先の接続可能性を散らかした配置の「空間的な」喋り方のベースに対して、聞き手の接続可能性にかなり頼って限りなく包括的に一気に触るように喋ろうとする。しかし口はひとつである。身体中にある言葉を喉で紙縊り、リボンを引き出すように口から言葉を出す他ない。だから、話し方で霧を作る。

内容のフラグメントが反応しあうように配置を行う。準四次元おしゃべりの参加者同士は感覚器官を「箱」のようなものの中に言葉の霧として散らばせる必要がある。

「引き延ばし・折り返し・飛び越える」のは、簡単なことだ。というより、慎重に話すのであれば、こうなる他ない。これらは基本的に「引き延ばす」ためのバリエーションだ。引き延ばすとは、最後が訪れないように喋ることで、例えば間違えを訂正し使いたくない言い方を迂回したり、考え中の状態にあることや言い訳や前置きの全てを口に出しながら喋り、結論や構造を明かすことを回避して、ディテールを主語と述語の間につめる作業だ。「折り返す」とは、感覚の解凍をより詳細に行うために「でも」「しかし」「でありながら」など別々のことをつなぐための短い折り返しを作ること。「飛び越える」は接続に混線を促すためにそれまで言ってきたことを急に差し込むことだ。引き延ばすとは喫茶店の滞在時間を引き延ばすという意味ではなかったものの、一つの口から出す量が単純に増えていくのだからそれにかかる所要時間は比例して伸びる（当たり前のことだ）。準四次元おしゃべりは、たえず存在してゆく時間と空間の濃度を全て触りながら近づき現在を追いかけ、しかし決して追いつくことはできずに一生遅刻をし続ける（霧の手法によるおしゃべりが四次元ではなく準四次元である理由は、「現在」において全く四次元的に振る舞うことができないからだ）。

「――あれ？今何を話していたっけ？」

時折、忘却が何かの合図のように挟まる。何を話していたっけ、というリズムをわたしたちは共有していて、同じタイミングで同じ内容をすっかり催眠術のように忘れてしまう。直前に言ったことをもう一度口にして、そこから辿っていき、話していたところへようやく立ち戻る。

「あれなんだっけ、あの、ほら」

どうしても思い出せない名詞がある。内容は一致しているのに、指し示すことができないのがストレスでたまらない。それにどうしてもふたりとも思い出せないのだろう。いつだってそうだ。

「ア・・・？」があった気がする。

「ズ・・・？」その字はなかったような脳感触がする。

全く思い出せないが、その質感は記憶の中には無い音韻である。思い出そうとする分だけその図像的な文字は解像度を低くしながら粘り気をもって、それでいてさらさらとすり抜けるようなテクスチャーで思考空間を占拠する。霧の手法による準四次元おしゃべりの配置に穴があく。

しかしある名詞を思い出せなかったとしても、その話を置き去りにするわけにはいかない。別の言葉を仮当てし、あ何かが違う何だっけと欠落を抱えながら、言い表すのに必要な分を引き触る。知っていることを言うのに知らない言葉にまで手を出す（知らない言葉をどうやって喋ったというのだろうか？）。

話題が変わっても、片隅に欠落はずっと抱え続けている。欠落した存在感である。言葉や要素が霧状に配置された準四次元おしゃべりの「箱」空間とは別に、個人的なクリップボードのようなスペースが脳にパーテーションされて、準四次元おしゃべりの間バックグラウンドでずっと静かに検索され続けている。ネットに検索をかけてしまうこともあるが、とにかく帰るまでにはその言葉は明らかになる。自力で思い出されるまで放っておく場合は、いつでも全く別の話をしている時に、閃きのように思い出される。

思い出すとその途端、催眠術の地点に引き戻されてしまう。

あーそうだった。で、こうなって、こうなって、この話をしているんだったと、話す脈々を素早く辿り現在地点の程近いところに戻ってくる。歪な形であれ、もうしゃべったことについて喋る必要もないので、現在地点に程近いところへ戻ったところから始めるほかない。忘れることと思ひ出すことによって、時間を折り返し、パラレルなルートを作って言葉をつむぎなおす。

忘れていた名詞は、話の文脈の中でそんなに大した役割を果たさないものであることが多い。それでも粘っこく欠落を抱えながら話すのは、忘れたこと自体に執着をするからだ。準四次元おしゃべりの霧において、欠落した存在感は小さなブラックホールのようなものだ。霧の詰まった準四次元おしゃべりの「箱」の縮尺が、そのブラックホールの配置とサイズによって決定する。箱内において縦横無尽に散らしていた、準四次元おしゃべりに一つの基準ができたのだ。それでは、欠落した存在感について、書いてみることにしようと、そういうことにした。

二〇二一年三月九日

うらあやか Ayaka URA

うらあやか Ayaka URA

1992年神奈川県生まれ。身体をヒントにできごとを捉え直す実験を行う。メディアとして、ワークショップやパフォーマンス、映像、写真、また展覧会やイベントの企画などを扱う。近年は自殺以外の方法によって思弁的に自分の生に触るワークショップ「おどる墓石」の連作に取り組んでいる。

「female artists meeting」を企画（共同企画：都賀めぐみ）。2019年よりCSLAB管理人。urayaka.jindo.com

連載1

さぎなみの征服

大澤拓実

車内は陽気だった。順番に好きな音楽をかけて共感し合っている。気付けば2時間近くも続いていた。普段から学校でも無駄話をする仲ではあるが、音楽の話は今日が初めてだった。他の3人の聞く曲は僕の好みとはほど遠く、カーナビの音を聞き洩らさないよう集中しなければいけなかった。それでも3人が楽しそうにお互いの好みを教え合う声は気持ちよかった。お互い知り尽くしていると勘違いしていたことを誰もが楽しんでいて、あっという間に2時間が経っていた。

「もう海じゃない？」

Nの一言をきっかけに全員が車の左側にある窓、外を見た。僕はカーブに気を付けながら、みんなの見ている方向、つまりNの後頭部とその向こう側に視線を向けた。窓の外には過ぎ去るガードレールだけで、その先は真っ暗だった。わずかだがNの顔が映り込んでいる。彼は鼻がとても高い。映り込んだNの視線がこちらを向いているような気がして、思わずカーナビを覗き込んだ。たしかに画面の左端には鮮やかなターコイズブルーがあって、角張ったシルエットで塗りつぶされている。このまま道なりに進めば10分程で駐車場に着くそうだ。海を見つけれないままトンネルに入った。真後ろに座っているSにはドライブが終わるまでにどうしても流したい曲があるようだが、Bluetooth接続に手こずっているようだ。トンネルへ入ってから車内はオレンジ色の光で溢れた。影は素早く後方へ伸びていくが、ちぎれそうに

なったかと思えば消えてしまい、消えたかと思えば元の場所でもた伸び始めている。そういえば、水の上を歩くときは片方の足が沈む前にもう片方の足を前に出すんだったな。この影は水上歩行のように動き回っているんだと気付いてしまっただけからは、気味が悪かった。音楽も止まってしまったし、今考えていたトンネル内の影は水上歩行していて気味が悪いという話を3人に見てみたが、Nは一言「あー、そうなのかな。」と言ったきり黙ってしまったし、後ろの2人は僕に聞こえるように少しだけ笑っただけだった。こんな話するべきではなかったという後悔を、影は気にすることなく気持ち悪く歩き続けている。トンネルを抜ける直前にSが「できた!」と嬉しそうに声をあげている。そしてトンネルを抜けると、車内には楽し気なダンスミュージックが流れ始めた。

駐車場に到着し、駐車券を引き抜く。発券機の側面に小さく「ammunition」と落書きされている。日本語で何を指すのかは知らない。駐車スペースを探す。探すと言っても車はほとんど居ない。まっ平らな空間だ。他の車となると、夜釣りに来たであろう大きなバンが2台だけだった。駐車場は白線で分割されていたが、混み合うわけもないので線は無視して停車した。停車してすぐに後ろの2人は車を飛び出した。Nも一度車内を見渡して出ていく。僕は3人に遅れを取りながらジャケットを片手に外へ出た。

「おー、海だ。」

今度はWが海を見つけて声を上げる。車のドアをロックしてから彼らを追いかけたが、駐車場の敷地を越えた先は森だった。大きな黒い影が駐車場を半分囲うように広がっている。海沿いの公園に来たのかもしれない。次々と友人たちが海を見つけて歓声をあげている中、僕はまたしても海を見つけることが出来ず、焦った。壁のように立ちはだかる木々の向こう側に、きつと海があるに違いない。歩く速度をさらに上げる。それにしても、今日はずっと働きっぱなしで疲れた。道は渋滞することなくスムーズだったが、2時間も夜道を走るのは神経を使ってみたいだ。出発から一度も休憩しなかったせいで腰と背中が当て木されたようでまどろっこしい。なんとか痺れた腕を釣り上げながら上着を着る。みんなに追いついて横並びに歩いているが、やはり目の前には暗い森が静かに佇んでいた。

「海見えてんの?森の向こう?」

早くみんなと海への感動を分かち合いたかった。

「え、目の前にあるよ。」

「森?」

「寒いね。」

彼らの声が混ざる。目の森をじつと見つめる。たしかに寒い。海?どこにあるんだ?いくらなんでも夜中の森を前にして向こう側の海までは見えないのではないか。みんなの視線を追う。真正面だ。森の暗さに目が慣れてないのかもしれない。歩きながら少し強めにまぶたを閉じて、開いた。

海だ。海だった。森ではなかった。視界を横断する黒い塊は森ではなかった。木など一本も生えてはいなかった。顔が見えないほどに防寒し尽くした釣り人が数人立っているだけだった。さっきまで通り抜けようとしていたそれは、はるか遠くまで続くさざなみだった。3人は何かを見つけたようで、波止場の真下を見ながら大声をあげて騒んでいる。その笑い声も口に出している単語も、綺麗に僕の耳に届いてはいた。それでも何があったのかは理解出来なかった。さざなみが、全てかき消した。

大澤拓実

1997年宮城県生まれ、東京造形大学美術学科絵画専攻在籍中。

【編集後記】

Search&Destroy 第6号（春号）

「次号は、2021年の春に発行される予定。どんな春になるのだろうか？」と前号の編集後記は結んでいる。けっきょくコロナ感染は続いていて、また感染拡大の懸念が出てくる一方で、ワクチン接種も進もうとしている。だからと言って、状況が大きく改善することもなく、一年は過ぎて、まだ「正常」に戻るのには更に一年かかるかもしれない。

ただこの一年でよく見えてきたこともあって、巧みに新たな展開を狙ってポスト・コロナに期待している人も多いだろう。

楽観主義と悲観主義が交錯しているが、こういう時は楽観主義に立った方がいい。今は何をやっても歴史的だ。この2020年からの数年間は、数百年は何度も何度も語られる事になるだろう。前世紀からのしがらみを断ち切るにはいい機会かもしれない。

今回の号も楽観主義の観点であらためて見ると、先はピカピカに明るいと思う。

2021年4月10日発行

発行…CSLAB（東京造形大学）

編集責任者…沖啓介