

S e a r c h & D e s t r o y

5





「Geomancy」 162x162cm 油彩・キャンバス 2017年



「Anima」 227x227cm 油彩・キャンバス 2016年

## 「彼岸と此岸」

### 東北わたしの旅

室井公美子



私は、制作の取材として、しばしば旅に出る。その旅先で偶然であった出来事や空気感が作品に表出してくる。

山形に住んで、数年になる。北関東出身の私にとって、東北の地は未知の場所であった。ウインタースポーツが好きだとか、そんな趣味があれば別だったかと思うが。まず興味を引かれたのは、即身仏の存在。人々の安寧のために、食べ物を食べずして生きながらにしてミイラになるとは想像を絶する行為だ。即身仏がこの山形に一番多いという。山岳信仰にも興味があった。自身「彼岸と此岸」をテーマに制作を続けてきたが、この地へ来られたことは、導きのようにも感じた。死者と共に生きる歴史が形として残っている場所のようにも思うからだ。

幼い頃、実家の墓は土葬だった。曾祖父母や叔父が眠っていた。こんもりと盛られた土山、草がパラパラと生え、その周りに卒塔婆が立っている。私は、この土盛りが気に入っていた。石の墓は、重く閉じ込めているように感じか



「Charon」 162x130cm 油彩・キャンバス 2017年



「Shadow」162x130cm 油彩・キャンバス 2017年



「Matrix」194x162cm 油彩・キャンバス 2018年



「Spirit」194x162cm 油彩・キャンバス 2018年



「Psyche」227x182cm 油彩・キャンバス 2016年

らかもしれない。周辺はすでに立派な墓石のお墓に作り替えられていた。そんな記憶がある。「彼岸と此岸」をテーマとしたい気持ちを辿れば、幼い頃の体験が基づくものだと思える。私の幼少期は、田舎だったこともあり、闇が身近にあった。

山形に引越し、早々に出かけたのが、即身仏を訪ねる旅。山形市内から近い、大日坊<sup>②</sup>と注蓮寺<sup>③</sup>へ向かった。山形に即身仏が多い理由の一つとして、湯殿山<sup>ゆどのさん</sup>があるようだ。生きながら、腐らない身体を段階的に作り上げてゆく、その中には湯殿山から湧き出る湯を飲むという行為がある。この湯には微量のヒ素が含まれており、内臓を腐らないう変化させる。内臓を残しながらミイラとなることができるわけだ。しかし、死を迎えれば自然に帰ってゆくという日本人の感覚からは縁遠い行い。信仰のエネルギーを想う。

大日坊の即身仏は真如海上人<sup>しんじよかいしょうごじん</sup>。色白の美しい仏様だった。この姿になるまでどんなころもちであったのだろう、苦しみであったらうと感慨深い気持ちになり、手を合わせた。私ごときが想像できる由もないのだが。しかし、この大日坊では何かとお金を払う必要がある、御住職のたつぷりとした姿、その腕の高級時計、年配のお坊さんガイドは近隣の即身仏は本物ではないという話をする。なんとも言えない気持ちになり、ここを後にしたことを思い出す。次に、注蓮寺の即身仏鉄門海上人<sup>てつもんかいしょうごじん</sup>の元へ訪れると、気持ちが晴れた。まず綺麗に掃除された空間が気持ちよかった。丁寧な女性ガイドの説明によると、廃寺になりかけていたところを再建したそう。敷地内には映画「遠野物語」に出てくる注連掛桜<sup>しめかけさくら</sup>がある。咲き始めと終わり頃で色が変わるといふ。堂内の天井には、再建の際に描かれた、木下晋<sup>きのしたすすむ</sup>さんの筆頭にバリエーション豊かな天井画が見られる。木下晋さんの「天界の扉」と題された巨大なシワ深い、強く合わされた手に圧倒され、そしてこの扉はいつ開くのだろうと思いつつ見上げていた。右手は清浄、仏を意味し、左手は不浄、私たちを意味する。合わせることにによって仏と一体になり、浄化されると言われる。そう考えると、天界の扉は開かないのかもしれないと思った。



巨石めぐりを思い立ったのは、“悪い気”に触れた気がしたので、“良い気”がある場所にゆこうという思いつきである。私の場合、概ね、この“思いつき”はセレンディピティにつながる。

垂水遺跡は、山形の観光名所「山寺宝珠院立石寺」やまでらほうじゅいんりつしやくじの裏手にある千手院奥の参道を登ったところにある霊境。山寺は、松尾芭蕉の俳句「閑けさや岩に滲みいる蟬の声」でも有名。

千手院は、境内につながる階段の途中に線路(仙山線)せんざんせんがあるという珍しい場所でもある。階段の途中にある線路、「キケン!!列車に注意」とあるがほぼ気がつかない。線路を跨ぎ階段を登ると、本堂がある。

訪れた日は、蒸し暑い夏の日。線路につまずかず、無事千手院までたどり着いたものの、垂水遺跡がわからない。管理棟で尋ねると、本堂脇の墓地を抜けた小道を歩いてゆくと辿り着けるとのこと。千手院への参拝者もおらず、静まり返っている。墓地入り口に「東北自然歩道やまでら天台へのみち」と立派な案内板があった。灯台下暗し。

墓地を過ぎ、獣道の様相の小道を歩き始める。初めての道は、実時間より体感時間が長く感じる。しばらく歩くと、蜂の巣状の巨大な岸壁が木々の隙間から見えてくる、到着すると、自然が作り出した美しい芸術に息をのむ。その岩の上には木造の簡素な鳥居が立っている。異界の入り口のような。汗ばんだ身体がひんやりとした空気に癒され、澄んだ空気が頭をクリアにする。霊場とされ、修行場ともされたことに頷ける。その先には、山寺の開祖円仁の修行場があり、不動明王が祀られた岩の裂け目がある。手を合わせ、深呼吸し、帰路に向かう。途中、藪の中から、ジジ、ジジ、と蟬の音が聞こえる。ずいぶん低い位置から聞こえるものだと、そのままを進もうとしたが、なんとなく気になる。少し戻り、藪をガサガサと揺すってみる。すると、勢いよく蟬が飛び出して行った。どこかに引っかかって抜け出せなかったのかもしれない。長い地下生活から這い出した蟬の役目は、子孫を残すこと。まだ使命を全うしていなかった蟬ならば、尚更よかったのではないかと、勝手に満足な気持ちになった。

「閑けさや岩に滲みいる蟬の声」この“閑けさ”は蟬の音がする現実世界の先にある、かなたに広がる大地や宇宙

堂内の角に鉄門海上人の即身仏がひっそりと鎮座していた。自然に“そこにいる”という雰囲気、民衆のためにあちこち飛び回り、人々に寄り添う活動をされていたことを窺わせる気がした。両極の思いを抱く、即身仏に出会う小旅行だった。

巨石めぐりをしたことがある。山岳信仰では、山、巨石、巨木を御神体として祭ることが多い。夏季休暇期間を利用し3日かけて回った。山形県内は、鬼面石(南陽市)、じじぼ石(高島市)、対面岩・垂水遺跡(山形市)。宮城県は、釣石神社・石神社(石巻市)。岩手県、胎内石(花巻市)、烏帽子岩・鬼の手形岩(盛岡市)。どの巨石も印象的だったが、特に垂水遺跡回と石神社回が心に残る。



の“閑けさ”であるという。

もう一箇所、印象的で作品のモチーフとなったのが、宮城県石巻市にある石峰山石神社。この石峰山の山頂付近にある巨石が御神体である。東北近郊の巨石を調べている中、この御神体である巨石の写真を見て、行ってみたいと直ぐに思った。予備知識があり過ぎて感動が薄れるだろうと下調べはそこそこに、この石神社を尋ねた。軽登山の準備が必要だったと後悔することになるのだが。

石神社の鳥居は、山の入り口に佇んでいた。一礼して、一步踏み出す。途端にどこまでこの獣道は続くのだろうか、参道と書いてある頼りない姿の立て看板を信じ歩き出す。踏みならされてようやく道になっているという印象の参道は、しばらく歩くと、階段とまでは行かない石が置かれた道になった。そこから、更に進むとまた参道と書かれた看板。細い丸太が横倒しになり、行先を導く。落ち葉がふかふかする足元は歩きやすいような、歩きにくいような。しかし、どこまでゆくのだろうか。下調べが甘く、予測がつかない。鬱蒼とした木々の隙間から、光が差し込んでいる場所が見えてくる、ここが到着地点？やっと着いた！と思ったのも束の間、まだまだ先のようなだ。息切れしながら登る参道は、斜面が更にきつくなり、霧がかつてきた。滴る汗を拭いながら、更に歩くと赤い鳥居がうっすらと見えてきた。今度は、ほんとの目的地。鳥居をくぐると、巨大な烏帽子形の御神体がそびえ立っていた。ようやく会えましたね、と、声が出てしまう。すると、サーッと小雨が降り出す、暑く火照った身体を冷やしてくれるかのような優しい雨。ありがたいと思いつつ、帰り道もつと降り出したら困るなと頭をよぎる。が、すぐに止んだ。やはり、山の神様のご配慮か、と手を合わせた。この御神体は高さ7m、幅3m。この岩を見つけた人物が、神としか思えなかった、であろうこの存在感は、巨大さをもとより、まとう空気感から納得した。目的を果たした私は、帰り道、巨石に出会えた嬉しさと、神社は参道を少し進めば御神体がある、はず、という私の観念を反省した。

現在は、このように取材を通し、私の“無意識”への場の空気感や体験などを蓄積させてゆく。そして、作品制作



上石神社(宮城県石巻市)高さ7mの巨石の御神体

下石神社 入り口(山自体が祀られている。)



上「クインテットIV - 五つ星の作家たち」2018年1月13日～2月18日  
東郷青児記念 損保ジャパン日本興亜美術館

では、その蓄積された“無意識”をたぐり寄せ、画面とやり取りし、偶然を引き込みながら描きすすめる。ここに至れたのも、大学時代の制作における積み重ねが生きている。

大学院時、絵をコントロールし過ぎようとして、筆が進まなくなったことがある。そんな中、新聞のコラムだったのだろうか。荘子の「混沌の徳」という話に出会った。その内容は、「世界の中央を治める混沌は徳が高い。が、目、耳、鼻、口の七つの穴を持たない故に混沌と云われる。ある時、南海の神と北海の神が混沌に招かれた。南海と北海の両神は、その徳に報いるべく、一日に一つずつ七日間で七つの穴を混沌に開けることにした。ところが、最後の仕上げとなった七日目、混沌は死んだ。」というもの。これを読んで筆が進んだ。作品のタイトルを「七つの穴を開けられた混沌」とした。それまで進めていた画面を壊せずについて考え込んでいた私を後押しした話だ。動かなかった画面に絵具をぶちまけた。その結果、思いもよらない表情が生まれ、なんだか良い気がする。この作品は、院2で開催した個展で展示した。いたく気に入ってくれた、ある作家が会うたびに、この「混沌」の作品を話題に挙げてくれる。

「行雲流水」という禅語がある。行く雲、流れる水、読んで時の如く、当たり前のこと。広辞苑では、「空を行く雲と流れる水。すなわち、一点の執着なく、物に応じ事に従って行動すること。」とある。場に応じであるべき姿であるべきことに成る。この語が好きになったきっかけは、ある物事を自身の思うようにねじ曲げようとしても上手く行かなかった経験からだ。そんなことをせずとも、必要なことが訪れ、自身を導いてくれる。結果、その出来事は、深層心理で私が求めていたものなのだろうと解釈している。制作においても、画面の声をきき自身の感覚にきき、それに従うことを心掛けている。

思うことをつらつらと書いたが、制作を続ける動機とは何かといえ、私は私からわからないからだと思う。わからないから知りたい。わからないから、外から様々なカケラを収集してくる。その収集された“もの・こと”に対して、



下「室井公美子個展「Spirit」2018年11月24日～12月22日  
GALLERY MoMo 両国

なぜ選んだのかを考える。そこには理由があるはず。

自分には何もない。しかし、何もないということは、何でもあるということだ。たぶん。入れる懐があるということ。人生そのものが取材の旅であり、作品そのものも私の中では、思考と偶然の旅である。

来年は、延期された、子年ごとに連合ご開帳される最上三十三観音を巡礼しようと思う。

2020年8月31日

[1] 即身仏(そくしんぶつ)は、主に日本の仏教(民間信仰)に見られる僧侶のミイラのこと。

[2] 龍水寺大日坊(りゅうすじだいにちぼう)山形県鶴岡市大綱字入道11

[3] 湯殿山注蓮寺(ゆどのさんちゅうれんじ)山形県鶴岡市大綱中台92-1

[4] 湯殿山(ゆどのさん)山形県鶴岡市羽黒町手向字手向7

[5] 垂水遺跡(たるみずいせき)山形県山形市大字山寺千手院

[6] 石峰山石神社(いしみねやまいそのじんじや)宮城県石巻市雄勝町大浜字石峰大久保山1

[7] セレンディピティ素敵な偶然に出会ったり、予想外のものを発見すること。また、何かを探しているときに、探しているものとは別の価値があるものを偶然見つけること。平たく言うと、ふとした偶然をきっかけに、幸運をつかみ取ることである。(Wikipedia)

[8] 山寺宝寿院立石寺(やまでらほうじゅいんりっしやくじ)山形県山形市大字山寺4495-15

室井公美子

1975年栃木県生まれ。社会人を経て2003年東京造形大学美術学科絵画入学、2007年卒業。2009年東京造形大学大学院美術研究領域修了。2005年群馬青年ビエンナーレ(奨励賞)、2006年VOCA2006新しい平面の作家たち、2009年ZOKEI展(ZOKEI賞)、2012年第31回損保ジャパン美術財団選抜奨励展(秀作賞)、2016・2017年神奈川県美術展(特選)、2018年クインテットV五つ星の作家たち、2018・2019年八色の森の美術展、2020年山形ビエンナーレ2020参加。GALLERY MOMOを中心に個展、グループ展多数。2005年第20回ホルベインスカラシップ(奨学生)。2013年ジョージア PROSPER 財団主催アーティストインレジデンス。2015年より東北芸術工科大学芸術学部美術科洋画コース勤務。現在、同大学准教授。





「コロナ禍によるフェイスヘルメットの流行」

川勝きりん

1997年生まれ。東京造形大学映画・映像専攻卒業。神奈川県で育つ。2020年から活動の場を八王子市に移し漫画作品の製作を行う。主な代表作は「まじなる」(ヤングマガジン月間賞受賞)、「エイト!!!」(スピリッツ賞受賞)、「Eden and After」(ヤングジャンプシン漫画賞受賞)「赤ちゃんの顔ばかり見ると何かが起きる」(漫画批評「一連」2020)などがある。

目次

「彼岸と此岸」東北わたしの旅	室井公美子	4
公共空間の公共性について	藤井 匡	18
早川良雄のグラフィックデザインとアラン『芸術論』の関係性	竹下和貴子	32
「測れない距離感」	渡辺 護	41
母なる東京 〈高橋幸郎展—東京地図2020—断章〉	曾和聖大郎	52
オンライン身体・的なアイディアについての覚書(散らかりのメソッド)	うらあやか	66
見つめ合えない二人、往復の中で眼が飛んでいったかもしれない	川上元哉	73
川上元哉の《全42巻(背骨・蛇)》と、「体力テスト」と「ドラゴンボール」のジェンダー論	高山勇吹	86
「丸坊主論」〜夏の甲子園に見る丸坊主の正体〜	高山勇吹	93
編集後記		104

# 公共空間の公共性について

藤井 匡

野外彫刻からアートプロジェクトへ

藤井匡です。本日は日本の公共空間と美術との関わりについて話したいと思います。

私は2017年に『公共空間の美術』<sup>1)</sup>という本を出版しました。ここで扱ったのは、主に、日本の1960年代以降の美術です。基本的な考え方は、過去50年間に公共空間で行われた美術活動を、野外彫刻、パブリックアート、アートプロジェクトという一連の流れとしてとらえるものです。もちろん、それぞれの時代の美術動向の影響もありますし、活動が行われる中心的な場所も移動していますが、日本の政治や経済との関わりに着目するならば、一連のものとして考えられるということです。



1 飯島浩二《カンシカメラメカシ（仮題）》2011年

日本で野外彫刻の設置が本格的にはじまるのは1960年代です。それ以前から、アーティストが公共空間で自身の表現を実践することは行われてきましたが、公共空間の管理者が自身の課題として取り組むようになるのがこの時代です。<sup>[10]</sup>背景には、都市計画の必要性が強く求められたことがあります。急激な経済成長に伴って、都市の人口が一気に増加することになりますが、<sup>[11]</sup>そのなかで、土地の使用方法を整理する必要性に迫られるわけです。この時代の野外彫刻には、こうした都市のモニュメントとしての役割が期待されていました。

1990年代中頃から、日本でも、パブリックアートという言葉が広く使われるようになります。<sup>[14]</sup>「バブル経済」と呼ばれた金融資本主義が社会をドライブした時期の企画がこの頃に竣工することになります。この時代には、都市部の地価が上昇し、その結果、積極的な再開発が行われてゆきました。このなかにアートが取り入れられていったのですね。特徴としては、芸術としての評価に加えて、都市機能の役割が重視されたことでしょう。ニューヨークでリチャード・セラの鉄彫刻《傾いた弧》が撤去される事件があった後ですので、<sup>[15]</sup>アートと市民をどうリンクさせるのか、そうした意識も働いていたと思われます。

アートプロジェクトという言葉は日本でよく聞くようになったのは21世紀に入ってからです。<sup>[16]</sup>経済のグローバルな進展によって、中央と地方の格差が大きくなり、後者の人口流出が続いた結果、コミュニティの維持が困難になってきます。そうした地域の再生が重要な政策課題となり、<sup>[17]</sup>そこにアートが結びついたのです。<sup>[18]</sup>したがって、その土地に住む人々とアーティストのコミュニケーションが大切にされました。もちろん、当時の日本では、たとえば「ミュンスター彫刻プロジェクト」なども積極的に紹介されており、<sup>[19]</sup>そうした美術動向との繋がりも無視できませんが。

このように考えてくると、日本の公共空間の美術は行政者の意向を強く反映してきたということができません。当然のことながら、アーティストによる自主的な表現活動はさまざまに実践されてきましたが、一般の人々がそれを公共的な活動として理解することはあまりなされてこなかったようです。むしろ、公共の場所を使用する、あるいは公的資金を使用するという意味で、行政者の政策の方が公共性をもったものとして理解されやすいのです。この点は現在でも基本

的には変わっていません。現在の私たちが考えなければならぬ大きな課題でしょう。<sup>[10]</sup>

## 江戸と明治の公共空間

では、1960年代より前はどうかだったのでしょうか。公共空間を近代的な空間としてとらえるならば、当然、近代以降が論点になります。日本の近代化の開始時期には諸説あります。<sup>[11]</sup>社会というのは多数の層が重なってできていますから、ある時期にそれが一斉に変わることはないわけです。ここでは、政治史的な観点から、19世紀後半に注目したいと思います。新しい政権が樹立され、西洋的な意味での近代国家が確立されていく時期のことです。

この時期、日本の近代化に関して、ふたつの象徴的な出来事が宗教者の土地で行われています。ひとつは1872年の湯島聖堂での博覧会、もうひとつは1873年の公園設置の政令公布です。

前者は、仏教ではなく儒教の施設ですが、翌年のウィーン万国博覧会への出品物を展示したもので、この流れは現在の東京国立博物館へと繋がってゆきます。事実、東京国立博物館はこの1872年を設立年としています。<sup>[12]</sup>新しい政権にとって、ウィーン万国博覧会は欧米で開催される万博に参加するはじめてのものでした。それは、近代国家制度を確立する上で、政治的にも経済的にも、重要な国策として位置づけられていました。<sup>[13]</sup>ちなみに、このときに翻訳語として「美術」という言葉が登場してきます。もともと、現在のアートの意味とはやや違っていたようですが。<sup>[14]</sup>

後者は浅草寺や寛永寺などの敷地が現在の浅草公園や上野公園などに転換されたものです。<sup>[15]</sup>公園という概念もそれまでの日本にはなかったのですが、近代国家の体裁を整える上で必要とされました。やがて、公園は都市計画に含めて設計されるものになってゆきますが、過渡期にはこうした転用が行われたわけです。

このように、日本の公共空間は江戸時代の寺院や神社の空間に起源をもっており、それを近代的な意味に読み替えるところから出発しています。<sup>[16]</sup>実際、公共空間としての規模と機能を考えるならば、他に適切な空間はありませんでし

たから。江戸城下（市内）では、約70パーセントが為政者である武士の土地、約15パーセントが商業や手工業の従事者などの土地、残りの15パーセントほどが宗教者の土地です。<sup>[17]</sup>そして、この宗教者の土地の一定の区域は市民に開放されていました。<sup>[18]</sup>たとえば、葛飾北斎が『北斎漫画』の販促イベントとして行った、120畳分という巨大な紙に達磨を描くパフォーマンス（1817年）の会場は、名古屋の西本願寺掛所（別院）という宗教者の土地でした。<sup>[19]</sup>こうした空間の社会的な役割が現在の日本の公共空間に影響を与えていることは確かでしょう。<sup>[20]</sup>しかし、問題はその空間の性格なのです。

江戸時代に関する書物を読んでいると、奇妙な感覚に襲われるときがあります。ユートピアだったのか、ディストピアだったのか、著者によって評価が大きく分かれるからです。実際には、そのどちらでもないのでしょうか、<sup>[21]</sup>そのことが日本の近代化の時期についての議論を複雑にしている要因のひとつになっているともいえます。江戸時代の政権は宗教者にその土地の管理を任せる一方で、常に監視の目を光らせていました。<sup>[22]</sup>先に述べた、博物館や公園が発発するのと同じ時期に、西洋的な価値基準による風俗取り締まりの政令（1872年の東京違式誹違条例など）が出されている



2 「アーツさいたま・きたまちフェスタ2016DX ASK祭」

クロージングキャラバン 先頭から順に、飯島浩二、Yotta、市川平、橘宜行、岡本光博、遠藤一郎の車両 2016年

ますが、それ以前にも完全に放置されていたわけではありません。単に、取り締まる基準が変わったにすぎないのです。<sup>[23]</sup> そもそも、一般論として、多くの民衆の集まることのできる土地は為政者にとって脅威となるものであり、それを放置することなどありえません。<sup>[24]</sup> つまり、それは国家権力に対抗する空間ではなかったのです。仮に、日本の宗教的な土地に「自由領域」としてのアジールを求めるならば、<sup>[25]</sup> 16世紀中頃にまで遡らなければ無理でしょう。<sup>[26]</sup>

## 緩慢なる市民革命

私は、先に、日本の公共空間が行政者の空間を意味することを述べました。それは19世紀後半に突然はじまったものではなく、17世紀にはすでにそうだったと考えられるものです。日本の近代化の大きな転換点である「明治維新」をどのように評価するかも意見が分かれるでしょうが、少なくとも、ヨーロッパの市民革命と同じものと考えerことは困難です。同じ武士という階級のなかでの政権交代なのですから。<sup>[27]</sup>

こうした歴史は現在の日本の美術館にも影響を与えています。美術評論家の建畠哲は、日本における公共性という概念の不在を、西洋的な意味での市民革命の不在と結びつけて語ったことがあります。実際、多くの日本人は国立美術館を「国民の美術館」ではなく「国家の美術館」として理解しています。それは為政者から与えられるものであり、市民が積極的に参加するものとは考えられていないのです。もちろん、こうした状況を変えようとすることも早くから試みられてきましたが、<sup>[28]</sup> それが豊かな実を結ぶには至っていないのが現状でしょう。公共空間も同様です。そのため、公共性を前提として議論をはじめることが困難なのです。

社会学者の菊谷和宏は、フランスのドレフュス事件（1894年）と日本の大逆事件（1910年）とを比較しながら、共同体（community）、国家（nation）、社会（society）が異なった集団であること、そのなかで、日本には共同体と国家しか存在しないことを述べています。そして、菊谷も述べるように、それは100年前になかっただけではな

く、現在の日本にもないのです。国家と社会は依然として混同されたままになっています。<sup>[29]</sup>

こうした現状への対抗として、建畠は美術館が「緩慢なる市民革命」を実践することを提案しています。つまり、市民革命が歴史的に存在しないのであれば、美術館がそれを実践すればよいというのです。もちろん、そう簡単なことではありませんが。それでも、美術館が市民としての権利意識をもった市民を、時間をかけてでも創出していくことを目指すべきだということです。<sup>[30]</sup> 公共空間についても同様の実践を目指すことが必要でしょう。

しかしながら、そうした「緩慢なる市民革命」が西洋型の市民革命のスタイルをとることは不可能です。それが可能ならば、近代化という名の西洋化の過程ですで行われていたでしょうから。したがって、考えるべきなのはオルタナティブな市民革命なのです。最後に、私が関与したふたつのアートプロジェクトを事例にそのことを考えてみたいと思います。

## ふたつの実践事例

ひとつは2011年の大阪、もうひとつは2016年の埼玉、両方ともに大規模都市で実施したプロジェクトです。アーティストの飯島浩二と一緒に行ったものですが、正直に言って、これらは「緩慢なる市民革命」を意識した企画ではありません。それでも、現在から振り返って、これらの内に、そのヒントが見つからないかと考えています。

まず、大阪のプロジェクト。「図1」パサーージュに沿って設置された監視カメラ50台に派手な装飾を行うものです。

<sup>[31]</sup> 犯罪抑止効果と個人のプライバシー保護、相反する社会的価値のなかで、監視カメラは両義的な意味をもっています。<sup>[32]</sup> 私たちの実践は、都市のなかに大量に存在しながらも、日常生活のなかで意識することのほとんどない監視カメラを議論の俎上に乗せるためのものでした。ちなみに、これらのカメラは警察のものではありません。商店組合が行政の指導と経済的援助の元に設置をしたものです。警察もカメラを設置していますが、私たちが借りることはできません

でした。

もうひとつ、埼玉のプロジェクト。「図2」機能的にも法律的にも公道を走行可能な自動車をベースに美術作品を制作して、それでパレードを行うものです。<sup>[33]</sup>このときは、行政者の主催する大規模なアートフェスティバルが開催されていきましたので、その会場に「応援にいく」と称していましたが、実際には邪魔をしに行ったようなものです。私はこのプロジェクトのパンフレットに、イギリスの社会人類学者であるティム・インゴルドの、帝国主義が歩行から輸送へという移動の変化を導いたという論を参照して文章を書きました。<sup>[34]</sup>

これらの活動は、一見、20世紀初頭のヨーロッパのアヴァンギャルド芸術を想起させるかもしれませんが、違うのは、私たちの場合は現行の政治・経済体制の転倒を求めていることです。<sup>[35]</sup>そもそも、市民意識が生まれてこないことには、どのような政権に変わったとしても、大した変化は期待できないでしょう。

今、私が考えているのは、江戸時代の人々の生き方です。この時代の後半には多くの禁止令が出され、人々の生活は大きく制限を受けていました。だが、だからといって、彼らがそのすべてに素直にしたがっていたのではないようです。

<sup>[36]</sup>たとえば、厳しい出版統制が含まれた天保の改革期に刊行された、歌川国芳（一勇斎国芳）による政権批判とも読むことのできる戯画を、当時の人々は熱狂的に受け入れていました。<sup>[37]</sup>

他にも、贅沢を禁止するという理由で、装身具の材料にウミガメの甲羅（玳瑁）を使用するのを禁止したときも「これはスツポンの甲羅（鼈甲）だ」と言い張って使い続けます。また、庶民は二階建て禁止。道を往来する支配者階級を見下ろしてはいけないということですね。そのとき、人々は二階の天井が極端に低い建物をつくって「二階部分は倉庫だ」と主張する。あるいは、兎を鳥と見なして食べてもよいことにしてしまう。「1羽、2羽、……」と数えるのはその名残りだともされます。もつとも、これらは俗説といってもよく、事実かどうかは怪しいものです。ただ、それにも関わらず、このように言い伝えられてきた理由には、そこに内在している批評精神に対する人々の賛同があったはずす。

このように、革命が起きない国には革命が起きない国なりの人々の生き方があったのです。もちろん、現在それを再現することに重要な意味があるとはいえませんが、ここに何らかのヒントがあるのではないでしょうか。ちなみに、紹介したふたつのプロジェクトは両方ともに、行政の補助金を得ての活動でした。したがって、そもそも体制批判的な活動だと説明することも難しいのです。その条件のなかで、私たちは公共性を問い直すために何を行ってゆくべきなのか。私は今ここで結論的なことは言えません。これからも実践のなかで考えてゆきたいと思っています。

#### 註

- 1 拙著『公共空間の美術』阿部出版2017年。
- 2 拙稿「野外彫刻史のなかの「八王子の彫刻」『八王子の彫刻』東京造形大学研究報別冊17、2021年3月発行予定。
- 3 1950年に全体の48.5パーセントを占めていた第一次産業（農林水産業）従事者は、1970年には19.3パーセントにまで低下する。この時代に農山漁村から大量の人口が都市に流出した。正村公弘『図説戦後史』筑摩書房、1993年、280頁。
- 4 たとえば、『SD別冊27パブリック・アートの現在形新宿アイランド・アート計画』1995年7月、『別冊太陽パブリックアートの世界』1995年12月。柏木博は前者に掲載の「パブリックアートはいかに都市を語るか」（118頁）や、後者に掲載の「都市の公共性とアート」（57頁）のなかで、この言葉が使用されるようになったのが、この数年のことであると述べている。
- 5 工藤安代『文化政策のフロンティア3 パブリックアート政策―芸術の公共性とアメリカ文化政策の変遷―』勁草書房、2008年、140・147頁。セラの《傾いた弧》は、1981年にニューヨークのフェデラルプラザ広場に設置された直後から周辺市民の抗議活動を引き起こし、1989年に撤去されることになる。
- 6 アートプロジェクトを「社会における文化環境が変化していく中で、芸術の新しい環境を目指し、同時代の社会の中に入り、個別の社会的象と関わりながら展開される、共創的芸術活動」と定義するならば、その出発点を1988年にはじまる「アートキャンプ白州」や1990年にはじまる「ミュージアム・シティ・天神」に置くことができる。『アートプロジェクト芸術と共創する社会』（熊倉順子監修、菊池拓児・長津結一郎企画／編集）水曜社、2014年、18・19頁。ただし、同書でも指摘されるように、1990年代前半には、パブリックアートという概念の方が広く用いられていた。
- 7 1998年から2000年にかけて、地方分権の推進を目的に、いわゆる「まちづくり三法」と呼ばれる「中心市街地活性化法」「改正都市計画法」

- 8 「大規模小売店舗立地法が制定される(2006年に一部改正)。このこともアートプロジェクト興隆の遠因のひとつといえる。しかしながら、この「三法」は、本来的には、グローバル資本主義の要求による「大規模小売店舗における小売業の事業活動の調整に関する法律」の撤廃を引き金としたものであることに注意する必要がある。明石達生「都市計画法改正の本当の意味」『中心市街地活性化三法改正とまちづくり』(矢作弘瀬田史彦編)学芸出版社、2006年、33-34頁。なお、2006年には「中心市街地における市街地の整備改善及び商業等の活性化の一体的推進に関する法律の一部を改正する等の法律案」が公布され、「まちづくり交付金」の拡充が図られている。
- 9 「数百年にわたる自然とのかかわり、特に農業を通じてのかかわりが、国策として捨てられ、戦後の都市化の中で労働力(特に若年)を喪失し、裏日本の豪雪地として都市発展のつじけを払わざるをえなかった(中略)越後妻有地域がこの戦後50年のなかで喪失していった、農業や食や生活のあり方や里山やコミュニティはこのままでは今後ますますグローバル化のなかに飲み込まれていくだろう。そこに抵抗し、新たな展望を拓く最後の機会が、今訪れているのである。」北川フラム「次は精神の火だ」『大地の芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ2000』越後妻有大地の芸術祭実行委員会(編集・発行)、2001年、18-19頁。
- 10 たとえば、『美術手帖』1997年9月号(No746)の特集「現代アートの祭典国際美術展レポート」97。河合純枝は「都市がアートを呼吸する」のなかで「この展覧会は、ドクメンタと異なり、現代アートの動向ではなく、アートと都市生活空間・歴史・伝統・市民、いい換えればアートと都市全容(アーバニティ)との関係、人と社会の関連を問うことを、はじめから意図している」(50頁)と述べている。
- 11 齋藤純一は公共性の主要な意味合いを、国家に關係する公的(na)のもの、特定の誰かにはなく、すべての人々に關係する共通の(common)のもの、誰に対しても開かれている(open)ものとした上で、これらが相互に抗争する關係にあることを指摘する。「たとえば、国家の行政活動としての「公共事業」に対しては、その実質的な「公共性」(publicness)——公益性——を批判的に問う試みが見られる。国家の活動が「公共性」(openness)を拒もうとする強い傾向をもつことはあらためて指摘するまでもないだろう。『思考のフロンティア公共性』岩波書店、2000年、viii-x。美術にかぎっても、早ければ19世紀前半の渡辺華山からとも、遅ければ1923年の関東大震災以降ともみなすことのできるものである。この違いは「何をもちて「近代」の基準とするか」によるものである。佐藤道信「日本美術」誕生』講談社、1996年、24、25頁。
- 12 ウェブサイト東京国立博物館「館の歴史」[https://www.tnm.jp/modules/free\\_page/index.php?id=143](https://www.tnm.jp/modules/free_page/index.php?id=143)(最終アクセス2020年8月20日)。
- 13 「ウィーン万国博は、誕生して間もない帝国日本を国際社会に知らしめる大きなチャンスであった。徳川幕府から政権を奪い取ったばかりの明治政府は、万国博において支配の正統性をアピールするとともに、優品を陳列して国の評判を上げようとした。さらに、近代化を推進して文明国に列するため、各国の文物を調査しようとしたのである。」國雄行「博覧会と明治の日本」吉川弘文館、2010年、58頁。
- 14 「美術」という言葉の初出はウィーン万国博の出品区分第22区にあるが、出典である1871年9月17日付けの『ウィーン新聞』ではKunstgewerbe(工芸美術)となっている一方で、翻訳されたものには「西洋三音楽、画学、像ヲ作ル術、詩学等ヲ美術ト云フ」という割註が新たに付されている。北澤憲昭『眼の神殿「美術」受容史ノート』美術出版社、1989年、141-145頁。
- 15 「仮に人々がある程度自由に「遊観」や「借景」(あるいは気晴らし、気散し、レクリエーションなどともいえる)できる屋外の空間を、とりあえず現状からみた「公園のようなもの」とするならば(中略)寺社の境内などは江戸あるいはそれ以前から公園のような空間であった。そして事実、明治六年の太政官布告とはそのような土地を制度上「公園」と位置づけることを全国に求めるものであった。」小野良平『公園の誕生』吉川弘文館、2003年、10-11頁。
- 16 日本美術史においても江戸と明治初期を連続的に扱うことが試みられてきている。『幕末・明治の画家たち—文明開化のはざまに—』(辻惟雄編著)ペリカン社、1992年。また、先駆的な試みとしては、明治100年を記念するさまざまなイベントが行われるなかで、土方定一の企画により神奈川県、1992年。また、先駆的な試みとしては、明治100年を記念するさまざまなイベントが行われるなかで、土方定一の企画により神奈川県、1992年。
- 17 立近代美術館で開催された展覧会『近代日本洋画の150年展』(1966年)がある。
- 18 『山川詳説日本史図録(第6版)』(同編集委員会編)山川出版社、2008年、167頁。身分制度によって分割された土地を身分的な属性をまたいで使用することは厳しく禁じられていた。松山恵「都市空間の明治維新—江戸から東京への大転換」筑摩書房、2019年、17-18頁。
- 19 境内の「広場」は、神仏に対する信仰の場として不特定多数の参詣者を受け入れると同時に、都市空間に開かれた場として、娯楽と遊興の機会を提供していた。たとえば、天保年間に発行された『江戸名所図会』の浅草寺境内には、夥しい数の店舗や小屋が描き込まれている。金行信輔「寺院境内—社会関係と空間の諸相」『江戸の広場』(吉田伸之長島弘明伊藤毅編)東京大学出版会、2005年、32頁。ここに自由な空間の成立を見ることが可能だが、同時に、こうした店舗や小屋はその土地の維持管理業務と引き換えに寺社奉行を通じて幕府の承認を得たものであった。小林信也『山川歴史モノグラフィ1江戸の民衆世界と近代化』山川出版社、2002年、33-48頁。
- 20 高杉志緒「画狂人北斎の九十年」『別冊太陽北斎決定版』(浅野秀剛監修)平凡社、2010年、184頁。
- 21 こうした前近代的な空間意識は後年の野外彫刻の設置場所にも影響を与えている。森口多里は「わが国の銅像は、割合に高い台座に乗っているにも拘らず、西欧に於けるように広場や四つ辻の中央に立つということが稀れで、大抵の場合、路傍に立てられる。即ち、木蔭に石地蔵を立てる慣習の美意識がこゝに無意識的に作用しているのである」と述べている。『美術八十年史』美術出版社、1954年、122頁。
- 22 奥野卓司は、作田敬一「管理社会への視覚」を参照しながら、「従来の教科書のようなマクロな歴史観からみれば、江戸時代は身分制が堅固で幕府による支配が貫徹し、世界にも稀な管理状況にあったと言える。だが最近の「江戸論」のように、個々の町民の生活のディテールについて論じれば、江戸時代の町民たちは歌舞伎、浮世絵を楽しみ、長屋で楽しく暮らしており、この国では、すでに江戸時代に大衆社会状況が生まれていたことになる」と述べている。『ジャパングールと江戸文化』岩波書店、2007年、204-207頁。奥野は、さらに、現在の情報社会における「新たな自由と管理の両義的社会状況が存在するからこそ、それを背景として、今日、江戸町民「天国説」が人々に迎えられているということは、おさえておかなければならぬだろう」とも語っている。
- 23 上野大輔「幕府の宗教政策」『仏教史研究ハンドブック』(佛敎史学会編)法蔵館、2017年、272-273頁。
- 24 「日本での望ましい風俗とは、長きにわたって儒学の教えに基づく生活スタイルであったといつてよいだろう。いわば忠孝に代表される人間関係の秩序維持が社会の大切な課題であった。為政者はそれが乱れることを恐れた。(中略)天保の改革は厳しい風俗取り締まりで知られる。(中略)明治政府はこの統制のスタイルを踏襲した。」木下直之『股間若衆男の裸は芸術か』新潮社、2012年、74頁。
- 25 自由民権運動が興隆するなかで、内務省は1880年に「明治十三年集會条例」を制定し、屋外での集會を禁止する。「集會の開催を屋内に閉じこめ、屋外で行うことを禁止する狙いは、それだけ暴動、騷擾、内乱に繁かりかねない屋外での集會を体制側が恐れていたことにほかならない。」小野、前掲書、51頁。
- 26 オルトヴィン・ヘンズラーはアジールを「一人の人間が、特定の空間、人間、ないし時間と關係することによって、持続的あるいは一時的に不可侵なものとなる、その拘束力をそなえた形態」と定義するが、ここには、法的な意味と宗教的・魔術的な概念の両方が含まれている。その上で、ヘンズラーは「アジール法を宗教あるいは法のいずれか一方の領域にあえて分類するなら、われわれはこれを「宗教的」法」制度と見なそうと思つ」と述べる。『アジール—その歴史と諸形態』(舟木徹男訳)国書刊行会、2010年、11頁および17頁。
- 27 網野善彦によれば、日本中世の自由と平和を支えた「無縁・公界・衆」の積極性は、織豊期から江戸期に入ると急速に失われてゆくが、それと同時に、その底流は江戸時代を通じて、庶民生活の奥底に生き続けていた。『増補無縁・公界・衆—日本中世の自由と平和—』平凡社、1987年、129-130頁。ただし、ここでの自由は西欧のそれとは異質なものであることに注意する必要がある。

- 27 「官軍」を称して江戸に入った薩摩藩や長州藩の武士たちは、後に役人や軍人、警官となるが、「無粋な西国の田舎武士たちが突然やって来て、自分たちの庭場で威張り散らしたというのが、多くの江戸っ子たちが抱いた「明治維新」の印象らしい。」一坂太郎『明治維新とは何だったのか―薩長抗争史から「史実」を読み直す』創元社、2017年、7・8頁。
- 28 土方定一は「文部省の買上げ作品というのは、明治、大正、昭和にかけて、官展（文展とか帝展）があったときに、文部省が在野の美術団体（二科とか独立美術）の作品を買わず、官展系の作品のみを買上げた封建的美術保護（統制）の産物であって、現在からは当然に再評価すべき性質のもので（中略）美術館である以上は、明確な芸術的判断、評価のもとに組織されねばならない」と、国家や共同体と社会とを明確に切り分けて考えていた。「近代美術館創生期」『小さな箱鎌倉近代美術館の50年1951-2001』（神奈川県立近代美術館編）求龍堂、2001年、44頁。土方が1960年代から日本各地で野外彫刻展事業を積極的に仕掛けた理由もここから考えるべきだろう。
- 29 ここでは、国家を組織・制度・システムという「生の外枠」、構成員の「情」に支えられる共同体を「生の条件」、他者の人間性Ⅱ創造性Ⅱ自発性Ⅱ自由の承認に基づく社会を「生の内容」と区別した上で、「日本という概念枠組の中に社会はなく、国（国家）のみがあり、したがって日本人とは日本国民でしかなかったのだ」と述べられる。菊谷和宏『社会（コンヴィヴィアリティ）のない国、日本ドレフュス事件・大逆事件と荷風の悲嘆』講談社、2015年、217・221頁。
- 30 建島哲『インタビュ』『大型美術館はどこへ向かうのか？―サバイバルの新たな戦略―』（森美術館編 慶応義塾大学出版会、2008年、189・190頁。大阪府主催の「Osaka Canvas Project 2011」で実施した《カンシカメラメカシ（仮題）》。ウェブサイトに「おおさかカンヴァス推進事業過去作品集」<http://osaka-canvas.jp/archive/project/os2011/136/>（最終アクセス2020年8月20日）
- 31 このことについてたとえば、長谷部恭男は「監視カメラの数が多く少ないかによって、個人情報集積の危険度が変わるのは、事実としてはそうですが、それは、そこに生きる人びとのセキュリティ観とか、自分たちの私的領域を守りたいという感覚を反映した結果ではないでしょうか。それも都市ごと、社会ごとに違うんじゃないでしょうか」と述べている。『これが憲法だ！』（杉田敦との共著）朝日新聞社、2006年、146頁。
- 32 「さいたまトリエンナーレ2016市民プロジェクト」として行われた「アーツさいたま・きたまちフェスタ2016DXASK祭」。11月18日と21日にトリエンナーレの複数会場に向いている。なお、飯島はトリエンナーレ内のアートプロジェクトのひとつである《ホームベース・プロジェクトさいたま2016》にも参加している。『さいたまトリエンナーレ2016公式カタログ』凸版印刷、2016年、24・25頁。
- 33 拙稿「面白いことはすべて、道の途中で起こる。」『アーツさいたま・きたまちフェスタ2016DXASK祭』アーツさいたま・きたまち実行委員会、2016年、頁なし。ここで引用したのは、ティム・インゴルド『ラインズ線の文化史』（工藤晋訳）左右社、2014年、119・167頁。
- 34 「二〇世紀初頭の西欧に始まり、世界中に同時多発したアヴァンギャルド諸派の芸術（反芸術）運動が、どれほど大胆さと無秩序を装ったとしても、芸術の外部に出ようとした彼らの企ては、結局、西欧近代自体が設定した自己正当化の枠組みの内部の出来事ではなかったように思われる。そこに、私たちは歴史的アヴァンギャルドの限界を認めないわけにはいかない（中略）この限界は、アヴァンギャルドという概念の起源そのものから生じているといってもよい。「前衛」を意味するこの軍事用語が芸術運動に転用された初出例は一八二五年フランスに遡るが、このときサン＝シモン派の社会主義者オランド・ロドリグが同志である芸術家たちをはじめ「アヴァンギャルド」と呼んだのは、自分たちの思想を社会にひろめる「前衛部隊」として彼らを利用するためだった。」塚原史『叛逆する美学―アヴァンギャルド芸術論』論創社、2008年、35・36頁。
- 35 「いくら罰則規定を追加しても、同じ「御触書」は出されつづける。大事な法令だからでもあるが、庶民が守っていないことを意味している。なぜ守っていないかったのかという点、おかしな話だが、同じ内容の「お触れ」が繰り返し出されるからだ。庶民は「三日法度」と呼んで「いまだけの禁令だろう」と甘く見ていた。まさに、「イタチごっこ」だった。」楠木誠一郎『江戸の御触書』祥伝社、2019年、9・10頁。同書「赤穂浪士を芝居や歌のネタにするな」

36 (48・49頁)も参照。

- 37 富澤達三『錦絵のちから 幕末の時事的錦絵とかわら版』文生書院、2004年、9・15頁。なお、喜多川歌麿と寛政の改革の関係については次を参照。近藤一史『歌麿 抵抗の美人画』朝日新聞出版、2009年。

※本稿は2017年5月19日に『EXPERIMENTAL FIELD TOKYO』の関連企画として行われたトーク&レクチャー（東京都新宿区安養寺）に「オルタナティブな市民革命は可能か」のタイトルで発表した原稿に加筆訂正を行ったものである。なお、註はすべて今回新たに付した。

## 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、東京造形大学准教授。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』（いずれも阿部出版）などがある。



# 早川良雄のグラフィックデザインと アラン『芸術論』の関係性

竹下和貴子

## 1 はじめに

戦後日本のグラフィックデザイナー界を牽引したことで知られる早川良雄は、1917年の大阪に生まれた。グラフィックデザインが「商業美術」と呼ばれていた時代に、早川は大阪の土地で近鉄百貨店宣伝部の「秀彩会」やカロン洋裁研究所生徒募集のポスターなどの活動を通じてグラフィックデザイン界を華やかに彩った。彼のデザインした新聞広告やポスターなどについては、田中一光や山城隆一、矢萩喜徒朗など多くの人物が評している。

しかしながら、それらの文章では主に作品の印象や仕事のスタイルについて語られており、早川のグラフィックデザイン理論については、特に彼が置かれていた環境による影響や姿勢について述べられることが多く、その軸となる考え方について考察されているものは少ないように感じられる。

本稿では私の考えを論じる上において、はじめにフランスの思想家アランの『芸術論』と早川との関係性について論じ、次に早川の近鉄百貨店宣伝部時代の新聞広告を中心に新たな早川のグラフィックデザイン理論の可能性について考えていく。

## 2 早川とアラン『芸術論』の関係性

早川は1936年に大阪市立工芸高校図案科を卒業した。この学校は大阪の商業が発展する上で産業復興のためにデザインの重要性が求められるようになり、人材教育のために設立されたものである<sup>1</sup>。山口正城は1926年に東京高等工芸学校を卒業後、すぐに大阪市立工芸高校に赴任した。彼はバウハウス理念を授業に取り入れていた。早川はここで教育者の山口と出会い、バウハウスの理念に基づいたデザイン教育を受けた。大阪市立工芸高校時代の話について、早川はいくつかの文章で述べている。例えば『瑛九・山口正城』展のカタログに寄せた文章がある。興味深いことに、そのなかには早川が高校時代に山口の自宅へ訪れた話があり「書斎の棚には印象的なセルリアンブルーの装幀本が見えていたが、それが後年僕が愛読することになるアランの『芸術論』であった。」というエピソードが書かれている<sup>2</sup>。フランスの思想家であるアランの『芸術論』では、からだと自然への服従のもとに芸術があると考えられている。例えば、建築を主題として書かれた文章では「型にはめて作った複製品はちっとも美しくない。形は打ち出され、削りだされ、組み立てられなければならない。」と述べられており、フォーマットに沿って大量生産されるものについて否定的だ。一方で「芸術作品が私たちを喜ばせるのは、形が、困難な作業を経て目に見えるものとして具現されているからだ。わたしたちは変更された形もよしとするのだが、それはその形が自然だからだ。」と評価する<sup>3</sup>。この文章からは、自分のなかだけの構想が素晴らしい芸術を生み出すのではなく、はじめに自然があつて、自然が望むものを生み出すことが素晴らしい芸術であると読み取れる。

第一次世界大戦は、1914年から1918年まで続く戦争で、そのなかでアランは『体系』を1917年に書いている<sup>4</sup>。これとバウハウスが開校した時期が重なっているが、アランはバウハウスの考え方の影響を受けていないようにみえる。

グロピウスによるバウハウスの設立宣言の冒頭「すべての芸術活動の最終目標は建築である。」という文章は有名だ。そこからバウハウスの教育カリキュラム図が思い起こされる。このバウハウスの設立宣言の冒頭では、諸芸術の統一、芸術と手工作の統合が謳われており、それは新たな建築芸術をめざすというものだった<sup>5</sup>。

建築が様々な芸術の領域の中心となるという点において、バウハウスの考え方とアランの『芸術論』の考え方は共通しているといえる。しかしながらバウハウスでは、人間を中心にして教育の最終目標地点である建築に向かっていったのに対して、アランは自然と人間とが向き合っている芸術であるというちがいがあある。なぜ同時期にこのような異なる考え方が生まれたのだろうか。

それはアランの生まれ育った環境が影響していると考える。アランは建築として庭園を評価する。彼はフランスのノルマンディー地方出身で、そこはクロード・モネ《睡蓮》のモデルとなった庭が有名なほど庭園が豊かな土地だ。アランの『芸術論』で語られている自然とは、気候風土や草木花のことである。植物ごとに適した手入れ、地形に沿った道などといった庭園の芸術を評価している。つまり人間によって、その自然に沿った解決方法で作られたからこそ、庭園は美しいと考えていたのである。

ここで早川が自然という言葉を使った文章を引用する。

昔から「自然を見つめよ」「自然が師だ」「自然のなかに造形のあらゆる秘密が隠されている」「自然から盗め」<sup>6</sup>。と言われてきた。だけどぼくのぼあい、自然はそれ自身が感動や嘆賞の対象であり得ても、それは直接的にぼくの造形を生みだす母胎にはならず、いつも人が創ったもの、他人の「人為」に造形の智慧を授かり、自分の仕事をふとらせてゆくことが多い。これはいったいどうしたことか。

ぼくはニセモノなのだろうか<sup>6</sup>。

以上の言葉から推測すると、はじめに述べている自然とは、自然と人間との立ち位置が同じであることを前提とした自然観であると考えられる。一方で早川が考えている自然とは、自然があり、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自然観だ。まさに先に述べたようなアランの自然に沿った芸術観に近いといえるだろう。

これを裏付ける出来事として、山城が目撃した早川の行動があげられる。早川の事務所を訪れた山城は、日本宣伝美術会（日宣美）に出品する手描きポスターを制作する早川と遭遇し「雨は変わらず降り続けていた。と、ふいに早川は描きかけのポスターを窓から雨の中に突きだし、一瞬にひっこめた。当然のことながら雨の当たったところは絵具のムラができていた。」と述べている<sup>7</sup>。一見すると、早川の行動について、なぜそのようなことをしているのかわからず、彼を不審な目で見るかもしれない。実際、山城はこの出来事を早川のマチエールへのこだわりの技術のひとつとして捉えているようだ。

確かに、自分でコントロールすることが難しい雨の水量の具合を調整するほどの能力が早川に備わっていたかもしれない。しかしここで重要なのは、雨に向かってポスターを差しだした行動だと考える。マチエールを重要視していた早川にとっては、紙の上に偶然的に降り注ぐ水量を調整したにじみの造形を求めた行動ではなく、雨粒でちりめんのようにぼやけた造形による、自然の現象に沿った作品を制作しようと行動した試みのようにみえる。自然に寄り添う考えがあるからこそ、作品のなかに自然現象の一部を取り込もうとしたのではないだろうか。

### 3 近鉄百貨店時代の新聞広告からグラフィックデザイン理論を考察する

早川は1936年3月に大阪市立工芸高校を卒業、すぐに三越百貨店大阪支店装飾部に入社し1938年に兵役につき1943年に復員する。三越百貨店に復職した後、大阪市役所文化課に転職した。1945年に再度応召したが終戦



1 早川良雄 新聞広告 1948年7月20日 大阪毎日新聞 (国立国会図書館所蔵)

2 早川良雄 新聞広告 1948年7月31日 大阪毎日新聞 (国立国会図書館所蔵)

のため復員、大阪市役所文化課に復職する。1948年夏に近鉄百貨店宣伝部に転職した。

当時の大阪の百貨店は、呉服屋から百貨店へと成長を遂げる過程で店舗の増築、新築、移転を繰り返しながら、激しい販売競争をしていた。その販売促進策のひとつが新聞広告である。大阪には大阪朝日新聞、大阪毎日新聞という二大新聞紙上に載せた広告活動があり、広告のカットを中心とする広告競争が繰り返られていた<sup>8)</sup>。1948年7月19日の大阪毎日新聞には、上本町百貨店とともに近鉄百貨店として統合され、それぞれアベノ近鉄百貨店、上六近鉄百貨店となったことを知らせる広告カットがある。

翌日の大阪毎日新聞に掲載されている近鉄百貨店の広告カットは、活字がフォーマットに沿って当てはめられたようなこれまでの新聞広告とは異なっていた。この広告カットは新聞の下端に位置している<sup>9)</sup>。長方形の枠組みのなかに、左右にひとつずつ分かれたグループがあり、右側には「近鉄百貨店誕生記念！」とひととき大きく書かれた活字のグループ、左側には近鉄百貨店シンボルマークというグループの2つが配置されている。このグループの枠組みは、大きな文字の活字を囲む1本の円形の線によって仕切られている。円形



のなかにある縦組みの文字でも、ゴシック体で表現された「全店大奉仕」は右に傾いており、傍線によって強調されている。

このようなホワイトスペースを大胆に活かした空間性を持つ新聞広告は、他の多くの新聞広告カットにみられるような、上下左右の余白を均等に揃え、文字情報を詰め込んだようなものとは全く異なる表現である。このホワイトスペースを十分にとった構図は、新聞の一面を眺めた時に読者の目を引き寄せる効果がある。それはおそらく、決められたスペースいっぱい文字や図が詰まっている新聞という媒体だからこそ、読者は詰まった文字のかたまりから目を休ませるための行き場を求めているのであり、だからこそホワイトスペースの多いこの広告カットが有効的であったと考えられる。20日の広告スペースと比べて2倍ほど大きくなった31日の広告スペースにおいても同様に、文字情報の要素から空間を感じさせるような円形の線で囲んだデザインが用いられている<sup>1)</sup>。

これらの新聞広告カットのデザインを観察して気が付いたことがある。それは、早川のデザインした線のかたちが、面で捉えているようにみえることだ。この考えは、後の早川の新新聞広告カットのデザインにも共通している。デザインした線のかたちを面で捉えているとは、例えば1本の線が紙面に配置されていた場合、それは線ではなく、置かれた色が集まってできたかたちの面であるということだ。言い換えれば、デッサンの稜線や陰影、明暗が線ではないことと同じである。つまりこの新聞広告カットに描かれている円形の囲みは、強調したい情報と他の情報とを区別させるために引かれた壁のように隔てる線ではなく、背景に色の面を敷いたようなイメージから生まれる稜線のような線のかたちではないだろうか。

この仮説を成立させる根拠として、はじめにアランが述べるデッサンの線についての考え方がある。アランは、自然のなかに線は存在しないが、自然は線を変えることも、線に触れることもなく線に全面的に服従するとして、輪郭線ではない稜線を評価している。早川が無意識のうちにこの影響を受けていても不思議ではない。

次に早川が講話者として参加した、対話講座「なにわ塾」で述べていた自身の色彩感覚についての場面があげられる。この仮説を成立させる根拠として、はじめにアランが述べるデッサンの線についての考え方がある。アランは、自然のなかに線は存在しないが、自然は線を変えることも、線に触れることもなく線に全面的に服従するとして、輪郭線ではない稜線を評価している。早川が無意識のうちにこの影響を受けていても不思議ではない。

塾生から「(前略)塗り絵的ではない、輪郭線を外して色を塗りこんでいく自由さが早川芸術の真髄ではないかと思いました。そういう書き方はいつ頃から始められたのですか。」という質問を受け、早川は「アウトラインを外して色を塗りこんでいるという意識は全くありません。つまり、計算してそうしているのではなくて、強いて言えば本能的に色を塗っているだけです。」と回答している<sup>2)</sup>。このことから、早川にとってかたちや色彩の感覚は、内側と外側とを区別する線ではなく、デッサンのように色が集まってできたかたちとして捉えていると考えられる。

これらからわかることは、早川のグラフィックデザインの色彩やかたちの考え方は、区切られた線ではなく、デッサンのように面で捉えている可能性があるということだ。

#### 4 おわりに

本稿では、アランの『芸術論』をもとに早川との関係性について論じ、早川がデザインした新聞広告から、彼のグラフィックデザイン理論を考察した。そのなかで、グラフィックデザイン理論までとはいかないものの、彼のグラフィックデザインにおける軸の新しい考え方の可能性を見いだしたといえる。

これらを通じてみてきたのは、早川のグラフィックデザイン活動においては、アランの『芸術論』で述べられているような、自然に寄り添う考え方をとても大切にしていることが明らかになったことである。

最後に、本稿で論じた考え方は早川のグラフィックデザイン理論の考えを十分に補えているとはいえない。広告という商業的なものとの密接な関わりを持つグラフィックデザインにおいて、クライアントとの関係性や、同時代に活躍したデザイナーとの影響関係などについても取り上げるべきところがある。また、早川のグラフィックデザインの特徴である女性像や色彩、かたちなどについても整理すべき部分があるように見える。今後はそれらを分類した新しい見え方を考察したいと考えている。

- 註
- 1 下村朝香「大阪におけるバウハウスの理論による教育の広まり―大阪市立工芸高校を中心に―」『開校100年 きたれ、バウハウス―造形教育の基礎―』アートインプレッション、2019年、pp.168。
  - 2 早川良雄「ふたりの思い出」『瑛九・山口正城展』カタログ、国立国際美術館、1981年、ページ数表記なし。ここで述べられている装幀の特徴から、早川は1941年に岩波書店から発行され、桑原武夫が翻訳した『芸術論集』を読んでいたのではないかと考えられる。
  - 3 アラン『芸術論20講』（長谷川宏訳）、光文社、2015年、pp.188。
  - 4 光文社古典新訳文庫「〈あとがき〉のあとがき」アランが注目する「芸術作品を生み出す現場」を通して、哲学や暮らしを考える『芸術論20講』の訳者・長谷川宏さんに聞く、<https://www.kotenshinaku.jp/column/2015/02/006464/>（最終閲覧：2020年8月30日）
  - 5 杉田佳穂「バウハウス教育 変遷の中に見えるもの」前掲書、2019年、pp.17。
  - 6 早川良雄『早川良雄の仕事と周辺』六曜社、1999年、pp.48。
  - 7 山城隆一「作家シリーズ第7回早川良雄の世界 早川良雄―その素描・13」『季刊デザイン』8、美術出版社、1975年、ページ数表記なし。
  - 8 宮島久雄「まえがき」『関西モダンデザイン史―百貨店新聞広告を中心として―』中央公論美術出版、2009年、ページ数表記なし。
  - 9 大阪府なにわ塾「自分の色に縛られている自分」『虚と実のはざままで 早川良雄』ブレーンセンター、2000年、pp.96。

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 Tokyo 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。

## 「測れない距離感」

渡辺護



僕がいま生活の拠点としているロンドンには、3月23日にロックダウンをして、この文章の執筆時には早くも1ヶ月近く経とうとしている。政府のガイドラインが徐々に緩和されていっている事もあって、街には人が戻ってきて、少しずつではあるが活気を取り戻してきているように感じる。

イギリスにいる自分の周りの知人は、音楽やアートを中心としたクリエイティブな活動を行なっている人が多く、みな健康かつ政府などからの財政支援を受けられているという前提はあるものの、このロックダウン期間中に普段行なっている仕事やアルバイトに順次せず、各々の制作活動に集中できていた事でロックダウンという状況をネガティブに捉えている人が少なかったように感じた。

それでも制限された日々が続ぎ、ニュースのみを通して街の状況や医療機関の現状などを知る事で、不安が募り、特にロンドンのような人が集中する都市での生活に慣れ親しんでいた人たちは、徐々にその慣れない状況と不安によって疲弊してきているようにも感じられた。そして5月頃から徐々に規制が緩み、外へ出る機会や人との接触などが増えたものの、若干の躊躇と過去にない程の他者との距離感の取り方の難しさを感じさせられている。

今回のCOVID-19の大流行で、世界中で最も変わった事のひとつが距離感ではないかと思う。ソーシャルディスタンスに代表されるように、外へ出る際は最低2mの距離を取るよう促されているし、スーパーなどのレジにはアクリル板や透明のビニールシートが掛けられるようになった。ロンドンの有名な二階建てバスも、これまではなるべく多くの人収容できるように対面型の席があったが、それもいまでは片側がテープで封鎖され、しっかりと距離を保つような仕様になっている。



これら人との物理的な距離感をはじめとして、今回のロックダウン期間中には様々な距離感について考えさせられた。それは、情報との距離感やインターネットを介して接する人との距離感、そして植物を含めた自然との距離感など多岐に及んだ。

情報との距離感の部分というと、例えばヨーロッパ圏で一番最初に感染が爆発的に拡大したイタリアがロックダウンをした直後に出た、ヴェネチアで観光客が減少したことにより運河の水質が一気に改善され、イルカなどの動物が戻って来たというフェイクニュースに躍らされたところに始まり、

イギリス国内に関しても自分のフラットにはテレビがないので、YouTubeやBBCのウェブ版に流れているニュースと、NHS(イギリスの国民保健サービス)などから来るDMを通して現状や対策方法を知り、それが事実かも分からなのまま、自宅にいただけでは到底リアリティを持って受け止める事のできない情報を、ただただ現実として信じ込ませるといった日々が続いていた。

今回の COVID-19 の大流行以前は、このようなインターネットを介して得たニュースを、実際に職場などで会う同僚や友人などと話したりする事で、その正確性を確かめていたがロックダウンのような状況になると、物理的なコミュニケーションを介して正確性を確かめる事もできなくなってしまったので、新たな判断基準を自らの中に設けなくてはいけなくなった。

またそのような事から、人との心的な距離感も大きく変化したと思う。

昔であれば、このように物理的な接触が断絶された場合は、それに伴ってきつとコミュニケーションも途絶えていたの

だろうが、今の時代になるとZoomやSkypeなどのオンラインツールが充実している為、コミュニケーションは維持され、自分個人でいうと以前より活発になった印象すらある。

その中でも今回のロックダウン期間中に起きた事として、物理的な距離が圧倒的に近いイギリスに住んでいる知人よりも、遠く離れた日本の知人たちとのコミュニケーションが活発になった事で、当然時差などはあるものの、物理的な距離感の差というのをどこからか全く意識しなくなった。

しかし、自分の部屋という限られた物理空間の中で、無限に広がるインターネットの世界にラップトップを經由してダイヴしていく生活が続くと、脳が異常に疲弊しているのに、身体はそこまで疲れていないといった身体と脳が乖離したような感覚に陥ってくるようになった。これらのオンラインツールやラップトップは、物理的な距離を超えてくれるものの、自分のいる物理空間には直接的に影響をしないという事にも今回のロックダウンで改めて気付かされた。

その感覚を解消する為に、自分の部屋でできる範囲の身体を用いた制作(ドローイングなど)や少し労力を掛けて行う自炊などをわりと積極的に行うようにしたり、ロックダウン期間中もイギリスは一日一回の運動の為の外出が許されていたので、軽い運動や散歩などを行ったりしていた。

この散歩で家の近くを歩いていると、季節的なものも相まって花木が青々と咲いており、中にはコンクリートを砕いて出て来ている植物や、家の柵を越えて肥大化する花木が目を追うごとに、多く見られるようになった。



これらの植物は、ロックダウン期間中に活気を取り戻していて、人とは対称的で面白いなと思ったのと同時に、これらの植物がいままでいかに人に抑制されていたのかというのを強く考えさせられた。

イギリスには日本とはまた違った庭の文化があり、ロンドンでも地域によるのだろうが割と多くのフラットに庭のスペースがあって、放っておいているひともいれば、かなり丁寧に手入れをしている人もいる。フラットに庭がなくても、街には新宿御苑並みの公園がいくつかあって、春夏の時期になるとみんな挙って、これらの公園でピクニックなどをしている。

そのような文化的なことも相まって、特にこの季節は植物など自然との接点が多くあり、個人的なものかもしれないがロンドンのような都市に暮らしていても、植物の存在を生活の中で意識する機会には、東京などに比べて圧倒的に多い気がする。





しかし、今回のロックダウンで公園自体も封鎖されたところが多くあり、自分のように庭のないフラットに住んでいると、これら植物や自然との接点というのが、ほとんど絶たれてしまった。

この消失感は意外と自分の中で大きく、どうにかこの植物や自然との距離感を縮めるべく、家にいる観葉植物をいつも以上に手入れしたり、Youtubeで10時間近くある環境音などを聴いたりして過ごしていた。

そのような日々をしばらく過ごした後に、徐々に外出規制などが緩和され外での会合などが許されるようになると、家の近くに住んでいる友人と実際に公園に行く機会が生まれた。

数ヶ月振りに公園に行つて横になると、ヘッドホンだけを通して擬似的に作り出された、森の中にいるような錯覚などとは全く違う感覚を、自らの全身を通して感じることで、大きな解放感とともに久し振りに身体と脳が同期したよう

な感覚が得られ、ハイパーソニックエフェクトを感じるとしたら、このような感じなのかなと少し大袈裟に思ったりした。

耳ではなく身体で音を聴くという現象を証明したハイパーソニックエフェクトは、自分たちの知覚能力の認識に大きな疑問を投げかけるような概念である。

自分自身が認識してなくても、脳や身体が反応している現象が多くあるという事から読み取れるように、僕らの認識というのはまだ限られた中だけのものであり、これから開拓する余地が大いにある。その上で、現在のVRを中心としたコンピュータ技術が表現できるのは、科学的に認識された自分たちの知覚能力に基づいたものだけであり、自分たちが解明していない認知能力に意図的に触れる事はない。

これらのテクノロジーは、マクルーハンのメディアは身体の拡張であるという言葉に代表されるように、基本的には人間の身体、そして知覚能力を拡張する事を目的として設計されているが、自然を模倣する為には、まず自然を知らなければならぬように、身体の拡張というのも自らの身体に対する理解あつてのであるという事を忘れてはいけない。

いままでの習慣や常識が変わり、物理的距離の長短は関係なく、リアリティを持って捉えることのできない現実を現実として捉えなければならぬ時代にこそ、インターネットによって、一気に飛び越えた物理空間の先を見るだけでなく、自分の身体を基軸に自らがしっかりと距離感を調節できるところに意識を向ける事が、より実感を持って、これからの時代を生きて行く事に繋がるのではないかという気がした。



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://manoruwatanabe.com>

## 母なる東京

### 〈高橋幸郎展—東京地図2020—断章〉

曾和聖太郎

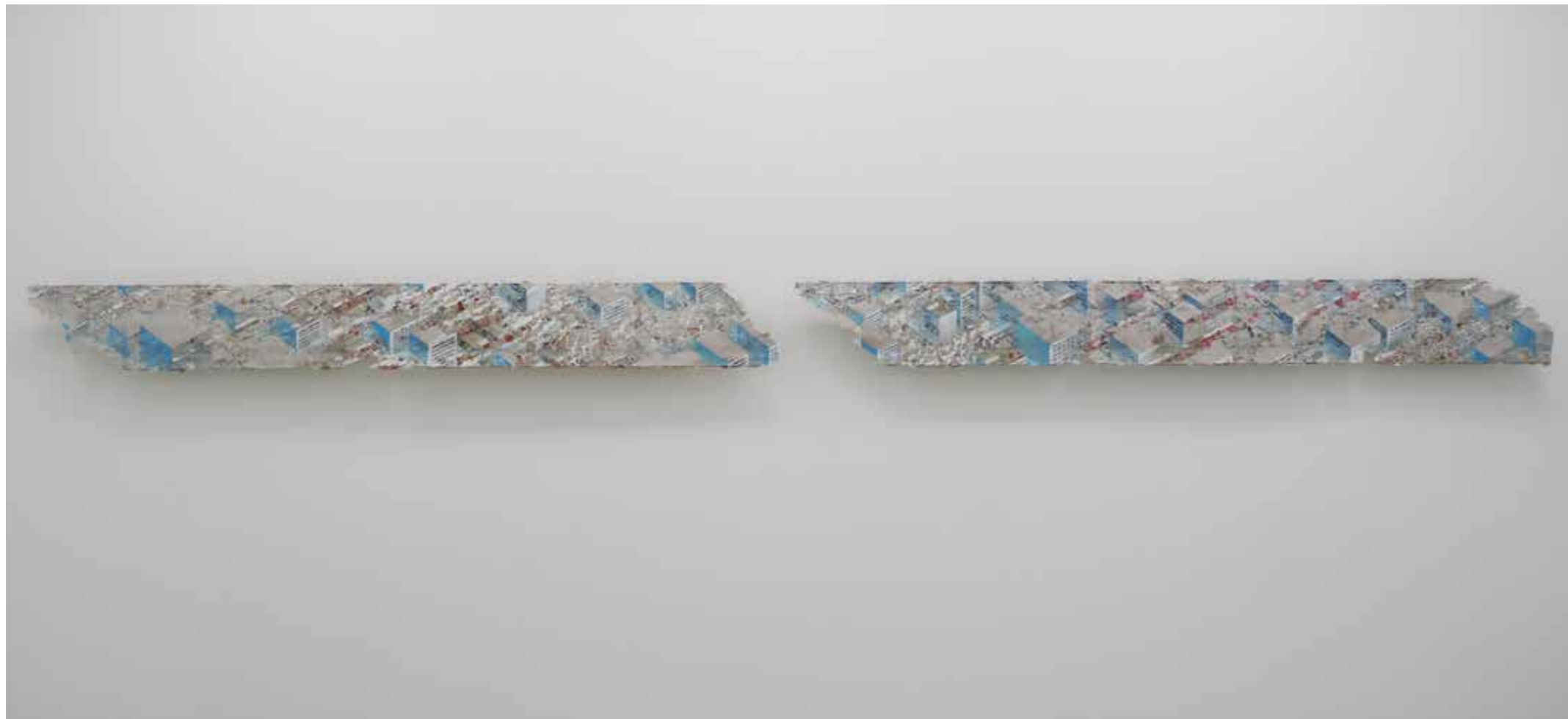
物理学者で随筆家の寺田寅彦は、『地図を眺めて』という1948年のエッセイの中で、「当世物は尽くし」で「安いもの」を列挙するとしたら、その筆頭にあげられるべきものの一つは陸地測量部の地図、中でも五万分一地形図などであろう」と書いた。確かに、地図よりも安価で、かつ価値の高いものを見つけるのは、現在でも難しいように思われる。陸地測量部は国土地理院に変わったが、スマートフォンで最もよく使われるアプリの一つはマップアプリだろう。衛星写真と全方位カメラの写真で隙間なく

ラッピングされた3D空間を指先一つで意のままに動かせるというのは、何だか空恐ろしくも感じられるが、今や大多数の人間が、世界中の地図を常に携帯しているような状態なのだ。

地図の歴史は文字の歴史よりも古く、イタリアのカモニカ渓谷で見つかった壁面地図は紀元前1500年頃に描かれたものだという。

音声言語は地理的な情報の伝達に向いていないので、古代の人類は地理的知識の共有のために地図を描いたのであろう。やがて、共同体の生活圏だけでなく、まだ見ぬその外部が描かれるようになって、地図は境界と世界像を表すようになっていった。

人間は地図を描くことによって、環境空間において何が「地」で、何が「図」なのかという〈もの見方〉を分かち持つようになった。「地 (ground)」「見方」は背景となる基礎空間であり、位置や方位を定めるための座標となるもの。「図 (figure)」は、その地の上に配置される家や畑や獲物などである。

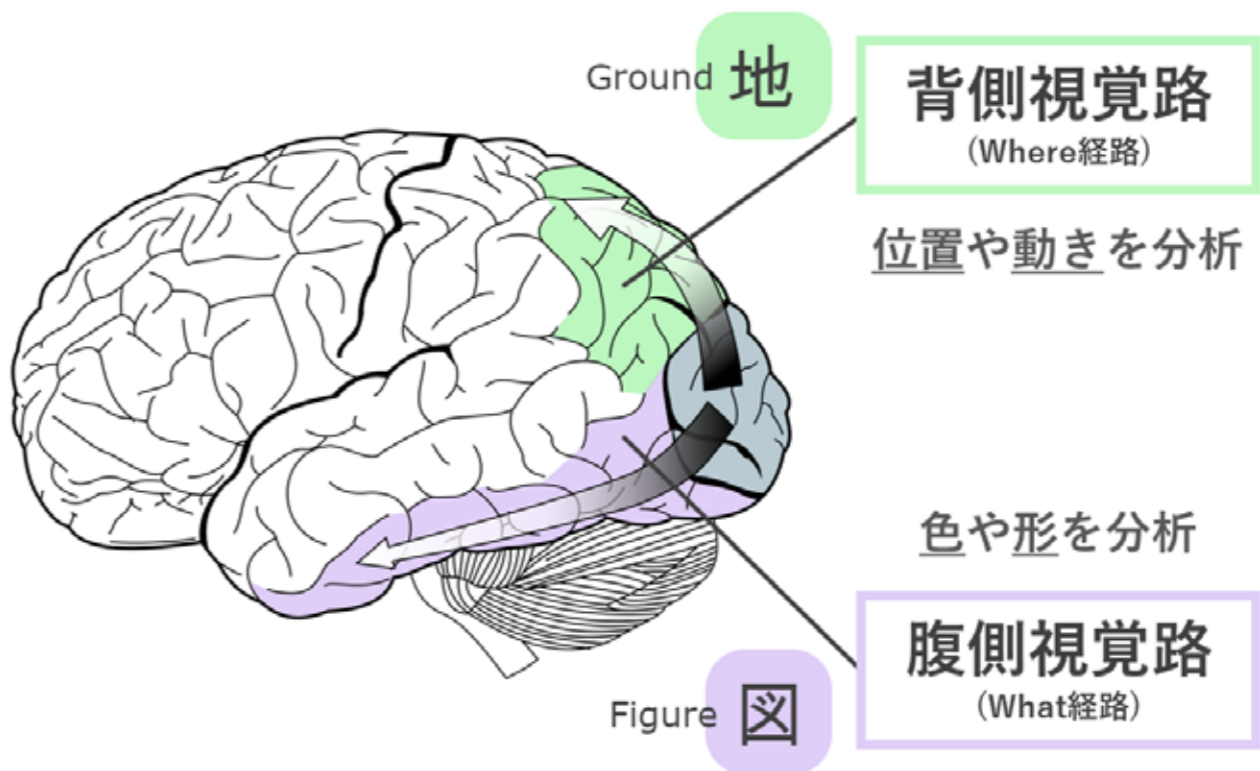


190202 / 19203 二点連作 (高橋幸郎個展「東京地図2020」より)

人間の視覚的空間認知においては、視神経を通じて視床、後頭葉と伝えられた情報が2つの主要なルートに分かれて処理されること  
が分かっている。一方は頭頂葉へ向かう「背側視覚路」であり、対象の位置や動きなどを分析する。もう一方は、内側頭頂葉や大脳辺縁系などに向かう「腹側視覚路」であり、対象の形状や色の分析・記憶などを処理していると言われている。この2つの経路の情報処理を再統合することで、視覚情報の認識や空間把握、そしてその記憶を行なっているのである。

つまり、「背側視覚路」で処理されているのが「地」であり、「腹側視覚路」で処理されているのが「図」であると言えるかもしれない。人間は地図を描くことで、自らの空間把握のメカニズムに対して一種の自覚のようなものを持ったのである。

ヒトの視覚伝達経路における「地」と「図」



獲物の足音を、トナカイの群れを、野牛の群れを、そして馬の群れを二本足で追う人間の歩行。動物の足跡は、それを追う人間によって解読された最初の文字でもあっただろう。足跡は、足音のリズムを記した楽譜だ。集団で大地を踏み締めることが最初のダンスであり、その起源は人間にはない。

パ斯卡ル・キニヤール

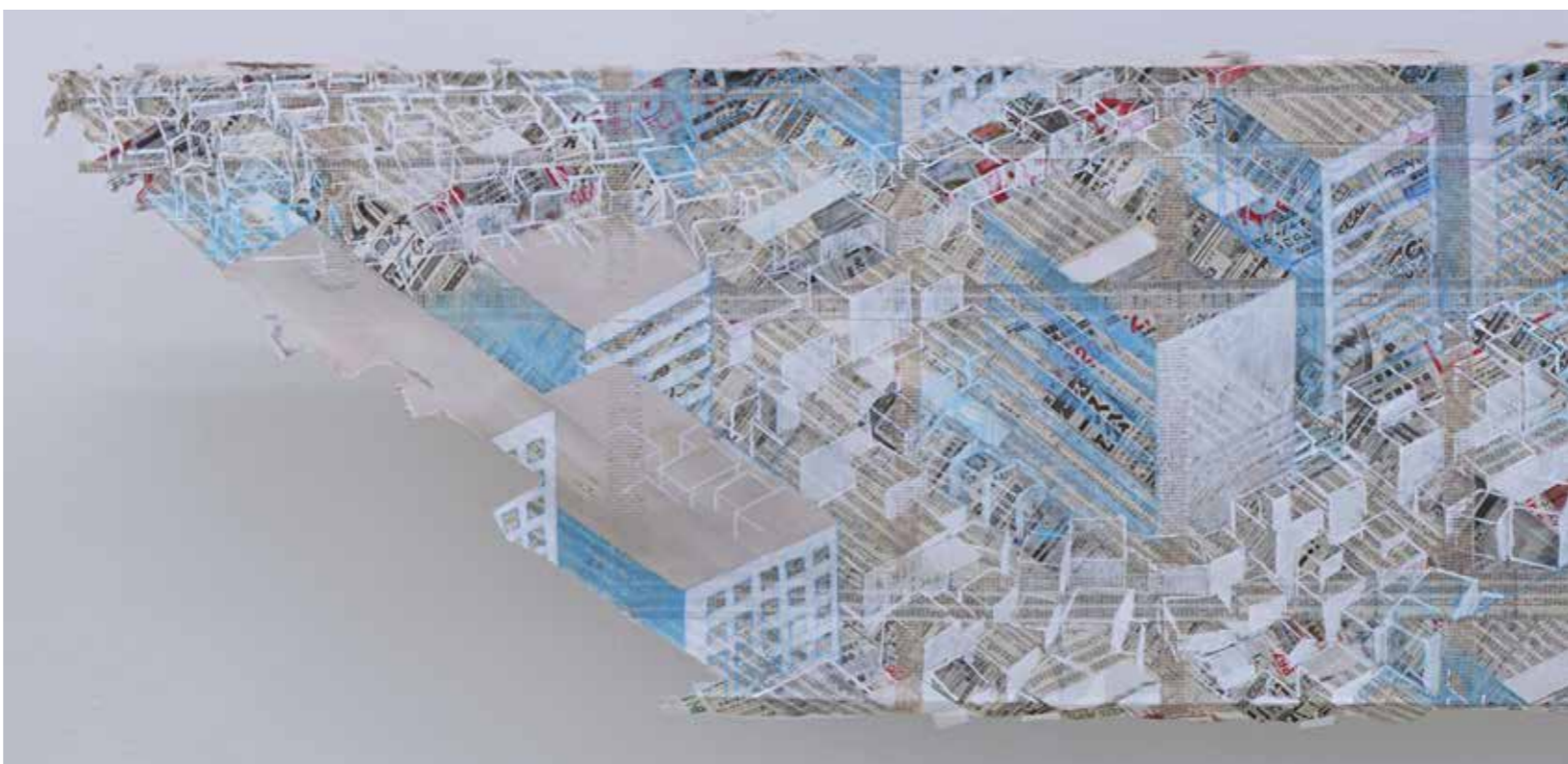
2020年3月2日から14日にかけて東京京橋のギャラリー檜e・Fにて現代美術作家 高橋幸郎氏の個展「高橋幸郎展―東京地図2020―」が開催された。

春めかない3月であった。

前年の暮れに中国武漢で発生した新型コロナウイルス(COVID-19)が世界各国でパンデミックの様相を呈しつつあった。日本でも、2月にクルーズ客船内で集団感染が発生したため、半月ほど横浜港大黒埠頭沖に留め置かれ、乗客乗員の隔離、検疫が行われた。しかし、彼のウイルスが水際で防げるものではないことは、誰の目にも明らかだった。

4月5月の緊急事態宣言を経て、8月まで居座り続けた梅雨が明けると、東京オリンピックの夏がやってきた。ただただ悪戯に日射しばかりが強く、空地にも埋立地にもセイタカアワダチソウが茂った。アタラシイセイカツヨウシキなる標語への抵抗感もやにわに溶け崩れ、いつの間にもやら私たちはこの事態を有事ではなく平時として受け入れつつあるようだ(ほんとうは、平時の仮面を被った有事、なのだろうか)。

ガラス細工のようなブランドビルが建ち並ぶ銀座中央通りを抜けて、高速道路を潜ったところにあるビルの一室に入る。隅田川の河口まで2キロほど離れていない。ギャラリーの白い壁には、東京の風景を描いた高橋幸郎氏の作品が空調の微細な風に揺られて並んでいた。



190202 部分 (高橋幸郎個展「東京地図 2020」より)

「東京地図」と題された今回の個展に展示された8点の作品は、大きいもので合わせて横幅5m近い連作から、小さいもので80cm足らずのものまで長短様々であったが、どれも縦幅は20から30cmほどで、アブラゼミの羽のように薄く、軽い。

基底材は、主に新聞紙や広告紙、麻布を細い短冊状に切ったものを貼り合わせて作られている。基底材とは書いたが、これは制作段階で、ポリエチレンを張り込んだパネルを台座にして、そこにアクリルメデュームに浸した新聞紙、広告紙、朝布などを張り込んでいき、完成してから台座のパネルを剥がして作ったもので、厳密には支持体そのものが取り除かれ、その上に張り付いていた

表皮だけが残ったものなのである。つまり基底材というよりも基底材を欠いた上っ張りのみが残った状態ということだ。

それはまるで、月の光に照らされた電子基板のようにも、東京という幻獣を生け捕って、引き剥がして鞣した生皮を吊り下げたもののようにも見える。

高橋氏は、これまでも様々な手法を組み合わせて、東京の風景、東京という都市の姿を描き続けてきた。

今回の作品もよく見てみると、大きく分けて、三つの手法が用いられていることがわかる。一つ目は先ほど述べた基底材を欠いた「地」の構成である。これは短冊状に切り揃えた新聞紙、広告紙、麻布を重ね貼りすることによって、直線的に構成された平面を作り出すものだ。新聞紙は為替相場の印刷部分などが主に使われ、広告紙はスーパーの大売りチラシや住宅広告などが頻用されている。無味乾燥な数字の羅列や、食品広告の猥雑な色調などが「地」の層を成す。二つ目がアクリル絵の具による面の構成。そして、三つ目がチョーク材による線描画である。面と線の表現は、「地」に対する「図」の表現であると言えるだろう。

「図」の表現もまたほぼ直線で構成され、ビルディングを思わせる立方体の記号的描画が無数に用いられている。なお、この立方体の描画は等角図のように描かれており、線遠近法が用いられていないことには留意しておくべきだろう。つまり、この作品には西洋絵画的パースペクティブが存在しない(むしろ、ボルマンズマップのようなアクソノメトリック図法で描かれた立体地図を思い起こさせる)。このことによって立体描写を行なっているにもかかわらず、単一の消

失点が存在せず、いわば絵巻物的な多視点の同居を可能にしているのである。

これら複数の表現手法を多層的に重ね合わせることで、建物がまるで細胞分裂を繰り返して増殖するバクテリアのコロニーのように、生物的な流動性をもって蠢いているような不思議な都市景観が生み出されているのだ。

かつて、某都知事が「東京はゲロのようで醜い」と発言して問題になったことがあったが、ゲロという表現が良いかどうかは別として、パリやニューヨークのように整然と計画して開発された都市ではないところが東京の東京たる所以であることは確かだ。東京は建増し建増しで、拡大し続けてきた無計画都市なのである。いくら煌びやかになってもバラックや闇市の残り香がどことなく漂っている。

細部に目を凝らすと立方体の群れの隙間から覗く食品チャシの原色は、郊外に放射状に延びた鉄道沿線に芽付いた商店街やスーパーを思わせる。駅前商店街、スーパー、住宅地、それを越えようとまた、駅前商店街、スーパー、住宅地、東京郊外は果てなく広がっているようにも感じられる。そう、この果ての無さも東京なのだ。



ある種の場所に来ると、急にいとおしいようなつかしいような不思議な気持ちが出て、その場に居すわりたくなってしまうのだ。

(中略) 私が立ちどまるその場所は、それら旅行会社のポスターとは似ても似つかぬ場所である。もちろん、草原や海はこの東京に存在するはずもない。あるのは家と人とアスファルトぐらいのものだ。そして私の好きな場所は、それら、こまごまと身を寄せ合い、しのぎを削っている都会の微生物達の間に来たすぎ間、ほんの小さな空き地達なのである。

(如月小春『私の耳は都市の耳』1986)

直線と立方体の集まりにもかかわらず、不思議なことにそこには躍動があり、ドラマがある。四角形の一つ一つが、意思を持って動いているように見える。

19世紀のフランスの哲学者ジュール・ラニョーは「空間はわれわれの能力の記号であり、時間はわれわれの無能力の記号である」と言った。西洋絵画においては、一点透視図法が支配的になると、タブローの中に一瞬の時間、一瞬の光をいかに封じ込めることができるかということが命題になっていった(写真の発明によってそれは科学的に達成されることになったが)。留めることが不可能な時間、その一瞬間の中に象徴と真理を描き出すことが求められるようになっていた。時間を、ある瞬間の光、光景として捉えようとする西洋的理性は、多分に眼球的であり、網膜的であり、専ら

視神経的であった（だからこそ、レンズとフィルムによってその欲求の多くは成就されたのだ）。その点、日本の絵画は近世になって西洋から一点透視図法が輸入されるまで長らく、その頸木を逃れていた。だからこそ絵巻のような卷子状の表現技法が発展し、異時同図法のような画法も展開され得たのである。

一点透視図法と異時同図法は共存できない。一点透視図法が「一瞬の時間の単一空間化」であるのに対し、異時同図法は「連続する時間の断続的空間化」であるからだ。

この連続する時間というのは一瞬一瞬の連なりであり、またそれらの空間的接続は網膜的空間把握としては出鱈目なのである。しかし、人間の空間認知のメカニズムに照らし合わせると、それは視神経による〈感覚・知覚〉に限定されず、それらが脳内でどう〈認知・認識〉されているかという領域まで含み込んだ表現形式であると捉えることもできるのではないだろうか。人間の認知は、時にまだらで曖昧なものなのだ。だからこそ時に「あわい」が必要だったりもする。

これらの高橋幸郎氏の作品は、異時同図法的に東京という都市の生動を描いた一種の絵巻物語なのだ。そして、その物語を語っているのは、一瞬一瞬のきれぎれの時間を繙き合わせる

せる高橋氏の筆、「描く」というその行為なのである。

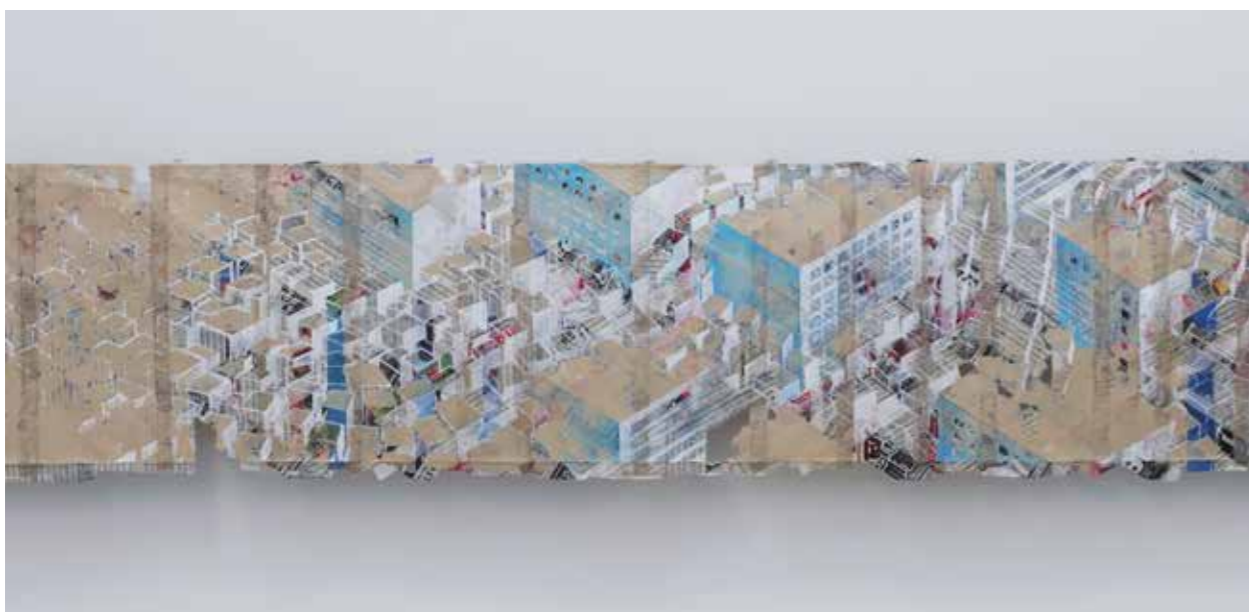
敗戦の東京の町で、私の見た限り、牛込神楽坂のあたりほど昔日のおもかげを消してしまったところはない。

ここに営まれた生活の余映さえとどめず、ゆるやかに丘をなした地形がすっかり丸出しにされて、文字どおり東京の土の地肌を見せている。

高台という言葉は、人がここに住み始めて、平地の町との対照で言われたというふうにするにその言葉が人の営みをおわせているが、今、丸出しになった地形は、そういう人の気を含まない、ただ大地の上での大きな丘である。このあたりの地形はこんなにはつきりと、近い過去に誰が見ただろうか。

丘の姿というものは、人間が土地を見つけてそこに住み始めた、もつとも初期の、人と大地との結びつく時を連想させる。それほど、矢来下から登ってゆく高台一帯のむき出された地肌は、それ自身の起伏を太陽にさらしていた。

（佐多稲子『私の東京地図』1949）



180813 部分（高橋幸郎個展「東京地図 2020」より）

源平合戦図屏風（兵庫県立歴史博物館館蔵／江戸前期）



私は、この高橋氏の「描く」という行為に、「即興」を見る。

即興とは、不確定な状況に身を投じ、偶発性 (contingency) を呼び込むことである。完成図を捨てて初めて、偶発的な接触、衝突が起き、不測の形象が生み出される。おそらく、そのために基底が取り除かれているのだ。もう一度、作品を注意して見てみよう。基底を欠いているということによって、一体何が起きているのか。前述した三つの手法が重なり合っている。しかし、よく見ると、どれが「地」でどれが「図」かわからない。それぞれの層が複雑に絡み合っているようなのだ。

確かに基本的には「地」(ground) は下層にあるだろう、そして、その上層に「図」(figure) があるだろう、しかし、基底を欠いているために、それらの関係は不安定になっており、容易にそれらの層の重なりは入れ替わり得るのだ。作品の語りを追っていけば、「地」が「図」に、「Figure」が「Ground」に入れ替わりながら、ダイナミックにドラマが展開されていることがわかるのではないかと思う。

本来別の層 (layer) にあるはずの手法同士が重なり合い、時にぶつかり合っている。それによって作品は極めて複雑な構造を持つことになる。しかし、その構造を作家が全て計画しているのかというところではないだろう。そして、そうではないところが最も興味深い点なのである。

一人の作家の中で、異なる手法が並走しているということ。そしてそれらが衝突して、発火する、その瞬間「描く」という行為に即興が生まれる。作家の計画通りにはいかない。それは一種の「事故」であり「喰い合い／カーニヴァル」なのである。高橋氏の東京地図は、氏の中の様々な東京のオモカゲ同士が睦み合って演じた即興劇の痕跡なのだ。

フランスの思想家ポール・ヴィリリオは、これからは「事故」(accidens)こそが博物館に展示されるべきなのだと言う。COVID-19は、私たちの社会をすっかり変えてしまった。

飛沫を交換し合うようなコミュニケーションはもはや失われた過去の習俗になってしまったかのようだ。他者の肉体そのものがリスクになり、都市はリスクのコロニーになったのだ。東京も。

私たちの社会は、これを〈不測の事態〉と呼ぶ。大地震が起きた時も、大津波が来た時も、〈不測の事態〉であった。新型コロナウイルスの層が人間の層を侵し、その社会の青写真を尽く狂わせてしまった。

私たちは、この何もかもが不確定な世界で、いかなる「地」と「図」を描いていけばよいだろうか。どのようなリスクをとっていけば新たな物語を紡いでいけるだろうか。

二八歳で没した青木繁の絵に「大穴牟知命」というものがある。日本神話から題をとったこの作品は、兄弟に焼き殺された大穴牟知命(オオナムヂ)という若い男性神の遺体を、蜺貝比売(キサカイヒメ)と蛤貝比売(ウムカイヒメ)という二人の女神が、その母乳と貝の粉でもって蘇生させようとする場面が描かれている。オオナムヂの遺体が横たわっているその場所は湿地帯、干潟であろうか。湿った土にハマサジやスゲのような塩生植物が生えているように見える。アシもあるだろうか。



大穴牟知命 (アーティゾン美術館蔵／青木繁 1905年)



東京も人工の皮膜を一枚めくれば、内海に面した干潟、葦の原。そのドロドロの土壌、海と山の間、日本人は暮らしてきた。

私たちは、時に忘れ、時に思い出す。母の面影のように。

この東京という幻想を生み出し続けてきた母胎、それはまた同時にそれを飲み込むものでもあるだろう。

高橋氏の東京地図には、コンクリートの被膜の上の喧騒、幻想、そして焦燥のドラマが刻まれている。騒めきの破れ目、隙間に、垣間見える土と風が、即興に遊ぶ高橋氏には見えているのかもしれない。それは〈母なる東京〉との果てなき対話である。



180812 / 180813 部分 (高橋幸郎個展「東京地図 2020」より)

「高橋幸郎展—東京地図2020—」

2020年3月2日(月)〜14日(土) ギャラリー檜e・F

曾和聖太郎

和歌山県出身 2008年東京造形大学デザイン学科映画専攻卒業 在学中に映画パフォーマンスグループ「ウオークマン」(2011大倉山記念館/ミューザ川崎)「つきだせ!大産婆市」(2012横浜大さん橋)など展示・パフォーマンスを展開。フィールドワークやワークショップを通して作品を制作している。

## オンライン身体・的なアイデアについての覚書 (散らかりのメソッド)

うらあやか

### 1 オンラインミーティングをしよう

今、私は MacBook Pro を開いてインターネットに接続し、グーグル・ドキュメントのソフトを使ってこのテキストを書いている。マウスとキーボードと手は、日々の「トレーニング」によってある種の神経のようなものを共有している。キーボードの配列とこの手のフォームによって思いついているのかもしれない。キーボードと手の共同作業によってこのテキストが右へ右へと伸びていく。Macbook Pro の画面の上にはインカメラがついていて、画面に向かっていている時、常に対峙するデザインになっている。手の長さと同視性のためにこの身体とパソコンの画面やその真上についた小さなカメラレンズまでの距離はいうまでもなく多くの人と同じであろう。

オンライン・ミーティングのために、Google meet にアクセスする。実家から参加する人は、心なしか声を潜めているように感じられる。前は見えなかった、本棚やライトの具合が見える。床にPCをおいている者もいる。参加者を取り巻く「背景」の要素がその人の身体と同じレベルで提示されている。それが画面に並ぶ。オンライン・ミーティングにおいて「背景」の要素は、前景化して身体要素となっているのだ。

誰かのスピーカーとマイクの取り回しが悪く、ハウリングが起こる。会話どころではない。声がデレイする。発言がスローになる。少しタッチを間違えると、予期せず退室してしまう。それが他の人にも伝わる。すぐに再入室し、戻ってくる。マイクを切らないまま寝ている者がいる(そつとミュートにしてやるが、何かを抗議する振る舞いかもしれない)と思う、自分が強権を發揮しようとしていることにはたと気づく。挨拶をして先に抜ける人がいる。私もそのタイミングで通話を終了することにした――

### 2 パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト

二〇二〇年は隔離元年である。インターネットを活用して働いたり勉強したりということを、日本がここまで積極的かつ一般的に取り入れることになろうとは思ってもみなかった。大学施設の使用が極端に制限され、活動拠点である CSLAB の建物も一時封鎖し、私たちのほとんど全ての活動はオンラインに移動することになった。CSLAB とは東京造形大学にある「学生自主創造センター」で、「わがままなまなび」を合い言葉に様々な催しを学生が主体となって企画している。私はそこで管理人のような形で関わっていて、学生たちと実験をしている。

「パフォーマンス・ナイト」は以前から CSLAB で月に一度行われてきたパーティーのようなイベントで、いわゆる「パフォーマンス・アート」に限らず、音楽やコーヒーマシーンや映像インスタレーションなども受容できる集まりと実験の

ための場である。そんな楽しい催しもオンラインでしかできないことになり、慣れないメディアであること、時間を持って余し気味であること（後半は各々課題で忙しくなってしまうのだが）から、では週一で開催しよう決めてそれから毎週、八月十二日まで十六回に渡って行った。

「オンライン版・パフォーマンススナイト」である「パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト」はそんな状況下において、大学の授業が始まる三週間前、二〇二〇年四月二二日から緩やかにスタートしたのだった。

「パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト」は主に①発表、②ディスカッション、で構成される。zoomやskype、Google meetなどを会場として使用している。発表される作品は、「パフォーマンス・アート」に限定しない。オンライン表現の実験の場として、イベントを行ってきた。また、「パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト」はオンラインイベントなので、自ずとビデオ・アートの要素をもちながら、上演（つまり観客が必要な）作品が集まる。上演の面白みを解体するような作品も多く、そこには今日的なライブ・パフォーマンス、あるいはオンラインでの振る舞いを考える目的のものもあった。

### 3 オンラインミーティングツールは何を思考しているか？

オンラインミーティングにおいて、オンラインミーティングツールのデザインがある程度ミーティングの内容を決定する。「パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト」において、オンラインミーティングツールが作品の諸可能性を決定する。私たちは主にskypeとmeetを使っていた。これらは似ているように少しずつ機能が違う。できることも限ら

れている。必要であればその都度アレンジできれば良いのかもしれないが、メンバーにその技術を持つものはいないで、できる中でやらないといけない（実際のパフォーマンスイベントだって自分の身体やら経済面やら様々な条件の中でやっているのだから、そこを不満に思う必要は無い）。身体にはいつだって「限り」が伴う。オンラインミーティングツールの「限り」と、私の関節の可動の「限り」とではほとんど大差ないのかもしれない。あるとすれば、慣れによるものだ。「オンラインツールを含む身体」とそうではない身体とのギャップによる発見から（このエッセイに続いて書かれる、川上元哉によるユニゾン論のように）、作品が考案されて、試される。また、考察したものを持ち寄り試す中で、見出されるものもある。オンラインミーティングツールによって規定される表現は、オンラインミーティングツールによるパフォーマンスイベントを行わない限り表出しえない。



ライブ・パフォーマンスの面白いところは、状況に対する反応が表現に巻き込まれ還元されていくところだと思う。ある状況に対して作品がきっかけを起こし、そこへ複合的な事象が絡まりそのディテールが表現として現前する。

四月二八日に行われた阪口智章によるワークショップでは、「相原にあるCSLABの空間で『パフォーマンスナイト』を行う」という想定のもと、リレー形式による即興の会話劇を行った。その中で、阪口が手を叩いた。続いて他の参加者が手を叩く。他の者も思い思いにパラパラと手を叩く。Google meetでは「スポットライト」機能によって話者が大きく映し出され音によって視覚が整理されている。誰かが喋っているときに、別の者が手を叩くことでビューを乗っ取るが、一瞬のことなので発話はほとんど邪魔されない。喋るものとスポットが当てられ「ビュー (view)」状態になっている者とが解離する、ア・テ・レ・コ・的なパターンに、一つオルタナティブな手立てが発見されていた。

また、五月二〇日に行われたサワダによる参加型作品は、五年後の設定で雑談をするものであった。アフターコロナの世界で、画面越しの接触が日常化し五年が経った設定による会話のなかで、「規制」の話題が出る。その内容はかなりラフなものであったが、規制について語られている部分が回線が遅くなったことで切れ切れになる。肝心の部分が聞こえない。「あー規制きた(笑)」と茶化す発言がされたが、確かにオンラインミーティングとは「ライブビュー」に限りなく近い編集済みの映像」であるわけだから、規制もライブで行われうる。またあからさまな警告などでは無く回線が遅くなるなど「自然な」形での会合の操作が行われる可能性もあるだろう(もうすでにありそうだ)。

この二つの実験的な作品は、「ここ」では無い別の場所、あるいは「今」では無い架空の未来のロールプレイングといった、現在の「限り」からの脱出を目指したものである。しかし脱出しようとした「限り」つまりオンラインミーティングツールの話者にスポットが当たったり回線が遅くなったりするという特性によって、「ライブ」が強調され、それに対処するアドリブ的な表現とともに参加者が現前する場としてのオンラインミーティングツールに引き戻される。それ

によって作者が想定していた「今」「ここ」は拡張される。

Yuki Abe は複数回にわたって落書きや雑貨、漫画のコマなどをカメラに向かって見せることで言語による会話に一枚別のレイヤーを作った。ディスカッションの時だけではなく、他の者のパフォーマンスが行われているときにも行い、また自身だけでなくお客さんでもできるようイントロダクションを行い、一つのミーティングをチャンネル分けした。また、六月二四日に行われた、私・うらあやかの《交換されている(仮)》では、ミュートやビデオオフでの参加者の反応を想像するレクチャーが行われた。通常時、対面で行われる際の上演の緊張感やとなり合う鑑賞者の反応による鑑賞体験の変化の可能性を想像しながら鑑賞するインスタラクションであった。この二つのパフォーマンスはイベントを貫くインフラのようなものとして緩やかな強制力を持って機能した。「片手間に鑑賞する」というオンラインイベントのユニークさから発生した、観客のエンゲージメント度合いの調整の実験である。画面に鑑賞者も表現者も固定されている状況に対して場を複数的にする欲求から導かれた。複数的にしたいという欲求は、オンラインミーティングツールが表現の場の神経を共有させ、「共同体」的に機能させるという二元性へむかう形から逃れようとする欲求であると言える。身体らしき図像が並んでいても、音が重なっていれば聞き取れ無い。そんなオンラインミーティングツールで行われるパフォーマンスイベントでは、音に関して「自他を含めて口は一つ」「耳は自分のもの」という制限がある。そのような身体を共有しているのだ。それぞれの身体が画面に並ぶデザインにおいて、ここでは観客を含めた居合わせる者たちがその実際の身体を置く空間までも一つの表現のディテールとして機能する。誤解を恐れずに言えば、参加者それぞれの画面に映る背景を含む身体は、表現の結び目としての身体の部分なのだ。観客の身体がカフェにあり、雑音があるからという理由で発言の可能性を「ミュート」によって断つことも含めて。(これをオンライン身体・的なアイディアから出発する、散らかりのヒントとしよう)

二〇二〇年後期の「パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト」は、前期よりもペースを落としておよそ3週ごとに、各回異なる学生のキュレーションによるイベントを実施する予定だ。

拙文の限りでは無い様々な気づきのあるイベントなので、パフォーマンスに興味のある人は一度見に来て欲しい。

つらぎちか 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。

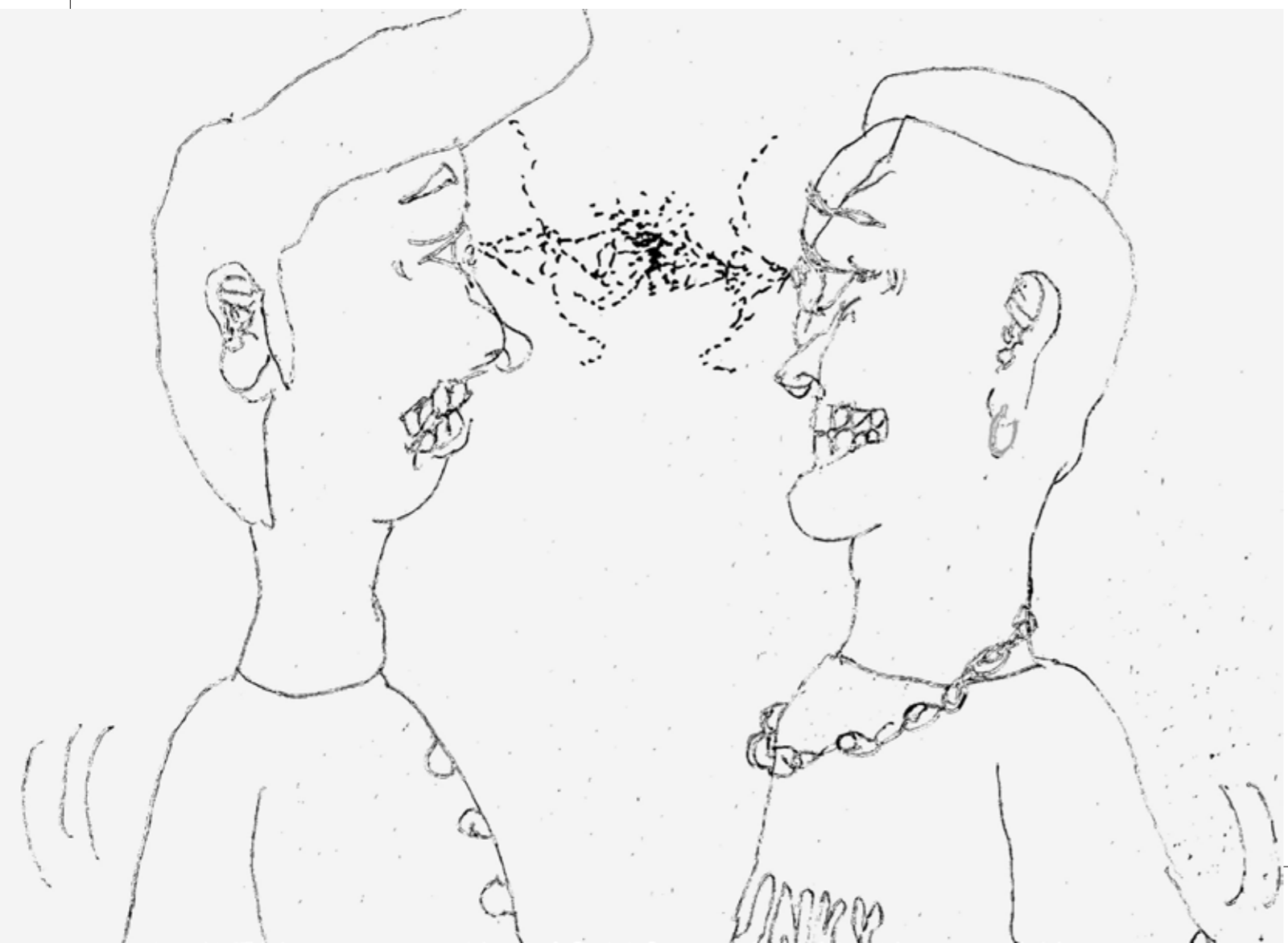
個人での活動のほか、女性アーティストのネットワーク「Female artists meeting」の企画（共同企画：津賀恵）／Ongoing Collectiveに参加。2019年よりCSLAB 管理人としても活動。

[urayaka.jindo.com](http://urayaka.jindo.com)

パ／フ／オ／ー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト

見つめ合えない二人、  
往復の中で眼が  
飛んでいったかもしれない

川上元哉



街の喧騒の中で、二人のヤンキーと思わしき者らが「ガンを飛ばし合って」いる。顔と顔を近づけて互いを見つめ合っている様子は不穏かつ物騒な気配がちこめていて、次の瞬間いきなり喧嘩が始まったもおかしくないような、そんな緊張感が漂っている。私はその様子を見るや否やサッと目を逸らした。その状況の緊張感を醸し出しているいくつかの要因の中で、見ることにそれ自体が恐らく含まれているため、それを見ることでその関係の中に何らかの形で参入してしまうような気がしてならないからだ。要するに、巻き込まれるのを避けたかったのだ。

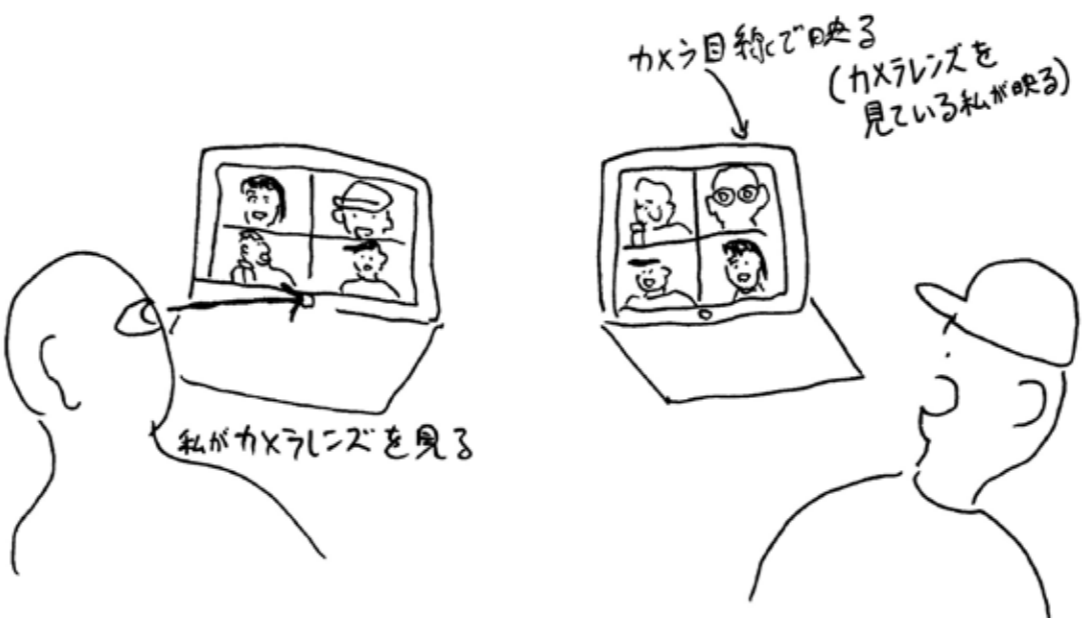
威嚇するような鋭い眼差しで相手を睨みつけることを表すスラング「ガンを飛ばす」の「ガン」は眼の漢字読みに由来を持つ。あのヤンキーと思わしき者らは眼を飛ばしていたのだ。確かにガンを飛ばす動作は眼の所作によるものだが大きい。だが、ガンを飛ばす行為は鋭い目つきで視線を投げかけることだけによって成り立つものなのだろうか。例えば目の前にあるコップに鋭い目つきを投げかけたとして、その状況に対して「コップにガンを飛ばしている」と表現するのはあまり適切ではないように思える。ガンを飛ばす行為は威嚇行動であるため、ガンを飛ばす動作が成立するためには威嚇する対象が必要である。威嚇の意を伝える手段としてのガンを飛ばす動作を受け取らせるには、視線の感知及び、視覚による認識が可能な他者が必要になる。したがって、ガンを飛ばす行為は他者の眼の存在によって成り立つと言える。眼が飛ばされる時、その眼は他者の眼をめぐって飛んでいるのだ。また、行為に含まれた威嚇の意図に反応した者が威嚇し返す時、ガンを飛ばし合う（睨み合う）状況が生まれる。その際、その者らは相互に互いの眼を見つめ合っており、ガンの飛ばし合いが継続されている間はどちらかの視線も逸らされることなく相手の眼へと注がれる。視線が逸らされないのは、力の誇示のために発せられる威嚇にのってしまっただけ以上はそこからおりる（視線を逸らす）ことは



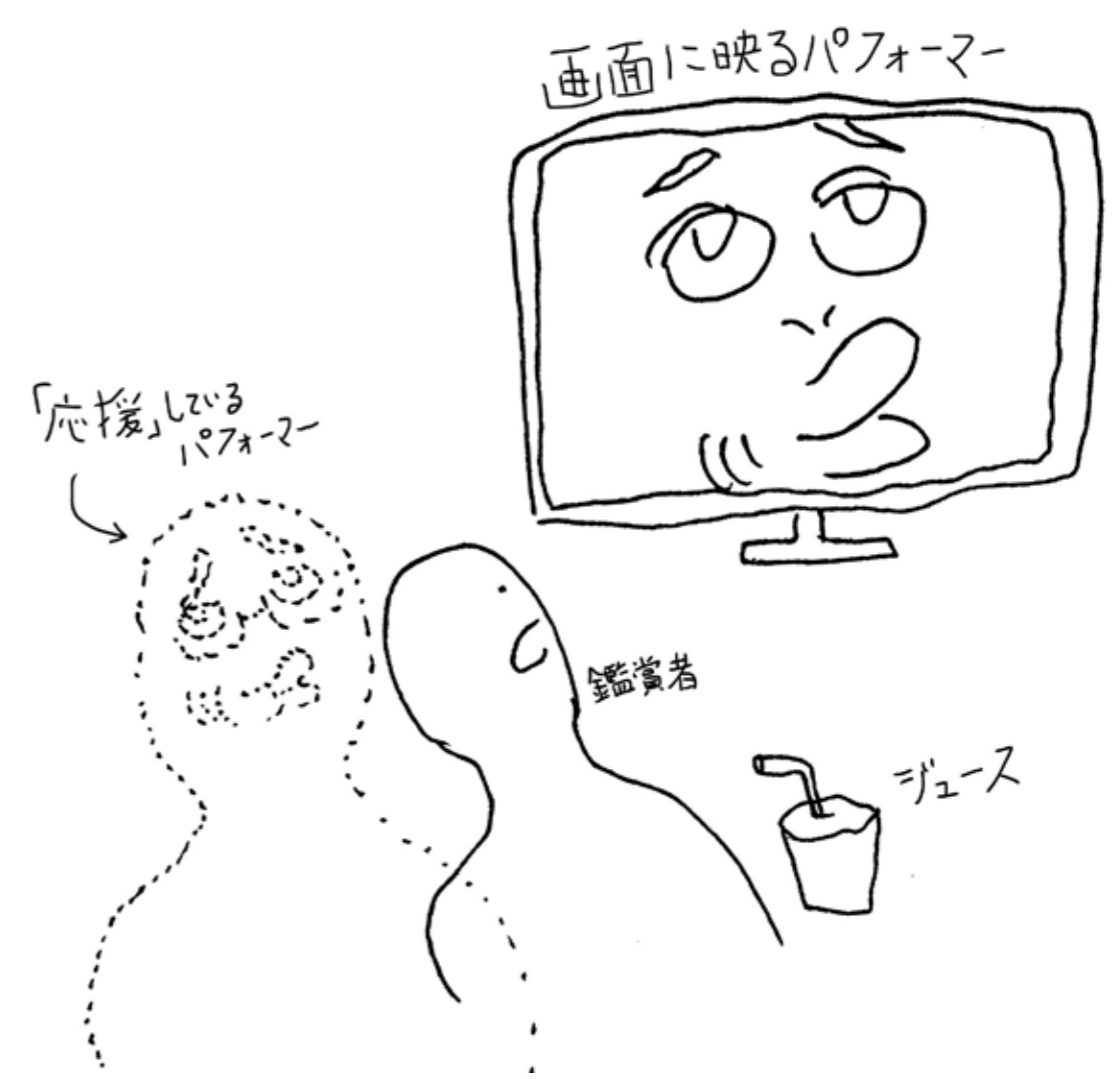
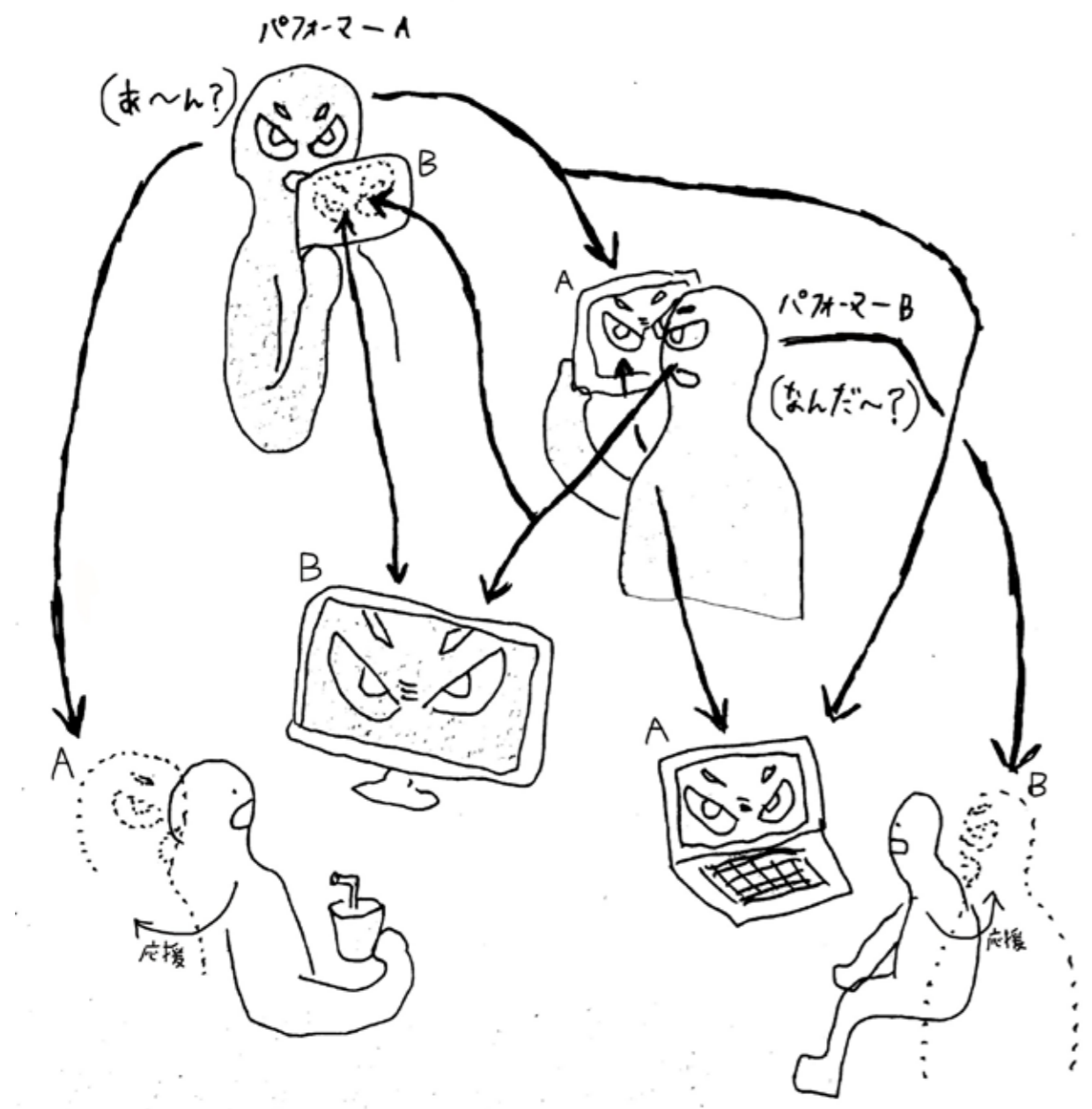
自分の力が相手のそれよりも劣っていることを認めることになるからだ。さらにガンを飛ばす動作には副次的にガンを飛ばし合う者同士の物理的な距離を詰める作用も備える。威嚇し合う者同士の身体と身体の急速な接近はその後すぐに起きうるかもしれない。本格的な衝突を予感させる。本格的な衝突、例えば喧嘩の場合はガンを飛ばし合うことと比べて勝敗が明白に示される。ガンの飛ばし合いが継続されると、力の誇示によりアリティをもたせる（力の優劣をよりはっきりさせる）ために眼は逸らされないまま身体と身体の接近が起こるのだらう。

ガンを飛ばし合うこの状況は、ある種濃厚かつ奇妙な一対一の間関係を暫時的に立ち上げる。お互い敵意を持ちながらも、身体と身体の距離は近く、尚且つ見つめ合っている。ちなみに、見つめ合うというと、ここ数ヶ月間私は誰かと見つめ合うどころか、同居している家族を除いて、誰かと眼と眼が合った記憶があまりない。これは一体……

コロナ禍により、大学の授業やミーティングや、飲み会や雑談などの気軽なコミュニケーションをとる際にもビデオ会議アプリなどのオンラインツールが広く用いられる状況に入ってから、「見る」という動作が部分的に機能されていないような感触がある。というのも、ビデオ会議という場では誰かの顔や姿は、その人がカメラを作動させていれば映像として映し出されるので見ることが出来る。だが、自分が見ていることを相手が知覚する手立てがそこでは削ぎ落とされている。視線を飛ばすには、自分が目を合わせている様子を画面に映すためにはカメラレンズを見なければならぬが、カメラレンズを見ていると画面に映っている相手の顔や姿を見ることができない。



二〇二〇年七月二十九日に開催された「パフ／フ／オー／マ／ン／ス／ナ／イ／ト Vol.14」で川上元哉と阪口智章によるユニット「ユニゾンビ」が二つ行ったパフォーマンスの中の一つは、Google Meetで互いの顔が映った画面を固定表示し合い、「ガンを飛ばし」合うというものであった。そのイベント内で二人での、ユニット形式でのパフォーマンスが初めて行われるため、二人という人数で可能になるもの、基本的に一対一で行う行為をパフォーマンス内容として据えようとしたためガンを飛ばすことをパフォーマンス内容として選んだ。また、互いの顔の動作に対して、まるで鏡のように自身の動作を合わせることでミラーリングし合う（或いはミラーリングから外れた動きをすることで動作を促す、表情を引っ張り出す）ことをガンを飛ばすことと共存させつつ試みる、という要素も加えた。鑑賞者には川上か阪口のどちらかのパフォーマンスを選択してもらい、そのパフォーマンスが見ている画面を共有してもらい、つまり鑑賞者が見ている画面には選択していない方のパフォーマンスの顔が固定表示されている状態にするように指示した（見ている画面を共有してもらう事を表す言葉として、パフォーマンス前に提示したステートメントでは「応援」という言葉を用いた※）。ミラーリングの要素を加えたのは鑑賞者が見ている画面に映っていない、鑑賞者が「視点を共有する（応援）する」と決めたもう片方のパフォーマンスの顔の表情や動きを想像できる余地が必要だと感じたためだ。だが、それと同時に思わぬ効果もあった。その効果の説明のためにここからは当日のパフォーマンスの様子をある程度細かく記述していく。

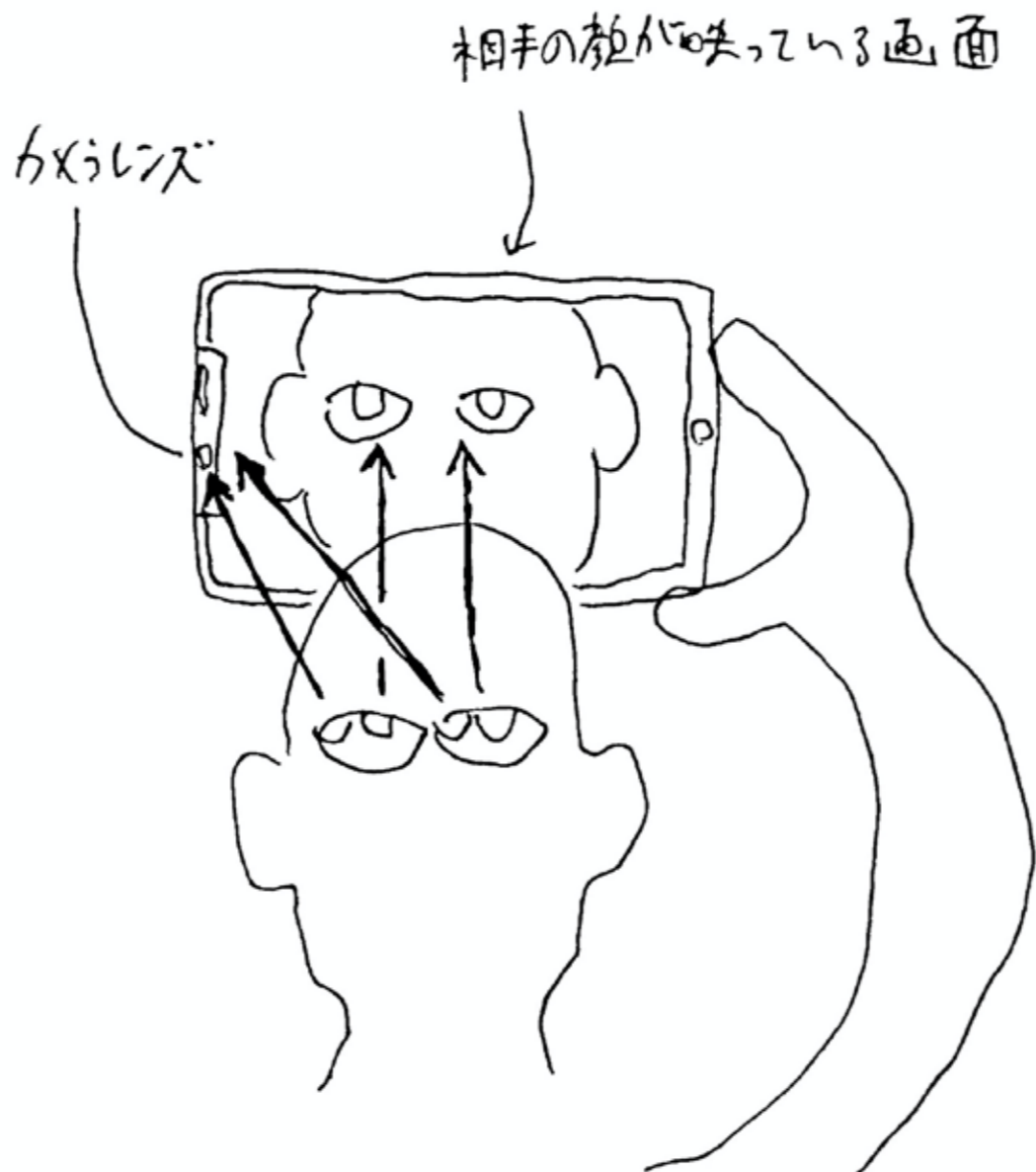


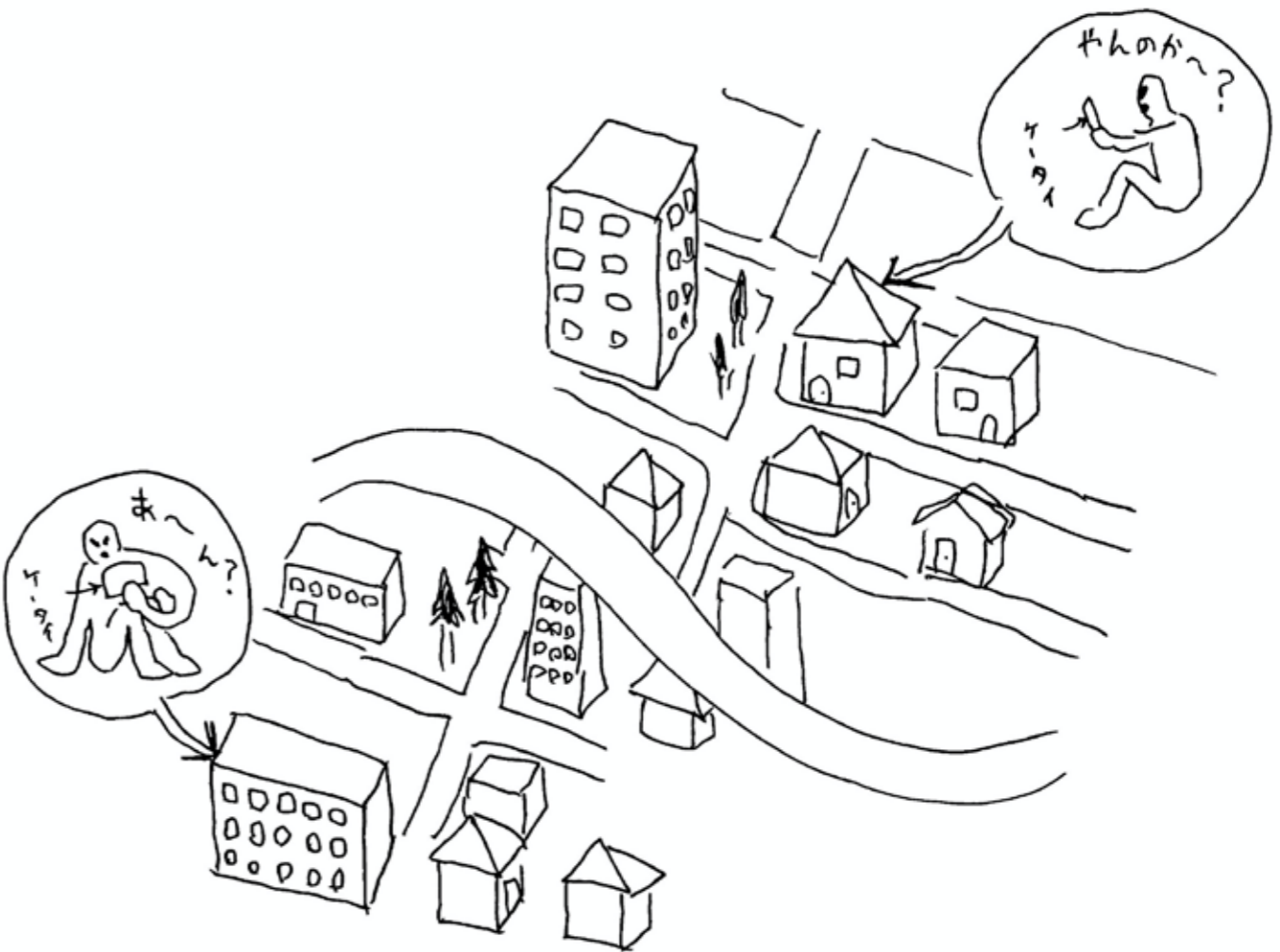
(「互いにミラーリングしている」ことで画面に映っている顔から、もう片方のパフォーマーもそのような顔をしていることを「気配(?)」のようなものとして感じる、また「互いに相手の動きに反応し合っている」ことが漠然と示される)



開始時刻とともに両者のカメラを起動させて、それぞれの顔が画面に映るようになる。両者とも最初は真顔で相手の顔が映る画面を見つめ合っている。真顔の表情の上で起きている動きで捉えやすいものは瞬きぐらいしかない。相手の瞬きを「なぞる」——ミラーリングするために相手の動作を真似る——自身の瞬きは意識的に行われる。生理現象として生じる瞬きと、相手の動作に合わせた意識的な瞬きの「なぞり」が入り混じる。相手の顔をゆさぶる動き、相手の（お互いの）顔の新たな動作を発生させるために、下唇を自身から見て左側にスライドするように動かす。すると相手の下唇も動いた。一瞬笑いそうになつてしまい、口角が上がりがけるが、その動作を抑える。相手の口角もニュツと上がる。顔の動作のミラーリングから逸脱したその動きも、ミラーリングを行うタスクをこなすために回収されていく（ミラーリングと、ミラーリングから逸脱した動きがこのパ

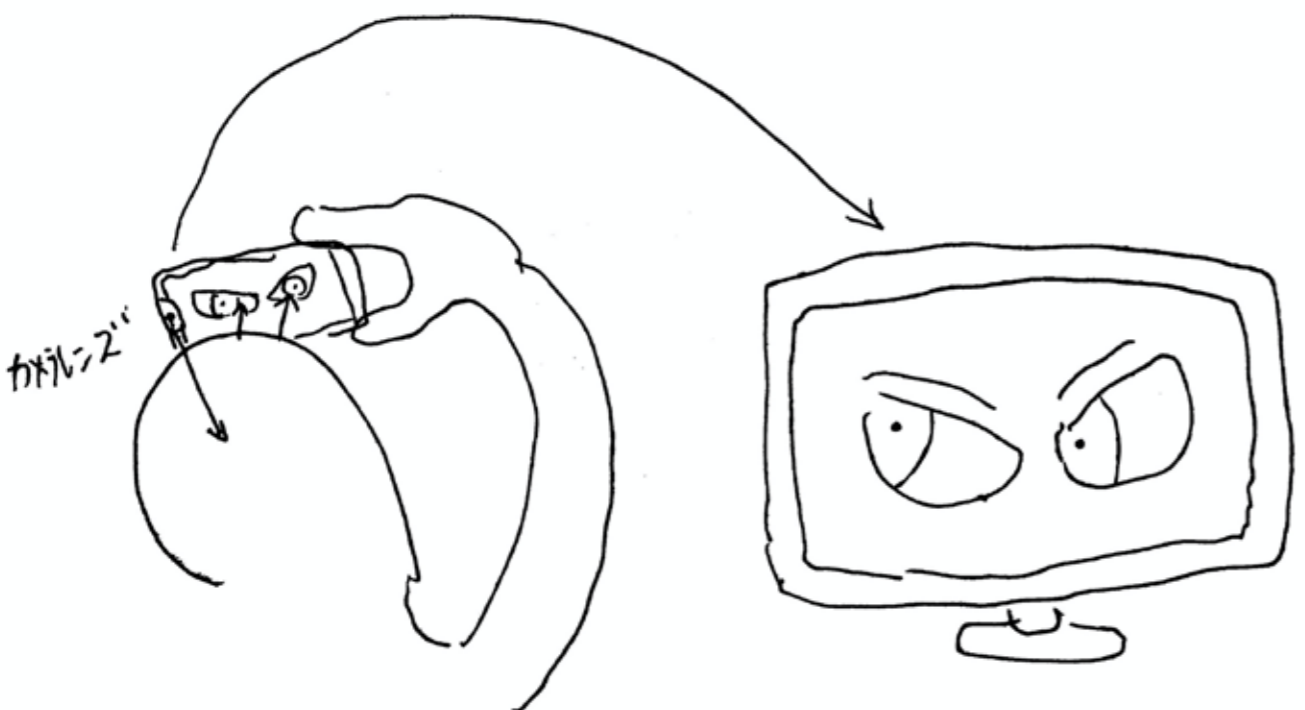
フォーマンスでは行われていたが、ミラーリングが一時的に放棄される、動作が拾われないう瞬間もしかしたらあったかもしれない）。相手の瞬きをオーバーに捉えてみる。通常の瞬きの速さを少し落としたり、眼が開きかけになつている状態で停止したりする。眼の動きが活発になるにつれ、段々と両者の眼に険しさが宿る。少しずつ、急ぎすぎないようにお互いの眼に険しさが宿るように、「ガンを飛ばし合う」状況へ互いを、自らを誘い込み合う。眼をカッと見開いたり、眉間にシワを寄せたりする動作などを互いに行う。両者は互いの表情をミラーリングするタスクをこなすために相手の顔が映る画面を確認しつつ、ガンを飛ばし合おうとするため、眼は画面とカメラレンズを往復する。画面を見る際、視線が逸らされている状態が画面に映し出される。





カメラレンズを見ようとするのは眼を飛ばすため、つまりガンの飛ばし合いを成り立たせるために視線を逸らさないようにするためなのだが、その時見ているのはカメラレンズであって、ガンを飛ばす（飛ばそうと試みる）相手の眼ではない。画面を見ると、こちらを険しい眼つきで見据える（カメラレンズを凝視している）相手の顔が映っていたので、慌ててカメラレンズを見る。その様子はカメラレンズを凝視している相手には見えていただろうか。少しずつ両者の顔が、眼がカメラレンズへと近づいていく。画面には両眼がアップになって映し出されている。鑑賞者の笑い声が微かに聞こえてくる（阪口は笑い声を聞いた際「どちらの顔を見て笑っているのだろうか」と思ったことを後日伝えてくれた）。カメラレンズへの距離は近づいたが、当然ながら両者の物理的な距離は詰められることはない。

カメラレンズに近づいた事で画面にアップに映された両眼も、先程と同じように度々逸らされる。繰り返しになるが、視線が逸れるのはミラーリングするために相手の顔を確認するため、つまり相手の映る画面をそれぞれが見合うために行われる。



オンラインツール上では自身の眼を相手の眼をめぐって飛ばすことが不可能であるため、ガンを飛ばし合う状況を成立させることはできない。だが川上と阪口は互に見つめることはできないが、画面に映された自分の顔の動きをミラーリングする相手の顔の様子を互に見合うことで「相手にどうやら」見られてはいる」ことを共有していた。

オンラインツールでの「見る」ことへの筆者が感じた部分的な欠落は、見つめ合うことができない点にあった。ユニゾンのパフォーマンスでは見つめ合うことは叶わなかったが、ミラーリングによって互に見られ合うことで相手の「見る」をそれぞれが立ち上げた。

相互に立ち上げられた相手の「見る」によって、ヤンキーよろしく「何見てんだコラ」といった調子でガンを飛ばし合うことを始めることが出来る。眼をめぐって飛ばされる眼（ガン）は、カメラレンズと画面の往復の動きの中へと注がれる。それは眼へと飛ばされることは無いが、相互に見つめる感触を持たないままガンを飛ばし合う状況を立ち上げられることをユニゾンのパフォーマンスでは示されていたのではないだろうか。

（※）当日はGoogle Meetのチャット機能に載せたテキストと、アナウンスによってパフォーマンスのステートメントを提示したが、それぞれ内容が異なる。

#### 「テキストでの説明」

こんにちはユニゾンビです。お互いにガンを飛ばしあつてバトルをします。応援したいと思うほうをどちらか選び、その人の視点に立ったつもりで、その相手の画面を固定してください。

例：川上元哉を応援↓阪口智章を固定

（阪口は川上の画面を固定し、川上は阪口の画面を固定しています）  
17時50分から始めます。それまでにどちらかの画面を固定しておいてください。

#### 「アナウンスによる説明」

（川上、阪口両者が同時に読み上げる。ところどころズレてしまう）  
こんにちはユニゾンビです。

今回川上と阪口は見つめ合おうとしつつお互いの顔の反応を真似したり、時には挑発めいた動かしをすることで、お互いの顔の動きをなぞったり脱線したりしつつ動き、表情を引き出し合います。川上は阪口の画面を固定していて、阪口は川上の画面を固定しています。皆さんはどちらかの画面を固定している状態にしておいてください。  
17時50分に始めたいと思います。

川上元哉

1996年神奈川県出身

東京造形大学在学中

主な展示に2020年「palm」Fresh in Ranzan Studio 2019年「肉刺と菌柱」YAP 2018年「solid slider:street」CS-LAB 等

## 川上元哉の《全42巻（背骨・蛇）》と、「体力テスト」と「ドラゴンボール」のジェンダー論

高山勇吹

川上元哉（かわかみもとや）の映像作品《全42巻（背骨・蛇）》（二〇一九年制作、九分）は、冒頭で川上が腰の後ろ側で、『ドラゴンボール』全巻を一例にした状態を保ちながら持ち上げるところから始まる。それから川上は、様々な体勢をとりながら、自身の身体にその一列に並んだ全巻を沿わせ持ち上げる。その「持ち上げる」のも、両手だけで持ち上げるのではない。顔と手、腹と手、顔と膝など、体の様々な部位を使って、挟み持ち上げる。タイトルの「全42巻」は『ドラゴンボール』の単行本が全部で42巻あることからきているのがわかる。その42巻を一列にし、身体をくねらせながらそれらを持ち上げるその行為を、川上は無意識に標準化されてしまっている「モノサシ」をさらに測り直すものだと言う。筆者が川上にその「モノサシ」とは何かと尋ねると、川上は中学生のときの体力テストで、ソフトボール投げをしたときの話を始めた。聞くと、そのときソフトボール投げの記録は、男女含めクラス全体で最下位だったらしい。なるほど、どうやら体力テストでの身体に関わる、何かしらの「モノサシ」が関係しているのだろう。

体力テストで言うと、身体的な「モノサシ」として一つ、男女の区別がある。男女の区別は、日本の学校生活全般で言えることでもあるが、特に体育科教育ではその区別が顕著だろう。整列するときや、授業で競技をするときもなど、男女は分けられていることがほとんどだ。体力テストもそのうちの一つで、テストの種目は男女でほぼ同じではあるが、評価基準は女子より男子の方が高く設定されている。もちろん、テストステロンなどによる成長段階での力のつきやすさが異なるという理由があるのは確かだが、川上のように女子よりも結果が出ないことも当然ある。実際、筆者も男性であるが、基礎体力が底辺なため、少なくとも体力テストで成績トップの女子の記録には届いていなかった。このようなことは例外ではなく、当然のこととして起こるが、依然として評価基準は女子よりも男子の方が高く設定されており、それぞれの「モノサシ」が配られていると言えるだろう。

今振り返ってみると、体力テストは何のためにあったか疑問に思う。わざわざ生徒の運動能力に評価を加える意図とは何なのだろう。体力テストとは、文部科学省体育局が定めた、国民の運動能力を調査するために実施する「体力・運動能力調査」の通称らしい。つまりは、日本全国の生徒らは、体力テストを通して、国家の調査対象として評価されているということだ。井谷恵子の「ジェンダー・ポリティクス」の視点からみた「体育カリキュラムの課題」という論考のなかでは、体力テストないし体育科教育に関して、次のように言及されている。

「体育は男女差が顕著に現われる発達段階において、男性に有利で、かつ男性の教育機能として発達したスポーツという文化を取り扱っている」（井谷二〇〇八）のであり、学習内容をスポーツが寡占することを公的カリキュラムにおいて認めている教科なのである。さらに、スポーツが持つ「筋肉重視、脂肪排除」という特徴は、男女別に競うこと、つまり性別二元化や性によるダブル・スタンダードを自明視し、「男が優れ、女が劣る」という男女の序列を無意識の



うちに浸透させる働きをしていると読み取れることもできる。」

「長年、学校で実施されてきた体力測定は、「走・跳・投」のパフォーマンスを左右するパワーや筋力などエネルギー系の体力要素が中心であり、スポーツ・パフォーマンスに直結する体力要素である。男女差が少ないと考えられるバランスや調整力など、神経系の働きに左右される体力は重視されてはこなかった。防衛体力と呼ばれる免疫やさまざまなストレスに対する抵抗力なども測定されてはこなかった。このことから、競技の色合いの濃いスポーツ活動そのものやスポーツ・パフォーマンスに貢献する体力の測定が「体力のある男」「体力のない女」という一般的認識を形成する一因となっているのではないかと推測するのである。」

「体力」から想起するものは、競技スポーツに関連する体力であり、それが必ずしも人生に必要な体力と考えられているわけではないこと、さらに体力テストにおける距離や内容の差は女性の劣位を印象付けている」

なるほど、体育科教育では、運動能力を測定するのに、必然的に競技性が付随することで、身体の優劣が顕在化する構造となっており、ある種のジェンダーロールが再生産する要因となるということだ。現代において、このような教育と身体に関する諸構造については、もう少し吟味されてもいいかもしれない。

ここまで、体育科教育のジェンダーポリティクスの話をしてきたが、このようなジェンダー的「モノサシ」が配られる機会は他にもある。

川上の作品の中で、『ドラゴンボール』という漫画が扱われるが、今回はこの『ドラゴンボール』を例にとり、再生産されるジェンダー的な「モノサシ」についても考えてみようと思う。

『ドラゴンボール』は、週刊少年ジャンプという日本で最もポピュラーな週刊漫画雑誌で、一九八四年十一月から一九九五年五月まで連載された代表的な少年漫画である。現在においてもその人気は劣っておらず、アニメ化による続編やリメイク版、映画化、アーケードゲームなど展開は様々だが、少女女問わず、そして多くの世代から今でも人気を博している。この物語は、戦闘民族であるサイヤ人として生まれた主人公の孫悟空が、自分の強さを生得的に追い求め、強い相手と戦うことを望みながら日々修行を積み重ねるという物語だ。決まって戦う相手は凶悪で社会の秩序を脅かす存在であることが多く、悟空はその悪に対する善として真つ当な立ち位置として描かれる。こうした勧善懲悪的な少年漫画の（正統な）暴力によって（悪の）暴力を制するといった図式は近年、その反社会的な側面故に、子供たちに

悪影響を及ぼすとして問題視されている。ただ、これは物語であり、表現の側面的な要素などでしかないことから、多くの読者からは容認されている。そして、こうした暴力対暴力の様式に当てはめられたバトル漫画は、やはり少年誌では人気が高い。このことは、そういった暴力的表現が読者に求められているを暗に示しているだろう。誰の目から見ても社会的に有害な悪役が物語の中にいるからこそ、主人公の暴力は正当化される。そうすると、この悪役という存在は、漫画の暴力表現を正当化するために利用されているとも言える。

そもそも、バトル漫画の主人公は、初めから正義のためであったとしても、ほとんどの場合は暴力を振るう宿命にある。当然、ジャンルとしてバトル漫画というものがあるため、戦わないわけがないと言えよう。しかしこれは、「鶏が先か、卵が先か」ということでもある。『ドラゴンボール』は、初期はバトルよりギャグの要素が強かったが、読者アンケートで人気を得られなかったため、作者の鳥山明はバトル路線へと変更していったという有名な裏話がある。そういった、週刊少年ジャンプのアンケート至上主義による読者お伺い構造と、鳥山の行き当たりばったりのストーリー進行に追隨して浮かび上がった「強さを求める」主人公像は、読者ひいては大衆が潜在的に「戦いの強さ」を求めていることを象徴している。

暴力で勝つことは、身体的な「強さ」や「たくましさ」が伴うが、そういった「強さ」や「たくましさ」を表象しているのは、女性キャラよりも男キャラの方が多い。そして、読者と作家が共犯的に暴力表現を許容する中で、男たちが「強さ」を競争する『ドラゴンボール』はその典型として、男性性と「強さ」「たくましさ」が安易に結びつけられる。そして、現在もなお日本で人気を維持し続けるこの物語は、私たちのジェンダー的なモノサシとして再生産されることにもなる。

こうしてバトル漫画の再生産されるジェンダー的な構造を見ていくと、『全42巻（背骨・蛇）』での川上の言う「モノ

サシ」には、こうしたジェンダー的なものも含まれているようにも見えてくる（もちろん、それだけではないだろうが）。『ドラゴンボール』の42巻にも連なった背表紙の一枚絵が、この物語が紡いだ時間や空間のスケールを表しているというふうに想像力を膨らませて考えると、その一連のコミックス自体の大きさや重さといった物質性もまた、同じ位相スケールとして捉えられる。全巻を川上の等身大の身体スケールと比較するように持ち上げる時、支える力と重力の関係で一枚絵は、タイトルにもある「背骨」や「蛇」のような曲線を描きながらズレをきたしていく。それらの様子は、そういった物語的スケールが、ジェンダースケールとして川上の「男性性」というリアリティにまで拡張していくようにも見える。すると、そういったジェンダースケールを「持ち上げる」「身体に沿わせる」という行為は、何か社会の中にある物語を崩さないように支えることが、男性性のスケールに自らその身体をあてがっていく構造を示しているかのようだ。この行為を通して、無意識にもつ男性性の「モノサシ」を、川上が自覚的に測り直そうとしているならば、この構造に対する批判性をも帯びてくるだろう。しかし、その「測り直す」こと自体も、結局はこの構造の中に回収されてしまうという矛盾した図式が立ち上がってしまう。このことは、男性中心主義がもたらす社会的不均衡が、非常に複雑で内面的な、解決困難な問題として私たちの現前に立ち塞がっていることを示すと同時に、川上自身が特権的な立場にある男性であることにも、自己言及的な対応を示していると言える。こうした無意識にある、剥がそうとしても剥がれない「モノサシ」を捉え直そうとする行為は、男性ないし社会全体が特権的な男性性やその他のジェンダースケールに自覚的になったとき、この困難さを極めた問題に対して、どう取り組んでいくかという一つの「モノサシ」となるのではないだろうか。

参考：

川上元哉《全42巻〈背骨・蛇〉》2019年

井谷恵子「ジェンダー・ポリティクスの視点からみた体育カリキュラムの課題」『国際ジェンダー学会誌』Vol.5 2008年

(URL : [http://www.igsjapan.org/journal/files/6\\_ikani\\_keiko.pdf](http://www.igsjapan.org/journal/files/6_ikani_keiko.pdf))

鳥山明『ドラゴンボール』集英社

## 「丸坊主論」 ～夏の甲子園に見る丸坊主の正体～ はじめに

今年、新型コロナウイルスの影響で、第102回全国野球選手権大会が中止になった。

夏の甲子園といえば、球児が野球に真剣に打ち込む姿や、負けて涙を流す様子に観衆が心を打たれるという一連がセツトになった夏の風物詩のようなものだ。

筆者が通っていた高校にも野球部はあり、部員は皆な真面目に野球に打ち込んでいた印象がある。自分の高校の野球部が大会でいいところまで勝ち進むと、「もしかしたら、我が校の野球部が甲子園に出られるかもしれない」という期待から、学校中が野球部を応援しようというムードになったりしたことを覚えている。筆者も毎年甲子園は家で祖父が見ている横でそれなりに見ていた。しかし、その甲子園や自分の周りには球児たちを見ていて、あることに疑問を抱いていた。それは、なぜ日本の高校球児の大半が坊主なのかという点だ。

おそらく、坊主頭の男子高校生を見れば、「彼は野球部だろう」と勝手に頭の中で野球部に入部させてしまうのは私だけではないのではないだろうか。これは球児への偏見でもあるのだが、それほど坊主頭は高校野球と強く関係しているように感じる。これは一体なぜなのか。

ネットで調べても暫定的なものばかりで、なかなかしっくりくる答えが見当たらない。何しろこの議題は何年かおき

に論争となっているらしい。しかし、誰もなぜ高校球児は丸坊主なのかへの答えを導けていないのである。この不可解な丸坊主の問題は、現代における日本の七不思議の内のひとつと言っても過言ではないだろう。今回はこの坊主頭について、その記号性や日本人の美意識、甲子園やメディアが内包する構造についてなど、様々な視点から考察していく。

## 自ら選択される「丸坊主」

日本の高校野球には暗黙の了解のごとく、丸刈りという伝統がある。この「伝統」とは何か。野球部に入ると、「先輩が丸刈りにしているから」「周りが丸刈りにするから」と自分も丸刈りにするという集団心理的な意味での「伝統」だろうか。

ウィキペディアによると、「野球は、日本国内でもっとも有名なスポーツであり、一八七一年（明治四年）にアメリカから伝えられ、その後全国へ普及し現在でも盛んに行われている。日本の野球はまず大学野球で人気が高まり、ついで旧制中学校へ広がり、一九一五年には第一回全国中等学校優勝野球大会が行われている」そうだ。そしてその頃の頭髪というのは、明治から終戦にかけて軍人は丸刈りが髪型として定められ、一般国民も兵士同様ように男子は丸刈りが基本とされた。教育現場では、一九六〇年代後半には高校の大半でも長髪が認められるようにはなったが、「非行防止」という名目で丸刈りが強制される学校もあったという。このことから、明治に野球が伝来してから六〇年代ごろまでは、当然ながら、野球は丸坊主の男子がしていたことになる。その名残が今も伝統として受け継がれていると言っても良いだろう。しかし最近では、そういった丸刈りを強制、推奨すること自体が虐待的であると批判する声も多々ある。

しかしながら、実際には球児が「誰か」から強制させられているとは限らない。球児の中にもまた「野球をするなばい」となっている。ここからわかるのは、丸刈りの伝統は一度、高校野球の中でも廃れかけたが、近年になってまた増加したということだ。日本高校野球連盟と朝日新聞社が、全国およそ四千校の加盟校を対象に、五年ごとに実施しているアンケート調査を見ると、一九九三年度は、部員の頭髪を「丸刈り」と決めていた学校は五一・二%だった。次の九八年度には三九・九%にまで減少。しかし、そこから増加に転じる。〇三年度は四六・四%、〇八年度は六九・二%で、一三年度は七九・四%とピークを迎えた。直近の一八年度は七六・八%で、ほぼ横ばいとなっている。

ここからわかるのは、丸刈りの伝統は一度、高校野球の中でも廃れかけたが、近年になってまた増加したということだ。当然、自由主義のご時世に、丸刈りが各学校の野球部で、球児の主体性を無視したものとして強制していたならば、丸刈りは徐々に減少していくはずだろう。しかし、調査では寧ろ増加していることから、丸刈りは強制ではなく、球児が能動的に選択していることを示唆している。

さらに、日本高校野球連盟は頭髪について、全くの自由であると説明しており、第一〇〇回全国高校野球選手権大会では、出場五六校の九割以上の学校の選手たちの頭髪が坊主であったが、ハフポストによる調査によると、部活で丸刈りを強制、指定、推奨している高校は一〇校にも満たないとしており、統計的に見ても丸刈りの強制は少数と考えられる。これらのことから、やはり球児たちは丸刈りを自ら選択していると考えられるだろう。

もちろん、丸刈りをするのでいくつかのメリットがある。「髪が邪魔にならない」「気合が入る」「集中できる」という合理的な効果は激しめのスポーツをする上で、確かにメリットとなるだろう。

しかし、ここで注意しなければならないのは、激しめのスポーツをする上で合理的なメリットがあるという理由だけならば、野球以外の激しめのスポーツでも、もっと丸刈りが浸透していてもおかしくないことだ。もちろん他のスポーツでもその合理的理由から、丸刈りにする選手もいる。しかし、高校野球のようにチーム全員が丸坊主で、しかもそのようなチームがほとんどであること。さらに言えば、プロ野球には丸坊主の選手は少ないのに、高校野球では多くなる。この事実が、高校野球と丸坊主の特質な関係性を示していると言える。



「伝統」でも「スポーツにおける合理性」でもない。ならば、なぜこのような現象が起こるのか。しかし、これらの要素がこの現象に、全く無関係というわけではない。というのも、この要素は、これから説明する大きな構造の一部分、もしくは一契機に過ぎないということだ。

高校野球の「伝統」としての丸刈りは、その歴史的様式として機能している。「スポーツにおける合理性」は、髪の毛からくる何かに集中するときの物質的阻害性からくるものである。そして、高校球児が丸坊主を選択する理由として、美的記号として丸坊主が機能しているのではないかと筆者は考える。なぜ、丸坊主が美的記号となるのか。

### 精神性を「姿勢・態度」で表す日本の美意識

髪と美は密接に関係している。髪は切っても生えてくることから、古来より「生命力」の象徴とされている。そして、その生命力とは生殖能力を意味し、その髪を剃髪する。つまり、僧は生殖能力を断ち、性欲を自ら切り捨てるために丸坊主となる。仏教では、己の戒めとして「頭を丸める」ことは悟りの境地へ達する「解脱」への第一歩とされていた。

また、世界でも長い髪は女性性を象徴し、日本の女性であれば、「艶やかで黒くて長い髪」は自らの生殖力を暗示するものだった。現代でも「髪は女の命」という言葉があるほど、髪の毛は女性の美と関係している。

そして、その美意識は女性だけにとどまらない。現代の男性を見ても、思春期になれば自分の容姿を気にし始め、髪の毛を整えるようになる。これが示すのは、当然、男性の中にも髪の毛に対する美意識があるということだ。

さらに、先ほども述べた「非行防止」、つまり目標や学業以外のものすべてを捨て、一つのことに集中するという去勢的な意味で、丸刈りが象徴的に扱われる場合もある。現代を鑑みると、この丸刈りに対する記号的意味は、実は男女関係なく機能していることがわかる。例えば、二〇一三年にはAKB48の峯岸みなみが、週刊誌で熱愛疑惑を報じら

れたことに対して謝罪を態度として、自ら丸刈りとなって見せたのが良い例だ。しかし、海外ではこの行為は異様な謝罪として報道され、この丸刈りに対する記号性と、そういった謝罪が受け入れられる価値観は日本人特有のものであることがわかる。

これらは、髪の毛と美の関係についてだ。では、この去勢的丸坊主が美的記号となるのはなぜか。それは、日本的な美意識にある。

ジョージ・サンソムは著書の『日本文化史』の中で、日本人の美意識について次のように述べている。

「日本人の行動基準は、何が善で何が悪かという道徳律に発するものではない。日本人の行動を律しているのは、何が美しいか、何をするのが醜いかであり、総じて“どう生きる（死ぬ）のが美しいか”という美意識である。これによって姿勢・態度の“かつこよさ”から生活の倫理までが形づくられている——それが日本人である。こうした倫理のあり方は私の知る限りでは、日本人以外には見られないものである。」

つまり、日本では「姿勢・態度」としての実直さや誠実さという精神性が重んじられているということだ。虐待的な去勢であったとしても、丸刈りは高校球児が目標に向かってまっすぐ進む実直な姿勢として美化される。しかし、これは観客からの視点であることに注意したい。先ほども述べたように、データを見ても丸刈りは強制ではなく、自ら選択されたものだ。球児も最初はその選択に抵抗があっても、世間的に「野球部は丸坊主である」と印象付けられているため、すぐに慣れてしまう。また、丸坊主だからといって恋愛をしないわけではない。このことから、決まって去勢とは言えない。つまり、高校野球においては、その虐待性が空洞化しているということだ。（逆に、峯岸は「恋愛よりもアイドル業を優先させる」という態度で去勢を示した）

このように、高校野球の丸坊主においては、日本の美意識による「美」の逆転現象をもたらしている。しかし、現代においてその形式的な丸坊主は、なぜ高校野球にだけ定着したのだろう。

## 真の感動を誘発する丸坊主

部活動をするとき、目標として必然的に全国大会が目指される。野球においては全国野球選手権大会がそれだ。そこは高校球児にとって、憧れの場所である。また、憧れを抱くのは高校球児だけではない。小・中学生などの野球少年らも、毎年開かれる甲子園大会を見て、心躍らされる。筆者がまだ小学生だった頃の野球部の友達も丸坊主にしている生徒が多かった。野球好きの少年らにとって、甲子園で活躍する選手らはヒーロー同然だ。少年らは、高校球児が丸坊主であることを幼い時から知っているのだ。そして、いつしかメディアに映し出される憧れの選手像を自分にも投影するようになる。さらに、親や監督など身の回りの大人から、野球をするなら丸坊主がいいと、まだ自分の容姿について判断する能力が低い時から半強制的に決められる。そして、すでに日本では野球Ⅱ丸坊主というイメージが何となく定着しているため、周りも何の疑問もなくそれを受け入れ、それどころか奨励してさえもいる。つまり、日本人全員が丸坊主に對してネイティブなのだ。これは丸坊主が高校野球だけの問題ではないことを示している。

そして、そこに拍車をかけ、この再生産を支えるものとして、「甲子園」と「メディア」の構造がある。まず、「甲子園」の構造とは何か。言い換えると、これは「全国大会」の構造とは何かということだ。全国大会は部活動をする上で、必然的に目指されるものだ。先ほども述べた。というのも、全国大会には全国から勝ち抜いてきた強いチームが集結する場であるが、これは、日本一のチームを選ぶために強制的に全国の高校野球部が目指さなければならぬような存在するある種の権力構造的空間という意味でもある。そして、そういった場に出場するチームは、結果的に「名誉」なものとして象徴されることになる。つまり全国大会はそのようなポジティブなイメージを、高校野球へ暗に生成する「強制召集機関」と言い表すことができる。

続いて、「メディア」の構造とは何か。公益財団法人日本高等学校野球連盟が出している全国高校野球大会の入場者数の推移の調査では、二〇一七年までは六〇〇八〇万人の間に留まっているが、二〇一八年にはついに一〇〇万人を突破している。夏の甲子園がここまでメガコンテンツ化のは、「メディア」があったからだ。夏の甲子園球場は、各校の応援団が駆けつけ、球場にブラスバンドによる応援歌が響き渡る。そして、いっぱい埋め尽くされた客席の様子は、非常に熱気を持ったビジュアルとしてメディアによって全国に映し出される。それだけでもインパクトがあるものだが、さらにメディアは視聴者の「感動」を誘発させるが如く、わざわざ選手のこれまでの苦労や個人的な話を友人や家族のインタビューから引き出していく。ベンチに入らなかった球児の「思い」、試合に負けたときの悔し涙や、泣きながら甲子園の土をかき集める選手の姿からもそのドラマ性がうかがえる。観客ないし視聴者はこのドラマ性に心打たれるという現象がおき、夏の甲子園にハマってしまう。

しかし、ここでも不可解な問題が浮上する。高校野球がそれ以外の部活の全国大会に比べて、なぜここまで国民的人気を博したのかということだ。日本で人気のサッカーも、第九八回全国高校サッカー選手権大会の来場者数はおよそ三四万人と、その差は歴然である。

そもそも「感動」がメガコンテンツ化した要因であるなら、他のスポーツでも感動を売りにしていくこともできるはずだ。いや、実際には他のスポーツの大会でも、メディアは「感動」を扱っている。しかし、観客や視聴者たちは高校野球のように、他のスポーツにはハマってくれないのだ。つまりこれは、「感動」を伝えるメディアに要因があるのではなく、「感動」を受け取る側、つまり観る側の問題ということだ。

この観る側の感動の受け取り方には、日本的な美意識が深く関係している。先ほども述べたとおり、丸坊主には、日本的な美意識が内在している。この美的丸坊主は観る側の「感動」を担保するものとして機能するのだ。峯岸の例での、謝罪の意を込めた丸刈りは、その本気度を証明するためのパフォーマンスであった。

パフォーマンスは「演技」とも訳すことができる。そして、「何かを演じる」ということは、無意識に私たちの身体の上で自然と実行されていることでもある。「男らしく」「女らしく」振舞う。「子供っぽく」「大人っぽく」振舞うなど、

人によっても様々だろうが、そのように私たちは「自分らしさ」を常に演じていると言える。そしてこれらのパフォーマンスは、その人を「真なるもの」として実体化させる重要な視覚的要素となっているのだ。

つまり、誤解を恐れずに言えば、何かを演じるということは、それらが全て嘘であると言えてしまう。しかし、ときに何かを演じることは、「真なるもの」をその身に宿すことにもなりうるのだ。

甲子園においても、球児の丸刈りは観る側にある種のパフォーマンスとして機能する。この丸坊主はこのような視覚的なパフォーマンス（演技）でありながら、日本の美意識においては球児の野球に対する「実直さ」「誠実さ」「本気度」「熱意」などのパフォーマンス（真正性を裏付ける態度）ともなるのだ。そしてこの捻れこそが、これら全ての問題の中核をなしているのである。これらの丸坊主による裏付けは、観る側を真の感動へと導き、丸坊主と野球の関係は自然と——甲子園という全国大会の権力構造の中で発生する、名誉性とも相まって——日本の中でポジティブなイメージを作り上げていく。そのポジティブなものとしてメディアに映し出される丸坊主は、観る側でもある野球好きの少年らにも、当然ポジティブなものとして受け入れられる。そして、その少年、球児らは、その去勢的丸坊主への抵抗感を払拭し（させられ）ながらも、自らの身体にその姿を投影していく。

つまり「メディア」の構造とは、これまで示してきたような「メディア」と「観る側」の共犯関係にあるということだ。そもそも「感動」とは、その個人の価値基準に照らした肯定的な体験を、感情として表現する総称である。そうして丸坊主も、観る側の日本的価値観によってその精神性が本物であると肯定され、真の感動体験へと誘う指標となっている。しかし、他の部活では、そういった真正性を物差す視覚的な指標が無い。他の部活の全国大会が、高校野球のようにはメガコンテンツ化しないのは、このことによる。

これらの複雑な構造は、「なぜ、球児らは自ら丸坊主を選択するのか。」という最初の疑問への一つの見解として納得できるものではないだろうか。

さいごに…歪んだ「美」

高校野球の「丸坊主」の裏側には、日本の美意識、甲子園、そしてメディアの構造があり、それらは爆発的なシナジーとなつて、真の感動を見る側から引き出した。これにより、夏の甲子園は今やメガコンテンツとして国民的イベントとなっている。筆者がこれを通じて感じたことは、人間は根源的に「美」と「視覚」に支配されているということだ。高校野球における丸坊主は、この「美」と「視覚」が顕著に具現化したものだと言つていい。美的丸坊主の視覚性。それをポジティブ（美的）なものとして象徴化する、全国大会という権力構造の空間的視覚性。「姿勢・態度」でその精神性を示し、真の感動を誘発する日本の美意識の視覚性。さらに、それらの「美」を映し出す、メディアの視覚性。これらの美的視覚性が、丸坊主それ自体の視覚性に依拠しているのは、ほとんど奇跡と言つていいだろう。（しかし、これらは「丸坊主」と「高校野球」との関連の認識が、大衆に共有されているからこそこのことである。）

ここまで高校野球の丸坊主について考察してきたが、それにより、日本的な「美」と「視覚」が、この問題の根底にあることが浮き彫りとなった。この日本的「美」は、歪んだ美であると筆者は思う。なぜなら、その精神の真正性を「姿勢・態度」として示さなければ、それが真であることを証明できないのは、ある個人の内心を他者が侵害してしまうことになりうるからだ。これは日本だけの問題ではない。インターネットやSNSなどのメディアの普及により、視覚的な情報が多大な影響力を持つてきている。不信感や不寛容に満ちたネット社会では、「姿勢・態度」などで視覚的な証明をしなければ、すべて虚偽として断罪される。そういった中で、もはや日本的な美意識は、世界的な風潮となっており、過激な行動や発言で自身の証明を補おうとしたり、誹謗中傷を繰り返し、他者を死に追いやりたりする不穏な社会へと傾き始めている。このような「美」は本当に美しいのだろうか（悪用とは言えないだろうか）。

この「丸坊主論」では夏の甲子園に見る丸坊主を、様々な視点から論を展開してきた。はたして、これで七不思議のひとつとして設定した丸坊主の謎は、解かれるに至ったのだろうか。とりあえずこの「丸坊主論」は、その謎に対する筆者からの一つのアンサーとし、可否の判断は読者に託したところで、今回は結びにしたいと思う。また、夏の甲子園に内面化されたこれらのことを、現代社会の影にまで通ずる進路として、図らずも最後つくれたのは、筆者にとってひとつ収穫としたい。

参考：

「野球の歴史」フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』（2020年7月23日(木) 09:57 UTCの版)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%87%8E%E7%90%83%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2>

「日本のスポーツ」フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』（2020年8月30日(日) 05:46 UTCの版)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E3%82%B9%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%84>

「丸刈り」フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』（2020年9月23日(火) 14:03 UTCの版)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%9C%8C%E3%83%9D>

甲子園球児の髪型、強制は少数でも87%が丸刈り 識者は『自主的』と言うのは危うい【ハフポスト独自調査】(2019年08月07日 13時25分JST)

[https://www.huffingtonpost.jp/entry/story\\_jp\\_5d4676a2e4b0acb57fda26a](https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_5d4676a2e4b0acb57fda26a)

公益財団法人 日本高等学校野球連盟 公式サイト 大会入場者数

<https://www.jhbf.or.jp/sensyuken/spectators/>

ジョージ・ベイリー・サンソム著『日本文化史』東京創元社〈創元選書〉(改版・全1巻、1976年)

高山勇吹 Ibuki TAKAYAMA

1998年滋賀県生まれ。2020年多摩美術大学大学院美術研究科博士前期課程彫刻専攻入学。主な展示・活動に、2019年「ジェンダーに関する観察と記録」(黄金町高架下スタジオ Site-A)、「東京インテイク・イベント 2019」(東京芸術大学陳列館)、「ステューテントアートマシニング vol.15」(bianClass) などがある。

【編集後記】

Search&Destroy 第5号（秋号）

2020年は、人類史に残る年だと思っていたら、アメリカ大統領選挙を目前に控える現役大統領がウイルスに感染するという、劇的な展開になった。悲劇か、喜劇か？

春号はコロナ禍の始まりのなかで出版されて、この秋号はおそらく収束までの中期に出ている。

「活字離れ」というのが懸念されていた時期もあつて、その世代の人たちももう50歳代かもしれないが、今はまた文字文化は復活していて、今号でも巧みな文章が並んでいる。今号は現役から最近卒業したての筆者の文章が多い。

文化も、学術も、醜悪にまるめこまれていきそうな危機感があつたり。

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？

2020年10月10日発行

発行…CSLAB（東京造形大学）

編集責任者…沖啓介