

# 森が育む想像力と美術<sup>アート</sup>

石川千佳子（教育文化学部）



## <要 約>

森を美術（アート）の観点から読み解いてみると、どんな風景が浮かび上がってくるだろうか。まず、シュルレアリスムにおいて描かれた森と、山水画に書かれた森を含む山の表現を検討することによって、人が森に託したイメージを探ってみた。

その結果をふまえて、さらに「新しい森の文化の創造」という課題を想定し、美術がなしうる仕事の可能性を考えたとき、視野に入ってくるのはコンテンポラリー・アートだった。綾町での『野焼き』や、越後妻有での廃屋を舞台としたインスタレーションを事例としながら、制作という「場」を通して過去の記憶を再生しつつ、未来に向けて新しいヴィジョン提示できる美術（アート）の在りようを模索する。

### 1. はじめに

人は森にどのようなイメージを抱いてきたのだろうか。そして湧きあがるイメージから、どのような美術が生み出されてきたのだろうか。過去二年間の共同研究では、宮崎出身の画家・瑛丸を出発点に、まず彼の作品に深い影響を与えたシュルレアリスムと森のイメージとの関係をさぐり、次いで、瑛丸を含む前衛と呼ばれた画家たちが意識し続けた日本の水墨画にまなざしを向け、特に山水画の底流となる自然観と画の在りようについて考えてきた。

研究のまとめとなる今年は、これまでの内容を振り返って論点を整理すると同時に、新しい森の文化の創造ということ想定しながら、森が育む想像力と美術（アート）の可能性について、具体的な事例検討を通して展望を試みる。美術という観点で言いかえるならば、それは、19世紀以降、ジャンルの自律と純粋化を目指して独自の芸術世界を形成した結果、専門的な場所に閉ざされ、特殊で難解というレッテルを貼られがちな現代美術と、たとえば宮崎の今を生きる私たちとの間に、新しい関係を築く方向の探索でもある。

### 2. アートに示唆された森の文化の方向性

#### (1) シュルレアリスムの森から

二年前、研究を始めるにあたり、森のイメージの具体的な表現としてまず思い浮かんだのは、20世紀のシュルレアリストによる作品だった。もちろん、どこか現実にある特定の森を写實的に描いた風景画という意味ではない。たとえばM.エルンストの『生きる歓び』には、不思議な精気に充ちた架空の森が描かれている。画面のなかでは、夜明けもしくは夕暮れの薄明のもとで、ざわめきながら植物が虫や動物に、あるいは逆に虫や動物が植物に変容していく錬金術的な世界が展開する。この森は、あたかも夢のように、現実世界では結びつくことのない事物が出合い、そこから新しく生じたイメージが増殖しながら幻想世界を創りあげる特別な場所なのだ。

シュルレアリスムのキーワードは「無意識」であった。この芸術運動にかかわった詩人や画家たちは、理性に縛られる意識と因果律とに支配された近代の現実概念を超えて、シ

シュルレアリスム（超現実的）な、いわば意識の底に隠された本当の現実を表現しようとした。

もちろん、無意識は意識できないからこそ無意識なのであって、覚醒した意識のもとで深層に達し、イメージを直接に汲み上げることなどできるはずがない。そこで、意識の働きが弛緩する夢や幻想を、無意識からの啓示として重視するとともに、理性の検閲を排して想像力を自由に働かせる方法を考えだした。いわゆる自動現象（オートマティズム）である。シュルレアリスムを提唱した A.ブルトンは、それを「理性によって行使されるどんな統制もなく、美学上ないし道徳上のどんな気遣いからも離れた思考の書き取り」と説明する。さらにブルトンの言葉を借りれば、オートマティズムに従う詩人や画家は、「作品の中にあまたの餌を取り入れる無音の集音器に、しかもそれぞれの餌の描く意匠に心を奪われたりしない謙虚な記録装置」になるのだった。

美術においては、意識的なイメージづくりから遠ざかるために、ロートレアモンの詩の一節「解剖台の上のミシンとコーモリ傘」に着想を得て、日常ではありえない関係のなかで事物を出合わせるデペイズマン、筆で描くのではないフロッタージュ（こすりだし）やコラーージュ（貼り付け）技法など、これまでの絵画の常識を破る新しい技法が編みだされていった。それらはいずれも偶然性を積極的に採り入れて、意識のコントロールの及ばないところで得られたイメージをきっかけに、作品世界を生成させる方法である。

さて、新しい森の文化の創造に向けて、シュルレアリスム美術が示唆する可能性とはどのようなものだろうか。

第1に、意識下から立ち上ってくるイメージを、理性によって取捨選択したり秩序づけたりせずに、平等に生かそうとすることである。先にあげたエルンストの森のように、シュルレアリスムの作品には、必ず不気味さや不可思議さがついてまわる。その一因は、死や暴力につながる不安なイメージを排除せず、かといって理想化することもなく作品の中に取り込むところにある。しかも、それらのイメージはエロティシズムと表裏一体で現れる。

もちろん死や暴力につながるイメージが、19世紀までの美術の中に無かったわけではない。しかし、それらが古代神話や宗教が用意してきた正統な物語の文脈を離れて、道徳性を顧慮せず、不条理な関係の下で断片的に現れてくるところにシュルレアリスムの新しさがあった。いわば口承で伝えられる民話などに近い世界である。そこでは悪の匂いのする負のイメージであっても、他のイメージと等しくあからさまにされる。

つまり、理性に照らして良いものであろうと悪いものであろうと、従来之美の基準から見ても美しいものであろうと醜いものであろうと、全てのイメージに存在する権利があり居場所があるということだ。単純に、たとえば暴力を肯定するというわけではない。暴力につながるイメージでも、選別し、捨て去って無かったものとせずに、形象化したうえで作品世界に住まわせるのである。そして良いものや美しいものが作品世界を統治するわけではないのと同様に、悪しきものや醜いものが主導権を握るわけでもない。いわば作品世界は、どのようなイメージであっても居場所を見いだして生息できる場所であり、それらの多様なイメージが相互に響きあい、結合や分離によって新たなイメージを生じさせたり、変容されたりする錬金術的な空間なのである。その場所は「イメージの共生空間としての森」と呼ばれてもさしつかえないだろう。

第2に、意味との対応関係からイメージを解き放つことだろう。たとえば、薄紙の上にこすりだされた（フロッタージュ）葉の形象は、同時に鳥にもなり魚にもなる。あるいは巨大な目に見立てられて、画面の海を泳ぎだすかもしれない。また、パイプのリアルな画

像と、「これはパイプではない」と書かれた文字が同時に与えられるマグリットの作品のように、言葉と画像が相互に裏切りあって不条理な世界を出現させる。そこでは、コインの裏表のように一体で乖離するはずの無かったリアルな画像と意味との対応関係がほどけて、画像が中空に浮遊する。前者のダブルイメージや、後者の画像と意味との恣意的な組換えは、シュルレアリストが見いだしたイメージの錬金術の基本的な手法である。

そして第3は、画面に時間を導入することである。シュルレアリスムの作品世界を流れる時間は、変容する過程として計られる。先のエルンストの森では植物が虫に変容され、あるいは瑛九の『旅人』では、鳥人が風船に変容されて空に飛んでいく。つまり、ダブルイメージは同時的に表されるばかりでなく、継時的にも表されて画中の時間を重層化する。いわば自然の森の生物と同じように、「イメージの共生空間としての森」に生息するそれぞれのイメージもまた、生起し成長し、時間とともに姿を変容させていくのである。

新しい森の文化の方向を模索するにあたって、シュルレアリスムの森で見いだされた道標は、これらの3つであった。

## (2) 水墨による山水画から

先に述べたシュルレアリスムの場合、従来の美術の常識を破る新しい理念や手法を示したとはいえ、ヨーロッパ美術の文脈の上にあることに違いはない。油彩で描かれた画像には、ルネサンス以降の絵画を支配してきた透視図法や陰影法が使われているし、イメージの内容についてもギリシア・ローマの神話やキリスト教の物語など、ヨーロッパ文化の基本的なテキストから引用されたものも多い。もちろん、引用の仕方や内容の変形にシュルレアリスムの特色が現れているのだが、ヨーロッパ美術の枠組み自体が揺らぐほどではなかった。

さて、同じように自然を描くといっても、ヨーロッパの風景画と中国の山水画とでは、の成立時期に少なく見積もって8世紀の時間差があり、内容も大きく異なっている。

H.リードが「風景画は事実上近代の歴史」と述べたように、風景画は近代の自然観を土台として成立する。いわば人間を主体とし、自然を客体として観察し操作する対象とみなすような科学主義的自然観である。その下で風景画も、主体である画家が任意の1点から自然を眺めた視覚像のリアルな写しとなる。したがって鑑賞者も、風景画を切り取られた自然の視覚像として、画家が立った1点を意識しながら一定の距離をおき、静止して眺める。

それに対して、ヨーロッパ流の近代的な自然観よりもはるか以前に成立した山水画では、自然と画の間に厳然とした区別を立てない。したがって画家には、対象化された自然を描写するのではなく、自然の生命感を直接的に看取り、その生の律動に共振しながら表現することが求められている。このような山水画にみられる自然観や絵画の在りようを、新しい森の文化の創造に向けて見直すならば、どのような可能性がみえてくるだろうか。

まず第1に、絵画空間を、画家や鑑賞者が入っていくべき自然と地続きの場所と捉えることだろう。近代の風景画が一点であるのに比べ、山水画は多焦点で描かれるが、これは画家および鑑賞者が画の中に入り、歩くにつれて開けてくる風景を描くからである。つまり単なる多焦点ではなく、視点が移動していく時間を含んだそれなのである。さらに画の中を行く者は、現実の自然の中にいるときと同様に、視覚ばかりでなく聴覚や嗅覚などの五感を働かせ、いわば身体を携えて山水の世界を立ち上げなければならない。

水墨画の基本が山水にあることはとても興味深い。平面で色彩を捨てたモノクロームの

画面の中に、深山に通じる道を探り、風に木々がざわめく音を聞き、花の色や香りを感じ取る。言いかえれば、書く者と観る者の双方に、説明的要素を厳しく抑えた画面から、色彩や音や香りに充ちた自然と地続きの世界を生成させるだけの、豊かな身体感覚や文学的知識および想像力が要求される。

第2に生成過程と表現性の重視である。水墨画は油彩のように何度も塗り重ね、あるいは削り取って書き直すことができない。しかも筆は、腕の動きや力の配分、呼吸など、身体の働きをよく伝える道具である。また、水墨画において画家に要求されるのは、自然の視覚像の模倣的再現ではなく、その生命感の看取であり表現であった。

したがって完成した画面には、線や点が、形の構成要素でありながら、それ自体も鑑賞の対象として存在する。つまり形象が生成してくる過程が、点や線の軌跡を通して見て取られる絵画なのだ。

さらに、第3は場の形成としての絵画の在りよう、制作過程に立ち会う者としての鑑賞者の役割である。先に述べた制作過程と表現性を重視する典型例として、水墨画には、制作過程そのものを観衆の前で披露する潑墨画という表現方法がある。現代美術のパフォーマンスを彷彿とさせるこの方法の起源は、伝えられる作品こそ残っていないが、文献上は中国の唐代まで遡ることができる。画家が奏楽に合わせて墨をぶちまけた後、筆を加え、観衆はその行為の中から山水の形象が現れてくる過程に立ち会うという、いわば即興演奏に近いその表現法は、時代が下るにつれ当初のダイナミズムを失っていくものの、わが国においても席画のような形で近代まで継承されてきた。つまり、観衆の前で絵を書いて見せるという行為は、中国や日本の画家にとって日常的な仕事の一つだったわけである。

そうした即興的なふるまいから生まれるのは、作品という「モノ」よりも、パフォーマンスを行う画家とその全過程に立ち会う観衆とが一体となって創り出す「場」といえよう。その場が活きた出来事になるためには、見る者の積極的な参加が不可欠である。鑑賞者は、一定の距離の下に結果としての作品を観るのではなく、形象の生成を作者と同時的に体験しながら場を共作する役割を担うのだ。

この3つが、水墨による山水画から見いだされた道標であった。

以上のように、新しい森の文化の創造に向けて、二年間の研究報告から道標となる項目を拾ってみると、シュルレアリスムの作品世界は「共生空間のメタファーとしての森がもつイメージ喚起力の豊かさ」、そして水墨による山水世界は「自然の生命感と響きあい、自らの身体も含む自然の潜在力を直に表現する実践的な美術の在りよう」という、可能性を提示しているように思われる。

### 3. 美術（アート）発・新しい『森の文化』の創造

そこで、現在展開されているアート・シーンを先に得られた道標にそって探索してみると、画廊や美術館から出て日常生活や社会との関係を再構築しようとするタイプの、パフォーマンスやインスタレーションに突きあたる。

パフォーマンスはもともと行うこと、ふるまうことを指す言葉で、芸術に関連して使われるときには演技や演奏を指してきた。しかし現在では、身体表現をとめない、形象や場の構築の過程を見せる美術の発表形態の呼称としても定着している。一方インスタレーションは本来、場所に据える、つまり設置することを示す。美術においては、もともと作品の配置作業を指していたが、現在では主として仮設的に、作品という物体ではなく、特別

な空間、つまり場や環境を創りだしてみせる発表形態を指す用語である。これらの言葉の範囲を最大限に広げるならば、先に述べた潑墨画や席画はもちろん茶や華を立てる行為もパフォーマンスであるし、茶室を工夫してしつらえるのも庭作りもインスタレーションといえるだろう。

いずれにせよ、今日パフォーマンスやインスタレーションが美術の前面に出てきた背景には、美的である以外の機能を持たず、台座や額縁によって日常から切り離されて永遠に変わらないことを理想とする物体のみを作品と考えるような、ヨーロッパ近代の美術概念への懐疑がある。言いかえれば、20世紀も後半になると、美術（アート）の重心が「物」から「空間や時間」の創造に移り始めたということだ。

ここでは、地域という場所と日常生活につながりながら、そうした新しい表現形態を通して、その創造行為に関わる人も場所も再生させていくような美術（アート）の可能性を考えてみたい。

#### （1）物から場へ：作品というモノを残さない事例から

まず、結果としての作品を永続的に保存しない場合から検討してみよう。1988年といささか古いのが、私自身も関わりをもった綾町での『野焼き』を事例とする。

ここでいう『野焼き』とは、窯を使うかわりに野外で陶器を焼成する方法を指す。いわば原始的な陶器作りである。出来上がる焼物も、どちらかといえば「焼け物」とでも呼ぶにふさわしい素朴な表情のテラコッタ（素焼き）だ。火の管理に技術を要するにしても、ただ土を焼くだけならば比較的簡単であり、縄文土器作りの体験という意味合いもあって、学校や考古学系の資料館等が主催する体験学習にも採りあげられることが多い。

この事例の場合も、綾町の後援と全面的な協力を得て「照葉樹林文化を考える会」が主催する、第4回綾シンポジウム（1988年4月2日～3日）の関連イベントとして行われた。シンポジウム自体も画期的なものだったが、ここでは『野焼き』に問題を絞る。このイベントの特色は以下の点にあった。

- ① 造形作家による作品制作を中心とする。
- ② 造形作家が長期にわたって滞在し、作品の構想段階から現地で取り組む。
- ③ 地域の人々の協力を得て、また交流しながら制作を進める。（公開）
- ④ 造形作家による作品と子供の創作物を同時に焼成する。（公開）
- ⑤ 焼成した作品の永続的な展示あるいは保管は行わず、森の中に還して風化に任せる。

つまり、「野焼きという手法」の体験ではない。招待作家が、長くても数日限りの祝祭的な公開制作を行うのでもない。そして、焼成された作品を記念館のような場所に展示するのでも、野焼きを行った場所に設置し続けるのでもなかったところが独自だった。

このとき招聘された造形作家の井沢大也（当時、東京藝術大学助手）は、あえて作品の構想を用意してこなかった。現地に約1ヶ月滞在する間に、まず現地の自然に触れ、綾町の職員や主催者など、シンポジウムの運営スタッフをはじめ地域の人たちと交流しながら、「照葉樹林の種」という、まさに森に喚起された形象のテーマを練り上げた。その後綾クラフトの城の一角を借り、陶土を輪積みしては叩き締める手法で制作を進め、完成作品は乾燥を経て野焼きを行う綾川荘前に移された。それらの制作過程および4月2日に行われた野天での焼成のどの部分をとっても、時間刻みの計画を反故にしてしまうような偶然性

が入り込んでくる。制作者も材料も天候など自然条件も、全てが生きものなのである。雨が続いて乾燥がうまくいかず、急きょ川原に運んだ作品に屋根がけをしたうえ、多量の粉殻に埋めて火を焚き、強制乾燥させた一コマもあった。即興的な潑墨画ほど劇的ではないが、作者には偶然性を無いものとせず受け入れて、しかも制作過程に活かしていく力量が求められると同時に、運営スタッフなど関係者にも、全面的に作者任せでは無く、計画の変更について話し合い、また必要な作業を手伝うなどの積極的な関わりが要求される。

見方によっては大変面倒で手のかかる方法であるが、関わることによって、作品が単に作者のものではなく関わった人々自身のものになる。一緒に焼いた手びねりの創作物を造った子供たちから、ごうごうと唸りを上げて数時間燃え続けた本焼きの炎が収まった後に熾で魚や芋を焼いていた人まで、仕方や深さはさまざまであるが、何らかの形で制作過程に関わり時間を共有した記憶こそが、むしろ作品そのものと言ってよいだろう。

本焼きの翌日、灰の中から割れずに無事掘り出された作品は、しばらくしてから最初の計画どおり森の奥に置かれた。展示するための設置ではない。照葉樹の種のイメージで創りあげられた作品は、文字通り森に還されたのである。焼成した場所にそのまま作品を設置して風化に任せるという例はあるが、わざわざ森の奥まで作品を運び、あたかも種が芽吹きそうな場所を選んで徐々にもとの土に還すという試みは、未だかつて聞いたことがない。今更ながら、作品の物質としての永続性に固執しなかった、主催者はもちろん後援者であった綾町の許容度には感心させられる。

こうして作品は風化にまかせ、少しずつ土に溶けていくはずだった。けれども、長雨が続き乾燥の十分でなかった作品は、強制乾燥を施したにもかかわらず焼成が完全とはいえず、ほぼ1年後に同所を尋ねたときには跡形もなかった。このあまりにも早い還元は誤算である。しかしながら、「自然物のように風化し、形を変容させながらやがて消滅することを組み入れた作品」という発想は、まさに森の育む想像力によってもたらされた収穫といえるのではないだろうか。

2000年秋、日向現代彫刻展では大賞作品の保存問題が論議を呼んだ。この舟一朝による『朱色の三角』は、帆を思わせる三角形の12枚の布を、展示空間となった日向岬の風景と響きあうように設置したインスタレーション的な作品だった。大賞を得た作品はその場に永久展示される決まりだけに、そのまま風化するに任せるか、布を金属板等の堅牢な素材に置き換えるか、また物質的な永続性を持たない作品に大賞を与えることの是非に至るまで、さまざまな意見が出された。

このような問題を通して浮かび上がってくるのは、作品イコール永続性のある物質であり、物質としての作品が存在することが文化につながるという「常識」である。それはしばしば、作品の内実を厳しく問うことや作品と周囲の環境との関係を忘れさせ、その場所が本来持っていた意味を失わせる。それに対して、意識的に消滅を内包させた新しい表現形態は、モノ（物）を残さないことによって残るコト（事）、たとえば創造行為を介して共有された時間の記憶のように、関わりをもった個人の心に根つき繰り返し再生されるコト大切さを思い起こさせる。また、一般的に永続性があると考えられている石や金属を素材とした作品にしても、長い時間の尺度で考えれば、やはり朽ちて消滅していくものである。そうした作品を設置するだけで良しとして、維持の手当てを怠るならば、それも不燃物廃棄の一形態に他ならないだろう。

この照葉樹林の森から生まれた事例は、作品が消滅することによって、制作者と地域の人々を中心とする享受者（鑑賞者をより広く捉えた言い方）が創造行為に関わる時間を共

有した記憶と、従来の物質主義的な作品概念に対する批評とを含む小さな種を、森の奥に深く埋めたといえる。

(2) 場から場を内包する物へ：場としての作品を保存する事例から

さて、『野焼き』の事例は、美術（アート）から新しい森の文化の創造を構想するときの貴重な発想の種は残したが、一回限りの小さなイベントで、関わる人もごく限られていた。もっと長期にわたって地域の人々と場所を巻き込み、関わる人とその場所を再生させていくような、文字通り地域に根ざした創造行為はありえないだろうか。そうした事例として、『越後妻有アートトリエンナーレ 2000』と『直島・家プロジェクト』の二つを挙げてみたい。ただし、どちらのプロジェクトについても、私は参加もしくは調査を行っていないので、雑誌等の資料から読み取った範囲でのささやかな分析に留まる。遅まきながら直島には近く調査に行く予定があるため、その後に改めて報告することにして、ここでは越後妻有の方に焦点を合わせることにする。これら二つの事例を選んだ理由は、かたや豪雪地帯の農村、かたや連絡橋から外れた離島という典型的な過疎地域が舞台であり、しかも地域の特性を活かし、一回限りではなく連続を前提とするアートプロジェクトだからである。

昨年夏、7月20日から9月10日にかけて公開された『越後妻有アートトリエンナーレ 2000』は、縄文時代まで遡るといふブナ林を背景に、十日町市を中心とした周辺六町村を会場とし内外142名の造形作家が参加した、国際展としても最大規模のアートプロジェクトである。制作や展示を手伝うサポーターにも700名の応募があり、常時100名が現場に入っていたそうだ。このプロジェクトはもともと、新潟県知事による「新潟里創プラン」の一つとして考えだされた「越後妻有アートネックレス整備事業」の一環だという。総合ディレクターを務めたのは、地元出身のアートディレクター・北川フラムで、その他に国内外の有名批評家や造形作家がアドバイザーとなって協力している。内容の詳細は資料に譲るとして、私が注目したのは以下の点である。

- ① ドクメンタなど大規模な国際展で作品を発表した実績を持ち、現在アートの第一線で活動する造形作家を招待するばかりでなく、地元作家と公募によって選抜された作家の作品も同時に発表・展示する。
- ② 制作者は地域に長期滞在し、その環境に合わせて制作や設置を行う。
- ③ 地元の職人などの技術者が作品制作に参加協力する。
- ④ トリエンナーレのための美術館やアートセンターのような、いわゆる巨大な「箱モノ」は造らず、現有の施設や廃屋などを最大限に利用・再生する。
- ⑤ 発表された作品の3分の2程度を地域住民の希望を容れながら残していく。

特に③～⑤がユニークである。先に述べた『野焼き』の場合も、地元の陶芸家や土木関係者の協力を得たが、一つの作品では交流を行ったという程度の効果に止まる。しかし、こうした大きなプロジェクトとなると、アートが公共事業の側面をもち始める。しかも参加した技術者は、通常の道路や建物の建設とは違い、表現行為に参加するという本来的な意味での遊びと、技術が思いもよらない形で活かされていくという発想の広がりを経験することができる。そして、大都市に拠点を置くコンサルタント会社やアート関連企業ではなく、地域の中に、アートプロジェクトの開催を支援する実践的な技術が蓄積されていくことになる。

また、現有の施設、特に廃屋の利用・再生と作品の保存は、森の文化の創造を具体的に考えようとするときに、最も興味をひかれる部分である。その意味で注目されたのが、M. アブラモヴィッチによる『夢の家』と北山善夫による『死者へ、生者へ』にみられる作品の在りようである。

まず『夢の家』では、廃屋となった古い民家をそのまま生かしながら改装して、特殊な宿泊所が造りだされた。そのインスタレーション作品としての民家を訪れる人は、いろいろ端で昔話を聞きながら食事をし、ドクダミの葉を浮かべた銅製の風呂に入った後、磁石のついた夜着に着替えて、棺を連想させる木製のベッドに水晶の枕で眠る。そこで見られた夢は記録され、「夢の本」としてまとめられる。つまり享受者である訪れた人も、その場で生活するというパフォーマンスを行い、夢を見て、その内容を語ることによって、作者と共に作品を創りあげていく。

写真を見る限りでは異様な雰囲気漂う空間なので、本を編むのに十分なほどの人が実際に宿泊したかどうかは疑問である。しかしながら、夢の記述は、シュルレアリスムの代表的な手法であるオートマティズム（自動筆記）を思い出させる。来訪者は夢の中で得られたイメージを啓示として、理性の検閲にさらすことなく語る。その集積が時とともに変容されながら地域の人々に共有される時、家の場所に関わる新しい物語が生まれるかもしれない。いわばこの作品は、神話や民話など共同体の物語が生成される過程を体験する装置なのである。

次に『死者へ、生者へ』だが、これは廃校となった小学校を舞台としたインスタレーションである。平成8年に廃校となった小学校の校舎に、竹ひごとグラスペーパーを使ったという、螺旋を描いてうねりながら中空に浮かぶ造形物を設置するとともに、そこで学んだ子供たちの写真などを、窓の面に整然と埋め尽くすかのように掲示している。おそらく、間から漏れる光とともに無数の写真を見る者は、地域の人であれば直接的にその場所につながる記憶を蘇らせ、外部からの来訪者であればその場所の記憶に触れて、自らがかつて幼いときに居た場所を想起しながら、同時にその記憶と現在との絶対的な距離を測るだろう。

この校舎に小学生の声が響くことは、二度とないかもしれない。しかし忘却にまかされていた場所の記憶が展示によって再生され、それに触れる享受者がイメージを喚起されることによって繰り返しその場所との新しい関係を紡いでいくような、意味に充たされた空間に変容された。

一年に一軒ずつ、廃屋となった民家をアート組み合わせ再生する『直島・家プロジェクト』にも共通するのだが、制作者は場所を周到に選んでいる。そこに滞在し、歩き回り、いわば土地の声に耳を澄ましながらか、共同体の記憶が堆積している場所を探し当てる。単に寺だったとか学校だったという意味ではなくて、R.オットーの言うヌウメン的な感情を引き起こす、原初的な聖性を帯びた場所である。いわば制作者は、そうした共同体の過去の記憶が流れ込む場所に制作という形で徴をつけ、働きかけることによって、記憶を呼び覚ますと同時に、それらが新しい方向に流れ出すための水路を開く。もちろん、それは制作者独りの仕事ではなく、享受者もその場所に参入し、ときにはパフォーマンスを行うことによって、作品を変容させながら場所を再生させていくのである。このときインスタレーションと分かちがたく一体化した廃屋は、従来のように永続性のあるモノ（物）としての作品でも、一時的な場の設定としてのインスタレーションでもなく、場を内包する身体として活きたモノ（物）になる。



こうした新しい作品発表の在りようは、史実との関わりにおいて、あるいは建築史的に意味のある建物を、博物館のガラスケースに入った展示物のように保存する従来の発想に対して優れた批評になると同時に、アートからみれば、いま同時代に展開されている美術が美術館のような中立的な空間ではなく、具体的な場所に根つき生かされていくポジティブな方向を示しているといえる。さらにそれは、シュルレアリスムや水墨による山水画を森との関わりにおいて考察した結果、得られた道標の方向とも一致する。

#### 4. むすびにかえて

過去の美術の中に森のイメージと美術と関わりを探ることから始まり、新しい森の文化の創造に向けて、今ここの生活と美術との具体的な結びつきに着地しようとしたとき、視野に入ってきたのは、意外にもコンテンポラリー・アート（現在展開されている同時代の芸術）だった。最も遠いものを結びつけて新しいイメージを出現させるのは、シュルレアリスムが得意としたデペイズマンの手法だが、こうした発想の転換は創造行為には欠くことのできない要素といえる。

森は、すでに民話や民具、神楽のような伝承芸能をはじめ数々の伝統文化を生み出してきた。それらが生活と乖離することなく活かされ伝えられているなら、あえて別のことを考える必要はないのかもしれない。しかし、住む人を失った廃屋や生活の中で使われることのない工芸品のように、物質としては保存されたとしても、それらがそこに存在する意味が忘れられていくときには、最も遠いと思われるものと出会うことによって、再生への道が開けるのではないか。

考えてみれば、19世紀の自律と純粋化を目指した近代美術に対する批判と反省から出発し、深層心理学や文化人類学の成果を経由してきたコンテンポラリー・アートは、森のイメージと親しく結びつき、変容させて未来につながるヴィジョンを提示する潜在力を持っている。

たとえば、越後妻有地区でインスタレーションを行った制作者たちのように、ヌウメン的なものが露出している場所を探し当て、それぞれの仕方で掘ることによって共同体の記憶を呼び起こし、その場所を再生に導くことは、地域の人々のみならず来訪者の誰にとっても、他ならぬ自分が過去と未来の結節点に立ち会っていると五感を開いて感得できる、つまり「生きられる場所」をそこに創出するということなのである。

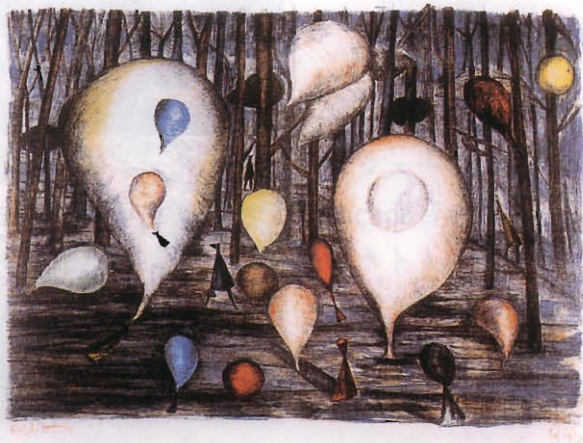
#### 《主要参考文献》

- A. ブルトン『シュルレアリスムとは何か』秋山澄夫訳 思潮社 1994年
- H. リード『芸術の意味』滝口修造訳 みすず書房 1977年
- K. クラーク『風景画論』佐々木英也訳 岩崎美術社 1967年
- M. サリヴァン『中国美術史』新藤武弘訳 新潮社 1986年
- R. オットー『聖なるもの』山谷省吾訳 岩波書店 1995年
- 古原宏伸編『画論』明德出版社 昭和48年
- 戸田禎祐『中国画の見方』角川書店 平成9年
- 『BT』1997年11月号 美術出版社
- 『BT』2000年9月号 美術出版社

## シュルレアリスムの森から



M.エルンスト『生きる喜び』1936年 カンヴァス・油彩 73×92



瑛九『旅人』1957 リトグラフ 37.7×52.5

## 水墨による山水画の森から・潑墨画



玉潤『廬山図』南宋 絹本墨画(部分)

## 森とコンテンポラリーアート・綾町での『野焼き』から



強制乾燥↑



本焼き→



照葉樹林(森)と川(水)の間に燃える火



掘り出された作品・照葉樹林の種



子供たちの焼きもの

**作品保存問題をめぐって・日向現代彫刻展から大賞受賞作品**



舟一朝『朱色の三角』(12枚のナイロン布による構成の一部)