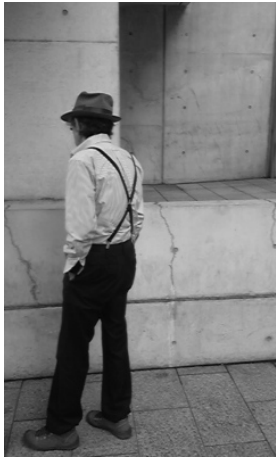


現実と非現実の境界のゆらぎ、内と外の間にあるものの曖昧さ。

(雪野恭弘氏の芸術作品評論)

株式会社ナビックス 河田容英 (Yasuhide Kawada)



雪野恭弘氏

I. 序論

「現実とは、それを信じるのを止めたとしても消えないもののことである」※1

フィリップKディック

How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later 1978 より引用

現実と非現実の間

我々は現実と非現実の境界線をどのように認識しているのでしょうか？

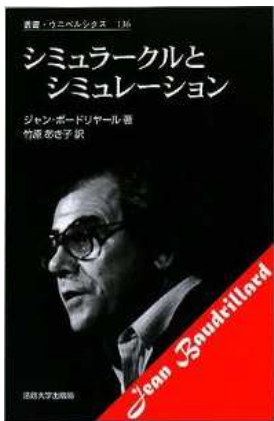
古代の人は目覚めている状態と、夢を見ている状態に境界線を引き、そこにリアル (real) とノンリアル (non-real) の差異を感じることができた。しかしながら現代社会で生活する我々にとっては、現実是非現実、非現実が現実と容易に取って換わり、その境界線は曖昧になっているのが「現実」である。ここであえて、さらに「現実」という言葉を使ったが、その現実さ、それが現実として成立し得るのかどうかという点においても現代の我々は懐疑的にならざるをえないぐらい、その境界は曖昧になりつつある。

例えば現代社会においては、金銭は電子情報にとって代わりオンライン上の数字データのみが行き来し、我々は実際の金銭を見ることなしにモノを売買する。またインターネットにより世界的なネットワークで結ばれ、時間と場所を超越して情報の伝達を容易に行えるようになった。我々は、そこで金を稼ぐこともできれば、見知らぬ誰かとのコミュニケーションを時間と空間の障壁を乗り越えて行うことが可能になっている。さらにゲームという娯楽においても同様に世界がネットワークで結ばれ、大きな仮想空間のなかに多くのプレイヤーが集い、対戦を楽しむようになっている。こうした非現実的な仮想空間を通して実際のコミュニケーションが生まれ、コミュニティ (社会) さえも形成されるようになってきているのである。つまり仮想空間であった非現実的なものが、交流や情報および生活という「現実」を生み出し、社会のシステムとして機能するようになってきているのである。

このように現代社会は、実に多様な仮想現実が作り出され、そこで人々は多くの余暇の時間を過ごし、そこで労働と生活という現実行為を営むようになってきている。こうした社会において、現代人は、過去と比較すれば、格段に現実と非現実の境界線を認識することがより難しくなっていると言えるかもしれない。

例えば、ネットに没頭する者たちにとっては、すでにインターネットの中の世界こそが自分たちにとっては現実であるという感覚をもっている。さらにアニメオタクにとっては2次元のキャラにのみ萌えることができ、それこそが生身の女性よりもリアルであると考えているのではないだろうか。

こうした数多くの擬似的な体験 (それはある層の人々にとっては現実なのであるが) が繰り返し行なわれていることは、リアルな体験、あるいはリアルなモノの存在を薄めると同時に、もうそれを必要としない価値観に現代人が移行しつつある事を示唆している。またこうした非現実空間での滞在時間と、そこで提供されるサービスへの消費が促進されることで、リアルなものは一層埋没し、存在そのものが不確かなものへと摩り替わってゆくのであろう。もうそこでは現実 (リアル) は求められてはおらず、オリジナル (リアル) なき模造 (コ



ジャン・ボードリヤールの著作
シミュラクルとシミュレーション

ピー)が消費されているにすぎない。※2

例えば、かつてのマルクス主義社会においては「労働」こそが社会の中心的な「力」であって、それこそが現実(リアル)を支える根幹ともいべき位置を占めていたのだが、現代においてそれは過去の神話と化してしまった。なぜなら「労働」そのものも既にバーチャルな空間の中で行われるものとなり、こうした社会において労働は、生産的な何かではなく、「記号」としてのみ消費されるものだからである。

ジャン・ボードリヤールは『シミュラクルとシミュレーション』のなかで、先述したような現代社会においては、モノは総じて「シミュラクル」であるという事を指摘している。シミュラクルとは、再生産されたモノであり、実在のない記号であり、オリジナルなきコピーのことである。

このシミュラクルには3つの段階があり、最初の「模造」の段階においては、①シミュラクルは自然のコピーとして存在し、②大量生産の時代に入ると、シミュラクルは、オリジナルの複製のかたちをとる。そして、③シミュレーションの段階に進むと、シミュラクルは、オリジナル不在のままにコピーされる。

例えばディズニーランドのような世界はどこかに実在しているわけではない。空想の世界を現実化しているからこそ「夢の国」として多くの人を魅了しているのである。そしてそこに集う人々は、非現実であることを理解しながらも、それをリアルなものとして消費するのである。ディズニーランドはシミュレーション化された仮想現実の世界であり、こうしたモノこそがオリジナルなきコピーなのであり、現代においてモノは、こうしたオリジナルが存在しないままに誕生し、その瞬間からコピーとリアルの境界線をあいまいにして消費されるようになっているのである。

現代の我々を取り巻く社会的価値観は正に、シミュラクルに伴う消費形態や、趣向もそれに準じたものに移行しつつある。かつては非現実であったものが境界を越え、それが現実と化し、また現実を非現実化している。つまりは境界線(リニア)が非常にあいまいになっており、そのあいまいな状態を我々が普通に受け止められるような状況が存在するようになってきているのである。

私は、こうした我々の生きる現代社会のフォーマットを視野に置きながら、雪野恭弘氏の絵画の意味ではなく、存在意義を読み解いてみたいと考えている。なぜなら意味を付す事が出来るのは、雪野氏、本人だけでありもちろん私ではない、しかしながらその存在意義が影響を与える対象は私に他ならないからである。

The Note Paper について

私の手元には「The Note Paper」と題された作品のカラーコピーがある。そしてこのコピーされたものこそが本物(リアル)であると雪野氏は語る。この作品は、レポート用紙をアクリルペインティングで模写したものをコピー機でさらにカラーコピーしたものであり、それこそが真の作品であるという訳である。

まずモチーフであるレポート用紙というモノそのものについて考えてみたい。

レポート用紙は、そこに情報が書き込まれる事でそこに何らかの意味性が始めて存在するのであって、何も書き込まれていない状態というものは非常にニュートラルな状態であると言えるだろう。つまり何も記入されていない白紙のレポート用紙というものは単なる表層的な存在であって、そこには何の意味性も存在していない状態ではない。しかしながら、それを雪野氏が模写を行い、ペインティングとしての痕跡がそこに残されたことにより、それまで表層的であったレポート用紙という存在に、何らかの意味性が込められたと捉えることができる。実際、ペインティングという行為によって生み出されたそれは、レポート用紙という実用的表面の枠を超え、作品として美しさを兼ね備えたアートとして昇華された様を装っていると私は思う。

私にとって、雪野氏のこの作品は「意味性の存在しない表層でありながら、かつ表現しなければならない表現の表層」という点ではジャスパー・ジョーンズ(Jasper Johns)を思い起こさせるものであるし、作品そのものの抽象的とも言える美しさにおいてはサイ・トンプリー(Cy Twombly)を思い起こさせるものであった。

つまり、私をして、こうした思考および、感情を喚起したという事実(リアル)は、そのレポート用紙の模写(ノンリアル)という作品が、本来の、つまり模写の対象となったオリジナルのコクヨレポート用紙の表面



雪野恭弘: The Note Paper



Cy Twombly
Quattro Stagioni: Estate 1993-4

ロンドンのテイトモダンを何度も訪問したが、行く度に彼の作品は必ず見た。

的で、意味のないものから乖離して別物へとスライドしたと捉えることができるのである。雪野氏のこの「模写をする」という行為は、無機質なものを有機的なものに変容させ、鑑賞者である我々に、無機質な表層に対して何らかの意味を抱かせる点で成功を収めていると言えるだろう。しかしながら、それは、あくまでもココヨレポート用紙の模写であって、オリジナルとはなりえない。そして雪野氏自身、それが単なる模写でしかないことを証するかのように、その模写からコピー機でさらなる表層を印刷し、そちらこそが作品（リアル）だと主張しているのである。

私はそこにこそ、この作品の本質的な魅力である「ゆらぎ」や「ゆさぶり」を感じるし、そこにこそ確信犯的にこうした破壊的行為と構築的行為が同時に行われていると確信している。よって下記のような図式が成立すると私は考えている。

ココヨレポート用紙（オリジナル、現実、リアル、実用的）

↓「反転」

レポート用紙のペインティング（コピー、模写、ノンリアル、非実用的）

↓「反転」

ペインティングのコピー（コピーのコピーはオリジナル、裏の裏は表、作品として成立）

つまりレポート用紙（リアル）をペインティングによって転写し、さらにそれをコピーによってマスプロダクティブな手法を借りて擬似的に量産することで、そこに2重にズレを生じさせ、そのズレが模造でしかないものをリアルへとスライドさせるのである。

それは「裏の裏が表である」という比喻によって容易に理解できる。

表層的であるという点で、雪野氏の手法は、アンディ・ウォルホールやジャスパー・ジョーンズの手法と類似しているように思われるかもしれない。しかしながらウォルホールの手法においてはマスプロダクト化された模造品という存在そのものが作品であった、それに対して、雪野氏の手法は、現実（リアル）と非現実（ノンリアル）に対して揺さぶりをかけるコンセプトそのものであるという点で、ウォルホールとは大きく異なっているといえるであろう。

アンディ・ウォルホールやジャスパー・ジョーンズの、ポップアートやネオ・ダダの時代であった1950-60年代においては、リアルから転写が盛んに行われ、その作品が観念的な認識と共に語られ始められるようになった時代であった。

実際、雪野氏は、こうした芸術の時代を体験してきたネオ・ダダの作家であると分類されている。同時代の作家で友人でもある赤瀬川源平氏※3が、千円札のコピーを作品として作成したのも、こうした時代の文脈からみると、まさにその時代を反映したものであったと回顧することが可能であろう。

さらに時代は進み、80年代以降はシミュレーションイズム（Simulationism）といったスタイルが台頭することになる。シミュレーションイズムとは、大衆芸術や商品のイメージを盗用あるいは剽窃することで行われる表現手法である。ヴァルター・ベンヤミンは「複製技術時代の芸術」で近代芸術の唯一性（アウラ）という芸術における価値観を唱えたのであるが、シミュレーションイズムは正にその反対であると言えるだろう。シミュレーションイズムという表現は、ジャン・ボードリヤールが『シミュラクルとシミュレーション』で指摘した、オリジナルとコピーの区別が消失し、コピーが大量に消費される現代社会とその価値観に大きく依存したものであると考えられる。こうした一連の流れのアーティストには、他人の写真を複製して自らの作品とするシェリー・レヴィーンや、様々なシーンに自分を溶け込ませてセルフ・ポートレイトを撮影するシンディ・シャーマン、さらにはチープでキッチュなグッズを铸込んで非常にコストのかかる作品に仕上げ作品とするジェフ・クーンズなどがいる。

また音楽においても80年代後半にはハウス・ミュージックが台頭を始める。美術評論家の榎木野衣が1991年に著した『シミュレーションイズム ハウス・ミュージックと盗用芸術』で指摘しているように、ハウスはもともと様々な音楽からのカットアップ、リミックス、サンプリングという手法を用いて盗用した音楽であり、シミュレーションイズムという流れが、時代の表現方法として芸術・音楽・消費といった様々な分野においても行われたことを我々は回顧することができるのである。



榎木野衣著



80年代後期ハウスの名作
808:90



村上隆×ルイ・ヴィトン

さらにこうした延長線上に、現在、日本人で世界的に注目されているアーティストの村上隆がいる。彼は海洋堂と組んでフィギュアを作品としたり、ファッションデザイナーのマーク・ジェイコブスとコラボレーションしてルイヴィトンのシリーズを販売したりすることで、シミュレーションイズム以降のこうした延長線上のアーティストのマスプロダクト化にかなり積極的である。

こうしたポップアート以後から生じた流れは、現代社会におけるシミュレーションおよびシミュラークル化が一層進行している事、さらに現実と非現実、本物と複製の境界が不鮮明である消費社会の形態が背景として関係していると考えて間違いないであろう。

こうした現代アートの流れを概観した上で、その流れの中での雪野氏の作品の位置を考えてみたい。

まず、かつてのネオ・ダダの画家たちであるが、彼らは現代アート史の文脈のなかで語られており、すでに歴史となってしまった感が否めない。これは作家としての評価や、その当時のムーブメントとしての考証が十分に行われてきたためであると考えられる。評価が定まるということは非常に良いことなのであるが、それが足かせになる場合もある。なぜなら今度は、その評価に準じた作品を提供することが他から求められるようになるからである。こうして芸術家は、自己模倣（過去の作品の複製）を行うようになるようになる場合がある。

しかしながら、雪野氏は、確かにネオ・ダダという時代を通過して現在に至る芸術家ではあるが、その試みはいまだに瑞々しく、創造的なアグレッシブさと、新鮮さを兼ね備えた表現者であることへの驚きは私は禁じえない。雪野氏の作品からは、彼がネオ・ダダの時代に踏みとどまらず、いまだ前進あるいは拡張を続けているのを感じるのである。(ただその歩みは非常に遅々としたあまりにもマイペースなものであることは否めないが…) 私にとって雪野氏の作品が魅力的であるのは、評価が定まっていない、あるいは不当な評価におかれているという点にもある。つまり雪野氏は、いまだジャンル分けという足枷につながれておらず、不定形なそのスタイルは、依然として液体（リキッド）の状態であり、決して固形（ソリッド）の状態ではない、非常にウエットでありながら、しかも枯れた飄々さを併せ持つ魅力に溢れたものであるといえる。

さらに私にとって雪野氏の作品を魅力的にしている別の要因は、哲学的な文脈における手法を使いながら、様々な角度で評価を紡ぎだすことを可能とする作品コンセプトの深さである。

雪野氏の作品は、先述したジャン・ボードリヤールのハイパーリアリズムから、その解釈をアプローチすることも可能であるし、後述するジャック・デリダの脱構築主義的なアプローチからもその深さを浮き彫りにする事が可能であると私は考えている。

私はこの文書において、雪野氏の作品が、私にあってどのように知的好奇心を刺激してきたのかのその過程、つまり、私にとっての彼の作品の存在意義がどのようなものであるかを明らかにしてみたいと願っている。

Ⅱ. 雪野氏の作品について

作品1：マイナス ジャコメッティ

雪野氏の作品に「マイナス ジャコメッティ」というものがある。雪野氏は壁一面に、自身で描いた静物画の原画のカラーコピーを並べそれを作品として展示した。左の写真で雪野氏が手にしているものが原画であるが、これにはカラーコピー後に、ジャコメッティの彫像が描き加えられている。

雪野氏の個展に行った方が、そこでの雪野氏との会話部分を掲載しているのでその部分を以下引用する。

原画をみて

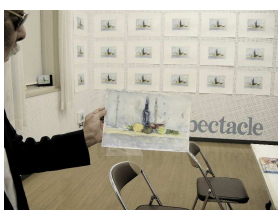
(私)「……プラス・ジャコメッティなのではないですか？」

(雪野氏)「やっぱりマイナスがいいんだよね…」※4

これを読んで、私は雪野氏のスタンスが常に一貫していることを非常に強く感じさせられた。この作品の「マイナス ジャコメッティ」というタイトルは、彼のブレない作品における位置付けというものが何であるかを明



「マイナス ジャコメッティ」



原画を手にする雪野氏

確に証しするものとなっている。これは先述した雪野氏の作品「The Note Paper」において、雪野氏が、原画ではなくカラーコピーされたものが本物だと言ったことにも底通している。

つまり、この「マイナス ジャコメッティ」というタイトルは、この作品においても、「The Note Paper」と同様に壁一面に張られたカラーコピーこそがリアルな作品であり、いわゆる原画とされる後からジャコメッティの彫像が描き加えられたものは、模倣（ノンリアルあるいはコピー）でしかないというのが雪野氏の認識なのである。

もしタイトルが「プラス ジャコメッティ」であれば原画こそが作品あるいは本物（リアル）でありコピーは単なる模造本として扱われることになってしまうであろう。しながらそのタイトルは「マイナス ジャコメッティ」、つまりジャコメッティの彫像が描き加えられていない、量産されたカラーコピーの方こそが作品であることを示している。つまり「マイナス ジャコメッティ」というタイトルそのものが、カラーコピーこそが作品であることを証しているのである。雪野氏は、原画をカラーコピーし、その後、ジャコメッティを意図的に書き加えることによって、原画を模倣として認定し、カラーコピーにこそ作品としての本物性（リアル）を付与することを行ったのである。

この行為には、さらなる深い分析を加えることも可能であると私は考えている。

まず、それを述べるにあたり、美術史家のフレッド・オートン(Fred Orton)の“Figuring Jasper Johns”という著書において述べられる、ジャスパー・ジョーンズ論について触れておく必要があるだろう。※5

ここではフレッド・オートンがジャスパー・ジョーンズの作品を脱構築的な観点から読み解こうと試みており非常にその点が非常に興味深い。オートンはその中で 1973 年の作品“Untitled(Skull)”を取り上げ、その署名の部分に特に注意を喚起している。この作品においてジャスパー・ジョーンズが右下に自分の署名を書き込んでいるのだが、その署名の上には×印が付けられ抹消扱いになっている。これはジャック・デリダがハイデガーから借りた抹消方法である×印に通じるものであり、それを踏まえたうえでオートンはこの×印によってこの作品が、あえてジャスパー・ジョーンズ自身のものであることへの疑念を喚起するものとなっているのであると指摘している。つまり、ジャスパー・ジョーンズはいわゆる脱構築的な手法で、画家と作品との関係にゆらぎが生じるような仕掛けをそこに施しているという訳である。

それにさらに推測を加えると、骸骨(skull)はジャスパー・ジョーンズ自身の顔から転写したものかもしれないし、あるいはそうではない他の誰かかもしれない。そう考えると、この作品は他の誰かの顔から転写された骸骨像であり、それゆえにジャスパー・ジョーンズは署名に×印を書き加えたのかもしれないし、さらに飛躍して考えれば、ジャスパー・ジョーンズの顔を他の誰かが骸骨として転写した作品かもしれない。

(ジャスパー・ジョーンズの作品だが、他の誰かの顔、あるいは他の誰かの作品だが、ジャスパー・ジョーンズ顔)

いずれにせよ、ジャスパー・ジョーンズの署名の抹消という行為は、作品そのもののアイデンティティを不安定にするという点で、効果的な役割を果たしているように思われるのである。

さて、ここで雪野氏の作品「マイナス ジャコメッティ」に立ち返ってみる。私は、雪野氏の作品に、ジャスパー・ジョーンズの作品で示されたと同様の要素を強く感じさせられた。雪野氏が原画のカラーコピー後に、原画に対してジャコメッティの彫像を描き込んだという行為そのものは、正に自分の署名に×印を付ける事と同様の意味を持っていたと思われたからである。

これはジャック・デリダ※6の脱構築的な手法において解釈するなら、一時的に成立した原画という作品を不安定(アンフィックス: unfix)する為のものであったと考えられる。そして同時にカラーコピーこそが作品としての本物(リアル)であることを認証する行為に他ならなかったのではないだろうか。私にはこの作品から、原画と、コピーとの関係性における「ゆらぎ」や、その作品を見るものに対して仕掛けてくる「ゆさぶり」のようなものを感じざるを得ないのである。

脱構築とは、我々が安定していると信じているもの、つまり決して動かないと思っている価値観に対して、内部から解体し揺さぶりをかける哲学である。一般的に鑑賞者は、作者によってペインティングされた絵画こそが本物であるという価値観が常識として既に刷り込まれており、それを信じて疑っていない。しかし、雪野氏の作品は、その辺りにもじわじわと揺さぶりをかけ、我々の、固定観念によって完全に支配されてしまった価値観に対してある種の「ゆらぎ」をもたらすのである。それは序論で言及した、現実(本物あるいはリアル)と非現実(偽物とノンリアル)の境界線に対するゆらぎと同様のでもある。



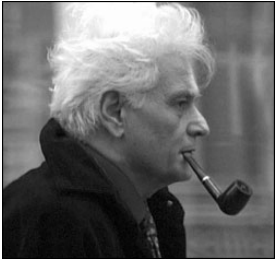
Fred Orton:
Figuring Jasper Johns



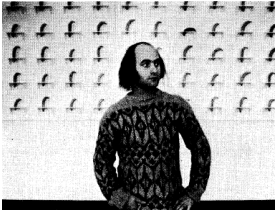
Jasper Johns
Untitled(Skull) 1973



ジャック・デリダ
「絵画における真理」

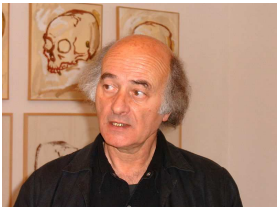


Jacques Derrida ジャック・デリダ
(1930年7月15日 - 2004年10月8日)



ジェラルド・ティチェス=カルメル
「文化的大規模バナナ園」1969

カルメルの頭右上のおれたバナナが本物のバナナである。



カルメルの近影

雪野氏の作品は、こうした脱構築主義としての観点から読み解いてみると非常に深遠な作品であることが理解できる。ここから少しジャック・デリダの著書「絵画における真理」(La vérité en peinture, Flammarion, 1978.)を引用しながら、雪野氏の作品に考察を加えたいと思う。なぜなら、そこで言及されていることや、引用されている作品は、雪野氏の作品との高い相関性があると私は強く感じているからである。次に、私がそう感じた決定的な好例を紹介する。

デリダは「絵画における真理」のカルトゥーシュの章で、ジェラルド・ティチェス=カルメル (Gerard Titus-Carmel) の作品に言及している。そこで取り上げられている作品のひとつが「文化的大規模バナナ園」(The Great Cultural Banana Plantation, 1969-1970)である。カルメルは、本物のバナナを「モデル」つまり「範例」として、プラスチックで作られたバナナ59本と一緒に並べ、展覧会の期間中に次第に本物が黒く変色し腐ってゆく過程を展示した。

この文書(カルトゥーシュ)は日記形式で綴られているのであるが、ジャック・デリダはその日記の初日の書き出しにおいて「そして同様に残余から、先例なしに」(et ainsi du reste, sans precedent)と1行だけ書き込むことで、彼の問題とする点が「残余」であり、先例なしにという部分からはモデルなき作品とは何かを問う姿勢をまず我々に示していることを読み取れる。さらにデリダはカルメルの取ったそのモデルなき作品における手法を4つ提示(ABCDとして提示)しており、そのB手法の説明の中で、このバナナの作品を引用している。このB手法とは「モデル(本物)を解体することによって」というものである。

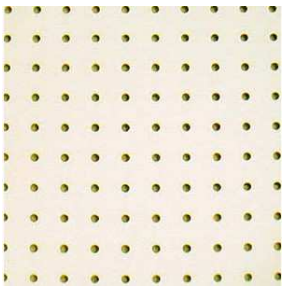
つまりカルメルは、本物(モデル)を腐敗に任せ、本物の存在に終止符を打つという方法で本物(モデル)の解体の方法を示したのであるとデリダは言っているのである。(本物は腐敗し消えてゆくが、プラスチック製の複製バナナはずっと存在し続ける)

このバナナの腐敗は、ジャスパー・ジョーンズの署名に対する×印による抹消と類似的な意味を持っていると考えられるだろう。つまりモデル(本物)を解体し、コピー(模倣)とその関係における優位性を「あやふや」にする、あるいは「ゆらがせる」という方向性において、双方はデリダが述べる脱構築を体現した作品としての共通項を持ち合わせていると言える。

私は、ジャスパー・ジョーンズの作品以上に、カルメルと雪野氏の作品の相関性は高いと考えている。それはカルメルの作品における腐敗してゆく本物のバナナは、雪野氏の作品においては、コピー後にジャコメッティの彫像が書き込まれた原画と同等のものであり、いわゆる本物(オリジナル)、言い換えればモデルが消滅してゆく、あるいは展示されないというところに解体という手法が存在しているからである。

雪野氏の作品「マイナス ジャコメッティ」において、我々は、コピーされた作品の内に解体された(つまりはそこに描かれていない)ジャコメッティの彫像を想像のうちに見ることができる。それはかつてオリジナルであったもの、つまり原画に描き込まれているはずであろうジャコメッティの彫像である。こうして我々は、ジャコメッティの彫像が存在するよりもさらに強く、ジャコメッティの彫像の存在を逆説的に感じさせられるのである。それは何と我々の想像力を刺激する方法となっているのであろう。こうした手法により、作品は、鑑賞する者に対して「本物の不在」を感じさせ、その関係性をゆさぶるが故に、結果的にカラーコピーされた模造こそが、本物(原画)を超えて芸術的作品として成立し眼前に立ち現れてくるのである。このようにジャコメッティの彫像が描かれた原画以上に、カラーコピーのほうが我々のイマジネーションを喚起するという図式は、原画よりコピーのほうが作品として優勢にあることを結果として示すものとなっているのである。ゆえに原画よりも、カラーコピーこそが作品(本物)であり、さらにこうした意味において「マイナス ジャコメッティ」は確かに「マイナス ジャコメッティ」でなければならず、「プラス ジャコメッティ」では決して成立しえぬ深さがそこには存在しているのである。

この様に、雪野氏のひとつの作品を、デリダの脱構築の観点から読み解いてみたのだが、他の作品においてもさらに雪野氏の作品と、デリダの哲学における相関性を理解することが可能である。その事は、次に取り上げる雪野氏の作品によってさらに補強される事となるであろう。次の作品を、私はデリダが指摘する「パレルゴン」を用いて解説したいと思う。



有孔ボード

作品2：「La Divina Commedia」

イタリア語で「神曲」というタイトルがつけられた作品は、見る者をさらに作品の存在における曖昧さへと誘う。この作品は、作品の内と外の境界線を消失させるべく意図された作品であると思われる。作品は、展示スペースの壁である有孔ボードの上に、その有孔ボードと同じ間隔で、紙の上に丸を描いたものを張り展示するというものである。遠目には、ギャラリーの壁と作品が一体化してしまい、どこに作品があるか見分けがつかず作品のタイトルだけが張られているように見えたという。近づいてみると、壁に紙が張られ、そこには無数の黒丸が描かれている事が理解できるという訳である。

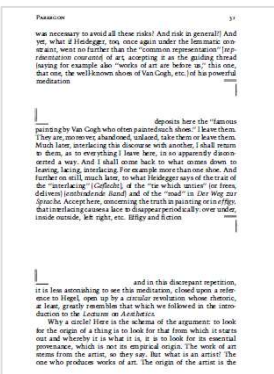
この作品の面白さは、有孔ボードに穿たれた穴と、紙に描かれた黒丸のコントラストである。孔は3D（立体）であるが、紙に描かれた丸は2D（平面）である。しかしそれが一体化して、境界線が曖昧な作品を構成するのである。その境界線の曖昧さゆえに、ともすると有孔ボード張りの壁のあるギャラリーの空間全体が作品に拡張されていたのかもしれない。見るものはどこからどこまでが作品であるかという点において「ゆさぶり」をかけられるのである。また逆の見方をすれば、そこには作品は存在していないという捉え方も可能ではなかっただろうか。いずれにしても境界線の曖昧さがこの作品の真骨頂ではなかったかと私は感じている。こうした境界線の曖昧さに関して、先に述べたようにデリダの「パレルゴン」という点から雪野氏の作品をさらに考察し推論してみたい。



額縁は作品を枠取るだけでなく、それ自身が人々を作品に引き寄せさせるための機能を果たしている。こうした付属的かつ外在的な部分がパレルゴンである。

まずデリダは、「絵画における真理」のパレルゴンの章のなかで、その境界の捉え方について述べている。それに先立ちます、パレルゴンとはそもそも何であるかを明らかにしておくことから始めるとしよう。

パレルゴンとはギリシア語で「παρεργον」と表記される。これは「作品」を示すエルゴン（εργον）に、接頭辞であるπαρがついた言葉で、パレは「外に、そばに、傍らに」を意味していることから、パレ+エルゴン=パレルゴンは「作品とは無関係な部分」「付属物」「アクセサリー」等々と解される。それに含まれるものとして、デリダは、絵画の額縁、彫刻の衣紋、神殿の回廊などの例を取り上げている。パレルゴンは付属的、装飾的なものであって作品そのものではない。しかしながらパレルゴンは作品を囲い、括弧に包むと共に、人々の注目を作品に引き寄せ、関心を集めるという外部とのコミュニケーションとしての役割を果たしている。デリダはそこにさらに踏み込んで、芸術の真理とは、エルゴン（作品）よりもむしろパレルゴン（枠）の側に、そしてパレルゴンとエルゴンの境界にこそ潜むものである事を証明しようとした。そうした持論の展開にあたって、デリダは「絵画における真理」のパレルゴンのテキスト中に、何度も空白を太く縁取ったパレルゴンを再現している。例えば



この様に、である。

テキストの中に挿入された空白は、何も記されていない訳ではない。むしろそこに何らかの意図の存在を感じさせるものとなっているのではないだろうか？

「絵画の真実」のパレルゴンの章では、テキスト内にこうした枠（パレルゴン）が何度も出現する。

こうしたパレルゴンについての概要を踏まえたうえで、その思想的アプローチを再度、雪野氏の「La Divina Commedia」に当てはめて検証してみたい。まずこの作品においては作品（エルゴン）と枠（パレルゴン）の境界線が非常に曖昧である。いやむしろ境界を無くして、パレルゴンまでも作品内部にまで取り込もうという試みが行われていると考えることができる。つまりギャラリーの有孔ボードの壁全体、いや室内全体がパレルゴンとして、いいかえれば空間全体が額縁（frame）として機能することまでもが期待されていたのかもしれない。あるいは作品（エルゴン）が室内（パレルゴン）と完全に一体化し、作品そのものがパレルゴンに吸収されることが期待されていたとも考えることが出来るかもしれない。それは何というパラドキシカル（paradoxical）であり、かつ発想におけるパラダイムを我々に経験させてくれる作品となっているのだろう。

いずれにせよ、デリダが内部から解体し、脱構築を計ろうとしたその哲学的な表現が、雪野氏の作品の中には見え隠れするのを、私はいつも感じる事が出来る。ゆえに雪野氏の作品は、脱構築のコンテキストの中で語られることで、さらなる輝きを放つものとなるのではないかと私は考え続けている。

作品3：生活必需品展

1971年、雪野氏は自分のアパートのものを展示する「生活必需品展」を企画した。この企画にあたり、展示対象となる部屋の写真を荒木経惟氏が写真撮影を行っている。

この展示の意味を、脱構築的な観点、デリダが指摘したパレルゴンに対する考え方を再度参照しながら改めて検証してみたい。

まずデリダはパレルゴンについて言及したが、それはカントが『判断力批判』において以前から言及していた考え方を脱構築的に深化させたものであった。その『判断力批判』においてカントは、「美学的対象は内在的な美、価値、意味を備えていなければならない」と述べている。ゆえに「外在的なものである、金銭的な価値や、制作に関わる具体的条件、制作場所といったものは区別されるべきである」としている。

つまりカントは作品において内部／外部は慎重に区別されなければならないものであると主張しているのである。しかしながらデリダは、カントのこの説に対してゆさぶり（反論）をかける。

もしカントの言うように作品における内部／外部が明確に存在するのであれば、その両方の間にも境界が存在していなければならない、その境界からの内部を保護しようと囲おうとする枠に対してもこだわらなければならない。つまり枠そのものも、価値、美を有するものであることが求められなければならない事になる。そうすると作られる外部の枠もまた、再び枠取られる必要があり、その枠もまた枠取られなければならないというような終わることのない循環を生み出してしまふことになるのである。つまりカント的なアプローチで内部と外部を分離しようとするならば、美学的対象というものが無限の広がりを見せ、作品を鑑賞する我々がどこまでを作品としてみるべきかの限界を見失うことになってしまうのだとデリダは指摘している。

芸術の真理とは、エルゴン（作品）よりもむしろパレルゴン（枠）の側に、そしてパレルゴンとエルゴンの境界から内部に向かうものである事をデリダは示したのである。

このデリダの説に照らし合わせると、重複するが先に述べた雪野氏の「La Divina Commedia」は逆説的にその事を証する格好の作品であったと私には思えてならない。この作品はカント的な無限の広がりを持つループを逆説的に我々に示す結果となっているのではないだろうか。例えば、作品の張られた有孔ボードの壁は、境界を失わせ、作品の一部へと拡張されていなかっただろうか？あるいは、有孔ボードで囲まれたそのギャラリーの空間そのものが作品へと拡張されていなかっただろうか？

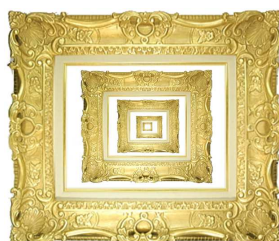
そのことを考えるにあたり、私は、また別の事を想像する。例えばそれがMOCA(The Museum of Contemporary Art)に展示されている磯崎新によって描かれた1枚のドローイングの作品であるとしよう。ではその作品の境界はどこに存在するのだろうか？ドローイングの線そのものが作品の境界か？それとも描かれた用紙だろうか？あるいは作品を縁取る枠までだろうか？もしかするとその作品が展示された壁一面が作品として考えられはしないだろうか？さらにはその展示空間そのもの？さらには建築全体そのものまで作品に拡張される可能性も考えられるのではないだろうか？磯崎新のドローイングと、磯崎新の建築空間の作品における境界線はどこにあるのだろうか？

このように内部／外部を分断しようとする事から生じてしまう境界の無限性の指摘こそがカントのパレルゴンの捉え方に対するデリダの解体だったのである。つまりカントと対照的に「作品の外在的なものである、金銭的な価値や、制作に関わる具体的条件、制作場所といったものは区別されるべきであるべきではない」というのがデリダの主張である。外部的なものは、作品（エルゴン）の内に組み込まれていかなければならず、パレルゴンにこそ、内と外を確かなものにする境界、あるいは芸術の真理が潜んでいると説明しているのである。

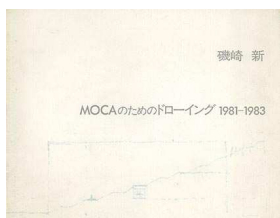
さて、雪野氏の生活必需品展に話を戻す。雪野氏が「生活必需品展」において展示しようとしたものは何だ



Immanuel Kant：カント
(1724年4月22日 - 1804年2月12日)



作られる外部の枠もまた、再び枠取られる必要があり、その枠もまた枠取られなければならないというような終わることのない循環を生み出してしまふことになるのである。



磯崎新
MOCAのためのドローイング 1981-1983
出版元：雅陶堂ギャラリー



磯崎新
一九六八年の建築情況
建築の解体

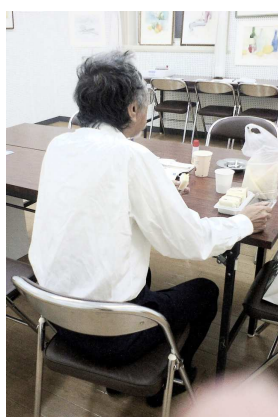
ったのであろうか。それは作品ではなく、生活に関わる一切のものであった。それには、クリネックスステッキュー、ソニー・トリニトロンTV、蒲団、キッコーマン醤油差し等、生活における諸々が含まれたものであった。つまり雪野氏を取り巻く美学的対象における内在的なものでは一切なく、外在的なもの全てだけが展示されたのである。それはエルゴンなきパレルゴンのみの展示と言い換えも可能であろう。つまり外在的な、いわゆる枠（フレーム）だけがそこに展示され、逆説的に不在となった作品（エルゴン）の存在が強調されたのであり、そのパレルゴンそのものが「展示する」という過程を通して、エルゴン化（作品化）されたのである。

さらに、そのコンセプトの実現プロセスにおいて荒木経惟氏が写真を撮影することで、イメージを印画紙に定着させるかのようにそのエルゴン化が行われたという点は、非常に興味深いと思う。当時、雪野氏は「センチメンタルな旅」を発行した時期のアラーキーとは非常に親交が深く、1000部限定の写真集をもらったり、雪野氏の雑誌のためにアラーキーが写真を撮りおろしたりしているのであるが、この「生活必需品展」にあたっては、アラーキーが雪野氏の自宅を訪問し、室内の撮影が行なわれた。その際に、女性との行為も生活の必需品であるということで、アラーキーは女性を伴って訪問しており、その女性との撮影も行われたという点もパレルゴンの一部であったとして言及しておきたい。

「生活必需品展」における雪野氏の、内と外の曖昧さ、そしてそれを明確に区分しないことは、ここでもデリダの行う脱構築におけるスタンスとの相関性の高さを感じられる。こうした文脈の中で、1枚の写真を掲載しておく。これは作品を展示するギャラリーで昼食中の雪野氏の写真である。雪野氏はサンドイッチを食べているようである。

パレルゴンについて語るこの文脈の中で、このスナップ写真※7を、私はあえて取り上げることとした。

この写真にあるように、ゆるく作品の空間にいわゆる「生活」を持ち込むあたりは、さすが雪野氏である。これを「生活必需品展」を下敷きに考えるならば、もうこれは無意識に行われる境界線に対するゆさぶり、パレルゴンからエルゴンにアプローチしようとする行為（アクション）ではないかと私は思ってしまう。作品を展示する空間と、食事という生活空間が一緒になっており、境界の曖昧さがそこにはある。内と外の曖昧で、ゆらぎがともいうべきものが、そこには存在するのである。過去に行われた「生活必需品展」は、これと同様の観点から見ることで、雪野氏の作品の一貫性を紡ぎだすための重要な通過点であったと私は考えているし、それにアラーキーが関係したという事実もまた、それを裏書するものとなっていると思う。



雪野氏の昼食@ギャラリー
2007.4.14.(土)~20(金) 10:00~17:00
大分市・府内町・赤レンガ館 チャンネル21

作品4：「40兆6840億キロメートルへの献身」

雪野氏は1979年に蒲田の二人称画廊において「40兆6840億キロメートルへの献身」という展示を行った。その展示内容は開店の際に用いる花輪をギャラリー内で展示するというものであった。実際は実現しなかったが、本来は計画として花輪を立てて、かつ自転車をその周りに並べるというプランもあったという。

展示にはバリで展示すると評判になるほど素晴らしいという賛辞から、覗きには来たが、もう終了してしまったと思い帰ってしまう人など様々だったらしい。

この展示においても「生活必需品展」と同様、主体なき外在的なものの展示、つまりエルゴンなきパレルゴンのみの展示が行われたという見方をすることが出来る。実際は外に存在するもの（例えばパチンコ店の周辺の風景）を、ギャラリーの内に取り込むことで、内と外の境界を曖昧にするものであったと考えることも可能であるし、花輪が意味するもの、それは何かの事柄に対する「祝祭」を意味するのであるが、その祝いの対象となるものの不在を浮かび上がらせるものともなっているように思われる。

いずれにせよ、そこには内在的要因が存在することなく、外在的な要因のみで構成された、いわば中身がスッポリと抜けた展示が行われていたのだと想像することができる。そこでは祝祭の空間が、無意味にシュミレーションされており、無機質な花輪（フェイクの花）がそれに色を添えるというものであった事だろう。花輪で祝われていながら、その祝祭の対象そのものが抜け落ちているという構造である。

このように雪野氏の作品には、境界線を曖昧にするものが多いのである。それは内と外のゆらぎであり、同時にそれはまた現実と非現実のとの間にある「ゆらぎ」でもあるのだと思われる。



作品5：チューニング

2001年10月31日に雪野氏はチューニングというイベントを大分のNHKスタジオホールで開催した。このイベントの内容は、そのタイトルが表すように「調律」である。普段は黒子である調律師の現場の仕事、観客が、それをあたかも演奏行為の様に鑑賞するというのが、このイベントの趣旨であった。

通常、調律とは演奏における前準備として行われるものであり、演奏こそが鑑賞の対象であるべきであるのだが、雪野氏は演奏行為ではなく「調律」という演奏前の労働行為を観客にイベントとして示したのである。私はこれも、雪野氏の作品に一貫した「作品における主体の不在性」あるいは、エルゴンなきパレルゴンが示されるための行為であったと確信している。つまり作品（つまりここでは演奏者による演奏行為を意味するのであるが）は観客の前には提示されず、あたかも絵画を飾る額縁のように、パレルゴンのな付属物（調律作業）が、あたかも作品のように観客に提示されたのである。調律は演奏行為ではない。しかしながら演奏行為の前には不可欠なものであり、それにより演奏はより素晴らしいものとなる。つまり調律は、芸術作品における額縁に正に相当しているのである。何故ならば額縁も、調律も、正に作品（パフォーマンス）の価値を高めるために外縁に存在しているものだからである。そうであるのであれば、雪野氏が提示してみせた、この調律という単調な行為が、いかにして芸術的なアプローチと成り得るのであろうか？ それを以下詳述してみたい。



先の部分において、私は「かつてのマルクス主義社会においては「労働」こそが社会の中心的な「力」であって、それこそが現実（リアル）を支える根幹ともいべき位置を占めていたのだが、現代においては過去の神話と化してしまった。なぜなら「労働」そのものも既にバーチャルな空間の中で行われるものとなり、こうした社会において労働は、生産的な何かではなく、「記号」としてのみ消費されるものとなった」と述べた。

確かに過去において労働は、リアルと直結した我々の現実における根幹部分であった。

しかしその不動とも言える労働さえも現代社会においては揺さぶりをかけられる事となった。それが労働の記号化である。現代社会においてはバーチャルリアリティというテクノロジーやデジタルな手法を通してこうした価値観に対する認識が一層押し進められてきた事については先述した通りである。様々な点においてリアルとバーチャルの境界線は unfix な状態へと変化し続けている。そしてそれは労働という分野においても例外ではないという、厳然たる事実があるのだ。

雪野氏の作品に眼を向けると、氏の作品も同様に、リアル＝労働に対しての揺さぶりをかけるものであることを感じる事が出来る。しかしながらそれは、とてもアナログ的で、先に述べたようなデジタル的手法とは一線を画す、非常に緩い手法によってであると思われる。では、雪野氏が揺さぶりをかける、労働というリアリティの消失はどのようなものなのであろうか？ その事を考察するに当たり、まず雪野氏が、チューニングというイベントを芸術としてではなく、「労働行為」（調律）という側面から我々に指し示す事を行っている事を理解しておく必要が我々にはある。以下にマニフェストとも言える、雪野氏がチューニングの為に書いた企画書の一部を引用する。

「一調律師は舞台上でひたすら仕事に専念している—したがって、観客はこれを、否応なく、あたかも「演奏行為」のように目撃（視聴＝体験）する立場になるからです。：職務の遂行という側面からいえば、これは「いわゆるパフォーマンス」ではありません。また調律の現場の音を、いわゆる「前衛音楽」として鑑賞するものでもありません」（雪野氏：チューニング企画書より引用）

ここではまずチューニングというイベントは、あくまでも労働であり、芸術行為として存在しているのではない事を述べている。しかしながらこのチューニングに参加した観客のほとんどは、ある種の演奏行為の一種、あるいはパフォーマンスとしてこのイベントを捉えたのではなかつたらうか？ 雪野氏も同企画書の中で「眼前に展開する行為の受け止め方は無制限でありこの自由度＝ニュートラリティもまた当催しの重要な性格です」と述べ、パフォーマンスとして捉える個々の鑑賞のありかたの自由度を容認している。しかし実際のところ、雪野氏は、このチューニングというイベントが、労働であるのか、芸術的行為であるのかは最後まで明確に定義していない（正確に言えば明かしていないと言うべきであろう）。しかも雪野氏は、それ（労働作業であるか、あるいは芸術行為であるか）はこのイベントにおいて「さして重要なことではない」とさえも述べているのである。しかしながら雪野氏が単に労働作業を見せるために、このイベントを企画するはずがなく、こ



れも作品としての何らかの意図があつてのアプローチであつたことに他ならない。つまり、チューニングは明らかに芸術的行為を意図して行われたイベントであつたに違いないのである。しかしながら雪野氏はその本質的な意図は一切、マニフェスト内において掲げることを行っておらず、むしろ調律そのものは労働行為以外の何者でも無いというスタンスを示しているのである。この点は非常に興味深い。なぜなら、このイベントにおいて調律を担当した調律師の菊入亮吉（きくいりりょうきち）氏でさえ、このイベントは調律の技術を一般に見せるものだと思つていたらしく、仲間の調律師を何人かを福岡から招待していたそうである。つまり調律師は完全に労働としての認識で、この行為を遂行したのであり、芸術行為としての意識（演奏者、あるいはパフォーマーとしての意識）は全く無かつたのである。ここに、私は雪野氏の仕掛ける「ゆらぎ」や「あいまいさ」を感じられずにはいられない。それは身内までも巻き込んだ念入りに仕組まれたパテンのような、しかも、それでいて手品師を前にした観客のような騙されることへの喜びがある事を、そこに感じざるをえない。

チューニングというイベントによって、かつて提唱されたマルクス主義における労働のリアリティは、その境界の消失という点において揺さぶりがかけられるのを私は感じたし、そのゆらぎが、労働行為であるのか、あるいは芸術行為であるかを最後まで明確に定義することを避ける事で、雪野氏は、我々に恣意的にそのゆらぎを開示して見せたのであり、そこに存在していた「ゆらぎ」「あいまいさ」こそが作品そのものの本質であつたと私は確信している。

私は、雪野氏との書簡や会話において、チューニングというイベント開催に際して観客からは入場料を取つたということは何度となく聴いたり、読んだりした。実際に、雪野氏はチューニングというイベントの企画を行い、手配や調律師を呼び寄せ、会場において調律作業に立ち会い、途中、調律師にお茶を入れて飲ませたりしている（面白いことに一部始終が収録された映像には、こうした一連の様子が記録されている）。つまりこのイベントは雪野氏にとって調律師との共同作業。つまりは、労働としての側面をも持ちあわせていたと考えられる。入場料は経費と労働における対価として支払われ、それは労働という行為の裏付けとなつた。

こうした点においても、雪野氏の労働-芸術における「ゆらぎ」や「あいまいさ」が、このイベントには仕掛けられていたのではなかつただろうか。あらゆる点でこのチューニングというイベントは不確定であり、労働行為と芸術行為の間で揺れていたのである。それは作品のようであつて、作品ではない。労働作業でありながら、パフォーマンスのようである、という「内と外の曖昧さ」にあふれた作品・仕事（結果的にはパフォーマンス）であつたと私は考えている。

さらにチューニングというイベントへの考察を加えてみたい。

そのイベントの趣旨とは一体何だったのであろうか？ この点に関して雪野氏は3つの対応物を、マニフェストの中で我々に恣意的に提示している。ここで注意を引いておきたい点は、雪野氏は、あくまでも提示することのみに留めているだけであり、そこに意味を敷衍することは行っていない。あくまでも観客にその受取り方を委ねているのである。（この事は、労働であるか、芸術行為であるかを、明確に定義していないのと同様の意図があるものと考えられる）

こうした恣意的に選ばれた対応物を足がかりに、我々はチューニングというイベントにおけるさらなる真意を読み解く事が可能になっている。その恣意的に選ばれた対応物は以下の3つである。

1. ルイジ・ピランテッロ 戯曲「作者を探す6人の登場人物」
2. ジョン・ケージ 「4分33秒」
3. マルセル・デュシャン 「レディメイド」

以降、この各々3点をチューニングに照らし合わせることで、雪野氏の作品の意図を探って行きたい。

ルイジ・ピランテッロ 戯曲「作者を探す6人の登場人物」

イタリアのノーベル賞を受賞した戯曲作家であるルイジ・ピランテッロの代表作「作者を探す6人の登場人



Luigi Pirandello
ルイジ・ピランデッロ

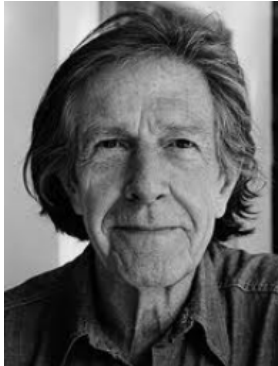
物」の序文が最初の対応物として雪野氏の企画書では引用されている。

まずこの戯曲の概要に簡単に触れておく。

幕が開くと役者が演出家のもとで新作の舞台稽古をしており、そこに「作者を探す六人の登場人物」＝「ある不幸な家族」が登場する。彼らは演出家に自分たちの物語を芝居でやってくれるように頼み、それを演出家は承諾する。しかし、彼らが再現する事件と、役者が演技する芝居が食い違いを始め、どちらに真実があるのか、実際に起こった事件か、各役者の名芝居かという点が不明瞭になってゆくという話である。

上記のようにピランデッロのこの作品は、劇中劇が展開されメタな構造をもって進行する戯曲となっている。雪野氏は、ピランデッロその序文の「探し求めたつもりもないのに、目の前に突然…現れた」登場人物について言及し、それがチューニングというイベントにおける調律師に相当することを示唆している。

この雪野氏の目論見は、実際にイベントが終了した今となって振り返ってみると、かなり成功ではなかったかと私には考えている。何故ならば、調律師は、調律師としての仕事を見せる意図をもって舞台上上がったのであり、それは観客の期待とは全く異なったものであったからである。そこに観客は、労働作業という体を装った、パフォーマンスを見たかもしれないし、パフォーマンス的なしつらえがされた舞台に立つ、単なる調律師を眼にしたのかもしれない。観客はパフォーマーを期待していたのに、つまり探し求めたつもりもないのに、眼の前に、舞台上に現れたのは、調律師であったのである。しかしある観客は、あくまでもパフォーマーとして調律師の労働（パフォーマンス）を見たかもしれないし、またある観客は、調律というプロフェッショナルリティに裏打ちされた技術としての労働に感嘆する事になったのかもしれない。つまり、演ずる方（調律師）の認識においても、観客ひとりひとりの受け取り方においても大きなズレや「ゆらぎ」がそのイベントには生じており、調律師はあたかもピランデッロの言うような「探し求めたつもりもないのに、目の前に突然…現れた」登場人物とならざるを得なかったのではないだろうか。あろうことが、主役と思われる調律師でさえ、自分の立場における認識があいまいだったのである。それを雪野氏は、劇中の演出家の立場からではなく、ピランデッロと同じ劇作家の立場から俯瞰していたものと私には思われてならないのである。



John Milton Cage Jr.
ジョン・ケージ

ジョン・ケージ 「4分33秒」

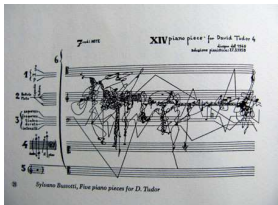
「4分33秒」はピアニストがピアノの前に座り、一切音を出さずに演奏を終えるというジョン・ケージの作品である。雪野氏はこの作品を第二の対応物として挙げ、チューニングイベントとの対比を以下のように指し示している。

「4分33秒」 音は一切出さない → 音楽的な表現である。
「チューニング」 調律（労働）の音、弦の音、工具の音 → 音楽的には何も表現していない。

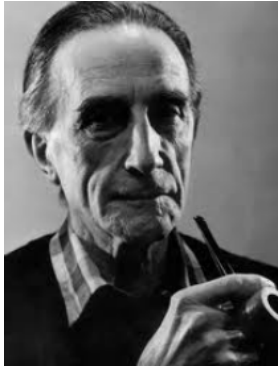
こうした対比を示した上で、雪野氏は、音楽的に何の表現もしないチューニングを、ジョン・ケージを消去するジョン・ケージ（ケージ、マイナス、ケージ）と名付けたい、とだけ述べている。

この部分も非常に興味深く、表現におけるパラドックスを感じるとともに、これこそが雪野氏の狙いではないかと感じる。つまり、それは表現手法における「ゆらぎ」や「あいまいさ」というものである。チューニングは確かに音楽的には何も表現していないのであるが、芸術的には明らかに何らかの表現が行われている。そして手法はジョン・ケージとは全く真逆でありながら、その本質的なベクトルはジョン・ケージのそれと非常に近く、高い相関性が秘められている事は間違いないのである。

雪野氏の示唆した「ケージ、マイナス、ケージ」というチューニングに対する説明は、先述した雪野作品「マイナス ジャコメッティ」とも共鳴する。共通点は共にマイナスという部分であるが、これは何度も私が雪野作品において指摘したいと思っている「作品における主体の不在性」を顕著に表すものとなっていると断言できる。つまり、雪野氏の作品は、いわば表現におけるアウラの部分がスッポリと抜け落ちている状態、あるいは主役が常に不在の演劇舞台、さらには、何を祝うのかの本質が失われた祝祭が作品としてシュミレーションされている状態、こうしたものを作品として指し示すのを特徴としているのである。そしてその作品における不確定さこそが「現実と非現実とのゆらぎ、あるいは内にあるものと外にあるものの曖昧さ」をもたらしているのであると私は確信している。



ジョン・ケージの楽譜



Marcel Duchamp
マルセル・デュシャン



マルセル・デュシャン 「レディメイド」

かつてデュシャンは自分の選んだ便器やスプーンといった既製品を作品として展示した。この既製品の芸術化を、雪野氏は第3の対応物として挙げている。こうした指摘から、私は、雪野氏が、このイベントが実は芸術的行為に他ならないものである事を暗に示唆しているのであると理解できる。本来であれば調律は、器やスプーンと（芸術的な視点からは）同様なものである。しかし、雪野氏は、その労働作業に、かつてのデュシャンが便器に「泉」と名づけて作品としたのと同様の、芸術的な意味付けを試みた。その対象が調律である。

雪野氏はチューニング開催において、その芸術的アプローチの側面をあえて不明瞭にした為、それが「芸術的な表現行為という意図を包含したイベント」であることを理解した観客が、それほど多くは存在しなかったかもしれない。しかしながらこの不明瞭さが雪野作品の特徴であり、そこにこそ、このイベントの本質、つまり芸術的な表現行為という意思が存在していたものと、私は信じて疑わない。

このことに関連した、ひとつのエピソードがある。

私は何度か雪野氏と手紙でのやりとりを行ったが、その書簡の中で、雪野氏は、自分の作品について、次のように述べている。

「私は自分で喜んでいただけです。この喜びということが大切なのです」

私にはこの「喜び」という部分にこそ、氏の作品に対する中心的姿勢のようなものが感じられる。それはチューニングというイベントにおいても同様に含まれている要素であって、それを土台に作品が成立する事を、雪野氏が楽しんでいる姿が容易に想像できる。それはルイジ・ピランテッロ、ジョン・ケージ、マルセル・デュシャンと同様の、作り手からのみ発せられる「喜び」であり、かつその「喜び」の為に行われる表現は純粹である。そこには第三者の理解はもはや必要なく、賞賛や賛辞も必要としない（むしろこうした喜びは、難解であるとか、理解不能というレッテルを貼られてしまう事にもなるのであるが…）。しかしながら実は、そうしたものの先にこそ、喜びや、芸術表現における雪野作品の輝きがあるように私は思われてならないのである。

このように以上3つの恣意的に選択された対応物から、チューニングを紐解いてみた訳であるが、そのいずれもから雪野氏のこのイベントにおける真意を読み解くことが出来るのである。

チューニングのデリダ的アプローチによる解釈

今まで他の雪野氏の作品に対しても、デリダの「絵画における真理」から読み解いたように、チューニングに対しても同様に、デリダ的な観点から作品に対しての考察をさらに加えてみたいと思う。

まず再び、パレルゴン（粹）というものに立ち返ってみたい。

チューニングというイベントは、パレルゴ的な意図を持ったイベントであった事は間違いない。それは本来、演奏行為というエルゴン（作品）を縁どるための、付属的なものであるべきはずである。しかしながら調律（チューニング）という敷衍的な部分から、芸術表現における本質的な部分へと到達すべく、このイベントは実は意図的に行われていた、つまり、このイベントはデリダの「絵画における真理」における観点から見ると、明らかに、芸術的な確信に到達しようとする婉曲的な表現手法であったと言える。芸術の真理とは、エルゴン（作品）よりもむしろパレルゴン（粹）の側に、そしてパレルゴンとエルゴンの境界から内部に向かうものである事をデリダは「絵画における真理」の中で示したのであるが、チューニングというイベントは、正にそうした芸術表現だったのである。

チューニングのイベント中に、調律師のためにお茶を準備する雪野氏の姿が写っている。しかし、その中には調律師のためのお茶を、会場内で飲んでいる雪野氏自身の姿も映し出されている。先にギャラリー内でサンドイッチを食べる雪野氏の写真を引用したが、それと同様のことが、このイベントにおいても無意識にはあると思うが、雪野氏が行ったという事を指摘しておく。このイベントは、あくまでもパレルゴンとして位置付けられており、内と外、つまり労働と芸術表現の境界のあいまいさが、その本質を揺さぶり、浮かび上がらせた。観客の前でお茶を飲むことは、すなわちそういう事の表明であり、これもまた芸術表現の一環と捉えるべきであろう。こうした意味においてチューニングというイベントは、雪野氏の自然体の感性により、その芸術へのアプローチが遺憾なく発揮された格好の芸術表現の機会であったはずであると私は思っている。

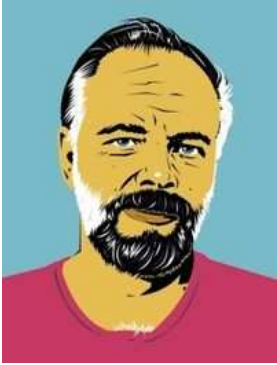


調律師のお茶の準備をしつつ



自分がお茶を飲んでいる…。

Ⅲ. 現代社会における現実と非現実



Philip Kindred Dick

夢と現実、アナログとデジタル

冒頭に掲げたフィリップ・K・ディックの「現実とは、それを信じるのを止めたとしても消えないものごとである」という言葉は、我々が現実と非現実を見極めるためのある種の基準を提示しているように思われる。しかしながらディックという作家こそが、現実と非現実のゆらぎをテーマに多くの作品を書いており、我々は彼のテキストに接する時には、彼の価値観、時間感覚、ストーリーによって、絶えずゆさぶりをかけられ、根底から打ち碎かれるのである。ディックは常にその作品群において現実と非現実のあやうさ、ゆらぎを描いた作家であったと私は思っている。

「現実と非現実」の境界という点において、我々はそれに、はっきりとした線引きを行うことなど出来るのだろうか？ 例えば、我々は眠って夢を見ているときに、夢の中で、これは夢だと認識できているだろうか？ また夢から目が覚めた夢を見たときに、それが現実なのか、あるいはまだ夢の中なのかという判断を行うことができるのだろうか？ もしかすると、その目覚めは夢の中で目覚めただけで、目覚めたその状態は本当はまだ夢の中という事もあるのではないだろうか？

現代における我々は、テクノロジーという手法を通して、こうした境界におけるかつての曖昧さを自在に経験できるようになっているだけでなく、そうしたものに非常に寛容になっているように思われる。我々はオリジナルの不在に対してそれを重大視することがなくなっているし、限定されたオリジナルの存在よりはむしろもっと表層的でマス（量産的）なものを求めている。

さらにはデジタル、あるいはテクノロジーにより何度もそうしたシミュレーションは繰り返されている。丁度それはリセットボタンを押すことで、幾度もその死を経験しながらゲームを楽しむのと似ている。

私は、これまで雪野氏の作品を通して、「現実と非現実」「内と外」のゆらぎとか曖昧性について言及してきた。またネオ・ダダを通過して、シュミレーショニズムからそれ以降の射程においてまでを照らし合わせて雪野氏の作品を考えてみたが、雪野氏の作品はそうした現代美術における作品の「現実と非現実」「内と外」とは似ているようで、本質は全く異なるものである事が理解できる。それを例えて言えば、目覚めていて見ている夢と、夢の中で見ている夢との違いであると私は感じている。

まず現代における現実と非現実の境界線は、幅太く、くっきりとしたものになっているという印象がある。それは非常にはっきりとした境界線となっており、デジタルをベースで引かれたラインである。いやその幅は確実に拡張されており、ラインと呼ぶよりはむしろそれはフィールドと呼べるような広域性までも獲得してしまっているように感じる。つまり線から、面に転じたくっきりと明確な領域である。

そこでは曖昧性は存在せず、各自は意識的にその境界内を ON と OFF を選択しながら出入りしている。それは、目覚めていながらにして見る白昼夢のようである。

現代人の我々は、テクノロジーの力によって、そうしたバーチャルでありながら現実性が共存した、太く、かつクッキリとした境界（ボーダーライン）を手にすることが出来た。そして先述したように、ある層の人々にとっては、バーチャルはすでに現実と同一化していると考えられる。

しかしながら雪野氏の作品は、こうしたシュミレーショニズムのデジタルと消費をベースにした考え方とは一線を画したものである。彼の作品はもっとアナログ的なもので、ゆえに、そこで描き出されるゆらぎは、いっそう輪郭のぼやけた、それでいて我々の価値観を揺さぶるものとなっている。つまり、アナログであるがゆえに、境界線の曖昧さがより曖昧なのである。これはデジタル的な手法においては、獲得し得ない逆の意味においてのアドバンテージであると私は思う。



ほとんど本

雪野氏のアナログ的なアプローチが、どのように「ゆらぎ」に関係しているかを説明する好例として、雪野氏が書いた「金銭上のアリア」というエッセイがある。これに対して、帯の部分に“ほとんど本”という田島怜子による推薦がされていたが、これこそ雪野氏の作品を的確に表現している評であると思う。この“ほとんど本”という表現は、これが本の体裁を取っているが、本未満であることを暗に示唆している。つまりこれは本ではない、しかしながらそれでは何かといえば本にしか見えない。このパラドックスこそが雪野氏のアナログ的ゆらぎのルーツなのではないかと思う。もしそれがデジタル的に評論されるのであれば“これこそ本”あるいは“これは本でない”という2極的な表現にならざるを得ないであろう。しかしながらその作品にはアナログ的な曖昧さが存在しており、それゆえに“ほとんど本”という、どっちつかずな表現で示されているのである。

なぜこれが「ほとんど本」なのか？ 分かりやすくいえば、それがコピー機で作られているからである。つまりマスプロダクティブな本という体裁を取っているが、実は手工業的なハンドメイド制作なのである。つまりアナログである。しかしながら、そのアナログ的な手法こそが、ほとんど本という評価を引き出すとともに、本らしきその物体の存在が、本のものであって、本ではない、しかしどう見ても本にしか見えないという「ゆらぎ」をもたらしているのである。



ほとんどレポート用紙

雪野氏の作品が「ゆらぎ」を通して、現実やリアルなものに対して揺さぶりをかけるものであることは説明した通りである。雪野氏の作る本が「ほとんど本」であると同様に、雪野氏のレポート用紙は、「ほとんどレポート用紙」である。

そこで私は、彼の作品である「The Note Paper」をさらにカラーコピーして、それをレポート用紙として実用的に試してみることで、反証的に、その作品がリアルである事を裏書してみたいという思いに駆られた。そして実際に利用してみるとなかなか使いやすく実用的であった。

この行為の趣旨は以下の赤字部分、つまり作品をリアルなレポート用紙に還元することを行うことにより、原画ではなく、そのカラーコピーである雪野氏の作品こそがオリジナルである事を検証することであった。

コクヨレポート用紙（オリジナル、現実、リアル、実用的）

↓「反転」

レポート用紙のペインティング（コピー、模写、ノンリアル、非実用的）

↓「反転」

ペインティングのコピー（コピーのコピーはオリジナル、裏の裏は表、作品として成立）

↓「反転」

コピー用紙（レポート用紙として利用可、書きこむことでレポート用紙としてのリアルを獲得）

私がここで指摘したいことは、コピーを繰り返すことで生じる、裏表の関係と、それがリアルあるいはコピー（模造）の反転を行き来する過程である。

“ほとんどレポート用紙”であるという、レポート用紙未満のその存在は作品であり、“レポート用紙そのもの”は単なる実用品でしか無い。このクロスオーバーにリアルとコピー（模造）を行き来するところが、現実と非現実のゆらぎをもたらしており、それが雪野氏の作品なのである。

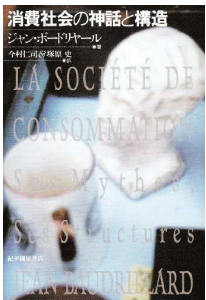
私は、雪野氏の作品をコピーして、レポート用紙として実用的に利用することでその事を証明するのであり、それは、私が書いている雪野作品の評論のような文書の羅列におけるひとつの終着地であり、またどんな文章を書き連ねるよりもなお、雪野氏の作品とは何かを実証するもっとも有効な方法である事を望んでいる。



IV. 参考資料

1 : "How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later" :Philip Kindred Dick

デックは非常に博学な作家であるだけでなく、現実と非現実のゆらぎやズレを巧みに表現する作家である。彼の一連の作品を読んだ時、私は、彼のテキストにはトリガーとなるセンテンスが仕込まれていて、そこを通過すると（つまり読むと）現実を信じていた世界（コンテキスト）が一挙に反転するのを何度も感じた。



※ 2 : "Simulacra and Simulation" : Jean Baudrillard

私のボードリヤールにおける関心の対象は、消費がどのように記号的な関係性において現代社会で行われてきたかという点の解明にある。アートというコマーシャルとはかけ離れたジャンルが、現代社会においては消費財として扱われるようになり、アーティストもむしろそれに積極的である。こうした風潮に対する自身のスタンスを見極める点においては、次のボードリヤール著書も必読であろう。『消費社会の神話と構造』(La Société de Consommation 1970)

※ 3 : 赤瀬川源平 :

日本の前衛美術家、随筆家、作家。本名、赤瀬川克彦。純文学作家としては尾辻克彦というペンネームがある。野間新人文学賞を「雪野」で受賞したが、これは若かりし頃の赤瀬川氏と雪野氏の事を綴った本である。

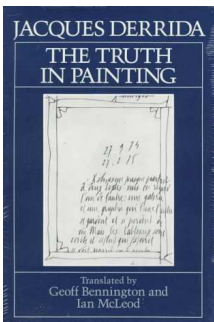
※ 4 : <http://sevenpoint.blog46.fc2.com/blog-entry-206.html>

大分にある美術中心の企画をやっているフリースペースのブログ

※ 5 : "Figuring Jasper Johns" : Fred Orton

※ 6 : ジャック・デリダ (Jacques Derrida, 1930年7月15日 - 2004年10月8日)

ジャック・デリダは脱構築の哲学者である。当時、構造主義的な思想が中心であったが、彼のその考え方は、反論するのではなく、内部から揺さぶることによって、あるいは解体することによって行われるものである。今回引用した著書「絵画における真理」は彼の芸術論としても捉えられている。しかし、興味深いことに、芸術論でありながら、芸術そのものが語られるのではなく、芸術に敷衍するもののみについて語られている。引用したパレルゴンのような額縁とか、その周辺についてである。



※ 7 : <http://sevenpoint.blog46.fc2.com/blog-entry-119.html>

大分にある美術中心の企画をやっているフリースペースのブログ

