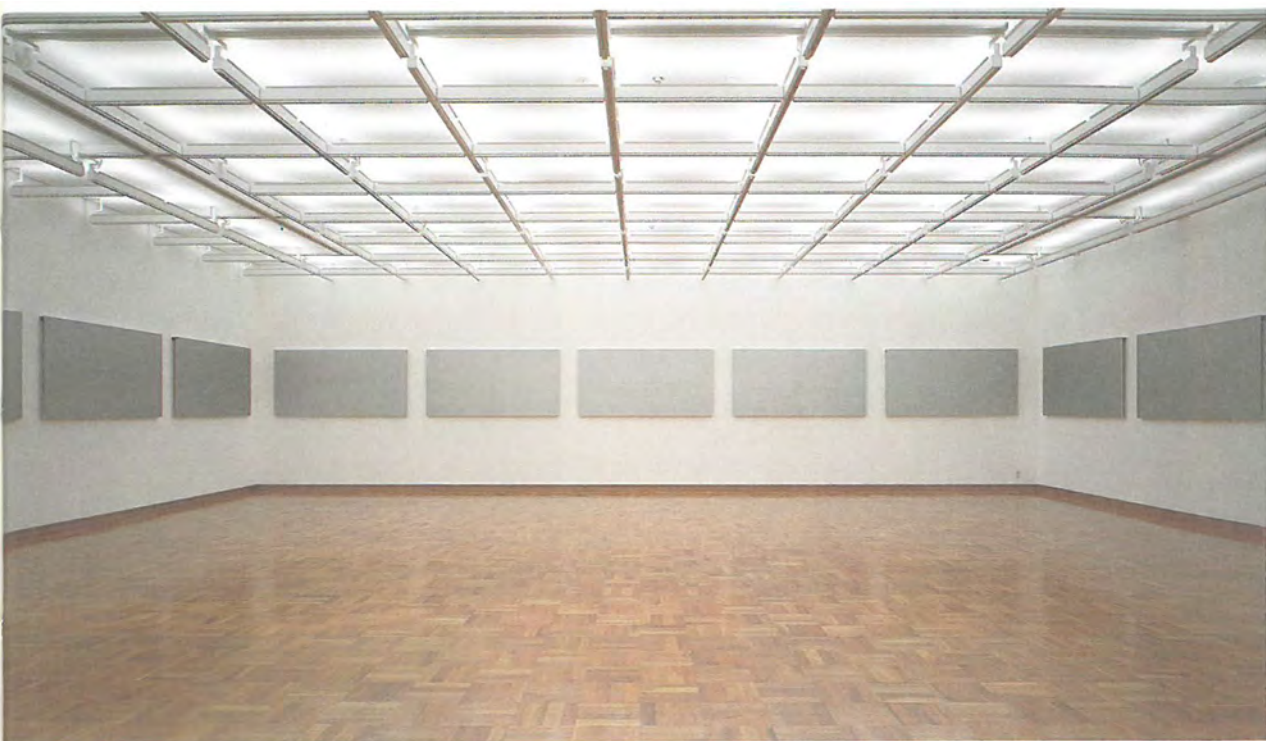


採
Siren
蓮

創
刊
号

No.1



桑山忠明「千葉プロジェクト」Room 11 一九九六年

桑山忠明との対話 聞き手 多木浩

多木 今日では桑山さんと対談をするわけですが、大雑把に二つに分けて、まず桑山さんの今度の展覧会をめぐっていろいろと話を伺い、次に現代芸術全般というのがどういふものかということをお話ししようと思います。その後、皆様の質問に答える形で、桑山さんなり私なりが話をする、そんな手順でやりたいと思っております。始めます前に、桑山さんの娘婿さんであるチャック・スミスさんがこのプロジェクトについてビデオを制作していて、これが非常にストレートに今度のプロジェクトのことを語っています、それを見ていただきましょう。千葉プロジェクトをご覧になっても川村プロジェクトはご覧になっていないという方もいらっしゃると思いますし。

*チャック・スミス編「Tadashi Kuwawatha Jact 96」
千葉市美術館刊（上映（九分）

今のビデオは非常にわかりやすく桑山さんの今度のプロジェクトを紹介していて、かつ桑山さんの言葉

で色々なことが語られているので、我々が今一度それを繰り返すのも変な感じがするんですが、もうちょっと先に進む、あるいはもう少しもにかえって考える、ということをやってみたいと考えています。この千葉プロジェクトも、川村プロジェクトも、今までの芸術作品とずいぶん違う。そこで、どのようにしてここに辿り着いたのかということを考えてみたいと思います。とりあえずは桑山さんに話を伺い、そこからまた細かく話を進めていきましょう。桑山さん、何をやりたかったのかということをお話して下さいませんか。

桑山 僕がしたかったことは、色々ありますが、今までのベインティングとか彫刻、そういうものと違うイメージションのアーートを与えられた空間の中に存在させたいというのが、僕の今回のアーートなんです。

それと、僕は芸術というのは人間がつくりだすものだと思っています。そういう意味でも、人工的で自然と関係ないものでひとつの空間をつくり、その中に見る人が入る。そのように僕が違うイメージションのアーートを存在させることによって何かのリアク

*一九九六年六月十六日(日) 於千葉市美術館講堂

「桑山忠明プロジェクト96」はその活動自体が空間としての芸術の成立の模索である桑山忠明氏による。誰も何処でも見たことのない「この世のものでない」空間を現実にも成立させようとして試みられた企画であった。プロジェクトは川村記念美術館（佐倉市）を会場とする「川村プロジェクト」（一九九六年六月一日〜七月二十一日）と千葉市美術館での「千葉プロジェクト」（同年六月十五日〜八月十八日）からなり、この対話は「千葉プロジェクト」の開催に伴って二〇〇名近い聴衆を前にして作家桑山氏とその良き理解者である多木浩二氏（哲学者）の間で交されたもの。

本誌掲載にあたり極力会話体のままとしたが、適宜主語を補い、主客、語尾、用語法等の整合をとった。また同義語の極端な反復は編集させて頂いた。編集の責は千葉市美術館にある。

ションが起こる。もしもそこで、今までそういうものを見たことがないというリアクションがあったなら、そこで僕と見る人の間の芸術が成り立つ。だいたいそんな

多木 今すでにかなり重要なことをおっしゃったんですけど、その中で後に議論したいことのひとつが、芸術は人間がつくりだすということです。言い換えると現代芸術っていうのは、人類が人類であることの証みなどがあるわけですね。それが究極の目的としてあるんですけど、そこまで議論をいきなり進めないで、その次におっしゃったもうひとつ重要なことから始めましょう。それは何かというと、芸術というのは作家がつくって、置いておいて誰も見ないというものではないんだと。つまり作家が何かをつくと、それを観客が見る。その観客が見るということの中に観客の経験の変容というのが起こりますね。観客といいますが現代社会に生きている限り色々な芸術を経験していて、それも大抵の場合、ある意味で既に制度になってしまったような範囲の芸術を経験している。そういう経験を持った人間の芸術経験を、いわばバラバラに解体して、そして別の経験をさせたい、ということが二番目におっしゃったことだと思います。それもまた大変難しいことなので、後でもう少し砕いて話したいと思いますが。今のチャックさんのビデオの中に、素

ニュートラルな色。こういう仕事をするに際して、色から受ける感情を避けたかったんです。

多木 確かにおっしゃることは分かるんです。でも例えば川村プロジェクトの場合ですと二色が反復されているわけですね(図1)。そしてあれだけの数があつて、あの全体の反復によって、やはり人はある種の感情を抱くと思うんです。その色彩をできるだけ等価にしたいとおっしゃったことは分かるんですけど、川村の場合、二色で繰り返されるといふことに、やはり人はかなり感情的に反応するという感じがするんですね。そういう意味で言いますと、この千葉のRoom1(カラー絵参照)のメタリックシルバーっていうのは、結局色が無いというのに等しいわけですね。それから川村の場合は反復が、ほとんど同じパネルの反復になりますね。その細長いパネルの反復と、ここでおこなわれている、長方形のパネルにラインが縦に入るか横に入るか、という反復の間にはちょっと違うものがある。これはまあ私の感じ方ですけど。今桑山さんのおっしゃった、色彩がない、それから色彩に価値を与えない、経験を変えてしまうというのが一番よく分かるのが、この千葉プロジェクトのRoom1ではなからうかと感じるんですけどね。

桑山 色を繰り返すことはインフィニティ、無限に続くってことなんです。ですから人間が見てる物そのものは無限の一部なんです。無限でひと

材をつくる場面が出てきますね。その辺の非常に具体的なことから始めたいと思うんです。というのは、この会場でも川村でも、皆さんが感じになったと思うことのひとつは、今までの芸術だと芸術家が何かそこに塗ったとか、あるいは彫ったとか、という芸術家の手、人間の手を感じさせる。ところが桑山さんはそれを一切ぬぐい去るようなことをなさっていると思います。その時の素材の選び方、どういう素材をどのようにしてそこまで持っていたか、色のことも含めてちょっと具体的なところからお話いただければと思うんですが。

桑山 色っていうのは世の中に何百万とある筈です。数え切れない程の色がある。そしてどの色も、これはいい色でこれは悪い色だということはない。みんな同価値なものだと思うんです。僕が六〇年代に実験的にした仕事で、ただ色の違うものを何点も並べて、そのことによって色と色との価値に差がないっていう実験をしたことがありました。メタリックの色ってのは実際にはすごく人工的な色です。アルミの粉を混ぜて、光によって反射させるっていうことは、今までの赤や青っていう色の概念じゃない色、アーティファクトがチューブから出してその色でものをつくるということの否定なんです。そういう感情のない色という意味で、僕はメタリックの色を選んでいるわけです。性格がない色。最も人工的であつて

つのスペースをつくり、その中に人間が入る。川村の場合、ただ色の反復ですよ。色の繰り返しによってそれを出そうとしたんです。それと入った時に、あの壁、この壁って個々の壁を意識せずに、完全にそこに入りきるためのインスタレーションなんです。千葉のRoom1は、同じ反復なんですけど、今度はラインの反復です。上下に二つパネルをジョイントしたものと、左右の二つです。それと面積が違います。Room1は人間の視覚にとって見慣れた面積かもしれない。面積があるってことは、逆に引っかけが多いんじゃないんですか。

多木 そのところはちょっと微妙なところだと思っただけですけども、その問題を考える前にですね、今ビデオでも見ましたように、これ工業製品ですよ。ね。

桑山 そうです。多木 もちろんクオリティはチェックしてる。だけれども工業製品である。そのときに、それぞれのものってのは、かなり完璧に等質にならないと困る訳ですね。かなり完璧に等質になることによって、桑山さんのおっしゃっているようなことが成り立つわけですよ。例えば川村の縦のパネルの一つを眺めてそれがいいの悪いのという問題では全くない、とビデオの中で話をなさっている。そのことだと思っ

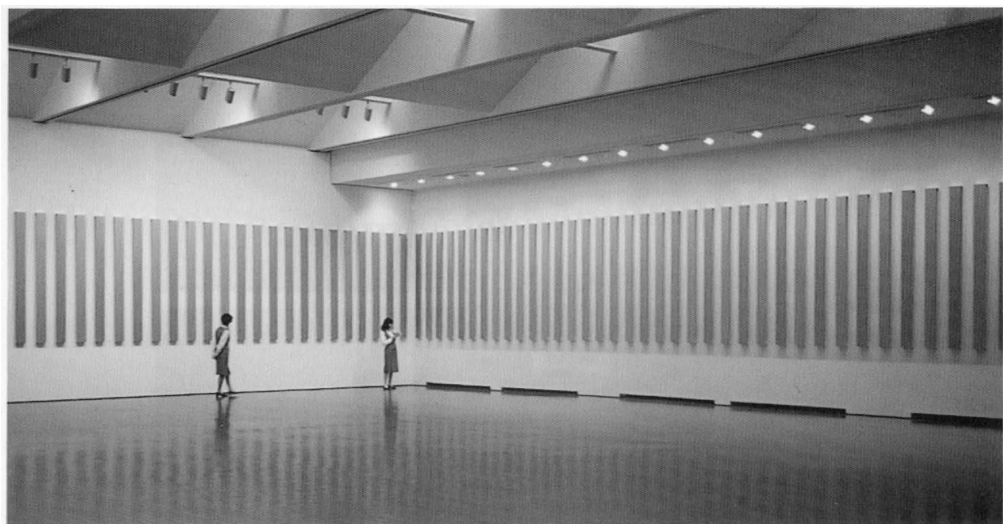


図1

からないものになりきってしまったなきやいけない。
桑山 そうなんです。そうしないと成り立たない
んです。

多木 だから今回の芸術では、そのエレメントで
あるパネルが桑山さんの手から、また人間の手から
ほとんど離れている状態の時に、コンセプトを実現
させる条件が出来る。そういうことですよ。

桑山 そうですね。私のコンセプトというのが、
ひとつひとつのものがニュートラルになるけど、そ
の一点一点じゃなくて全体に入ることによって
コンセプトだけが残り、はつきり見る側に伝わるん
じゃないかと思えます。

多木 今、意見がちよつと違ったところは、川村
プロジェクトを見ていて、やはりひとつの感情を抱
きますが、私はそれは芸術の本性だと思っています。

桑山さんはさっき「無限」とおっしゃいましたが、そ
の無限を直観するというのは概念的である以上に感
情的なものです。

桑山 それと色っていうのは人間が見た場合に、や
はりある種のデコラティブな要素を持てますよね。
色があるということだけで。その辺が違うんじゃない
んですか。

多木 そうだと思います。ですから、例えば千葉
のRoom3の場合に、コーナーをおさえている(図2)。
これが空間を作ることにおいては、非常に面

うな話をしましたけれどもね、あれはまだ物質感が
あるんですよ。物質としてそこに存在している。と
ころがRoom2のマイラーをガラスの間に挟んでしま
ったものは、ほとんど無化されてるんですね。何も
ない。そこに一本の線がある。私にとつては、多分
今度のコンセプト全体の中の一番エッセンシャルな
部分をあの小さな作品が表しているんじゃないか。そ
う思っています。

桑山 一番ストレートですよ。

多木 ということは、ああやってあのチップから
合板を作り、ペークライトを貼り、それにメタリッ
クなペインティングを吹き付けるといような作業
によって、完全に人間から離れるような仕方で作ら
れている作品と、片やそんな大変なことはいんで
すが、あのマイラーの上にグラフィートの線が一本
入っている。それで一番本質的な部分が現れてる。

桑山 それと材料として今ベニヤを使っていますね。
それが重要なんじゃないかと、あれもひとつの実験な
んです。例えば、いろんな条件がありますよね。ミ
ュージアムのサイズ、それから形。それに対して、僕
は材料も違つていいと思うんです。たまたま今回は、
今の僕のニュートラルにしたいとか、メタリックな
色にしたいという考えがあったのでああい形にな
つたんですけど、この次にどつかでするときにはも
うあれは使わないかも知れない。今使っているメタ

白い試みですが、最も危険な感じがしています。
イトリンゲン(註、図3)では一本のラインが走るとい
うだけですが、見事な静寂を生み出します。Room3
は、コーナー毎に色が違いますね。ある意味でぎり
ぎりの際どいことになっているかもしれない。

桑山 色を使うことはすごい冒険なんです。ま
かり間違つてデコラティブになる。

多木 そうです。桑山さんの今の芸術の考え方か
らすると、デコラティブになる。今でも色を使つて
何か実現できるかもしれない。だけどそれは、今の
桑山さんの芸術についての考え方のなかでは危険き
まりないということですよ。

桑山 そういう点で、自分でいうのもおかしいん
ですけど、サクセスフルにいったのは千葉のRoom2
(図4)です。材料も感じさせない。

多木 今おっしゃつたRoom2は、通路みたいな感
じで通り過ぎてしまわれた方もいらつしやるかもし
れないんですが、最初のRoom1とコーナーの作品の
部屋(Room3)の間に、ガラスで挟んだマイラーの作
品が六つ並んでいたのを記憶になってらつしやる
と思います。その部屋です。私自身も、あのマイラ
ーの作品にほとんど物質的なものを感じないですね。
「無」なんです。さっきRoom1について、そこで感じ
られることは、我々が常々芸術作品に感じているよ
うなものを無理矢理にはぎ取られる……、というふ

リックが大切だというわけじゃないんです。ひとつ
の僕の実験なんです。この実験を繰り返すことによ
つて、次のステップ、というより次のデイメンショ
ンに入らなきゃいけないし、もつともつと分かりや
すいものにしなきゃいけない。ですから本当に材料
つていうのは、それこそ何百万とあるんです。世の
中に。だから次の材料としてどれをピックアップす
るかというだけのことであつて、別に色に対しても
形に対しても材料に対しても、すごくフレキシブル
なんです。これこそ僕のものだという気持ちはない
んです。あれはひとつの実験の段階であつて、次の
実験ももちろん繰り返しなくちゃいけないし、どん
どん変わつていくと思うんです。変わりたいんです。
いろいろな実験をしたいんです。

多木 材料とか形とかの前に、ある種のコンセプ
トがあるんですね。このコンセプトっていうものを
我々が理解する仕方が実は問題で、そのところに
桑山さんの今の芸術に対する考え方が一番端的に表
れていると思うんです。ただその問題を、いきなり
答えて頂くのは非常に難しいので、桑山さんの六〇
年代から七〇年代までの作品を年代順に見ながら、ど
ういうかたちで何を変えて、そしてここまで辿り着
いたかということ、を、ちよつとご説明いただきたい
と思います。

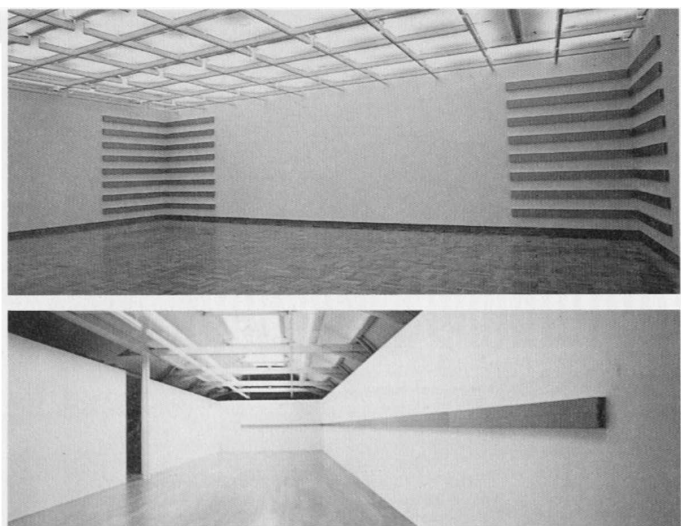


図2

図3

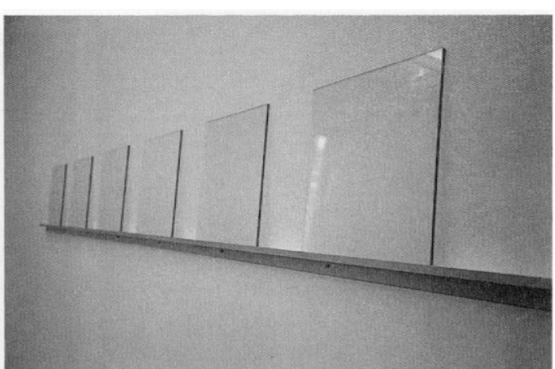


図4

《Red, Blue》(1962) (図5)

桑山 これは僕の最初期の作品です。この場合はまだ粉絵の具なんです。粉絵の具をカンヴァスの上に用いた、まあふつうの絵なんですけど。僕がアメリカに行った頃ってのは、丁度アメリカの抽象表現主義全盛の時代で、そういうものに対する反発を感じて、そういうものじゃない世界に行きたい、今まではあるものじゃない、何か違う世界があるんじゃないかと思っていた時代の作品なんです。今から見れば最もペインティングらしくて、タッチもあるし、中途半端だと思うんですよ。でも、その時代に僕なりにやった作品なんです。そういうことを意識して。

多木 例えば、私なんかが見てますと、ある意味で全くニュートラルに画面を二等分しているわけですね。ニュートラルに二等分するから本当は面積は同じわけなんだけれども、色は面積を変えますよね。そういう相克がこの絵の中に見えます。その中で重要なのはニュートラルにまず等分するという仕事が始まったことという気がします。

《Yellow, Red》(1962) (図6)

桑山 これも同じ時代のものです。上と下を塗り分けたわけじゃなくて、二つのパネルをジョイント

してあります。この時代、パネルをくつつけるっていうのはそんなになかったことです。

多木 次に金属のフレームが入った作品を見ましよう。

《Pink & Orange》(1966) (図7)

桑山 これはもう表面のテクスチャーは全然ありません。金属という異質なものを画面の中に入れ、四つのもをジョイントしてひとつの作品とした。コンポジションを否定して対角線でものを切るといって、僕のアートに対する実験です。もうこの時代、同じサイズの色の違うものを横に並べている。一点だけでものになるという意識じゃなくて、複数でものを成り立たせるといって考えの始まりです。

多木 そうですね。絵画っていうのは要するに外側に枠があり、内側の面はある種の連続性を持っているわけですね。その連続性を維持しながら、抽象表現主義以来色々な絵画上の実験がおこなわれました。画面という連続性をまず壊す。そのためには異質なものを中に入れていく。これは丁度斜めになってますけど、縦長の画面を金属のフレームで包んでそれをジョイントするという作品もあります。その中でこの斜めに区切る作品は、ある意味で今までの絵画らしい絵画に対して非常に異質な要素を投げ込

み始めた時代の、私はとても好きな作品です。そういう実験ですよ。

桑山 金属の枠はフレームっていうものじゃないんです。もしも周りだけにあつたなら、人はフレームとして感じると思いますが、それを感じさせないためにも中に同じものが入っていく。この時代の僕の実験的な作品なんです。それから、これはたまたま二色なんですけれど、今まで使われなかった色、たとえば黄土とか、茶色とか、何点もある作品の一部なんです。

《Beige》(1966) (図8)

多木 この頃ずいぶんいろいろな色を試しましたね。

桑山 そうなんです。いろんな色がありますけど、ふつうプライマリーなきれいな色は赤青黄という三原色ですね。でもこれはブラウンペーパーの色です。おかしい言い方ですが、いわゆるアートっていうものが、きれいかさういうものじゃないと言いたくて、ブラウンペーパーを意識しました。色っていうのはそこまであるんだ。何百万っていう色がある中のひとつだ、って。ですからこの時のシリーズは、今、東京都現代美術館にもありますが、秩序がないんですよ。色に。移り変わりでもないし、レ

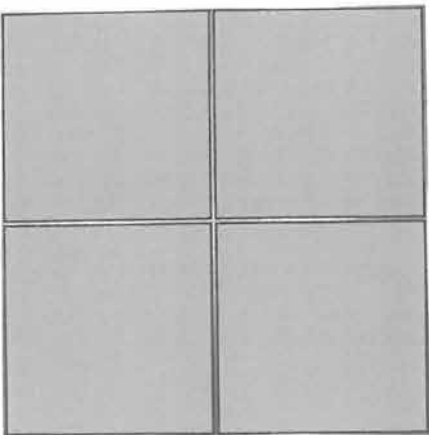


図8

インボーカラーでもないしめっちゃくちゃ。どの色も同じ価値だっていう意味で色の秩序がない。

多木 同じ価値だとおっしゃいますが、差異があります。今まで結合されていないものを結合することによって、むしろ色の意味を無意味化するということをおっしゃっているんですよ。

桑山 たまたま現代美術館の作品の場合は五点なんですけど、もし一〇点全然違う色で作ったら、もつとクリアーに分かると思っています。色なんて大したことない、色と形だけがアートじゃないって。これは実験なんです。アートっていうのは、作家のコンセプトっていうんですか、アートに対する思いっていうんですか、僕はそれがアートだと思っんです。

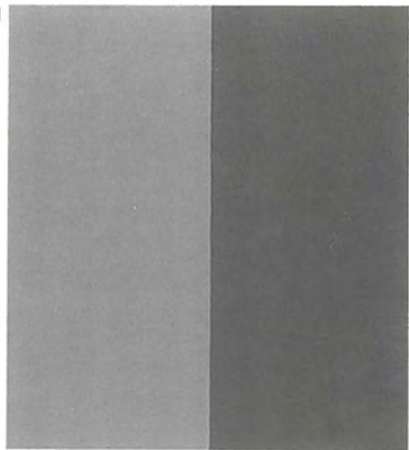


図5

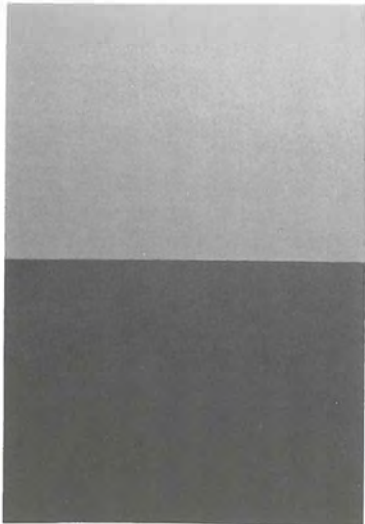
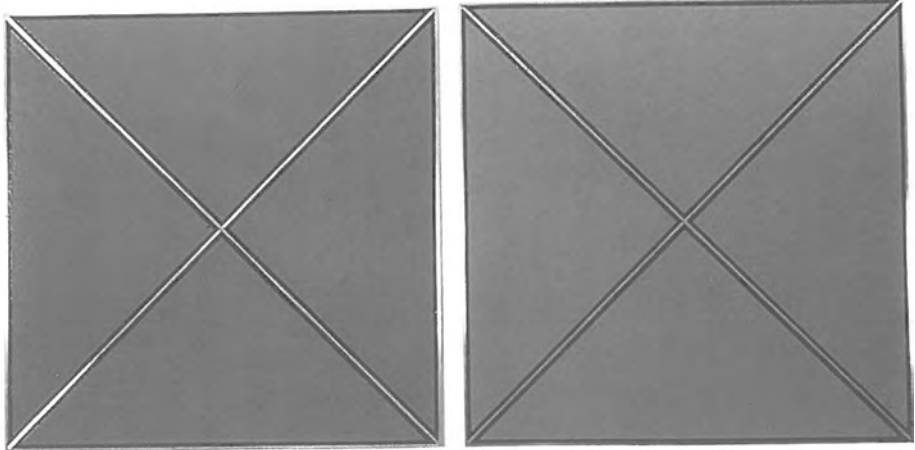


図6



《Metallic brown and gray》(1973) (図10)

これはメタリックの作品。メタリックっていうのはアルミの粉をアクリルの絵の具の中に入れてスプレーで吹き付けなんです。コンベンショナルな形も、色もないわけです。材料はカンヴァスですけど、僕がしたかったのは、スプレーペイントをしてその上からアクリルのクロスなメディウムを塗ることによって手の跡のようなコンベンショナルなアートを完全に否定する実験的なんです。

《Metallic brown gray silver brown gray silver》(1972) (図11)

多木 桑山さんの今の考え方っていうのは、もともと七〇年代の仕事の中に全部その萌芽がある。その延長で飛躍して現在の作品のコンセプトにつながっていくということを示すために、今過去の作品をお見せしているわけです。

桑山 まだこの場合は、一点の絵というか作品っていう気持ちを感じますよね。その中の実験なんです。今やっているのは、もう作品じゃないんです。ペインティングでもないし、彫刻でもないし、あれはもう独立した違う次元のものなんです。

の終わりくらいに位置する作品ですよ。この後で色々な試行錯誤があって、九一年にギャラリーヤマグチ(大阪)でやったコーナーを使った黒い作品に至る。あの作品は作られたのもその頃ですか。

桑山 ちょっと前かもしれないですね。それが八〇年代の締めくりみたいなもんです。

多木 そうですね。八一年に、僕が多分一番初めに桑山さんの作品について書いた文章で、桑山さんはもうひとつひとつの作品ではなくて、作品を存在させる空間が問題だということが分かる、というようなことを書いています。それが八〇年代の初めで、それからずつといろいろな実験があって、ひとつひとつのものは形を色々変化しましたけど、それが大体最後の段階に到達したのが……。

《Metallic dark blue in 3 sections》(1991発表) (図12)

多木 これは大きなスペースで、コーナーが使っていて、ものすごい迫力で空間が発生してくるわけです。これは、材料は……

桑山 ベニヤの上に、紙を切って無秩序に貼った作品です。例えば、絵の具なんかでテクスチャーをつけた場合、やはりそういうものにはコンベンショナルなアートを感じますよね。テクスチャーから

《Metallic brown and beige》(1976) (図11)

多木 まあこれになると、まだ確かにひとつの作品っていう要素は残っているんですけど、色彩に対する考え方も、絶対にこれでなきゃいけないという色彩ではなくなってる。それから人間の感情を通り越してしまう色彩というものもあらわれてきている。これは一〇フィートくらいの非常に大きな作品なんですよね。まだカンヴァスではあるんですけど、こういうシリーズで、色彩と、それから芸術というものの存在の意識に対しての探求がここまで進んできたという感じの作品だった。

桑山 それとカンヴァスとかそういうものは、この作品からは感じられない。完全に、ひとつのものになってる。その例です。これは七六年の作品です。天地が三〇三・五センチで横が一八一・六センチです。多木 とにかくすごく大きな作品なんです。大きさの問題はその当時の議論になると思います。「ビッグ」というのがアメリカの絵画のひとつの特徴で、非常に大きな絵が出てくるんですが、でも大きさの問題よりも、何が試みられ、大体何が終わりに近づいたかを考えたい。やはり色彩に対する作品の存在、桑山さんの言い方ではディメンション、作品というか芸術のディメンションの違いを探索する最初の過程

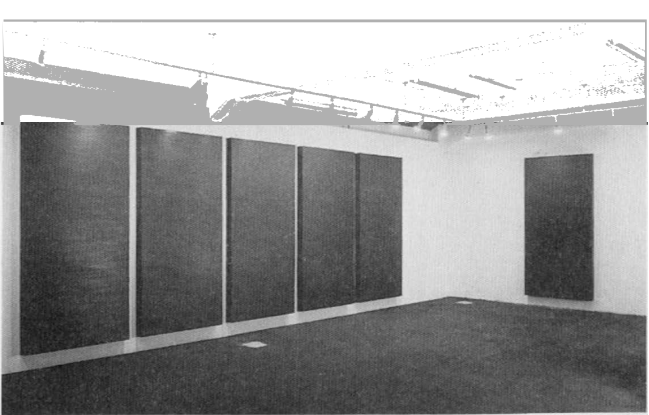
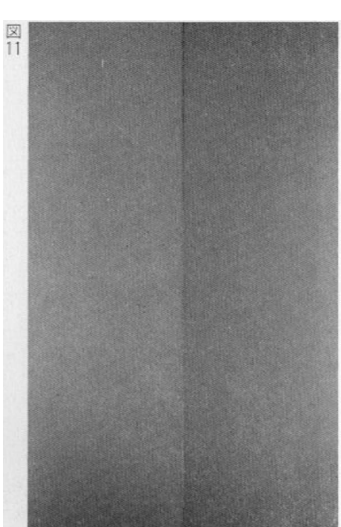
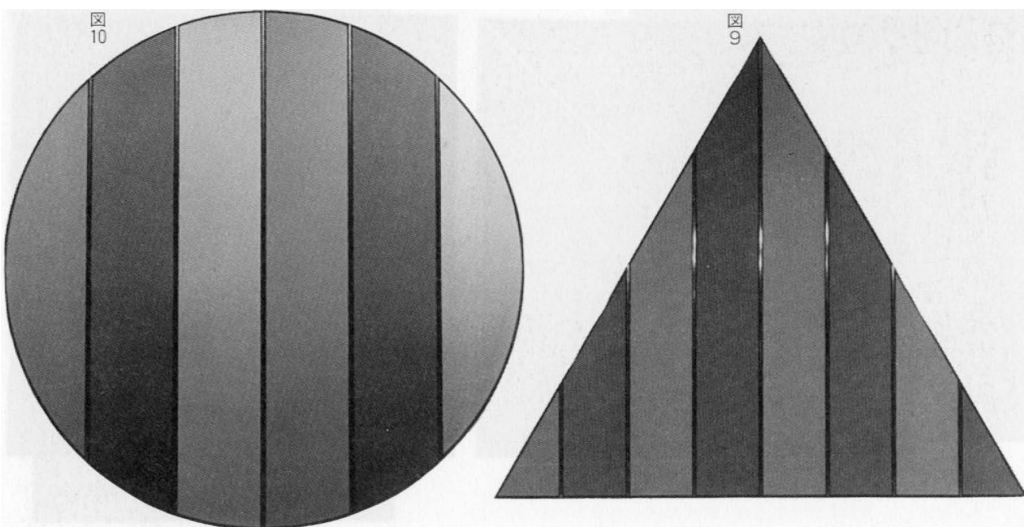
そういうことがないように、そのくせポリウムを付けたかった。この時代、僕はポリウムという力が欲しかったんです。八〇年代っていうのは力っていう時代なんです。そういう時代にきてるってことは感じますよね。その端的な作品で、かなりの厚みもあるんです。それでこれ全部でひとつの空間をつくる作品なんです。これも一点一点が作品ということはどう考えてないんです

多木 今、力とおっしゃったけど、要するに、作品自体にコンセフチュアルな面ではなくて、物的な厚みを持たせていらしたんですね。これが、その、ほとんど終わりですね。

桑山 終わりです。多木 それが終わると同時に、その終わりのところで、空間を喚起するという作品のあり方が生まれきたのがこの作品だった。これは僕にとっては、あの種の記念すべき作品のひとつだった。

《Metallic gray metallic green metallic pink metallic yellow metallic blue metallic silver》(1993) (図13)

これが現在のお仕事につながる一番最初のトライですね。このトライアルがギャラリーヤマグチ(大阪)で開かれたんですが、これは三つジョイントしてあるんです。



桑山 このとき僕がしたかったのは、六色で三つのパネルを組み合わせた場合、組み合わせ方は本質は無限じゃないけど、あるスペースを考えた場合無限に近い組み合わせがあるということです。同じサイズの同じもので、ただそれぞれ色が全部違う。だけれど基本的な色は六つで、このスペースの中ではインフィニティに近い実験です。この時から今の材料、一二ミリ厚の合板を使っています。

多木 そうですね。要するに桑山さんの考えの中にあつた芸術は、最早今までの限定されたひとつの個体としての作品ではない。だからその中に、どのようにでもなりうる無限に広がっていくような可能性、色彩の組み合わせを考えていくというのがギャラリーやマグチでの個展だったわけですね。そこで無限ということばをお使いになつていたわけですが、それがある意味でもっと純粹な形で現実化したのが川村プロジェクトなわけですね。

《Project 96 川村プロジェクト》(1996) (図1)

桑山 この場合は完全に二色の繰り返し返してあつてマトリックですから見るときに光を反射するんです。ですから、画面ひとつのペインティングから受ける感じと違って、光もインヴォルヴしている。その実験的な作品です。

のひとつだったんです。

多木 今までのお話の中で桑山さんのコンセプトのひとつに、無限に反復されてゆくことがある。例えば川村はたまたまこの大きさのスペースだけれど、これがもっと大きくてもあるいはもっと小さくても、それはそれで成り立ちうるというような、無限という考え方があつたと思うんです。それはさっきのギヤラリーやマグチでの六色の組み合わせということを考えてみると、これは組み合わせですから、かなりの数まで出来る。そういう非常に概念的な考え方がずっとひとつ流れている。その概念的な考え方を進めていけば、必然的にこういう無限に続くようなものが出て来る。

桑山 それとやっぱり部屋の大きさ。それに対するものあり方には、僕はものすごくフレキシブルなんです。というのは、絶対に同じルームがあるわけじゃないし、条件が違うわけですから。これできゃいけなものっていうものはないんです。

多木 今作品をレトロスペクティブに見たのは、このプロジェクトでしていることは突然発生したのではなく、非常に早い時期、六〇年代の仕事の中から既に徐々に姿を現わし、そして八〇年代から九〇年代に入る頃にはもうコンセプトが出来上がつていたということを理解していただくためです。それで、いよいよ芸術という問題に入っていかなければならな

多木 そうですね。

桑山 それとマトリックな画面が光るっていうとは、画面の位置によって光り方が違うはずなんです。その前を人間が歩くと、箇所によって違う色に見える筈です。だけど人間はこれが二種類の繰り返しだということを知ってますから、そういうコンセプトの中において違うディメンションのものをもうひとつ持っているわけなんです。光によって。そのためのマトリックであるということも事実です。

多木 そういう風にマトリックのご説明を聞いたのは初めてです。川村のインスタレーションの時に立ち会っていました。僕は3Dのコンピューターグラフィックを見ていて、これはとにかくひとつの空間だと思つた。無限とおっしゃっていることは非常によく分かるけど、この美術館のあるスペースに對して、スペースを空間として自立させるものなんだ、というふうにご考えていたわけですね。それで、実際こうやって行ってみますと、ただ空間として一瞬間のうちに分かるというだけではなくて、近づいていくとやはり全部光によって違うわけです。だから必ずしも、一瞬にして直感的に把握できる空間だけが目的だったんじゃないっていうことが分かつた次第なんです。

桑山 僕は七〇年代の最初のマトリックの作品の時から、メタルがリフレクトするということは条件い。先刻桑山さんから、自分が渡米して出発したときは、抽象表現主義全盛の時代だつたというお話がありました。その抽象表現主義が全盛期を迎えていた六〇年代に、年齢からいうと次の次の世代に当たる、桑山さんたちアメリカの芸術家——我々から見れば桑山さんはもうアメリカの芸術家というふうに見えるんですが——がそれに対してどういう戦いを挑んできたか、ということが僕にとつては非常に興味のあるところなんです。というのはやはり、第二次大戦以後の美術の中心つてのはアメリカに完全に移つてしまつた。そして中でも抽象表現主義と一括されて呼ばれているもの——実は人によって随分違つているから、一括すること自体が問題だという気もするんですが——と、どういうところで対立し、自分がしたいことはこれではないというように思われたか、というふうなところから少し考えてみたいと思つています。それは現代芸術というものを考えるときの、ひとつの考え方なんです。

桑山 僕が思うに抽象表現主義は、アメリカン・アートにエスタブリッシュするに際してのヨーロッパ・アートに対する反抗なんです。いわゆる抽象表現主義者たちはほとんどヨーロッパ・アートを否定することによって生まれたんです。でもその連中も、始めたときはヨーロッパの影響です。ゴーキーにしろロスコにしろ、初期の作品はみんなヨーロッパ・ア

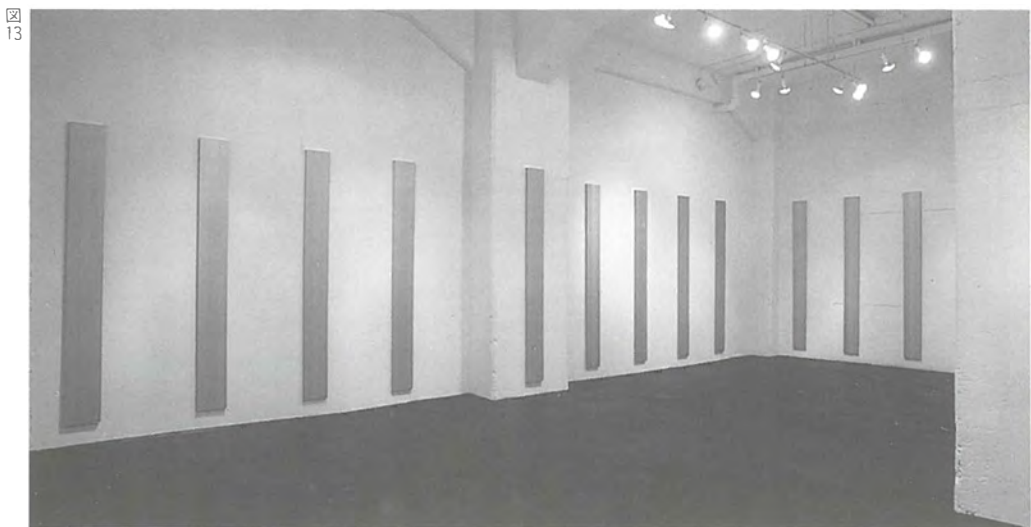


図13

ートを受け継いでますよね。しかしやはり自分たちの国のものをつくりたい、それでヨーロッパに対して強引に反発するわけなんです。それがアメリカン・アートのエスタブリッシュなんですよね。六〇年代のはじめ頃、抽象表現主義の時代になった時でもまだヨーロッパ・アートを引きずってますよね。だけどそれ以後になるとポップ・アートのしろミニマル・アートにしろ、全然そういうものと関係ないんです。いわゆるアメリカン・アートをそこでつくるわけなんです。その前の時代を否定することによって次の何かをつくるエネルギー、それが爆発したのが六〇年代だと思えます。考えてみれば六〇年代ってのはいい作家を生んできますよね、アメリカは。

多木 例えはどういう……。

桑山 僕が一番最初にアメリカに行つて、あつと驚くようなものを見たつてのは、やっぱりロスコとかニューマン、ポロックです。ポロックはもう死んでたんですけど。サム・フランシスの初期の作品、ニューヨーク近代美術館で大きなショウがあつたんです。僕は行つてすぐだつたんですけど、びっくりしました。日本には全然なかつたものですし。大ききとか 一面に一つの色で塗っちゃうとか。もちろん多少荒っぽいところはあるんですけども。これはアメリカだと思つたんです。だけど、そのうちにやはりあれじゃあ、つて気になるんですよ。全盛つて

いうことにはそれに対する反発が必ずある筈です。それを乗り越え、それをもとにしてむしろ何か全く違うものを作りたい。それで六〇年代はいろんなアメリカの作家が出てきたんじゃないんですか。特に、ポップ・アートはまだ出てきたといってもアンディ・ウォーホルなどほんの一、三人。ジャスパー・ジョーンズ

やラウシェンバーグつていうのは、むしろポップ・アート以前の問題ですよ。多少アーティスティックなところを引きずつてる。それで、過去のをデストロイして自分たちのアートをエスタブリッシュする、それは彼らがもと言えるかもしれないですよ。それともうひとつデストロイじゃなくて純粹にアートを残そうという意味で出てきた連中がミニマル・アートの人たちじゃないですか。いわゆる芸術つていうのは純粹に成り立つんじゃないか、純粹にすることつていうのはいろんなものを省いて、最終的に芸術としてどこまで存在できるかということ。それともうひとつ、日本とかオリエントの影響つてあるんですよ。第二次世界大戦の後日本に來てるアメリカ人が多いいんですよ。G.I.ビルつてのがあつて若い連中が兵隊として來てる。朝鮮戦争もそうですよね。兵役することによって、大学にスカラシップで行ける。ほとんどの連中がそうなんです。それで日本やオリエントの自分たちと違う哲学や形式を知つた作家が多いんですよ。アクションじゃない、

なにもないところにも芸術が存在すると。そういうことも若干影響があるんじゃないかな。

多木 それはむしろコンセプチュアル・アートの場合でしょうか。

桑山 それが六〇年代の初期に多いんですよ。例えばジャッド、フレイヴィンもそうなんですよ。あの連中はみんなオリエントを知ってますよね。

多木 今名前が出たジャッド、フレイヴィンの作品を見てみましょう。

ダン・フレイヴィン《Untitled - For Tracy Harris》
1992(図14)

ダン・フレイヴィンというのは、蛍光灯を使って非常にビュアな芸術をつくっている人です。その作品というのは、蛍光灯という工業製品を使つていながらものすごく概念的で、かつ抽象的な仕事と思つてます。

桑山 それとフレイヴィンは光を置いて空間を意識させた最初の作家です。

多木 この頃フレイヴィンだけでなく、色々な作家が作品というものでなく空間を問題にし始めていますね。例えば、それほど偉大な作家だとは思われないけどカール・アンドレとか、みんなそういうことを始めました。

桑山 フレイヴィンの作品にはもう完全に空間だけのもありますよね。フレイヴィンは蛍光灯の作品

の初期にそれを盛んに強調しています。光つてのは空間をいやおうなく引きずり込む、そのために光を用いるつて。だから彼の作品つていうのはすごく僕にはクリアーです。今のアメリカを代表するいい作家じゃないでしょうか。

多木 まったく同感です。フレイヴィンは最も現代的なことを一番最初にやつてのけた人だと思つています。ところがそのところで問題になることがひとつあります。今、抽象表現主義者たちと、桑山さんやフレイヴィンの世代との間に戦いがあつたということ的前提にして話を進めていますが、実は例えばバーネット・ニューマンも何とか空間をつくりたいと思つていたんですよ。そして同時に「ニューマンはジップと呼んでいるからみんな隙間だと思つていますけど、あのジップはニューマン自身がストライプじゃない。光なんだとはつきり言つてるんです。だから桑山さんがおっしゃつたように、実はヨーロッパ・アートの影響を受けていたことからいうと、ニューマンなんかは猛烈な否定をしたけれども、やはりヨーロッパ・アートの伝統の中からは出られなかつた。それで光といっても工業製品、蛍光灯も使えなかつた。そこで光を描くわけですね。それから、川村にある《アンナの光》(図15)もそうですけど、彼は猛

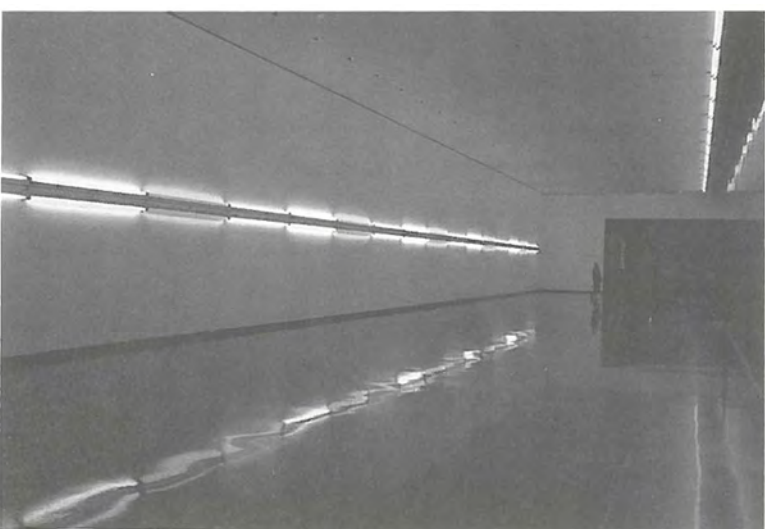


図14

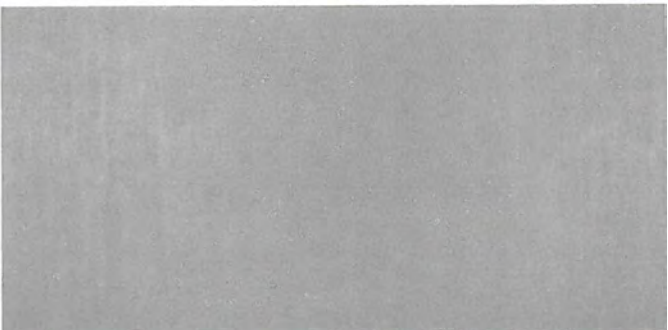


図15

烈に大きな絵を描くわけです。展覧会を五〇年代の初めにやったときにむちゃくちゃに大きな絵を描いておいて「この大きな絵は遠くから見ないでくれ、近寄って見てくれ」って小さな貼紙をするんですよ。そんな言葉や、後でいろんな言い方をしていることから考えると、彼も実は空間が欲しかったんです。そこから発生する空間が。だけどそこまでまだ芸術が成熟していなかった。でその成熟していない部分を次の世代が攻略し始めたわけです。それが例えばフレイヴィンであり、僕は好きではないがジャッドもそうです。そして桑山さんの仕事も。そういうようなことだったと思うんです。ただこの時代に、ちょっと上の世代のラウシェンバークがホワイト・ペインティングっていう奇妙なことをやっています。これは、一見すると抽象表現主義のように見えるんです。

ロバート・ラウシェンバーク《ホワイト・ペインティング》(1951)(図9)

これは五一年の作品です。五一年というとバーネツト・ニューマンの二回目の展覧会が五一年ですからものすごく早い時期なんです。当時のラウシェンバークは反芸術的で、要するにこれはアイロニーなんです。

桑山 この場合はコンセプトが違うと思うんです。

これはいわゆるアートの否定のためのデモンストレーションです。純粹にアートを作るんじゃないんですよ。それで、この時代にこれを発表してないんです。後になって、自分だって昔こういうのをやったんだと言って出した作品なんですよ。多木 そうですね。ですから一見するとこれは抽象表現主義と間違いかねないわけです。実はそれは若いラウシェンバーク独特の生意気なんですね。いわば先輩たちに対する否定の行為の表れだった。

桑山 消されたデ・クーニングのドロイニングってありますよね。このコンセプトはあれと同じです。

多木 今桑山さんがおっしゃった消されたドロイニングというのは、デ・クーニングからデッサンをもらってきたりして、それを消しゴムで消すわけです。それでその消したやつを作品だと言います。一種の反芸術的立場なんです。これと、抽象表現主義からフレイヴィン、桑山さんの世代へといく流れからは微妙に違うところがあるんです。その違いを見ておかないと。

桑山 批評家たちってのは形からものを見ますよね。でも、知らないでものを見ているんじゃないんですか。これはミニマル・アートとか。僕はそういうもんじゃないと思うんです。

多木 おっしゃるとおりです。

桑山 もしその時にこれがアートだというので発

表するのなら、僕は分かるんですけど、全然発表してないんです。見せたのはだいぶ後なんです。それも完全にミニマル・アーティストたちが出てきた後なんですよね。

多木 自分だってこういうことをしたことがあるんだってことで見せたんですね。

桑山 その時に見せるだけの自信がなかったんじゃないかな。

多木 消されたドロイニングはいいと思ってます。

桑山 デ・クーニングの消したっていうのは分かりません。いわゆる大家たち、アンチ・デ・クーニング、アンチ・アートですよ。アメリカの表現主義者たちに対するデモンストレーションです。それはそれで、僕もいいと思うんです。

多木 ラウシェンバークっていうのは、その時代が一番格好のいい芸術家なんですよ。

桑山 そうですね。
多木 やりたい放題やってただけけれども、実際、こういうのはその当時は発表してない。今から見るとミニマル・アートに見えるけど実はミニマル・アートじゃなかった、ということはやっぱりはっきり認識しておかなきゃいけない。今度は、桑山さんたちの世代がそういうふうにして戦っていかれる過程です。さっきマイラーの作品のことに触れました

が、例えばロバート・ライマンという作家がいます。彼の作品も一見するとそういうものと間違えそうなのがするんですが、その違いをはっきりさせておきたいと思うんです。

ロバート・ライマン《無題》(1965)(図17)

桑山 ライマンというのは僕はいい作家だと思うんです。もちろんいい作品もあるし、よくないものもあるんですけど。

多木 この作品はいいですね。

桑山 六〇年代の半ばの作品です。ライマンはわりと出が遅いんです。本当に作品を出したってのは七〇年代、コンセプトチュアル・アートの時代になってからです。

多木 いい作品、悪い作品という意味がここでは生きてるんですね。つまり、さっきから桑山さんの仕事の話をしているときには、ひとつのものを取り出して、いい作品とか悪い作品ということが成り立たない、という話をしてきたわけです。そして、例えば千葉の Room 2 のマイラーの作品は、完全に無化されたようなものだ。ライマンの作品はある意味でそれに非常に似ているところがあるんですよ。ところがこれ、けっこうテクスチャーがあって、四辺を地のまま残しているわけですね。そういう作品を

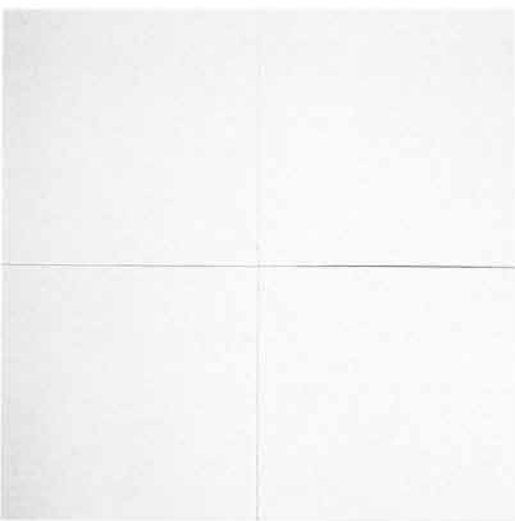


図9

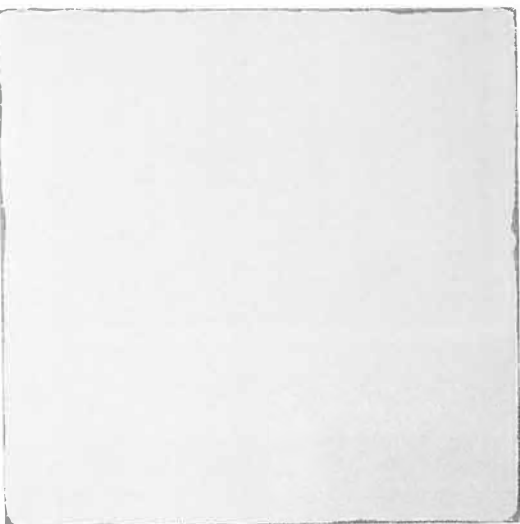


図17

見るとやはりこの作品はいい、悪いというような反応を我々はするんですよ。

桑山 それとライマンは、本当に実験的に制作している作品も多いんです。全く何もないものとか、吊り金具をアートの一部にしようとか、自分の名前を画面の中に入れようとか。いろいろ実験的な仕事をしています。そういう意味で僕はアメリカの作家の中では、すごく評価します。

多木 でも、やっぱりこの作品は、いいと思いますよね。

桑山 ええ、(笑)そうなんです。そこなんです。

多木 そういう芸術経験をするというのがライマンという作家のひとつの限界でもあるし、また魅力でもあるんですよね。次にジャッドの作品を見ましよう。

ドナルド・ジャッド《Untitled》(1963) (図18)

ジャッドと言ったのはですね、桑山さんの作品はひとつずつのパネルをとっても、あるいはパネル全体の並べ方も、数が問題ではない。言い換えると意味を全部消し去ってしまった。要するに、芸術外の意味、外在的な意味がそこに投入されているのを全部消し去ってしまう、ということだと思っんです。そこでジャッドですが、僕は必ずしも好きだとは思

わないし、それほど評価していません。その中での仕事や箱の作品などは、慣習的な箱に対する意味は全部抜き去ってひとつの形をつくる、ということをしたと思うんです。その仕事と、今桑山さんの仕事について意味を消すという言い方をしたのとは若干ニュアンスが違いますけど、ジャッドの仕事もやっぱり意味を取り去るということをやっているわけです。

ドナルド・ジャッド《Unethed》(1972) (図19)

ミニマリズムとかコンセプトチュアリズムとか、いろんな芸術家に対していろんなレッテルが貼られてますけど、そういうレッテルはどうでもいいんです。あの作家が何を志したかということだけを見ていけばいいわけなんですけど、やはりジャッドにはどこか中途半端なところが残ったと思います。その中途半端というのは、意味を抜き去るといながらもやはり抜き去りきれない、というジャッドのひとつの限界としてあったような気がするんですね。だから場合によっては人に全く訴え掛けないという作品もあるんですよ。でもやはりある種、極端なところまでやったのけた。

桑山 そうですね。僕はジャッドもいい作家だと思っんです。けども彼の作品はあくまで作品なん

ですよ。それが僕たちと違うところなんです。彼はこういうひとつのもの、それから受ける感じ、そういう作品で終わっている。

多木 今桑山さんがおっしゃった作品を感じるというようなこと。一番最初に桑山さんがおっしゃったことに戻ることにもなるんですが、芸術ってのは一体なんだということを、少しここで議論したいと思っます。私は私なりに、現代芸術といっても単にヴィジュアルな芸術だけではなくて、もっと広い意味での芸術についての関心を持っておりますけど。桑山さんが一番自分のエネルギーにしてこられたことは、一体芸術とは何であるか、ということの変革だったわけですね。そのところを少し議論してみたいと思っんですけど、難しいですか。

桑山 難しいですね。芸術というのは僕が思うにやっぱり人間が作り出すものであって、人工的な美しさですよね。「美しい」という言葉がいいか悪いかわからないんですが、今までなかったものを地球上に存在させるのが芸術家です。どんな芸術でも形式も歴史がある筈なんです。その中で、今までと同じこと、歴史の中で済んだことを続けても意味がない。それよりも、本当にクリエイション、創造という言葉があるなら、この世になかったものを創造するのが芸術家の使命であるし、そうするとコンベンショナルに続いたものを否定することによって、次

の違うディメンションのアートを存在させるのは作家がみんな考えることじゃないですか。

多木 それはどんな作家でもそう考えますね。

桑山 そのための方法論でしようけどそれぞれの材料を選ぶ、それぞれの自分の発表をする。空間にしろひとつのものにしろ、チャレンジがあつて当然であるし、もしそれが純粹に出来たとしたら、作家と見る方のコミュニケーションがそこで成り立つわけでしょう。見る方だつて、今までなかったものを初めて経験するということには、ショックのような感情がある筈だと思っんです。その関係が成り立つたときだけに芸術が成立する。芸術っていうのは、今まであったものを続けることじゃなく自分がつくるものだと思っんです。例えば色々なイズム、日本には多いんですけど何のグループだ、何のグループだつて人間がいますよね。そういうものじゃなくて、芸術ってのは個人プレーでやんなきゃいけない。自分なもの、この世になかったものをつくりだすのが芸術家だと思っんです。で、それがなんだという回答がでていたら、それはもうしなくていいことではないでしようか。だからないんですよ、筈というのは。だから絶えず実験が繰り返される。で、少しでも高度なものにしていこう、というのが芸術家だと思っんです。それで実際に「アートは何だ」ということになると、何って言えることではないんじゃないんで

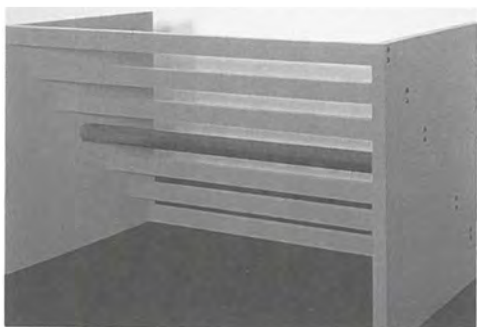


図18

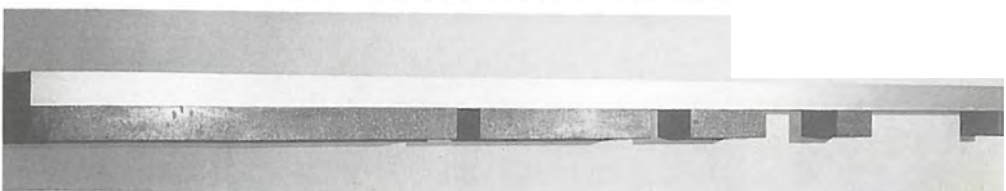


図19

すか。

多木 そうですね。今おっしゃったとおりですね。ひとつ重要なことは、歴史は変わっていくということ。そしてその変わっていく歴史につれて作家が変わるのか、その変わっていく歴史というものが実は作家が

桑山 作っていく。僕はそう思うんです。

多木 作家たちがつくっている歴史なんだ。そういう認識に立たなくてはいけないと思うんです。時代が変わった、その時代を反映して作品が変わったということではなくて。もちろん作家もある時代の中に生きてるわけですから、その時代から色々な影響は受けますよね。だけど人類の歴史には、芸術家以外にも色々な仕事をする人たちがいて、その人たちがいろんな作業をしながら歴史をつくっている。その中でもし芸術家に多少の意味があるとすれば、そういうふうに変化されていく歴史、乃至は今我々が認識したり直感したり出来る社会の中で、まだ見つかっていない部分、未知の部分への問いをもつと。それがたぶん芸術の唯一の存在理由みたいなものではないかという気がするんです。

桑山 そうですね。僕も本気でそう思います。
多木 我田引水になりますが、私はバーネット・ユーマンが好きで、一冊の本を書いています。ユーマンがワシントンのナショナル・ギャラリーの《ス

テーション・オブ・ザ・クロス》を描きましたが、結局あれは宗教画ではないわけです。キリストの最後の道行きというものを主題にしているように見えるけれども、彼がやろうとしたのは、芸術家としての答のない問いの前に立つものだ、ということだと思います。彼は昔の人だけれども、多分そのことは、今の芸術家でも同じだと思います。

桑山 私も同じだと思いますね。
多木 そういう答のない問いの前に立って何をしたらいいかわからない、というところから芸術家は始めるわけです。例えば、先程から千葉プロジェクトのRoom2のマイラーのことが盛んに話題になりましたけど、実はこの一月にニューヨークの桑山さんのところに伺ったときにはあれがまだ存在してなかったんです。代わりに和紙を使って、その和紙の中にワックスで正方形を作ってそこにグラフィートで線を引く、というお仕事だったんです。それを沢山作られていたんですが、それは桑山さんの模索の中で出てきたんだけど、和紙っていうのは端がぎざぎざですから、どうしてもどこか工芸的な要素が残るんですね。それがどこかである瞬間にふっとマイラーに変わった。その途端に完全に無化されたような状態が生まれる。芸術家の経験ってそういうものだと思うんですよ。

桑山 そうですね。

多木 そういう芸術とはなんだろうかということには、いろんな議論の仕方ができると思うんです。けれども一番根底にあることは、今桑山さんもおっしゃったし、私も言ったことです。この歴史の中に生きていますが、歴史の中では過去に起こった出来事というのは何とでも説明がつくわけです。この説明の仕方ってのは色々変わってくるでしょう。でも、今我々が歴史の現在に生きてると、ほとんど何も分からないわけですね。その何も分からない部分と、未来というものを含んだ時間の中にいるわけですよ。その時間に対して問いを投げかけるといのが芸術家の仕事だと思うんです。それを直接的に言うには言葉の方がいいかもしれない。それは言語の芸術として存在するかもしれない。でもこういう視覚的な芸術の場合にはそのことを直接的に表現はしないわけです。だけどそれが存在し、そこに芸術家のコンセプトが入り込んで提示されることによって、今人間が直面しているが見えていない世界というものを、見せる、ということが芸術家、視覚的な芸術家の仕事じゃないでしょうか。

桑山 僕たちの場合はヴィジュアル・アートですから、どうしてもヴィジュアルなものとしてそこに存在させます。それとチャレンジ、と言うより実験、実験の繰り返しです。ですから、例えばミュージアム

でのこういう展覧会 展覧会って言い方も良くな

いんですけど、これもひとつの実験です。これからも実験は続けられるでしょう。画廊などのスペースがあります。そのスペースの中にもものをつくるというよりも、そのものを持ってきてスペースをつくる、っていう方が僕たちの仕事なんです。

多木 そうですね。
桑山 そのためには、あえて壁も作らなくてはいけません。僕たちの仕事っていうのはただ与えられたところに絵を掛けることじゃない。だからペインティングの見方で見ると錯覚起こすだけで、直接的には何も伝わってこない。見る方としては、そういう見方を一旦捨てて、これはこういう空間なんだという意識がないと、空回りをするだけじゃないですか。作家と鑑賞者の関係が。

多木 これは一番最初にも話したことでですけど、そういう意味で、今度は見る側が作家のメッセージを受け取る。でもそのメッセージは容易に受け取れるものとは限らないと思うんです。誰でも分かる、という訳にはいかない。メッセージを受け取ってことは、見る側に努力を強いることです。努力を強いるということは、見る側が、自分の世界の中における自分の存在の仕方を変えていくということになります。芸術っていうのは何の役にも立たないものなんですけれど、そうやって人間を変え、世界を変え



対談風景

ていく。非常に迂遠だけれども、唯一の仕事なんですよ、それが。それで桑山さんの仕事も、私のような哲学的な人間から見ても、なぜこういう興味をもてるかという、世界を変え、人間を変えることを、ずっと追求されているからです。

桑山 だから、僕は頭の固まった人が一番苦手なんです。美術史というのはこういうものから始まって、こうだつていうのがありますよね。マインドがセツトされていて、それ以外は受け付けない。もしかしたらそれ以外のものがあるんじゃないかと、そのぐらゐのフレキシビリティがあるともっと見やすいんじゃないでしょうか。

多木 芸術を理解する上で 解釈することとは、色々可能だと思っんです。でも解釈すること自体は、僕自身にはあまり意味がありません。例えば僕自身が生きていく上では、理性というのが一番必要なものだと思っています。この理性についても、みんなが普通に理性と考えているものは非常にロジカルな理性ですが、僕にとっては実はその理性自体がボエジーなんです。僕は理性的ですが、それでなぜ芸術に関心を持つかという、やっぱりボエジーを通して世界を見る方法を教えられるからなんです。そういうことではないか という気がします。

持っている。ヨーロッパアンではない何かの影響している。アメリカはあらゆることで日本と非常に近い国なんです。政治的にも経済的にも近いし、絶えず交流もある。戦後に駐留した連中もいる。そういう意味なんです。ただ単にヨーロッパの延長じゃないと、アメリカン・アートはそれとちがうものであるという意味で僕は言ったんです。僕自身はもちろんオリエントルであるし、だけど僕はそれを意識してませんね。

質問3 川村のプロジェクトは見たところスコンと抜けるようなインパクトがあり、緊張感がありましたが、千葉の方は天井とか床とかうるさく、鈍く感じました。作家はその場で制作をしていくんですけど、この違いをどう考えられますか。

桑山 そんなことないと思いますよ。ただ確かに川村記念美術館の方が場所が広いです。けども、千葉市美術館の会場っていうのは、前はもつとひどかった。ひどかったって言い方もないんですけど。とても条件が多すぎて、その中に(テンポラリーな)スペースをつくったわけなんです。で、それはうまくいってると思うんです。確かに天井がうるさすぎるというのも事実なんです。多分入ったときに天井を先に見る人はいないと思うんです。入ったときにそこに何かものが掛かった空間を見ると思っんです。写真に撮れば邪魔です。床だつてそうです。だけど

以上が桑山忠明氏、多木浩二氏の二時間に及ぶ対談の内容です。この後、聴衆からの質問を受け付けた。その内対談の内容と桑山氏の活動に直接関係する内容のものを以下に紹介する。

質疑応答

質問1 ただ今の議論の中で、桑山さんが「ビュアな」ということは表現されていたのは、具体的にどのようなことを指しているのでしょうか。

桑山 僕がビュアって言った意味は、文学的な要素とか歴史的な要素とか 風景とか肖像画だとか そういう要素を持っていないっていう意味です。そういうものと関係のない芸術の本質、芸術を純粋に成り立たせるとい意味での抽象という問題だと思います。

質問2 ジャッドやレイウインの作品の中にオリエントの影響があるというお話でしたけれども、桑山さん自身がオリエントの人間でいらっしやいまして、その点が作品のなかに反映しているのでしょうか。例えば日本建築の空間、間なんていうことには、何か思いがあるのでしょうか。

桑山 ヨーロッパアン・アートに対するレジスト、それを否定することによってアメリカン・アートが出てきた。だからアメリカン・アート、特に六〇年代以後の作家たちはヨーロッパアン・アートと全く違う要素を

僕が最初に思ったときよりはすつとうまくいったと思うんです。

多木 ほほ桑山さんのおっしゃったのと同じなんです。どちらの場合も、あらかじめあった空間を使ったというよりも、そのために空間を設けたに等しいわけですね。川村の場合は広さがある、ということは事実だと思っんです。ただ、床も川村は邪魔する面が少ない。でも細かいことを言いますと、川村は壁の色が白くないんですよ。昔から——変な言い方ですけど——画廊などの現代美術を展示する場所のことを、ホワイト・キューブと言い慣わしてきたわけですが、真っ白であるということが、芸術をかける壁の一つの条件だと思っんです。日本の美術館の場合どうしてもクリーム色になりがちで、そのクリーム色のために川村プロジェクトにある種の情感が生まれているということが言えますよね。それから千葉市美術館の場合、ご指摘がありましたようにですね、川村ほど抜けていないことや、天井と床とが煩わしいというお話はその通りだと思っんです。でもさつき桑山さんが、前はもつとひどかったと言われましたが、それを、千葉の美術館の方が本当に努力してくださつて、やっぱり真っ白なキューブに近いものをつくつてくださった。そのことが、やっぱり千葉における作品の享受の仕方を、非常にプラスに作用させているという気がします。天井の

グリッドが気になるとおっしゃるのは分からなくはないんですけど、そこまで取り外すことは不可能だったということですよ。やっぱり常に一〇〇パーセントの条件の中で物事が進むんじゃないやなくて、ある許容される条件の中で可能な限りのことをやるという以外に仕方がないんじゃないかという気がするんですね。ですから両館とも、欠点はあったり場の寮開気が違ったりというふうな経験はなさると思いますけど、それはまあ仕方がない部分が非常に多い。その中で出来るだけのことをやるのが作家の仕事だ、というふうに思っています。

質問者 川村記念美術館の場合は、館内に入ってきた時点から、私の中に心理的なものが非常に作用していると思うんです。それ以前の常設の作品を順々に見ながら最後にロスコの部屋に行つて、心理的な影響をすごく受ける。それから二階が上がって、プロジェクトをばつと見たとき、風の流れがびゅつと走ってきたと同時に、上下の関係、緊張感がびゅつと走ったんです。時代との差を、階段を上がったことですごく感じたわけです。それで、更に千葉プロジェクトに期待をしたわけです。ところがバスにゆられてここへ来たときに、やっぱり鈍くなっちゃった。そういう心理の動きが私の中にあつたものですから。私はそう感じました。

司会 それは美術館建築、その中でディスプレイしても非常にまずいものが極めて多いのが現状なんです。そんなことを言い始めますと建築家を罵倒し始めますから、この辺でそのこと自体は止めておきますけど。しかしですね、そのスペースの中で芸術家と、芸術家だけでなくその美術館のキュレーターとが共同して空間をつくっていくということが可能であれば、一〇〇パーセントでなくても、何十パーセントかの効果を発揮する空間にはどんな建築でも出来る。そこまで考えてしまいますと、だいたい建築って一体何だということにまでなりかねないのが、現代建築の状況なんです。それは直接この建築と言つてはわけではなくて、日本の美術館全部の持っている問題ですが、展覧会は学芸員と芸術家とが協力して空間をつくりだすところまでやれたかどうかということによって決まってくることなんです。僕は、今度の両館ともとにかくやれるところまでやつたという評価が下せると思うんですよ。建築の問題はさておきまして、必要なのは内部の空間なんですから。今度の場合は、どちらの場合も学芸の方と芸術家の間で可能なぎりぎりまで出来たと、そう考えています。

質問4 反抽象表現主義ということで、ニューヨークでの活動を始めたんですけど、具体的に誰かの作品が気に入らなかったのでしょうか。ポロックのアクションペインティングなど、桑山さんとは対照的だと思えますが、やはり特に反発していたのでしょうか。それともそれら

イの話も関係すると思います。美術館の建築の本体と、この場合特にそうなんですけど、展示との関係について、この場に即して多木先生にお話し頂きたいと思うんですけど。

多木 こういうことを言っているのか悪いのか分からないので、あまり具体的に絞らないで言いますが、一般に日本の美術館建築の質はめちゃくちゃに悪いですよ。なぜめちゃくちゃに悪いかというとふたつ理由があります。ひとつは、美術館が極めて行政的な立場で企画されている。だから美術館の内部の空間が問題であるよりは、むしろ外から見たモニュメントなものが必要だ、というようなかたちで建てられることが極めて多いんです。そのために、大抵ろくな美術館が生まれていないということが言えると思います。それから第二に、建築家が考える現代美術というものと、美術家が考える現代美術との間にずれがあると思うんです。このずれというのは、まあやむを得ないかもしれませんが、建築家があらかじめ想定してしまう美術というものや空間というものと、芸術家が本当に自分の力量を十全に発揮したいと思う空間というものの性質が違っていますね。これがやはりひとつの大きな問題で、特に八〇年代以来、日本のいたるところに美術館が出来ましたけども、ほとんど問題があるというか、建築としても、それからその中に芸術作品を展示する空間と

全部の流れに対しての反発だったのでしょうか。

桑山 僕はポロックの作品は好きなんですよ。ですけども、やっぱり全体的にそういうものに対する……、というより見飽きたっていえば見飽きたってところがありますよね。ですから、それ以外のかたちでアートが存在できないかっていうのは、当然作家としてチャレンジすることであるだろうし、誰が特についていうことはないんです。抽象表現主義でいい作家はいっぱいいるわけなんです。ただ、これからの僕たちがする仕事ではないんです。それは終わっちゃったことであるし、いい作品は残っているし、それを見て、こんなのは嫌いだとか、よくないとは言えないし。けども、これからすることじゃないと思うんです。

質問5 空間としての作品も体験の際に時間を必要とします。かつての抽象表現主義絵画のオールオーバー、ジャッドの言う全域性など、作品を瞬間的に把握する有力な武器だと思いますが、私にとってむしろ気になるのは、それらの作品を見る時間の持続であります。桑山さんの今度のプロジェクトが、空間全体をある意味で均質にすることによって、一撃のもとに作品としての空間が視覚的に成立することでその空間における体の移動も含めた時間の持続についての考えがあれば、お聞きしたい。

桑山 いい例が、フレイヴィンの作品です。ああいう光をともなった空間の場合、歩いて行くことに

June 16, 1996
Chiba City Museum of Art

“Kuwayama Tadaaki Project 96” was an artistic creation by Kuwayama Tadaaki, who has been pursuing the concept of artworks just as spaces. He attempted to actualize a space unlike anything ever seen before. “Project 96” was held at both the Kawamura Memorial Museum of Art (Sakura city) and the Chiba City Museum of Art from June to August of 1996. At the project site in Chiba, an exchange took place between the philosopher Taki Kōji and the artist Kuwayama in front of an audience of close to 200. A synopsis of their dialogue follows.

In the beginning, what Kuwayama most wanted to create was not painting or sculpture, but to situate in space art of a different dimension than before — art which would involve the viewers by eliciting corresponding reactions from them. Taki was there, observing the audience as they wondered what the artist was going to create, and the transformation in experience that occurred as they watched. The artistic experience of the people whose previous encounters with art were all conventional was broken up, but Kuwayama felt it was important to force them to have a different kind of experience. He selected the materials and manipulated them with that in mind, according to a concept developed at a previous stage. The two men (Kuwayama and Taki) retraced Kuwayama’s works back to the 1960s, showing how this concept had gradually taken form in his early period and was fully realized during the 1980s and 1990s.

Taki was interested in how Kuwayama’s generation had confronted and gone beyond the abstract expressionist movement, and discussed this while looking at works by such artists as Dan Flavin and Donald Judd. He put forward the idea that by starting with the problem of space, Kuwayama and Flavin had diverged from the abstract expressionists. For example, while the abstract expressionist painter Barnett Newman had the idea of wanting to create space like Kuwayama, he was unable to separate himself from European tradition and confined himself to giving expression to light on the painting surface in the form of “zip”.

The discussion advanced to the question of what is art? Kuwayama stated that while there is form and history in all kinds of arts, if one speaks of creation in the sense of the true meaning of the word, it means making something that did not exist previously in the world, bringing into existence art of a different dimension and involving the viewers in new relationships. Taki said it is generally thought that history is something that changes, but in reality, history is made by people of all kinds of professions, including artists, doing all sorts of things. Artists thus play significant roles in actualizing history. In other words, in society as we know it today, there are elements that have not yet been discovered, and isn’t the questioning of these unknown elements our sole reason of existence? Kuwayama agreed completely.

According to Taki, the shared view of the two men regarding the question of what is art is as follows. Past history can be accounted for. However, the present is unknown. We live in an age that includes elements we don’t know anything about as well as the future. Throwing questions at time is the work of artists, and the viewers receive their messages. These messages are not always easily understood by everyone, however, and at times it is necessary to have the cooperation of viewers who are willing to change their way of existing in the world. Art is something of little use and thus can transform people and the world. It is extremely roundabout, but that is the unique capacity of art. Taki summarized by saying that consequently even a specialist of philosophy like himself has an interest in art

(Translated by Patricia Fister)

よって、見方が当然変わってくるし、色も変わってくるでしょうし、そういう条件を含んでいるものだと思います。だから当然時間的って言えば時間的であるだろうし。空間っていう存在が、そもそも一瞬に見てもやはり人はその前を歩いてしょうし、歩いたときの色の変化を感じるってことは時間的かもしれない。それはものを含んでいる問題で、普通のことだと思っんですよ、そういう意味の時間的っていうのは。あらゆる作品がそういうものを含んでいるでしょう。ただ一点で成り立させてある作品にはそれが無いことは事実だと思います。

註

Tadaaki Kuwayama One-man Show Stiftung für Kunst und Kultur
Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen September 24 1995 January
28 1996

千葉市美術館研究紀要
採蓮 創刊号

一九九七年三月三十一日発行

編集・発行 | 財団法人千葉市美術振興財団
千葉市美術館

二六〇 千葉市中央区中央三十一
電話 〇四三二二二一三三二(代)

編集担当 | 半田滋男

制作 | アイメックス・ファインアート

Bulletin of Chiba City Museum of Art
Siren No.1

March 31, 1997

Edited and Published by
Chiba City Museum of Art
3-10-8 Chuo, Chuo-ku, Chiba 260 JAPAN
Phone. 043-221-2311

Produced by
Imex Fine Art Inc.

ISSN 1343-148X