慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

| | |
|---|---|
| Title | 剥製美術 (2) : 名和晃平《PixCell》シリーズをめぐる–考察 |
| Sub Title | Taxidermy in contemporary art : crystalline surfaces of Nawa Kōhei's "PixCell" series |
| Author | 森山, 緑(Moriyama, Midori) |
| Publisher | 慶應義塾大学アート・ センター |
| Publication year | 2020 |
| Jtitle | 慶應義塾大学アートセンター年報/研究紀要 (Annual report/Bulletin : Keio University Art Center). Vol.27(2019/20), ,p.134- 144 |
| JaLC DOI | |
| Abstract | |
| Notes | 研究紀要 |
| Genre | Departmental Bulletin Paper |
| URL | https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11236660-00000027-0134 |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

# 剥製美術(2)
## ――名和晃平《PixCell》シリーズをめぐる一考察

森山　緑
所員、講師（非常勤）

わたしたちは、クリスタルの中に神々を見るのです。
ルドルフ・シュタイナー[*1]

### 0．はじめに

剥製を素材として用いた美術作品は20世紀半ば以降、さまざまな表現をとりながら出現してきた。一般に教育展示用の標本として製作される剥製は、その動物が生息していた様子を伝えるものであるため、被毛や角や爪、時には歯なども実物から採取され、その動物の姿かたちやポーズが生態に沿って生き生きと再現されるのが特徴である。多くの剥製美術作品にはそのような素材の特徴を活かして剥製のもつリアルさが示されている。

本稿では、名和晃平が制作した剥製を用いた作品を取り上げ、剥製のリアルさをあえて失わせた表現について考察する。そのもっとも際立つ特徴を、透明なクリスタル越しに見える表皮と考え「クリスタル」の視覚的効果と象徴的意味について他作家の作品にも言及しつつ論を進める。また、名和が関心を寄せた「表皮」について検討を加え、剥製という有機的存在と無機的な「クリスタル」から成る本作品が示すものは何かについて論じることとする。

fig.1　PixCell-Elk #2, 2009, 240.0×249.5×198.0 cm, mixed media, Collection of Peng Pei-Cheng, Work created with the support of the Fondation d'entreprise Hermès, photo: Seiji TOYONAGA

### 1．「情報」の抽出と合成

名和がBEADSと名付けた作品群に、2002年に制作を開始した《PixCell》シリーズがある。用いられている主な材料は、動物などの剥製とそれを覆うように接着されている球形の人工クリスタルである（fig.1）。この作品は「インターネットを介して収集するところから」始まり、「PCの画面に現れるイメージ（Pixelの集合体）と出会い、それらを実際に手元に取り寄せ、無数のセルで被膜していく」ことで造形される[*2]。名和が本作を制作し始めた2000年頃はすでにコンピュータ等のデジタル・デバイスが個人の手元に行き渡り、ある程度の速度で画像や動画を視聴できる時代であった。ウェブサイト上に「情報」として出現した無数ともいえる鹿の剥製画像は、生きているのか死んでいるのかすら曖昧に見える存在であったと興味を惹かれ、これを素材にしたという。「情報」として画面に並んだ鹿の剥製は、それぞれにその製作者や用途や来歴が異なる個体のはずであり、そもそもは森や山中で生きていた命であるのだが、そうした個々の特徴や差異はすべておしつぶされて画面の中のさらにまた四角いサムネイルに均一に閉じ込められている。情報の氾濫と個の具体性が喪失した状態から得られた「フォーマット化された鹿[*3]」を素材としてこの作品は成立している。

ネットオークションで購入した動物の剥製はそのまま用いられるわけではない。本来剥製（とりわけ哺乳類や大型動物の剥製）は、相当の技術を持つ者が製作しなければ、博物館で展示されるいわゆる「標本」としての機能を果たさない。動物を、まるで「生きているように」再現する技術を持つ剥製師と呼ばれる技術者が作った剥製が入手できれば良いが通常はそうではない。従って購入した剥製は、いったん毛皮や義眼が取りはずされ、骨格や筋肉の形状を整える必要がある[*4]（fig.2）。おそらくネットオークションに出品される剥製標本の多くは博物館で利用していたものが流出したのではなく、狩猟や趣味のために製作し／製作され、個人によって保管されていたものではないかと考えられる。技術力が十分ではない製作者による剥製は、われわれがイメージする「鹿」とは違い、背骨が歪んでいたり脚の筋肉がやせ細っていたりもして、いわば「理想的な鹿像」とかけ離れていることもある。剥製は、動物（主に鳥、獣）の皮を剥ぎ、内臓・肉を除き、中に綿などをつめて縫い合わせ防腐法を施して、生きている形に擬して作ること、あるいはそのものを指す[*5]。つまり毛皮を剥いだのち、骨格の代替として成形された構造物およびその内部にある詰め物によって形を整えた上に、毛皮をかぶせ義眼や義耳芯で整形するのである。教育・展示用の剥製は主にこうした「生きているようにリアル」な状態に完成させることが目される。

彫刻家として名和は動物の骨格や筋肉を重視し、鹿らしい鹿、鹿像のイデアを成形する。名和のスタジオでは購入した剥製を、理想的形状に整える作業が行われる。鹿らしい鹿とはどのような体型をしているのか。これもまた参照されるのはインターネット上に溢れている画像であり、名和やスタッフによって収集された中から理想的な鹿モデルが選択される[*6]。

人工クリスタルは大小さまざまなサイズが用意され全身を覆うように樹脂で接着、固定される。大小の位置を決めるのは名和自身だが、下準備としてまず発砲スチロール製の球を剥製の表面に接着させ、バランスを確認する（fig.3）。また、剥製が置かれる台座（支持体）についても名和によって慎重に素材と大きさ、見えの効果が検討され、とりわけ表面加工の質と耐久性に徹底的にこだわっている[*7]。現在でも《PixCell》シリーズは制作されており、スタジオでは鹿だけではなく鳥や水牛その他の動物の剥製が同時並行で作業台に掛けられ、発砲スチロールの球をつけたものや大小クリスタルを仮留めしたもの等が、ギャラリーや美術館、コレクターの元へと渡るまで入念に仕上げられていくのである。

fig.2　photo：Nobutada OMOTE｜Sandwich

fig.3　photo：Nobutada OMOTE｜Sandwich

## ２．透過、歪み、視覚のゆらぎ

《PixCell》シリーズは剥製を用いているものの、剥製の主要な構成要素である実物の毛皮や角などの表面を直接観察することができない点は大きな特徴の一つである。作品を見たとき、何の動物かはその形状から読み取ることができるが具体的な動物の表情までは分からない。生きていない剥製に対して「表情」の語は不適当かもしれないが、実はそうではない。各地の博物館に展示されている剥製を見ればわかるが、主に哺乳類動物の剥製はあたかも生きているかのような表情を呈している。その理由は、眼にあると言ってよいだろう。不思議なことに人工物である義眼が嵌められた動物の顔は生命性を獲得するのである[*8]（fig.4）。死んだものであると同時に、有機的な表皮と無機的な人工の義眼をまとった存在としてある、二重性を帯びたものが剥製と言えよう。義眼とはいえ、眼が与えられたことにより半ば有機的な存在となった剥製が《PixCell》シリーズでは人工クリスタルで覆われることによって生き生きとした眼は隠され、ふたたび無機的で、個としてのアイデンティティを喪失した作品となる。

fig.4　村松桂《Natura naturans》シリーズより（つやま自然のふしぎ館での展示より）

球形クリスタルで覆われた剥製は全体的にキラキラと輝き光を反射してそこにある。近づいて見ると、レンズ効果によって透明な球を通して表皮を見ることができる。さらに表皮つまり被毛はクリスタルの大きさによってその拡大率が異なるため、毛の一本一本が太く見える部分もあれば小さく細く見える部分もある。それらがたとえば30 × 30cm四方の一定範囲で見た場合にはクリスタル越しに見える表皮が均一ではなく複雑な凹凸が出現することとなる。球体を透過する光により、物質としての表面が視覚的変化を生み出すことで、観者は本作品の表面のゆらぎに幻惑されるのである（fig.5）。

「透明なクリスタル越しに見える表皮」が本作品のもっとも重要な要素であると考える理由は、前述した剥製自体の変容に加えて、個を失った剥製の物質的表面の変容が動的であるからにほかならない。作品の全体を眺めた観者は「鹿」の形状を認識し、近づいて視線を移動させると表皮が見え、被毛で覆われた剥製であることを理解する。展示で用いられる照明状況により光はさまざまにクリスタルに反射するとともに、クリスタルを通して見える物質表面は解体される。「表面のテクスチャーや色は、無数のセルのなかに取り込まれて解体され、イメージの要素の集まり、つまり『映像の細胞（PixCell）』となる」のである[*9]。

名和はわれわれが感覚として受け取る情報＝表皮を操作しながら、イメージを再構築させるとともに、そこに人間を基本的に形作っている細胞＝ cell（感覚受容器官のベースとなる構成要素である）を媒質として立てることによってイメージ

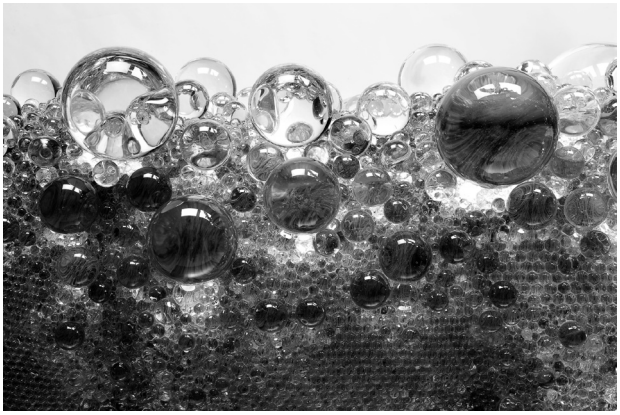

fig.5　PixCell-EIk #2, 2009, 240.0×249.5×198.0 cm, mixed media, Collection of Peng Pei-Cheng, Work created with the support of the Fondation d'entreprise Hermès, photo: Seiji TOYONAGA

と感覚をうまく接続できるのではないかと考えたという*10。これはJ. J. ギブソンによる情報抽出（information pickup）を想起させる。ギブソンによれば情報は環境に付属するものであり、たとえば人が通常過ごしている場を考えるとそれは地上環境と呼ばれ、地上環境を構成するものとして媒質（medium）と物質（substance）、それを分かつ面（surface）が挙げられる。剥製の被毛は物質でありクリスタル球体もまた物質であるがその二つを分かつ面である表皮が、光を媒質とし情報として視覚を刺激するのである*11。そもそも名和がウェブサイト上に現れた剥製を情報として捉えていたことからも、幾層にも存在する情報と人間の感覚とが作用する空間を《PixCell》が創出していたと言うこともできるだろう*12。

比較としてマルタ・クロノフスカ（Marta Klonowska, 1964-）のSTREICHEL ZOOと題された展覧会の作品を挙げよう（fig.6）。クロノフスカはポーランド出身のガラス作家で2008年のこの展示では、古典的な絵画作品の画中に描かれた動物作品を発表した。本作品は2本の角を持つ哺乳類動物の姿をしており全体がキラキラと光を反射している。動物は硬質な物質、透明度がさまざまに異なるガラスの切片で覆われている。サイズの異なる鉱物結晶のような形状のガラスが動物全体を覆いつくしているのだが、近づいてみても動物の表皮を見ることはできない*13（fig.7）。本作品の動物はクロノフスカが自ら制作したいわば「型」であり剥製ではないため、剥製が本来持っている動物の被毛を観察することはできないのだ。つまり本作品はガラスの切片それ自体が動物の表皮および被毛の代替物になり、光が反射することで観者の視覚に動物の全体像が把握されるのである。名和の作品との差異が際立つのはまさにこの点であり、人工クリスタルで覆われている《PixCell》作品は、人間がそれに近づく動きにともなってわれわれの視覚を揺さぶり、表皮の歪みは増幅と減衰をもたらすのである。

ところで透明な媒介物を通して対象の歪みを見るという例は西洋美術の歴史においても見出される。たとえばよく知られているパルミジャニーノの作《凸面鏡の自画像》（1523-24

fig.6　Marta Klonowska 作品（全身）（筆者撮影、2020年2月28日）。

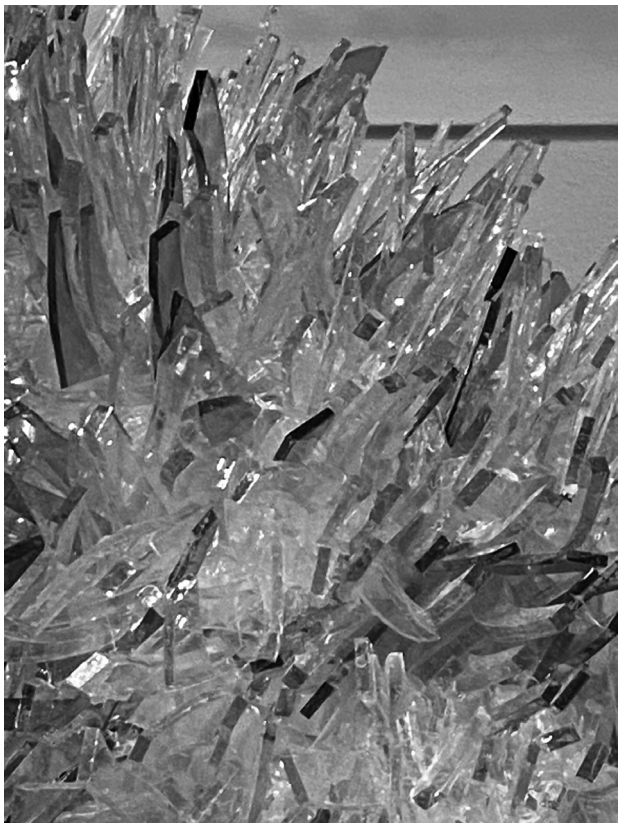

fig.7　Marta Klonowska 作品（部分）（筆者撮影、2020年2月28日）。

年、ウィーン美術史美術館蔵）は当時一般的であった凸面鏡を前にした画家が、自身の手が拡大されて見える光景を描いた作品である。視覚の歪みへの関心となれば岡田温司が『半透明の美学』において言及しているように、ゲルハルト・リヒター（Gerhard Richter, 1932-）のガラスや鏡を用いた作品も想起できよう*14（fig.8）。岡田はアリストテレスが創出した概念「ディアファネース」がどのように扱われてきたか歴史的に検証したのち半透明の膜あるいは媒介性の役割をこう述べている。「『ディアファネース』は、見えるものそれ自体なのではなくて、光と見えるものとのあいだにあって、見えることを可能にしているものだというのである*15」。岡田が扱ったリヒター作品は主に灰色をテーマにしたタブローであったが、本稿での関心からいえば前述した名和の作品の視覚体験と類似するのはむしろリヒターのガラス作品であろう。観者はその作品の周囲を歩きながら、ガラス越しに見る／見える空間と、ガラスに反射して映しだされる対象を体験する。それは眼が向けられる方向や頭の動く速度によって、人が立つ位置によって、見え方が変化する体験である。ちょうどそれは、キラキラした鹿の周囲をぐるりと巡りつつ、近づき離れたりしながら、大小のクリスタル越しに表皮の歪みを見る《PixCell》体験と似ている。

fig.8　Gerhard Richter, 7 stehende Scheiben, Museum Kunstpalast, Düsseldolf.（筆者撮影、2020 年 2 月 27 日）。

透明あるいは半透明の、いわば「ディアファネース」的媒介を通したイメージの創出を試みた作品は 20 世紀半ばにも現れていた。山口勝弘は活動初期の 1950 年代に「ヴィトリーヌ」シリーズにおいてガラス素材を用いて、光学的な原理にもとづき制作した作品を発表しガラスの立体的重なりのうちに光線を取り込んでイメージを作り出した。「透過性のオブジェ」と題された雑誌の特集号で山口は、モホリ＝ナジの光線絵画や*16、プリズムあるいはレンズ効果を狙ったカール・ゲルストナー（Karl Gerstner, 1930-2017）の作品を自らの作品とともに挙げながら、これらは「レンズ効果のイメージ発生装置である」とし、「ガラスとか、プレクシグラス、プラスチックなどを含めて、いわゆる無色透明な物質というのは、それ自体、審美的性質をもっている。クリスタル的な物体のもっている、その不純物を混えない純粋性が、ひとびとの心をとらえる」と記している*17。《PixCell》シリーズ作品を特徴づける透明な球体が、イメージの発生装置であると言い換えることもできるだろう。山口が言う「クリスタル的物体」が「審美性をもち」「ひとびとの心をとらえる」点は、確たる理由がなくとも多くの人が納得するところかもしれない。次節では、《PixCell》の素材＝無機的物質であるクリスタルの持つ象徴的意味と、有機的存在である剥製との関係について考察を加える。

## 3．生命・非-生命の「シンセシス」

「クリスタル」という語は、用いられる文脈により、鉱物一般あるいはその構造を示す「クリスタル（結晶）」と、鉱物の一種である「クリスタル（水晶）」との意味があり、厳密な科学的議論においては峻別しなければならない*18。ここでは主に後者の意味をとり考察を進めていくことにする。《PixCell》に用いられている人工クリスタルの特徴は、無色透明の球体でその表面は滑らかでありツルツルとした固体物質であることで、自然界に産する水晶を磨いて作ったものとほぼ同じ外観である。芸術作品とクリスタルの関係は、鉱物の構造すなわち規則正しい内部構造を持っていることと、自然界で生成されていくプロセスを「成長」と捉えたことで、さまざまな考察が生み出されてきた。ここで詳細を述べるには紙幅に限りがあるが、いくつかの例を挙げてみたい。

古くは大プリニウスが『博物誌』において「クリスタル」が、

水の激しい凍結によってできたとされていることから、それが一種の氷であるとし、ギリシア人が「氷」を意味する「crystallos」と名付けたと述べている*19。水とクリスタルの関連性は、旧・新訳聖書から中世、近世までメタファーとしての「クリスタル」が発展していくなかでその起源となるものである*20。20 世紀初頭の表現主義建築とガラス、クリスタルについての論考でブレッターは、「クリスタル」のメタファーの最も古い源泉をガラスと水のイメージに認め、そこではガラスと水が交換可能なイメージに置き換えられ「見えないものを見抜く、暴く」という意味が付されていると指摘している*21。むろんそこから派生して、磨かれた水晶球が予言や占術の象徴として現れ、あるいはまた世俗的な聖杯伝説や賢者の石の探求熱などによって、個人の救済や再生のメタファーとしても扱われてきた*22。

とりわけ 19/20 世紀転換期の芸術家たちはそこに幻想的、神秘的象徴としてのユートピア的な意味を付加して建築、造形に取り込んでいった。よく知られているように 1851 年第一回世界万国博覧会会場の施設として建設された通称「クリスタル・パレス」はその端緒である*23。クリスタル建築のイメージはペーター・ベーレンス（Peter Behrens, 1868–1940）に受けつがれ、ダルムシュタット芸術家村での開村展に際してもクリスタルをモティーフとした記念印を制作している。またヴァルター・グロピウス（Walter Gropius, 1883–1969）がバウハウス造形学校創設のマニフェストを作成した際に、表紙絵を描いたライオネル・ファイニンガー（Lyonel Feininger, 1871–1956）は、聖堂から天上に向かって伸びる放射状のクリスタル・イメージを採用している。そこに「何百万の手工芸職人の手になるその未来の新しい建築は、いつの日か天に向かい、新たに来るべき信仰の結晶のような象徴としてそびえ建つ」とグロピウスは記した*24。ファイニンガーはこうしたクリスタル的イメージを絵画作品に用いているほか、建築家ブルーノ・タウト（Bruno Taut, 1880–1938）のクリスタルへの関心もよく知られているところである*25。（fig.9）

ヴィルヘルム・ヴォリンガーがかつて「生命を否定する無機的なもの、結晶的なもの」と述べて抽象へと向かう芸術に関する考察を行って以来、クリスタルは芸術家や思想家たちの関心を喚起してきた*26。そもそも無機的で生命のないものであるクリスタルだが、ここでは現代美術における生命・非－生命とクリスタルの関係を考えてみたい。

現代美術家デイヴィッド・アルトメイドの（David Altmjed, 1974–）の《The Index》（2007）は、動物の剥製、鋼、木材、

fig.9　Lyonel Feiniger, Umpferstedt 1, 1914. Museum Kunstpalast, Düsseldolf

ガラス、鏡、プレキシグラス、照明システム等々のミクスト・メディアで制作されておりその全体はクリスタル的イメージで包みこむように展開されている（fig.10）。アルトメイドは作品について「動物と人間、それらの相互接続と、猛烈なメタモルフォーゼを再考する上でクリスタル［イメージ］を展開させた」と述べ、マーク・チータムはこのような試みを「生物と無生物の境界を越える基本的な創造的エネルギーをもたらすもの」と論評している*27。クリスタルが再生や変容の象徴として歴史的に扱われていたことは先に述べたが、それとは異なる文脈で―クリスタルが「成長」する点において―チータムは過去の哲学者や芸術家たちがクリスタルをいわば「半」生命的なもの、生命と非－生命を架橋する物質として捉えてきたことを検証し、生命的なものに接近する現代美術とクリスタルを結んだのである。

立ち戻って名和の《PixCell》を見るならば、有機的存在である剥製が球形クリスタルにより全体が覆われているありようは、アルトメイド作品と同様に animate–inanimate ある

fig.10　David Altmejd, The Index, 2007. Davidaltmejd.com より。

いは organic–inorganic の統合体としての形と言うことができるだろう。「物質」substance としての剥製は、生きている動物ではないがその表皮や角は有機的物質からできている。クリスタルはまったくの無機物であり本作品では人工的に製作された物質であるので、チータムが指摘したような自然界での鉱物としてのクリスタルのように「成長」するわけではないが、外観はまるで表皮から球がにょきにょきと成長していくプロセスのように見える。鉱物としてのクリスタルが「成長」する様とは原理的に異なるものの、球はサイズの大小があるために、その成長の時間差を示しているかのようである。自然界のクリスタルがある一定の秩序を持ちながら成長することは、たとえばヨーゼフ・ボイス（Josef Beuys, 1921–1986）が蜜蜂の驚異的な巣作りに注目した時、そして植物の根に結晶体を見出した時にも言及された。7,000 本の樫の木を植える際、その脇に「クリスタル」形状の玄武岩を置いたのは、樹木の有機的生命と岩（鉱物）の無機的な死の対比であると同時に並存する animate–inanimate のかたちであったのである。

## ４．増殖する表皮

《PixCell》の表皮からクリスタルの球が成長していくかのように見えるとは奇異な表現だと思われかねないが、名和は制作活動のごく初期から「表面、表皮」に関心を寄せてきた。名和の言葉を引用しよう。「視細胞や聴細胞など、外界からの刺激の多くはグリッド状に並んだ感覚細胞によって感知される。コミュニケーションとは『感覚上皮』という表皮において、違いの情報を交換しているようなものだ。携帯電話などのデバイスが間に入ったとしても、表皮から表皮へ、というこの構図は変わらない。このように、いつの時代でも情報は必ずコード化、フォーマット化され、表現メディアのなかで共有されてきた。『PixCell』というフォーマットもまた、表皮にフォーカスを当てながら、彫刻というメディアの文脈に沿って展開されている[*28]」。「BEADS」「PRISM」「LIQUID」など名和作品の多様なカテゴリーに通底するのもこの表皮の問題である。ここでは「SCUM」シリーズを取り上げ、表皮の増殖について考えてみたい。

SCUM（スカム）とはなんらかの液体を沸騰／発酵させるとその表面に浮き出る「灰汁」を意味する。2 つの液剤を化学反応させた発砲ポリウレタンの「表皮」は、まるで制御を失った細胞分裂のように膨らんでいく[*29]（fig.11）。「増殖」は生物学的な意味を取れば細胞が分裂して同質のものが増えていく状態を言い、本作品は内部構造＋表皮という形をとらずに SCUM そのものが増殖するものであるので《PixCell》の表皮とは組成がやや異なる。

しかし物質 substance は周囲の環境と接する面 surface を持つのであり、この均質でないボコボコした泡状の表皮はやはり、《PixCell》の表皮に付着したクリスタルの球と同様に「表皮が増殖した状態」と言うことができよう。ただし出来上がった形状はあらかじめ制御されたものではなく化学合成

fig.11　Scum–Apoptosis 2011, Dimensions variable Mixed media, Courtesy of Gallery Nomart and SCAI THE BATHHOUSE, Photo: Seiji TOYONAGA

によって発生したかたちのように見える。（実際はその大きさや形状をコンピュータ上で3Dデータとして設計しており完全にコントロールされているが）。名和はこれを「消費されるヴォリューム」と考えている*30。観者は《SCUM》があたかも完全には情報を制御できない状態が最終形態に「なった」ように捉えることになり、そのヴォリュームと表皮の不気味さに圧倒され、制御しているつもりの自然がいつのまにか増殖を始めるといった不安や惧れを感じるのである。

表皮が増殖する様態を「ミゴフ（Migof）」と名付け、1960年代から執拗に制作し続けた作家がいる（fig.12）。ベルナルト・シュルツェ（Bernard Schultze, 1915–2005）はその時代の多くの芸術家がそうであったようにさまざまな素材を組み合わせて立体作品を手がけたが、「ミゴフ」シリーズが創出する空間をヴェルナー・ホフマンは迷路にたとえ「完成し静止した物体としてではなく、驚きに満ちたプロセスとして捉える一連の空間」だとした*31。プロセス―物事の推移を示す―はまさに「増殖」という「生命体のデモーニッシュな変形」*32と言うことができるだろう。《PixCell》や《SCUM》の増殖する表皮のイメージもまた、無機的な物質性を示しながらも生命のありようを見るものに投げかけていると言える。

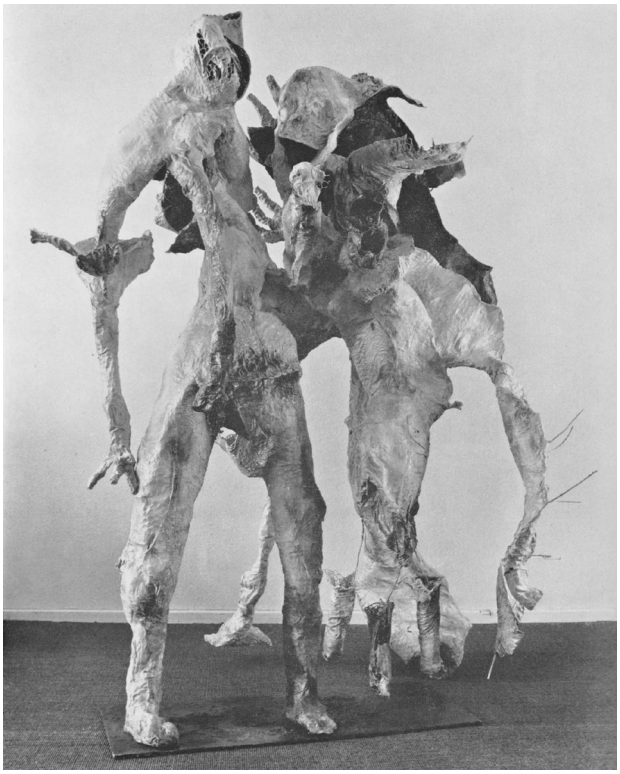

fig.12　ベルナルト・シュルツェ《ミゴフ　二つの腐肉》 190 × 130 × 90cm、ミクスト・メディア、1970年。（BT 806号、1972年3月号、74頁）

## 5．おわりに

インターネット上に現れるイメージの断片には、個々の実態として現実にはその物質や出来事をはらんでいる。しかし二次元のディスプレイに映し出されたイメージはたとえば名和が違和感を感じたように、時には「フォーマット化」され均質であるかのように錯覚してしまう。そうした人為的に作られたイメージのなかから名和は素材を選択し、リアルな実物の剥製を入手して《PixCell》は生まれた。画面上では「生きているのか死んでいるのかさえ見た目にはわからない」剥製は、義眼をはめられ生きている「かのように」製作されている。そして毛皮や角は、実際には命を失っている剥製の有機的物質が残されている部分である。その生命的なものを非－生命的な人工物で覆い、球体のクリスタルが視覚的な凹凸を生み出すこととなった。ここには多層的なイメージの操作が見てとれ、観者は視覚のゆらぎを体験することとなる。

本稿ではこうした視覚のゆらぎを《PixCell》の重要な特徴と捉え「クリスタル」に焦点をあてて考察した。美術の歴史において鏡やガラスは視覚を変容させる役割を担ってきたがクリスタルもまた同様に光を反射し、透過させ、その先にある対象の面を変化させる。一方、象徴的な意味においてクリスタルは生命と非－生命を架け渡す、接続させるものでもあった。そして表皮が増殖するありようを《PixCell》や《SCUM》に見てきたが、生命そのものが操作可能となりつつある21世紀において人間は、生き延びていくためにはたして自然を制御できるのかと突きつけられているかのようである。むしろ、すでに制御不可能であることを理解しながらわれわれはどのように折り合いをつけていくのかを真に考えなければならないと、これらの作品が示しているとも言えるだろう。

註

＊1　Steiner, Rudolf. Wir schauen die Götter in der Kristallen an, in: *Kristall: Metapher in der Kunst – Geist und Natur von der Romantik zur Moderne*, Ausst. Katalog, Lyonel Feininger Galerie Quedlinburg, 1987, S.16.

＊2　「BEADS」シリーズは2000年、名和が京都市立芸術大学大学院を終了した年より始まった。表面の素材としてガラスビーズを選択し、当初は果物、野菜、玩具などにビーズ

を貼り付けていたが、ビーズが表面の色やテクスチャーを取り込む特性を発見し、視覚効果についての関心を広げていった。《PixCell》シリーズは2002年の初個展で初めて発表された（ノマルエディション／プロジェクト・スペース、大阪）。『名和晃平：シンセシス』展覧会カタログ、東京都現代美術館、赤々舎、2011年。『美術手帖　特集名和晃平』955号、2011年8月号、85頁。

＊3　『美術手帖　特集名和晃平』955号、2011年8月号、43頁。

＊4　名和が運営するスタジオSANDWICH（京都市）訪問取材（2019年5月26日）ノートによる。

＊5　『広辞苑』岩波書店、1993年の定義による。詳しくは森山緑「剥製美術―よみがえる動物の『死』」『慶應義塾大学アート・センター年報／紀要24』慶應義塾大学アート・センター、2017年、158頁。

＊6　名和が運営するスタジオSANDWICHには多くの造形家やスタッフがおり、建築家や3Dデザイナーらが制作に関わっている。株式会社化した組織では多数のプロジェクトを同時平行で遂行する形態をとり、技術やノウハウの蓄積を図っている。こうしたプラットフォームの立ち上げには名和の海外滞在経験によるところが大きい。人・もの・情報が集まり相互作用を起こす「場」であり、制作者やそれを取り巻く技術者たちが自立的に活動できるこのような組織は、まだ日本では少ない。

＊7　BEADS作品に限らず、名和は部分的に自社スタジオ以外の外部の企業、工房等に製作を依頼している。たとえばこの支持体の場合、金属加工を専門とする大阪の別注金物製造業者が製作した。アルミ材を酸化被膜でコーティングし、独特の白光りする表面を生み出している。（『美術手帖　特集名和晃平』955号、2011年8月号、78頁。）

＊8　写真家・村松桂の作品展「Natura naturan」（2019年9月14日–11月4日、つやま自然のふしぎ館）では、国内有数の剥製展示施設内で剥製の「顔」や「眼」にフォーカスした写真作品が展示された。人工の眼を埋め込まれている剥製の顔が、まさに何かを「見ている」がごとく映し出された写真は、その素材となった剥製が所狭しと展示されている空間で立体と平面が呼応する、他に例を見ない写真展であった。
https://bijutsutecho.com/exhibitions/4687

＊9　註1『シンセシス』展カタログ参照。

＊10　2019年5月26日スタジオ訪問取材ノートより。

＊11　「アフォーダンス」理論を発表したJ. J. ギブソンは、情報を環境に付属するものであるとした。ギブソンが「知覚されるもの」として挙げているのは「場所 place、付着対象 attached objects、遊離対象 detached objects、持続する物質 persisting substances、そして事象 events」である。環境にある物によって行為をする際、行為が可能であるかどうかは物の性質に依存している。（J. J. ギブソン著、古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻共訳『ギブソン　生態学的視覚論』サイエンス社、1985年、254–259頁。）伊藤は「情報抽出」が視覚のみに関わっていることに限界があるとギブソン自身が認めているとして、「アフォーダンス」理論は「視覚論にのみとどまるものとして扱うべきではない」としている。（伊藤京平「生態学的な情報の再考―ヴァーチャル空間に対するアフォーダンスの適用に向けて」『Core Ethics: コア　エシックス』13、立命館大学大学院先端総合学術研究科紀要、2017年、13–23頁。）また、佐古はアフォーダンスと環境、情報の抽出について以下のように簡潔に述べている。「アフォーダンスとは、私たちと環境との意図的なあるいは無意識的な相互作用（学習）の中で生み出されるものなのであり、それは、私たちが自分たちの蓄積された経験から情報を抽出し、分類し、それを再び私たちの身体へと取り込むという、知覚者と環境との動的な相互作用の過程なのである。すなわち、アフォーダンスとは、抽象化された情報が身体化されることによって、直接的な知覚対象になったものなのである。」（佐古仁志「アフォーダンスと技術―生態心理学の新たな地平」『大阪大学紀要　年報人間科学』30号、大阪大学人間科学部社会学・人間学・人類学研究室編、2009年、159–73頁。）

＊12　岡田温司が『半透明の美学』で述べているアリストテレスの「ディファネース」も近い概念と言えるだろう。「『デ・アニマ』の視覚について論じた箇所（第二巻第7章）において、その著者アリストテレスは「ディアファネース」という新しい概念を導入する。この語は「透明なもの」と訳されていて、わたしももちろんそれに異論があるわけではないが、感覚的にはどちらかというと「半透明なもの」に近いか、それとも、その読みがやや強引だとすれば、少なくとも、透明性のさまざまな度合いのことが想定されているように、わたしには思われる。」「透明というと、わたしたちはすぐに無媒介性や同一性のことを連想しがちだが、そうではなくて、アリストテレスの「ディアファネース」はまさしく媒介性のことにほかならないのである。」（岡田温司『半透明の美学』岩波書店、2010年、32–33頁。）

＊13　*Marta Klonowska STREICHEL ZOO*, Ausstellung Katalog, Museum Kunst Palast Düsseldorf, 2008.

＊14　https://www.gerhard-richter.com/　ガラスおよび鏡を用いた作品のもっとも初期のものは1967年制作であるが、無色透明のガラス板を重ね立てた作品は2000年以降に集中している。図版8ではガラスの向こうにいる人物が一様ではなく距離や角度によって見えかたが異なる様子がわかる。（K20 am Grabbeplat, Düsseldorfにて筆者撮影。2020年2月27日。）

＊15　註11同書。33頁。

＊16　井口壽乃監修『モホイ＝ナジ：視覚の実験室』国書刊行会、2011年参照。

＊17　山口勝弘「イメージの宙吊り」「［特集］ガラス透写」『美術手帖』美術出版社、1980年9月号、86-97頁。

＊18 「結晶」の定義は「原子・イオンが一定の結合状態をとって、規則正しく配列する内部構造をもつ物質である」とされている。（『鉱物の科学』新版地学教育学講座3、地学団体研究会編、東海大学出版会、1995年、6頁。）

＊19　プリニウス、中野定雄訳『プリニウスの博物誌』第Ⅲ巻、雄山閣出版、1986年、1502-04頁。

＊20　旧約聖書中のソロモン王による大寺院建設にみられる「金の床」と「海」の記述、またそこから派生したと考えられている「ソロモンの儀典」など。また新約聖書のヨハネ黙示録における新エルサレムの建設においても、光、金、ガラス、クリスタル等が救われた者たちの住む超自然的な都市像を形づくっている。『聖書　新共同訳』日本聖書協会、1995年。

＊21　Bletter, Rosemarie Haag. The Interpretation of the Glass Dream-Expressionist Architecture and the History of the Crystal Metaphor. In: *The Journal of the Society of Architectural Historians*, vol.40, no.1, 1981, pp.20-43.

＊22　たとえば19世紀ドイツロマン主義文学のノヴァーリス『ハインリヒ・フォン・オフターディンゲン』には水晶など鉱物の潜む地下世界が「完成されてゆく詩的世界」のメタファーとして現れる。それは「ユートピア的幻想」や「超越的なもの」を示すクリスタルである。文学研究のクリスタルとロマン主義の関係については以下を参照。Beil, Urlich Johannes. *Die Wiederkehr des Absoluten, Studien zur Symbolik des Kristallinen und Metallischen in der deutschen Literatur der Jahrhundertwende*, Band 6, Frankfurt am Main, 1988. S.21. および中井章子『ノヴァーリスと自然神秘思想』創文社、1998年。

＊23　Bergius, Burkhard. Glaspaläste der Künstlichen Nützlichkeit Ausstellungsarchitekture des 19. Jahrhunderts, in: *Die Nützlichen Künste*, Hrsg. Tilmann Buddensieg und Henning Rogge, Berlin, 1981. S.163-173.

＊24　*Das Bauhaus*, Hrsg. Hans M. Wingler, translated by Wolfgang Jabs and Basil Gilbert, 1969, MIT Press, p.31. (Originally published in German 1962.)

＊25　ファイニンガーやパウル・クレーなど20世紀初頭の芸術家たちによるクリスタルへの関心は以下に詳しい。März, Roland. "Das Kristallinische im deutschen Expressionismus", in: *Bildende Kunst*, Berlin, Heft 3, 1987. タウトはパウル・シェーアバルトの著作『ガラスの建築』との協働により1914年5月6日にケルンで開催されたドイツ工作連盟主催の建築工芸展に「グラスハウス」を展示した。（マンフレッド・シュバイデル、斎藤理訳『ブルーノ・タウト　桂離宮とユートピア建築』方丈堂出版、2007年。）

＊26　Worringer, Wilhelm. *Abstraktion und Einfühlung*, München, 1921.（Erst Auflage, 1908.）ヴィルヘルム・ヴォリンガー著、草薙正雄訳『抽象と感情移入』岩波書店、1953年。ドイツ表現主義の芸術家たちが自らの芸術革新を支えるものとして、同時代に刊行されたヴォリンガーの著書に注目したことはよく知られている。対象再現的な描出ではなく幾何学的なフォルムを用いて絵画を構成する際にこの「結晶」という語が直接作用したかどうかは不明だが、キュビスムや未来派との関わりの中でクリスタル的イメージはより一層透明度を増していくとともに光や予言といったメタファーとともに芸術の「再生」イメージとして第一次世界大戦頃まで展開した。現代思想史において1980年代に「クリスタル・イメージ」が大きく取り上げられたのはジル・ドゥルーズの映画論においてである。『シネマⅡ』での時間イメージの議論は「結晶（クリスタル）」を中心に展開する。宇野邦一によれば「『結晶イメージ』は時間の結晶でもあり、その中では『過去と現在が識別不可能である。』この結晶の特性とは、主観と客観、実像と虚像、現在と過去、結晶の核と媒質の、内部と外部の『識別不可能性』なのだった。起きた出来事か、起きなかった出来事か区別がつかないし、人物が鏡の中に映っているのか、鏡の外にいるのか、それもわからなかったりするのだ」という。また箭内匡の論考中、とくに第4章「時間イメージの創出」にこのクリスタル・イメージについて詳しい。「映像について何を語るか―G. ドゥルーズ『シネマ』をめぐる考察」『アゴラ』（1）、天理大学地域文化研究センター、2003年、75-134頁。

＊27　Cheetham, Mark A. "The Crystal Interface in Contemporary Art: Meaphors of the Organic and Inorganic" in: *Leonardo*,

Vol.43, No.3, pp.250-255, 2010.

＊28　註 1『シンセシス』展カタログ、名和晃平のテクスト「『SYNTHESIS』をひらく」より抜粋。

＊29　註 6『美術手帖』28 頁。

＊30　註 28 参照。

＊31　Hofmann, Werner. “Für Bernard Schultze 1915-2005” in: *Bernard Schultze 1915-2005 Tanz der Migofs*, Stiftung Kunstforum Ostdeutsche Galerie, 2005, S.23.

＊32　野村太郎「ベルナルト・シュルツェ　自己増殖する〈ミゴフ〉」『美術手帖』806 号、1972 年 3 月、66-79 頁。舞踏家・土方巽はこのミゴフのイメージを自らの舞踏創作に際して取り上げている。土方の残した「舞踏譜」と言われるもののうち、スクラップブック「人物篇」（慶應義塾大学アート・センター土方巽アーカイヴ所管）には上記の『美術手帖』からの切り抜きが貼り付けられている。《疱瘡譚》（1972 年）で土方が作り出した身体の表皮はまさにシュルツェが述べた「すべては推移し変転する。崩壊もまた社会の目から覆われたところで進行し、ある日、おそろしい現象に突然変異するのだ。ぼくは人間を、このような変転にさらされている一片の肉として認識する」（野村のテクストより引用）ことを示している。