九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

二次元の平面、三次元の物体、物質化されないイメージ ： 第15回縄文コンテンポラリー展

古谷, 嘉章
九州大学大学院比較社会文化研究院

https://hdl.handle.net/2324/2348529

出版情報：第15回船橋市縄文コンテンポラリー展inふなばし図録, pp.5-, 2016-02-10. 縄文コンテンポラリー展実行委員会
バージョン：
権利関係：

二次元の平面、三次元の物体、物質化されないイメージ

～第15回縄文コンテンポラリー展～

文化人類学者 古谷 嘉章

本展のネイティヴ・アメリカンのアーティストたちの作品は、すべて紙というフラットな媒体の上に描かれた、あるいはプリントされた作品である。それと対照的に、他の作品———常設展示の縄文土器、シベリアの石器やサハリンや北海道やカムチャッカの工芸品、そして現代日本人アーティストたちの作品———は、圧倒的に、石や磁や鉄やプラスチックなどでできた三次元の物体だった。最終日の長井謙治氏のトークも石器づくりの話だった。薄い二次元の平面とマッシヴな三次元の物体という、この媒体のコントラストが、私にとって今回の展覧会全体を振り返って一番印象に残ったことである。この点を別の方角から照射していたのが、山内啓司氏のヴィデオフィードバックの作品であり、昨年は固い縄文土器のレプリカの表面に投影されていた動く映像が、今年は、ゆらぐ半透明の和紙に投影されていた。

展覧会の共通テーマは、「環：北海道・サハリン・カムチャッカ～北米へとつながる古代と現代」だったが、完全な環になるには、何かが欠けていた。ミッシング・リンクは何かと考えてみると、それはまず先史時代のネイティヴ・アメリカン・アートだった。さらにもうひとつの理由が、前述の媒体の違いだった。海外のアーティストの作品の基体が紙だったのは、巡回展用の便宜という主として実際的な理由によるが、別の含意もありうる。縄文時代には紙がなかったのはもちろんだが、土器をはじめ縄文アートの基体は圧倒的に三次元的で、しかもデザインは物体の表面に描かれるというより、基体とデザインが不可分だった。弥生のデザインとなると、紙などの平面に転写しても同一でありつづけるが、それは縄文のデザインには当てはまらない。

要するに、今回の展覧会は、環をなすというより、並行する二本の線だった。前述の山内氏の映像作品は、そこに架橋するひとつの可能性を示唆するかもしれない。石や土という素材の束縛から解放された縄文アートがどのようなものでありうるのかを想像する可能性。作品として物質化する以前のイメージとして、縄文土器とネイティヴ・アメリカンの現代作品が、共振しあう可能性である。

今回展示された北米アーティストの巡回展のタイトルはOctopus Dreams（蛸が夢を見る・蛸の夢）という。キュレーターのSuzanne Fricke氏によれば、それはネイティヴ・アメリカンの作家兼アーティストであるN. Scott Momadayの小説にインスピレーションを得たものである。その話のなかで、ひとりのネイティヴ・アメリカン・アーティストが、自分の夢に出てきた蛸のほうも夜の深海で当のアーティストのことを夢見ていたのだろうかと想像する。古代と現代の、そして太平洋の両岸のアーティストたちが互いのことを夢に見る。その夢は、物質と非物質のあいだで揺らいでいる、ヴィデオフィードバックの映像のようなものかもしれない。