

長い前書き、あるいはプレイの調査に至るまで

「風穴 もうひとつのコンセプチュアリズム、アジアから」

「結論から申し上げて、今回の展覧会への参加は辞退させて頂きたい、ということになりました。PLAYを中途半端な形で紹介されたくない、というのが理由です。せっかくのお申し出を申し訳ありません。PLAYの活動に価値を見出して頂いた事に感謝します<sup>(1)</sup>」。

筆者がTHE PLAY（以後「プレイ」と記す）のメンバーに初めて会ったのは二〇〇一年五月のことだった。二〇〇一年三月の開催を目指して準備を進めていたグループ展「風穴 もうひとつのコンセプチュアリズム、アジアから」（以下「風穴」展）への参加依頼のためだ。この展覧会は、「より広い意味でのコンセプチュアルな傾向を

(1) 二〇〇一年六月一日、池水慶一から筆者へのEメールより。

もつ作家たちをアジアの各地域から紹介する」(展覧会紹介文より)ことを意図した企画で、筆者が国立国際美術館で担当した、初の国際グループ展であった。展覧会についての詳細は省くが、二〇〇八年の着任後に機会を得た東アジア・東南アジア地域における現代美術の調査を手掛かりにした企画で、「芸術を狭い意味に閉じこめるのではなく、枠組みを解体することで新しい風を呼び込み、無限の可能性を見せてくれる」作家たちの仕事をコンセプトアライズムとして緩やかに提示することを狙った。アラヤー・ラートチャムルーンスック、デイン・Q・レー、立花文穂、島袋道浩、邱志傑(チウ・ジージェ)、木村友紀、ヤン・ヘギユ、contact Gonzo、そしてプレイが参加作家となる。

面会したのは池水慶一と三喜徹雄の二名だったように記憶している。展覧会の趣旨を説明した上で、プレイの代表的な仕事とも言える《雷》(一九七七—一九八六年)を中心とした映像記録の出品を検討頂けないかとご相談した。「参加するかどうか、メンバーで相談して決める」ということだったので、筆者はそれから約半月返事を行った。その間池水は、ちょうど国際美術館で開催中だった「死なないための葬送——荒川修作初期作品展」を見に訪れ、当時学芸課長だった島敦彦(二〇二五年現在は館長)に、「風穴」展についての懸念を伝えている。「映像だけではなく、最低限写真が必要ではないか……」など。特に具体的な提案ではないのですが、『THE PLAY』のどんなところをどんな風に見せるか、プレイをどのように見せるつもりがあるのかといった疑問があるようだ、その日不在にしていた筆者にメールで知らせがあった(2)。島をはじめとした館の先輩研究員たちは、池水やプレイと以前から付き合いがあった

(2) 二〇一〇年五月三十日、島から筆者へのEメールより。

が、プレイの活動が始まった時代には生まれてもない筆者からの突然の依頼は危なげな印象を与えたのだろう。池水から冒頭の連絡があったのはその翌々日である。

筆者としては「中途半端な形で」プレイを紹介するつもりはもろくなかった。認識不足については謹んで受け止め理解したかったし、この展覧会内でプレイを紹介する意図を正確に伝えられないまま参加が見送られるのは本意でなかった。そこで慎重に言葉を選びつつ、参加について再考頂きたい旨を改めてメールで伝えた。「風穴展の中では、お会いしたときにお話差し上げたような『集団性』『プロジェクト性』『牧歌的かつ戦略的なユーモア』という点を、今回の展覧会で取り上げる作家たちの先駆的な要素として位置づけたいと考えておりました。そのため、映像記録中心にとは申しましたが幾つかの代表的なプロジェクトを紹介する形でゆつくりとパフォーマンスの映像をご覧頂き、場合によっては少し資料も会場に置くことでTHE PLAYをリアルタイムで知らない世代にも興味を持って見てもらえるような紹介ができればと考えておりました。今回の出品作家のうちにもTHE PLAYの仕事に非常にシンパシーを感じている若い作家たちもおります。新たな視点からTHE PLAYの仕事を捉え直す機会になると思います、参加頂くことをこれで断念するのは非常に残念でなりません<sup>(3)</sup>」。

筆者が「集団性」「プロジェクト性」「牧歌的かつ戦略的なユーモア」と表現したことについて、二〇一〇年時点の筆者のプレイ理解を少し噛み砕いておきたい。

メールでの記述の並びと前後するが、まず「プロジェクト性」は、端的に言えば「もの」ではなく「こと」を作品化しているという点である。身体を使ったパフォーマンスや、一定の時間的経過を伴うプロジェクトを「作品」とするのは今日でこそ珍

(3) 二〇一〇年六月一日、筆者から池水へのEメールより。

しくないが、そうした表現が美術の領域に現れたのは一九五〇年代頃からであり、プレイの仕事はこの流れに位置付けられると言ってよい。プレイがプレイとして活動を始めた一九六七年は、こうした潮流が花盛りとも言える時代であった。

「牧歌的かつ戦略的なユーモア」の「戦略的」という表現については今振り返ってみるとやや違和感があるものの、たとえば「イカダに乗って川を下る」「羊と共に移動する」「雷が落ちるのを待つ」といったプレイの行為に見られる、素朴さと可笑しみの混じった批評性を指していた。

「集団性」は、グループのあり方の特異性を指す。プレイは、言わば作品発表にあたる「行為」（初期には「ハプニング」、一九八〇年代以後は「パフォーマンス」と称される場合もある）を行うたびにメンバーを募集してきたという、緩やかな集団性が特徴である。継続的に参加するメンバーがいる一方で、一回限りの参加も可能だ。たとえば具体美術協会（一九五四―一九七二年）が吉原治良という強烈なリーダーに率いられたのとは対照的に、プレイはあくまで上下関係のない水平的なあり方を実現しようとしてきた。参加者は「行為」に自発的に取り組むという意志を賭け金として、等しくいち参加者となる。

ところで、一九五〇年代から一九六〇年代にかけて、日本国内では各地で前衛的な芸術表現に取り組む小集団が生まれた。新潟の「GUN」、群馬NONOMOグループ、静岡の「幻触」、岐阜の「VAVA」、名古屋を中心に活動した「ゼロ次元」、九州派「など、活動の長短や内容はさまざまだが、そうした集団のうちで、一九八〇年代以後も一定の頻度で活動を継続させた集団はプレイのみと言える。国立国際美術館のある

大阪／関西において、開かれた集団性を携えたブレイの長期にわたる継続的な活動は、ある世代以上の現代美術関係者にとつては（実際に活動を目にした人こそ少なくなくてきているものの）よく知られており、ブレイの存在は関西の作家やアートシーンに、有形無形の影響を与えてきたのではないかと筆者は推察していた。たとえば「風穴」展参加作家の中では、大阪を拠点に活動するグループ contact Gonzo（二〇〇六年に結成）にまさにブレイのあり方と響き合う点があると考えた。当時 contact Gonzo は、一見殴り合いのように見えるコンタクト・インプロヴィゼーションを中心としたパフォーマンスによって、ダンス／演劇／現代美術のジャンルを超越する類例のない仕事に大きな注目を集め始めていたが、彼らのフラットなあり方、強烈な身体性、DIY精神がブレイと共鳴するのではないかと予感していた。さらに広い視野に立つなら、二〇〇〇年代以後、日本のみならず世界各地で「コレクティヴ」と呼ばれる小集団が展開する活動の、参照点のひとつとしてブレイが見えてくるとも感じていた。

再説得のメールが奏功したのか、再びメンバーで話し合ったブレイは「風穴」展への参加を決めた。出品内容について協議を続けた結果、約半年後の十二月に決定したのは、代表作の映像記録をシングル・チャンネルの映像インスタレーションとして展示するのに加えて、展示室に「ブレイ作業所」を出現させるというプランだった。これはブレイの提案によるものである。

「ブレイ作業所」とは、兵庫県尼崎市杭瀬に実在するブレイの事務所兼作業場だ。ブレイがこれまで使用した道具や、行為の中で制作したものの一部が保管されている他（ただしこの数年前に大掛かりな整理を行い「ようさん捨ててしまった」とのこと）、メ

ンバーが会合したり、行為の準備を行う場所でもある。行為を計画し、準備し、実行し、その報告を作成して発送するという、長年のプレイの活動を支えてきた見えざる基地を美術館に持つてくるというコンセプトに魅力を感じ、筆者はこの提案を受けた。展示場での「作業所」は実際の作業所の「再現」ではなかったが、これまでの活動の写真や映像といった記録、ポスターなどの印刷物を壁面に掲示し、その活動を詳細に紹介した(図001)。この時展示した印刷物や写真は、筆者が選定したのではなく、メンバーたちが選んで持参し、展示作業もほとんど彼らが行った。プレイは展示作業中に休憩を取るための椅子まで美術館に持ち込んでおり、彼らがいかに自主独立の精神でこれまでやってきたか、ぶれない態度を垣間見た思いだった。

この場所に「作業所」としての力を発揮させ、ある意味では資料よりも雄弁にプレイらしさを語ったのは、中央に置かれたイカダの存在であった。映像記録も展示した代表作《現代美術の流れ》(一九六九年)に使った、発泡スチロール製のイカダを原寸大で再制作したのである。《現代美術の流れ》の詳細については後述するが、行為のあと速やかに解体・回収されて跡形もなくなったこのイカダの設計図を、プレイは保管していた。それに基づき、展示施工業者に発泡スチロールを裁断して持つてきてもらい、メンバーたち自身が展示室でロープを使って組み上げ、ガードと「THE PLAY」の真っ赤な文字(いずれも木製)を取り付けた。筆者が想像していたよりも大きなこのイカダの出現は、現場の臨場感を一気に高めた。会期中には『風穴』展プレイ作業所でイカダをつくろう」と題したワークショップをこの作業所で実施した。イカダを漕ぐ時に使うオールを木材から削り出して作るという内容で、展示室をまさ



図001 展示風景写真「風穴 もうひとつのコンセプトチュアリズム、アジアから」二〇一一年、国立国際美術館(大阪市)。(撮影：福永一夫)

に作業所として使うことができた。

こうして、過去作品の資料展示のレベルを越え、いきいきとしたプレイの活動を展覧会内に持ち込むことができたのは、筆者ではなくプレイのメンバーの胆力によるものだ。長く活動してきたプレイの「らしさ」を損ねないよう腐心しつつ、展覧会に向き合うメンバーのあり方に、筆者は深く感謝していた。だが、会期半ばの時点では、本当の意味でのプレイの凄みをまだ理解していなかった。

### 《ナカノシマ／現代美術の流れ》

会期終了のひと月ほど前、作品返却に関する調整の中で、イカダについては予定していた段取りと異なり、展覧会最終日となる六月五日の閉館後に淀川沿いの指定の場所へ「返却」して欲しいという話が出た。プレイは展示室のイカダを淀川に進水させるつもりだ！ 予想を超えた展開に筆者は内心興奮しつつ、展覧会担当者また美術館員として、慎重に対応を進めなければと勝手に身構えた。輸送業者とのメール記録によれば、五月二十日にプレイから話があった時点では正確な「返却」場所は決まっていなかったし、この段階でプレイがどの程度の準備や連絡調整を進めていたのか、知らなかったということもある。

そうしたこちらの気負いは取り越し苦労でしかなかった。プレイから伝えられたのは、これは基本的にプレイ独自の行為であり、もし不測の事態があった場合に美術館に迷惑をかけるのは本意でないから、館としてはイカダの航行については預かり知ら

ないことにした方が良く、という話だった。美術館は借用作品をつつがなく返却するものであるが、返却後の展開に責任を持つ必要はなく、プレイの論理に無理はなかった。返却後の作品の行方については関知しないという態度が、最もスマートな協力であると感じた筆者は、「返却後」のことについてはあまり積極的に情報を収集しないようにして、会期末までの日々を過ごした。ちなみに、エンジンを搭載していない乗り物を川に浮かべることは法的に問題なく、許可を得る必要もないとのことで、そうした現実的な懸案への対処もプレイは着実に進めていた。美術館を出し抜いたり、人々を驚かせたりすることが、プレイの本懐ではないということを、筆者はこの時によく理解した。会期末が近づくにつれわかってきたのは、オールを作ったワークショップの参加者に、乗組員としてイカダに乗るか打診があったこと（実際にほとんどの者が乗船した）、contact Gonzo が撮影を手伝ってイカダに乗ることなどであった。イカダの「返却場所」が毛馬桜宮公園にある大阪市立大学の漕艇部練習場と決まり、実施コースと予定時間について、簡単な情報をプレイから教えてもらった（後にメンバー用プランを見ると「市大に取材等の迷惑がからぬよう、当日まで伏せておいてください」とあった）。午前の航行とわかったため、何としても目撃したい筆者は展覧会終了翌日の作品撤去作業開始を午後にずらした。最終日、展覧会場ではクロージングトークを行った。contact Gonzo、島袋道浩、立花文穂に加えて、池水も参加し、展覧会は無事に閉幕を迎えた。プレイはイカダを速やかに解体・搬出して輸送し、それ以外の関係者は展覧会の打ち上げで深夜まで杯を重ねた。

翌朝八時、出航場所にはメンバー、その家族、友人、プレイが事前に案内した作家、

研究者、美術館学芸員などの関係者が数十名集まっていた。島袋、立花も駆けつけた。メンバーによって速やかに組み上げられたイカダは、大阪市立大学漕艇部の協力のもと、出航予定時刻の九時を五分遅れて水面へと滑り出た(図012)。すっかり二日酔いの contact Gonzo は、イカダの上で映像記録撮影を担当しつつオールも持った。見学者は川岸を歩いたり走ったりしながらイカダを見守った。天満橋の上からは、プレイと同世代の作家・榎忠が神戸から駆けつけて大声で声援を送った。ニューヨーク在住の美術史家・富井玲子は、どの場所からだといカダが見やすいか、前日にロケハンを行ったという。イカダには十八名乗っていることが記録写真から確認できる。プレイとして活動を継続してきたメンバーで乗船したのは、池水、三喜、小林慎一、鈴木芳伸で、一九九一年以来久しぶりの参加となったのがヒゲ・ニシモトだった(ワークショップにも参加)。

晴天に恵まれ、イカダは穏やかに川面を流れた。中之島の東端(一九六九年の《現代美術の流れ》の終点である)で一度休憩を挟んだ後、淀屋橋を越えてビジネス街に突入しても、川に浮かぶ発泡スチロールのイカダを見て騒ぎ立てる人はなかった。散歩中の園児の集団と引率者が「がんばれ〜」と声を上げ、美術館の職員も立ち寄って歓声を上げた。橋をくぐって出てくるところで、全員がオールを縦に持つポーズを何度か取っていた。二時間十分かけて大阪中央卸売市場近くの船着場に辿り着いたとき、三喜がおもりを詰めた靴下を投げてイカダを岸に寄せたのをよく覚えている。無事に着岸した後は、プレイが用意していた飲み物で、見学者も含め皆で乾杯した。筆者はその後速やかに美術館に戻って作品撤去作業を開始したため、後片付けは見届けてい



図012 記録写真《ナカノシマ／現代美術の流れ》二〇一一年六月六日、堂島川(大阪市)。(撮影:workroom)

ない。

今回のイカダでの川下りと、一九六九年に実施した《現代美術の流れ》の関係性をどのように捉えるべきなのかを、筆者は後日プレイに尋ねた。再現なのか、再演なのか、あるいは全く別の行為なのか、と、思いつく選択肢を並べた筆者に対して、プレイの答えはそのどれでもなく、「続き」というものであった。二〇一四年に発行された通称『Big Book』と呼ばれるプレイの記録誌<sup>(4)</sup>の、《ナカノシマ／現代美術の流れ》のトビラページにはこのように記されている。「一九六九年、矢印型イカダが京都・宇治川より流れ、大阪・堂島川の中之島東端に到着した。二〇一一年、イカダはその続きを流れた。私たちは二時間十分かけて、十五の橋を潜り、七キロメートル海に近づいた」。

四十年以上を経て「続き」を行うプレイの時間感覚を、二〇一一年時点で筆者は全く想定できていなかった。先に記したプレイの「集団性」、「プロジェクト性」、「牧歌的かつ戦略的なユーモア」は、戦後の日本現代美術史において確かにクリティカルであり、これまでのプレイの評価はこれに基づいていた。しかし、それだけでプレイを語ることはできないという考えが、この時に頭をもたげた。プレイが取り組んできたこと、それはもちろん現代美術の枠組みの内で評されてきた。しかし、もしかしたらプレイは、時に文脈主義へと過度に傾くそうした枠組みを大きく越えた、より普遍的なものに對峙してきたとさえ言えるのかもしれない。

「風穴」展を経て《ナカノシマ／現代美術の流れ》を目の当たりにした筆者は、こうした予感をひとつの手掛かりとして、その後のプレイの活動を追いつつ、過去の活動

(4) プレイは、活動をセルフ・アーカイブした記録誌『PLAY』をこれまでに四度発行している。一九七四年に発行した最初の『PLAY』は、ゼロックスコピーを用いて制作されたため通称『コピー本』（一九六七年から一九七四年の活動を所収）、一九八一年に発行したものは表紙の色から通称『黒本』（一九六七年から一九八〇年までの活動を所収）、一九九一年には青い表紙の通称『青本』（一九八一年から一九九〇年までの活動を所収）と呼ばれており、以上が私教版である（プレイから直接購入するか、画廊や美術館で限定的に購入の機会があったもの）。二〇一四年にはフランスの出版社Bataから、『黒本』と『青本』を合本した上に一九九一年から二〇一四年までの活動を掲載した、最も網羅的な『Big Book』が出版された。

の調査にも着手した。本書は、プレイの個展〔THE PLAY since 1967 まだ見ぬ流れの彼方へ〕(二〇一六年、国立国際美術館)開催を視野に実施した調査報告を兼ねて、国立国際美術館の広報誌『国立国際美術館ニュース』に二〇一四年から連載した文章に加筆・修正し、一部書き下ろしを加えたものとなる。