

# NEWS LETTER

from Iwami Art Museum

July 2018 vol.28



島根県芸術文化センター  
SHIMANE ARTS CENTER  
島根県立石見美術館  
IWAMI ART MUSEUM

島根県立石見美術館ニューズレター

企画展「めがねと旅する美術展 江戸時代から現代まで—「みる」ことの探求」

新しい展覧会の形をめざして—トリメガ研究所の10年

企画展「追悼水木しげる ゲゲゲの人生展」

水木しげるの妖怪画の魅力—背景、色、人々、音

特別展「THERIACA 服のかたち／体のかたち」

もののかたちの服

# 28

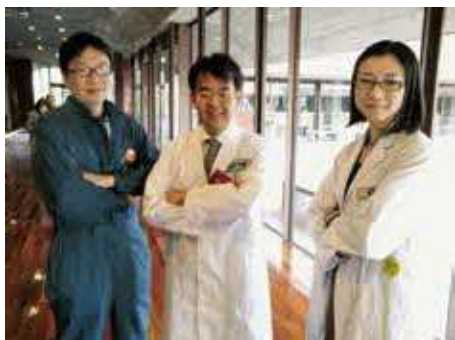


塚原重義／やほみ《押絵ト旅スル男》イメージイラスト  
©「めがねと旅する美術展」実行委員会／トワフロ

## 「めがねと旅する美術展 江戸時代から現代まで—「みる」ことの探求」

2018年9月15日(土)～11月12日(月)

休館日:火曜日 開館時間:午前10時～午後6時30分(展示室への入場は閉館30分前まで)



A



B



C

A. トリメガ研究所メンバー(左から工藤、村上、川西。2010年11月、当館での「ロボットと美術」展開幕時)

B. 「美少女の美術史」の展示室。手前にアニメキャラクターのフィギュア、奥に昭和初期の日本画。

C. 新潟市巻郷土資料館の「のぞきからくり」(撮影:村上敬氏、覗いているのは塚原重義監督)

## 新しい展覧会の形をめざして —トリメガ研究所の10年

「めがねと旅する美術展」(以下、「めがね展」)の企画者として表記されている「トリメガ研究所」は、企画会社でも研究機関でもなく、青森県立美術館の工藤健志さん、静岡県立美術館の村上敬さん、そして私が結成した学芸チームである。2010年に「ロボットと美術」展、2014年に「美少女の美術史」展を開催したメンバー、といえ思い出す方もあるだろう(図A)。

美術館どうしが連携して展覧会を巡回させるのは珍しくないが、通常は1つの展覧会を終えるとチームは解散するもので、2008年の結成から10年間活動を続け、3つ目の企画を世に送り出した例は他にないだろう。こう書くただの仲良しグループのように見えるかもしれないが、私たちは美術館のあり方について共通の問題意識を持ち、エンターテインメント性と芸術性を兼ね備えた、従来にない形の展覧会を真剣に模索してきた。

我々の目標のひとつが、「ジャンルを横断した視覚文化史」を展覧会として示すことだ。最初に取り組んだテーマが「ロボット」だったため、必然的にアニメや漫画、プラモデル、文学や科学といったジャンルも扱うことになった。ちょうどアニメや漫画の展覧会が増えてきた頃だったが、特定の人気作品を紹介するものがほとんどで、美術史・文

化史における位置づけよりも、作品のファンをいかに喜ばせ、多くの観客動員をはかるかが優先されがちだった。私たちはそうではなく、「文化」という土俵においてアニメも美術も文学も等しく展示や比較や批評が可能なのだということを示そうとした。……なんていう意気込みは一般の来場者には関係のないことかもしれないが、例えばアニメキャラクターが目当てで来場した人が隣に飾ってある絵画に目をとめ、美術にも自分の好みのものがあって面白い!と気づいたとすれば、我々としては万々歳なのである。(図B)

さらにトリメガの展覧会では、既存のアニメや漫画の展示だけでなく、展覧会のテーマとリンクさせたアニメの新作にも取り組んできた。「めがね展」では江戸川乱歩の「押絵と旅する男」を主題に選び、「美少女の美術史」の際のアニメ《女生徒》(原作:太宰治)に引き続き塚原重義監督に制作を依頼した。展覧会で文学作品を紹介する手段としてアニメを新作したのは、私たちが初めてではないだろうか。《女生徒》では、「少女」をテーマにした展覧会にあわせ、思春期の少女の鋭い観察眼や、現実と妄想が交錯する感覚を描いたが、今回はさらに踏み込んで、展覧会において重要な要素でありながら実物が出品できないものをアニメ

の中で再現するという作戦をとった。その1つが凌雲閣※1という現存しない建築で、もう1つは実物の輸送展示が困難な「のぞきからくり」※2という見世物の屋台である。それも単なる説明的な映像ではなく、乱歩の趣向や展覧会のコンセプトをふまえた上での、塚原ならではの幻想的で奇想天外な「作品」に仕上がっている。

その他にも、メジャーな巡回展とは違い大規模都市では開催しない点、会場ごとに開催館の個性を出した展示構成に組み直す点、3会場全てを共同で作上げる点、学芸員が前面に出てSNSやイベントでPRをする点など、10年間で様々な「トリメガスタイル」を構築してきた。知る人ぞ知るマニアックな存在ではあるが、平成後半期に特徴的な展覧会活動を行なった集団として、日本の展覧会業界に一石を投げられたのであれば幸いに思う。

※1 通称、「浅草十二階」。1890年(明治23)に完成、1923年(大正12)の関東大震災で倒壊した塔。当代随一の高層建築として浅草のランドマークとなり、日本で最初のエレベーターが設置された。

※2 江戸時代から昭和初期まで縁日などに登場した、レンズ越しに大きな屋台の中を覗き見る装置(図C)。観客は独特の節回しによる語りなきながら、内部に仕込まれた「押絵」(線遠近法を用いて描かれた奥行き感のある背景に、レリーフ状の人形を貼り付けた絵)が紙芝居のように差し替わるのを見て楽しむ。

# 「追悼水木しげる ゲゲゲの人生展」

2018年12月1日(土)～2019年1月28日(月)

休館日: 火曜日、12月28日～1月1日 開館時間: 午前10時～午後6時30分(展示室への入場は閉館30分前まで)

企  
画  
展



図1



図2

図1. 砂かけ婆 1984年 展示期間:12月26日～1月28日

図2. 一反木綿 1991年 展示期間:12月1日～12月24日

©水木プロダクション

## 水木しげるの妖怪画の魅力—背景、色、人々、音

漫画家である水木しげる(1922-2015)は、妖怪研究家としても知られる。彼は、広く知られている「ゲゲゲの鬼太郎」や「河童の三平」などの漫画に加え、昭和40年(1965)以降に刊行した一連の妖怪図鑑にも、数多くの妖怪を描いている。漫画には、物語を構成するのに必要なキャラクターとしての妖怪が描かれるのに対して、「妖怪図鑑」には、全国に伝わる伝承などを基にした妖怪が描かれるため、両者の性格は異なる。

以下に、水木の「妖怪図鑑」に描かれた妖怪画に注目し、その魅力を紹介したい。

一つ目の魅力は、背景描写の迫真性である。水木の描く妖怪の姿かたちは、鳥山石燕『画図百鬼夜行』などの江戸時代の妖怪画をモチーフにしたものが多く<sup>※1</sup>、水木自身が独自に創り上げたものは、意外に少ない<sup>※2</sup>。一方で、背景描写には水木独特の表現が多く見られる。緻密な線描や点描によってモチーフの陰影、立体感、質感が表現され、まるで妖怪たちの周りの自然や建物が「ざわめいている」ようである(図1)。水木の関心は、妖怪そのものの姿かたちだけでなく、妖怪の潜む「場」をいかに創り出すかにあったのではないかと推測される。

二つ目は、淡い混色を多用する、独特

の色彩表現である。水木の妖怪画にはモノクロで描かれたものとカラーのそれとがある。水木の妖怪画でより特徴的なのは、カラーの作品の中で黄緑、青緑、赤茶などの混色が、透き通るような淡さで用いられていることである。例えば、《一反木綿》(図2)の画面左の大きな木には、青とも緑とも言いがたい淡い色が用いられている。このような色の曖昧さは、言葉に表しがたい「不気味さ」を鑑賞者に感じさせるようだ。

三つ目は、妖怪と共に描かれる画中人物の存在である。水木の妖怪画には、妖怪に遭遇した人々がしばしば描かれる(図2)。人々の多くは驚き、時に隠れ、時に逃げ惑い、時に襲われる。彼らの様子は、描かれている妖怪がどのように人々と関わるのか、例えば、妖怪はどのように襲い掛かってくるのか、妖怪は人が何をしているときにあらわれるのかを、鑑賞者に示している。全国の妖怪について熟知していた水木だからこそ、見る者にダイレクトに妖怪の存在を伝える力を持っているように思われる。

四つ目は、画中に書かれた擬音語(オノマトペ)の存在である。例として、夜に小川や堀のほとりで「しよきしよき」と小豆を洗う音をたてる妖怪を描いた《小豆洗い》(1992年、展示期間:12月1日～12月24日)が

ある。その絵には、木々に囲まれた川べりで小豆を洗う妖怪とともに、「しよきしよき」という擬音語が赤い色で書き込まれている。その他にも、木の上から出し抜けて落ちてくる大きな顔という妖怪を描いた《釣瓶落とし》(1992年、展示期間:12月26日～1月28日)がある。その絵には、暗い森の中で落ちてきた顔とともに、「ガラガラガラ」という擬音語が淡い赤色で、「どたっ」という擬音語が赤色で書き込まれている。水木は、妖怪にまつわる伝承や過去の妖怪画を研究する中で、暗闇に響く「妖怪の音」を感じ取り、その「音」を自身の妖怪画の中に積極的に取り込み、表現しようとしたのではないかと推測される。

以上にみてきたような魅力にとんだ妖怪画により、水木は妖怪の視覚的イメージを現代の人々の心に深く浸透させてきた。その魅力は、これら原画を見なければ感じられない。ぜひ展覧会に足を運んで、ご覧いただきたい。

※1 妖怪及び妖怪画に関する水木しげるの造詣の深さがわかる一例として、水木しげるインタビュー「水木しげる、化物絵巻を語る」(九州国立博物館企画・原案「きゅーはくの絵本」③化物絵巻 ぞくぞくぞくぞく、フレーベル館、2007年)がある。

※2 水木しげるが独自に姿かたちを作り上げた例に、「一反木綿」や「べとべとさん」がある。

## 「THERIACA 服のかたち／体のかたち」

2018年7月27日(金)～9月9日(日)

休館日:火曜日(ただし8月14日は開館) 開館時間:午前10時～午後6時30分(展示室への入場は閉館30分前まで)

## もののかたちの服

みなさんは服を選ぶ時、着る時、どんな基準でその服を手取るだろうか。季節に応じて、着用する時間を考慮して、着用して行く場の性質やその場に集まる人々を想像して選ぶこともあるだろう。このように服には、体を外的な刺激から保護することはもちろん、着用者を様々なコード(季節や集団、場の特性によって無数に存在するルールのようなもの)に合うよう仕立て、時に着用者の「このように見られたい」という希望を助ける手助けともなる。一方、こうした物理的、社会的な役割からは少し離れて、個人の思い、心のありようを実現し、助けるものとなる場合もある。服のこうした力に注目し、作品を発表しているのが、今回の特別展で紹介するTHERIACA(テリアカ)だ。古くからある万能解毒剤からその名をとったこのレーベルは、服が着用者の心をポジティブに転換する助けとなることを目指している。デザイナーの濱田明日香は「楽しい」という心の状態を重視していて、実験的な手法を用いて「服の面白さ、楽しさ」が伝わる作品を追求してきた。

今回展覧する作品も、そんな濱田の実

験精神から生まれた服である。(図1)は腰の高い位置から切り替えがあり、そこから角張った立体的な布が下がっている。よく見るとモデルは脇の下から続く布を手を持っていて、脇の下の布が長く張り出していることに気づく。(図2)は黒くて目の荒い網のような格子状の布が腰から下がっている。スカートと呼ぶにはあまりに心もとない様子だ。(図3)はピンク色の透ける素材が体を包み込んでいる。顔と足が出ているが、手を出すところがあるのかないのかも、この写真からはわからない。これらはいずれも人の身体ではなく、「もの」から形をとることで実現した。(図1)はクッションを2個組み合わせた形から、格子状の骨組みだけのようにも見える黒いスカート(図2)はルービックキューブから、そして(図3)はソファから、形を得ている。もちろんそのままでは小さすぎたり大きすぎたりして着られないので、人の着用に適すると濱田が考える寸法にまで拡大したり縮小したりして、衣服として整えているわけであるが、いずれにせよ「着るためではないかたち」を着用しようと試みた作品だ。衣服が着られることを前提にした「もの」であるよ

うに、あらゆる「もの」には用途があり、その用途に応じた必然的な形がある。濱田の今回の実験は、用途と一体となって「もの」を成立させているその形を引き剥がし、別の(衣服としての)用途を与えることで、衣服を成立させる要件や、その形状に宿る役割や必然性、機能性をあぶり出そうとするものであり、ひいては「衣服とは何か」という根源的な問いへと見る者を軽やかに誘うものといえよう。衣服として計画されたのではない「もの」の形は体の形と出会った時に、布の重なり(余り)や意外な部位でのボリュームとなって現れ、装飾の一部として新たな役割を得ている。

しかし考え直してみれば、ソファやトイレットペーパーを着てみたら、チーズを服にしてみたら、どうなるだろう?なんて、好奇心旺盛な子どもの考えそうなことでもある。笑いが込み上げてくるような面白さに誘われて、みなさんが思いがけず衣服の深淵にたどり着いてしまうことを期待している。

(廣田理紗 当館主任学芸員)



図1



図2



図3

図1. 《Cushion / クッション》

図2. 《Rubik's Cube / ルービックキューブ》

図3. 《Sofa / ソファ》

いずれも THERIACA 2018,

Photo: Mizuki Kin, Hair&amp;Make: Sayuri Sakairi