

Bulletin of
Iwami Art Museum
No. 17, 2023

島根県立石見美術館 研究紀要 第17号

2023

Bulletin of
Iwami Art Museum
No.17, 2023

島根県立石見美術館 研究紀要 第17号

2023

目次

森田真生×平川紀道 特別対談	4
澄川喜一寄贈スケッチブックについて 的野克之	30

森田真生 × 平川紀道 特別対談

島根県立石見美術館では、2022年7月2日から8月29日にかけて、企画展「平川紀道・野村康生 既知の宇宙 | 未知なる日常」を開催した。同展では島根県浜田市出身の平川紀道(1982-)と、島根県益田市出身の野村康生(1979-)が新作を発表した。

本稿は、同展会期中に関連プログラムとして開催された「特別対談 森田真生 × 平川紀道」の記録である。

開催日時:2022年7月10日(日) 14:00～16:00

会場:島根県芸術文化センター「グラントワ」

講義室

森田真生

1985年、東京生まれ。独立研究者。京都東山の麓にある研究室を拠点に、執筆や講演、教育の活動にたずさわるかたわら、人間と人間でないものの関係を編み直す言葉と思考の可能性を追究している。著書に『数学する身体』(2016年に小林秀雄賞を受賞)、『計算する生命』(2022年に河合隼雄学芸賞を受賞)、『僕たちはどう生きるか』、絵本『アリになった数学者』(脇阪克二・絵)、随筆集『数学の贈り物』、編著に岡潔著『数学する人生』がある。

平川紀道

1982年、島根県浜田市生まれ。2005年多摩美術大学情報デザイン学科情報芸術コース卒業。2007年、同大学大学院デザイン領域情報デザイン修了。2004年よりコンピューター・プログラミングを用いた映像・音響インスタレーションを中心とした作品群を国内外で発表する。また、池田亮司、大友良英、三上晴子らの作品制作への参加、「Typingmonkeys」としてのライブ・パフォーマンスなど、様々なフィールドで活動を展開する。

平川／よろしくお願ひします。平川です。まず、森田さんにどういった経緯でここに来ていただいたかを説明します。森田さんの小林秀雄賞を受賞された『数学する身体』⁽¹⁾と、その続編にあたる2021年に出版された『計算する生命』⁽²⁾を拝読しました。『数学する身体』を、出版された2015年に読み、すごく端正な文章を書く方だと感じました。今年河合隼雄賞を受賞した『計算する生命』も出版されてすぐに読まなければいけないと思って読みました。

この『計算する生命』のインパクトが強くて、前作の『数学する身体』をあらためて読み直しました。最初に読んだ2015年当時は気付いていなかったのですが、『数学する身体』には「心」のことが書いてあり、当時の僕の中ではそれがあまりアンテナにひっかかってこなかったのかなと思いました。『計算する生命』では、「概念」や「言語」のことが書かれていて、こちらは読んでいる時に考えていたことにぴったりきたので印象が強かったのかも知れません。読み進めると最終章で衝撃をうけるのですが、急に語調が変わり、スピード感もあって、短いですが強烈に残るものがありました。その時に、森田さんと一度話をしてみたいと思いました。今回この企画展に併せ「関連プログラム」が開催できるということで、糸を手繰るようにして森田さんに連絡を差し上げ、この対談が実現したという経緯があります。

森田／今日初めて平川さんとお会いしました。みなさんともほとんど初めましてではないかと思ひます。よろしくお願ひします。森田と申します。

ご連絡を頂いた際のメールの内容から、探求しようとしていることに対する共感というか、計算と創造との関係について、似たようなことを全く違う分野で考えておられる方なのかな、という印象を受け、是非会ってみたいと感じました。

今日既に、平川さんの作品を見られた方はどれくらいおられますか?ほとんどの方ですね。平川さんの作品を今回初めて見られた方はどれくらいおられますか?何人かおられますね。

僕は今回初めて見ました。作品やものを見た瞬間に「いいな」と思えるときがあります。背景にどれほど哲学があったとしても、作品として「いいな」と感じられるものでないと、見ていくことができない。平川さんの今回の一連の作品は、スケールを自在に往還していく感じや、計算を媒介にした遊び心など、まずは素直に「いいな」と感じました。爽やかな風を感じるような導入部から入って行って、次に、光と、人間が進化的に獲得してきた、世界を構成するアルゴリズムとは違う形に変換された空間が現れます。そこは、音と光の空間で、座ってそこにいて嫌な感じがしない。頭を使って「すごいでしょ」と言うような威圧感はなく、ただそこにいて気持ちいい。特に、自分の知覚を構成しているアルゴリズムとは違う世界に出ようとしていく強い意志のようなものに僕は共感を覚えました。

その後に共同制作の展示室に入っていったのですが、その作品で平川さんがきっとやろうとされていること、行きたいと思われている先というのが、自分が数学を通して手を伸ばそうとしている先に、すごく似ているのではないかと、僭越ながら感じました。違和感のあるものや自分にとって理解しがたいものに触れている感じというよりは、少し懐かしいような。初めてお会いするのに、作品を拝見したあとなので、なんだか「お久しぶりです」という気持ちでつい先ほど、初対面でご挨拶をしました。

今回の対談は事前に打ち合わせをしていません。なぜ僕にお声がけ下さったか、そのことが書いてある少し長めのメールを頂いてから、何も打ち合わせをせずに、平川さんの作品を見ました。作品の解説を聞かないままのほうが良いの

ではないかと思い、解説を全く受けていない状況でここに来ています。それで実は先ほど、『計算する生命』に関して平川さんから、「最終章に衝撃を受けた」とのお話を聞いて、意外でもあり、なるほどと思ったのです。

実はこの本は『計算する生命』というタイトルになる予定ではなかったのです。

平川／そうだったんですか？

森田／はい。『数学する身体』を書いた後、今後数年間は計算(computation)という概念を徹底的に考えようと思っていました。

計算は、平川さんにとって制作のひとつの道具というか、手段だと思えます。計算というのは、非常に普遍的な概念で、計算機を使って様々な自然現象をシミュレーションすることもできますし、見たことのない現象を作り出すこともできる。かつてチューリングという数学者が1930年代に「計算可能性」という概念を定式化したのですが、計算の概念を適切に拡張することができれば、生命の計算、自然の計算、といったことも考えることができるかもしれません。そういうことを一度きちんと考えてみたいと思って書き始めた本でした。ところが、結果としては、当初考えていたのとはかなり違う本になりました。

実は、この本を書き始めた直後に長男が生まれました。先ほど伺いましたが、平川さんにも6歳の息子さんがいらっしゃるそうですね。僕にも6歳の息子がいます。純粹に論理的な数学の宇宙を研究していた生活の中に、一つの新しい生命が誕生し、子どもの心という宇宙と遭遇することになった。

計算について考えていた思考に、計算からはみ出していく生命が進入して来たのです。僕は当初、生命と計算を統合していくようなヴィ

ジョンを持っていたのですが、そうした構想を打ち破り、揺さぶり、混乱させ続ける生命体が近くにいる。そうした日々のなか、自分にとっての「計算」と「生命」の距離がどんどん開いていきました。

計算と生命の統合を目指していたはずなのに、統合が出来ないまま、バラバラになり続けたまま、しかし本として何とかして形にしようとして、自分でも非常に変な本になってしまったという感じがしています。書き終わってから「この本はいったいどういう本だったのだろうか」と、自分でもなかなか冷静に振り返ることができない状況でした。

今回、河合隼雄賞をいただいて、それから河合隼雄(1928-2007)さんの本をたくさん読みました。河合さんは矛盾を解決したり統合したりしないで、矛盾のまま宙ぶらりんにするこの意義を語られています。賞を頂いてから河合さんの本を読み直し、初めて『計算する生命』が内包している矛盾を受け入れ、この先にまた歩んでみたいという気持ちになりつつあります。そうしたなか、自分が一番大きな矛盾を感じている最終章に惹かれて、平川さんが声を掛けて下さったということには驚きました。また同時に、嬉しい、というか、「そうだったんだ」と、ちょっとびっくりしているところです。

平川／まさにそうなんですよ。「変な」とご自身でおっしゃっていますが、「衝撃」というと、今ひとつ言葉が適切でないのですが、違和感を感じるんです。急に語気が変わる感じもあるし、感情的と表現すると言い過ぎなんですけど、衝動的なものを感じました。読んだ後に、ある人と感想を話した際、「最終章は荒削りなようにも思えた」と言ったところ、相手から「最後に書かれていることというのは、基本的には今起きていることから、誰にもまだ答えられない。そのことに対す

る答えを探すというのは、知的探求をする上で、みなが現在取り組んでいることなので、それについて落ち着いて書ける人は今はおそらくないはず」との返答があり、ある程度納得していたのですが、今日、ご自身の長男が生まれたタイミングだったと聞き、「なるほど」ともう一つ合点がいったという気がしています。ちなみに『計算する生命』を読んだという方はおられますか？

(観客17人中7、8人程度手が挙がる)

森田／ありがとうございます。

平川／最終章の違和感の謎が今、解けた感じがして、すごく嬉しかったですね。先ほどの話に少し補足するとしたら、自分が作ったものの正体がわからなくなってしまった、という感覚に関してはとても共感します。

実は僕も、この展覧会のオープニングトークで似たような話をしました。初日にプレスの方から「作品に込めた思いは何ですか」と訊かれて、建前で喋ってもしかたないので「思いはありません」と話したところ、そこは放送時には見事にカットされていました。「作っている本人も、何を作っているのがわからない、わからないから作っている」とその時に話をしたんです。ところが、今回展覧会のオープニングの後一度、(現在生活している)札幌に戻って、一週間後に再び益田に来て、自分でやっと「そうか、この作品はこんな風にも感じられる作品なんだな」と思い、本を書いた後に森田さんが感じたのと、おそらく同じような気持ちで展示室を回りました。そのことを、プレスの人たちにも是非理解してほしいと思いました。作っている時にはその作品が何なのか、作家である自分にもわからないという状況は、正直に言うによくあることです。わかっているならば、つまり、思いとして言語化できるならば作る必要はないとも言えます。

数学の話をしると、計算というのは意味がわからなくても出来るというのが、一つの特徴であると。僕もそう思いますし、森田さんの著作にもそうありますが、それが拓いていく可能性はすごくあると思っていて、だからこそ作品を作ることと本を書くことは、それに近い部分があると感じます。先にものが出来て、そこに後で意味を見いだすとか、そこに無かった概念を見いだすというのは、営みとしてはもしかすると近いのではないか、と思ったんです。そう感じることはありますか？

森田／おっしゃる通りで、計算というのは「意味がわからないものと出会う」というのが面白いところです。恐らく平川さんも同じだと思うのですが、意味がわからないものや、未だかつて見たことがない世界の外側を「見てみたい」という気持ちが強くあります。僕は、数学的思考は「現実」だと自分たちが思っているものの外側に飛び出すことが出来る強烈な力を持っていると思い、数学を続けてきました。その意味で、計算というのは、直感や身体感覚、あるいは習慣を突破していく非常に強力な手段にもなる。

ただ、数学の基本的な制約条件は、論理的でなければいけない、ということです。論理の持つ限界は、矛盾を許容できないことです。矛盾とは何かというと「Aである」と「Aではない」とが両方成り立つことです。1+1は2であり、しかも1+1は2ではないと証明されてしまうと数学は崩れてしまいます。数学者だけでなく、科学者も論理的に思考します。矛盾にぶち当たったら何かの間違っている。「この生き物は今生きていて、同時に死んでいる」となったらどちらかの結論が間違っている。結論に至るまでの推論か、観察か実験、あるいは概念そのものの中に誤りがあるはずだ、ということになる。論理的思考というのは、矛盾を回避しなければいけない、というのが

最も基本的な制約条件の一つです。

ところが、先ほど子どもが誕生して「別の宇宙とぶつかった」と話しましたが、人間の心というのは矛盾が矛盾のまま成立してしまっている。すごく嬉しいけど、すごく悲しいとか、死ぬほど学校に行きたくないけど、やっぱり学校に行きたいとか、大好きなのに、憎たらしいとか。このとき、無理にでも矛盾を回避しようとするれば、「嬉しくて悲しい」のではなく、「心の底では嬉しいはずだ」とか、「学校に本当は行きたいんだよ」とか、性急にどちらかの結論を選ぶことになってしまう。

河合隼雄さんは数学科出身だったので、そういう合理的な思考を学び続けて、その後、学校の先生になりました。子どもたちのことが大好きで、子どもたちの心と向き合っていく中で、子どもたちの心がいかに豊かな矛盾を内包しているかを知ることになる。その矛盾を無理に解消しようとする、子どもたちは救われない。やがて河合先生は、矛盾が一つの心の中に共存出来ることこそが心の価値なのではないかと気づいた。『ユング心理学と仏教』⁽³⁾という本のなかでは、「論理的には矛盾することも、一人の人間の心のなかでは共存し、むしろ、その共存に価値がある」と書かれています。矛盾や葛藤を無理に統合しようとするのではなく、「A」と「Aではない」が対立したまま、そこにあり続けることができるという状況をいかにしたら作れるだろうか、と。

僕は、計算を手段として用いることによって、自分がそれまでいた世界の限界を突破することに面白さを感じながら、同時に、計算の中に閉じてしまうと、矛盾を許容出来ないという意味で、すごくつまらないものになってしまうと感じていました。

コンピューターを使ったアートでも、計算のなかで完結してしまうと、矛盾がその中に存在出来ないから面白くない。僕たちが未だ経験し

たことがないタイプの矛盾を生成するためにこそ、計算を使うことはできるはずで。

平川／それは大変に面白いです。「矛盾を生成するため」というのは、良いフレーズだと思って聞いていました。僕は作品の中でプログラムを使用しており、プログラムは、論理的に矛盾があると動かないので、プログラムには矛盾はないのですが、空間の中に作品を展開するという段になった時、「矛盾らしきもの」は扱わなければならなくなるし、決定的な決断を迫られた時に「そこに矛盾があるな」と気付くことがあります。矛盾と言うより、プログラムのように論理から要請される明確な理由のない決断という感じでしょうか。先ほどの「新しいタイプの矛盾を見つけるためにやっている」というフレーズには、ハッとさせられましたね。

森田／「プログラムは矛盾があると動かない」と言われた通り、プログラムの中で作品が完結していたらそういうことは起こらないのですが、「心」というものをどこかに組み込むことで、矛盾を生み出すことができる。

機械と人間のあいだには、いまのところ大きな壁があって、特に、規則の決められたゲームに関しては、機械の方が人間よりも絶対的に強いと思うんです。

デヴィット・グレーバー(1961-2020)という人類学者がいて、『ブルシット・ジョブ・クソどうでもいい仕事の理論』(*Bullshit Jobs: A Theory*, 2018)などの本を執筆し、一昨年亡くなりましたが、彼は『官僚制のユートピア』(*The Utopia of Rules*, 2015)という本のなかで、ゲームとプレイの区別について、面白い議論をしています。ゲームとは何かというと、ゲームは、ルールを遵守しないと成立しないものです。野球というゲームで、三振した後も「バッターボックスに立ちたい」と言っ

ていたらゲームとして成立しない。気に入らないからといって王様を放り飛ばしてしまえば、将棋はゲームにならない。ルールをきちんと理解して、そのルールを厳守しなければ成り立たないのがゲームです。

それに対して、プレイというのは、しばしばルールから逸脱したり、ルールが更新されたり変更されたりする。子どもはいつもプレイしていますよね。最近、僕の研究室に子どもたちがたくさん来て、大人と一緒に遊び始めて、何か盛り上がっているなと思ったら、子どもたちがバスケットボールを投げて、真ん中に何人か大人がいて、「大人にボールを取られたら負け」というゲームをしていました。途中でうちの2歳の次男がその様子を遠目で見ている、ボールを持ちたそうにしていたら、小学生のお兄さんが「どうぞ」とボールを次男に渡してくれました。うちの次男は何を思ったか、そのボールを「どうぞ」とまたすぐに大人に渡したんです。この瞬間、「大人にボールを取られたら負けゲーム」だったの

が、「大人にボールを取られたら嬉しいゲーム」に変わってしまった。2歳の子どもにとってはボールを渡すのが面白い。その場でルールが変わって、違うゲームになった。プレイというのはそうやってルールの更新が起こる。だから、グレーバーは、プレイはゲームより高次の概念だ、とも言っているんです。

この定義を踏まえた上で話すと、ゲームに関しては、人間は機械に勝てない時代がすでにきていると思います。ひとたびルールを設定して、これを明示した上でゲームで勝負をしたら、どんなゲームでも、機械の方が勝つようになる。ですが、機械には出来ないことがあって、それは最初にプレイしていたゲームと違うゲームをプレイし始めることです。例えば、将棋で人間は機械に勝てないけれど、「この手を打ったら卑怯だ」と、本来のゲームのルールとは関係のないことも人間は考えます。人間の場合、将棋をやりながら、「評判」というゲームや「誇りとプライド」、「人にどう見られるか」といった別のゲームを同



図1 | 平川紀道《ひもと重力による構造形成》 野村康生《力が生まれるところ》2022年

時に行っている。ゲームを取り替えたり、ルールを更新したり、変更したりすることを、人間は当たり前のようにやっています。いまのところ、そうしたことは機械はとても苦手です。だからこそ、ゲームではなくプレイをする、というのがこれからの人間の役割になってくるのではないかと思う。

それを踏まえた上で話すと、今回の共同作品(図1)では、あらかじめルールを設定されていますよね。3本の紐があって、どこかの紐からどこかの紐に結びつけられます。この長さなら1マス、この長さなら4マス、といったいくつかのルールが設定されていて、そのルールを守ってプレイしようとする。僕も参加してみました。曲線であればよい、とのルールだったので、一番長い紐を選んで、まずは網の上を通して、それからなるべく多くのぶら下がっている紐の間を通したんです。上を通してはいけないというルールはなかった。だからルールを全て遵守しながら、いかにちょっと「ギリギリアウト」っぽいことをするか、頑張りました(笑)。ゲームではそういうことをやる人が出てきます。

ルールというのは、それを「ギリギリアウト」で破る人がいることに支えられている面がある。例えばパリでは時々「遵法ストライキ」というのがあるそうです。それは、タクシーの運転手が「厳密に法律を守る」というストライキなんです。制限速度をしっかりと守って、黄色信号になると減速し、赤信号では絶対に渡らない。すると大渋滞が起きる。これは警察には止められないんです。みんながルールを守っているだけなので。誰もが完璧にルールを守ると交通が麻痺する。ではなぜ今まで渋滞が起きなかったかという、誰もが少しずつルールを破っていたからなんです。バスケットなどの競技でも「アウト・オブ・バウンズ」という概念がありますね。ボールがコートから外に出ると審判が「ピッ」と笛を吹く。ここから

出ては駄目だという線があるわけですが、試合中、選手がこの線を出してしまうことは珍しくない。ときどきコートを出してしまう人がいるから、「出ている」と「出ていない」の境界が定まっていく。ルールを「ギリギリアウト」で破っていく人たちがいることで、どこがアウトなのかという線ははっきりしていく。

今回の作品でも、「ギリギリアウト」に転がり落ちる余地がないと、スタティックな作品になってしまう危険があると思うんです。それと関係するかわかりませんが、あの作品で、高校生が何百本か紐を吊り下げる予定だったのに、途中で終わってしまったと伺いました。

平川／そうです。思ったほど進まなかったので、スタッフがその後頑張って紐を取り付けました。

森田／なるほど。もしかすると、ルールの逸脱の余地がもう少しあってもいいのかもしれない。ルールを逸脱する余地が広すぎたらゲームは成り立たないけれど、逆に、ほとんどルールを破りようがないとなると、そこからプレイが生まれなくなってしまふ。

平川／ご明察です。あの作品に関して言うと、僕は普段は似たようなことをコンピューターを使ってやっているのですが、それを人の手でやってみるという時に、人の手でやることでコンピューターでは出なかった解が出てくると面白いと思っていたんです。一方で、そうはいつでも、ルールをギリギリで破るといのはかなり意図してやらないと、なかなか難しい。先ほど展示室に行った際、「一人変わったことをしているな」と思って見ていました。その際、スタッフから「これはセーフですか?」と聞かれたので、「セーフです」と答えておきました。あの紐のかけ方はダメ、とはどこにも明示されていないので、一つの

答えとして「面白いのが出て来たな」と思ったら、それが森田さんの掛けた紐でした。

ところで、「ルールからはみ出る」というのは、僕自身はずっと制作を通じて挑戦してきたことです。ここで森田さんに質問なのですが、人間は自分が見たことがないものを作ることができると思いますか？

森田／それは作れるでしょう。絶対に。数学の歴史はそれをやっていますからね。

平川／確かに数学にまで話を広げると、そういう明快な答えが返ってくるのですね。

僕はもの(作品)を作っていると、人間は自分の手で作っている限り、とあえて言いますが、自分が見たことがあるものしか作れないと思っています。もしかしたら「数学は…」というところにも繋がるかもしれませんが、僕は自分が見たことがないものを作りたいがために、コンピューターを使用している。そこでまた計算の話に戻ってくるわけですが、そこで計算機のを借りることで自分が見たことがない、つまり自分が破ったことがないルールを破れるような気がしているのです。この作品の制作に参加した高校生たちもきっと「やろう」と思っているいろいろな抜け道を探したんでしょうが、いろんなバイアスがあって、あそこから逸脱することを考えなかった。数学の歴史というのはまさにそういうことですよ。

森田／しかも、最も強烈な逸脱をした人たちは、必ずしも逸脱を意図していたわけではないところが面白い。

例えばルネ・デカルト(1596-1650)は、17世紀に数学を生まれ変わらせてしまった。それまで幾何学というのは定規やコンパスを使い、作図しながら行うものだった。ところが、彼は方程式

を使って幾何学ができると気づいた。数学というのは、古代ギリシャ以来、少しも変わっていませんでした。それがローマ＝カトリック教会にとっては「変わらない真理」を体現していた。「変わらない」ということが数学の価値だと思われていたのに、これを根本から変えてしまったのがデカルトです。なぜそんなことをしたかという、彼は数学とは何かということ突き詰めて考えました。数学的思考が他の思考と違うのは、厳密だということです。人間は普段、厳密に思考なんてしていません。厳密な思考など、日常ではほとんど誰もしていないのに、数学的思考というのは厳密なんです。たとえば、 $2+4$ は、 5.9 でも 6.1 でもなく、ぴったり 6 です。そして幾何学の場合、推論の厳密さは、再現可能な作図という手続きに支えられていました。ただ、実際のところ、コンパスも定規もぶれることはあるし、完全に厳密であるとは言えない。

本当に厳密な思考があるとしたら、それはむしろ、誰がやっても必ず厳密に同じ答えになるような代数的な計算の方ではないか。計算というのは何回やってもぴったりと正確に一つの答えが出てきて、定規とコンパスを使う以上に、厳密な推論が可能になる。推論が厳密である、というのが数学の本質だとしたら、その意味での「数学らしさ」を徹底的に保守しようとする、作図を手放す方がむしろ道理にかなっている。デカルトは、数学をすごく突飛なアイデアで変えようとしたのではなく、数学とは何かということ徹底的に考えて、その本質を守り抜こうとしたら、結果的に新しい数学の流れを作り出してしまった。ただ逸脱しようと思うより、本質を保守しようとした結果、逸脱してしまう。ここが面白いと思うんです。

あの共同作品について思ったのは、紐と紐を繋げるというやり方だと、あの作品が作られ始めた時点で参加した人と、3日目に参加した人と

では、ほとんど体験が変わらない。それに対して、例えばこの宇宙だと、100億年前にこの宇宙に参加した人と、130億年後にこの宇宙に参加する人とは、だいぶ体験が違いますよね。時間の発展とともに行為の可能性とか、複雑さみたいなのが変わっていく、爆発していくみたいなことが起こる。ただ紐があって「1本の紐に1ヶ所しかピンがつけられません」というやり方だと何本あっても組み合わせが爆発しないんだけど、時間発展して行けば行くほど、体験がすごく変わっていくような仕組みを、ルールの中に入れてられたら面白いのではと思ったのです。

平川／なるほど、その視点はなかったです。でもそれってどうなんでしょう。単純にリソースの量の違いのような気もしなくもないんですけど。つまり、地球上にあるリソースと、展示室にある紐の本数とではリソース量が圧倒的に違うから、という気もしなくもない。一方で「確かにそうか」と今、思っています。すぐに言語化できそうにないので「トークの最中で考えることじゃないかな」と思いますが。

森田／「ノードと紐を繋げるだけ」というルールだと、何か予測外のものが生成していく感じが薄いようには思いました。極端に言えば、作品の中に入るまでもなく、紙の表に○×をつけているような感覚といいますか…。

平川／「自由に絵を描いて下さい」という体験とは違う体験を作りたかった、という気持ちがありました。ルールのさじ加減かもしれないです。あの作品、と言うよりほとんど公開実験みたいなものですが、紐をかける作業に参加した人は、今300人を越えるところまで行っているの、会期中に何度かゼロからやり直すことになると思うのですが、試しに一回くらいの森田さんバー

ジョンのルールでやるというのも面白いかもしれませんね。

森田／ルールを設定することはすごく難しいことだと思うのです。ルールの更新に対して開かれているような、メタなルールを考える必要があるかもしれないですね。作品が出来上がっていく過程で新しいルールが生成し、それが制度化される、みたいなことが起こると面白そうです。例えば、3日目に来た人は、初日とは違うルールでプレイしている、とか。

それから、重力というものを平川さんがどう考えているのかな、というのも作品を見ていて気になりました。

平川／重力については元々、野村康生さんが主題にされてきたテーマで、「共同で何かやりましょう」という話になった時に、僕は「計算」と言い、野村さんが「重力」というキーワードを出して、それを無理やり合わせて一つにすると、あんなったということなんです。

僕が重力について何を考えていたかという、あの時は、アントニオ・ガウディ(1852-1926)の話から入ったと記憶しています。せっかく美術館での展示なので、懸垂曲線をひっくり返して、重力に対して強い抗力がある構造を得るという歴史的に知られた手法を取り入れて、建築の文脈にも触れられると面白いのでは、という話がありました。それから、「反転」という言葉も野村さんのキーワードになっていたの、こうした内容とも合っていたわけです。僕自身は計算機を使って、その計算結果を作品として出す、ということをするのですが、結構まどろっこしいことをしているな、と思うことがよくあります。森田さんが著作の中で似たような例を挙げていらっしゃると思うのですが、誰の言葉か忘れましたが、水滴が葉の上を流れてしたたるという現象

は、(誰かが)計算しているわけではないけども、厳密に数式に従って運動していると思うとすごく不思議、といった話が出てきたんです。それと似たようなことは、コンピュータを使っていると、思うんですよ。自然の中に、わざわざプログラムしなくてもいろんなことが起きるんです。

森田／『数学する身体』で岡潔(1901-1978)のこんな言葉を引用しました。「小川のせせらぎを構成する水滴の描く流線や速度は、いずれも重力その他の自然法則によって決定されている。しかし、その水滴の運動を人間が計算しようと思えば、厄介な非線形の偏微分方程式を解く必要がある。ある程度の近似を許したとしても、現実的な時間内でそれを正確に解くことは難しい。にもかかわらず、小川の水は流れている。これはいかにも不思議である」。人が水の流れを正確に計算しようとしたら難しいが、自然は実際に水が流れることによって、この計算を見事にやり遂げてしまっている。

平川／自然現象のようなものを生み出すプログラムを書いていると、これは本当に実感として不思議に感じます。計算機で何か作るというのは面白いんですけど、そういう見方をすると、回りくどいと思っていて。電気エネルギーに変えてそれで計算機を動かす、ということではないやり方で、宇宙にある力を取り込んで、何かを作り出すということに使えるとしたらどういう方法があるか、と考えていました。それであの作品というか、実験では、「垂れ下がる」という、ただそれだけなんですけど、きれいに式で表せるきれいな曲線をつくるかたちを取り入れよう、と思っていました。

森田／子どもが生まれたときに気づいたことがあって。子どもというのは重力に驚くんですよ

ね。0歳児は本当に何でも床に落とす。ただ落とすために落としていて、そうするともちろん、物が割れたりする。これを何回やっても、彼らは驚いている。大人は「物が落ちる」のは当然だと思っている。でも子どもたちは、例えば生まれてからまだ数回しか物を落としたことがない場合、物が落ちない可能性もある、と思っているかもしれない。だから、「あっ、落ちるんだ!」と、毎回驚きながら物を落としている。

物理学者が言っている自然法則というのが、本当にこの世界でもっとも根本的なルールなのか。あるいは子どもたちが感じているように、自然は、僕たちが「法則」と思っている規則から外れる可能性があるのか。これは、よく考えてみるとわからないですよ。

平川／それは本当に僕もわからないです。自然が先にあるのか、数学が先にあるのか、と言うと語弊がありますが、自然が先にあるのかモデルが先にあるのかを考えると、すぐにわからなくなる。

森田／先ほどのプレイとゲームの関係でいうと、やっぱりルールがはっきりしていないプレイ状態があるからこそ、そこにルールが生成し、ゲームが成立していく。だから、宇宙はルールの固定したゲームではなくて、宇宙そのものがプレイしているのかもしれない。つまり、いま自然法則であると考えられているものが生成してくる手前の世界があるかもしれない。そう考えると、僕たちも子どもたちと同じように、本当はもっと驚くべきなのかもしれない。

平川／そうですね。確かに宇宙が生まれて以来、ルールが変わってない、ということは、おそらくその方が、物理の人たちは「美しい」と思っているのだと思います。

森田／カンタン・メイヤー(1967-)という哲学者は、そういう基本的なルールがガラリと変わっちゃうっていうことがこの宇宙ですでに何度か起きているんだ、ということ論じていますよね。

平川／純粹な物理の研究をしている人たちは、おそらく同じルールであった方がきれいだと思いますのではないのでしょうか。対象性というか、全部同じこと(ルール)で記述できることの魅力というのは、僕はプログラムを書くのでわかるのですが、簡単に書けるという、シンプルだという美しさは、自然をきちんと表せているということを必ずしも意味しない。簡単に書けるという意識は、人間の美意識だと言えます。そのことについてはどう思いますか？

森田／「再現性」というのは科学にとって絶対に必要な条件だとされています。例えば、ふたつの物質を反応させるとある別の物質が生まれる、それを他の人がやっても、必ず同じ結果になる。そうやって「再現」ができなかったら、科学とは呼べない。しかし、本当に再現性あるものだけが普遍性があるのか、そのことについて疑問を抱くべきなのではないかと僕は思っています。

生命について考え始めていくと、実は本当に大事なものは再現性がないのではないかという疑いが芽生える。例えば、宇宙生物学者は、地球外の生命の可能性を考えているのですが、大変不思議なことにまだ地球外の生命は見つかっていません。何千億、何兆も銀河があると言われてるのに、人間がこれだけ探しても、地球の外側に生命が見つかっていない。そもそもなぜ一生懸命探しているかというと、これもある意味では、「再現性の追求」です。地球上では生命が誕生した、しかし、これが一回しか起こっていないとすると、生命には再現性がないということに

なる。もし別の惑星で生命の誕生が確認できれば、生命の誕生には再現性があると言える。

人工知能もその意味では「再現性の追求」という面があります。人間の心という不思議なものを再現しようとしている。再現性に対する強い情熱が、こうした探究の背景にあって、けれど、もしかすると一番大事なものの、僕たちにとって切実な「生命」や「心」といったものに、そもそも「再現性がない」という可能性もある。

こういうことを問題提起した素晴らしい小説があります。

平川／すごく興味があります。

森田／リチャード・パワーズ(1957-)という小説家が昨年発表した“*Bewilderment*”という小説です⁽⁴⁾。これがものすごく面白い。シングルファーザーと9歳の息子の話で、平川さんにも息子さんがおられるので、きっと涙なしには読めないと思います。この小説の根本的なテーマの一つが「再現性」です。父親のシーオは宇宙生物学者で、コンピューターシミュレーションで生命が誕生する条件を探しています。地球とあらゆる条件を一緒にしても、たとえば月がない、と言うだけで、地軸の傾きが生まれられないせいで季節が生じない。それで生物が進化しない。

いろいろな変数を変えながら研究していけばいくほど、地球のように生命が誕生し、進化していくことがほとんど不可能に近い奇跡であるわかる。息子のロビンは、母親を事故で亡くしていて、学校では問題児ということになっている。息子は感性が非常に豊かで、それゆえ、今の時代を生きていこうとすると心が追い込まれていく。医者からは向精神薬を処方されているのですが、父親は、薬に頼らずに息子の心を救いたい。それで、毎晩寝る前に息子に別の星の話をしてあげるんです。息子にとっては自分の住むこ

の星はすごく住みにくいから、別の星の可能性を考えることで少しほっとする。一方でロビンは、亡くなった母の脳波を使って、母親が最高に幸せだった時の心を学習していく。これもある種の再現性の追求です。母の心を息子が再現しようとしている。

こうして「再現性」が小説を貫くテーマとして浮かび上がってくるのですが、ところどころでその再現性に対する疑いが出てくる。例えばシーオの妻が亡くなる前、本当に幸せな時を過ごしていた時に、シーオが、自分が地球外の生命の可能性を探し続けているのは「一回しかないことは単なる偶然、二回目があってこそ必然」と語るんです。これに対して妻が、「でも結婚のことはどう思う?」って聞くんです。結婚は、「二回目があってこそ必然」ということにはならない。むしろ二度とないということにこそ宿る意味がある。この小説の大きな主題は、「一度きり」はどうしてこんなに「永遠」に似ているのだろうか、ということ。 「一度きり」ということは「永遠」の対極のようで、実はかなり似ている。それはなぜなのだろうか、と。

父親は息子のことを常に過去形で話します。だから、息子はもういないんだ、ということが読者に伝わる。ゆえに全体のやり取りは、とても切なく、悲しい。それだけにとても美しいんです。息子の言葉が「一度きりである」ということが、その言葉ひとつひとつに非常に深い必然性や、なにか普遍的なものを付与している。本当に真理を探求しようとしたら、そこには再現性とは違う何かを探す必要があるのではないか、という問いかけをこの作品は投げかけているように感じます。ある意味では、科学がそこまでついに到達した、ということかもしれない。つまり科学が、生命や宇宙の進化そのもの、宇宙の生成についても考察できるようになってきた。

平川／すごく面白いと思って話を聞きました。美術の話に少し近づけると、ある作品を見て感動したという体験には再現性がないのでは、と思っています。美術に向かい合う時、細かいことだと、朝食に何を食べたかといった状況から、当然、その人のもっている知識の種類や量など、個別のさまざまな状況があって、それからたまたま「今」その作品の前において、「今」感じたことが、その作品の評価の全てになる。美術作品に出会うという体験には、本当に再現性がないと思っています。ですので、大事なものに再現性がないのかもしれないということは、本当にそう思います。

例えば、「枕元に死んだおじいちゃんが出てきて、“お前そんなことやってないで、家業を継ぎなさい”と言ったので人生変わった」と言う人がいたとして、そのことに対して、幽霊なんていう再現性がないものは存在しない、と否定すると、彼にとって一番大事なものが、そこでなくなるわけです。こうした科学の網から取りこぼすものは必ずあるとは思いますが。僕自身、自分の作品でも取りこぼすものがあると思っていたところです。「意味」みたいなものを自分の作品が取りこぼしていると思っていて、今回の作品は、そういうことを考えながら作ったのですが、どう説明すればいいのかわかりませんが、近代科学のやり方でやる以上、近代科学の世界は近代科学の世界でしかない。自分が今のやり方で取りこぼしているものに、どうやって気づくか。禅問答のような話になりますが、大切なものを取りこぼしているのではないかと疑うことは、自分で作品を作りながらしばしばあります。

森田／計算は明らかに再現性があります。同じコンピュータープログラムを走らせて同じ結果になる。一方で生命は、いつも再現性の外側に行くかという、そうでもなくて、意外と反復的で、惰性が強い。生物固有の環世界の外へなか

なか飛び出すことができない。

例えば教育を考えても、人間が人間に教えるというのはとても惰性が強い。数学を教える場合、人間が人間に教えるとよくないことがいろいろあるなと感じることがあります。目の前の人理解していないと、教える側も不安になる。だからいちいち説明をしてしまう。説明して相手理解することを確認しながら教えようとしてしまう。ところが最近うちの子たちが、タブレットでいろんなアプリを使って勉強している様子を見てみると、機械は非常に寛容なところがあって、目の前にいる人がわかっていようが、わかってなかろうが、全くモチベーションを失わずに問題を出し続ける。これは人間には出来ない。明らかに息子が理解していないような返答をしても、余計な「説明」をはじめない。だからこそ、失敗を重ねながら、少しずつ彼は直観を磨いているように見えます。先生の説明は正しく理解する、みたいな感じとは違って、ただ「なんとなく」計算が出来始めている。それは山の中で遊んでいるうちに段々と自然のことがわかる、みたいな感じに似ていて、いちいちここに獣道がありますとか、こうやって歩いてくださいとか、手取り足取り教えられていたらわからないことがたくさんある。自然というのは説明しないでいてくれるから、子どもたちはたくさん経験をそこで重ね、失敗をくり返しながらか、少しずつ学習をしていく。数学教育のボトルネックの一つは、人間ばかりが人間に教えていることなのかもしれないな、と。

人間というのは反復してしまうんです。自分のわかったわかり方を「再現」しようとしてしまう。でも機械を間に挟むことによって、そこをむしろ緩ませることが出来る。機械の方がいいのか、生命の方がいいのか、という二者択一ではなく、そこをハイブリッドにすることによって、凝り固まった惰性に隙間を入れていく、みたいな

ことができるのかなと思うんです。

平川／それは面白いですね。僕もプログラムを使うんですけど、自然に接しているのと結構近い感覚で接しているんです。ルールは違いますが、ワイルドさでいうと一緒、というか。アプリケーションを使う場合もそうですが、さらに言えばプログラムを書いている時に、本当に自然の中で何でもありという状態に結構近い、もう一つの自然のように感じていて。プログラミングの教育はほとんど受けていませんが、書いてみて、コンパイルしてみて、動かしてみる中でポインタの挙動なんかはだんだんとわかってきたようなところがあります。美術の世界にもいえると思うんです。人が人に伝えようとして何かを作るということではない表現があるとしたら、その間に「別の他者が挟まっている」というのは、一つの形としてはあり得ると思います。それが先ほどの話と繋がって、本当にぐるぐるしてしまうんですが、それが「限界にもなり得る、可能性にもなり得る」ということなのですが。

すこし話題を変えてもいいですか。森田さんは、「数学の演奏をする」という言い方をしていますが、そう言った時に、おそらく同じことにぶつかっていると思うんです。先ほどの「自然が先か、数式が先か」という話に似ていると思うのですが。論理でいった時の「美しさ」と、それを実際に体にわかるようにした時の「美しさ」とが、完全に食い違っているものというはあるじゃないですか。数式で見ていたらとてもきれいなんだけど、それを人にわかるようにした瞬間にその美しさが失われる。ソースコードを見ると、とてもきれいなんだけど、動かしたら全然駄目とか。逆に、すごく汚いプログラムだけど、動かすととてもきれいとか。僕はよく経験するんです。「数学を演奏する」という言い方をする時に、完全にロジックで見ている時に見える美し

さと、それを人間が理解しやすいかたちにした時に現れる美しさというのは、どういう関係なのか。そこになにか感じることはありますか。

森田／例えば、一つの証明をとってきたら、それはプログラムに近い。同じ仮定から出発したら必ず同じ結論にたどり着くようになっていないと証明ではない。ところが、数学をもう少し広い視点でみると、ルールからの逸脱があります。数学は単なるゲームではなくプレイなんです。ルールが変わるし、新しいルールが発見される。僕にとってすごく面白いところは、数学がプレイフルな生命のように進化してきたことです。ルネ・デカルトの時代の数学と、今の時代の数学は、連続していますが、やはり別ものです。

「数学の演奏」というときの「演奏」は「プレイ」ですが、「数学の演奏会」では定理の証明を人前で語るのではなく、「数学の概念の展開の歴史」をトークライブで話します。数学がプレイなんだ、ということ表現したいんです。

平川／よくわかりました。では、質問の仕方を変えてみると、数学者が見ている「美」のようなものはきっとあると思うんですが、その美は、数学の勉強をしていない人には見えないのでしょうか。

森田／いろいろな種類の美があって、数学的な美について、岡潔は「真実における調和」という言い方をしています。例えば「オイラー⁽⁵⁾の定理」のように、指数関数と虚数と負数が一つの式で見事に繋がってしまう、というところに感じられる美しさがある。ただ、「美」のあり方は多様です。「悲しい」ということに似ている「美しい」もありますし、数学に対する美の経験も、実際にはかなり多様なのだと思います。

平川／そこは難しいところで、美術とか芸術と呼ばれる領域で「美」を扱うことになっていて、扱わなければいけないわけではないのですが、それを扱っています。それがものすごく厄介なのです。その扱いは、それこそあまり厳密ではない。それが僕はすごく嫌なのです。だから作品制作にコンピューターを使っているということもあります。数学の歴史はプレイだ、との話がありましたが、芸術の歴史もまた、振り返ってみるとプレイだと思います。

先ほどから根掘り葉掘り聞いているのには一つ理由があります。芸術の歴史でいうと、マルセル・デュシャン(1887-1968)というアーティストは、今日たまたま研究者の方がこの場にいらっしゃっていますが、これまでの芸術は「網膜的」だと言って批判し、今後は「観念的」なものになると話したんです。その時に、自分は、そこに見いだす美が両立しない、ということに疑問に思っています。観念として、「チェスのゲームそのものがきれい」ということと、目で見ただけできれいであるということとは、本当に両立しないのか。だから、プログラムを書く際、そのプログラム自体の美しさ、それが実行されることで現れてきたものの美しさ、その関係というのが本当にわからなくて、手探りの状態なんです。

森田／岡潔の研究しているノートを見ると美しいんです。きっとそんなに数学がわからない人が見ても「美しい」と思うんじゃないかな。

平川／昨日か一昨日だったか、Facebookで、面識の無い方から今回の展覧会についてコメントを頂いたんです。それは「鑑賞しましたが、内容は理解出来ませんでした。とりあえず映像を目に焼き付けて帰りました。」というものでした。これはとらえようによって、ディスられているようにも、褒められているようにもとれると思うんです。

そんなことがあって、その前か後かに、息子を連れてホテルを見に行っただけです。子どもが「ホテルを見たことがない」というので。道中で息子は「ホテルというのは求愛のために光る」とか、覚えているホテルの種類のことなど、ちょっと自慢げに自分の知っていることを話していましたが、途中から「お腹がいっぱいだから、今度でいいんじゃない？」などと、見る前に少し帰りたい気持ちになったりしていました。すぐそこだからと連れて行ったのですが、到着するなり彼は時を忘れて、ぼかんと口を開けてホテルにずっと見入ってしまっている。そういうことが起きた時に、やはり知っていることや、わかっていることと、それを目で見たり感じたりすることの間には、かなりレイヤーがあると考えていて。高校生が言っている数学の美しさと、数学者が言う美しさの間には、おそらくものすごくグラデーションがあると思うのですが。

美や、その先の鑑賞についてもそういうことは言えるのでは、とは思っています。たまたま今日は宇宙人の話になっているので、宇宙人の話もしたいと思います。今回の作品とは違うのですが、前に作った作品は「夕日の美しさ」から出発して、色と時間と空間を一緒にして、六次元空間で回転させて、といった手順で制作をしました。森田さんには、夕日の美しさと宇宙人とを共有出来るか、という質問をしてみたいと思います。

森田／「宇宙人」と言っても、相当いろんな可能性がありますがね。そもそも物理的な身体を持つとも限らないですし、あまりにも可能性がありすぎる…。

平川／そうですね。それは全くその通りです。

森田／もっと言うと、僕たちはキノコのことすらちゃんとわかってないのだから、宇宙人のこと

なんてわかるはずないと思うんです。

平川／つまり、訊きたかったことは何かというと、僕は宇宙人とは、夕日の美しさはシェア出来ないような気がするんです。でも、数学の美しさはシェア出来るんじゃないかという気がしています。例えば火星だと、夕日は青いんですけど。そういう局所的な条件というのはいろいろなところにあるので。

森田／今まで証明された全ての数学の定義は、人間が活着している間に読み終わるぐらいの長さです。それは、有限の中ではすごく小さな有限です。証明を読むのに37億年かかるという定理を、人間は発見できない。人間がやっている数学というのは、おそらく有限な思考の領域の中の、ものすごく小さな領域に限定されています。あらゆる知的生命体の可能性を考えた時に、人間の見出す数学の美を共有できるかということ、人間の数学の領域があまりに狭すぎて、その感動が共有できない、という可能性はあると思います。

平川／なるほど。この質問は、いろいろなところでいろいろな人に訊いているんですが、今の回答は初めて聞きました。面白いです。

森田／例えば、宇宙の歴史を3200万回ぐらい繰り返した時に初めて理解出来る定理とかもあるかもしれない。それに喜びを感じている宇宙人がいたら、多分人間の数学にはほとんど興味がないでしょう。

平川／それはもう、その宇宙人の個人的な好みの世界のような気もしますが。

森田／「その宇宙人の個人的な好みかもしれない」というのは面白い返答ですね。一度きりの、

あるところからしか観測されないような些末な発見のようなものにこそ美が宿る、ということはあると思います。

平川／確かに…。すみません、ちょっと受け止めるのに時間がかかってしまって。これは僕の中でずっと心の支えにしていたというか…。それは言い過ぎかもしれないけど、夕日がきれいだと思うでも、きっとこのコードはきれいだと思うでしょ、と思ってプログラムを書きつけていたので。

今話を聞いて、反論などある方はいらっしゃいませんか。ではこの会場に、自分が15年ぐらい前からお付き合いのある城一裕(九州大学芸術工学研究院 准教授)さんがいらっしゃっているので、少しだけお話を聞いてみたいと思います。

城／ありがとうございます。お話を聞いていて、とても面白いです。平川さんの作品は、15年ぐらい観ています。自分が働いていた大学にゲストでお呼びして、コンピューターの演習室に50台ぐらいモニター一体型のiMacがあり、これで何かしたいという話をしたら、「上に向けましょう」と言って、持って来たプログラムをインストールしたんです。毎フレーム描画すると60フレームかな。基本黒なんだけど、十億回か、1兆回かに一回だけ白くなるというループです。もしかしたら全部、ぱっと白くなる瞬間が来る可能性があって、それが見られるかも知れない、というのを本気でやっているのが平川さんだと思っています。そういう意味では、先ほどの3200万回の話というのを、人では3200万回は出来ないのだけど、コンピューターはそれを委ねられる存在だとして、愚直に、コンピューターをあえて使って作品を作っているのではないか。ほとんどの人にとってはどうでもいいのかもしれない、でもそこを本気でやっているというのが、僕は平川さんなのかなと、今日話を聞いていて思っ

ています。平川さんは作品を通して、局所局所の局所解みたいなのを、あえて見出そうとしている、という認識をしています。今日森田さんがお話されていることを、彼は言葉にする前に作品として作り続けているように、僕には思っています。

平川／ありがとうございます。では、マルセル・デュシャンを研究されている中尾拓哉⁽⁶⁾さんもいらっしゃるんで、先ほど出てきた「網膜的」「観念的」について、少しお話いただくと、この場が盛り上がるのではないかと。

中尾／とても面白いお話をありがとうございます。今の平川さんの振りに答えられるかわからないのですが。私はマルセル・デュシャンという、今日の話でいうと、プレイをしてゲームを変えたような人物の研究をしています。彼が大好きだったゲームがチェスです。実際にフランス代表になるぐらいのレベルのプレイヤーでした。そういう人が美術をやって、現代と呼ばれる時代に、デカルト的な展開のようなことを起こした。彼もデカルトがすごく好きだったんです。

平川さんの振りからすると、直感的にわかる美しさと、専門的にわかること、つまりチェスのゲームの美しさというのは、そのプレイヤーがかなり高度に分析したり、熟達していくことでわかる美しさである。コンピューターはそういうこととは別に、最適解を出していくと思います。人間がプレイする時に「美しい」ということは、デュシャン自身も言っています。ゲームのなかに非常に美しいものがある、それは目では見えない、と。それを芸術家という、目で見えるものを作品として具体化する人が見ていた、というのはちょっと面白いと思います。美術というのは、チェスとは違って、解答の最適解はないし、解答も用意されていない。あるいは一つの解答

があって、みんながそれを理解しようとする行為とは真逆にある。何か答えのないものであったり、むしろひとりひとり別の解釈を持って帰れるものを目指しているという意味で、チェスとは逆のような気もするんです。でもデュシャンというひとりの人物の中でその両極が存在していて、正確にプレーしようとする、美的にというか、そこで「網膜的」であることや「観念的」「専門的」というのがある、というのが今日の話だったと思います。僕の興味としては、直感的にわかることと専門的知識がないとわからないことの中にある「美」については、今の美術ですごく重要になってくると感じています。

プレイとゲームの関係の話は、すごく面白かったです。先ほどは、数学であれば、ある程度の量の証明で全部が語れる、という話だったわけですが、美術史の場合どうかというと、いろいろな国、いろいろな人々の美術というものを考えると、もうほとんど誰も全貌をつかめないのではないかと思うのです。私たちが知っているのは、西洋美術に限定されているかもしれない、などと考え出すと、現代において作品を制作することや美術を考える場合、どこまでその美術史、つまりゲームの内容の理解なしでプレイに参加出来るか。そして、そうしたことが鑑賞者に引き起こせるのか。その辺りは難しいんですが、そのことは森田さんに聞いてみたいし、僕自身もすごく興味があります。直感的にわかるものと、そういう歴史からわかるものとの、現代美術の場合引き裂かれているような気がするんです。

森田／ゲームとプレイの話ですが、これは単純に対立させられるものではなく、両者は互いを支え合う関係にあります。数学の歴史も、ゲームとプレイの間を行き来してきました。基本的には、ゲームをちゃんとやれないとプレイに行けない。一つのゲームを徹底的にやってこそ、そこ

からルールを壊したり、逸脱することができる。

だから数学を「プレイ」したかったら、数学というゲームがまずはできないといけないのだけれど、その数学というゲームがどんどん難しくなっている。美術もそうかもしれないですが、数学の場合、ゲームに参加出来るまでに獲得しないといけない知識が多くなり過ぎていて。ただ、こういう状況も、長い目で見れば改善されていくのかなとは思っています。

たとえば、ベルンハルト・リーマン(1826-1866)がリーマン面を考えた時に、それは当時最先端の数学者が長年培った直感によって、やっととり着けるアイデアだった。今は、集合論を勉強して、ある程度きちんと手続きを踏んでいけば、学部生でもわかる。そういうことが数学の歴史では何度も起こっている。だからこそ、数千年の数学の歴史を、小・中学生が数年で駆け抜けていくことができる。

ゲームに参加するために獲得しなければいけないルールのセットは、確かに増えているけれど、それを圧縮する技術、方法というのが出てくる。今後もそうしたことは起きていくでしょう。そこで機械がとて大きな役割を果たす可能性があると思います。

当たり前のことですが、人間が数学をしてきたわけだから、今の我々がやっている数学というのは人間向けに設計されています。そのため、コンピューターに数学を説明しようとする翻訳が大変です。でも、これからはもっと、コンピューターにも伝えやすい言語で最初から人間も数学をやっていくようになるかもしれません。機械の力を借りることで、数学の学習の新しい回路が開け、研究に参入するまでの障壁が意外な仕方を取り払われる、みたいなことは起こり得ると思います。

平川／より短い経路が見つかったり、爆発的な

圧縮が可能になるというのは、ロジックの積み上げでできているか故の強さだと思います。一方で美術の歴史は圧縮できないのではないかと。ただそれを全部書くというのが一番短くて、圧縮不可能なものというのが、そのまま美術の歴史になっているのではないのでしょうか。

中尾／「圧縮」に関して、最後にすこしだけ話に入ってもいいですか。

デュシャンが制作していた当時、実際に実現できなかったようなものを平川さんは作品で作られていて、それが先ほど話にでてきた4次元の球体の映像作品(図2)です。当時の人たちが頭に思い描いていたけれども、実際に目の前に実現できなかったもの、例えば、長い間、絵で具象的に描いていたものが写真でぱっと写せるようになったことや、コンピューターを使って頭の中のをより正確に可視化できるようになった、という意味では、美術の歴史は技術的に発展しているといえます。一方、圧縮出来ないのでは、

という方向で考えると、数学的な意味での圧縮や理解とは別の「解釈の不可能性」、つまり答えを拡散させるあり方がある。ひとつのものに集約して、みんなで同じものを見て、同じものを見ながら全部バラバラにしてしまうという、美術のもつ根本的な「理解の不可能性」というのでしょうか。人によってはすごく嫌悪感を持つ「意味がわからない」となる部分は、圧縮出来ないだろうと思っています。

平川／ありがとうございました。本当にその通りです。

森田／圧縮への情熱みたいなものはすでに弱くなってきているんじゃないですかね。そもそも「わかる」ということを自分がやらないといけないのかどうか。

例えば、今日展示の導入部分にあった、平川さんの木を使った作品では、映像を人間が普段見ないようなスケールまでクローズアップして、



図2 | 平川紀道《S³》2019年

それを別の情報に変換していました。このとき例えば、クマムシが木の表面を這っていたとします。クマムシは人間よりも木とのインタラクションに熟練していますよね。少なくとも経験の歴史はずっと長い。木を理解するなら、コケやコケの中に住んでいるクマムシの方が、人間よりも面白い探求の仕方を知っている可能性がある。例えば、クマムシを3万匹ぐらい放して、その動きを情報として集めてきて…というような作品を想像してみる。そうした時に、そもそも自然は膨大な計算をしていたということに気づく。人間が計算をし始めるまでもなく、この庭でも、膨大な計算が行われている。人間が計算したり、自分の頭の中で何かをわかったりしなくても、地球上の生態系全体として、すでにとてつもない情報処理をしている。

それを圧縮しなければならぬと思うのは、人間が自分で何かをわかろうとするからですが、わかるということを生態系全体でもっと分担したらどうか。そのために、目に見えていないけれどすでに行われていた計算を可視化し、顕在化させていくという道もある。

平川／おっしゃる通りだと思います。本当に共感します。そういうことを考えていくと、生きていくだけでいい、といった方向にどんどん行って行くと本当に思っています。そうなりますよね。

森田／その上で何が楽しいかですよね。ブッダは、人を救うのが楽しいと思ったから救ったのだと思う。「生きているだけでいい」というベースの上で、何が自分にとって楽しいか。

平川／「世界は計算だ」というと、あるがままに計算が進んで行くのを眺めているだけで、生まれて来て良かったな、と思う。

森田／そういう意味では、「石見」というのはすごく哲学的ですね。石を見ているだけでいい、と。カッコいい地名です。

平川／そうですね。石見地方は本当にゴツゴツした地形で。ただ、石を見ていると食いっぱぐれるような土地なので。漁師さんもいれば、農業をしている方もいます。究極的には「石を見て楽しい」というのは、結構いいですね。

森田／先ほどの小説(*Bewilderment*, 2021)で、父親は息子の心を何とかして救おうと七転八倒するのですが、ある時に気づくんです。息子が求めていたものはすごく簡単なことだったのではないかと。もういなくなった息子が夢のなかに現れて、お父さんに“Can you believe where we were?”(僕たちがさっきまでどこにいたか、信じられる)と話しかけるシーンがあります。お父さんは息子をいろんな惑星に連れて行ってあげるので、この宇宙はほとんど虚無で、どこに行っても知的生命とは出会えない。惑星をいくつもわたり歩いて行く中で、あるとき息子が「お父さん、さっきまで僕たちどこにいたか、信じられる？ 空があって、川が流れていて、川の底にイモリが歩いていて、太陽の光がせせらぎに反射して…。それをお父さんと一緒に見て、お母さんのことを思い出しながら話している。信じられる？ そんな所に僕たちはいたんだよ」と。その夢を見て、父親は気づくんです。息子が願っていたのはとても簡単なことだったのかもしれない。つまり、ただこの世界を見たかったんだ、と。まだ時間があるうちに、少しでもこの世界を見て、それを自分にも見せてくれようとしていた、それだけだった。父親は息子のためにいろいろなことをして、研究者としてはほとんど仕事ができなくなっていく。息子をホームスクーリングして、論文も発表出来なくなって、それで

も、息子を失ってしまう。けれど、彼は常に息子が「この世界を見たい」ということを応援していた。息子は「明日が今日のコピーであるかのように生きるんじゃなくて、一度きりしかない今を一つでも見たい」ということを貫いた。その意味で、生き続けていたのです。

おそらく石を見るという話もそうですが、僕たちの本当の願いはとても簡単なことなのだと思います。「こんな所に僕たちがいるって信じられる?」というロビンの言葉の通りです。僕たちはどれほど願ってもたどり着けない宇宙の、どれだけ探しても見つからない場所において、時間があるうちにもっとこれを見たい。それなのに、「一度きり」しかない現在に目を開くのではなく、明日が今日のコピーであるのかのような世界を作ってしまった。「明日が今日のコピーだ」と思うことによって、自分たちの心を守ろうとしている。

今起こっていることは二度とない。二度とないその偶然を、目を開いて見る。これはすごく難しいし、恐ろしいことでもある。だけど、同時にとてもシンプルなことでもあると思います。

平川／今回、展覧会のタイトルに、「既知の宇宙」のあとに「未知なる日常」とついています。これには、明日が今日と同じようであることを望む、というかその方が楽である、という態度から少し逸脱する、という意図を込めているところがあります。自分が見ているものが、自分が知っているものであって欲しいという欲求が、人間にはあると思っています。大人になると、今日のトークの前半であった、子どもの「ものが落ちるのが楽しい」という世界とはとんとん離れていき、自分が見たことがあるもので、目の前に対峙しているものを説明できた方が楽だから、日常で目にするすべてが知っているものであって欲しい、というバイアスは、ずっとあるのではない

かと。それを強く感じるので、「あの作品がわからない」と言われると、どこから説明するべきかわからなくなってもものすごく疲れるんです。さきほどのホテルの話でいうと、「ホテルがなぜ光っているか知らなくても、ホテルはきれいだ」ということなんです。数学の話でいうと「無かった概念を見つける」ということだと思っんです。自分が知らないものをどうやって受け入れるか、というのは、生き方の問題になってしまいますが。そういうことまで含まれてくるタイトルだと思っています。

森田／コミュニケーションが面白いのは、単純に「こんにちは」「こんにちは」というやり取りが成立するためにも、僕たちは現在の中だけにはなくて、ちょっと先の未来を共有しないといけないんです。こうやってお話をする時に、平川さんがちょっと未来をシミュレーションしていて、僕もシミュレーションしていて、そこに重なり合うことがないと対話にならない。だから、僕たちの対話は現在のなかに閉じているわけじゃなくて、未来と一緒に予測して、あえてそこを重ね合うことによって手応えを感じている。未来の予測が完全に重なってしまえば退屈です。会話の先が完全に見通せていたら耐えがたいほどつまらないかもしれない。でも相互に予想が一切重ならないと、お互いが単なる支離滅裂なおかしな人、ということになってしまう。だから、お互い予測を重ねながら、その重なりが大きすぎず小さすぎず、ギリギリわかるような気がする、そういうとても際どいところに、対話の面白さはあると思うんです。僕たちは対話したいし、コミュニケーションしたい。その背後には、ある程度予測可能な未来の共有が前提としてある。

荒川修作(1936–2010)というアーティストがいて、荒川さんの作品《三鷹天命反転住宅》⁽⁷⁾に僕は以前住んでいたことがあるのですが、彼

との会話は、常にこちらの予測を裏切る緊張感がありました。でも、油断していると僕らはついに、予測可能性の方ばかりを高めていってしまふ。結果として、いまの世界では「過去が未来を食べている」と表現したのはアメリカの哲学者ティモシー・モートン(1968-)です。

コンピューターのシミュレーションは、そのままではただ「過去が未来を食べている」典型ですが、機械と人間が相互作用することを通して、何か新しいものがそこに開ける。

先ほど、平川さんの作品で「何億回かやっていると、黒色の面が最後に白色になるかもしれない」とおっしゃっていました。コンピューターを使うと、僕たちは日常のタイムスケールの感覚を越えられる。人間だったら疲れちゃうけど、コンピューターなら原理的には、この計算を永久に続けられるはずだと思う。

でもそれはあくまで「原理的には」であって、「現実的には」ではない。例えば130億年間、同じ計算をコンピューターで続けられるか、というと、その前に太陽系が終わってしまうとか、計算を支えている物理的な条件が崩れていきます。コンピューターがいつまでも安定的に作動していくというのは、あくまで理念的な空想です。コンピューターが作動できるような地球環境の条件は、1億年後にはもう無いかもしれない。それぐらい、実は刹那的なものかもしれない。

平川／やはり、時間芸術を作る時に、時間をそこに流していかないといけないので、時間をどうにかして作るわけですが。身体表現をする人は、また違う感覚を持っていると思うのですが、映像を作る人はやはりフレームで割って、それが一定の速度で流れていくことでそこに動きが生まれて、といった作り方をします。僕のようなプログラマーの場合、繰り返して考え、同じ処理が繰り返されていくなかで、何か起きていくと

いう時間の作り方に、どうしてもなってしまいます。先ほどの話と繋げると、印象的だったトピックが「計算というメタファーの犠牲になるな」と言われているじゃないですか。これは、本当に自戒を込めて…「宇宙は計算が続いている」と思っているけれど、本当に「計算というメタファーが正しいのかで」ということは、きちんと考えないといけない。計算機を使って芸術をやりながらこういうことを思っているわけです。これを考えると本当にどん詰まりというか、だとしたら何が計算の代わりになり得るのかと考えると、僕は思考が停止してしまっ…。

森田／それは僕もずっと考え続けていることですね。

平川／それこそ僕の場合は、石を見ているしかやりようがないようになってしまうのですが。計算という概念ではないことで、もしくは計算という概念が拡がるということかもしれないですけど。トークの冒頭にお話しされたように、何かが見つかることで、ぼーんといろいろなものが…。

森田／例えば、とても楽しいときや幸せなときなど、「時間が早く進んだ」ように感じますが、究極的には「時間がない」と感じることもある。「時間が消える」といいますか。『時間は存在しない』⁽⁸⁾という本もありますが、物理的に考えると、時間というのは大局的には存在せず、局所的にしか成立しない。だから、時間というのは「無い」のかもしれないんですけど、普段僕たちは時間があるかのように感じて生きている。九鬼周造(1888-1941)⁽⁹⁾は、僕たちが平生の意識状態の時には感じている水平方向の時間の流れとは別に、垂直方向に円環する時間のようなものがあると言っています。「一度きり」と「永遠」が近いというのも、垂直方向に開ける時間のこと

だと思います。僕たちは、「永遠の現在」のようなものを、直感的には感覚し、体験することができ。だけどこれを知的に把握するのは難しい。「知的に把握する」ということ自体の限界かもしれません。

莊子(紀元前369年頃-286年頃)⁽¹⁰⁾は、「知的に把握することをやり過ぎてはいけません」と言っています。例えばうちの息子も小学校に入った時に、「人間は人間から生まれるんだけど、最初の間はいつ生まれたのか」と訊いてきました。それに対して、普通の答え方は「ホモサピエンスというのがいて、20万年くらい前に誕生したんだけど」となるじゃないですか。そうすると、ホモサピエンスはどこからきたのか、脊椎動物はいつ誕生したのかと、どんどん遡って行って、「最初の間はいつ生まれたのか?」との質問にちゃんと答えようとする、最終的には、「宇宙はいつどうして誕生したのか」というところまで行ってしまふ。そして、ここまでいくと、今のところ地球上の誰ひとりとして答えることができない。つまり、子どもの素朴な「最初の間はいつどうして誕生したのか?」という疑問に対して、科学的にきちんと答えようとする、実は問題を先送りしていくことしかできない。138億年分問題を先送りして、138億年前までいくと、もうそれ以前については何もわからない。

莊子はこれに対して、先送りとは別の解決を考えようとした。つまり、物事の原因を自分の外側を探していたら、究極的には先送りにしかならない。だから「私というのはどこから来たんですか?」という問いに対して、知的に答えるのではなく、直感的に答える。自分自身の根拠は、自分自身の中にあるのだ、と。だから、「最初の間はいつどうして生まれたのか?」と少年に聞かれたら、莊子なら「いまここにいる僕たちこそが『最初の間』だよ」と答えるんじゃないかと思う。僕は実際、あの日、息子にそう答えました(笑)。

先送りしないで答えようとするとうならざるを得ない。

平川／なるほど。本当に思考停止しますね…。最後に先ほどの話に行き着いたのはすごく良かったと思います。結局、何もわからないじゃないか、という結論がすごくいいですね。

展覧会に関連して話をすると、野村さん僕も東京大学のKavli IPMU(カブリ数物連携宇宙研究機構)で滞在制作をしていて、その広報の方が「今の科学というのは床と天井がない、壁を無理やり作っているけれど、ブラックホールの内側や、宇宙の一番初めの点のことがまずわからないし、宇宙の外側のこともよくわからない。だから、床も天井もない状態で、無理やり建築をやっているようなものだ」という話を、よくされていました。今日の話の途中でも出てきましたが、今の科学がすくい損ねるものがあり、近代科学は成果がものすごいから絶対のように見えています、本当は絶対ではない、ということなど。今日の対談の最後にこうした話ができるのも、とても良かったと思って、聴いていました。

森田／説明ができず、理解ができなくても、「しかるべき配置」になると起きてしまうことがあります。生命や心の誕生もそうだったのかもしれませんが、平川さんに限らず、人間がものを作るというのは、「しかるべき配置」を探していることなのだと思います。こうやって人が集まって、話をして、という場面にも「しかるべき配置」がある。そういう素晴らしい配置が、学校の帰り道にたまたま出来てしまうということもあるかもしれない。

僕は、美術作品を作るわけではないですが、本を書き、思考し、話をする中で、そういう「しかるべき配置」を作ろうとしている。だから部屋で考えるよりは、こうやって人前に立ちま

す。人がこれだけ集まるということは、強烈なことです。この宇宙を探しても、人のような二足歩行している知的生命体はほかにいない。それがこれだけの密度で集まっている時点で、相当特異な空間になっています。この配置は、あと一步で、何かとてつもないところに通じているのではないか。そういうふうに感じているのです。

平川／そうですね。「しかるべき配置」ということで、じっくりきます。これで、そういうふうにもう一周してしまうなと思います。そうすると、芸術がやっていることが神聖なことのように聞こえてしまうと不本意ですが。ただ、実際にそういうところはあるんです。確かに「しかるべき配置」というのはあって、何かは今、劇的に変わったという瞬間に立ち会うことも結構ありますので、それは否定しませんが。言われる通り、それがいろいろなやり方でできるというのは、実感として感じます。だから、アーティストがやっていることが、なにか特別なことをやっているように見えることが残念だと思っています。実際は、単純にアーティストの絶対数が少ないだけなのだと思うのですが。

森田／生命というのは、生き延びようとしているというより、しかるべき配置を探しているのではないか。99%の生物種は絶滅していて、存続するという目標に関しては全く達成出来ていない。ですが、「配置を変える」ことに関してはとてつもなく旺盛に実験をしていて、結果としてこの星の上に非常に特異な場を作り出している。美術家じゃなくても、子どもじゃなくても、生命全体として、ずっとそういうことをやってきている。

平川／本当にその通りですね。数学や計算と言いながら、最後はまとめようのない感じになってきました。計算ではないものを何とか見い出そ

うということが、最後に見えてきたところで、トーク終了の時間がきたようです。『数学する身体』についての対話で、心の話が出てきて、『計算する生命』で、言語や概念の話が出てきたわけです。「理系の言葉」が入り口になってはいるけど、「文系の言葉」に行き着いたと思っていて。この「理系」と「文系」の分け方の話、この話もしようと思っていましたが、時間が来てしまいました。

森田／時間は存在しないから(笑)。

平川／では、「永遠の現在」を続けますか(笑)。

「理系」と「文系」の話をしたくて。今日は二つに分ける話が結構出て来たなと思っています。森田さんの著作のタイトルも二つの言葉で成り立っていますけど。美と論理という話も出てきました。行き着くところは、やはり「理系」、「文系」という言葉があると思っています…。

森田／「理系」、「文系」という言葉には深い歴史があるんです。これはもともと、ヨーロッパで宗教革命以降、神の力、あるいはその正統性が揺らいでいった。それまで真理は、神様が支えていた。ところが、神様が支えきれなくなったときに、「何が真理を支えるのか」という問題が出てきた。そこで、一つの答えは、人間が支えるのだ、と。ここに「human」という概念が構築されていく。これがいわゆる人文系の学問の起源です。一方で、神様に対して人間というのは不完全で、人間の思い込みや考えにはバイアスがかかっているので、「非人間的になることによってこそ、真理に近づける」と考える人たちもいた。この場合、「自然法則を数学的に探求する」という道を進むことになる。これが、近代の自然科学へと通じていく道です。ですから、「理系」と「文系」というのは、おおもとをたどれば神様の不在に対する対処法の違いなのです。これは、『文系と理系は

なぜ分かれたのか』⁽¹¹⁾という本のなかで科学史家の隠岐さや香さんが明快に論じられていることです。人間をバイアスと考えるか、人間を真理を支える存在と考えるか、ここに文系／理系の分水嶺がある。

平川さんが、今日は様々な二項対立の話をされました。実は、河合隼雄賞を頂いたことがきっかけで、河合さんの本をたくさん読み、河合さんがすごい人だということにあらためていま痛感しているのですが、河合さんはそうした二項対立的な思考の限界に正面から向き合った人でした。戦時中に育った彼は、日本的な曖昧なロジックや「空気を読む」ことが嫌いだった。戦後、合理的思考を求めて数学を始めたのですが、高校の教師を経て、最終的には心理学、そして物語や神話の世界へと進んでいく。

日本の神話の研究をしながら、河合さんが見つけたのが「中空構造」です。日本の神話では、善と悪が単純に対立するのではなく、大事な場面にはいつも「第三の神様」がいる。しかもこの神様は、何もしないのです。単純な二項対立を性急に解消していこうとする代わりに、矛盾や葛藤を、矛盾や葛藤のまま共存させていく秘密が、この真ん中にある「何もしない神様」の存在です。

「文系」「理系」というのも、神様の不在に対して「どちらの解決策が正しいのか」と問いをたてると、文系と理系の単純な対立、競合になります。だけど、「両方持っていることが許される状況をいかにして作るか」ということを考えていく必要がある。そのためには、どちらでもない「第三の神」が必要です。

平川／そういうものって今、現実的に、「理系」「文系」というふうに言うとか、何が対応するですかね。ちょっと見当つかないです。

森田／「理系」「文系」が対立していった背景に、

今お話したように、キリスト教の神様が真理を支えていたという文脈があります。日本人の場合、このようなキリスト教の文脈の外にいられる、というのは一つの可能性だと思います。理系、文系のどちらかを選ぶのではなく、どちらに対しても「うんうん、わかる」と言うような、第三の場所に立つ可能性ですね。

平川／話を聞いていて、思い当たる節があって。こうやって美術館で話をすると、必ず「平川さん理系ですよ」と言われるんです。「そうですね、どちらかと言うと理系かもしれないですけど」と言うんですが、これが研究機関で話すと「やっぱり文系ですよ」と言われるんです。本当に行く先々で。そういう言われると確かに、「話を合わせているだけかもしれない」と思ってしまいますけど。

森田／どっちつかずでいられる、というのが、日本語で研究したり、考えたりすることの可能性だと思います。例えば、島根県出身ということ自体が、「第三の神様」になれる、つまり欧米が主導権を握ってきた知の世界で「違うポジションに立てる」という可能性になり得る。キリスト教文化圏のと真ん中にいたら、「文系」か「理系」かを選ばないといけない。神様が支えていた真理だから、神様の代わりは何にするのかを決める必要がある。でも、そもそも真理を神様が支えていたということ一度も信じたことがない人は、どちらに対しても「そうだよー」「わかる。わかる」と言える(笑)。

平川／日本人の曖昧さの一番ポジティブな解釈を聞いている感じがしますが(笑)。すっと落ちていくものがある一方で、でもやはりこのわかり合えなさは何なんだろう、と思う時はあるんです。皆さんにはそういう人はいないですか。

森田／平川さんはまさに、「文系」の人の考え方に
なってわかる時もあり、「理系」の回路になってわ
かる時もあるのでは。

平川／良く言うとそうなんです。でも悪く言う
と、どっちも中途半端でよく知らない、というこ
となので、コウモリみたいな感じがあるんです
けど。わかり合えないということを受け入れると
いう手もあるな、と最近思うんです。もちろん対
立を避ける構造というのがあるならば、それ
が一番建設的な構造なのかもしれないですけ
ど。否応無く「理系」、「文系」には違いがある
と思っています。わかり合えなさが、そこにはやはり
あって、そこを無理やり埋める感じが僕は好き
ではないんです。例えば「アートとサイエンスの
融合」みたいな言葉は、ものすごく口当たりが良
いのですが。そんなことは無いだろうと僕は思
うんです。それは「わかり合えなさ」という言葉と
は違うかもしれないんですけど、口当たりの良
さに惑わされずに、違いをきちんと考えたい。そ
の摩擦の中で、何か生まれるということはや
りあるだろうな、と思っているところです。

森田／河合さんは、それを「梯子を下る」と言う
んです。「理系」と「文系」は絶対に違うんです。全
然違う考え方なのだけけれど、こっちに足を掛け
て、こっちにも足を掛けながら、両方の原理を深
めていく。「理系」と「文系」というわかり合えない
二つの世界の間を行き来することによって、そ
れぞれの原理を深めていく。対立するものが出
会った時には、無理して融合しなくていいし統
合しなくてもいい。対立を解消するよりむしろ、
対立している緊張関係の中にいることによって、
相互に原理を深めていくことができる。

平川／本当にそうありがたいです。今日は本当に
打ち合わせなしでお話しを始めたので、どうな

るかなと思っていて。こういう場で、あまり建前
で話すといいことが起きないですね。出来るだ
け予定調和的にならないように、こういう場で
は常々、出来るだけ率直に話したいと思ってい
ます。今日の話が、融合する方向に行っちゃった
らどうしようかと思っていましたが、今日の話の
中にもありましたが、お互いが少し先の未来を
共有しながら、決して交わることなく、うまく話
が進んだのではと思っています。ありがとうござ
います。

森田／すごく楽しかったです。ありがとうござ
いました。

註

- (1) 森田真生『数学する身体』新潮社、2015年
- (2) 森田真生『計算する生命』新潮社、2021年
- (3) 河合隼雄『ユング心理学と仏教』岩波書店、1995年
- (4) リチャード・パワーズ『惑う星』木原善彦訳、新潮社、2022年
- (5) レオンハルト・オイラー(1707-1783) スイスの数学者、天文学者。
- (6) 美術評論家。著書に『マルセル・デュシャンとチェス』(平凡社、2017年)などがある。
- (7) 2005年に完成した荒川修作、マドリン・ギンズ設計の集合住宅。
- (8) カルロ・ロヴェッリ『時間は存在しない』富永星訳、NHK出版、2019年
- (9) 哲学者。ヨーロッパに留学し、ハイデッガー、ベルグソンらに学ぶ。代表的著作に『「いき」の構造』がある。
- (10) 思想家。中国戦国時代の宋の蒙に生まれた『荘子』の著者。道教の始祖の一人とされる。
- (11) 隠岐さや香『文系と理系はなぜ分かれたのか』星海社新書、2018年

澄川喜一寄贈スケッチブックについて

的野克之

本稿は、2020年度及び2021年度に島根県立石見美術館に寄贈された彫刻家・澄川喜一(以下澄川)の作品及び関係資料の中から、スケッチブックを紹介するものである。

これらのスケッチブックは澄川が学生時代から近年まで長年に渡って描き続けて来たもので、今回寄贈された冊数は大小合わせて269冊である。

当館では澄川のスケッチブックの存在自体は早くから把握しており、過去の展覧会においてスケッチブックの展示を検討し、調査を打診したところ澄川から断られている。澄川にとって公開すべきは完成された作品であって、作品ではないスケッチブックは公開すべきではないとの考えがあったのかもしれない。

しかし、時の経過とともに、澄川の考えに変化が現れ、この度の寄贈では手元にあるすべてのスケッチブックを快く寄贈していただいた。

両年度に渡って寄贈された大小269冊のスケッチブックには様々なものが描かれ、あるいは書かれているが、大きく分けると以下のとおりである。なお、小型のスケッチブックを澄川はメモとしても使用しており、ページの多くが文字で埋められているものも一部ある。

1. 彫刻作品あるいはモニュメントを構想する際に描いたデッサン
2. 裸婦・風景・静物など彫刻作品やモニュメントとは無関係のデッサン・写生

3. 作品のコンセプトなどの草稿

4. 講演会・挨拶・手紙などの草稿

5. 漫画・政治家の似顔絵

興味深いのは、やはり1である。澄川が発表した作品の構想段階から最終形に至るまでの、数多くの検討の経過を見ることができ、澄川が試行錯誤している様子がよくわかる。また、同じスケッチブック内に複数の彫刻作品やモニュメントのデッサンが描かれている場合も多く、数多くの作品を同時進行させ制作していた様子も分かる。多作な澄川の創作の秘密を垣間見るようである。

2は、若い澄川が絵画修行のために制作した裸婦のデッサンが多く、基礎を大切にする澄川の制作への心構えを感じることができる。ほとんどのスケッチブックには日付の記載がなく、いつ使用されたものであるかを特定できない。しかし、一部の風景や静物には描いた日付が入っているものもあり、そのスケッチブックがいつ頃使用されたのか類推することも可能である。

3は、モニュメントのコンセプトに係るものが多い。モニュメントはクライアントがいなければ制作できない。そのクライアントへの説明に使用するものであろう。

4は、講演会や挨拶などの草稿である。スケッチブックの全ページが文字で埋まっているわけではなく、同じスケッチブック内にデッサンと文字のページが混在している。草稿が書かれて

いるスケッチブックは小型のものが多く、鞆やポケットに入れて持ち歩き、移動中などのちょっとした空き時間にしたためたものであろう。東京藝術大学学長時代と思われる入学式や卒業式の挨拶文や、鳥根県芸術文化センター「グラントワ」に係る内容もあり興味深い。

5は、意外であるが澄川は一時期ペンネームで政治漫画を新聞紙上に連載していた。この漫画の構想を練ったものであろう。似顔絵は佐藤栄作や田中角栄など時の政治家で、これもその漫画に使用するつもりで描いたのであろう。

今回はスケッチブックの客観的な紹介にとどめた。今後さらに個別に検討を加えることも考えたい。全国各地に収蔵あるいは設置されている澄川の作品を考察する際に、このスケッチブックの存在が役に立てば幸いである。

(鳥根県立石見美術館 館長)

澄川喜一寄贈スケッチブック一覧

【凡例】

- ・スケッチブックに付した「番号」は受け入れ順であり、前後の番号のスケッチブックに関連性はない。
- ・「法量」は原則表紙の縦横の寸法である。一部表紙がなく用紙を束ねたものがあるが、これは用紙の寸法とした。
なお、用紙を束ねたものは厳密にはスケッチブックといえないが、寄贈時に束ねてあったため、表紙のないスケッチブックとして扱った。
- ・「面数」は、澄川が使用したスケッチブックの用紙の面数である。澄川はほとんど用紙の片面のみ使用しているが、まれに両面使用している場合もある。この場合は2面と数えた。
- ・「主な内容」は、スケッチブックに描かれる内容の主なものを記録した。
- ・「特筆すべき記載」は、スケッチブック内に文字で書かれたものの中から、作品名や日付など重要であると思われるもののみ記録した。すべての文字を記録してはいない。
- ・「備考」は、参考にすべき事柄など様々な情報を記録した。描かれているものの作品が特定できるものは作品名なども記録した。

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
1	37.2×26.3	8	マスクシリーズ		
2	36.0×26.0	40	マスクシリーズ		方眼紙1枚付属。
3	36.8×26.0	73	マスクシリーズ	「MASK 罫」「MASK-U」	〈MASK罫〉は第32回新制作展1968の出品作。
4	37.0×27.0	56	マスクシリーズ	「IN THE HOLLOW」、備考にある用紙に昭和47年(1972)のスタンプあり。	東京藝術大学事務用紙1枚付属。
5	36.2×27.7	67	マスクシリーズ、そりのあるかたち	「そりとそぎ」	
6	34.0×25.3	24	マスクシリーズ、裸婦	「MASK.UV」	
7	34.5×25.4	6	モニュメント		一部彩色。モニュメントはむいかいち温泉ゆ・ら・らくおよりんさんせ)2000(島根県鹿足郡吉賀町)。
8	37.8×26.0	44	裸婦		安井曾太郎印刷複製画1枚付属。
9	33.7×24.7	21	そりのあるかたち		
10	35.7×25.2	8	人物、建築間取り図		別紙2枚(2面)付属。
11	36.7×26.1	50	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ	「飛翔」「そりとそぎのあるかたち」 「飛翔 1981年3月21日 製作 澄川喜一 寄贈 横浜銀行」	モニュメントは神奈川県庁〈飛翔〉1981(神奈川県横浜市)。小野田セメント株式会社のロゴを印刷した紙1枚付属。
12	33.7×24.8	23	そりのあるかたち		
13	33.6×24.8	15	マスクシリーズ、そりのあるかたち		
14	35.9×25.2	17	人物、白鳥、漫画	「白鳥の死」「1959 元旦 喜」	
15	34.0×26.0	38	裸婦、人物、五重塔		五重塔は1957年に被災した谷中五重塔か。
16	32.8×24.0	42	マスクシリーズ		
17	37.0×26.0	67	マスクシリーズ		別紙3枚(3面)付属。
18	36.0×26.0	51	マスクシリーズ、詩、草稿	「四角形と角柱」 「IN THE HOLLOW」「in BOX」 「IN BOX」	詩の作者は不詳。草稿は「中央彫刻会第3回展」の挨拶。
19	36.0×27.5	76	マスクシリーズ	「IN BOX」「IN A BOX」 「In a Box」	東京藝術大学事務用紙2枚(4面)付属。
20	36.8×26.0	35	マスクシリーズ		
21	34.0×25.3	25	マスクシリーズ、人物		
22	34.0×25.4	27	マスクシリーズ	「HAKQ」か	サイズの異なるスケッチブックの用紙1枚(1面)付属。
23	34.0×25.3	38	マスクシリーズ	「仮面」「柱の中の顔」	
24	36.9×25.7	69	マスクシリーズ、都市の風景、幼児の落書き		都市の風景は雑誌の挿絵用か。
25	37.3×26.2	16	マスクシリーズ		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
26	37.7×26.0	44	裸婦		
27	33.0×25.0	37	マスクシリーズ、人物	「木の記号」「MASKと木時計」	第40回新制作展1976に〈MASKと木時計〉〈MASKと記号〉〈MASK〉を出品。
28	36.2×27.5	68	マスクシリーズ	「思考」「平行四辺形」	
29	36.2×27.6	47	マスクシリーズ	「NOV-2」「花梨柱」	
30	30.7×23.5	94	そりのあるかたち	「三つの角柱」	
31	30.0×25.0	24	肖像彫刻、人物、裸婦、ダンサー		ダンサーは着彩。
32	36.2×26.6	15	マスクシリーズ		一部着彩。
33	36.0×25.2	25	裸婦、牛、少女、人物	「1960、元旦 喜一」	少女は北九州市立門司海青小学校〈乙女の像〉1958福岡県北九州市か。牛デッサン1枚(2面)付属。
34	30.7×23.6	84	そりのあるかたち	「そりのあるかたち」	
35	30.7×23.6	89	そりのあるかたち、大黒天像	「ねじれ」「original」 「平衡A(そりのあるかたち)」 「平衡B(4枚と3本のであい)」 「対角線上の形」「木のアーチ」 「パントマイム」 「4枚と4本アーチ上のかたち」「綾線」 「一統」「心棒-78」「心棒-79」 「蝶のMASK」「MASK蝶」 「MASK」「樹-79-A」 「樹-79-b」「MAGIC BOX」	〈平衡A そりのあるかたち〉、〈平衡B 4枚と3本のであい〉の2点は第41回新制作展1977の出品作。〈マジック・ボックス〉は1975年の作。
36	36.7×26.5	13	そりのあるかたち		
37	33.0×25.0	1	MASKと木時計		〈MASKと木時計〉は第40回新制作展1976の出品作。
38	34.1×25.5	9	マスクシリーズ		
39	35.5×28.5	6	デザイン画		一部着彩。
40	36.7×26.3	31	マスクシリーズ、海外の野外彫刻スケッチ		
41	33.7×24.8	8	マスクシリーズ、そりのあるかたち		別紙8名(8面)付属。
42	38.0×26.6	1	そりのあるかたち		トレーシングペーパーに描いた裸婦1枚(1面)付属。
43	36.0×26.0	8	そりのあるかたち		
44	36.8×26.3	12	そりのあるかたち		
45	35.7×25.8	18	展覧会芳名録		No.46のスケッチブックに付属した祝電の年月日から初の個展である「澄川喜一展 MASK」(春秋画廊、東京 1973.4.2-21)の芳名録と考えられる。
46	35.7×25.8	17	展覧会芳名録	祝電に48.4.2とある。(1973)	祝電1通付属。祝電の年月日から初の個展である「澄川喜一展 MASK」(春秋画廊、東京 1973.4.2-21)の芳名録と考えられる。
47	34.0×26.0	4	そりのあるかたち、馬		別紙5枚(5面)付属。
48	26.8×19.0	17	そりのあるかたち		
49	26.5×18.8	20	マスクシリーズ、古建築スケッチ	「4枚の形」「平泉隅棟木」 「平泉屋根とのバランス」	
50	26.5×18.8	41	マスクシリーズ		〈MASKと木時計〉1976を描く。
51	26.5×18.8	21	そりのあるかたち		
52	26.6×18.6	58	マスクシリーズ、裸婦		別紙15枚(15面)付属。
53	28.7×22.6	42	マスクシリーズ、裸婦	「MASK-VU」「MASK Saxon」 「歪MASK」	別紙1枚(1面)付属。
54	26.5×18.9	57	マスクシリーズ		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
55	26.5 × 18.9	103	マスクシリーズ	「手品師の椅子」「マジックボックス」「卓上ナイフ」	〈マジック・ボックス〉は1975年の作。
56	12.9 × 7.5	15	そりのあるかたち、モニュメント、草稿		モニュメントは駒場留学生会館〈RING〉1995（東京都目黒区）。草稿は「the World RING」について。
57	22.0 × 25.5	49	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ	「M.Fuji」「TOYAMA PULAN」 「Hop Step Jump 15.21m」 「井原市 TO THE SKY」「南大沢」	「井原市 TO THE SKY」は井原市立田中美術館・田中苑〈飛翔〉1985（岡山県井原市）。
58	22.0 × 25.5	55	そりのあるかたち、モニュメント、月下美人写生	「Hop Step Jump」 「月下美人 1992.10.15 夜 9:45」 「月下美人 1992.10.15 21 時」	別紙1枚(1面)付属。「Hop Step Jump」は広島広域公園〈HOP, STEP AND JUMP〉(織田幹雄記念碑)1994(広島県広島市)。
59	22.0 × 25.5	83	そりのあるかたち、モニュメント、草稿	「Moon」「日の出」「月」	草稿は弁護士会館〈無題〉1995（東京都千代田区）の解説。
60	22.0 × 25.5	60	そりのあるかたち、草稿	「日・月 SUN・MOON」「木舞」 「一心同体 二心異体」	草稿は学長就任時1995の挨拶。
61	21.8 × 25.5	76	マスクシリーズ	「飛行計画」	〈SHIRUBE〉1974を描く。
62	21.8 × 25.5	91	マスクシリーズ	「屈折」「笑う木の椅子」	
63	21.8 × 25.5	87	マスクシリーズ、モニュメント	「平和の塔」	「平和の塔」は清瀬市中央公園〈清瀬平和の塔〉1974(東京都清瀬市)。
64	21.8 × 25.5	79	マスクシリーズ	「木時計と風景」「YAJIROBE」 「木時計とポートレイト-N」 「EBOSHI-R」「EBOSHI-Q」 「ヤジロベ」「AKAEBOSHI」	現代彫刻 20（東京セントラル美術館）1975に〈EBOSHI-R〉〈EBOSHI-Q〉〈PORTRAIT-N〉を出品。
65	21.8 × 25.5	78	そりのあるかたち、馬	「意思」	一部水彩、パステル。
66	21.8 × 25.5	64	マスクシリーズ、そりのあるかたち	「アーチ」「櫓と楠の平行四辺形」 「方形と楕円」「MASK」	
67	21.8 × 25.5	63	マスクシリーズ	「木時計の風景」「木時計F」 「木時計のある風景」「風景」	
68	21.8 × 25.5	101	マスクシリーズ、そりのあるかたち	「木のアーチ」「MASKと記号」 「MASK」「MASKと木時計」	
69	21.8 × 25.5	76	マスクシリーズ	「MASK 47」「MASK」「飛行計画」	〈SHIRUBE〉1974を描く。
70	21.4 × 25.0	38	裸婦、少女	「資金計画は計画購買で ゴールデンプラン」「1958.1」	少女は北九州市立門司海青小学校〈乙女の像〉1958(福岡県北九州市)か。
71	21.8 × 25.5	86	マスクシリーズ	「FUKEI」	「FUKEI」は風景か。
72	26.8 × 18.9	43	マスクシリーズ		〈甲冑I〉1965を描く。
73	19.0 × 27.0	23	牛、谷中五重塔、少女		谷中五重塔の焼失は1957年。少女は北九州市立門司海青小学校〈乙女の像〉1958(福岡県北九州市)か。
74	26.4 × 18.8	23	そりのあるかたち	「そりとそぎのあるかたち SHAVE and CANTED SHAPES. FORM.」	
75	17.2 × 25.4	25	マスクシリーズ		
76	18.6 × 25.6	10	マスクシリーズ	「喪」「喪衣」「喪章」「棺」「喪華」	〈喪華〉は第26回新制作展1962の出品作。
77	22.2 × 27.7	8	芳名録		大阪・現代彫刻センター「澄川喜一展」1975の芳名録。案内状1通貼り付け。
78	21.8 × 25.2	61	マスクシリーズ	「SKULL」	〈SKULL〉は第37回新制作展1973の出品作。
79	21.8 × 25.2	20	マスクシリーズ、そりのあるかたち		
80	21.8 × 25.2	63	マスクシリーズ	「黒い顔 BLACK FACE」 「垂直と水平の形」「垂直と水平」	
81	25.0 × 20.0	26	人物、裸婦、動物		
82	28.4 × 18.5	43	マスクシリーズ、裸婦		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
83	25.6 × 18.5	47	マスクシリーズ		
84	28.6 × 22.6	38	マスクシリーズ		
85	26.8 × 19.5	18	マスクシリーズ、風景	「Amsterdam 9 oct.」 「Hamburg 14 oct」 「FIRENZE Museum Archeologic」 「Milano」 「10.nov Napoli」	澄川は1976年5月から文部省在外研修員として渡欧し、ドイツ・オランダ・フランス・イギリス・スペインの5ヶ国に6ヶ月間滞在する。フラメンコのデッサンあり。
86	18.3 × 25.0	5	顔(漫画)、メモ		別紙1枚(2面)付属。東南アジアについてのメモ。
87	21.9 × 25.4	54	マスクシリーズ	「BLACK RICE」 「MASK」 「樗の角柱」 「HIKOSEN」 「KARANTASU」	
88	26.2 × 18.7	27	マスクシリーズ、漫画		
89	26.2 × 18.7	19	マスクシリーズ		
90	24.8 × 20.3	9	猫、人物	人物画に「一九五七・六・三〇」とある。	
91	18.2 × 25.1	8	そりのあるかたち、人物、果物、風景	「青島」	「青島」は中国の青島か。
92	26.6 × 18.8	48	そりのあるかたち、トロフィー	「弦のある形」 「屈折ねじれ」 「屈折した柱」 「木の三屈」	
93	19.5 × 12.5	20	そりのあるかたち		
94	28.5 × 22.6	30	マスクシリーズ、人物		幼児の横顔に「てれびをみているひでとしくん」とある。
95	13.0 × 17.0	40	マスクシリーズ		
96	19.2 × 12.5	13	そりのあるかたち、草稿	「羽黒町アメニティ・タウン計画」	1面ずつ二つの長文が記されている。ひとつはそりのあるかたちについての説明、もう一方は東京藝術大学に入学した1952年の思い出話。「羽黒町アメニティ・タウン計画」とは1986年頃に山形県東田川郡羽黒町(現鶴岡市)で立てられた計画である。
97	19.2 × 12.5	20	そりのあるかたち		
98	17.6 × 10.5	34	そりのあるかたち、モニュメント、フェニックスの翼の解説文		
99	17.6 × 10.5	21	そりのあるかたち、モニュメント、家の間取り図		
100	17.6 × 10.5	12	そりのあるかたち、モニュメント		
101	17.6 × 10.5	12	そりのあるかたち、モニュメント、モニュメントの鳥		鳥の羽のデザインはJR釧路駅(光る風)1987(北海道釧路市)に近い。
102	17.6 × 10.5	12	そりのあるかたち		
103	17.6 × 10.5	21	そりのあるかたち	「BLACK」 「○視覚的バランス」	
104	19.5 × 12.5	49	そりのあるかたち、モニュメント	「佐波の太陽」	モニュメントは西佐波緑地(矢羽根石)1986(山口県防府市)か。
105	19.5 × 12.5	13	そりのあるかたち	「響」	
106	19.5 × 12.5	15	そりのあるかたち		
107	19.5 × 12.5	23	そりのあるかたち、フェニックスの翼	「フェニックスのつばさ」	
108	19.5 × 12.5	52	そりのあるかたち、モニュメント	「アルカデラ」	
109	19.5 × 12.5	63	そりのあるかたち、モニュメント、草稿		草稿は木についての長文。
110	19.5 × 12.5	24	そりのあるかたち		
111	19.5 × 12.5	62	そりのあるかたち	「phenix」	
112	19.5 × 12.5	26	そりのあるかたち、モニュメント		モニュメントはJR 釧路駅(光る風)1987(北海道釧路市)に近い。
113	19.5 × 12.5	11	そりのあるかたち、裸婦		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
114	12.2 × 17.8	36	マスクシリーズ		
115	12.5 × 18.0	16	マスクシリーズ		
116	13.2 × 18.8	18	マスクシリーズ、そりのあるかたち、草稿		草稿は若い頃(1945年頃)の思い出。
117	17.3 × 10.5	22	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ、風景画、裸婦、草稿	「江汐湖 56.5.11」	草稿は山口県立岩国工業高等学校での講演。江汐湖は山口県山陽小野田市にある江汐公園内の湖。
118	11.3 × 17.0	74	そりのあるかたち、モニュメント		
119	11.3 × 17.0	29	そりのあるかたち、モニュメント	「およりんさんせ OYORINSANSE 2000 K.SUMIKAWA」	モニュメントはむいかいち温泉ゆ・ら・らくよりんさんせ) 2000 (島根県鹿足郡吉賀町)。
120	11.3 × 17.0	52	そりのあるかたち、モニュメント		
121	11.3 × 17.0	84	そりのあるかたち、モニュメント		
122	11.3 × 17.0	82	そりのあるかたち、モニュメント	「nise」「wing」「秋田美術館」	「秋田美術館」と記載があるものは、秋田県立近代美術館<TO THE SKY>1993(秋田県横手市)。
123	11.3 × 17.0	95	そりのあるかたち、モニュメント、風景、草稿	「nise」「wing」「秋田美術館」 「WINGS of PHOENIX」 「11/24 ダイヤモンドリング」 「DIAMOD RING」 「TO THE SKY」「SUN」 「The SUN」	草稿は木材について、化粧について、錦帯橋についてなど。別紙1枚(1面)付属。
124	11.3 × 17.0	43	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ、草稿		草稿は東京藝術大学入学時の思い出。オロチは島根県芸術文化センター「グラントワ」<OROCHI> 2005 (島根県益田市)。
125	11.3 × 17.0	74	そりのあるかたち、モニュメント、花写生、草稿	花に「1992.5.4」とある。「島根大学」	草稿は東京藝術大学美術館構想。「島根大学」は島根県立大学<WEST HORIZON SHIMANE> 1993 (島根県浜田市)のデッサンと考えられるが、現状とは異なる。
126	17.6 × 10.5	30	そりのあるかたち、モニュメント、風景	「1982.3.3 妙義山」「浅間」	
127	19.5 × 12.5	11	そりのあるかたち、ウサギと猿	「夜の森」「森の夜」「そりとそぎ」	
128	12.2 × 17.8	34	マスクシリーズ		
129	19.5 × 12.5	60	そりのあるかたち	「都鳥」	
130	19.5 × 12.5	59	そりのあるかたち、モニュメント	「1983.3.12」 「1983.2.25 K Sumikawa Wings of Phoenix」	「1983.3.12」と記されたデッサンは山口県庁<そりのあるかたち'83> 1983 (山口県山口市)か。「1983.2.25 K Sumikawa Wings of Phoenix」と記載のあるデッサンは山口県庁<フェニックスの翼> 1983 (山口県山口市)か。
131	19.5 × 12.5	41	そりのあるかたち、モニュメント	「そりのあるかたち-A」 「そりのあるかたち-B」「佐波の太陽」 「SUN of SABA」「SUN」 「木 樹 気」	「そりのあるかたち-A」と記されたデッサンは<そりのあるかたち82>1982、「そりのあるかたち-B」と記されたデッサンは<そりのあるかたち83>1983と思われる。
132	18.0 × 12.4	80	マスクシリーズ		
133	18.0 × 12.4	80	マスクシリーズ		
134	18.0 × 12.4	55	マスクシリーズ、人物、裸婦、自動車、漫画(政治家の似顔絵)	「MASK」「SONOKO」	恐らく澄川の顔を描いたであろう作品に「SONOKO」とサインがあり、澄川の作品ではないと思われる。
135	18.0 × 12.4	85	マスクシリーズ、そりのあるかたち		
136	18.0 × 12.4	78	マスクシリーズ	「白と赤のMASK」	「白と赤のMASK」は<赤のマスク>1969とは別物。
137	18.0 × 12.4	77	マスクシリーズ	「飛行船計画」	<SHIRUBE>1974を描く。
138	18.0 × 12.4	87	マスクシリーズ、そりのあるかたち		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
139	18.0 × 12.4	78	マスクシリーズ、そりのあるかたち		
140	13.3 × 19.1	38	人物、樹木、風景		一部クレパス使用。
141	13.3 × 19.1	25	人物	人物画に「26.1.55」とある。	「26.1.55」は1955年1月26日のことか。
142	12.5 × 18.0	21	人物、蛙、地図		
143	12.5 × 18.0	16	裸婦、東京タワー展望台スケッチ、動物		
144	12.5 × 18.0	27	人物、牛、縄文時代土偶写生		
145	14.5 × 20.5	36	マスクシリーズ		〈甲冑 I〉1965を描く。
146	14.5 × 20.5	33	マスクシリーズ		〈甲冑 I〉1965を描く。
147	14.5 × 20.5	27	人物、裸婦、風景、漫画ネタの書き出し(文字)		
148	14.5 × 20.5	29	人物、鳥、漫画ネタの書き出し(文字)		
149	14.8 × 18.8	29	マスクシリーズ、都内風景		
150	14.8 × 18.8	29	都内風景		
151	14.8 × 18.8	28	都内風景		
152	11.3 × 16.8	43	そりのあるかたち、モニュメント		
153	11.3 × 16.8	112	そりのあるかたち、オロチ、人物、鐘楼プラン、	「屈折」「折れる平行線」	
154	13.0 × 18.8	41	マスクシリーズ		
155	13.0 × 18.8	62	そりのあるかたち、オロチ	「そりとそぎ」「縁中の反り」 「縁とそりのある」 「縁の中のそりのあるかたち」 「上弦の月」「上弦のそり」	
156	12.6 × 18.2	82	マスクシリーズ	「水中ハウス」	
157	14.6 × 19.0	14	マスクシリーズ	「ART OF THE SOUTH PACIFIC」	
158	11.9 × 16.9	65	マスクシリーズ、裸婦	「音の形態」「黒と白」「白と黒」 「ヘアー」「三人冠者」 「テルテル坊主」	
159	11.9 × 16.9	67	マスクシリーズ	「MASK.KA.」「MASK 1971.1.17」	1971年1月17日の日付あり。
160	11.9 × 16.9	54	マスクシリーズ	「飛行船」「飛べない飛行船」	
161	11.9 × 16.9	73	マスクシリーズ	「Mask・Harp」「Harp &Mask」	
162	11.9 × 16.9	5	不明		
163	11.9 × 16.9	90	マスクシリーズ	「造られた奇跡を演ずる手品師の椅子」「ひつぎの証人席」「作られた奇跡を演ずる手品師の椅子」「現代のひつぎの証人席」「(ある時間の棺の証人席)」「Mask」「蝶」「航跡」	
164	20.0 × 14.0	115	そりのあるかたち、モニュメント	「光と風と夢(館山)」「切られる樹」 「お月さま」「そり」	
165	22.6 × 15.9	13	人物、ロゴプラン		
166	36.2 × 27.3	18	そりのあるかたち、モニュメント		
167	26.0 × 36.8	15	そりのあるかたち、モニュメント		
168	26.7 × 37.6 他	56	マスクシリーズ		スケッチブックをばらしたものの。寄贈時に束ねられていた。
169	35.2 × 25.0	5	モニュメント	「飛翔」「はばたき」	モニュメントは國學院大學渋谷キャンパス〈翔〉〈翼〉2009(東京都渋谷区)。モニュメントのプランが別紙付属。
170	41.0 × 32.5	14	マスクシリーズ、人物		
171	34.5 × 25.5	3	モニュメント、筈写生		
172	38.0 × 28.5	1	そりのあるかたち		

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
173	36.2×28.0	30	そりのあるかたち、モニュメント	「羽箱」	
174	38.0×27.0	53	そりのあるかたち、モニュメント、裸婦	「きのき」「木の木」「樹の木」「松風」「風の木」	スケッチブックをばらしたもの。寄贈時に束ねられていた。別紙1枚(1面)付属。
175	36.3×26.5	29	山口県庁プラン		別紙(そりのあるかたち)5枚(5面)付属。
176	42.0×33.0	21	そりのあるかたち、山口県庁プラン、肖像彫刻	「そりのあるかたち'83」	肖像彫刻は下関市日和山公園(国司浩助像)1984(山口県下関市)。
177	42.0×32.0	64	マスクシリーズ	「SKULL」「飛行船」「飛行計画」	別紙1枚(1面)付属。
178	42.0×32.3	17	マスクシリーズ		
179	42.0×32.3	12	マスクシリーズ		
180	41.0×32.5	10	そりのあるかたち、花、筍、海老写生	「活海老1987.4.19」「昭和六十二年五月二日曇朝」「88.5.1」	86.6の記載のある裸婦1枚(1面)付属。
181	42.0×33.0	6	そりのあるかたち、フェニックスの翼	「鶴 1982 K.Sumikawa」	モニュメント図面7枚(7面)付属。ただし、1面のみ手書き、6面はコピー。
182	46.0×38.0	4	そりのあるかたち、山口県庁プラン		別紙5枚(5面)付属。
183	46.0×40.0	8	マスクシリーズ、人物		
184	46.0×39.0	1	モニュメント		モニュメントは長野市霊園(やまびこ)1979(長野県長野市)。
185	46.0×39.0	1	人物		
186	53.8×48.0	2	そりのあるかたち、フェニックスの翼	「そりのあるかたち'81」	
187	12.9×7.5	17	モニュメント		モニュメントは広島広域公園(HOP, STEP AND JUMP)(織田幹雄記念碑)1994(広島県広島市)。
188	30.8×25.0	1	オロチ		
189	30.8×25.0	28	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ		
190	30.8×25.0	91	そりのあるかたち、モニュメント		
191	33.6×24.8	10	花写生、果物写生	「1985.4.16」「1985.4.20」「1985.4.29」「'94.10.3」「'94.10.31」	
192	33.6×24.8	7	筍写生、松茸写生	「05.5.1」	
193	22.2×27.8	8	風景	「プノンペン1991.4.28」「アンコールワット1991.4.29」「アンコールワット1991.5.1」	
194	22.2×27.8	7	山口県庁プラン		
195	27.0×23.5	15	そりのあるかたち、肖像彫刻、東京藝術大学美術学部「杜の会」会報「杜」のロゴマーク案		肖像彫刻は下関市日和山公園(国司浩助像)1984(山口県下関市)。
196	30.8×25.4	42	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ	「おつきさま」	モニュメントは下関あるかば〜と(青春交響の塔)(坂本龍馬と高杉晋作の肖像)2003(山口県下関市)。
197	19.0×14.8	5	そりのあるかたち、花写生	「2016.4/15」	
198	13.0×18.6	3	不明		
199	13.3×17.8	78	石材のサイズ、草稿	「TO THE SKY」「お月さん'96」	
200	11.3×17.0	32	年賀状用「龍」の文字		
201	11.3×17.0	51	そりのあるかたち、草稿	「月の琴」	別紙3枚(3面)付属。草稿は講演会用。
202	11.3×17.0	72	そりのあるかたち、草稿	「翼」	別紙2枚(2面)付属。草稿は島根県芸術文化センター「グラントワ」での挨拶。
203	21.0×14.9	5	そりのあるかたち		
204	21.0×14.9	8	オロチ		オロチは島根県芸術文化センター「グラントワ」(OROCHI)2005(島根県益田市)。

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
205	21.8 × 25.5	42	モニュメント、そのあるかたち、草稿	「OKAGURA グラントワ」	モニュメントは島根県芸術文化センター「グラントワ」(島根県益田市)の構想段階のものと下関あるかば〜とく青春交響の塔(坂本龍馬と高杉晋作の肖像)2003(山口県下関市)。草稿は礼状。
206	21.8 × 25.5	57	そのあるかたち		
207	21.8 × 25.5	65	そのあるかたち、モニュメント	「STORN」	モニュメントはNTTドコモ代々木ビル〈TO THE SKY〉2000(東京都渋谷区)。
208	21.8 × 25.5	31	そのあるかたち、モニュメント、肖像画、栗写生、草稿	「風門 1998」	肖像画は下村観山。モニュメントは井原鉄道井原駅〈扇〉1998(岡山県井原市)、島根県立美術館〈風門〉1999(島根県松江市)。草稿は講演会用。
209	21.8 × 25.5	65	モニュメント、そのあるかたち	「勾玉と白鳥のはばたきと飛翔をイメージするV形を構成」 「FOREIGN」[4/24 1982] 「1981.4.21」[4/27 1982]	
210	21.8 × 25.5	14	そのあるかたち、風景、花写生		
211	11.3 × 17.0	46	そのあるかたち、モニュメント、オロチ、草稿		モニュメントは國學院大學渋谷キャンパス〈翔〉〈翼〉2009(東京都渋谷区)。草稿は講演会用。
212	11.3 × 17.0	74	そのあるかたち、モニュメント、オロチ		
213	11.3 × 17.0	55	モニュメント、橋のデザイン	「メッセ下関 風」	モニュメントは高山市役所〈木精〉1996(岐阜県高山市)、プラザ枕瀬〈おつきさん〉1996(島根県鹿足郡津和野町)、いおワールド・かごしま水族館〈風〉1997(鹿児島県鹿児島市)。
214	11.3 × 17.0	53	そのあるかたち、モニュメント	「西佐波の矢羽根石」	モニュメントは駒場留学生会館〈RING〉1995(東京都目黒区)。別紙2枚(2面)付属。
215	22.8 × 16.0	21	裸婦、そのあるかたち	「木にひかかった流れ星」	別紙2枚(2面)付属。
216	18.2 × 25.6	9	そのあるかたち、ハワイ風景	「ハワイ.8.4'93」	
217	21.7 × 25.3	7	そのあるかたち	面表紙に「05-4.29」	
218	11.4 × 16.1	52	そのあるかたち、モニュメント、草稿	裏表紙に「六日市'99」	モニュメントはむいかいち温泉ゆ・ら・ら〈およりんさんせ〉2000(島根県鹿足郡吉賀町)。草稿は挨拶文。
219	11.4 × 16.1	19	モニュメント、草稿、年賀状用「龍」の文字		草稿は講演会用。
220	11.4 × 16.1	81	そのあるかたち、モニュメント、松江風景	「1/25 松江」[双月]	
221	11.4 × 16.1	34	そのあるかたち		
222	11.4 × 16.1	54	そのあるかたち、モニュメント、草稿	「松江城 1998.10.7」	草稿は講演会用。
223	11.4 × 16.1	23	モニュメント、草稿		草稿は島根県芸術文化センター「グラントワ」に関するもの。
224	11.4 × 16.1	59	モニュメント、草稿	「15.21m」	モニュメントは広島域公園〈HOP, STEP AND JUMP〉(織田幹雄記念碑)1994(広島県広島市)。草稿は山口県宇部市に関するもの、北海道虻田郡洞爺湖町の国際交流に関するもの。
225	11.4 × 16.1	82	そのあるかたち、オロチ、笥写生、草稿、2016年年賀状デザイン	「雪舟庭」	草稿は講演会用。
226	11.4 × 16.1	63	そのあるかたち、2017年年賀状デザイン	「観山邸跡地」	草稿は卒業式挨拶。
227	11.4 × 16.1	67	トロフィーデザイン、果物写生、風景、草稿、メモ、1999年年賀状デザイン		草稿は講演会用。メモは東京藝術大学美術館について。
228	11.4 × 16.1	1	不明		
229	11.4 × 16.1	48	そのあるかたち、モニュメント、草稿	「おつきさま」[お月さまのかお]	モニュメントは井原鉄道井原駅〈扇〉1998(岡山県井原市)。草稿は推薦状。

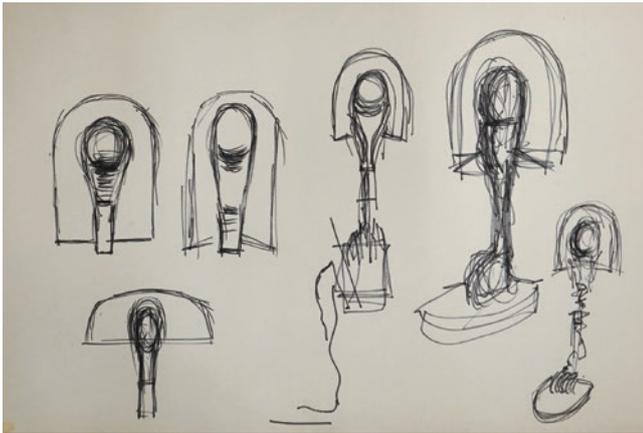
No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
230	11.4×16.1	38	そりのあるかたち、草稿	「WIND」	草稿は錦帯橋についての講演会用。
231	11.4×16.1	78	そりのあるかたち		
232	11.4×16.1	80	そりのあるかたち、モニュメント		モニュメントはNTTドコモ代々木ビル〈TO THE SKY〉2000(東京都渋谷区)。
233	11.4×16.1	7	そりのあるかたち、モニュメント		モニュメントはJR 釧路駅〈光る風〉1987(北海道釧路市)。
234	11.4×16.1	68	そりのあるかたち、草稿		草稿は木精について。
235	11.4×16.1	80	そりのあるかたち	「WIND」	
236	11.4×16.1	38	そりのあるかたち、鳥のデザイン	「瑞風」	
237	11.4×16.1	55	そりのあるかたち、草稿	「the Moon TOHYA」	「the Moon TOHYA」とはとうや湖ぐるっと彫刻公園〈月〉1995(北海道虻田郡洞爺湖町)か。草稿は講演会用。
238	11.4×16.1	17	そりのあるかたち、栗写生、2015年年賀状デザイン		
239	11.4×16.1	68	そりのあるかたち、モニュメント、草稿	「風の門」	「風の門」は島根県立美術館〈風門〉1999(島根県松江市)。草稿は講演会用。
240	11.4×16.1	20	墓石デザイン		
241	11.4×16.1	79	そりのあるかたち、オロチ、草稿	「diamond Ring」	草稿は東京藝術大学について、漆と自然について、東京藝術大学取手校舎について。
242	11.4×16.1	86	そりのあるかたち、モニュメント、草稿	「大手町オアシス」	草稿は南足柄市文化会館「金太郎みらいホール」〈TO THE SKY〉1992(神奈川県南足柄市)についての解説。
243	11.4×16.1	23	そりのあるかたち	「TATEYAMA CITY 50」	
244	11.4×16.1	45	そりのあるかたち、モニュメント	「HOP STEP JANP」 「ヘルシンキの炎」	モニュメントは〈HOP, STEP AND JANP(織田幹雄記念碑)1994(広島市広域公園)。織田幹雄は1952年のヘルシンキオリンピックにヘッドコーチとして参加している。
245	11.4×16.1	34	そりのあるかたち、モニュメント	「HOP STEP JUMP 15.21m」 「遊佐」、表表紙に「秋田遊佐」	
246	11.4×16.1	64	そりのあるかたち、モニュメント、花写生		
247	11.4×16.1	36	そりのあるかたち、モニュメント、草稿		草稿はモニュメント設置の連絡、東京藝術大学時代の思い出。
248	11.4×16.1	14	そりのあるかたち、モニュメント、草稿		草稿はモニュメントのプレゼン。
249	11.4×16.1	3	モニュメント、草稿		草稿はモニュメント説明文。
250	11.4×16.1	45	モニュメント、草稿		モニュメントは広島広域公園〈HOP, STEP AND JUMP〉(織田幹雄記念碑)1994(広島県広島市)。草稿は東京藝術大学取手校舎について。
251	11.4×16.1	50	そりのあるかたち、モニュメント	「西の門」、 表表紙に「石見空港、1992」 「島根大学」	モニュメントは萩・石見空港〈TO THE SKY〉1993(島根県益田市)と島根県立大学〈WEST HORIZON SHIMANE〉1993(島根県浜田市)。表表紙の「島根大学」とは島根県立大学のこと。
252	11.4×16.1	42	石彫、1996年年賀状デザイン	表表紙に「6/8個展用小品黒みかげ」	
253	11.4×16.1	60	モニュメント、古建築スケッチ、草稿		草稿は森英恵について。別紙1枚(1面)付属。
254	11.4×16.1	52	モニュメント、そりのあるかたち、オロチ、草稿		オロチは島根県芸術文化センター〈OROCHI〉2005(島根県益田市)、草稿は同〈OROCHI〉について。

No.	法量(縦×横)	面数	主な内容	特筆すべき記載	備考
255	11.4 × 16.1	49	モニュメント、そりのあるかたち、草稿		草稿は東京藝術大学美術館について。
256	11.4 × 16.1	96	モニュメント、そりのあるかたち、オロチ、草稿、鳥のデザイン		
257	11.4 × 16.1	45	モニュメント、そりのあるかたち、草稿		草稿は洞爺村彫刻ビエンナーレについて。
258	11.4 × 16.1	28	祠デザイン、草稿	「おつきさん」	草稿は卒業式挨拶、シンフォニア岩国について、山形県飽海郡遊佐町立遊佐中学校について。
259	11.4 × 16.1	112	そりのあるかたち、モニュメント、風景、草稿	「IBARA」、表表紙に「六日市'99」、風景に「'98.1.23 喜一」	モニュメントは井原鉄道井原駅(扇)1998(岡山県井原市)、むいかいち温泉ゆ・ら・らくおよりんさんせ)2000(島根県鹿足郡吉賀町)、NTTドコモ代々木ビル(TO THE SKY)2000(東京都渋谷区)。草稿は東京藝術大学奏楽堂竣工挨拶。
260	11.4 × 16.1	5	そりのあるかたち、モニュメント		
261	11.4 × 16.1	25	そりのあるかたち、モニュメント、草稿、2002年賀状デザイン		モニュメントは島根県芸術文化センター「グラントワ」の構想段階のもの、むいかいち温泉ゆ・ら・らくおよりんさんせ)2000(島根県鹿足郡吉賀町)。草稿は東京藝術大学取手校舎について。
262	11.4 × 16.1	22	そりのあるかたち、オロチ、年賀状デザイン		
263	11.4 × 16.1	60	そりのあるかたち、モニュメント、オロチ、草稿		草稿は講演会用。
264	11.4 × 16.1	56	そりのあるかたち、モニュメント、サインの練習、草稿		草稿は森鷗外について。
265	12.5 × 19.5	29	そりのあるかたち、モニュメント、似顔絵		
266	10.5 × 17.5	8	モニュメント、肖像		モニュメントは山口県庁前庭(鷺舞の譜)1984(山口県山口市)。
267	10.5 × 17.5	3	そりのあるかたち		
268	12.2 × 17.4	14	そりのあるかたち、モニュメント	「そりのあるかたち2008」	
269	15.4 × 10.0	17	そりのあるかたち、モニュメント、草稿		草稿は北海道虻田郡洞爺湖町について。

スケッチブック図版

【凡例】

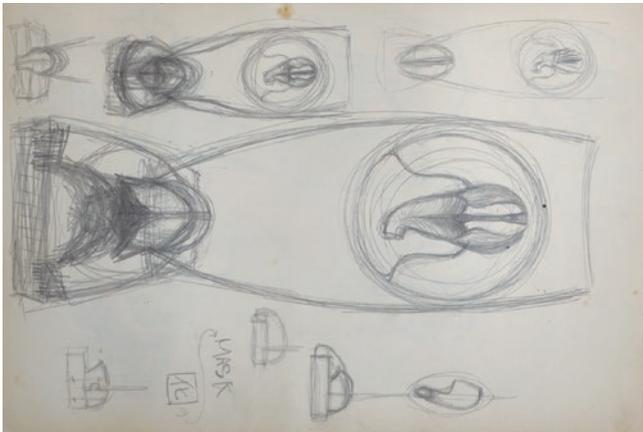
- ・ スケッチブックの面数は、ほぼ1万面である。写真の掲載に当たっては代表的なものに留めた。
- ・ 図版のNo.は、当館がスケッチブックに付したNo.である。
- ・ 掲載は縦長に描かれたページも含め全て横長とした。



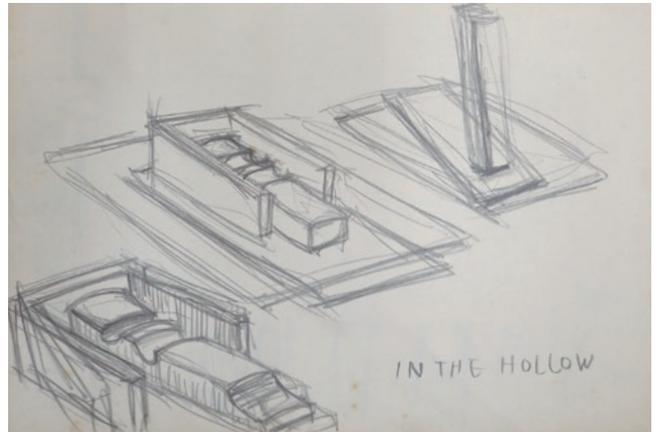
1



2



3



4



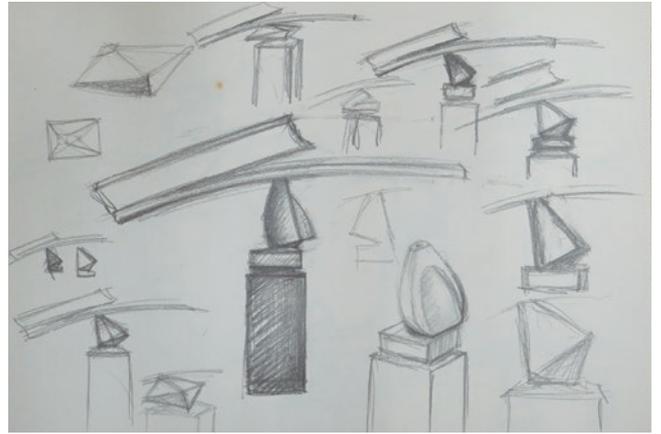
5



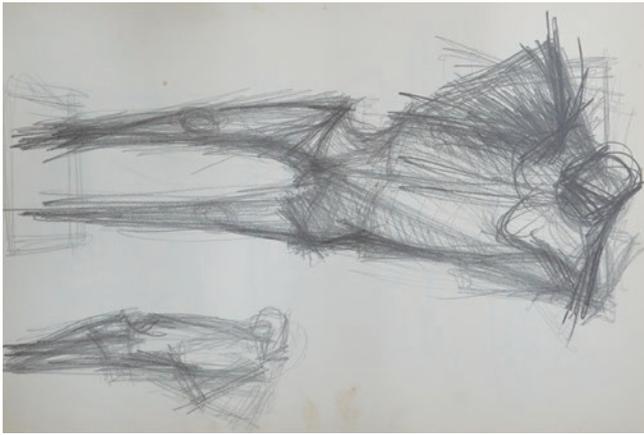
7



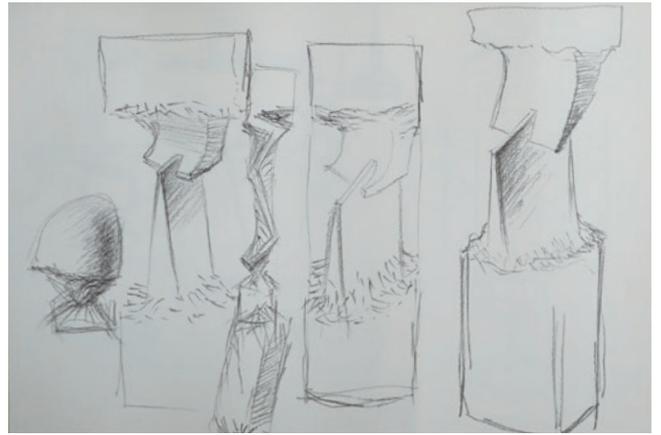
8



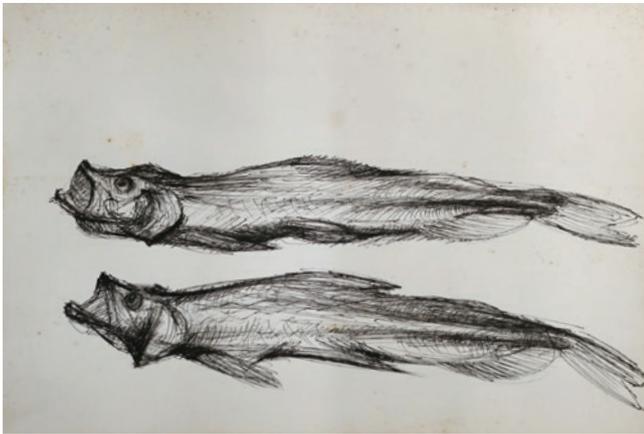
9



10



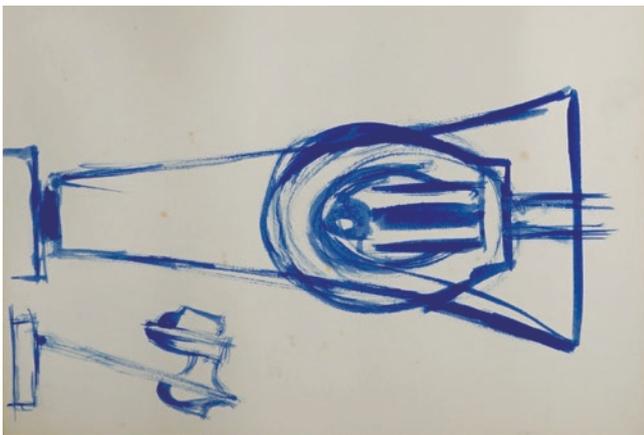
13



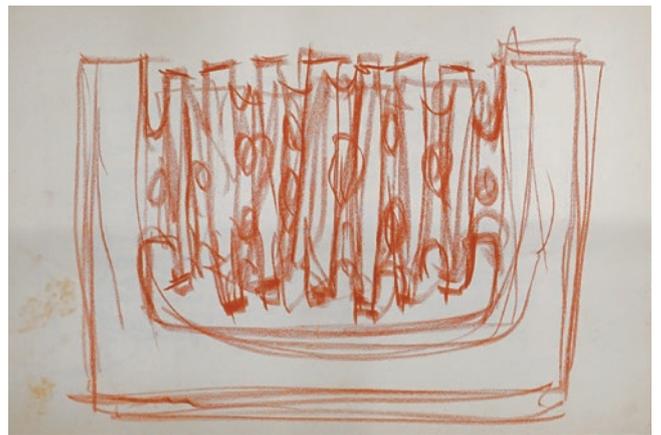
14



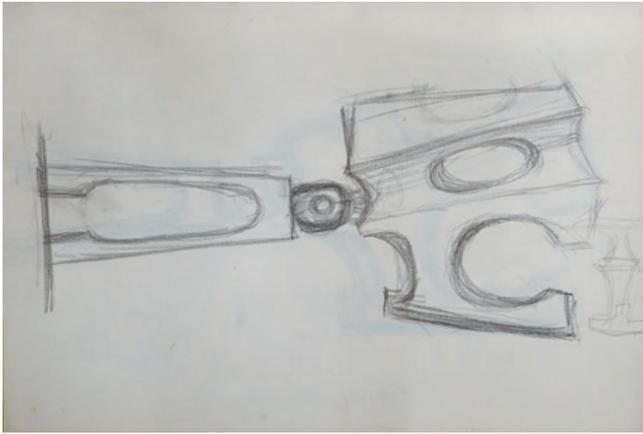
15



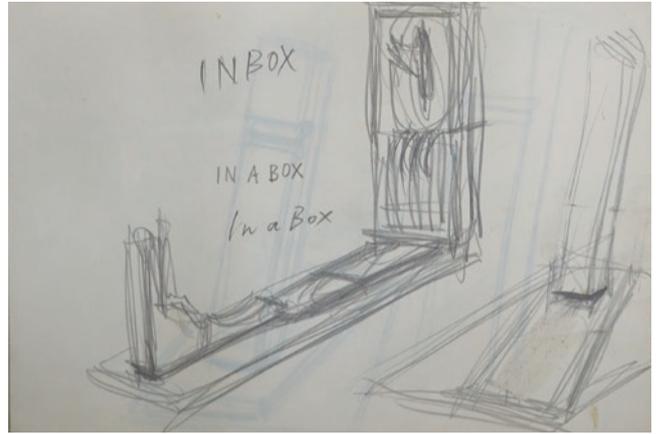
16



17



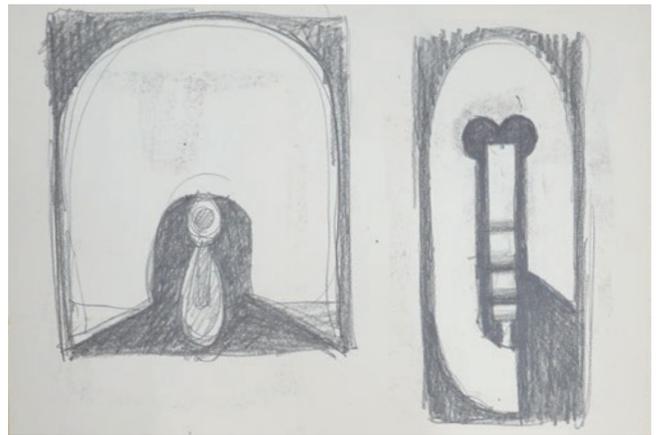
18



19



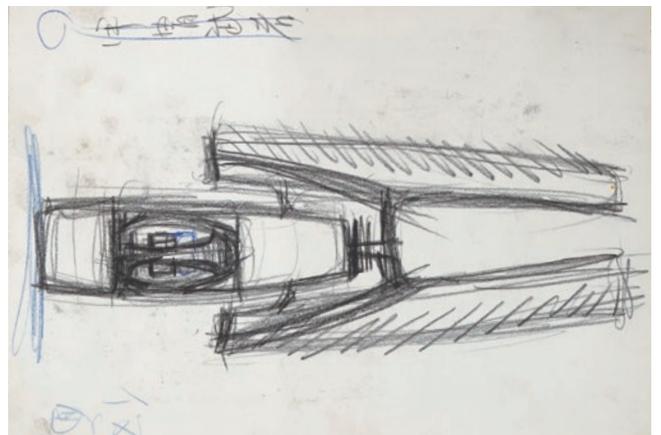
20



21



22



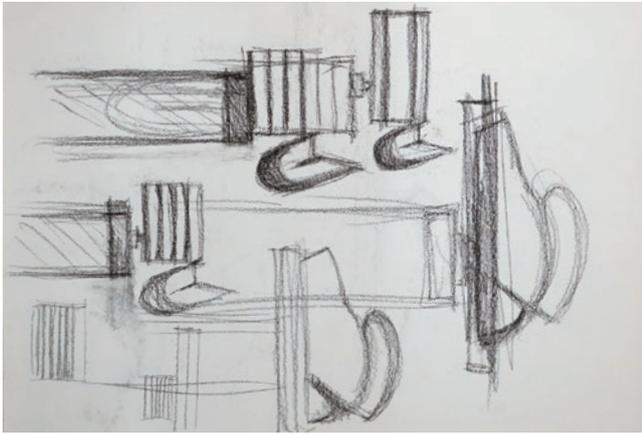
23



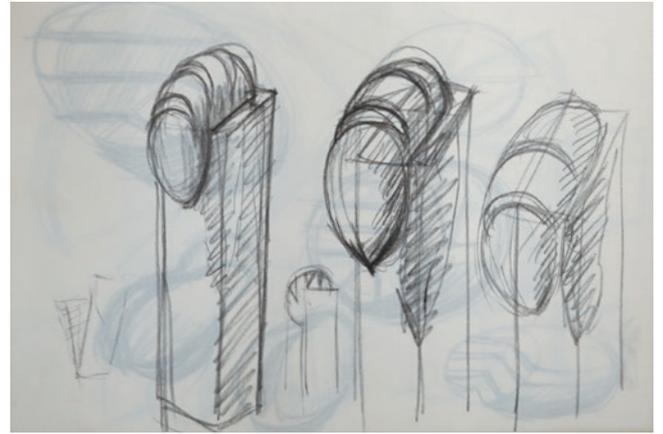
24



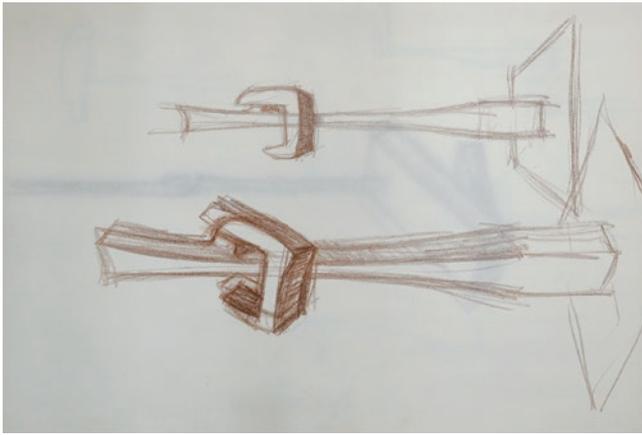
26



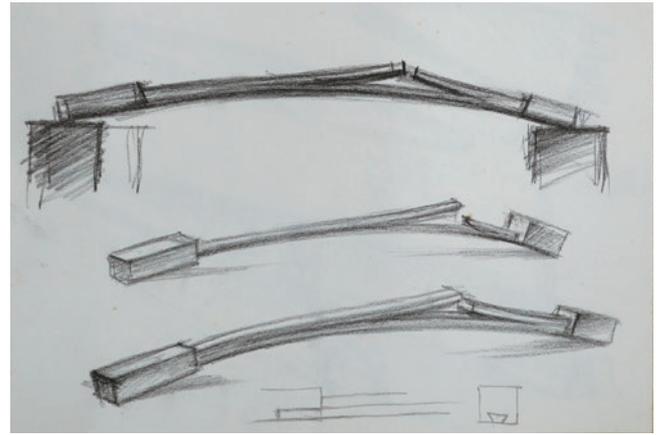
27



28



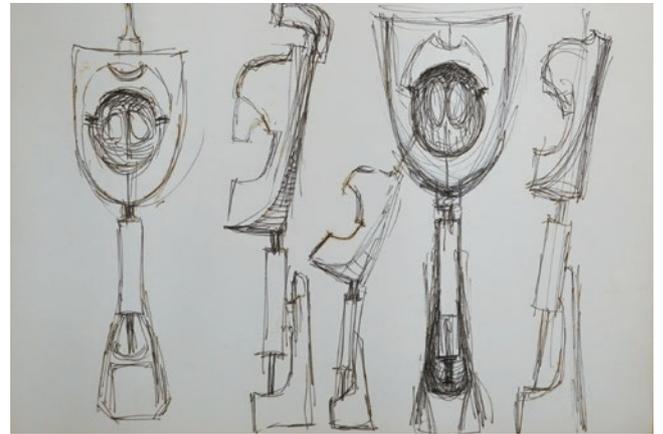
29



30



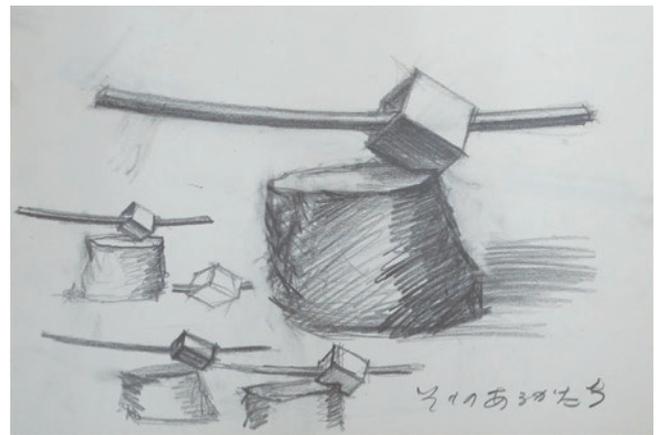
31



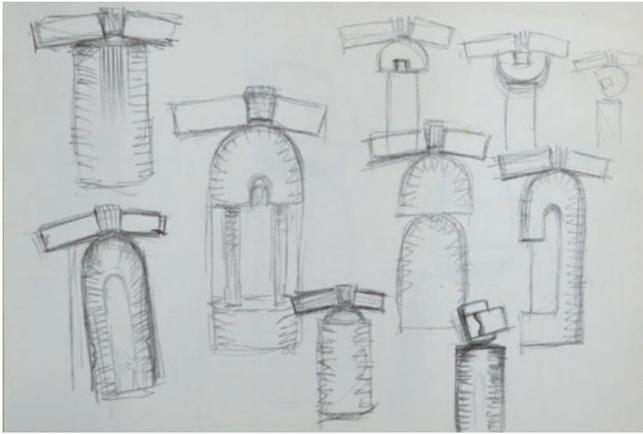
32



33



34



35



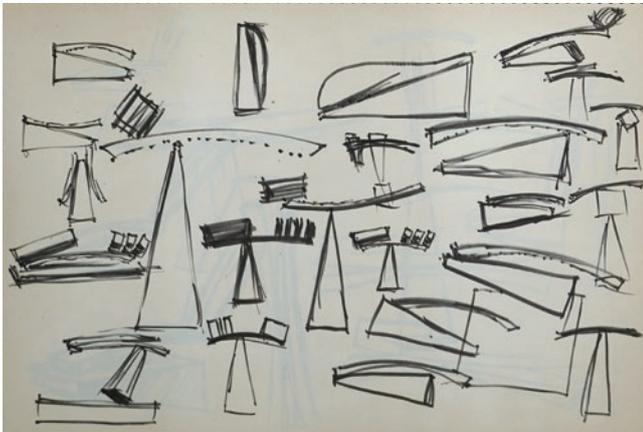
38



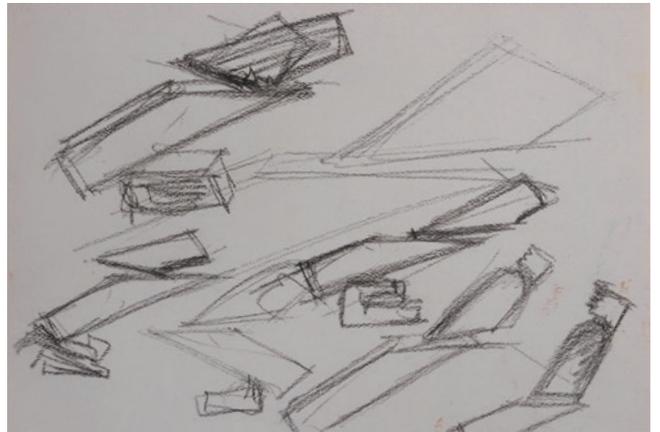
39



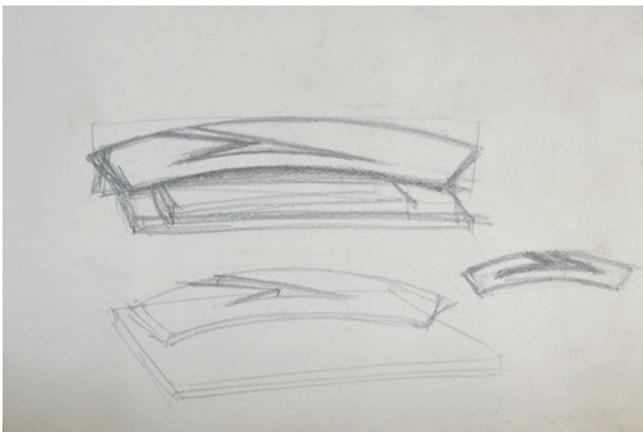
40



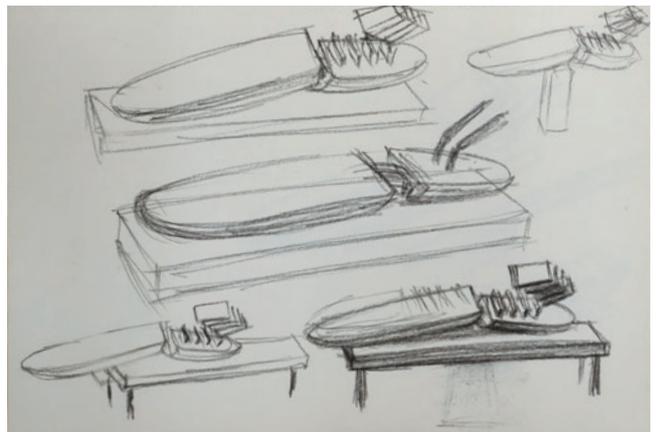
44



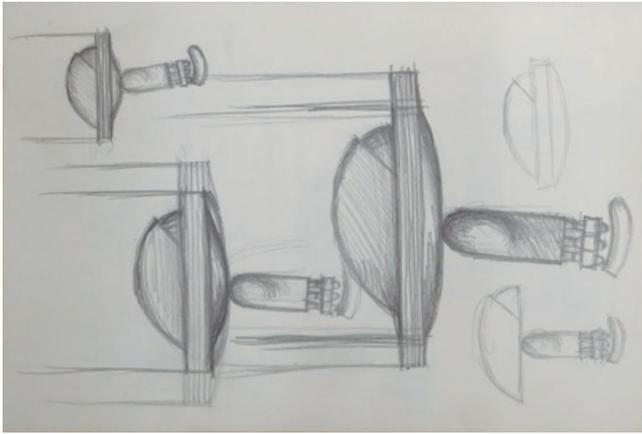
47



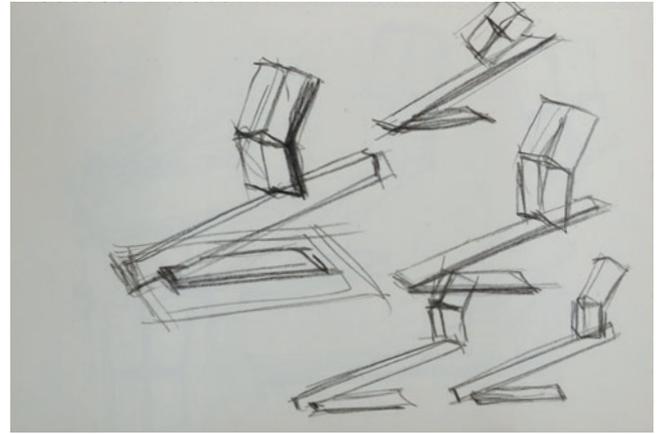
48



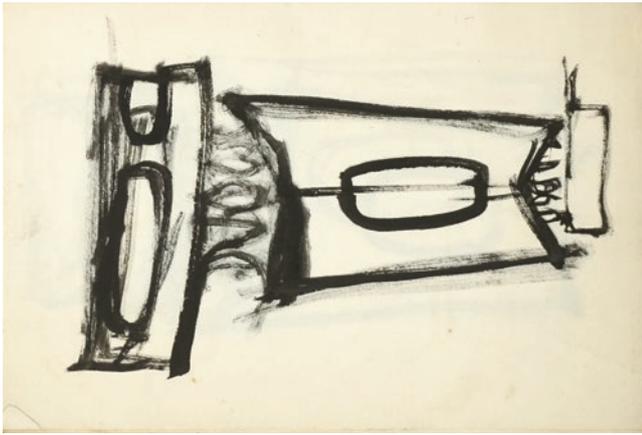
49



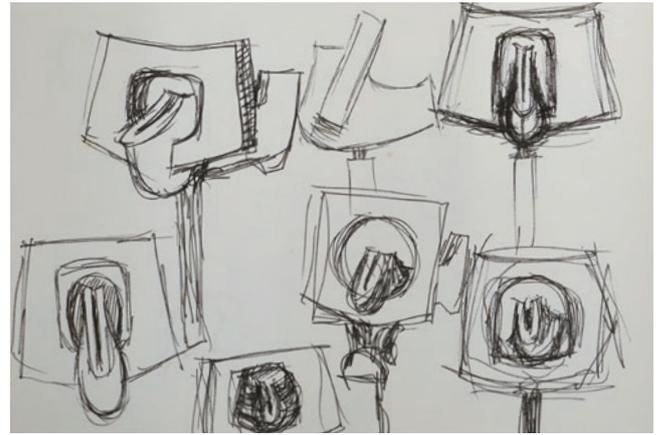
50



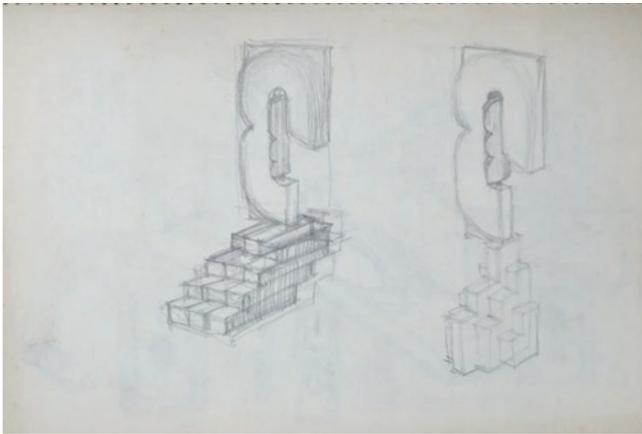
51



52



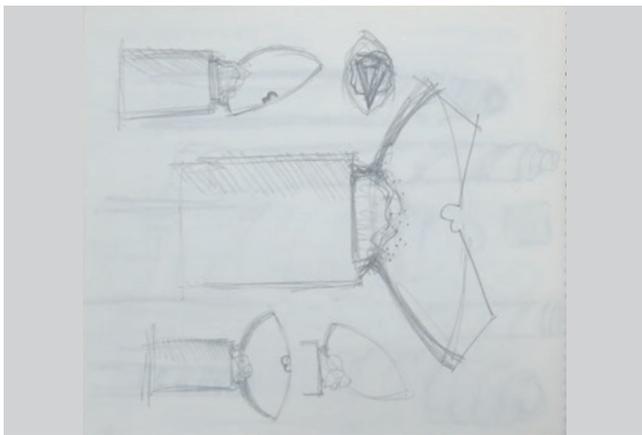
53



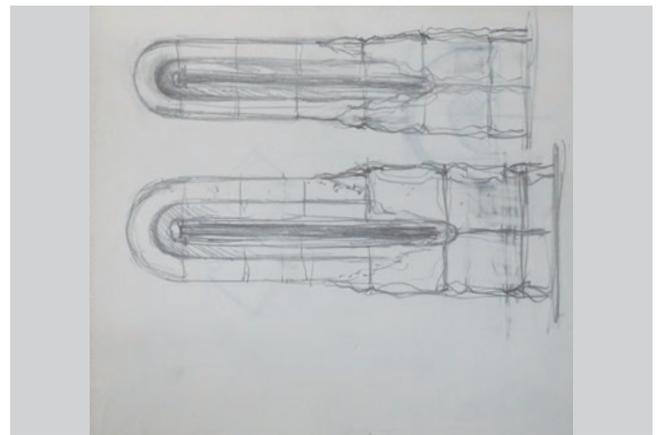
55



56



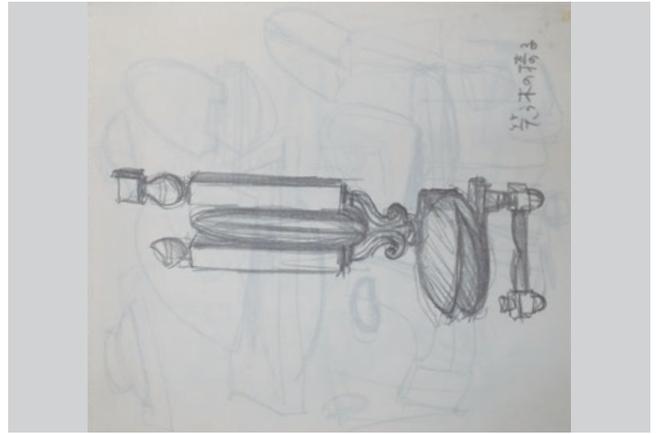
58



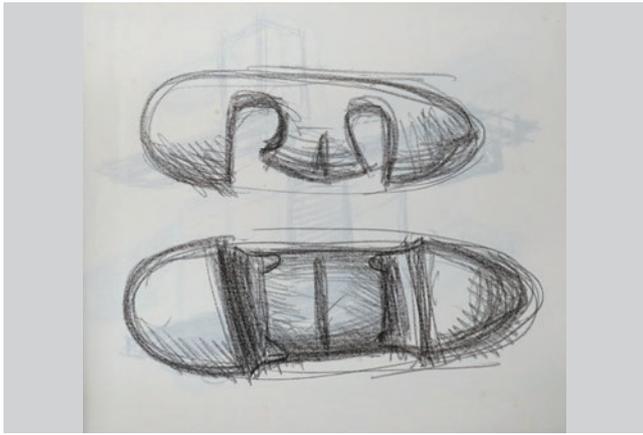
59



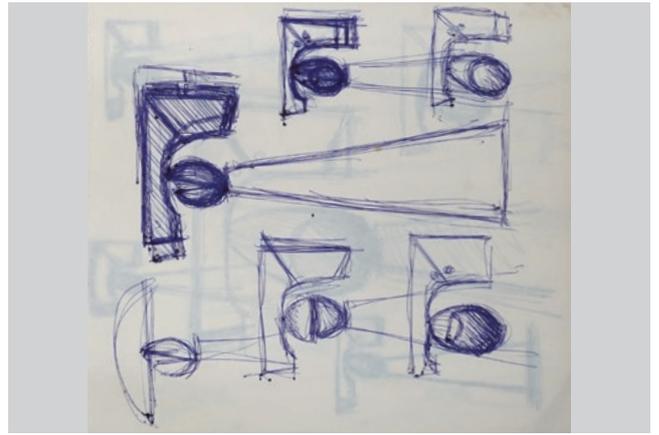
61



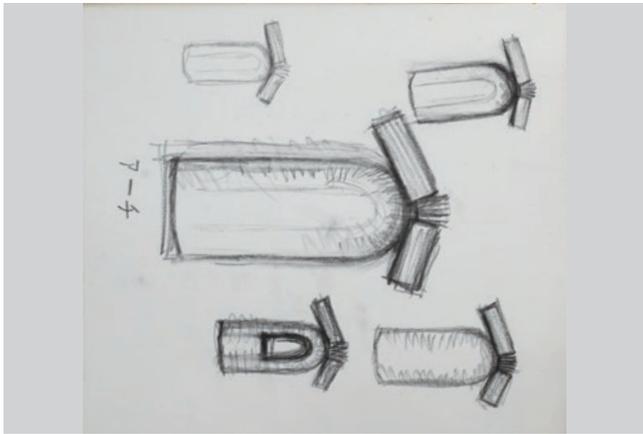
62



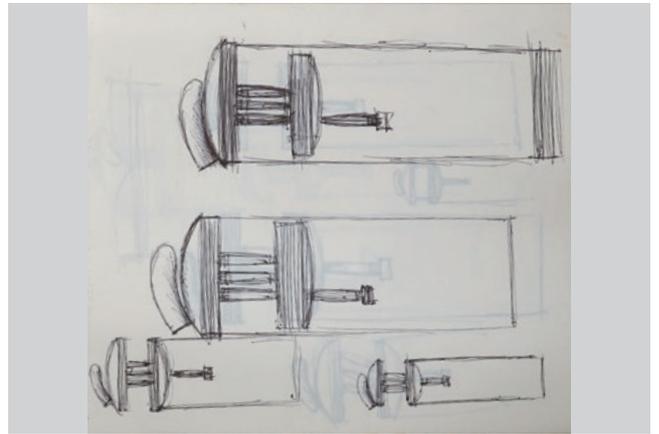
63



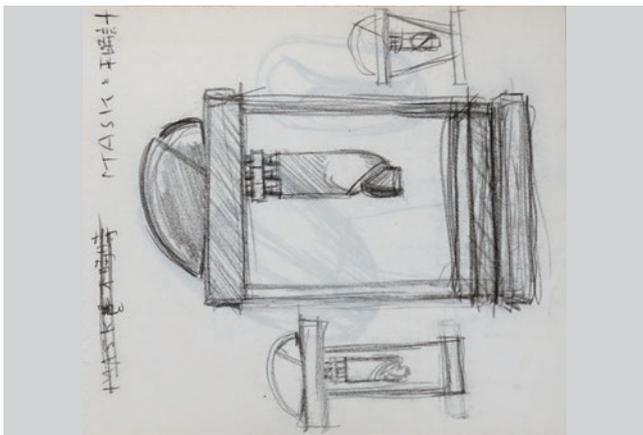
64



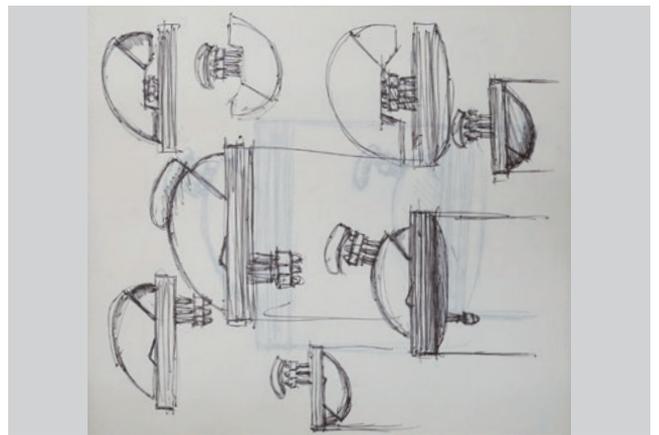
66



67



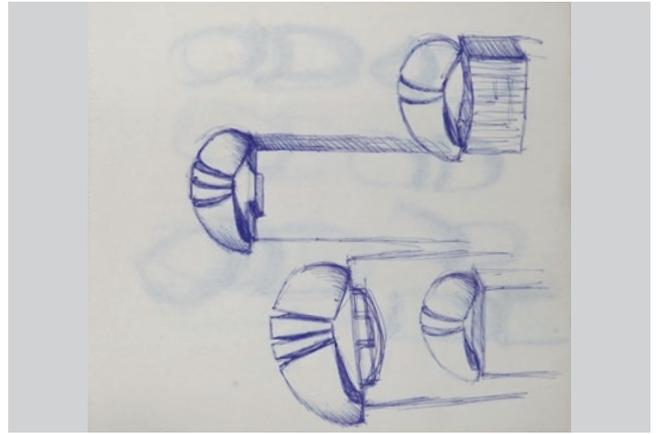
68



69



70



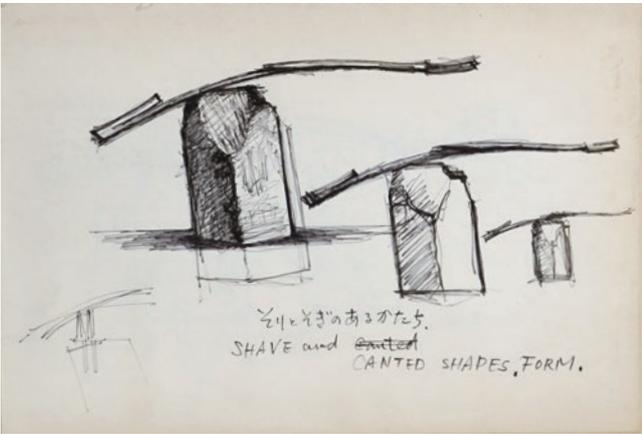
71



72

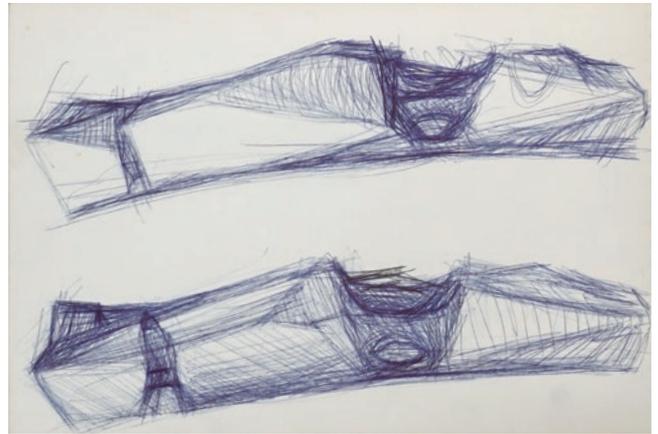


73

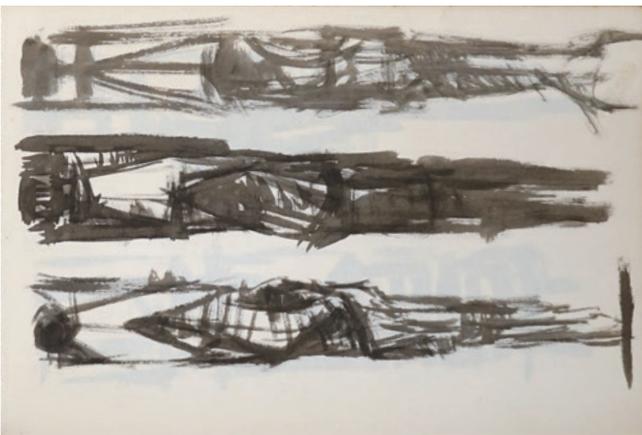


74

左の形のあるかたは、
SHAVE and ~~cut~~
CANTED SHAPES, FORM.



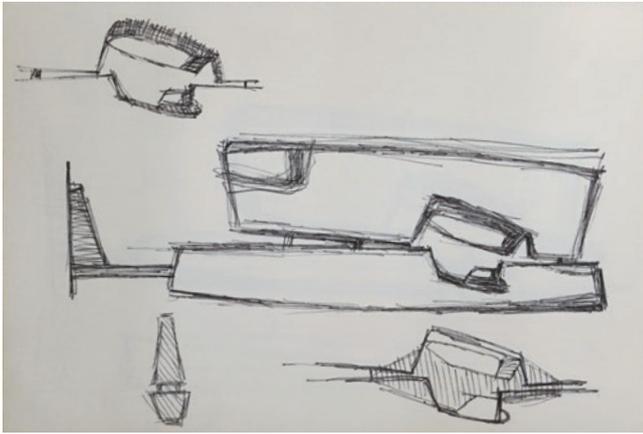
75



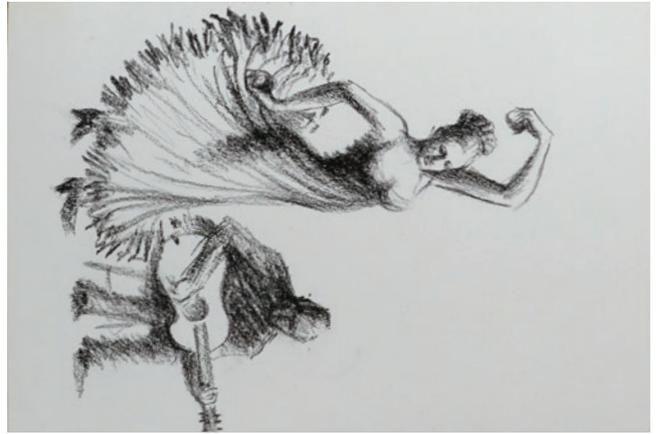
76



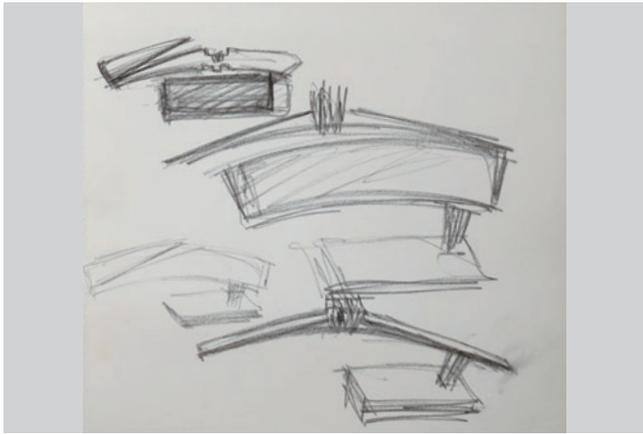
80



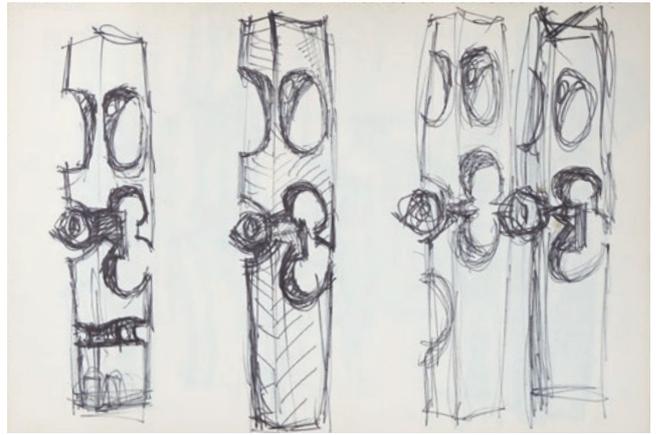
82



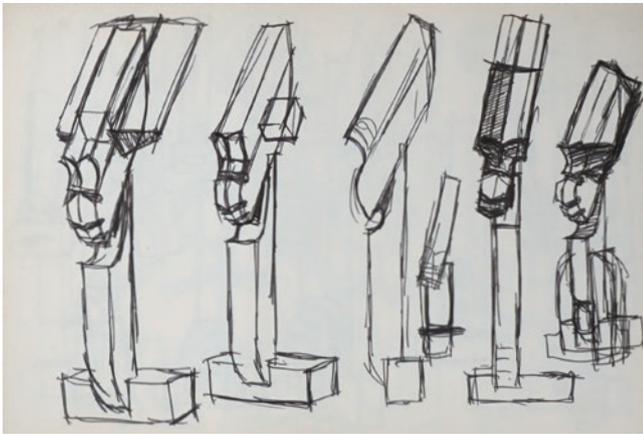
85



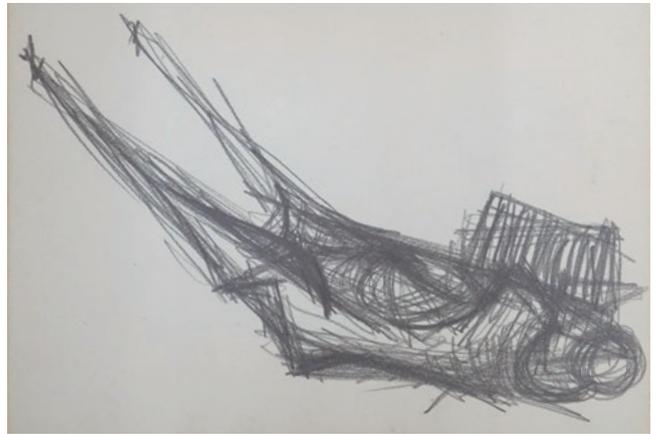
87



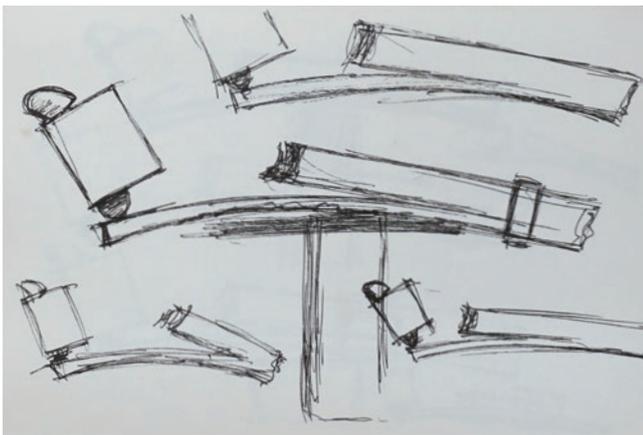
88



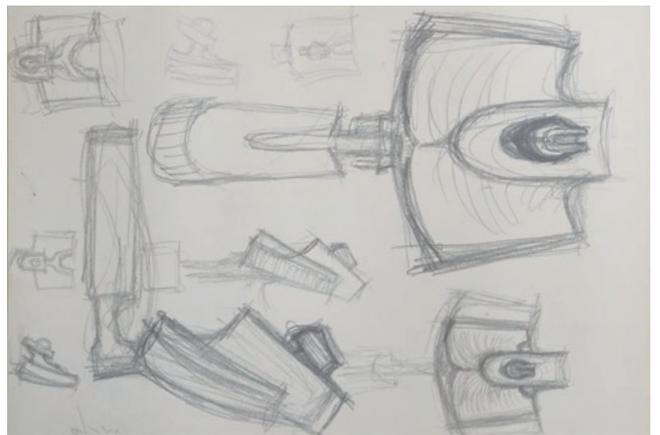
89



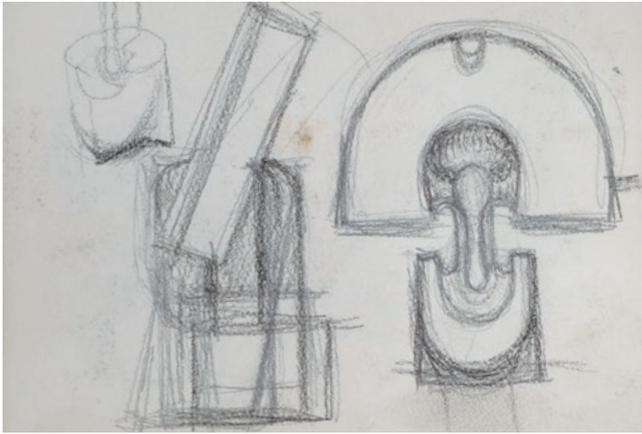
90



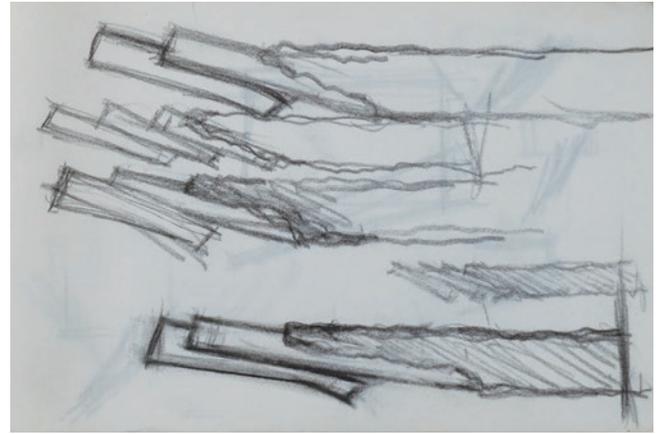
93



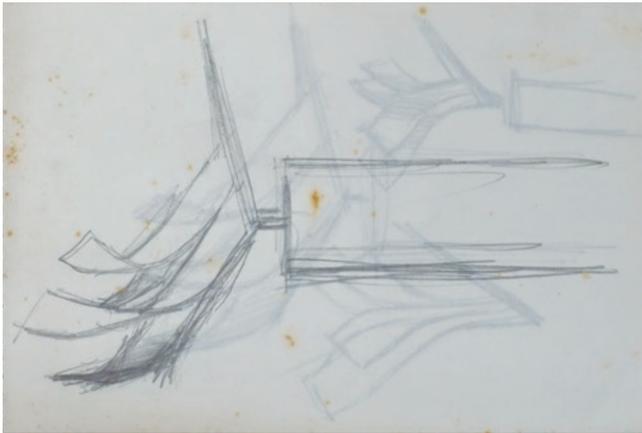
94



95



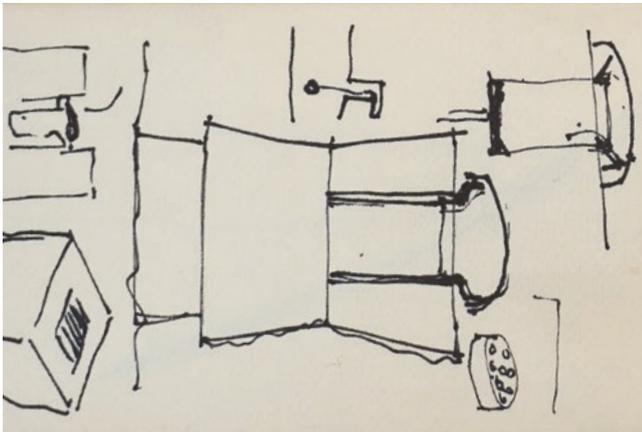
96



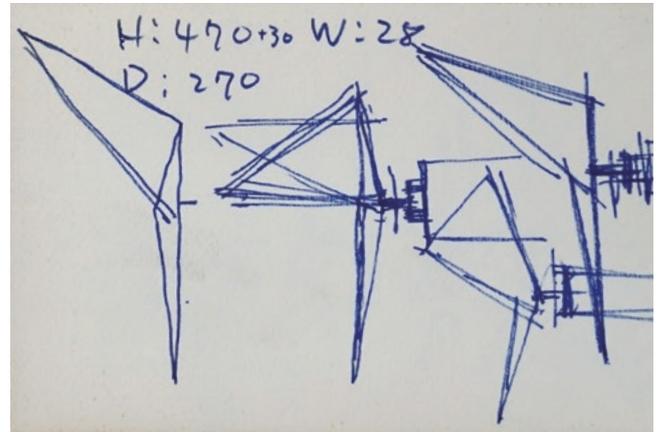
97



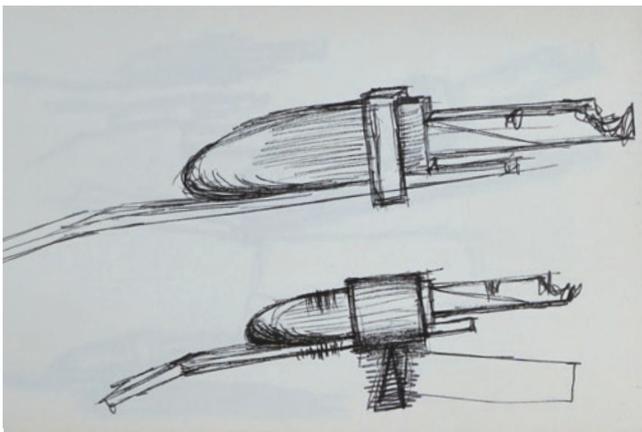
99



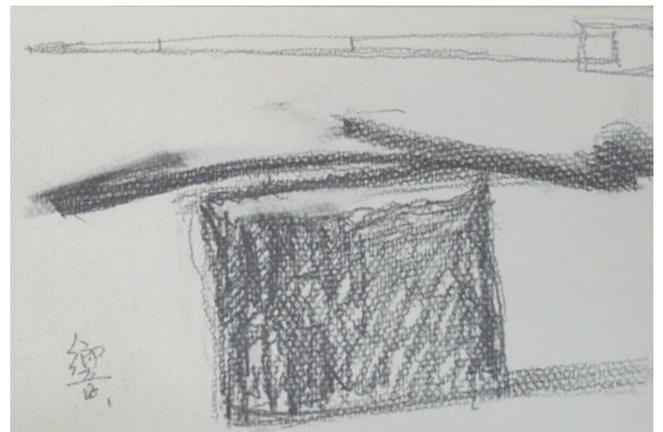
100



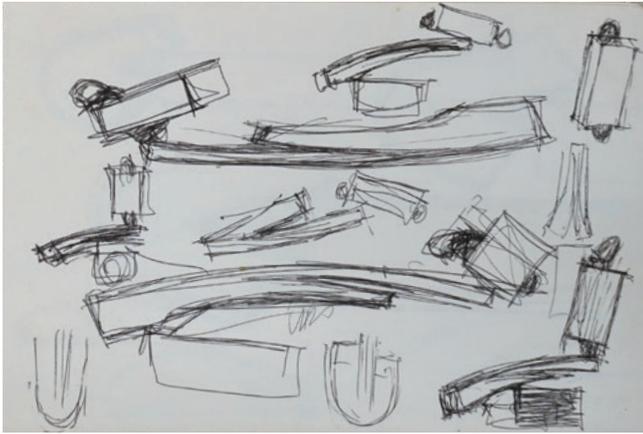
101



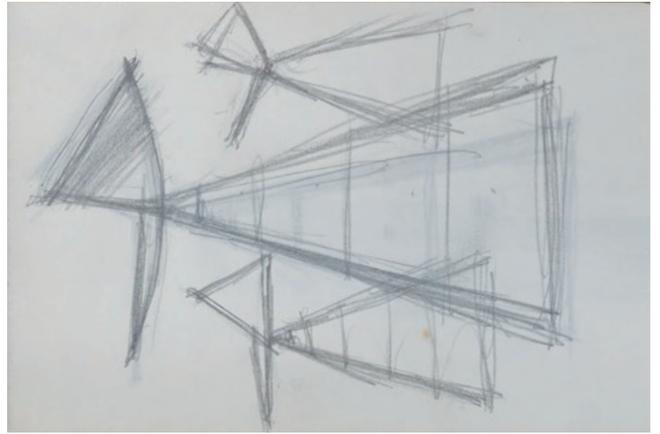
103



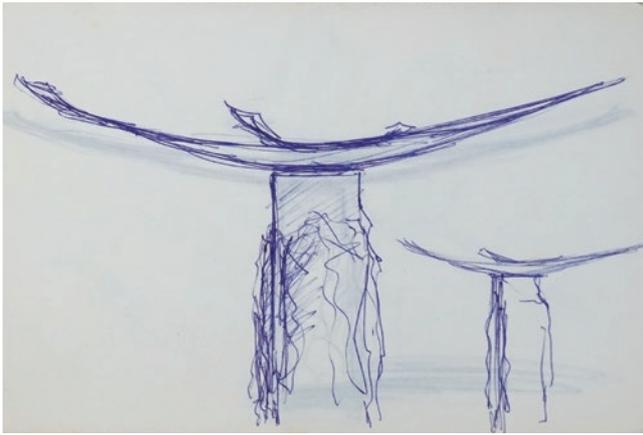
105



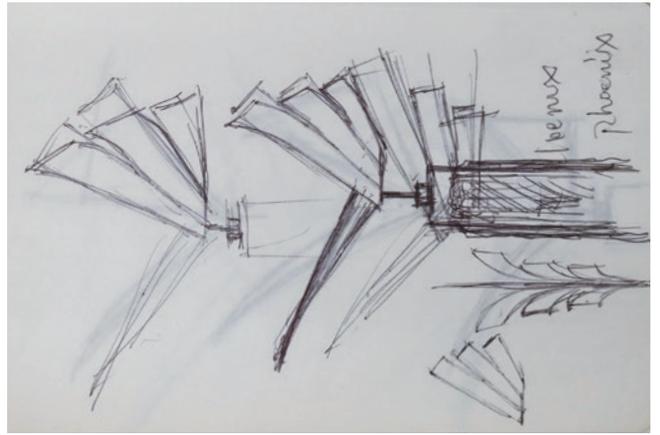
106



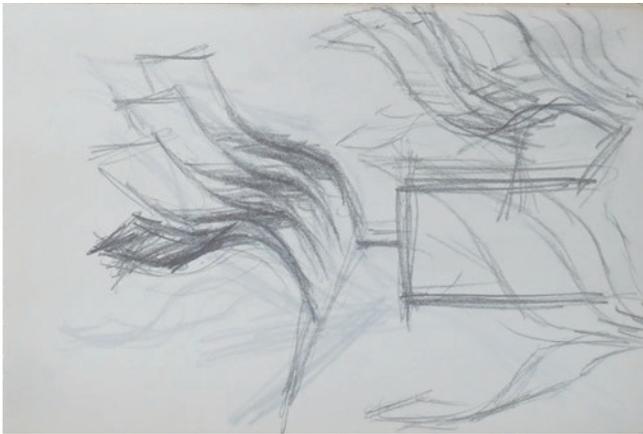
108



109



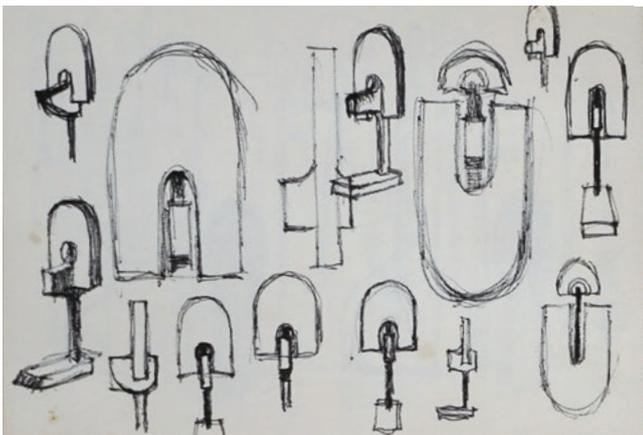
111



112



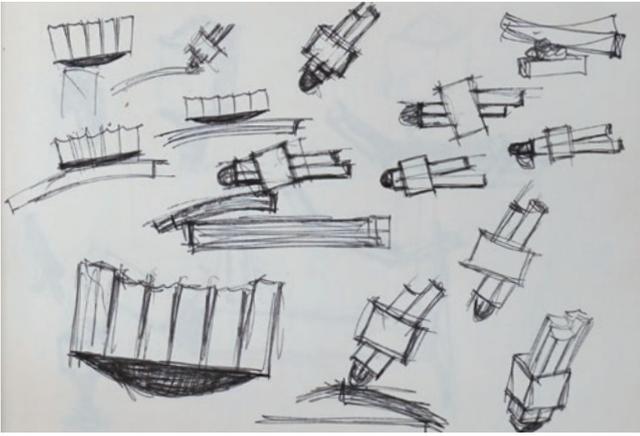
113



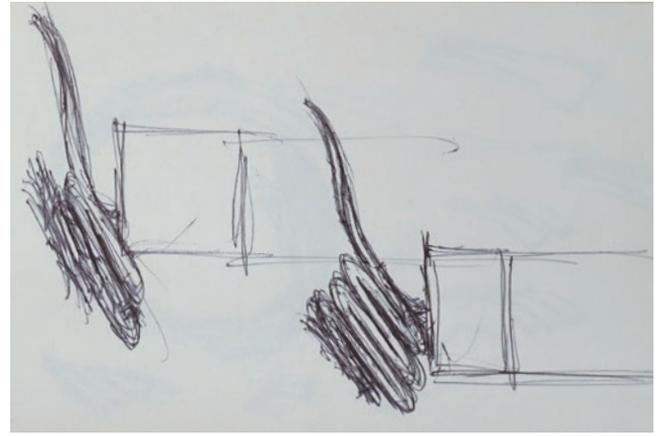
114



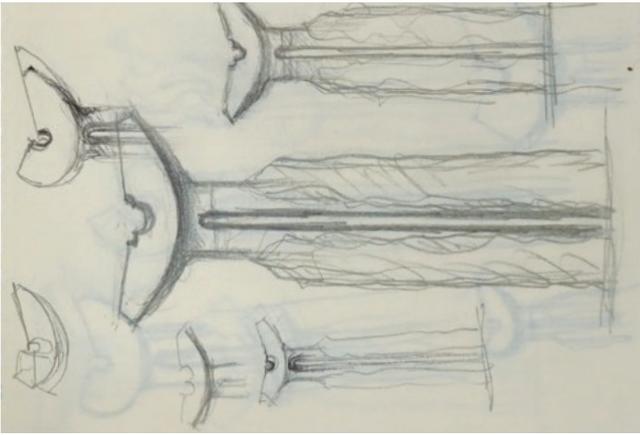
115



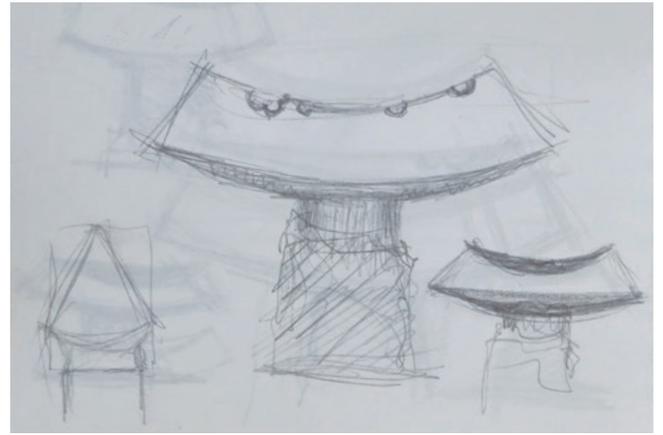
116



117



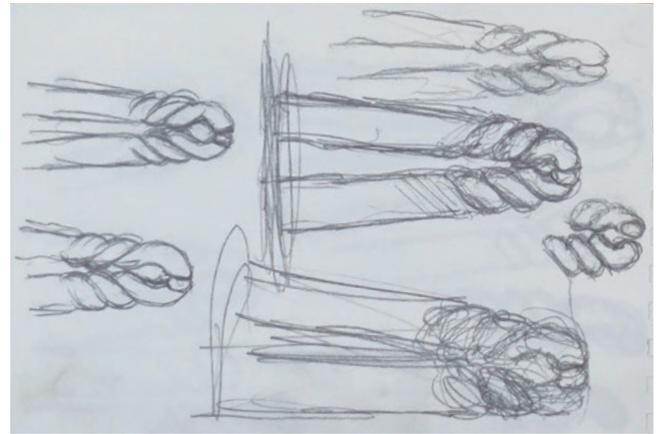
120



121



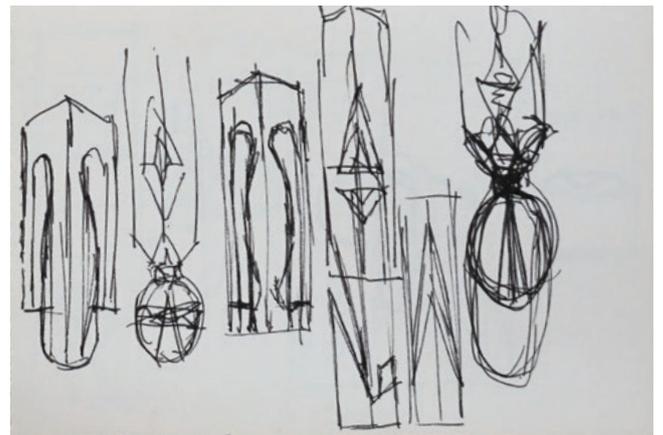
123



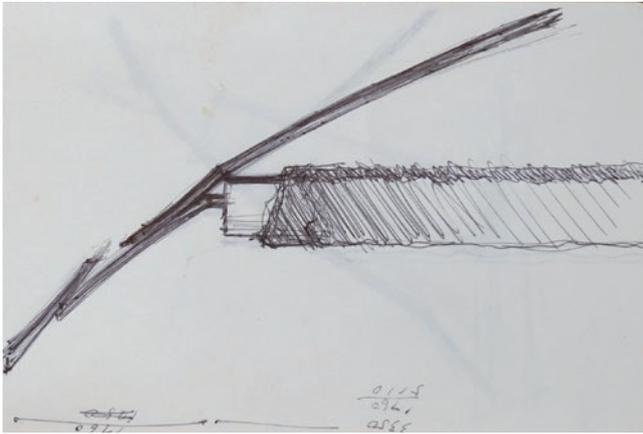
124



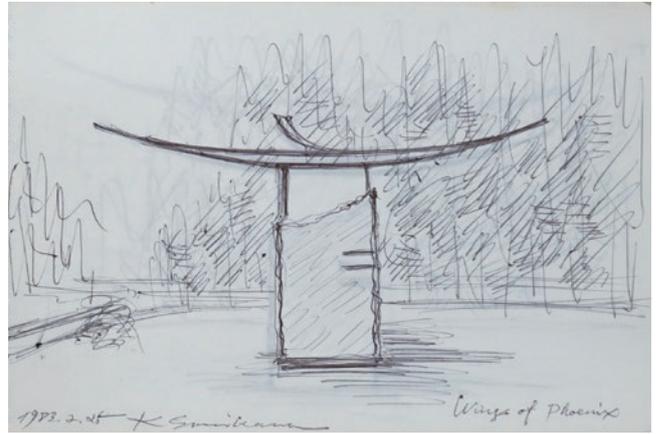
126



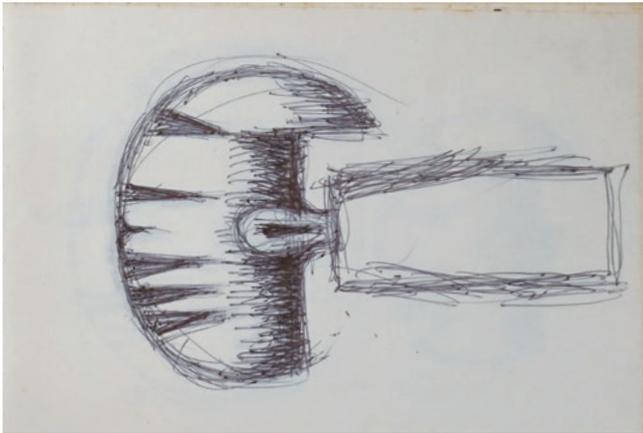
128



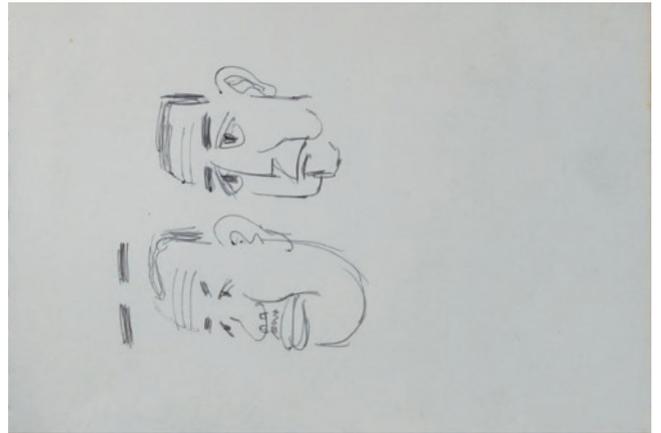
129



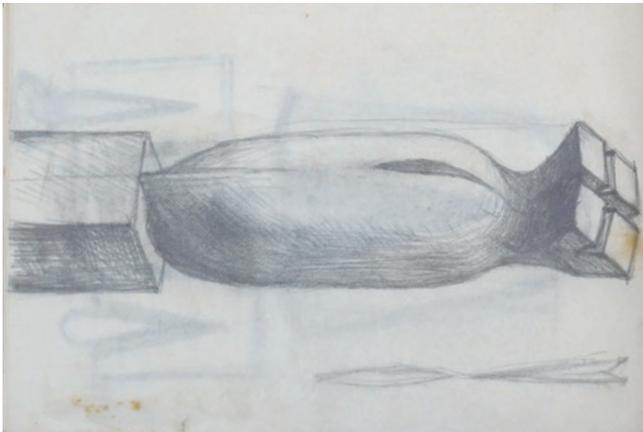
130



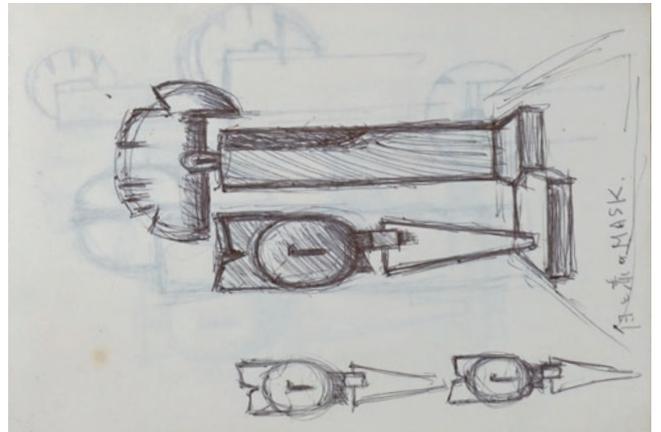
133



134



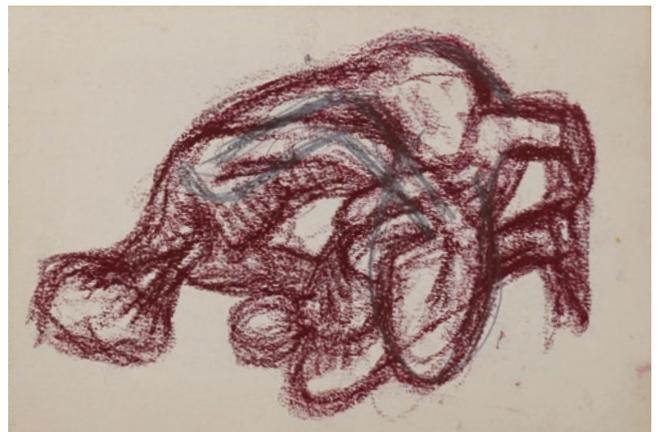
135



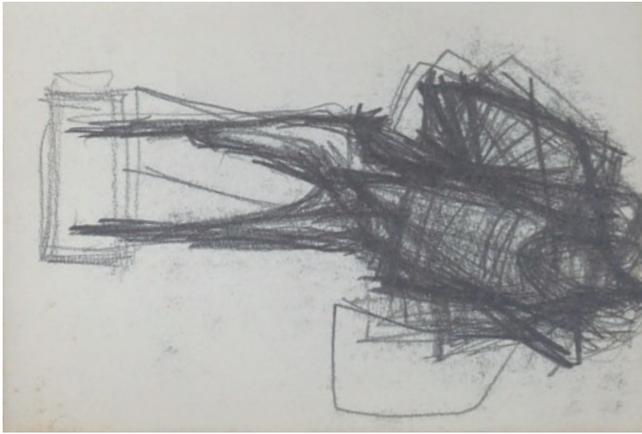
136



137



140



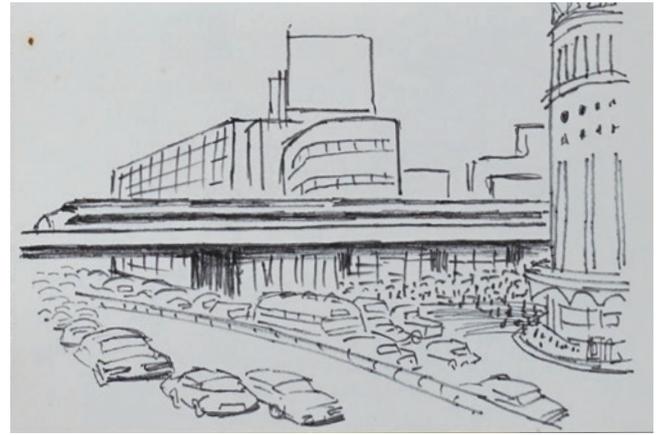
144



147



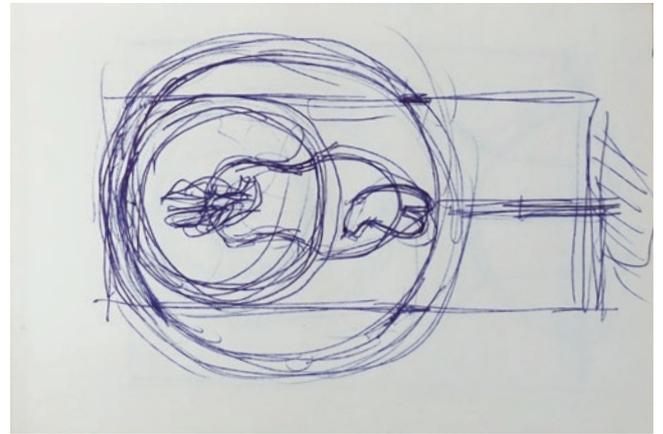
148



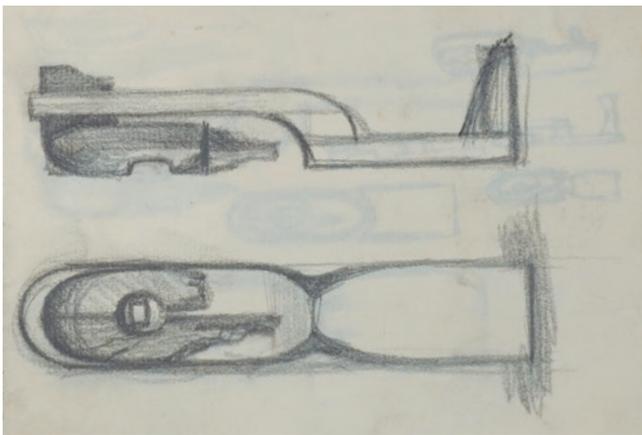
150



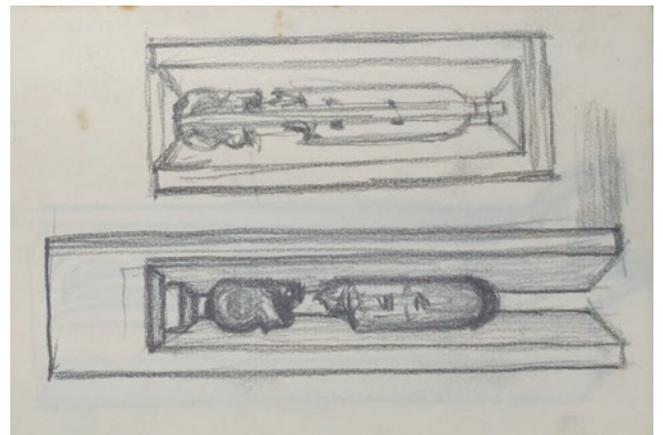
153



156



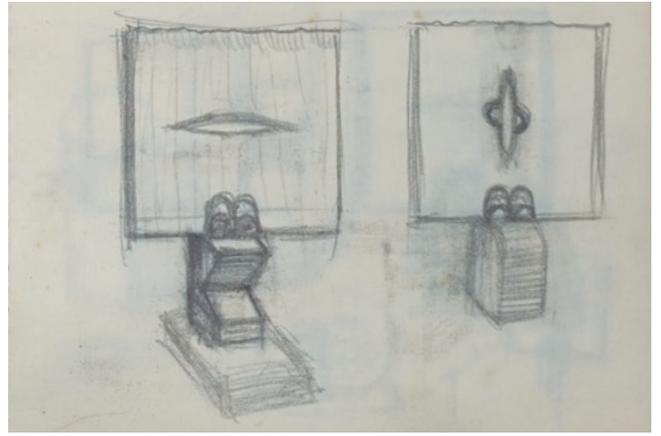
158



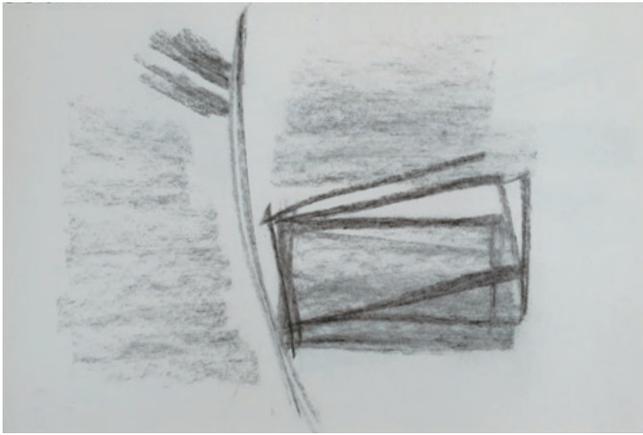
159



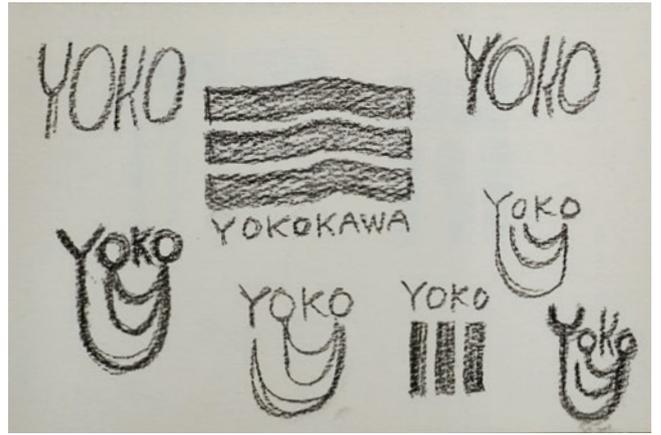
161



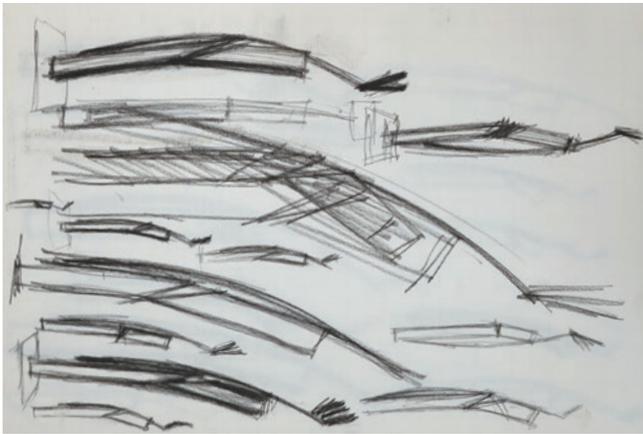
163



164



165



167



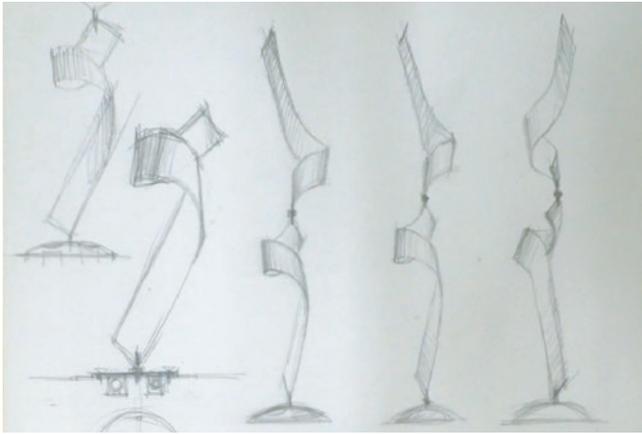
169



171



172



173



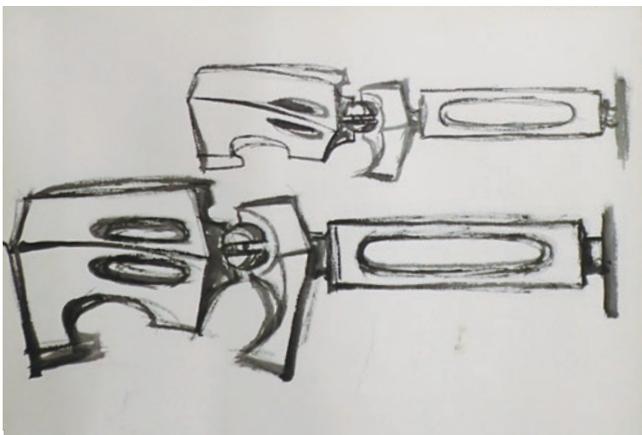
174



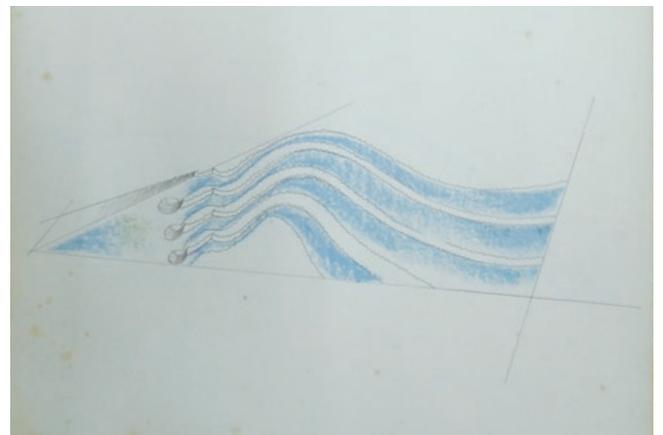
177



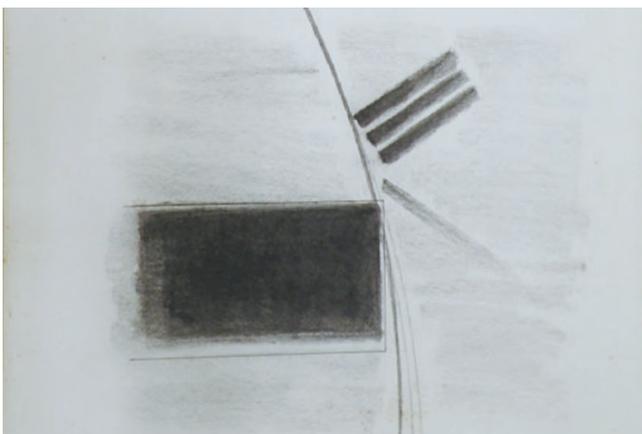
178



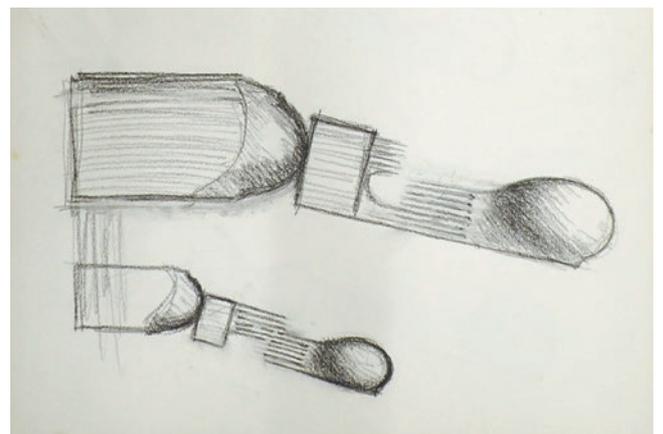
179



181



182



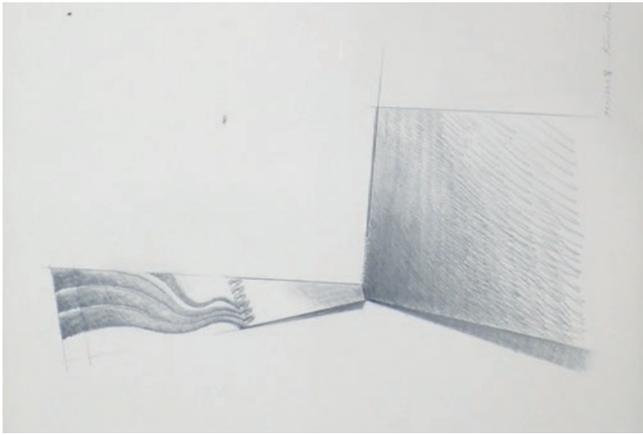
183



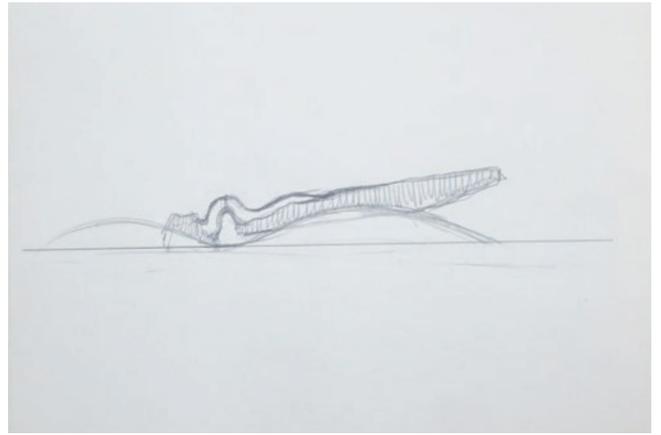
184



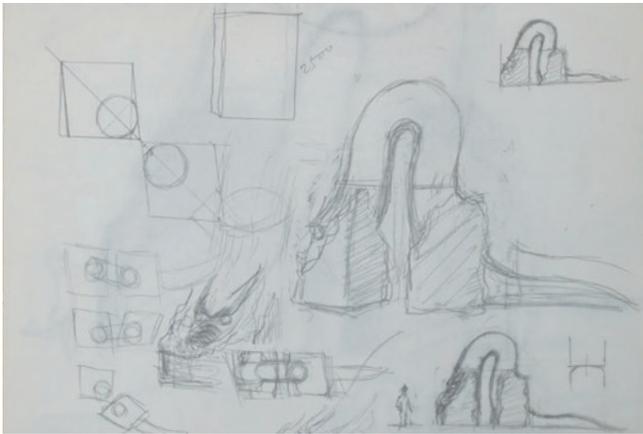
185



186



188



189



190



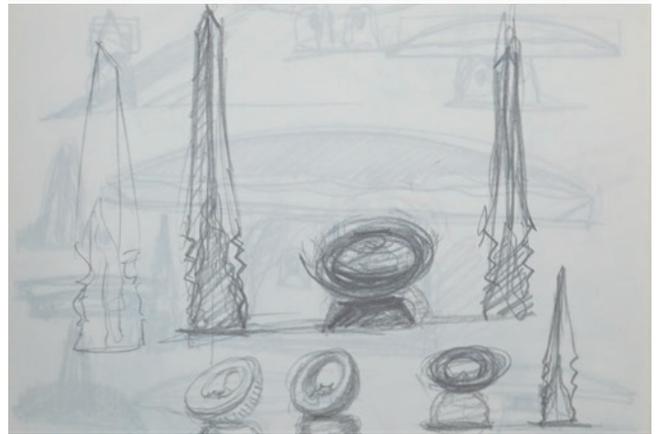
191



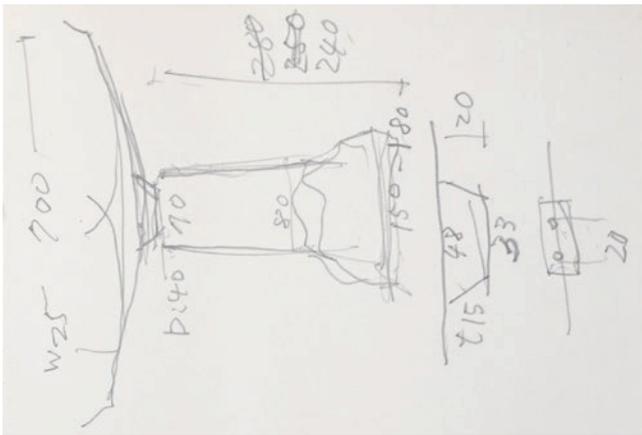
192



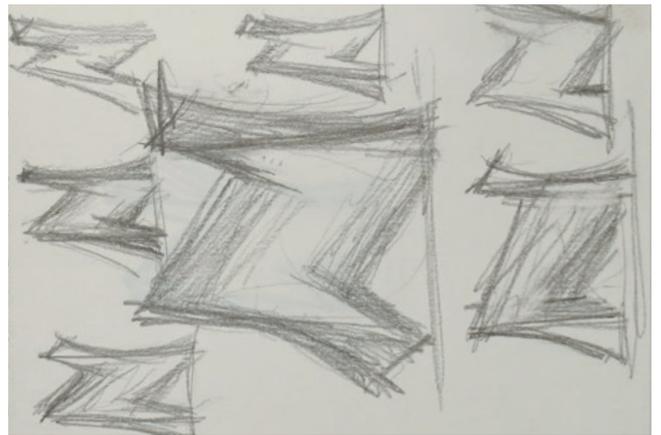
195



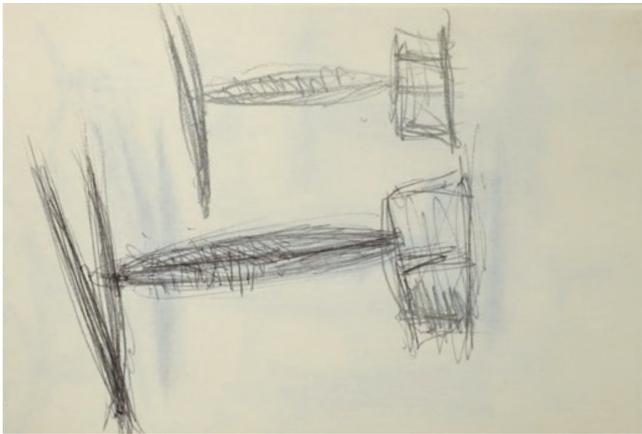
196



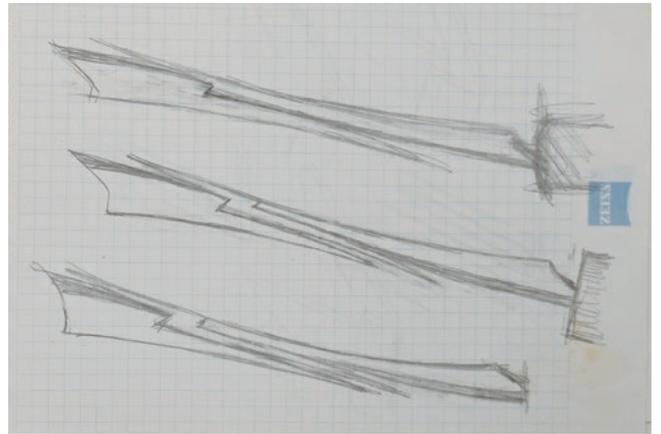
197



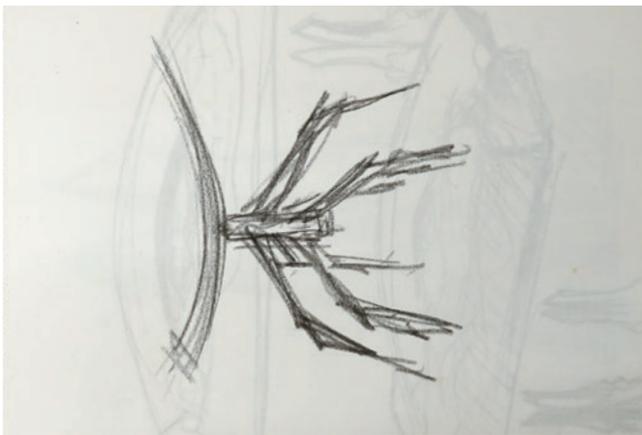
201



202



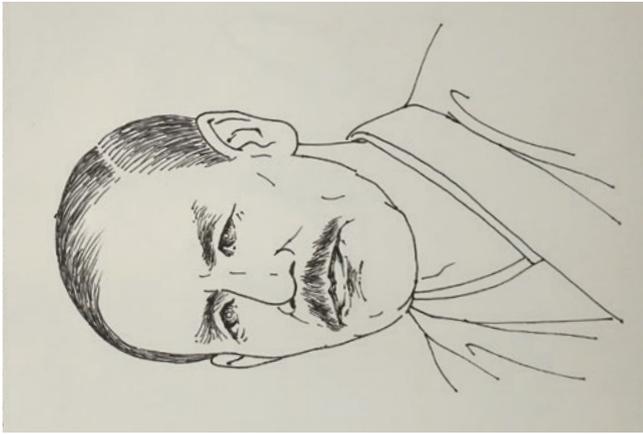
203



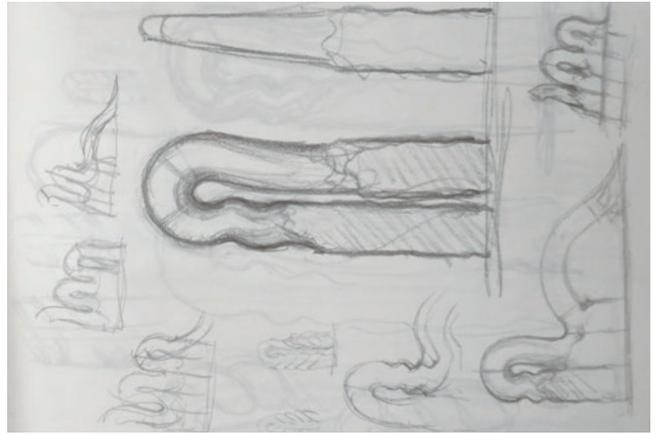
206



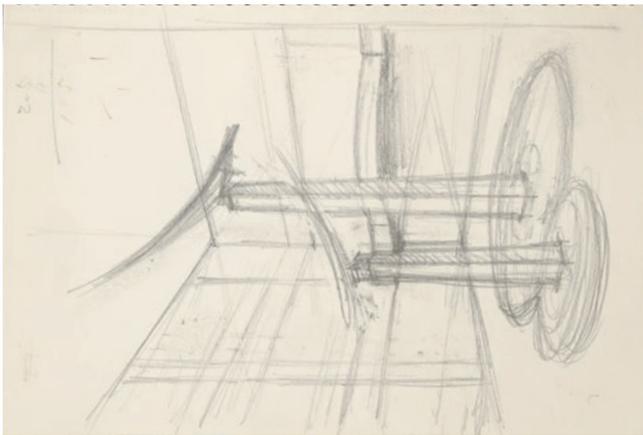
207



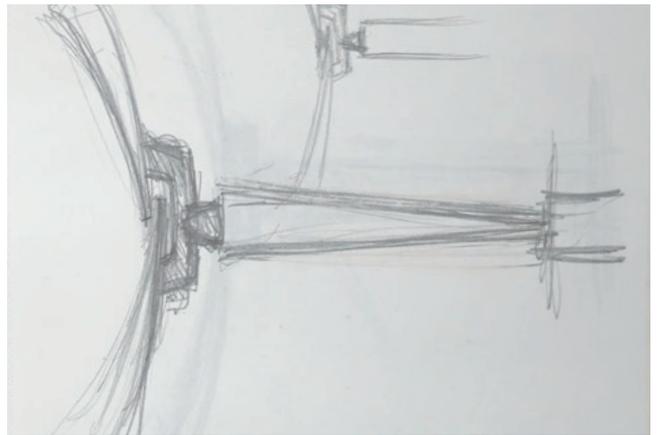
208



212



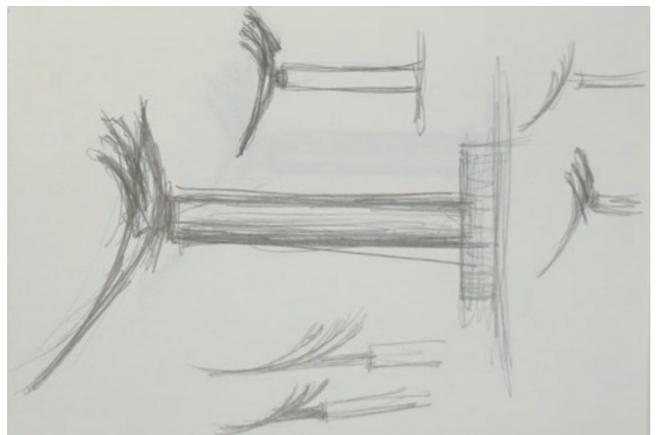
215



217



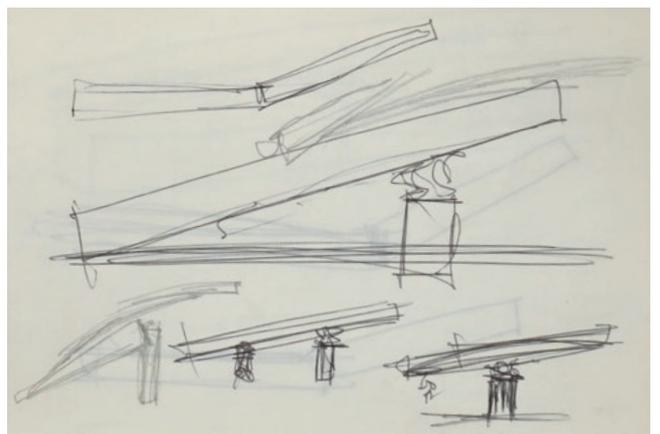
219



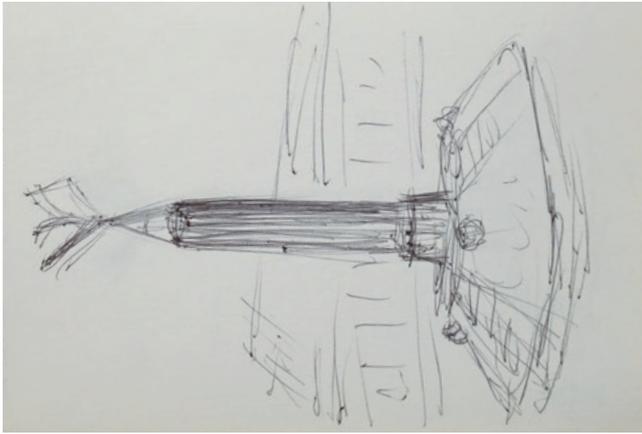
223



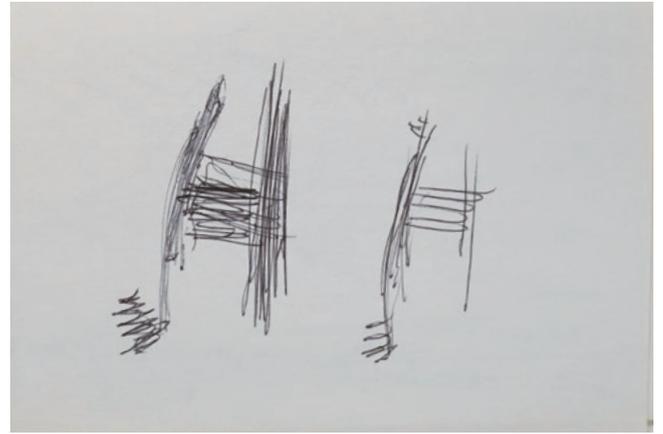
228



231



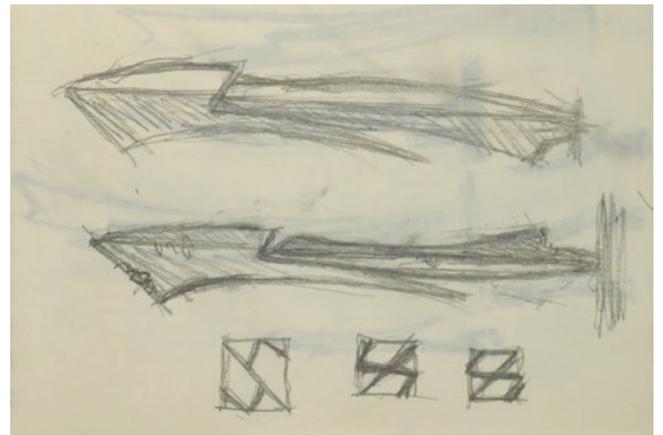
233



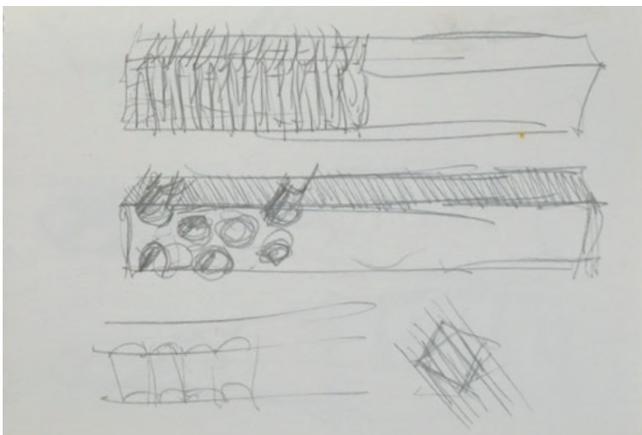
234



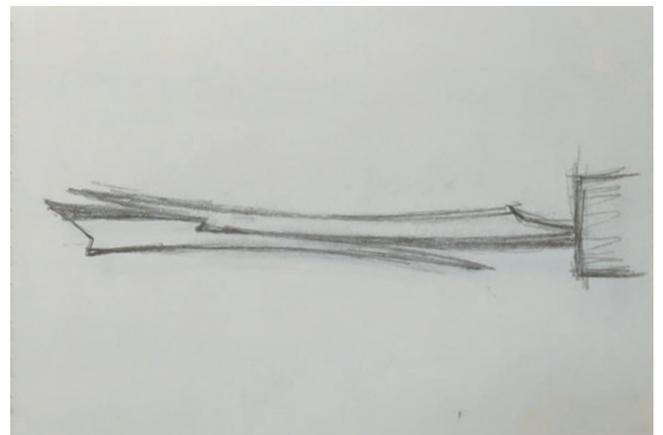
235



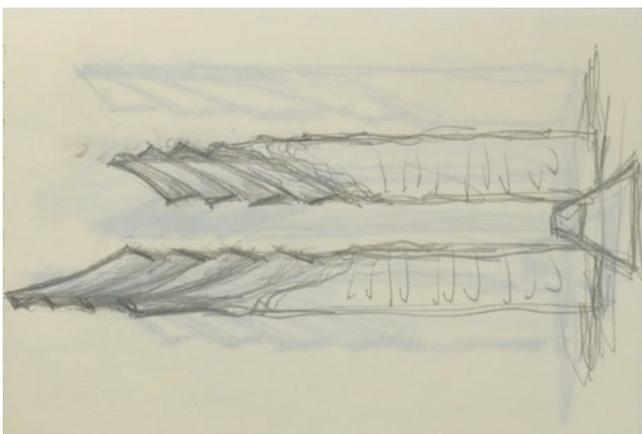
236



237



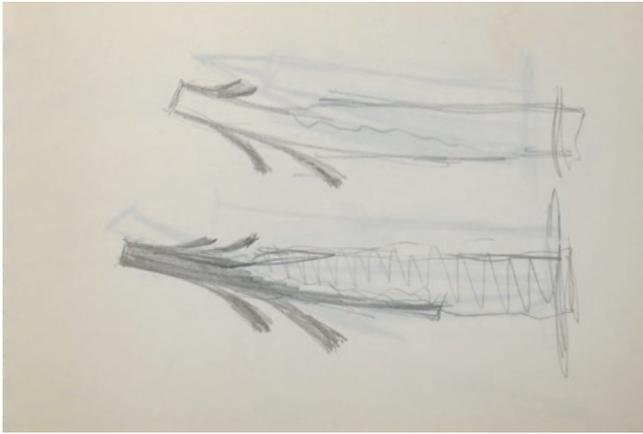
238



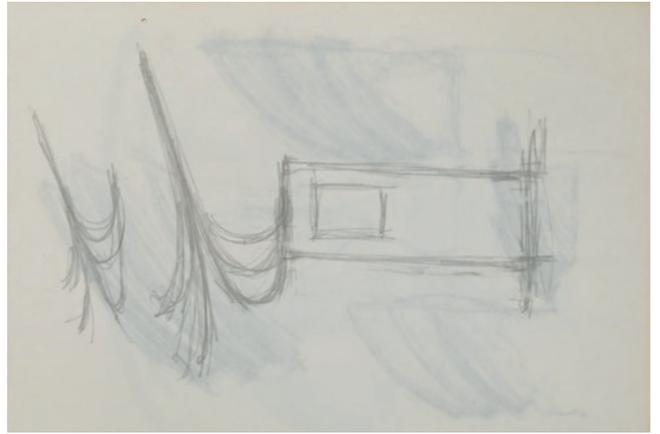
239



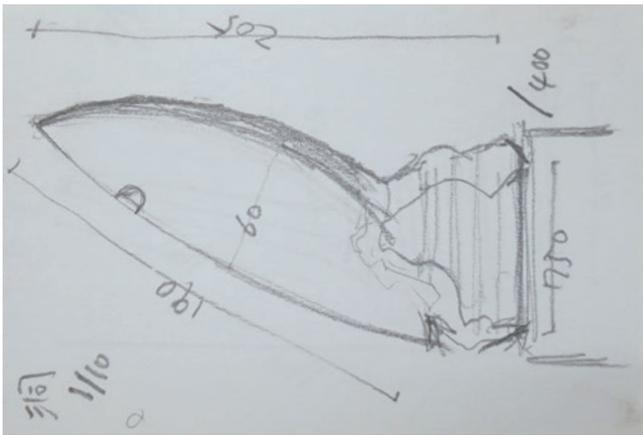
241



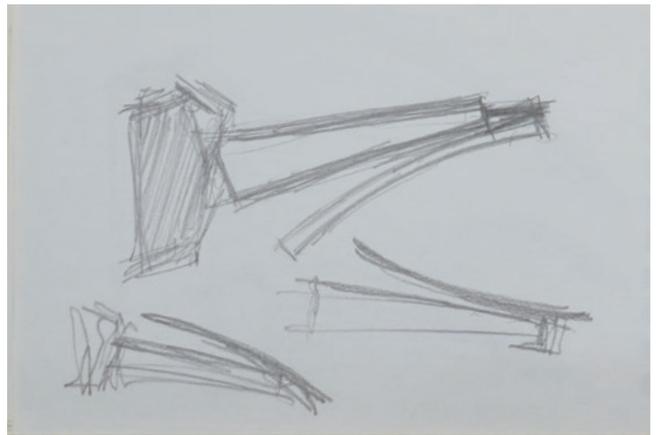
242



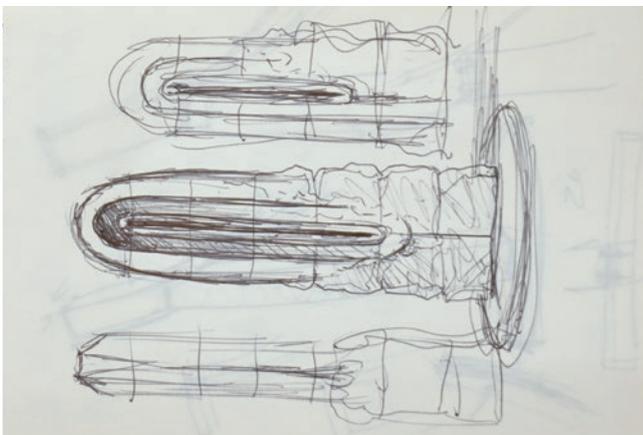
244



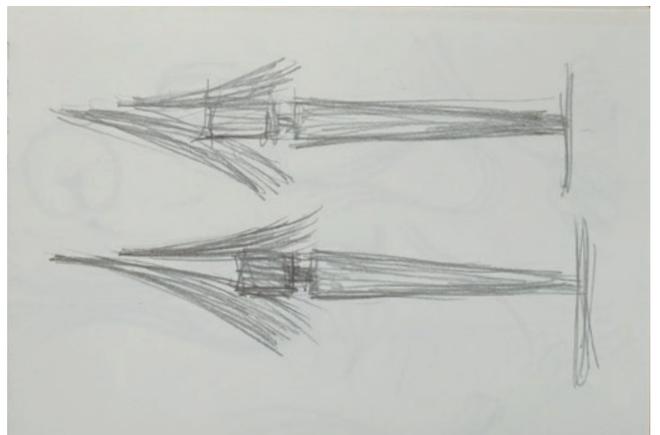
252



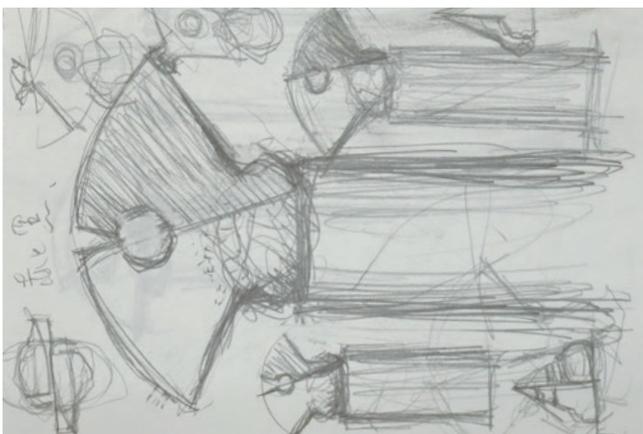
254



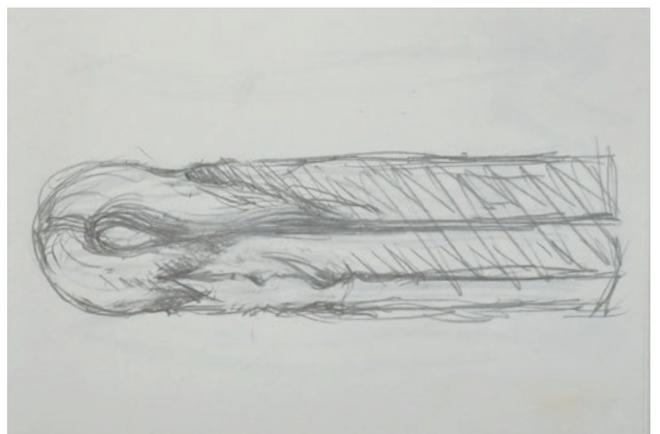
255



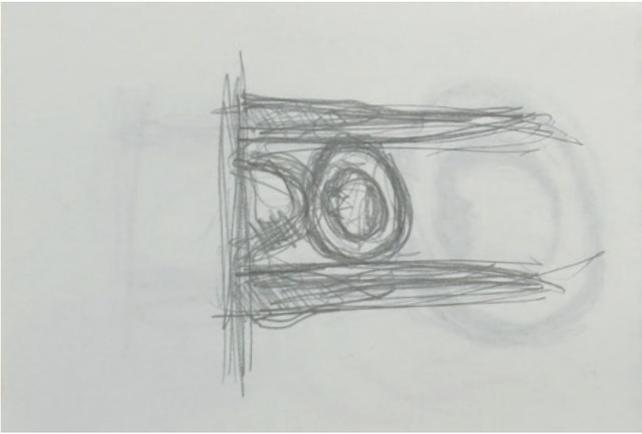
257



259



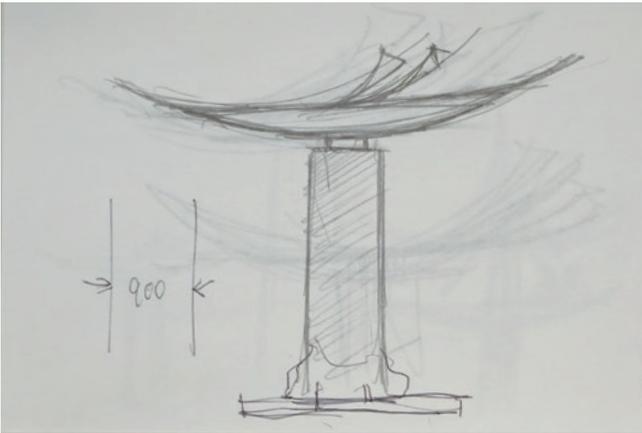
260



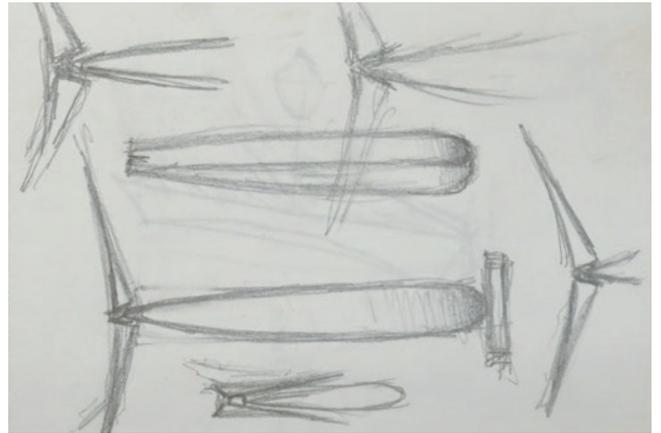
261



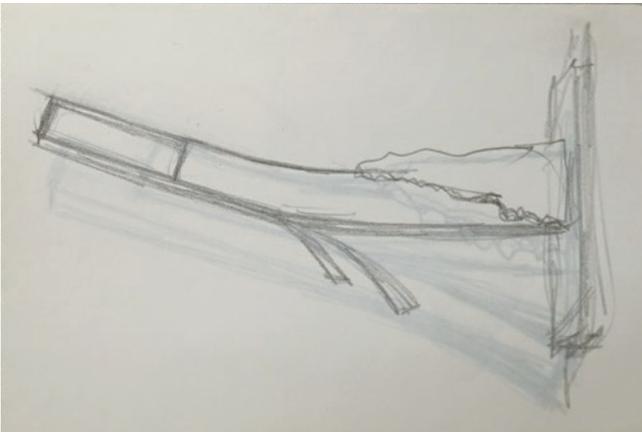
262



263



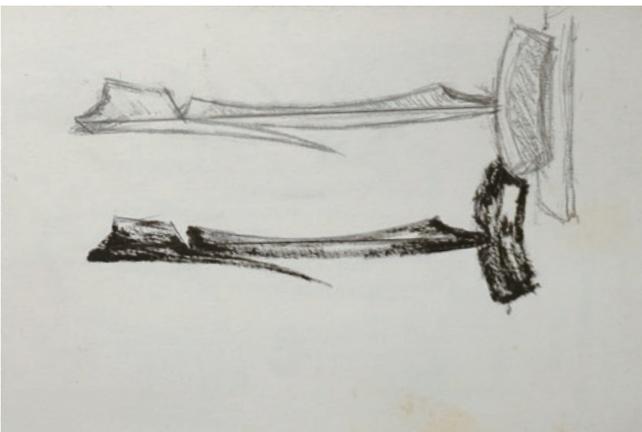
264



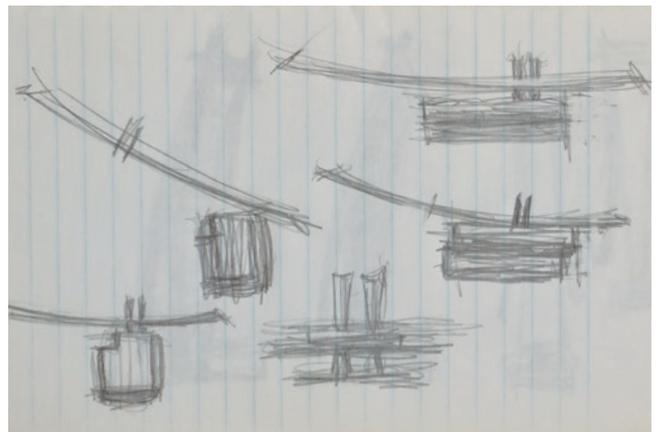
265



266



268



269

I 17

島根県立石見美術館研究紀要 第 17 号

発行 令和 5 年 3 月 30 日

編集・発行
島根県立石見美術館
〒698-0022 島根県益田市有明町 5-15
電話 0856-31-1860 (代表)
E-mail zaidan@grandtoit.jp
<https://www.grandtoit.jp/museum/>

デザイン
野村勝久 (野村デザイン制作室)

印刷
柏村印刷株式会社

島根県立石見美術館

研究紀要

第十七号

17


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

Bulletin of
Iwami Art Museum
No. 17, 2023