

美術作品と玩具

—「A MAN (Ver. 我)」について—

関井 一夫 (大東文化大学文学部准教授)

Art work with Toy

—A Study of “A MAN (Ver. 我)”—

Kazuo SEKII

はじめに

万華鏡は玩具として広く知られているものである。筆者は、2010年より万華鏡を組み込んだ造形作品を制作・発表しているが、万華鏡制作を試みたきっかけの一つは、本学における教育学科・図画工作教材研究の一環であった。万華鏡は、光学理論と美しい幾何学模様について工作を通して学ぶことができるために、子どもが玩具の制作の中から、理科や図工に関心を持つための教材研究として適している。万華鏡の構造は簡素であるために、素材を工夫することで安価で誰にでも作ることもできる工作物となる。一方で使用する鏡などの素材の質を追求することで、玩具の域を超えた高品質な画像を生み出すことができる。

この間、装置としての万華鏡と、装置を収める容器（造形物）と、万華鏡から作られる画像との関係を研究し、作品制作を通して「万華鏡は美術作品たりうるのか」という問いを立て、実証研究を重ねてきた。

本稿は、「美術作品と玩具（万華鏡）」というテーマのもとに、2017年・B.S.K. 万華鏡世界大会に出品した作品「A MAN (Ver. 我)」(写真1)を中心とした研究報告である。

「A MAN」と「A MAN (Ver. 我)」について

「A MAN (Ver. 我)」(本文中では以下「Ver. 我」とする)は、万華鏡を内蔵する(写真2)作品であり、1985年に制作した、空洞の人体「A MAN (*1)」(写真4)の空洞を補完する、一つの改訂版として作成した。「A MAN」は、空洞の人体像によって、中心軸を喪失した人間という作品世界を鑑賞者に想起させるものである。また「A MAN」には、インスタレーション展示のための「意

味を成さぬ男のつぶやき」を開口部から発する、音声ループ要素が付加されているバージョンがある。「Ver. 我」は、この音声ループバージョンと同様に、万華鏡画像という要素を付加したものであるが、万華鏡という装置を収める器として存在するために、「A MAN」のように純粋な空洞の人体像ではない。

筆者は、万華鏡を美術品として成立させるために、装飾品としての要素を強調することを選択した。この装飾品たる要素とは、万華鏡を内蔵する容器に美術作品としてのフォルムを用いた事である。この作品は、後段で報告する同様な万華鏡を内蔵するコンセプトで制作したシリーズから、更に彫刻的な方向を示すために、同じく作品の内部構造に主題を求めた「A MAN」(1985年制作)の改訂版という位置付けを試みたのである。

工芸技法について

研究報告を進める上で、筆者の作品制作・制作技法の原点である、工芸技法及び工芸概念について述べる。

筆者の作品の多くは、金属工芸・鍛金領域内の鋳起(ついき)技法で制作されている。鋳起技法とは、厚さ1mm前後の二次元状の金属板を、三次元状の立体皮膜のような状態に、金鋳などの道具を用いて造形加工するものである。近い技術としては自動車板金などがあげられるが、鋳起技法は、金属プレス加工やスピニング加工という金属板加工技術の原点である。

一般的に工芸技法は、その成立過程から道具の製造に深く関わっている。鍛金領域も、多くは武器・武具の製造として発達した技法であり、鍛金領域を二分する技法である「鍛造」は刀剣、「鋳起」は鎧・盾などの製造には欠かせないものである。これらの品物は、鑑賞のために作られたのではなく、実用品として作られたものである。そして、後に鑑賞をも目的とした品物となったのであり、刀剣類などで江戸期まで残った物の一部は、明治以降「工芸品」と呼ばれるようになったのである。

金属工芸(鍛金・鑄金・彫金)・染織・漆芸・陶芸といった工芸技法は、器・装身具・染物・織物・等の実用品や製品素材、仏像・仏具といった宗教上の品物の製造を目的として発達した。そのため、明治以降「美術」「工芸」という概念が日本に定着するとともに、鑑賞を主とする「美術」と、実用と鑑賞を兼ねる「工芸」に分離される中、双方は一線を画すようになったのである。

美術と工芸

明治・幕末以前に「美術」「工芸」という言葉は存在せず、1873年(明治6年)のウィーン万国博覧会に参加する際に訳語として「美術」という用語がつくられた。

『「美術」という用語の普及は、当然のことながら欧米で美術と認められているものの受容を意味していたが、それは、それまでの日本にはなかった技術や概念を受け入れるということと、それまでの日本にあったものを改めて「美術」として捉え直すということの両面を持つものであった(*2)。』

幕末以前の日本の美術的品物は、今日のように「美術」「工芸」と分類されてはならず未分化に存在しており、そこに西洋の異なるカテゴリーを当てはめ翻訳としたのである。

1893年(明治26年)シカゴ・コロンブス世界博覧会(シカゴ万博)の際に、出品物を「普通商品」「美術品」「美術工芸品」の三種に分けている(『臨時博覧会事務局告示第一号』より)。その説明として『普通商品 貿易の標本、広告となることを目的とし、将来の需要に応じる物品としてアメリカの風土生活に適したものとすること。美術品 各自妙技を示し名誉を掲げることがを目的とし、欧米の流行を追うことなく、各自特有の伎倆を尽くして「本邦固有ノ風致」を顕したものとすること。美術工芸品 美術を応用して器物を製造するものであるから、純粋美術品とはその趣を異にするが、品位、適用、撰材、作法、形象、装飾の六要にしたがってあくまでも将来の貿易に益するものにする。(*2)』とあり、さらに『「美術品」および「高等の美術工芸品」は、普通商品と違って我国の文華を開示し各自の伎倆を顕わし名誉を發揮することを旨とした。(*2)』とある。

これは、装飾品ではない「美術」と、実用と装飾を兼ねる「高等の美術工芸」を区別しながらも、双方の制作者に「国家および作者のアイデンティティーを求めるもの」としたのであった。また、「普通商品」の立場からは上位に「美術品」「美術工芸品」が位置し、「美術工芸品」の立場からは、制作者の心情が純粋な制作物である「美術品」が上位に位置するという構図が生まれたのである。

この「普通商品」の中に国産の万華鏡があったという記録はないが、もし万華鏡をこの三つのカテゴリーで分類するならば「普通商品」に類するものと想像出来る。

万華鏡を万華鏡というそのままの在所に置かず、「玩具なのか?アート・美術品たるのか?」という筆者の問いの背景には、明治期に起きた旧来の日本における美術的品物を、西欧のカテゴリーで翻訳することから生じた、美術・工芸の上下関係に対する疑念がある。さらに筆者の問いは、後に述べる万華鏡作家と呼ばれる制作者や、その周辺の関係者が、万華鏡をアートに格上げすることを目指す運動に対して、筆者が思考する内容にも関わるのである。

万華鏡の歴史

万華鏡(Kaleidoscope)は、KALOS(美)、EIDOS(形)、SKOPEO(見る)を組み合わせた造語であり、スコットランドの物理学者、デヴィッド・ブリュースター(David・Brewster)が光学研究の中から1816年に発明し、日本には1819年(文政2年)に渡ったとされている。『当初「錦めがね」「更紗眼鏡(さらさめがね)」「百色眼鏡(ひやくいろめがね)」「錦繡鬚鍵鏡(きんしゅうあいたいきょう)」などと呼ばれ、万華鏡となったのは近年になります。ヨーロッパと同様に、日本でも大名や豪商などの貴重な玩具として扱われていました。(*3)』とあるように、万華鏡は19世紀初頭に発明され、短期間で幕末の日本に輸入されていた。その後、廉価な玩具となることで世界中に広まったのである。

1970年代~1980年代にアメリカで、万華鏡の芸術運動と言える活動が起こり、その動向が1990年代中頃より日本にも波及し、従来の万華鏡のイメージとは異なる万華鏡が紹介されるようになって

た。一般的な玩具として知られている「カラカラ」と音を立てて映像が変化する万華鏡ではなく、液体の中でゆっくりと画像が変化する万華鏡や、景色を取り込んで画像を作る万華鏡等が誕生し、万華鏡作家と呼ばれる個人名義の制作者が現れたのである。現在 Brewster Kaleidoscope Society (B.S.K) が万華鏡芸術運動の中心となり活動している。

万華鏡の構造について

万華鏡は、オブジェクトと呼ばれる「画像を作るために使用する対象物」によって二つに大別される。筒を回すと万華鏡の先端に取り付けられたオブジェクトが動き出し、様々な色や形に変化するものを「カレイドスコープ(図1)」と呼ぶ。そして、万華鏡自体にはオブジェクトが存在せず、周囲の景色を取り込むことで画像を作るものを「テレイドスコープ(図2)」と呼ぶ。一般的に知られている万華鏡は、カレイドスコープを指している。

そして、カレイドスコープのオブジェクトを取めるケース(専門的にはチェンバー、もしくはセルと呼ばれている)の中に、通称オイルと呼ばれる液体(現在では高濃度のグリセリン)と共にオブジェクトを封入するものを「オイルタイプ」と呼ぶ。そして、オブジェクトのみを封入するものを「ドライタイプ」と呼ぶ。オイルタイプは、液体の中でオブジェクトが浮遊するようにゆっくり動き、画像が徐々に変化する特徴がある。ドライタイプは、瞬間的に画像が変化することが特徴である。

次に、内蔵されるミラーは、組み合わせる枚数や角度等の仕様により分けられる。一般的に知られているものは、三枚の鏡を60度の正三角形に組み合わせる「3ミラー(three mirror)」と呼び、一つの正三角形のブロック画像が無限に広がるものである(図3)。

そして、二枚のミラーを二等辺三角形の等辺として組み立て、底辺をミラーではない板にすると、二等辺三角形の頂点を中心に1ブロックが放射状に広がる画像が生まれる(図4)。このミラーシステムを「2ミラー(two mirror)」と呼ぶ。つまり、使用する鏡面の数により、1(円筒形状の鏡面・サークルミラー)・2ミラー・3ミラー・4ミラー等と呼ぶ。そして鏡の交錯する角度の違いで、反射により得られる鏡像の数が変わる(図4・5)。また鏡面同士の反射画像の関係は図6のようになり、偶数角の多角形で結ばれる。

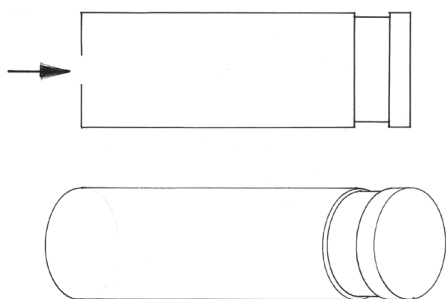


図1 カレイドスコープ

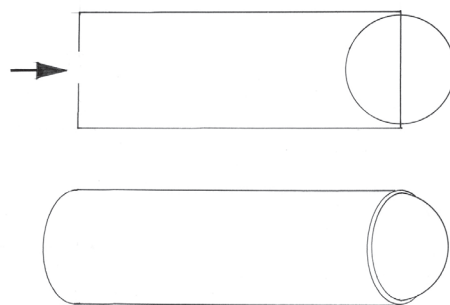


図2 テレイドスコープ

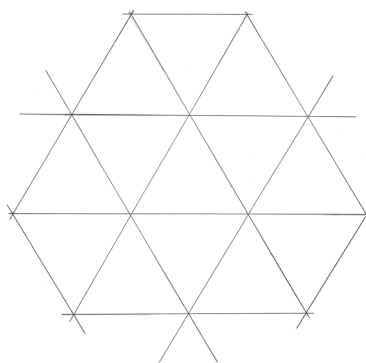


図3 正三角形 3ミラー

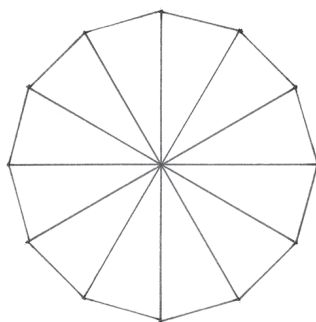


図4 二等辺三角形 30度 2ミラー 12面

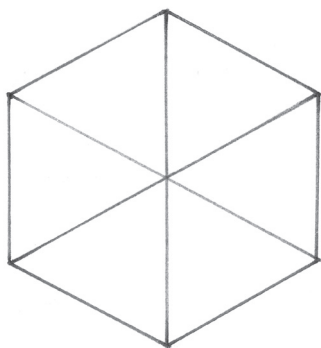


図5 60度 2ミラー 6面

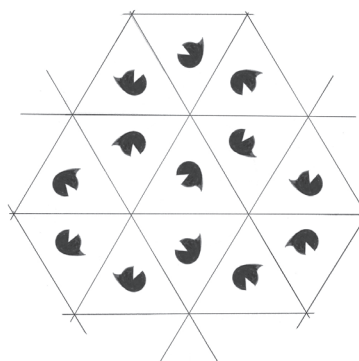


図6 反射画像の関係

万華鏡の本質

「カレイドスコープ」と「テレイドスコープ」を比較することで判明することは、万華鏡は画像が変化するオブジェクトシステムに核があるわけではなく、ミラーシステムに万華鏡としての共通する核が存在している。つまり万華鏡の本質は、ミラーシステムを通して連続幾何学模様を映し出す装置である。この装置は、どのような物でも連続する幾何学模様に変換するので、幾何学的な美しさは、常に保証されているのである。

テレイドスコープは、鑑賞者が見る対象物を選択することによって、得られる画像が決定するが、カレイドスコープは、あらかじめ封入されているオブジェクトから得る画像なので、見ることのできる画像には限界がある。しかし、ケース内でのオブジェクト同士の組み合わせが、無限と思えるほど多岐にわたるため(*4)、見飽きることがない。

基本的に万華鏡の画像は偶然性に左右されるものである。しかし、制作者が封入するオブジェクトの形態・色彩を意図的にコントロールすることで、ある種のテーマ性を作り出すことは可能であ

る。

さて、万華鏡は美しい連続する幾何学模様を作り出すが、それは芸術作品なのであろうか。自然の造形を芸術的と例えることはできるが、自然の造形を芸術作品とはしない。芸術(Art)には、偶然ではない人間の作為が存在する。偶然性を主題とした作品であったとしても、そこにはやはり偶然性を作り出す人間の作為が存在する前提があるのではないだろうか。

芸術への転換

万華鏡を、芸術(Art)もしくは芸術作品(美術作品)とする試みのために、既存の芸術を問い直し、20世紀の現代美術(Contemporary Art)の中の概念芸術(Conceptual Art)に大きな影響を与えた、マルセル・デュシャンのレディ・メイド(Ready-made)作品から、最もポピュラーな「泉(Fountain)」を例に取り上げて考察してみる。このマルセル・デュシャンのレディ・メイド(*5)を例としたのは、既存の芸術と最も遠いものを芸術として、転換させたことから、同じように玩具と言われる万華鏡を美術作品として価値観の転換を試みるのであれば、そこに何らかの共通点、もしくはヒントを見出せるのではないかと考えたからである。

「泉(Fountain)」は、1917年にマルセル・デュシャンが制作したとされるが、陶磁器製の男性用小便器(既製品)に「R・Mutt 1917」と署名されたものである。この作品は1917年の「ニューヨーク・アンデパンダン展」に匿名で搬入したが、デュシャンはこの展覧会の実行委員であったにもかかわらず、展示を許可されなかったものである。デュシャンはレディ・メイドにおいて、既製品を美術作品に見立て、作者が自ら制作すること自体に意味はなく、美術品として選ぶことこそが重要であると、既存の美術作品を問い直した。

ここから万華鏡に演繹できることは、万華鏡が美術作品であるか否かを決めるのは制作者ではなく、鑑賞する側であるということである。つまり、万華鏡自体は美術作品である必要はなく、一概に「芸術運動」と目論むこと自体に疑義が生じるのである。

20世紀以降の現代美術には、一般の鑑賞者にとっては難解な問題が数多くある。それは作品の意図を読み解くこと自体には意味を持たないという、作品の芸術性を理解することが困難な事態が起こるのである。芸術そのものを否定するという芸術が生まれることを20世紀の美術は経験してきたのである。一般の鑑賞者が美術館を訪れた際に「なぜこれがArtなのか?」と疑問を持つ作品に出会うことも起きている。そのような現代のアートの中で、万華鏡という装置は、何も思考せずとも美しい画像をあたえてくれる存在と言える。

しかしそれは万華鏡作品自体ではなく「全く意味をなさない美しいだけの画像に陶醉する」鑑賞者の行為と、その陶醉する時間がアートと呼べるのではないだろうか。

「A MAN (Ver. 我)」前の作品について

筆者は、万華鏡という装置を用いて造形作品を制作する中で、装置を収める容器の形と、装置から得られる画像に一貫した固有の物語を与える方法をとった。

「Ver. 我」に至る、作品群の一例として「黄銅鎚起 栗鼠 万華鏡 (写真5)」を報告する。この作品は、ガラス製台座の上に黄銅(真鍮)板を材料として鎚起で作られた栗鼠が乗っており、万華鏡と題されながら万華鏡は見えない。ガラス製台座は中空になっており、栗鼠の下に付けられた万華鏡を収める容器でもある。栗鼠の部分を持ち上げると万華鏡が現れ、その万華鏡を覗くと栗鼠をイメージした世界が万華鏡画像として現れる。

万華鏡の画像は、前後に位置する二つの異なる性質を持つオブジェクトケースで構成されている(図7)。まず、手前のケースと奥のケースの間に遠近感が生じるため、画面に奥行きを感じることができる。次に、栗鼠万華鏡の場合は、視点から見て手前に栗鼠の食べ物や実をドライケースに封入し、奥に森をイメージした色彩構成のオブジェクトをオイルケースとして仕込んでいる。これにより手前はドライタイプのために栗鼠のように素早く動き、奥はオイルタイプのためにゆっくり動き、オブジェクトの動きに時間差が生じ、二つのオブジェクトの差異が鮮明になる。さらに外観からはドライケースの木の实が見え、色彩を演出するオイルケースは底部に隠れているので、外観から奥に広がる色彩を想像することが難しく、覗いた時の驚きを演出している。このような仕組みを作り上げ、栗鼠の物語の世界を作っている(写真6)。

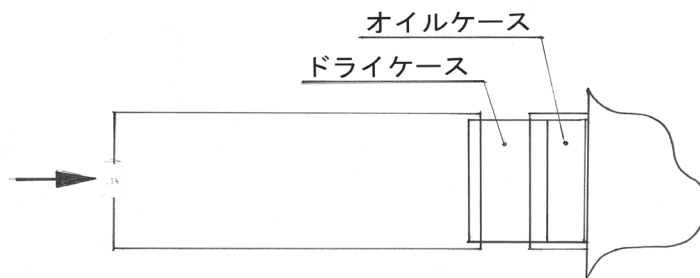


図7 栗鼠万華鏡のケース(セル)構造

再び「A MAN (Ver. 我)」について

「Ver. 我」は、まず上半身が壺状の人体の中に万華鏡を収めている。この万華鏡は、二つの異なるオブジェクトシステムで構成している。一つはオイルタイプのオブジェクトケースを持つカレイド、もう一つがオブジェクトケースを持たないテレイドである。カレイドの部分は、表意文字であ

る漢字を用いて形と意味の同一化を図り、「我」という文字を異なる 5 種類の書体で封入し、我（自我）の多様性を表した。

次にテレイド部分は、半球状の透明アクリルを用いることで、周囲の景色を形状としては認識し難いが、色彩として認識し易いオブジェクトとした（図 8）。

視くと一見しても文字は識別できない。万華鏡の画像は正逆それぞれに転じながら鏡文字となり、文字同士は重なり合いながら模様を描き、30 度の二等辺三角形 2 ミラーであるために、ケース内の一部しか見えないので、そこに文字を認識することは容易ではない。偶然に正転した文字に出会えば「我」という意味のある文字が現れ、それらの書体の差異に気づくことであろう。しかし、前提としてそのような幸運を想定しているわけではない。

「我」という文字を認識し、その書体の違いがあることを理解しても、次にこの万華鏡をどこで見るかという段階にたどり着かなければ、この作品の意図には到達しない。そのためには、テレイドの特徴として、子どものようにこの万華鏡を様々なところへ持って行く、遊び心と冒険心が付加されなければならない（写真 3）。このように、通常個別なシステムとして用いられる「カレイドスコープ」と「テレイドスコープ」の特徴を兼ね備えることにより筆者の意図が表現されるのである。

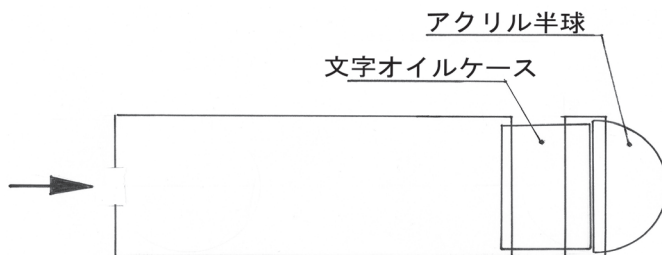


図 8 Ver. 我 万華鏡のオブジェクト構造

この作品は、容器である人体から万華鏡を取り出し、注意深く画像を見続け、様々な場所に持って行きながら変化する画像に出会ったところで、ようやくこの万華鏡画像の正体に辿り着くのであり、万華鏡を覗いてすぐに美しい画像に出会い、作品世界が理解出来るものとは一線を画すものである。「Ver. 我」は、一人の人体像を「世界」と見立て、鑑賞者が関わることで成立する、外界と「我」との関わりの変化をその中に万華鏡画像として表わそうと試ることで、異なる外界（環境）により変化する「我」（人々の内面）を表現しようとしたのである。

「A MAN (Ver. 我)」以降とこれまでのまとめ

「Ver. 我」制作発表の後、同年（2017年）「Nepenthes EVE（写真7）」を制作発表した。これは食虫植物であるネペンテスと女性の体を融合させたフォルムの中に、「Nepenthes EVE」と題した、女性の内面に潜む美しくも妖しい物語世界を万華鏡作品として展開している（写真8）。本稿で主に研究制作報告とした「Ver. 我」は、一つの通過点である。万華鏡はあくまでも装置であるという考察研究結果に変わりはないが、この装置を用いた美術作品としての展開の可能性は継続されるものとして発表した。

筆者の万華鏡を内蔵した立体作品は、工芸という領域であるがゆえに、美術作品には手を触れないという一般的な常識から離れ、触らなければ鑑賞できない美術作品と定義している。ここには工芸領域であるが故の、鑑賞に値する道具であるという前提が意味を成している。その鑑賞方法は、遊ぶように触ることで始まり、ある意味での玩具であることなのだ。

「万華鏡は美術作品たり得るのか」という問いの実証研究は、これ以降の制作と第三者である主催者の企画展示という機会を得ることで、今後も継続することになる。

おわりに

筆者はここまで、万華鏡を玩具史や遊びという文化から捉えることではなく、現在多くの万華鏡制作者や万華鏡関係者が向き合っている Art（芸術・美術）、工芸という場から捉えている。その上で、万華鏡を安易にアートとする動向には警鐘を与えたい。

万華鏡の装置としてのシステムをいかに創意工夫しようと、エンターテインメント・娯楽の域から抜け出すことは困難である。問題となるのは、万華鏡制作者の背景にある文化・美意識に関わる造形意志なのである。少なくとも筆者は、日本の工芸・美術とこれまでの美術史の文脈から演繹した基盤に立つことを選択している。そして、玩具であるという、親しみやすさを兼ね備えた美術作品という領域へ、昇華する道もあると思考するのである。

注釈・引用

- * 1 「A MAN」は、1986年「日本国際美術展」（毎日新聞社主催の公募展）で展示され、東京都美術館・京都市立美術館を巡回した。のちに1988年「日本金属美術作品展」において展示され、中華人民共和国 中国美術館・上海美術家画廊を巡回した。
- * 2 「閣龍世界博覧会独案内（コロンブスせかいはくらんかいひとりあんない）古田 亮」より引用。（「海を渡った明治の美術 90～94頁」東京国立博物館発行）
- * 3 「Kaleidoscope History as Art Form 緒方和子」より引用。（「魅惑の世界 万華鏡」I.K.A. 国際万華鏡協会発行）

- * 4 「世界遊戯法大全」1907年(明治40年)松浦政泰著の中に「20種類のガラス片などを入れ、1分間に10回変えていくとしても、全部見終わるまでは4628億8089万9576年かかる」とある。(「万華鏡、故郷へ帰る」大熊進一著 2016年 さわらび舎発行 より)
- * 5 マルセル・デュシャンによる既製品を用いた一連のオブジェ作品。芸術作品は手仕事(ハンドメイド)よるという固定概念を否定し、芸術はその美しさとは無関係に、鑑賞者の思考を促す所にあるとした。



写真1 「A MAN (Ver. 我)」(2017年) 丹銅

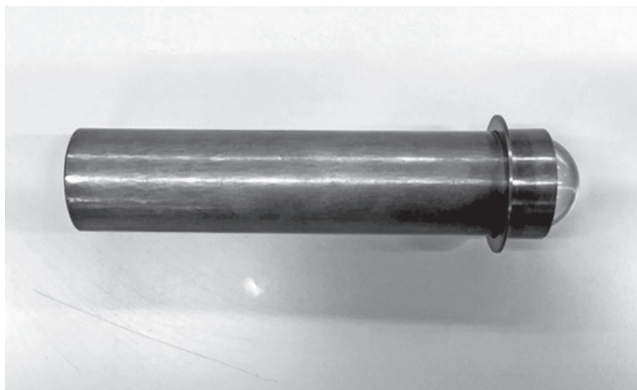


写真2 「A MAN (Ver. 我)」万華鏡部分 黄銅

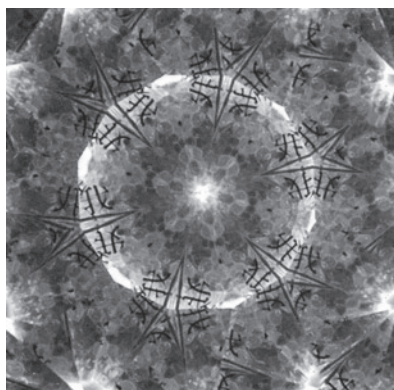
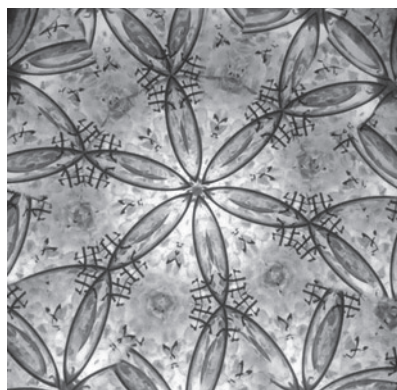


写真3 「A MAN (Ver. 我)」万華鏡画像 環境変位パターン



写真4 「A MAN」(1985年) 銅・鉄



写真5 「黄銅鎚起 栗鼠 万華鏡」(2014年) 黄銅・漆・色箔・ガラス



写真6 「黄銅鎚起 栗鼠 万華鏡」万華鏡画像



写真 7 「Nepenthes EVE」(2017 年) 丹銅・黄銅・漆

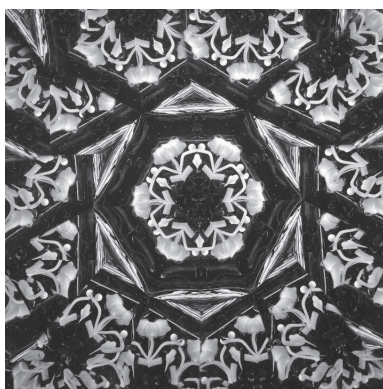


写真 8 「Nepenthes EVE」万華鏡画像

(2018 年 9 月 27 日受理)