

# ボイスオーバー 回って遊ぶ声

滋賀県立美術館 学芸員

渡辺亜由美

声は誰かの声となる。それは中心的な存在となる。個別的機能を持つようになる。というのも、声は情報をあたえたり、「真実」を述べたり、ニュースを報道〔cover〕したりすべく、意味のない、あるいは、未だ意味をもつには至っていない事実を述べようと、そこに存在するから。そのように有用な仕事を果たしてからそれは、再び元に戻って、もう一度声になる〔It becomes voice all over again〕。

——トリン・T・ミンハ「ヴォイス・オーヴァーI」<sup>〔註1〕</sup>

〔註1〕

トリン・T・ミンハ著、小林富久子訳

「ヴォイス・オーヴァーI」

『このなかの何処かへ

移住・難民・境界的出来事』

平凡社、2014年、158頁。

（太字、イタリック部分は原文ママ）

## はじめに

時代や地域、文脈、素材、造形言語。どれも異なる「コレクション」をひとつの展覧会の中で結びつけることは可能か？ そもそも結びつける意味は、どこにあるのだろうか？

滋賀県立美術館には、近代日本画、滋賀ゆかりの美術・工芸等、現代美術、アール・ブリュットという、4分野のコレクションが収蔵されている。これらを展示するため1984年の開館時より設けられているのは、ガラスケースが配された部屋とホワイトキューブとの、ふたつの常設展示室だ。

無論、前者は主に日本画や工芸、そして後者は現代美術作品の部屋である。このしつらえの違いは、分野をまたぐ作品展示の難しさを暗に物語る。物理的な問題として、奥行き  
の狭いガラスケースの中に大きな絵画や量感ある彫刻を  
入れることはできないし、作品保全の観点から、脆弱で繊細  
な日本画や染織作品を露出展示することは推奨されない。  
適切な展示方法は、分野によってある程度ルール化・固  
定化されているのである。このような作品の特性あるいは  
美術館建築の構造的特徴に当館独自の実情を追記する  
ならば、分野を繋ぐ背景や文脈を見つけることが極めて難  
しいことが挙げられる。

[註2]

当館は建物の老朽化に伴う増改築  
工事のため、2017年4月から2021年  
6月まで長期休館していた。再開館に伴い、  
館名から「近代」をとった「滋賀県立  
美術館」へと名称を変更した。

[註3]

もちろん、ジャンルミックスを試みた  
先例は存在する。例えば当館学芸員6名が  
それぞれの関心や専門的知見に基づき  
構成した「所蔵品が語る 6つの物語」  
(2002年)では、田平麻子の担当部分で  
日本画と現代美術を並列させる  
キュレーションが試みられている他、  
桑山俊道は「やきもの」という観点から  
現代陶芸と伝統陶芸の枠組みを再検証  
している。また、「ダイアログ コレクション  
活用術 vol.2 伊庭靖子、児玉靖枝、  
佐川晃司、渡辺信明」(2007年、  
担当：山本淳夫)は、アーティストたちの  
視点で選んだ多様なジャンルの作品を、  
彼らの作品と共に展示・紹介した  
ものである。

[註4]

本展の始まりに置かれた小倉遊亀は、  
続く展示室では師匠の安田叔彦、あるいは  
作家が影響を受けたというアンリ・マティス  
との関連を持ち、ゲストアーティストの  
中尾美園の仕事に繋がっていく。  
電気自動車で描かれた金山明の線表現  
[5-3]は、同じくゲストアーティストの  
田村友一郎が着目した、「電気」や  
「電気コード」へのフックとなっている。  
そして、建物の中心に位置するギャラリー  
では、ドットアーキテクツのキノコを模した  
空間が美術館のあちこちへと「胞子」を  
拡げている。

こうした背景を踏まえ、本展では分野のラベルを一度剥  
がしてみることにし、そして美術館はどのような場所なのか改  
めて考えてみることにした。

まず年代順・ジャンル別の展示をやめ、全作品が対象と  
なるよう複数のテーマを設けた。休館前<sup>[註2]</sup>のコレクショ  
ン展は多くが特定の分野に特化しており、あるいは展覧  
会自体はジャンルミックスでも、同じ室内に異なる分野が  
並ぶことは極めて稀だった<sup>[註3]</sup>。しかし「コレクション展」  
ならば、特定の分野だけ取り上げ続ける必要はどこにあ  
るのだろうか？ 加えて回遊式の当館の建築を活かし、ひと  
つの作品がまた別の作品へオーバーラップして、全体が  
循環するような構成を目指した<sup>[註4]</sup>。

作品を繋ぐキーワードは「ボイスオーバー」。この言葉は、  
元の音声言語にもうひとつの翻訳言語を重ね合わせるナ  
レーションの手法、あるいは、映画などで使われる、画面  
外から聞こえる話者の声を指す。「声」をテーマにしたのは  
いくつかの理由があるが、直接的には筆者のごく個人的な

[註5]

展示内で直接的な言及はしないが、「声」というキーワードは、MeToo運動やBlack Lives Matterのように、これまでは社会や権力によってかき消されてきたサイレントマジョリティたちが連帯し団結し、やがて大きな声となっていったことや、マスクで口が塞がれ、人前でのおしゃべりが禁止された近年の世界的状況にも、多分に影響を受けている。

[註6]

ジャック・デリダ著、林好雄訳  
『声と現象』ちくま学芸文庫、2005年、32頁。

[註7]

「ボイスオーバー」と美術館の役割との重なりについて、田村友一郎氏から興味深い意見をいただいた。ここに記して感謝申し上げます。

[註8]

会場での順路は下記の通り。  
(本書の構成とは異なる部分がある)

[展示室1]

「1. 美術館の産声—小倉遊亀と滋賀県立近代美術館—」「2. いくつもの風景」

[展示室2]

「3. 日々つくる」「4. 自分だけの世界」

[展示室3]

「5. 交差する線」|t. 田村友一郎 / アンディ・ウォーホル|「6. 見えるものの先に」|n. 中尾美園 / 小倉遊亀|

[ギャラリー]

「d. ドットアーキテクツ / 美術館の4年間の記録」

経験による<sup>[註5]</sup>。初めて扱うこととなった日本画や工芸作品を前に「この作品は何を表しているのだろうか?」と考えていた時、ふと、作品をよく見ることは、作品の声を聞くことと似ている、と感じたことがあった。ジャック・デリダが、現象学的な声は「自分の話を聞き続ける」精神的な肉だと述べたように<sup>[註6]</sup>、作品という異物を自分の中に引き入れ顕在化させるとき、身体の中で声が響く。この経験から、「声」を聞くことでまずは作品を受け入れること、その上で、無関係に思える作品同士の間に関わりを見つけることができるのでは、と考えた。

音のないものの「声」を聞く。それは、声を聞く姿勢、つまり作品をどのように解釈したのかを明らかにすることに他ならない。そこで3組のゲストアーティストと共に、複数の声の聞き方を示すこと、さらには彼ら自身の声にもフォーカスを当てることを試みた。作品自身が元の音声言語だとするならば、その上に重ねられる「声」とは鑑賞者、あるいは美術館が見つけていく新しい意味や解釈である<sup>[註7]</sup>。本展は、これまで関係を持たなかったものたちに有機的な繋がり・結びつきを見つけ出すための、ささやかな試みである。

## 声を聞く —1-6章の繋ぎ方—

展覧会は全部で9つの章から構成され、筆者担当部分は「1-6」、ゲストアーティストパートにはそれぞれのイニシャルの頭文字「t.」「n.」「d.」を頭にふった<sup>[註8]</sup>。

1-6章は「風景」、「線」、「祈り」といった、極めてオーソドックスなテーマ展である。元兵庫県立美術館学芸員の

村田大輔が、日本国内のコレクション展示で行われるテーマ展示について、「時代や文化を超えた作品の見た目の共通点や類似点(美しさや面白さ)への個人的興味を昇華させているものが多く、非政治的で、無難なものでもある」と鋭く指摘していたが<sup>[註9]</sup>、本展もその例に洩れない。その最たる原因は企画者である私の力不足にあるが、まずは一般的なくくりの中でジャンルを超えた共通要素を抽出することに専心したためでもある。

各章の概略は本書扉ページに譲り、ここではどのように作品を繋いだのか(=どのように作品の声を聞いたのか)について、簡単に紹介したい。

「1. 美術館の産声—小倉遊亀と滋賀県立近代美術館—」は、当館のアイデンティティについて、小倉遊亀という作家との関わりを通じて振り返るものである。開館時から設けられる常設展示室「小倉遊亀ルーム」を会場とする本章は、展覧会の始まりと終わりを繋ぐ接続点でもある。

つづく古今東西の風景表現から成る「2. いくつもの風景」は、すべてのジャンルが集う唯一の部屋である。オギュスタン・ベルクが風景は文化的アイデンティティの指標と論じたように<sup>[註10]</sup>、我々を取り囲む風景はあらゆる地域・時代において最も身近な題材のひとつであり、文化的背景をうつす鏡でもある。例えば古来日本にはいわゆる「風景画」は存在せず、風景は和歌の世界観に基づく概念の表象だった。しかし、室町時代に描かれた狩野派《近江名所図》[2-15]は、「近江八景」成立以前の琵琶湖周辺の街並みが描かれ、かつ、实景に重さを持つという意味でも極めて貴重な作例と言える<sup>[註11]</sup>。「見えるものを描く」、という極めて近代的な眼差しの萌芽を、《近江名所図》に見る

[註9]

村田大輔「訳者解説 日本の美術館の現場から」『ラディカル・ミュージオロジー つまり、現代美術館の「現代」ってなに?』(クレア・ビショップ著、村田大輔訳) 月曜社、2020年、124頁。

[註10]

オギュスタン・ベルク著、篠田勝英訳『日本の風景・西洋の景観そして造景の時代』講談社、1990年。

[註11]

大原由佳子は、「地理的な破綻がほとんどないため、絵師は実際の景観に取材した上で本作を描いていると考えられ」と指摘している。大原由佳子著・編『ひらけ! 温故知新—重要文化財・桑実寺縁起絵巻を手がかりに—』[リーフレット]滋賀県立美術館、2021年、頁記載なし。

ことができると言えようか。一方、見えるものをそのまま描かない、という姿勢もまた近代の一側面である。茨木杉風《近江八景図》[2-5]は、実際の地理にこだわらずに自由に八景を配す、朗らかさが印象的な作品である。この伸びやかさは、記憶の中の楽園を引き出した、アンリ・マティスの《オセアニア 空》《オセアニア 海》[2-8, 2-7]を思い起こさせる。

加えて本章では、普段「風景」のカテゴリーでは語られない作品も取り入れた。例えば安田靫彦《飛鳥の春の額田王》[2-37]は、通常は歴史画として紹介される作品だが、背景に注目すると霞みがかった大和三山に飛鳥川、宮や寺院が見える。靫彦自身、春の飛鳥を訪れた思い出が題材だと語るよう、本作は文化が花開いた飛鳥の風景を、春の季節と女流詩人・額田王を通じて表現したものであり、描かれた風景には古典研究と並行して研鑽を積んだ表現上の工夫や配慮が込められている<sup>[註12]</sup>。コンスタンティン・ブランクーシ《空間の鳥》[2-35]についても説明を加えたい。ブランクーシの偉業は、まずもって彫刻における形態の単純化・抽象化であるが、彼の撮影した写真を注意深く見ると、研磨され鏡となったブロンズ自身に着目したものがいくつもあると気づく[3-21, 3-22]<sup>[註13]</sup>。作家は、鏡面に周囲の景色が映り込むこと、つまり刻々と移り変わる光と空間の關係に飽くなき好奇心を抱いていたと考えられるのだ。約500年の時空を往来する本章において、黄金に輝く《空間の鳥》はそれらの作品全てを受け止め、ひとつの像の中に映し出す。なお、ブランクーシの写真は続く展示室2の「3. 日々つくる」で紹介し、「日付」という時間の中に穿たれた点を切り取った河原温の時間表現と対比させた

[註12]

鶴見香織「安田靫彦展へようこそ」  
『安田靫彦展』[図録]  
東京国立近代美術館、2016年、17頁。

[註13]

ブランクーシの写真については、  
下記を参照。

Friedrich Teja Bach, "Brancusi and  
Photography", in exh.cat., Friedrich  
Teja Bach, Margit Rowell and Ann  
Temkin, Constantin Brancusi,  
Philadelphia Museum of Art, 1995,  
pp.312-319.

[3-1-3-5]。また3章では、週3回ほど山奥にある作陶場に通って彫刻をつくる澤田真一[3-6-3-10]の作品を点在して置くことで、彼の制作リズムを展示空間内で表そうと試みた。

「4. 自分だけの世界」は、作品の内的世界、個我の表現に注目する。本章を検討する段階で気づいたのは、この枠組みで紹介できる日本画や工芸作品が当館のコレクションには極めて少ないことだった。その中で、日本画家・三橋節子の立ち位置は独特だ。サリーを着た女性や仏蹟や遺蹟のレリーフを構成的に配した《土の香》[4-39]は、三橋が旅したインドの情景や印象を元に、そこから飛躍した作家のアジア的な世界観を投影したものである。当館元学芸課長の高梨純次は、インドが日本を含む東南アジア世界の文化形成に極めて重要な役割を果たしていることを踏まえ、三橋のアジアへの思いは作家自身の理念的・心象的過去への遡行である可能性について触れている<sup>[註14]</sup>。この指摘をなぞるならば、三橋は本作を通じ、「私」の深淵に潜ろうとしたのではないだろうか。

展示室3の「5. 交差する線」のテーマのひとつが、分野間での表現の相違である。日本画において線の表現は描き手の精神性を表す絵の骨であり、江戸時代には中国から、近代以降は西洋からの影響を受け変化する、多様な文化が交差するフィールドでもある。他方、ジャクソン・ポロックの銅版画に、線の力で図と地の関係に揺さぶりをかける偉業の源泉を見ることができるよう、西洋の線は色彩や支持体との関係性の中で揺れ動く[5-5, 5-6]<sup>[註15]</sup>。シンプルな線だからこそ、文脈の違いが際立つ。

こうした表現の多様性を確認した後、「祈り」という普遍

[註14]

高梨純次「インドへアジアへ、そして日本へ」『三橋節子の世界』(滋賀県立近代美術館編)サンブライト出版、1986年、49-64頁。

[註15]

ヴァルター・ベンヤミンは、線は面を「その地」として規定すると述べている。ヴァルター・ベンヤミン著、浅井健二郎編訳『ベンヤミン・コレクション5 思考のスペクトル』ちくま学芸文庫、2010年、109-110頁。線描については以下も参照。福元崇志「越境する線描」[リーフレット]国立国際美術館、2020年。

的な行為と表象に注目したのが「6. 見えるものの先に」である。本章は、休館中に延暦寺より寄託を受けた白髪一雄《不動尊》[6-7]初公開の場でもある。本作は、比叡山延暦寺での修行を契機に作家本人から寺院に寄贈された名品である<sup>[註16]</sup>。「制作中の私は不動明王になりきることを念じ、不動尊が私の体をかりて作品を作られるのだと信じて制作をしている」と語るよう<sup>[註17]</sup>、不動尊への信仰は白髪作品の魂そのものである。本展では、延暦寺の里坊・玉蓮院所蔵の重要文化財《不動明王二童子立像》[6-18]との邂逅を通じ、両者の精神的極みを対峙させた。

[註16]

白髪は1971年に比叡山延暦寺で得度し、その3年後に入壇灌頂を受ける。

[註17]

アルフレッド・バックマン

「祭儀的な画家白髪一雄」『白髪一雄展  
—格闘から生まれた絵画—』[図録]

白髪一雄展実行委員会、2009年、8頁。

引用部分は、白髪一雄

「不動明王と作品」からの一節。

## 声を重ねる —ゲストアーティストの新作—

ゲストアーティストの田村友一郎、中尾美園、ドットアーキテツの3組は、ボイスオーバーというキーワードをそれぞれに受け止め、拡充させた新作を発表した。各作品は会場でいわば倍音となって響いていた。そのインスタレーションビューおよび詳細は2022年3月発行予定の図録別冊で紹介予定であるので、ここでは概略を述べたい。

田村友一郎の《消えた沈黙》[t-3]は、ガラスケース全面に配されたブラインドとその奥に潜む様々なマテリアル、そして壁の上に整然と横一列に並ぶアンディ・ウォーホルの《マリリン》《電気椅子》[t-1, t-2]を重ね合わせた映像インスタレーションである。田村はウォーホル両作の美術史的背景を踏まえながら作品の周縁へと視野を拡げ、モンローと電気椅子を取り巻く様々な事象を繋いだ。興味深いのは、《マリリン》と《電気椅子》、交流と直流、生と死

のように、至る所に対する関係項が置かれているにも拘わらず、それらの境目が徐々に消えていくことだ。象徴的なのは、無音で繰り返られるふたりの人物の対話である。彼らはウォーホル両作とナイアガラの滝との因果関係について取り留めのない会話を展開するが、ひとりの人物の「わたしはあなたなのです」という台詞を契機に、話は思わぬ方向へ向かう。この台詞が暗示するよう、フィジカルな音声を一切排した本作は、逆説的に作品の声が鑑賞者の身体の中で溶け合い重なるような、沈黙の反転とも言える現象を引き起こす。すると、対なるものたちが紡ぎ出し、交錯する静かな二重の声が、至る所で姿をあらわすのである。

中尾美園《不在／存在をゆきさする》[n-2]は、失われた作品の声に耳を澄ませる。小倉遊亀の《裸婦》[p.177]が焼失した事実を知った中尾は、本作を再現すること、その過程ですくい上げることになるだろう作品の輪郭を、精緻な絵筆でうつしていくことを思いつく<sup>[註18]</sup>。そして小倉遊亀ご令孫の小倉健一氏と妻・泉氏の協力のもと行われた小倉の画室調査では、《裸婦》に使われていたと推測される顔料や、《「裸婦」大下絵》[n-1]を発見する。まるで画材や小倉自身に呼ばれるように、《裸婦》が残した痕跡を丁寧に拾っていった制作過程の一部は、作中の「再現日記」に詳細に描かれる[p.178]。こうして完成した「再現模写」は、当然ながら小倉のそれとは全く異なる存在であり、作家の言葉を借りるなら「にせもの」である。しかし中尾の「にせもの」を通じ、私たちは作品が残ること・残すことの意味や意義について、今一度向き合うことになる。

建築家ユニット・ドットアーキテクツの《美術館の4年間

[註18]

小倉遊亀『続 画室の中から』

中央公論美術出版、1979年、111-113頁。



の記録》[d-1]は、休館という空白とその中で行った形に残らない活動記録を元に構築した作品である。彼らは、ある種の喪失とも言えるこれらの記録や時間をキノコの生態系と重ね合わせることで、生き生きとした有機的な空間をつくりあげた。当館職員たちにとって、美術館という家を失った2017年からの4年間は、美術館の外へと草の根のようにネットワークを拡げた期間だった。ドットアーキテクツは、見ることも触ることもできない、しかし本質的な関係を可視化するにあたり、土の中に菌糸のネットワークを張り巡らせるキノコに着想を得た。そこには、彼ら自身が滋賀の山中に入りキノコを収穫して食した興味深い経験や<sup>[註19]</sup>、東近江市の石塔寺<sup>いしどうじ</sup>で出会ったという、キノコに似た石塔の姿も重ねられる。実際、館外で起こる出来事や出会いがなければ美術館は存在・存続し得ない。些細な資料たちがキノコと共に広げる小さな声の集積は、美術館が常に形を変えゆく生きた動態であることを雄弁に伝える。

[註19]

「有家シェフがきのこを採って料理するまで1山を歩き、きのこを採取する」  
『WebマガジンpaperC』(<https://paperc.info/feature/no-01/02-report-1>、最終確認2021年10月21日)。  
会場ではこの記事を元にしたフリーペーパーも配布した。  
デザインはUMA / design farm。

## 結びにかえて

ボイスオーバーは、声を重ねる側の態度次第で、元の音や意味をかき消し全く新しい言葉をのせることもできるとい意味では、暴力的な手法だとも言える。だからこそ、注意深く耳を澄ました末に生まれるノイズや雑踏には、価値や意味がある。美術館に存在意義があるとしたら、それは美術館が、そんな多様な声の容器物となっている限りにおいてではないだろうか。その場所はたくさんの声が残響となって回る、私たちの遊び場である。