

恐怖の美術館

富澤治子

●熊本地震の記憶のこぼれ話…その1

過去に特撮博物館展の開催直後だったか、熊本出身の特撮美術監督三池敏夫が映画「ゴジラ」の話をしてくれたことがある。「終戦後9年目に円谷監督が映画「ゴジラ」(1954年)を上映して、大人気だったのは、映画を見た市民達は、もちろん戦争の記憶を思い出しながら見て恐怖して、見終わった後は自分が安全な場所にいることに安堵したこともポイントなんじゃないかな。」

「ゴジラ」といえば「シン・ゴジラ」。公開は熊本地震の年、2016年8月。本震から約4か月後である。熊本市内すべての映画館は閉館中で、久留米市まで映画を見に行った。上映中、ゴジラの歩行の振動で一般家屋の連なりがグラッと揺れるわずかなシーンに、フラッシュバックが起きて一瞬にして恐怖したのを覚えている。確かに熊本では余震はまだまだ続いていた。映画のほんのワンシーンが、筆者の心の奥底の恐怖のポイントを突きた。その時の筆者にとって視覚体験としての「揺れ」は、フィクションを吹っ飛ばすリアルな「こわい!」体験だった。

はじめに: 3つのキーワード

熊本地震5年目である。「恐怖」をテーマにした展覧会を開こうと思ったきっかけは、熊本地震被災という経験をしたからである。

そうこうしているうちに、昨年からコロナウイルスが世界中で大流行して、いまも真っ最中である。昨年は、いつ罹病するかという「恐怖」と、先行きが全く見えないという「不安」がどんよりと立ち込める日々、待たなして日常生活が激変した。熊本地震より4年ぶりの長期休館、人々は次第にマスクを着用し始め、手洗いの回数が増え、「リモートワーク」という新語のもと自宅で働く人が増え、ケンタッキーやマクドナルドのドライブスルーがみるみる渋滞し、それが日常になった。

まずお伝えしたいのは、本展で目指したのは、こんな時期に無暗に来場者を怖がらせることではない。日常生活を恐怖や不安とともに過ごすストレスに心を消耗する日々、心が晴れるような気づきを与える考え方や表現に出会う場として、美術館・博物館・図書館は最高の場所であるというのを知ってもらいたいということであり、特に本展で紹介する作品の刺激たるや、なかなかのものである。アーティスト達の独自のセンスとユーモアに触れることで、鑑賞者が本来の自分を取り戻し、ぱっと発想が転換し、元気とアイデアが出て、自分なりの解決へ「安心」と「解放」に辿り着ききっかけになればこれまた最高である。

そもそも、文化施設が持つ(べき)このような効用について、より一層意識したのは、熊本地震後のある体験がきっかけである。再開館の直後より、毎週すごい量のアンケートの束を職員全員で回覧した。そこには、「避難所の生活がつらくて来ました、開館待ってました」、「ようやく一人の時間がつくれました、楽しかった!」というような、おそらく当時おそれ口に出せなかった言葉の数々が記されていた。忘れることは出来ない。非常時における文化・芸術の役割を、無名の市民たちが教

えてくれた。非常時の閉館は長引かない方がいい。

さて、展覧会場内では出品作家それぞれの世界観を堪能していただくべく、作家ごとにゾーン展示を行うが、この論考では出品作品に共通する3つのキーワードを提示し、それらをヒントに作品を読み解くことで、各作家がどのように恐怖と不安を受け入れ創作に活かし我々鑑賞者に提示したかについて考察したい。3つのキーワードとは、「お化け屋敷」、「真夜中」、そして「恐怖のかたち」である。

1章 お化け屋敷

熊本市現代美術館でお化け屋敷?

実は、熊本市現代美術館は「お化け屋敷」と深い関係がある。

熊本市が主催する「火の国まつり こどもおもしろおばけ屋敷」は、2014年より毎年、当館アートロフト(小ホール)で開催されてきた(当館共催。昨年はコロナ禍により中止、今年はオンラインで実施)。期間は、毎年7月最後の週から8月最初の週の10日間、構成・演出は熊本の劇団「劇団きらら」の池田美樹、舞台装置制作は福岡の演劇集団「南無サンダー」(本展出品作家)の主宰安部将吾らが手掛けてきた。担当課のイベント推進課が「こどもおもしろおばけ屋敷は、火の国まつりの欠かせない重要なイベント」と語るほどの高い存在感を持つ。入場無料ということもあり予約を取るのが非常に困難なファミリー向けの大人気イベントで、期間中は、お化け屋敷会場に通じる館内の階段を嬉しそうに駆け上げる子供の足音と、体験後に大泣きしながら帰る声が響く。当館の夏の風物詩である。

さて、お化け屋敷の人気の理由について、橋爪紳也は著書『化物屋敷』で次のように述べる。

化物屋敷には恐怖と笑い、緊張と緩和が紙一重で同居している。両者の落差がもたらす快感を、誰もが童心にかえって楽しむことができる。「恐怖」と「笑い」とが表裏一体となる瞬間に新しい「楽しみ」が生み出される!

お化け屋敷は、「こわい」の後に「わらい」、つまり「安心」と「解放」が来るところに人気の理由があるようだ。お化け屋敷の入口から胸の中で膨らみ続けた恐怖と不安を最大に抱えながら出口へと到達、嫌な状態から抜け出して、最後に「あー怖かったね」と解放されてお互いの安全を確認して、安心の喜びの笑みを交わすところまで(基本的に複数人で体験するものである)が、お化け屋敷の体験に含まれる。

和風のお化け屋敷、入れ子状の異界と迷路/南無サンダー

お化け屋敷には、和風と洋風の2種がある。まずは和風から紹介しよう。

和風のお化け屋敷は、「屋敷」とはいいながらも、内部には屋外を疑似体験する空間が用意されていて、その入れ子状の異界に集うお化け

に出会うものである²。

本展でその例として紹介するのは、《南無サンダーの演劇お化け屋敷》(cat.no.1)である。

先ほど触れた「こどもおもしろおばけ屋敷」の舞台装置制作を手掛けている南無サンダーは、2018年より主宰の安部の地元である福岡・箱崎の、宮崎宮の秋祭り「放生会」に時期をあわせて、その近所の公園にてテント公演「南無サンダーの演劇お化け屋敷」を行ってきた。昨年はコロナ禍により放生会自体が中止になったことを受けて箱崎にある閉店した銭湯「大學湯」にて十分なコロナ対策のもと、「なーしもかーさも南無サンダー祭り@大學湯 南無サンダーの演劇お化け屋敷」を公演。地元の人々や高校生達に大歓迎を受けたという。そして今年も、放生会自体が中止。宮崎宮に近い「博多の食と文化の博物館ハクハク」主催「第3回ハクハク夜マルシェ」にてテント公演「南無サンダーの演劇お化け屋敷」を行った。コロナ禍の急激な悪化のなか、万全の対策を打っての実施に応えるように、猛暑のさなか大盛況、2日間合計240名が楽しんだ。

さて、本展出品作品も、「こどもおもしろおばけ屋敷」同様、その内部は、屋外を疑似体験する入れ子状の異界を演出する和風お化け屋敷の構造で、ウォークスルーの迷路型である³。

南無サンダーが通常用いる仮設テントは、およそ90平米程度、ちょっと広めの分譲マンション4LDK程度の床面積である。マンションの間取りに例えると想像しやすい。広めの空間が3-4か所、それとバス、トイレ、ウォークインクローゼットなどいくつかの小空間と考えると、現代的な都市生活者のサイズ感にフィットしているのが分かる(一般住居に比べて廊下は多めの設計)。

彼らのお化け屋敷の基本的構造を、順路に沿って解説しよう。進路のコーナーごとに物陰に隠れて役者扮する化け物達が出現、それぞれが自己紹介を含めた小さな物語を来場者に語り掛け、参加者にタイミングを合わせて小さな効果音が発せられる(ノック音や鈴が鳴る)。最後にクライマックスが起きる(化け物がスピーディーに近寄ってくる)。ウォークスルーの迷路型として出口がどこか分からずに進む状態が続くため、あとどれくらい続くのか、いつ何が起るのか分からずに戸惑い、恐怖と不安は増していく(コロナ禍を過ごす我々の日常心理のようである)。化け物達は、参加者の歩みや反応に合わせて、ベストタイミングで対応してくれる。この極上のもてなしがごく数人のグループで体感できる(2020年の公演はコロナ対策として1回1グループ4名まで、本展もそれに準ずる)。

また、南無サンダーの場合、お化け屋敷の内装と化け物達は、その地域特有の物語に由来する。定番のキャラクター(和式トイレやゴキブリの化け物)もいるが、大學湯の場合は、コロナ禍をテーマにした内容で、アマビエや河童、風呂掃除をするお婆さんなどが登場し、場所性と流行を示した。ハクハクの場合は、宮崎宮放生会をより意識した内容

で、宮崎宮の鳥居や屋台のイメージが取り入れられた。自分のよく知る地元、「その時」の「その場所」に因んだ恐怖の物語をテーマに演じるのが、南無サンダーの演劇お化け屋敷のポイントである。基本、遊園地や縁日のお化け屋敷が、抽象的な内容で構成されていることの真逆をいく。

また、ハクハクでの公演時、「親が子供にお化け屋敷体験をさせたがるんですよ⁴」、と語る安部の言葉が印象的だった。確かに、本展に向けた作家メッセージにも安部は、自身の幼少期に母と訪れたお化け屋敷体験を記した(本カタログ15頁を参照のこと)。その体験は、母親とともに過ごした怖くも楽しい記憶を残し、安部のその後の人生に大きな影響を与えた(お化け屋敷を公演する側になるほどの影響力)。家族に見守られながらの、恐怖や不安からの安心と解放というドラマを通じて、お化け屋敷はそのまま、子供達の変化し成長するための体験ステージへと変じるのだ。

本展のお化け屋敷は、熊本地震やコロナ禍といった「この場所の今」を反映した内容になることだろう。会期中、通常は無人のお化け屋敷型インスタレーションとして展示するが、2日間だけ、南無サンダーによる公演が行われる。この1-2年、コロナ禍により出番が減り活躍の機会を待ち望む化け物達による精いっぱいのおもてなしを、どうぞご体験あれ(要事前申込・抽選制。入場直前に、えぞい/えぞくないのコース選択可)。

洋風のお化け屋敷/オディロン・ルドン

もう一つのお化け屋敷は、洋風の化物屋敷である。西洋型は、「屋敷」そのものが悪しき場所という「化け物」であり⁵、その室内で屋敷の過去の出来事にまつわる幽霊や悪霊と出会うことになる。

本展で洋風のお化け屋敷の一例として紹介するのは、オディロン・ルドンのリトグラフ集《「幽霊屋敷」》(cat.no.17-23)である。本作は、イギリス人作家バルワー＝リットン卿の小説『幽霊屋敷』(1859年)(仏語訳はルドンのパトロンルネ・フィリポン伯爵が手掛けた)をベースに、1896年に制作された。

小説のあらすじは、屋敷の持ち主が「幽霊が出る」と困っているところに、評判を聞いた主人公があえて一泊、その夜に様々な怪奇現象に遭遇しつつ、なぜその場所が悪しき場所となり果てたかを解明するという内容である。

ルドンがこの作品を制作した19世紀末当時、「幽霊屋敷」という舞台設定は、すでにゴシック・ノベルファンの間でメジャーであった。例えばウォルポール「オトラントの城」(1764年)(舞台はイタリアの古城)やポー「アッシャー家の崩壊」(1839年)(舞台はアメリカ名家の豪邸)などが代表的である。

ひとつ、イメージの問題として興味深いのは、ルドンの作品には幽霊屋敷それ自体の外観が登場しないことである。現代では、幽霊屋敷を

舞台とする映画やアニメの場合、物語の冒頭で、「ここが舞台ですよ」とその建物の外観に触れるのが常である。もちろんリットンのテキストには外観の説明があり、当時のロンドンで有名だった幽霊屋敷を匂わせるエリアが選ばれているのだが⁶、現代のようないかにもな特色のある建物として描写されない。当時は幽霊屋敷の典型的な外観⁷が定まっていなかったこともあるのかもしれないし、いわゆる説明的イラストの制作をルドンが避けたからとも考えられる⁸。この《「幽霊屋敷」》シリーズは、同時代にセンセーションを起したイギリスのイラストレーターのオーブリー・ビアズリーによる《サロメ》(1894年)同様、いわゆる「挿絵」を逸脱しているのがポイントである。つまり、物語の各シーンを絵で図解するタイプのものではない。むしろ、リットン(フィリポン翻訳)のテキストがルドンの創作のイメージソースとして用いられたと考える方が妥当である。ルドンは、《「幽霊屋敷」》の各作品に、テキストを引用したキャプションを自ら添えたが、その引用から物語のあらすじを読み取ることはまず困難で、謎が謎を呼ぶように暗示性を高めている⁹。

幽霊を見える化した見世物と降霊会／ルドン《「幽霊屋敷」》シリーズと《憑き物》

見世物としての「幽霊屋敷」は、20世紀初頭の出現を待たねばならないが、幽霊に関する見世物は、それより前から存在した。18世紀末からパリ、ロンドンなどの大都市で人気を博した見世物「ファンタズマゴリア」である。マジックランタン(幻燈機)を用いて半透明のスクリーンに映像(幽霊、骸骨、シーザーやブルータスなど歴史上の有名人物のイラスト)を映写、取りはずし可能なレンズを用いて、それらのイメージを大きくまたは小さく変化させて観客を驚かせた(暗闇にスモークを焚いての口上の演出付きと、なかなか凝っている)¹⁰。この見世物は、ゴシック・ノベルの流行も背景にあり、その後も続く怪奇趣味や心霊主義の盛り上がりに応ずって長く市民を楽しませた。

また、1830年代より、ロンドンやパリでは新しい科学技術を用いた見世物として、光学顕微鏡で微生物を見せる見世物(興行名の一例は「Les Invisibles(見えないものの意)」¹¹)が流行し、これも長く人気を保ち、19世紀末にも存在していた。泉の水1滴をたらし、顕微鏡で水中の微生物を覗くという内容である(現代日本では、中学1年生の理科の授業に含まれる)。肉眼では見えないものを見ることに熱中していた当時の人々は見物後のコメントを、「ぞっとするような、胸がむかつく水中の微生物(中略)ほどおそろしいものはない—あれほど醜悪な、悪魔のごとき姿形は作り出せまい。」、「ひとつひとつの動きと身振りが激しい憎悪と、恐ろしい拷問と、戦いと、死を物語っているかに見えた」¹²などとそのショックを書き残した。このような新しい科学の見世物については、1860年にルドンも光学顕微鏡の見世物を見物したとされており¹³、ルドンの作品に登場する奇妙な化け物は、そこからインスピレーションを受けていることを研究者達は指摘する。

《「幽霊屋敷」V.醜き怨霊》(cat.no.22)を見てみよう。作品には、ちいさな水玉が沢山と、暗闇に異形の人面の化け物が3体、それと先端に棘のある尾っぽが描かれる。顕微鏡で見る微生物…という視線で改めて見ると、その形態はボルボックスやケンミジンコなどが近い。もちろん人面なのはルドンの創作である。

ちなみにこの「醜き怨霊」がどういうものなのかは、リットンのテキストにも「一滴の水の中に光学顕微鏡が見せる肉眼では見えない多くの存在で」、「透けて、しなやかで機敏な動き、お互いを食い合う」、「私たちはシメトリーでなく、動きに秩序はない、邪悪な存在」¹⁴という描写がある。リットンも同様、顕微鏡の見世物で知った微生物の姿・動きから着想を得たことが明らかである。現代の我々は、微生物を化け物や悪霊に喩えたりしないが、これらの描写は、いまま映画やアニメを通じて見るそれらの動作に一致しているのが興味深い。19世紀に見える化された幽霊のそのイメージの源流には、当時見世物として大流行した微生物がいたのである。

続いて、《憑き物》(cat.no.16)を見てみよう。女性の背後に悪霊や化け物が漂っているのも相当変わっているが、制作においてもちょっと変わった背景を持つ作品である。この作品は、素描《Haunted Marguerite(憑かれたマルガレーテの意)》(1892年、個人蔵)をベースに、1893年にリトグラフ《Obsession(オブセッションの意)》が制作されたことを発端とする。(ちなみにマルガレーテは『ファウスト』の登場人物で、ファウストと恋仲になったせいで人生を台無しにする、物語中盤のクライマックスのキーパーソン)第3ステートの時点までは、女性の背後に有翼の人型悪魔(メフィストフェレス)が描かれていたが、最終ステートでは、メフィストフェレスは消去され、宙を浮かぶ線虫の化け物が描き加えられた¹⁵。空間に浮かぶ頭部や人頭蛇や、顕微鏡で見た線虫などの動きを活かした微生物型の「新しい悪魔」のイメージを描くことによって、『ファウスト』の挿絵を越えて、より当時の流行に即した、ルドンのユニークさが感じられる作品へと変化している。

さて、この《憑き物》のように、眼に見えない存在が人の周辺に漂っているというイメージは、19世紀末の欧米都市部ではある種メジャーだった。それは心霊主義である。コナン・ドイルも入会したように、当時の心霊現象研究協会は、著名な科学者や哲学者、国会議員、のちの首相までいるような組織だった¹⁶。それは、ダーウィンの『進化論』の支持者がキリスト教と距離を置き、人によっては新たな信仰として心霊主義を選ぶという動きとも連動していた。普仏戦争後に傷ついた心を慰めようと降霊会が大流行した当時の世相と、前述のファンタズマゴリアもそうだが、心霊写真も同様、「見えないものが写る(見える)」という演出は人々を驚かせていた。

そのような当時の息吹を感じさせる作品を見てみよう。《「幽霊屋敷」IV.十中八九それは私のと同様に肉と血をもつ手であった》(cat.no.21)は、手紙にスポットライトが当たっていることから、主題

はキャプションにある「手」でなく「手紙」である。年齢・性別不詳の半透明の右手が暗闇に浮かび、指先で手紙に触れている。作品上部にはどこかからの反射のような光線のちらつきがある。手紙の写実的描写は心霊写真との近似を想像させる。ルドンはこの作品のキャプション「十中八九それは私と同様に肉と血をもつ手であった」の通りに、老いた女の手を生々しく描くことで怪奇を盛り上げるのではなく、半透明の手が見えない存在である幽霊が、手紙への執着を示しているのを描くことを選んだ。心霊写真がトリック写真であると同様、降霊会では霊媒が、パラフィンワックスのマスクを使ったり、マスクをリンに浸したものを、暗闇の中で使用するなどのトリックがあったそうだ¹⁷。それらの半透明で曖昧なシルエットも、このイメージには重ねられていることだろう。

見世物の効用

このように、スライド映写機や光学顕微鏡といった当時の新しい科学技術を用いた見世物等を通じて、幽霊も、微生物も、当時の人達にしてみれば「肉眼では見えない」という点で似たようなものとして受け入れられ、それらは全く新しい視覚的ショックとして人々を驚かせ楽しませた。ルドンもまた、流行りの恐怖小説に関連するこの作品集を制作するにあたり、19世紀末を生きる人々と共有している新しい恐怖のイメージを積極的に取り入れ、創造力を強く働かせた結果、その作品に示された個性的な表現は100年後の我々の心を刺激する。

ここまで、和風と洋風のお化け屋敷について考えてきたが、南無サンダーもルドンも、市井の流行りのアイテムを大に取り入れて、時代の空気をよく反映している。お化け屋敷や幽霊屋敷に属する恐怖の魅力とは、同時代の人々と何を共有し(ニーズに応え)、それをどう演出し、いかに人を楽しませるかに比例するものようだ。

さて、当館に関する見世物の代表といえば、生人形である。開館当初からの生人形研究を続けるなかでの筆者の今の関心事は、生人形が展示された・楽しまれた場所についてである。生人形は、その始まりとして見世物小屋から、国内外の博覧会、高級デパートのショーウィンドーまで、時代に応じて場所を変え、とにかく人がたくさん集まる場所を主たるフィールドとしてきたし、21世紀では当館のような公立美術館をはじめ、国立美術館にも活躍の場を広げている。そのすべてに共通するのは、市民が余暇を過ごすために集う場所ということである。2020-2021年と、コロナ禍によりあらゆる見世物(もちろん美術館での展示も含まれる)は、「不要不急」という呪詛によって禁止され続けたが、実のところ、文化人類学の研究者達は、見世物見物のその効能を、過酷な現実を生きるのに効くと示している。以下山口昌男の名言を引用しよう。

…人達は「気晴らしのため」という口実を設けて、やはり、ふつうでは考えら

れない出来事が起こることを期待している。そういう出来事に立ち会ったり、捲き込まれたりする自分は、その時、日常生活の中では余り動員することのない感覚や身体運動を経験しながら、見ている物事がよりよく理解できるよう、目の前にある現実に合わせて、現実というものを理解する見取り図をつくりなおす¹⁸。

我々は改めて、見通しの立ちにくい今を生き延びるための活力は、どのような体験を通じて得られるものなのか、真剣に考えを巡らす必要がある。恐怖は、かつて十八世紀末の崇高美学が唱えたように、それ以外の方法では越えられない日常的な構造を突破させてくれる武器なのかもしれない¹⁹、信頼できる人間関係にある者達と手を繋ぎながら、必死の思いで潜り抜けるお化け屋敷体験こそ、いまの私たちに必要な刺激なのかもしれない。

お化け屋敷よりモダンでクール：狭くて歪んだ空間／浜田知明

さて、改めて述べると、現代のお化け屋敷体験の特徴は、あとどれくらい続くのか、いつ何が起こるのか分からずに戸惑い、恐怖と不安が増していくことにあった。

狭い空間に閉じ込められるという恐怖と不安も存在する。扉も窓もない抽象的な狭い空間に閉じ込められる恐怖といえば、例えばサスペンスホラー映画の名作「CUBE」(1997年)のように、舞台としては、お化け屋敷よりモダンでクールで近未来的、照明器具は見当たらないし(パネル内蔵型)、室内装飾はほとんど存在しない。そこでエンカウントする化け物とは、複雑怪奇な内面をさらけ出す人間である。

そこで浜田知明である。本展出品作品に描かれる背景のほとんどは、狭い室内で、何もなく、その空間は歪んでいる。

《行きどまり》(cat.no.30)を見てみよう。まずもって、ぎょっとするような人物表現である。頭部が大きく、表情はうつろで、口が半開き、目が光っている全裸の人間が、前傾した姿勢で右往左往している。右の人物は、上半身を揺らした残像か、結合双生児か。浜田は輪郭線を太くして、その存在の異様さを際立たせている。

微妙なグラデーションで奥行が表現されるが、空間は歪んで狭く閉ざされている。扉も窓もない抽象的な空間で、光源は頭上のような壁面にそれは合致しない。このようなクールな空間に、異様で不格好な化け物を配置することで生まれるギャップに浜田のセンスが冴えわたる。この作品について、「何か気分的に行きどまっている。お先真っ暗に近い感じで、どちらを向いてもおでこが突き当たって…。」²⁰と作家は語る。1981年に制作された40年前の作品だが、昨年より眼前のコロナ禍に翻弄され、鈍い動きで右往左往する我々を映す鏡のような現代性を持つ。

このようなクールな恐怖の空間を加速させるアイテムがある。手である。浜田の作品には、独特の表現力を持つ手が多く存在する。《幻覚》

(cat.no.25)を見てみよう。画面右上から下がる半透明の巨大ミミズのような紐を掴もうとする両手は、手首から切り離されて自由に動いている。右手の影は大きく描かれ、幽霊のようである。壁面の濃淡で、空間の歪みを表現し不気味さを演出している。この作品には、偶然にもルドンの作品と共通するイメージがいくつか見られるのも興味深い。恐怖を演出するアイテムとして、宙を浮く巨大ミミズは《憑き物》と共通するし、手首から切り離された手が勝手に動いているのも《「幽霊屋敷」IV. 十中八九それは私のと同様に肉と血をもつ手であった》と共通する。手首から切り離された手が勝手に動くというイメージはホラー映画にも時折登場するが地面を這っていることが多い。宙に浮いての優雅な動きは殊更不気味である。

前掲の2作品はホラー度が高いが、浜田の魅力はそれだけではない。もうひとつの一面、喜劇的な側面も紹介しておこう。《心情不安定》(cat.no.28)は、版画集『曇後晴』に収録されており、シリーズ後半作品のため明るい調子である(全10点組。各作品は暗いテーマから明るいテーマへと徐々に移行する)。

この作品は不安感をテーマにしているものの、喜劇的な身振り顔つきがユーモラスである。めまいが起きて体がふらついている様子だが、細いながらもしっかりとした紐が用いられていて安全である。髪も一緒に引っ張られている分、面白さが増す。「何とか正常な状態で立っているといいんですが、何やらぶっ倒れそう。だからヒモで支えているんです。」¹⁾と作家は語る。身体全体に描かれた線がゴダー柄の衣装に見えてコミカルで、コンテンポラリーのダンサーや喜劇役者が優れた身体能力を見せつけるワンシーンのようである。空間は微妙に歪んでいて、扉のノブは明らかに飾り、舞台の書割のような描かれ方である。このように舞台の上で演じられてさえいれば、我々はホラーも悲劇も喜劇も安心して楽しく眺めていられる。

浜田は、そのデビュー当初より、自分が何を見たのか、何を感じたのかを作品のテーマに取り上げてきた。その時々感情を決して忘れず、ずっと抱え、しばらく眺め、作品に応じて抽象化の度合いを上げたり、ユーモアや喜劇的要素、ポップさを加味したりなど、趣向を凝らし、洗練させ、恐怖も不安も作品の登場人物達に見事に演じさせる。浜田が錬鉄のように鍛え雑味を減らし演出した恐怖と不安は、ぞっとするのに目が離せないような魅力を放つ。

南無サンダーが日常生活をヒントにお化け屋敷を演出するように、ルドンが見世物見物から得た刺激をもとにユニークな化け物達を創造したように、浜田も自らの体験からユニークな恐怖の空間と化け物を創造した。つまり恐怖や不安という感情と創造性が結びついたその先にあるのが彼らの構築する「お化け屋敷」であり、我々はそこで不可解な存在と異様な空間を受け入れる困難を疑似体験するのである。

2章 恐怖の時間…真夜中

●熊本地震の記憶のこぼれ話…その2

熊本地震前震直後の日々、余震の続く夜、悪意は非常時の夜に忍び寄り、最悪の効果を生み出した。「動植物園からライオンが逃げた」というツイッターは、神奈川県在住の20代男性から発信され、広く拡散された(2016年7月に逮捕)。もちろん筆者のもとにも転送されてきた。このツイッターは熊本市に住む人々の不安を加速させ、動植物園のスタッフを電話対応で過度に疲弊させた。画像の背景はどう見ても動植物園周辺ではないと、住んでいる人にははっきりと分かるし、ライオンのシルエットも照明も不自然なのは一目瞭然だった。しかしながら恐怖と不安と流言飛語の最中、冷静な判断は難しく、善意の人も悪意に惑わされた。被災した全員が全くそれどころでなかったにも関わらず。

また、筆者の自宅周辺では、自衛隊に扮した迷彩服着用の二人組が、1件ずつ訪問しては夜に窃盗に来るとの噂が囁かれた。大きな被害を受けた西原村では、噂どころではなく、見慣れぬ県外ナンバーの車両がうろつき、住民の男性達は空き巣被害防止に夜の不寝番を交代で行った。こうやって、絶妙なタイミングで人々の不安と恐怖を増長させるごく少数の人間の悪意に乗せられ、不安を煽られ、恐怖が加速し、その結果として、ベスト流行時にはユダヤ人虐殺が起き、関東大震災時には朝鮮人大虐殺が起きたのだという理解が、地震の後片付け仕事に疲れた帰り道に脳裏をよぎり、ぞっとした記憶がある。

黒ベタ背景の夜 / 田名網敬一

日本のお化け屋敷内部の空間は、丑三つ時、真夜中に時間が固定されている¹⁾。西洋型も室内は薄暗く演出する傾向がある。幾多のホラー映画で恐怖の出来事が起こるのは夕方以降から夜間である。もともと暗闇は怖いものである。なにか得体の知れないものが存在しているかもしれない、見知らぬ存在が害をなすかもしれない。夜の訪れによって、その場が「いてはいけない場所」に変化しているかもしれない。

さてこのように、夜が怖い、暗闇が怖いという感情は、人々に広く理解されている。そういった多くの人々の記憶の中にある数々のイメージを引用し、作品に明確なコンセプトを設定したうえで作品を制作するのが田名網敬一のやり方である²⁾。

田名網の《死と再生のドラマ》(cat.no.11)を見てみよう。混沌や過剰な装飾性の演出に用いられる数々のアイコンとイメージの特定は、作品理解の一助になることは確かだが、玉ねぎを延々と剥く作業に似て、ゴールがあるようで無いので一旦置いておく。ここでは、田名網の絵画作品の描き方の特徴に注目したい。黒のベタ塗り1色の平面的な背景、はっきりとした輪郭線で描かれる人物は陰影のない平面的な描写に平面的な着色、華やかでコントラスト強めの色彩の使用法、顔面の強調と多用、はっきりくっきり大きく描かれる顔面パーツ(目が大き

い・口が目立つ)、全身を使って示す大きな動作(コンテンポラリーダンス的なアクロバティックな動き)などが確認できる。このように列記してみると、セル画時代のアニメーションの特徴と通底するものが多いことに気づく。

そう、確かに、田名網が本展カタログに寄せたメッセージには、ウォルト・ディズニーのアニメーション「蒸気船ウィリー」を観た時の感動、それを思い出して絵に描いた時の感動が記されたのだ(本カタログ37頁参照のこと)。思えば、田名網は1960年代よりアニメーションにずっと関心を持ち続け作品を制作してきた。

また、この20年間の田名網へのユースカルチャーからの絶え間ないラブコールは、作品が持つ先進性と現代性を示すものである。例えばアニメーション作品《ADVENTURES IN BEAUTY WONDERLAND (for Sephora)》(cat.no.12)のサウンドには、かなり先進的な表現が取り入れられている。ノイズの効果的使用、何層にも音数を重ねることでの混沌や過剰な装飾性の演出、反響を無くした平面的な表現または逆に深く奥行を意識させる表現など、デジタルネイティブの若者達がヘッドフォンで音楽を楽しむ時代ならではのフレーバーは、田名網のアニメーションと素晴らしく相性が良い。

そのうえ、田名網のアニメーションも絵画作品も、その描き込みと色数の多さに関わらず見事な配置で画面を埋め尽くしている。鑑賞者は、色彩と描写線による大容量の情報の刺激に目と脳が溺れ、くらくらする独特の酩酊感を味わうことが出来る。その体験は、アメリカンポップアート絵画の超大作鑑賞(例えばジェームズ・ローゼンクイスト)やイタリアルネサンス絵画の群像画超大作鑑賞(例えばシスティナ礼拝堂)、米軍基地の傍で見る超大作戦争画鑑賞(丸木位里・俊《沖縄戦の図》(佐喜真美術館蔵))の体験と似て、知識として知っていたものを吹き飛ばすような感覚を与え、鑑賞という体験のリアルをアップデートさせてくる。私たちが熊本地震で経験したのは、そういう、自分の既存のリアルが吹き飛ばされた瞬間の連続ではなかったか(コロナ禍も同様)。

そして、田名網の作品にも、例として挙げた世界的名作のいずれにも、濃厚に死の恐怖と拭い去れぬ不安のフレーバーが絡みついている。高山宏の名言を引用しよう。

おそらく美術史、ヴィジュアル史ののっけから死の主題はあった。と言うより、ことあげできない究極の無意味の直観に「形」を与えるヴィジュアルなものへの魅惑そのものが、死の調伏という一種儀礼的な性格を帯びているのである。見えないものを見させることで、見えないもののまとう不安を拭い去る装置としてこそ「絵」は出発した。絵は死と骨がらみなのである³。

田名網の作品に溢ればかりに詰め込まれる化け物達、アメリカ空軍爆撃機、蜘蛛、骸骨、思案橋、夜の空襲、ハリウッド女優、ミッキーマ

ウス、ベティ・ブープ、アメコミのキャラクターなど、不死なるイメージ(永遠のミッキーマウス)から刹那的アイコン(入れ替わりの激しいハリウッド人気女優)まで、「生」の鮮烈な輝きと、すぐそばにある死への不安に塗れている。そして、田名網のこのような奇想の混沌の恐怖の空間において異色を放つアイテムがある。家のイメージである。

《赤い陰影》(cat.no.3)や《記憶の修築》(cat.no.4)に表れるのは、ガラスの温室で、それは田名網の幼少期の隣人の家のイメージ、平和で文化的な憧れの場所のイメージと重なるのだが、印象的なのは、アニメーション作品《LANDSCAPE》(cat.no.14)である。ここに現れるのは、燃える家、濁流に呑みこまれる家、ファザードが顔になった疾走する化け物屋敷である。何度も繰り返される燃える家のイメージのなんと恐ろしいことか。黒ベタ背景の夜を炎で照らし家は燃え続ける。アニメーションゆえに、その恐怖の時間は永遠に固定される。夜は明けないし、家が燃え尽きることもない。田名網と相原信洋がこの作品を「ランドスケープ(風景)」と名付けたセンスも独自である。まるで戦争体験の記憶を濃厚に示した1950年代の作品の多くに《風景》と名付けた浜田のようではないか。

もうひとつ、《ピカソ母子像の悦楽》(cat.no.9)の作品サイズについて注目したい。本シリーズは、田名網が、2020年からコロナ禍の毎日に描き続けた作品である。現在完成している150点のうち、本展では約100点の出品予定だが、田名網がひとりて画面に向かう日々を選んだのが、30cm角もしくは6号というサイズで、ここ数年の作品サイズに比べるとかなり小さい。田名網はこの作品群を描く行為を「写経」と喩えたが、毎日の田名網の心の解放の時間にちょうど良いサイズだったのだろう。描いている間、広々として制限のない創作の世界にいたことは確かである。続いて紹介するコーダの《「ヨルのキオク」》シリーズとも、自身の危機的状況において作家が直感的に選んだサイズとして響き合い、胸に迫るものがある。

夜はいずれ明ける／コーダ・ヨーコ

おけけ屋敷の内部が真夜中に固定されているのと同様、ほとんどのホラー映画において恐ろしい出来事は真夜中に起きるが、夜が明けるタイミングで決着がついて話が終わる。熊本地震は夜に起きた地震だった。夜間ずっと続く余震に怯え、夜明けの訪れにほっとした、という記憶を持つ者は多いだろう。

コーダ・ヨーコの本展出品作品は、ほとんどが夜をテーマにした作品であり、コーダ自身の熊本地震の経験と記憶をもとに制作された。

《「ヨルのキオク」》シリーズ(cat.no.35-46)は、2017年の個展「コーダ・ヨーコ カレンダー原画展 ヨルのキオク」(長崎次郎書店、熊本)をきっかけに、2016年夏から冬にかけて描いていた作品群から「夜」を主題に描いた作品を抜粋し12点組のシリーズとしてまとめたものである。「12点の順序は制作順ではなく、カレンダーに仕上げることを意識

し構成しました」⁴と作家は語るが、同時にその順序には熊本地震直後から、作家が何を見聞きし、考え、心を整理していったかが映し出されている。

また、コーダは本シリーズの各作品に短いテキストを添えており、「いつもの作品では3-4行の物語を書くのですが、一言に込めるようにしました」⁵と語る。地震の被害とショックは個人で異なるゆえに、なるべく平易に、言葉数少なく、優しく寄り添うように選ばれた言葉である。

また前述のとおりこの作品群のサイズは、実に小さい。各約15.5センチ角で、小さなスケッチブックに描かれたものである。これがその時のコーダのサイズであった。

この論考ではこれまでシリーズものとしてルドンや浜田の作品を紹介してきたが(そう、気づいてみれば本展はシリーズ作品だけである)、どれも1作目には導入の要素とともに、シリーズの中でも目を惹く作品がリストアップされる。《「ヨルのキオク」01 あしたを運ぶ鳥》(cat.no.35)を見てみよう。ポーの「大鴉」をはじめ、黒く大きな鳥といえど不吉なイメージがあるが、本作では夜明けとともに不安や悲しみを運び去ってくれる存在である。コーダには野鳥観察の趣味があり、季節ごとに各地を移動する渡り鳥に興味がある。そしてコーダが足しげく通う江津湖は渡り鳥の飛来が季節を伝える風物詩である。この夜を運ぶ鳥のイメージは、本展で新作として発表される大型インスタレーション《5年後のヨルのキオク》(cat.no.47)へと繋がっていくことになる。

続いて、《「ヨルのキオク」03 ぼくのいえ》(cat.no.37)を見てみよう。五角形に単純化された家のシルエットの隣に、小さな赤い花がひとつ咲いていて、地面の芝生は青々としている。夜を整った安全な場所で過ごせるかどうかは人間にとって重要な問題である。前震の地震の夜、筆者は家の中に閉じ込められる恐怖から、ぐらっと揺れる度にドアを開け放ち飛び出していた。コーダもまた、車中泊生活から1か月後に、ようやく室内で布団を敷いて寝た日の思い出について語ってくれた。この家のイメージもまた、《5年後のヨルのキオク》へと繋がっていくことになる。

恐怖と不安の日々を過ごすなか、コーダは絵を描くことで、あることに気づいたと言う。「熊本地震後の夜の余震は本当に怖かったけれど、夜の絵を描き続けることで、怖い夜だけではなく、安息の夜もあることに気づいた。早く朝が来ないかな、と思う一方で、怖くない夜も知っている。月や星を眺めたり、夜だからこそその時間が好きだから、そういう気持ちに自分を持っていこうとしていたのかもしれない」⁶と語る通り、コーダは絵を描くことで幾多の夜を乗り越え、本来の自分と本来の自分の時間(夜の時間)を取り戻していった。

この作品群は、いつもは各所蔵者の手で、彼らの熊本地震の記憶や外に出さぬ思いに寄り添っている。コーダは、彼らの気持ちを大切にしながら、5年の節目として本展出品を機に、作品のための物語を新し

く書き下ろした。「当時の記憶に立ち返り、ちいさな物語を添えることで、いまようやく完成に到った気分です」⁷と語ってくれた。作品解説をぜひご一読いただきたい。

さて、本展で発表されるコーダの新作についても触れておこう。

《5年後のヨルのキオク》は、本展をきっかけに制作される新作の大型インスタレーションである。壁面には時計回りで飛ぶ鳥の群れが表現される。天井からは2525点(東日本大震災の行方不明者数)の白い紙で作った星が飾られる。コーダは熊本地震の余震に夜毎におびえるたびに、東日本大震災の被災地に暮らす人々を想っていたという。その空間に高さ2.7メートルの家型の立体造形を設置し、室内に《「ヨルのキオク」》シリーズ全12点を展示する。室内には1名ずつ入れる設計である。熊本地震より5年、東日本大震災より10年、追悼の念を込めて制作された本作は、本展限りの発表である。

振り返ると、図らずとも、本展にはたくさんの「夜」とともにたくさんの「家」のイメージが集まっている。南無サンダーのお化け屋敷に始まり、ルドンの幽霊屋敷、浜田の作品にも、田名網の作品にも、コーダの作品にも、続いて紹介するいしいしんじの作品にも登場する。恐怖や不安という感情と夜という時間と家は切り離せないようだ。家には安全な場所というイメージがある一方で、熊本地震でその価値観が揺らぎショックを受けた人々は沢山いる。家が常に安息の場所であることを誰かが約束してくれている訳ではないし、釈尊が遠い昔に我々の生きる現世を「火宅」と譬えたまま、その炎は今も燃え尽きることはない。作家達は何度も繰り返しそれらを見つめて作品にして提示する。彼らの作品が、我々鑑賞者にとって本来の自分を取り戻す気づきのきっかけとなり、新しい自分で新しい行動を始める夜明けに繋がることを祈るばかりである。

3章 恐怖のかたち

●熊本地震の記憶のこぼれ話…その3

熊本地震より半年くらい時間が経った頃だったか、故桜井館長をはじめ、沢山の人が「地面の下で蠢いているなにやら巨大で得体の知れないものと同居している」と延々と続く余震のことを喩え、日々の生活を自らの言葉で語り始めていた(2016年4月14日から翌3月31日までの震度1以上の最大震度地震回数は4284回)。

その喩えは、地震後の新しい日常に定着しつつあった「余震」という言葉では決してたどり着けないリアリティをもって、感覚的に理解し共有することが出来た。恐怖と不安と共存する生活を続けていて、それに慣れた訳ではないが、実体験を抽象化して語ることで他人と共有する(とてもクリエイティブな振る舞い)タイミングが来ていたのかもしれない。

この、熊本地震後に自然発生的に起きた「得体のしれないものとの

同居」という語りは、前近代の人々の感覚と地続きであり、「(1)大地を支えている動物が身動きすると地震が起こる。それにはa世界牛、b大蛇、c世界魚の三類がある」¹とのように世界の地震神話のなかに類型化されている。近いところでは19世紀半ば、人々は安政の大地震を地震鯨が起こしたと喩え、江戸市民の間で「鯨絵」が流行した。熊本地震において我々は地震を、その漠たる恐怖と不安に「蛇」の姿も「鯨」の姿も与えず、「巨大で得体のしれないもの」と喩えて視覚化しなかった。そしてその故にそれはいまも居座り続け、我々と共存している。

不可解な存在の受けとめ方／浜田知明

日本では江戸時代から「百物語」など怪談が多くあり、現代にもホラー漫画や小説として継承され人気がある。お化けを求める都市生活者の心情は昭和・平成の世に口裂け女、人面犬、人面魚を生み出し、昨年はアマビエが疫病除けも兼ねて大ブームとなった。

また、江戸時代から都市型のお化けは、例えば暗い夜道や普段行かない場所など、日常生活の「際」、つまり境界が曖昧に溶け込んでいる場所に出現することになっている。

恐怖(得体のしれないもの)に姿を与え、その出現場所を固定することは、不可解な存在を理解し、適切に対処するための基本的な方法(防災やコロナ禍の対策と一緒に)でもあるし、現代社会の都市生活に常にある不可解さを排除したい心理と、自らの日常と価値観を脅かすあいまいな境界がいつでもどこでも出現する不安を示している。

浜田は、不可解な存在に化け物の姿を与えた。《情報過剰人間》(cat.no.32)は、かたつむりのような触覚の先に大きな目玉が4つ、ゾウのような大きな耳が2つ、大きな口に長大な舌をだらりと出した化け物である。首から下は成人男性の肉体を持つが、長い舌と相まって、犬が後ろ足で立ち上がったような不格好さである。「情報をいっぱい仕入れて、それをまたおしゃべりして、そういう人が現代では多いと思うんです。それをちょっとからかおうと。」²と作家が語るように、ブラックユーモアあふれる作品であるが、サイズは小ぶりで、実に愛らしい。パラフィンワックスを用いた表現としての薄い花びらのような耳と舌の波うちには繊細さがありチャーミングである。よくよく見ると口元に笑いを誘う。浜田が生み出す化け物には、こういうタイプもいる。

化け物たちに会いにいく／いしいしんじ

いしいしんじは、新作「100ものがたり」(cat.no.49)を発表する。当初から「百物語」はいしいの意識にあった。熊本市は、小泉八雲、夏目漱石、種田山頭火をはじめ近・現代文学者達が住み、物語を生み出してきたところである。

いしいの現地取材は、手探りで始まった。熊本地震より5年を記念する展覧会である。まずは阿蘇大橋を訪問した(2020年11月23日)。

その後いしいから、「連れていきたいところはどこか」と問われ、自分

の興味のある場所は「際」であるとヒントを寄越され、いしいが「どこに行くといいかな」と坂口恭平に尋ねるのを聞き(思えば彼が最初の案内人、いしい曰く「地霊のような人」であった)、そこからあとはごろくのように流れに乗り、案内人達が自然と集い、訪問先は決まっていた。

いくつかの場所に案内し、その場所を深く知る案内人達を紹介するなかで(誰もが快く協力してくれた)、作家は、100の物語の場所を選ぶ基準として、熊本の住民の、その場所に思い入れのある人の気持ちの深さに寄り添うことを選んだのだと気づきはじめた。その場所への訪問前もしくは最中に、いしいが案内人に話しかけ、いろんな話をする中で、その場の誰かが普段しないような秘められた話を囁くの聞いた。小さな不思議な出来事もいくつか起きた(蝙蝠や野ウサギにも遭遇)。「どこでもドア」を開けるように、いしいは熊本の土地の記憶に繋がる扉を案内人とともに開けて歩みを進めた。すべての取材が終わったあとで気づいたのだが、それは、かつて熊本でも行われた朗読ライブ「その場小説」での、いしいの「その場」との関わり方と似ていた。「でかけていく「その場」にしても、こちらがどこかで書きたいと希望したり、積極的に働きかけることはまったくなく、あくまで先方から呼ばれてでかけていく。(中略)いま自分の足が接しているこの土地のふるえ、ぬくもり、「声」に感覚をかたむける。」³といしいがかつて記した通りの取材であった。

さて、そのように無名の市民と場所の記憶に寄り添い集められた物語である。なるべく多くの市民の手元に返すのが、あるべき本来の姿だろう。そもそも、いしいを本展に誘ったとき、既にその展示スペースは展覧会場の最後のゾーンと決まっていた。そのため筆者は「展覧会場で色々な作品を見たあとに、いしいさんのゾーンで、なにか心にちょっとしたお土産を持って帰ってもらえるような展示を希望している」と誘った。それは、「来場者が1回来るたびに1話持ち帰られるよう、無料配布したい。1日につき、1枚。自分で選べるのが良い。毎日来てくれると良いね」という斬新な提案に結実した。望みが叶えられたのである、断れる訳がない。

会場内では、100話のものがたりを、1話ずつA4シート1枚にプリントして設置する予定である。1話につき、50枚ずつくらい積み上げる予定である。無くなったら補充するので、好きな1枚を心ゆくまで選んでいただきたい。選びきれない場合は、その話数分、ご来場いただければ幸いである。

メールで届くものがたりを読み進める中で、ひとり1枚持ち帰ることができるこのお土産、これはおそらく、「鯨絵」と同じ役割と効果を持つのではないかと思いついた。それは一種のメディアであり、一種のストレス解放装置であり、一種の護符だった。しかも安価(いしいは無料配布)。170年ほど前に江戸で大流行し、その後忘れられてしまった鯨絵について、研究者達は以下のように示す。

安政二年(一八五五)の江戸を襲った大地震直後に大量に売り出された鯨絵は戯画浮世絵の世界に変革をもたらした。(中略)それは強いストレスからの解放に「笑い」が大きな役割を果たし、安価な娯楽として求められたことを物語っている。大地震で大きな打撃をうけた人々は、その元凶である鯨を戯画化して「笑い」あるいは「気晴らし」に転化し、ストレスを解消したのである⁴。

鯨絵は、今日でいえば、マスコミ的役割つまり情報伝達を担うとともに、余震の恐怖をやわらげる護符の代用品となり、被災者たちのやり場のない憤りや悲しみをぶつけるカタルシスの対象を提示し、さらには復興へのエネルギーをも与えてくれたからである⁵。

熊本地震で刻まれた道路のひび割れから、すでに役割を終えて静かに佇む場所まで、忘れられつつある場所の記憶を丁寧に拾い集めて、いしいは物語に紡いでいった。「百物語」はお化けの出現場所を特定するものでもあるため、「100ものがたり」にもたくさんのお化け物達が登場する。ひやりとさせる描写もあるがユーモアたっぷり、いろいろな種類の笑いを読者の口元に寄せる。いしいのやり方で、地震の記憶を、いまを生きる人々の恐怖と不安を慰め、楽しませ、お土産も持たせてくれる。

この「100ものがたり」は1冊の書籍として会期中に橙書店より発行予定である。「草枕」や「怪談」、「苦海浄土」のように、長く人々に読み継がれることを心より願う。

作品を通じて、浜田も、いしいも、お化け物達とそれらが出現する不思議な場所にいろいろな種類の笑いを呼び込んだ。ここまで見てきたように、出品作家達が各々の恐怖や不安をきっかけに創造した実に多様な芸術的表現は、我々鑑賞者に発想の転換を促す刺激を与え、恐怖や不安の新たな楽しみ方を示すのである。

アマビエと「祀り棄て」

祀り棄ての論理は、(中略)神と仏と人との関係において、人が必要ならば神仏を作り、不必要ならば祀らなくなるという単純な理屈がまず考えられた⁶。

さいごに余談。「アマビエ」は、コロナ禍における日本で再発見され、新たに流行した妖怪である(ご存知の通り熊本出身の妖怪。2019年まではかなりマイナーな存在)。その絵を飾ると病が寄り付かないという、前近代に重宝された「鍾馗」や「金太郎」の役割を担い、昨年は世間にアマビエのイメージが溢れかえった。

毎年5月の節句に重宝される鍾馗や金太郎とは違い、アマビエは江戸時代の疱瘡神や地震鯨という流行神のように祀り棄てられるために存在している。一時の難を凌げば反古紙として捨てられた鯨絵のように、アマビエもまた、コロナ禍を地域の共同体の外側へ送り出すための依り代であり、「祀り棄ての論理」がそもそも日本という狭い共同体の

アイデンティティを維持するための方便に過ぎない⁷。次の災禍が生じた時、再び、どこからか無名だった化け物を迎え、もてはやしては棄てるのだろうか。

一方、熊本地震である。我々は、「地面の下で蠢いているなにやら巨大で得体の知れないものと同居している」と喩えたそれを祀り棄てることはしなかった。共存し続けることを認め、備えることをそれぞれが受け入れ、粛々と手を打った。それとの共存で身に着けた振る舞いは、今日突然発生する様々な災禍への対応に、市民レベルから多元的に活かされている。

さいごに

恐怖と不安について、「お化け屋敷」「真夜中」「恐怖のかたち」というキーワードをヒントに論を進めた。ここではすべての作品に触れなかったが、作品解説にそれぞれの見どころを記したので、そちらも参照いただきたい。熊本地震の筆者の記憶を、折々にコラムのように差し込んだのは、それ無しではなぜ本展を企画したかが伝わらないと思ったからである。少々の読みにくさを伴うことになった(展覧会用特設サイトは要旨のため妙にクールな趣である)。

本展には、作家より心のこもったメッセージが寄せられた。展覧会カタログの各作家の章扉には作家の言葉を抜粋した。それらは作家と作品への深い共感と理解に繋がることであろう。

(とみさわ・はるこ 熊本市現代美術館学芸事業班主査・学芸員)

注

1章

- 1 橋爪紳也『化物屋敷』1994年、中央公論社、13頁。
- 2 同書、16-17頁。
- 3 「迷路型」化物屋敷は20世紀初頭に原型が出来たそうで、それは近代化、都市化と関係する。同書、67頁。
- 4 ハクハクでの安部の筆者に向けた発言、2021年8月7日。
- 5 橋爪前掲注1、16-17頁。
- 6 金井公平「ブルワー・リットン卿：『幽霊屋敷』の背景」、金井公平「ブルワー・リットン卿：『幽霊屋敷』の背景」、『明治大学教養論集』第282号、明治大学教養論集刊行会、1996年3-6頁。サイトは以下の通り。
https://m-repo.lib.meiji.ac.jp/dspace/bitstream/10291/12258/1/kyouyoronshu_282_1.pdf
- 7 現代の幽霊屋敷の典型的な外装とは、アメリカ・カナダで流行したセカンドエンパイアスタイル建築で、ヒッチコックの映画「サイコ」が代表的であり、それはホッパーの絵画作品《線路脇の家》(1925年)がヒントになったという逸話が有名である。その後イラストやアニメで繰り返し用いられてきた。
- 8 喜多崎親は、ルドンが「イラストレーション(挿絵)」という言葉が好まなかったことを引用し、この作品をどのような考えのもとで制作したのかについて考察している。喜多崎親「物語らぬ挿絵 - オディロン・ルドンの版画集『幽霊屋敷』の方法 -」、『成城美学美術史』第22号、成城大学大学院文学研究科美学・美術史研究室、2016年、70-71頁。
- 9 喜多崎前掲注8、70頁。
- 10 ファンタスマゴリアについては次を参照した。R・D・オールティック著、小池滋監訳『ロンドンの見世物II』、国書刊行会、1990年、143-146頁。
- 11 「Odilon Redon: Prince of Dreams 1840-1916」展覧会カタログ、シカゴ・アート・インスティテュート、シカゴ/ヴァン・ゴッホ・ミュージアム、アムステルダム/ロイヤル・アカデミー・オブ・アート、ロンドン、1994年、1996年再版、149頁。
- 12 R・D・オールティック著、小池滋監訳『ロンドンの見世物III』、国書刊行会、1990年、58頁。
- 13 「Odilon Redon: Prince of Dreams 1840-1916」展覧会カタログ、前掲注10、149頁。
- 14 イギリスの作家バルワー＝リットン男爵の小説『幽霊屋敷』(1859)原文より筆者翻訳。<https://www.gutenberg.org/cache/epub/14195/pg14195.html>
- 15 「Odilon Redon: Prince of Dreams 1840-1916」展覧会カタログ、前掲注10、219頁。
- 16 ダニエル・スタシャワー著、日暮雅道訳『コナン・ドイル伝』、株式会社東洋書林、2010年、11頁。
- 17 同書、468頁
- 18 山口昌男『見世物の人類学へ』、ヴィクター・ターナー、山口昌男編『見世物の人類学』1983年、株式会社三省堂、144頁。
- 19 高山宏『綺想の饗宴』、1999年、青土社、24頁。
- 20 「浜田知明展一版画と彫刻による人間の探求」展覧会カタログ、熊本県立美術館、2001年、133頁。
- 21 同書、115頁。

2章

- 1 「和風のお化け屋敷は、…(中略)…さらに外は屋であっても、内部は夜、おそらく「草木も眠る丑三つ時」という特定の時間に固定されている。化物屋敷の内部には、闇の世界が、隔離され、再現されているのである。」、橋爪前掲注1章1、16頁。
- 2 筆者は田名網のテキストにインスピレーションを受けた。田名網敬一、森永博志『幻覚より奇なり』、株式会社リトルモア、2010年、132-133頁。
- 3 高山前掲注1章19、46頁。
- 4 筆者による作家への聞き取り。2021年4月17日。
- 5 同上。
- 6 同上。
- 7 筆者による作家への聞き取り。2021年8月8日。

3章

- 1 宮田登『都市民俗学からみた鯉信仰』、宮田登・高田衛監修『鯉絵-震災と日本文化』株式会社里文出版、1995年、29頁。
- 2 「浜田知明展一版画と彫刻による人間の探求」展覧会カタログ、前掲注1章20、102頁。
- 3 いいしんじ「その場小説」幻冬舎、2012年、5頁。
- 4 清水勲「明治・大正の鯉絵」、宮田登・高田衛監修『鯉絵-震災と日本文化』株式会社里文出版、1995年、95頁。
- 5 小松和彦「民衆の記憶装置としての鯉絵」、宮田登・高田衛監修『鯉絵-震災と日本文化』株式会社里文出版、1995年、114頁。
- 6 宮田登『都市民俗論の課題』未来社、1982年初版、1987年3版、187頁。
- 7 筆者は気谷誠の論考にインスピレーションを受けた。気谷誠「黒船と地震鯉-鯉絵の風土と時代」、宮田登・高田衛監修『鯉絵-震災と日本文化』株式会社里文出版、1995年、61-62頁。