

Title

ソヴィエト非公式芸術の「あそび」——ゲルロヴィナとインファンテ

Name

河村 彩

第二次世界大戦後のソヴィエトでは、芸術活動は公式芸術と非公式芸術の領域に二分されていた。スターリンが権力を掌握した1930年代以降、ソヴィエトでは発展しつつある社会主義社会の生活を明るくリアルに描き出す社会主義リアリズムが公式の芸術様式とされていた。だが、当然そのような公式芸術には飽き足らず、地下で密かに実験的な創作活動を行う芸術家たちが存在した。このようにして1960年代から80年代にかけて開花した非公式芸術は、美術史上ではソヴィエト版現代美術の地位を占めている。

非公式芸術家たちは、友人のアパートや屋根裏のアトリエに集まっては、地下出版の本を貸し借りし禁止されていたビートルズを聴きながら、互いの作品を批評し合い、芸術や哲学について語り合った。そのような雰囲気の中で制作された非公式芸術作品の中には、楽しくくつろいだ雰囲気を伴い、見るものを戸惑わせ、笑わせるようなアイロニーを含んだものも多い。文化人類学者のロジェ・カイヨワは遊びを建設も生産もしないよう定められているものとするが、実生活においては何の成果も利益も生み出さない無償性を伴った行為であるという点で、ソヴィエトの非公式芸術はあそびの要素を強く持っている。¹さらに言えば、定職につかない者が徒食の罪に問われた労働者の国ソヴィエトでは、遊ぶことは時には体制に対する反逆ともなったのである。

実際、非公式芸術の作品の中には「あそび」という語を含んだタイトルを持つものもある。ロシア語の игра (igra) は英語の play と同じく、遊ぶことのほかにも、演技をする、楽器の演奏をする、競技をするといった意味でも用いられ、光や色、酒の泡などが「戯れ」のように変化する意味でも用いられる。本論では、「あそび」をテーマにした作品を持つ、リマ・ゲルロヴィナとワレリー・ゲルロヴィン、およびフランツィスコ・インファンテとノンナ・ゴリュノワの二組の美術家の活動を取り上げ、ソヴィエト非公式芸術の枠組みの中で彼らがどのように遊んだのか考察してみたい。

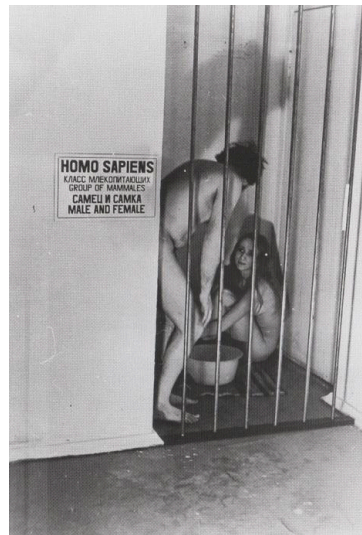
*

1951年生まれのリマ・ゲルロヴィナと1945年生まれのワレリー・ゲルロヴィンは、それぞれの個別の創作活動と並行して、パートナーでパフォーマンスを中心とした活動を行った。1970年代には、のちにモスクワ・コンセプチュアリズムと命名される地下芸術が盛んになるが、彼らの創作は抽象的な思考を前面に出すコンセプチュアリズムのアーティストの中でも、「今日インタラクションとして紹介されるような、芸術の遊戯の概念の先駆者」と評される。²

二人のパフォーマンスの多くには鑑賞者はおらず、もっぱらカメラの前で行われた。ヴィクトル・ノヴァツキーの撮影によるパフォーマンス記録の本は「鏡の遊戯」(1977)というタイトルが付けられている。この本では正反対の状況にあるか、間違い探しのように一部のみが異なった二枚組の写真が並べられている。「鏡の遊戯」の中のあるシリーズ写真では、人間の裸体の輪郭が描かれたカバーのような服を着て、二人が野原を歩き人々と



(図1) リマ・ゲルロヴィナ、ワレリー・ゲルロヴィン《コスチューム》1977、ドッジコレクション、出典：Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 93.



(図2) リマ・ゲルロヴィナ、ワレリー・ゲルロヴィン《ホモサピエンス》1977、ドッジコレクション、出典：Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 77.

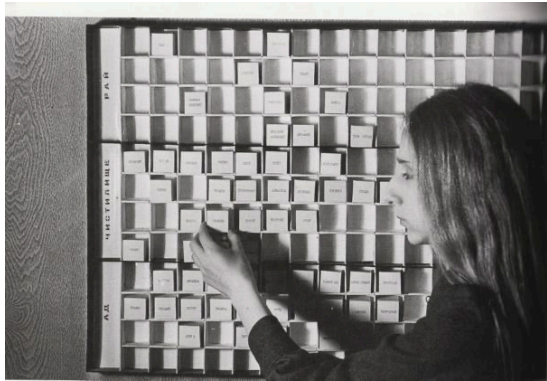
談笑している（図1）。写真の中の二人はごく自然に振る舞っているが、見る者は裸体なのか着衣なのかというとっさの判断に迷い、ギョッとさせられる。

カイヨワは遊びの種類の一つとしてミミクリ（模倣）を挙げているが、それを体現しているのが、権力者の荘重な身振りを滑稽に面白おかしく模倣する道化師である。³ 道化師はしばしば極端に大きかったり、小さかったり、奇抜であったりする衣装を着て、見るものをギョッとさせる。パフォーマンスの中で二人はダブダブの衣装を身につけ道化師として振る舞っている。「鏡の遊戯」は、裸が本来の姿であるにもかかわらず、着衣をなかば義務付けられた人間という存在を滑稽化してみせるミミクリである。

この作品には肉体を精神の覆いとして捉える通常の発想を疑い、内部と外部、着衣と裸体、身体と物質といった境界を攪乱する意図がある。⁴ ゲルロヴィン夫妻はこの作品について「古い典型的な概念を土台とした新たな秩序」「写真の目における凝固したスペクタクル」と語っている。つまり「鏡の遊戯」は play としてのスペクタクルを写真によって記録したものであり、このスペクタクルは、着衣と裸体、内部と外部、身体と物質、「典型的な概念」と「新たな秩序」といった、相反する概念を行き来する体験を鑑賞者に提供する。

二人は1977年に「ホモ・サピエンス 哺乳類 男女」というプレートが掲げられた檻の中に裸でたたずむパフォーマンスを行った（図2）。人間は裸で生まれてきたにもかかわらず、ギリシアの哲学者たちはそのような肉体を精神の檻とみなしたことに疑問を呈示した、と二人はこのパフォーマンスの意図を説明している。⁵ このパフォーマンスが「鏡の遊戯」の発想を引き継いで、人間を動物園の見せ物にすることで人間と動物の境界を疑問に付していることは明らかだ。だが1978年のベネツィア・ビエンナーレで展示されたこの写真を見た西側のプレスは、ゲルロヴィン夫妻の作品の中の「あそび」の要素を見抜けず、鉄のカーテンの向こうの得体の知れない国という固定概念に基づいて、ソヴィエトにおける人間の扱いを批判したものとしてこの作品を報道した。反体制的とみなされる危険のためか、二人はソヴィエトで創作活動を続けるのが難しいと判断し、翌年ニューヨークに移住する。

リマはモスクワ時代に詩とオブジェを融合させた作品を制作している。「ゲーム詩 (Play-poem)」と名付けられたごく初期の作品では、小さな四角い部屋に分けられた棚が絵画のように壁にかけられ、それぞれ上から天国、煉獄、地獄の三つのパートに分けられている（図3）。この小さな部屋に、ソクラテス、ラファエロ、孔子、アレキサンダー大王、トロツキー、ショーペンハウアー、ニュートン、ビートルズといった有名人の名前が付されたキューブを鑑賞者が自由にはめ込むことができる。⁶ 格子状に区切られた棚はチェスや将棋のボードを思わせ、鑑賞者は神様の役割を演じて、歴史上の人物が天国か煉獄か、あるいは地獄に行くのかをゲームのように決定することができる。



(図3) リマ・ゲルロヴィナ《組み合わせ式ゲーム詩(天国、煉獄、地獄)》1976、ドッジコレクション、出典：*Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), p. 146.



(図4) リマ・ゲルロヴィナ《キューブズ》1974、出典：<http://www.gerlovin.com/moscow.html>

そして「ゲーム詩」と同じく鑑賞者が手に取って遊ぶことのできる作品が1974年の「キューブズ」である⁷(図4)。これらは色とりどりの立方体や四面体をした箱の内外に言葉や文章が書かれた作品である。たとえば、一つの面を箱のように開くことのできる立方体では、蓋を開くと裏側に「私の上で」と書かれ、立方体の底に「私の下で」、立方体内部の四つの側面には「私の正面で」とそれぞれ書かれているのがわかる。あるいは二種類のドット柄の立方体が重ねられたキューブでは、上の立方体の左の側面に「この立方体は他の立方体よりも8センチ月に近い」と書かれている。上の立方体の右側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ地球から遠い」と書かれ、下の立方体の左側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ地球に近い」、下の立方体の右の側面には「この立方体は他の立方体よりも8センチ月から遠い」と書かれている。これらのキューブは言葉で表現されていることを字義通りに物質化し、鑑賞者に言葉を空間的に経験させる試みだといえるだろう。

逆に、言葉が空間化されることで、もとの言葉の意味や、言葉が表現される状況がずらされるものもある。あるキューブでは朱色の箱の外側には「きみは考える」と書かれ、朱色の箱の中に入っているもう一つの緑の箱には「で、私は存在している」と書かれている。これは有名なデカルトの言葉「我思う、ゆえに我あり」のパラフレーズである。デカルトは自分の土台が自分自身であるような強固な主体を提示したが、リマが考える「私」は、「きみ」の想像の中にいるあやふやで頼りない存在であり、外側の箱を閉じてしまえば、「私」が内部に存在していることさえわからない。

あるいは、銀のアルミホイルで作られたケージのような立方体の中には、もう一つの小さな立方体が入られ、小さな立方体の表面には、「鳥はカゴの中に世界があるのを見る」と書かれている。鳥は籠の中に閉じ込められているにもかかわらず、鳥から見れば世界の方が籠の中に閉じ込められているのだ。

社会主義の象徴である赤に塗られたキューブでは、四つの角が削り取られ、削り取られた部分に「角を取りのぞくと新しい角が造られる」と書かれたラベルが貼られている。ロシア語の *грань* (*gran'*) は境界、際、角、端といった意味を持つ。このキューブの言葉はソ連のスローガン「都市と農村の間の境界を取り除こう」をもじったものである。平等を謳って境界を取り払っても、再び新たな差異が生じるソヴィエト社会を皮肉っている。

ヨハン・ホイジンガは人間の文化を遊びの観点から捉えた著作『ホモ・ルーデンス』の中で、詩作(ポイエシス)は遊びの機能の一つであるとしている。詩では「事物は『日常生活』の場合とは打って変わった風貌を示し、論理とは全く別の絆で互いに結ばれている」⁸ 点が遊びの要素となる。キューブでは、オブジェによって言葉が空間化されることで、日常生活で普通に用いられる言葉やフレーズが異なった様相を帯びる。リマは言葉による認識を捉え直すあそびとして、キューブによる詩作を試みたのである。

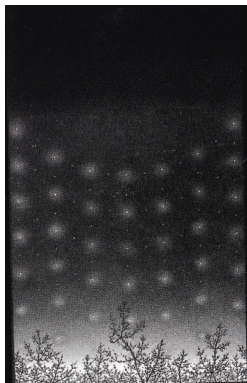
*

次に、自然との「戯れ」を作品にした、もう一人の非公式芸術作家について考察してみたい。フランツィスコ・インファンテは1943年サラトフ州に生まれた。ロシア人らしくない彼の名前は、政治的理由でソヴィエトに移住したスペイン人の父から受け継いだものであり、幼少期にはコーリャというロシア人によくある名前のあだ名で呼ばれていたという。1962年にストロガノフ美術大学に入学し、芸術家としての道を歩むことになる。こ

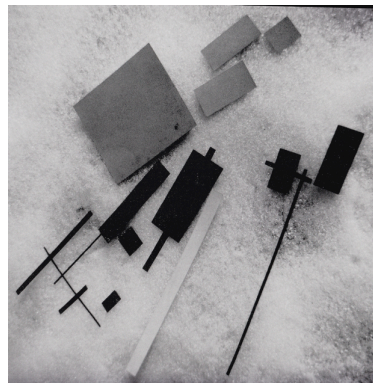
の頃、後に妻であり共同制作者となるノンナ・ゴリュノワや美術大学の友達と共に「運動」グループを結成する。もともと「運動」グループは、他の非公式芸術家たちの間にもみられるような、創作で繋がった気の合う友人同士のサークル的な集まりであった。リーダーのレフ・ヌスベルクの積極的な活動により、「運動」グループのメンバーは科学エキスポの装飾や革命 50 周年記念のレニングラードの街の装飾など、公的な仕事を多く請け負い活躍するものの、メンバー同士の仲違いのために解散することとなる。

1965 年インファンテは黒海の沿岸で星空を見ている時、格子に沿って星を構成し直し、記号を作り上げることを思いついた。後にこれは「星空の再構成計画」というシリーズ作品として展開される（図 5）。星座とは天空の星を神話に結びつけたものだが、「星空の再構成計画」は星の方を夜空に配置し直すという発想に基づいている。⁹古代の人々はランダムに散らばる夜空の星々を、よく知っている神話のキャラクターに当てはめることで、人間にとって未知の自然を解釈可能な物語に転換した。人類は山を削り、海埋め立てて起伏のある土地を平坦にし、道路を碁盤目状に設計して街を作った。科学技術を発展させ、地球上の自然を幾何学的なフォルムの人工物に変えてきたのだから、いずれは宇宙でも同様のことができるはずである。「星空の再構成計画」は、神話に基づいた星座に取って代わる、自然に対する宇宙開発時代の人類の想像力を示した思考実験だと解釈することもできる。

1968-69 年にかけて、インファンテはゴリュノワと共同で「自然の中での自然発生的遊戯」と名付けた一連のパフォーマンスを行う。このパフォーマンスの目的は、観客なしで、自分たちが閃いたものを個人的な遊戯として実践することであり、二人はこれを「トレーニング」と呼んでいる。雪の中での散歩を好んだ二人は、あるとき白い雪の上に色を塗った幾何学的フォルムの厚紙を並べ、写真を撮ることを思いついた。「スプレマチズムの遊戯」と名付けられたこのパフォーマンス／写真は、明らかに革命期のアヴァンギャルドの巨匠、カジミール・マレーヴィチのスプレマチズム絵画へのオマージュである（図 6）。



（図 5）フランツィスコ・インファンテ《星の幕》「星空の再構成計画」シリーズより、1965-67、紙、テンペラ、グアッシュ、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 39.



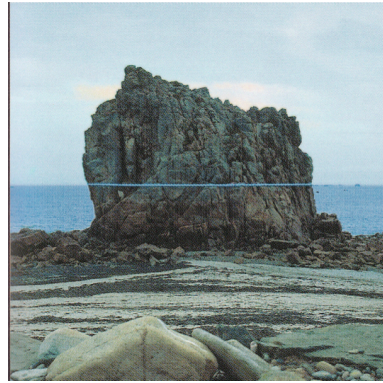
（図 6）フランツィスコ・インファンテ《スプレマチズムの遊戯》1968、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 75.

マレーヴィチは原色の幾何学的なフォルムが画面の上に浮遊することで、静止や運動、無や非在といったさまざまな感覚を見る者に与える抽象画のシリーズを作り上げた。マレーヴィチが無対象絵画のシステムを作り上げた目的は、自然の再現描写という美術が背負った歴史的宿命から絵画を解放することだった。一方、インファンテは雪の積もった地面をキャンバスの下地とみなし、写真撮影によって風景を平面化することで、自然の光景を人工物である芸術作品へと転換させた。マレーヴィチが美術から自然を追放して作品の自律性と人工性を徹底させたのに対し、インファンテは自然を素材として流用することで、人工物と自然との和解を図ったのである。

インファンテの人工物と自然の融合というテーマは、その後 1970 年代から 90 年代にかけて制作された写真によるシリーズ作品「アルテファクト」で開花する。このシリーズの多くにおいては、自然の中に三角や方形やそれらを組み合わせた鏡が設置され、森の木々や空に浮かぶ雲を映し出した鏡が周囲の景観と混ざり合って消滅している（「歪められた空間の根源」1979、図 7）。あるいは、光が当たっている部分と影になっている部分や海と空との境目、異なった地層の境目に色のついたラインをひき、自然のなかに現れる差異が強調される



(図7) フランツィスコ・インファンテ《歪められた空間の根源》1979、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 91.



(図8) フランツィスコ・インファンテ《幾何学的水平線》1992、出典：Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 113.

(「幾何学的水平線」1992、図8)。これらの光景は写真に撮影されて平面化されることで、絵画のような芸術作品になる。

もともと「アルテファクト」という概念については、1960年代にインファンテが出版社「ミール」の嘱託のグラフィックの仕事で、SF作家のクリフォード・D・シマックの本の装丁をしていた時に知ったという。¹⁰「アルテファクトという言葉は、第二の自然の事物、つまり人間によって作られ、自然との関係において自立するようになった事物を意味している」¹¹とインファンテは述べているが、これは「人工物」を意味するアルテファクトの一般的な定義と一致する。

しかしインファンテは、人工物である「アルテファクト」は自然の補完物でもあることを強調する。インファンテのシリーズ作品「アルテファクト」は人工物と自然との結びつきを再認させ、両者の連続性を示すものでもある。¹²彼は「アルテファクト」を、技術のシンボルとしての幾何学的なオブジェと、無限の起源としての自然の相互作用が実現する独自の総合芸術の方法を示したものとみなしている。¹³

インファンテの哲学では、時間と空間が規定するフォルムの世界——つまり現実の世界——の外側には、目に見えない無限の世界が広がっており、「アルテファクト」が媒介することで、無限の世界の存在（インファンテは自然の秘密とも言っている）が姿を現す。¹⁴どんなに技術を発達させて人工物や芸術作品を作っても、人間を取り巻く自然は広大であり、コントロールどころか認識することすら不可能である。「アルテファクト」は自然をそのようなものとして捉えるための装置として機能する。

このような自然と人工物の関係についての哲学を背景に持った「アルテファクト」だが、その発端となっているのは、パフォーマンス「自然の中での自然発生的遊戯」や作品「スプレマチズムの遊戯」であり、「あそび」の要素を持っていることは注目に値する。実際にインファンテは「アルテファクト」について語ったエッセイの中で「遊戯の場」という表現を使っている。

アルテファクトと自然が相互に作用するところに、特別な遊戯の場が生じる。それは何らかの組織された枠組みもしくは領域として現れ、その内部には自然に属するもの——太陽の光、空気、雪、大地、空——などが配置される。芸術家自身がそのような状況を引き起こすので、彼は遊戯の場の震央に位置する。¹⁵

インファンテは自然の中に特定の場を作り、枠組みを設定して、その内部に光や風や雲といった自然の要素を配置しながら制作を行う。いわば、「アルテファクト」の創作において作家は、場とルールを作るゲームデザイナーであり、なおかつ自然の条件に合わせてそのゲームを上手くコントロールするプレイヤーの役割を務めていると言えるだろう。

*

なぜソヴィエト非公式芸術家たちは「あそび」の要素を持つ作品を数多く生み出したのか。カイヨワは「遊

びは本質的に生活の他の部分から分離され、注意深く絶縁された活動であり、それはふつう、時間と場所の明確な限界の中で完成される」¹⁶と、遊びが行われる場に注目してその特徴を定義している。ソヴィエト非公式芸術は、社会主義のイデオロギーに基づいた公的な日常生活から分離、絶縁された活動であった。実際に非公式芸術は個人のアパートやアトリエ、郊外の野原など社会とは切り離された特別な場で実践された。つまり非公式芸術活動全般がソヴィエトの公的な生活の枠外にある「あそび」だったのである。

このような非公式芸術のあり方は、作品の持つ気楽で機知とユーモアに溢れた雰囲気、あるいは内向的で思索的な特徴とはうらはらに、結果として、プロパガンダに役立つことを要求された公式芸術に対する対抗ともなり、誰に対しても労働と生産を求めるソヴィエトの公的な生活に対する対抗ともなっている。さらに言えば、カイヨワが「自分の産む結果を資本蓄積し、多少とも世界を変革する」として労働と科学との対極に遊びを位置づけるように、¹⁷ナンセンスで無償の活動である非公式芸術は、合理性や経済性が第一とされる現代社会に対抗する「あそび」の位置をも占めることになるだろう。

ミゲル・シカールは『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』において、コンピューター・ゲームが溢れ、クリエイティブな仕事を中心に「遊び心」が要求される現在において、もう一度遊びを捉え直すことを試みる。彼は「あそび」が、文化産業やビジネスに利用されている状況に対して警鐘を鳴らし、「効率性、まじめさ、技術決定論に対する抵抗として遊びを召喚し、遊び心による武装を呼び掛ける役割を持った理論」¹⁸を提起しようとする。

動画配信やゲームアプリなどのエンターテインメントが日々提供され、われわれは遊び心を持ったクリエイティブな人材となることを求められる。娯楽や余暇までもがビジネスに覆われた現代において、主体的に遊ぶことはとても難しいのだ。ゲルロヴィナやインファンテの作品は、鑑賞者である親しい友人たちや作者自身が遊ぶためのゲームであり、ユーモアと機知そのものを楽しむことで、結果として人間や自然に対する新たな認識をもたらす。彼らの作品は、経済や合理性の枠外で、真剣かつ無心に遊ぶことの意義を教えてくれる。

¹ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎、塚崎幹夫訳、講談社、2021年、13-14、27頁。

² Лия Адашевская, "Концепты," Диалог Искусств. Московский музей современного искусства, №6, 2012. http://www.gerlovin.com/biography_resume/rus_biography.html (2023/11/30 参照)

³ 同書、229頁。

⁴ Ekaterina Bobrinskaya, "Freeze Frame: Photography and Performance in Moscow Conceptual Art," in *Beyond Memory: Soviet Nonconformist Photography and Photo-Related Works of Art* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2004), pp. 94-95.

⁵ Alla Rosenfeld, "Stretching the Limits: on Photo-Related Works of Art in the Norton and Nancy Dodge Collection," in *Beyond Memory*, p. 146.

⁶ Ibid.

⁷ これらのキューブの一部は、ゲルロヴィン夫妻のホームページで見ることができる。<http://www.gerlovin.com>

com/cubes.html (2023/11/30 参照)

⁸ ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス 文化の持つ遊びの要素についてのある定義づけの試み』里見元一郎訳、講談社、2020年、208頁。

⁹ Франциско Инфантэ. Монография. М.: Государственный Центр Современного Искусства. 1999. С. 13-14.

¹⁰ Там же. С. 43.

¹¹ Там же. С. 77.

¹² Там же.

¹³ Там же. С. 45.

¹⁴ Там же. С. 55.

¹⁵ Там же. С. 87.

¹⁶ ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』、35頁。

¹⁷ 同書、27頁。

¹⁸ ミゲル・シカール『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』松永伸司訳、フィルムアート社、2019年、20頁。