

Lee KangSo、Throwing Sculpture

シム・ウンロク (SimEunlog MetaLab 研究員、美術評論家)



展示風景

イ・ガンソ (Lee Kang-So) は、土練機から出て来たきれいな四角形や円柱形の胎土を投げ付けて形を崩す。時には壊れることもあるが、彼のThrowing Sculpture (投げる彫刻) の一過程である。彼は長い間Throwing Artに専念してきた。人類が始まって以来、大地は母に比喻され、土は人間を作った材質だと言われるほど身近で大切なものだ。それゆえに、芸術において土を扱う時は大事に扱う。さて、なぜ投げるのか。それに答える前に、まずは彼のThrowing Sculptureから鑑賞しよう。

Throwing Sculpture



Becoming-15-c-181. Ceramic.
60x38x37cm.
2015.



Becoming-15-c-098. Terracotta.
54x21x54cm.
2015.



Becoming-13-c-126. Ceramic.
42x60x18cm.
2013.



Becoming-16-c-096. Terrcotta.
52x19x45cm.
2016.

(Mr.) イ・ガンソの彫刻作品は一見、無心で単純に見える。無心で心に響かせるためには、単純さで複雑な理性に訴えるためには、多くの挑戦と忍耐が必要となる。なかなかの装置も要る。「ファクトリー」のような彼のアトリエには土練機や窯、小型クレーンまで揃えられている。

彼は粘土を土練機に入れて、そこから出て来た四角形や円柱形の胎土を「投げる」。当然、胎土の形は崩れ、壊れたり割れたりする。先に投げられた胎土にも影響し、自ら崩れたり、めちゃくちゃになったりする。陶土採取と水飛ばしは行わなくて済むとはいえ、まだまだやる事がたくさんある。彫刻は成形、整形、環境、作家の身体状態、セラミック材料などに敏感に反応する。可塑水 (plastic water) を除去するための乾燥を経て、素焼き後に施釉を行う。作品の特徴に合わせて透明釉、不透明釉、艶釉、艶消し釉などから釉薬を選択し、胎土に合わせて高火度釉 (1230度~1370度まで焼成可能) や中火度釉 (1120度~1190度) を塗った後、焼成する¹。素焼きのみの場合もあれば、本焼きまで行う場合もある。

初めて彼の厚いThrowing Sculptureを見たとき、気難しくて神経質な光 (乾燥) と火 (焼成) が、それをそのまま保ってくれたことに驚いた。不純物が混ざったり、気泡がこっそり入り込んだりと、火が好む厚さでなければ、火の帝国 (窯) でクラックが生じるか、割れてしまうからだ。このような火の意地悪のせいで、ある有名な陶芸家は「山の上に登って思いっきり泣いた」という話を聞き、「泣けるようにと、山の中に窯があるのか」と思ったほど、火の機嫌を取ることは難しい。厚い土の塊は乾燥の過程でもトラブルを引き起こす。イ・ガンソは「80年代から2003年までは土の塊から水分が蒸発すると割れてしまうため、伝統的な手法を使い、PlasterやBronze、Iron Castingで作るしかなかった」と言う。幸いなことに2003年以降、厚い土の塊でもそのまま乾燥させてCeramic手法を使える方法が開発されたそうだ。今は、彼ももう少し自由に土の塊を投げて作業が行える。

¹ 焼成温度によって土器 (600℃)、陶器 (900~1,000℃)、炆器 (1,100℃以上)、磁器 (1,300~1,350℃) に分けられる。テラコッタは一般的に釉薬を施さず、低温 (約650℃~1000℃程度) で焼成する。

それほど、自然（光や火、土）とのコラボは簡単なことではないのだ。胎土を投げるのは作家だったが、その後は逆に光（乾燥）と火（焼成）によって作家が投げられる。



イ・カンソは「主に韓国の地方（山清、慶州）から採取した土や白磁作りに使う粘土などを混ぜて使う」という。彼は「色彩」を創り出すためにも、次のような粘土の材質、混合、塑性などの様々な実験を実行してきた。

「韓国のドク（大きい壺）やレンガ作りに使われる一般的な材料である慶州土を摂氏1050度で焼成すると、テラコッタの赤色になり、それ以上温度を上げるとチョコレート色に変わって……、山清土は摂氏1230度の熱を加えて30～35時間焼くと、自然状態の土の色彩（Yellow Ochre）になるなど、様々な変化がもたらされる。」

彼は、ますます自然の言語を理解し、その色々な物語を私たちに見える化して、見せてくれる。



イ・カンソの作品には白磁の孤高さを隠しきれていないものがある。

「たまに中国のBall Clay、Kaolin、Chamotteなど、伝統的な白磁の土を使って作業を行い、

乾燥させた後、釉薬（透明または半透明）を施してから摂氏1230～1270度で30～35時間焼成する。」

上記で彼が言及した粘土のうち「Kaolin」について、その生産地を聞くと「中国景德鎮市の高嶺土」と答えられ、筆者はかなり驚いた。韓国で景德鎮市の高嶺土で作品を作る作家が極めて少ないからだ。彼の友人でもある作家シム・ムンソプさんが口癖のように言う通り、「マティエールが決まると、彫刻の性格はほぼ決定付けられる」ほど重要だ。粘土の材質によって全てが変わる。そこからの作業の方向性（釉薬、焼成温度など）も決まる。イ・ガンソは生まれつき運がいい人だと思うのは、彼がたまたま昔これを大量に購入していたからだ。景德鎮市の高嶺土（Kaolin）は、まず土に粘り気があり、硬く、ナトリウムとマグネシウム、カルシウム、カリウムは非常に少ないのにアルミニウムは豊富に含まれている。これを焼くと、フランソワ・ブーシェ（François Boucher）が描いたヴィーナスの肌よりも白く、滑らかで、青白色を帯びる。驚くべきことに、その艶は奥から滲み出て外側へと放たれる。陶器の艶にも雲泥の差があり、下品なものから、このように高貴なものまで様々なわけだが、たまには自然が下品なまま放っておくわけにはいかないと、「時間」という艶を上塗りすることもある。高嶺土の素晴らしさゆえに、昔は「御土」といって、皇室以外には使用を許されなかった。「Kaolin」も高嶺土にちなんだ名前であり、「ホワイトゴールド」「神秘の土」など、様々な呼び方がある。現在も、中国政府は自国の高嶺土は海外への持ち出しを禁じている。そのため、景德鎮市の高嶺土で作品を作りたい場合は、そこに滞在しながら作って持って来るしかない。また、「高火度釉薬」の中でも一般的な1250度基準の釉薬ではなく、1300度以上の釉薬が使える。その分、火が奥深くまで行き届いた作品に仕上がり、その光が外側に滲み出てほんのりと輝く。

Throwingという手法は、彫っていたら天から落ちてきたものではなく、彼の活動初期から内在していたのが自然と彫刻に具体化されたものである。さて、ここからはその過程を覗いてみよう。

Drawing to Throwing



島から (From an Island) 99042、1999年、162.6×132.3cm、キャンバスにアクリル。
 虚 (Emptiness) 09148、2009年、162×130cm、キャンバスにアクリル。

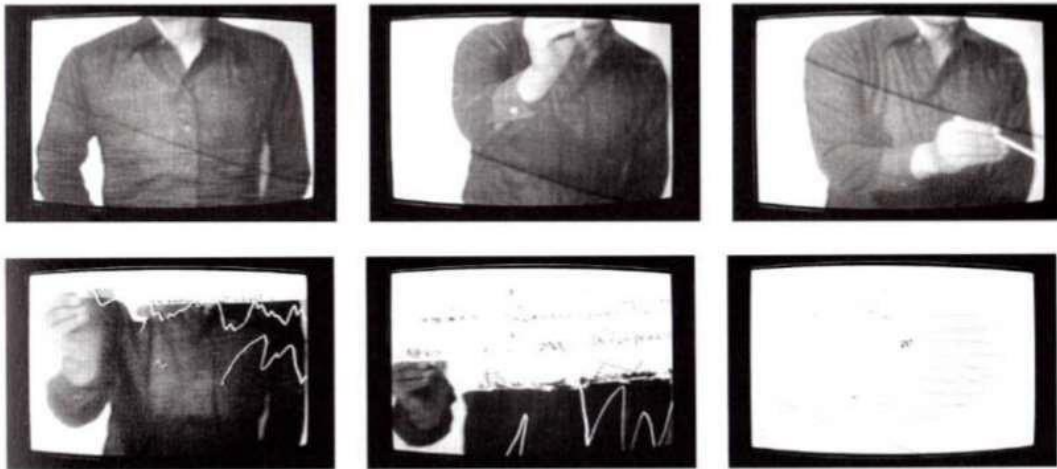


書道と東洋画の美学は、イ・ガンソの作業に内在しているベースである。彼は書道が上手で品高い東洋画を堪能する祖父の風流を見て育った。書道にはパフォーマンス的な要素が多い。有名な《蘭亭序》が書かれた雰囲気も、韓屋の宗道里（棟木）に文を書く時も、東洋ならではの見事なパフォーマンスが披露される。イ・ガンソはこれを当時の政治・社会的状況を反映しつつ、西洋風のパフォーマンスに改良した。書道と東洋画で再現される空間概念は、西洋のそれとはまた異なる。分かりやすい例として、入門者が初めて四君子の蘭を描く時は、墨汁で蘭の葉を描くことより、空間を作ることに力を入れる。「鳳眼」「象眼」「破鳳眼」など、この上品な名称は蘭の葉が重なって現れる空間の名前である。八大山人の絵には「魚」一匹しか描かれていないのにその余白によって水の波動が広がり、うねりが韓紙からはみ出て周りの壁まで届きそうになる。「書畫同原」「書画同体」と言うように、書道と東洋画は同じ材料と原理で出来上がる。イ・ガンソの絵画、つまりDrawingからThrowing Paintingまでは、「企投」されたか、「被投」された存在が、このような空間に居住する。

彼のThrowing Sculptureはまるで書道と四君子の空間、山水画の余白が一体化して集積されたような「余白の塊」である。その余白の奥へもう一步深く入り込んでみよう。

Throwing Installation and Performance

筆者の知っている限り、Throwing Artを行った作家は彼が初めてだ。おそらく古代人はThrowing Artをしていたのではないだろうか。突然、古代人を取り上げる理由は、Throwing（投げる）動作は「生き残るための必須行為」だったからだ。その「生き残るための行為」が「遊戯の行為」となり、そして、「芸術行為」となる。「投げる」のギリシャ語の語源は「βάλλω」（bállō）である。英単語の「throw（投げる）」は、ギリシャ語ではなく、中世英語の「þrawan」と古代ゲルマン語の「throwaną」から派生した。おおよそ200万年前、初めて完全な直立二足歩行をしたホモ・エレクトスは、モノを高速で投げる能力を向上させ、それは、生き残るためのホモ・サピエンスの歴史において重要な発展となった。投げて狩りをし、捕食者から自分を守ることができたからだ。その次の「投げる」はゲームや遊戯の一形態になる。槍投げ、円盤投げ、ハンマー投げ、鉄玉投げなど、様々なスポーツやゲームへと発展した。「投げる」は宗教儀式でも使われた。なのに、なぜ、唯一美術ではこの重要な行為が見える化されいかなかったのか不思議でならない。200万年が過ぎた今、ついにイ・ガンソが始めた。さらに、彼のThrowing Artからは人類の「投げる」プロセスである「生き残る」「遊戯」「崇高」が順次現れる。



絵画 78-1(Painting 78-1)、1977年、ビデオ、30分 - 存在が消されたところに
余白だけが残った。



余白 (Void) 、1971年、石膏、ペイント、葦、1000 x 1200 x 250cm

「投げる」には、「誰が（主語）何を（目的語）投げるか」によって存在様態が完全が変わってくる。誰かが「私」を世界に投げ出すと、私の意図とは関係なく投げられる受動的な「被投」になる。「私」が「私自信」を存在可能性に向かって投げたら、能動的な「企投」になる。燃ゆる若き批判力が旺盛だったイ・ガンソの初期作品は、実存的な次元で被投を表すものがほとんどだった。《ペインティング 78-1》で存在（作家自身）と存在の家（言語）が白い顔料で消される。「砂浜に描かれた似顔絵が波に洗い流されるように人間が消される。」²というミセル・フーコの名言と丸ごとオーバーラップし、理性的で大談論を語る人間が消される。理性のシンボルの頭が付いている「上部」から、感性的な心臓の「下」まで消され、大談論（作家が書いた文）も解体される。存在の痕跡だけが白い余白として残る。数年後、この余白が塊となり、蓄積され、Throwing Sculptureとして復活する。

《ペインティング 78-1》ではデカルトの懐疑する自我が解体されたとすると、《葦》では思惟する自我が化石化される。《考える葦》（パスカル）である人間は、彼の言語、人間の観点（人間中心主義、自我を基準とした遠近法など）、偏見と先入観で自分が見る全てを化石化するだけでなく、自らも化石化される。

²Michel Foucault, *Les mots et les choses, Une archéologie des sciences humaines*, Editions Gallimard, 1966.



無題 (Untitled)、1971、「新体制」に出品

クルビ[イシモチの日干し] (Gulbi-means Dried fish)。1972/2018/1972年 第3回「AG (アバンギャルド協会)」に出品した設置作品



消滅(Disapperance)、1973年、明洞画廊、ソウル

「シンチェジエ[新体制] (Sincheje-means New system)」に出品した「無題」(Untitled) (1971) では、葬儀を連想させる黒い箱、絵画の死を象徴する絵のない枠などで、当時の暗いムードもあって、被投された人間としての状況を赤裸々に表している。人間は生まれる時から自分で選択していない世界に'投げられ'「被投 (Thowness)」された状態で、この「投げられた」状態によって我々の存在が根本的に決定付けられる。まるでドキンスの言うDNAと同じだ。遺伝子の観点から見ると、我々は遺伝子によって「投げられて」いる。物理的な特性、健康状態、さらには、ある行動傾向まで遺伝子に大きく影響される。人間やモノなどがこの世界に裸のまま投げられ、その中で人間にできることは古い痕跡や記憶をベースに意味のない雑談を交わすことだ。《消滅、居酒屋》は近代人間の消滅だ。そしてその場で「雑談 (Das Gereide)、好奇心 (Die Neugier)、曖昧さ (Die Zweideutigkeit) が綴られる」³ことになる。日常生活に投げられた存在が行き来した後はテーブルと椅子の上に痕跡のみが漂う。

³Martin Heidegger *Sein und Zeit*. Fünftes Kapitel §§ 28–38.



《ペインティング（イベント 77-2）》：自分の体に絵の具を塗った後[左]、これを木綿生地で拭き取った痕跡[右]だけが残っている。



《無題75031》：3日間、杭に縛られていた鶏が歩き回って[左]作られた白い足跡の痕跡[右]だけが残っている。（1975年パリビエンナーレ）

こうして投げ出された[被投された]存在が、必死に企投しようと頑張る。パリビエンナーレの出品作《無題 75031 [鶏]》では、足を紐で縛られた鶏[被投]が、与えられた条件下で何とか限界を克服しようと[企投]数多くの痕跡を残す。サルトルは「人間実存の存在方式を「企投project」と見做した。未来に向けて（pro）自分を「投げる（ject）」というのだ。この時、何らかの目的、すなわち「テロス（Telos）」とつながり、人間の存在はこの「テロス」へ向かう⁴。一方、被投には、このテロスがない。「投げるの歴史」がこのように「槍（Spear）」から、「ボール（球、ball）」に、それから「自分」に変わる。

⁴Cf. ドキンスによれば、遺伝子は自信の「テロス」を追求するために様々な戦略を使う。これは「企投」の概念で見られる存在の指向性と行動の指向性を示す。遺伝子は生命体の特性と行動を決定することによって、彼らの複製を増進する方向へ「プロジェクト」を設計する。ハイデガーの哲学は主観的な経験と意味を見出すことに重点を置く半面、ドキンスの理論は客観的な生物学のメカニズムに焦点を当てる。この二つのアプローチの間は、私たちが我々の存在や意味についてどのように考え、理解しているのかについての様々な観点を示す。



無題 912227、53.7×107.3×10.2cm、1991 ブロンズ

「ハイデガー（Martin Heidegger）は人間が「被投（Thrownness 投げられる）」され、「企投（project 投げる）」すると言う。イ・カンソは、この激しいぶつかり合いの「痕跡」を、居酒屋でお客さんが消え去った空きスペースを、鶏が刻み足で歩き回り過ぎ去った跡を、作家が体に絵の具を塗って拭き取った痕跡を盛り込む。その設置とパフォーマンスが鮮明かつ明瞭に彫刻《無題 912227》で再現される。四角形のブロンズは与えられた世界であり、そこから一隻の船が出たばかりだ。しかし、「その痕跡」は不均一に残っている。「滞在」ではなく、「動き」が見える化された痕跡（空間、余白）は彼のThrowing絵画と彫刻で再現される。

Throwing Painting

イ・ガンソは1970年代初頭には設置、パフォーマンス、あるいはプロセス作業に没頭し、1975年からは平面絵画、80年からは彫刻を並行して行った。前の作業をやめたわけではなく、絵画と彫刻に形式を変えただけだ。第1・2次世界大戦の後遺症で、美術界は「ロゴス」のような、無限で不動の真理の具現を投げ出した。そして、有限で動きのある「ジェスチャー」作品が登場した：ドリッピング・ペインティング（Dripping painting）、ドリブリング・ペインティング（Dribbling painting）、ポアリング・ペインティング（Pouring painting、Soak-Stain style）、色面絵画（Color Field Painting）など。また、動きのあるパフォーマンスやメディア・アートも登場した。ドリッピング・アートから色面絵画へと展開されるにつれ、動きはますます内面化される。ところが、イ・ガンソにとっては「ジェスチャー」が表れる作業を西欧から借りて来る必要はなかった。気韻生動を優先する書道と文人画から作家のジェスチャー⁵が表れるからだ。彼は「書道は絵画より彫刻に近く、空間的には立体的である」と言う。そのため書道は中棒または裏棒で書き、書道家らは生

⁵今でも書道を学ぶ時、文字の意味よりも先生がどのように文字を運用するか、つまり用筆の方に気を遣う。例えば、臍頭護尾、無垂不縮、無往不收、懸針垂露、一波三節など、数多くのジェスチャー（書き方、筆力）を学ぶことに集中する。

きている一画を実現するために一生努力し続ける。中国の頭のいい現代美術家であるゼン・ファンジ（Zeng Fanzhi, 1964～）の作品からは時々草書体が発見される。どういう意味か聞くと、彼は私に「内容もなく、文字でもない。ただ草書体を使っていた昔の師匠のジェスチャーをまねしただけ。」と答え、筆者にも勧めていた。サイ・トゥオンブリー（1928年～2011年）をはじめとする多くの西洋作家の未知の文字（西欧のアルファベット）もこのようなジェスチャーとつながっている。



無題 91182、1991年、218.2×333.3cm、キャンバスに油絵

清明 16102、2016、360×310cm、キャンバスにアクリル

イ・カンソはペインティングを行う時、まず大きい筆で自分の目的や意図なしで描く出す。もちろん、それまでの彼の経験や記憶、トレーニングが根底にあって無意図的に描き、それだけに外部に対して開かれていて、それと疎通する。さらに、彼自信がその絵にとって初めての観覧客となって眺め、そのままにしておいたり、あるいは小さい筆でそっと自分の感想を付け加えたりする。先に描いた絵から雲が連想されたら、家に似た形を足し、波のような感じがすれば《虚舟（無人の船）》⁶を中途半端に描く。主体のないこの無人の船は、最小限の線で形を与える。あまりにも粗末で今にも海水に沈みそうだ。いや、既に沈んでいる。地球の生態環境は循環的である。その循環の場が「虚」だ。老子にとっては虚が道の機能であり、宇宙の生命力である。虚ありきで自然は循環でき、人間存在の循環も可能で、文明の循環が可能になる。自分の境界を確固たるものとし、疎通の扉を閉めた時、問題が発生して悲劇が生じる。このように、彼の絵には強くて無意図的な大きい筆の流れがあり、それと対照的にほのかな形がある。この形はいくつかの線からなっており、強い風が吹けば消えてしまいそうだ。同じ画面に二つの劇的な対立がある。自然と人間の姿でもあり、DNAと人間意志かも知れない。気候と生態系の関係かも知れない。被投された存在、そし

⁶Cf. 荘子の外編に出てくる「虚舟」。

て、たった何本かの薄い線で企投する存在とオブジェである。そして、その激しい動きは気候問題の現場かも知れません。彼のペインティングは、「被投 (throwness) 」と「企投 (project) 」する状況を見える化する。《清明 16102》のような作品にはDrawingからThrowing的なパフォーマンスや彫刻までオーバーラップする。薄いアヒルはDrawingのようで、大きい筆の痕跡は《無題 75031》の鶏の白い足跡のようで、キャンバスから大きい筆のタッチを一つ一つ取り出して投げると最近の彼の彫刻のようでもある。「Throwing Painting」は、彼の初期の設置やパフォーマンスに由来し、「Throwing Sculpture」につながる。

Throwing Artの観点



【左】イ・ガンソアトリエの彫刻作品【右】イ・ガンソアトリエの韓屋の一部で、慶州市良州村にある心水亭をモデルに建てた。心水亭の楼閣に立っていると、正面・左・右の三方向から景色が見られる。これを再現したのが【左】の作品である。

イ・ガンソの作業には様々な観点があるが、筆者はこの文を「Throwing」という観点から書いた。【左】は彼のアトリエにある巨大な彫刻作品であり、【右】は同じアトリエにある韓屋の一部で、慶州市良州村にある「心水亭」をモデルにしている。我々の祖先は四面を壁に囲まれた建築物の中で生活し、たまに三面または四面が解放されている楼閣に足を運んで三方または四方からの眺めを楽しんだ。イ・ガンソの「心水亭」では「三つ以上の観点」が存在することを念頭においている。東洋文化に大きく影響した道徳経によると、「三から万物」が生じるため、「三つの観点」とは、多くの観点を意味する⁷。これを再現したのが【左】の作品である。

心水亭の楼閣と彫刻は、「自然と人間」の関係や姿勢を見せてくれる。楼閣と彫刻を

⁷三つの観点を持つこと自体が簡単ではないが、三つの観点を持つようになると、より多くの観点で世界を見ることができる。これは「三から万物が生じる」という《道徳経》に基づいている。

老子、道徳経、第42章「道生一、一生二、二生三、三生万物（「道」が一を生み出し、一が二つのものを生み出し、二つのものが三つのものを生み出し、三つのものが万物を生み出す。）」において一は気、二は陰陽、三からは万物が生じて和合する。

通じて自然を眺め、借景し、自景になる⁸。「借景」は文字通り、自然に逆らうことなく風景をそのまま借りてくる。「自景」に関しては、建築的な意味とは異なるかも知れないが、存在そのものを含めて「自らが景色」になることであると、筆者は言葉通りに解釈している。まるでイ・ガンソの絵画の中にあるオブジェのように、しれっと入り込んで自らが景色になる。自然は複数の顔を持っているため、様々な観点で見て会話することも重要だが、もう一つは、借景において「窓枠」や「戸枠」のようなフレームを自覚することである。これは、人間であるがゆえに持たざるを得ない認識論的限界を認めることだ。



清明 18214、2018年、112 x 145 cm、Acrylic on canvas

Becoming-13097、2013、Ceramic_41.5x57x19cm

ハイデガーは「人間の人生とは、彼が被投された存在の企投する過程」と言った。イ・ガンソの設置やパフォーマンスから我々は存在が被投されるのを見る。絵画からは被投された条件下で企投する余地をみる。彫刻の「心水亭」を通して借景と自景を行き来する。被投と企投、借景と自景は論理的な区分に過ぎず、実際には、我々はその「間、空間、余白」に位置している。イ・ガンソは、初期の作品からこの「間、空間、余白」など、執着できないことに執着して来た。《清明 18214》は、描かれた余白とまだ描かれていない余白、もしかすると、その反対に、まだ残っている余白とこれから表れる余白の照応のようだ。これらの余白は彼のThrowing Sculptureにつながる。まるで、山水画において山と水の間の余白が集まって集積された「余白の塊」のように。

⁸借景と自景は庭園の造成や建築で使われる景観技法である。「借景は、韓屋の窓や戸越しに見える外側の景色を借りて庭園の景観にする技法であり、「自景」は、例えば庭園の中に人工的に池や石橋を作って周辺自然と調和させる技法だ。