

レジャー環境の彫刻 — 1930年代ニューヨークとイサム・ノグチ 《遊び山》 —

児玉 哲明[†]

The Sculpture of Leisure Environment: The 1930s New York and Isamu Noguchi's *Play Mountain*

Tetsuaki Kodama

1. はじめに

イサム・ノグチ（1904–1988年）は生涯、子どもの遊び場（プレイグラウンド）をつくることに執念を燃やした日系アメリカ人の彫刻家として知られる。遊びを通じて審美的な空間とは何かを感じ取る彫刻をつくるという発想の源流は、初めてのプレイグラウンド設計、《遊び山》（Play Mountain, 1933年, 図1）にある。ノグチがマンハッタンに建設することを願いながら、1960年代までニューヨークのマスター・ビルダーとして君臨することになった市公園局長ロバート・モーゼスに受け入れられず、未実現に終わったプロジェクトである。

《遊び山》は、ノグチがニューディール芸術政策機関に提案した三つの大型野外彫刻案の一つである。これらが、彼のキャリアで重要な行程標識になったことは、評伝作家や研究者が、視点や力点の置き方に違いはあるものの的確に指摘している。しかし先行研究は、未実現の初期プロジェクトということもあって、ノグチの他の野外彫刻と《遊び山》を並列的に論じて、簡潔な作品解釈に終わっており、当時としては革新的彫刻造形とも言うべき作品の芸術的意義を十分に掘り下げていないと言え難い。《遊び山》

は、若き画家や彫刻家たちが「社会参加の芸術」（ノグチ）[1]を目指した1930年代にあって、自分は彫刻家として社会のために何ができるか、翻って、大不況の中で自分が彫刻をつくる意味とは何かを考え抜き、たどり着いた到達点である。この作品の芸術的意義を考察するためには、20世紀前半のアメリカにおける余暇（レジャー）への関心の高まり、とりわけ、ニューヨークでモーゼスがプレイグラウンドを猛烈な勢いで整備して大衆の歓呼に迎えられた時代の社会的文脈のなかに位置づけること、そして、ノグチが彫刻家として、いかなる余暇の公共空間をつくらうとし、モーゼスになぜ受け入れられなかったのかという本質的な理由を探ることが欠かせないと論者は考える。

2. ニューディール芸術プロジェクトへの提案

ニューヨークのホイットニー美術館は1980年、二部構成のノグチ個展を開いた。第2部は、実現したもの、実現しなかったものを問わず、彼が「生活環境の彫刻（sculpture of living environment）への探究」と位置づけ

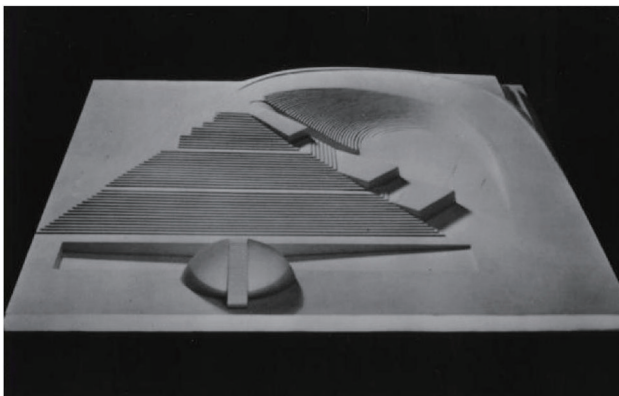


図1 《遊び山》模型

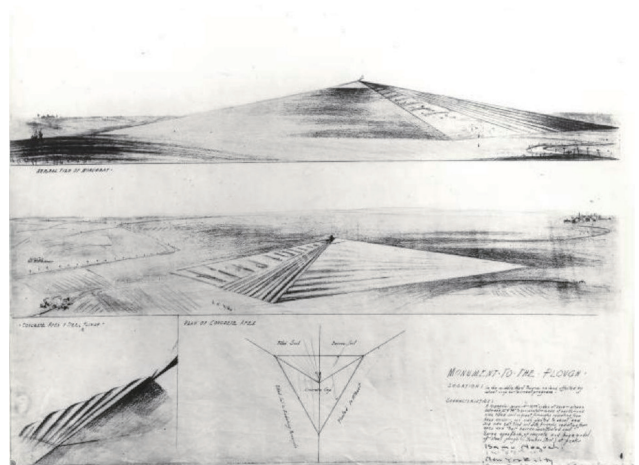


図2 《鋤のモニュメント》素描

[†]2022年度修了（人文学プログラム）

るプロジェクトを集めて、カタログ解説をノグチ自らが執筆している。探究の始まりは「1933年から34年の冬、彫刻における空間という場所への覚醒」だったとし、《鋤のモニュメント》(1933年、図2)と《遊び山》という二作品が誕生した、と述べる[2]。いずれも、ニューディール芸術政策機関である公共事業芸術プロジェクト(Public Works of Art Project, 以下PWAP)に提案したが採用されなかった。《遊び山》は、大型の総合レクリエーション施設としてデザインされたものであることが、模型を展示した1935年の個展のパンフレットからうかがえる。

地域コミュニティのためのプレイグラウンド。子どもが運動したり、よじ登ったり、[頂上の噴水からの]水とともに流れ落ちたり、冬にはソリ遊びをしたりすることができる空間になっている。夜は演奏会場にもなる。スチール、ガラス、レンガ、強化コンクリートによる建造物。内部は、更衣室やジムになる。[3]

ニューディール芸術政策の美術分野は、1933-43年の間、主に四つの機関が進めた。第一段階のPWAPは、失業中の芸術家を支援しながら公共建造物のための美術品を入手するという、連邦政府としては前例のない試みだった。後続の機関と違うのは、応募条件に「アメリカンシーン」という制作テーマを明確に掲げたことだった。ノグチはPWAPに対し、《ベン・フランクリンのモニュメント》(1933年、図3)、《鋤のモニュメント》、《遊び山》という

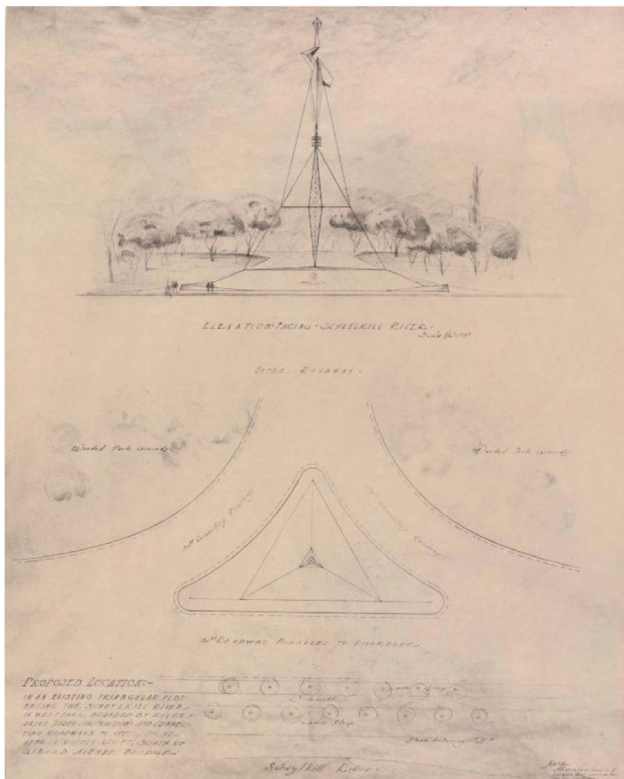


図3 《ベン・フランクリンのモニュメント》素描

三つの野外彫刻を提案したが、全て却下された。《ベン・フランクリンのモニュメント》はフランクリンが凧を使った実験で、雷が電気であることを明らかにした逸話を下敷きにしている。《鋤のモニュメント》はピラミッドを中西部に造成し、斜面の一つを小麦畑にして、鋤のかたちをしたオブジェを頂上に置くという開拓モニュメントである。この二つに比べると、《遊び山》がなぜ、アメリカンシーンをテーマとしているのかは明確ではない。

PWAPの記録によると、ノグチは1933年12月、ニューヨーク支部に雇用された。最初は《ベン・フランクリンのモニュメント》、続いて《鋤のモニュメント》を提案した。PWAP側は「提案は実現可能なものではなく、より純粋に彫刻的な性格をもつ作品に取り組むように」と求めたが、ノグチは「売れるような頭像彫刻ならいつでも造ることはできるが、自分ももっと独創的な作品をPWAPに提案したい」と答えた、という。そのやりとりの数日後の2月、ノグチは《遊び山》の素描を送ってきた。それも、PWAPは要請には応じてないとみなしたのか、ノグチを4月に雇用名簿から外した[4]。

1927年にパリ留学したノグチは、抽象彫刻家コンスタンティン・ブランクーシに師事した。帰国後、ノグチは頭像の注文で資金を蓄えながら、ブランクーシの前衛をも超える道を探った。生涯親交を結ぶことになる建築家・思想家バックミンスター・フラーとも出会い、大きな影響を受けたが、アメリカの新しいテクノロジーのなかにも、自分の未来を描けなかった。そして、1930年に再びパリへ向かい、北京経由で日本に渡った。ノグチは晩年の京都講演で「私が生まれて13年間を過ごした日本に帰ったならば、私は何者であるかを説明してくれる何かを見つけることができるかもしれない、と思った」と振り返っている[5]。ニューヨークに戻ったノグチは、水墨デッサンや、埴輪に着想を得たテラコッタ作品が評判になり、頭像注文が上流階層から舞い込んでくるようになった。この状況が、ノグチにさらに深い苦悩をもたらす。華やかな社交界と大不況の淵にあえぐ大衆。彼は「貧富の光と影を体験した私は、しだいに社会の不正を意識するようになった」と回想する[6]。

そうした苦悩が重なり合うなかで、ノグチは社会に関わる造形に進むべき方向を見出していった。その時の気持ちを「写実的であることなく人間的に意味のある、抽象的であると同時に社会的に重要な彫刻の方法を見つけたかった」と述懐している[7]。しかしノグチは、アメリカンシーンというテーマを応募条件としたPWAPに、なぜ、《遊び山》というレクリエーション施設案を提示し、「彫刻を大地に関連づける私のアイデアがすべてここから育ってきた根源となった」[8]と特別な地位を与え、晩年に至っても「1933年に考えついたアイデアを、私は決してあきらめたことはありません」[9]というほどこだわり続けたのか、という疑問がわき起こる。

3. 余暇（レジャー）のためのニューディール

経済学者ロバート・J・ゴードンは、著書『アメリカ経済 成長の終焉』で、労働時間の急激な減少は20世紀前半に起きたと指摘する。生産技術の革新によって、労働は辛くて過酷なものでもなくなっていき、人々は、帰宅後の時間や休日をどう過ごすかを意識するようになった [10]。歴史学者マイケル・バコーウィッツは、大不況期に有給休暇が制度化し、旅行が大衆の間で広まるという一見矛盾した現象を考察した。彼によると、第一次世界大戦後、サラリーマンに有給休暇が適用されることになったのは、休暇が頭脳労働者の心身を再活性化すると考えられるようになったからだ、という。道路整備、中長距離バスの発達、自家用車の普及も旅行熱を促した。彼は、地方政府や広告宣伝業界が旅行推進に力をいれたことを重視し、その動機を分析している。一つは、国内旅行は、アメリカ人が自国の歴史や自然美などを知る機会となり、善良な市民が形成されると考えるようになったこと。また、ニューディール政策関係者が、レジャー活動促進は大不況への処方箋になると考え始めたことだ [11]。

19世紀から20世紀初め、ヨーロッパ各国、そしてアメリカ国内の農村から、膨大な人口が大都市へ流入した。貧困層や労働者階級では子どもたちは労働力とみなされ、様々な仕事についた。都会の子どもたちが路上でたむろして、花火やサイコロ遊びで時間をつぶす様子を見て、憂うべき社会問題だと改善に乗り出したソーシャルワーカーや、教育関係者、体育専門家らがプレイグラウンド整備運動を進めた。1906年には全国組織「アメリカプレイグラウンド協会」が発足し、セオドア・ルーズベルト大統領が名誉会長となった。プレイグラウンドには「組織だった遊び」が導入されたのが特徴だった。発達心理学をもとに、ルールのあるゲームによって、子どもは社会の仕組みを学ぶことができると考え、運動器具で体を動かす遊びや、スポーツ競技を採り入れ、指導者でもあるプレイグラウンド監視員が養成された [12]。

フィオレロ・ラ・ガーディアは1934年1月にニューヨーク市長になるとすぐ、ロバート・モーゼスに市公園局長就任を要請した。モーゼスは公園やプレイグラウンドの修繕を猛烈な勢いで進めた。ニューヨーク・タイムズ紙は1934年2月11日付で「公園のためのニューディール事業」という長文の記事を掲載している。モーゼスは、ニューディール政策の考え方は公園行政にも適用されるべきだ、と強調した。自動車で郊外へ繰り出すことができる中流階層向けには大規模な公園を建設する一方で、「人口密集地区で歩いていけるようなところにある公園は、貧しい人々のレクリエーションのために整備されなければならない」と力説している [13]。

ニューヨークのプレイグラウンドは、ニューディール時代に、その標準規格が定まった。アスファルトの敷地に砂場、ジャングルジム、滑り台などが設置され、子ども向け

ゲームを指導する監視員も配置された [14]。こうした標準化によって、1934年は60、35年は71、36年は72、37年は52のプレイグラウンドが量産された。プレイグラウンドの開園式は、地元民が大勢集まり、地元の名士も出席して派手に行われた。子どもたちは歌で「二、四、六、八。誰にありがとう？それはロバート・モーゼス！ロバート・モーゼス！！ロバート・モーゼスさん！！！」と囃し立てた。大人たちも「ボブ・モーゼス。世界公園管理局長チャンピオン」といって、ボクサーのようにモーゼスの手を高々とあげた [15]。

4. レジャー環境への参加

ノグチはPWAPへ、まず《ベン・フランクリンのモニュメント》、次に《鋤のモニュメント》の素描を提出した。その後、さらに《遊び山》案を提出した。《遊び山》を付け加えた理由を、次のように述べている。

私は不満だった。アメリカ史の注釈に立ち止まることは本意でないし、私が願っていたような、現実の流れに身を置くことでもなかった。《遊び山》は、私自身の不幸な子ども時代の思い出をもとに、私が出した答えだった。それは東京で、私が恐る恐る近づいていた崖にあった寂しいプレイグラウンド。それこそ、私が、ニューヨークという街へ交わっていかうとした際のやり方だったかもしれない。帰属すること (To belong)。プレイグラウンドは、そのための一つのメタファーだった。 [16]

1962年のインタビューで「あなたを今のような芸術家にしたものは何ですか？」と問われた時、ノグチは「私は幼少期を日本で過ごせるとても幸運だった。他のところを貶めるつもりはないが、日本では自然に対して、はるかに敏感な意識がある」「アメリカで評価されるのは、その広大さ、その圧巻ぶり、広々としたインディアナの田園パノラマなどだ」と答えている [17]。この感覚は、中西部に築く《鋤のモニュメント》のピラミッドを「私が暮らしている都市に住む人々の生活体験に持ち込もうとした」 [18]という動機の一つを説明している、と論者はみる。中西部の大平原はアメリカ人全般にとってのアメリカンシーンかもしれないが、ノグチが全面的に感情移入できるものではなかった、と考えることができる。

PWAPの記録では、ノグチは1934年2月23日、《遊び山》の素描を提出している。《遊び山》の発想について、ノグチは「重要な作品が、前々から考えていたものではなく、さまざまな事態が重なり合って、偶然生まれることが時としてある」 [19]と語っている。重なり合う「さまざまな事態」とは、公園整備への失業者の動員、あちこちで工事風景が目につく街の雰囲気、それを歓迎する住民の声、そして、自分の提案が地元案件として採用されるかもしれない

という期待感だったのではないか。

PWAPから《遊び山》提案を却下されたノグチが今度は、プレイグラウンド建設を精力的に進めるモーゼスに提案を持ち込んだことは、理にかなった行動というしかない。訪問は1934年だったとし「モーゼスは笑って頭を振り、私たちをほとんど外に追い出した」とノグチは苦々しく振り返っている[20]。

《遊び山》の中核となる造形は、巨大な三角錐の一片を流線型カーブで優美に変形させた小山である。中西部での造成を構想した《鋤のモニュメント》のピラミッドを、ニューヨークに移動させた時に、なぜ、アール・デコ風の山に変形させたのだろうか。先に引用した《遊び山》創作の動機に従えば、主要なイメージ・ソースは、まず第一に、ノグチが高校生時代を過ごしたアメリカ中西部の大平原であり、第二に、幼少期のノグチが暮らした東京の起伏に富んだ住宅地に点在する高台、そのなかでもプレイグラウンドのあった崖であろう。

論者はさらに、先行研究が着目していないニューヨーク・セントラルパーク内の子ども向け施設にも第三のイメージ・ソースがある可能性をつけ加えるべきだと考える。PWAPニューヨーク支部の担当者が作成したノグチに関する報告によると、「セントラルパークのための《遊び山》」の素描を送ってきたことになっている[21]。注目すべきなのは、同公園には1930年代には「子どもの山」を意味するKinderbergという子ども向け施設があったことだ。南西エリアの小高い丘とその上に立つ田舎風粗木造りの休憩施設である。階段で登っていかないとたどりつけなほどの小山だった。1930年代までは現存していたが、破損が進み、1940年代までには取り壊された[22]。

PWAPがアメリカンシーンというテーマを設けたことで、ノグチは、アメリカとは何か、そして自分とは何者かという問題を考えざるをえなかった。最初は《ベン・フランクリンのモニュメント》や《鋤のモニュメント》というアメリカ史を挿絵風に解説する造形を提案した。しかし、ノグチは自分を、中西部に完全には同化し切れなかった。自分のある部分は日本にも属している。その帰属性をめぐる深い悩みから脱する一つの出口として、ヨーロッパやアジア、そして国内の農村から流入してきた新参者が暮らすニューヨークに、自分の居場所を見出そうとした。セントラルパークのなかに、新しい「子どもの山」を築くことで、大都会の人々と交わってこうとしたのではないか。《遊び山》の築山は、《鋤のピラミッド》が表象するアメリカ中西部の緩やかな丘陵地帯、幼いノグチが恐る恐る近づいた東京の崖、セントラルパークにある「子どもの山」の丘、それぞれのイメージを複合させた芸術的創造力の産物だと論者は見る。中西部でもあり、東京でもあり、そしてセントラルパークでもある。多元的で新しい地形に人々が集まり、思い思いに楽しみ、安らぐ。その活き活きとした余暇（レジャー）の環境を彫刻することを通じて、ノグチは自らの居場所を見出そうとした。活気のあるくつろぎの

風景こそアメリカンシーン、とノグチは考えた。その時、中西部のピラミッドは、コスモポリタンの心性を表象するアール・デコの築山に形を変えたのである。

5. レジャー環境の彫刻

《遊び山》を読み解く時、ノグチ自身による数々の言及は有力な手がかりとなるのだが、そのほとんどが、1960年代以降のものであることには留意しなければならない。彼は1968年に刊行した自伝のなかで「彫刻を大地に関連づける私のアイデアがすべてここから育ってきた根源となった」と特別な位置づけをした後で、「しかし、これは後々わかったことだ。本当の意義を予見できる人がいるだろうか？ 芸術家でさえ無理だ。それに、説得することが最も下手な輩だ」と付け加えている[23]。ニューヨークでの国連ビル建設に伴ってノグチが《国連本部のためのプレイグラウンド》案（1952年）を作成し、それをめぐって、モーゼス市公園局長と決定的な対立に至る年月のなかで、《遊び山》が持つ「本当の意義」を次第にノグチは発見していったと考えられる。

ノグチは「私はプレイグラウンドを形態と機能の一つの入門書と考えたい。それは、単純であるが、謎めいていて、そして、想像力を刺激する。それゆえに、教育的なのだ」と述べている[24]。この説明は、まさに《遊び山》にもあてはまる。中核となる築山は、子どもたちが登り下りしたり、季節によってはウォータースライダーになったり、ソリ遊び場になったりすることは大まかに想定されている。しかし、モーゼスが1930年代に量産したプレイグラウンドのように、年齢や性別によってタイプ分けされ、様々なスポーツや、遊具による屋外ゲームなどルールがある特定の遊びのいくつかに使い方を限定するものではない。指導員という名の監視兼維持管理スタッフも想定していない。

モーゼスによるプレイグラウンド整備は、進歩主義（プ

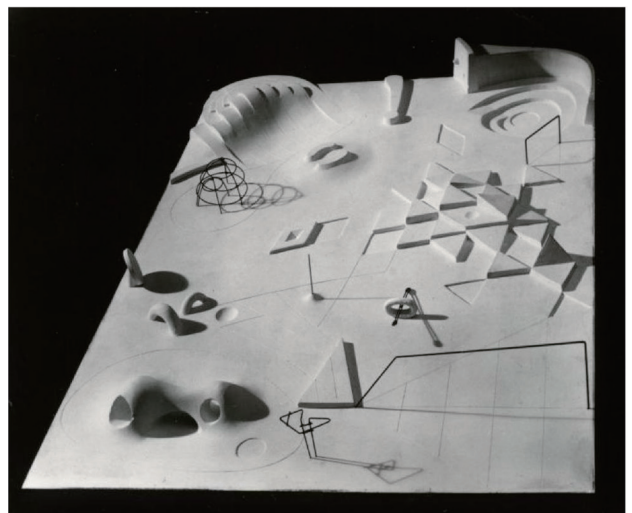


図4 《国連本部のためのプレイグラウンド》模型

ログレッシブ)時代のプレイグラウンド整備運動の延長線上にあった。近代アメリカ余暇史の研究者であるロイ・ローゼンツァイクが指摘するように「近代社会に適応するために必要な技能や価値観を身につけるために、(プレイグラウンドでの)遊びには、体系や監修、そして何よりも器具が必要だ」という考えが底流にあった[25]。消費行動としての余暇(レジャー)活動への大衆の渴望を満たしつつ、良きアメリカ人としての社会的規範を身につけさせる。モーゼスのねらいには、そうしたイデオロギーがあった。

ノグチも、人々の余暇活動への渴望に応えようとしている点で相違はないし、その作品は、あくまで実際に利用されることを前提にしている。しかし、決定的な違いは、芸術家と人々が、自由に楽しく安らげるひとときを共に経験する空間をつくることをノグチは目指していたという点だ。ノグチは、彫刻のアイデアを求める世界旅行の助成金をボウリンゲン奨学金財団に1948年に申し出たとき、「余暇(レジャー)の環境の物質的様相、その意味、その利用、そして、社会との関係」に関する著作を書くためとし、申請書を「ひとつの彫刻をつくること、そして、それが存在することにおいて、個人が所有するよりも、公共的な楽しみ(public enjoyment)に資することのほうがはるかに意義がある」と書き始めている[26]。

モーゼスのプレイグラウンドと、ノグチのそのの本質的な違いは、「公共的な楽しみ」とは何かをめぐる両者の考え方の違いにある。モーゼスが、多額の公共資金を投じて、プレイグラウンドやプールなどのレクリエーション施設を整備することには、余暇(レジャー)時間の増大を新たな娯楽の消費行動へと導くとともに、多種多様な人々がアメリカの規範を身につけることを目指す国民国家形成の目論見が潜んでいた。それに対し、ノグチが《遊び山》で挑戦を始めた新しい彫刻は、様々な人々が集い、それぞれ思い思いに楽しむ文化多元主義的なレジャー空間の形成に資することを目指していた。ノグチの「生活環境の彫刻」という言葉にならって、この決定的な違いを強調するなら、《遊び山》は、レクリエーション施設ではなく、あくまで「レジャー環境の彫刻」を目論んでいた。

6. おわりに

ジャクソン・ポロック、マーク・ロスコら抽象表現主義の芸術家は、それぞれの造形スタイルは一様ではないが、きわめて内省的で謎めき、特定の物語解釈を拒む抽象芸術という点では一致していた。同世代のノグチも例外ではない。しかし同時に、プレイグラウンドや公園、噴水や広場という公共芸術も指向したために、かえって、その抽象性が子どもや大人の想像力を刺激するものとなった。その意味で、社会性が際立つ作家といっていいただろう。

1930年代のニューヨークで、公共の楽しみのための空間をつくらうとした「レジャー環境の彫刻」である《遊び

山》は、ノグチが戦後、芸術的に成熟していく過程において、様々な公共芸術に取り組み、そして今度は次々と完成させていく上で、絶え間なく水が湧き続ける創造力の源となった。

注

- [1] Isamu Noguchi, *Isamu Noguchi, the Sculpture of Spaces* (New York: Whitney Museum of American Art, 1980), 13.
- [2] Noguchi(1980), 13.
- [3] Marie Harriman Gallery exhibition brochure, 1935, Archives of the Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, Long Island City, New York. 以下、同アーカイブは、Archivesと略記。
- [4] 一連の経緯については、アメリカ美術アーカイブが保管するRecords of the Public Works of Art Projects, Group 69. Correspondence of the Region 2 Office (New York area) with Artists, 1933-1934, Microfilm Roll DC 114, Frames 81-102, Smithsonian Institution, Washington, D. C. 以下、Records of the PWAPと略記。
- [5] Isamu Noguchi, “The Road I Have Walked,” *The Inamori Foundation: Kyoto Prizes & Inamori Grants*, ed. The Inamori Foundation, (Kyoto: The Inamori Foundation, 1990), 113.
- [6] Isamu Noguchi, *A Sculptor's World*, (Göttingen: Steidl, 2004, originally published, New York and Evanston: Harper & Row Publishers, 1968), 21.
- [7] Noguchi(1968), 21.
- [8] Noguchi(1968), 22.
- [9] Noguchi(1990), 115.
- [10] ロバート・J・ゴードン『アメリカ経済 成長の終焉』上巻 高遠裕子, 山岡由美訳(東京, 日経BP社, 2018年), 410-414頁。
- [11] Michael Berkowitz, “A ‘New Deal’ for Leisure: Making Mass Tourism during the Great Depression.” *Being Elsewhere: Tourism, Consumer Culture, and Identity in Modern Europe and North America*, Shelley Baranowski and Ellen Furlough, eds., (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2001), 187-205.
- [12] Galen Cranz, *The Politics of Park Design: A History of Urban Parks in America* (Cambridge: The MIT Press, 1982), 61-99.
- [13] *The New York Times*, Feb. 11, 1934.
- [14] New York City Department of Parks & Recreation. “History of Playgrounds in Parks” 6 Dec. 2022 <<https://www.nycgovparks.org/about/history/playgrounds>>
- [15] Robert A. Caro, *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York* (New York: Vintage Books, 1975), 455, 566.
- [16] Noguchi(1980), 13.

- [17] Isamu Noguchi, *Isamu Noguchi: Essays and Conversations* (New York: Harry N. Abrams, 1994), 130.
- [18] Isamu Noguchi, *The Isamu Noguchi Garden Museum* (New York: Harry N. Abrams, 1987), 144.
- [19] Noguchi(1994), 137.
- [20] Noguchi(1994), 137.
- [21] Records of PWAP, Frame 99.
- [22] Central Park Conservancy Magazine, “The Children's District: Then and Now,” 6 Dec. 2022 <<https://www.centralparknyc.org/articles/childrens-district>>.
- [23] Noguchi(1968), 22.
- [24] Noguchi(1968), 161.
- [25] Roy Rosenzweig and Elizabeth Blackmar, *The Park and the People: A History of Central Park* (New York: Henry Holt, 1994), 393.
- [26] "A Proposed Study of The Environment of Leisure", c. 1949, Archives.

図版出典

本文中の図版は、すべてイサム・ノグチ財団・庭園美術館の提供による (*The Noguchi Museum Archives*, ©*The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum / ARS - JASPAR*)。

図 1 : 01481

図 2 : 01489

図 3 : 151551

図 4 : 01783 PHOTO: Charles Uht