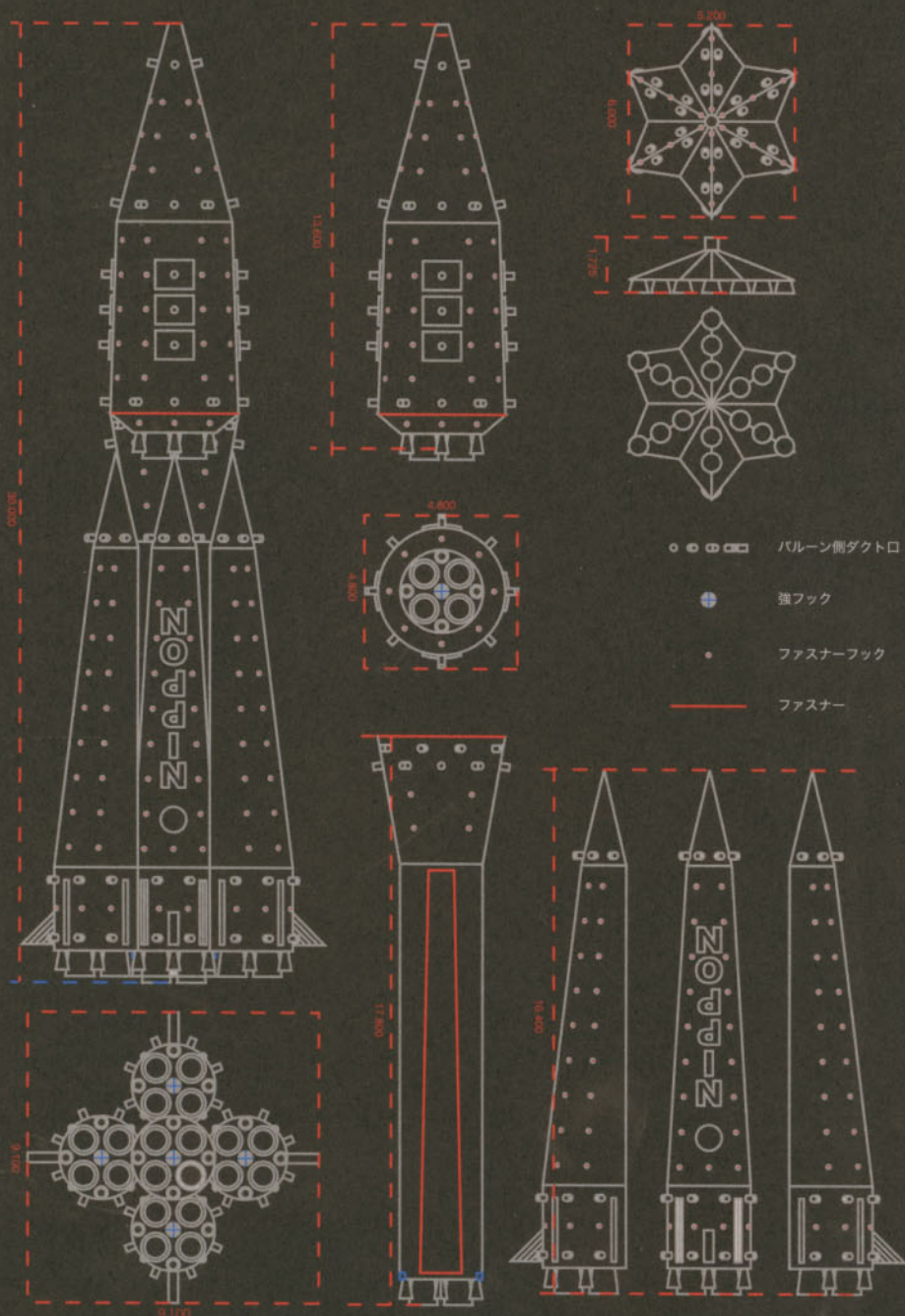


# NOBORU TSUBAKI 2004-2009 GOLD WHITE BLACK



# 欲望のメタフィジックス あるいは理性という欲望の増幅装置………椿昇展序論

岩城見一(京都国立近代美術館長)

## 〔欲望のメタフィジックス〕

椿の仕事は、私たち人間を駆り立ててきた、また今も駆り立てている、「欲望」に照準を合わせている。人間の価値評価、働き、抵抗は、決して客観的な真実に基づくのではなく、すべてそれぞれの人間の「ものごとの見方(遠近法)」に従ったものに過ぎない。「遠近法」、これはドイツ語の「Perspektive」(英語では「perspective」)の訳語だが、うまい訳語だ。ある点を中心としてそこから全体を見たとき、すべてのものが遠近の関係に従って視界に入る。そのような一点を中心とした世界把握が「遠近法」だ。価値の遠近もこのような中心によって決まる。この遠近法(ものごとの見方)の中心にあるのが私たちの「欲望」である。世界はすべてこの中心(欲望)から見られ測定され、遠近が設定されている。当然この遠近の視界(「欲望」の対象となる世界)には入ってこない、あるいはそこから排除された途方もなく広い世界が横たわっている。だが、このような欲望によって作られたものごとの見方(「遠近法」と)関わりなく存在する世界などない。排除された世界も、「排除された」とあるいは「まだ気づかれていない」という仕方でも「欲望」に関わっている。いかなる科学的真理も宗教的信仰もこの欲望の遠近法から発した「見かけの世界」である。私たち(君、私、そして椿)が信じているかも知れない文句なしの真実も、実は、私たちの欲望の遠近法によって構成されている。あるいはそれは誰か他人の欲望の遠近法によって構成され、君、私、椿は知らないうちにそれに支配されている。だからこのテキストのタイトルは「欲望のメタフィジックス」となる。

「メタフィジックス(metaphysics)」は、これはアリストテレスに由来し、二通りの意味を含む。まずは「形而上学」、それは「存在の根本原理」を把握する学とみなされてきた。この意味で「欲望のメタフィジックス」と言うときには、「欲望」がすべての存在の根本原理だと言っていることになる。次に「メタフィジックス」は、アリストテレスが「自然学(physica)」の「後(meta)」に著したものが「自然学以後の書(metaphysica)」としてまとめられたので、この意味では「自然学以後の学」だ。椿の仕事はこの両面を含む。一方で制作を通して「欲望」という根本原理が絶えず問われ、他方で椿は様々な世界を経験し分析し、その都度その「後」にこの根本問題を反省し直して作品に仕立ててきたからだ。

「欲望のメタフィジックス」の視点に立つなら、生半可な欲望抑制案や正義論は意味をなさなくなる。そのような案や論自体が特定の欲望に基づいて生み出されるからだ。だから絶対に従わねばならない正しい論などなく、すべては批判を受ける義務がある。またこの視点からすれば「欲望」は善悪を超えている。善悪の判断自体、それを語る人間の欲望の「遠近法」によって成り立っているからだ。この二点を心にとどめておくと、私たちは椿の仕事に接近できるはずだ。

## 〔理性：人間の欲望の増幅装置〕

ところで、人間の欲望は他の生物とは異なる特殊な装置によって限りなく増幅されてゆく。「特殊な装置」とは「言語・記号」である。これがなければ科学も宗教もない。人間以外の生物にとっては科学や宗教などはどうでもいい世界だ。「言語・記号」による「推理作用」によって、人間は現在を超えた最高の世界、最高の真理を思い描き、それをめざす方法、規則を手に入れようとし、またそのための道具を作ってきた。「特殊な装置」と言ったのは、「言語・記号」能力は、すでに人間の思考を超えた速やかに置かれるようになっているから。コンピュータがこれだ。今や脳が外に出て、記憶も外で保存されるようになった。困るのは、黒板や手紙で手書きの

文字を書くときだ。頭はもう文字通り「真っ白」。空っぽでもなんとかなるようになった。だからここで「感覚的に確認できる世界」と「感覚を超えた世界」との違いに触れる必要がある。カントによれば、「感覚的に確認できる世界」とは「認識の世界」、「経験の世界」であり、これに対して「感覚を超えた世界」は「思考の世界」だ。だから「認識」「経験」と「思考」との違いを知り、それらを混同しないこと、このことは大切だ。そうしなければ議論は矛盾したものになるし、実際多くの主張が矛盾している。



「経験の世界」と「思考の世界」とは異なる。一方は感覚的に確認できる世界、他方は超感覚的世界だ。この超感覚的世界は言語・記号によって始めて設定(想定)できる。例えば(∞)。これは「有」―「無」の言語的対立に基づいてはじめて可能になる「無限」の記号だ。「有限」な世界とは私たちが感覚的にも経験でき、認識できる世界だ。これに対して経験できない世界、超感覚的世界も、言語・記号によって「無限」と名づけて「思考」でき「設定(想定)」できる。こうして(∞)記号が生まれ利用されてきた。

SFは、「思考」が設定(想定)した世界だ。だからそこでのイメージは、思考が設定(想定)した超感覚的世界の感覚的想像物だ。SFの世界は「想定」された世界であり「実在」ではない。だからSFは面白い。これは言語・記号能力をもつ人間固有の楽しみである(他にも異なる言語・記号をもつ生物がいるとすれば、そこではかれらのSFが生まれているだろう。だがそれは人間には「想定」できても今のところ「認識」されてはいない)。「言語・記号」による「思考」によって「設定(想定)」された世界、これは「仮説」の世界だ。この「仮説世界」が実際に感覚的に確かめられたとき、すなわち「認識」、「経験」されたとき、この「仮説世界」は「実在世界」になる。仮説の実在証明。これが「実証」である。科学はこのような「仮説」と「実証」の往返運動の中を進んできたし、これからも進んでゆく。理論科学(できるだけ整合的な思考世界の設定)と実証科学(仮説世界のできるだけ精緻な確認作業)とは切り離せない関係にある。科学はどちらを欠いても成り立たない。「仮説」を実証するために、人間は様々な装置を作り出した。これもまた言語・記号によって想定されながら、それを実在物として生み出そうとする試行錯誤の中で進んできた。言語・記号に基づいて進展してきた科学と科学技術の所産により、「思考(仮説)」の世界は感覚的に認識でき、また経験できる実在世界に変わってきた。人間は「言語・記号能力」をもつことで、途方もなく広い経験世界を有するようになったのだ。

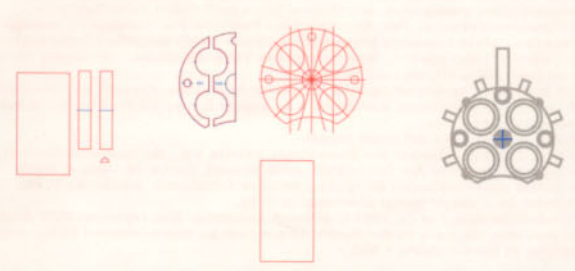
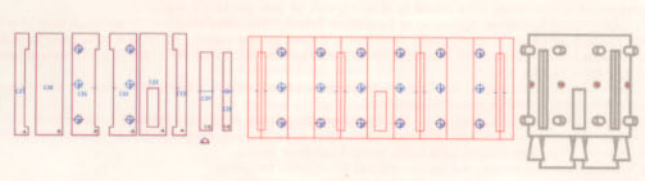
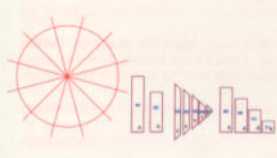
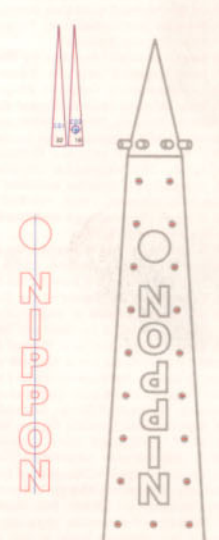
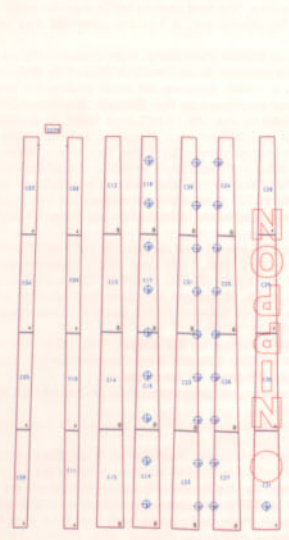
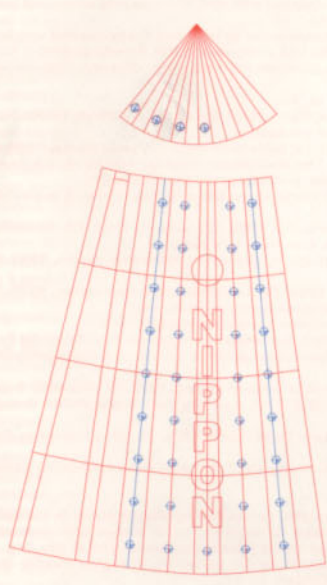
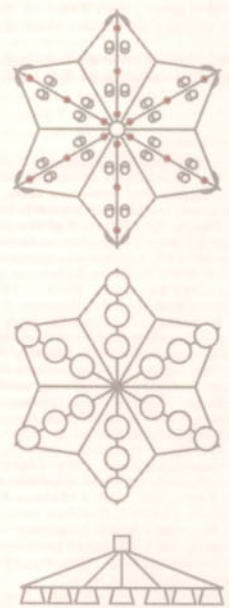
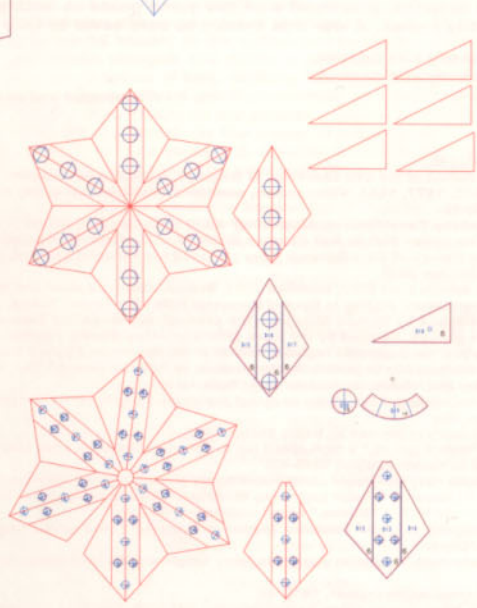
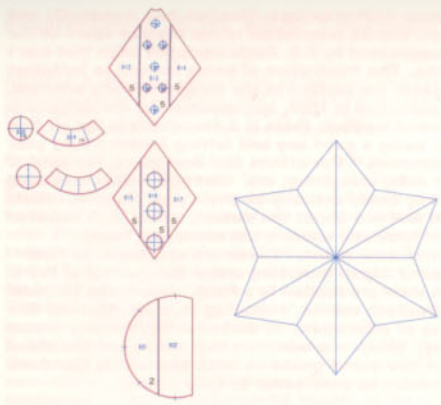
「感覚的認識世界(経験世界)」と「言語・記号の世界(思考の世界)」とは異なるが、同時にこれらは相互に関係し、この関係の中で私たちの経験は変化し組み替えられている。だからこの二つの世界の違いにも、相互関係もまた忘れてはならない。これが歴史、文化、文明だ。この関係を離れた世界などない。「自然」概念(観念)もまたこの関係の中で変化している。そのような関係の外部の絶対的な「自然」などないのであり、「自然」もまた「文化的」、「歴史的」、「社会的」に変化する世界だ。「文明」嫌いの「自然」賛美は、「認識」と「思考」との混同による。それはないものねだりにすぎない妄想だ。「ないものねだり」、「妄想」とはまさに、「言語・記号」能力の想定したものを(仮説)をそのまま、なんの実証の努力もなしに「実在」(するはず)と思い込んで手に入れたがる、「怠惰な理性」(カント)の一形態。言語・記号によって駆り立てられた怠惰な欲望の一形態だ。ところで、このような「言語・記号」能力が「理性」と呼ばれる能力だ。「理性」を「言語・記号」能力として理解すること、これは恐らくものごとを考える上でも、議論のためにも最も大切な点だろう。だがこのような考え方はまだ余り一般的ではないようだ。というのも、「理性」は古来、最も神聖な能力、正しい推理能力とみなされてきたからだ。このため「理性」が間違ったかたで利用される場合、それは「道具的理性」などと呼ばれる「神聖な理性」から区別されてきた。しかし私らが言わせれば「理性」に関するこのような理解は、それがいかに権威ある思想家の用語であれ、まったく皮相的だ。このような理解に基づくなら、本来の理性をもつ者とそうでない者とが分けられてしまうだろう。そして実際そうだった。「聖職者」と「俗人」、「選ばれた賢者」と「愚かな大衆」といったように。だがそのような区別は特定の社会で成り立っていた慣習に過ぎない。大切なのは、このような慣習自体が「言語・記号」能力によって生み出されたものだということを知ることだ。「理性」を「言語・記号能力」として理解すること、これによってそれぞれの人間には根本的な差別などないことがはっきりするだろう。差別は言語(「理性」)によって設定されたのであり、それ以前から存在していたのではない。まさしく差別は、「欲望」に基づくものごとの見方が「理性」によって増幅され固定されることで成り立っている。すべての人間には否応なしに「理性」が備わっており、しかもこの「理性」自体に、だから人間自体に、最初から過ちを犯す可能性(誤謬推論の可能性)が含まれているのだ。

「理性」を特別扱いしてはならない。それは人間すべてに具わる「言語・記号」能力である。そしてこの能力が人間特有の欲望世界を生み出してきた。このことを知ることは椿の仕事を理解する上でも有益だろう。椿の仕事は、理性によって絶えず増幅されてゆく欲望世界としての「宗教」と「科学」に深く関わっている。

このテキストは、2009年2月17日から3月29日にかけて京都国立近代美術館で開催される「椿昇展」に合わせて書かれる。だからこの展覧会で展示予定の作品を念頭に置いて椿における「欲望のメタフィジックス」を考えたい。この「メタフィジカルな欲望」に椿はどのように向き合おうとしているのか。だがこのテキストも「思考」による「想定」作業、「仮説」設定作業にとどまる。そして「実証」は読者(観者)に委ねられる。

(本稿は「椿昇 2004-2009」原カタログの主論文「欲望のメタフィジックス[椿昇論]」から「序」の部分に僅かな変更を加えて編集しました。椿昇氏講演を持つ展覧会とカタログを解説するための重要な「鍵」が含まれています。展覧前に通読されることをお奨めします。………編集責任：河本信治)





# ガンダムと戦争/ツバキノボル

【憲法第9条：日本国民は、正義と秩序を基調とする国際平和を誠実に希求し、国権の発動たる戦争と、武力による威嚇又は武力の行使は、国際紛争を解決する手段としては、永久にこれを放棄する。】  
2：前項の目的を達するため、陸海空軍その他の戦力は、これを保持しない。国の交戦権は、これを認めない】

2004年10月某日、イスラエルのベングリオン空港で出国の精密検査(尋問)を受けながら、数日前に聞いたM-16乱射の銃声が脳みそをかきまわす。ヨルダン川西岸地区に滞在していたナーバスな事実。同行の若いS女史との関係という古風な話題にすりかえながら、心拍数の上昇を頸部の血管に読み取られはしまいかと気が気ではない。小柄な審査官の執拗な尋問にとぼけながら、「オレは世界ノ東郷だ」などというところでなく非実用的な妄想が頭のなかをグルグルとかけまわす。仮想の戦争というデュクのかたで半世紀も培養された自分にはリアルな戦争を想像する力も無ければ尋問に耐える胆力などとうてい望めない。こんな所でこんな年になっても劇画のシーンしか浮かんで来ないという事実がオレの無重力感を波打たせる。

K-9、人類史上最高の無重力発生装置！仮想平和愛好者と仮想戦争愛好家の屈折した情交の温床。東大官僚大量発生装置をカムフラージュするためにインテリが武装したサブカルの茶番劇。国家というOSを放棄してグローバルイズムの緩衝材となりはてるかわりに得た「オタク」の称号。緩慢で濃密、精神病理学の実験装置のような女子高教師として、二人の青年を大学に送るために父親として生命維持に奮がれてきたオレ。これほどインモラルで、これほど速いミュレーションをした国家があつたらどうか。人民の欲望にかくも忠実に奉仕するメディアを肥大化させた国家があつたらどうか。チェックの超ミニで平然と若い体育教師を餌食にする40数名のホームルームを、教育という名で合法化した国家があつたらどうか。喜び組など足元にも及ばないインモラルの皇国。臆病なニューヨークはローマにあらず。毒蜘蛛が這い回る六本木ヒルズが時代のローマ。

【戦争の放棄】これこそもうひとつの戦争の始まり。K-9、右手に平凡パンチ、左手にプラモ握った戦後世代の見えない戦争を昇華させる強力な武器。SEXとWARS無敵の経済発生装置！武器を作れない理工系青年の生殖本能を爆発させる開口部。小脳を全開にして国会で芝居を演じる社会主義者と利権まみれの自民党员。

【皇国の興廃この一戦にあり】言説がまだ生暖かかった50年代生まれ。核実験の放射能と有機リン系農薬のドレッシングを浴びながら育った幼年期。義兄の愛読書「丸」を盗み読みしながら、八つ丁の荒野を疾走する赤いライオン号の雄姿に胸を躍らせる。モスクワの駅長からなくなった父親の懇情に声援を呼ぶオレ。特攻生残りの海軍兵学校出身の担任が11歳のオレに敵たえぬくユークリッド幾何。ゼロ戦、紫電改、隼、雷電、爆機、金剛、大和、信濃。無敵に作られた雄々しいプラモ戦争末期帝國陸軍が作った鉄人28号はマブチモーターと電池2本で小学校生達を金田正太郎に変身させた。凄いで今并科学！プラモ！プラモ！プラモ。指から消えない接着剤の白いカス。茶碗に張り付くデカールの数字。

キューブリックの一面の覚醒も知らず。サンダーバード2号のグロイ小体に魅せられて何機も何機も2号だけを作り続ける中学生。作るだけに熱狂し、次々と新モデルを買う健全な客。小遣いをすべてプラモに使えば理想の消費者。見事な兵器と大戦争が日本中から奪われたあとやって来たウルトラQ。元服とともに古典となった第二次大戦争。巨人の星、タイガーマスク、あしたのジョー、EXPO70、太陽の塔、機能不全を覆い隠す海綿体膨張計画。何を省みるでもなく、ディテールに拘泥するでもなく無為に過ぎる思春期。ショッカーの叫びとマジンガーZの雄たけびをデュシャンとボイスに置き換える芸大生。濃密な世紀末から守るモビルスーツと、ぶよぶよの着ぐるみに頼る脆弱な時代。やがてエルグレコのようなデフォルメをまとった戦艦大和が亡霊のように蘇る。K-9の不能をフープするブラグイン宇宙戦艦ヤマトの熱狂。しかし、精緻なスケールモデルとモダニズムの影響下で育ったオレは松本零士を描く奇妙なメーテルに弾き返される。女子高の教師になった70年代後半、すっかりプラモの世界から遠ざかってしまった。80年、ニューベインティングの爆発とバブルに向う日本経済の躍動に支えられ、第一次の現代美術ブームがやってくる。脆弱な西洋圏を根付かせようと奔走する脱亞入欧のインテリたち。確信も無く変象のみ追いかけられるアートという無農産野菜を食べていた俺達を尻目に「ガンダム」という究極の兵器開発工場が理工系の学生の上に輝きはじめた。プロダクトデザインの究極。プラモの理想。殺人マシンの巧妙なカムフラージュ。ルーカスによって消し去られたかと思えたキューブリックの正当未来が極東の地で合法的に蘇る。服素マクス無しにレイア姫と無駄なおしゃべりをする荒唐無稽な仕掛けはいらぬ。水原のエクスタシーを約束する子宮のようなモビルスーツ。K-9の呪縛から逃れる最高のステージ。やっとなキューブリックの胎児から逃れることが許された。

だが初期ガンダムの騒動からオレは遠いところにいる。19820727 遺伝子が継続を確保する。19841117 二人目が誕生し、30を過ぎた自律神経を病んだ美術教師は、転地療養先の畑でひたすら健康な汗を流している。子供を育てた記憶は無い。遺伝子の断片を提供した以外、子供に情報を与えた記憶も無い。それなのに二人の子供は数々のうちに無数のプラモとガチャポンとテレビゲームをオレにもたらした。買う買う！ひたすら買う！壊れる、そして買う。永久に消えたと思っていた接着剤の白いカスが漏船に浮かぶ日が再来。昔買えなかったプラモも服もメカもマンガも音楽も何もかも、遺伝子が複製した19820727と19841117を代理人として回収する。オレは復活した。プラモもオレは代理人で蘇った。二人の異様に若い代理人は、その三頭身の凄みを生かしてひたすらキャラクターを買ひあさる。もっぱら「ザク」派の線。ZZガンダムから彼らに付き合っているうちに、オレはタイムマシンのダイヤルを押しすぎ、いきなり二頭身のSDガンダムまで一気に逆行してしまう。スーパーのレジ横で100円のガチャポン、玩具屋で300円のスナックオンを買う。騎士ガンダム・武者ガンダム・おまけにカードダス。おびたしい数の消しゴムガンダム。今も彼らが巣立つ部屋に大量に残るガチャポンやカード。

ガンプラ千年代には複数の空気が存在する。ひとつはスプーンを筆頭に押し寄せるアクション・フィギュア。ガレージキットを濃縮する仕上げとバスターパックの絶妙なバランス。凝りに凝った着色と驚くべきディテール。時間の無い現代人にとって、そのクオリティーの高さとショールームのようなレイアウトをリーズナブルな価格で手にすることがどれほど興奮すべき出来事だったか容易に想像がつく。アメコミの持つクワイアチャー文化の底力。それは速度とクオリティーを求める現代人のニーズががちりちり受け止めて離さない。そして有機物エヴァンゲリオン。モビルスーツという悦楽を保持しつつ敵は奇妙な「使徒」、武器と武器、兵器と兵器という格闘技系の健康な精神に迫った現代人の心を巧妙に回収する心理学的な買。HIVやBSEをはじめとする微生物のミュレーションという新たな恐怖を視覚化する精細の無い成功。暗黒に脈絡無く登場する白いタイポグラフィの明滅。そしてSDに代表される矮小化、ベットの犬を小型化するように過剰な同質ストレスのはいくとしてカワイイをひたすら信奉する。おかげで19841117号はすっかり組み立てる作業を放棄し、矮小キャラの野球チーム・バフボウとクレームゲームのぬいぐるみに吸引されちゃった。ガレージキットと有機的なフォルム。矮小化食玩の前に、過程を楽しまず答えを急ぐ時代の前に、健康なプラモはまさに風前の灯火だ。時間と余裕のある大人にはパーフェクトグレードがあればいい。だが、手を動かして脳を組み立てる子供時代に適当なプラモを失うことは、未来の削除で恐ろしい。

2005年4月。ニューヨークのジャパソサエティは異様な熱気に包まれていた。村上隆の企画した「リトルボーイ展」。世界を席巻するオタクアートの集大成。タミヤのプラモからはじまった彼のアートワークの帰結。身動きも出来ないオープニング。動員記録を更新し続ける展覧会。だがガンダムの扱いには精度を欠いていた。二階に置かれた意味無く大きなザクの頭部。ただ大きいだけの頭部。アートの脆弱さが噴出するゆるい展示空間。異様に分岐して増殖するガンダムの全体像を見失い、分岐した正統派が保持する戦争の精度が無い。未整理で異質な要素が散漫な空間のなかでぶよぶよと漂う。1936年生まれの山浦宏三氏によって精度を高め、ファシズムの影を巧妙に隠してスタートした極めて軍事色濃密な自作を持つガンダム。2003年2月の国連少年でチームを組んだSもFも、正確にCADを使ってガンダムアークスの厳格なモデラーだ。マーケットのニーズによってさまざまに変態を繰り返してきたガンダム。しかしその根底にあるのはK-9によって抑圧された兵器生産への飽くなき技術者魂だ。ミサイルを発射できないイージス艦。爆弾を落とせない航空機。兵器を、はりばてとしてしか使えないフラストレーションが、きつと理工系の人間のどこかでグツグツと渦巻いている。

オレが愛するプロダクトデザインのバイブル。89年発行の「GUNDAM SENTINEL」は随所に油膩の臭気が漂う。キャラクターモデルというステージを借りながら、はつきりと戦争スケールを確認する濃厚な気配。アメリカに頭を押さえ込まれて良い子になつてより、マーク・ニューソンのようにロシアでミグに乗ってみればいい。クリエイターにとってはアメリカよりも今やロシアが自由の大地。きつとイスラエルも何かやってくるはずだ。ロボット兵器はカネゲームロンダが先行しているが、あと数年で実戦配備になるかもしれない。スターバックス印やマイクロソフト印のロボット兵器が砂漠を走りまわり、赤外線センサーが生物のぬくもりを検知して破壊する。うすばんやり見えていた未来戦争がそこにある。展覧会で借用したモデルガンメーカーに言われた言葉がある。「これは実銃だから美術館で操作することは許可できない」。この一言にK-9下でミュレーションを起す日本という風土を見る。M-16程度なら彼らは一瞬で生産を開始するだろう。OS放棄のインモラル楽土日本。それを持ち上げる欧米メディア。教育の現場でミュタントのような教師と親が宴を繰り返す日々。その国で理系少年たちはいつか作れるはずの兵器を夢見る。フランスのようにアメリカのように貧しい人々の血を吸う武器製造を、ガンダムのスケッチをするように嬉々として行うだろう。誰にもわからない不確かな未来。絶対起こらないとは言えない戦争。

そして誰もコントロールできないK-9という謎。  
そして誰もコントロールできないK-9という謎。

# Gundam and War / Noboru Tsubaki

ARTICLE 9. Aspiring sincerely to an international peace based on justice and order, the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes. (2) In order to accomplish the aim of the preceding paragraph, land, sea, and air forces, as well as other war potential, will never be maintained. The right of belligerency of the state will not be recognized.<sup>1</sup>

October 2004. An in-depth examination (interrogation) prior to my departure from the Ben Gurion International Airport in Israel. The sound of blind fire from M-16s from just a few days earlier, tearing up my brain. The nerve-wracking fact that I'd been staying in the West Bank. Even while changing the subject to the old-fashioned topic of my relationship to my young female companion, Ms. S., I am beside myself with the concern that my quickening heartbeat might be detected from my jugular veins. As I play dumb in hopes of evading the small immigration officer's relentless interrogation, a ridiculous delusion—"I'm Duke Togo"<sup>2</sup>—circles around and around in my head. I was incubated in the world of virtual warfare for half a century. I can't even imagine real war, and I obviously don't have the guts to resist interrogation. The fact that I can only think of scenes from a graphic novel at a time like this—and at my age, too—launches me into the feeling of anti-gravity.

K-9,<sup>3</sup> the greatest anti-gravity generator in the history of mankind! The hotbed of twisted liaisons between the lovers of virtual peace and of virtual war. The subcultural burlesque of intellectuals bearing arms to camouflage the mass generator of bureaucrats at the University of Tokyo. The title of 'otaku,' earned in exchange for abandoning the OS known as the nation and becoming a shock absorber for globalization. I taught at an all-girl high school: sluggish and dense, a psychopathological experimental device tied down to the task of supporting life, a father of two, working to send his sons to university. Has there ever been another nation that was as immoral and quickly-mutating as this? Has there ever been another nation that has so bloated a media that caters to the people's desire as loyally as this? Has there ever been another nation that actually legalized—in the name of education—a classroom of forty-odd, clad in plaid micro-miniskirts, devouring their young P.E. teacher in cold blood? An empire of immorality that Kim Jong-Il's Joy Brigade can't even touch. The cowardly New York is not Rome, Roppongi Hills with its venomous spider<sup>4</sup> is the contemporary Rome.

"The renouncement of war"<sup>5</sup>—this in itself the beginning of another war. K-9, the powerful weapon that elevates the invisible warfare of the postwar generation, Heibon Punch<sup>6</sup> in our right hand and plamo<sup>6</sup> in our left. SEX and WAR, the economic generators that know no enemy! The orifice that makes the instinct to procreate explode in young techies who will never produce real weapons. Socialists and the patronage-driven LDP performing theatrics at the Diet with their cerebella at full blast.

"The fate of the Empire depends on this battle"<sup>7</sup>—a statement still lukewarm when I was born in the fifties. An infancy showered with the dressing of radiation from nuclear testing and organophosphorous pesticide. I snuck peeks at my brother-in-law's favorite reading material, Maru,<sup>8</sup> marveled at the gallant figure of the red Lion hurtling through the wilderness in Harbin,<sup>9</sup> and applauded my father's deep regret of having failed to become the stationmaster in Moscow. Age eleven, Euclidean geometry, taught by my homeroom teacher: a naval academy graduate, a commando squad survivor. Zero-sen,<sup>10</sup> Shiden-Kai,<sup>11</sup> Hayabusa,<sup>12</sup> Raiden,<sup>13</sup> Haruna,<sup>14</sup> Kongo,<sup>15</sup> Yamato,<sup>16</sup> Shinano.<sup>17</sup> The endless array of all the valiant plamo I made. Tetsujin 28-go,<sup>18</sup> created by the Imperial Japanese Army at the end of the Pacific War, transformed elementary school students into Shotaro Kaneda<sup>19</sup> with a Mabuchi motor<sup>20</sup> and two batteries. You're awesome, Imai Kagaku!<sup>21</sup> Plamo! Plamo! Plamo. White bits of model glue that won't come off my fingers. Number decals stuck to my rice bowl.

A middle school student oblivious to Kubrick's split-second awakening, I am mesmerized by the massive, grotesque body of Thunderbird 2,<sup>22</sup> making plamo after plamo of Thunderbird 2 alone. The more plamo I would make, the more obsessed I would become, a healthy customer buying one new model after another. The ideal consumer, blowing his entire allowance on plamo. Ultra Q's<sup>23</sup> arrival, after the whole country had been robbed of splendid weaponry and great wars. World War II became ancient history with my coming of age. Star of the Giants,<sup>24</sup> Tiger Mask,<sup>25</sup> Tomorrow's Joe,<sup>26</sup> Expo '70,<sup>27</sup> the Tower of the Sun,<sup>28</sup> enlarge-your-spongy-tissue schemes to cover up dysfunction. Adolescence passes idly without any soul-searching, without sweating the details. An art student replacing the scream of Shocker<sup>29</sup> and the yell of Mazinger Z<sup>30</sup> with Duchamp and Beuys. A vulnerable era that relies on mobile suits (and squishy rubber costumes) for protection from the complex turn of the century. And then, battleship Yamato is revived like a ghost from the past, distorted like an El Greco. The passionate reception of the plug-in space battleship Yamato<sup>31</sup> warps the impotence of K-9. However, having grown up under the influence of elaborate scale models and Modernism, I am repelled by Leiji Matsumoto's bizarre Maetel.<sup>32</sup> By the time I started teaching at an all-girl high school in the latter half of the seventies, I had become completely distanced from the world of plamo.

1980. The first wave of the contemporary art boom arrives, supported by the explosion of New Expressionism and the vibrancy of the Japanese economy, headed straight into a bubble. Intellectuals leaving Asia to join Europe<sup>33</sup> scrambling to get fragile western-style orchids to take root. Throwing a sidelong glance at those of us munching on the organic vegetable known as art, chafing after representation without any sort of conviction, the ultimate weapons-development factory called "Gundam"<sup>34</sup> began to shine above science majors all over the country. The ultimate in product design. The ideal plastic models. Artfully camouflaged killing machines. Kubrick's orthodox vision of the future, ostensibly erased by Lucas, is lawfully revived in the Far East. Preposterous contrivances like idle talk with Princess Leia sans oxygen mask are unnecessary. Womb-like mobile suits promising the ecstasy of eternal sleep. The supreme opportunity to break the curse of K-9. Finally, we were allowed to escape from Kubrick's fetus.

But during the earliest stages of the Gundam uproar, I was somewhere far away. 19820727: My genes secure their succession. 19841117: The second one is born, and the thirty-something art teacher is breaking a healthy sweat in a farm, seeking to improve his autonomic neuropathy with a change of climate. I have no memory of raising my children. Aside from providing a fragment of my genetic code, I have no memory of giving my children any sort of information, either. In spite of this, within a few years, my two children brought countless plamo and gachapon<sup>35</sup> and videogames into my world. Buy buy buy! Don't think, just buy! Broken? Then buy. The day has arrived when the white bits of model glue, previously thought to be gone forever, float in the bathtub once again. All the things I couldn't buy before—plamo, clothes, gadgets, comics, music, everything—are reclaimed through my surrogates, genetic replications 19820727 and 19841117. I have been resurrected. The plamo me, revived by my surrogates. The two absurdly young surrogates take advantage of the effect of their three-head proportions<sup>36</sup> to acquire more and more figures. Mostly "Zaku"<sup>37</sup> in dark green. I join them starting with ZZ Gundam<sup>38</sup> and end up turning the dial on the time machine a little too far, instantly regressing all the way to SD<sup>39</sup> Gundam<sup>40</sup> with two-head proportions. I would buy 100-yen gachapon next to supermarket cash registers, 300-yen snap-fits<sup>41</sup> at toy stores. Knight Gundam,<sup>42</sup> Musha Gundam,<sup>43</sup> even Carddas.<sup>44</sup> Copious numbers of eraser Gundam.<sup>45</sup> A plethora of gachapon and cards, still left in their old rooms.

There are multiple voids in the Gunpla<sup>46</sup> millennium. One is the onslaught of action figures, beginning with Spawn. The inimitable balance between the finish, far exceeding that of the garage kit,<sup>47</sup> and the blister pack. Truly exquisite coloring and incredible detail. It is easy to imagine what an exciting a development it was for the contemporary man with no time to spare to be able to attain such high quality and such a showroom-like line-up at a reasonable price. The underlying strength of the "creature" culture in American comics grasps hold of the needs of the contemporary man, who seeks both speed and quality. And the organic Evangelion.<sup>48</sup> The pleasure of the mobile suit is retained, yet the enemies are bizarre monstrous beings called "Angels." A psychological trap that artfully reclaims the heart of the contemporary man, bored with the healthy martial arts-like spirit of weaponry versus weaponry, armament versus armament. A success with no outline, visualizing the newfound fear of the mutation of microorganisms, like HIV and BSE. Flickering white typography appearing out of nowhere, in total darkness. And diminishment, represented by SD. "Kawaii" is single-mindedly worshipped as an outlet for the same kind of severe stress that causes the miniaturization of pet dogs. Thanks to this, 19841117 completely abandoned the process of assembly and became absorbed in Pawapuro,<sup>49</sup> a baseball game with diminished characters, and stuffed toys from crane games. Garage kits and organic forms. Healthy plamos are in an extremely precarious position, a candle flickering in the wind of diminished toys packaged with sweets and an age that rushes for answers without enjoying the process involved. Adults with time and leeway can have their Perfect Grade.<sup>50</sup> But the loss of plamo for children, who ought to be moving their hands to build their own brains, means the deletion of the future. A frightening thought.

April 2005. The Japan Society in New York was wrapped up in an uncanny fervor. Takashi Murakami's *Little Boy* exhibition.<sup>51</sup> The culmination of otaku art takes the world by storm. The turning point for his artwork that started with plamo from Tamiya.<sup>52</sup> An opening party without an inch of elbow space. An exhibition that keeps renewing the attendance record. But his treatment of Gundam lacked precision. Zaku's pointlessly enormous head,<sup>53</sup> laid bare on the second floor. A head that's merely large. A loose exhibition space bursting with the fragility of art. The big picture of Gundam, which continues to branch off and proliferate to an extraordinary extent, and the precision of war retained by the orthodox branch are both lost entirely. Unprocessed, foreign elements drift about in a scattershot space. The precision of Gundam was heightened by Eiji Yamamura<sup>54</sup> (born 1936), its roots deeply militaristic, the shadow of fascism skillfully hidden from the outset. Both S. and F. with whom I formed a team for my UN Boy exhibition in March 2003<sup>55</sup> are

strict modelers, Gundam freaks who can create accurate CAD drawings. Gundam has repeatedly and variously mutated according to the needs of its market. But its foundation is the tireless spirit of the technician whose ability to produce weapons has been suppressed by K-9. Aegis-equipped ships that can't shoot any missiles. Aircrafts that can't drop any bombs. The frustration of being limited to imitation military equipment is surely simmering violently underneath the surface of the technologically oriented. My beloved bible of product design, *Gundam Sentinel*,<sup>56</sup> published in 1989, accompanied by the ubiquitous odor of grease. Even with character models as its borrowed medium, there is a denseness in the air that clearly suggests the scale of real warfare. Rather than being a good boy and letting America hold your head down, you could ride a MIG in Russia like Marc Newson.<sup>57</sup> For artists and designers, the land of freedom today is not America but Russia. Israel must be doing something, too. Carnegie Mellon is making headway with robotic weaponry, and in a few years, they could actually be deployed. Combat robots with sponsorship logos from Starbucks and Microsoft will run about the desert, using their infrared sensors to destroy all living things. The vague picture of futuristic warfare will come into focus. The maker of the model guns I borrowed for an exhibition said to me, "These are real guns, so I can't allow you to operate them in the museum." The image of Japan mutating under the control of K-9 is evoked. They're just M-16s; they would probably begin their production in a flash. Japan, the immoral land of pleasure that has abandoned its OS. And Western media, cheering this on. Mutant-like teachers and parents having feast after feast in places of education. In that country, techies dream of weapons that they should be able to make some day. Weapon production that sucks out the blood of the poor, like France like America, practiced with the same gusto as with sketching Gundam. An uncertain future that nobody knows. A war that cannot be said never to take place.

And the enigma of K-9 that nobody can control.  
And the enigma of K-9 that nobody can control.

Translation and endnotes by Ellie Nagata

#### Endnotes:

- 1: Article 9 of the Japanese Constitution.
- 2: The best known of several 'real' names of the title character of *Go!Go! 13*, a graphic novel series by Takao Saito, 1969–. Live action and animated films, 1973, 1977, 1983. Videogames, animated television program, etc. Professional sniper. His usual weapon of choice is the M-16.
- 3: *Kenpo-0jo* (Article 9 of the Japanese Constitution). Also, ZGMF-X885 Gaia Gundam (ZGMF = Zero-Gravity Maneuver Fighter) from the animated television series *Mobile Suit Gundam SEED Destiny*, 2004–05. Regarding the Gundam series, see note 34. 1:400-scale collectible figures of Gaia Gundam were released from Bandai Co., Ltd. as model number K-9 in vol. 9 of the *Gundam Collection* in October 2004.
- 4: Louise Bourgeois, *Maman*, 1999; bronze cast 2002; installed 2003. Bronze, stainless steel and marble; 9.27×8.91×10.23 meters; coil. Mori Art Museum. On permanent display in front of Roppongi Hills Mori Tower, Tokyo.
- 5: A weekly magazine for men published by Heibon Shuppan (the present-day Magazine House), 1964–88. Especially known for their nude and semi-nude pin-ups. Rivalled by the more article-oriented *Weekly Playboy* published by Shueisha, 1966–. (Not related to *Monthly Playboy*, the Japanese regional edition of the American *Playboy* magazine.)
- 6: The Japanese term *puramo* is a contraction of *purasuchikku moderu*, or "plastic model." The two main categories are 'scale models' (e.g., military vehicles) and 'character models' (e.g., fictional robots).
- 7: Quote by Fleet Admiral Marquis Heihachiro Togo of the Imperial Japanese Navy in reference to the Battle of Tsushima Straits (1905) in the Russo-Japanese War.
- 8: A monthly magazine on military history published by Ushio Shobo, 1948–.
- 9: The South Manchuria Railway's "Asia Express," a high-speed (up to 130 km/h) express train that ran from Dalian Station to Hsinking Station, 1934; extended to Harbin Station, 1935–43.
- 10: Mitsubishi A6M Zero. Imperial Japanese Navy lightweight carrier-based fighter aircraft, 1940–45. Allied codename "Zero," "Zeke," etc. 11: Kawasaki N1K-J "Shiden-Kai." Literally, "Violet Lightning Modified." Imperial Japanese Navy land-based fighter aircraft, 1943–45. Modified version of the N1K-J "Shiden," Allied codename "George."
- 12: Nakajima Ki-43. Literally, "Peregrine Falcon." Imperial Japanese Army Air Force single-engine land-based fighter aircraft, 1941–45. Allied codename "Oscar."
- 13: Mitsubishi J2M. Literally, "Thunderbolt." Imperial Japanese Navy single-engine land-based fighter aircraft, 1942–45. Allied codename "Jack."
- 14: Imperial Japanese Navy Kongo-class battlecruiser, 1915–45.
- 15: Lead ship of Imperial Japanese Navy Kongo-class battlecruisers, 1913–45. The first Japanese super-dreadnought type battlecruiser and last major Japanese warship to be built abroad (in England).
- 16: Lead ship of Imperial Japanese Navy Yamato-class battleships and Japanese Combined Fleet flagship, 1941–45. Along with Yamato-class battleship *Musashi*, the largest battleship to be built in history; equipped with nine 18.1-inch (460 mm) naval guns.
- 17: Imperial Japanese Navy Yamato-class battleship and aircraft carrier, 1944.
- 18: Title character of *Tetsujin Nijuhachi-go* (literally, "Iron Man No. 28"), a 1956–66 manga series by Mitsuteru Yokoyama that was later turned into several animated television series. The first series (1963) was released in the USA as *Gigantor* (1966). Remote-controlled robot.
- 19: Human protagonist of *Tetsujin Nijuhachi-go*. A twelve-year-old boy who controls the robot. His *Gigantor* counterpart is Little Jimmy Sparks.
- 20: Small electric motors by Mabuchi Motor Company, Ltd. Commonly used in toys.
- 21: Imai Kagaku Co., Ltd. Renowned plastic model maker based in Shizuoka, 1948–2002. Released a walking (motorized, battery-powered) Tetsujin 28-go toy in 1960, kicking off their character model production.
- 22: The largest International Rescue machine in the British 'Supermarionation' television series *Thunderbirds*, 1965–66 (1966 in Japan). Films, 1966 and 1968 in the UK (1967 and 1968 in Japan). The enormously popular plastic model series based on the program was launched in 1966 by Imai Kagaku, establishing their position in the plamo market.
- 23: A live-action science fiction television series by Toho Co., Ltd., 1966. The first of the *Ultra Series* (1966–), especially known for the character Ultraman who first appears in the second series.
- 24: A baseball manga written by Ikki Kajiwara and drawn by Noboru Kawasaki, 1966–71; sequel, 1976–79. Animated television series, 1968–71; 1977–78; 1979. A number of animated films have also been released.
- 25: A wrestling manga written by Ikki Kajiwara and drawn by Naoki Tsuji, 1968–71. Animated television series, 1969–71. Animated film, 1970.
- 26: A boxing manga written by Asao Takamori and drawn by Tetsuya Chiba, 1968–73. Animated television series, 1970–71; 1980–81. Live-action film, 1970. Animated film, 1980 and 1981. Theater performance, videogames, etc.
- 27: The first World's Fair to be held in Japan (Suita, Osaka). Renewed attendance record for World's Fairs.
- 28: Taro Okamoto, *Tower of the Sun*, c. 1970. 65 meters tall. Built for Expo '70; currently preserved and located in Expo Memorial Park.
- 29: An organization of supervillains in the *Kamen Rider Series*, a series of live-action science fiction television programs originally created by Shotaro Ishinomori, 1971–.
- 30: Title character of a "Super Robot" manga by Go Nagai, 1972–74. Animated television series, 1972–74. Gigantic Super Robot controlled by a human pilot in its cockpit. Also known as a Tranzor Z. This was the first Super Robot manga, unless the remote-controlled Tetsujin 28-go is to be counted.
- 31: Flagship of Space Battleship Yamato, an animated television series by Leiji Matsumoto, 1974–75. Also known as *Star Blazers*. Animated films, sequels, etc.
- 32: Mysterious female figure in *Galaxy Express 999*, a manga by Leiji Matsumoto, 1977–81. Animated television series, 1978–81. Animated films, musicals, spin-offs, etc.
- 33: An expression coined by Yukichi Fukuzawa, founder of Keio University.
- 34: An animated meta-series featuring giant Super Robots known as mobile suits, controlled by human pilots in cockpits. Loosely based on the powered armor in the novel *Starship Troopers* by Robert A. Heinlein, 1959. Began with animated television series *Mobile Suit Gundam* in 1979 and evolved into an entire franchise that is enormously successful to this day.
- 35: Japanese capsule toys dispensed from coin-operated vending machines. They are generally of higher quality than American capsule toys, many attaining collector status. Also known as *gashapon*.
- 36: Wherein the head is equivalent to one-third of the person's height. Adults would usually be considered to have an eight-head proportion (the head is one-eighth of the person's height).
- 37: ZAKU = ZAFT (Zodiac Alliance of Freedom Treaty) Armored Keeper of Unity. A line of mobile suits from the Gundam series with various versions in many color variations. Based on the color, probably a reference to MS-05 Zaku I from *Mobile Suit Gundam*.
- 38: *Mobile Suit Gundam ZZ*. Animated television series, 1986–87. The third Gundam series and one of the few that were not brought to the US.
- 39: SD = Super Deformed. A style of Japanese caricature where characters are drawn with exaggerated proportions, frequently two- or three-head proportions.
- 40: Super Deformed Gundam or SD Gundam figurines with two-head proportions were first sold in 1985 as *gachapon*. Various spin-off animations, videogames, etc. Also known as Superior Defender Gundam.
- 41: Plastic Gundam model kits with snap-together parts.
- 42: SD Gundam re-imagined as medieval European knights.
- 43: SD Gundam re-imagined as feudal Japanese warriors.
- 44: Trading cards and collectible cards dispensed from coin-operated vending machines. Registered trademark of Bandai Co., Ltd., 1988–.
- 45: Rubber erasers in the form of Gundam figures.
- 46: Short for Gundam plamo.
- 47: Scale model kits cast in polyurethane resin, produced independently in limited quantities by amateurs and small manufacturers.
- 48: *Neon Genesis Evangelion*. Science fiction manga by Yoshiyuki Sadamoto, 1995–. Animated television series, 1995–96. Animated films, videogames, etc. Evolved into a multi-billion dollar franchise.
- 49: *Pawapuro = Power Pro*. Short for Live Powerful Pro Baseball, a videogame series by Konami Corporation, 1994–. Characters are in two-head proportion, with extremely simplified facial features.
- 50: 1:60-scale Gunpla kits, first released in 1998. Expensive, extremely complex and extremely high-quality. Preceded by an *Evangelion* kit released in 1997.
- 51: *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, curated by Takashi Murakami, April 8–July 24, 2005.
- 52: In the early nineties, Murakami was known for works that involved painting Tamiya, Inc.'s bare fiber-reinforced plastic soldiers white.
- 53: *Zaku Head*, 2003. 1:1-scale model.
- 54: One of the founders of the present-day Sunrise Inc., the anime studio that created the Gundam series.
- 55: Solo exhibition at Art Tower Mito, Mito, Ibaraki, March 23–June 8, 2003.
- 56: Serial novel featuring Gunpla by Masaya Takahashi. Published in the magazine *Model Graphix* in 1987–90. Made available as a 'mook' (magazine-book) in 1989.
- 57: Industrial designer (b. 1963 in Sydney, Australia). The Japanese DVD *Designers Dimensions 02: Marc Newson* (2005), documenting his work on the Kelvin 40 concept jet commissioned by Fondation Cartier in 2004, includes footage of the designer in Russia, flying a MIG.

\* Disclaimer: All endnotes have been added for casual reference only and are not guaranteed to be completely accurate. Primary source: Wikipedia (English: <http://en.wikipedia.org/> and Japanese: <http://ja.wikipedia.org/>). Other sources also found online. The translator would like to formally apologize for the lack of citations and proper quotations due to space constraints.

会期：2009年2月17日(火)～3月29日(日)

会場：京都国立近代美術館

主催：京都国立近代美術館

協力：加賀エデュケーションマーケティング株式会社

ターナー色彩株式会社

成旺印刷株式会社

Derivative Inc.

NOBORU TSUBAKI: GOLD/WHITE/BLACK

February 17-March 29, 2009

The National Museum of Modern Art, Kyoto

Organized by:

The National Museum of Modern Art, Kyoto

With the support of:

Kaga Educational Marketing Co., Ltd.

Turner Colour Works Ltd.

Selo Printing Co., Ltd.

Derivative Inc.

DERIVATIVE

TURNER COLOURWORKS LTD.



講演会情報：

講演会「ラディカル・ダイアログ」……(聞き手：椿昇)

① 萩原樹徳(ナチュラリスト)

2月28日(土)14:00-15:30

② 郡司ベギオ幸夫

(神戸大学大学院 理学研究科地球惑星科学専攻教授)

+ 齋金裕司(メディア・アーティスト)

3月7日(土)14:00-15:30

③ 岩城見一(京都国立近代美術館長)

3月14日(土)14:00-15:30

④ 山浦玄嗣(医学博士、「ケセン語訳聖書」著者)

3月21日(土)11:00-12:30

⑤ 五十嵐太郎(建築史・建築批評家)

3月21日(土)14:00-15:30

⑥ 遠藤秀紀

(比較形態学・遺体科学、東京大学総合研究博物館教授)

3月28日(土)14:00-15:30

⑦ イワン・ブビレフ(工学博士、ソニー CSL 研究員)

3月28日(土)17:00-18:30

※いずれも聴講無料。京都国立近代美術館 1 階講演室  
(3月28日のみ1階ロビー)にて、先着100名(①-⑦)については  
開始時刻の1時間前より受付にて整理券を配布します)

ツバキノボル「ガンダムと戦争」は「GUNDAM 来たるべき未来  
のために」展覧会図録(2005年)110-113頁より転載しました。  
図録をご快読下さいましたガンダム展覧会委員会に記して感謝申  
上げます。英文は今回の展覧会にあわせて新たに翻訳しました。

“Gundam and War” by Noboru Tsubaki has been  
reprinted from *Gundam: Generating Futures* (ex-  
hibition catalogue, 2005), pp.110-3.

Special thanks to the *Gundam* exhibition com-  
mittee for their kind permission. Translated from  
the Japanese for the present exhibition.