

ジョセフ・コーネルにおけるデペイズマンからの逸脱 ——《メディチ・スロットマシーン(オブジェ)》の考察から

塚田萌菜美

はじめに

ジョセフ・コーネル (Joseph Cornell, 1903–1972) は20世紀に活躍したアメリカ人のアーティストであり、コラージュや、箱を用いるアッサンブラージュによって作品を制作した。コーネルは従来「ジョセフ・コーネルの〈オブジェ〉はシュルレアリスムのそれ」¹ 等のような、コーネルがシュルレアリストだとする論調で紹介されてきており、またシュルレアリスムで用いられた手法、コラージュやアッサンブラージュによるデペイズマンがコーネルにもそのまま該当するとされてきた。このような評価は、コーネルの初期の取扱い画廊のオーナー、ジュリアン・レヴィに遡るためか²、コーネルの作品に用いられるイメージの関係性については、十分な研究がなされてこなかった。しかし、近年のいくつかの論文では以下のような理由から、コーネルをシュルレアリストの文脈で捉えることに疑問が投げかけられている。例えば岡田隆彦は、シュルレアリストの多くが意図していたデペイズマンによる異質な物体の出会いや衝突による意外性や驚異の他に、コラージュやアッサンブラージュには異なる側面があることにコーネルが気づいていたと述べている。コーネルが見出したのは、異質な物同士が本来所属しているコンテキストから追放されて出会い、別の新しいコンテキストを合成することによる変容であるというのだ。つまり、デペイズマンによる驚嘆を目的に断片的な表現を試みるというより、統一的な表現を想定していた、というのである³。しかし、それ

1 乾由明、高階秀爾、山梨俊夫責任編集『世界美術大全集；西洋編 第27巻 ダダとシュルレアリスム』小学館、1996年、329頁。

2 「ジョセフ・コーネルは、今日シュルレアリスムの立場を完全にまた創造的に理解している数少ないアメリカ人の一人である」 Julien Levy, *Surrealism*, New York, 1936, p. 28. 訳は、中村敬治「沈黙と饒舌の構図：ジャッドの箱とコーネルの箱：Judd & Cornell」『美術手帖』30巻432号（1978年4月）103–104頁より。

3 岡田隆彦「ジョセフ・コーネル——閉じこめられた郷愁」『季刊みづゑ』954号（1990年3月）、30頁。同様の評価は Kirsten Hoving, *Joseph Cornell and Astronomy: A Case for the Stars*, Princeton University Press, 2009, p. 20. などにも見られる。

が実際にはどのようなものかについてはほとんど論じられていない。

そこで本論では、特にコーネルがシュルレアリストたちと深く関わり、最も意欲的に作品制作を行った年代に制作された《メディチ・スロットマシーン（オブジェ）》（以下《メディチ・スロットマシーン》と呼ぶ）（図1）を取り上げ、コーネル作品の構造および、テーマとイメージとの関連性について検討することで、コーネルの作品におけるデペイズマンからの逸脱について考察していくこととする。

1. ジョセフ・コーネルとシュルレアリスム

ジョセフ・コーネルは1903年にニューヨーク州ナイアックのオランダ系の裕福な家庭に生まれた⁴。しかし1917年に父を亡くし、叔父の援助を得つつ寄宿制名門校フィリップス・アカデミーに進学したが、母と妹2人、小児脳性麻痺を患っていた弟を養っていかなねばならなくなり中退、1921年には父の友人の経営するニューヨーク、マンハッタンにある毛織物専門店でセールスマンとして勤務し始める。営業をしながら古本屋や雑貨屋、画廊等を覗く生活を送っていたコーネルは、1931年にジュリアン・レヴィ画廊開店を契機に、マックス・エルンスト（Max Ernst、1891–1976）の『百頭女』に出会う。『百頭女』はコラージュによって構成される小説であり、コーネルはこれに触発され、自らコラージュを作り、数週間後にはジュリアン・レヴィ画廊にそれを持ち込んでいる。ジュリアン・レヴィ画廊は、アメリカに初めてシュルレアリスム美術を紹介したギャラリーとして現在でも評価されており、当時所属していたアーティストは、マルセル・デュシャン（Marcel Duchamp、1887–1968）、マックス・エルンスト、マン・レイ（Man Ray、1890–1989）、サルバドール・ダリ（Salvador Dali、1904–1989）等の、シュルレアリスムを代表するメンバーであった。こうしてサラリーマンの傍ら制作活動を始めたコーネルであるが、レヴィ画廊所属のアーティストに加わるのは、翌年に同画廊で開催された「シュルレアリスム展」に作品を出品した後である。所属アーティストが揃って作品を出した企画展において、コーネルは告知ポスター制作を担当している（図2）。1936年には、ニューヨーク近代美術館で開かれた「幻想美術、ダダ、シュルレアリスム展」に《無題（シャボン玉セット）》（図3）を出品しているが、これが箱を用いた最初の作品である。この展覧会の後にコーネルはセールスマンを辞め、地下室をアトリエとして改造し作品制作に専念するようになる。そこで最初に制作された箱作品が本論で扱う《メディチ・スロットマシーン》（図1）であった。この1942年はコーネルが最も势力的に作品を作った年でもある。

1946年には、コーネルはレヴィ画廊を離れ、新ロマン主義者が多く所属するヒューゴー画廊と抽象表現主義者が多く所属するイーガン画廊へと移籍する。1950年代以降には、ポ

4 コーネルの伝記に関しては以下の文献を参照。デボラ・ソロモン『ジョセフ・コーネル：箱の中のユートピア』林寿美、太田泰人、近藤学訳、白水社、2011年（Deborah Solomon, *Utopia Parkway: the Life and Work of Joseph Cornell*, MFA Publications, 1997）。

ップ・アートの台頭と共に、その先駆者としてコーネルは評価されるようになる⁵。1962年にはニューヨーク近代美術館の「アッサンブラージュの芸術展」に作品を出品し、1967年にはそれぞれパサデナ美術館、ニューヨークのグッゲンハイム美術館で大回顧展が開催された⁶。ここで、アメリカを代表するアーティストとしてコーネルの地位は確固たるものになるが、1972年に老衰のため、69歳で息を引き取った。

コーネル亡き後彼の遺言に従い、箱作品はパサデナ美術館に、コラージュはブランダイス大学ローズ美術館に寄贈された。また、コーネルが1939年から1972年までに集めた資料コレクションは、妹エリザベスによって1974年にスミソニアン・アメリカン・アート・ミュージアムに貸し出され、1989年には寄贈された。それと別個に、画商らも別個にコーネルの作品と資料を管理していたが、後にそれらは全て同ミュージアムに寄贈され、現在では同ミュージアムが保有する資料のうち38,398点はデジタル化され、アメリカン・アート・アーカイブのジョセフ・コーネルのウェブページにて一般公開されている⁷。

2. コラージュとアッサンブラージュ、シュルレアリスム

コーネルがシュルレアリスムから学んだ主な手法は、コラージュとアッサンブラージュである。コラージュとは「のり貼り」、というフランス語が元になった用語で主に平面の構成物を寄せ集める手法である⁸。一方アッサンブラージュは「寄せ集め」という意味のフランス語であり、平面の寄せ集めに限らず、立体の様々な素材をも寄せ集めて合成する手法のことである⁹。

シュルレアリスムは、人の意識によって捉えられる現実を越えたものを追求する運動であった。この運動が追求したのは無意識の領域で、それを掘り下げていくことで理性的な意味・認識の体系を破壊していくことであった¹⁰。

シュルレアリスムにおいては、コラージュとアッサンブラージュに新たな機能、デペイズマンという考え方が与えられた。これは、あるべき通常の関係からものを分離させて別の所へ移し替え、それによって意味の分断や驚異などの効果を作り出す機能のことである。

5 Diane Waldman, *Joseph Cornell: Master of Dreams*, New York, Harry N. Abrams, 2002, p.77.

6 アッサンブラージュの芸術展については、Exh. cat., *The art of assemblage*, New York, Museum of Modern Art, 1961.、パサデナ美術館の個展はExh. cat., *An exhibition of works by Joseph Cornell: Pasadena Art Museum, December 27, 1966 – February 11, 1967*, California: Pasadena Art Museum, 1967.、グッゲンハイム美術館の個展はExh. cat., *Joseph Cornell*, New York, The Solomon R. Guggenheim Museum, 1967. を参照。

7 『スミソニアン・アメリカン・アート・アーカイヴ (ジョセフ・コーネル)』 <http://www.aaa.si.edu/collections/joseph-cornell-papers-5790> (2014/07/10最終アクセス)

8 『新潮 世界美術辞典』新潮社、1985年、553頁。

9 「アッサンブラージュ」という言葉はデュシャン以後に生まれたが、ここでは一般に使われている、立体をも含む寄せ集め、という意味でこの用語を使用する。

Terukazu Akiyama et. al, *The Dictionary of Art: 2. Ancona to Azzolino*, New York: Grove's Dictionaries, 1996, pp. 165–617.

10 『シュルレアリスム展：パリ、ポンピドゥセンター所蔵作品による』(展覧会カタログ)、国立新美術館、2011年。

この機能については第三章で詳細に検討するが、パリを中心に発展したシュルレアリスムの思想や手法は海を超えてアメリカにもたらされる。パリに留学していたジョセフ・ステラ (Joseph Stella, 1877–1946) がまずコラージュを、次いでアーサー・ダヴ (Arthur Dove, 1880–1946) がアッサンブラージュを輸入した。そして1931年にジュリアン・レヴィ画廊が開業し、シュルレアリスムがアメリカに広まる土壌が完成したのである。そしてジュリアン・レヴィ画廊でシュルレアリスムに出会い、コラージュ、アッサンブラージュによる作品制作をしたのがコーネルであったことを考えれば、この時期のコーネルの作品がシュルレアリスムの文脈で語られることは無理もないといえる。だが、この時期の代表作《メディチ・スロットマシーン》でコーネルが行っていることは、明らかにデペイズマンとは異なっていた。

3. 〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズの構造

コーネルはしばしば連作で作品を制作した。その連作は、同一モチーフや構図を用いつつも手を加えたヴァリエーションによる。本論で取扱う《メディチ・スロットマシーン》は〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズの一作目である。〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズはコーネルの連作の中でも作品数が多く、全ての作品が特定されているわけではないが、特定されているものに関しては全て、次の4つのグループに分類できる¹¹。まず第一は、スフォニソバ・アングイソラ (Sofonisba Anguissola, 1528–1624) の《剣、手袋、犬のある肖像》(図4) を用いた「メディチ・プリンス」グループ (図1)、第二がアーニョロ・ブロンズイーノ (Agnolo Bronzino, 1503–1572) の《ピア・ディ・メディチの肖像》(図5) を用いた「メディチ・プリンセス」グループ (図6)、第三がピントゥリッキオ (Pinturicchio, 1454–1513) の《青年の肖像》(図7) を用いた「ピントゥリッキオ・ボーイ」グループ (図8)、第四がカラヴァッジョの追従者の手による《少年の頭部》(図9) を用いた「カラヴァッジョ・ボーイ」グループ (図10) である。

まず、シリーズで共通する部分を具体的に挙げてみたい。それは、箱の中の構造が上部と下部に分かれている点である。そのうち上部には、中心にルネサンスからバロック期のイタリア人画家の作品の複製画像が配されており、その両脇には柱を隔てて複数の画像が縦に重なって並べられ、中心にある複製画像の上に線が引かれたガラスがはめられている。一方、構造の下部にはオブジェが収められており、内部は鏡張りになっている。

こうした構造については、自動販売機、特にタイトルにもその名前のあるスロットマシーンとの類似が指摘されてきた¹²。

11 『ジョセフ・コーネル展』(展覧会カタログ)、神奈川県立近代美術館ほか、1992年、31頁

12 〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズに自動販売機やスロットマシーンとの類似が見られるということはしばしば指摘されてきており、現在の主流を成している解釈である。以下の論文等に見られる。

『ジョセフ・コーネル展』同前、25頁；Diane Waldman, *ibid.*, p.65. ほか。

自動販売機は1888年にアメリカでガムの販売機として初めて登場した¹³、硬貨を入れることで内部にある商品やサービスを購入することができる機械である。当初はお菓子の販売機として始まった自動販売機はその他にも食品や飲み物を扱うようになり、次第にバリエーションを増していくが、そのうちのひとつに、スロットマシーンがある¹⁴。スロットマシーンも硬貨を投入してサービスを得る自動販売機の一つである。コーネルが作品のタイトルにスロットマシーンという言葉を用いたということは、《メディチ・スロットマシーン》や〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズにその何らかの要素を見出す、もしくは付与したかったのだということは推測に難くない。

これまでは構造のうち外部との類似が指摘されていたが、それは実は外見ではなく、むしろ内部にある。1940年代のスロットマシーンの内部構造(図11)を見てみよう。スロットマシーンの要である図が回転する部分は、内部では各図が連続して並んでいる。この連続して縦に並ぶ図という点は《メディチ・スロットマシーン》の両側部にある、小さな図が併置されている部分に類似している。また、スロットマシーンの図の部分は、動かすことを前提に連続して並べられているが、《メディチ・スロットマシーン》の両側部の図も、同一の図が連続して配置されておりどこか動きを感じさせるようにも見える。この点に関しては後に詳述する。さらに《メディチ・スロットマシーン》のオブジェに着目すると、スロットマシーンに縁があるコインが用いられているのにも気づく。1900年代前半のスロットマシーンは大人だけでなく、子供も楽しめる遊びのための機械であった。コーネルは、スロットマシーンのあるペニー・アーケードをこよなく愛していたという。それも、ただの遊び場として、というよりは幼少期の象徴として捉えていた節がある。¹⁵

次に、自動販売機の中でも、ガムの販売機と《メディチ・スロットマシーン》を比較してみたい。コーネルは、多くの自動販売機を愛したが、中でもガムの自動販売機を愛用していたという。¹⁶1930年代のガムの自動販売機(図12)は、ガラス越しに内部を覗き込む構造はもちろんだが、ガラスが割られて中の物が盗まれないように付けられていた鉄線の格子も、《メディチ・スロットマシーン》に類似している。また、自販機の取り出し口の位置も、《メディチ・スロットマシーン》の下部中央にある、方位磁針の盤面部分と同じである。また、コーネルが愛用していたガムの自販機には(図13)のように、上部中央に鏡がついていたという指摘もされている。¹⁷この鏡の部分は、ガムを買おうとする人の顔が映り込む位置であり、《メディチ・スロットマシーン》においては中央の画像がその部分にある。また(図13)では、鏡の下部に商品が陳列されているが、この鏡の下に物が収められている点というのは、《メ

13 鷺巣力『自動販売機の文化史』集英社新書、2003年、45-50頁。

14 杉山一夫『パチンコ誕生：シネマの世紀の大衆娯楽』創元社、2008年、80頁、208-211頁。

15 ペニー・アーケードとは、1ペニー(1セント)銅貨で遊べたゲームセンターのことであり、19世紀後半から20世紀初頭にかけてアメリカで流行した。

Linda Roscoe Hartigan et., *Joseph Cornell: Shadowplay... Eterniday*, Thames & Hadson, 2003, p. 100.

16 地下鉄ブルックリン、マンハッタン線34丁目駅構内にあったガムの販売機を、コーネルは愛し、しばしば利用していた。

チャールズ・シミック『コーネルの箱』柴田元幸訳、文藝春秋社、2004年(Charles Simic, *Dime-Store Alchemy*, Penguin Books Canada Ltd., 1992)、79頁より。

17 デボラ・ソロモン、前掲書、192頁。

ディチ・スロットマシーン》の下部にオブジェが収められている点と位置が一致する。

だが、《メディチ・スロットマシーン》全体の印象は、こうしたスロットマシーンや自動販売機よりもむしろ伝統的な祭壇画に近いものがある。祭壇画とは、ヨーロッパの聖堂にある祭壇の上、もしくはその後方に配置されて礼拝の対象となった絵画のことである。中央にメインになる図像、キリストや聖母が描かれることが多く¹⁸、その周囲には中央の図を補足する聖人等が描かれる。中心にメインの画像があり、両側部に副次的な図像やオブジェが並ぶ《メディチ・スロットマシーン》の構造は、こうした祭壇画に類似している。祭壇画は単体で設置されている場合もあれば、そこに聖遺物が共にあったり、供え物を置く台や燭台も置かれていたりもする。それらが置かれる場所はどこであろうか。《メディチ・スロットマシーン》の内部構造(図14)は、オブジェが収められている構造部分が、祭壇画に付随する聖遺物等、立体物が置かれる位置と合致している。

今まで、祭壇画との関連の中で《メディチ・スロットマシーン》に対する考察はされてこなかったものの、コーネルは少なからず、祭壇画に対して意識をしていたようだ。オンラインで検索可能なスミソニアン・コーネルのアーカイヴには¹⁹、コーネルがヤン・ファン・エイク(Jan van Eyck, 1395–1441)の《ゲントの祭壇画》(図15)に関する書籍を保有し、かつ、その構造を簡略化した図を見ていたことを示す画像が含まれている(図16)。この図は、〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズ中央の元作品と同じ、Subject Source Files(主題源泉ファイル)と分類された箱に収められているのである²⁰。もちろん《メディチ・スロットマシーン》の構造は、《ゲントの祭壇画》のような折りたたみ式が多翼祭壇画よりも、アンドレア・マンテーニャ(Andrea Mantegna, 1431–1506)の《サン・ゼーノの祭壇画》(図17)のように、堅牢な建物のような構造を持つ祭壇画に似ており、直接のヒントを得たとは思われないが、彼が祭壇画の構造に興味を持っていたことは確実なのである。

さて、ここでもう一点、構造に関して述べておきたいことがある。中央画像の上の十字線である。この線は、上部に偏りがちな視線を下部に誘導する役割を持つが²¹、この他にも《メディチ・スロットマシーン》においては、正面から見ると鼻、つまり顔の中心で直線が交差しており、まるでそれはライフル銃のファインダー越しに見える線、照準線のようにも見えるという指摘がある²²。しかし、〈メディチ・スロットマシーン〉シリーズの他の作品の中には、照準線にとっても見えないタイプもあり、照準線という解釈は成り立たない。

18 佐々木英也監修、前掲書、445–448頁。

19 Archives of American Art in Smithsonian Institution: Joseph Cornell Papers: Subject Source Files: Van Eyck Alterpiece, 1949 (Box.18, Folder.13–13). (<http://www.aaa.si.edu/collections/container/viewer/Van-Eyck-Alterpiece--191640>) ファイルより借用。(2014/07/07 最終アクセス)

20 オンライン上で公開されているアーカイヴは一部であり、現在公開されているのはBox.1からBox.29のみである。うち、Subject Source FilesはBox.11からBox.18までで、メディチ・プリンスとカラヴァッジョ・ボーイのファイルはMedici Prince, undated (Box.16, Folder.2) ファイルに、メディチ・プリンセスはMedici Prince, undated (Box.16, Folder.2–9)とOld Masters (art reproductions), undated (Box.16, Folder.32–14) ファイルにある。

21 Diane Waldman, op. cit., p.69.

22 Dawn Ades, op. cit., p.26. ほか

実は、この線には二つのタイプがあり、それぞれ「ラテン十字」²³型と「網目」²⁴型と呼ばれている。ラテン十字型は《メディチ・スロットマシン》のタイプで、垂直線が1本、水平線も1本あるものであり、網目型は、直線が網目の一部を切り取ったように見えるもので、図6、図8、図10がこれに当て嵌まる。垂直線が1本、水平線が2本以上あり、その線が両側部の水平線に接続しているように見えるものである。

構造に、祭壇画との類似が認められ、かつラテン十字線が用いられていることを考慮すれば、コーネルは〈メディチ・スロットマシン〉シリーズにおいて聖性を意識していると言えるかもしれない。しかし、そうすると極めて世俗的・現代的な自動販売機と、タイトルにもなっているスロットマシンというものの関係にずれができてしまうようにも思われる。だが、このずれはコーネル作品の大きな特徴のひとつであり、デペイズマンを乗り越えたコーネルなりの解決策でもあるのではないか。この点に関しては後に分析する。

さてコーネルは、これまでも指摘されているように、このシリーズにおいてある種の物語を想定していた。図18は、その物語の登場人物の関係を表したものである。コーネルは、15世紀にメディチ家のフィレンツェ支配を確立したコジモ・ディ・メディチ (Cosimo de' Medici, 1389-1464) の子供たちと、彼らの家族や愛人たちという、実在した人物の設定を用いて世界観を構築した。コーネルはこの愛憎劇を物語性として作品に取り込もうとしたのである²⁵。実際に《ピア・ディ・メディチの肖像》や、ピエロ・ディ・メディチ (Piero di Cosimo de' Medici, 1416-1469) を描いたとされている²⁶《剣、手袋、犬のある肖像》を元の画像に選んだということは、この物語を意識していたことを如実に伝えているのではないだろうか。他の登場人物、愛人たちは肖像画に描かれる名のある存在ではなかったため、そこにコーネルは名のある人物として描かれなかった少年や青年の肖像を独自に設定したのであろう。

ところでコーネルはなぜ、ルネサンス期やバロック期の肖像画を複製して自分の作品に取り込もうとしたのだろうか。そこにはデュシャンの影響が大きいと考えられる。1933年にデュシャンに出会い、以来親交を深めていたコーネルは、1941年に《トランクの箱》(図19)の制作に携わっており²⁷、アッサンブラージュの手法が使用されているという点が《メ

23 『ジョセフ・コーネル展』前掲書、32頁。

24 'the reticulated black lines' なお、この引用句は〈メディチ・スロットマシン〉シリーズ内の一作品に対する批評であり、それをシリーズ全体(白線の場合もある)に対応させるため、日本語訳としてblack部分は訳していない。

Exh. cat., *Joseph Cornell*, New York, The Solomon R. Guggenheim Museum, 1967, p. 19. より。

25 ビアンカは6歳の時に熱病で死去、マリアは小姓との恋愛がコジモに知られ、コジモの手によって毒殺、小姓はコジモによって殺害されている。コジモの妻エレオノーラとベルナルディーノの浮気がピエロに発覚し、エレオノーラは毒殺、ベルナルディーノはコジモによって処刑され、コジモは殺人の罪でちにスペインへ逃亡している。《メディチ・スロットマシン》内に表されているピエロの子のジュリアーノは、ローマで覇権争い中に殺害されている。

『ジョセフ・コーネル展』、同上、156頁より。

26 現在でも意見が分かれるところであるが、この《剣、手袋、犬のある肖像》のモデルはピエロ・ディ・メディチ(『ジョセフ・コーネル展』前掲書、p.31。)とも、マッシミリアーノ・スタンパ(Diane Waldman, op. cit., p.69.)とも言われる。しかし本論では、コーネルが信じていたように、ピエロが描かれた肖像としてこの作品を扱っていく。

27 川村記念美術館学芸部『Joseph Cornell: コーネルの7つの箱』川村記念美術館、1993年、29頁。

ディチ・スロットマシーン》と一致しているように見える。しかしそれよりも着目すべきは、《トランクの箱》においてオリジナルの部分が、箱の構造部分にしかないということである。箱に入っているのは、デュシャンがそれまでに手がけてきた作品（ほぼ全てレディメイド）を更に複製、縮小化したものばかりなのである。この複製、という点にもコーネルへの影響が見られるが、中でも《L.H.O.O.Q.》（図20）はコーネルの興味を引いたに違いない。《L.H.O.O.Q.》はルネサンスの巨匠レオナルド・ダ・ヴィンチ（Leonard Da Vinci、1452-1519）の《モナリザ》（図21）の複製ポストカードを用いた作品であるが、《トランクの箱》に見られるそれは、《L.H.O.O.Q.》を更に複製したものである。つまり、コーネルはこの制作において複製画像に手を加えたものをさらに複製して作品に取り込む方法に触れたのである。この《トランクの箱》の制作の翌年に、コーネルは《メディチ・スロットマシーン》を制作していることから分かるように、この経験から、過去の作品を複製し、そこに現代人が手を加えて、またさらにそれを複製化して、新たな作品に取り込むという発想を得たのではないだろうか。

ところで、複製という点では、コーネルは手軽に画像を複製する手段を得ていた。それはフォタスタットである。フォタスタットとは、1900年代初頭に誕生した、コピー機の前身と言われる機械のことである。まず複製したい画像の版を作り、その版を元に画像を刷るもので、白黒写真と同じように鮮明で、通常の写真よりも早く安価に複製が可能であった。コーネルは自宅の近所、フラッシングの商店街の写真屋で、自分の持っている古本などから画像を選んで複製していたようである。（図22）（図23）²⁸

4. 《メディチ・スロットマシーン》の解釈

《メディチ・スロットマシーン》には何が含まれているだろうか。まず、中央にスフォニソバ・アングィソラの《剣、手袋、犬のある肖像》の複製画像がある。これは元の作品から手を加えられており、色のトーンを落とすことで額に見える皺が見えなくなり、腰にさした剣もベルトの装飾のようになり、足下もカットされ、犬も居なくなり、現代でいう良い身なりをした子供として切り取られている。

次に柱のような部分であるが、ここは筆者が実際に図版を切り出して貼り合わせてみたところ（図24）、ローマのフォロ・ロマーノの地図、それもドムス・アウグスターナとドムス・ディベリアーナ近辺の図だということが判明した。この部分の他にも、箱内においては、図版で見えていない側部等も全てこのフォロ・ロマーノ地図で覆われている。

では両脇にある複数の図像はどうであろうか。この両脇部分には、木製のブロックの側面に複製された画像が貼付けてあるものが積み上げられているが、所々にカラーブロック、ビー玉、ジャックスという玩具が挟まれている。貼られた図像を見ると、中央画像の顔部分が複数、建物の一部分、踊っている人々、女性の横顔等がいくつかあることが分かる。

28 デボラ・ソロモン、前掲書、144頁。

まず、左側中央寄りの上部にある図25の①部を見ていく。①の部分にはマンテーニャの《パルナッソス》(図26)が、用いられている。また、具体的な作品は示すことができないが、右側上部にある女性の頭部は、サンドロ・ボッティチェリ(Sandro Botticelli、1445–1510)の描いた女性に様式が似ていると言えるかもしれない²⁹。そして最後に、左中央寄りの下部で連続して置かれている(図25)の②部は、ラファエロ・サンツィオ(Raffaello Sanzio、1483–1520)の《ジュリアーノ・ディ・メディチの肖像》(図27)である。

さて、こうして箱の構造のうち上部を見てきたが、次は下部を見ていく。前述したが、この下部は作品の中央にいる少年の顔にかかるラテン十字によって上部から視線誘導される。下部は内部一帯に鏡が貼られ、中央部に方位磁針とその背後にゼンマイ、右に数字付きの木製ブロック、コイン、ジャックス、左にジャックス、青いブロック、ボールがある。この中央の方位磁針とゼンマイ以外は固定されておらず、箱を傾けたら動いて場所が変わるようになっており、中央のゼンマイも固定されているとはいえ、動きに合わせて揺れ動く。この下部を覆う黒い部分は黒いアクリル板で、窓部分は写真や映画のフィルムのようにくりぬかれている。

こうしてみると、《メディチ・スロットマシーン》に含まれる個々の図像は、ルネサンスからバロックにかけて活躍したイタリアの画家による実際の作品を複製して切り出したものが並んでいることが分かる。また少年の左右にある地図は古代ローマの遺跡、フォロ・ロマーノの地図であり、内部のオブジェは全て1940年代アメリカの玩具である。要は、ここでは古代ローマ期、ルネサンスからバロック期、20世紀という時間的な差異と、ローマ、フィレンツェ、ニューヨーク間の地理的な差異という、先ほども指摘したずれが見て取れる。これは何を意味するのか。

最初に着目すべきは、箱の中にあるオブジェである。積み木、ブロック、ビー玉、ジャックス、玩具のコイン、方位磁針等、子供にとっては玩具という括りに収まるものが集められている。またビー玉と積み木の位置は、中央画像の少年の右手の延長線上にある。

アンギソラが肖像画に描いた少年は、豪奢な生活の中で、大人のミニチュア版としての立場を余儀なくされていたであろう、ひとりの貴族の男性として表されている。コーネルはもしかしたら、幼くして父を亡くし大黒柱とならざるを得なかった自身を投影していたのかもしれない。現にこの作品において少年は、複製されセピア色に加工されることで額の皺が見えなくなる、というように表情は穏やかになり、ステータスを感じさせる要素を排除されている。しかも手の延長線上や足下には数々の玩具がある。そんな現実では得られなかった新たな生き方をこの箱の内部で与えられているようにも見えるのではないだろうか。また、周囲のブロックを見回すと、踊り遊ぶ人々や子供の顔、優しそうな女性の顔が選ばれて並んでいる。

次に、構造に関してブロック群を見てみたい。いくつかのブロックは、同じ画像が連続して使用されているが、その画像が全て同じように並べられているかというとは決してそうではない。少しずつずらしてあり、ブロック群の上に引かれた線が、よりそのずれを引き立てて

29 「ボッティチェリから借用」としている文献(『ジョセフ・コーネル展』、前掲書、32頁。)もあるが、具体的な作品名は示されていない。

いる。さて、この左側のブロック群に着目してみると、螺旋構造をしているように見えないだろうか。連続する顔を点ではなくて、無意識のうちに線として把握してしまうから、そのずれが螺旋状に感じられるのである。点が集まると線になるということは周知のことであるが、特に《メディチ・スロットマシン》における連続したブロックのずれは、元の肖像画の頭部周辺の空間をどう切り取るか、という意図によって作られている。ゆえに、頭部が連なることで線として認識されるのであろう。ではここで、この考え方を右側のブロック群にも応用してみたい。そこで気づくのは、この両脇のブロック群で表された線が、中央画像の少年の身体の線に沿っているのではないか、ということである。

図28は、両側部の連続した顔による線と、中央画像の少年の身体の線を対応させたものである。このブロック群が構成する線は、縦に積み上げられたブロックにあるためというのものもあるが、全て水平というよりは垂直の要素が強い線である。垂線は水平線と比較すると心理的に動きをもつ線である上に、ここでは切り出し方のずれが更に動きを出しているようにも感じられる。その点から、上記で検討したスロットマシンの動きと、線に見えるように並ぶ頭部に関連があるということも言えるかもしれない。

最後に、ブロックに貼られた絵画の選択について見ていきたい。踊る女性の姿を作品に取り込みたいなら、マンテーニャの《パルナッソス》でなくても、他にも選択の余地があるはずである。結論から言うと、この絵画選択ということに関しては、中央画像のピエロ・ディ・メディチを意味するための選択がなされている、と考えられる。まず、マンテーニャは、ピエロの息子、ロレンツォが庇護した画家である。また、連続したブロックのうちのひとつ、《ジュリアーノ・ディ・メディチの肖像》は、ピエロの息子であり、ロレンツォの弟であるジュリアーノを描いたものである。女性の顔を描いたと推測されるボッティチェッリは、ピエロ、その父コジモ、息子のロレンツォが庇護した画家である。このように、中央画像のピエロの周囲には、実際に彼の周囲にいた人々と関わりのある作品が並べられていると言えるのである。

ここで我々は、再び先ほど指摘した、この作品と祭壇画との類似について考えて見る必要がある。このように中央画像が周囲のイメージと連関を持つ構造こそがこの作品の特色であり、それは自動販売機やスロット・マシンではなく、まさしく祭壇画的な性格に他ならないからである。

5. 《メディチ・スロットマシン》とデペイズマン

では、ここからシュルレアリスムの作品³⁰と比較し、シュルレアリスムにおけるデペイズマンと《メディチ・スロットマシン》の関係性について論じていきたい。

その前にまず視線の問題を確認しておく。コーネルの箱作品はほとんどが、台の上に水平

30 シュルレアリスムの作品、とされるものは数多く、手法も様々であるため、コーネルとの比較をする本論で扱うシュルレアリスム作品は、コラージュやアッサンブラージュによるデペイズマンがなされた作品に限定する。ここでは、絵画や同一素材による彫刻に関しては、性質が異なるため取り扱わない。

に置かれて展示される。もちろんコーネルは箱の内部だけではなく、外側にもコラージュを施しているが、内部の物語や構図、図像が複雑で多様であること、そして箱という構造ゆえに、鑑賞者の視線は基本的に固定され、箱内部を覗き込む形で作品を鑑賞することになる。これは彫刻等とは違い、壁に固定されている絵画に近い。そのため、エルンストによる、絵画に立体を貼り合わせた作品《ふたりの子供がナイチンゲールに脅迫される》(図29)と、アーサー・ダヴによるコラージュ、アッサンブラージュ併用作品の《批評家》(図30)、マン・レイによる箱作品は視線の働きが類似していると言える。

《ふたりの子供がナイチンゲールに脅迫される》においてオブジェ（ドアノブと、ドアのように見える額縁）は、絵画の中で起きている惨劇が、我々鑑賞者の世界にも及び得る、ということを示唆する役割を持たされている。私たちが普段から慣れ親しんでいる身の周りにある物の、一部を作品に持ち込むことで、絵画の中は別世界ではあるが、こちら側の私たちの生きる世界と扉一枚で隔たっているだけなのだ、と認識させられるのである³¹。言い換えるなら、この作品を見ると、オブジェが絵画空間と一続きであるこちら側の現実を想起させているのだ。

アーサー・ダヴによる《批評家》にも同様のことが言える。鑑賞者はこの作品を見る時、まず人の形を認識し、次にそれが何でできているのか、という点に目を向けると思われる。この場合、身体は新聞紙製、顔は穴、帽子は蠟燭だといった具合に、である。ここで《批評家》には、身体中新聞記事ということは理論詰めだということを、蠟燭に関してはその形状が帽子に丁度良さそうだとということ、蠟燭のように頭が溶けているのでは、という皮肉が込められているかもしれない³²。このように鑑賞者が感じるのは、作品に身近な素材が持ち込まれることで、元の用途や、それがどのようなものなのか、ということが日常から切り出され、作品で用いられてもなおその素材の意味が生きてくるからだとは考えられないだろうか。

ただし、これは具体的に物語や意図を容易に読み解ける性質の作品であるから得られる認識であって、それが不可能な作品の場合もある。無論、シュルレアリスムの作品にも物語を見出せないものがある。マン・レイの《不滅のオブジェ》(図31)はメトロノームの振り子部分に左目の写真をクリップで留めたものであるが、その典型とも言えるだろう³³。

次に、その内容を構成する、手法について見ていきたい。これらのシュルレアリスム作品で用いられているのは、コラージュやアッサンブラージュによる、しばしばデペイズマンと呼ばれる効果である。デペイズマンとは「日常の関係から事物を追放して、異常な関係におくことを意味」³⁴し、日常的な環境にあるもの、それも普段は絶対に併用されないようなものを組み合わせることで生まれる驚きや違和感、または物がもつ元の機能を作品に取り込も

31 アルベルト・マルチニ、富永惣一監修『ファブリ世界名画集 58：エルンスト』澁澤龍彦解説、平凡社、1970年。

32 川村記念美術館学芸部、前掲書、27-29頁。

33 『マン・レイ展 Man Ray: unconcerned but not indifferent: check list』(展覧会カタログ)、国立新美術館、2010年。

34 『新潮 世界美術辞典』前掲書、982頁より。ただし、この語は通常のフランス語でも用いられるもの(「違った環境・習慣に身を置くこと」『仏和大辞典』白水社、1991年第5刷、744頁。)であり、特殊な美術用語になっているわけではない。

うとする手法のことである。シュルレアリスムがダダイスムから継承した性質に歴史や伝統、常識の否定、というものがあるとは前述したが、デペイズマンはその性質を強く打ち出すことのできる手法ゆえに、シュルレアリスム期には多くの作家が用いた。

そうした視点から、上記のシュルレアリスムの作品を具体的に見てみると、寄せ集められたものは日常生活の中で併置されることのないものばかりである。エルンストの《ふたりの子供がナイチンゲールに脅迫される》は、絵画、ミニチュアの柵、ミニチュアの家、ミニチュアのカミソリ、ドアノブ、ダヴの《批評家》は新聞紙と雑誌の切り抜き、紐、蠟燭、マン・レイの《不滅のオブジェ》は、メトロノーム、目の写真、クリップと、関係性のレベルの強弱はあるが、普段併用されることのないものが用いられている。

このように、寄せ集められた物に着目してみると、《メディチ・スロットマシーン》にデペイズマンという概念は適用されないことに気づく。作品の物語や構図はともかく、用いられているものを列挙すると、(複製とはいえ)絵画の断片、地図、木製ブロック、ボール、ジャックス、コインなどと、前述したシュルレアリスムの作品とは異なる関係性が浮かび上がるのである。美術作品を作っているわけだから、(複製とはいえ)絵画の断片、美術作品の中に美術作品の一部があってもそもそもデペイズマンとは思えない。また、用いられているオブジェが全て玩具、という共通項を持っているため、併置されても違和感や驚きは生まれない。しかも《メディチ・スロットマシーン》において最も目を引く中央の図は、コジモだとされる絵画の断片ではあるものの、その説明は知る人ぞ知るものであるため、物語を読み出すことのできないよう切り取られ、素材化されたとあっては、一般的には子供の像として認識されることが多いであろう。その子供像と、玩具という共通項を持つオブジェが併置されたところで、玩具を使う子供、もしくは子供に使われる玩具、という現実にある実用的性格を失うことは無いのである。むしろ、子供と玩具といった調和や関連性、統一感などが見出せるのではなかろうか。

しかし、これまでの作品分析から本作を見てみると、完全に子供や玩具という要素のみが見出せるかというところではない。客観的に並べられている物を確認すると子供や玩具という要素が見えるが、知識や考察を加えて分析すると、子供と玩具、の他に4つの要素が共存していると言える。その要素というのは、ルネサンスのメディチ家(コジモ周辺)というテーマ、ローマの地図、聖なるイメージ、20世紀初頭のアメリカの機械などである。それぞれは構造、オブジェ、主題や選択等多岐にわたっており、あからさまなほどに明確なものもあれば、一見しただけでは分からない要素もある。これらの要素は普段併置されにくい、結びつき難いものであるともいえる。これこそが、考察の際に出てきたずれの問題であると言えるはしないだろうか。本作に見られる時間軸も、ルネサンス期と20世紀初頭であるし、空間軸にもローマとフィレンツェ、ニューヨークというずれが見られる。コーネルは、ルネサンスのメディチ家と20世紀のアメリカの玩具や機械という時間的・空間的・主題的三項対立を作ることでもできたはずであるのに、意図的に厳密な関係になることをかわしているようにも捉えることができる。

こうしたずれが存在することの理由は大きく2つ考えられる。まずコーネルの無意識に依るもの、ということである。コーネルは幼少期より貴族や王子様などに憧れ、神聖視しては

いたものの、自分の意志でニューヨークから出ようとはせず、ヨーロッパに関する情報は全て書籍頼りだった³⁵。そのため、1776年に建国されたアメリカという環境にあっても、間違いなくメディチ家の生きたルネサンス期を体感出来たとは考えられず、イタリアの地理に関しても知識でしかなかったと思われる。書籍に至っては情報が偏っていたとも言えなくはない。また、聖なるイメージと20世紀初頭のアメリカの機械等は、現代の私たちからすると一見関連が無いように思われるが、コーネルにとってこの2つの要素は関連していたと言える。ガムの自動販売機やスロットマシーン等の20世紀の機械は、何不自由無く遊んでいた「黄金の子供時代」のモチーフとして、コーネルは神聖視していた節がある³⁶。つまり、コーネルの中では各要素の垣根は融解していたとも考えられるのだ。

このようにコーネルは、意識せずにずれを作り出していたとも考えられるが、その一方で、意識的にそれを行ったとも考えられる。本作で共存している要素は、まず子供と玩具という目に見えやすい共通項と、それぞれ他に4つ、ルネサンスのメディチ家（コジモ周辺）というテーマ、ローマの地図、聖なるイメージ、20世紀初頭のアメリカの機械などである。コーネルはデペイズマンのように全く関係のない要素を集めることに関しては意識をしていたかもしれない。しかし、そこにひとつ、各要素を束ねる子供と玩具という共通項を投入することでデペイズマンとは異なった、統一的な表現を目指したということではあるのではないだろうか。デペイズマンでは、全く関係のないものが組み合わせられることで違和感や驚嘆を生む。それはそこに共通項が無いからである。しかしコーネルはそこに共通項を与えた。だからこそ、その共通項を利用し、各要素を拾い上げながらコーネルは新しい文脈を作り上げることができるのだと思われる。その点でコーネルはデペイズマンの特徴を熟知し、しかしそこから少し手を加えるとまた違った表現が生まれることを実験していたと言えるのではないか。

結

以上《メディチ・スロットマシーン》においてコーネルは貴族の子供、ピエロ・ディ・メディチにまつわる具体的な物語を設定し、それに即した素材を集め、箱の中を構成したことが確認できた。ただ素材を箱に入れるだけでなく、どこに何の素材を置くか、どこにどういった線を引くか、そしてそれがどのような視覚的な効果をもたらすか、ということを綿密に計算し、そうすることで、その貴族の子供が、神聖な空間を与えられた、遊ぶことの許された子供として表されているのではないかと考えられるのである。

同時にこうした手法は、デペイズマンに該当しないことも明らかとなった。というよりもむしろコーネルはデペイズマンを熟知し、それを崩す方法を見つけ、実践した、と考えられるのだ。コーネルが作り上げたのは、全てに意味がある、意図や物語に満ちた作品であり、

35 デボラ・ソロモン、前掲書、238頁。

36 Diane Waldman, *ibid.*, p. 69.

作品を構成する素材は共通項を持つことで、もとの文脈や意味から切断されない。むしろそれらを利用しようとさえしたと言っても良いのではないだろうか。素材が各々もつ文脈を身に纏ったコーネルの作品は、こうしてデペイズマンの限界を突破しているのである。

参考図版

(コーネル作品は作者名を省略。また図によっては、市販品があるが市場に流通しているため、所蔵地は明示しない。)



図1 《メディチ・スロットマシン(オブジェ)》1942年、ミクストメディア、39.4x27.5x11.1cm、
テキサス州ヒューストン、メニル・コレクション蔵。

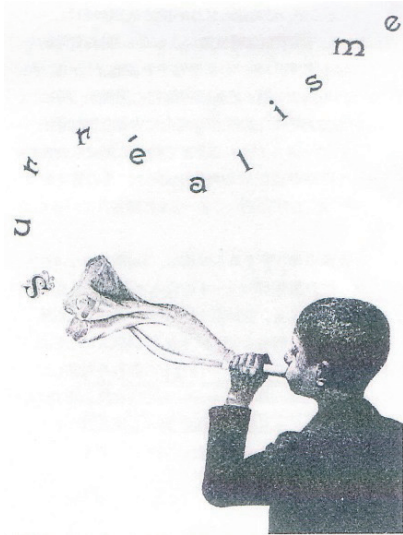


図2 ジュリアン・レヴィ画廊「シュルレアリスム展」
(1932年)のためのポスター



図3 《無題（シャボン玉セット）》1936年、ミク
ストメディア、40x36.2x13.8cm、コネチカッ
ト州ハートフォード、ワズワース・アテニウ
ム美術館蔵



図4 スフォニスバ・アンギソラ《剣、手袋、
犬のある少年の肖像》1557年、カンヴァ
ス・油彩、136.8x71.5cm、メリーラン
ド州ボルチモア、ウォルターズ美術館蔵



図5 アーニョロ・ブロンズイーノ《ピア・デ・メディ
チの肖像》1542年、板・テンペラ、63x48cm、
フィレンツェ、ウッフィッツィ美術館蔵

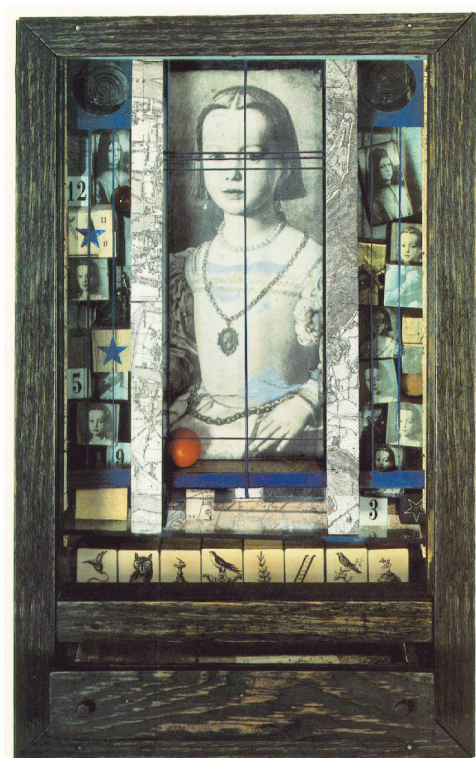


図6 無題 (メディチ・プリンセス) 1952-54 年、
47x29.1x11.3cm、ロバート・ラーマン・アート・トラスト蔵



図7 ピントゥリッキオ《青年の肖像》
1500 年、板・油彩、35x28cm、
ドレスデン、アルテ・マイスター
絵画館蔵



図8 メディチ・スロットマシン》1943 年、
ミクストメディア、35x27.5x10cm、シカゴ、
リンジー&エドウィン・バーグマン・ジョ
セフ・コーネル・コレクション蔵



図9 作者不明 (フランスのカラヴァッジョの追随者?)
《少年の頭部》1700 年代、38.1x31.2cm、コネ
チカット州ハートフォード、ワズワース・アテ
ニウム美術館蔵

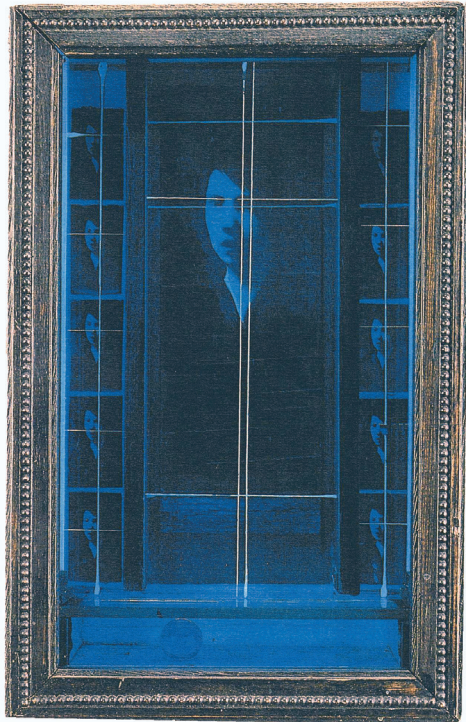


図10 《無題（カラヴァッジョの少年）》1953年頃、ミクストメディア、40.3x25.9x10.6cm、東京、小川美術館蔵

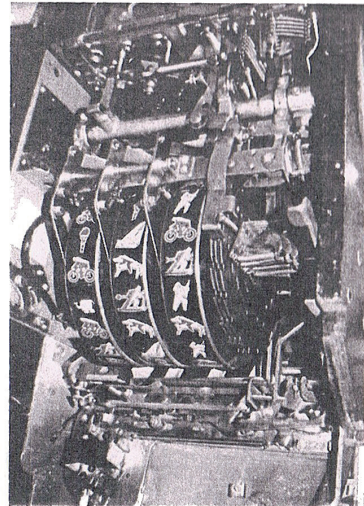


図11 1940年代のオリンピア製スロットマシンの内部構造の写真



図12 パルバー・チューイング・ガム社製ガム自動販売機、コップ&ストップシリーズ、1930年代



図13 イリノイ州、ストーナー・マニユファクチャリング社製キャンディー自動販売機。図は1940年代のものの復刻版

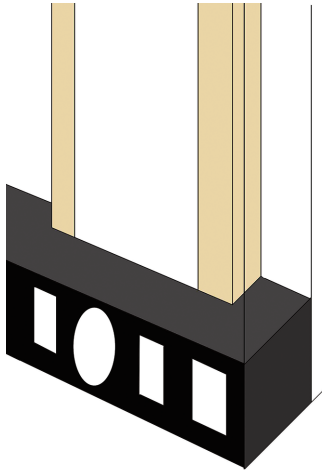


図 14 オブジェ (メディチ・スロットマシン)》
内部構造を明示するために著者が制作した図



図 15 ヤン・ファン・エイク《ゲントの祭壇画》1432 年、板・油彩、
ゲント、シント・バーフ大聖堂蔵



図 16 スミソニアン協会アメリカ美術アーカイヴ：ジョセフ・コーネルの書類：主題源泉ファイル：ファン・アイクの祭壇画、1949 年 (箱 No.18、フォルダ 13-13)

(<http://www.aaa.si.edu/collections/container/viewer/Van-Eyck-Altarpiece--191640>)
(2014/07/07 最終アクセス)

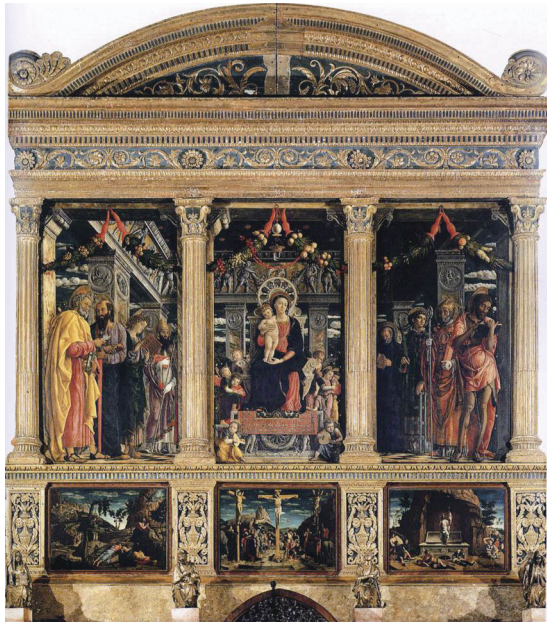


図17 マンテーニャ《サンゼーノの祭壇画》
1457-60年、サン・ゼーノ・マッジョー
レ聖堂蔵

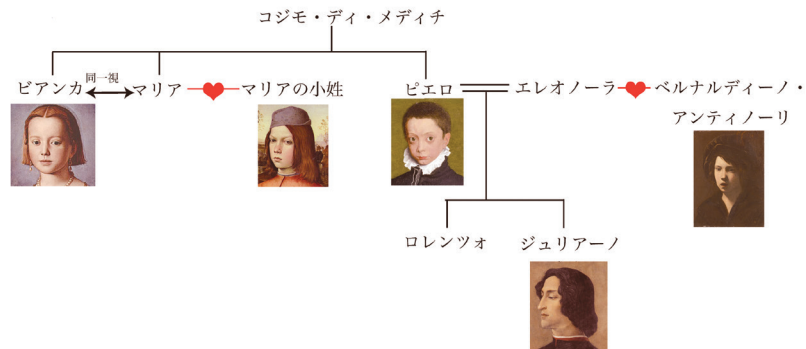


図18 〈メディチ・スロットマシン〉シリーズにおけるコーネルの設定を
図示したもの



図19 マルセル・デュシャン《トランクの箱》
1963年、アッサンプラージュ、40.7x38.1x10.2cm
(蓋を閉じた状態)、東京、草月美術館蔵 (1941年
のオリジナルに基づく)

図20 マルセル・デュシャン《L.H.O.O.Q.》1919年、
絵はがき・インク、19.7x12.4cm、パリ、国立近
代美術館蔵



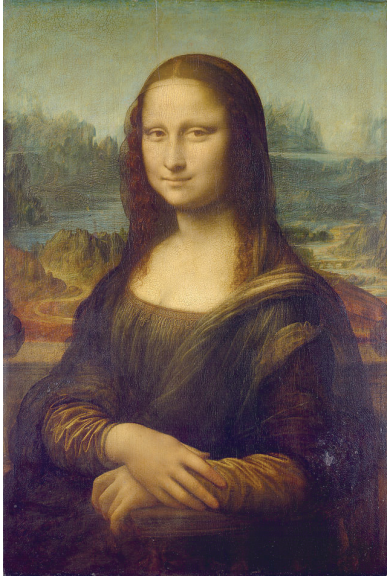


図 20 レオナルド・ダ・ヴィンチ《モナリザ》1503-19 年頃、板・油彩、77x53cm、パリ、ルーヴル美術館蔵



図 22 スミソニアン協会アメリカ美術アーカイヴ：ジョセフ・コーネルの書類：主題源泉ファイル：メディチ・プリンス、年代不明（箱 No.16、フォルダ 2-13）

(<http://www.aaa.si.edu/collections/container/viewer/Medici-Prince--191547>) (2014/07/10 最終アクセス)

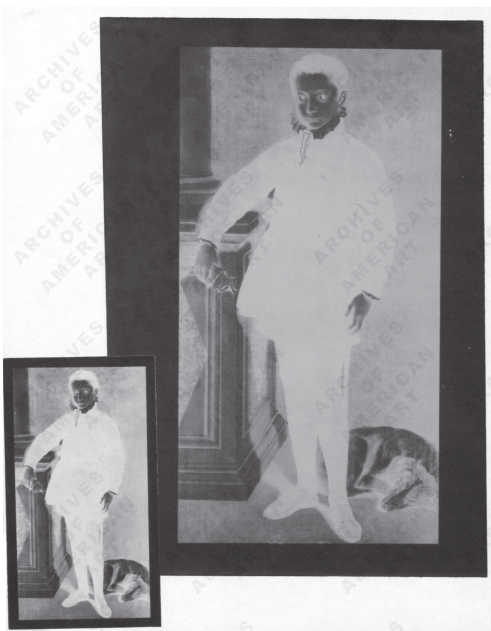


図 23 スミソニアン協会アメリカ美術アーカイヴ：ジョセフ・コーネルの書類：主題源泉ファイル：メディチ・プリンス、年代不明（箱 No.16、フォルダ 2-14）

(<http://www.aaa.si.edu/collections/container/viewer/Medici-Prince--191547>) (2014/07/10 最終アクセス)

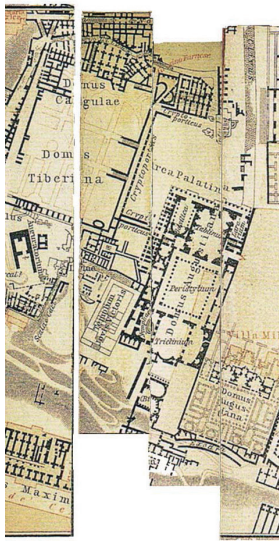


図24 著者が《オブジェ（メディチ・スロットマシン）》の両脇部分を切り出し、貼り合わせたもの

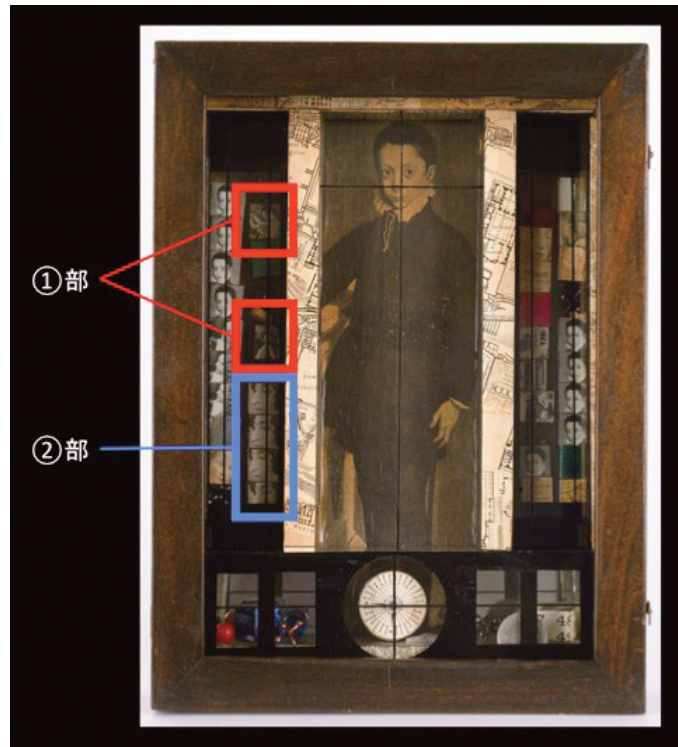


図25 《オブジェ（メディチ・スロットマシン）》（図1）における複製画像の位置を図示したもの



図26 アンドレア・マンテーニャ《パルナッソス》
1497年、カンヴァス・テンペラ、金、
54.6x70.7cm、パリ、ルーヴル美術館蔵



図 27 ラファエロ・サンツィオ《ジュリアーノ・ディ・メディチの肖像》1478 年、板・テンペラ、54.5x36.5cm、ミラノ、クレスピ・コレクション蔵



図 28 《オブジェ (メディチ・スロットマシン)》(図 1) の両側部と中央画像の相互関係を図示したもの

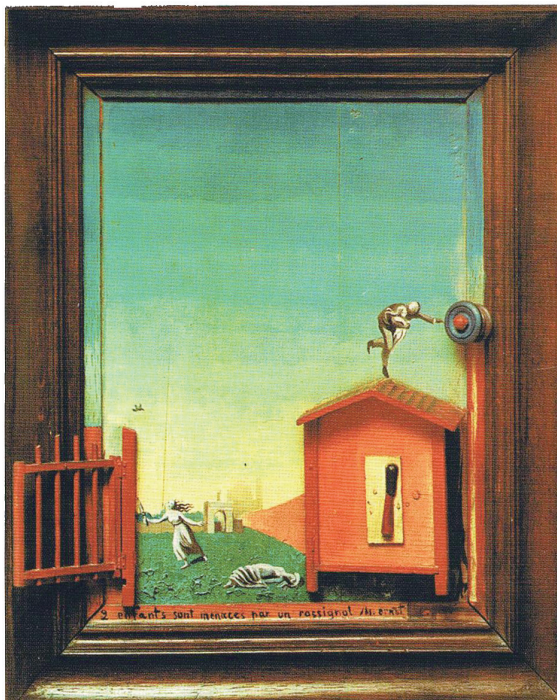


図 29 マックス・エルンスト《ふたりの子供がナイチンゲールに脅迫される》1924 年、板・油彩、木のコンストラクション、69.8x57.1x11.4cm、ニューヨーク近代美術館蔵



図 30 アーサー・ダヴ《批評家》1925 年、ミクストメディア、50.2x34.3x9.2cm、ニューヨーク、ホイットニー美術館蔵



図 31 マン・レイ《不滅のオブジェ》1923 年、ミクストメディア、ロンドン、テート・ギャラリー蔵。(1933 年の再制作されたものに基づく 1965 年複製版)

図版クレジットおよび出典

- ・ アルベルト・マルチニ、富永惣一監修『ファブリ世界名画集 58：エルンスト』澁澤龍彦解説、平凡社、1970年。より図29。
- ・ 川村記念美術館学芸部『Joseph Cornell：コーネルの7つの箱』川村記念美術館、1993年。より図19、図30。
- ・ 杉山一夫『パチンコ誕生——シネマの世紀の大衆娯楽』創元社、2008年。より図11。
- ・ ティル＝ホルガー・ボルヘルト『ファン・エイク Van Eyck ニュー・ベーシック・アート・シリーズ』タッシェン・ジャパン、2009年。より図14。
- ・ 『ジョセフ・コーネル展』(展覧会カタログ)、神奈川県立近代美術館ほか、1992年。より図2、図10。
- ・ 『マン・レイ展 Man Ray: unconcerned but not indifferent: check list』(展覧会カタログ)、国立新美術館、2010年。より図31。
- ・ Arturo Schwarz, *The Complete Works of Marcel Duchamp*, Delano Greenidge Editions, 2000. より図20、図21。
- ・ Hartigan Roscoe Lynda et., *Joseph Cornell: Shadowplay... Eterniday*, Thames & Hadson, 2003. より図1、図3、図6、図8。
- ・ Ronald Lightbown, *Mantegna: With a Complete Catalogue of Paintings, Drawings and Prints*, The University of Chicago Press, 1988. より図17図26。
- ・ Victoria Charles Emile Gebhart, *Botticelli*, Parkstone Inter, 2010. より図27。
- ・ スミソニアン協会アメリカ美術アーカイヴ：ジョセフ・コーネルの書類 (<http://www.aaa.si.edu/collections/joseph-cornell-papers-5790>) (2014/11/24最終アクセス) より図16、図22、図23。
- ・ レトロ・プラネット (ヴィンテージ家具家具売買サイト&アーカイヴ：<http://www.retroplanet.com/>) (2014/11/24最終アクセス) より図12、図13。
- ・ Staatliche Kunstsammlungen Dresden Online Collection (<http://skd-online-collection.skd.museum/de/contents/showSearch?id=369997>) (2014/11/24最終アクセス) より図7。
- ・ Virtual Uffizi. com (<http://www.virtualuffizi.com/bia,-illegittimate-daughter-of-cosimo-i-de%27-medici.html>) より図5。
- ・ The Walters Art Museum: Portrait of Marquess Massimiliano Stampa (<http://art.thewalters.org/detail/1377/portrait-of-marquess-massimiliano-stampa/>) (2014/11/24最終アクセス) より図4。

Deviation from the *dépaysement* in Joseph Cornell's works:
focusing on the *Medici Slot Machine (Object)*

Monami TSUKADA

Joseph Cornell (1903-1972) was a 20th century American artist who created many assemblages using boxes. He has been considered a Surrealist artist. In this paper, I focus on the *Medici Slot Machine (Object)*, which was created in 1942 but has not yet been analyzed in detail, when Cornell interacted with the Surrealists. I show that Cornell's work deviates from the idea of *dépaysement*, one of the approaches of Surrealism, and that his work is characterized by having elements shared by their materials although the *dépaysement* tried hard to exclude the shared elements. Each material has not lost its original context due to the shared elements, and Cornell's work incorporates the original contexts.