

出現の光景

——「場所」と「空間」をめぐる私の神話的往還——

平成27年度

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程

美術専攻彫刻研究領域

荒殿 優花

目次

はじめに	4
第一章 美術作品における物質と精神、そして出現	6
1-1 物質	6
1-1-1 物質とつくること	6
1-1-2 物質の変容・ものの生成への興味・物質の存在感	7
1-1-3 ものが存在することの不可思議	7
1-2 精神	10
1-3 生成と消滅と出現	12
第二章 神話的イメージの構築	15
2-1 神話的イメージ	15
2-2 萌芽としての《夜／景》	16
2-2-1 《夜／景》	16
2-2-2 死と理想	18
2-2-3 幾何学	19
2-2-4 宇宙	20
2-3 《黄色のドロイーイング》	21
2-4 ジョルジョ・デ・キリコの神話的世界観	27
第三章 「場所」と「空間」	29
3-1 「場所」と「空間」の定義	29
3-2 聴覚と「空間」	30
3-3 「空間」がもたらす精神の力、「場所」がもたらす現実の力（『銀河鉄道の夜』にみる「場所」と「空間」）	33
3-4 「空間」を表現したインスタレーションの作品群	35
3-4-1 《光の柱》	35
3-4-2 《c・o・s・m・o・s》シリーズ	37
3-4-3 《in the distance》	41
3-5 タイルのモチーフ	43
3-6 自身の作品世界における「場所」	47

3-7 博士審査展提出作品《葉と光》	50
第四章 「異なるもの」の(再)統合	57
4-1 分離を無化すること	57
4-2 分離と言語	60
4-3 人間と動物の世界 —《象と闘う》から《ワープ》シリーズへ	63
4-4 博士審査展提出作品《精霊》	69
第五章 生命と心	73
5-1 生命の謎から「心」の存在へ	73
5-1-1 展示「永遠と一日」	73
5-1-1-a 建築と生命	74
5-1-1-b ブライトマター	75
5-1-2 《10 ⁶⁴ 》	77
5-1-3 《life vehicle(a girl)》・《life vehicle(a cat)》	80
5-1-4 瞳にうつる宇宙—《irides(alice)》・《cosmogreek》	83
5-2 博士審査展提出作品《邂逅(場所と空間)》	86
結び 互いの輝きを強め合う「場所」と「空間」	88
参考資料リスト	90
参考図版リスト	94
謝辞	95
英語版論文要旨	96

はじめに

美術作品を制作することは、物質的なものと精神的なものを統合することにより成される創造的活動である。

第一章では、美術作品を成立させる物質と精神の両面について考察し、「生成」や「出現」の現象について述べる。それらに立ち会うことが私の作品制作の最も根源的な動機であると思えるからである。「生成」は、物質が変容することにより別のものがつくり出されることを意味し、「出現」は、それまで無かったものが突然に現れることを意味する。

地球上の物質に関して、私たちは、すでに存在する何かの変容して別の何かになる「生成」についてのみ語ることができる。人間が五感によって触れることのできる「もの」は、宇宙を構成する物質が形を変えながら循環する過程のなかのひとつの相を示しているのであり、何かの消滅は別の何かの「生成」を意味するからだ。

一方、人間を含む動物の生命や意識や心といった精神的なものには、この「消滅＝生成」の規則が当てはまらない。それらが消滅するときには、他の何かに変容するのではなく、ほんとうに消滅する。生命や意識や心は物質の集合から「発現」することで存在を開始する。私は、それらが宇宙のなかにかげがえのない一度きりの存在として現れるという事実を重要視する立場から、それらの「発現」を特に「出現」という言葉で表現したいと考える。

そして、物質的な次元と精神的な次元の結合した美術作品の世界にも「出現」ということがあり得る。精神的な次元がそれを可能にするからである。作品が制作されるという出来事を物質的に見れば、それは何らかの物質が手を加えられて様態を変えられたことに過ぎないが、それと同時に精神的な次元において、それまでに存在しなかった何かの「出現」が起こっている。かたちやイメージや感覚などが「出現」してくるのである。

私自身の、作品の制作を通して新しい精神的価値を「出現」させようとする試みは、独自の神話的イメージを構築することにつながっている。それは、夜空に星座を描く営みに似ている。星の配置を動物の姿などに見立てた星座は、人間の想像力の投影である。人間は、遠い星の光に動物や神話の登場人物などのイメージを重ね、測り知れない宇宙空間をいわば人間化することによって、ある種の心の力を得てきたのではないだろうか。宇宙はさまざまなものごとの関係性において成立しており、私は制作を通して、それぞれのものごとのありかたと、その関係性を探ろうとしてきた。作品が増えていくとともに、私の「宇宙の地図」が絶えず更新されてきたということができる。第二章では、そのような探究が始まった経緯を振り返る。

第三章・第四章・第五章では、私が作品を制作しながら形成してきた世界の見かたについて述べる。

第三章では、人間にとっての世界が私の定義する「場所」と「空間」から成っているという考えについて述べる。本論で用いている「場所」と「空間」の用語は、筆者による特別

な意味合いを込めたものである。「場所」はこの世に「出現」してやがて消滅していくものたちが存在し、その生の時間を展開させていく現実の時空を意味する。「空間」は人間が観念や想像の力でたどり着く、生身の生の限界を超えた次元を意味する。これらの概念をつくりだした経緯と、私自身の作品に現れた「場所」と「空間」に言及し、この両者がもたらす可能性を考察する。

第四章では互いに分離された何かと何かを結びつけることで新しい次元を開こうとしてきた自身の制作の軌跡を振り返る。それは、地球から生まれた存在同士の分離が起こる以前の、より根源的な状態へと遡ろうとすることを意味している。

第五章では、生命の存在の謎に向き合うことから出発し、個々の生命存在の意識や心についての考察に至った制作の経緯を述べる。

第三章、第四章、第五章のテーマにおける探究は、それぞれ、博士審査展提出作品の《葉と光》・《精霊》・《邂逅（場所と空間）》につながっているため、各章の最終節で、それぞれの作品に言及する。

結びの部分では、私の制作が、私の定義する「場所」への志向性と「空間」への志向性を行き来することによって発展していくことを確認し、そのことが生きることにより何をもたらすのかを考察する。

第一章 美術作品における物質と精神、そして出現

1-1 物質

1-1-1 物質とつくること

美術作品は、現実の空間のなかで物質と人間との相互作用をとおして制作される。

とりわけ彫刻や立体造形作品の制作には、たくさんの物質を必要とする。最終的に作品の本体となる物質以外にも、型取りのために使用する石膏など、制作過程でのみ必要となる物質もあり、素材を加工する過程で電気やガス、水など、様々なエネルギー資源も消費する。そして、制作した作品は、その大きさの空間を占め続ける。作品を制作し続けることは、このことに対する大きな責任を背負うことを意味する。そうまでしてでもつくらなければならないと信じていることができるのでなければ、この責任の重さは到底耐えることのできないものとなるのではないだろうか。

東京藝術大学美術学部キャンパスのごみ置き場は、絵画棟の裏手と大学美術館の裏手に挟まれた場所に設けられている。ここには日々、大学での作品の制作時に出たごみが捨てられ、その量には目を見張るものがある。これほど、作品をつくるということがどういうことであるかということの全貌を思い知らせる場所はない。ここに捨てられているものはおおかた、材料として購入された物質から、必要とされ作品となった部分を取り分けられ、そのあとに残ったものと、一度は作品であったが不要になったものであるといえる。つまり、美術館に展示される作品と、これらの「ごみ」は、地続きのものだ。ごみ置き場の光景は、ほとんど醜いと言って間違いないものだ。そしてその光景は、何かをつくりたいという人間の切実な思いと背中合わせのものだ。なぜ人間はそうまでして、物質と関わり、なにかをつくりたいと願うのだろうか。



東京藝術大学美術学部キャンパスごみ置き場の光景
(筆者撮影 2015年)

1-1-2 物質の変容・ものの生成への興味・物質の存在感

私自身と物質との関わりに関する、最も印象的な最初の記憶は次のようなものだ。

幼い頃、私はゼリーがどのようにしてつくられるかを知らなかった。容器に入った水が屋外に放置されて、すこしぬめりが生じているのを見た時、水をためてもっと長い時間置いておけばそのうちゼリーのように固まるのではないかと考えた。そこで小さな容器に水を入れてベランダの片隅に置き、何日間にも渡って経過を観察した。当然のことながら、ある程度のとろみがついてきてもそれ以上固まることはなく、ある日雨が降って、この実験は終わった。このエピソードは、物質の変容や、ものがかたちをとり、なにかが生成することへの期待が私のなかに生じていたことを物語っている。

もしもその時、水がゼリー状に変化していたら、食べられるものではないとわかっているそれを、私はどうしただろうか。引き続き同じ場所に置いて、観察を続けたらどうか。物質は、時にその存在そのものが人を魅惑する力を持つ。あるいは、人間のなかに、物質の存在感に魅了される感覚が備わっているというほうが正確かもしれない。美術作品は物質が人間によって「作品」へと変化させられたものであり、その物質自体としての魅力は、作品の重要な要素のひとつである。その感覚は言語を越えた、意味に還元されないものであり、いかに豊かで新鮮な物質の表情をつくりだすかということが、作品の精神的価値にもつながっていく。ここにも、美術における物質の魅惑の秘密のひとつがあるのではないだろうか。

1-1-3 ものが存在することの不可思議

物質的なものは「存在する」ということと深く結びついている。何かが物質であるということは、とりもなおさずそれが存在することを意味する。私たち人間は単なる物質ではなく、精神を併せ持った存在だが、私たちの身体は地球上の生成と消滅のサイクルのなかにあり、ほかの存在と同じく、やはり物質である。何かが存在するということは、よくよく考えてみると、それ自体が不可思議に満ちたことである。このことは、そもそも宇宙が存在することの不可思議と直結している。日常のなかで、私たちが身の回りのものを当たり前のように受け止めているのは、人間が言語をもち、その言語によって、ものがそこに存在する理由を一応は論理的に把握することができるからだ。しかし、そのような論理のはしごが外れる時、ものはそれが存在することの神秘性を取り戻す。

no image

図版 1-1

ジョルジョ・デ・キリコ

《遠い友からの挨拶》

1916年

個人蔵（ガレリア・デッロ・スクード、ヴェローナ寄託）

図版 1-1¹は「形而上絵画（メタフィジカ）」のスタイルを確立したジョルジョ・デ・キリコの絵画である。私は展覧会場²でこの絵を観た時、描き込まれたビスケットに強く惹き付けられた。そこには、言語に置き換えることのできない複雑に込み入った迫力があつた。このビスケットにはモデルとなったビスケットが実際に存在したのだろう。デ・キリコの描写にはそう思わせる迫真性がある。このビスケットの不可思議なかたちは、観る者に一瞬言葉を失わせ、なぜ、ここに、このようなものが存在するのだろうと、途方に暮れるような感覚を与えるに十分である。このような驚きは、美術作品のなかに現れる最も面白いもののひとつではないだろうか。そして、そのような存在の不可思議に対する感慨は、日常の狭間に、人間が自分自身の存在や世界のあり方について抱くものでもあるのだ。

デ・キリコの描いたビスケットの衝撃力は、そのイメージの力だけから成るものではない。そこには、そのイメージを成立させるための物質的な手段である絵具のマチエールが深

¹ 岩手県立美術館・浜松市美術館・パナソニック 汐留ミュージアム（編）『ジョルジョ・デ・キリコ展』 ホワイトインターナショナル、2014、p.32

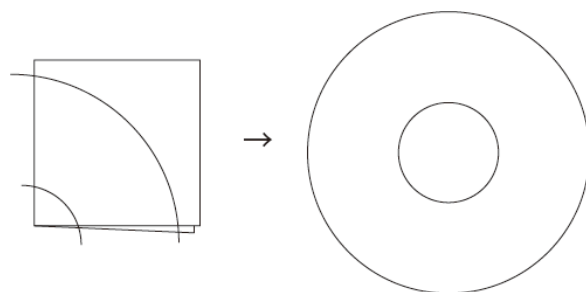
² 「ジョルジョ・デ・キリコー変遷と回帰ー」（パナソニック 汐留ミュージアム、2014年10月25日～12月26日）

く関与している³。作品を鑑賞していて、マチエールに注意が集中していくと、作品に描かれたイメージについての意識が後退していき、絵具と、画家の技の集積が、それ自体の存在の魅力を発散していることが実感される。そして改めて、作品がイメージである以前に物質であることが実感される。絵具からビスケットのイメージが作りだされることや二次元平面のなかに三次元の存在が再現されることは、それ自体もまた、美術にまつわる不可思議のひとつである。

³ デ・キリコはボルゲーゼ美術館でのティツィアーノの絵の鑑賞をきっかけとして、マチエールの重要性を強く意識するようになる。デ・キリコは次のように書いている。「それまでの私は、イタリアやフランスやドイツの美術館で、巨匠たちの絵を眺めていても、世間の誰もが見ているようなものしか見ていなかったのだ。私は《描かれたイメージ》しか見ていなかったのである。」（ジョルジョ・デ・キリコ『キリコ回想録』 笹本孝・佐々木董訳、立風書房、1980、p.98）そして、キャンバスに施す独自の下塗り（デ・キリコはそれを「アンデュイ」と呼んでいる）を開発し、制作に重用するようになる。図版の《遠い友からの挨拶》は前述のボルゲーゼ美術館でのエピソードよりも前の制作であると思われるが、ビスケットを描く絵具のマチエールは非常に興味深い物質感を醸し出している。

物質が作品となる時、どのようなことが起こっているのだろうか。ここで再び、私の幼少期の記憶に手がかりを求めたい。

私は、幼年期から、紙を切り抜き、のりで張り合わせて行う工作が好きだった。そのきっかけをつくってくれたのは私の祖母であったと思う。熱を出して保育園を休んだ時、看病に来てくれた祖母が白い紙からドーナツや電話機のかたちを切り抜いて見せてくれた。とくにドーナツ⁴は、紙を四つ折りにして図のように切り、それを広げると真ん中に穴のあるかたちができるという過程のダイナミックさに、いままで知らなかった新しい世界が目の前に開けてきたようで、とてもわくわくしたことを覚えている。



紙の「ドーナツ」

この体験は、私に「造形」ということの面白さを教えてくれた。この時、私は一枚の紙がドーナツに変わることの魔法に夢中になったと言える。もちろん、紙がほんとうに食べることのできるドーナツに変わったわけではないが、紙という物質にドーナツの観念を投影することによって、紙がドーナツになったと、私たちは認識することができる。このとき、紙という物質と、ドーナツの観念をつなぐ役割をしているのがかたちである。かたちが、物質的なものと精神的なものをつなぐ役割をしているといえるのだ。

⁴ ジョルジョ・デ・キリコの回想録『キリコ回想録』の冒頭に「生涯で最初の記憶」(p.7)について述べた一節がある。私はそこで言及されている「まんなか穴のあいた金色の小さな丸い金属の板」と、自分の記憶にある「ドーナツ」との形状の一致に驚かされた。このように時々経験する、自分にとって重要な意味をもつものとめぐりあふ偶然の一致は、人生の神秘的な側面を実感させる。

「私は、手のなかに、まんなか穴のあいた金色の小さな丸い金属の板を二つにぎりしめていた。母が頭にかぶっていた東洋風のネッカチーフから落ちたもので、この金メッキの円盤は母のネッカチーフの周りについていた飾りだったように思う。私は、この二つの小さな円盤をながめながら、ティンパニーとか、何か音が出そうなもののことを、楽器のように演奏したり、あるいは互いに打合わせて音楽にしたりするようなもののことを考えていたらしい。が、私がまだ何の経験ももたぬ指の間に、ちょうどプリミティブの画家たちや近代の画家たちのにもたとうべき指の間にそれらを握りしめていたときに味わった喜びは、あきらかに、あの完璧さという深遠な感情、私がその後画家としての仕事を行なう際、つねに道案内役をつとめてくれたあの感情と結びついていたのだ。まったく同じ形をし、完璧に仕上げられてきらきら輝き、まんなか歪みのない穴のあいたこれらの円盤は、当時の私には何か奇蹟的なもののようには思えた。」(『キリコ回想録』p.7)

人間は、ほんもののドーナツをドーナツとして味わうという現実と、物質である紙にかたちを与えることによりそれをドーナツとみなすという観念の世界のふたつを生きることができる⁵。このことが、美術作品が生まれてくることの地盤となっている。

⁵ このことは後述する「場所」と「空間」に関する議論にも関係する。ドーナツを食べる行為は「場所」において、紙をドーナツに変容させることは「空間」において行われる。

1-3 生成と消滅と出現

これらの幼少期のエピソードから、私が制作する根源的な動機は、物質の変容によって起こる、なにかの存在の「生成」や「出現」に立ち会うことへの欲求であると言えそうである。「生成」や「出現」の契機を経て、存在が立ち現れてくる。

存在するほとんどのもの、あるいはすべてのものは、はじめから存在していたのではなく、あるときに「出現」あるいは「生成」し、存在するようになった。「ほとんどのもの、あるいはすべてのもの」と曖昧な表現にならざるを得ない理由のひとつは、宇宙の誕生が謎に包まれていることだ。宇宙が無から生じたという説と、宇宙には始まりがなく、つねに存在していたという説があり⁶、そのような論争に現在も決着はついておらず、ほんとうの始まりについては分からないというのが現時点で出すことのできる答えである。物質的な存在で、宇宙そのもの以外のもの、宇宙のなかに含まれているものは、すべて「生成」によって存在を開始したものである。

そこで、ひとまず話を地球上で起こった「生成」の問題にしばって考えてみたい。地球上に、はじめはどんな生物的存在もなく、生物が作り出す二次的な存在物もなかった。しかし、地球は後にそれらの素となるようなさまざまな物質が集まってできたひとつのかたまりであった。地球に大地があり、生命体が生成するために不可欠のアミノ酸が存在するようになり⁷、大量の雨が海を形成し、太陽からの熱と光が降り注いだ。地球上の物質は変化をなし、多様な鉱物と植物と動物からなる世界を形成した。そのそれぞれが独自の変化や進化をとげたり、分離したものの同士の掛け合わせが行われたりすることによって、地球上は多種多様な存在の集合体へと変化した。

地球上に人間が登場し、人間に備わった言語の働きによって、地球上のものの分化は大きく加速された。言語は、世界を差異に基づいて文節するシステムである。言語の出現によって世界はばらばらになった。それは単なる分裂ではなく、「意味」や「無意味」、「価値」や「無価値」といった概念を伴った分裂であった。何らかの目的のもとに、異なるものの組み合わせによって新しいものが作られるようになった。そうして様々な人工物が出現した。ところが、どれほどものが細分化されても、そうしたすべてのものを、それを構成する物質という観点から見れば、その合計は、はじめに地球を構成していた物質の合計と同じになるはずなのである。

⁶ ジョン・D・バロウ『無の本 ゼロ、真空、宇宙の起源』小野木明恵訳、青土社、2013、p.358

⁷ クリストファー・ロイド著『137億年の物語 宇宙が始まってから今日までの全歴史』（野中香子訳、文藝春秋、2012）によると、アミノ酸が地球上で生成したという説（ハロルド・ユーリーとスタンリー・ミラーが、初期の地球に存在した物質と大気の状態を再現し、そこからアミノ酸が生成する実験を行った。）と、アミノ酸が彗星に乗って地球に飛来したという説がある。（pp.18-22）

私たち人間の持ち得る視点は、地球の大きさに対するこの身体の大きさや、重力を受けて地球につながとめられているこの立ち位置、そして言語を通して世界を把握するという認識のありかた、人間が生きていくために何を必要とし、それをどのようにして手に入れるのかを左右する社会システムなどによって規定され、非常に限られたものであると言える。現代の私たちには、地球上は互いに異なるさまざまなものがひしめき合う複合体のように見える。しかし、視点を変え、人間的な尺度を手放してみれば、今も地球は全体でひとつの世界をなし、ぽつりと浮かんでいる単体の星なのだ。

上記の考えを踏まえると、存在したものはやがて消滅していくが、それは厳密に言えばかたちを変えることに過ぎない。空に浮かんでいた雲が消滅しても、雲を構成していた水分子は無くならない。それは人間の目には見えない状態で空中を漂ったり、雨となって降り注いだりする。姿を変えながら循環し、存在し続けているのだ。ほかの物質についても、事情は同じだと考えられる。つまり、何かの消滅は、同時に何かの生成でもある。

ただし、それは生物や無生物の違いを超えてつながり合う物質の次元のことに限られた議論である。生成と消滅のサイクルや、閉鎖系における物質の総量の一定性といった観点からは捉えられないものがある。それは、生物（ここでは人間を含んだ「動物」の意味）の生命そのものと、生命に宿る意識や心の存在である。それらは、その生命の死とともに、ほんとうに失われてしまう、と現在のところ、私は考えている⁸。ある生物の一個体が生きている状態から死んでいる状態へと移行する前後で、身体を構成する物質は変化しないが、「生命の消滅」という一大事が起こっている。個々の生物がもつ意識や心は一回限りのもので、その消滅はほんとうの消滅であるように思われる。ほんとうの消滅があるということは、ほんとうの出現もあるということの意味する。生命や意識や心は、「出現」する。それまでどこにも存在していなかったものが、一個の生命の誕生とともに存在するようになるのである。

さらに、意識や心そのものと同じく、意識や心に生じるイメージや感覚や観念などの感性的なものもまた、物質の次元には還元されない。それらも、「出現」や「消滅」の可能性に開かれたものである。

美術の領域は、物質と精神を統合することによる創造に関わっている。作品として差し出されるのは何かしらの物質的な「もの」であるが、そこには必ず作者の精神活動の痕跡が刻まれている。「もの」自体の存在そのものの提示を意図した「もの派」の作品にあっても、その「意図」という人間の精神の働きが込められている。先に、物質と精神の成り立ちの根本的な違いについて考察したが、その両者をつなぎあわせるために、作者は「かたち」をつかう。「かたち」は物質的であると同時に精神的である。美術作品を物質的な側面から観れ

⁸ 魂は人間の死後にも存在しつづけ、生まれ変わることを繰り返しているという考え方もあるが、もし仮にそうだとしても、私たちにはそのことがわからない。生まれ変わったとしてもそのことを自覚できず、死後に生まれ変わるのかという問題についても相変わらず分からない。私たちにとって確かなのは、現在の命を、ほかならぬ自分自身として生きていることであり、その自分自身としての意識は、生まれ変わりがあのかどうかに関わらず、現在の生が終わると同時に消滅する。

ば、そこには物質の様態の変化による「生成」が認められる。先に述べたように、それはそれ自体として非常に魅力的な現象である。それに加えて、美術作品は精神的な価値を「出現」させることができるのだ。

第二章 神話的イメージの構築

2-1 神話的イメージ

私の作品制作による精神的な価値の探究は、自らの神話的イメージを構築することにつながっている。本章では、そのような探究がはじまった経緯について述べる。

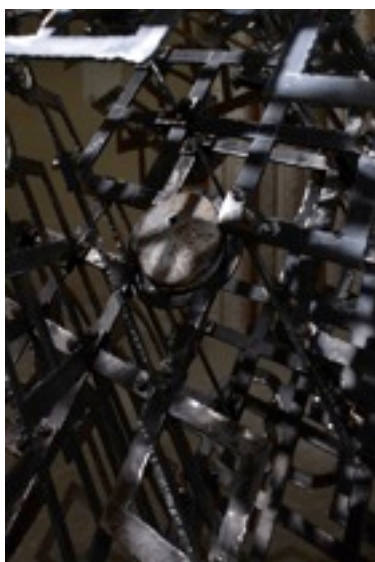
「神話」の語には多義性があり、文脈に応じ異なった意味で用いられる。本論文においては、世界の成り立ちを説明しようとする物語の意味で「神話」の語を用いる。本論文で述べる「神話的イメージ」とは、世界のあり方についての私自身の直観をかたちに表したものを意味している。

私ははじめてから自分の作品世界を私自身による「神話」として構築しようという意図をもっていたのではなかった。作品を制作し、それが複数になり、これまでにやってきたことを振り返り、これからについて考える段階に至って、「神話」という語を選び取ることとなった。このことには、ジョルジョ・デ・キリコの画業から示唆を受けたことが大いに影響している。本章では「神話」ということを意識する以前の、しかし自分の制作が「神話」のほうへと向かい始めたことを示している作品について考察したあと、デ・キリコから受けた示唆について言及する。

私の制作が「神話」の方向へと向かい始めたのはいつからかと考えてみると、2010年から2011年にかけて制作した《夜／景》、その後に起こった2011年3月11日の東日本大震災と福島第一原子力発電所事故、その後の《黄色のドロ잉》シリーズの制作という一連の出来事に思い当たる。

2-2 萌芽としての《夜／景》

2-2-1 《夜／景》



荒殿優花《夜／景》
2010-2011
鉄、ステンレス、木、絵の具
w3200 × d1700 × h1600 (mm)

《夜／景》は、学部三年次から二年間の間集中的に取り組んだ金属素材を用いた制作の集大成として制作した卒業制作作品である。2010年の8月から2011年の1月始めにかけて制作した。はるかな宇宙の時空のなかで、自分たちの生きている状況とは一体なんなのかという問いに向き合おうとした作品だ。

モチーフは倒れたシャンデリアであるが、同時に都市の夜景のイメージを重ね合わせている。酸化皮膜のついた鉄材の黒い色で夜を表現し、部材を組み上げて固定する際のボルトとナットにはステンレス製のものを使用することで、その銀色が光り、都市の明りのように見える効果をねらった。

以下は制作当時に作品に込めた考えを綴ったテキストである。

人間の意思と力と富と繁栄を暗示するものとして「シャンデリア」をモチーフに選び、作品の全体を、人間が築き上げた複雑化した現代文明世界の有様を最も強く印象づける「夜景」になぞらえて構築した。

光を追い求める人間の意思で覆い尽くされた文明世界には闇がない。日没後、闇に代わって現れる夜景の無数の光は、人間の「意思」と「力」を強烈に感じさせる。人間の富と繁栄を象徴し、きらきらと輝くものに憧れる人間の気持ちの切なさ、おかしみ、哀しみまでを含みこんで表し得るモチーフとして「シャンデリア」を選択した。通常は煌煌と輝く照明器具であるシャンデリアのかたちを借りて「夜景」をつくることで、光と闇の交錯するドラマティックな効果を狙った。

人間は、「ものを造る」ことを重ねて現代の文明世界を築き上げるに至った。

人間の「ものを造る」という行為の堆積した生々しさを印象づけるため、罫書きの線や鉄板の切断跡など、自分が作品を制作するために行った作業の痕跡を消さずに残すこととした。

しかし、こうした人間の営みははかなく、いつかは滅んでいく運命にある。

「鉄」のもっている、やがて錆びて朽ちていく性質と、シャンデリアの「倒れている」状態により、衰退し崩壊へと向かう文明の宿命を暗示している。

いっぽう、人間の営みを包み込んで存在し続ける「夜(=宇宙)」がある。人間の出現以前から「夜」はあり、人間の消滅以後にもそれはあり続ける。

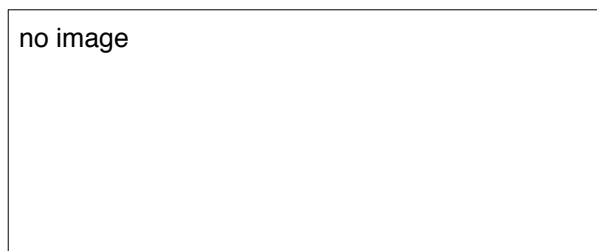
夜景のなかに、「夜」へのドアを見つけること。

(荒殿優花「《夜／景》について」〔制作当時のテキスト〕)

作品をつくることを中心に据えて生きることを選んだ者として、つくることがどこにつながっていくのかを見極めたいという気持ちもあった。人間の文明、人間の生きかたと、それを内包する宇宙空間についての考えを表現した作品であり、人類の営みについてのややペシミスティックな視点を反映している。

この作品を制作することになった背景にあるものを考えてみると、自分の興味や関心、自分の心に訴えかけてくる過去の作品、心のなかにある象徴的なイメージなど、さまざまな要因が融け合い、レイヤーをなしてひとつの作品を構成することが分かる。現在から振り返ってみると、現在にまで続く自らのテーマの萌芽がいくつも含まれ、主要なテーマが出そろったとも言える作品だ。その具体的な内容を以下に述べる。

2-2-2 死と理想



図版 2-1
《瀕死の戦士》
ミュンヘン グリュプトテーク

図版 2-1 は、アイギーナのアファイアー神殿の東破風に施された大理石の彫刻で、紀元前490年頃のもものとされる《瀕死の戦士》である⁹。実物の作品を未だ観たことがないが、写真で見て、強い印象を受けた。死はどんな人間にも訪れることが分かっているため、すべての人に関係のある普遍的なテーマである。しかも、生きている人間にとって、自らの死は経験したことのないものであり、いつ、どのようにして訪れるかもわからないものである。おそらく実際に死ぬときにはそれは「経験」と言えるようなものではないだろう。経験とは、その経験のあとの人生に何らかの影響を及ぼすものであることがその定義のなかに含まれているものであるように思えるからだ。死は人生における経験の特異点なのだ。それゆえに謎であり、解決することがない。

《瀕死の戦士》の身体のポーズと、私の《夜／景》のシャンデリアの形態は、モチーフこそ違えど、全体的な形態における類似性を有している。《夜／景》を構想したとき、《瀕死の戦士》を直接に意識していたわけではないが、《瀕死の戦士》から受けた印象が無意識の領域にもわたっており、《夜／景》の造形に遠く響いたのではないだろうか。

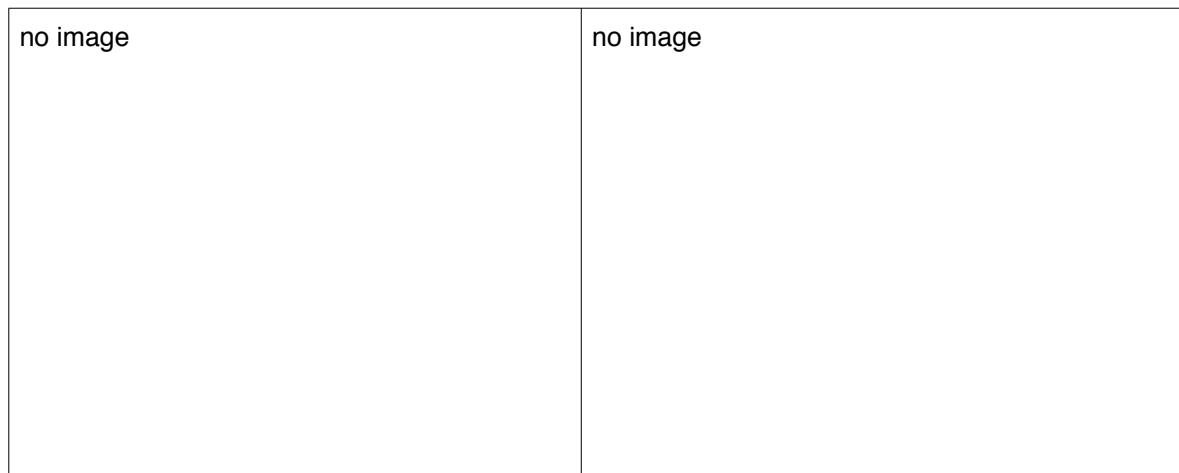
《瀕死の戦士》は、ひとりの人間の死を表していながら、彼が背負い、そのために戦っているなにかの敗北や、戦いを繰り返す人間の世界において、敗者であれ勝者であれいずれ消えていく宿命など、彼が生きている世界そのものへの思索を誘ううちからをもっている。戦士

⁹ H・W・ジャンソン、アンソニー・F・ジャンソン『西洋美術の歴史』木村重信・藤田治彦訳、創元社、2001、pp.80-81

が身をかばう盾の正円が、彫刻全体を引き締め、崇高性を与えている。円は完璧性を象徴する。盾の円形に手をかけながら死んでいこうとしている戦士の像は、死という限界を運命づけられながらも理想を追い求めてやまない人間の姿であるように私には感じられる。

2-2-3 幾何学

《夜／景》の制作に至る学部生のころ、私は建築の構造のような幾何学的な構築物に関心を抱いていた。建築物の構造設計に関する本や鉄骨と特殊な布を用いたテント構造に関する本（図版2-2・2-3）などを参照し、そうした構造を作品に取り入れる可能性について検討したりもしていた。自らが作品を制作する素材として鉄を中心とした金属素材を選んだのも、そのような構造をつくるのに最も適しているからでもあった¹⁰。



図版2-2
Heino Engel著
“Tragsysteme (Structure Systems)” 表紙

図版2-3
Horst Berger著
“Light Structures - Structures of Light: The Art and Engineering of Tensile Architecture
Illustrated by the Work of Horst Berger” 表紙

建築物を支える構造の、理にかなっていて無駄がないところに私は魅力を感じていた。今から考えると、私は幾何学的なものの透徹した完璧さやその美しさに惹かれていた。

《夜／景》の造形は、菱形と楕円という幾何学形態の集積で全体を構築したものだ。縦、横、高さという三次元のどこまでも延長できるグリッドを、シャンデリアのかたちに切り出したものという見方も成立するように制作した作品である。このことは、世界はひとつの延長として捉えられるような何かであり、人間的な尺度によって個別の存在として扱われてい

¹⁰ もうひとつの理由は、紙工作が好きであった自らの幼少期とのつながりのなかにある。鉄板や鉄の棒材を切り抜いたりカットしたりしたものを溶接によって組み合わせる制作方法は、基本的に紙工作と同じ原理でものをづくりだす。

るそれぞれのものも、もとはひとつながりのなにかではないかという考えを反映している。この考えは、のちに自ら制作する《c・o・s・m・o・s》シリーズにつながるものであり、また、「タイル」のモチーフを予告してもいる。

その一方で、私は幾何学的で破綻のない均質な構造物はそれだけでは何かが足りないとも感じていた。今から考えると、それに足りないの一言で言えば「生命」である。そのことを、私はその先の制作を通して学び、発見することとなった。

2-2-4 宇宙

そもそも自分たちの存在とはなにか、と考え始めれば、必ず宇宙のことに考えを及ぼすことになる。自分が存在することになった因果をたどっていくことは、自分の存在、人類の存在、生命の存在、地球の存在、宇宙の存在、というふうに、段階的により大きなカテゴリについて考える道筋を辿るが、その最大のもの、行き着く限界が宇宙である。

私たちの文明社会の夜景は、この世界のひとつの断片に過ぎない。《夜／景》には、私たちの夜景のなかに、人間を生み出した、しかも人間が把握しきることのできない宇宙へと通じる「ドア」をつけた。それは、ものごとの全体を捉えたいと思う私の意志を反映している。文明の光に取り囲まれている私たちの生も、じつは宇宙の闇と直接に触れているものであることを作品のなかに表現したかった。



荒殿優花《夜／景》 部分

2-3 《黄色のドロ잉》

《夜／景》を制作して学部を卒業し、修士課程への進学を控えた春休みのさなか、3.11の東日本大震災とそれを引き金とした福島第一原子力発電所の事故が起きた。生命をおびやかす放射性物質が環境に流出し、とりかえしのつかない事態になった。それまで暮らしてきた場所から立ち退かざるを得なくなった人びと、それに伴って家族と離れて暮らさざるを得なくなった人びと、危険を伴う事故処理の作業に従事する人びとがいる。そして、何も分からないうちに生命への脅威にさらされる無数の動物たちがいる。

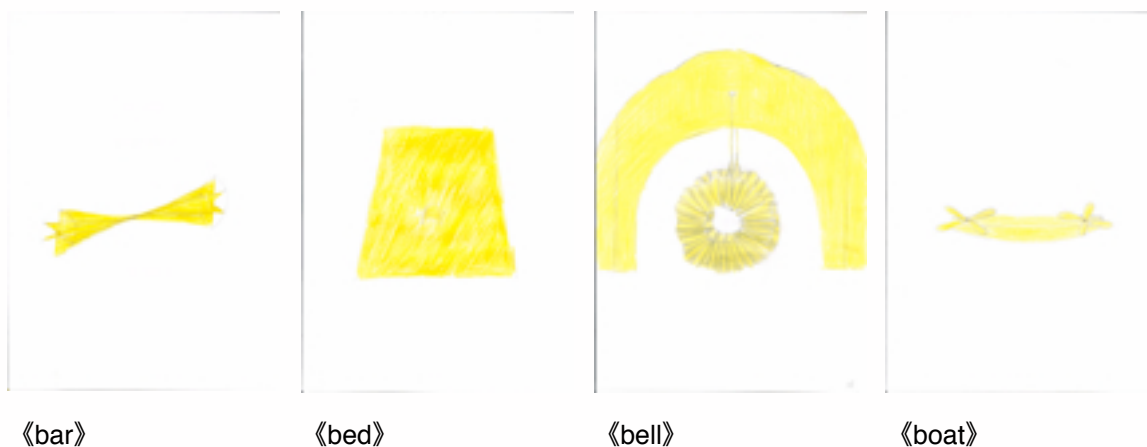
《夜／景》が電気によって光るシャンデリアと都市の夜景をモチーフとしていたこと、その挫折を予感させる作品であったことが現実と符合するかのような状況になり、作品をつくる意味について考えさせられることとなった。震災を経て、私は、ネガティブな考えを作品のなかに表現することは、自分たちの生きる世界に良い影響をもたらすものではないと考えようになった。《夜／景》を制作したとき、「人間の文明生活とはどのようなものか」を提示しようとしたややペシミスティックな思いとともに、人間の文明の誕生以前の闇（＝夜＝宇宙）から生まれ出てきた力強い生命力のありかたを見つめ、それとのつながりを回復したいという前向きな思いもあった。文明と人間存在のありかたを考えるならば、そして死ぬことではなく生きることを志向するならば、文明を批判するのではなく、生命にフォーカスした作品をつくろう、と考えるようになった。その後ではじめに制作したのが《黄色のドロ잉》のシリーズである。

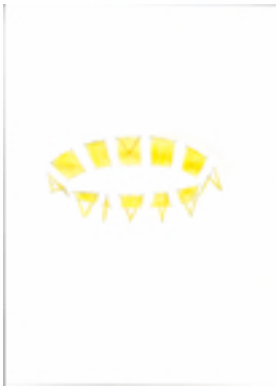
荒殿優花 《黄色のドロ잉》

2011

紙、色鉛筆、鉛筆

各 w179 × h253 (mm)





《circle》



《cloud-ring》



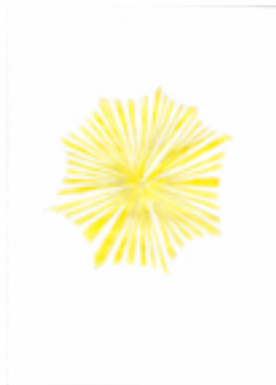
《cloud-ring 2》



《dandelion》



《diamond》



《emission》



《fan》



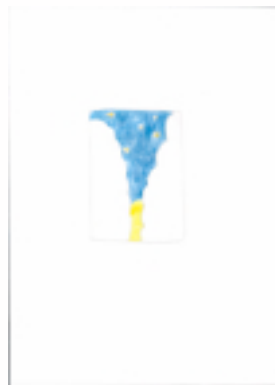
《gear》



《hito》



《hoshinoiwa》



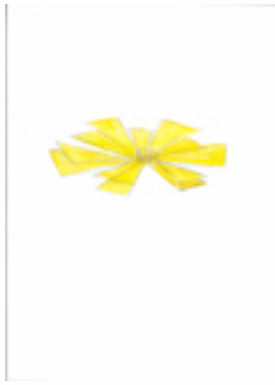
《night》



《paraglider》



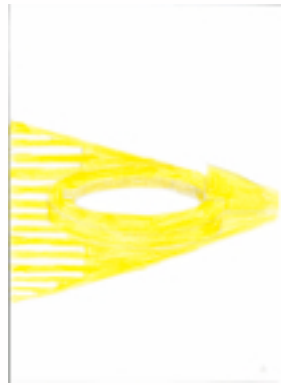
《paraglider 2》



《propeller》



《pyramid》



《ship》



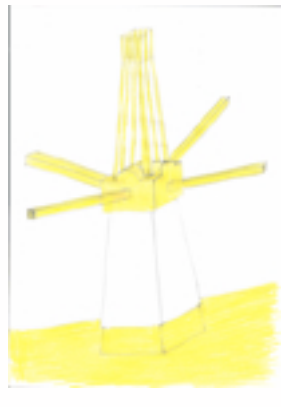
《starstone 1》



《starstone 2》



《tent》



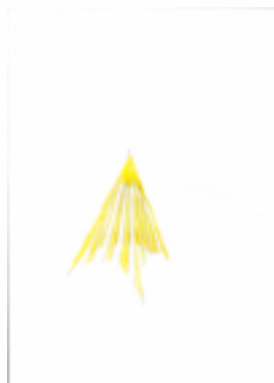
《tower》



《tower 2》



《triangle》



《triangular-pyramid》



《wave-ring》

以下は、制作した当時書いたテキストである。

黄色を直感的に手に取った。光の色、と思ったのだ。

これらのドローイングをしているとき、真っ白なさらさらとした砂浜のような地面がどこまでも続いている空間を思い浮かべていた。

ドローイングに描いているのは、その白い空間に在るものとしてイメージしたものたちだ。弱く、小さいが、発光するもの。あまり観念的に考えずにどんどん描いていった。

これらを描きながら、その「空間」とは、生と死の境目にあるような場所、言い換えれば生と死をつなぐ場所であるように思えた。あるいは生命の源であり、かつ死者が還っていく場所であるのかもしれない。そこに目に見える生き物の姿はない。しかし、肉体を持って生きるものも、ひととき目に見えるかたちを抜け出してそこへ行くことができる。そこに行くことは死ぬことではない。そこに行っても戻ってくることができる。私が描いたものたちは、生命が生まれ、生き、死んでいくのを助けている存在であるように思えた。

そこはここではないどこかだ、とはじめは考えていた。しかし、そんな場所がどこかにほんとうにあるのか、と自問すると、そうではないように思えた。それでは、ここではないどこかではなく、いま・ここに、目に見える現実とレイヤーをなして、その空間が広がっているとしたらどうだろう。

私のつくる作品の空間は、ここではないどこかの空間を再現するものではない。私たちが生きることのできる空間は常にいま・ここだけだからだ。私は現実を豊かに生きるための力になることを願って、目に見えないものをイメージするための媒介となるものをつくるのである。

あの鐘はなぜ鳴るのか、あの塔のアンテナが光るのはどんな時か、あの舟はなにをのせてどこへ連れて行くのかあの テントのなかになにが護られているのか・・・

想像することが楽しく、エネルギーを呼び起こしてくれるものとなればいいと思う。

（荒殿優花「《黄色のドローイング》について」〔制作当時のテキスト〕）

圧倒的な現実を前にし、どんな意味があるかも分からないが、自分なりの鎮魂の思いを込めたドローイングだった。この白い「空間」のイメージがどこから来ているかということについては、いくつかの心当たりがある。

ひとつは、中原中也の詩「一つのメルヘン」¹¹から受けた印象が長い間自分のなかにあったことである。この詩に描かれた情景は、日本で民間伝承的に言い伝えられている「三途の川」や「賽の河原」のイメージを思わせるところがある。蝶は詩のなかに唯一現れる生命であり、その出現と消滅が描かれる。私のドローイングのなかの「弱く、小さいが、発光するもの」は、どこかこの蝶のイメージとも呼応する。

もうひとつのイメージソースとして挙げ得るのは、個人的な夢に由来するものである。小学生のころ、砂時計の砂が円錐形に落ちていく様子や蟻地獄の巣を思わせるような砂の夢を見ることが繰り返しあった。とはいえ砂時計のガラスや、蟻地獄の虫などは出てこない。白い砂だけの夢であったので、その当時は「砂時計」や「蟻地獄」のような言語化をすることもなく、ただ触覚を刺激されてぞわぞわする感覚があり、見るたびになんとなく不安な気持ちにさせられた。小学四年生の時に祖父が亡くなり、その後はこの夢を見ることがなくなった。私は自分の夢と祖父の死のあいだになんとなく関係があるように感じた。誰かが亡くなる前触れとしてあの夢を見るのではないかと思い、再び同じ夢を見はじめるときが来るだろうかと恐れていたが、覚えている限り、その後は砂の夢を見ることはなかった。時とともに、この砂の夢にたいする不吉な印象は薄れ、夢のなかの砂のイメージが、先に挙げた中原中也の詩の「非常な個体の粉末」のイメージとどこか重なるように変化していった。

11

(以下引用)

一つのメルヘン

秋の夜は、はるかの彼方に、
小石ばかりの、河原があつて、
それに陽は、さらさらと
さらさらと射してゐるのであります。

陽といつても、まるで硃石か何かのやうで、
非常な個体の粉末のやうで、
さればこそ、さらさらと
かすかな音を立ててもゐるのでした。

さて小石の上に、今しも一つの蝶がとまり、
淡い、それでゐてくつきりとした
影を落としてゐるのでした。

やがてその蝶がみえなくなると、いつのまにか、
今迄流れてもゐなかつた川床に、水は
さらさらと、さらさらと流れてゐるのであります……

(中原中也「一つのメルヘン」『中原中也詩集』[新潮文庫] 新潮社、2000、pp.184-185)

《黄色のドローイング》を見返していると、世界を少しずつでも善い場所にする力もち、その力を全力で発揮しようとしているような、清らかな聖なるものを思い描きたかった当時の気持ちを思い出す。ドローイングにはそれぞれに簡単なタイトルがついている¹²。

鐘は鳴り、ボートや舟は水の上を進み、ダイヤモンドは光り、扇やプロペラは風を起す。bar（棒）と名づけたものは実際には魔法の杖のようなイメージに近い。ベッドはひとを休ませ、circle（円）のドローイングでは、複数のものが円形に集まって、なにか力の集まる「場」を興そうとしているように見える。塔は世界を見守る力を表し、starstone（星の石）のドローイングには、寺院のような建物を描いている。

《黄色のドローイング》のシリーズは、自分の直面している現実の次元から超越した次元に、希望となるものを探そうとしたものであった。私は特定の宗教への深い信仰を持っていないが、ドローイングを制作していた時の心情を思い出すと、かすかに宗教的な感覚を伴っていたように思う。そして、あとになって見返している時にも、その心情がよみがえってくる。しかしそれは、偉大な一者の存在を想定するのではない。描いたものが、ぜんぶ「小さなもの」であったことは重要なことである。なぜなら、人間は自らが大きなものに守られていると思うと、次第に自らをその「大きなもの」と同一化していき、いつしか傲慢になっていく傾向があるのではないかと私は考えるからだ。小さな存在であるひとりひとりの人間の悲しみや希望に寄り添い、力を発揮する可能性をもっているのは、「小さなもの」ではないだろうか。

「小さなもの」たちが存在している「空間」を、「目に見える現実とレイヤーをなして」いるものと想定したことも重要であった。それは、作品の世界が、「いま・ここ」と無関係なのではなくて、むしろ「いま・ここ」に目に見えるかたちで存在する世界に対して、なんらかの働きかけをしようとしているものであることを意味するからである。

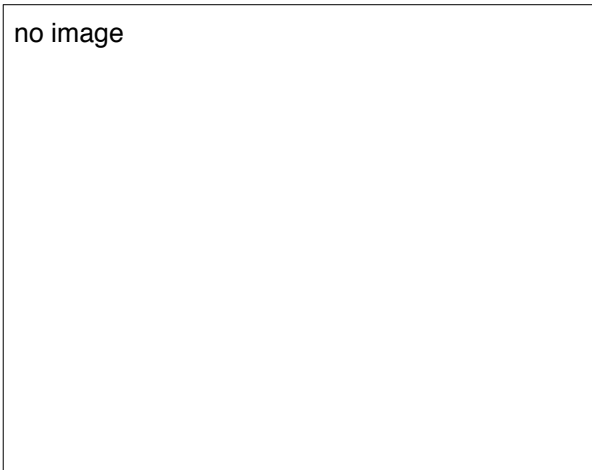
《夜／景》から《黄色のドローイング》シリーズに至った思考の道筋に続いて、私はこの世界とは何か、そしてそこで生きるとはどのようなことか、という問いに取り組みはじめた。

¹² 列挙すると、次のようになる。

bar（棒）・bed（ベッド）・bell（鐘）・boat（ボート）・circle（円）・cloud-ring（雲の輪）・cloud-ring2（雲の輪2）・dandelion（ひまわり）・diamonde（ダイヤモンド）・emission（放出）・fan（扇）・gear（歯車、動力伝動装置）・hito（人）・hoshinoiwa（星の岩）・night（夜）・paraglider（パラグライダー）・paragrider2（パラグライダー2）・propeller（プロペラ）・pyramid（ピラミッド）・ship（舟）・starstone（星の石）・tent（テント）・tower（塔）・tower2（塔2）・triangle（三角形）・triangular-pyramid（三角錐）・wave-ring（波の環）

2-4 ジョルジョ・デ・キリコの神話的世界観

本章の冒頭で述べたとおり、ジョルジョ・デ・キリコの作品を観たことが、私が私自身の制作活動を神話的イメージの構築として捉え、発展させていこうと考えるきっかけとなった。



図版 2-4
ジョルジョ・デ・キリコ
《神秘的な水浴場、散策からの到着》
1971
パリ市立近代美術館

第一章でも言及した展覧会「ジョルジョ・デ・キリコー変遷と回帰」の最後の展示室に展示された「神秘的な水浴場」が描かれているシリーズ¹³を観て、私はすっかりデ・キリコに魅了された。

図版 2-4¹⁴の作品はそのひとつである。ジグザグ模様の不可思議な「水浴場」は、どこか別の次元と私たちの世界とをつなぐ出入口であるかのようだ。そして、小舟に乗って現れた人が描かれている川は、その舟の目の前で寸断され、そのことによって引き起こされた小舟の宙づり状態に不意打ちをくらった気分になる。

¹³ デ・キリコは1934年にジャン・コクトーの『神話』のための挿絵として《神秘的な水浴》と題した10点のリトグラフを制作した。（マウリツィオ・ファジョーロ・デラルコ、木島俊介（監）日本経済新聞社（編）『終りなき記憶の旅 デ・キリコ展』2000、pp.105-107）

私が展覧会で実見した油彩の《神秘的な水浴場、散策からの到着》（1971年）・《鴨のいる神秘的な水浴場》（1973年）・《エブドメロスの帰還》（1969年頃）は前述のリトグラフの制作から35～39年ほど後の作品である。《エブドメロスの帰還》の「エブドメロス」とはデ・キリコの小説『エブドメロス』の主人公であり、このことから、ジャン・コクトーのテキストをきっかけとして生まれた「神秘的な水浴場」のモチーフが、デ・キリコ自身の神話的世界観を表現するモチーフに成長し、繰り返し制作されていることがわかる。

¹⁴ 岩手県立美術館・浜松市美術館・パナソニック 汐留ミュージアム（編）『ジョルジョ・デ・キリコ展』 ホワイトインターナショナル、2014、p.115

現実には存在しないであろう場面を描いていながら、これらの作品には単に荒唐無稽なものではないと感じさせる説得力がある。描かれたもの同士の組み合わせは唐突な印象を与えるものの、その背後にデ・キリコ自身の神話的世界が存在していることを感じさせる。「神秘的な水浴場」シリーズの絵画は、現実の向こう側にある、もうひとつの眼に見えない世界への言及であることを強く感じさせるのである。

デ・キリコは生涯を通じ、複数のモチーフを繰り返し描いている。それぞれのモチーフは、デ・キリコの神話体系のどこかに位置を持ち、それぞれに意味があるのだろう。デ・キリコの画業は、自分のモチーフ¹⁵をもち、それらを構成することで、作品の世界＝神話的世界を構築することができることを伝えている。考えてみると、ここ数年の間にインスタレーションの形式を用いて私が試みてきたことはまさにそのようなことであった。そしてさらに、これまでインスタレーションの構成要素とはならなかった作品の数々についても、それを自分独自のモチーフとして、再生させることが可能であると気づかせてくれた。

¹⁵ そのようなモチーフを筆者は後に「形象」として定義した。

第三章 「場所」と「空間」

3-1 「場所」と「空間」の定義

私は、日常生活での経験や作品を鑑賞したり制作したりする体験のなかから、人間にとってのこの世界が「場所」と「空間」から成っていると考えるようになった。

私の考える「場所」と「空間」の定義とは、次のようなものである。

「場所」とは、身体をもつ存在が五感で感じとり、考え、生きることのできる具体的な時空のことである。人間は五感で周囲のものに触れ、それらを実感をもって認識することができる。同時にまさにそのことによって自分自身についても認識し、考えることができる。

それに対して、「空間」とは人間が想像力や思考力を働かせることによって到達する抽象的な次元を意味する。例えば、限りある命を生きる人間が絶対に体験することができない「無限」や「永遠」といった観念に思いを馳せることは、「空間」の次元に属する。

私が過去に制作した、《黄色のドロ잉》¹⁶を描いたときに脳裏に浮かんでいたものはまさにそのような意味での「空間」であったといえる。また、複数の要素からなり空間に展開する作品群《c・o・s・m・o・s》シリーズや《in the distance》¹⁷も、そのような意味での「空間」を表現したものであった。これらの作品には決まった全体の大きさというものがなく、理念的にはどこまででも拡張することができる。その「空間」は、私のイメージのなかで、私たちが生きている現実の空間（＝「場所」）とレイヤーをなして拮がっている。

「場所」は、「空間」よりも先に存在する。「場所」をもって生まれた人間の精神がつくり出すものが「空間」だからだ。「場所」には、「空間」だけを見つめていればこぼれ落ちてしまうものが含まれている。それは、「空間」の概念だけではどうしても捉えきれない体験の場である。「場所」は、どんな存在にとっても特別な、ほかならぬ自分自身の生命が展開していく、一度きりの時空であるといえる。「場所」は、現実、肉体、重力、近さ、などの概念と親和性があり、「空間」は、思考、想像、精神、自由、遠さ、などの概念と親和性がある¹⁸。

しかしながら、「場所」と「空間」は互いに分離してはいないものだ。それは、人間は自分の存在する「場所」にいながらにして「空間」について思いを馳せ、そうして思い描いた「空間」のなかには自分の存在を可能にしている「場所」が含まれていると考えることができるからである。

¹⁶ 第二章2-3で言及している。

¹⁷ 本章3-4で言及している。

¹⁸ 三次元的なひろがりを示す、通常の意味での「空間」は私の定義する「場所」の一要素である。混乱を避けるため、この意味での「空間」のことは「現実空間」と呼ぶことで区別したい。

3-2 聴覚と「空間」

私が「世界」を「場所」と「空間」から成るものと考えようになった直接のきっかけは、次に述べるような体験であった。ふたつの体験があったが、どちらも、聴覚で感じるものが「空間」の感覚を呼び起こした体験である。興味深いのは、視覚が捉えるのは常に「いま・ここ」の現実空間であるのに対し、聴覚が「いま・ここ」を越えた「空間」へと自分の意識を運んでいったことである。

展覧会「オープン・スペース2014」¹⁹に出品された《大きな耳をもったキツネ》（evala + 鈴木昭男）は、鑑賞者が真っ暗な無響室のなかの一脚の椅子に座り、流れてくる音楽を聴くサウンド・インスタレーションである。私は四曲の選択肢のなかから「Glass Harmonica」と題された6分10秒の曲を選んだ。ガラスを叩くような澄んだ音が、一音だけ鳴り響いたり、幾重にも重なって聞こえたりする。ヘッドホンをつけているわけでもなく、自分の頭部のすぐそばにスピーカーがあるわけでもないのに、耳の間近から音が聞こえてくるような生々しい感触があった。暗闇は宇宙空間を連想させた。音の連なりが、宇宙を回転しながら進み続ける星々の動きを思わせる。一生、この音響空間に閉じ込められるとしたらどうだろう、と空想すると同時に、この孤独や静けさこそが宇宙の本質であって、日々のいろいろな体験や心の動きのほうかかもしれないとさえ思った。そう思いながらも、自分は数分後に日常に戻っていくであろうことを知っていて、そのことに安堵する気持ちを感じたのである。

この作品を体験していた時の自分が感じていたのは、果てしない宇宙空間と、その宇宙空間のなかに現れた例外的な環境を持った「場所」である地球と、地球の歴史のなかでも私自身が生きている間の時空という私自身にとってさらに例外的な時空である。この三つの時空を同時に思う時、私は、日常では意識することのない深淵を感じ、しかも自分がまさに「いま・ここ」に存在していることの不思議さに思い至るのだ²⁰。

また、別のある日、私は昼寝をし、目覚ましとして、20分後に携帯電話のアラームをセットしておいた。アラーム音は“We are the world”²¹のメロディと簡単な伴奏をオルゴール風の音色で奏でるものだ。

¹⁹ NTTインターコミュニケーションセンター [ICC]、2014年6月21日（土）～2015年3月8日（日）

²⁰ 映画「インターステラー」（クリストファー・ノーラン監督、2014年）においても、宇宙空間と、人間の生存を可能にしている場所としての地球と、個人の生きるかけがえのない時間の三つの関係性が描かれる。ただし、地球（現在の私たちにとっての「場所」）の滅亡を変えられない前提事項（運命）として、地球に代わる新天地を求める設定には寂しさを感じた。

²¹ マイケル・ジャクソンとライオネル・リッチーの作詞・作曲による1985年の楽曲。

目覚ましが鳴ったとき、自分が現世ではない、どこか別の薄暗い世界で膝を抱えて横たわり、現世にアクセスするためのよすがとしてそのメロディを聴いているような感覚を味わった。それは遠くから聴こえてきて、懐かしく、温かみがあり、光を感じさせた。

美しさや親しみや懐かしさを感じさせるものに触れたとき、死ぬということはこれに触れられなくなるのだと思い、生きていることのありがたさをかみしめるような気持ちになることがある。軽い昼寝のあとのこの体験も、それに近い、いわば先取りされた彼岸からの郷愁とでもいうようなものだった。この時に喚起された空間感覚は、日常の空間との論理的つながりをもたないどこか非現実的なもので、知らないうちに時間的・空間的なワープが起こったのではないかと感じられた。

これらふたつの体験は、どちらも、聴覚がとらえたものが、自分の意識を日常とは違う次元へ運んでいき、そのいくらか遠くの非日常的な次元から、日常（＝「場所」）をすでに失われてしまったものであるかのようにして見つめる体験であった。その時の私は、聴覚に集中した一個の意識として存在し、自分が肉体を持って存在している現実空間からすこしはみ出した状態にある。聴覚は時間と結びついている。そして時間は空間と結びついている。聴覚に集中し、且つ、視覚や触覚が喚起するはずの「いま・ここ」に存在する自分という身体感覚が希薄になっている状態では、「いま・ここ」の空間（＝「場所」）と結びつくはずの身体が「いま・ここ」から解放されて「向こうがわ」（＝「空間」）と結びつくのかもしれない。そして、逆説的に「いま・ここ」に生きていることのかげがえのなさに思い至るのだ。

私の思惟にはふたつの方向性がある。つまり、いま現在自分が存在しているこの世界においては、この世界の向こう側にあるかもしれない世界を含めた、かくれた次元に憧れを抱き、考えをめぐらせる。しかし同時に、この世界から去らなければならなくなった時、この世界にしかないものにたいして抱くであろう郷愁というものを先取りするような感覚を抱く時がある。イーファー・トゥアンは次のように述べている。「場所すなわち安全性であり、空間すなわち自由性である。つまり、われわれは場所に対しては愛着をもち、空間には憧れを抱いているのである。」²² これを踏まえれば、まさに「空間」への憧れと「場所」への愛着が自分のなかに共存しているのだ。

これらの体験が、いずれも聴覚からの入力に触発されたものであったことは興味深いことである。

村上春樹の短編「女のいない男たち」には、「エレベーター音楽」について描かれた箇所がある。そこでは、「エレベーター音楽」を愛する女性（エム）が、音楽が喚起する空間感

²² イーファー・トゥアン『空間の経験 身体から都市へ』[ちくま学芸文庫]山本浩訳、筑摩書房、1993、p.11

覚について話している²³。ここでも、「場所」と結びついている身体性から解放された意識が、音楽と結びついて、拡張された「空間」の感覚を味わう現象について述べられている。そのことが前述の私自身の体験から考えたことと符合し、さらにエムのいう「空間」のイメージが、私の作品に登場する「タイル」を敷き詰めた「無限の空間」²⁴のイメージと符合するため、その一節は、私にとって特に印象深いものとなった。

23

(以下引用)

スペース。

「私がこういう音楽を好きなのはね」とあるときエムは言った。「要するにスペースの問題なの」「スペースの問題？」

「つまりね、こういう音楽を聴いていると、自分が何もない広々とした空間にいるような気がするの。そこはほんとに広々としていて、仕切りというものがないの。壁もなく、天井もない。そしてそこでは私は何も考えなくていい、何も言わなくていい、何もしなくていい。ただそこにいればいいの。ただ目を閉じて、美しいストリングズの響きに身を任せていればいい。頭痛もなければ、冷え性もなければ、生理も排卵期もない。そこではすべてはただひたすら美しく、安らかで、淀むことがない。それ以上のことは何ひとつ求められていない」

(村上春樹「女のいない男たち」『女のいない男たち』(文藝春秋、2014年)所収、pp. 282-283)

²⁴ 本章3-5で言及している。

3-3 「空間」がもたらす精神の力、「場所」がもたらす現実の力（『銀河鉄道の夜』にみる「場所」と「空間」）

宮沢賢治の小説『銀河鉄道の夜』では、冒頭で、主人公のジョバンニの、日常生活において自分のおかれた「場所」における疎外感が描かれる。学校ではほんとうは分かっている質問に答えられず、クラスメイトからは疎外され（親友のカンパネルラだけはジョバンニにとって安心できる存在である）、家計を支えるために働いているが、仕事先の大人たちも冷たい。描かれた星祭のその日には、家に届くはずの牛乳さえも届かなかった。しかし、病気の母親を気遣い、出稼ぎの父親の帰りを信じながら、元気を奮い起こして健気に日々を送っている。

ジョバンニがいつの間にか乗っていた銀河鉄道は「空間」を進んでいく。車窓に現れるものは美しく、しかしどこか夢のように現実感がなく、どれもあっという間に通り過ぎていく。ジョバンニは列車のなかでのいくつかの出会いを通して、「ほんとうの幸い」を実現するために力を尽くして生きることこそが大切だと確信を深めていく。「空間」は、ままならないことも多い現実の「場所」をひと時離れて、理想や理念的なものを見通すことのできる精神状態をもたらしてくれるのだ。

「銀河鉄道の夜」には、「場所」が持っている力についても考えさせてくれる場面がある。検札にやってきた車掌にジョバンニが上着のポケットに入っていた紙きれを渡したとき、「これは三次空間の方からお持ちになったのですか。」²⁵と尋ねられる。それを見た、ジョバンニが乗り合わせた客の一人である鳥捕りは、「おや、こいつは大したものですね。こいつはもう、ほんとうの天上へさえ行ける切符だ。天上どこじゃない、どこでも勝手にあるける通行券です。こいつをお持ちになれば、なるほど、こんな不完全な幻想第四次の銀河鉄道なんか、どこまででも行ける筈でさあ、あなた方大したものですね。」²⁶と言う。ここで「三次空間」はジョバンニがそこからやってきた「場所」の現実空間であり、「完全な幻想第四次」が「空間」に対応する。銀河鉄道の乗客（鳥捕り）にとって、「三次空間」はアクセス不可能な場所であり、そこに肉体を持って存在するジョバンニの秘めている可能性は羨望に値するものなのだ。「場所」をもつ人間は現実を動かす力を持ち、自由に想像や理念の世界である「空間」を旅することもできるのである。

no image	no image	no image	no image	no image
----------	----------	----------	----------	----------

図版3-1

アニメ映画「銀河鉄道の夜」より

²⁵ 宮沢賢治「銀河鉄道の夜」『新編 銀河鉄道の夜』[新潮文庫] 新潮社、1989、p.191

²⁶ 同上、pp.191-192

アニメ映画化された「銀河鉄道の夜」²⁷には、ジョバンニの「場所」をめぐる印象深いシーンがある。それは、銀河鉄道の車窓から小さな家が見え、その前にジョバンニが立っている光景を、列車の中のジョバンニが見つける場面である（図版3－1）²⁸。一緒に乗り合わせた女の子が「わたしね、あの子を知ってるわ」と言うと、ジョバンニが「ぼくも知ってる」と嬉しそうに答える。その前の場面で、ジョバンニはカンパネルラと女の子がふたりで話しているのを、自分だけがそこに入っていけないような疎外感をもって見ていた。その気持ちは、現実の「場所」でジョバンニがいつも感じていたものと同質のものだっただろう。そこで、家の前に立つ自分、つまり自分の「場所」にいる自分の存在を認め、そして他者である女の子にも同じように認められたことで、ジョバンニは自分の居場所について、心からそれを受け入れることのできる心持ちになったのだろう。

²⁷ 「銀河鉄道の夜」宮沢賢治（原作）杉井ギサブロー（監督）ますむら・ひろし（原案）別役実（脚本）細野晴臣（音楽）、日本ヘラルド映画（配給）アスミック・エース（DVD発売）、1985

²⁸ 原作では、「汽車が小さな小屋の前を通過してその前にしょんぼりひとりの子供が立ってこっちを見ているときなどは思わずほうと叫びました。」（宮沢賢治『新編 銀河鉄道の夜』〔新潮文庫〕新潮社、1989、p.207）というくだりがあるだけで、それがジョバンニであるとは書かれていない。また、女の子とのやりとりの描写もない。

3-4 「空間」を表現したインスタレーションの作品群

ここで言及する《c・o・s・m・o・s》シリーズと《in the distance》は、いずれも複数の要素を用い、現実空間のなかに展開させるインスタレーションの作品である。これらの作品を制作した当初、私はまだ「場所」＋「空間」＝「世界」という世界像をもっていなかった。のちにそのように考えるようになって、これらの作品はまさに私の思い描いた「空間」を表現したものであると思い至ることとなった。

3-4-1 《光の柱》



荒殿優花《光の柱》
2011
木、糸、ほか

《c・o・s・m・o・s》シリーズの制作に先立って、《光の柱》という作品を制作した。《黄色のドロ잉》²⁹の制作以後、私にとって黄色は特別な意味をもつ色となっていた。それは私にとって光の色であり、生命を象徴する色であり、生命にエネルギーを与える色でもある。《光の柱》は、そうしたエネルギー³⁰をかたちにしようと試みた作品である。

²⁹ 第二章2-3で言及している。

³⁰ 藤沢令夫は『ギリシア哲学と現代—世界観のありかた—』（岩波書店、1980）において、ハイゼンベルクが「エネルギー」の観念について「すべての素粒子、原子、したがってすべての物体が形づくられるいちばんもののものであり、動くものであり、物質や熱や光にトランスフォームされうるものであり、かくて世界におけるすべての運動変化の原因と呼ばれうるものである。」（p.131）と考えていることと、この観念がプラトンのいう「プシューケー」に対応するものであることを指摘している（p.131）。私が《光の柱》で表そうとしたものもこれらと同質のものであるように思う。

ひとりの人間の存在、あるいはひとつの文明の姿。

あらゆる生命を支えるエネルギーの流れをかたちにしてみようと制作した作品。

「生きもの」はすべて、混沌としたエネルギーの渦巻く「ディオニュソスの」な状態とある方向性を持ってエネルギーを働かせる理性的な「アポロンの」な状態とを併せ持ち、その循環のなかに生きている、という考えをかたちにした。

人間の身体も、生も死も、ひとつの混沌である。

混沌のなかから理性的なものを導き出し、それによる成果を打ち立て、そして再び混沌へと還っていく。

生命のエネルギー自体は目に見えないものだが、黄色い「光」のイメージによってそれを可視化しようと試みた。

（荒殿優花「《光の柱》について」〔制作当時のテキスト〕）

《光の柱》は、その後制作した作品《c・o・s・m・o・s II》や《in the distance》に登場する。

3-4-2 《c・o・s・m・o・s》シリーズ



荒殿優花《c・o・s・m・o・s I》

2011

鉄、木、真鍮

サイズ可変

作品は鉄の「ベッド」とその上の筒状に丸めた真鍮板で表した「眠る人」、木製の「舟」とを配置した全体から成っている。

「ベッド」はあえていかにも「ベッド」というような形態を避け、ベッドとも家や墓のような建造物ともとれるような曖昧さをもった造形とした。「ベッド」の型はさまざまであり、このことは人がもっている社会的な属性の多様性を表現している。しかし同時に「ベッド」はすべて鉄という同一の素材からつくっており、その素材の特性上、どれも錆びていずれは朽ちていく途上にある。このことが、誰にでも訪れる

「死」を微かに暗示している。そして、直前に制作した「光の柱」から、人間の存在を「光」としてとらえる考え方を引きついで、「ベッド」の上の黄色い光を放つ真鍮に「眠る人」のイメージを託した。その丸めかたによってひとつひとつが全く同一ではないが、同じ素材、同じ方法でつくられており、生きていることの普遍性を表している。

眠っているとき、人は生命として最も無垢な状態にあるのではないだろうか。「眠り」の状態は「死」を連想させる。しかしそれは生命の死ではなく、「社会的なもの」つまり、個々人を隔てる様々な属性の違いや関係性のありかたの消滅であると捉えてみるができると考えたのである（「関係」は人と人があるやりかたで結びつけることによって、逆説的に断絶を生んでいることがある）。そのとき、生命としての個々の人間の対等さと、同じ地球の上に生まれ育まれ死んでいくもの同士としてのつながりを感じることができるのではないだろうか。

「ベッド」は単体でも作品として成立するように制作しており、実際にひとつの「ベッド」だけを展示したこともある。その「ベッド」を複数配置し、そのあいだをつなぐように「舟」を置いた。「舟」は木材から掘り出したもので、磨くことにより淡く黄色い光を発している。「舟」には「つなぐもの」「護るもの」「容れるもの」「動くもの」などのメタファーを読み込んでいる。これらの複数の要素をひとつの空間のなかに配置することにより、生命の存在を受け容れ、それぞれの存在の間をつないでいる空間への意識を喚起しようとした。

《c・o・s・m・o・s I》というタイトルのなかで、文字と文字の間に点を打っているのは、作品の「ベッド」とその間をつなぐように置いた「舟」という構造を、タイトルの中にも視覚化して表すためである。

（荒殿優花「《c・o・s・m・o・s I》について」〔制作当時のテキスト〕）

この作品に登場する真鍮板を丸めた筒状の「眠る人」はこの直前に制作した前述の《光の柱》のイメージを受け継いでいる。そして、木材の「舟」は、《黄色のドロ잉》に描いた「小さいもの」の持っていた意味合いを一部引き継いでいる。この作品を制作した時、

私は現実空間を人と人のあいだをつなぐメディウムのように捉えている。そして、人を含めた現実空間の全体を、ひとつの有機的なかたまりとして捉えている。



荒殿優花《c・o・s・m・o・s II》

2011

糸、真鍮、ほか

サイズ可変

続いて制作した《c・o・s・m・o・s II》は、同じテーマを、より抽象的に表現した作品である。《c・o・s・m・o・s I》は人間が生きることについての作品だったが、抽象度が上がり、人間以外の生命も視野に入れた作品となった。

《c・o・s・m・o・s I》に引き続いて、生命の存在と空間をテーマとした作品である。

《c・o・s・m・o・s I》の「ベッド」や「舟」のように具体的な事物を表現せず、以前に制作していた「光の柱」と真鍮で制作した「点」という抽象性の高い要素によって構成した。生命の存在をエネルギーの流れとして捉えた「光の柱」のアイディアを発展させ、複数の「光の柱」をひとつながりのものとして提示することにより、「すべてはつながっている」という考えを視覚化している。真鍮製の「点」は、円盤の中央に棒が刺さった独楽のようなかたちをしている。すべての「点」はこの同じ構造を持っているが、置かれる方向と光の加減によって、さらにはそれを見る人の移動によって、変化した表情を見せる。「点」を敷き詰めた様子は、波や風で変化し、絶えず新しいきらめきをみせる海面にも似ている。わたしたちの存在を受け止めている空間を均一に満たしている何か、どんな存在に対しても分け隔てなく、常にそこにある希望のようなもののイメージをこれらの「点」に託し、「光の柱」のあいだに配置した。

(荒殿優花「《c・o・s・m・o・s II》について」〔制作当時のテキスト〕)

《c・o・s・m・o・s I》における「舟」と同様、《c・o・s・m・o・s II》においては、真鍮製の「点」が《黄色のドロ잉》の「小さいもの」と通底する要素となっている。《c・o・s・m・o・s I》に登場させた「ベッド」や「舟」という具体的な文明の産物を登場させないことにより、作品の世界を人間の言語が誕生する以前の状態に設定している。

3.11の東日本大震災とそれを引き金とした福島第一原子力発電所事故は、自分たちの居場所が地球というそれ自体が生きて動いている大きな有機体であることを改めて意識させた。そして、人間を含めすべての存在はその地球から生まれたもの同士であること、それにもかかわらず、それぞれが異なる立場に置かれ、安泰なものと窮状にあるものとの分離が衝撃的なかたちで浮き彫りとなった。《c・o・s・m・o・s I》と《c・o・s・m・o・s II》の二つの作品で表現しようとしたのは、すべての存在は世界という一つの有機体のなかでつながりあっているという考えであった。

3-4-3 《in the distance》



荒殿優花 《in the distance》
2012
ミクストメディア
サイズ可変

《in the distance》は、それまでに制作した《c・o・s・m・o・s II》や《黄色のドローイング》からの引用を含み、また、それらの後、かつ《in the distance》以前の、「いま・ここ」と「遠く」の次元の融合、あるいは「人間」と「動物」の次元の融合を試みた作品群の世界³¹と、「宇宙」の次元を、互いに織り込まれ、重なり合うようにして提示したインスタレーションである。

「宇宙」の次元は、宇宙に膨大に存在している銀河のかたちを象ったものを点在させることで表現している。楕円銀河、渦巻銀河、長方形銀河など、銀河の形態は多岐に渡る。そのなかのひとつは、私たちの地球が属する銀河系（棒渦巻銀河の形態と考えられている）を表している。つまり、インスタレーションの全体からするとほんの小さなひとつの要素であるこの銀河系のなかに、私たちは含まれていることになる。

³¹ これらについては、第四章4-3で言及している。

このインスタレーションにおいては、象が銀河のひとつと同じくらいの大きさであったり、その象よりもはるかに大きなモモンガがいたり、そのモモンガの尻尾の上に人間がひとり横たわっていたりと、スケールを様々に変化させている。インスタレーションのなかの銀河系を見て、そのなかのどこかに私たち人間が存在していることを思う時、私は自分の存在を見ることもできないほど小さなものとして感じる。象に目を移すと、その大きさからイメージされる人間の大きさは数センチほどになる。モモンガの尻尾の上の人間はそれよりもさらに大きい。それぞれの次元を行き来するなかで、人間である自分が小さくなったり大きくなったりするような不思議な変容の感覚が喚起される。

《c・o・s・m・o・s II》で初めて登場した「点」のもつ意味合いは、《in the distance》のインスタレーションを織りなす個々の要素の間につながりをもたらし、全体をまとめあげる役割を果たしている。また、どちらかという乾いた素材感をもつテラコッタで制作した要素がインスタレーションの大半を占めるなかで、糸で制作した「光の柱」と真鍮製の「点」が潤いをもたらし要素となった。

私たちは世界の内部に含まれた存在であり、外部の視点からひとつのオブジェを見るような仕方ではこの世界を把握することができない。インスタレーションというかたちをとることで、作品のなかに自分たち自身の居場所を表現することができたことは、この作品を制作しての自分にとっての発見であり、ひとつの達成であった。

（荒殿優花「《in the distance》について」〔制作当時のテキストより抜粋〕）

作品のなかに自らの居場所を表現し得た点、そのために複数のものの関係性において成立させるという作品の形式が必然的であることを確認できた点において、ひとつの基準となる作品である。

3-5 タイルのモチーフ



荒殿優花《Rondo》

2009年

ミクストメディア（鉄、塗料、ポリカラー、樹脂製小ねじ、樹脂製六角ナット）

w2000 × d2000 × h550 (mm)

第20回金沢現代彫刻展（金沢駅地下もてなしドーム）

タイルは、理論的には無限に敷き詰めることが可能であることから、無限の「空間」を示唆するモチーフである。「無限」は人間が決して実際に体験することができない、究極的に抽象的な概念であり、タイルを敷き詰めた空間³²は、私の考える「空間」をもっとも単純なかたちで表現するものだ。

タイルに対する私の関心は、2009年に制作した作品《Rondo》を金沢駅の地下の空間（「もてなしドーム」）に展示した時以来のものだと記憶している。

《Rondo》は透明の素材を生かして制作した円環状の作品だ。互いに、つかず離れずのリズミカルな軌跡を描く二本の線と、その間に現れるかたちを表現している。

展示場所の床面には、オレンジの正方形のタイルと、それをちょうど二枚合わせた形のベージュの長方形のタイルとが規則的に敷き詰められていた。偶然のことだったが、この場所のタイルの色と作品の色が調和した。展示した光景は、抽象的な無限の空間に天使³³が舞い降りた情景のように感じられた。この時、私は「タイルを敷き詰めたようなどこまでも続く無機的な空間に生命のような有機的な存在が現れる光景」というモチーフの可能性を心に留めることとなった。しばらくの間、その考えをなかなか作品のかたちで具現化することができずにいたが、その考えが種となり、約一年後、当初のイメージからは少しはなれたところで、第二章（2-2-1）で言及した作品《夜／景》の構想に結びついたのだった。

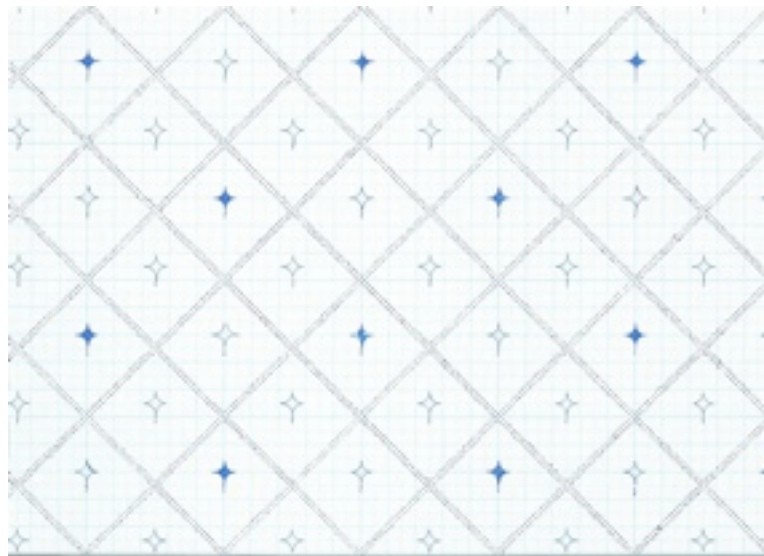
³² タイルは平面的なものであり、「タイルを敷き詰めた空間」というのは語義矛盾の可能性がある。しかし、私はタイルを敷き詰めた様子を思い描くとき、それを観念的な二次元のものとしてではなく、自分自身がそれと一緒に存在し得るような状況にあるものとして、つまり三次元の世界に現れたものとして思い描いている。そこでこのような表現となった。

³³ 特定の宗教的な意味合いを帯びた存在ではなく、この世界に、この世界の外側からの視点をもたらすような可能性を秘めた、ある存在のこと。

タイルを敷き詰めた空間の無限の拡張を可能にしているのは、幾何学的な規則性である。

「無限」は、限られた知覚力と運動能力をもち、しかも命に限りのある人間にとって、完全に把握することができない次元を意味している。そのせいか、人間の知を超越したものを表現するために、幾何学的な連続模様は数多く用いられてきた。偶像崇拝を禁じるイスラム教の宗教建築にめぐらされた幾何学的なタイル模様は、その最たる例のひとつだ。

私自身も、人間が知覚することのできる世界の向こうがわに何かがあるのだろうかという問題意識から、実験的にドローイングを描いたことがあり、それは次の図版のようなものになった。

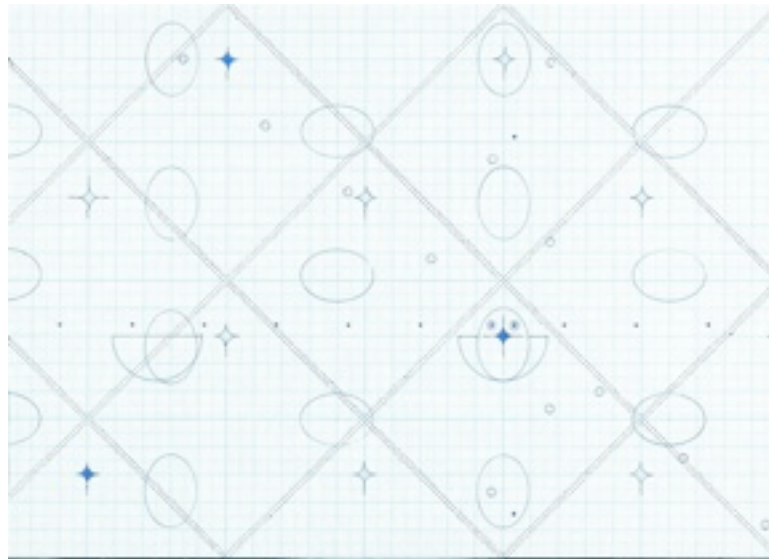


荒殿優花《実験的ドローイングー1》
2014年12月
方眼紙にペン
w280 × h200 (mm)

発端は、ある時、次のように考えたことである。—人間は「時間」と「空間」のセットを前提として世界を認識している。しかし、世界の側に「時間」や「空間」はないのではないか。人間が時間に沿って世界を展開させて空間を生み出しているのではないか。人間に見える世界は、実体的なものではなく、人間の認識が作りだした、世界のひとつヴァージョンである。人間が生まれて生きて死ぬことも、認識行為という現象なのではないか—

人間の知覚のフィルタを通していない世界を、本来分節されていないもの、区切られていない、どこまでもつづいているものであると仮定して描いたのが《実験的ドローイングー1》である。それは調和した、完結した、永遠の世界であり、均質な、事物の生成の潜在性を秘めた場としてイメージされた。そして、それを視覚化しようとした時、直感的にこのように幾何学的な要素を用いた。幾何学的な要素は、「直線」「曲線」「点」「円」「三角形」「球」「円錐」「正四面体」などの言葉で誰にでも通じる仕方で言い表すことができる。個別具体的なものが絶えず言語の網の目を通り抜けてしまうことを考えれば、言語で捉

えることのできるそれらの要素は、個別具体性のない普遍的なものを表現するのに適している。



荒殿優花《実験的ドローイング2》
2014年12月
方眼紙にペン
w280 × h200 (mm)

《実験的ドローイング2》は「世界のなかに散らばっているいろいろな要素が、ある時、ある仕方で集まり、構造が生じて、それが生命になる」という仮説に基づいた「生命の誕生」を描いたものだ。このドローイングのなかのすべての要素はそれぞれの規則性をもって並んでいるが、それらがある一箇所で絶妙に組み合わせさり、鳥のような生き物の姿が現れている。ただし、このドローイングの仮説では構造＝生命ということになる³⁴が、やはり構造

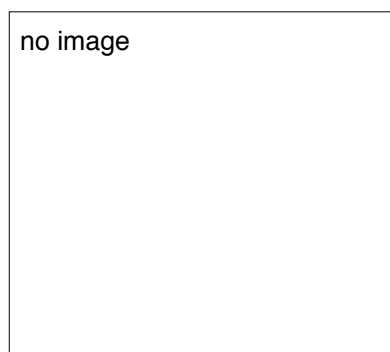
³⁴ 藤沢令夫『ギリシア哲学と現代—世界観のありかた—』を参照すると、このような考えは、哲学の歴史のなかではプラトンが批判したところの「自然主義的な無神論」（p.128）というものに合致するようだ。以下にこのことについて説明されている箇所を引用する。「と申しますのは、その箇所でプラトンが対決している自然主義的な無神論とはどういう思想かということ、自然・万有の最も基礎にあるのは「およそプシューケーというものをまったくもたない」（ $\pi\alpha\nu\tau\epsilon\lambda\omega\varsigma\delta\upsilon\tau\omega\nu\alpha\psi\acute{\upsilon}\chi\omega\nu$, 889 B）ところの、火・水・土・空気などの物質であって、そういう要素的物質の偶然的な結合によって、あとから生物が生じ、全宇宙が生じ、さらにそれに伴っていろいろな価値的なものが生じたのだ、と主張する立場だからです。」（p.128）また、このような思想は、「センスレス（無感覚）でありヴァリューレス（没価値）でありパーパスレス（無目的）であるような無生命の物質を世界の基礎に置く、はじめに述べた近代自然科学の根本想定と完全に合致するもの」（p.129）であるとも指摘されている。プラトンは、「プシューケー」（「自分で自分を動かすもの」と定義されることによって、万有全体・宇宙全体の動きの根源とみなされる」（p.127））こそが物質よりも先にあると考えた。

本章3-4-1で言及した私自身の作品である《光の柱》は、前述の通りプラトンの「プシューケー」の概念と同質のものを表現している。プラトンの思想に沿って考えると、《実験的ドローイング2》のような現象が起こる前に、《光の柱》が表現しているようなエネルギーが存在しているということになる。

はそれだけで生命になるのではなく、そこになにかが関与してはじめて生命となるように思える。生命の出現の謎は解けていない。

タイルのモチーフによってつくられる空間は、私自身の「空間」への憧れを表現するひとつの極である。しかし、それは具体的な生命を欠いた空虚な空間でもある。純粹でニュートラルな、あらゆる「出現」の可能性を潜在させた「場」ではあるが、そのみでは、貧しい空間であるとも言えるのである。

図版3-2³⁵は、タイルを敷き詰めてつくられる平面図形の一種、ペンローズ・タイルである。これは永遠性や無限性を感じさせる一方、そこにはやはり有機的な生命の兆しのようなものはない。タイル的空間は、無機的なのだ。



図版3-2
ペンローズ・タイルの一種

タイルはまた、絵画における線遠近法（透視図法）と親和性の高いモチーフでもある。そして、透視図法的な空間とは、エルヴィン・パノフスキーが明らかにしている³⁶通り、作図によって求められる、抽象的な空間なのである。遠近法の要となる消失点は無限の彼方を表すものとして設定される。それは、二本の平行線が交わる点という、現実には存在しない点なのだ。

³⁵ マーチン・ガードナー 『ペンローズ・タイルと数学パズル』一松信訳、丸善株式会社、1992、p. 18

³⁶ エルヴィン・パノフスキー 『〈象徴形式〉としての遠近法』〔ちくま学芸文庫〕木田元（監訳）川戸れい子・上村清雄（訳）、筑摩書房、2009

3-6 自身の作品世界における「場所」

先に、過去の自作品のなかで、想像力を働かせて「空間」を表現したインスタレーション作品を挙げた³⁷。それらの作品には「場所」に関する考えも反映しているが、そこに現れたのは理念としての「場所」であった。それでは、私自身の過去の自作のなかに、直接的な現実としての「場所」を見出すことは可能だろうか。これには三つの答えがある。

第一は、私が制作したすべての作品に当てはまる答えだ。作品は物理的なものに働きかけをして出来上がるものであるから、どれも、私がその時々「場所」で身体を動かして取り組んだ痕跡の集合体である。その意味では、すべての作品は過去の私の「場所」の記憶を蘇らせるタイムマシンのようでもある。

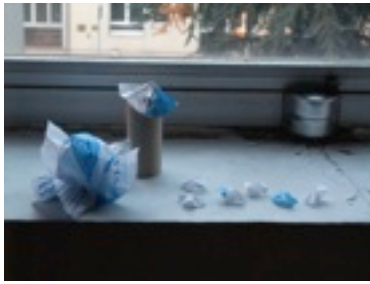
第二の答えは、空間に存在する全ての作品に当てはまる。立体の作品は、私たちの身体と同じしかたで、三次元の空間に存在する。作品がひとの眼に触れる時、作品はそのひとの「場所」を共有することになる。「銀河鉄道の夜」の鳥捕りの言葉を踏まえて考察したこと³⁸を考え合わせると、そのような作品を制作することは、概念や理念といった「空間」の次元のものを「場所」の次元に移動させてくることで、私たちの現実の生活に対する実体的なちからを伴う働きかけを試みることであると言える。

絵画作品もまた、物質によってつくられ、空間に実在する「もの」であることは現代の美術家に共有された認識であるが、絵画の空間が、現実の空間と異なったイリュージョン的なもうひとつの空間を提示する場合、絵画自体の存在は「場所」にありながら、描かれた内容は「空間」のほうへと絶えず向かっているように感じられる。ちなみに、自作《c・o・s・m・o・s》シリーズや《in the distance》など、立体作品でありながら、その存在する「場所」とオーバーラップして拡がる「空間」を表現するインスタレーションの作品群は、「場所」と「空間」を併せ持っている。すなわち、立体作品でありながら、もうひとつの次元を表現する絵画的な性質を備えてもいるといえる。

第三の答えは、「その時、そこにいて生きていた私」を思い出させる作品の存在である。例えば、2011年の仏・ナンシーへの短期留学の際、風邪が悪化して外出不能となり、部屋で有り合わせの材料を使ってつくった作品がある。パンの入っていた紙袋と、トイレットペーパーの芯を利用した。このような制作物には、これといった意味もなく、名前もついていない。しかしだからこそ、「空間」を伴わず、結果として純粋な「場所」の作品となったのである。

³⁷ 本章3-4で言及している。

³⁸ 本章3-3で言及している。



荒殿優花《タイトルなし（パンの袋とトイレトペーパーの芯による制作物）》

2011

パンの袋、トイレトペーパーの芯

《光の箱》という作品もまた、「場所」の作品である。これは、お菓子や日用品のパッケージの箱を利用して制作している。箱を切り開き、内側の無地の面に着色をし、四隅に切り込みを入れた箱のかたちを作り直す。着色をした面が内側に、もともとのパッケージのデザインが外側に見える。自然光の下に置き、箱の切り込み部分から光が差し込む様子を楽しむ作品である。この作品もまた、日常の生活から得た素材を利用したことで、「場所」における自らの生活の存在を意識させる。また、その場所、その時の「光」と共演し、その時限りの表情を見せ続ける作品であることも「場所」の作品たる所以である。これらの作品に日常の生活から出てくる材料を用いたのは、彫刻はアトリエのなかで特別な材料を使って制作するものに限る必要はなく、どんな物質にも彫刻の素材となる可能性があると考えたからであった。

「日常のありふれたものから出発すること」は私にとって重要なテーマのひとつである。そのことによって、どんな時も制作のきっかけをつかむことができるようになり、どんな場所もアトリエになる。

（荒殿優花「《タイトルなし（パンの袋とトイレトペーパーの芯による制作物）》について」〔制作当時のテキスト〕）

私には、物事が分断された状況に気付いたら、それらを統合したいという根源的な欲求があるようだ。この素材に関する考え方も、元をたどればその欲求に導かれたものである。ものを、作品になるのにふさわしい素材とそうでない素材に分けることには疑問を感じていたし、いつ、どんな状況でも作品をつくることのできる自分でありたいと考えていた。



荒殿優花 《光の箱》
2011
消耗品のパッケージ



荒殿優花
《光の箱（北海道バージョン）》
2011
消耗品のパッケージ
（占冠地域交流館にて展示）



荒殿優花
《光の箱（ナンシーバージョン）》
2011
消耗品のパッケージ

これらは、想像力や思考力によって「世界」のありかたを探ろうという「空間」的アプローチの筋道に載らない作品である。「世界」＝「空間」＋「場所」として、これら「場所」そのものを提示する作品があってはじめて、私の「世界」の地図はほんとうに完成すると言えるのではないだろうか。作品に表現するものと、「場所」を生きる私たちの生身の生活とがどのように接点を持ち得るかということについては、模索し続けていく必要があると考えている。

3-7 博士審査展提出作品《葉と光》

《葉と光》は「場所」を象徴する一枚の葉と、「空間」を象徴するタイル張りの部屋をめぐって展開する3点組の作品である。この作品はまた、「美術作品を制作するとはどういうことか」という問いをめぐるものでもある。



荒殿優花《葉と光》（3点組の1点）

2015

ミクストメディア（葉のフロッタージュ、木材、アクリル板、塗料）

美術はつくるということ、描くということと深く関係している。人間は感覚をとおして自分の外の世界と関わりをもち、そのことによって自分の輪郭を知る。つくることや描くことは、世界のなかの自分の存在を確かめることにもつながっている。人間が外の世界を知覚する時に大きなはたらきをしているのが視覚であり、視覚がその知覚作用を発揮できるのは、光があるからにほかならない。

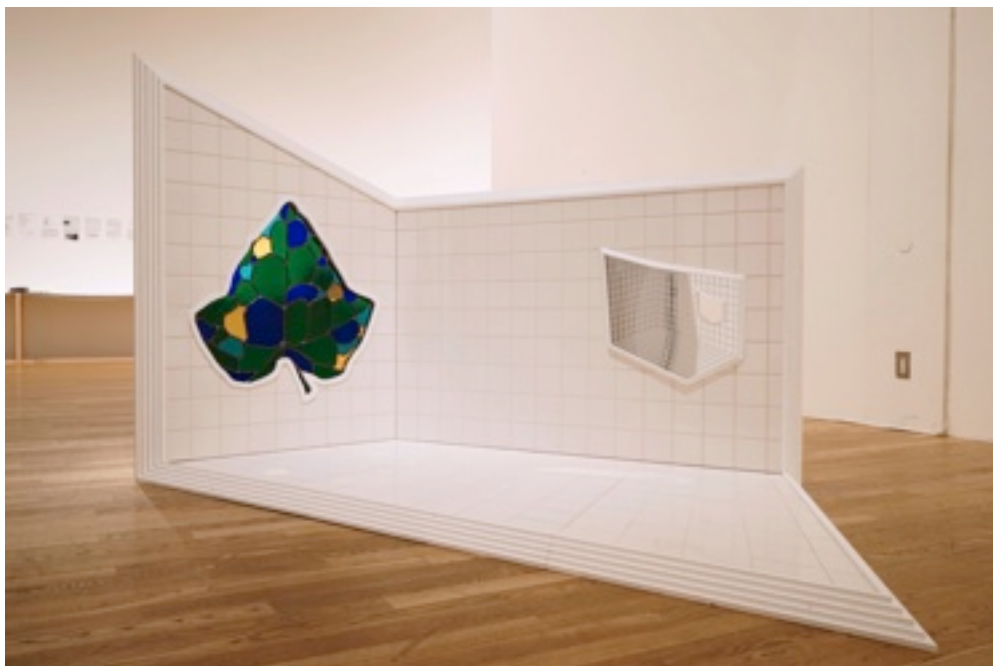
作品を制作するとき、作品を鑑賞するとき、視覚の働きが重要であり、光が欠かせない役割を担っている。「光景」という言葉は目の前に広がる情景を意味する言葉であり、この語に「光」の文字が含まれることが、私にはとても理にかなっているように感じられる。

光がものをよく見えるようにする助けとなることから、光は純粹に視覚がものをとらえる現象に関与するだけではなく、精神的なものに関しても光の比喩が用いられることがある。美術は、その制作においても、鑑賞においても、視覚で捉えることのできるものを介して、精神的なものに到達しようとする。言い換えれば、物理的な光を介して、視覚では見ることのできない精神的な光をもつかもうとすることだ。

作品に出てくる葉のイメージは、芸大の庭で拾った一枚の葉の上に紙を置き、鉛筆で葉の形態を写し取ったフロッタージュをもとにしている。ほかならぬこの一枚の葉は、世界に一度限り存在して、消えていった。存在し、やがて失われていくものの痕跡を残そうとする欲求は、美術の作品がつくられる根源的な動機のひとつであるように思える。

また、自然物である葉は、人間にはつくることのできないものである。美術とは第一につくる活動であるが、それだからこそ、逆説的に人間にはつukれないもののほうへと常に引き寄せられている。古代の洞窟に描かれた牛は、狩りの成功を願う呪術的な祈りが込められたものと言われる。牛は人間にはつukることができない。人間の作為ではどうにもならない存在だからこそ、人間は精神的な力を集中させ、それが現実を動かすことを期待するという超自然的なアプローチに賭けることとなる。また、ヴィレンドルフのヴィーナスや日本の土偶など、掌に載るサイズの女性像は妊婦のように腹部が膨らんだものが多く、多産や豊穡への願いを込めたものであると言われる。それらもやはり、人間だけの力では手に入らないものへの祈りを込めたものである。

三点組のうち、最も大きな、部屋の一画のような造形物は、私にとって「空間」の象徴であるタイルを敷き詰めている³⁹。正面の壁と左の壁に貼られたタイルは水平・垂直のグリッドを成している。つまり、私たちが現実の日常生活において台所や浴室といったタイル張りの空間で目にするのと変わらないものだ。これに対し部屋の床にあたる面は、正方形のタイルを敷き詰めた床を透視図法で表した時のようにパースがついている。



³⁹ タイルの形象については、第三章の3-5で言及している。



荒殿優花《葉と光》（3点組の1点）
2015
ミクストメディア（ガラス、アクリル板、タイル、木材、塗料）

エルヴィン・パノフスキーは『〈象徴形式〉としての遠近法』のなかで、幾何学的な作図による遠近法について「完全に合理的な空間、すなわち無限で連続的で等質的な空間の形成」⁴⁰を目指すものとし、そのような空間の構造は「精神生理学的空間の構造とは正反対」⁴¹であると述べている。さらに、遠近法の幾何学的空間に現れるすべての要素は「関数的存在であって、実体的存在ではない」のであり、すなわち「空虚」であると指摘している⁴²。透視図法は、人間の発明したひとつの「空間」的なものの見方を体現するものである。

遠近法は、二次元の平面のなかに三次元空間のイメージを立ち上げる手段であり、絵画の歴史と関係が深い。この作品の周囲には階段状の縁取りが施されているが、これは絵画の額縁を意識したものだ。それによって、絵画的な空間が現実空間に立体化されて現れ、「空間」から「場所」への「出現」の契機をはらんだ作品でもある。

この作品の正面右側の壁にとりつけられているのは、この作品の全体の形状（ただし床のタイルのパースはつけていない状態）を三次元モデリングソフトウェアに入力し、それを任意の角度から見た図を書き出し、アクリル製のマジックミラーに、レーザーカッターの「彫刻」機能を用いて刻んだものである。マジックミラーは光の加減により、ミラーのこちら側が明るければこちら側が映り、向こうがわの方が明るければ向こうがわが透けて見える。こ

⁴⁰ エルヴィン・パノフスキー『〈象徴形式〉としての遠近法』〔ちくま学芸文庫〕木田元（監訳）川戸れい子・上村清雄（訳）、筑摩書房、2009、p.11

⁴¹ 同上、p.11

⁴² 同上、p.12

れにより、コンピュータ上で作図された「空間」と、この作品が置かれ鑑賞者が存在している「場所」がオーバーラップすることになる。このマジックミラー自体は作品の壁に穿たれた窓にはめられているが、マジックミラー自体にもさらに窓が穿たれ、その窓は現実空間へとつながっている。

つまり、この作品は、現実空間、絵画の空間、コンピュータの画面上に生成される仮想空間、鏡に映る虚像の空間といった、複数の原理に支配された空間が複合された状況を呈している⁴³。

正面左側の壁には、葉のフロッタージュをもとにしたステンドグラスを嵌め込んである。青・緑・黄色を用いたステンドグラスと、白いタイルの組み合わせは、2011年の11月に訪問したアンリ・マティスによるロザリオ礼拝堂への私の憧れを反映している。

⁴³ 私のこの作品は、高松次郎の作品《遠近法の椅子とテーブル》（1966年）を想起させるところがある。そこで、私の作品との比較のために、高松次郎の《遠近法の椅子とテーブル》に関する考察を以下に記す。

遠近法では全ての直線が消失点に収斂していくように描かれる。二本の平行な線は、現実の世界では交わることがないが、絵画空間のなかでは消失点で交わることになる。そこで、遠近法によって描かれた絵画空間のなかでは、ものは実形とは違うかたちで描かれる。その変形は、椅子やテーブルのように、平行な線を具えたモチーフにおいて顕著である。高松次郎の《遠近法の椅子とテーブル》は、遠近法（一点透視図法）で2次元平面に描かれた椅子とテーブルの変形した姿を、そのまま立体化した作品である。

私はこの作品を2度の展覧会で観た。「高松次郎―思考の宇宙」展（府中市美術館、2004年6月26日～8月15日）と、「高松次郎ミステリーズ」展（東京国立近代美術館、2014年12月2日～2015年3月1日）である。

高松次郎の《遠近法の椅子とテーブル》は、奥行き方向に向かって高さが増すように制作されている。遠近法による絵画空間では、より遠くの方がより高い位置に描かれるので、絵画空間に投影されたものを現実に戻した場合、地面に平行なはずの面が傾斜して現れるのはもっともなことだ。そこでは、三次元の現実が存在する物体が遠近法で二次元に投影され（①）、それが再び三次元に戻される（②）というプロセスが矛盾なく行われている。②の操作にともなう、時間が巻き戻されたような感覚が生じるが、椅子と机のモチーフが巻き戻されてすっかり元通りになるのではなく、歪んではきだされるという奇妙な状況にたどり着いている。その奇妙さは、遠近法のシステムが虚構であることに由来する。しかし、前述の①と②のプロセスは矛盾なく整合性をもって行われている。つまり、《遠近法の椅子とテーブル》という作品を構成する諸要素は、ひとつの原理によって貫かれているといえる。

no image

ロザリオ礼拝堂外観⁴⁴

(筆者撮影 2011年)

マティスは、この礼拝堂について「冬の午前11時がベスト」と言っている。午後2時、ステンドグラスをとおして射し込む光は、説教台のうしろの床と、白いタイルに描かれた聖ドミニクに、青と緑の綾模様をつくっていた（ステンドグラスの配色から考えると、黄色のかげもかすかにあったかもしれない。はっきり憶えているのは青と緑）。光は刻々と動いて、2時半をまわるところには消えてしまう。最後の光が射しているとき、光の正面に立ってみると、ステンドグラスと光が出合っているあたりが、靄がかかったような、不思議な光に包まれていた。

(荒殿優花 当時のメモより)

ステンドグラスを通して降り注ぐ光や、光を透過させているガラスの色は、神秘的な感覚をもたらしたが、クリスチャンではない私が感じていたのは宗教的な感覚からくる神秘性ではなく、ステンドグラスをとおして注ぐ光が刻々と変化していくこと、なおかつ、その光の変化が永遠に繰り返されるものであるように思えることからきていたように思う。

ステンドグラスを通した光が室内の床や壁に降り注ぐのは、日中の限られた時間だけだ。その光は同じところに留まらず、太陽の移動とともに、変化していく。その光の変化とともに、今日という一日が刻々と過ぎていくことを感じる。自分にとっても、同じ一瞬は二度と来ないことを感じる。私は、光が消えるまで、ここにいて光の変化を見届けたいと強く思った。しかし、一日の光の変化を見届けることができたとしても、その次の日、一年後のその日、百年後のその日にも繰り返される光の変化を見届けることはできない。このことを踏まえると、神秘の感覚は時間の流れと、人間の命の限界ということと関係があるのではないだろうか。人間の命の限界を超えて繰り返される一日は、私の定義する「空間」の次元に属する。

⁴⁴ ロザリオ礼拝堂内部の写真撮影は禁止されている。

今回は大学美術館の室内での展示となったが、次は変化する自然光のもとにおいて見てみたいと考えている。



荒殿優花《葉と光》（3点組の1点）
2015
毛糸

三点組のひとつであるこの作品は、葉のステンドグラスの図案をもとにし、毛糸を一本一本土台に植え付ける手法で制作したものだ。これは、新印象派の点描やモザイクと同じ原理でイメージを立ち上げる作品である。毛糸という、葉とは無関係の物質でありながら、その集合が葉のイメージをもたらすこと。そこに葉はないのに、葉を想起させるという、美術の基本的な魔法についての作品でもある。ステンドグラスが透過光を見せるのに対し、この作品は反射光によって見られるものである。新印象派の点描では、絵具に当たって反射する光が人間の目のなかで混合されるため、透明感のある色彩の表現が可能になったと言われる。これら二種類の光がどのように見えるかも興味ある点である。

タイル張りの部屋の一画のような造形物は、木材による構造を基盤としているが、裏側をあえて隠さないように制作した。作品のなかで、見せることを意識してつくった部分は概念や理念を反映する「空間」の次元に属する。それに対し、作品が私たちの身体が存在するのと同じ三次元空間に実在する「もの」であることや、長時間の肉体労働の成果であることなど、物質的な「場所」の基盤をもっていることもまた事実である。作品が、私にとっての世界の姿を捉えようとするものであるならば、作品自体にそなわった「場所」と「空間」の両方に見えるようにすることがよりリアルであると判断した。この作品を観たひとから、舞台装置を連想するという感想を複数聞いた。舞台装置が虚構の世界を支える現実であるように、作品も、作品の世界を支える現実の物質である。そうであるからこそ、鑑賞するひとの生きている「場所」に対して、直接に働きかける力をもつのである。



荒殿優花 博士審査展における展示風景

第四章 「異なるもの」の（再）統合

4-1 分離を無化すること

これまでの制作を振り返ってみると、なにかとなにかを結びつけることで新たな次元を開こうとする欲求が私の制作活動の推進力の大きな部分をなしてきたことに気づかされる。それは「いま・ここ」と「遠く」の結びつきであったり、「人間」と「動物」の結びつきであったり、「動物」と「植物」の結びつきであったりする。これらの制作の根底には、地球上のどんなものも、地球というひとつの星がもつ物質から派生したものであり、もとはひとつであるという考えがある。「異なるもの」を結びつけるということは、派生して別々のものとなった状態から、より根源的な状態へと遡ろうとすることを意味するように思える。

ところで、「遡る」という語には、過去から未来へと流れる直線的な時間観が含まれる。しかし「もとはひとつである」と言うとき、私は同時に「現在もほんとうはひとつである」とも考えている。もしかすると、時間の前後という概念も、人間に特有の世界の捉え方に過ぎないのかもしれない。美術作品を制作することは、日常的な思考の枠組みがもたらす時間的な差異や序列の認識を無化し、直観的な表現を可能にする。



荒殿優花《レモン星》
2013
ガラス
w450 × d120 × h120 (mm)

自作《レモン星》⁴⁵は惑星である地球のもつエネルギーと、そのエネルギーを分けもって生まれた人間の存在について考えながら制作した。レモンには凝縮したエネルギー体のような

⁴⁵ 塑造で制作したものを耐火石膏で型取りし、ガラスを流し込む「パート・ド・ヴェール」の技法で制作した。

なものをイメージさせるなにかがある⁴⁶。黄色は私にとって光の色であり、生命エネルギーをイメージさせる色でもある⁴⁷。そこで、レモンを惑星に見立て、その惑星のエネルギーから生まれたヒトとともに表現した。この作品において、ヒトが垂直に立っているようにも、あるいは地面に寝ているようにもつくらず、惑星から突き出したようにつくったのは、この作品を観るひとの視点が「レモン星」を離れた宇宙からの視点となるように設定しているからだ。



荒殿優花《遠くのスフィンクス》
2012
テラコッタ
w120 × d373 × h130 (mm)

自作《遠くのスフィンクス》は、「いま・ここ」と「遠く」をひとつの彫刻のなかに結びつける試みであった。彫刻はいま・この現実空間で作り出し、いま・ここに存在するものだ。そのなかでも粘土による塑像は、作品に手で触れながら、作品と自分との距離が0（ゼロ）の状態で作る。そのようにしてつくる彫刻によって「遠く」を表現することができれば、「いま・ここ」と「遠く」をひとつに結合させることができる。「いま・ここ」の自分が、「遠く」を観想することで心的空間を拓けることが可能になる。

《遠くのスフィンクス》はエジプトの「ギザの大スフィンクス」をモチーフとした。日本に生きる私にとって、エジプトは地理的に遠い。さらに、それが建造されたのは遥か遠くの時代であり、時間的な遠さをも含む存在だ。

どうすれば遠くにあるものを、その印象を損なわずに、いま・ここに存在させることができるだろうか。

⁴⁶ ヨーゼフ・ボイスがレモンに電球をつないで、そこに電流が流れていることを示唆した《カプリ・バッテリー》(1985年)や、梶井基次郎の短編小説「檸檬」で、主人公が檸檬を爆発する時限爆弾に見たてていることなどが想起される。

⁴⁷ 自作《黄色のドロ잉》や《光の柱》はこのことを反映している。

絵画においては、空気遠近法や透視図法、遠くのを小さく・近くのを大きく描くことなどによって距離を表現する手法が用いられる。それは、遠くのものと同様に描くことによってなされる相対的な表現方法である。しかし、彫刻によって「遠さ」を現前させるためには、絵画の方法とは異なるやりかたで、単体の彫刻そのもののなかに「遠さ」の性質を表すことになる。

私はこの課題を解決するために、光の作用に注目した。私たちは近くのを認識するためには五感の全てを働かせることができるが、遠くのを認識するのは、ほぼ視覚と聴覚のみによってである。そのうち、彫刻によるアプローチでは、視覚的要素を主に用いることになる。そこでは、光が重要な役割を果たしている。遠くにあるものは輪郭が曖昧に見え、面の変わり目や表面の凹凸に伴う陰影の変化が緩やかになる。《遠くのスフィンクス》の制作においては、粘土の表面がはね返す光の様相に意識を払いながら制作を行った。

スフィンクスは人間の頭部とライオンの体をもった想像上の存在であり、動物と人間の関係を捉えなおすことで生命について探索する試みをしている私にとって興味深いモチーフでもあった。

4－2 分離と言語

「分離を無化する」という試みの前提には、分離された状態が想定されている。しかし、それは人間的な尺度で見ると分離されているように見えるということに過ぎないとも言える。ひとつのものを、人間が認識によって分節し、ばらばらにした状況があり、私が作品で試みていることはそのような認識の枠をはずしてものを見ることなのかもしれない。

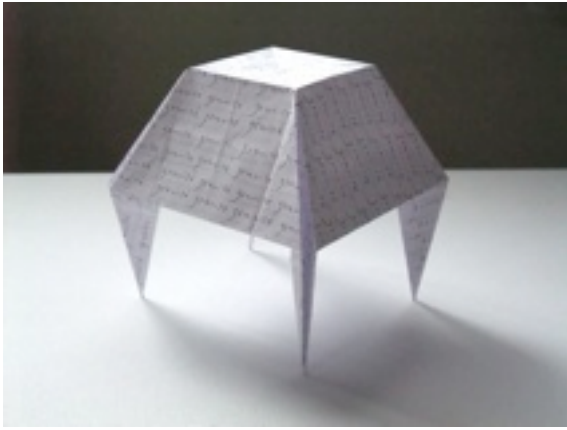
例えば、人間の身体の大きさに対して、地球や宇宙は途方もなく大きい。また、重力が作用しているため、人間の体は自ら動かなければ地球上のある一点に引き止められ、空中を漂ったりすることはない。人間にとって、自分がいま立っている場所が「ここ」、すぐに移動していける場所は「近く」、移動に労力を要したり、到達する手段がないほどの距離を隔てた場所は「遠く」となる。しかし、もし仮に、地球ほどの頭部の大きさを持つ生き物がいたとしたら、その生き物にとっては、人間にとっての「ここ」と「遠く」は文字通り目と鼻の先である。

また、「人間」も「動物」も、広義の「動物」に含まれるが、人間には「人間」と「人間以外の動物」は別のものであるという意識がかなりつよく、狭義の「動物」には人間は含まれない。人間とその他の動物はともに地球上の生命でありながら、言語によって隔てられた存在でもある。言語をもち、文明を発達させて地球の環境を変えてきた人間と、無言のままそこに生きている人間以外の生命の非対称性は、生命について考えるとき、わたしにとってもっとも気になることのひとつである。

このように、人間的な尺度で見たときに様々なものが別々に分類されるのは、人間が言語をもつことに依る部分も大きい。それは、言語が世界を差異に基づいて文節するシステムだからである。言語の存在自体に善悪はなく、それは人間性をかたちづくる基盤となっているものだが、言語によって世界はばらばらになった。多様になった事物に、様々な価値付けがなされた。世界のなかに有用なものや無用なものができ、有用なものをうまく利用した人間が富や力をもつことになった。そのような人びとは、時にほかの人間や動物や植物を搾取する側にまわった。これはかなり単純化した筋書きだが、それでも実際にそういうことが起こっている。

私が「分離」したものを再び「統合」したいという欲求にかられる理由のひとつは、行き着くところ、そのように、人間的な尺度によって、大切にされるものと取るに足らないとされるものとが分けられてしまう状況が気になるからでもあると思う。

次に挙げるものは、言語の働きについて考えた作品《言語と文明》シリーズである。



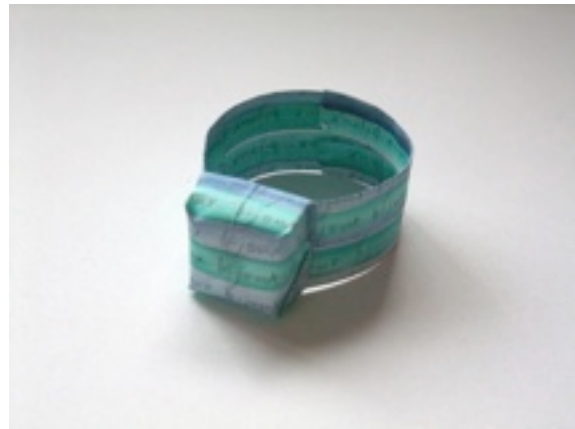
socle (gravité) / 台座 (重力)



siège (patriarcat) / 椅子(父権制)



anneau (parure) / 指輪(装身具)



anneau (bijoux) / 指輪(装身具)

荒殿優花《言語と文明》シリーズ
2011
紙、鉛筆、水彩

人間は言葉をもつことで人間になる、と言われる。

表と裏、高と低、上と下、多と少、強と弱、美と醜、明と暗・・・世界を分節し序列化し秩序づける言語の働きによって、人間は高度に組織化された文明社会を築いてきた。

言語の習得に繰り返しの学習が必要とされるように、社会のシステムをかたちづくる様々な概念も、人間が社会化される過程で学ばれ、身につけられ、多数によって繰り返されることで根付いてきたものである。

(荒殿優花「《言語と文明》シリーズについて」 [制作当時のテキスト])

制作過程では一枚の紙に gravité (重力)、patriarcat (父権制)、parure (装身具)、bijoux (装身具) という単語を繰り返し書いて、その紙を折り紙の要領で台座、椅子、指輪

のかたちにつくった⁴⁸。《言語と文明》の作品群は、権力の椅子や宝石といったモチーフを扱い、それらの価値がつくられたものであること、その価値を与える根拠となったのが言語であることを確認しようとしたものであった。

このなかで、《socle(gravité)／台座（重力）》に関しては説明が必要だろう。人間の世界で起こる価値の固定のプロセスにおいて、重力は決定的な要因であるように思える。重力があるために、人間は地上で一定の場所に留まったり、ものを特定の場所に置いておいたりすることができる。場所の特定が可能になり、「上」や「下」の区別が生じる。台座に据えられた彫刻は、注意を払われるべきものとしての地位を獲得する。重力がなく、すべてが浮遊している宇宙空間では、特別な場所というものが形成されず、特別な場所を占める人間の権利なども成立しない。蓄財しようとしても、何もかもばらばらに散らばって拡散してしまうことだろう。

重力が空間を分節する結果をもたらすのと同じく、言語は、世界を分節し、差異と価値の体系をつくりあげている。

この主張をさらに自己分析すると、言語が誕生する以前に、価値といえるものはなかったのかという疑問もまた生じる。この問いに対する現在の私の考えは以下になる。言語以前に存在する価値として認め得るのは「生きること」あるいは「生命」そのものである。なぜならば、人間の言葉を持たない動物が唯一求めているのは「生きること」であると思われるからだ。

⁴⁸ フランス語の単語を用いたのは、制作時に仏・ナンシーに滞在していたことによる。

4-3 人間と動物の世界 — 《象と闘う》から《ワープ》シリーズへ



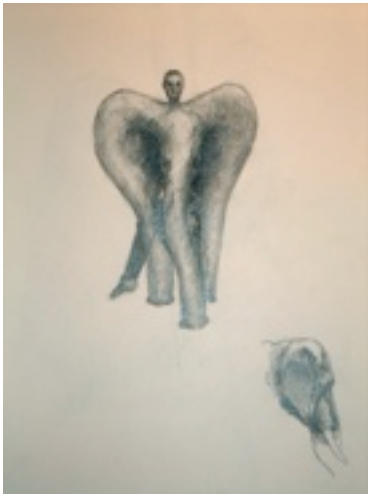
荒殿優花 《象と闘う(lutter avec un éléphant)》
2011
粘土

前述のとおり、私は人間のような言葉をもたない動物たちの存在が非常に気にかかり、人間と動物の関係性をテーマにした作品を制作することは私にとって必然的な成り行きであった。

私が制作した動物と人間の間をテーマにした作品のうち、もっとも最初のものは、2011年に短期交換派遣留学で訪れたフランスのナンシー国立高等学校で制作した《象と闘う(lutter avec un éléphant)》である。ナンシーでの滞在においては、それまでに行った制作の手法やテーマを一度棚上げにし、自分を自由な状態において、そこで自分にとってほんとうに大切なテーマとはなにかをつかむことを目標にして臨んだ。約2月半の滞在期間のなかで、実験的にいくつかの手法で制作を行ったあと、帰国する直前の一週間で制作したのが《象と闘う》であった。

《象と闘う》は粘土で制作した塑像である。実のところ、私は、彫刻に取り組んだ初期に、粘土による塑造や具象的な人物像の制作がうまくいかなかったことから苦手意識を抱き、それらによる制作からしばらく遠ざかっていた。私をこの制作に向かわせてくれたのは、ナンシーで塑造の指導を担当されていたシャルル・パスキーニ先生の「君自身が光と遊びながら制作してみなさい」という言葉だった⁴⁹。

⁴⁹ ナンシー滞在中に制作した作品が《光の壺》や《光の箱》という、「光」をテーマとした試みであったことによる。



荒殿優花
《象と闘う》のためのエスキース
2011
紙、鉛筆



《象と闘う》の制作過程

はじめから何らかのイメージをもって制作を開始するのではなく、そこに現れる光と影に注意を払いながら粘土を変形させていった。そのうち、象と人間が一体化したようなかたちが現れてきたので、イメージを明確にするためのデッサンを描いた。しかし、デッサンのイメージに沿って制作していたところ、作品が倒れはじめた。そこで、倒れようとする象を、一体化している人間が支えて持ちこたえようとする様子が思い浮かび、そのイメージを追いかけて完成形を探った。《象と闘う》の「と」には、「象とともに」の意味を込めている。私はいつしか自分の制作している人物像に感情移入し、象の生命力と一体化したエネルギーの感覚や、何があっても倒れないぞ、という意志を自分のものとすることができたように感じた。

《象と闘う》の制作は、塑造と具象のふたつに対する自身の苦手意識を棚上げにしてもういちどそれに取り組むことで、精神的に解放される感覚を与えてくれた。ふと浮かび上がってきた「象」という動物のモチーフが、一度は断念した「人間」のモチーフを新しい角度から引き出し、再生させてくれた。また、それまでは鉄を中心とした金属やミクストメディアによる制作を行っていたが、塑造の可能性にも眼を開かせてくれたのだった。

建築に鉄筋が用いられたり、彫刻の心棒に鉄製のアングルが用いられることが示しているとおり、鉄は強靱で、構造体を造るのに適している。金属での制作を志向していた時期は、それ自体が構造体として自立し、作品のなかに隠されたもの（塑像作品の内部の構造をつく

る心棒や補強材のようなもの)が存在しないありかたを理想としていた。塑造を自身の制作に取り入れて以来、そうした構造は「骨」であり、それに対して粘土は「肉」や生命の維持に不可欠の「水」であると考えようになった。「骨」は死後も残るが、「肉」は生命ある間にのみ存在するものだ。「生命」にフォーカスした作品を目指すようになり、粘土を用いるようになる背景には、このような認識の変化があった。さらに言えば、粘土は自分自身の手でかたちをつくっていくため、素材と自分の身体との関係が密接である。石や木を素材として制作する時には鑿と槌が必要であり、金属を加工するにはガスや電気などのエネルギーが欠かせない。粘土は、自分自身の生命エネルギーを自分の手を通して粘土に伝え、それを動かして作品を形づくる。まさに自分自身の「肉」が素材としての粘土の「肉」に触れ、力を与えながら作品をかたちづくっていくことになる。

《象と闘う (lutter avec un éléphant)》の制作を経て、私は動物と人間関係をテーマとした《ワープ》のシリーズの制作を始めた。それらは、人間が考えている、人間と動物の関係性における秩序に揺さぶりをかけようとするものであった。



荒殿優花《ワープ》
2012
FRP
w1300 × d1950 × h450 (mm)

滑空するモモンガとそのしっぽに掴まって飛ぶ人を象った「ワープ」。モモンガは実際よりも大きく、人は実際よりも小さい。つまり、この作品の世界は、私たち人間の眼に映るいわゆる「現実」とは異なった次元に位置している。そこはおそらく、「言語以前の、生命の世界」である。その次元では、人間も動物も対等な生命的存在として関係を取り結ぶことができる。

(荒殿優花《ワープ》について〔制作当時のテキスト〕)

《ワープ》を皮切りに、同じ考え方に基づいた作品を4作品制作した。



荒殿優花《ワープⅡ》
2012
テラコッタ
w580 × d440 × h1470 (mm)

《ワープⅡ》は、ふたりの人間が象を持ち上げている様子を表現している。重力の法則を無効にすること、あるいは人間の持ち得る力の限界を無効にすることで、日常生活の「現実」と異なった次元を表現している。



荒殿優花《ワープⅢ》
2012
テラコッタ
w1160 × d1080 × h270 (mm)

《ワープⅢ》にはカエルと人間が登場するが、両者の大きさの関係をずらして表現している。人間はうつぶせで浮いているひとが一人、手をつなぎ合った仰向けのひとが二人、平泳ぎ（＝カエル泳ぎ）をしているひとがひとりである。

以下は、《ワープ》シリーズの制作について書いた当時のテキストである。

人間はことばを獲得したことによって思考や判断や意思決定の自由を得た。富を蓄積し、高度な文明を築いた。しかし、根源にさかのぼってみれば、人間は文明人である以前に、生命体である。たとえば、日本動物行動学会の初代会長をつとめた日高敏隆のエッセイ「ホモ・サピエンスは反逆する」は、人間があくまでも動物（＝ホモ・サピエンス）であることを示唆するいくつかの証拠を示し、人間がほかの動物と異なる所以として誇る高度の文明こそが、環境を急速に単純化・汚染し、動物としてのヒトの生命を蹂躪している現実には警鐘を鳴らしている。

私たちは人間としての営みを放棄するわけにはいかないし、むしろ文明人としてよく生きることを模索するべきだが（作品の制作も、人間ならではの営みである）、ことばをもつ人間でありながら、ことば以前の世界をも同時に生きることができるとしたら、どうだろう。そうすれば「人間」としての生命も、もっと躍動し、現実の問題に立ち向かうための知恵や元気も湧いてくるのではないか。私の作品は、ふたつの世界を同時に生きることへの試みであると言える。

近年、他者の行為を見て自分がそれと同じ行為を行っているかのように感じさせるミラーニューロンの存在が確認された。私は、生身の人間に対してだけでなく人を象った像に対しても、ミラーニューロンによる反応は生じるのではないかと考えている。私の作品が、それを観るひとがふと日常生活の現実から解放されて純粋な「生

命」の次元に還り、そこから活力を汲み出してくることのできるような源になることを願っている。私は、自分の作品が、「トリックスター」（硬直しつつある状況に対して、なにか変わったことを仕掛け、流れを変える力を発揮する存在）としてのポテンシャルを備えたものとなってほしいと思っているのだ。

振り返ってみると、彫刻の歴史は、圧倒的に人を象った像の歴史だ。人型でない彫刻が大量に現れるのは近代以降である。人型の彫刻の変遷をたどると、最も初期から存在するのは権力者あるいは権威ある人物の像と、神々や仏の像である。前者はその時代・地域の社会においてすでに確立された常識的な秩序の象徴であり、それをさらに強化しようとするものだ。後者は、人智を越えた宗教的な存在を示唆するもので、トリックスターの要素を備えている。近代に入ると、有名人や神や仏のような特別な存在ではない普通の人びとが題材になり、普遍的な人間性の探求が行われる。現代では、宗教的な信仰や儀礼のもつ影響力が限定的になり、人間の社会は閉塞しつつある。ここにおいて、トリックスターとしての人型の彫刻が登場するのは必然的なことかもしれない。

（荒殿優花「《ワープ》シリーズについて」〔制作当時のテキスト〕）



荒殿優花《ワープIV》
2013
テラコッタ
w355 × d355 × h295 (mm)

《ワープ》シリーズは、「言語以前の、生命の世界」という、人間にとっての日常の世界とは別の、もうひとつの次元をつくりだそうとした。あるいは、ある視点から見れば人間と動物は同じ生命であり、そのことに差異はないという事実を提示しようとした。そのことにより、人間としての精神の拡大を目指したものである。

4－4 博士審査展提出作品《精霊》



荒殿優花《精霊》
2015
毛糸

「精霊」は、人間と動物の関係を捉えなおそうとする試みの集大成として編み出した私の「形象」である。「形象」という語における「象」の字は「象（かたど）る」と読んで「象徴する」という意味を表す。私は、作品のなかに現れるかたちと意味が分ちがたく結びつい

たもの、且つ、作家が自らの世界観を反映した独自のものを、とくに「形象」と呼び、作品世界を形成するための重要な要素と見なしたいと考えている⁵⁰。

「精霊」は、人間／動物という二項対立を霧散させる存在としてイメージした。「精霊」とはいえ、とくに宗教的な意味合いを帯びた存在ではない。例えばキリスト教における精霊は、神と人間を媒介するものとされている。私の「精霊」は、「媒介する」という性質においてのみキリスト教の精霊と共通している。それは「鳥」が代表する動物の世界と人間の世界、空の世界と地上の世界をつなぎ、そのすべてを内包する世界をはるか遠くまで見通す力を備えた存在と位置づけている。

⁵⁰ そのような意味での「形象」を生み出し、制作を展開した作家として、ホルスト・アンテスやジョルジョ・デ・キリコを挙げることができる。また、舟越桂の「スフィンクス」のモチーフも「形象」であると言えるのではないだろうか。「形象」は、その造り主であるアーティストの作品に繰り返し現れるという特徴を持つ。それは、「形象」がその作者にとって根源的なイメージであることの証左である。

「形象」は繰り返し制作されることにより、現実の世界のなかに居場所を獲得していく。ホルスト・アンテスの「頭足人」や舟越桂の「スフィンクス」は、もともと目に見える「現実」の世界には存在していなかったものだ。それがあつた時作者の精神と肉体をとあして「出現」し、繰り返し制作されることで、作者と作品を観る人びとの心のなかに根を下ろし、その「存在」を確立してきたものである。いまでは、それらは私たちの世界の一部となつている。

同じモチーフをつかつた作品を繰り返して制作する場合も、生まれてくる作品は毎回違つたものになる。「形象」の意味を語る言葉は抽象的であり、同じ「形象」による作品群のすべてにあてはまるが、物質に託されて作品化された「形象」の様態は、必ずひとつひとつの作品間における差異を伴つたものとなる。物質的な側面の差異は、作品の雰囲気や精神性の差異としても反映される。それらが複合していくことで、「形象」をめぐる形成される世界は厚みを増し、より複雑で豊かなものになっていく。作者の感覚は、そうした物質的次元・精神的次元の両方において微妙な差異を感じとることができるようになり、より研ぎ澄まされていくだろう。



荒殿優花《精霊》（部分）
2015
毛糸

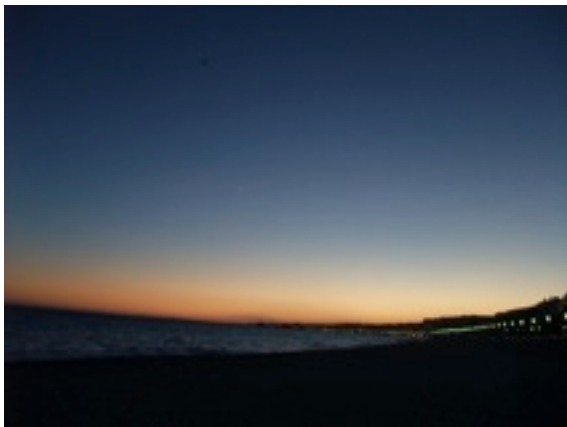
額に翼をひろげた鳥をもつ「精霊」がわたしの「形象」となり得たのは、自らが抱いてきた感覚が、ようやくそれを表現するのにふさわしいかたちを得たものだからだと言える。私は、ヒトの顔の、眉の部分が翼を広げた鳥のかたちに見えると思うことが度々あり、そのことが、人間と動物の世界を融合させる意図と合致した。また、意思や精神の力は額の、左右の眉の間の少し上のあたりから前に発するような感覚がある。そのような力を、飛ぶ鳥の姿に託して表現することができると感じた。これらのことが複合して、「精霊」の形象が生まれた。

博士審査展提出作品の《精霊》では、物理的な人間の身体のスケールや、人間的な尺度を越えた存在を表現するため、これまでにない、包み込まれるような大きさの作品に挑戦した。長さ約8cmという小さな要素である毛糸を一本一本植え付けていく作業によって、物

理的にも大きく、意味のうえでも遥かな存在を表現することは、いまここにある自分の手という「場所」から遥かな「空間」を目指すことを意味した。

《精霊》は壁面を利用して展示する作品であるが、約4cmの奥行きをもつ。紙やキャンバスや板に描かれた絵画作品との違いは、絵画のイメージが薄いレイヤーとして成立しておりそこに私たちの身体が介入する余地がないことに対し、《精霊》を構成する一本一本の毛糸の間の空間が私たちの生きる現実空間と地続きであることだ。私たちは毛糸に触れることができ、毛糸と毛糸の間の空間に自分の手をうずめることができる。「精霊」は私の描く理念を反映した「空間」の存在だが、作品としての《精霊》は現実空間に存在し、私たちの「場所」に触れてくるものとなった。「空間」と「場所」をつなぐ存在である「精霊」を表現するのにふさわしい表現方法を見つけることができたと考えている。

「精霊」が身につけているスカートの表現には、自ら撮影した二つの海の写真のイメージが反映している。神奈川県 葉山の 一色海岸と、フランスのニースの コート・ダジュールという「二つの海」は、より大きな視野をもってみれば、ひとつながりの海であるともいえる。海は、生命を養う水であり、地球を包み込み、潤している。毛糸を用いたことで、包容力や温もりの感覚をもたらすことができればと考えた。



仏ニース コート・ダジュール
(筆者撮影 2011年)



神奈川県 葉山 一色海岸
(筆者撮影 2015年)

「精霊」が抱えている壺は、生命が存在することの不可思議を象徴する「開かない壺」であり、これもまた私の編み出した「形象」のひとつである。「開かない壺」の形象に関しては次章で言及する。

第五章 生命と心

5-1 生命の謎から「心」の存在へ

私の制作は、生きるとはどういうことかという問いにつながっており、おのずと生命というものが存在する不思議さに向かいあうこととなる。ここで挙げる作品は2014年以降、生命の不思議さについて考えながら制作したものである。かたちをもたない「生命」というものについて抽象的に考えるところから始まり、作品をつなげていくうちに、身体を持って一度限りの生を生きる個々の生物が視野に入るようになった。そして、生物に宿る「意識」や「心」のことに考えが及ぶこととなった。

5-1-1 展示「永遠と一日」



荒殿優花 個展「永遠と一日」

2014年4月21日～25日 東京藝術大学彫刻棟1階玄関ギャラリー

左：

荒殿優花《タナトスとエロス》

2014

石膏

w535 × d520 × h1100 (mm)

中：

荒殿優花《エロスとタナトス》

2014

石膏

w1690 × d180 × h685 (mm)

右：

荒殿優花《ブライトマター》

2014

ミクストメディア

w125 × d125 × h250 (mm)

「永遠と一日」⁵¹は、2014年4月21日～25日の期間に東京藝術大学彫刻棟1階の玄関ギャラリーで行った展示のタイトルである。

この展示のための作品を制作していたころから、「生命」とはなにかということに関心が集中していったように思う。

5-1-1-a 建築と生命

《エロスとタナトス》と《タナトスとエロス》は、約ひと月をかけて平行して制作した作品である。初めからコンセプトを考えて制作に取り掛かるのではなく、形態的なインスピレーションを発端に制作を進め、作品が出来ていくにつれてその意味が腑に落ちるという、ダイナミックな制作過程を経て生まれた作品である。

両作品ともに、生命を感じさせる有機的な形態と、建築物を思わせる直線や角ばった形態の対比から構成されている。建築的な構造物への興味と、生命への興味は本論文でも述べてきたように以前からのものであり、これらの作品の制作は、その両者の関係を考えることにつながった。

これらの作品の制作を経て私が新しく獲得した視点は、建築物について考えることは死についての思索につながっていかざるを得ないということである。建築と一口に言っても様々なものがあるが、興味深いのは、永遠を目指しているかのような壮大な建築物ほど死を思わせ、人間の一生ほどの時間のなかで造られ・崩されるのが見られるような比較的短時間の存在である建築物のほうがより生命に近いと感じられることだ。

エジプトのピラミッドは死後の生に備えた墓として造られた。墓であることが死を思わせるのはもちろんであるが、人間の一生の時間に比してとてつもなく長いその存在の歴史や、これから先もよほどのことがない限り存在し続けるであろうと思われることが、対照的に人間の生命の短さを思い知らせる。現在まで、膨大な数の人びとがそこを訪れ、その人びとの大部分は、もうすでに死んでいる。建築は在り続け、人間だけが入れ替わり立ち替わり生まれては死んでいく。また、生への強い思いや願いを込めた建造物であるからこそ、いつかは必ずやってくる死のことを思わせずにはいない。

これに対して、遊牧民の移動式住居や、キャンプに使うテント、建造しては壊して新築するサイクルが比較的短いほうである日本の住居用建築などは、あまり死を思わせるところがない。それらが、純粹に生きて使うためのものだからだろうか。それとも、その生成と消滅

⁵¹ 1998年に制作されたテオ・アングロプロス監督による同タイトルの映画「永遠と一日」が存在する。私はまずこのタイトルのみを知っていて、印象に刻まれており、自分の展示のタイトルを考えるに際し、これ以外は考えられないと思うほどぴったりのフレーズだと考えたため借用した。後に映画の本編もDVDで鑑賞した。

の動きを私たち人間が目撃することで、いつか必ず死ぬ自分とどこか似ていると感じ、そこに生命らしさを感じるのだろうか。

消えることのないものや動かないもの、永遠にあるようなものには死が訪れない。しかし、死が訪れないのは、それが永遠の命だからではなく、もともと生命ではないからなのかもしれない。

5-1-1-b ブライトマター

《ブライトマター》は、前述の二作品を展示したあと、展示を補完するものとして会期中に制作し、付け加えた作品だ。吊り下げられ、風で揺れ動くようになっている。



荒殿優花《ブライトマター》
2014年
ミクストメディア

「ブライトマター (bright matter)」は筆者の造語で、「ダークマター (dark matter: 暗黒物質)」の対義語という位置づけの概念だ。ダークマターは現代の宇宙論において、直接的に観測することができないが存在していると仮定されている物質のことである。それに対してブライトマターは、私たちにとってもっとも確かであり証明の必要もないと思われるもの、すなわち生命を意味している。生きものの身体から「生命」を取り出して見ることはできず、身体を構成している物質を個々に調べても「生命」は見つからない。しかし、生きている私たちにとって、生命が存在していることは確かなことである。筆者は過去に、生命を

光のイメージに重ね合わせた作品⁵²を制作したが、「ブライトマター」はそのこととも呼応するキーワードとして浮上した。

これまでに制作した「ブライトマター」シリーズの作品は、まだ二点を数えるのみだが、どちらも幾何学的な要素をもっている。私は、幾何学的なものの持つ、調和や静穏の感覚に惹かれるところがあり、幾何学的な要素をもつ作品を折にふれて制作してきた。「ブライトマター」の制作をとおして、私の幾何学的な美しさへの憧れは、「生命」の躍動感や永遠性⁵³や完璧性⁵⁴への憧れともリンクしているのではないかと考えるようになった。「揺らぎ」「またたき」「ひらいていること」「とじていること」など、生命がみせる様々な動きを、幾何学的な要素の組み合わせによって表現できるとも考えた。

もちろん、これらは本物の生命体とは似て非なるものではある。動物でも植物でもなく、自分で動いたり外界とインタラクトして生長していくこともない彫刻作品が生命的であるということは、たとえば音楽が生命力を宿すことと似ている。それは、具体的な生命体とは別の次元、生命について抽象的に思い描く、感覚や思考の次元において生まれるものなのだ。つまり、「ブライトマター」は、「空間」の次元において生まれた「生命」の表現である。



荒殿優花《ブライトマター（つづら）》
2014年
ミクストメディア
w195 × d195 × h120 (mm)

⁵² 第三章3-4で言及した《光の柱》や《c・o・s・m・o・s》シリーズがそれにあたる。

⁵³ ここでいう永遠性とは、個体としての生命が死を迎えることとは別に、世代交代をして生命がつながっていくことを意味している。

⁵⁴ さまざまな動物や植物の姿を見るとき、その美しい姿かたちが、そのまま生命の仕組みそのものをかたちづくっていることに私はしばしば感嘆する。



荒殿優花 《10⁶⁴》
2014
石膏
w740 × d220 × h490 (mm)

《10⁶⁴》は《エロスとタナトス》を制作するきっかけとなった作品である⁵⁵。壺の形態をもとに発想した「開かない壺」は、生命の秘密を表すものとして編み出した私の「形象」である。

壺というモチーフは私にとっては第一に「生命」と結びついている。その要因の一つは、壺の形態が動物の身体を思わせることだ。もちろん厳密に言えば、動物の身体は筒状であるというのがその本質である。食物を取り入れ、エネルギーを得て活動し、不要なものを排出する。けれども、精神活動を行うという人間の側面や、時を超えて子孫を残していく動物全般の営みを考慮に入れると、何かが通り抜けていくだけの筒というよりは、なにかを貯めたり、発酵させたりしてそれをどこかへと運んでいく壺のイメージのほうが近い。

古代から、生き物を象った壺や容器の作例は膨大なものがある。また、壺は食糧や薬など、生きるために必要なものを貯めておいたり、煮炊きをするのに用いられたものであり、そのことも壺が「生命」と結びつく一つの要因である。

その一方で、壺は「死」のイメージを喚起するものでもある。それは、甕棺や骨壺など、亡骸を納めるものとして用いられること、古代には墓の副葬品としても大量に用いられたことによる。

⁵⁵ 《10⁶⁴》の粘土原型を石膏で型取りした際、そのバックアップ（さや型）の精度が不十分で、使えるものとならなかった。その失敗したバックアップのパーツを再利用して制作した作品が《エロスとタナトス》となった。

さらに、普遍的な壺の形態が回転体であることも印象的である。地球の自転や公転をはじめ、回転や循環はこの宇宙をつかさどる普遍的な動きであるように思えるが、壺はその動きとシンクロする要素を持っているのである。

私が《10⁶⁴》を制作した背景には、どうして自分たちのような生命が存在するのかを考えても、答えにはたどり着けないという大きな謎がある。人間が存在する物理的な理由を遡るだけ遡って行くと、進化論を遡り、最後には宇宙の誕生に行き着くが、ではどうして宇宙が生まれたのかということになると、結局はわからない。私は、その「不可思議」にたどりつくことでやっとである。そこでその「不可思議」を形象化する作品を制作したのだ。

《10⁶⁴》⁵⁶は、「不可思議」と読む。

壺のようでも、生き物のようでもあるかたちに、「生命」をめぐる不可思議の感覚を込めた。「壺」は人間の文明の産物だが、生き物の身体のもたつた多義性を秘めたモチーフだ。

この作品を壺とすると、その「胴」と「蓋」が「柄」によって一体化され、「開かない壺」である。そのことにより、決して解かれることのない「謎」を形象化している。

人間は、「生命」の乗り物としての側面をもっている。個々の人間はいつか死んでいくが、「生命」は次の世代へ受け継がれ、「乗り物」の世代交代を渡り歩いて生き延びていく。「生命」の側からすれば、個々の人間の事情などはどうでもいいことにちがいない。

しかし、それぞれの人間は個人としての特異性を持つ私的存在であり、心をもち、感情や気持ちをもっている。人それぞれの不可思議さを備えている。個人は同時に社会的存在でもあり、文明を築いて集団的に生きている。それは人間が種として生き延びていくための生存戦略であると言えそうだが、個人はそれによって何らかのかたちで疎外されもする。個人の苦難を伴いながらも、「生命」は続いていく。

だが、そもそも「生命」自体はそれが何故あるのか分からないものである。「生命」は宇宙から生まれたが、その宇宙からして、それが何故あるのか分からないのだ。

つまり、人間は存在理由の分からない「生命」に翻弄されている存在であるとも言える。しかし同時に、人間の側からすれば、自分たちが「生命」の乗り物に過ぎないということこそがどうでもいいことなのかもしれない。喜び、悲しみ、美しさや楽し

⁵⁶ 10の64乗を表す単位として「不可思議」がある（10の80乗を表すとする説もある）。「不可思議」の「思いはかることもできず、言語でも表現できないこと。考えても奥底を知り得ないこと。」（『広辞苑 第五版』）の意味と、想像を絶する大きな数が絶妙に結びついた単位である。

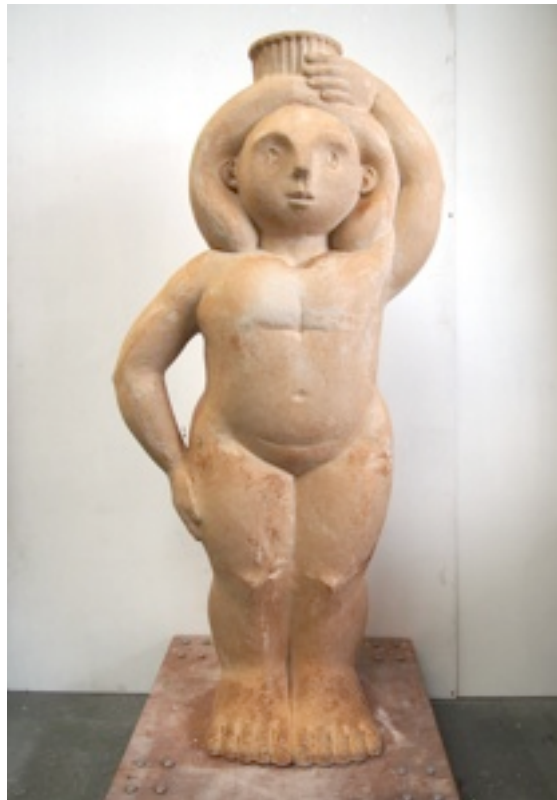
さや面白さに救われながら人間は生きていく。そして時に、永遠の生命に憧れたりもする。

「生命」は人間以外の動物にも宿り、人間は自分たちのような言葉や文明をもたない彼らとの関係に心を砕いたりする。

（荒殿優花「《10⁶⁴》」について〔制作当時のテキスト〕）

《10⁶⁴》を謎に満ちた生命そのものとする、個々の生き物は生命が生き延びていくための「乗り物」かもしれないと考えたことから《life vehicle (a girl)》と《life vehicle (a cat)》を制作した。詩人のヨシフ・ブロツキイが、言語は「自らの存在を継続させるための手段として詩人を使う」と言った⁵⁷。私はこの言葉にヒントを得て、千差万別の世界観を放つ詩人が、普遍性をもつ言語の存続のために存在するとすれば、同じ存在は絶対に現れない一度きりの存在であるすべての人間や動物が、普遍的で絶対的な「生命」の運び手であるといえるのかもしれないと考えた。

そこで、身体に「生命の注ぎ口」のついた壺としての、女の子と猫の彫刻をつくった。



荒殿優花 《life vehicle(a girl)》
2014-2015
陶
w510 × d320 × h1020 (mm)

《life vehicle (a girl)》は、作品のなかに私自身が他ならぬ私として生きていることへの深い実感が表れたたほぼ初めての作品であるのかもしれない。作品のなかに表現される作者自身の私性ということについて考えさせてくれる作品となった。

⁵⁷ ヨシフ・ブロツキイ『私人－ノーベル賞受賞講演－』沼野充義訳、群像社、1996、p.31

それまで、美術作品の制作とは極めて私的な活動であり、どんなものを制作してもそこには作者自身の私的なものが反映されると思っていたが、《life vehicle (a girl)》を制作し、その制作を振り返るプロセスを経て、美術作品に表現される私的なものにはその深さにおいていろいろな度合いがあるということに気づかされた。《life vehicle (a girl)》は、表現された私性の点において、それまでの作品に比べて結果的に深くまで到達した作品であると思う。

制作開始の段階では、《life vehicle (a girl)》を私自身を投影する像として制作する意図はなかった。それまでのほとんどの作品の制作においても、私は作品のなかで個人的な感情を直接的に吐露したことはなかったように思う。私にとって、作品とは、どちらかといえば自分にとって理想的なものを表現するためのものだったからだろう。

それではなぜ、《life vehicle (a girl)》が自分の私的な感慨を表出する作品になっていったのだろうか。その第一の要因として、それが人型の作品であることが挙げられる。振り返ると、モデルに基づく人体の習作以外に、私は人型の作品をほとんど制作してこなかった。作品の一部に人型が現れている作品⁵⁸は複数制作しているが、どれも作品全体に対するその大きさは小さく、それらの人体は特定の顔と名前をもつ人間ではなく、人間存在を代表させて抽象的に表現するものであった。彼らは「空間」のなかの存在だったのだ。《life vehicle (a girl)》も、はじめはそのような普遍的な人間像を表現するつもりで制作を始めた。しかし、壺の要素を融合させたとはいえ、人体としてのリアルな大きさを備えた単体の人型であることが予想外の結果をもたらした。極めて単純だが、自分に近い大きさの人型を制作するうちに、それが自分の似姿であるように感じるようになっていったのである。

この作品のタイトルは《life vehicle (a girl)》としているが、はじめのうちは、それを女の子として制作することも決めてはいなかった。しかし制作を始めてみると、その大きさの要因が、作品を私自身の生と直接的に結び合わせる働きをした。私は、男性でも女性でも生命であることに変わりはなく、性別の差異よりは、生命であることの普遍性のほうがより重要であると考えているが、それにもかかわらず、自分自身が女性であることが自分で思う以上に作品の制作に影響を及ぼしたようである。女の子をつくることが自分にとって最も無理なく行えることであった。

次に、なぜ、大人ではなく子どもの姿としてつくることが私にとってより自然な選択であったのかを考察したい。それは、この作品が、生まれるとはどのようなことかという問いに向き合うものだからではないだろうか。個々の生き物が生命が生き延びていくための乗り物に過ぎないのではないかという考えは、人を途方にくれるような気持ちにさせる。そしてそのような無力さやよるべなさをそのままに受け止める感覚を最も混じり気なく体験していたのは、子ども時代であるように思える。成長し、だんだんと自分の意思で何かを決める経験を積み重ねていくと、自分の人生における責任の自覚が生じ、そのように途方に暮れてい

⁵⁸ 《レモン星》《象と闘う》《ワープ》シリーズなど

る場合ではなくなってくる。しかし、子どもの時の感覚は自分のなかに残っており、それは生きることに対するより根源的な反応であるように思える。

《life vehicle (a girl)》の造形は、壺の要素を取り入れるというねらいをもった試行錯誤の結果、現実の人体の形態とはほど遠いものとなった。しかし、自分についている壺の口に手を当てて何かを考えているようにも、放心しているようにも見える姿に、私にとってリアルな心情が表現できたと感じた。

生命とはなにかという問いは私にとって常に重要なテーマであり続けてきたため、私はそれに関するたくさんの作品を制作してきた。しかし、これまでの作品は観念的で抽象的な「空間」の作品であったため、生命を普遍的なものとして捉え、自分自身の生命もそのなかに含まれるものとして捉えていた。自分の作品のなかに、ほかならぬ自分自身の姿を見いだしたのは初めてのことであった。



荒殿優花 《life vehicle(a cat)》
2015
陶
w520 × d260 × h240 (mm)

生命について考えるとき、人間についてのみ考えて終わりにすることはできない。人間にとって人間が特別であるのは、自分自身が人間であるからに過ぎない。そこで、私は壺の口のついた猫の像もつくることにしたのであった。猫を選んだ理由は、私にとって、動物のなかで最も親しみ深く感じられる存在が猫だからである。猫は、人間のように生命の謎などについて考えあぐねたりはしないのではないかと思った。そこで、この猫の顔は落ち着いて安らんでいるように見えるものとなった。しかし、猫にとってのほんとうのところは人間である私には分からないのである。

5-1-4 瞳にうつる宇宙—《irides(alice)》・《cosmogreek》

《10⁶⁴》・《life vehicle (a girl)》・《life vehicle (a cat)》を制作しながら、「生命」にたいする個々の生き物の立場の身も蓋もないようなあっけなさを意識すると、逆説的に、それら個々の生き物の唯一性ということに私の意識は向かっていった。動物にせよ、人間にせよ、個々の存在を唯一無二のものとしているのは意識や心ではないだろうか。そして、意識や心は、なによりも瞳に表れるように思う。

このことを踏まえて、構想し、制作したのが作品《irides(alice)》である。



荒殿優花 《irides(alice)》

2014

石膏

左: w710 × d165 × h930 (mm)

右: w715 × d165 × h930 (mm)

背景: w4200 × h2400

“irides”は“iris（瞳、虹彩）”の複数形。私的存在としての人間が宇宙と対面するときの「瞳」をモチーフとした作品である。漫画などに見られる、瞳の中に星を描き入れる表現が、まるで瞳の中に宇宙を描いているみたいだ、と気づいたことをきっかけに制作を始めた。私たちは宇宙に生きている。だから、私たちの瞳には宇宙が映っている。しかし往々にして、日常の些末なことにとらわれて、星も見えず、自分がどこにいるのかも忘れがちだ。《irides》シリーズは、ここが宇宙であることを思い出し、私たちの瞳に星をとりもどす試みであった。また、「ミクロコスモス」という言葉があるように、人間自身がひとつの宇宙であるという考え方がある。《irides》は身体の外に向かって、そのことを表出する瞳でもある。制作を進めるに従い、生物には眼が常に「ふたつ」あること、そのことによって作品のなかに醸し出されるユーモラスな雰囲気や、そのことを当たり前のように思い込んでいてもよくよく考えると不可思議であることに惹き付けられるようになった。また、瞳（あるいは宇宙）という具体的なものを表現しながら、作品が限りなく抽象彫刻に近づいていく様相を呈していることも興味深いと考えている。

（荒殿優花「《irides(alice)》について」〔制作当時のテキスト〕）

この作品を制作したあとで眺めていると、意識や心によるべなさということに思い至った。第一章で述べたように、地球の上で何かが「消滅」することは、実際にはかたちをかえてほかの何かとして「出現」することでもあるが、生命体に宿る「意識」や「心」だけは、身体の死とともに消滅し、二度ともたに戻らない一度限りの存在である。その孤独さやかけがえのなさが表現できたと感じる作品となった。



荒殿優花 《cosmogreek》
2014
ホワイトセメント
w450 × d200 × h285 (mm)

《cosmogreek》は《irides(alice)》と同じく、人間の瞳のなかに宇宙が映っている・あるいは人間のなかの宇宙性が瞳に表われている、というテーマをもった作品である。

《cosmogreek》においては、古代ギリシア彫刻の幾何学的ともいえる人体表現の美しさに興味をもち、その要素を研究することがもうひとつのねらいだった。特定の作品を模倣するのではなく、多数の彫刻の表現の特徴を自分なりに観察し、帰納的に導き出したかたちである。

私の制作を通じた探求は、宇宙全体（マクロコスモス）がどうなっているかと思い描くことから始まり、生命についての思索を経て、個々の生きものの存在、とりわけその意識や心の問題までたどり着いた。そして、その小さな個別の存在に宿る宇宙性（ミクロコスモス）とその瞳に映る宇宙（マクロコスモス）へと考えが及び、はじめに戻ってひとつの環が完成したといえる。

絵画の伝統的なモチーフに、天地創造のメタファーとしてのコンパスがある。円を描くことが世界を創造することになぞらえられているのだ⁵⁹。私も、以上に述べたような思考と制作の道筋を通して、「世界」のかたちを、自分なりになぞろうとしてきた。その円はプラトンのいう「イデア」のようなもので、おそらく私たちの「現実」の世界では正確に描くことができない。私の描いた軌跡も、ずいぶんいびつなものかもしれない。しかしともあれ、ひとつの環が描かれたのだ。

⁵⁹ ヒルデガルト・クレッチマー著『美術シンボル事典』にも以下のような記述がある。「幾何学や宇宙の秩序のシンボルとして用いられるとコンパスは、創造主の持ち物となる。」（西欧文化研究会（新井裕・荒木詳二・海老澤君夫・喜多尾道冬・松村広美）訳、大修館書店、2013、p.88）

5-2 博士審査展提出作品《邂逅（場所と空間）》



荒殿優花《邂逅（場所と空間）》
2015
テラコッタ、革、トタン板、木材、塗料

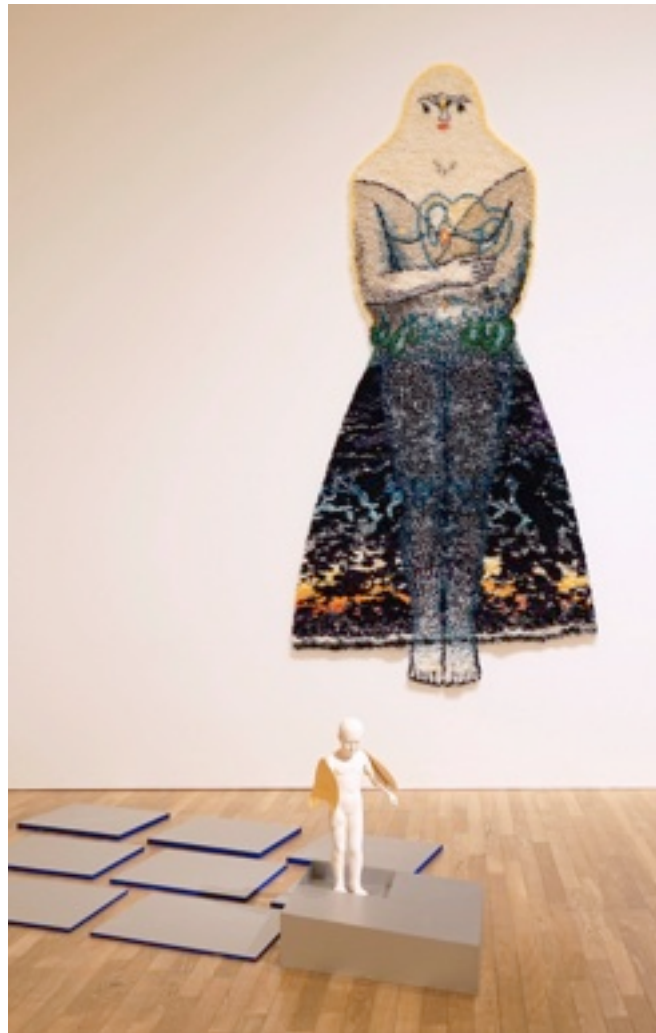
《life vehicle (a girl)》は作品のなかに表現される作者自身の存在ということについて考えさせてくれる作品となった。それに続いて、《邂逅（場所と空間）》もまた、記憶のなかの子ども時代の私自身を表現した作品である。私が額に鳥をもつ「精霊」の形象を編み出した経緯については先に述べたが、「精霊」をモチーフとした作品を数点制作したあと、私はこの子どもの像の制作をはじめた。

これは、幼少期のいわゆるお遊戯会で鳥の役を演じた自らの記憶に基づく作品である。それは直接の記憶ではなく、あとから当時の様子を撮影したビデオテープを見て印象に刻まれたものだ。そのビデオテープを見た時期は定かではないが、遅くとも私が小学校低学年のころであると思われ、それ自体が遠い記憶のなかの出来事である。

腕に翼、頭にくちばしのついたかぶり物をした姿が、時を越えて、現在の私がたどりついた「精霊」の存在と呼び交すように感じられたことが制作の動機だ。現在の私が見つけた「精霊」が、子ども時代の私を見守ってくれていたのではないか、と思うようなことは、普通に考えれば非論理的で筋が通らないことだ。しかしそのような時空のずれや、現実と想像の境界線を越えたやりとりを含んで展開するのが神話の特性であり、それが心の力となるならば、そのように考えることは意味のないことではないだろう。私が「空間」のなかに見いだした「精霊」と、過去の私がいた「場所」がどのようにしてつながりあうのだろうか。この疑問を未解決のままにかかえながら、作品を制作した。



荒殿優花《邂逅（場所と空間）》（部分）
2015



手前：荒殿優花《邂逅（場所と空間）》
奥：荒殿優花《精霊》
2015

結び 互いの輝きを強め合う「場所」と「空間」

私自身にとって、作品の制作を行い、その数を増やしていくことは、現実のこの宇宙と重なり合うもうひとつの宇宙を構築していくことにも似ている。それはまだまだ小さな宇宙だが、有機的な構造をもち、少しずつ大きくなろうとしている。

第三章から第五章では、私の神話的イメージの世界について、三つのテーマに分けて論じたが、このような枠組みは最初から存在したわけではなかった。実際の制作過程では、コンセプトを絞り込んだ戦略的な制作方法を採るのではなく、内容や形式に関する縛りを設けずに、どちらかという直観的な制作を続けてきたといえる。

もしも私が、あるコンセプトを決めて、それに基づいて秩序立ったしかたで制作を進めてきたとしたら、私は、世界のある一角を見つめ、自分のなかのある特定の感覚を研ぎ澄ますようにしてこれまでの年月を過ごしてきただろう。世界のすべてのものが関連しあい、つながっているとすれば、ひとつのコンセプトを極めることが世界を理解することにつながることもあり得ただろう。

しかし、そのやりかたを採らなかったのは、テーマを絞り込むことでそこからこぼれ落ちていくものがあることを懸念したからだといえる。世界とはなにか、という根源的な問いに向き合うには、制作の方向性を限定するというかたちで自分の感じることや考えることに制限を設けるよりも、心に浮かんだものは、どんなものも制作してみる姿勢のほうがよいと考えていた。

そうしたやりかたでたくさんの作品を制作したことで、自分の根源的な世界把握のありかたや、繰り返し現れるモチーフに関する理解を深めていくことができた。時間がかかったが、決して表層的な思考のみによるのではない、大切なテーマをつかむことができたと思う。

分業が究極的なレベルまで進んだ現代社会では、ひとはミクロコスモスとして全人的に生きることが難しい。私は、せめて作品の制作においては、断片としての人間であることを克服したかった。

本文で述べた通り、ひとつの環を描くようにして、大ざっぱなものではあるが自分なりの宇宙の地図を描くことができ、これまで自分が行ってきたことの意味を諒解することができた。

本論文を書く作業を通して、私は人間存在に対して非常にアンビヴァレントな思いを抱いていることに気づかされた。それぞれが一度限りの生命と精神をそなえたかけがえのなさや、宇宙の時空の広大さに比べたときのひとりの人生のはかなさや可憐さに共感するとともに、制作を通して、人間的な尺度を手放そうと試みてきてもいる。この葛藤は今後も続いていくだろう。この葛藤こそが、「出現」に立ち会いたいという欲求とともに、私を制作に駆り立てる大きな動力であったのだ。

私の制作は、すべての存在が一回かぎり「出現」し、やがて消滅していくことの重さをかみしめることと、そのような個々の存在を越えた遥かな時空を想像することというふたつの両極を行き来しながら積み重なってきた。そのことを私個人の存在にあてはめるならば、「私が私であること」を作品のなかに刻み込むことと、そのような人間としての自分の限界を越えていこうとすることの両方の志向性が私を動かしているといえる。

このふたつの方向性は、それぞれ前者が「場所」の概念に、後者が「空間」の概念に結びつけられるものだ。それらは互いに相反した動きを伴うようでありながら、なおかつ互いを排除するものではなく、同時に意識されることによって互いの意味合いを強め合うものとなる。それは、補色の関係にある色彩が隣り合うことによって互いの輝きを際立たせることにも似ている。「場所」と「空間」という概念を通して世界を見ることで、生きることはより鮮烈なものとなる。これからも、その感動のなかで制作を続けていきたい。

参考資料リスト

【書籍】

[引用・内容に言及した文献]

梶井基次郎『檸檬』[新潮文庫] 新潮社、1967

中原中也『中原中也詩集』[新潮文庫] 新潮社、2000

日高敏隆『人間についての寓話』[平凡社ライブラリー] 平凡社、1994

藤沢令夫『ギリシア哲学と現代—世界観のありかた—』[岩波新書] 岩波書店、1980

舟越桂『舟越桂 私の中のスフィンクス』求龍堂、2015

水戸芸術館現代美術センター（編）高橋瑞木（企画・執筆）『BEUYS IN JAPAN ヨーゼフ・ボイス よみがえる革命』フィルムアート社、2010

宮沢賢治『新編 銀河鉄道の夜』[新潮文庫] 新潮社、1989

村上春樹『女のいない男たち』文藝春秋、2014

Barrow, John D, The Book of Nothing: Vacuums, Voids, and the Latest Ideas about the Origins of the Universe, Vintage Books, London, 2000 (ジョン・D・バロウ『無の本 ゼロ、真空、宇宙の起源』小野木明恵訳、青土社、2013)

Berger, Horst, Light Structures - Structures of Light: The Art and Engineering of Tensile Architecture Illustrated by the Work of Horst Berger, Author House, Bloomington, 2005

Б р о́ д с к и й, И о́ с и ф (Brodsky, Joseph), The Nobel lecture, The Nobel Foundation, 1987 (ヨシフ・ブロツキイ『私人—ノーベル賞受賞講演—』沼野充義訳、群像社、1996)

De Chirico, Giorgio, Memorie della mia vita, Rizzoli Editore, Milano, 1962 (ジョルジョ・デ・キリコ『キリコ回想録』笹本孝・佐々木薫訳、立風書房、1980)

—————, Hebdomeros, Editions du Carrefour, Paris, 1929 (ジョルジョ・デ・キリコ『エブドメロス』笹本孝訳、思潮社、1980)

Engel, Heino, Tragsysteme(Structure Systems), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 1997

Gardner, Martin, Penrose Tiles to Trapdoor Ciphers ... and the Return of Dr. Matrix, W. H. Freeman and Company, New York and Oxford, 1989 (マーティン・ガードナー『ペンローズ・タイルと数学パズル』一松信訳、丸善株式会社、1992)

Janson, Horst Woldemar, and Janson, Anthony F, History of Art for Young People, Harry N. Abrams, Inc., New York, 1992 (H・W・ジャンソン、アンソニー・F・ジャンソン『西洋美術の歴史』木村重信・藤田治彦訳、創元社、2001)

Lloyd, Christopher, What on Earth Happened? The complete story of the planet, life, and people from the big bang to the present day, Bloomsbury Publishing, London, 2008 (クリストファー・ロイド『137億年の物語 宇宙が始まってから今日までの全歴史』野中香方子訳、文藝春秋、2012)

Panofsky, Ervin, Die Perspektive als "symbolische Form", Vorträge der Bibliothek Warburg 1924-25, (エルヴィン・パノフスキー『〈象徴形式〉としての遠近法』[ちくま学芸文庫] 木田元(監訳) 川戸れい子・上村清雄(訳)、筑摩書房、2009)

Tuan, Yi-Fu, Space and Place, the University of Minnesota, Minneapolis, 1977 (イーファー・トゥアン『空間の経験 身体から都市へ』[ちくま学芸文庫]山本浩訳、筑摩書房、1993)

[参考文献]

石井祐子『コラージュの彼岸』ブリュッケ、2014

柏木博『20世紀はどのようにデザインされたか』晶文社、2002

河本真理『切断の時代 20世紀におけるコラージュの美学と歴史』ブリュッケ、2007

高階秀爾『芸術空間の系譜』[SD選書] 鹿島出版会、1967

中沢新一『ミクロコスモスⅠ 夜の知恵』[中公文庫] 中央公論新社、2014

藤沢令夫『プラトンの哲学』[岩波新書] 岩波書店、1998

Culler, Jonathan, Saussure, Fontana/Collins, London, 1976 (ジョナサン・カラー『ソシュール』[岩波現代文庫] 川本茂雄訳、岩波書店、2002)

Matisse, Henri, Chapelle du Rosaire des Dominicaines de Vence par Henri Matisse, SAI, Biarritz, 2006

Πλάτων, Dover, K. J. (ed), Plato: Symposium, Cambridge University Press, Cambridge, 1980 (プラトン『饗宴』[光文社古典新訳文庫] 中澤務訳、光文社、2013)

———, Burnet, J. (ed), Platonis Opera vol.IV, (Oxford Classical Texts) (プラトン『国家(上)』『国家(下)』[岩波文庫] 藤沢令夫訳、岩波書店、1979)

———, Burnet, J. (ed), Platonis Opera, 5vols., (Oxford Classical Texts) (プラトン『プラトン全集12 テイマイオス クリティアス』種山恭子・田之頭安彦訳、岩波書店、1975)

Sutton, Daud, Islamic Design: A Genius for Geometry, Walker publishing Company, New York, 2007 (ダウド・サットン『イスラム芸術の幾何学 天上の図形を描く』武井摩利訳、創元社、2011)

Woodford, Susan, The Art of Greece and Rome [Cambridge Introduction to the History of Art], Cambridge University Press, Cambridge, 1982 (スーザン・ウッドフォード『ギリシア・ローマの美術 ケンブリッジ 西洋美術の流れ1』青柳正規・羽田康一訳、岩波書店、1989)

【展覧会カタログ】

[引用・内容に言及した文献]

岩手県立美術館・浜松市美術館・パナソニック 汐留ミュージアム(編)『ジョルジョ・デ・キリコ展』ホワイトインターナショナル、2014

マウリツィオ・ファジョーロ・デラルコ、木島俊介(監)日本経済新聞社(編)『終りなき記憶の旅 デ・キリコ展』2000

神山亮子・山村仁志（府中市美術館）・阿佐美淑子（北九州市立美術館）・真武真喜子（編）『高松次郎—思考の宇宙』府中市美術館・北九州市立美術館、2004

高松市美術館（住谷晃一郎・毛利直子）・伊丹市立美術館（藤巻和恵）・岩手県立美術館（大野正勝）・いわき市立美術館（佐々木吉晴・植田玲子）・神奈川県立近代美術館（水沢勉・奥野美香）（編）『アンテスとカチーナ人形』美術館連絡協議会、2004

ホルスト・アンテス『ホルスト・アンテス（Horst Antes）』西村画廊・西村健治、1977

〔参考文献〕

足立朗・岩倉翔子・岡村崔・匠秀夫・原弘・土方定一・松原俊朗（編）『デ・キリコによるデ・キリコ展』毎日新聞社、1973

井関正昭（監）デ・キリコ展 1920—1950 実行委員会（編）『デ・キリコ展 1920—1950』日本アドバイザー株式会社、1993

ヴィクトリア・ノエル＝ジョンソン、榎本一生、鶴本晶三（編）『巨匠デ・キリコ展 東洋の理想』ジョルジョ・エ・イーザ・デ・キリコ財団、NHKプロモーション、ツルモトルーム、2005

峯村敏明・千足信行（監）アートライフ（編）『デ・キリコ展カタログ』アート・ライフ、1989

村田修（編）『デ・キリコ展』なるせ村田画廊、1993

【辞書・辞典】

新村出（編）『広辞苑 第五版』岩波書店、1998・2004

Kretschmer, Hildegard, Lexikon der Symbole und Attribute in der Kunst, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart, 2008（ヒルデガルト・クレッチマー『美術シンボル事典』西欧文化研究会（新井裕・荒木詳二・海老澤君夫・喜多尾道冬・松村広美）訳、大修館書店、2013）

【展覧会】

「オープン・スペース2014」（NTTインターコミュニケーションセンター [ICC]、2014年6月21日～2015年3月8日）

「ジョルジョ・デ・キリコ—変遷と回帰—」（パナソニック 汐留ミュージアム、2014年10月25日～12月26日）

「高松次郎—思考の宇宙」（府中市美術館、2004年6月26日～8月15日）

「高松次郎ミステリーズ」（東京国立近代美術館、2014年12月2日～2015年3月1日）

【映画】

「インターステラー」クリストファー・ノーラン（監督）、パラマウント映画・ワーナー・ブラザーズ（配給）、2014

【DVD】

アニメ映画「銀河鉄道の夜」 宮沢賢治（原作）、杉井ギサブロー（監督）、ますむら・ひろし（原案）、別役実（脚本）、細野晴臣（音楽）、日本ヘラルド映画（配給）、アスミック・エース（DVD発売）、1985

映画「永遠と一日」テオ・アングロプロス（監督）、フランス映画社（配給）、東映ビデオ株式会社（DVD発売）、1998

【ウェブサイト】

USA for AFRICA (United Support of Artists for Africa) (<http://usaforafrica.org/>)、2015年6月19日アクセス

参考図版リスト

図版 1-1

岩手県立美術館・浜松市美術館・パナソニック汐留ミュージアム（編）『ジョルジョ・デ・キリコ展』 ホワイトインターナショナル、2014、p.32

図版 2-1

H・W・ジャンソン、アンソニー・F・ジャンソン『西洋美術の歴史』木村重信・藤田治彦訳、創元社、2001、p.80

図版 2-2

Engel, Heino, Tragsysteme(Structure Systems), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 1997 表紙

図版 2-3

Berger, Horst, Light Structures - Structures of Light: The Art and Engineering of Tensile Architecture Illustrated by the Work of Horst Berger, Author House, Bloomington, 2005 表紙

図版 2-4

岩手県立美術館・浜松市美術館・パナソニック汐留ミュージアム（編）『ジョルジョ・デ・キリコ展』 ホワイトインターナショナル、2014、p.115

図版 3-1

アニメ映画「銀河鉄道の夜」 宮沢賢治（原作）、杉井ギサブロー（監督）、ますむら・ひろし（原案）、別役実（脚本）、細野晴臣（音楽）、日本ヘラルド映画（配給）、アスミック・エース（DVD発売）、1985

図版 3-2

Gardner, Martin, Penrose Tiles to Trapdoor Ciphers ... and the Return of Dr. Matrix, W. H. Freeman and Company, New York and Oxford, 1989（マーチン・ガードナー『ペンローズ・タイルと数学パズル』一松信訳、丸善株式会社、1992）p.18

謝辞

本論文は、筆者が東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程美術専攻彫刻研究領域在学中に行った研究をまとめたものです。

本研究を終始見守り導いてくださいました指導教授で主査の北郷悟先生に心より感謝申し上げます。さまざまな機会に宇宙や彫刻の本質に関してお話いただいたことが、研究を進めるうえでの道標となりました。

論文の執筆に際し的確な助言をくださいました論文第1副査の布施英利先生に厚くお礼申し上げます。講義やご著書を通して、生命の世界について多くのことをお教えいただきました。

作品第1副査の森淳一先生は、私の作品や文章と時間をかけて正面から向き合ってください、適切な助言をくださいました。心よりお礼申し上げます。

副査の原真一先生は、彫刻における素材や作品の提示のしかたに関し有益な示唆をくださいました。深く感謝申し上げます。

また、ここに書ききれなかった彫刻科の全ての先生方にお礼申し上げます。展示をする度に惜しみなくアドバイスをくださいました先生方、技術的なご指導とご支援をいただきました先生方、本当にありがとうございました。

博士審査展の提出作品《葉と光》の制作においては、彫刻科で学ぶ技術の領域におさまらない加工や制作の技術を必要としたため、他専攻の先生方にもご協力をいただきました。タイルのカットに際してご指導とご支援をいただきました工芸科ガラス造形研究室の藤原信幸先生、ステンドグラスの制作に関するご指導と技術的なご協力をいただきました中野竜志先生に厚くお礼申し上げます。木工室、情報芸術センターの先生方にも技術的なアドバイスを多数いただき、作品の完成にこぎつけることができました。ありがとうございました。

同時期に彫刻科に在籍し、さまざまな場面で手助けしてくれたみなさま、日常の何気ない会話のなかで、また時にはテラコッタを焼成する窯の番をしながら制作について語り合ったみなさま、博士審査展における展示作業をお手伝いくださったみなさまにも心からお礼申し上げます。

最後に私事にわたりますが、常に辛抱強く見守り、支援してくれた両親と弟、温かく見守ってくださった親類や友人のみなさまに感謝いたします。

Making works of art is a creative activity accomplished by uniting the physical and the spiritual.

In the first chapter, both the physical and spiritual aspects which compose artworks are examined, and the phenomena of “generation” and “apparition” are studied. My most fundamental motive for creating artwork is to witness such phenomena. “Generation” is a phenomenon of something physical changing into another physical thing, and “apparition” means the sudden emergence of a being which never existed until then.

With respect to physical matters on the Earth, we can observe only generation, because objects on the Earth that human beings can touch with their five senses are in one of the phases of transformative and circulative processes of the substances that constitute the universe, and the disappearance of something means the formation of something else.

On the other hand, the rule of “a disappearance equals a formation” does not hold true for the lives of animals, including human beings, and spiritual things such as consciousness and mind. When they disappear, they irrevocably vanish, and they do not transform into anything else. Life, consciousness, and mind start to exist by emerging from a mixture of physical substances. I feel strongly about the idea that they appear in the universe only once, as an irreplaceable existence, so I specially define such emergence as apparition to show that I consider the idea important.

Apparition can take place in the field of artworks which consist of both physical and spiritual dimensions, since the latter makes it possible. If we interpret the event of making a work of art only physically, it is just a human-assisted transformation of some material into a different state. However, at the same time, apparition of an entirely new existence takes place on the dimension of the spiritual — forms, images, and senses appear.

My pursuit of the apparition of new spiritual worth by creating artwork leads me to invent my own unique mythical images. It is like conceiving constellations in the night sky. Constellations, which compare the formations of stars to figures of animals and other things, are a projection of human imagination. Human beings have humanized the vast mysterious space of the universe by projecting images of animals and the characters of myths onto the

twinkles of distant stars, thus gained a kind of spiritual power. The universe is composed of the interrelations of various things. By creating artwork, I quest to understand the ways and relationships of disparate things. Every time I create a new work, my mental map of the universe is updated. In the second chapter, I explain the details of my quest.

In the third, fourth and fifth chapters, I elucidate my way of seeing the world, which I have formed through the experiences I have had when making artwork.

In the third chapter, my idea that, for human beings, worlds consist of “place” and “space” is illustrated. The terms “place” and “space” in this thesis carry special meanings that I have invented. “Place” is the actual space-time in which every mortal existence that appears in the world only once and eventually vanishes develops its own time of life. “Space” means a dimension beyond the limits of a living body, which human beings can reach only by concept or imagination. In this chapter, I explain how I have come to invent such concepts, and “place” and “space” that appear in my works are illustrated. At the same time, I examine the possibilities which “place” and “space” bring to our lives.

The fourth chapter follows the tracks of my attempt to open new dimensions by unifying things that are considered separate from each other. I aim to take the viewer back to a fundamental state before the split of the Earth and separations of existence.

The fifth chapter is about my series of works with the themes of life, consciousness and mind. I started by thinking about the mystery of existence, and ultimately I have come to reflect on the consciousness and mind of each life.

Themes of the third, fourth, and fifth chapters are respectively related to my works exhibited in the doctoral program final exhibition: 《a leaf and light》, 《a spirit》, and 《chance meeting (place and space)》. Therefore, in the last sections of each chapter, I make references to these works.

In the conclusion of this thesis, I confirm that I aim to develop my works of art by coming and going between “place” and “space” in my definition. Although they are polar opposites, they do not exclude each other. On the contrary, they brighten each other when they are juxtaposed with one another. By seeing the world through these concepts, living our lives will be a brighter experience.