

ステンドグラス・オブ・ザ・リビングデッド

－彫刻の舞台－

学籍番号1316912

東京芸術大学大学院美術研究科博士後期課程彫刻専攻領域

佐宗乃梨子

目次

PROLOGUE.....	3
1章 ゾンビ -身体の物質性-	4
1 演劇、舞台衣装から彫刻へ.....	4
2 身体は物質である.....	5
3 美しいものを盗む.....	8
4 ゾンビ.....	9
5 ゾンビ、その身体.....	14
6 神話の中の身体性.....	19
2章 ステンドグラスイメージと舞台ー	21
1 ステンドグラスの役割.....	22
2 パイオニアプラーク.....	23
3 教会は舞台である.....	28
4 舞台の仮設性.....	29
5 虚構の奥行き.....	31
3章 彫刻の舞台	33
1 虚構の裏が見える時.....	33
2 彫刻が光る.....	35
3 彫刻の技法.....	37
4 蕩けるガラス.....	41
5 YOUTOPIA.....	43
6 柔らかい皮膚の蠟.....	45
7 隆起するカタチ.....	47
EPILOGUE.....	50
使用図版.....	52
文献目録.....	53

prologue

時には嘘によるほかに語られぬ真実もある。これは芥川龍之介の言葉だ。

どのようにして人は生まれてきたか。今の暮らしはいかにして得られたか。なぜ人は死ぬのか、死んだ人の魂はどこに行ってしまうのか。

誰もが皆、小学生ぐらいの年齢になるとこのようなことを考えるのではないだろうか。科学が発達した今、様々な事柄が簡単に説明できてしまうように思える。ググれば大抵のことがわかってしまう。しかし、果たして本当にそうだろうか。世界はそんなに単純に捉えられるものではない。より自分を、世界を、入り組んだ複雑なものを表現するにはどうしたらいいのだろうか。そして、それを共有するには…。

人がどのようにして生まれ、死ぬか。人々の暮らしの中で災害や飢饉はなぜ起こり、それをどう乗り越えてきたかを神話は語っている。それは大抵が真実をそのまま書き記したものではなく、様々な嘘で出来ている。それは比喩表現であり、メタファーと呼ばれるものだ。例えば、竜退治の物語は洪水を起こす川の治水が変化したものと言われ、糞尿から穀物が生まれ出るのは農耕の始まりを意味している。現実を、神話の担い手にわかりやすくキャッチーな形で再構成することによって神話は伝えられていると言えるだろう。そこには物語を面白くするための一見過剰にも思える様々な要素や出来事が含まれているのだ。

同じように、私も作品を作るとき、たくさんの必要ないとも取れる要素、一見関係がないと思えるものを足したり、また引いたりしながら組み立てている。それは全て、今までの私を感じたことや深く残っている記憶、体験から構成されているのだと思う。それは、一見どうでも良さそうなこと、つながりがなさそうなものが沢山あり、時には嘘やこじつけも含まれているが、それらは作品を作る上でとても大切な要素だと私は考えている。本論では私がステンドグラスを彫刻化し、ゾンビや神話をモチーフにした作品を制作している経緯を、私の体験を振り返り再考し、身体の物質性と彫刻の構造を考察している。

私の彫刻は舞台と同じようにここではないどこかのイメージを表し、その時間をとどめているものなのだ。

1章 ゾンビ -身体の物質性-

1 演劇、舞台衣装から彫刻へ

中学生の頃、演劇のワークショップに参加した。横浜市のテアトルフォンテ（当時運営は横浜市芸術文化振興財団）の演劇クラブで、中学生を対象にしたものだった。湘南地域を拠点に活動していた劇団の演出家が講師として招かれ、その劇団員の大人たちと、コーチとして残った高校生の元メンバーのサポートを受けながら、横浜市内の中学校から集まった子ども達で、夏の卒業公演に向けて、何度かの小さな公演をしながら一年間かけて演劇を作り上げていく。脚本を書き、役者も、演出も、音響、照明、衣装も全て自分たちで決める。

私は幼い頃から表現することが好きで、暇さえあれば絵や漫画を描き、友達とは小道具まで作る凝ったごっこ遊びをしていたので、13歳の時、同じ中学校の友達に誘われて見学に行ったその演劇クラブに、その日のうちに参加を決めた。

クラブのメンバーを卒業した後もコーチとしてクラブに関わった。その後も演劇には関わっていくのだが、役者として演じることからは離れている。その瞬間瞬間の演技を見せる役者をやるということは、緊張するのは勿論のこと、やり直す事が出来ないという生の要素が自分には強すぎると感じたからだ。そうして自然に裏方に回るようになった。演劇、舞台芸術という、様々な表現の複合する芸術の中でも、衣装は視覚的イメージを直接的に表現できる媒体で、自分に向いているように感じた。そのことから、高校は高等専修学校の服飾科に進み、ファッションや洋裁を学んだ。そして高等専修学校在学中から、演劇ワークショップを通じて知り合った小劇場系の劇団で衣装を担当していた。この時、舞台装置や小道具などの舞台美術に関わらなかったのは、主に担当していた劇団の芝居が、具象的な舞台装置を必要としないタイプのものだったからだ。舞台装置は何もないか、大きな箱で高低差を出すぐらいのもので、視覚的なイメージを決めているのは衣装だった。

衣装制作は脚本を読み、演出家と話し合っイメージを固めデザインし、ほとんど既製品を使わなかったのも、今となんら変わらない、作品を作る感覚だった。衣装は役者の演技や音響と違い、直接的に視覚に残る、イメージを形にしたものと感じていた。

そのまま衣装を続けなかったのには様々な理由があるが、大学で美術を学びたいと思ったこと、何より沢山のひとと共に一つのものを作るより、一人で作品に向き合いたいという思いが強かったからだ。演出家からもらったイメージを形にし、衣装を作るところまではいいが、それを着た役者がイメージとは違うことが気になってしまうのだ。演技をするのは役者だし、演出をするのは演出家で、衣装の仕事ではない。そうして最終的に完成した演劇の視覚的イメージが、私のイメージとは外れてしまう。このことは衣装制作を続ける中で、ずっと気になっていたことだった。

美しい空間、瞬間を止めたい。最後まで自分のイメージを貫きたい。そう思ったことは、当時私が大学で彫刻科を選んだ大きな理由の一つである。

2 身体は物質である

私は作品を作り始めてからずっと身体に関わるものをモチーフにしている。それはゾンビなどの人の身体そのものや、胎児や皮膚、胎盤など、物質としての身体を思い起こさせるものだ。

彫刻を専攻したのは舞台衣装で服飾に携わっていたこともあり、素材として布を使った作品が作れるかもしれない、という意識もあったが、それでも染色などを選ばなかった理由は、やはり身体に関わる表現をしたかったということがあるかもしれない。

私の父は警察官で、孤独死した老人の家に入った時の話や、事故で頭が潰れてしまった人の脳みそや内臓の色の話を聞かせてくれることがあった。老人の家の畳が動いているかと思ったら全部蛆虫だった。脳みその色はピンクではなくオレンジに近く、ぐずぐずとした豆腐のようなものだ。など。こういった話を休日の午前中に、夜勤明けの父から聞いた。

父という近い存在が、そんなものを日常的に見ているなんて気味が悪いし、信じられないような気持ちを持つ反面、ホラー映画を見るような好奇心を感じると共に、人間は所詮「物質」なのだ、というふうに思ったのを覚えている。

舞台上に立っている役者は、常に自身の身体を強く意識している。それは見ている側にも伝わり、特にヌードになったり、身体の形を強調するような衣装を身につけたりしていなくても、役者を見ると身体性を強く感じるようになる。私も観劇だけでなく舞台に立つ経験をしているので、身体というものが如何に自分の思い通りにならないかということは身にしみている。

演劇の稽古の前には必ず鏡の前でストレッチをした。それは全工程で 30 分ほど行われる、わりかししっかりしたもので、ただ身体をほぐすことが目的ではない。自らの身体を、頭の先から足の小指まで意識し、生活の無意識の中に放り出してしまっていた身体の感覚を、精神に手繰り寄せ、蘇生させる儀式なのだ。

それはまず「立つ」ことから始まる。初めて立つことを意識した時、ただ立つことがこんなにも難しいとは、と衝撃を受けた。鏡の前に立つと私の体はだらしなく、重力に逆らうことだけを目的としており到底立っているとは言えない状態で、脚や手、背骨までもが全て私の想像していた位置に落ちてはいなかった。それを、鏡を見ながら、まずは背骨から、パチパチと正しい位置にはめてやらなければならない。まっすぐ頭が乗るように、緩やかなカーブを描いて背骨は位置しなくてはならない。重力をしっかりと感じて体重を足にかける。地球の中心に串刺しするイメージ。「立つ」というその感覚は、私に精神というものを意識させたし、身体というものは精神とは繋がっているが別の「物質」であるという実感を持たせた。

1997 年、私は家族と、横浜で開催された「人体の不思議展」をみに行った。

人体の不思議展とは、ドイツ人解剖学者グンター・フォン・ハーゲンス氏が開発したプラス

ティネーション技術を用い、本物の死体を腐らせず、生々しい姿で展示した、当時多くの関心を集めた展覧会である。日本各地で催され、テレビ CM が打たれ、たくさんの人が来場した。現在この展覧会は様々な批判を呼び、日本では開催されていない。

当時の感覚としては「観る」というよりも「見る」に近い野次馬のような気持ちだった。そこにいたほとんどの人が、本物の死体で作られた展示物を見て、関係のない、安全なところから「死」を覗き見するような感覚で怖がり、気持ち悪がり、喜んでいた。

それは先ほども述べた「ホラー映画を見るような気持ち」に近いものだったと記憶している。

そこに展示されている死体は皮を剥がされた筋肉がむき出しになった人体模型のようなものや、血管だけが器用に取り出されてレースのような入り組みを見せているもの、タバコを吸っている人の真っ黒な肺など、様々だ。ポーズをとらされているものもあり、学術的というよりは、見世物のような雰囲気があった。グロテスクで面白い、死体という普段の生活から離れたものを、学術的なラッピングで罪悪感なく見られるというのだから、皆興奮していたように思う。

図録の表紙にもなった展覧会の目玉であろう、スライス標本にはたくさんの人が見入っていた。体の中の体液や隙間を全て透明樹脂に入れ替え、体正面から縦にスライスしガラス板で挟んだその展示物は、内臓の入り組みや模様が絵画のようで美しく、これが本物の人間だなんて思えなかった。樹脂が充填された身体は透明感がありキラキラとしていて、かなり近くまで寄って見ていたのを覚えている。

何枚か並べられた展示物を見るうち、ふと横に向かうと、スライスされた断面ではなく、厚さ5センチほどの体表の皮膚を見ることができた。私の当時の身長だと、胸のあたりの皮膚が目の前にあった。

見上げると、それはおじさんだった¹。

皮膚が厚い人特有のシワと毛穴の開き方をしていて、金色の眉毛とまつ毛は直角に力強く立ち上がっていた。鼻の穴の大きな西洋人風の鼻で、薄い唇を結んだ50代後半ぐらいのその人は、気難しい性格に見えた。

さっきまで綺麗な絵を見るように、非現実を感じ、「鑑賞」していた私は、この5センチほどの厚みを見て、瞬間これは人なのだ、という実感と恐怖を感じた。

そして、その時にも私は人の身体の物質性を感じたのである。

それから私が実際に見た「死体」は、父方の祖母、母方の曾祖母と祖父母だ。祖父たちは私が生まれる前と幼い頃に亡くなっており、印象に強く残っているのは祖母たちだ。ごく一般

¹ 実際最近になって図録を見て見ると、スライス標本は女性との表記があった。性器を確認した覚えがないので、女性を男性と間違えたと思われる。

的な「死体」との対面と言えるだろう。どの「死体」も私にとっては恐ろしいものではなく、カラになった器のような感じがした。動いていない祖母たちは、生きているときに比べて、より物質感が強かった。冷たい手には湿り気がなくぶにぶにとしていたし、顔の皮膚は重力に抵抗することを完全に諦めて地球の中心へ向かい、逆に骨が浮かび上がってくるようだった。父方の祖母は同じ家に暮らしていたので、亡くなる直前、死の瞬間、そして死体になった祖母のことをよく覚えている。幼かった私は死んだだけでこうも雰囲気違ってしまふものかと静かに驚いていた。同じベッドに寝ているのに、あまりにも、死体は物質的だ。脈打たなくなり、いつもさりふわりと暖かった手は冷たくなっていて、なんだか祖母じゃない別のものを見ている気分だった。

彫刻を始めてから人の骨格を見る癖が付いている。母方の祖母は 2018 年に亡くなったが、あまりにも祖母の頭蓋骨のカタチが見えやすく、それが美しかったのでデスマスクを取りたいとさえ思った。それほどに人の身体というものは美しい物質である。たとえ死んでいてのかもしれない。物質としての美しい身体が、死によって見えやすくなったのだ。

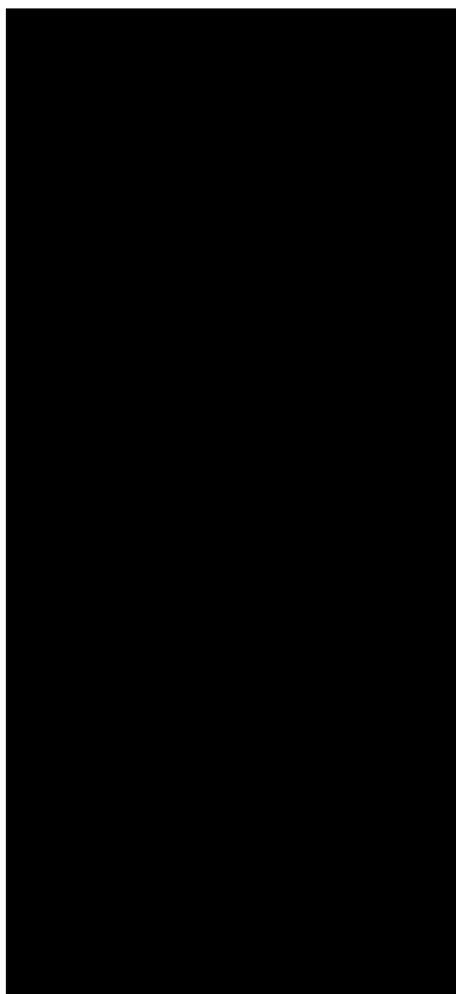


図 1 人体の不思議展 スライス標本

3 美しいものを盗む

美しいガラスで作品を作っていると、よくなぜグロテスクなものばかり作るのか、と聞かれることがあるが、私は清廉潔白で正しく、美しいものに対して複雑な思いがあるのだ。

子供の頃、2つ物を盗んだことがある。一つはテディベアのブローチで、もう一つは石だ。ブローチは近所に住む同級生のエミコちゃんのもので、彼女のうちに遊びに行った時に盗んだ。おそらく小学一年生ぐらいだったと記憶している。

エミコちゃんの部屋の、学習機の椅子にかけられたデニムジャンパーの胸につけられていたそのブローチは、金メッキがかけられたテディベアの形の合金の表面全体にダイヤモンド（のように見えるラインストーン）が施されたもので、見た瞬間にどうしても欲しくなってしまう、エミコちゃんがトイレに行っている際に、エミコちゃんのデニムジャンパーから外し、私の服のポケットに入れた。

もう一つはピンク色と茶色と白が美しく混ざった透明感のある石で、うちと同じ並びのキミジマさんの家の庭の、玉砂利の中に紛れていたものだ。キミジマさんは一家で海外赴任中で、キミジマ家はかなりの期間空き家になっていたこともあり、家に続く階段とデッキ、白い玉砂利の敷かれた庭は近所の子供達の遊び場になっていた。そこで見つけた石は他の玉砂利とは明らかに異質で、なぜ庭に落ちていたのかはわからないがきっととても大切なものだろうと幼い私は思った。しかし美しいサーモンピンクに透ける太陽の輝きを見て、絶対に自分のものにしないでほしい、悩んだが結局盗み出した。

両親ともが警察官で、犯罪を犯してはならない、悪いことをしてはいけない、というプレッシャーを少なからず感じていた私は、石やブローチを手に入れて所有欲を満たしたものの、美しいものに魅せられ犯罪を犯す自分に絶望した。石は外で拾ったことにしていたので日中も持ち歩いていたが、ブローチは小学生の子供が一人で手に入れられるはずもなく、親に見つかれば必ず入手方法を聞かれる。誰にも自慢できず、見るたびに罪悪感が押し寄せた。夜中に一人で宝箱に入れたブローチを取り出しては眺め、キラキラと光る美しさにうっとりとし、同時に、自分は悪い人間だという気持ちに苦しんだ。

私がガラスという透明でキラキラと美しい素材を選び、しかし単に美しいものではないもの（ゾンビ、死体や畸形、グロテスクなもの）を作っているのには、こんな甘苦い思い出が一端をなしているのではないだろうか。

4 ゾンビ

前項では私の体験をもとに、なぜ私がグロテスクな、物質を感じる「身体」を作ってきたかを述べたが、奇形や胎児とは違い、ゾンビは創作物である。ただの死体でなく、ゾンビを作っている理由を考える。

ゾンビというと映画やゲームに登場するモンスターを思い浮かべる人がほとんどだろう。目が虚ろで、腐りかけていて、知性はないが音には敏感に反応し襲いかかってくる、あの、ゾンビだ。また、意志を持たず働くもの、機能が崩壊しているのにも関わらず動き続けるものなどをゾンビと呼ぶことも昨今増えている。ゾンビは今も拡張を続けていると言えるだろう。走るゾンビは認めないだとか、そのようなゾンビ論は別の人に任せておこう。私よりもはるかにゾンビを愛する人たちはたくさんいる。私は、私がどのようにゾンビを捉えたのかを考えなくてはならない。

ゾンビの一番の始まりは、ハイチにおけるブードゥ教の呪詛によって生み出される、意志を持たず働かされる奴隷のようなものだった。ウィリアム・シーブルックの紀行文『魔法の島』によると、ゾンビは「盲目ではないものの、焦点の定まらないうつろな死人の目をしていた」という。ボコールと呼ばれる神官が呪術によって遺体を蘇生させ、それはゾンビになって安い労働力として使われるのだ。ボコールと呼ばれる神官の手によって毒を飲まされ、仮死状態にしたのち復活させられたものがゾンビだ。それは呪術儀式のもとに行われる。薬物によって精神と意識を奪われた犠牲者はゾンビとしてサトウキビ農場で奴隷のように働かされるのだ。

それはどんよりして虚ろな眼差しでくぐもった声で呻き、意志も感情も持たない。このゾンビが、シーブルックによってアメリカに伝えられ『ホホワイト・ゾンビ』²や『ブードゥリアン』³が制作された。この時点でのゾンビは、人を襲うこともなく、脳みそや人肉を喰らうこともなく、ゾンビマスターである魔術師（ボコール）の命令に忠実に働く、ブードゥ教のゾンビに倣ったものだ。ゾンビ自体が恐ろしいというよりは、ゾンビを作り出すボコールへの恐怖が主なものだった。このように、1960年代中盤までのゾンビ映画の悪役は、ゾンビではなくそれを作り出すボコールであり、ゾンビはあくまでも可哀想な犠牲者でしかないのだった。

そんなゾンビ像を変え、現在全てのゾンビの原型とも言える作品が、1968年のジョージ・A・ロメロのアメリカ映画『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』⁴である。ロメロはこれまでのゾンビに「ゾンビに殺された人間もゾンビ化する」という吸血鬼的要素を追加し、次第に増えていくゾンビと、それから逃れ助け合い生きていく人間と、終末的状况で見える人間

² 『ホホワイト・ゾンビ』（恐怖城:White Zombie）監督：ヴィクター・ハルペイン 本編 67分 1932年

³ 『ブードゥリアン』（私はゾンビと歩いた！：I Walked with a Zombie）監督：ジャック・トゥルヌール 本編 68分 1943年

⁴ 『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（Night of the Living Dead）監督：ジョージ・A・ロメロ 本編 96分 1968年

の浅ましさ、恐ろしさを描いている。

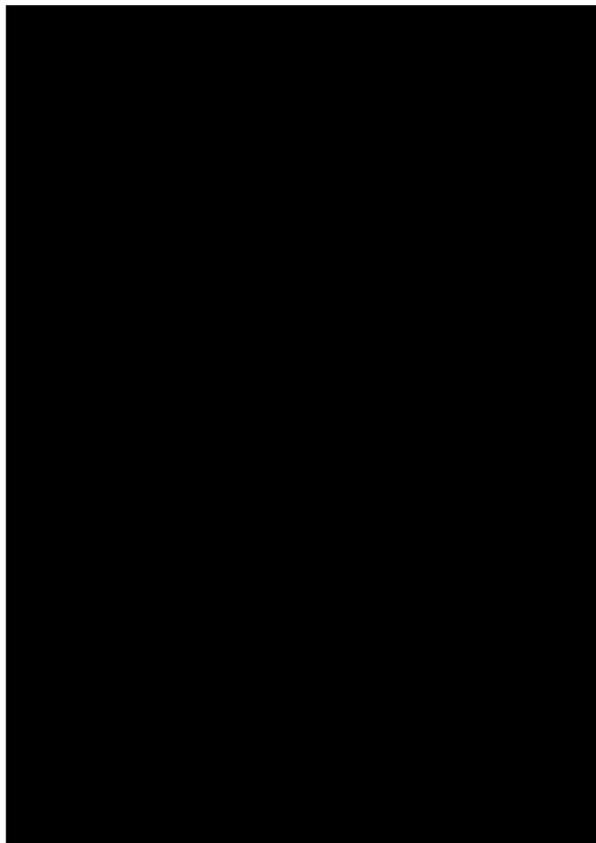


図 2 「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」

このロメロゾンビはそれまでのヴァドゥ・ゾンビから一線を画し「モダン・ゾンビ」と呼ばれ、以後のゾンビ映画に引き継がれて更なる拡大を続けている。

ゾンビはあらゆるテーマとの親和性が高く、比較的低予算で撮影が可能のため、ゾンビ映画は近年量産されている。なぜこんなにもゾンビが人に受け入れられているのか。それは誰しもがゾンビになる可能性があるからだ。半魚人や怪獣、妖怪などのモンスターとは違いゾンビは元々が人間なので、愛する家族や仲間が、そしてもちろん自分自身がゾンビになってしまうという危機感、悲しみ、恐怖がある。

家族や仲間がゾンビになり、自分に襲いかかってくる。これはもうゾンビなのだと言いつつ自分に言い聞かせ、苦渋の決断で引き金を引く。映画の定番エピソードとして、どの作品にも一度は出てくると言えるシーンだ。また、ゾンビウイルスの感染源が明確で感染から発症までの進行が比較的遅い設定の場合によく見られるのが、自分がゾンビになる前に、人としての尊厳を保っているうちに、自ら命を絶つ（頭を撃ち抜く、焼却炉に入るなどしてゾンビ化を阻止する形で）というエピソードだ。どちらも人間とゾンビとの境界の危うさを表す、非常に盛

り上がるシーンだ。

そして近年のゾンビ映画でよく見られる設定が「半分ゾンビ」「治るゾンビ」「友達ゾンビ」だ。様々なゾンビのバリエーションが作られる中で、主人公をゾンビにしてしまおうというのは自然な流れと言える。また、ゾンビパニックを乗り越えた後、ゾンビが人々とどう共生するのかという物語も近年増えている。例えば『ウォームボディーズ』⁵では意志を持つゾンビを主人公に、ゾンビと人間の女性のラブストーリーが描かれているし、連続ドラマ『サンタクラリータ・ダイエット』⁶はゾンビになってしまい人肉を求める妻を夫が支えるストーリーだ。

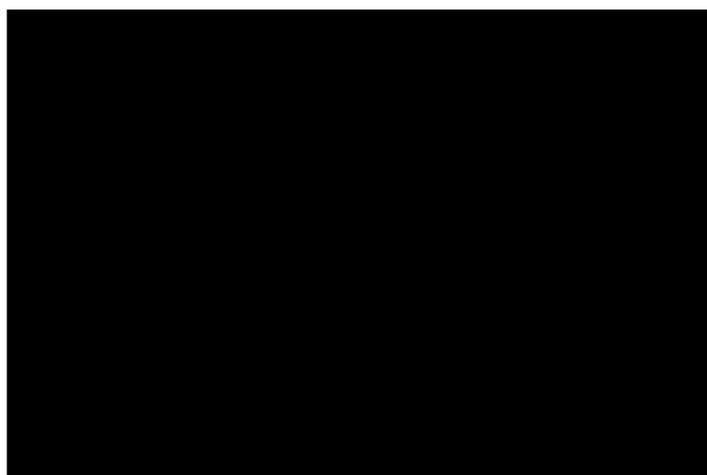


図 3 主人公は恋するイケメンゾンビ『ウォーム・ボディーズ』より

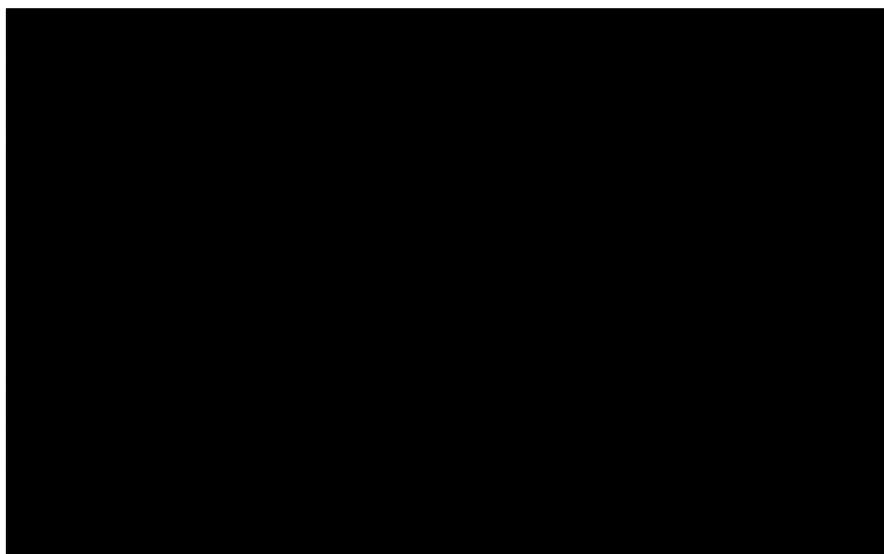


図 4 初めて人を食べた妻『サンタクラリータ・ダイエット』より

⁵ 『ウォーム・ボディーズ』(Warm Bodies) 監督：ジョナサン・レヴィン 本編 97 分 2013 年

⁶ 『サンタクラリータ・ダイエット』放送局 Netflix 初回放送 2017 年

欲望を制圧しなければならない現代社会において、欲望をむき出しにするゾンビに人々はある種の憧れを抱き、このような物語が生まれていると考えられないだろうか。ゾンビのコスプレをして街を練り歩く「ゾンビ・ウォーク」というイベントが世界各国で開催されていることから、人々はゾンビになることを求めている、とも言えるだろう。

これまでゾンビの大体の流れをおさらいしてきたが、私が特に惹かれているゾンビは『バタリアン』⁷や、『ショーン・オブ・ザ・デッド』⁸などのパロディ系ゾンビだ。私の作品の、目が飛び出していたり、蛆虫がたかったり、内臓がとび出している、というわかりやすいゾンビ像は、これらパロディ系（コメディ系でもある）ゾンビ映画からヴィジュアルイメージを得ている。これらのパロディ系ゾンビは、正統派ゾンビが個性を持たない脅威をもたらす集団として描かれているのに対し、異様に一人一人のキャラクターが立っているのだ。特に『バタリアン』においてはキャラクターの立ち方が顕著で、皮膚や衣服が黒いタールのようにドロドロになった「タールマン」や、上半身だけで脳みそを欲しがらる姿が悲壮感あふれる「オバンバ」など、名前がつけられて愛されている。

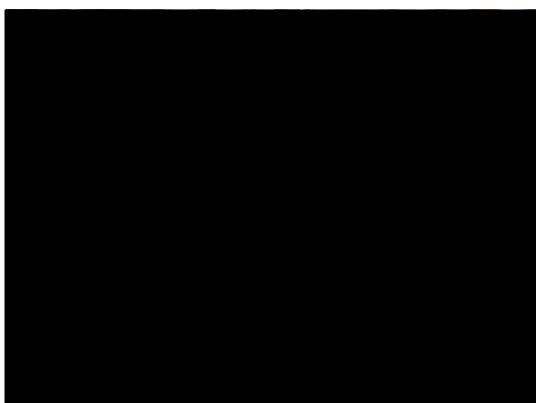


図 6 オバンバ『バタリアン』より

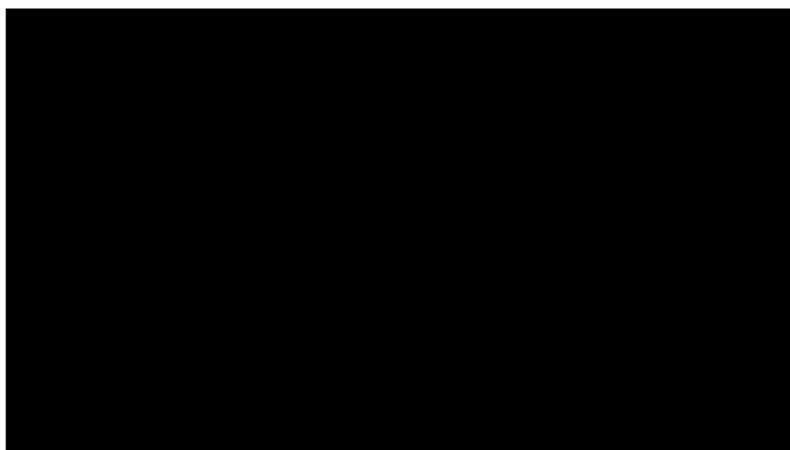


図 5 タールマン『バタリアン』より

⁷ 『バタリアン』(The Return of the Living Dead) 監督：ダン・オバノン 本編 91分 1985年

⁸ 『ショーン・オブ・ザ・デッド』 監督：エドガー・ライト 本編 100分 2004年

2012年に制作したはじめてのゾンビ作品「復活、または蘇生」は首だけのいわゆる首像作品だ。特に具体的にモデルになったゾンビは居ないが、首から上だけでゾンビを表現しようという思いから、ゾンビに見える条件を私なりに「全部盛り」にしたような作品となった。以下にその条件を書き出してみる。

ゾンビに見える条件

- ・目玉が飛び出している（片目）
- ・脳みそが露出している
- ・蛆虫がたかっている
- ・肉が腐敗し歯が露出している
- ・緑っぽい肌の色

これらは全て物質的な身体の変化と言える。死体という物質そのものに見られる特徴だ。



図 7 自作品「復活、または蘇生-Boy-」

ゾンビ、その身体

映画の中には、ブードゥゾンビ、モダンゾンビ、走るゾンビ、共生できるゾンビ、色々なゾンビがいる。共通しているのが、それが実体のあるものだという事だ。伊東美和は著書『ゾンビ映画大辞典』のなかで、ゾンビを《なんらかの理由で蘇った実体を伴う死者》と定義している。ここで重要になってくるのが、実態を伴う死体、つまり身体という「物質」に対しての考え方だ。

日本は現在火葬が一般的になっている為、ゾンビではなく幽霊のほうが恐ろしい存在として一般に浸透しているように考えられる。ここでいう幽霊とは、見えたり見えなかったり、実体を持たずに浮遊している死者の魂のようなものの事だ。

夜なかなか眠らない幼い子供を脅すために「おぼけが出るぞー」というように、日本では実体を持たない幽霊が恐れられている。

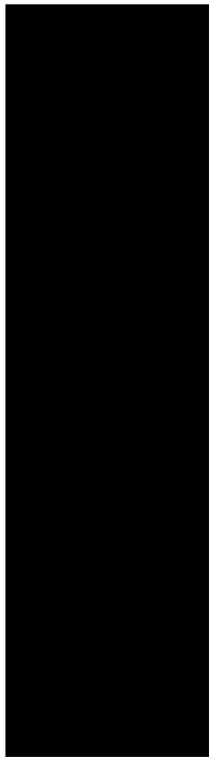


図 9 円山応挙 幽霊図



図 8 月岡芳年 幽霊之図 うぶめ

私は幼い頃から幽霊がとても怖かった。古い家の廊下の奥には闇が溜まっているように見えて、その先にあるトイレに一人で行けなかった。

そんな幽霊を恐れる私をはじめて映画館で見たホラー映画が『シックス・センス』⁹だ。この映画の中での幽霊の描かれ方は私が想像していた足がなく透けている幽霊と違い、普通の人間のようにあまり恐怖は感じなかった。これはラストのどんでん返し¹⁰のための演出と

⁹ 『シックス・センス』監督：M・ナイト・シャラマン 本編 130 分 1999 年

¹⁰ 主人公のマルコムは実は幽霊だったのだ。

もいえるのだが、幽霊、ひいては自身の身体に対して持つ感覚の違いとも言えるのではないだろうか。

日本の持つ幽霊像の定番に「足がない」というものがある。これは諸説あるが円山応挙の幽霊画のイメージが人々に浸透した結果と言われている。しかし応挙以前にも下半身が透けている幽霊画は存在しているので、それが応挙オリジナルの幽霊像でなく、もともと広く人々の中にあっただけのものとも言えるだろう。

火葬が一般的になったいまでは、火葬場の煙突から出る煙を見て、足がない幽霊を想像するのは容易い。一方キリスト教圏では土葬が一般的だ。それは彼らが復活の日を待っているからなのだ。

日本語では、古くは「からだ」という言葉が存在しなかった¹¹。あったのは「身」だ。身は「実」と同源の言葉で、中身、つまりは命や魂、心が入った身体のことを言った。元々は体と心は同じもので、分けて考える事をしなかったのが日本人だったらしい。そして後に、「からだ」は空っぽの「から」を源とする、死体、遺体を意味する言葉として生まれた。

ここで日本人の身体感覚は西洋的二元論に寄っていったようにも思えるが、現代では「からだ」といえば自身や他者の、生きている体のことを言い¹²、死んだ人の体を表すときは「死体」「遺体」とわざわざ喪われたこと、死んでいることを強調している。「身」が「からだ」に呼び方が変わっただけで、精神が宿っている状態の生きている身体と、物質だけになった身体があるのだ。地引雄一はゾンビの父と呼ばれたゾンビ映画の巨匠、ジョージ・A・ロメロの作品におけるゾンビの身体性について、次のように語っている。

[Redacted text block]

13

¹¹ 安田登『日本人の身体』より。34p

¹² 「身体」というときは、よりフィジカルな、肉体的な要素を強調したいときに用いられる。

¹³ 伊東美和編著『ゾンビ映画大辞典』より。82p

ゾンビは「モノ」としての死体を表現するために、身体が強調されたデザインや、状況になっていることが多い。特に私が好むコメディ系ゾンビ映画は、肉、物質としての身体を面白おかしく表現する。たとえば『ゾンビ・ヘッズ 死にぞこないの青い春』¹⁴では、意識のある「ハーフゾンビ」である主人公がペットにしているゾンビ、チーズの腸を引きずり出しロープのように使い危機一髪事なきを得たり、『ゾンビスクール!』¹⁵ではゾンビになった子どもたちが生首を吊るしてグルグルと回転させ、目玉を転がしておはじきのように遊び、腸で縄跳びをしている。

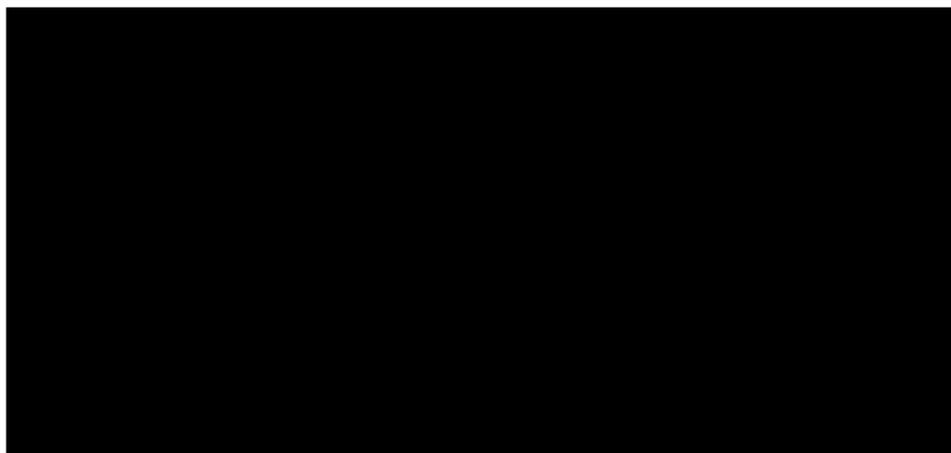


図 10 目玉でおはじき 『ゾンビスクール!』より

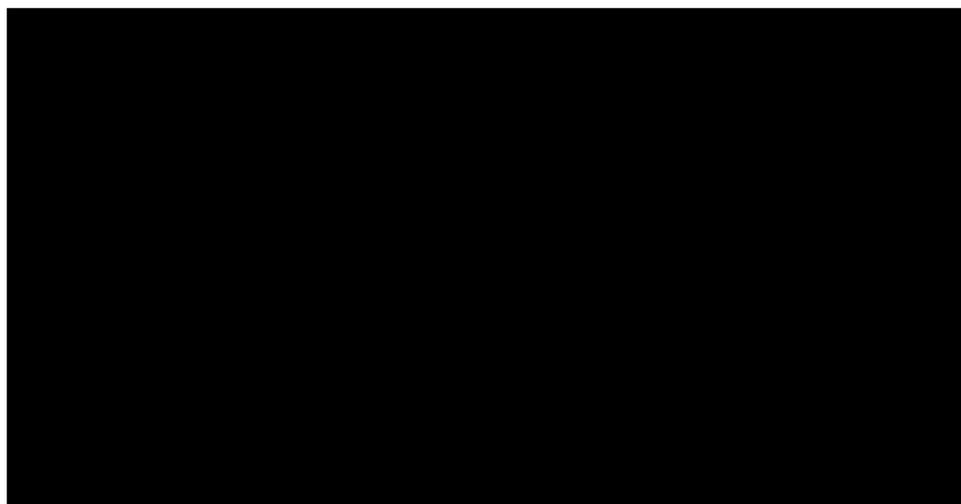


図 11 腸で縄跳び 『ゾンビスクール!』より

¹⁴ 『ゾンビ・ヘッズ 死にぞこないの青い春』監督：ブレット・ピアズ 本編 95 分 2012 年

¹⁵ 『ゾンビスクール!』監督：ジョナサン・マイロット キャリー・マーニオン本編 96 分 2014 年

『バタリアンリターンズ』¹⁶では事故死したヒロイン、ジェリーが恋人である主人公のカートによってゾンビとして復活させられる。脳みそを食べたいという欲望と空腹を抑えられなくなり、次第に人としての精神を失っていくジェリーは、痛みが人としての精神を呼び起こすとして、自傷行為的にピアッシングをおこなっている。ガラスや金属片を身体中に刺したその姿は『ヘル・レイザー』¹⁷のピンヘッドを思い出させる。リストカットをする人が、死にたいわけではなく自分の存在を確かめるために皮膚を傷付け、血を見ているように、痛みを感じ血液の流れを感じるということは自分の身体と心を再認識させてくれるものなのだ。

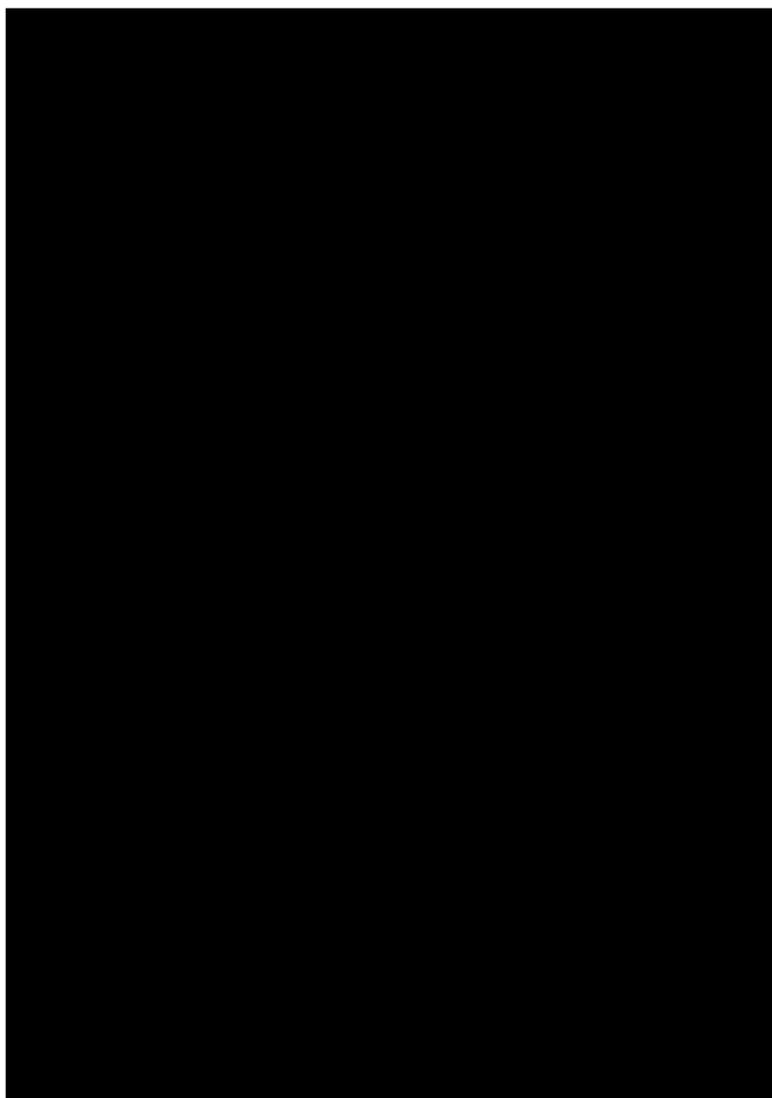


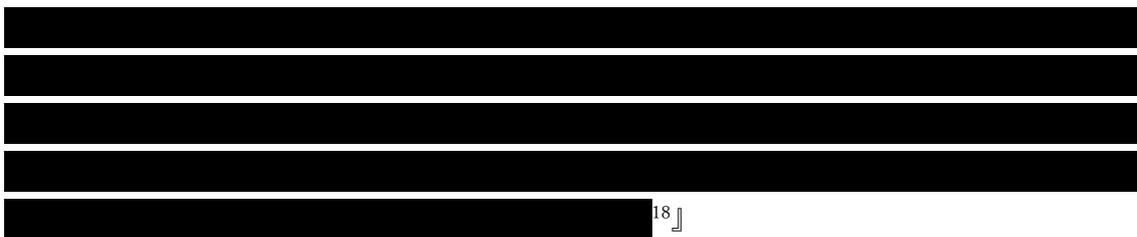
図 12 ボディーピアッシングをしたジェリー『バタリアンリターンズ』より

ゾンビを文化人類学、民俗薬学（エスノファーマオロジー）的見地から調査したウェイド・

¹⁶ 『バタリアンリターンズ』（Return of the Living Dead 3）監督：ブライアン・ユズナ 本編 97 分 1993 年

¹⁷ 『ヘル・レイザー』監督：クライヴ・バーカー 本編 94 分 1987 年

デイヴィスはその成果をまとめた著書『蛇と虹』のなかで次のように述べる。



18』

ゾンビを考えるとということは、「死」を考えるとということなのだ。

死は生きているものなら誰しもが経験するものだが、死んだ感想は誰にも伝えることができない。私たちは死については考えることしかできないのだ。死に一番近づくとされている「臨死体験」についても、様々な研究がなされているが、本当の答えは死んでみないとわからない。

再生医療の進化により、機能しなくなった臓器は替えがきき、肉体の死はますます境界が曖昧になっていくだろう。肉体の若返りや、カズオ・イシグロの『わたしを離さないで』¹⁹のような臓器提供のためのクローンも、夢物語ではなくなってきた。倫理的に「わたしを離さないで」のように臓器提供のためのクローンが育てられる（それは飼育とも言える）ようなことはないと思いたいが、臓器だけを培養したり、意識を持たせないようにしたりなどしての実現はそう遠くない未来起こると考えられる。

肉体の死だけでなく、精神の死の境界にも疑問がもたれている。イギリスの社会派コメディドラマ『ブラックミラー』²⁰では人の記憶をデータ化し、他人の脳やぬいぐるみなどに移植するエピソードがある。脳の中を全てデータとして取り出すので、記憶だけでなく人格、私たちが普段心と呼んでいるものを肉体と分離させてしまう。それは所謂思念体として、死からも切り離され、誰か外部の人間がそのデータを削除するか機能を停止させない限り、いつまでも生き続けるのだ。

このように「死」は私たちの身近にはっきりとありながらも、境界は曖昧になっていくのではないだろうか。これは非常に恐ろしいことだと私は感じる。そんな中で、ゾンビという存在は、私たちの身体というものの物質性を思い出させてくれ、安心させてくれる存在とも言えるのではないだろうか。

¹⁸ ウェイド・デイヴィス『蛇と虹』より。195p

¹⁹ カズオ・イシグロ『わたしを離さないで』(Never Let Me Go) 早川書房 2006年
1990年代末のイギリスを舞台とし、臓器提供のために育てられているクローン達の関係と、彼らの運命を描いた小説。2010年に映画化。2016年には日本でドラマ化された。

²⁰ 『ブラックミラー』放送局チャンネル4,Netflix 初回放送2011年

5 神話の中の身体性

私はゾンビの作品を作っていく中で、日本人である私とゾンビの距離感が気になってきた。ゾンビに身体の物質性を見出し、親近感を感じていた私にも、やはりキリスト教徒のような「復活」に対する真摯な思いはない。少し遠いと感じたその理由を、私は日本人の宗教観にあると考えた。温暖湿潤の自然に恵まれた地で暮らしてきた私たちの先祖は、自然の中に「神」のようなものを見出す、いわゆるアニミズム信仰が根底にある民族と言えるだろう。

死は地続きにあるものである。日本の神話「古事記」では現世（葦原中国）と黄泉の国は黄泉比良坂という坂道で繋がっているとされている。今では衛生面から世界的にも火葬が増えているが、昭和初期までは日本でも土葬が一般的であった。死者の国が地下にあるという考え方になるのも自然である。この、初めは境が曖昧だった生者の住むところと死者の国が分断されたのが以下のエピソードだ。

性交することによって、国土や自然の神を生み出していったイザナギとイザナミ²¹。次々に神を産む中で、イザナミは火の神カグツチを生んだ際に陰部に大やけどを負い、死んでしまう。厳密には「神去る」と言い、人間の死とは違い、現世から黄泉の国に去るということだ。イザナミは今際の際にも糞尿や嘔吐物から神を産み、黄泉の国へ渡る。その後、大変悲しんだイザナギは、妻の死因となった息子カグツチの首を切り、イザナミを連れ戻しに黄泉の国へ直談判に向かう。そこでイザナギは見るなど言われたイザナミの姿を、約束を破って見てしまう。イザナミの体は腐敗し蛆にまみれ、頭と胸と腹、淫部と四肢から8柱もの雷の神が成り出た恐ろしい姿だった。そして恥をかかされたイザナミは怒り狂い、イザナミを追いかけた末、1日に1000人もの人を殺す呪いをかけ、黄泉の国の神「黄泉津大神」となった。

このようにイザナミとイザナギは決別し、現世（葦原中国）と黄泉の国の境界であった黄泉比良坂は千引の岩という巨石で塞がれ、行き来ができない別の世となったのである。

このエピソードの中でイザナミの身体は非常に物質的に描写されている。まるでゾンビのように。

²¹ 二人は兄妹である。神だからこそ人間に禁止されている近親相姦をするとされている。イザナミの死後、イザナギが一人で産んだ神様3兄弟の姉アマテラスと弟スサノオは、共に神を生むが、それは誓によってもたらされたもので、そこに性交はない。

先述したように現在はほぼ 100%火葬による遺体処理が行われている日本だが、昭和初期までは土葬が一般的であった。また、古代には「殯（もがり）」と呼ばれる葬礼儀式があった。殯は死者を本葬するまでの長い期間、棺に遺体を仮安置し、別れを惜しみ、死者の復活を願いつつも遺体の腐敗や白骨化を確認することにより、死者の最終的な「死」を確認する儀式である。古代の人々はその風習から、ゾンビ化したイザナミを想像したのではないだろうか。古事記のイザナミイザナギのストーリーから日本人も古来より身体を物質的に捉える一面があることを知った私はイザナミをモチーフにした作品『IZANAMI』を制作した。首までの所謂首像だが、頭には雷の神を表す蛇をイメージした角を生やし、ウジは涙のように湧き出ている様を表現した。

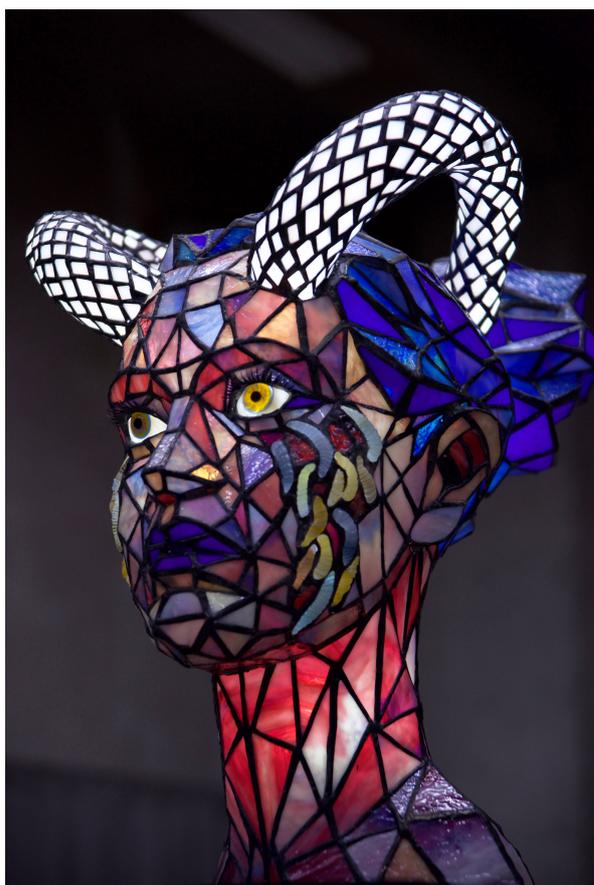


図 14 自作品『IZANAMI』

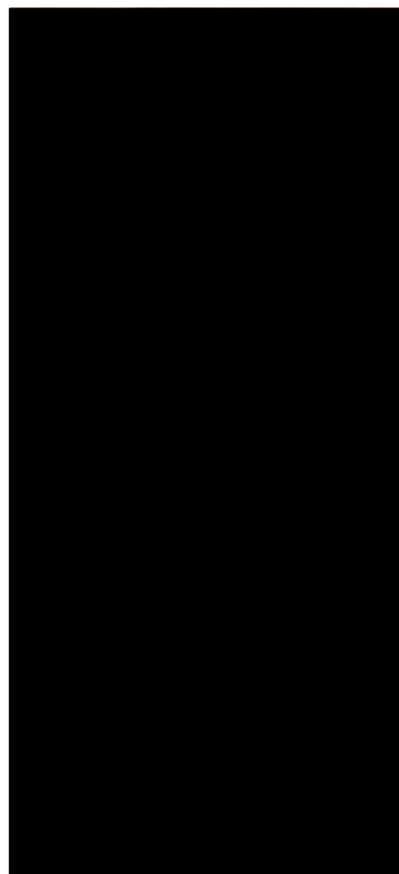


図 13 イザナギとイザナミ 小林永濯・画

2章 ステンドグラス—イメージと舞台—

これまで作品のモチーフになっている物質的な身体について考えてきたが、次にステンドグラスについてだ。

ステンドグラスを扱うきっかけになったのは、父だ。手を動かし、何かを作ることが好きな父の趣味の一つがステンドグラスだった。父がステンドグラスで家の照明やガラス窓を作っているのを横目で見たり、絵やデザインは得意でない父に頼まれ、時にはデザインを手伝ったりした。父が作る作品としてのステンドグラスには、さして興味があったわけではないが（それは趣味の範囲を出なかったので）技法は知っていたし、制作過程を横目に見ていた。

大学に入り彫刻を勉強し始めた私は、面の構成で作って行くステンドグラス²²のランプシェードを思い出し、ステンドグラスと彫刻の類似を感じ、ステンドグラスを彫刻として作り始めた。

ここでは、ステンドグラスの歴史よりも、ステンドグラスがどのような機能を持ち、役割を担わされてきたかを考える

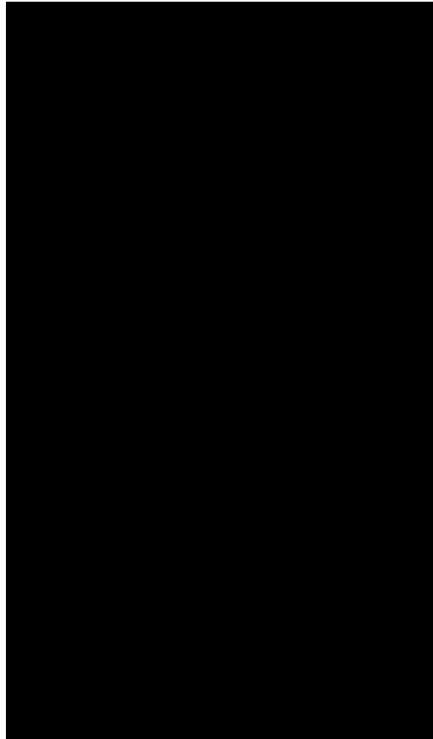


図 15 シャルトル大聖堂北バラ窓

²² ステンドグラスの立体技法には、モールドと呼ばれる型に花や草木の図案を描きガラスを割っていく、面性をあまり感じさせない技法もあるのだが、父は紙で型紙を作り数学的に組み立てていく技法を好んでいた。

1 ステンドグラスの役割

ステンドグラスはキリスト教の大聖堂や教会の窓として誕生した。現存している最古のステンドグラスと言われているものは、1932年にドイツのロルシュ修道院に発掘された断片で、キリストの顔が描かれたものだ。このようにステンドグラスの発祥自体がキリスト教と強く結びついたものであった。ステンドグラスは、教会の中で祈るキリスト教徒たちに、より神を近くに感じさせるため、神秘的体験をさせるためにある。

したがって、ステンドグラスの本質は空間を作ることにあると言えるだろう。フランスの小説家ルネ・バザンはステンドグラスの窓を「一つのイメージである前に一つの雰囲気」と言った。イメージの表面や意味よりも、その物が作り出す雰囲気や空間の方に本質があるという作品構造はタブローとしての絵画よりも、インスタレーションや彫刻に近いと私は感じる。

ステンドグラスは外側から太陽光を受け、色鮮やかなガラスを透過した光によって内側に神聖な世界を作り出す装置だ。「ここではないどこか」を作り出す装置とも言えるだろう。

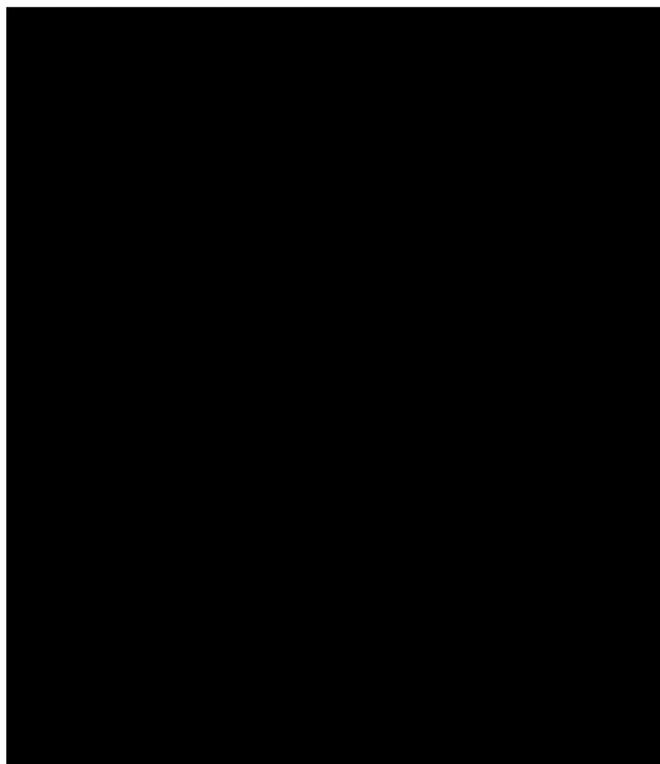


図 16 ドイツロルシュ修道院出土ステンドグラスの断片

2 パイオニアプラーク

教会のステンドグラスの目的は、神聖な空間を作り出す他に、非識字者に宗教的物語を伝えることにある。これは私にパイオニア・プラークを思い出させた。

パイオニア・プラークとは、1972年に打ち上げられた宇宙探査機パイオニア10号に取り付けられた金属板のことである。そこには、地球外生命体に私たちがどんな姿で、何処にいるのか、このメッセージがいつ打ち上げられたかなどを伝えるメッセージが刻まれている。計算によって導き出される距離や時間の概念とは別に、男女の裸の表象が描かれているのが特徴的だ。地球外生命体、いわゆる宇宙人がいたとして、私たちと同じ次元認識を持っていれば、表象の理解は可能だろうか。絵画や彫刻における表象認識はどのように進化してきたのだろうか。

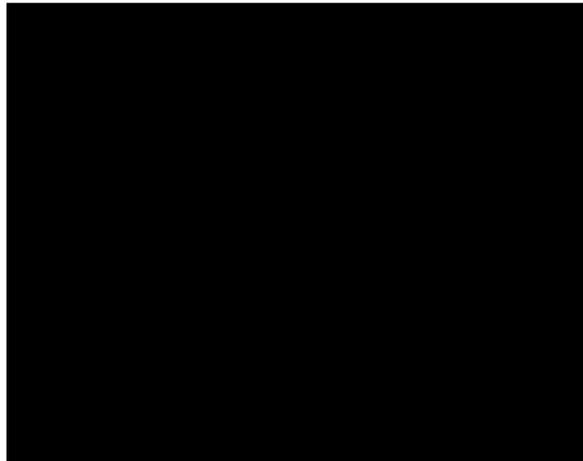


図 17 パイオニア・プラーク図表

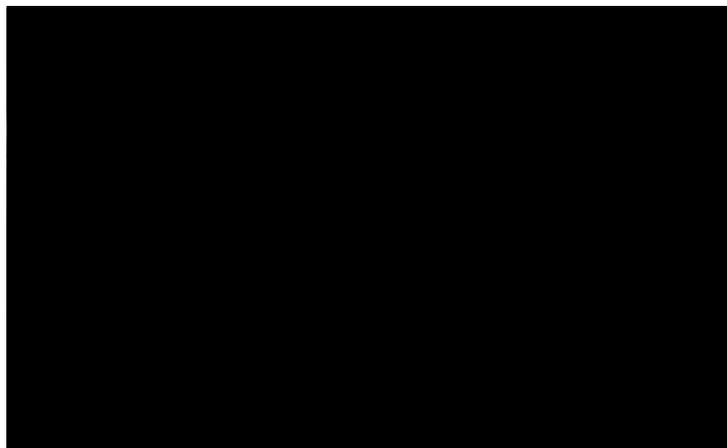


図 18 取り付けられたパイオニアプラーク

W・デーヴィスはイメージメイキング、つまり表象の起源を「空目」²³にみた。洞窟の影や傷、岩の凸凹を見た古代人が、牛や馬の動物に空目したことことから洞窟に壁画が描かれたというのだ。それは空を見て雲の形や、星の並びにイメージを重ねる「～として見る」ことよりも、もっと偶然的なもので、つまりは「～として見えた」ということである。部屋の隅に重ねられた洗濯物が猫に見えたり、夜中に街路樹の枝葉が人に見えたりしてびっくりするような現象だ。洞窟の壁面をあかりに照らして見た古代人は、牛がいると思ってびっくりしたのだ。

遺伝子的に人間に一番近いとされているチンパンジーは、絵を描くことができる。京都大学の研究によれば、調教されて報酬のために絵を描くのではなく、自身の楽しみのために絵を描くそうだ。しかしそれは「なぐりがき」の域を出ず、表象には至っていない。人の子供は2歳ごろには丸を描き、3歳ほどになると顔を描くようになる。顔の描かれていないチンパンジーの絵が描かれた紙を渡すと、チンパンジーはすでに描かれている線をなぞったりはするものの、目や鼻を描きたすことはない。人の子供に同じ線画をわたすと、2歳半ごろから「あ、おめめない」などと言って画竜点睛のごとく目や鼻を描くのだそうだ。チンパンジーや他の動物も、空目をするにはあるだろう。猫の後ろにズッキーニを置くと、それに気づいた猫が画面から見切れるほどの勢いで飛び上がって驚く、といういたずら動画が流行ったが、あれは猫がズッキーニを天敵になりうる蛇に空目しているからだという。しかし猫も、チンパンジーも、動物は空目をするにはあっても、それを絵に描くことはしない。鏡に映った自己を認識できるかというテスト²⁴には、チンパンジーをはじめとして複数の動物が成功しているため、知能の高い動物は表象を認識していると言えるが、それを表現することはないのだ。

やはり、伝えようとする気持ちこそが、ひとに表象表現能力を与えたのだろう。

先述したようにデーヴィスがイメージメイキングの起源といった「～として見えた」という現象だが、先でも述べたようにこれは動物でも可能だ。動物も空目をする。これを表象として表現することが人にしかできないことなのだ。岩壁の凸凹が牛に見えたからといって、先史時代人はそれをなぜ描き残したのか。それはやはり伝えるためだと考えるのが自然ではないだろうか。他人にイメージを伝える時、やはり絵や写真で説明するのが一番早い。百聞は一見に如かず、だ。なにかの形を説明する時、言葉でいくら説明してもなかなか伝わらず、伝わったとしても果たして相手と同じイメージを抱いているかはわからない。しかし、写真や図を見せれば納得。一瞬で解るのだ。

²³ 空目：空耳の視覚版のような現象。実際にはないものが見えたような気がする。見間違い。

²⁴ ミラーテスト：動物が鏡に映った自分を、自分として認識しているかを調べるテスト。動物の体の、自身から見えない場所に印をつけ、鏡に映った自身を見てその印をとろうとするなど、なにかしらのアプローチがあれば鏡に映っているのが自分だと認識していることになる。この実験には、チンパンジー、オランウータン、ボノボ、アジアゾウ、イルカ、シャチ、カササギなどが成功している。

このように、岩壁を牛に空目した古代人は、その驚きを伝えるために絵を描いたと言えないだろうか。仲間たちに「あの岩が牛に見えるんだ、ここが頭で…」などと説明しながら描いたものが洞窟壁画の起源になったというのが私はもっとも自然だと考えている。絵を描く喜びは、その牛の数を増やし最終的に群れになっている洞窟壁画になったのではないか。

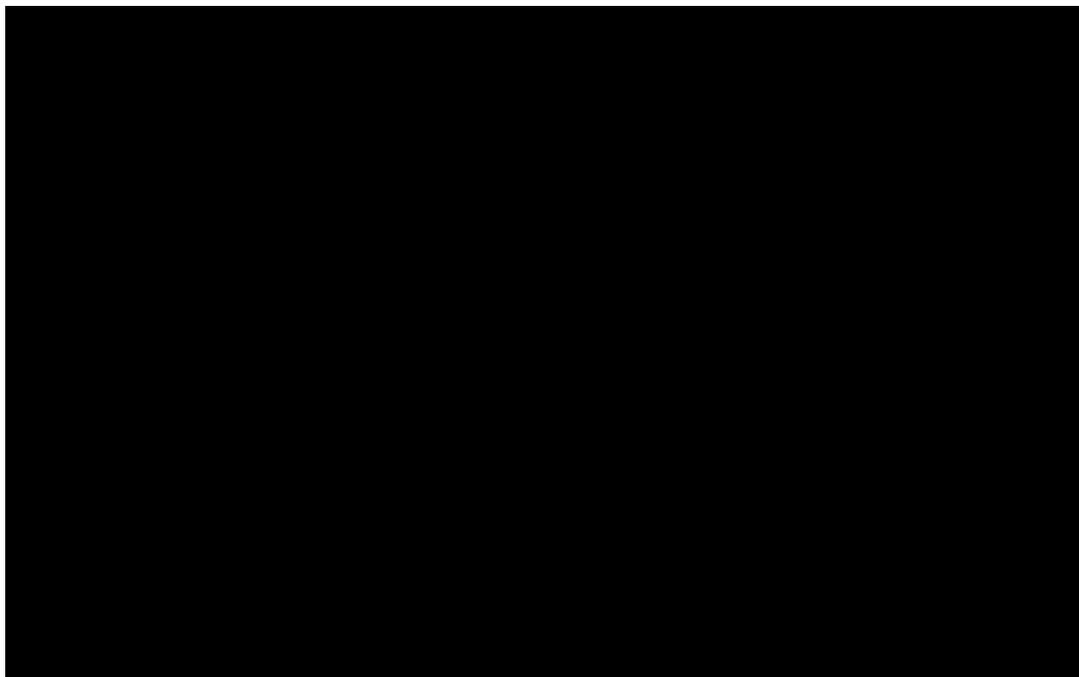


図 19 ラスコ洞窟の壁画

佐藤啓介は論考「オリジナルな起源」のなかでデーヴィスのイメージメイキングの起源を物的証拠がなく、それは類似性と再現的知覚能力の誕生のみであって「なぜ描くようになったのか」という描写せんとする意図の起源ではないと指摘した上で、それは反復する起源だと言う。つまり、偶然岩壁の凸凹が牛に空目することは何度でも起こりうるということだ。

洞窟壁画は縄張りを示す印でもあると考えられている。これは洞窟壁画が光も刺さないような洞窟の奥にあるからだ。旅先の寺院の壁に〇〇参上！などと落書きをするような感覚だろうか。先史時代人の冒険の証でもあるのだろう。暗闇、閉所の恐怖に打ち勝ち、ここまでたどり着いたぞ、という証明だ。グラフィティとの類似も指摘できる。



図 20 原宿のグラフィティ 著者撮影

縄張りを示すものとして痕跡を残すという行為は、表現方法が違うだけで動物もやっている。クマが木に爪痕をつけたり、犬がおしっこをしたりする。巣も居住するという目的の先に、自身の縄張りとしての痕跡が残るものだ。巣が動物が存在した痕跡ならば、人の住む家や、建築も人の存在した痕跡と言える。月についた足跡は痕跡そのものだ。跡を残すということが表現の最初の一步とは言えないだろうか。

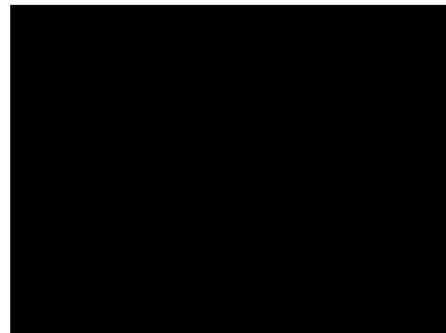


図 21 月の足跡

表現とは、自分のことを相手に伝えるためにやることなのかもしれない。縄張りの印つけはそうだ。残すことにもつながる。「伝える」は相手ありきだが「残す」は相手がいなくてもできる。アウトサイダー・アートで最も有名な作家の一人であるヘンリー・ダーガーは、誰にも見せることのない作品を半世紀以上も作り続け、それを残した。これは彼が発散できなかったリビドーの発露と言われているが、彼は他でもない自分自身に伝えるために作品

を残していたのだろう。自身の趣向のために、誰にも見せない作品を残すということは、表に出てきていないだけでよくあることではないだろうか。ダーガーとは違い数多くの作品を世に送り出してきた手塚治虫もエロティックなスケッチを鍵の付いた引き出しに残し、没後娘に発見されている。²⁵

表現は絵画や彫刻だけでなく、ほかにも踊り、歌や音楽などがある。パイオニアの後に打ち上げられたボイジャーにはゴールデンレコードと呼ばれる宇宙人へのメッセージが搭載されている。それには 115 枚の画像と自然音、55 種類の言語の挨拶と様々な文化や時代の音楽が収められている。絵画や彫刻、踊り、歌など、これらすべては死者への祈りから始まるとされている。それはいるかわからない宇宙人に向けたメッセージと酷似している。



図 22 ボイジャーに搭載されたゴールデンレコード

²⁵ これは手塚治虫がこっそり隠していたというわけではなく、たまたま描いて保管してあったものがまとめて出てきただけのこと。と娘である手塚み子氏がツイートしている。引き出しには他にも様々なスケッチや原稿、食べかけのチョコレートが入っていた。

3 教会は舞台である

舞台の始まりが呪術や祈りの儀式に遡れることから、宗教と舞台、劇というものは切り離せない関係にある。

史実ではないが、日本における最初の舞台は伏せた桶であると言われている。古事記によると、スサノオとの喧嘩に嫌気がさしたアマテラスは天岩戸という大きな岩で蓋をし、洞窟に引きこもる。太陽の神であるアマテラスが姿を隠したせいで、世界は真っ暗になってしまうが、困った他の神々は様々な策を講じる。その中で、アメノウズメは「覆槽」-ウケ-と呼ばれる桶を伏せたものの上で踊った。アメノウズメは胸を露出し、淫部を見せつけて踊り、それを見て笑う神々につられてアマテラスは洞窟から出てくるのだ。その中で、アメノウズメが踊ったのが「覆槽」-ウケ-と呼ばれる桶を伏せたものなのである。アメノウズメは伏せた桶を踏み鳴らして、とあるので、桶は楽器の役割を果たしていたとも考えられるが、一段高いところに乗ることによって演者と観客を分けていることから、これが舞台の起源とも言えるだろう。

教会がここではない何処かを作り出す装置なのだとしたら、それは舞台と同じ構造を持っていると言えるのではないだろうか。

物としての「劇場」は演劇にとっての牢獄である、といったように、本来舞台は儚い、一時的、仮設のものだ。

私は、それをリアルに空間を持った触覚的な形で残しておけるのは彫刻だと考えた。

ここではない場所を作り出し、物語が語られる場所を舞台とするなら、それを固定化し、残すことが彫刻と言えるのではないだろうか。

5 虚構の奥行き

小さな劇場では単純な箱型の台を様々なものに見せる。それは椅子になり、机になり、家や丘になる。役者の演技や照明の力を借りて、いかなる空間をもイメージさせる。「～として見せる」ということが舞台の大きな要素である。

町や建物、森などがリアルに作られている場合もあるが、それはあくまでセットであり、客席側から見るとリアル、というだけで実際ハリボテなのである。それがリアルに作られていけばいるほど、裏側の仮設感が浮き彫りになるのだ。

セルゲイ・パラジャーノフの『ざくろの色』²⁷は私がもっとも影響を受けた映像作品だ。セリフやストーリーはないに等しく、象徴性を持ったシーンが連続した絵画のように映し出される。パラジャーノフは自身の作品に対する意識をこう語っている。

『私はずっと絵画に魅力を感じていたため、映画の場面ひとつひとつを独立した絵画として考えるのが常であった。意図的に、絵画となってしまう場面作りをすること、これがまさに私の一番の強みでもありまた弱みでもあるだろう。』²⁸

実際『ざくろの色』も、パンフォーカスを極力抑え、画面の中に平面的絵画を思わせるシーンを多用している。映画ではあるが、このような正面からの構図を極端に意識した画面作りはとても演劇的だ。作りこまれた衣装やセットにはハリボテ感が漂い、虚構を詩的に演出している。

私は、パラジャーノフはどこか立体的な造形感覚を持っているように思う。絵画的イメージを持ちながらも、残した作品は映像の他にも立体コラージュや、写真に手を加えた物が多い。正面性の強いイメージを持ちながらも、空間に奥行きを感じる作品にアウトプットさせるとするのは私の感覚にとっても近いと感じている。

²⁷ 『ざくろの色』 監督：セルゲイ・パラジャーノフ 本編 73分 1969年

²⁸ パトリック・カルザス著『セルゲイ・パラジャーノフ』より。229p



図 23 セレゲイ・パラジャーノフ『ざくろの色』より

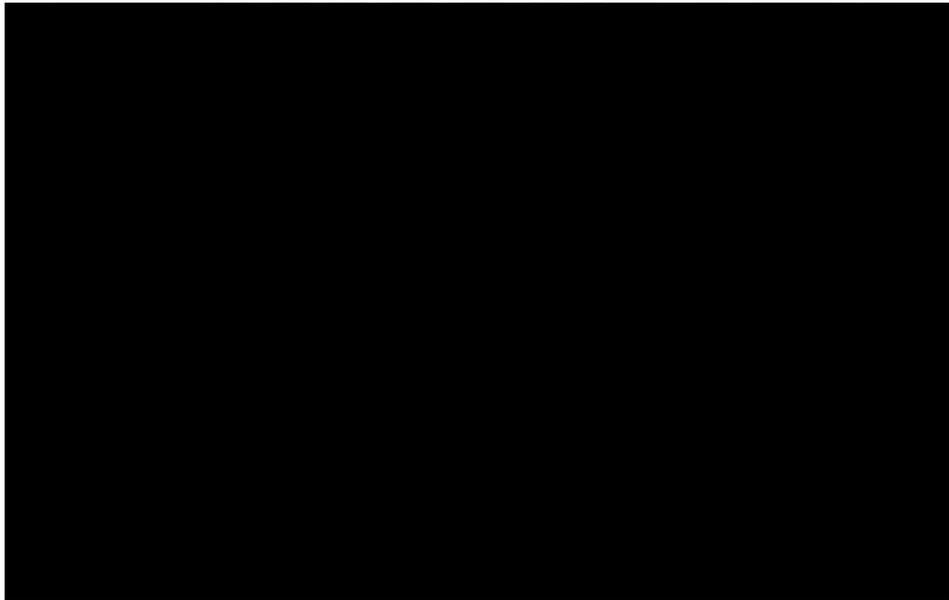


図 24 セレゲイ・パラジャーノフ『ざくろの色』より

3章 彫刻の舞台

1 虚構の裏が見える時

2004年ごろから唐十郎の戯曲を公演する劇団、「唐ゼミ☆」²⁹の演劇公演を観にしている。唐十郎作品は状況劇場時代から一貫して特設のテントで公演される。劇場ではなく、公園や神社の境内など、野外で行われるのだ。唐ゼミも例に漏れず、おおよその作品を「青テント」と呼ばれるテントで上演している。特設テントの大きさは、テントの種類や公演によって様々だが、概ね200人ほどの観客が薄いゴザが敷かれた客席にぎゅうぎゅうにあぐらをかいて、つばきが飛ぶほどの目前に迫る役者達の演技を身体全体で受け止めるように観る。雨が降ればテントを打つ雨音で役者の声がかき消され、風が吹けばテント全体が揺れる。自然現象にも左右される、非常に「生」っぽい観劇体験だ。

なかでもラストシーンお約束の「屋台崩し」と呼ばれる演出には、毎度のことながら痺れるような感動と、現実が揺らぐような感覚を得る。「屋台崩し」は、ラストシーン、舞台装置の後ろの壁が倒れ、現実世界が現れるという演出だ。テントに囲われ、隣の知らない客の体温を感じ、足の痺れと尻の痛みにもやっと慣れてくる。作品の世界に頭がジリジリとしてきたころ、テントに鳴り響く音響と共に眼前の壁がなくなり、みなとみらいの海や、新宿の都庁の風景³⁰がそこに広がる。外気の新鮮さとは裏腹に、役者の熱は下がっていない。そして役者がそこに歩きだし、やがて見えなくなっていく。演劇の世界と、現実の世界がそこで一気に混じり合う。それは、現実と夢の境界に放り込まれるような気分だ。そしてそれは演劇という作品の境界をも曖昧にする。演劇という作品を見ていたのに、そこに風穴が開けられることで、外部から見れば私たち鑑賞者もテントの中に組み込まれている作品になってしまうのだ。それは作品の内と外がひっくり返る瞬間とも言えるのではないだろうか。

寺山修司『田園に死す』³¹のラストは、主人公が田舎の母と食事をしているとバタンと家の壁が倒れ、新宿東口の雑踏の中に居る。といった現実と虚構が交差し、ひっくり返るシーンだ。

第2章でも述べたように、ステンドグラス技法は元々、キリスト教の教会建築の窓に利用されてきた。ステンドグラスの窓は外側から太陽光を受け、色鮮やかなガラスを透過した光によって内側に神聖な世界を作り出す装置としての役割を果たしている。物語を描いたものや、様々な色ガラスを組み合わせることで見た人を神聖な気持ちにさせるもの、色々だ

²⁹ 1997～2005年までの間、横浜国立大学教授を務めた唐十郎が、授業のゼミナールで演劇公演を行い、それをもとに発足した劇団。横浜、東京を中心に全国で唐十郎作品を上演。オリジナルの〈青テント〉を用いて公演を行っている。代表・中野敦之。(唐ゼミ☆ホームページより)

³⁰ 唐ゼミ☆は横浜みなとみらい臨港パークや浅草花やしき、新宿中央公園などで公演をしている。

³¹ 『田園に死す』監督：寺山修司 本編115分 1974年

が、外側から内側へ光を受ける構造は変わらない。

私のステンドグラスの立体作品は、それをひっくり返したような構造だ。外側からあてられていた光は内側から、外に向かって放射している。これによって構造は逆転し、内側に作り出されていた世界が外側に向かって広がる構造となる。平面のステンドグラスでは内向きだった構造がひっくり返り、外向きになることで、内から外へ、という構造で作品世界を作っているのだ。



図 25 唐ゼミ☆

2004年ジョン・シルバーのフライヤー

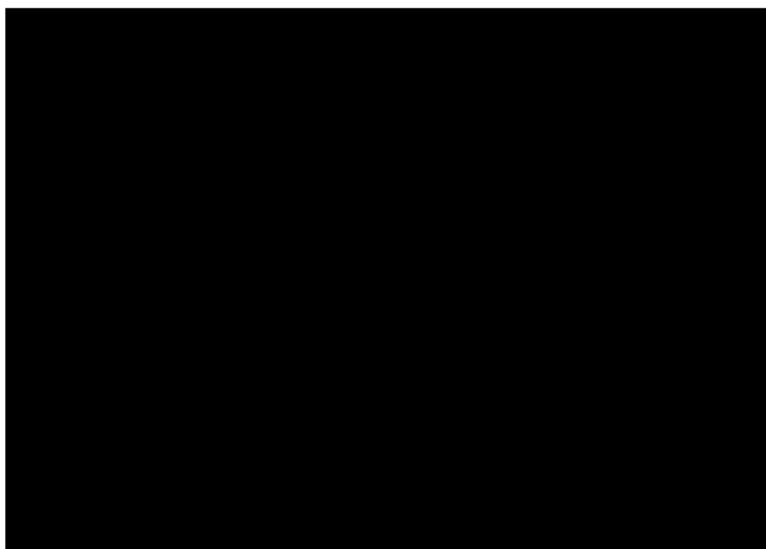


図 26 寺山修司「田園に死す」より、ラストシーン

2 彫刻が光る

彫刻は光なしに視認することはできない。当たり前のことだが、真っ暗な状態では、触らない限り、形を確かめることができないのだ。彫刻に、光が反射しているから影ができ、形を見ることができる。光をほとんど全て吸収するほど黒い塗料³²を塗れば、形は輪郭線でしか確認できないことになる。それほどに、彫刻と光の結びつきは強いものがある。

私の作品は、内部や後部に光³³を仕込んであり、作品そのものが光っている。そのため通常のような彫刻作品を見るための照明は必要がない。暗いところでテレビを見るように、私の作品は見るができる。彫刻が跳ね返した光を見るのと、彫刻を透過してきた光を見るのには大きな違いがある。

わたしの作品は、内側や裏側から外に向かって光が放出されているので形による陰影がつかない。よって一方向からは形や奥行きを認識しづらくなっている。その形を突き止めるのは空間を切り取る輪郭線と、鉛の黒い線のみである。ポリゴン状に板ガラスで作った作品は稜線に黒い線が走る。

実際に触れる形として空間に存在しているのに、その形は曖昧で捉えにくくなっている。しかし鑑賞者が視線を動かすことによって形は移り変わり、平面的に見えていたものが立体として捉えられる。

平面的に見えることで、本来彫刻に不可欠な量感や重みを感じ取り難い。白っぽいものが軽く、黒いものが重く見えるという色彩がもたらす錯覚と、影ができないことによる実体感のなさが軽く見える要因だと考えられる。実際に作品の光を消して見ると、途端に表面が強く感じられる。光に透けて明るい色彩を見せていたガラスも、透明感を失い外からの光を反射するようになりベッタリとする。ゾンビが本当に死んで、ただの死体になる感じだ。

³² サリー・ナノシステム社が開発した超黒塗料ペンタブラックはアニッシュ・カプーアが使用独占権を取得した。光の吸収率は99.8パーセント。

³³ 白熱電球、蛍光灯、LEDなど。近年は熱と拡散性の問題から、蛍光灯を好んで使用している。ここでは便宜上、光という言葉を使わせて頂く。



図 27 光をつけた自作品

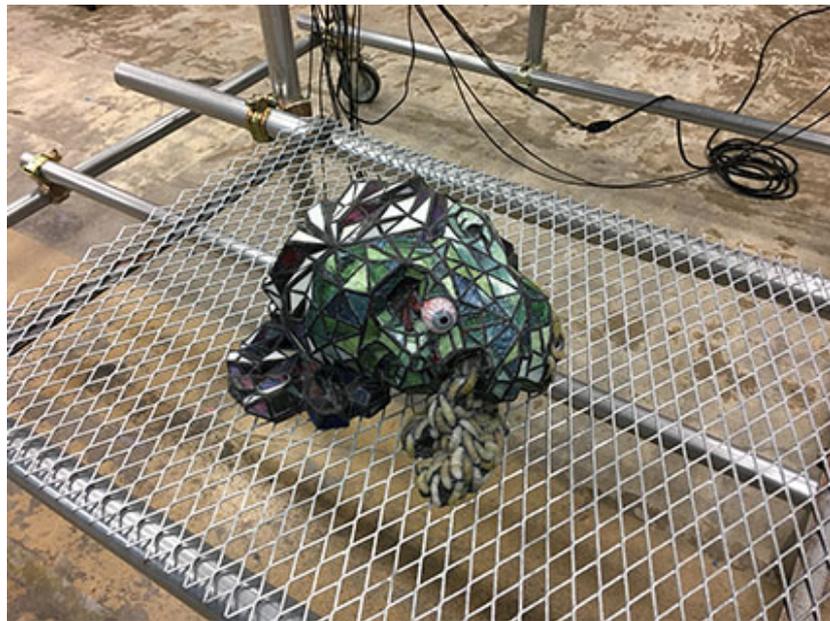


図 28 光を消した自作品

3 彫刻の技法

ステンドグラスを彫刻として作り始めてから、博士審査展出展作品に至るまで、様々な技法を試してきた。洞窟に牛を描いた先史時代人が、意外に様々な技法を使っていたのと同じように、表現をするための技法にも、様々な文脈と歴史がある。この項では私の過去の作品を参照しながら、ステンドグラスの伝統的な技法と、私が用いているステンドグラスの技法について論考する。



図 29 ステンドグラスの鉛線

ステンドグラスの「ステンド」は染めると言う意味の *stained* に語源する。これは色ガラスを染めるようにして顔料を焼きつけ、陰影や細かい表情を描くことを意味する。しかし現在ステンドグラスという認識を得ることに絵付けはさして重要ではなく、必要なのはガラスの（ような）透明感と、それをつなぐ黒い線にあるのではないか。ステンドグラス風のガラス窓に貼り付ける装飾雑貨や、ステンドグラス風パズルといったものには絵付けはされておらず、単色の透明感ある色彩が黒い線によって隔てられている、という要素が強い。そのステンドグラスにとって欠かせない要素となっている黒い線は、鉛でできた鉛棧、「レッドケイム」と呼ばれるものだ。厚いガラスを並べその隙間を樹脂やコンクリートで埋める

技法³⁴もあるが、その場合も光を通さない線になる。ガラスとガラスの隔たり、隙間がある限りその黒い線からは逃れられない。

ケイムの断面は H 型になっていて、そこにガラスを挟み込んで固定する。ケイムとケイムはハンダで溶着させ隙間に黒いパテを埋めて、ステンドグラスは作られている。教会や、窓に用いられているステンドグラスの技法はこのレッドケイム技法で作られている。



ケイムはある程度の幅があるので、細かくうねるようなラインや、立体的なものには向いていないのだが、それを変えたのが 19 世紀の宝飾デザイナーでありガラス工芸家の、ルイス・コンフォート・ティファニー³⁵だ。

ティファニーはそれまでの H 型や U 型のケイムにガラスをはめ込むのではなく、銅製の粘着テープでそれぞれのガラス片を縁取りし、ハンダで留め組み合わせる「銅箔技法」を開発した。この技法を使えば、ケイムの H 型が後から半田で出来上がっていくので、立体的な作品や、細かい図像が可能になり、一定の太さだった黒線に揺らぎを持った有機的な表現を与えることとなった。

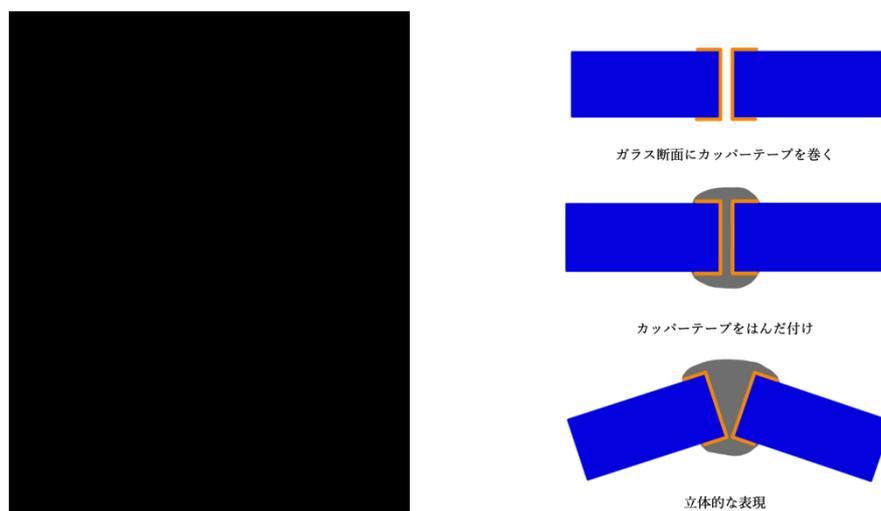


図 30 カッパーホイル技法のランプシェード

³⁴ ラ・ダル・ド・ヴェールと呼ばれる技法。

³⁵ ルイス・コンフォート・ティファニー (1848~1933) : 宝飾商ティファニーの次男として生まれ、宝飾デザイナー、ガラス工芸家、アートディレクターとして活躍。乳白色のオパールセント・ガラスと銅箔技法を開発する。

私の作品はこの銅箔ホイル技法を用いている。先述した通り、父が趣味で制作していたステンドグラスがこの技法だった。父は絵画的な図像はあまり好まず、多角形で構成された面性の強いランプシェードを作っていた。面で立体を組み合わせていけばステンドグラスで立体作品が作れると踏んだ私は、最初のステンドグラスの作品「復活、または蘇生」を制作した。原型は水粘土で作り、それを石膏におこし型とした。取り回しができ、持ち運びが容易にできる点と、やろうとおもえば量産が可能な点が石膏型のメリットだが、石膏にガラスを固定しづらく、石膏を削らなくてはならないためちょっとした面の角度の変更が難しいというデメリットから、この技法を用いた3つ目の作品からは水粘土の原型に直接ガラス片を貼り付けて制作している。

板ガラスを使った作品では、粘土で面分割したポリゴンのような状態まで作り、それに合わせてガラスをカットしていく。石膏原型の場合は一つ一つの面の形をトレーシングペーパーで写し取り型紙にしていたが、水粘土原型では目見当でガラスを切っている。

粘土は湿気がありガラス片がピタリと張り付くので、表面を埋めていくようにガラスを敷き詰めていく。1日にカットできるガラスの枚数は大体150枚ほどだろうか。それが終わると、その日カットしたガラス全てにナンバリングをし、後で戻せるように写真を撮っておく。原型から外したガラス片に銅箔テープを巻きつけ、ナンバーと写真を頼りに原型に戻し仮止めをする。全てハンダ付けしてしまうと原型から外せなくなってしまうので、抜き勾配の形である程度組みたったら原型から外し、裏側のハンダ付けと表面の仕上げをする。

このように、初めに作った原型の表面外側にガラスを貼り付けていくので、ガラス板の厚みの3ミリほど、作品は膨張する形になる。全てのパーツが揃うと原型からガラスを外すのだが、久しぶりに見る原型はすごく痩せて見える。副次的に起こった現象だが、これは私自身の元来持っている造形感覚から3ミリほど逸脱できるという面白い効果があり、発展させたいと思っている要素だ。



図 31 銅箔テープを貼ったガラス片を粘土原型に戻す



図 32 自作品『復活、または蘇生-Boy-』と、その石膏原型 2013年

最終的にガラスを組み立てていくのはこの銅器ホイル技法だが、ガラスパーツを作るためにいくつかの種類ガラスや加工技法を使ってきた。

蛆虫や血液の表現には、比較的低温で軟化するソフトガラスを使い、ガスバーナーで造形している。眼球は、軽く、膨張係数が低い比較的大きなものが作りやすいポロシリケイトガラス、内臓には粘土原型で作るキルンキャストなどを試した。

ガラスは、膨張係数が違うものを溶け合わせると割れてしまうので、ガラスの種類が違っていると一つの作品にするのは困難な素材だ。私は最終的に銅器ホイル技法で組み立てることでたくさんのガラスの種類を試すことができています。

4 蕩けるガラス

ステンドグラスの作品と並行して、ワインの空き瓶を溶かしてレリーフを制作した。私は酒が好きで、実家を出てからはほとんど毎日酒を飲んでいる。醸造酒が好きでビールとワインをよく飲んでいるので空き缶、空き瓶が毎日発生している。空き缶は小さく潰せるし袋にまとめておけるのだが、空き瓶はかさばってしまう。空き瓶回収は隔週なので一度逃すと1ヶ月分の瓶がたまる。私は毎日朝8時までにはしっかりとゴミを出すような人間ではないのだ。ひと月に2度か3度のチャンスなんて逃しまくっている。キッチンのカウンターの下に溜まっていくワインの瓶、私を酔っ払わせ、美味しく楽しい気分させてくれた液体の抜け殻たち。これらを作品に変えることが何か意味を持つような気がした。

ガラスや金属は熱を加えることで違う形に生まれ変わる。この素材の持つ可逆性に私は大きなロマンを感じる。例えば、私が飲んだイタリアワインの瓶に使われているガラスは何十年も前、少女が初めて口にした酒の瓶だったかもしれないし、もしくはアルコール依存症で死んだ男が握りしめていたウイスキーの瓶だったかもしれない。実際には色付き瓶のリサイクルは近年になってやっと行われているぐらいで、これまではそのほとんどがリサイクルされず埋め立てられているのだが、海に漂うマイクロプラスチックが問題になっている今³⁶、これからはさらにガラスの再利用が進むだろう。私が飲んだワインの瓶は形を変えて未来の人々が利用することになる。そこにはリサイクルという円環構造がある。

その大きな円環から、私は一掴みの素材を拝借して作品にするのだ。ステンドグラスの作品も、光源を除く作品の形に現れている部分はガラスと銅とはんだでできている。これも全て熱によって他の形に変えられるものだ。私の作品はその形に留まっているだけのもので、最終的な形を持つものではない。



図 33 石膏型に瓶ガラスを詰める



図 34 マグマのように発光するガラス

³⁶ 2019年6月に行われた20カ国・地域首脳会議（G20大阪サミット）では海洋プラスチックごみを2050年までにゼロにする目標を導入するとされた。フランスでは2020年から「プラスチック製使い捨て容器や食器を禁止する法律」を施行することを決めるなど、世界的に使い捨てのプラスチック容器を廃止する動きだ。これによってガラス製ストローなどを使う動きが出ている



図 35 自作品『恋人たち』

5 YOUTOPIA

今回博士審査に提出する作品は、[youtopia]ユートピア³⁷をテーマにした作品だ。本来の綴りの utopia は、トマス・モアによる造語で、ギリシア語で οὐ (=not:ない) + τ ό π ο ς (= place:場所)「何処でもないところ」という意味を持った言葉だ³⁸。youtopia は文字通り、you (あなた) +topia (場所)「あなたの場所」という造語だ。

私はもともと、自分の未来の幸せには自信があるタイプだった。子供にありがちな、希望に満ちた根拠のない自信なのだが、何となく大丈夫そう。と思って生きてきた。ただ、何故か小さい頃から奇形を産むような気がしてならなかった。「私」以降の人は悪い方向へ向かっていくような、漠然とした不安だ。親から「五体満足で生まれて来ただけで幸せだ」といったことを言われて来たからなのかもしれないが、人よりその不安と恐怖感が大きかったように思う。東日本大震災の際に起こった原発事故は、その不安をさらに堅く、深くさせた。

事故当時から現在まで、わたしは茨城県取手市に住んでいる。気候の影響で放射能がたまる、所謂ホットスポットと呼ばれた場所だ。できることなら離れたほうがいいのだろう、しかし私はそうしていない。私が放射能で死ぬとは思えないから。根拠のない自信が私を動かさない。

ただ、先の未来への不安だけがある。おそらく、この世界はダメになるだろう。ドラえもんの世界のように、幸せで平和な未来が待っているとは思えない。ゾンビや終末をモチーフにした物語や映画、ドラマが人気なのも、このような不安が皆の心の中にあるからかもしれない。カタルシスを求めるための悲劇や不幸、というより、あと一押しで全部ダメになってしまいそうな世界観の方が、現代の人間にとって身近で、安心できるものだ。

この世界はいつかディストピアになる。utopia は、その名の通り何処にも存在しない。では、その先の先の未来はどうだろう。あるいは二巡目の地球。そこにはどんな物語が生まれるだろうか。

このような思いで、本作のイメージは固まっていった。中央の女性像はうじにまみれたイザナミだ。死してなお浮かびあがる生をイメージしている。

この作品ではステンドグラスの立体を全て閉じることなく、レリーフ状にして裏側を見せる構造になっている。表から見るとガラスに光が透過して綺麗に見えるが、裏側には表面に光を当てられたガラスや銅やアルミニウム、重さに耐えうるよう設置された鉄の構造が見える。

舞台のセットや足場に使われるイントレをイメージした単管の構造に、動く光の装置を

³⁷ イギリスの思想家トマス・モアが1516年にラテン語で出版した著作『ユートピア』に登場する架空の国家を表す言葉。理想郷、楽園の意味で使われる。

³⁸ イタリア語初版では Eutopia と題されていた。eu には「良い」という意味があるため「何処でもないところ」と「良いところ」の掛詞となっている。

載せることで、ステンドグラスに舞台の要素である仮説性を加えようと試みた。

[youtopia]制作に至って、この作品では板ガラスは使っていない。ほとんど全てのパーツに熱を加え、形を変えたものを組み合わせている。

板ガラスを使わなかった理由は、立体でありながら、鉛の黒線を稜線ではなく輪郭線的に使いたかったからである。板ガラスで組み合わせて立体を作るやり方では、どうしてもポリゴンの印象が強くなっている。その形の強さは魅力的ではあるのだが、この作品ではより有機的で手の跡を残したような印象を強く持たせたかったのだ。

板の面で作るクールさは失われるが、その分有機的な形で、情念のような、怒りや悲しみ、リビドーが浮き出てくるのではないかと考え、ガラス鑄造技法で形を変えたパーツを以前から用いていたステンドグラスのカッパー技法で組み立てた。



図 36 博士審査展提出作品『YOUTOPIA』

6 柔らかい皮膚の蠟

ここからは実際のガラス鑄造の制作工程に沿って、制作にあたって考えたことを振り返っていきたい。

本作の原型は塑造と蠟で造形した。鑄造段階での失敗が多かったため、塑造原型をシリコンどりして蠟に置き換えたパーツと、蠟で直接作ったパーツがある。パラフィン、蜜蠟、マイクロワックス、松脂などを混ぜて作った蠟は、熱でとても柔らかくなる。お湯につけて練りながら形を作っている時、手に持っている蠟の質感は唇や小陰唇に似ている。柔らかく襞を作る粘膜と表皮の間の、暖かい皮膚のようだ。皮膚のような蠟をこね、即興的に、感覚のままに勢いで作るのは楽しく、私にはとても合っていると感じた。工程はたくさんあるが、形を決定するのは早い方が向いているようだ。本作でいうと、中央のイザナミの周りのグネグネとした部分や小さな人、葉っぱ、上部のカマキリや小鳥が手びねりで作った部分だ。本作では比較的最後の方に作った部分が手びねりで作ったパーツなので、これからの制作では蠟の手びねりで作る部分を増やしたいと思っている。

蠟をお湯につけて練ると、手の指紋やシワの形を吸収するようにして蠟は襞を作りながらゆっくりと硬くなっていく。このシワ、蠟の襞が非常に生々しく、ガラス鑄造とも相まって、魅力的な表情を生む。水粘土のソリッドな質感とも違い、なんとも粘っこい感じだ。

蠟で即興的に作った形は、これからたくさんの工程を経てガラスに置き換わる。

大きなパーツは後で鉛の線になる切れ目のラインを決め、カットする。絵画的な輪郭線になる部分だ。今の制作環境では大きな窯が使えないのと、強度的な問題で、一つ一つのパーツの大きさは30cm四方に収まるようにしているが、環境と技術を高めて大きなものにも挑戦してみたい。

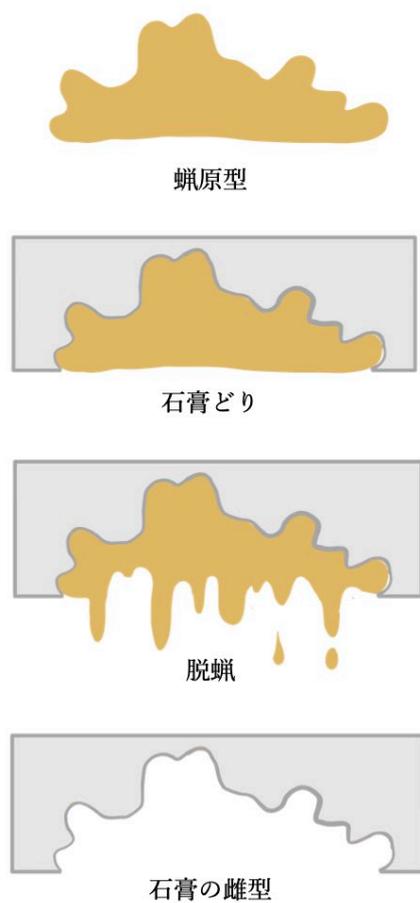
この段階で、ガラスがまわりやすいように余計な隙間や形を整えておく。



図 37 手びねりの蠟で作った原型

形をまた組み立てられるように調整したら、耐火石膏で型取りをする。この耐火石膏が雌型となる。

雌型から蠟を取り出すため水蒸気をあて、脱蠟する。ガラスもだが、蠟も熱で何度でも形を変える素材だ。私の手で作り、私の手の形を練り込まれた蠟はここで形を変え、液体になって流れ出る。そしてまた形を変えるために、静かに出番を待ち、硬化した耐火石膏の雌型にはしっかりと蠟の形が受け継がれている。



7 隆起するカタチ

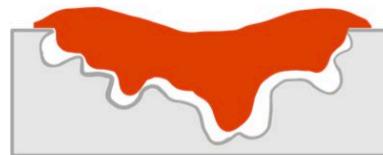
脱蠟を終えた雌型の天地を逆にして、ガラスを載せていく。砕いた瓶やカレット状のガラス、板状のガラスを使用する。膨張係数が同じガラスを使えば、色を混ぜることもできる。電気窯で熱を加えると、ガラスはゆっくりと柔らかくなって、重力で形を引っ張られる。この時、ガラスは水飴ほどの柔らかさになる。薄い形や深い溝にはガラスが入りきらない部分もあり、そこは耐火石膏に触れていないので透明な質感になる。溶解すると完全な液状になる金属と違い、ガラスは粘度があるのでねっとり張り出すような雰囲気があると感じている。

ガラスが型に馴染んだら徐々に温度を下げ、ガラスの形を固定する。

雌型となっていた耐火石膏を取り除き、形が完成する。ガラスには手の形がリアルに残っている反面、作品の素材は何度も入れ替わっているのだ。律儀な伝言ゲームのようなその遠回りは、嘘を何度も重ねて浮かび上がってくる本質、発散したいような、隠したいような心の内を表現するのに合っていると感じている。



ガラスをのせる



窯で焼成



徐冷



雌型を取り除く

このようにして作ったガラスは、重力によって隆起した有機的な形を持っている。
モチーフになっているイザナミは黄泉津大神になる前に、イザナギに人を1日に1000人殺すと言うが、実は古事記の中では人の誕生そのものは描かれていない。人は「青人草」と呼ばれ、草のようにわらわらと勝手に生え出ているものとされているのだ。物質としての身体が命を持ち、生えでている。地面から立ち上がるイメージがある。この作品のイザナミの周りには小さな人たちは、人草だ。

私が皮膚のような蠟で形作った人草は、なんども形を変えながら、重力によって立ち上がり、隆起して、今こちら側に向かっている形となっている。

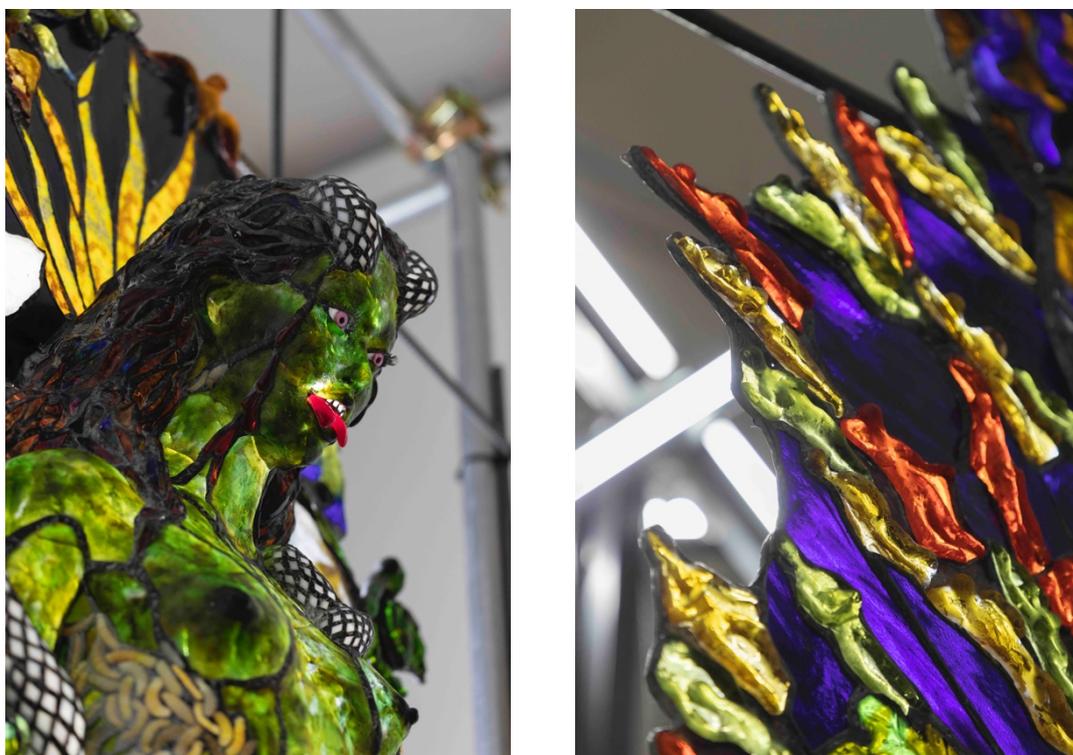


図 38 自作品『YOUTOPIA』部分

8 YOUTOPIA、後

この作品を作り、これからの課題が明確になったと感じている。技術的な部分では、ガラスの鑄造技法をさらに研究しイメージに近づけることだ。今回作品には使わなかった実験パーツや失敗に見えたものの中に新たな可能性があると思っている。

また、彫刻としての作品の構造にも課題が見えた。今回、舞台の仮設性を表現するために単管の構造物を使ったが、直方体の安定した構造にした為かイメージしたような仮設性が出なかった。実際に展示では組み立てと解体をしているし、実際的な部分では仮設ではあるのだが、意味的な部分での仮設には少し遠くなってしまったように思う。単管の部分が作品の台座になってしまっているとの指摘も受けた。スタンドグラス、単管の構造、回転する蛍光灯、全てをまとめて一つの作品として考えていたが、スタンドグラス部分の正面性が強くシンメトリーな図像がその印象を弱めてしまったのかもしれない。舞台における仮設性、そして美術、彫刻にとっての仮設性をさらに考察し、新たな作品に繋げていきたい。

また、「ハリボテ」という要素も仮設性の中に組み込みきれない大切な要素だと、制作と論文執筆をしながら感じた。ここにも新たな展開の可能性がある。

また、舞台の持つ生の要素、一時性を持たせようと、初めて動きのある回転する光源を使ったが、蛍光灯を使用したため拡散性が強く、ガラスも立体的な形ではガラス内部で光が乱反射し拡散したので、正面からイメージしていたような光の動きが見られなかった。もともと、ランプシェードから発想したスタンドグラスだった為、深く考えずに作品の中に光源を使用してきたが、見え方も含めて彫刻にとって光というのは本当に大切な要素であり、十分に考察が必要な要素だと痛感した。内側、裏側からの透過光で形を見る彫刻はほとんどない。自分でも、光をつけた時と消した時ではイメージがかなり違うので毎回驚いている。これもいろいろなやり方を試したい。

色、光、動きと、舞台と同じように様々な要素が入り混じるところが私の作品の独自性と感じているので、直感やイメージを大切にしながらも、それぞれの要素をさらに研究し作品を発展させていきたい。

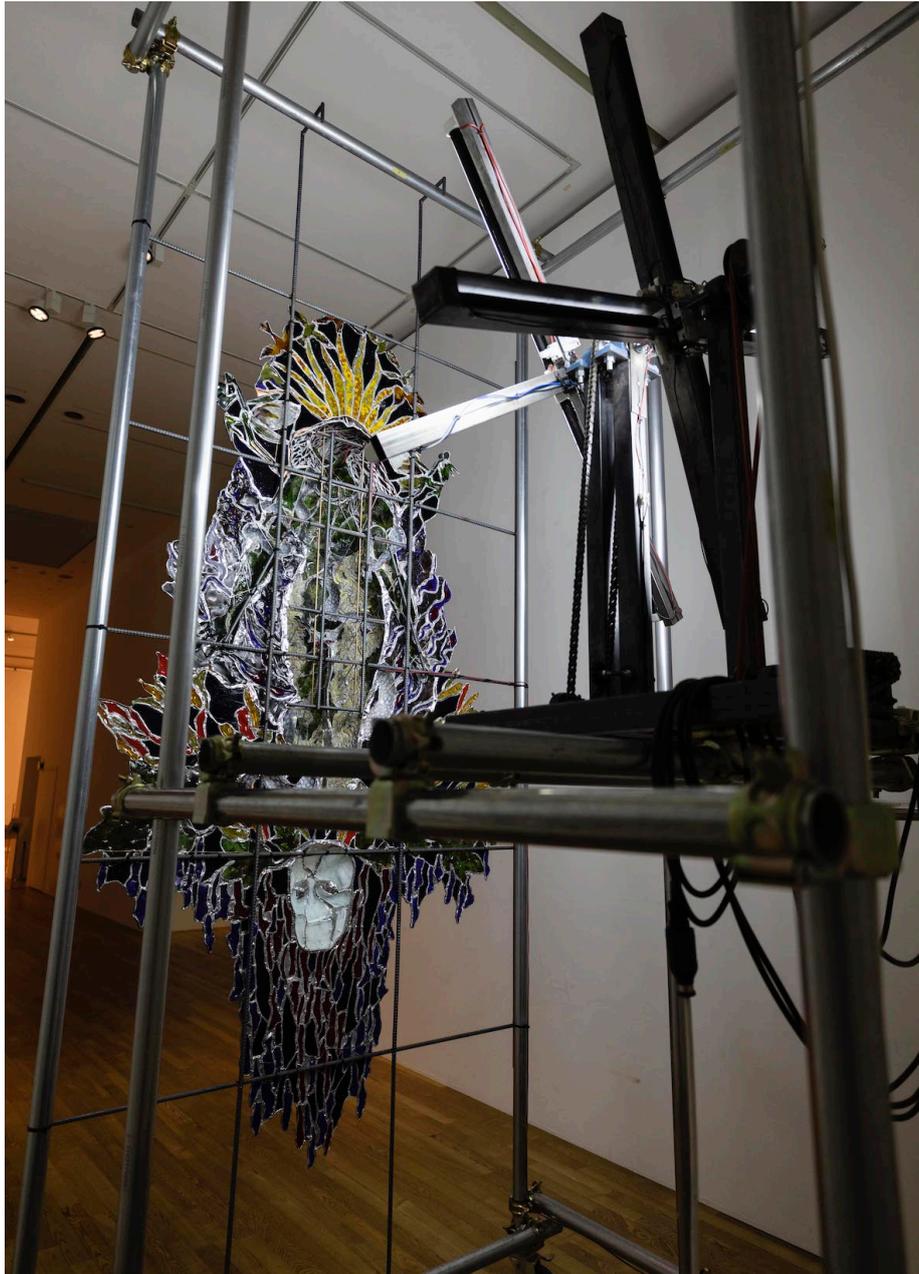


图 39 「YOUTOPIA」 裏側

Epilogue

冒頭で示した芥川龍之介の言葉を引用し、舞城王太郎は小説の中にこう書いた。



これを読んだ時、溜飲が下がる思いがした。

私が作る作品は自身の体験に直接的に基づくものでなく、なぜそれを作っているのかと聞かれると言葉につまることも多かったからだ。けれど確実に、これは私の作りたいもの、伝えたいものだと、思うことができた。

私にとって、私の作品は表現をするための嘘だ。神話もゾンビも全部嘘。物語も、映画も、美術も、彫刻もだ。

でも、その嘘が私は美しいと思うし、人を作ってきたのかもしれない。言葉にできない真実に近づくために、私はこれからも作品を作ろうと思う。

使用図版

- 図1 人体の不思議展 監修委員会. (1997). 人体の不思議展 からだ=未知なる小宇宙. (株) ワイブ. 60p
- 図2 石田一. (2002). 図説 ホラー・シネマ. 河出書房新社. 86p
- 図3 『ウォーム・ボディーズ』(Warm Bodies) 監督：ジョナサン・レヴィン 本編 97分 2013年より
- 図4 『サンタクラリータ・ダイエット』放送局 Netflix 初回放送 2017年より
- 図5、6 『バタリアン』(The Return of the Living Dead) 監督：ダン・オバノン 本編 91分 1985年より
- 図8 東京藝術大学美術館. (2015). 「うらめしや〜、冥土の土産」展 -全生庵・三遊亭圓朝 幽霊画コレクションを中心に-. 東京新聞 TBS テレビ 36p
- 図9 東京藝術大学美術館. (2015). 「うらめしや〜、冥土の土産」展 -全生庵・三遊亭圓朝 幽霊画コレクションを中心に-. 東京新聞 TBS テレビ 163p
- 図10、11 『ゾンビスクール!』監督：ジョナサン・マイロット キャリー・マーニオン 本編 96分 2014年より
- 図12 『バタリアンリターンズ』(Return of the Living Dead 3) 監督：ブライアン・ユズナ 本編 97分 1993年より
- 図13 三橋健. (2013). 図説 神道 八百万の神々と日本人. 河出書房新社 104p
- 図15 訳 黒江光彦. (1980). Stained Glass. 株式会社朝倉書店. 74p
- 図16 訳 黒江光彦. (1980). Stained Glass. 株式会社朝倉書店. 13p
- 図17、18 NASA Image and Video Library より
- 図19 中原佑介. (2001). ヒトはなぜ絵を描くのか. フィルムアート社. 2p
- 図21、22 NASA Image and Video Library より
- 図23、24 『ざくろの色』監督：セルゲイ・パラジャーノフ 本編 73分 1969年より
- 図25 唐ゼミ☆2004年ジョン・シルバーのフライヤー
- 図26 『田園に死す』監督：寺山修司 本編 115分 1974年より
- 図29 訳 黒江光彦. (1980). Stained Glass. 株式会社朝倉書店. 30p
- 図30 訳 黒江光彦. (1980). Stained Glass. 株式会社朝倉書店. 157p
- 図38、39 撮影：縣 健司

文献目録

- OISTT 日本センター. (1984). 劇空間のデザイン. 株式会社リポポート.
- カレン・アームストロング. (2005). 神話がわたしたちに語ること. 株式会社角川書店.
- グレゴリー・グレイス. (2013). ユートピアの歴史. 株式会社東洋書林.
- こうの史代. (2012). ぼおるぺん古事記一天の巻. 株式会社平凡社.
- スティーブ A.メロー. (1980). 新技法シリーズステンドグラスのパネル技法. 株式会社美術出版社.
- パトリック・カルザス. (1998). セルゲイ・パラジャーノフ. 国文社.
- ワタリウム美術館. (2013). 寺山修司劇場『ノック』. 株式会社 日東書院本社.
- 安田登. (2014). 日本人の身体. 筑摩書房.
- 伊東美和. (2003). ゾンビ映画大辞典. 株式会社洋泉社.
- 岡本研. (2017). ゾンビ学. 人文書院.
- 京谷啓徳. (2017). 凱旋門と活人画の風俗史. 株式会社講談社.
- 工藤隆. (1981). 日本芸能の始原的研究. 株式会社三一書房.
- 三橋健. (2013). 図説 神道 八百万の神々と日本人. 河出書房新社.
- 山本節. (1989). 神話の森 イザナキ・イザナミから羽衣の天女まで. 株式会社大修館書店.
- 市川浩. (1997). 〈身〉の構造-身体論を超えて. 青土社.
- 市川浩. (2001). 身体論集成. 株式会社岩波書店.
- 市野川容孝. (2000). 思考のフロンティア 身体/生命. 株式会社岩波書店.
- 寺山修司. (日付不明). 地下想像力. 株式会社講談社.
- 小石新八. (2002). 演劇空間論. 株式会社武蔵野美術大学出版局.
- 小池博史. (2017). 新・舞台芸術論 21世紀風姿花伝. 株式会社水声社.
- 人体の不思議展 監修委員会. (1997). 人体の不思議展 からだ=未知なる小宇宙. (株)ワイブ.
- 菅高幸. (1983). 身体論-関係を内視する-. 東京: れんが書房新社.
- 西和夫. (1997). 祝祭の仮説舞台-神楽と能の組立て舞台. 株式会社彰国社.
- 石田一. (2002). 図説 ホラー・シネマ. 河出書房新社.
- 地引雄一. (2003). ヴードゥ・ゾンビとモダンゾンビ. 著: 伊東美和, ゾンビ映画大辞典 (ページ: 82-88). 洋泉社.
- 竹田恒泰. (2011). 現代語 古事記. 株式会社学研パブリッシング.
- 中原佑介. (2001). ヒトはなぜ絵を描くのか. フィルムアート社.
- 中村修也. (2011). 日本神話を語ろう イザナキ・イザナミの物語. 株式会社吉川弘文館.
- 東京藝術大学美術館. (2015). 「うらめしや〜、冥土の土産」展 -全生庵・三遊亭圓朝 幽

- 霊画コレクションを中心に-. 東京新聞 TBS テレビ.
- 布施英利. (2018). 洞窟壁画を旅して ヒトの絵画の四万年. 論創社.
- 舞城王太郎. (2000). 暗闇の中で子供. 講談社.
- 訳 黒江光彦. (1980). Stained Glass. 株式会社朝倉書店.
- 有馬朗人. (1992). 東京大学公開講座 55 生と死. 東京大学出版会.
- 林道義. (2004). 日本神話の女神たち. 株式会社文藝春秋.