

『彫刻表現をめぐるパースペクティブ』

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程学位論文
美術専攻彫刻研究領域
学籍番号 1318914 丸山太郎

目次

はじめに

1 造形と立ち上げ

- 1-1 材から像へのグラデーション
- 1-2 「立ち上げ」られる表現
- 1-3 造形物と場の関係

2 架空の空間の制作

- 2-1 像の接地面とリアリティの水準
- 2-2 二重に立ち上げられる彫刻
- 2-3 像への注釈としてのパレルゴン
- 2-4 台座を用いたカット割りの表現

3 ものの分解と統合

- 3-1 ものの分類
- 3-2 系統樹の再解釈
- 3-3 もののオブジェ化
- 3-4 分節と再統合

4 提出作品

- 4-1《愛のさざなみ》
- 4-2《オーシャンビュースタンド》
- 4-3《モンスターピース》

結び

はじめに

人間は秩序の上でものを認識する。ミシェル・フーコーは我々がものを捉えるために無意識に乗っている認識の土台を秩序の枠組み(エピステーメー)と定義した¹。彼は世界を捉える枠組みを全く持たない者は、夥しい連関の小領域の中で

という失語症患者になぞらえた表現で、知のテーブル(枠組み)を失った思考の状態を述べている²。表現とは必ず枠組みを必要とするものである。『言葉と物』における論考のアプローチの方法自体もまた、フーコー自らによって「考古学的調査³」と定義されるように、我々が現在でも扱う近代的な科学的、歴史的に分断されたジャンルや様式の区分けは、ものから意味を引き出す視座であり、私はこうした区分を崩そうとは考えていない。

「知の枠組み」は時代と社会に規定されるものとして語られるが、そうした地点によって相違する認識の枠組みは、個人の主観や、単に物事に対する考えの切り口という意味にも「パースペクティブ」として当てはめられる。例えば、同じ大きさの出来事が身近であるか遠くのことであるかで違ったイメージを抱くであろうし、生活のための視点と制作時の視点では異なる注意の払い方がなされる。

私は騒々しいバラエティ番組と量販店の雑多な陳列やのっぺりとどこまでも続く人工の風景のなかで呼吸をしてきた。生活レベルの視点から見えるような、散漫な文化空間でのものに対する私の土着的、市民的な感覚や経験は、巨大な無意識的空間としてイメージの源となっている。そして、その感覚や経験にかたちを与えるためには、対象の領域から関係線を伸ばし、歴史や制度から見た造形表現の在り方とクロスさせる必要がある。私の制作において造形やイメージの最終的な選択は直観的な判断に基づいているが、それは枠組みや視点が様々に重なって交錯しながら編まれた面、あるいは層となった認識から行われる。

一つのイメージの中には、いくつもの歴史と意味のバリエーションが内包されている。制作における目的はそれらの統合と矛盾の許容である。彫刻表現の原則も一つではない。我々

¹ 西欧文化においては、17世紀の古典主義時代の始まりと、19世紀初頭の「我々の近代性」の始まりに知の枠組みの断絶があることが指摘される。ミシェル・フーコー『言葉と物—人文科学の考古学』渡辺一民、佐々木明訳、新潮社、1997年、p.21

² 同上、pp.16-17

³ 同上、p.21

が「彫刻」という言葉からおそらく連想するであろう石像やブロンズ像といったイメージは単体で初めから在った物ではなく、その痕跡や類似は様々に見出すことができる。

本論文では、彫刻表現におけるアイデンティティの複合性を、自作の造形やイメージを構成する複数の関係線からそれぞれ個別のパースペクティブとして分解し、各章、各節に割り当てながら考察する。

1 造形と立ち上げ

1-1 材から像へのグラデーション

表現の欲求の区分における自然主義的、模倣的な視点から言えば、我々は造形の実感を、点と線や色彩が行為の痕跡としての物質的な性格から離れて、形や空間に擬態する様に対して見出す。

こうした価値が転換するプロセスは彫刻制作をする際にも必ず伴う体験である。なぜなら、木や石といった材は初めから彫刻材として在るのではないからだ。未加工の材はそれぞれ固有の物質感や抜き出された自然物としての意味を持っていて、彫刻制作の実感はゼロから始める感覚とは異なる。木彫を制作する場合も、丸太の状態から木取りをして角を落としていく過程を経て段々と素材から表現へと移っていく。造形表現の根拠は形態の語る言葉が徐々に素材の言葉を超えていくところにある。作業は稠密で連続したやりとりの積み重ねであり、素材と対象の関係は、ある瞬間にひっくり返るという性質のものではなく、両者の間にはグラデーションのような連続した幅が存在する。

「強いかたち」という造形を形容する言葉がある。図1の古代エジプト時代の像からは、詳しく見れば見るほどどこまでも形体の語る言葉を研ぎ澄ませたような意志が感じられる。厳格な印象は様式的に再解釈された強い面性や形体の張りとの反りの強調に起因し、素材のノイズは強い言い切りによって統一される。

量感やフォルム感といった彫刻の造形エッセンスは自然の観察、科学的な分析を通じて発展してきたが、強いかたちと客観的に正しい形は異なる。強いかたちを出すためには、時に様式的な省略であったり再解釈がいつも必要になる。また、そうしたやり取りとともに、形体と素材の語る言葉の関係を同一化させる考えが必要である。

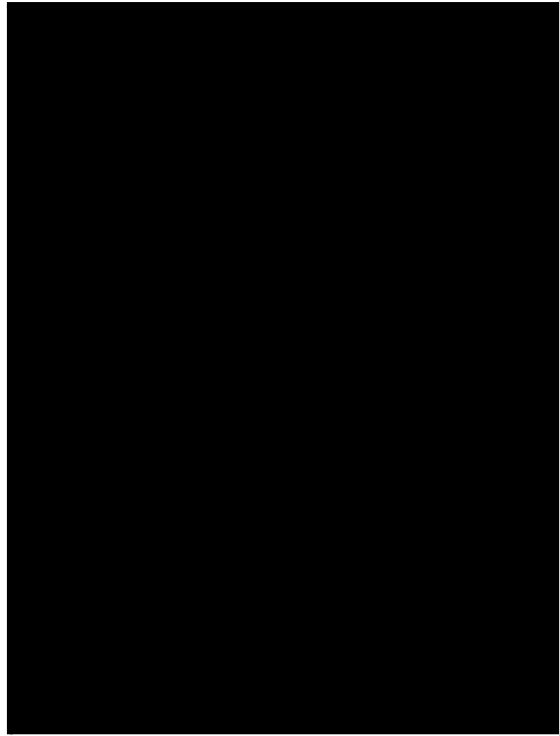


図1<トメス三世立像>前1450年頃

形に素材を従わせられるかは造形力を判断する一種の指標であるが、スタイルによってはそれとは逆に、偶発的に生まれた表情や形体を受け入れたり、従う方向の想像力が必要な場合もある。

荒い仕上げの木彫作品で知られるシュテファン・バルケンホールは、自作の重点は「開いたかたち」をつくることだと述べ、いつやめるかを常に問いながら制作しているという⁴。この姿勢は「強いかたち」を作る方向とは対極にあるストイックさだといえる。バルケンホールの作品は、離れて見ると自然なたたずまいの人物像だが、近付いて見るとささくれや毛羽立ちといった作業の中で偶然現れる木の物質的な表情の主張が強くなる。それは、ちょうど鑑賞の距離を取るにしたがって、絵の具の塊にしか見えなかった画面から対象が段々と現れる印象主義絵画の効果と似ている。

⁴「シュテファン・バルケンホールインタビュー マテリアルとの会話」ききて安藤由佳子『美術手帖 2005年11月号』美術出版社、p.55

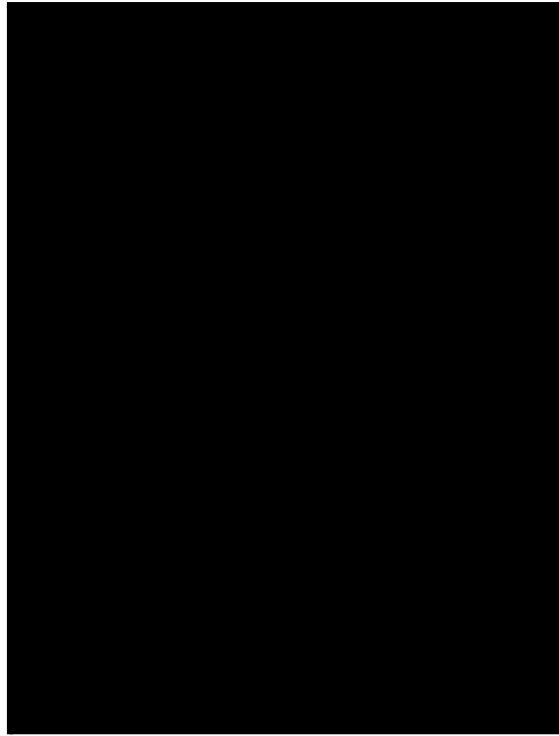


図2 シュテファン・バルケンホール<wall-figure(make detail)>2007年

細かい形の張りや反りを表現する前の、材から像へ変化させる過程はもっともスリリングな時間である(図3)。私の場合、イメージは常に背景やノイズと共に浮かんでくる。そのときの情動を温存するためには別の感覚を開いていなければならない。そのため作品では実際の人間よりも量感を誇張し、離れて見たときの形体と素材感の塩梅や、動的な印象を重要視している。

円空仏は割り肌がむきだしのまま完成させているものがほとんどである。行為の痕跡は物質的な表情を見せる一方で大きな面構成でもあり、呼吸をするようなダイナミックさを与える。言い換えればこうした効果はグローヴ感のようなもので、観者は素材から像が現れる過程を追体験するように鑑賞できる。

何かに似せよう、何かを説明しようとするのは造形の本来の目的とは異なる地平にある。私の作る像には特定の感情や意味を説明する目的はない。像作のやりとりの初期的な情動を温存する一方で、遠くにある出来事としてある程度放っておかなければならない。



図3 筆者作 〈いくつかの断片〉2016年

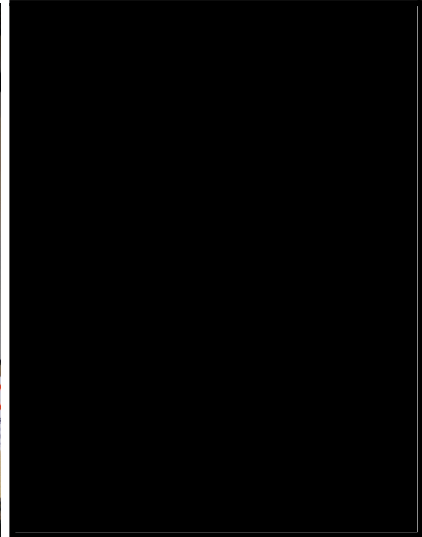


図4 円空 〈珊底羅大將像〉

1-2 「立ち上げ」られる表現

彫刻を成立させる要件は造形だけではない。「sculpture」の語源はラテン語の「sculpo(刻む、彫る)」だが、さらにその印欧語根には「(s)kelH(切る、割る、分ける)」がある。一方、「彫像」として訳される「statue」はラテン語の「statuo(立てる、建てる)」が語源にある。

この二つの語源を繋げて考えてみると、より視野の広いストーリーが見えてくる。彫刻の制作は自然界の物質を材として切り出す、抽出するところから始まる。切り出された材をさらに「刻む、彫る」で成形していく表現からは、人体像やレリーフといった「造形物」のイメージを連想できる。

では、もう一方の「立てる」とはどのように重要だろうか。まず、ものを「立てる」行為だけでも表現は成立することを確認したい。代表的な例として、ほぼ未加工の石を地面に立ち上げるメンヒルが挙げられる。メンヒルは先史時代の巨石文化の中でも単一の石が立っているだけという最もシンプルな例であり、世界中に分布している。巨石記念物はメンヒルのほかに列石、環状列石、建造物の要素が強いドルメンなどいくつかの分類があるが、何のために

作られたのかについては、墓石、神殿、記念碑、天文台など諸説あるが、未だに明らかになっていない点が多い⁵。

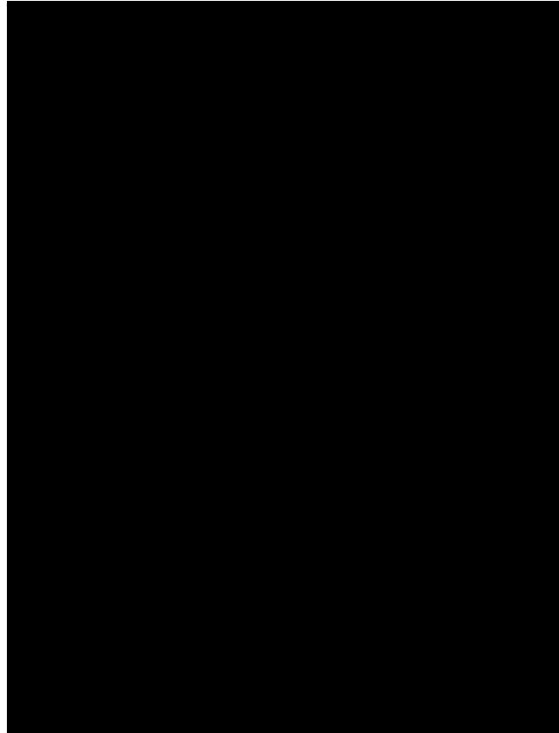


図5 〈マニオ・マニオのメンヒル〉 旧石器時代、カルナック(フランス)

メンヒル以外の巨石文明のスタイルには環境的、建築的な特徴が多く見られることから、ヘーゲルの歴史的芸術の区分に倣えば「象徴的芸術様式⁶」の最も初期的な段階と言うことができるだろう。一方、後世になってメンヒルや列石を目にした人々が、それを擬人化して捉えていたという記録もいくつか残っており⁷、想像力によって「像」となる可能性も残されている。

いずれにせよメンヒルは像と建築のどちらにもなる可能性を秘めており、それ単体ではどちらであるか曖昧で断定し難い表現である。後述するハーバート・リードの解釈に従えば、それは「モニュメント」と呼ぶのが適当だと考えられる。歴史的に見ればそれは彫刻芸術の

⁵ドルメンに関しては、中から骸骨がよく発掘されることから墓石であったことが定説となっている。小倉和子「カルナックの古石群と民衆の想像力」『立教大学観光学部紀要7号』pp.17-20

⁶G.Wヘーゲル『美学講義(叢書・ユニベルシタス)』寄川条路監訳、石川伊織、小川真人、瀧本有香訳、法政大学出版局、2017年、pp.20-21

⁷小倉和子「カルナックの古石群と民衆の想像力」『立教大学観光学部紀要7号』、立教大学、2005年、pp.17-20

種子にあたる表現であり、「彫り、刻む」という造形的観点より大きな視点から彫刻を考えるには、切り出したものを移動させ「立ち上げる」というプロセスも念頭に置くべきであろう。

ハーバート・リードは彫刻の起源には記念物(モニュメント)と護符(アミュレット)の二つの端があり、彫刻はその両端の間に

として発生したとしている⁸。モニュメントは永遠化のために持ち主の外部に打ち立てられ、アミュレット(お守り、魔除け)は現世のために、持ち主と共存、帰属、同一化させられるという特質をそれぞれ持っている。この、外部に立てられる異化的な表現と物質に自己を投影する同一化的な表現の構図は、立ち上げと造形の関係にも関連付けられるだろう。

巨石文明の表現は、自然の秩序では立つはずのない巨大な石を人の手で移動させ、立ち上げることで成り立っている。重力のルールを人間の意思の側に従わせるという行為は、自然世界から人間の意志による世界の書き換えである。一方で文化内の秩序に対する内的不安に対しては、これが反転して現れる。

レディメイドの文法は反芸術として語られることが一般的である。最も有名なマルセル・デュシャンの「泉」では、横にされた便器にサインを入れて展示会場に陳列しようとした。この表現では便器が本来あるべき場所から切り離され、横倒しにされることで表現として「立ち上げ」られる。

デュシャンまたは〈泉〉はしばしばコンテンポラリーアートの父のように扱われるが、実際「転倒」による表現は、美術館的な価値観の下でものごとが相対化され自律した世界に別の力学を発生させるという意味において、もっともプリミティブな表現である。切り出された石を、「立てる」「並べる」というシンプルな行為の介在によってモニュメントとして成立させたメンヒルと同様に、場に別軸の意志を働かせてその性質を転換させる表現である。

立ち上げと転倒による表現は対象(抽象でも具象でも)をものに投影するのではなく、意味と場の関係を転換し、異化する。それは「彫って刻む」稠密なグラデーションをもった表現とは全く異なる性質を持っているが、ある場所から切り出されてきたものをどうするかという次元で一つのルーツを持っている。彫刻芸術が内包する性質を考える際には造形と並行してあるいはそれに先立って、造形物が表現として立ち上げられる場の性質と、接点や接地面によってもたらされるその性質の異化についての両端を考慮することがより必要となる。

⁸ ハーバート・リード『彫刻の芸術』宇佐美英治訳、みすず書房、1957年、pp.11-12



図6 マルセル・デュシャン〈泉〉1917年

1－3 造形物と場の関係



図7 筆者作〈行進〉2015年

私は作品のモチーフに日常世界の風景や商品を好んで用いる。2015年に制作した〈行進〉では、裸婦像と騎馬像を下の図8のようなイベント用の彫像のエッセンスをもとに組み合わせた。人体像や騎馬像は彫刻芸術の典型的なモチーフである。私はこの作品以外にも、モチーフに裸婦を始めとした人体や首像、馬などを用いている。私にとって、そうした典型的なモチーフはシミュラクルとしての「彫像」であり、駅前の裸婦像や観光地の騎馬像といった、日常レベルにおいて一般化した芸術についてのイメージに基づいている。

しかし、この作品を卒業制作として美術館に陳列して制作時の感触から離れてみると、面白主義的なサプライズのインパクトが造形を上回ってしまっていると感じた。広告や日常的なイメージは私の制作のモチーフとして重要だが、それが「展示場」に置かれ、日常とは別の見られ方をすることについて何らかの注釈をする機制が働いていなければ空間を異化するスリルは得られない。造形的な達成感があったものの、アイデアの提示の仕方でもチーフと作品を一発ネタに墮としてしまった点はその後の制作のスタイルについて考え直すきっかけにもなった。



図8 2014年の競馬のポップアップイベントにて。ディープインパクト像とそれに乗る筆者

ハル・フォスターは、ポップアートは作品の主題に対して、

を取ること、その態度を通じて

という特徴があると指摘している⁹。人工的な視覚情報にあふれる

を風景として相対化する目的と、当の作り手がそのシステムに

組み込まれる大衆の一員の立場にあることは情動的に矛盾する。

ウォーホルは「誰もが機械になるべきだ」と言い放つ一方、連作の版はズレた状態で刷られ、プロダクトとしての完成度が重視されたものではない。シルクスクリーンで複製された肖像画が一行に並べられる様は、美術館の相対的な空間を異化している。そこから見えるのは絵画をモノとしてのパースペクティブから捉え直した時の世界の在りようであった。

⁹ ハル・フォスター『第一ポップ時代: ハミルトン、リクテンスタイン、ウォーホル、リヒター、ルシェー、あるいはポップアートをめぐる五つのイメージ』中野勉訳、河出書房新社、2014年、p.12

2 架空の空間の制作

2-1 像の接地面とリアリティの水準

前章で述べたデュシャンやウォーホルの作例は、ミュージアムや展示空間が人工的でフィクショナルな空間一場であるという性質を利用した表現である。実在の空間に置かれる彫刻芸術にとって、現実とフィクションは切り離されることなくいつも同居している。

絵画、写真、映像は構図が作者の視点であり、枠内に世界自体を人工的に作り出すが、立体の場合は現実の空間に直接介入する。枠やスクリーンのように架空の空間を作り、彫像を「出来事」として囲う方法はいくつかある。彫刻にとってのリアリティの水準を探るために私はまず地面と彫刻の関係に注目した。

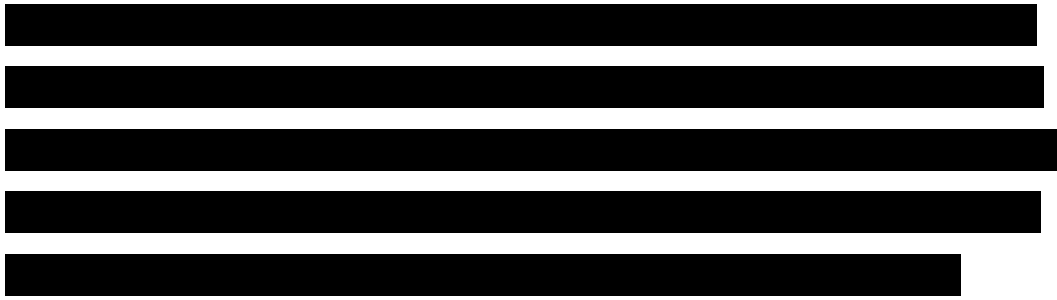
地面に直接接地している彫像はあまり見られない。人間の立ち方は二本足で不安定であり、台座は像を正立させるための物理的な工夫として必要となることが多い。また、彫像表現においては観者の視点を設定出来ないがゆえ、台座や壇を用いて高さを稼ぐことで、観者と像との間に物理的距離を作ってきた。しかし台座によってもたらされるのは物理的な距離だけではない。彫像にとってのリアリティの水準は接地面である。そして像の下に台座がある場合、台座と地面の接地面と、台座と像の接地面の二重の基準が発生する。このリアリティの二重化は、像と観者の間に一つのフィクションを設定し、心理的距離を作る。

台座は作品として見られないが、空間を構成する要素でもある。立方体に浮彫が施された台座はそれまでの西洋彫刻にも見られ、台座のデザインをその彫刻の作者が請け負うことは16世紀には一般化していた¹⁰。

コンスタンティン・ブランクーシは台座は彫刻の一部であるべきだとして表現の中枢に組み入れた。＜無限柱＞の形態はもともと＜空間の鳥＞を始めとした作品の台座に用いられていた形態であり、ブランクーシはそれを＜無限柱＞として提示することによって台座を柱に回帰させたとも捉えられる。

中原祐介はそのことについて、

¹⁰ 遠山公一「台座考 ルネサンスから現代へ、あるいは現代からルネサンスへ」『西洋美術研究 No.9』『西洋美術研究』編集委員会編、三元社、2003年、p.55



という解釈を行っている。

中原の解釈に従えば〈無限柱〉は無限に上へと伸びようとしている完成しない柱であると同時に、台座としてもう一つの接地面を生む可能性も示しており、どちらとしても未完成でもある。こうした曖昧さは、想像によって形作られる架空の模造物や造形物と、現実空間に立ち上げられた異物としての彫刻との、彫刻表現における二つの成り立ちの間で宙吊りとなった予感的な表現であるといえるであろう。

この〈無限柱〉についての中原の解釈に関連付けられそうな議論として、ヴォリンガーの「抽象と感情移入」という論考が挙げられる。ヴォリンガーはピラミッドに代表される「抽象」を永遠の希求、有機的造形の「感情移入」を生命の模倣への欲求としてそれぞれ位置づけ、自然美(感情移入)¹²的な造形は芸術作品の条件とはならないとみなした。そして、感情移入が外界のものに自己を投影し、ものにおいて自己を味わう、抽象が外界に対する内的不安から、外界の現象の流れの中に「存在の絶対的価値」として静止点を見出すとし、両者の表現に至る感情プロセスの違いを説明する。

¹¹ 中原佑介『ブランクシー』美術出版社、1969年、pp.235-236

¹² ヴォリンガーが定義する自然美とは単に自然の忠実な模倣という意味ではなく、広く有機的で感情移入を催す造形を指す。ヴォリンガー『抽象と感情移入』草薙正夫訳、岩波書店1948年、pp. 31,61-62

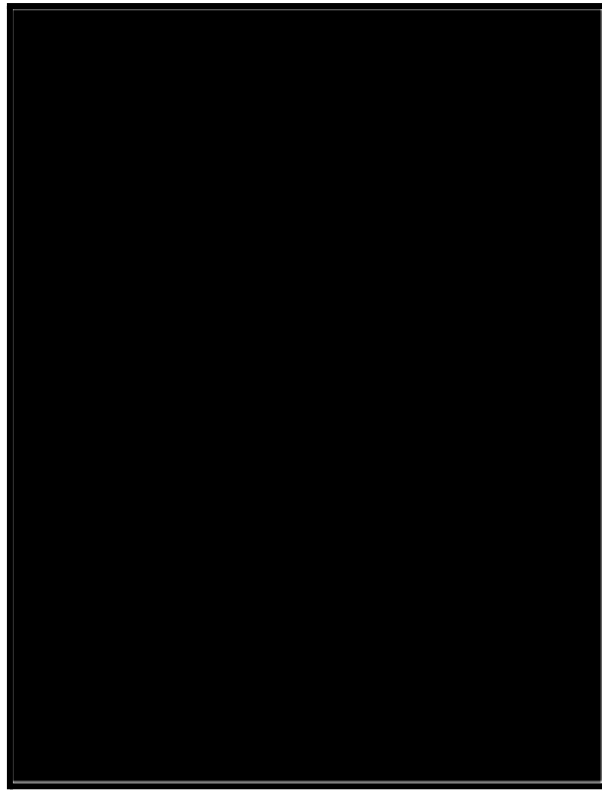


図9 コンスタンティン・ブランクーシ 〈無限柱〉 1937-38年

抽象と感情移入が異なった造形根拠を持つとすると、ブランクーシの制作は石の直彫りの手法から見て取れるプリミティブな造形衝動と、そうした有機的な造形によって失われる抽象へ向かう衝動のあいだを行き来することで、彫刻芸術の二つの根拠に同時に迫ろうとしていたと言えるであろう。

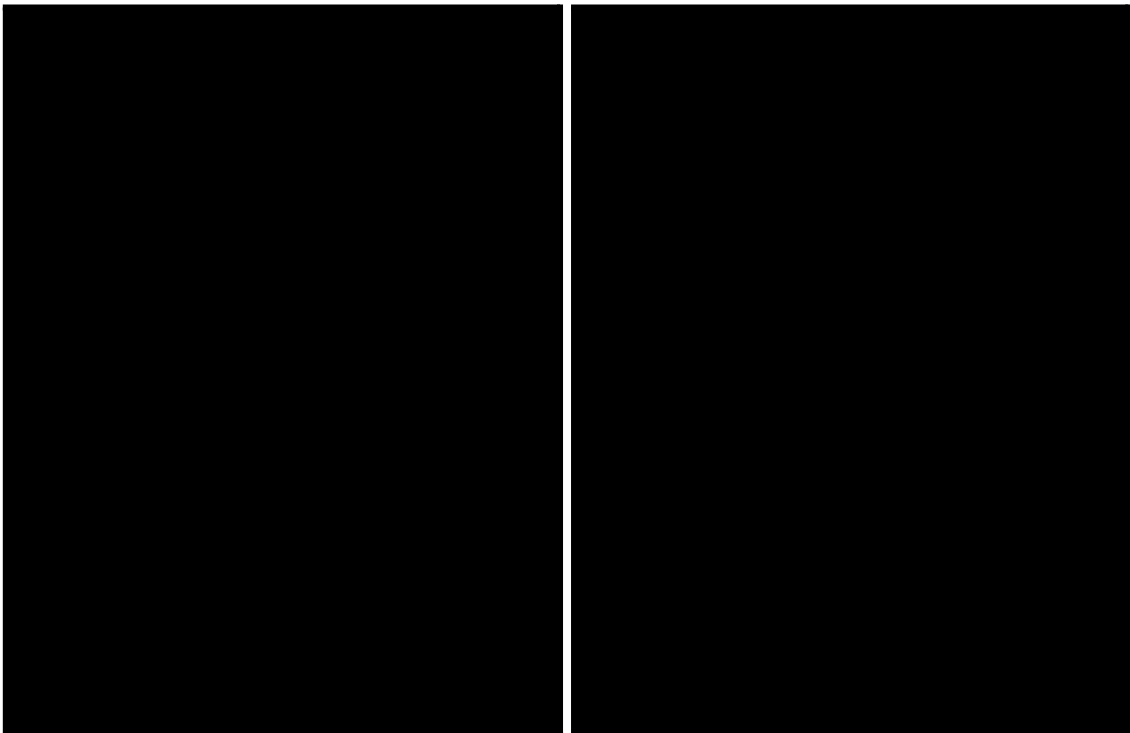
2-2 二重に立ち上げられる彫刻

ジャコメッティのシュルレアリズム期の作品はブランクーシとは異なる方向で彫刻と地面の関係について言及している。ロザリンド・クラウスは「ノー・モア・プレイ」という評論の中で、それを「水平彫刻」として論じた¹³。

クラウスは [redacted] であり [redacted]

¹³ ロザリンド・クラウス「ノー・モア・プレイ」『オリジナリティと反復ーロザリンド・クラウス美術評論集』小西信之訳、リブレポート、1994年

クラウドの論考で例に挙げられる〈通路のためのプロジェクト〉〈頭部/風景〉〈ノー・モア・プレイ〉には、水平軸と垂直軸にそれぞれ別のイメージ与えられ、それが軸の回転に伴いダブルミーニングによって掛け合わされるという共通の特徴がある。¹⁵低下したオブジェはそれ自体がもう一つの地面となって、再び垂直軸が発生するのである。例えば、もし一連の「水平彫刻」のサイズを人の視線以上の高さまで大きくしたら、そのまま建築的空間として現れるだろう。彫刻が水平方向に展開する場合、建造物と彫刻の境界の曖昧さが示されると考えることも出来る。



¹⁵ 〈通路のためのプロジェクト〉では建造物と横倒しになった身体、〈頭部/風景〉はタイトルの通り仮面を横倒しにしたシルエットがそれぞれ風景に似るというものの、〈ノー・モア・プレイ〉ではゲーム盤と駒が台座と像に対応する。

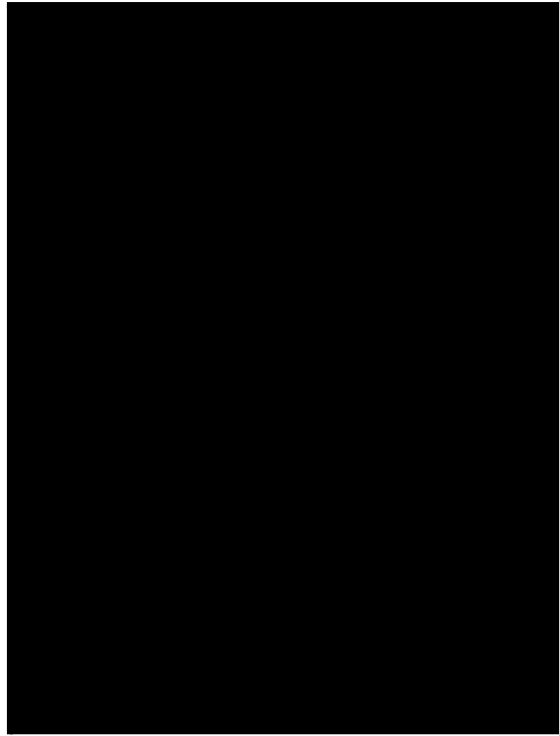


図10 アルベルト・ジャコメッティ〈ノー・モア・プレイ〉 1932年

図11 アルベルト・ジャコメッティ〈午前4時の宮殿〉 1932-33年

図12 アルベルト・ジャコメッティ〈檻〉 1950年

〈ノー・モア・プレイ〉以外のジャコメッティの活動前半の作品にも立方体のアングルの中でオブジェを構成した幾つかの作品や〈午前四時の宮殿〉のように、ジオラマ的な要素がよく用いられている。ジャコメッティは[redacted]と述べている¹⁶。作品によく見られる「檻」と呼ばれるフレーム状の構造体¹⁷はその名の通り像と外部を分断して独立した空間を強引に作り出す。ジャコメッティが後期の作品で細い人体像に行きついたのは彫刻の輪郭線について苦心した結果であった。このことと「檻」の概念を合わせて考えると、彼が一貫して像と、場や周りの空間との関係に反応し続けていたことがいっそう鮮明になる。

ゲーム盤を模した台座も「檻」も、像と観者が空間的に相互に介入しあうことを防ぐために、像を閉じ込めると同時に外部から守る仮設のささやかな空間であった。ゲーム盤や檻として外部の空間から独立させられた作り物の空間一場の中に像が立っている、という二重の構

¹⁶ アルベルト・ジャコメッティ『エクリ』矢内原伊作、宇佐見英治、吉田加南子訳、みすず書房、1994年、p.304

¹⁷ 千葉真智子「ジャコメッティを語ること。——可能性としての空虚/空間について。」国立新美術館編、『ジャコメッティ展』TBSテレビ、2017年 pp.194-197

造によって、観者はまず現実の世界にフィクションが立ち上がる様を認識し、次いでその中の出来事として像に感情移入する。つまり、一つの作品の中に、入れ子になった二つの枠組みが構成されているのである。

このような、台座やフレームといったフィクションを作るための装置によって像が二重に立ち上がる仕組みは通常の古典的な台座においても同様である。ジャコメッティはその性質を「空間自体を作る」という彫刻が本来的に決定できない領域に対する抵抗のためのギミックとして、より明確に扱った。そこで得られる箱庭的な遊戯性からは、与えられた場の中で観者が自分でオブジェの配置を動かそうな、可塑的で豊かな余白も同時に残す。

2-3 像への注釈としてのパレルゴン

ブランクーシとジャコメッティの制作を、台座を使った地面と像の関係、フィクションの場の生成の観点から確認した。彫刻の造形を、置かれる状態や周辺の要素から決めるのは面白い。そこでは「像」としての表現の外に、もう一段別の次元の前後関係が現れる。

ミュージアムなどの展示空間では、自然物や、かつて宗教建築の空間に設置されていたり、アミュレットとして作られた物品が元の場所や用途から外された状態で示される。科学的、歴史的な観点からセクションとストーリーに基づいて展示される物品は、死んでいるようにも、別の生き方が与えられているようにも見える。元の場所から引き離され断片となった物品には、テキストや隣り合うものとの関係によって新しい意味付けがなされる。そうして作られる架空の場と現実の空間を関連させ、かきまわす表現がある。

ハйм・スタインバックは「展示」「陳列」を主題とした作品に取り組んだ作家である。下図の作品を始めとしたディスプレイのシリーズは、彼が影響を受けたというミニマルアートの作家たちの、オブジェクトの反復とその中で起こる差異を使った手法的な特徴を解釈し、図式化したような作品である¹⁸。

スタインバックの作品は展示されるオブジェ自体の形態の造形や単体のアイデンティティではなく、ものと、「台」や「壁」といった周囲の環境との関係性を探る方向に観者を誘導する。下の図版の作品では、一続きのバイカラーの着色を施された棚の上に二つのヨードのマス

¹⁸ Johanna Burton, Haim Steinbach, Tom Eccles, Beatrix Ruf・Hans Ulrich Obrist, Haim Steinbach: Object and Display, Gregory R Miller & Co, 2016年、pp.374-375

クとラジカセが乗せられている。塗分けられた台とオブジェの配置の関係でラジカセと二つのヨーダの形態の類似が示され、ヨーダとラジカセという記号が剥がされる。最小限の情報によって、視点の転換をリズムカルに促している。二つのヨーダはラジカセの二つスピーカーと対応し一つのユニットとしての性格が与えられると同時に棚の色分けによって分断される。注目すべきは、ここでも棚の形態が造形要素として不可欠となっていることとその上下が関連し合っている点である。

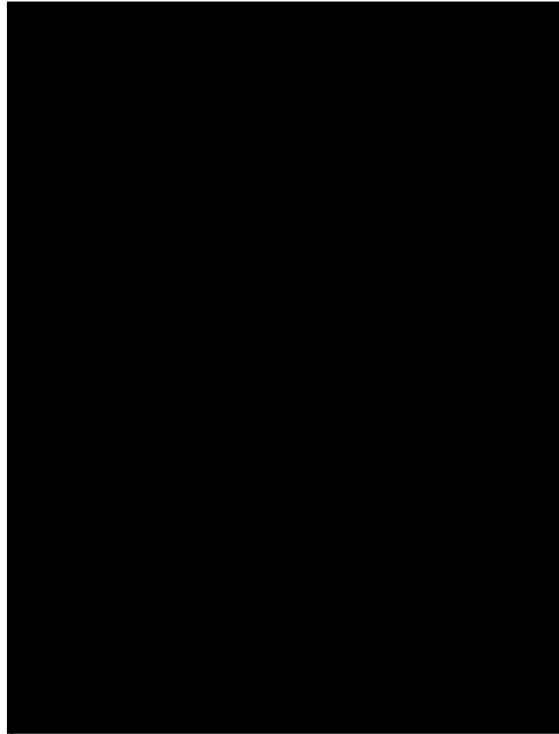


図13 ハイム・スタインバック 〈un-color becomes alter ego〉 1984年

自作品の〈(サラウンド)切り返し〉では壁面を模した台座と不必要なフレームを持ったキャプションをイメージした構造体を用いて、像と接点の関係を脱臼させることを試みた。

台座やフレームといったパレルゴン¹⁹は作品の外部だが、それによって与えられる状態と情報は、像に注釈や背景を加える。ジャック・デリダは、額縁、柱、彫像の衣服といったパレルゴンを、作品を美的なものとして枠に嵌め込む働きを持っていることを指摘した¹⁹。この作品

¹⁹ ジャック・デリダ『絵画における真理〈上〉』高橋 允昭、阿部 宏慈訳、法政大学出版局、2012年 pp.104-109

では、パレルゴンに造形と言葉を与えて作品の内部に取り込むことで、一つの作品の中に複数の視点や枠組みを同時に表せるのではないかと考えた。

作品は首像か全体像か、構成に組み込まれたカットイングシートの文字はキャプションかただのフレーズか、壁紙が張られた構造体は壁か台座か、といった二つのものの間の関係軸をいくつか交錯させた。これは物事のある視点から語る時の便宜上の分類を曖昧にする試みであり、彫刻の決定のできなさとその余白についての作品である。一般的な「彫像」のイメージの断片と、DIYや模様の要素がパレルゴンに組み合わせあって一つの作品を構成するが、それと同時に作品内に制度的な境界が存在することを見える状態として保たせるために、それぞれの部分にはユニットとしての独立性を持たせた。

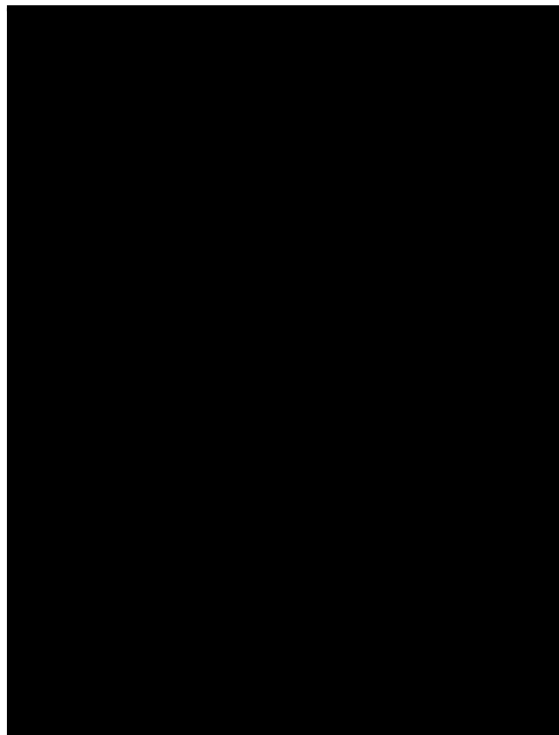


図14 筆者作<サラウンド(切り返し)>2018年

2-4 台座を用いたカット割りの表現

ひとかたまりの像による表現の特徴は、ある瞬間で時間を停止させる永遠性にある。像に動きをつけて時間の流れを疑似表現する手法はあるが、私はより散漫な、目移りするように変化する時間や思考の様を空間に表す方法を考えていた。そこでヒントとして参考にしたの

は、映画や祭壇画において用いられる、シーンのカット割りによって時間と空間をジャンプする手法であった。

静止した空間に物語などの時間的な視点を再現する試みは古くからなされている。アジアや遠近法が発展する以前の西洋においての浮彫彫刻は、平面上でモチーフの配置やモチーフの大小関係を操作することで主題を表現している場合が多い。ゴシック期のステンドグラスや祭壇画は、建築と彫像表現のビジュアルを平面へ流用することによって成り立っていた。よって、そこに描かれる像には絵画表現には必要がないはずの台座や、ニッチに収まった彫像とも取れる人物がしばしば描かれる。

彫像と背面の関係は、像と世界のもう一つの接点であり、こちらは平面表現と関係が深い²⁰。下図のドゥッチョの〈荘厳の聖母〉では中央パネルに大きく描かれた聖母子像の足元に、署名入りの台座が確認できる。中央パネル左右上部の人物たちを囲う枠もニッチの枠そっくりである。そして、祭壇画全体のシルエットが教会を模すことで画面の外にもう一段階別の世界が設定される。また、パネルが彫像的に描かれているのに対し、下部と上部のパネルには絵画的な奥行きのある空間が描かれている点も興味深い。絵画が写真的リアリズムを手に入れ、建築と彫刻と絵画が独立したメディアとして認識されるようになる手前のギリギリ未分化であるこの作品の様式は、近代的な観点からは逆に複数のアイデンティティのミックス、一種の総合芸術として映る。

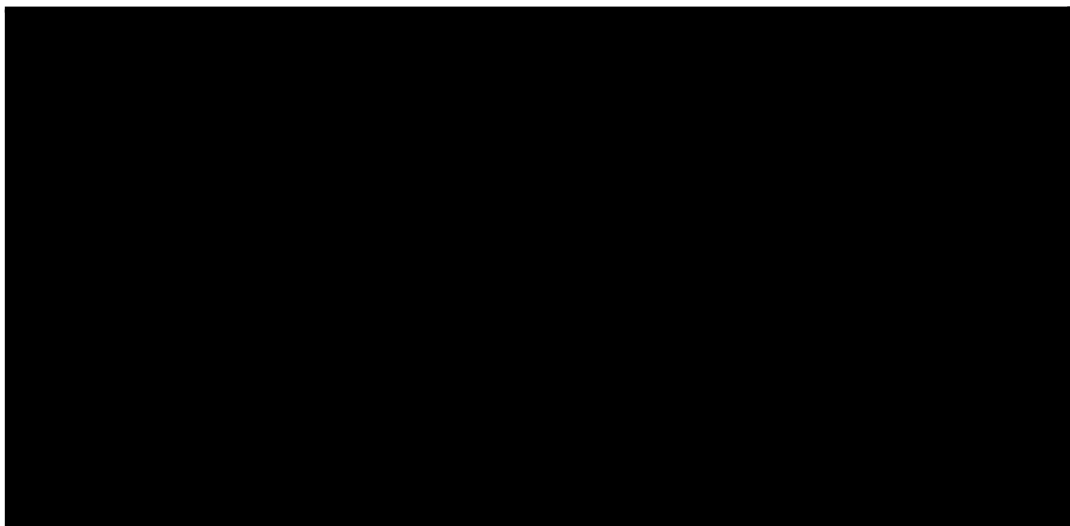


図15 ドゥッチョ 〈荘厳の聖母〉 1311年 (Lew Minterによるデジタル再構築)

²⁰ ニッチ等のフレームで囲われた像の見えない背面は、平面やレリーフから像が独立する際に現れる現実世界との接点として捉えることができる。

下図のティルマン・リーメンスナイダーの祭壇画では、主題となる「最後の晚餐」を中心に据え、その周囲に聖書の異なる場面をスケールや造形方法を変えながら展開している。丸彫りに近い形で彫られた中央に対して、両翼の像は少し小さな縮尺で浮彫されている。祭壇の天板は台座の役割も果たしていて、その上の棟の部分にはさらに小さいスケールで、丸彫りされた受難のキリスト像が設置されている。異なる技法と見せ方を枠とシルエットで区切って繋げることによって、作品が複数の時間軸と世界を扱っていることを観者が感覚的に理解できるように誘導している。

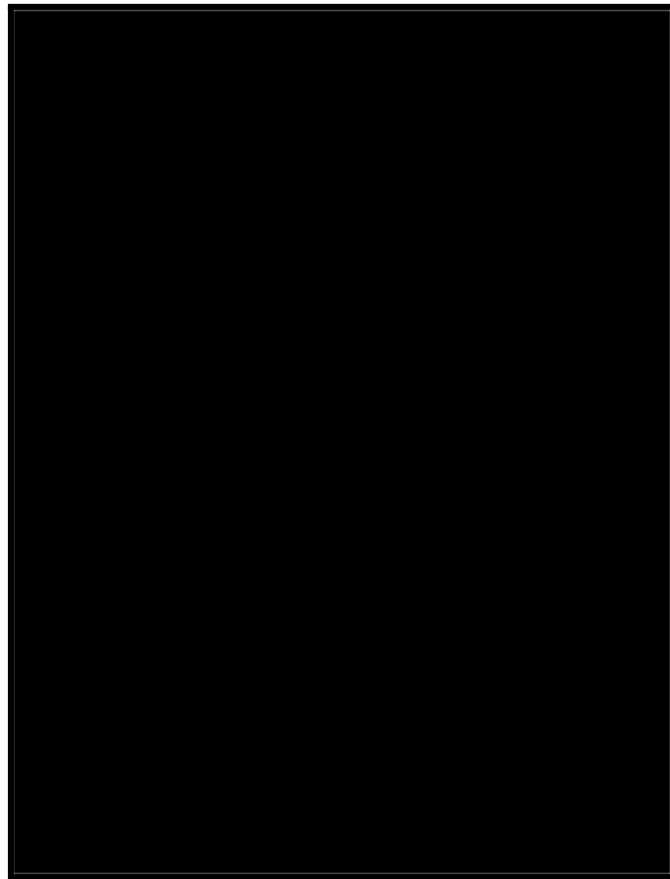


図16 ティルマン・リーメンスナイダー 〈聖血祭壇〉 1501-05年

自作品〈暮らし・フォース〉〈フラッシュ〉は複数の台座を雛壇上に配置した作品である。モチーフは2016年の〈行進〉を引き継いでいるが、その立ち上げにおいては、地面に

加え、像の背面を接点とすることで生まれる正面性を扱うとともに、祭壇画および祭壇彫刻から、分割されたリアリティを一つに組み上げる手法を取り入れている。枠やユニットの集合を、異なるシーンや次元を表す複数の台座の縦構成に置き換えて、カット割りの効果と感覚を生み出せると考えた。

祭壇画の場合は物語を表すが、自作はもっとコラージュ的で、広告やお土産品、雑誌のポルノページなどの日常性のなかで弛緩したイメージと、美術史的なモチーフを重ね合わせて造形した。彫刻をモニュメントというより見世物として開き直った態度で扱おうとしたが、縦の構成は雑誌のレイアウトや広告で扱われる平面的なレイヤーの構造、タイムラインのようなビジュアルを生んだことも作者として新たな発見であった。



図17 筆者作 〈フラッシュ〉 2016年



図18 筆者作 〈暮らし・フォース〉 2017年

〈暮らし・フォース〉〈フラッシュ〉の制作を通じて、図表的な構成は、要素が隣合わさることによって全体と部分の関係が分節され、個々の像への感情移入を遠ざけることがわかった。これによって疑似的にロングショットの視点が得られる。この作品がきっかけとなって、私の近作

の基本的な構造のベースとして、一つの場の単位として台座を扱い、それを組み合わせることで起こる異化と重層的な場の生成の手段として用いるようになった。

3 ものの分解と統合

3-1 ものの分類



図19 藤沢市のパチンコ屋に設置されているゴリラの像

都市やその近郊で暮らしている者であれば、1から10まで人工のかたちに囲まれていると言ってもよい。形を生成する技術は多様で、100円ショップの工業製品からねぶたまで、いたるところで用いられており、重なり合う部分が多い。同様の技術を用いて作られたものであっても、造形表現に限っても、ディスプレイ、おもちゃ、見世物、人形、広告、土産物等、目的別に異なる名付けがなされる。前章の最後で扱った〈暮らし・フォース〉〈フラッシュ〉は世俗的なイメージと美術史的なモチーフの重なり合いを扱った作品だが、そうした重なり合いの背景には異なる文化的、歴史的なパースペクティブ同士の対立が存在する。

上に載せた図は私の地元のパチンコ屋の上に設置されているゴリラ像で、こうした商業用、イベント用の造形物を制作する会社のサイトの業務内容の概要ページでは技術と目的

別の区分けがなされている(図20、21)がぎこちない印象を受ける。ブランクーシのピカピカの作品が税関で工業製品と間違われたエピソードが想起させるように²¹、どの特徴に注目するかによって意図とは別のところに分類される場合は多くある。もの同士は家族的類似性²²をもっており、線引きはいつも絶対ではない。分類の方法にはものにまつわる文化的、歴史的なパースペクティブが深く関係する。



図20、21 造形会社の業務内容ページ

近代の枠組みは対象を科学的に分類して捉えようとしてきた。芸術においては、近代に誕生した美術館が、それ以前の人間と芸術作品との関係を一変したことをアンドレ・マルローは指摘している²³。

現在は美術館が権威を与える自明の領域としての美術の内部で表現を考えることが一般的になっているが、第一章で「立ち上げ」について言及したように、表現とは本来場所と密接に関りながら生まれる。マルローは作品が美術館に収められ、陳列されることで何らかに

²¹ 中原佑介『ブランクーシ』美術出版社、1969年、pp.145-153

²² ルードヴィヒ・ウィットゲンシュタイン『ウィットゲンシュタイン全集8 哲学探究』藤本隆志訳、大修館書店、1976年 pp.66-67,70-71

²³ アンドレ・マルロー『東西美術論〈第一〉空想の美術館』小松清訳、新潮社、1957年、p.5

従属していたところから切り離され、知性化されると分析している²⁴。そして、その過程で作品が本来持っていた機能は失われる。

展示とは提示であり、見出されたものを作品として、オブジェとして、資料として、「見られるもの」に変換し、他人と文脈を共有するための方法である。前出のゴリラの像は生活空間の中で広告言語の文法から捉えられるが、そこから離されると本来の立体看板とは別の意味合いに変化するだろう。

現在公で見られる「展示」の形式の初期段階である「驚異の部屋」では現在の博物館や美術館とは異なる視点で物が提示される。そこでは領域同士の混乱の可能性が既に内在していた。

ヴンダーカンマー(驚異の部屋)とは、まだ科学的な分類学が発達していなかった15世紀から18世紀のヨーロッパの王侯貴族たちがこぞって築いた、「珍品陳列室」である。「驚異の部屋」と一言と言ってもそのスタイルは時代や地域によって異なるが、共通するのは、剥製、機械、ヤシの実、異国の工芸品、貝殻、絵画、鉱物などの様々な物品が、自然物と人工物と大まかには分けられているものの、一つの部屋の中で並存している点である。

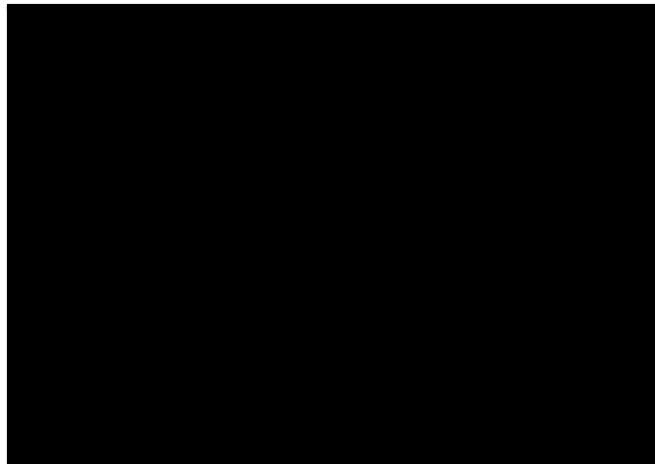


図22 「驚異の部屋」のイメージ フェランティンペラート『自然誌』1599年

ジョルジョ・アガンベンは驚異の部屋について、

「驚異の部屋は、自然と人工の境界を曖昧にする場所である。そこでは、自然の神秘と人工の奇蹟が混在し、人間の知性の限界を挑戦する。それは、単なるコレクションではなく、一種の儀式であり、人間の存在の深奥を探るための試みである。」

²⁴ 同上 p.9

とする一方、たとえ聖具としての物品であっても、それが聖なる空間から出て蒐集家のキャビネット(展示棚)に収められた時、
という語り方をしている。

つまり、生きた世界の縮図、直接的な再現である「驚異の部屋」において、個々の物品は広大な世界の構成要素のピースの一つとして相対化されて提示されると同時に、現実世界における本来の用途からは切り離されて独立し、絶対性を獲得するという二重性を持っていたことをアガンベンはここで見出している。やがて、分類法の発達とともに収集品は標本や資料としての性格を強めてゆき、世界の直接的な縮図としての表現からは離れていった。現在見られる「ミュージアム」では「美術」「自然科学」「民族」「技術」など、各々独立した領域として細分化された分類と解釈に基づいた物の収集、展示が行われている。

科学的分類に即した現代の視点からは驚異の部屋のルールは錯乱した領域として現れ、「美術品」「標本」「資料」といった様々な自律領域の間で宙づりとなった物品は、シュルレアリストたちが見つけた脈絡のないオブジェの概念と結びつく。レディメイドの考え方は、他から独立した「美術作品」という領域をテストにかけるといった試みであった。それは破壊的な行為に見えるが、「驚異の部屋」とその後の歴史を踏まえて見れば、物のあり方のルーツを問い直す探求的な行為であるとも言える。

3-2 系統樹の再解釈

²⁵ ジョルジョ・アガンベン『中身のない人間』岡田温司・多賀 健太郎・岡部 宗吉訳人文書院、2002年 p.44

²⁶ 同上 p.51

²⁷ 同上 p.52

物の集合の仕方について、クリストファー・アレクザンダーはセミラティス構造という都市の構造についての考えを発見した。セミラティスは自然の都市に見られる要素が網目状に重なり合う構造だとされ、人工都市のツリー構造との比較で語られる。(図23)

ふたつのモデルはどちらも [REDACTED]
[REDACTED] といった物質のエLEMENTの集まりである「セット」の構成の仕方についての考えである。左図のセミラティス構造については

[REDACTED]

[REDACTED]

右図のツリー構造については

[REDACTED]

[REDACTED]

とそれぞれ説明される。²⁸

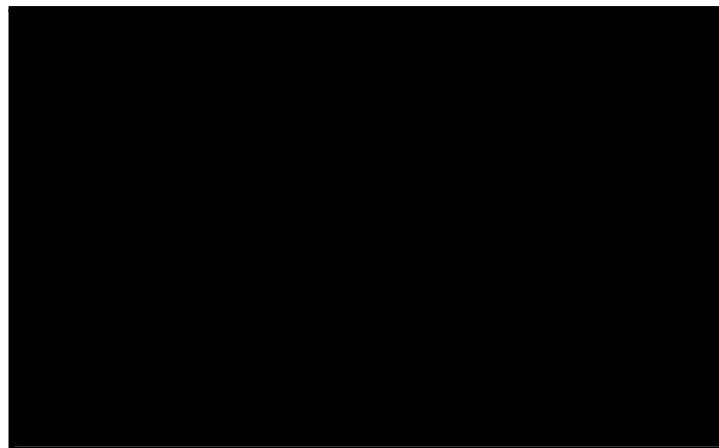


図23 左がセミラチス構造、右がツリー構造

『都市はツリーではない』が発表されたのは1965年であるが、こうしたネットワークのイメージを用いた脱中心、非直線的な思考モデルは、後にも様々な分野で提唱されている。そうした理論に共通する主張は、近代的な科学的、合理的秩序からは捉えられない、人間の複雑な在りようである。

²⁸ クリストファー・アレクザンダー『形の合成に関するノート/都市はツリーではない』稲葉武司・押野見邦英訳、鹿島出版会、2013年、p.219

また、

という問題に対して、セミラティス構造を設計の意図に基づいて実現するための実践的な指針はここでは示されない。

この論ではツリー構造とツリー思考が微妙に違ったニュアンスで書かれている。アレクザンダーは「人間の思考の癖」であるツリー思考はセミラティスであるはずの自然の都市もツリーとしてしか捉えられない³⁰のだとする一方、ツリー型の思考で作られた都市で人間が生活を営み、そこで複雑に結びつく限り、都市はツリーにはならないとも述べている³¹。たとえ都市がシンプルに、合理的に設計されていても人間は特定の目的のためだけに生きているわけではない。

本来ツリー構造として作られた街にも新たな関係は生まれるものである。ツリーの考えの下で設計された街でもツリーにはなることはない。美術家中島晴矢は『バーリ・トゥード』というニュータウンのあちこちでプロレスを繰り広げる映像作品を制作している。その作品についての千葉雅也との対談で制作時の感覚を振り返りながら興味深いやりとりを残している³²。

²⁹ クリストファー・アレクザンダー『形の合成に関するノート/都市はツリーではない』稲葉武司・押野見邦英訳、鹿島出版会、2013年、p.239

³⁰ 同上、p.240

³¹ 同上 p.244

³² Shun Takeda、中島晴矢=千葉雅也『ニュータウンとプロレスからひもとく、町と身体と物語』

エルンスト・ゴンブリッチが目的と機能の関わり合いについて

と端的に表すように、ある用途のためのかたちも、時に向きを変えて別の機能と重なり合う。

典型的な人工都市であるニュータウンですら、子供の遊びのように身体的な感覚で街を繋げなおすと町中のオブジェクト同士に設計時の用途とは離れた別の繋がりが生まれる。創造のはじまりの一端は、ありあわせの要素での代用、ブリコラージュのまなざしで、想定されたルートとは別の意義を持った空間として頭で再構成することかもしれない。

アレグザンダーは後年の『パタン・ランゲージ』においてセミラティスの思考を引き継いだ、「重なり合い」の具体的なモデルを示した。その例には、「段階的な屋外空間³⁴」「座れる階段³⁵」といったユニットの用途の余白を外に開く性格を持ったものが多く含まれる。

しかし、ツリーの思考は人間が分類や設計をする際に必ず付いてくる思考の癖であり、成立した分類体系は容易には変えられない。この論では必然的にツリー化してしまうグルーピングの思考から考えることをやめていて、心地よい環境を作る要因を「パタン」という単語レベルまで分解して列挙するに留めている。アレグザンダーは、ア・パタン・ランゲージというタイトルの通り、個人個人が分解されたパタンを組み合わせることで自分に合った独自の言語を作ることが目的であると述べている³⁶。

パタンランゲージ的な空間は、現実空間でないところで実現されているということも可能である。多くの我々が持っているスマートフォンやパソコンだが、それ自体は空の器であり、入っているアプリケーションは人それぞれ好みに合わせて自由に組み替えられ、固定の完成像は存在しない。インターネット上では、特定のものに注意を向けることはさらに困難である。一つの事物から多くの関係線が伸びていて、サーチのタグによって自由な方角から最短のルートで目的へたどり着く。ページの閲覧履歴から割り出された通販サイトのおすすめ

³³ E.H.ゴンブリッチ『棒馬考—イメージの読解』二見史郎・横山勝彦・谷川渥訳、勁草書房、1994年、p.18

³⁴ クリストファー・アレグザンダー『パタン・ランゲージ[環境設計の手引き]』平田翰那訳、鹿島出版会、1984年、p.295

³⁵ 同上、p.319

³⁶ 同上、pp.12-13

広告などは自分専用のカスタマイズされた光景でもある。そこは均質な空間にも見えるが、我々が現実を捉えるフィルターがよりはっきりとした側面もある。

特定の目的を持たないものの集合では、ものとももの関係が自由であり、可塑的な空間が生まれる。私が行うのは要素のマッピングと配列の操作、または仕組みへのビジュアル的な解釈である。特定のイメージを選択と、異なるフィルターを重ね合わせる中で起こる矛盾は、スリルと動的な空間を作る造形的なヒントとなる。しかし、こうした表現は統辞法のない空間における際限のない羅列の表現だともいえる。



図24 筆者作<ミッドナイトバズーカ> 2019年 図25 筆者作<ソダネーキング>2018年

3-4もののオブジェ化

前節で例に挙げた、特定の目的を持たないものの集合の仕方は自然や現実そのままの在り方と近い。ものとももの関係に意味の繋がりが失われると、普段の言葉では状況を表現できなくなる領域が現れる。それはオブジェの世界である。巖谷國士は『シュルレアリスムと

はなにか』という講義録の中で日本で用いられる「シュール」という言葉とそれが持つ「幻想的」「非現実的」のような意味合いを否定している³⁷。もともとフランス語の「シュール(sur)」に過剰、強度といった意味もあるにも関わらず、「超」と訳してしまっていることが原因で、本来は「超現実」は現実を超越・超脱するだけでなく、むしろ現実の度合いが強いというニュアンスの言葉であった。

アンドレ・ブルトンらの自動記述の実験では、意識を失う直前レベルの不眠の状態の中、スピードをどんどん速めながら書き続けるにつれて語が次第に文法から外れ、「私(主語)」と動詞と時制が消えてバラバラになっていったことが記録されており、現実の先には主観から外れた脈絡のないオブジェの世界に繋がっているとされる³⁸。

現実の中にある見えないものを現実との連続性の中で見つけようとする試みから発見されたオブジェの世界は、現実を超越した領域ではなく、現実が加速させられた状態なのである。文法の統一規格から外れてオブジェ化した語の世界は、言語による認識の先にある膨大な領域を語るための最も有効な方法であった。オブジェとは客観の世界である。

ただし、不眠のトランス状態で行われる自動記述は身体に以上をきたしたり、暴力的になる者が現れるほど危険な実験であったため、縮小される。夢の叙述はブルトンにとっては自動記述による絶対的な現実の追求のための補足的なものであった³⁹。そして、ブルトンは危険だという理由以外にも、自動記述からかならずしも「詩」たりえるものだけが生まれるわけではないことを理由に1930年ごろから距離を置き始めており、後年のブルトンにとって、オートマティズムの所産は作品の一素材としての意味に変わっていたと考えられている⁴⁰。オートマティズムを「表現」として総括するためには、[REDACTED]
[REDACTED]という『シュールレアリスム宣言』に記された定義から離れ、詩人としての主観へともう一度向かう必要があった。

また、自動筆記の例からは少しズレるが、語がオブジェ化してバラバラになった言語をピジン語になぞらえた川野洋による論考がある⁴²。ピジン語は本来の文法の支配から外れ、順不

³⁷ 巖谷國士『シュールレアリスムとは何か』筑摩書房、2002年、pp.10-23

³⁸ 同上、pp.47-51

³⁹ マッシュー・ゲール『ダダとシュールレアリスム』巖谷國士・塚原史訳、岩波書店、2000年、p.219

⁴⁰ 「藤野志織「アンドレ・ブルトンと自動記述 —『ラの音』における〈声〉の並置をめぐる—」『関西フランス語フランス文学 25巻』日本フランス語フランス文学会関西支部、2019年、pp.48-49

⁴¹ アンドレ・ブルトン『シュールレアリスム宣言・溶ける魚』巖谷國士訳、岩波書店、1992年、p.46

⁴² ピジン語とは本来、異言語同士が混成した言語を意味するが、この論考ではピジン語そのものは扱わず、断片的で脈絡を欠いた子どもの言葉によく見られる言語表現の特徴を持った表現を

同でありながら表現力を持つ。論考の中では、子どもが扱うまとまりと脈絡を欠いた喋りの特徴がピジン的事であることを指摘し、

と、そのオブジェ化した言語の世界の性質について述べている。

言語を考える際に学者が用いる系統樹モデルでは、言語は互いに実質的に影響しあうことはないことを前提としていると言われている⁴⁴が、ピジン語を考える際にはこの系統樹モデルから離れなければならない。ピジン語とそれが独自に発展したクレオール語、それに準ずる文化としてのクレオールは、ヨーロッパが大洋を超えた移動手段を獲得し、遠く離れた異なる言語の話者どうしの急速な接触があった地域で発生している。急速に脈絡なく出会った異質なものの同士の接触は異化効果を生むが、文化レベルでそれが実際に起こったピジン、クレオールのありようは、重なり合いによる新たな表現言語の形成にとって興味深い例である。

我々は、未知の領域を目の当たりにしても既存の言葉を組み合わせて使って表現する以外の方法を持っていない。コラージュの語り方は異なる表現言語を急進的に交通させるための造形的なピジン語であるともいえるかもしれない。急速に出会った別の言語現実に対する別の認識の発見である。異なる表現言語を掛け合わせて外に出る試みは、既存のパースペクティブの外にある現実を把握する手段となりうる。

3-4 分節と再統合

言語における統辞法が、表現の立ち上がりと終わりを規定するものに当たるとしたら、オブジェ化した像は地面や背面にあった像と世界の決められた接点を失って自由になり着地点を失う。それは無限の水平面に広がり続ける「立ち上がらない」表現だといえる。この視点で

広い意味で「ピジンの言語」と呼んでいる。川野洋『ネットワーク美学の誕生』東信堂、2009年、pp.220-221

⁴³ 同上 p.221

⁴⁴ ジョルジョ・セバ『接触言語 ピジン語とクレオール語』田中孝顕訳、きこ書房、2013年、p.64

は、ものと世界の接点だけが表現のリアリティの水準にはならず、イメージの選択、オブジェとオブジェの接点や関係が造形の根拠となる。

コラージュやアッサンブラージュの手法は自動筆記による純粋なシュルレアリスムと深い関りがあるが、両者の関係は重なり合う部分と相容れない部分がある。自動筆記の本来的な成果は、例えば「四角い花瓶に赤い花が挿されている」という状況が、「花」「赤」「花瓶」「四角」・・・と分解されてゆく様を可視化したことにあった。それ故、オブジェ化した語の羅列は「無限にダラダラと続く」のであり、統語の方法論は持たない。彫刻をつくる視点から言えば、厳密な意味でのオブジェ化とは、切り出され抜き出された物質がそのまま名付けられることなく宙吊りとなった状態だと言うことができる。ブルトンが自動筆記のみによる詩作をやめたように、表現を成り立たせるには宙吊りとなった単語同士を別のパターンで統語することによって、再び着地させる必要がある。

アッサンブラージュは文字通り「寄せ集め」の意味であり、ものから元々の意味を引き剥がし、形態を別の意味や用途に読み替えることに基本的な原理がある。それはオブジェ化したものを組み合わせによって別の意味へ着地させる手法と言ってよいであろう。

ピカソの『雄牛』は自転車のサドルとハンドルをそれぞれ頭と角に見立て、牛の頭部を再現した作品である。我々がこの作品に魅力を感じるのはサドルとハンドルの造形からではなく、統合された形体が「牛の頭部」として語る言葉と、元々の「ありふれた工業製品」として語る言葉との間を行き来するような可塑的な印象からではないだろうか。

アッサンブラージュにおいて、組み合わせと分解は表と裏の関係にあり、足し算による構成と、統語された形体をどういった単位まで解体させられるかという情報処理が同時になされる。

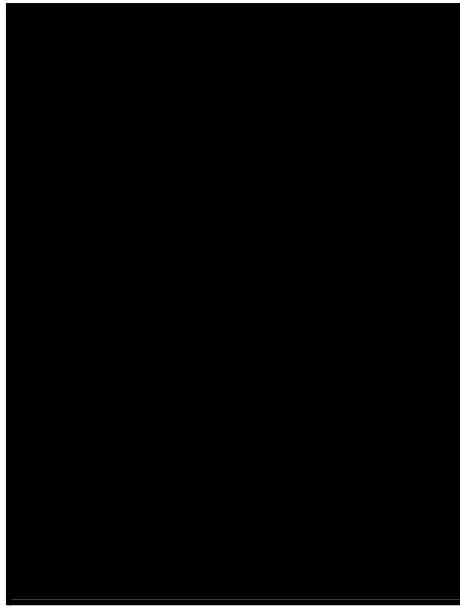


図26 パブロ・ピカソ 〈雄牛の頭部〉1942年

私は 〈フラッシュ〉〈暮らし・フォース〉のような縦構成の作品を連続して作った後、そこから導き出せるバリエーションの少なさに手詰まり感を感じていた。〈カロリー・ひだまり〉〈カロリー・クリーム〉〈カロリー・タキオン〉はその頃になんとかアンソニー・カロやデヴィッド・スミスの彫刻の写真スケッチブックに模写していた時に思いついた作品である。

三つの作品群では、それまでの雛壇構成で安定していた像と台座の関係の攪拌を図った。カロやスミスの構成彫刻から参照した、幾何形体によって面と線で構成される動的なシルエットを初めに想定し、その中にモチーフをパーツとして当てはめていった。スミスやカロの彫刻を模すプロセスとその中で起こる出来事を別の次元でとらえ、作品内での出来事の異化と、想定されたシルエットへの同化を同時に起こすことを心掛けた。

構成彫刻の面と線による造形を構成へ応用したことは、幾何形体やエフェクトパーツ⁴⁵への台座の再解釈にもつながり、重力のルールに従わない地点に像を持っていくことができた。

ラバーマスクはレディメイドオブジェとしてのドライな感覚でも扱っているが、私の日常的な思い出としての図像的な意味も込められている。虹色はアニメや特撮の変身中のエフェクトや、パチスロの確変などの演出において広く用いられている。いずれも光と共に表され、普

⁴⁵ ここでは玩具のフィギュアに付属するビームや炎を模ったパーツ、宗教彫刻等における光背を指す。

段のノーマルな演出との対比によって、特別で一瞬のテンションが高まった状態として示される。その感覚をゴム特有の光沢感と木材との対比によって表そうとした。また、手彫りされた像がその既製品の光沢や製材された材と対比されることによって、落書きのようなラフな効果として現れた。



図27 筆者作 左から〈カロリー・ひだまり〉、〈カロリー・クリーム〉、〈カロリー・タキオン〉 2017年

三つの作品同士の関係については、ラバーマスク、フィギュアのエフェクトパーツをイメージしたギザギザ形体、そして手彫りの具象彫刻を一つずつ用いて幾何形体で繋げる、というルールを設け、韻を踏むような感覚を用いて作品の間にズレと反復によるリズム感が生成されることに期待した。

この制作で重要だったのは要素の分節と、ある程度の規格的なルールに則ることであった。制作時の感覚としては、カスタマイズを考えている感覚と近いものがあつた。私の世代ではRPGでキャラクターの技構成を考えたり、合体ロボやベイブレードでパーツを組み替えてカスタマイズする遊びに親しんでいた。

ベイブレードとはベーゴマをモデルとした玩具である。下の図のようにベイブレードはパーツの機能別に分割された5層構造となっている。機体同士は組み換えの互換性を持っており、パーツの性能とファイトスタイルの相性を考えながら組み替えて、自分だけのベイブレードを簡単に作ることができる。ベーゴマは成形された一塊の鉄であり、改造する際は削って

軸の鋭さや角度を調節する。ベイブレードが画期的だったのは、重さ、高さ、上部の形状といったベーゴマの性能を決める要素を別々に抽出し、それぞれの部品に割り当てたモジュール化の考え方である。

モジュールとは、製品やシステムの構築に用いる、独立した機能と共通規格を持った構成要素のことで、工学やプログラミングの分野でよく扱われる。モジュールの特徴は独立した機能を持ちながら、相互に組み換え可能な互換性を持っている点である。生産の効率化やカスタムを容易にするためにこのモデルは用いられる。



図28、29 ベイブレードの性能表

モジュール化は、組み合わせによる制作についての考え方として、異化や見立てといった「組み合わせられた結果」をゴールに設定する視点とは異なる切り口を持つ。それは「統合」ではなく「分解」を起点とした理論と言うことができるだろう。その点でオートマティスムの手法と共通するが、こちらの目的は、機能として独立可能かつ接合可能な分節レベルでの単位を探ることにある。

モジュール的な規格と組み換えの考え方を彫刻表現に当てはめる方法として、ブランクーシの作品展開はそのヒントとなる。〈空間の鳥〉や〈マイアストラ〉は特定の台座を持たず、〈カリアティード〉は台座として用いられながら単体の像としても発表されているように、ユニットごとに独立した表現機能が与えられている。

彼の扱う形態は言うまでもなくシンプルで、バリエーションも数える程しかないものの⁴⁶、その組み合わせを様々な次元において試みることによって一本の線では辿れない複雑な展開となっている。

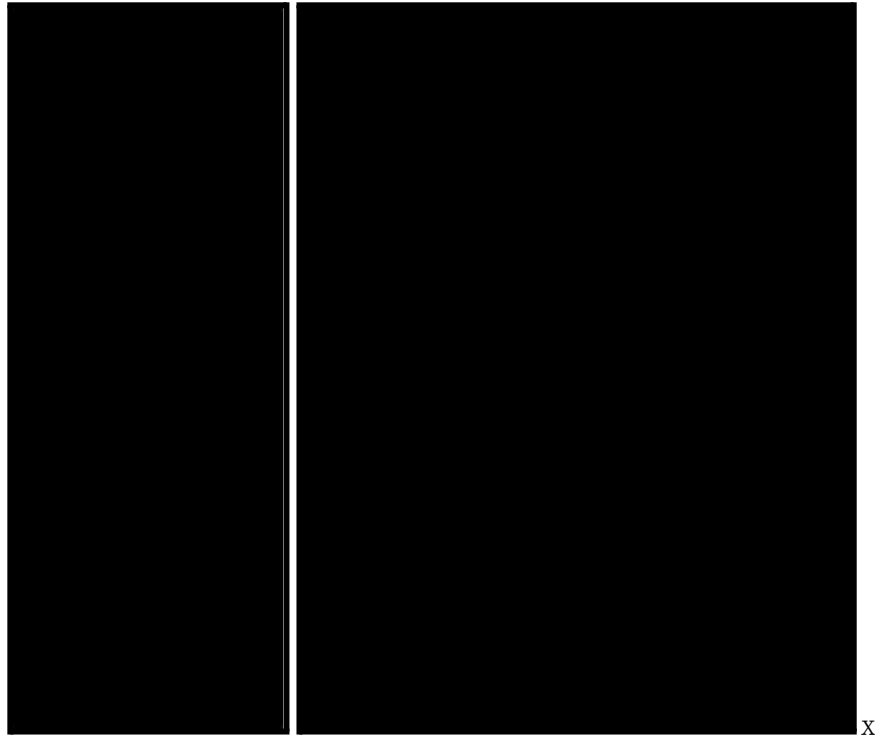


図30 コンスタンティン・ブランクーシ 〈空間の鳥〉 1926年

図31 コンスタンティン・ブランクーシ 〈空間の鳥〉 左1924年、右1940-1941年

ブランクーシの分節や規格化は表現が広がりを持つための必然性に直結している。〈無限柱〉の場合はひし形の単位の繰り返しでなければ無限に続く予感を感じさせることはできないだろう。そうした必然性を持った表現は厳格な形体から動的な可能性引き出すことに成功している。モジュール化の考え方は複数の作品を展開しながら世界観を作る上でのスタート地点としてシンプルさと複雑さを両立する方法となりうる。

⁴⁶ ラドゥ・ヴァリアはブランクーシが扱う形態を卵型、立方体、円筒形、台座の四つに大別し、その起源を初期作品の台座に見出している。ラドゥ・ヴァリア『ブランクーシ作品集』小倉正史、近藤幸夫訳、リブレポート、1994年、p.117

4 提出作品について

4-1 〈愛のさざなみ〉



図32 筆者作〈愛のさざなみ〉

とカール・アンドレは述べた⁴⁷。
彫刻は何かと権威や男根的な威圧の側面から語られることが多い。しかしそれは同時に、

⁴⁷カール・アンドレ「彫刻の誘い」『美術手帖 1977年11月号』美術出版社、1977年、p.67

像は観者の一方的な視線に無防備に晒されていることも意味している。像は自分が見られていることを知っているのだろうか。

〈愛のさざなみ〉で示そうとしたモデルは、ものを巡る「見る-見られる」の相関関係である。抜き出されて独立する壁と室内空間を想像し、公と私、外と室内、部分と全体、壁と柱、いくつかの表と裏の対立を裏返そうとした。彫刻表現における立ち上がり領土を主張する性質と、見られ、いじられる性質を同時に表すために、モニュメントとして立ち上がる全体の内部にテーブルの上に乗った粘土の像を配置して二重の構造を持たせた。

奥側のユニットでは、室内やプライベートな空間のイメージとして壁紙を用いたが、その途中で屋外の異物として鉄のアンクルと電光掲示板を挿入した。電光掲示板に流れる文字はラブソングを意識して構成し⁴⁸、フレーズの流れには前後の繋がりをを持たせることよりも断片的な羅列であることを優先した。フレーズによる造形は二章で扱った〈サラウンド(切り返し)〉で用いたキャプションのイメージの発展形である。私は作品のタイトルやイメージのストックとして、寝入る直前や夢から覚めた直後に浮かんでいる言葉やイメージを書き留めたり(この他にも口にしたくなる競走馬の名前、会話のなかで気になった言い回しなど)、商業用の文から強そうなフレーズを抜き出して記録することを習慣的に行っている。

手前側のユニットでは、ライトに照らされて公に展示される像の様子と、制作における素材、像との私的なやりとりを示すために用いた油粘土を対比した。石や木などの堅牢な素材は、像をより具体的な存在にさせ、観者との安定した関係を保つために働きかけている。ブロンズなどの最終的な素材に置き換えられていない軟らかな素材のままの像は、像が作者との私的な関係を持ち続けていて、制作と提示の間の状態を表すことを助けると考えた。

粘土の像はセックスをしているようにも屈んだポーズをしているようにも見えるように造形した。私は男がセックスをしている後ろ姿ほど情けないものはないと考えている。後ろから刺されようとしても気づかない間抜けな姿を、見られていることに気づかない像に重ね合わせた。

⁴⁸ 作品タイトルの「愛のさざなみ」自体も1968年に発売された島倉千代子歌唱の同名シングルのタイトルから取っており、その歌詞の一部も提示されるフレーズ群の一部に引用した。



図33 〈愛のさざなみ〉部分(制作途中)

4-2 〈オーシャンビュースタンド〉

〈オーシャンビュースタンド〉は2018年に制作した〈フラッシュ〉〈暮らし・フォース〉といった雛壇状の構成の作品の直接の延長線上に位置する作品として制作している。〈暮らし・フォース〉〈フラッシュ〉では、広告や雑誌のポルノページの商業イメージを物質に移す再構成を行った。広告言語においては、西洋絵画の富や性的なイメージが自覚的無自覚的問わず引用されているのは一般的に指摘されているところであり⁴⁹、そうして形成された商業イメージをもういちどファイン・アートの分野に持ちこむことは、シミュラークルとしてのイメージ利用となる。このようなプロセスを踏むのは人物に匿名性を与えることができるからである。

⁴⁹ ジョン・バージャー『イメージ 視覚とメディア』伊藤俊治訳、筑摩書房、2013年、p.194



図34 筆者作〈オーシャンビュースタンド〉

この作品は三つの提出作品のなかで最も再現的な考え方で制作した。商業イメージは人間の欲望に作用する働きをもっており、最終的には楽園や桃源郷を志すものだと考えられる。そこで、過去に制作した二作品よりもスケールを具体的にするために、景色の要素を盛り込むことにした。

桃源郷のイメージとして参照したのは、岡崎京子の漫画〈夏の思い出〉の一シーンを参照した(図35)。このシーンは都会から海辺へと放蕩する二人の主人公が、その生活の果てにたどり着いたスイカ畑で盗み食いをするシーンである。見開きで描かれたこのページは、漫画の中でもハイライトとなるシーンである。広大なスイカ畑に二人の女性が小さく映りこむ画面のインパクトは、死後の世界のような一種の恐ろしさもった別天地のイメージとして、私の頭に強烈に焼き付いており、そのまま作品に持ち込むことにした。

雛壇の構成で空間を切り分けることで得られるのは、リアリティと時間の複数化である。参照元の「畑に佇む人物」は、立体に変換する際「畑」と「人物」にカットを割られて、違う次元にいる存在として全体へ同時に現れることになる。スケールと位置関係の操作によってカメラの視点を再現するような説明的な序列を避けて、全体の中で発生する関係がスリリングに、より自由な内容の出来事として起こることに期待した。



図35 岡崎京子<夏の思い出>より

天国や異世界を自然主義的なやり方で表現する場合、スモークや雲がよく用いられる。この作品に関しては畑がモチーフなため、地面にも有機的な造形を施した方が効果的であると考えた。スイカの乗るフィールドは、仏像の足元や後背、欄間彫刻で用いられる幻想的な筋彫りをインスピレーションの源にして自由に造形した。また、野菜が地面に埋まった凹の表現として、二章で触れたジャコメッティの<ノー・モア・プレイ>の台座のクレーターのような表現を借用した。



図36 <オーシャンビュースタンド>の部分

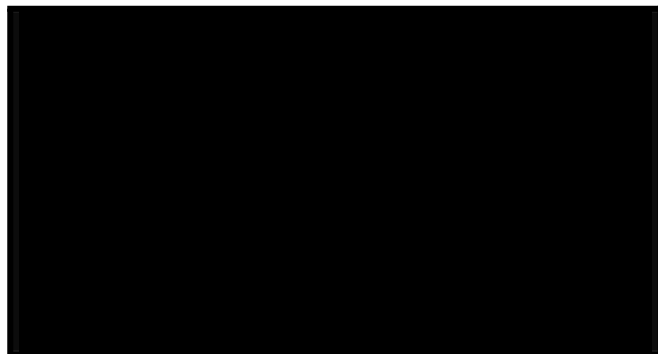


図37 平等院鳳凰堂<雲中供養菩薩像>の部分

4-3<モンスターピース>



図38、39 筆者作<モンスターピース>

<モンスターピース>(図38、39)はモジュール化の考え方をを使いながら、駒としての彫刻を念頭に制作した。将棋やチェスの駒にとって、造形は鑑賞されるためのものではなくゲームにおける性能と種類を識別するための副次的な役割を持つに過ぎない。しかし、トレーディングカードゲームや育成ゲームに登場するモンスターは、バトルの駒であると同時に背景を持ったキャラクターでもあるため、外見の造形は最も重要な要素である。

駒にキャラクターとしての想像力を膨らませられる一つの理由は、モンスターに様々な属性と種族ごとの能力値が割り当てられている点にあると言ってもよいだろう。図41、42は個々の機体、カードの駒としての性能がビジュアルとしてわかりやすく伝わるようにデザインされている。

本作では、こうした図鑑やカタログ的なプロフィールのデザイン要素を分解してモジュールとして再解釈し、彫刻のパレルゴンに当てはめて立体構成した。



図40 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ 図41 ポケットモンスター・サン プレイ画面

下部の合板の上にはめられた立方体は石膏とモルタルで造られており、台座のようなビジュアルをしているが、上部の木彫部分は合板の上からパイプによって浮かされていて、その上には乗っていない。したがって立方体のパーツは、「作品を乗せる」という意味において台座の退化器官となり、接点を失うことによって台座と造形要素との間で意味が宙づりとなる。そうして生まれた余白部分に、図38では水の波紋、図39では森を模った造形を施して意味の独立性を高めると同時に、図40、41を例に言えば「闇属性」「ドラゴンタイプ」といった属性、あるいはモンスターの背景や出自を表記する役割を担わせた。作品の一番下部の棒状のパーツ(図42、43)は「攻撃力」「レベル」といった「強さゲージ」から着想を得ているが、それぞれ違う素材で造形して性格の違いを表すことによって、彫刻とプロパティの関係がもたらす効果にも期待した。



図42、43 筆者作<モンスターピース>(部分)

本作において、モジュール化による複雑な性格を持ったものの分解と統合は、彫刻を立体的な図解として考え直す目的のために行っている。<モンスターピース>は本物のゲームのための駒でもキャラクターグッズでもない。組み合わせによって展開され続け、それぞれの関係によって独立した世界と体系が作られるためのフォーマットである。このフォーマットのなかでパーツ同士の組み換えが行われることによって、誰でも自分のオリジナルのモンスターピースを作れる、改造できる、あるいはそのように想像できる状態を本作では想定している。

また、上部の木彫部分は板材から彫り出したため二次元性が強いが、造形の方法論はそれぞれ異なる。図38の作品では、ブランクーシの<魚>のシルエットと魚のような見た目をした「二次元怪獣ガヴァドン⁵⁰」の目を掛け合わせたモンスターの姿を考案した。魚とガヴァドンは元々二次元的な造形をしているため、モチーフをそのまま再現的に作ることができた。

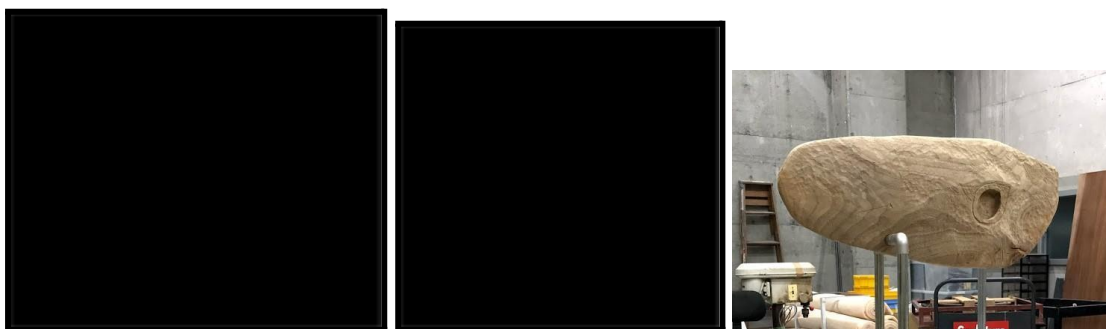


図44 コンスタンティン・ブランクーシ<魚>(1930年)

図45 二次元怪獣ガヴァドン

⁵⁰ テレビ特撮番組『ウルトラマン』(1966)の第15話に登場した怪獣。子どもが土管に描いた落書きが宇宙線の影響で実体化した。

図46 筆者作<モンスターカード>(部分)

一方、図39の作品は人体の厚みがレリーフの方法論で薄く圧縮されるため、人体に見える角度が二面に限定される。レリーフは一般的に平面に浮き彫られるが、この作品では両面から造形され、空間へと切り取られる。接地面から立ち上がる空間は三次元的な「配置」の考えでなされている。二章で触れた<フラッシュ><暮らし・フォース>や提出作品の<オーシャンビュースタンド>の雛壇型の構成のように、私の作品は正面性が強いものが多い。本作では二次元的な造形が、配置の三次元空間に立ち上がるスリルに期待した。

結び

人体を分解するとしたら、頭、胴体、手足の部位で分類もできれば、骨、肉、血管の単位に解剖することもできる。木彫刻の場合は像であるが同時に木であり、それが彫刻であるか、玩具であるか、お土産品などの商品であるかは提示の仕方に左右される部分もある。

第一章では、彫刻芸術の根拠を造形と立ち上げによる表現の二つ別々のパースペクティブに分けて論述した。彫刻とは本来的に空間の中に断片的に置かれ、場を異化する表現でもある。異化と造形によってもたらされる感情移入は相容れないものであり、場や空間自体を制作するのは建築的、あるいは絵画的な行為でもある。

この彫刻と空間一場の関係について、第二章ではジャコメッティとブランクーシの試みを例に挙げた。そこでは入れ子状の構造や組み替え可能な仮設性をそこに持たせることで、架空の空間が彫刻として立ち上げる可能性が示される。そうした架空の空間の制作には台座などのパレルゴンが深く関わっており、私の制作でも壁、台座、キャプションといった像本体ではない要素を造形に組み込む手法を用いている。

第三章ではものの命名やジャンル分けによって現れる文化的なジレンマを扱った。我々は造形物に対して様々な名付けを行う。「彫刻」とは美術史のパースペクティブからの造形物の捉え方であり、そこには読み替えの可能性がある。対象になんらかのベールがかかったり、別の関係軸のヒントが現れるとき、普段の法則によって抑圧されている別の言語が見える。

本論文では、彫刻表現におけるアイデンティティの複合性や成り立ちを探った。痕跡や類似、表現にまつわる制度の関係線を辿ることは、ルーツへのアプローチであり、その再解釈は「もしも」のかたちを想像することでもある。自作に現れるつぎはぎのような表情は、そうしたプロセスで分解された様々な特質が再び別の方向から繋げ直され、別の接点が与えられた結果である。

表現の成り立つ原則は一つではなく、造形の根拠は網目状に連続する多様なものの複合体である。彫刻表現を構成する要素は、異なる様々なパースペクティブとして紐解くことができる。私の制作では、それらを再び別のやり方で新たに重ね合わせながら、意味やフォルムが揺さぶられ交錯する運動感とスリリングな体験に期待している。

図1:『世界美術大全集 西洋編2 エジプト美術』友部直編、小学館、1994年

図2:小山登美夫ギャラリー(最終閲覧日2020年8月27日)

<http://tomiokoyamagallery.com/artists/stephan-balkenhol/>

図4:本間正義『ブック・オブ・ブックス 日本の美術35 円空と木喰』小学館、1974年

図5:『世界の大遺跡(1) 先史の世界』木村重信編集、講談社、1987年

図6:平芳幸浩、京都国立近代美術館編『百年の《泉》—便器が芸術になるとき—』LIXIL出版、2018年

図9:ラドゥ・ヴァリア『ブランクーシ作品集』小倉正史、近藤幸夫訳、中原佑介監修、リプロポート、1994年

図10:国立新美術館編『ジャコメッティ展』TBSテレビ、2017年

図11、12:イヴ・ボヌフォア『ジャコメッティ作品集—彫刻・絵画・オブジェ・デッサン・石版画』清水茂訳、リプロポート、1993年

図13:TANYA BONAKD GALLERY (最終閲覧2020年8月27日)

http://www.tanyabonakdgallery.com/artists/haim-steinbach/series-works_18

図15:National Gallery of Art(最終閲覧2020年10月30日)

<https://www.nga.gov/collection/highlights/duccio-the-nativity-with-the-prophets-isaiah-and-ezekiel.html>

図16:イーリス カルデン・ローゼンフェルト『リーメンシュナイダーとその工房』溝井高志訳、文理閣、2012年

図20:株式会社アレグロ(最終閲覧日2020年8月27日)<http://www.arregro.co.jp/>

図21:株式会社風工房(最終閲覧日2020年8月27日)<https://www.kaze-koubou.com/works.html>

図22:小宮正安『愉悦の蒐集 ヴンダーカンマーの謎〈ヴィジュアル版〉』集英社新書、2007年

図23:クリストファー・アレクザンダー『形の合成に関するノート/都市はツリーではない』稲葉武司・押野見邦英訳、鹿島出版会、2013年

図26:エドワード・クイン『ピカソのオブジェ (美の再発見シリーズ)』嘉門安雄監修、求龍堂、1997年

図28:『ベイブレード ドラグーンF』タカラ、2001年

図29:『ベイブレード ドランザーF』タカラ、2001年

図30:中原佑介『ブランクーシ』美術出版社、1969年

図31:ラドゥ・ヴァリア『ブランクーシ作品集』小倉正史、近藤幸夫訳、中原佑介監修、リプロポート、1994年

図35:岡崎京子『チワワちゃん』、角川書店、1996年

図37:工藤圭章、西川新次『ブック・オブ・ブックス 日本の美術11 平等院と藤原彫刻』小学館、1972年

図40:『魔導ギガサイバー』『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム』コナミ、2000年

図41:『ポケットモンスター サン』任天堂、2016年

図44:ラドゥ・ヴァリア『ブランクーシ作品集』小倉正史、近藤幸夫訳、中原佑介監修、リブロポート、1994年

図45:『ULTRAMAN VOL.2 ウルトラマン[第一集](Official File Magazine ULTRAMAN)』講談社、2005年

参考文献

- ミシェル・フーコー『言葉と物—人文科学の考古学』渡辺一民、佐々木明訳、新潮社、1997年
- 本間正義『ブック・オブ・ブックス 日本の美術35 円空と木喰』小学館、1974年
- 『美術手帖 2005年 11月号』美術出版社、2005年
- 小倉和子「カルナックの古石群と民衆の想像力」『立教大学観光学部紀要7号』、立教大学、2005年
- ハーバート・リード『彫刻の芸術』宇佐美英治訳、みすず書房、1957年
- G.Wヘーゲル『美学講義(叢書・ユニベルシタス)』寄川条路監訳、石川伊織、小川真人、瀧本有香訳、法政大学出版局、2017年
- ハル・フォスター『第一ポップ時代: ハミルトン、リクテンスタイン、ウォーホール、リヒター、ルシェー、あるいはポップアートをめぐる五つのイメージ』中野勉訳、河出書房新社、2014年
- 遠山公一「台座考 ルネサンスから現代へ、あるいは現代からルネサンスへ」『西洋美術研究 No.9』「西洋美術研究」編集委員会編、三元社、2003年
- ラドゥ・ヴァリア『ブランクーシ作品集』小倉正史、近藤幸夫訳、中原佑介監修、リプロポート、1994年
- 中原佑介『ブランクーシ』美術出版社、1969年
- ヴォリンゲル『抽象と感情移入』草薙正夫訳、岩波書店1948年
- ロザリンド・クラウス『オリジナリティと反復—ロザリンド・クラウス美術評論集』小西信之訳、リプロポート、1994年
- アルベルト・ジャコメッティ『エクリ』矢内原伊作、宇佐見英治、吉田加南子訳、みすず書房、1994年
- 国立新美術館編『ジャコメッティ展』TBSテレビ、2017年
- Johanna Burton, Haim Steinbach, Tom Eccles, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist『Haim Steinbach: Object and Display』、Gregory R Miller & Co、2016年
- ジャック・デリダ『絵画における真理〈上〉』高橋 允昭、阿部 宏慈訳、法政大学出版局、2012年
- イーリス カルデン・ローゼンフェルト『リーメンシュナイダーとその工房』溝井高志訳、文理閣、2012年
- アンドレ・マルロー『東西美術論〈第一〉空想の美術館』小松清訳、新潮社、1957年
- 吉田憲司『文化の「発見」—驚異の部屋からヴァーチャル・ミュージアムまで(現代人類学の射程)』岩波書店、1999年
- 小宮正安『愉悅の蒐集 ヴンダーカンマーの謎〈ヴィジュアル版〉』集英社新書、2007年

ジョルジョ・アガンベン『中身のない人間』岡田温司・多賀 健太郎・岡部 宗吉訳、人文書院、2002年

クリストファー・アレクザンダー『形の合成に関するノート/都市はツリーではない』稲葉武司・押野見邦英訳、鹿島出版会、2013年

Shun Takeda、中島晴矢=千葉雅也『ニュータウンとプロレスからひもとく、町と身体と物語』M.E.A.R.L : MAD City EDIT AND RESEARCH LAB、(最終閲覧日2020年8月26日)<http://mearl.org/newtown/>

E.H.ゴンブリッチ『棒馬考—イメージの読解』二見史郎・横山勝彦・谷川渥訳、勁草書房、1994年

クリストファー・アレクザンダー『パタン・ランゲージ[環境設計の手引き]』平田翰那訳、鹿島出版会、1984年

巖谷國士『シュルレアリスムとは何か』筑摩書房、2002年

マシュー・ゲール『ダダとシュルレアリスム』巖谷國士・塚原史訳、岩波書店、2000年

藤野志織「アンドレ・ブルトンと自動記述 —『ラの音』における〈声〉の並置をめぐる—」『関西フランス語フランス文学 25巻』日本フランス語フランス文学会関西支部、2019年

ジョルジョ・セバ『接触言語 ピジン語とクレオール語』田中孝顕訳、きこ書房、2013年

アンドレ・ブルトン『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』巖谷國士訳、岩波書店、1992年

川野洋『ネットワーク美学の誕生』東信堂、2009年

『美術手帖 第四二六号』美術出版社、1977年

ジョン・バージャー『イメージ 視覚とメディア』伊藤俊治訳、筑摩書房、2013年

岡崎京子『チワワちゃん』、角川書店、1996年