

水平の想像力をもつ彫刻

学籍番号 1318911

東京芸術大学大学院美術研究科博士後期過程 彫刻専攻領域

大塚諒平

目次

はじめに	2
1章 身体	
1 実感できることと実感できないこと	4
2 凡庸な身体	7
3 他者とわたし	9
4 コントロールできないものとして	14
2章 経験すること	
1 生のプロセス	18
2 動いている街	20
3 シチュエーション	24
4 プライベートルーム	26
3章 開かれた身体へ誘うオブジェクト	
1 即興性	31
2 パラレルな存在	34
3 バラックとして	37
4章 提出作品について	45
おわりに	51

はじめに

彫刻は100年、200年あるいはもっと先の未来に向けて表現を照射し、保管することのできるメディアである。しかし、世界が変化していくなかではそうした長い時間軸という想像力を保てるのだろうか。この社会は、100年や200年という時間のなかで凄まじい変化を遂げた。長い時間の単位ではイデオロギーや常識といった社会性は変化していき、彫刻はそのなかに取り残されてしまう。未だ、この社会のなかには意味のないヒエラルキーや、時代錯誤な常識が氾濫している。そうした現代において、彫刻にはどのような表現が可能なのだろうか。彫刻表現のことを考えてみると、物理的な空間に表現することは公の空間に存在させるということでもある。彫刻は歴史的に見ても社会と密接な繋がりを持ち、社会に向けた力を内在してきた。そうした大きな力になる可能性を持つ彫刻は扱いを間違えてしまうと、大きな暴力になってしまう。この危険性への過剰な恐れを抱いた私には漠然とした未来に照射するような彫刻をつくることはできなかった。しかし、彫刻はそうした長い時間軸という垂直の想像力だけで語ることはできないはずだ。彫刻をつくろうとする時に起こる生成の実感に私は魅了されたし、それはこの世界を知覚することという水平の想像力を教えてくれた。だから、私は未だに彫刻をつくり続けようとしていて、この世界を実感していくこととはどういうことなのかを提示しようとしている。大きな力も扱い方を間違えなければ、豊かな表現となるはずだ。この論文では、彫刻に内在する政治性をいくつかの分節に分け、自律した単一の彫刻ではなく、水平の想像力を持つインスタレーションを彫刻の一つの可能性として考える。私が彫刻というものを見ること、制作すること、思考することという関わり合いのなかで見てきたものをベースにして論じていく。

この論文ではタイトルにもあるように、たびたび垂直の想像力、水平の想像力というワードが登場する。このふたつのワードを説明するところから論文を始めていきたい。まず、垂直の想像力とは過去や未来という時間の距離がある場所に対しての想像力のことである。過去からの遺物を見ることでそれがどんなところから、どういう意味や機能を持って存在したのかという想像力でもある。人類には歴史があり、脈々と受け継がれているものがある。人間は共同

体、あるいは個人が生きた証を残そうとすることがあり、それらは様々な事物や非事物に記録されて残されていく。そうした証を受け取ることや、未来に向けて照射しようとするのをこの論文では垂直の想像力と呼ぶことにする。垂直の想像力はある一つの見方を保存する。一方で、水平の想像力とは人間が生きている時間のなかにある他者や事物、空間的な距離のある物事という隔たりがあるものに対して多様な視点を持って想像する力のことである。様々なものたちを無垢な状態として知覚しようとする試みでもあり、この世界を探っていこうとする力である。垂直の想像力は時間に対して働くが、水平の想像力は空間に対して働く。水平の想像力は複数の見方を生成する。この二つのワードを基点として、彫刻をつくろうとすることはどういうことなのか、水平の想像力を持つ彫刻とは何なのかを考えていきたい。

この論文では、私が制作した過去の自作を参照しながら、考察を進めていく。

1章では、私を水平の想像力へと導いた、彫刻をつくろうとするなかにある実感できることを軸に、水平の想像力のもとなる身体とその外部について、自作の他にダンサーのシモーヌ・フォルティやブルース・ナウマンの作品を参照しながら、作品における対象/他者の認識について考察していく。

2章では、空間を経験するときにかかる身体への影響について、作品を経験することとこの世界を経験することを例に挙げながら考察していく。また、鑑賞者の身体経験を変容させる空間をつくっているピエール・ユイグやイリヤ&エミリア・カバコフの作品を参照して述べていく。

3章では、空間の経験だけでなく、ものからも身体や身体経験を変容させる可能性について考察していく。またここでは、私が彫刻の力を過剰に恐れたわけについて述べていく。

4章では、実感できることと実感できないことやちぐはぐな身体という言葉を用いながら、博士審査展に提出した作品について述べていく。

1 章 身体

1 実感できることと実感できないこと

私たちは日常という生活の中で、ポジティブな美的な経験とも呼べるような実感と辛くて悲しくてどうしようもないようなネガティブな実感という二つの極を持つグラデーションの中で様々なことを経験する。そのような実感は、他者にとっては自身の身体や精神に染み込んでいくようには経験することはできない。いいことであれよくないことであれ、それはその実感した当人だけのものである。これはとても普遍的な、他者になることはできないという当たり前のことだ。実感できることと実感できないことの間には大きな溝がある。

このことを強く考えさせられたきっかけがある。東京大空襲を経験した祖母から、幼い頃その体験談を聞いたことだ。私は東京都の墨田区という空襲被害の大きかった場所に現在も住んでいる。今も住む街の過去を聞いて歩くと、経験していない記憶をつくりだしてフラッシュバックしているような体験をしたことがある。小学生の頃に空襲の資料として見せられた真っ黒焦げの人間の写真(図 1)や、破壊し尽くされて焼け野原になった過去の街並みの記録を見たことは私の実際の記憶として残っている。情報として、ここで人が焼け死んでいったという事実が私の頭のなかにはしっとりと張り付いていた。現在生活している街は焼け野原でも真っ黒焦げの人間がいるわけでもないがその伝承された情報と事実としての記憶が、その街を日常の中で歩くときに私の中のイメージがごちゃまぜになってフラッシュバックのように現実にはせり出してくる。これは単純に追体験とは違う感覚だった。祖母が実感した出来事は私にとっては話であり、記録であり、触ることのできないところにあるものだった。私に向かってせり出してきたイメージはどこまで鮮明にピントを合わせようとしたところで、やはり空虚な空想の補完であつたし、そのフラッシュバックしたイメージには触れることができなかった。

この経験はのちに彫刻をつくらうとする私に影響を与えていた。あの時、写真で見た真っ黒焦げの焼死体は私には人には見えず、もののように見えていた。固まった焼死体の記憶は彫刻をつくらうとするとき、かたちが動かなくな

っていくにつれて固まった死体のように感じさせた。このことは垂直の想像力から私の興味を遠ざけた。



図 1 石川光陽 1945 年

彫刻の持つ垂直の想像力は、実感できなかった事柄について時間を超えて伝えることが可能になる。そのために固まる、強固な素材を元に彫刻はつくられ、そのおかげで今も私たちは古代からの彫刻を見ることができる。しかし、私にはそれが生きていないこととして捉えられていた。トラウマ的な記憶が私を死から遠ざけ、生きた人間をつくることへの興味へと導いた。

私たちには実感できることと実感できないことの間にある溝を越えることは完全にはできない。そこには時間や場所という距離が常にあり、私とあなたという溶け合うことのできない個がそれぞれにあるからだ。(身体という境界がある。) 私が今まで生きてきたなかでも実感することのできない出来事が多く起こった。いくつもの災害や戦争、紛争、あらゆる差別、テロなど様々な悲惨な出来事があった。それらをひとつひとつ実感を持って経験することはできなかった。生きている身体の時間軸のなかで、私のなかに入ってくる情報と実感することのできない身体というふたつの項を結びつけることはできなかった。物理的な空間のなかで身体を通して経験して体系をつくり出すということは個人的な物語の内側にある。しかし、越えられない溝を認めながら存在を通してパラレルなものとして私たちは水平の想像力を働かせられるはずだ。そうした想像力を捨てずに挑戦し続けることは大きな意味を持っている。

私は身体の差異への興味を持ってきた。それは、自分が小柄な男性であるこ

とを日々の生活の中で強く実感していたからだ。重量のある荷物を持ち上げるときでも、大柄の男性よりは持ち上げられず、小柄な女性よりは比較的持ち上げることができるなどといった些細な出来事から感じたことだった。そこには劣等感や優越感というものはない。しかし、男性優位が強く残るこの国で生きていることで、このような差異を考えるようになっていた。自身が男性であることで受ける恩恵や優位性を感じることは、この社会にある一つの価値基準を意識させ、それに対しての疑問を持たせた。彫刻をつくるうえでも、そのことは感じられた。2019 年に制作した《あなたとはちがうからだ》(図 2)では水平の想像力の前提となる事柄について表現しようとした。この作品はドイツ、イスラエル、ノルウェー、日本の4人で行ったパフォーマンス作品である。私の拙い英語で「あなたとはちがうからだ」という言葉をそれぞれの母国語に翻訳してもらい、それをお互いの身体にマジックで書いていくというものだった。自分では書けない場所である背面に、書いてもらう人の母国語で書いていった。例えば、私の背中にはイスラエル出身の友人が日本語で書いた。この作品では身体という超えられない境界を生々しく表現し、人はそれぞれに身体も言語も違い、他者から読み取れることの差異があることを顕在化することで水平の想像力を喚起させる狙いがあった。私たちは別々の存在で、別々の身体を持っているという前提をここでは表現した。水平の想像力を考えるうえではまずここから始めなければいけない。



図 2 自作《あなたとはちがうからだ》2019 年
パフォーマンスの様子。イスラエル出身の友人が私の身体に日本語で
「あなたとはちがうからだ」と書いている。

2 凡庸な身体

人は性別、年齢、宗教、国籍、肌の色...とカテゴリーに分類することができるし、しようとする。しかし、私たちは当たり前に個々にばらばらな存在であることを忘れないようにしないといけない。わたしはわたしであるし、あなたはあなたであるという、ごく単純な話を。そして、私たちの身体もまたみんな違う。身長や体重、顔立ち、低血圧、高血圧、足があるかないかなど全てにおいて全く同じ身体を持つ人間は存在しない。そのような前提を前にして彫刻というものの歴史を振り返ると、健全で完全な肉体はしばしば彫刻のモチーフにされてきたし、その時代の人間像をその時々で映し出そうともしてきた。しかし、本当の意味でのニュートラルな人間像は存在しない。人をモチーフにして造形された彫刻はその作家個人というごくごく小さな国家の記念碑となる。

ダンサーのシモーヌ・フォルティはダンスを用いて彫刻に迫るパフォーマンス作品を発表した。フォルティの代表的な作品である《ハドル》(図 3)では彫刻的なものを想起させる。パフォーマンスの内容としては、複数人のパフォーマーが身体を寄せ合い、互いに支え合いながら一つの塊をつくることから始まる。塊の中の 1 人が抜け出しその塊をよじ登って降りる。その動きをパフォーマーを変えながら繰り返すというもので、登ったり降ったりをする度に塊は少しずつ体勢を変えながら変化していく。この時大事なのは支える人は登る人の気配を感じ取り、体重が乗るところに対して力を集めることである。つまり、お互い対応しながら動くことであった。《ハドル》で出来上がった塊はかたちが留まることなく、常に流動し続ける。支えるために力を入れたり、体勢を整えたり、呼吸をするたびに肉体の塊はもぞもぞと動く。これはモデリングのプロセスによく似ている。粘土を素材とした塑造において部分を動かすことは全体にも影響を及ぼすことである。正面を触るとき、背面を意識しなければ全体は成り立たない。完成しない流動的な粘土の状態は私にとっては生きた状態と言える。塑造では完成に向かって作りだされるイメージが作品の中に取り込まれ、そのイメージに則ってかたちは動かなくなる。現実世界にあった粘土は触れられないイメージへと昇華されていく。これは一般的なプロセスであるだろう。しかし、私はどうしようもなく現実世界にある生きた状態に興味を

そそられる。そして、《ハドル》では、その生きた状態が生きた身体によって延々と繰り返される。また、《5つのダンス・コントラクションズと他のいくつかのこと》という作品について木村覚は「フォルティが求めたのは、ダンサーを知覚することと自分自身の身体を知覚することとの関係について、観客が意識する機会を与えることだった。」¹と言うように、フォルティは舞台上のパフォーマーと観客という境界を溶解させることを試みていた。なにより《ハドル》が面白いところは、パフォーマーは高度な技術や身体を要求されていないことだ。太っている人、痩せている人、身長の高い人、低い人など、すべての人間はこの作品のパフォーマーになりえる。つまり、鑑賞者にもできるということであり、見ることでパフォーマーと鑑賞者は重ね合わされる。特権的な身体ではなく凡庸な身体を感じることは、どこかにある異世界ではなく、ここという地続きの現実世界として捉えられる。そして、フォルティはダンスを彫刻的に捉えようとしていたことを考えれば、彫刻においても地続きな現実世界の中で鑑賞者の身体に目を向けさせるということは重要な要素の1つとも言える。地続きな世界として対象を捉えることは、固まって動かなくなった彫刻とは違い、私たちの持つ身体と同じ時間軸として感じさせてくれる。



図 3 Simone Forti 《Huddle》1961 年

¹ 木村覚 『アーツケープ アートワード ダンス・コントラクション』

<https://artscape.jp/artword/index.php/ダンス・コンストラクション>（最終閲覧日 11 月 28 日）

彫刻家は物質に対して身体を持って対峙することで物質にイメージを定着させていく。その結果、物質にはイメージという情報が詰まっていき、粘土の場合は直近の前後を見せてくれる。粘土に対し作家は動き、作家に対して粘土も繰り返し動いていく。塑造においては何度も繰り返し動いていき、だんだんと動く量も彫刻家の身体の痕跡も小さくなりながら造形されていく。生きた状態の素材は、そのものとして完結しておらず、未だ何にでもなれる可能性を持つ。その可能性は人間というものの何にでもなれる未来へのポジティブな希望のように捉えられる。それを抑圧するのが社会的なイメージの貼り付けでもある。私の言う生きた状態というのは、いわば何かになることを永遠に保留することであり、イメージからの逃避である。健全で完璧な身体を目指すのではなく、どうしようもなく現実的で日常的な身体であることの肯定でもある。

3 他者とわたし

生きた状態のものと対峙しやりとりをすることはその対象からはねかえりを待つことでもあり、そのはねかえりを受けることで生を実感することもある。対象からはねかえりを受けることで私たちは常に変化する。なにより、私たちもまた生きた状態にあるのだ。さらに言えば、私たちの持つ身体は生の実感を感じ得ることのできるデバイスである。(身体を持たない世界の捉え方をいまだ私たちにはできないし、身体に変わるデバイスを獲得したとしてもその新しい身体を持ってまた違う実感を得る。) 私たちはこの世界に生きているなかで様々な出来事や物事に対面することで生を実感することがある。それは、何か目標に辿りついたり、刺激的な出来事だったりする。そのなかには美的な経験も含まれ、それらは生きた経験とも言える。

ブルース・ナウマンの作品は鑑賞者自身の身体に目を向けさせ、身体感覚に強く訴えかけてくる。特に《コリドー》(図 4)のインスタレーションのシリーズでは通路という限定された空間の中で、鑑賞者自身の身体を強く感じさせ、自分のパーソナルな空間を再認識させる。通路の奥には二つのモニターが置かれていて、リアルモニタリングされた監視カメラの映像に鑑賞者自身の背面が映し出されている。それは画面に映っている私という身体の経験にズレを起こ

させる。ナウマンは「ある経験を私がするのをただ見る代わりに、同じ経験を他の誰かがするのだ」さらに「誰かが演者になりうるように、だが私がさせたいと思うことしかできないように、状況を限定する方法」²と述べているように、これはナウマン自身が感じた経験を鑑賞者に強いることである。鑑賞者はナウマンが用意した私室的な空間でナウマンの身体とパラレルに重ね合わされる。



図 4 Bruce Nauman 《Live-Taped Video Corridor》 1970 年

他にもナウマンのほとんど同じ行為を永遠と続けるビデオ作品は興味深く感じられる。しかし、まったく同じではなく、微細な差異がその映像のなかの身体には起こっている。《Wall-Floor positions》(図5)では、壁と床と身体の関係を変えず変化させている。寝相の悪い人が自分の快を求めて身体のポジションを動かし続けるように画面の中でナウマンは壁と床と身体とを再構築し続ける。この二つの作品から考えられるのは、ナウマンは抑圧や強迫、反復といった要素が作品から感じ取られることで、人間の身体的で物理的な境界を強く再認識させようとしている。ナウマンもフォルティと同じように鑑賞者自身

²ポール・シンメル、尾崎信一郎、ヒューバート・クロッカー、ガイ・ブレット、クリスティーン・スタイルズ、レスリー・キング＝ハモンド、ロウリー・ストークス・シムズ、岡村恵子・藤井亜紀 『アクション 行為がアートになるとき 1949-1979』カタログ 日本語版 木下哲夫・尾崎信一郎・塩田純一・岡村恵子訳 1999 年 p.91

の身体を常に再定義し直すことを促している。しかし、ナウマンとフォルティの違うところは、ナウマンは身体表現を通してではなく、モニターや壁、蠟などのオブジェクトを通して鑑賞者に迫ることである。ナウマンは映像のなかで身体表現を見せるが、それをリアルタイムでその場で見せることとは違う効果としてオブジェクトを使用している。その場を共有して見ることとモニターなどを介して見ることの経験は異なる。ダンサーが踊るとき、その表現の眼差しは特定の鑑賞者には向けられていない。ナウマンの作品ではモニターの前にいるあなたという想定のもとに作品がつくられている。特に《Good Boy Bad Boy,》(図6)ではその傾向が強く出ている。この作品は二つのブラウン管モニターにそれぞれ、中年の女性と男性が少しずつタイトルにあるテキストを変えながら、感情を昂らせてセリフを繰り返していくというものだ。その目線は一直線にカメラの向こうにいる鑑賞者である私たちに向いている。その状況が、繰り返されるセリフによって鑑賞者に向けられていると感じさせる。そして、中年の演者が繰り返す「Good boy, Bad boy.」という言葉が大人から常識や規範といったものを教えつけられているような感覚を想起させる。その感覚というのは、ある種の圧力の負荷をかけられているようでもある。

前節ではフォルティのダンスと塑造の類似性について論じた。それと同じように、ナウマンの作品には彫刻を制作するプロセスから見出されるものが感じられる。ここでは彫刻を制作するプロセスのなかで感受することのできるものについて考えたい。彫刻を制作するうえでは常に他者性がつきまとう。そこが誰もいないたった一人のアトリエでも、この世界に三次元的に表現しようとするときには重力や環境といったこの世界の理や相対する素材という存在がある。彫刻をつくるとき重力を無視して完全に浮遊させた状態でつくることはできないし、素材の状態も日々変化する。乾燥している粘土に水分を奪われれば手は切れ、支えきれない重さの素材を扱うときには命の危険を気にしなければならない。素材が作品になるまでに常に素材の状態を知っておく必要がある。自分勝手に手を動かそうとしても、物理的な障壁と毎回ぶつかる。彫刻を制作するうえではそういった他者性を意識/無意識のなかで認識していなければ、彫刻は立ち上がらない。しかし、こうした他者性はひとえに困難な出来事としてだけ捉えることはできない。むしろ、この他者性こそ彫刻の本質のようにも

思える。物理的に立体物があるスケール感をもって制作するとき、手を加えていくことで思考にはねかえってくる。その交感を繰り返すことで彫刻は立ち上がる。私はこの他者－彫刻と交感することで生の実感を得た。この彫刻をつくる過程で感得した実感は私に水平の想像力を教えてくれた。

このような観点でナウマンの作品を思い出してみれば、ナウマンの作品に内在する他者性を見出すことができる。先に述べた鑑賞者に経験を強いることやナウマン自身が反復しようとする動きは見る人の実感に圧を加える。ナウマンの表現を見れば、ナウマンは私たち鑑賞者を生きた状態の素材のように捉えているように感じる。それは、身体というものを揺らいだ存在として捉え、鑑賞者の身体に直接的で即時的な揺さぶるような表現をしているからだ。鑑賞者と作品という自律した二者がそこにあるのではなく、フラジャイルな存在とそこに直接影響を与えるような身体そのものへ向けた表現がそこにはある。それらの作品を見る鑑賞者も、見る前と見た後では、自身の身体へと向ける視点が変わってしまう。そうした直接的で即時的な表現は、粘土に手を加えていくプロセスと似ている。そうした表現を身体に向けてすることで、ミニマルに粘土に指で圧を加えるようにわたしたちの身体の経験に浸透してくる。ナウマンの作品は彫刻家と粘土という関係ではなく、オブジェクトを通して鑑賞者に視線を向けるのである。



图 6 Bruce Nauman 《Wall-Floor positions》1968 年



图 5 Bruce Nauman 《Good Boy Bad Boy,》1985 年

4 コントロールできないものとして

前節で述べたように彫刻というものは物質を扱う以上、完全には対象をコントロールできない。素材が勝手に進行するプロセスがある。時間とともにものは様々な様態へと変化していく。垂直の想像力を持つ過去から長い時間存在する彫刻の場合、物質が変化したことを作品の外側として捉え、変化を見るのではなく作品のイメージを見ることが求められる。水平の想像力を働かせる作品の場合は、その変化も含めて目を向けることである。それは、作品をつくるうえで作者が敏感に感じとることでもあるのだ。例えば、絵の具の染みもそうであり、粘土の乾燥、ブロンズの腐食も進行し、ロバート・スミッソンの《スパイラル・ジェティ》³もスミッソンの死後、物質のプロセスは止まることはない。彫刻を制作するときは特に相対する素材だけでなく、天候や空気や重力といった環境などの外部から影響を受け、ある時は振り回される。そういった意味で彫刻をつくるうえで外部とのやりとりは必然となる。それをコントロールするのではなく、受け入れようとした作品が学部四年生の時に制作した

《Here》⁴(図 7、8)である。この作品は手を握ったかたちの陰刻の石膏型の彫刻と様々な素材でできた台座のインスタレーション作品で、鑑賞者が起こす風や振動によって、台座から彫刻が落下し、床で壊れ、破裂することで彫刻の内部から顔料が飛び散り、床に色面をつくるというものだった。

この作品では壊れるということとその可能性に目を向けた。万物には全て消滅するという可能性を等しく持ち、そしてまた別のものへと生成変化していく。このことは彫刻にも言えることで、どんなに時間性の長い素材を扱おうが、それらは次第に崩壊していく。恒久的な展示をされていようが、倉庫にあらうが、はたまたどこかの空き地に放置されていようが、みな同じような運命をたどる。垂直の想像力を持つ彫刻には長い時間を耐えて存在するという恒久性や永遠性といった要素を元来求められてきた。しかし、2001年に起きた9.11

³ Robert Smithson 原題 《Spiral Jetty》 1970 年

⁴ 自作《Here》 2015 年

や2011年の3.11という出来事で私たちはものが壊れることを改めて思い知らされ、全てのものは今ある形を失い壊れるという現実を目の当たりにさせられた。当時、私は明日というごく直近の未来でさえも不確かなもののように感じていた。壊れるということはショックなことであるし、それを目の当たりにすると私たちは少なからず動揺してしまう。壊れるということを乗り越えようとしたのがこの作品を制作するきっかけだった。相對するものが壊れる可能性を持つものと認識することは対象の気配に敏感になり、その対象に対しての関わりかたを意識づけるものである。また、この作品で私が試みたことは鑑賞の感覚を視覚だけでなく、触覚的感覚を空気や振動まで拡張することだった。鑑賞者自身の影響が他者にまで及ぶ可能性を作品によって可視化することで、鑑賞者に自身の身体が持つパーソナルな空間を見直すきっかけをつくろうとした。そして、対象の存在や状態を認識することに目を向けようとした。この展示は、その場所というよりは身体にかかる重力や、自分のパーソナルな空間、触角的な感触を再認識するような出来事としての展示となった。対象の状態を認識して関わろうとする時、認識した前後では関わり方が変わってくる。壊れそうなオブジェクトを前にして、普段と同じ歩き方はできない。

この時、彫刻を制作するうえで私が感じた他者性と、人とコミュニケーションをとる時に感じる対象との間につくられていくものが私には重なって感じられ、その面白さやその時に起こるストレスを考察し、彫刻を通して表現しようとしていた。彫刻をつくろうとするなかでは、作者からものへのアプローチをしているようで、ものからもアプローチを受けている。それは、ものの物理的な限界によってかたちの限界も突きつけられることだ。そのとき、作者はものの物理的な限界を探りながら、自身がつくろうとするかたちに近づけるためのやりとりをする。そうして、一つ一つ確かめながら建設していくことで彫刻はつくりだされる。そうした彫刻家とものとのやりとりに似たように、人と人がコミュニケーションを通して建設されていくものの中には、物事を伝えるために言葉を選ぶなど、口語的、身体的なやりとりが行われる。試行錯誤することで、その対象との瞬間毎の解を見つけていく作業になる。このようなことはストレスを感じる一方で、交感して関係が建設されていくような楽しさもある。例えば、共通の言語で話せないことを楽しむことなどもそうである。どちらの

言語でも話せない場合、その関係性の中での新しい言語をつくりだすことがある。まだ幼い子供とやりとりする時、一方的に言葉を羅列しても意味は通じないし、交感することはできない。

私たちの周りにはコントロールできない環境や状況が常にそばにあり、なおかつ自分自身の身体でさえ意思とは関係ないところで生命活動が続いている。人類はそれらをコントロールしようとして環境を変容させ、身体を制御しようとしてきた。それでもなお、私たちの生活のなかでは予期せぬことは起こり、不確定な偶然性の中にさらされながら生きている。それは同時に、私たちにはその偶然性を乗り越え、楽しむこともできる可能性を持っていることでもある。

この章では地続きな世界という水平の想像力を働かせる身体について考えた。彫刻をつくろうとする過程には必ず、対象を理解しようとする必要がある。自分自身の身体を基とした他者を見ること、コントロールできないものと交感することは、彫刻をつくろうとする実践のなかで見出された。自分自身の身体と、素材となる対象を含めた外部について思考することは水平の想像力を働かせているということにもなるのだ。彫刻はそうした外部を無視してはつくることができない。むしろ、彫刻をつくるうえでは重要な要素になるのだ。



图 7 自作《Here》2015 年



图 8 自作《Here》2015 年

2 章 経験すること

1 生のプロセス

一章では、身体を用いて対象と交感することについて述べた。ここでは鑑賞者と作品、彫刻家と彫刻という一対一の関係ではなく、複数の事物と関係線を持つことで出来上がる空間について考える。また、空間を経験することで水平の想像力がどのように働くのかを考察していく。

ティム・インゴルドはヘンリー・ムーアの《盾を持つ戦士》⁵という作品とサイモン・スターリング（）の《寄生された作品(貝におおわれたムーア)》⁶という、ムーアの《盾を持つ戦士》のレプリカを海に沈め、そこに生息する大量の貝に寄生されている作品を対比してこう述べる。

『「戦士」は完全に自己完結していて、生き生きとした生命の残滓はみな静止している。一方、スターリングの「寄生された作品」は、表面が周囲の媒介に開かれているという点で生きている。ふたつの作品を比較したとき、いかに「生」と「具体化」は互いに反対の方向に引き合うものであるかが鮮明になる。生は開いていく運動である一方で、具体化は閉じていくのだ。』

7

スターリングの作品は周囲の環境や媒介に対して開かれているものだが、一章で述べたフォルティやナウマンの作品は鑑賞者の身体に対して開かれている。開かれているということは 1 章で述べた塑造における生きた状態のことでもある。また、インゴルドは

⁵ Henry Spencer Moore 原題《Warrior with Shield》 1953-54 年

⁶ Simon Starlinng 原題《Infestation Piece (Musselled Moore)》 2006-2008 年

⁷ Tim Ingold『メイキング 人類学・考古学・芸術・建築』 金子遊・水野友美子・小林耕二訳 左右社 2017 年 p.193,194

『考古学者のティモシー・ウェブモアとクリストファー・ウィットモアが、最近の論文のタイトルで宣言するように「ものとはつまり、わたしたちのことである」。これは人間を人間以下の存在にあつかうことではないし、むしろ人間を主体ではない客体にたとえることでもない。むしろ、こうした厄介な二分法を乗り越えようとしているのだ。主体と客体が存在するのは、すでに完成して変更のきかない世界だけである。一方で、ものはできあがっていくことのなかに存在する。ものは存在するというより持続している。また、ものがそうであるように、人間も「プロセスである。生産されて存在し、進行中の(...)交わりを必要とする」。』⁸

と述べる。ここでいうプロセスというのは日々生きているなかでの経験でつくりだされる。この世界にはあたりまえに様々なものであふれていて、そしてその様々なものたちを知覚し、経験することでわたしたち自身はつくられていくのだ。

そうした、世界の経験のしかたについて、ブライアン・イーノは身体の使い方に対して、インタビュー⁹のなかで主に二つの身体の経験の種類について話す。コロナ禍において広く普及したリモートなどのパソコンを使い、主に首から上と手を使う最小限の動きの経験と、歩いたり、触ったりという移動や触覚など身体全体を用いて物事を経験するという二つだ。ブライアン・イーノが身体のことを「大きな脳みそ」と呼ぶように、私たちは身体を用いて意識/無意識的に世界や物事を知覚している。身体は人やものや空間といった対象を経験するデバイスなのであり、生きた状態の存在である人間は生をつくりあげていくプロセスのなかにいるのだ。このように、私たちが身体をもつ限り、「大き

⁸ Tim Ingold『メイキング 人類学・考古学・芸術・建築』 金子遊・水野友美子・小林耕二訳 左右社 2017年 p.195

⁹ Kei Wakabayashi・Brian Eno『ブライアン・イーノが語る、ポストコロナ社会への提言とこれからの音楽体験』 <https://rollingstonejapan.com/author/detail/502> (最終閲覧日 11月28日)

な脳みそ」を使った、能動的な知覚がもたらす好奇心や興味はなくなりはないのではないだろうか。そして、その好奇心がもたらす経験は何かが起きることや起こすことを待っているようでもある。彫刻を見るとき、ある一つの視点からその輪郭だけを見て満足はできない。その輪郭の向こう側やかたちのつながる先を見てしまいたくなる。そして、彫刻自体もそのような感覚を誘発させるようにつくられることもあるのだ。

2 動いている街

日常の中で経験する出来事というのは常に突発的で全体像をつくらない。そんな経験のなかで知覚を蓄積することで連なりができ、自分自身の秩序は体系づけられていく。

私たちは様々な歴史のうえに生きている。普段、日常的に生活をしていてもその歩いている道の下には、何かしらの歴史/記憶が埋まっている。東京という超過密都市に生まれ育ってきた私にとって古い家屋が壊され、新しいビルやマンションが乱立していくように、風景がものすごいスピードで変化していくことは自分にとっての基準となる場所を必要とさせた。それは、自分の家であったり、自室であったり、友人の家のような土着的な場所だった。また、風景が変わっていくことは、ものがその状態であることが一時的な変遷の途中であるかのように感じさせた。延々と繰り返されるスクラップアンドビルドの様子は終わりのない全体が基準もなく茫漠とさまよっているように見えた。住んでいる街について、店や気になるものを基準の点にしてその街の地図を頭の中につくることがある。昔だったら誰々の家、公園、怖い人が住んでいるところだったが、今では数百メートルおきにあるコンビニだ。子供の頃、頭の中の街を形成していくときにその場所や人物に関わるストーリーも同時に記憶されていた。ぐにゃぐにゃと蠢く街の総体を知識的に掴もうとするより、街を繰り返し散歩するように、頭のなかに残る様々な点に関係線を繋いでいき体系づけられていくことの方が身体的な世界の構築の魅力がある。このような身体をもって経験することから生まれる思考の連なりに似た経験として、福尾匠は中森弘樹、黒寄想との鼎談のなかでインスタレーションについての発言を挙げる。

インスタレーションの空間って「オブジェがたくさんある空間」じゃないと僕は思うんですよ。「何がオブジェかわからない空間」がインスタレーションだと思うんですよ。鑑賞者は、ここにはこういう空間が広がってて、ここここに見るべきオブジェがあるって最初からわかって入るわけじゃないんですよ。入って見回していくうちに、あ、あれはなんか、ディスプレイのなかに映像が映ってて、あれは確かに見るべきものだろうとか、でもこのディスプレイはなぜ壁に掛かってなくて床に寝かせられてるんだろう、みたいな。何が作品かわからない、何がオブジェかわからないっていう空間を、歩きながら自分のなかでその作品経験がだんだんこう、秩序だっていくわけですよ。だからオブジェがあって鑑賞がはじまるんじゃないくて、まず鑑賞をしているうちに、だんだんとオブジェっぽいものが自分のなかで、あ、あれはオブジェとして考えていいんだ、みたいなものがわかってきて、で、それで自分の鑑賞体験みたいなもののまとまりが作られるわけですよ。ね。¹⁰

福尾がいうように、インスタレーションはその秩序の全体をあらかじめ見通せるものではない。それはこの世界を経験することと同じように、自身の身体をもって知覚し経験していくうえで体系づかれていくものなのだ。私たちは身体を持っているが故に、物事を同時に全てを見渡すように経験することはできない。

赤ん坊は寝たきりの状態からハイハイを覚えた時、対象に対して近づいたり離れたたり、回り込んだりすることができるようになることで、この世界の見え方がガラリと変わる。受動的にしか世界を見ることのできなかった状態から、能動的に世界を見ようとし始める。そして、自分の身体を持って世界を経験していくことの喜びと好奇心を獲得する。このように、私たちは視覚や脳みそだけでなく身体という大きな知覚デバイスを持って世界を経験していると言え

¹⁰中森弘樹・福尾匠・黒寄想鼎談 『いてもいなくてもよくなることについて』

<https://note.com/kurosoo/n/n25f57e2346e5>（最終閲覧日 11 月 28 日）

る。彫刻を鑑賞するときのことを考えてみると、近づいたり、離れたりしながら歩くというような身体を動かして作品を見ようとする。それは、彫刻というものが罨のように作用して、能動的に彫刻を見ることを促すのだ。そして、彫刻家が彫刻に面をつくっていく行為は、世界を知覚していく身体の動きを集約したものと似ている。彫刻の面をつくることは、その彫刻の面に対応した空間を獲得する行為でもあるからだ。彫刻を注意深く観察してみると、デコとボコの連なりが線を結び空間として秩序だってくる。オーギュスト・ロダンの《考える人》¹¹(図 9)は人が考え込んでいるような姿をしている人体像だが、実際の身体でその動きをまねようとした場合、過剰に身体の動きを逸脱していることがわかる。右肩をかなり内側に折り込まなければならず、ものすごく負荷がかかるのだ。しかし、その動きを彫刻に与えることで像の周りに多彩な空間が生まれ、わたしたちを魅了する。左側頭部にある少し違和感のある突起も足先から始まる空間の流れのなかでみればそこに突起があることに違和感はない。

こうした空間の流れをつくることで鑑賞者は彫刻の周りを回るように見られることを促される。鑑賞の対象となる彫刻作品が一つであれば、その対象を基点として引力によって惑星の周りを回る衛星のように、ぐるぐると歩き回ることもあるだろう。そのような、単一でその場の空間においてモニュメンタリティを持つような自律した作品ではなく、複数オブジェクトがあるインスタレーションの場合は鑑賞の経験の中でつくりあげられる秩序を見ることが重要になってくる。彫刻の場合はデコとボコが一つの像のなかで連なり、初めから全体の輪郭と空間を見ることができる。彫刻の制作では、こうした空間を獲得するために意識的にデコとボコというかたちをつなげていき、その結果として空間ができる。それは、インスタレーションにおいて、ものどうしや要素をつなげていくことで空間を立ち上げることと似ている。こうした彫刻の制作の過程で感じられることは、インスタレーションにおいて空間をつくることにも応用できるのだ。

ボリス・グロイスが「インスタレーションとは、特定のオブジェや絵画を鑑賞者の眼差しに提供するものではなく、むしろ眼差しそのものを形成すること

¹¹ Auguste Rodin 原題 《The thinker》 1902

である。」¹²と述べる。

それは、空間をつくることで全体の空間だけをつくりだすことではなく、経験のなかで鑑賞者自ら関係線を見つけ、つなげ、秩序をつくりだすこともみせるのである。そうした鑑賞においての身体の経験の質はすでに形成された世界や自身の身体でさえも再度、分解し再生成していくようなことでもある。そうした眼差しは彫刻を制作する過程のなかで私の実感に現れていたことでもあった。それは、ものを単一の方向性で理解するというのではなく、やりとりという経験のなかで新しい表情を見せ多視点的な可能性を提示してくれたということだった。



図 9 Auguste Rodin 原題 《The thinker》 1902

¹²Boris Groys・David Elliott・Chiara Bertola・鴻野わか菜『イリヤ&エミリア・カバコフ 私たちの場所はどこ？』鴻野わか菜・清水穰・木下哲夫・Cynthia Martin・Matthew Partridge・Michael Agerty・Jeffrey Hunter 訳 淡交社 2004年 p.6

3 シチュエーション

前節で述べたように、彫刻の造形は空間を獲得する。獲得された空間と造形は切り離すことはできなくなる。ここに生まれた空間は閉じられた空間である。そこに鑑賞者が入り込んだとしても、鑑賞者が空間を経験することはあっても、他者やものと交感するようにはその彫刻が持つ空間を経験することはできない。しかし、この空間を他者と交感可能な開かれた空間にすることが可能であれば、そこには開かれた場が生まれるのではないだろうか。その一つの可能性として、ピエール・ユイグの作品(図 10)を参照する。ユイグのつくりだすシチュエーションは環境のなかに溶け込んでいくように、様々な存在がゆるやかに絡み合い、存在どうしの関係線が生態系ともいえるような空間をつくりだす。作品のなかにしばしば現れる頭部に蜂の巣がつくられている彫刻は、その生態系を代表するような存在だ。蜂という生物は植物の花粉を運ぶ媒介者として知られているが、彫刻という閉じられたものとして見られるものを環境のなかにいる存在として還元することで、環境や世界と対応する媒介者として見せる。そうしたシチュエーションのなかに入り込む鑑賞者という人も環境や世界の媒介者として認識させられることで、オブジェクトと鑑賞者は同等な存在となる。全ての存在が隣人であり、密接でもなければ完全に切り離されるわけでもないような、接続と切断が絶えず起こりうる関係が生まれる。そのシチュエーションのなかでは、鑑賞者が作品を見ようとするときに踏み出す一歩でさえも、その環境に介入していく行為であることを浮かび上がらせる。そうした経験の質によって、鑑賞者がものや生物たちとの関係線を結び、生態系の一員になることで作品が立ち上がる。そこに存在する彫刻やもの、植物や動物といった生物/非生物たちが作品として単体で自律して存在しているというより、鑑賞者も含めた空間のなかで生態系という緩やかな関係線がつくりだす秩序が支えあって立ち上がるのだ。¹³空間全体の関係線が浮かび上がって秩序だつこ

¹³ 鑑賞者が人間社会の側に立って作品を見ようとしても、作品を見ていることにはならない。一枚ガラスを隔てた離れた場所から眺めているような鑑賞になる。どこに立つのかということが作品を通して、ユイグに試されているかのようでもある。

とで、ものは単体からでは導き出せないような表情を見せる。ユイグは人工的な風景と自然的な風景を行き来しながら鑑賞者の身体の座標を揺り動かす。人工的な風景を人間社会のものとしてだけでなく、もっと広がりを持つものとして見せることで、ものを閉じられた見方から解放するのだ。

このようなシチュエーションはどこからがこの現実の世界との境界なのだろうか。そんな境界はないのだ。人工的な風景は社会というフレームのなかのものとして認識されるが、この世界から見れば人工的な風景と自然的な風景の境界はないとも言える。社会のなかにある美術作品をもっと広い世界という視野で見せている。美術的な経験をしようとするために、美術的な身体を用意するまでもなく、この世界にはそういった契機がある。このようなシチュエーションはこの世界を経験するということはどういうことなのかを思い出させてくれる。



図 10 Pierre Huyghe 《Untitled》 2011 年

4 プライベートルーム

前節では、ピエール・ユイグの作品を参照して、開かれた場をつくるシチュエーションについて考察した。しかし、ユイグの作品のように、屋外という環境と関係して展示することだけが鑑賞者の身体を開かれた身体に揺り戻すのではないはずだ。ここでは、外の世界から切り離された私室的で密室的な空間をつくることで、オブジェクトを経験する質に変化が起こり、鑑賞者の身体を開かれたものとする可能性について考察する。

イリヤ&エミリア・カバコフは総合空間芸術(トータル・インスタレーション)という概念を使い、私室的な空間をつくりだす。空間全体をつくることでそこに置かれたものの見え方ががらりと変わるような効果を発揮する。カバコフのつくりだす空間は私室を覗いているかのような経験を鑑賞者に与える。そこにあるオブジェクトたちからは、特異な印象は受けない。まるで、家のなかに転がるいまだ何になるのか、置く場所も定まらないような漠然とした存在で、常に保留されているものたちのようである。しかし、共同住宅や《プロジェクト宮殿》(図 11)の宮殿があることで、ものはただの妄想ではなくなる。私室的な空間が用意されることによって、招かれた鑑賞者は空間のなかにあるオブジェクトに集中して見るができるようになるからだ。外部から遮断することで、自分自身に集中できるようになり、見ることや経験することや思考することに没入することができる安心する場が与えられるのだ。そして、カバコフの空間内にあるオブジェクトは日常的な想像の延長とも言えるような素朴なものばかりである。《プロジェクト宮殿》のインスタレーションでは、架空の登場人物の夢=プロジェクトが詰まったテキスト、絵、オブジェクトが展示されている。不在の登場人物を想像することで、オブジェクトの捉え方は変わっていく。生きた人間の存在は、固まってしまったイメージというよりも、プロセスのように感じられる。そうしたオブジェクトなどは「翼を作って背中につけることで自分を改善しようとするプロジェクト」や、「幸福だった幼年時

代に回帰するプロジェクト」¹⁴というような特異なものではなく、むしろ日常的な想像の延長線上にあるようなものばかりだ。空間も宮殿というにはお粗末なものになっており、展示されるオブジェクトたちとの親和性はより密接になる。空間とオブジェクトの関係をつくりだすことによって、オブジェクトは散漫としたそこらに転がるただのものではなく鑑賞者にとって受容しやすいものとなる。空間とオブジェクトがお互いに補完しあうことで、鑑賞者は他人の頭のなかにいるような感覚になり、オブジェクトを自身により近いものとして経験することができるのだ。

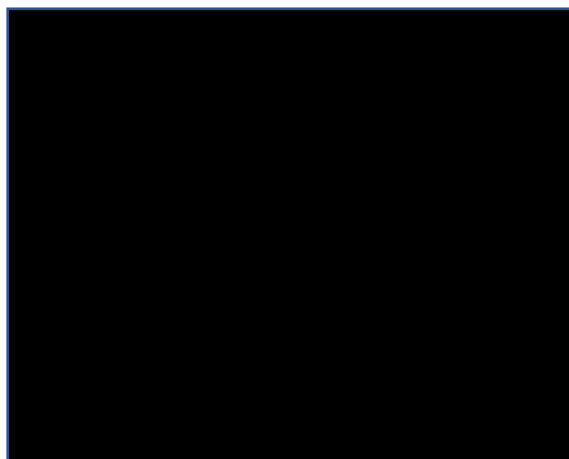


図 11 Ilya & Emilia Kabakov 《The Palace of Projects》内観 1998 年

私もこれまで制作した、いくつかの作品のなかで私室的な空間をつくりだしてきた。卒業制作である 2016 年に制作した《パパ・ユーア クレイジー》(図 12、13)では、彫刻の内側と外側を反転させて、洞窟のような空間をつくりだした。外側は石膏でバックアップとして構築して、内側に油粘土で壁画を制作した。壁画は展示時までつくられ、プロセスの途中を抜き出した状態として展示した。入り口の他に小さな覗き穴が開いていて、そこから世界を覗く/覗かれるという作品だった。この作品は公の空間から切り離れた、私室的な

¹⁴ Boris Groys・David Elliott・Chiara Bertola・鴻野わか菜『イリヤ&エミリア・カバコフ 私たちの場所はどこ?』鴻野わか菜・清水穰・木下哲夫・Cynthia Martin・Matthew Partridge・Michael Agerty・Jeffrey Hunter 訳 淡交社 2004 年 p.108

空間として創出された。この空間は社会への不信感と、この世界を理解したいという好奇心の自己矛盾のかたちとして生まれた。私の実感のなかにある、彫刻をつくることから教えられた水平の想像力が完全に閉じこめるのではなく、他者を招き入れるかたちをつくりだした。私の制作した初期の私室的な空間であるこの作品は、私の身体のスケールをもとにした入り口や内部空間、触れるのが躊躇われるであろう油粘土の壁というものによって、鑑賞者が入りづらいと感じるような要素が閉じる性質が大きくしていた。だが、他者やものという自分以外の存在と交感することを実感していったことで、そうした私室的な空間を持つ作品を制作するにつれて、鑑賞者が入ることを前提とした空間構成や経験を考えるようになった。そして、だんだんと他者を招き入れる性質が大きくなっていった。



図 12 自作 《パパ・ユーア クレイジー》外観 2016 年



図 13 自作 《パパ・ユーア クレイジー》内観 2016 年

2019年に制作した《人生/ゲーム》(図 14、図 15)では、私が友人たちにインタビューした「人生の転機」がコマになっているリアル人生ゲームをプレイできるハリボテの部屋をつくった。部屋のなかにはラグや人生ゲームの他にブラウン管テレビが置かれ、部屋の状況がリアルモニタリングされて、人生ゲームをプレイしている自分自身が見られるというものだった。コマには、父親が死んだ、借金を背負った、恋人にフラれた、幼いころ男女の性差を実感した、ナスが食べられるようになった・・・など、様々なものであった。これらは、当人にとって切実な経験として語られた。友人たちには作品のためのインタビューであり、他者が見ることを伝え、承諾をもらいインタビューをした。ここには、私と友人という密室的な関係も存在する。擬似的に他者の人生をプレイすることで、自分自身ではない誰かの役をすることになる。自分では感じられないようなことや、思わないことをプレイすることで見るとき、実感できないことに想像を働かせる。そうした他者性を自分のなかに遊戯的に入れるという経験に水平の想像力が生まれるのではないかと考えた作品だった。

私室的な空間をつくることは、熱があり偏っている自己矛盾に満ちた空間の構築でもある。自分の部屋は社会から隔絶された空間として、自分自身に安心を与える。それは公衆の一人として自分自身や他者から見られることから逃れ、自分を孤独な状態にさせる。そこでは自分しかいないために自己と対話し、思考する時間や状態、経験が得られるのだ。そうした限定された空間をつくることで、そこにあるものに没入できるようになる。それは、社会的で公衆な存在から解放される瞬間であり、無垢で開かれた身体にやり戻せる可能性を持つのである。

この章では空間を経験することから始まり、開かれた身体にやり戻す空間の可能性の一つとして、私室的な空間について述べた。空間/場を生成することは、作品や事物を経験する鑑賞者の身体を組み替えようとする作用を持つ。グロイスがいう眼差しとは、インスタレーションで秩序をつくりだしていくプロセスを通して、対象を感受できる身体もつくりだされていくということだ。この章で挙げたユイグのシチュエーション、カバコフの私室的な空間という、空間がつくりだす経験の質は鑑賞者の見る経験というのを変化させる。そうした空間のなかでは、鑑賞者も含めた個々の存在そのもののあり方も変化させるの

だ。それは、その空間に入る前とは違う身体なるということだ。そうした効力が空間に働く。空間内に入り、歩くことで鑑賞者はものを見るだけでなく、自身の身体の変化を見ることも作品に内在している重要な要素になる。



図 14 自作 《人生/ゲーム》外観 2019 年



図 15 自作 《人生/ゲーム》内観 2019 年

3 章 開かれた身体へ誘うオブジェクト

1 即興性

2 章では、空間/場を経験することで身体が再生成され、事物を経験することに変化を与えることについて述べた。ここでは、事物からのアプローチによって開かれていく身体の可能性について述べていく。1章で、彫刻をつくる過程のなかにある、身体と対象が関わることの重要性を論じてきた。彫刻はつくる時のコントロールできない素材/他者との関わり合いの結末として自律性を獲得する。単一な素材でつくられる自律した彫刻は、独立した空間と時間軸を獲得する。その空間や時間軸は、止まって動かない閉じたものとして経験され、生きている人とは交感できない。それは、生きている人の持つ時間軸を基準にして長い時間軸を持つような恒久性を感じる対象に対して、見る人は垂直の想像力を働かせるからだ。

公園で遊ぶ子供たちは拾ったアイテムを用い自身のイメージに基づく呪術的な遊びをつくりだす。もともとあるイメージに則ってアイテムを拾うというよりは、その日なにを拾うかによって決定されていく。即興的に選ばれたものによって、イメージや自身の身体がつくりだされている。鳥の羽や石、草、枝、葉っぱ、金属でできた何かのパーツ・・・などその子供にとって興味深い様々なものたちで形成される。(図 16、17)それは即興性をもってつくりだされ、その痕跡を見る人もまたその即興性をもって見ようとしないと、ものから引き出される秩序へはたどり着けない。作品から即興性が感じられることで、ものの持つ時間軸が生きている人の持つ時間軸と等価的に捉えられるようになる。そうした営為ともいえるような秩序のつくり方は情報のパッチワークとは異なる。それは、ものを意味や情報として捉えることができないようなつくり方でもあり、ものから引き出される秩序に自身を当てはめていくことでそれを見る人たちもまた開かれていく。ものどうしの関係線が緩やかで、つくりだされるイメージの全体が見えないことが、空間のなかで秩序をつくりだしていくような鑑賞の経験をつくりだす。それは、ユイグのつくるシチュエーションのなかで起こる緩やかな接続と切断の関係にも似ている。こうした作品は、鑑賞者自

身がその関係線を結んでいくような経験を受け入れるのだ。こうしたものたちは、今も何かなっていくプロセスのような意味以前のつくり方でもある。決められた振り付けを踊ることではなく、踊ることで踊りができあがっていくようなつくりかただ。定められたイメージに一直線に向かっていくことではないような世界を構築していくプロセスは、彫刻をつくるということの実践的な部分で私が感じた水平の想像力を持つことでもある。イメージに向かい、それをただ構築していくようなつくりかたは、素材となるものを強制するようにつくることである。それは1章で述べたような他者性を無視し、交感が行われず、水平の想像力を失わせる。出会った素材に惹かれ、それが何であるかというよりも前に作品にするように要請されていると感じるように、アーティストはそのような直感を完全には捨てられない。身体を通して選ばれたものたち(むしろものたちによって選ばされる)や直感は意味以前の動きのように妙な没入感を与えてくれる。ものとの出会いの直感は遊びのようなユーモラスな余白をつくりだす。そうした直感は単純なものの記号性からの逸脱である。それは、例えばコップを水を入れるものとして見るのではなく、キャッチボールするものとして見てもいいということである。コップを水を入れるものというように、ものの具体化した記号性だけを扱うことはものたちを閉じていく方向に向かわせる。そうした見方は、そのものに備わってしまっている記号性や機能性と深く関係線を結んでいる。それがどんな機能や記号的な意味をもっているかを知ってしまうがために、ものはそれ以外になることができなくなってしまうのだ。そのような見方ではなく、現場で即興的に別のものに変容していくような見方/つくりかたは、ものを記号性や機能性といった完結した状態から、地続きの世界へと引きずりおろすことをできるようにする。アーティストはその地平から、もう一度そのものの面白さを探り始める。こうしたつくりかたは、漠然とした非意味的な連なりなどではなく、何にでもなれる存在として見せることで、閉じる前の開かれた状態として私たちの目の前に現れるのだ。



図 16 初台にあるオペラシティの広場に置かれていたものたち



図 17 公園で子供たちが置いていったものたち

2 パラレルな存在

「グー・チョキ・パーで何つくろう」という手遊びがある。この手遊びは、じゃんけんのときに使用される石とハサミと紙を形態模写した手を組み合わせ、また別のものをつくるというものだ。たとえば、チョキを下にして、その上にグーを乗せるとカタツムリになる。チョキはカタツムリのナメクジの部分を表し、グーは巻貝の部分を表している。このとき、チョキもグーも手でありながら、ナメクジと巻貝、ハサミと石、さらにはチョキとグーでもある状態になる。そこでは緩やかにパラレルな変遷が起こっている。チョキとグーでカタツムリがつかれるとあって、実際のハサミの上に石を乗せてもそれではカタツムリには近づかない。この手遊びのうえでは、パラレルな状態の手で別のものをつくりだすことが重要になる。チョキはグーがなければ、カタツムリにはなれないのだ。そして、遊びを続けるのであれば、グー・チョキ・パーの手はまた別のものになっていく。この手遊びには、チョキ/ハサミ/手として認識していたものが、別の手であるグー/石/手を組み合わせることで、別のものになるというパラレルなダイナミズムが現れている。そうした、子供の頃に遊んでいたときに見ていた世界観は、常に流動的なもので溢れている。イメージが統一されたおもちゃでのみ遊ぶということだけでなく、ばらばらに集められたおもちゃやものと一緒に遊びとしてつくりだされる。対象を見るとき、そこにあるものをそのものとしてだけ見ているのではなく、何か別のものとして、パラレルな存在として見ることもあるのだ。こうした見方で見ることのできる存在がパラレルな存在である。

このように、私たちはものを見るとき様々な視点から捉えることができる。通常は対象に対してのイメージがつくりだされ、対象をそのイメージのなかにあるものとして捉える。見立ての表現はそのイメージを見ることを活用した表現である。彫刻は精緻に造形とイメージを結びつけることによって、自律性を獲得し、イメージを現実の世界に創出する。そうした作品のイメージは完結されたものになり、劣化することはない。しかし、時間が経過することや破損によって、物質が劣化することで、そのイメージとして見られなくなる可能性がある。このように、止まってしまう彫刻は造形以外の情報によって動き出すこ

ともありうる。2 章で挙げたような、サイモン・スターリングの《寄生された作品(貝におおわれたムーア)》や、ピエール・ユイグのシチュエーションに登場する頭部を蜂の巣に覆われた彫刻などは、イメージではなく物質としての彫刻の側面を露わにしている。そうすることで、彫刻はイメージのなかにだけにあるのではなく、水平の地平である今ここと接続することができるようになるのだ。このように、何かに補完されることによって、具体化されて閉じてしまった彫刻を再び駆動させることも可能だろう。ものは単一の視線のなかにだけいるのではない。様々な視点を持っているのだ。

通常、私たちは彫刻を見るとき、遠い時間の隔たりがある対象として見てしまう。それが現代で同時代のなかでつくられたとしても、彫刻は遠い過去との接続のように映ってしまう。それは、固まって動かない彫刻が垂直の想像力という長い時間軸のなかに閉ざされ、生きている身体を持つ私たちとは異なる時間軸のなかの存在として認識されるからだ。しかし、私は彫刻というものは生きている人間に対して経験をつくりだすことができる存在であると考え。それは、ものの見方を変化させることもできる可能性を持っているからだ。ものの見方の可能性を探ることで、ものが持つてしまう閉ざされた意味から解放することができるようになる。そうすることで、今という水平の地平のものとして捉えられるようになり、作品の存在を通して思考することが生まれるのではないだろうか。スターリングやユイグのように、違う見方で捉えることで彫刻はまた異なる表情を見せ、彫刻の中身は変容していく。

ものにはかたち以外にも情報を持っている。ものを構成する生成された構造的な情報や、ものにできた傷や痕跡や歴史などのそれがどこから来たものかという遍歴的な情報、どのように認知されているかという記号的な情報などといったものである。前節では記号的な情報だけを扱うことはものが閉じていく方向に向かっていくことを述べた。ここでは、イメージを見ることや記号的な情報だけを見るような、単一の見方を要求する彫刻のあり方以外の方法を模索していく。河原に落ちている小石もよくよく見てみれば、それがどんな経緯をもってここにあるのかを教えてくれる。科学的な調査をすれば、何万年分もの情報を引き出すこともできるかもしれない。そのような様々な情報を今ここにある思考の場のなかで彫刻と接続することができれば、彫刻は他の見方を可能に

して、パラレルな存在になっていく。それは2章で述べたような空間と関係線を持つことで作品全体が立ち上がってくることであり、ものはパラレルな表情を見せ始める。パラレルな存在は単一な見方では見られず、自律性という価値基準では語れない。単体ではなく、もともと作品の外側として認識されていたものと共に立ち上がっていくのだ。そして、情報や他のものや生きた人間との関係線を見ることは、経験していくことで秩序をつくりだしていくような生成を鑑賞者に引き起こす。スターリングはムーアの作品を用いて、彫刻を自律性から解放した。それは、自律性という止まった時間を、再度動いているものとして見られるようにする。

この世界が変化していくように、わたしたちの身体も眼差しも変わっていく。その時に過去からの照射として変わらない眼差しを持つ彫刻というものがあつた。しかし、それは彫刻の一つの可能性でしかない。近代につくられた公共彫刻も女性の裸体像や筋骨隆々の男性像は現代の一般的状況にはすぐわない。その当時、普遍的なイメージとされていた事柄も時間とともに変容していく。それを、つくられた時間と今という時間での捉え方の差異を可視化することで、実感できなかった過去のイメージというものから、実感をもって思考できるものにすることができる。彫刻家の小田原のどかは、そうした過去のイメージとなった近代彫刻に対して、執筆や制作を通して今という時間軸のなかで思考、議論できるものにしようとしている。つくられっぱなしで、置かれっぱなしであつた彫刻というものを、水平の想像力のなかに立たせ、パラレルな視点をつくろうとしている。

そのように、彫刻は身体や他のものたちや情報と関係することでパラレルな存在になっていく。パラレルな存在になることで、生きた状態の鑑賞者の身体に浸透するように経験することが可能になるのだ。別の見方を模索するようなパラレルな存在になることは、もの自身や鑑賞者の身体がリアルタイムで変容していき、完結してしまつたと捉えられる存在を、もう一度思考の場へと呼び戻すのだ。そして、その思考によつてもものが見方が変容する経験は、世界の見方をも変容させることもできるかもしれない。そうした経験をつくりだせたのなら、私たちのなかに無意識のうちに内在してしまう固まつた見方を今一度、ひっぺがしてくれるような、スリリングな経験を与えてくれる可能性を持ち始

める。そうした経験を、私は彫刻をつくろうとする実感のなかで経験した。それと同じように、経験を通して気づきや発見をすることでわたしたちの身体を開かれたものへとやり戻してくれる。

3 バラックとして

はじめに述べたように、私は彫刻に内在する力を過剰に恐れていた。恐れるがあまり、造形的で動かなくなる彫刻をつくることができなかった。その力を恐れた理由と、それでも生成のプロセスに魅了されて、彫刻の可能性を模索した実践について過去の自作を参照して考察していく。大学院の時に制作した、《スクラップス アンド ビルド》(図 18)、《道端の記念碑》(図 19)、《Night on the planet》(図 20)は物事が存在し続けることへの疑問からつくられた作品であった。彫刻では、身体を圧倒するような大きなスケール感は作品に自律性を持たせ、そこに存在することの説得力を強く補強する。彫刻が存在し続けることは垂直の想像力を担保にして価値のあることである。その反面、空間に置かれることは場を占有することだ。そのことに疑問を持ったことがこの作品たちの最初の興りであり、場を一時的に生成するという仮設性をテーマにしたシリーズの作品であった。



図 18 自作 《スクラップス アンド ビルド》2016 年



図 19 自作《道端の記念碑》2017 年



図 20 自作《Night on the planet》2018 年

最初に制作した《スクラップス アンド ビルド》はスクラップアンドビルドが繰り返される都市の風景を舞台セットのように展開したインスタレーション作品であった。私はこの作品で初めて着ぐるみを制作し、展示のなかの登場人物として存在させた。着ぐるみは人が着るためのコスチュームであり、それを着ていない中身が空の状態で展示することで、ものに人の気配を残せないかと

考えて制作した。不在の状況をつくりだすことによって、着ぐるみがキーアイテムとなり、他のオブジェクトもその不在の人に関係するオブジェクトとして知覚できるのではないかと考えた。人の存在を意識の層のなかに漂わせることで、カバコフの作品内でたびたび現れる登場人物の存在によって、オブジェクトの認識が変容するような効果を期待していた。生きた人のプロセスを途中で抜き出したような状態というライブ感が、固まって閉じていくことを回避できるのではないかと考えていた。この展示に出した作品たちは、作品単体で完結し存在するのではなく、他の作品たちと関係を持つことに意識を向けて制作した。作品全体で立ち上がることを目指した。それは、作品たちの時間軸を共通のものに近づけようとしたためだった。作品に感じる時間軸がばらばらに感じてしまうと、作品同士の関係が希薄になる。また、垂直の想像力を持つ彫刻のような作品では、鑑賞者の身体との時間軸がかけ離れすぎて、鑑賞者は置いていかれてしまうとも考えてのことだった。生きた人の存在を意識し、その時間軸と接続させることで作品たちの関係が水平の想像力を生み出すのではないかと考えた。弱い彫刻をつなげることで、出来上がる空間の創出を目指していた。

《道端の記念碑》では、公の空間にある記念碑を移動可能な存在として制作した。ここでも、着ぐるみを登場させた。彫刻の存在感を擬人的なものに置き換えることで、動かない閉じた記念碑とは違う感じ方をさせる可能性を考えた。それは、ハイカルチャーとしてある芸術や彫刻というものを廃材を用いてつくることによって、ストリートの風景で見られるような即興的で自然発生的な生成をつくろうとし、実際にもそのようなつくりかたをした。

《Night on the planet》では、彫刻の諸要素を分解し、バラックのように再構築することを考えていた。この作品のタイトルはジム・ジャームッシュが監督した映画《Night on Earth》¹⁵の邦題からとった。この映画はオムニバスになっており、同時刻の地球上の各都市のタクシードライバーと客の会話劇になっている。オムニバスということや、同じ時刻の異なる場所を舞台にしているということや、異なる思想、立場、属性をもつ登場人物たちがタクシー内で交

¹⁵ Jim Jarmusch 《Night on Earth》 1991 年

わす会話や出来事が、私には水平の想像力を感じさせた。そのなかでも特に印象に残っているエピソードが、ビバリーヒルズへと向かう女性の映画のキャスティングディレクターと若い女性タクシードライバーの会話だ。セレブであるキャスティングディレクターはタクシードライバーへ、大作映画の俳優になることを提案する。しかし、タクシードライバーは今の生活を変えようとは思っていない。その会話劇の結末も、目的地につただけで、大きく二人の人生が変わるようなものでもない。この映画を見ていても、映画のストーリーが大きく展開していくようなダイナミズムもなく、何も起こらない。しかし、見るものによって、何も起こさない選択をしたことが強く残る。お互いの価値観を押し付ける訳でもなく、違いを認め、都市のなかの一瞬の出来事として過ぎ去っていく。登場人物の記憶にも大して残らないような出来事ばかりなのだ。そうした映画のイメージも作品に入れ込んだ。《Pangea》(図 21)、《The three lovers》(図 22)、《Night on the planet》(図 23)という3作品で構成されたインスタレーション作品で、着ぐるみを登場人物にした舞台のセットのような空間を制作した。《Pangea》という作品では、六面体の台座の上に着ぐるみが乗るといふ、伝統的な彫刻の表現方法を選択した。

《Night on the planet》という作品は、家具量販店のIKEAで見たコンテナがそのまま商品の陳列になっているような風景を見た時、流通のためにパッケージ化された商品を買うことで、生活もパッケージ化されているように感じたことが制作の最初のきっかけだった。生活の風景のなかでは、ものが記憶を想起させるような個人的な繋がりや強いものと、それがどうしてそこにあるのかわからないような曖昧なものが並列に存在している。意味の強いものと即興的に選ばれたものを並列させ、もの同士のコントラストを発生させることで、大量消費によってつくられる風景をつくりだそうとした。彫刻では単一の素材でつくられる場合、全体がその一つの時間軸として捉えられ、独立した空間を獲得する。独立した空間はイメージを強く獲得することが可能になり、現実の地続きの世界とは隔絶される。それは、完結された空間として垂直の想像力を持つ。一方で、様々なものでつくられる場合は、ものの持つ時間軸がばらばらに対比される。この作品では、既製品や廃材、つくられたものを並列に存在させることで、記号的な意味を曖昧にした。それはものを記号として認識されるこ

とを回避して、「即興性」で述べたような鑑賞の経験に即興性を持たせる狙いがあった。

しかし、この作品ではスペクタクルなビジュアルの強さによって興行的で消費的な印象を強くしてしまったと私は感じた。そして、この展示を見たことで鑑賞者のなかにビジュアルしか残らないのではないかと思えてしまった。スペクタクルなものは、圧倒するような光景を生み出す一方で、見えないものをつくりだしてしまう危険性があるように私には感じられた。そして、そのスペクタクル性は私が彫刻に対して抱いた過剰な恐れでもあった。現実には彫刻を出現させることは、それだけで強い存在感がある。私には、彫刻が圧倒するような表現を持つことは、鑑賞者が圧倒される感覚にばかりに目が向けられ、作品が持つ思考的な部分を見えづらくするようにも感じられたのだ。

私は生まれ育った街がスクラップアンドビルドによって風景が変化していく過程で感じ、考えたことから場を占有するということを敏感に捉えるようになった。幼少期のころの街の記憶には、ほとんど知り合いしかおらず、住む街を家のような安心感をもって感じて過ごしていた。しかし、十代中盤の思春期頃になると街の風景のなかにある知り合いの住む古い家屋が取り壊され、マンションが乱立するようになり、家のように感じた安心感はだんだんと薄れていった。このとき私は多感な時期というのもあり、流入してくる人たちを敵対的に捉え排他的な感情を持つようになっていた。しかし、それはただの一つの見方であり、私自身も過去から見てみれば、流入者である。そして、彫刻をつくることのなかで他者性を考えるようになり、自分自身の思考のなかにもパラレルな複数の面があることに気づいた。なぜ排他的な感情を持つのかということと、排他的な感情を向けられることを想起することだった。そうした思考によって、排他的な感情を持つことが間違っていると感じ、そんな自分から変わっていくことができた。そして、空間や場は誰のものでもないはずだという考えが自分のなかに生まれていった。空間や場に対する考えが自分のなかで複雑に絡み合い、矛盾することを経験することで場を占有することや彫刻を存在させることを敏感に捉えるようになっていった。そうした誰のものでもない場所で作品を展示するという矛盾を乗り越えるかたちとして、私室的な空間はつくられた。それは、公共空間で展示される作品のなかに個としての自分自身という

れる空間を見ることで、鑑賞者に公衆な存在から逃れる経験をつくりだそうと考えたのだった。

そのような考えが生まれたことで、人が生きるうえでは必ず存在してしまう身体というものへの興味へと繋がっていった。人が生きているということは存在することであり、それは何にも変えられない価値であることは自明の事実である。この価値を基準にして私は作品を制作してきた。それは私にとって唯一とも言える、信じられる価値であったからだ。私は自分自身の身体や存在を、常に揺らいだ存在として認識してきた。このことは、自身を生きた状態の開かれた存在とし、思考の場に自分を置いておくためのことでもあった。私にとって作品をつくることは、社会と自身の内面とを切り離して考えることはできない。そのなかで矛盾することや、葛藤することは私の作品制作のなかに常にあった。それは、男性という属性の身体をもつ自分という存在や、はじめに述べたような、彫刻に内在する力を過剰に恐れたことという表現の加害性を強く意識してしまうことによってだった。実際に、こうした葛藤によって作品をつくることができない時期もあった。しかし、それでも今もつくろうとしているのは、身体という基準を私のなかで再設定できたからであったし、自分自身の表現の方向性が水平方向へと向けられたからであった。そして、そうした矛盾や葛藤は水平方向へと向かおうとするうえでは必然の出来事でもあった。なぜなら、自分自身の身体を用いて得られていく実感と、自分の身体では実感できないことは別にあり、それを知るなかで、作品をつくるという一つの提示をすることについて私の思考が揺らいでしまうからであった。そうした揺らぎを感じ取ることで、私自身が水平の想像力に開かれていった。そして、それは彫刻をつくろうとすることで思考されたのだ。所有されることや、保管されることは彫刻の本質的な要素ではない。生きている人によって交感し、生きている身体と触れあうような接点をつくりだすことが彫刻の本質なのだと私は考える。



图 21 自作《Pangea》2018 年



图 11 自作《The three lovers》2018 年



図 23 《Night on the planet》2018 年

4 章 提出作品について

博士審査展に出展しているのは《顔》、《火の鳥》、《手》の3作品で構成されるインスタレーション作品である。(図24-30) この作品は実感できることと実感できないことの越えられない溝について考えた作品である。彫刻を制作することは実感の連続である。しかし、私はこの社会のなかで生きるうえでは、実感できないことについて考えることをやめられない。ニュースなどのテレビに映る映像やYou tubeなどのインターネット上にある画像や映像で、空間を越えた出来事を私たちは日常的に知る。9,11の時のワールドトレードセンターに飛行機が突っ込む映像や、3,11の時の津波の映像や気仙沼の火事の写真は目に焼き付けられ、今でも思い起こされる。そのような映像や写真はシンボリックなものとして記憶され、記念碑的な要素として私たちの頭のなかへ流入してくる。こうした情報は空間に作用する彫刻が持っていた記念碑性にとって変わるように出現してきた。それは、空間的な距離のなかで生きてきた私たちの世界を知覚する感覚を変えてきた。解像度が上がった情報は、私たちの情報の認知と身体を基点とする空間的な認知の比重は大きく変化させたとも言える。しかし、私はその比重の変化に違和感を感じていた。それは、すべての情報が真実として受け入れられるものではないという感覚からであった。もちろん、先に挙げたような出来事の情報も真実でないわけではないし、信じられないものではない。私が言いたいのは、日常的にインターネットや SNS といったもので得られる情報の全てを信じられるのだろうかということである。自分の身体、存在をつくりだしていくときに、実感の伴わない情報ばかりでは、この世界を偏りのあるものとして認識してしまう。そうした情報は私たちの生活を豊かにする一方で、貧しい断絶も引き起こしているのだ。そうした環境のなかで情報が氾濫し、何が真実であるのかわからなくなったこの時代で、生きた身体による手で触るような実感も真実として信じられるように感じる。彫刻家はそうした真実を身体を使って探ってきたのだ。

彫刻はしばしばシンボリックなものとして表現され、見られてきた。それは、空間のなかの中心的存在として強く立ち上がることが彫刻表現の歴史のなかで自律性ととともに重要視されてきたからだ。公共空間での記念碑や、美術

館やギャラリーなどの展示空間においての基準となるような、空間に強く作用することは彫刻の魅力として認識されてきた。身体を通して空間的にものを見ることが、彫刻表現の大きな軸として存在している。イメージを見ることだけではなく、空間的な手で触ることのできる距離にあるものを見ることは、イメージを見ることと実感を伴う触覚的な視線を重ね合わせることができる。しかし、情報が大量に流通している現代においては、手で触るような空間的な距離にあるものだけで私たちの思考や身体はつくられてはいない。実感できないことを知ることや映像や画像を通じて見ることは日常的に行われ、私たちは身体を通して実感できないことも疑似的な経験として補完していく。そうしたちぐはぐな身体を私たちは獲得しているのだ。

博士審査展に出展した作品は、そのような二つの距離の間で揺れ動く身体について考えようとした作品として制作した。この作品の下層にあるのは、祖母が経験した東京大空襲の話であった。空襲によって生きた身体が焼かれ、真っ黒焦げのものになることと、粘土を焼成することを重ね、火という両儀的な現象によって失われるものと得られるものをパラレルに経験できる空間を出現させる狙いがあった。祖母が、経験した人生を踏まえて私のとなりでみる風景と私の人生を通して見る風景は同じではないだろう。私はそこには差異があると思う。同じ風景を違う身体で見ることは異なる経験をつくりだす。この作品はそうした経験や身体の差異を認識したうえで、この社会のなかに起こる実感できないことについて考えるための作品となった。私という存在は、実感できることと実感できないことのはざまで、揺れ動きながらつくられている。鑑賞者にもこの作品を見ることで、そうしたちぐはぐな身体のなかで感じ取れる実感を探ることをおこせないかと考えたのだった。

《顔》では、私自身が経験もせず、実感もしていない出来事が頭の中に入ってきた情報によって、現実の風景のなかにイメージがフラッシュバックしてくるという経験をもとに制作した。大きな顔の中に入り、穴の開いた左目からは実際にそこにある小さな顔が見ることができる。右目からは、背景が合成された画面によって炎が油粘土をこねているように見える映像が流れる。そして、実際に見えている小さな顔をカメラでリアルモニタリングしている映像と炎にこねられる映像を細かくスイッチすることで、そこにある存在を完結したもの

としては見られないようにした。生きた状態の粘土を使い塑造することは、様々な様態を経ることであり、変化の過程を見ることで、対象はさらに変化する可能性のあるものとして認識され、そのものをプロセスのなかにある無垢でフラジャイルな存在として見せるようにする。大きな顔の中に入っている鑑賞者は小さな顔を見ている。その大きな顔を会場内にいるまた別の鑑賞者が見ているという関係が生まれる。この作品では公衆のなかで無垢なものを見る経験をつくりだそうとした。

《火の鳥》では、私室的な空間をつくり、そのなかで鑑賞者自身の身体を揺さぶるような表現をすることで、身体を通して得られるような実感を認識することについて考えた作品であった。燃えた身体があった場所に、今では家が建ち、人が生活している。そんなことを、私は日々の生活のなかでふと考える瞬間がある。その瞬間がこの作品を制作するきっかけとしてあった。

部屋の全面に貼ってある、炎の写真は無理矢理に合成されたイメージである。インターネットからダウンロードされた炎の画像を切り抜いて、合成してイメージをつくりだされている。投射される映像もまた、動画の合成でつくられている。実在する炎は、暖かく、触れれば火傷し、ものに火がつけば燃焼して消失していく。しかし、写真というイメージでは暖かくもなく、火傷もせず、ものは燃えない。その部屋の風景とそこにいる鑑賞者の姿を小型カメラでブラウン管モニターにリアルモニタリングしている。モニターに映る鑑賞者の背面は燃えていない実感とは異なり、映像やイメージのなかで燃えているように映る。そして、炎に覆われた部屋は、燃えずにそこに存在している。このとき、炎のなかにいる鑑賞者の映像は誰かという他者に見られるのではなく自分自身に見られる。《顔》との関係線で言えば、こねられる粘土のように鑑賞者自身が炎によってこねられるのだ。燃えているように映る身体も部屋も燃えていない身体の実感とちぐはぐに離れる。そして、誰もいない不在の部屋のなかで鑑賞者は孤独な状態となり、カメラによって自分自身を見ることになる。1章で挙げた、ナウマンの《Corridor》のシリーズにあるカメラでリアルモニタリングしているモニターに映る私は、ずっと止まって見ることはできない。モニターに映る私を見ようとして、前に進んでしまう。自分が動くことに関連して、そこにある対象が動くということは、私たちの好奇心を刺激してしまうの

だ。公衆の目ではなく自分自身を見ること/見られることで自分自身の存在を思考することになる。そして、誰にも見られていない私室的な空間のなかであることで、没入し、能動的に自身の身体へ視線を向けて実感を探る経験をつくりだそうとした。

《手》では、粘土が焼成の過程を経ることで、硬質化し陶器になることと祖母が空襲の翌日に見た、「男の人が荷車を引いていて、その上にござが掛かっている、そのござが風にあおられてはしっこが少しめくれた時、そのめくれたところに大人の手と子供の手が見えたの。たぶん、あれは母親と子供だと思う。」という、想像するに父親が家族の死体を荷車で運ぶという物悲しい光景の話をもとにした。

固まった彫刻を見るとき、私が空襲で焼かれた真っ黒焦げの身体の写真を思い出すこと、それは生きた身体とは交感できなくなるものとして捉えられたこと、そして生きた暖かい手と冷えた彫刻の手のコントラストが、生と死を交差させ、生きた身体を強く立ち上がらせることを考えて制作した。

私にとって、写真のなかにいる真っ黒焦げの身体は交感できないものであり、実感できないものであった。そうした、死のイメージを持つ固まったものを、この作品では私の手を型取りした陶器の手の彫刻を道具にして、もう一つ大きな手を制作した。直接触ることよりは、解像度の落ちた触覚性を持つ道具は、私の手ではつくりだせないかたちをつくりだす。私自身の生きた身体と身体化されようとする手のかたちをした道具としての彫刻が映像のなかで交差する。パラレルな存在で述べたように、ものは他のものや情報などのイメージだけではない他の見方をするすることで、閉じる方向から今と接続できる可能性を持ち始める。彫刻を道具として、見ることで道具としての生をもち始める。さらに展示されることで、また彫刻として見ることを可能にする。そして、モニターや映像、つくられた大きな手、彫刻/道具としての手、その交感の過程で発生した粘土の痕跡、生きている手の関連によってそれらは彫刻/道具の間を揺らぐようなパラレルな存在になる。この作品では、閉じた存在として私が認識した死のイメージを道具にして別のものを生成することで、死さえもパラレルに生と交感できる存在にできないかと考えた。

この世界では何かに触れるような出来事だけでなく、触れられなさのある出

来事も同時に起こる。そのどちらか一方だけでは世界はできあがらない。私は身体をもって触れるように実感することに魅了され、情報や他者といった実感できないことに翻弄された。その分裂の間で私はもみくちゃにされる。そんな状態が今回の作品のなかに深く入り込んでいる。身体が個別にあることで実感できないことがそこにはある。それは、諦めなどではなく、むしろその当たり前から水平の想像力が働き始めると私は感じたのだ。

身体が個別にあることや実感できないことがあることは当たり前のことである。その当たり前のことを前にしても、私たちはついつい他者と同じように感じたり、考えたりしているように見てしまう。そして、そうではない相手を前にすると敵対的であったり、自己防衛的な態度をとってしまったりする。そうした、こちらとあちらを分けるような二項対立が日常的に起こっている。そして、攻撃的になることや、疲弊してしまうことが起こり自閉的になってしまう。しかし、自分の身体でのみ見えている世界だけでは偏りが生まれる。その偏りの深度を深めていったときに見える景色があるだろう。しかし、それと同様にわからないものへと想像力を働かせることも、自身の身体では見ることができない景色を見せてくれるかもしれない。私は、そうした水平方向への挑戦は大きな意味を持っていると信じている。そうした私自身の態度を作品として表現しようとしている。



図 24 提出作品 展示風景 2021 年



図 25 提出作品《顔》2021 年



図 26 提出作品《顔》2021 年



図 27 提出作品《火の鳥》2021 年



図 28 提出作品《火の鳥》2021 年



図 29 提出作品《手》2021 年



図 30 提出作品《手》2021 年

おわりに

私はつくられるものやつくられたものではなく、つくるということに魅了された。何かの素材たちを対象として、つくるというプロセスのなかには様々な経験が含まれている。彫刻をつくろうとするなかで、ものたちに対して愛着や執着が生まれ、それをあたかも人や生きもののような他者性をもって感じられた。そして、そのものに対して、能動的なアプローチをしていたかと思うと、いつのまにかものからアプローチを受けるような感覚を覚えたのである。その時、私は対象と交感していると感じたのだ。そのような経験は私の身体へとフィードバックされ、私を変化させ、つくられているように感じさせた。何かをつくることは私自身をつくることでもあるのだ。そんな経験は私に実感として捉えられ、さらに言えば生の実感を獲得する瞬間でもあった。私は表現を通して経験をつくりだそうとしている。その経験というのは、私自身がつくられると感じ、生の実感を得たような経験である。ナウマンの言葉を借りれば、私がさせたいと思うような経験を見せようとしているのかもしれない。つくるということは、興味や好奇心や未だ見たことのない世界を見せようとするだけでなく、自分が感じられた生の実感を作品として創出することでもあるのだ。そして、自分自身をつくりだすことの発露は自身が獲得した生の実感から生まれる。しかし、この論文で繰り返し述べてきたようにそれだけではなく、身体の外にある実感できないことからの影響も混ぜ合わされて、つくられされる。それは、この世界が圧倒的に自分以外のものでつくられているからだ。自分と他者、実感できることと実感できないことのなかで自身の存在は揺れ動きながら変化している。そうした、自分という存在は一つに完璧に統合された存在などではなく、様々な面を持つパラレルなリアリティを抱えた存在でもあるのだ。存在を固有の一つのものとして見るのではなく、様々なものへと変容していくことは常日頃から行われているはずである。しかし、私たちは孤独な存在と公衆な存在とを日々、無意識にスイッチしている。そんな揺れ動く存在である身体を持つ私たちが、他者やもの、そして自分自身にさえも、交感できるような経験をつくりだせたのなら、彫刻は水平の想像力を持ち始めるのではないだろうか。

参考文献

木村覚 『アーツケープ アートワード ダンス・コンストラクション』

<https://artscape.jp/artword/index.php/ダンス・コンストラクション> （最終閲覧日11月28日）

シンメル、ポール・尾崎信一郎・クロッカー、ヒューバート・ブレット、ガイ・スタイルズ、クリスティーン・キング＝ハモンド、レスリー・ストークス、シムズ、ロウリー・岡村恵子・藤井亜紀 『アクション 行為がアートになるとき 1949-1979』 カタログ 日本語版 木下哲夫・尾崎信一郎・塩田純一・

岡村恵子訳 アイメックス・ファインアート 1999年

インゴルド、ティム 『メイキング 人類学・考古学・芸術・建築』 金子遊・水野友美子・小林耕二訳 左右社 2017年

Wakabayashi Kei・イーノ、ブライアン 『ブライアン・イーノが語る、ポストコロナ社会への提言とこれからの音楽体験』

<https://rollingstonejapan.com/author/detail/502> （最終閲覧日11月28日）

中森弘樹・福尾匠・黒寄想鼎談 『いてもいなくてもよくなることについて』

<https://note.com/kurosoo/n/n25f57e2346e5> （最終閲覧日 11 月 28 日）

カバコフ、イリヤ&エミリア 『私たちの場所はどこ？』 鴻野わか菜・清水穰・木下哲夫・マーティン、シンシア・パトリッジ、マシュー・アガティ、マイケル・ハンター、ジェフリー訳 淡交社 2004年

インゴルド、ティム 『ライフ・オブ・ラインズ 線の生態人類学』 笥菜奈子・島村幸忠・宇佐美達朗訳 フィルムアート社 2018年

平倉圭 『かたちは思考する 芸術制作の分析』 東京大学出版会 2019年

沢山遼 『絵画の力学』 書肆侃侃房 2020年

シンシア・J・ノヴァック 『コンタクト・インプロヴィゼーション 交感する身体』 立木燐子、菊池淳子訳 2000年

山縣太一、大谷能生 『身体と言葉』 新曜社 2019年

クラウド、ロザリンド 『美術評論集 オリジナリティと反復』 小西信之訳 リブレポート 1994年

クラウド、ロザリンド 『アヴァンギャルドのオリジナリティ モダニズムの神

話』 谷川渥・小西信之訳 月曜社 2021年
浅田彰・岡崎乾二郎・松浦寿夫共編 『モダニズムのハード・コア：現代美術批評の地平』 太田出版 1995年
ゴンブリッチ、E.H. 『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
グロイス、ボリス 『アート・パワー』 石田圭子・齋木克裕・三本松倫代・角尾宣信訳 現代企画室 2017年
沼野充義 『イリヤ・カバコフの芸術』 五柳書院 1999年
中沢新一 『アースダイバー』 講談社 2005年
ユイグ、ピエール 『岡山芸術交流2019 もし蛇が』 大坂直史訳 美術出版社 2019年
山崎ナオコーラ 『この世は二人組ではできあがらない』 新潮文庫 2012年
手塚治 『火の鳥④ 鳳凰編』 角川書店 1992年
川勝徳重 『アトロポセンの犬泥棒』 リイド社 2021年