

# 光の現象をめぐる彫刻表現

平成 27 年度

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程学位論文

美術専攻彫刻研究領域

学籍番号 1313912 川島 大幸

## 目次

序章 .....	1
<b>第1章 光の依代としての彫刻</b> .....	<b>4</b>
第1節 制作の中で実感する自身の身体と光	
第2節 影と存在	
第3節 かたちと現代	
第4節 投影とかたち	
第5節 本体と現象	
第6節 光による変容	
第7節 遮断された視覚と知覚	
第8節 視覚のかたち	
第9節 本章の小括：光の依代としての彫刻	
<b>第2章 異世界への入り口としての光</b> .....	<b>29</b>
第1節 光への意識の芽生え	
第2節 光の特徴	
第3節 光の現象によって立ち現れる異世界	
第1項 陰翳にみる異世界	
第2項 イメージと物質、光と超越的存在	
第3項 レイヤーの認識	
第4項 艶と身体	
第4節 本章の小括：異世界への入り口としての光	
<b>第3章 光の現象をめぐる彫刻表現</b> .....	<b>51</b>
第1節 自作品の変遷	
第1項 《Sidewalk Garden》	
第2項 《Light garden》	
第3項 《Reflection garden》	
第2節 博士審査展提出作品	
第1項 《Interacting garden: BLUE》	
第2項 《水神 -natural born-》	
第3項 《STONE -prototype-》	
第4項 《INVISIBLE》	
<b>終章</b> .....	<b>89</b>
<b>東京藝術大学大学院美術研究科平成27年度博士審査展</b> .....	<b>92</b>

参考文献表 .....	98
-------------	----

## 序章

レオナルド・ダ・ヴィンチ曰く、「自然現象を研究する学問が数ある中で、光を研究する学問ほど、学ぶ者に喜びを与えてくれるものはない。」<sup>1</sup>と。

本論文は光と視覚、知覚、かたち、光の現象による異世界について科学的事実と制作の中での実体験を交えて、彫刻と光の現象の関係を考察する。

彫刻は物質を用いて表現されるものである。その制作の過程では積極的に接触（触覚）と非接触（視覚）が関わり、かたちやイメージが変容しながら進行される。

その中でも視覚は、光を通して外界と内界とを繋ぐ役割をもつ。また、視覚の非接触性は限りなく接触に近いものであると同時に遠いものでもある。筆者はこの視覚、光、そして、そこから起こる感覚、異世界に強く惹かれる。さらに、光には物質が持つ豊かさとは異なる魅力を見ることができる。

これらのことから本論文では、光について考察していく。その中で光を受容する器官としての視覚について、さらには人の知覚について考察していくことになる。

人は日常の中で、ものを認識する行為の大部分を視覚に頼っている<sup>2</sup>。ちょうど筆者（1987年生まれ）が育った90年代からゼロ年代は、テレビがアナログ放送から地上デジタル放送に、電話が家庭用電話機から携帯電話、そしてスマートフォンへ、映画館の3D・4D上映、IMAXの開始、自宅観賞用メディアがビデオからDVD・BDへ、パーソナルコンピュータ・インターネットの普及、SNSやYouTube・ニコニコ動画などの動画共有サイトの浸透、ゲーム機の普及、LEDの普及など急激に視覚的な刺激が増えた時代である。その点に於いて、光の刺激からは切っても切り離すことができない世代でもある。光を受容する器官としての視覚は、ゲーテの言葉を引用すると精神に近いもの<sup>3</sup>であり、現代に於いて切り離すことができないことを考えれば、視覚は現代の精神であると捉えることができる。また、これまでの歴史の中にも、文化や宗教、生活に人と光の密接な関係をみることができる。

そして、かたちの認識は触覚と視覚によるそれぞれ、または両方により可能である。人の視覚<sup>4</sup>は、色の変化や光と影の関係から、そこに「かたち」や空間が生まれていると認識することができる。これは実在するかたちだけではなく、絵画や、映像による3DCG

---

<sup>1</sup> 夏目大訳、久世和彦編集、ウイリアム・レイ編者 「知をみかく言葉 レオナルド・ダ・ヴィンチ」 青志社 2008年 p.164より

<sup>2</sup> 「人間の脳が処理する情報のほぼ3分の2は視覚が生みだすものである。」 リンダ・カラブレシ著、桜井靖久監修、出田興生訳 『insiders ビジュアル博物館 Human Body ヒトのからだ』 昭文社 2008年 p.50より

「人が得る情報の八割から九割は視覚に由来すると言われています。」 伊藤亜紗 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』 光文社新書 2015年 p.5より

<sup>3</sup> 「視覚は最も高尚な感覚である。他の四つの感覚は接触の器官を通してのみわれわれに教える。即ちわれわれは接触によって聞き、味わい、かぎ、触れるのである。視覚はしかし無限に高い位置にあり、物質以上に純化され、精神の能力に近づいている。」(格言と反省) 高橋健二訳編 「人生の知恵4 ゲーテの言葉(新装版)」 彌生書房 1997年 p.123より

<sup>4</sup> 「ヒト以外の色覚は、さらに多様である。イヌやネコは2色型で、カラスは紫外線が見える。甲殻類のシャコは12種類もの錐体をもつ。」 『Newton 2015年3月号』 株式会社ニュートンプレス 2015年 p.89より

の中にも見ることができる。本論文では視覚によって立体として認識できるかたちを「視覚のかたち」という言葉で提示する<sup>5</sup>。「視覚のかたち」は触覚で実在が確認できた時、「かたち」となる。

また、視覚はそれぞれ個人差があり<sup>6</sup>、人の身長や動き、周囲の状況や環境などでも差異が生じるものである。ゆえに、視覚は曖昧で不確か、不完全なものである。これにより、ほんの少しの視覚の差異により、「ここではない何処か（異世界）」をみることができる可能性を見出せる。

そこで、筆者は、これらの特徴をもつ光の現象を彫刻に纏わせることを作品で試みる。それにより、作品は現代の精神と異世界を内包するものとなる。

---

<sup>5</sup> 視覚によりかたちを認識できない新素材も開発されている。「光の吸収率が 99.96%だという新素材『Vantablack®』」、「イギリスの企業 Surrey NanoSystems が開発し、2014 年 7 月に発表した。」『Newton 2015 年 3 月号』 株式会社ニュートン プレス 2015 年 p. 68 より

<sup>6</sup> 近視や、遠視、乱視、弱視、斜視、老視、緑内障、白内障、色弱、色盲など視覚も個人差がある。筆者も視力が低下しているため、眼鏡をかけている。そういう意味では自分の眼で現実世界をしっかりと見ることにはできない。裸眼の状態で見ることができる世界は、ピントがぼやけ、光が拡散された世界である。

## 第1章 光のよりしろ依代としての彫刻



## 第1節 制作の中で実感する自身の身体と光



図 1-1-1 非日常な石の存在

彫刻は、制作の中で自身の身体と作品に関係性が生まれる。

筆者は石を主な素材として彫刻を制作している。石を主な素材として扱っている理由は制作過程にある。

まず、採石場や石材店で見る圧倒的な物量感と重量感である（図 1-1-1）。それは日常の中では接することのない圧迫感と威圧感に満ち、地球上に存在する人の手が加わっていない物質では、重量と大きさに於いて最大級のものである。そして、それらはトラックによって運送される。トラックから石が降ろされる際には都市空間で感じることはない、死と隣接する危険を感じる。久しぶりに 2t を超える石の移動をするときなどは、遠くからでもなるべく石に近づきたくないと感じてしまうほどである。石が倒れれば私たちの身体は潰されてしまう。そこに存在としての威圧感を感じ、本当は扱ってはいけなような感じさえ受ける。それは生きている私たちの身体が、いかに物体としてひ弱なのかを実感させ、そこに石が形成されてきた歴史と大地の偉大さをみる。

次に、制作過程に於いて外を主な制作場とするということがあげられる。石は屋外や半屋外で制作することが普通である。彫刻の主な素材である木、石、粘土、鉄などの中で、唯一と言っていい外で制作する素材なのである。木は外で制作することにより白く焼けてしまい、湿気を含んでしまう。鉄は錆びてしまい、粘土は乾燥し割れてしまうか、雨によりかたちが崩れてしまう。また、都市環境の中では周りとの関わりの中で、石は音や粉塵などの問題があり制作することはできない。そのため、大抵は都心から離れたところにアトリエがおかれる。石の制作は粉塵などの環境、健康の問題から屋外で制作することとなる。外での制作は、雨が降ることもあれば、風が吹くこともある。それは

決して制作しやすい環境ではない。しかし、室内で空調管理された環境よりも肌で感じるものは多くある。

外での制作は天気、風、太陽などに左右され、制作の中で陽の移り変わりや虫などの地球環境がとても身近なものである。

筆者が大学院1年から博士1年生の時期に建築に興味をもった理由も、アトリエでの制作で太陽など自然と関わることが多くなったからである。建築は外界と接するものであり、様々な自然や現象と関わらなければならない。

そして、切削技術が進んだ現代でも、石を彫るという行為は他の素材と比べても時間とエネルギーを消費する。肉体を動かしながら現実と向き合うものであり、それは身体と現実世界との摩擦を作りだし、自身の存在をより強く認識できる行為なのである。故に、石は現実を象徴する物質とも言える。

筆者の経験から、石の中では黒御影石が彫刻につかわれる素材として一番硬い。これを加工するには現代の技術や機械を用いても相当なエネルギーを消費する。また、磨くと艶がでる特徴をもつ。黒御影石の黒い艶は労働や物質との関わりにおけるエネルギー消費の象徴でもある。エジプト彫刻における御影石でできた王の石像の造形は、当時の加工技術から考えれば、果てしないものであっただろう。そこには御影石がもつ耐候性が象徴する永遠性とは別に、自身のエネルギーを消費することで、王への崇拝や奉仕を表しているように感じる。

また、石は1度位置を決めて制作に取り掛かるとその重量からあまり大きな移動をすることはできない。位置が変わらない石によって、位置が変化をする太陽と作品には関係性が生まれる。太陽の存在は大きく、石彫家は朝早くから太陽が沈むまでを制作時間とする。彫刻家はかたちを見ることが大切である。それにより、かたちを見ることができ、かたちを作ることができる。それには自然光が一番かたちの認識がしやすいという理由の他に、太陽が東から西に、その位置を変化させることで、時間の経過と共にかたちの面に当たる光が変化をし、かたちを様々な角度の光源で見ることが可能となる。これはとても重要なことで、室内の制作において、作品を動かして様々な角度からかたちを見ることと同じような効果をもたらす。また、天候による光線の変化により作品に当てられる光線には強弱が生まれ、人工の明かりでは見ることができない表情を作品に与える。これは制作者である本人しか見ることができず、それによって自作品への思いを強くするものでもある。こと、石彫家は自作品への愛着が大きいと感じるが、それは前述の自身の身体と現実世界との摩擦と自作品の多彩な表情を見ることによるものだと考えられる。

さらに、制作時にできる紫外線による日焼けは、見ることができない光の存在と時の経過を意識させるものでもある。

これらのことにより、石と制作者と外界は強く結ばれることになる。

## 第2節 影と存在

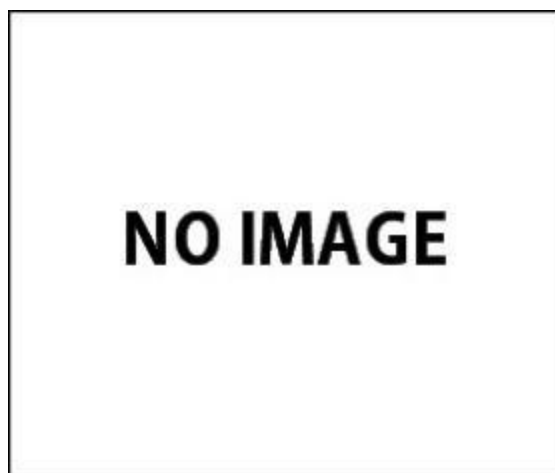


図 1-2-1 高松次郎 《No. 273 (影)》

「高松次郎ミステリーズ」<sup>7</sup>で《No. 273 (影)》(図 1-2-1)を鑑賞した。パネルはとても大きく厚みもあるものであった。画面からは影の対象が赤ちゃんであり、光が2方向から射していることがわかる。この2方向からということが実像を想像させることに大きな効果を与えている。2方向からの光により、実像との距離と大きさを実際に想像することができ、物理的にも計算することが可能になる。また、描かれた影の色や濃さにより光源の色や距離、光量などを想像することができる。これは人の視覚の問題であり、2つの眼球が少し離れていることにより、ものを立体的にとらえることができ、空間を把握することができることと同じ構造である。鑑賞者は影という2つの眼により、実像を見る(想像する)のである。

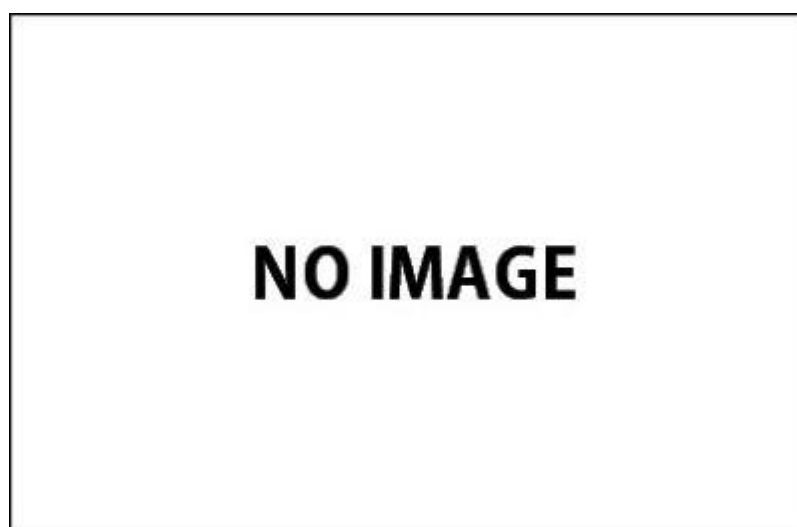


図 1-2-2 高松次郎 《影 (1977年)》

<sup>7</sup> 「高松次郎ミステリーズ」 2014年12月2日-2015年3月1日 東京国立近代美術館

また、「高松次郎 制作の軌跡」<sup>8</sup>展の高松の《「影」シリーズ》からは、展示する際の光がとても重要だということが感じられた。筆者は展示会場の中で一番大きい《「影」シリーズ》の作品である《影（1977年）》（図1-2-2）に魅了された。本作品からは、空間の広がりを感じ、作品のある展示空間から離れることができなかつた。本作品は《No. 273（影）》のように、似た大きさの影ではなく、大小の影が半円状の壁に描かれている。これにより、描かれている人物を想像する時、空間に動きと広がり生まれる。さらに、実体の不在によって抵抗感なく作品の世界に入っていくことができる。実体が在ることによって空間を作り出す彫刻では表現できない作品だと言える。

そして、高松の《影》シリーズは展示の際に照明が当たることにより、その魅力を増す。光が投影されることで、描かれている影が現実の影として認識され、自然に現実が作品に溶け込み、実在と不在をよりリアルなものへと変換させる。さらに、画面に自身の影が映ることにより、その世界に自然と誘い込まれる。これは室内で展示をする際、作品に照明が当てられるという既存の展示システムを巻き込んだ作品と言える。

鑑賞者も画面に当たる光に照らされ、自身が実体であることを自覚するとともに、画面上に描かれている影の主の不在により、自分の影を見る時、自身の不在（死）をかすかに意識することとなるのである。

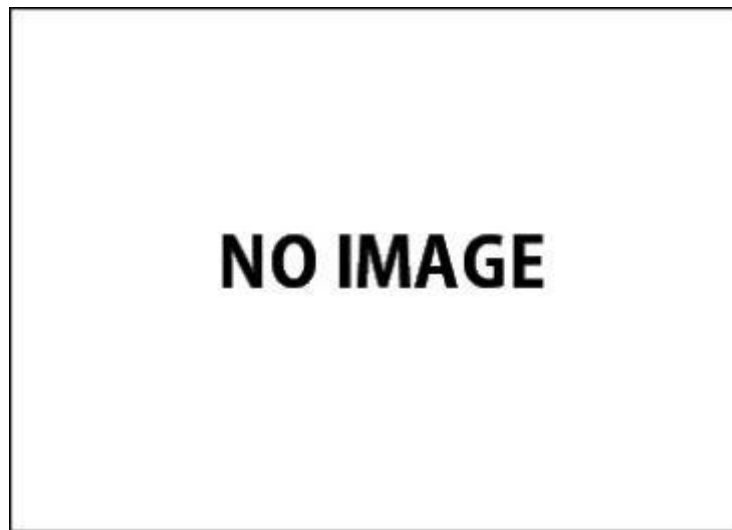


図1-2-3 高松次郎 《影（鍵）》

鍵が掛っているフックの影が描かれている作品《影（鍵）》（図1-2-3）も展示されていた。《影（鍵）》には影の他に、画面に実際にフックがつけられている。作品の中に実体が入り込むことにより、不在性を強調するものである。この作品では実在のフックとその描かれた影と照明によってできる影が存在する。それにより、虚と実が存在し、本作品では、実体であるフックが作り出す影ではない、描かれた影の光源の不在を意識することとなる。

<sup>8</sup> 「高松次郎 制作の軌跡」 2015年4月7日-7月5日 国立国際美術館

### 第3節 かたちと現代

身の周りを見ると、私たちの生活は光で満ちている。太陽などの自然光とは別に、技術の発達により、人工光であるLEDの普及や、テレビ、インターネット、ゲームなども視覚的な刺激として日常に存在している。

しかし、視覚的な刺激が増えている現代であるが、触覚的な刺激は減っていると言える。現代は技術の向上やグローバル化により、ネット上でのコミュニケーションが盛んである。それに伴い、携帯性や省エネルギー性の観点から物質はより小型化、軽量化、非物質化している。

身近な携帯電話1つとってみても、薄くなり軽量化されボタンがなくなり、平らな画面に映る画像をボタンと認識し、映像であるボタンを疑似的に押している。これは高度な技術により指の位置を感知できるからであるが、ボタンとして存在しているものを実際に押す感覚とは明らかに違うものである。日常において触覚よりも視覚を優先させている部分があり、現代人の視覚だけによる立体認識が常態化していることをあらわしている。いったん視覚を覆った状態で操作しても、それはうまくいかない。目を閉じて物を触った場合と見えている状態の差異は認識への領域にも影響を与えている。

物質表面のかたちと視覚的に得られる情報が異なるこの状態は、触覚と視覚の複合体である彫刻に於いて、とても興味深いものでもある。

筆者の10代から20代前半は通信機器、パーソナルコンピューターの一般への普及、小型化、軽量化がおこなわれる過渡期であった。しかし、筆者は子供時代に体験したかたちとしての物体の量感や大きさを覚えており、それを無視することはできない。視覚的な時代に生まれた今の10代とは作品に明らかな違いがでるだろう。成長過程で接する物体の量感・大きさは、身体で感じる彫刻と密接な関係があると考えているからである。



図1-3-1 VHS（左）とDVD（右）

筆者が映画を見始めた中学校・高校時代はちょうど2000年頃である。レンタル店にはまだVHSがあり、6本もレンタルすればもって帰るだけでもかさばり大変だったことを覚えている。今のDVDではあれだけの量感にするには何十本も借りなければならない。VHSの黒い外装は『2001年宇宙の旅』<sup>9</sup>に出てくる直立石<sup>10</sup>にも似た印象深いものであった。それが高校あたりからDVDが出始め、5年くらいしてレンタル店のVHSは薄く記憶容量が大きいDVDへと変わっていった(図1-3-1)。レンタル店の棚には今までのVHSと違い、軽く薄いDVDが並び、パッケージが薄くなったことにより棚の占有面積が減ったため、背表紙ではなく表紙が表にむけて陳列されていた。最初、違和感を覚えながらも私たちは受け入れざるを得なかったわけであるが、時間と共にそれは普通のこととなっていた。

これは物体としてのマスの減少を強要されつつも、時間とともに自然と受け入れていった状況だともいえる。今VHSを見ると、その厚くて、黒いかたちに、懐かしさと物体としての豊かさを感じると同時に、物体としての重たさを感じてしまうのである。そして、DVDの軽やかさ、記憶面の虹色の輝きに安らぎや安心感を覚える自分がある。さらに、近年、映像は拠り所としてのかたちを失い、データだけがインターネットを通じ配信される形態をとりつつある。これに関して、筆者は便利さを感じているが、物体としての存在の大きさを再確認せざるを得ない。ただのDVDレンタルであるが、そこには物体に触れること(DVDを手にとること)、物体の移動(持ち帰ること)、そして、物体で満たされている空間を味わうこと(レンタル店の窮屈な様子)などがある。それらが無くなってしまうこと、それは1つの物体との体験を減らすことでもある。

また、外装は光や情報を現実世界に留めておくために必要な型である。筆者がここで、型という字をあてたのは、彫刻における考え方として、外装として現れてくるかたち、内部の空虚な様が現代の感覚をよく表現していると感じるからである。現代美術において、ものそのものよりも概念が優先され、それによって身体との関係に希薄なものを感じる。

吉岡徳仁は『みえないかたち』で、「ある作品の新しさ、斬新さは、かたちではなく、その切り口に宿ります。ですから自分にとって重要なのは、かたちではなく、あくまでも切り口なのです。」<sup>11</sup>と記述している。しかし、ものを存在させるためには、かたちは必要なものである。そうした外装としてのかたちの必要性から使われるかたちを「型」と記述したい。これは彫刻として大切なものを失ったように感じるが、一方、とても現代的な感覚だともいえる。

さらに、データはいったん消されてしまうと復元することは難しいが、彫刻は制作者の経験や身体的特徴との関係で出来上がるものであり、物体があることで存在や痕跡が残る。かたちとして残る存在や痕跡は、彫刻を豊かなものにする。作品の制作や保存、

<sup>9</sup> 『2001年宇宙の旅』 監督スタンリー・キューブリック 本編141分 1968年

<sup>10</sup> 『2001年宇宙の旅』に出てくる1:4:9の比率を持つ石柱

<sup>11</sup> 吉岡徳仁 『みえないかたち』 株式会社アクセス・パブリッシング 2009年 p.14より

解体などにかかる労力、それは肉体への記憶として疲労感としてさえ残るものである。また、彫刻は存在や痕跡が残ることで、鑑賞者はそれを見ることにより、時間の経過、厚みを感じることになる。

## 第4節 投影とかたち

2012年の冬、東京駅でのプロジェクションマッピングがとても話題になっていた。これを筆者は見るができなかったが、ちょうど学校近くの東京国立博物館で2013年10月17日（木）に洛中洛外図3Dプロジェクションマッピングを見ることができた。映画が好きな筆者にとって、プロジェクションマッピングが持つ音と色鮮やかな映像からくるエンタテインメント性は満足のいくものであった。

しかし、投影されていたものは期待していたものとは少し異なっていた。プロジェクションマッピングを建築と映像との関係で魅せるものだと理解していたために、そのバランスに違和を覚えたのである。

プロジェクションマッピングは建築やものに映像を映し出すものである。これはディズニーランドなどにも利用されている。また、人の顔にも投影する作品もあるなど幅広く普及しつつある技術である。

しかし、彫刻的観点からみるとその魅力はあまり伝わらない。ここでは対象となるかたちを建築で考察していく。建築を想定して作られる映像は、建築という3次元のものをキャンパスとして考えるということである。そこで重要になってくるものは建築の輪郭であり、窓であり、柱である。私たちが認識しているこれらのかたちを、映像により動かしたり、消したりするのである。それは、プロジェクションマッピングすることにより、建築が2次元化されることでもある（投影される映像が建築のかたちの影響を受けないように作られているため）。そこで行われるものは投影される対象のかたちを超えた（壊した）ものであり、投影される3D映像は立体的なものであるが投影された下のかたちはアウトライン化、平面化、記号化され、立体感は失われる。それでも立体的に見えるのは投影された映像によるものである。

投影されることでアウトライン化、記号化される状態は、かたちを主とする彫刻に於いて本末転倒な出来事である。

だからといってプロジェクションマッピングと彫刻の相性が悪いかといえばそうではない。彫刻は存在と痕跡でできていると前述した。それは実体が私たちの知覚へと訴えてくるものである。彫刻が確かに存在しているのに、そうしたものを知覚させず、不在の状態にできるとしたら、視覚によって実体があることを判断することができないとしたら、それは、高松が作品化したものとは違うかたちで、彫刻の実体の不在性のアプローチとして、この技術は彫刻に新しい可能性を見せてくれるかもしれない。



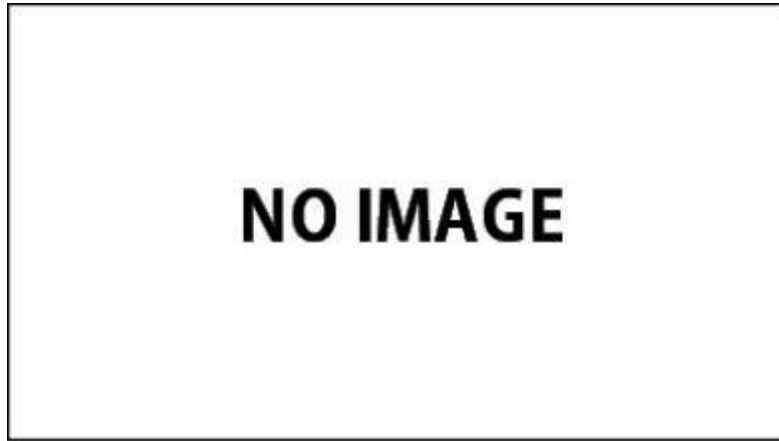


図 1-4-1 映画『007 ロシアより愛をこめて』

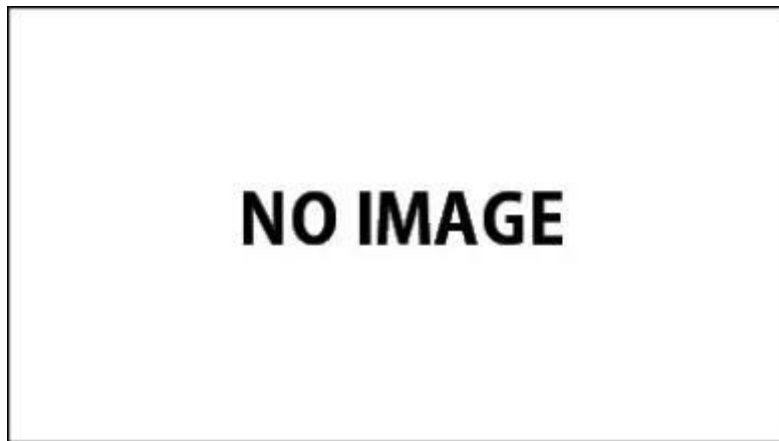


図 1-4-2 映画『007 ゴールドフィンガー』

一方、ロバート・ブラウンジョンが手掛けた『007 ロシアより愛をこめて』（図 1-4-1）と『007 ゴールドフィンガー』（図 1-4-2）のタイトル・クレジットは、上記の場合とは異なっている。『007 ロシアより愛をこめて』は、美女が踊ることにより、身体の部位が動き、投影されるクレジットがその動きに合わせて変化をする。投影されるクレジットは変わらないが、動きにより投影されるかたちが変わる。そして、『007 ゴールドフィンガー』では、金色に塗られた動かない身体に映像が投影され、その身体のかたちにより人物や飛行機などの映像が変化をしていく。この両映画のタイトル・クレジットに彫刻のかたちと光の在り方をみる。両映画とも、映像は普通の映画にも使われるものである。そこに身体（かたち）が加わることにより、映像は変化し立体感が加えられる。両映画は身体と映像の使い方において正反対である。しかし、かたちが主体である点において共通しており、彫刻的な映像の使い方と言える。さらに、そこには進行する時間、動き、変化するもの、変化しないものをみることができる。

## 第5節 本体と現象

前節の関係は、プリズムとスペクトルの関係でも見る事ができる。

まず、光とかたちの関係性で生まれる光の現象として、光のスペクトルがある。これは一般的に虹色として認識されているもので、プリズムにより光を分光することで生まれる。透明な多面体の中を光が通る際に、光の波長（色）によって屈折率が異なるため、光は虹色のグラデーションに分解される<sup>12</sup>。プリズムはそのかたちと透明な物質がもつ光学的特徴を有し、非物質で光の現象であるスペクトルを生み出す。また、このスペクトルは透明な物質を通過することで生まれ、物体により受け止められることによって初めて視覚で知覚される。そこには視覚でしか捉えることができない純化された幻像がある。プリズムとスペクトルの関係は物質と非物質、本体と現象としてみる事ができる。本体から生ずる肉体をもたない（物質として触れることができない）スペクトルは正に魂や霊のような存在である。これはスペクトルの語源からも窺い知ることができる<sup>13</sup>。

スペクトルを作品に用いている作家がいる。

1人は、吉岡徳仁<sup>14</sup>である。吉岡は空間や感覚、イメージを表現することに長けたデザイナーとして有名である。2013年に『吉岡徳仁-クリスタライズ』<sup>15</sup>展をみた。それは光に焦点を当てた立体作品を展示してあると聞いたからである。作品はガラスの塊で椅子をデザインしたものやプリズムを用いた大規模な作品、結晶を用いた作品などが展示されていた。その作品群は、吉岡がデザイナーであることからくるものであり、筆者が考えるかたちと光の関係性とは違うものであった。《Ray of Light》・《Rainbow Chair》（図1-5-1）、《Rainbow Church》（図1-5-2）はプリズムを構成し、光のスペクトルを空間にデザインする作品である。あくまでもそれは画像（図1-5-1）、（図1-5-2）からも分かる通りスペクトルが主であり、かたちはスペクトルを生み出すプリズムのままである。そして、それはスペクトルを生み出すための装置と化している。

---

<sup>12</sup> 「屈折率は光の波長によって異なり、波長が長いほど屈折率が小さくなる。すなわち曲がりにくくなるのである。虹の7色でいえば、赤の方が曲がりにくく、紫の方が曲がりやすい。」 企画・監修：若林文高 『ヒカリ展 光のふしぎ、未知の輝きに迫る！』 日本経済新聞社、BS ジャパン 2014年 p. 17 より

<sup>13</sup> 「万有引力を発見し、力学を体系的にまとめたイギリスの物理学者アイザック・ニュートン（1642-1727）は光の研究でも大きな貢献をしている。太陽光（この光を『白色光』と呼ぶ）をプリズムに通すと虹の7色に分かれることを発見し、さらにこの分かれた7色を再びプリズムに通すと元の白色光に戻ることを見出した。彼はこの光を分けたものをラテン語の『亡霊』、『出現』などを意味する語から『スペクトル (spectrum)』と名づけた。」 企画・監修：若林文高 『ヒカリ展 光のふしぎ、未知の輝きに迫る！』 日本経済新聞社、BS ジャパン 2014年 p. 13 より

<sup>14</sup> 吉岡徳仁 1967年佐賀県生まれ。デザイナー

<sup>15</sup> 『吉岡徳仁-クリスタライズ』2013年10月3日（木）-2014年1月19日（日） 東京都現代美術館

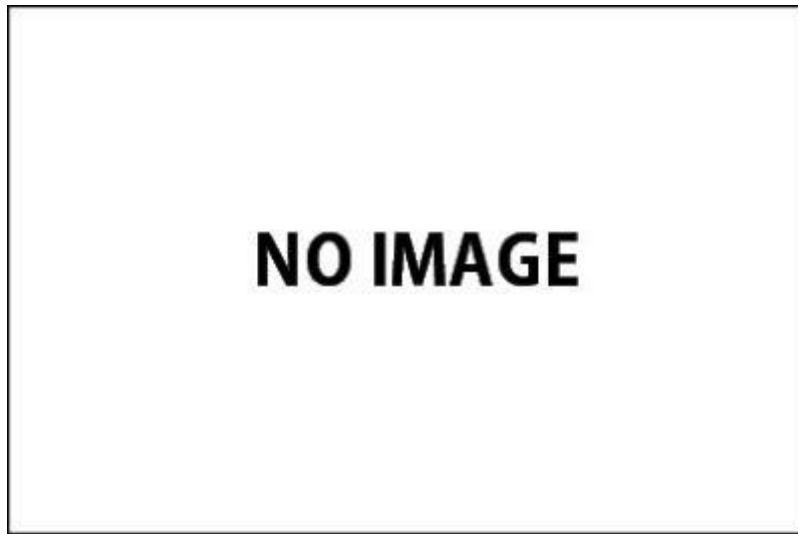


図 1-5-1 吉岡徳仁 《Ray of Light》・《Rainbow Chair》

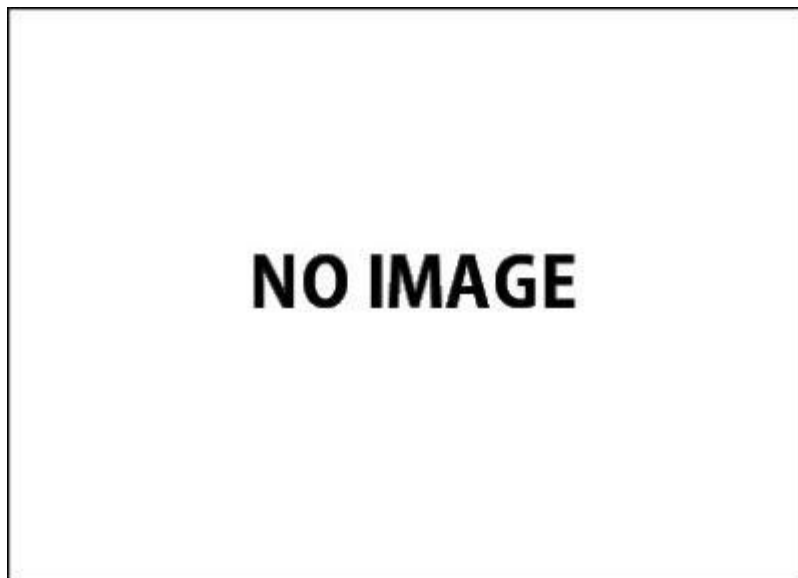


図 1-5-2 吉岡徳仁 《Rainbow Church》

『吉岡徳仁-クリスタライズ』の図録の中にも「吉岡徳仁の作品を見るととき最も驚かされるのは、そこに『かたち』への執着がきわめて希薄であることだ。」<sup>16</sup>とある。

また、これらの作品は題名からもわかるが教会に置かれることを想定したものであり、実際に設置されれば、自然光や外光の変化、天気などによりスペクトルは変化をし、より魅力的なものになるだろう。この部分は筆者も光に魅了される理由である。

---

<sup>16</sup> 吉岡徳仁 『吉岡徳仁-クリスタライズ』 株式会社青幻舎 2013年 p.167 齊藤環 「切断面のアフォーダンス」より

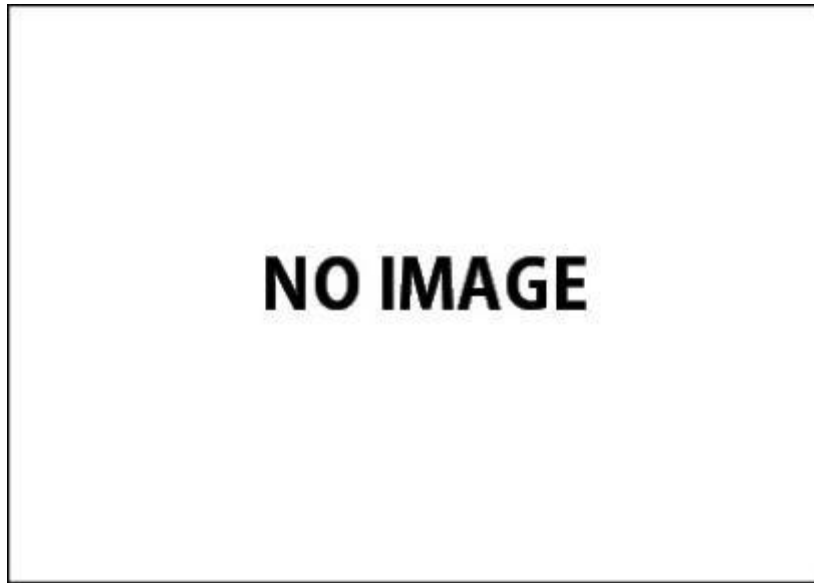


図 1-5-3 オラファー・エリアソン 《丸い虹》

そして、プリズムを用いた作家としてもう 1 人、オラファー・エリアソン<sup>17</sup>がいる。エリアソンは現象と社会システムを作品に反映させることで有名である。「シンプルなかたち展」<sup>18</sup>に出品されていた《丸い虹》(図 1-5-3)はプリズムとスペクトルが作品の核となっている。この作品はプリズムを円環にしたものが天井から吊るされ回転しており、そこに白色光が照射されている作品である。この作品が展示されている空間は一部屋のように区切られており、その壁、床、天井に光のスペクトルと光の屈折による二つの光の現象を見ることができた。この作品はその形状によりスペクトルの枠を超え鑑賞者の想像力をかきたてる。円環が回転することで起こる像の変化は、映画のような進行する時間と光の現象の変化、そして、それによる包まれた感覚が生み出すスペクタクルである。この作品では、基本形となるプリズムのかたちが円環に変形されることにより、積極的にスペクトルを造形している。しかし、《丸い虹》の題名通り、スペクトルを円状にするために、プリズムを円環にしている点では、かたちより光に重きが置かれている。このように、エリアソンの作品はかたちを操作し、吉岡の作品はプリズムを構成している。この 2 作品は光とかたちの主従の関係において似た要素をもつ。

彫刻の観点から見た場合に、彫刻と光の関係は主と従の関係にあり、筆者が「依代」という言葉を章題に用いたのも、あくまでも彫刻があることで光がその姿を現すことができることを表現したものである。

17 オラファー・エリアソン (Olafur Eliasson) 1967 年デンマーク生まれ

18 「シンプルなかたち展」 森美術館 2015 年 4 月 25 日 (土) -7 月 5 日 (日)

## 第6節 光による変容

イタリア旅行で見たサンタ・マリア・ソプラ・ミネルヴァ教会の《十字架を運ぶイエス・キリスト》は教会の柱の前に静かに置かれていた。この彫刻はミケランジェロ作と言われており、1521年に制作された十字架と杖を抱いて立つキリストの像である。この像を見ることが旅の目的の一つでもあった。本作品はミケランジェロには珍しく、裸体だけではなく、杖と十字架が加えられている像である。この直線でミニマルなかたちの十字架と裸体の組み合わせが、ミケランジェロの彫刻として見ると、とても新鮮であった。他にもメディチ家礼拝堂の《ジュリアーノ・デ・メディチ》の像が持つ指揮棒に直線を見つけることができるが、ここまで大胆に直線と組み合わせた像はない。この組み合わせにより他の像では見ることができない人体が持つバランスによる緊張感だけでなく、かたちの組み合わせの緊張感が生まれている。これが筆者には現代的な感覚がして、ぜひ見てみたいと感じた理由である。実際、地味で人体彫刻の魅力は出ていないが、その組み合わせの新鮮さはミケランジェロ作品の中でも異質なものである。

また、キリスト像としては筋骨隆々な身体をしていて、他のキリスト像でみる痩せこけた表現でないと変わった印象を受けた。注意深く観察しながら像を一周すると、お金を入れる機械が隣に置かれていた（図1-6-1）。



図1-6-1 筆者の後ろに見える機械に硬貨を入れると、カラフルな光が彫像に降り注ぐ

サン・ピエトロ・イン・ヴィンコリ教会に置かれている《モーゼ》も機械が置かれており、硬貨を入れると光が射すようになっている。これは教会内部が暗いことと、そのコインが教会への献金になることが関係している。しかし《モーゼ》の方は像が遠くにあることと教会内部がそこまで暗くなかった印象があり、記憶には残らなかった。

一方、サンタ・マリア・ソプラ・ミネルヴァ教会は高い位置にステンドグラスの窓があり、(図 1-6-1)でも明らかなように、像がある場所はとても暗い。《十字架を運ぶイエス・キリスト》は硬貨を入れると一定時間カラフルな光が彫刻に降り注いだ(図 1-6-2・図 1-6-3)。これは明らかに近年設置されたものであり、ルネサンス彫刻とそのカラフルな光の組み合わせは、ミケランジェロが予期していなかったものである。筆者はその仕組みとライトの鮮やかさから、ディズニーランドのような遊園地を想起した。また、これはお金を払った人しか体験することができない世界であり、決められた時間とその場にいた人しか鑑賞できないという点において限定的である。

さらに、光のあたる方向が背面がメインになっているところも興味深い点であった。ミケランジェロの彫刻といえば、その価値は計り知れないものである。しかし、この仕組みとカラフルな光により、その彫刻はチープさを増したものに感じられた。この体験は、ルネサンス期の彫刻が現代的なものへと変容して見える出来事であった。



図 1-6-2 右がコインを入れてカラフルな光が降り注いだ画像（正面）



図 1-6-3 右がコインを入れてカラフルな光が降り注いだ画像（背面）

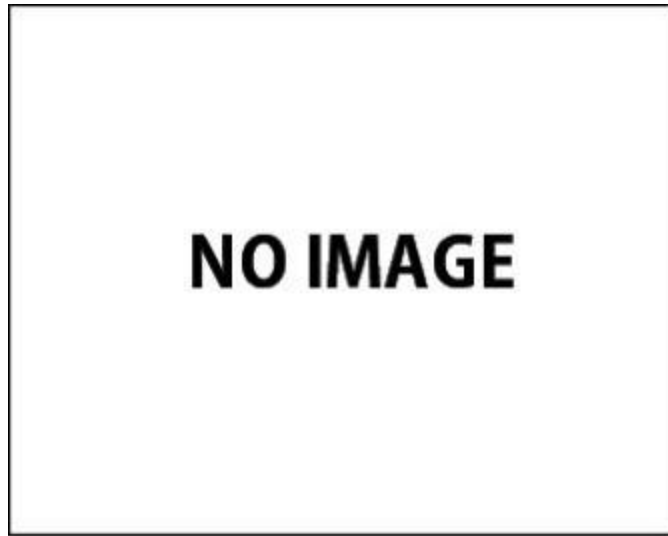


図 1-6-4

榎倉康二 《木に銀色のスプレーをかける》(スペース戸塚でのイベント) 1970年

もう1つ、光の現象がものを変容したように見せる作品を本で見た。それは、『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』に載っている榎倉康二<sup>19</sup>が木に銀のスプレーをかけ、色、質感を均一化した写真である(図1-6-4)。

榎倉はこの作品と同じ1970年に、代表作である藁半紙と油の作品《場》を発表している。さらに翌年1971年には、2本の木の間コンクリートの壁を作った《壁》も発表している<sup>20</sup>。

本写真の説明には、『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』の中に「1970年11月頃にスペース戸塚(神奈川)で行う。非公開」<sup>21</sup>との記載をみることができ、これはその場でしかできない(移動できない)作品であり、「非公開」からは実験的な作品であることが窺える。さらに、榎倉についての説明の文章では、「自己の存在の確認という作業を制作に結びつける。」<sup>22</sup>との記述もある。このことから、本作品は浸食する人為的行為と浸食される自然という構造やスプレーするという身体行為が見え隠れする。これは行為を主体とした変容なのである。

筆者は本写真からその行為よりも、それにより起こるイメージの変容に魅力を感じる。写真の下部に見える草と上部のスプレーがかかった木では質感が違って見える。さらには、木からはチープさが感じられる。銀色により、葉としての物質性、色のばらつきを

<sup>19</sup> 榎倉康二(1942年-1995年) もの派の作家

<sup>20</sup> 『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』 読売新聞社、美術館連絡協議会 1995年 p.54より

<sup>21</sup> 『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』 読売新聞社、美術館連絡協議会 1995年 p.254より

<sup>22</sup> 『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』 読売新聞社、美術館連絡協議会 1995年 p.54より



失ったことで、人工感が増し、SF映画の1シーンのようである。これは、筆者が映画や身の回りの日常などから作品にインスピレーションを得ているからだと考えられる。現代と1970年では約半世紀の時間的経過、隔たりがあり、同じものであってもそこから得られるイメージは異なることは自然なことである。

筆者は、榎倉の他にも、もの派に魅了される部分がある。私たちの世代では、もの派に興味がある人は少ないと感じている。実際、筆者も物質にはそこまで惹かれるものがない。しかし、もの派の人の、作品に対するアプローチの仕方に共感する部分があるのである。それは、同じ物質でも、場所が変わればアプローチも変わるし、同じ概念にしても様々な試みによって、その対象を明らかにしようとするその姿勢である。これは光を様々なアプローチによって作品に取り込もうとする自身の姿勢と重なる。さらに、この精神こそ、新しい物事に向き合うのに必要な精神である。それをこの写真はその実験性から証明していると言える。

## 第7節 遮断された視覚と知覚

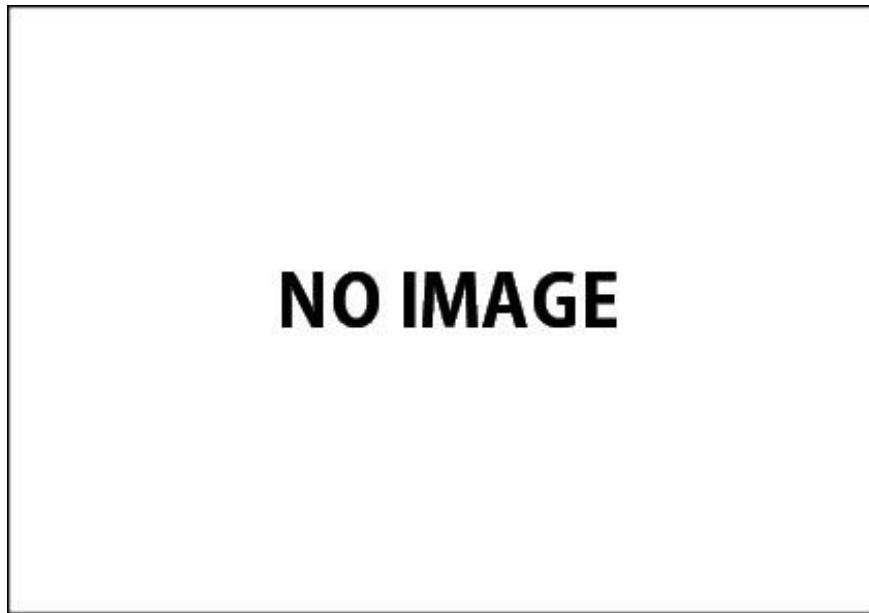


図 1-7-1 河口龍夫 《関係-闇の中の彩色ドローイング》

「河口龍夫展 言葉・時間・生命」<sup>23</sup>での作品《関係-闇の中の彩色ドローイング》(図 1-7-1)に《闇の中へ、眼をひらいて》という体験コーナーがあり、筆者も実際に参加した。それは暗闇に於いて視覚を奪われた状態で色鉛筆をもち、用紙にドローイングをするというものであった。まずは好きな色の色鉛筆を選ぶことから始まるが、暗闇なのでおみくじをひくような感覚で1本の色鉛筆を選ぶことになる。最初の一筆は用紙の端を気にしながらはみ出さないようにという感覚があり、四隅を探りながらのものとなった。しかし、書いていくうちに用紙の端は感覚から無くなっていき大胆になっていく。それは視覚を奪われると同時に触覚という肉体を奪われる感覚でもあった。画面上の現在進行形の色や線は認識できず、描き終わった後の意外性に驚かされた。それは頭の中で作り出していた画面との認識の違いによるものである。視覚が優先されている現代では、このような体験はあまりすることがない。

<sup>23</sup> 「河口龍夫展 言葉・時間・生命」 2009年10月14日-12月13日 東京国立近代美術館

さらに、視覚を遮断した状態でものを触る体験をした。

ギャラリーTOM<sup>24</sup>という視覚障害の人<sup>25</sup>が彫刻に触れて美術体験をできるギャラリーがある。「手で見るイメージ 2015」<sup>26</sup>では、9人の作家によるもので、45cm角の立方体が置かれており、その中に手を入れて触覚だけで中にあるかたち、触感、質感などを体験するものであった。箱の中に手を入れると、箱によって視界が遮断されているにも関わらず、つい目をつぶってしまう自分に驚いた。視覚をシャットアウトして触覚に集中するためなのだろう。触っているうちに、今までの経験で得たイメージと触覚を自然に結び付けながら、今触っているものが何なのかを考えていた。その中でも、円柱や面の移り変わりからは、普段のイメージとのズレを感じることはなかった。しかし、髪の毛のような細かい繊維が入っている箱があり、筆者には、とても気持ち悪く感じられ鳥肌がたった。テレビのバラエティー番組でよくやっている「箱の中身は何だろなゲーム」を見ている時は、リアクションが大袈裟ではないかと感じていたが、自分がまさか同じようなリアクションをとってしまうとは考えてもいなかった。また、違う箱に入っていた箱いっぱい小さな丸い粒からはとても気持ち良いサラサラとした感触を味わうことができた。

かたちが定まったものからは、頭の中で過去の蓄積によるイメージ、質感の照合が行われ（「これは木みたいだな」など）、かたちが流動的なものからは知覚、感情への訴えが強いように感じられた。

これらからは、彫刻の实在、かたちが人の知覚、感情、イメージを想起させる力があることを改めて考えるきっかけになった。

---

<sup>24</sup> <http://www.gallerytom.co.jp/>

<sup>25</sup> 視覚障害も幅広く、生まれた時からと、見えていた期間があり事故または病気により失明してしまう場合では世界の捉え方は違ってくる。

<sup>26</sup> 「手で見るイメージ 2015」 2015年6月20日（土）～7月20日（月） ギャラリーTOM

## 第8節 視覚のかたち

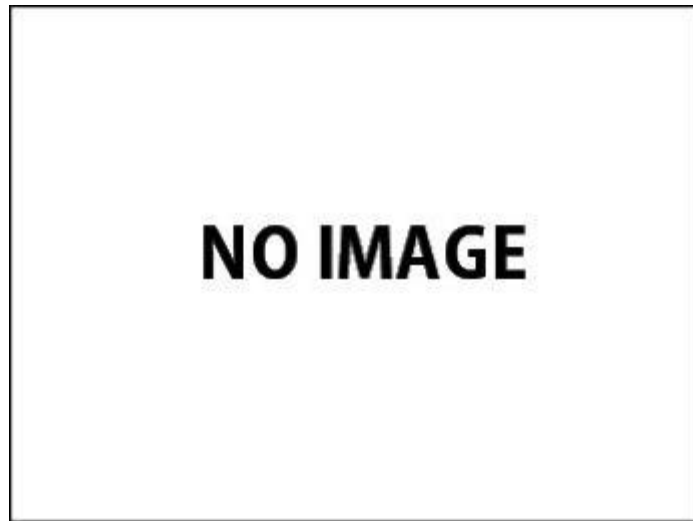


図 1-8-1 アンソニー・マッコール 《円錐を描く線》

「シンプルなかたち展」<sup>27</sup>のアンソニー・マッコールの作品《円錐を描く線》(図 1-8-1)は、煙をだす機械を使い、そこから出た煙にプロジェクターによって円を投影することで円錐を描き出す作品である。プロジェクターからは最初に点が投影され、それが弧を描くことで次第に円へと変わっていく。そして、プロジェクターと壁との間にある煙や塵、空気に線が引かれ円錐となる。本作品は 1973 年に制作されたもので、アンソニー・マッコールが映画業界出身であることが窺える作品である。筆者も映画が好きで映画館によく足を運ぶが、映写室から投影される光に埃や空気中の物質が映し出されている状況をよく目にする。

本作品は宇宙空間ではなく、大気がある地球という条件をふまえた作品である。光は、物質にあたり反射した光が目に入り、かたちとして知覚される。煙は肌に触れればその存在をかすかに知覚することができるが、そこには抵抗感はなく「視覚のかたち」として認識される。それは、かすかな煙や大気という物質を用いたものであり、光が投影されることにより不可視な存在としての大気が現出される。しかし、それは触覚による抵抗感を持たず、また、在ることによる圧を知覚できないため、身体との緊張感が生まれない。筆者はこれを彫刻とは考えないが、「視覚のかたち」として捉えることができる。

この「視覚のかたち」は近年、光に関わる分野において増えてきていると感じる。それまでは絵画において使われていたものである。絵画の立体感をだす描写や空間を作り出す色や線の効果がそれである。

<sup>27</sup> 「シンプルなかたち展」 森美術館 2015 年 4 月 25 日 (土) -7 月 5 日 (日)

これとよく似た近年の光の現象は、映画の 3D 上映と立体投影<sup>28</sup>である。

映画『アバター』<sup>29</sup>から始まった劇場における 3D 上映は今までの映画体験とは少し違うものであった。それは期待していたほど手前に飛び出すものではなかったが、画面奥への奥行を強く感じるものであった。

また、『LOVE 展：アートにみる愛のかたち-シャガールから草間彌生、初音ミクまで』<sup>30</sup>に出品された初音ミクは小さな八面体の中で立体ホログラムのかたちで展示されていた。それは『スター・ウォーズ』のホログラムや『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART2』のジョーズ 19 の看板に見ることができる夢のような技術である。

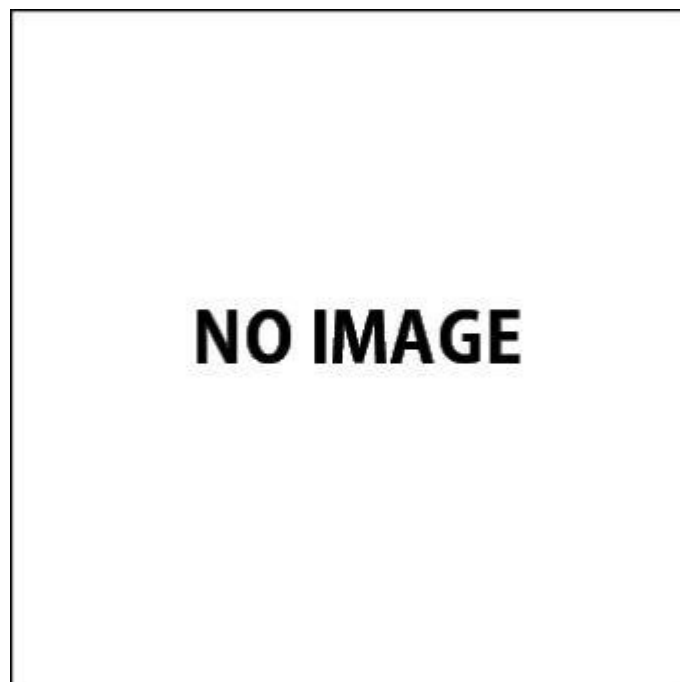


図 1-8-2 「hide crystal project presents RADIOSITY」での 3DCG ホログラム

このホログラムを扱った世界最高峰の 3DCG ライブホログラフィックエンターテインメント常設劇場「DMM VR THEATER」<sup>31</sup>で、「hide crystal project presents RADIOSITY」<sup>32</sup>を鑑賞した（図 1-8-2）。

<sup>28</sup> 「物質がなく、空中に投影された 3D 映像で、立体視メガネのように特殊な装置を使うことなく、誰でも、どの方向からでも見る事ができるものです。」 NATHAN SHEDROFF, CHRISTOPHER NOESSEL 著 安藤幸央監訳 『SF 映画で学ぶインタフェースデザイン アイデアと想像力を鍛え上げるための 141 のレッスン』 丸善出版株式会社 2014 年 p. 87 より

<sup>29</sup> 2009 年公開 監督ジェームズ・キャメロン 初めて映画に 3D を導入した

<sup>30</sup> 『LOVE 展：アートにみる愛のかたち-シャガールから草間彌生、初音ミクまで』 2013 年 4 月 26 日（金）～9 月 1 日（日） 森美術館 53 階

<sup>31</sup> [http://www.dmm.com/hide\\_radiosity/index.html](http://www.dmm.com/hide_radiosity/index.html) より

<sup>32</sup> 2015 年 9 月 11 日グランドオープン「DMM VR THEATER」にて

このライブではステージ上に人は存在しない。最初から最後まで3DCG ホログラムだけで行われるライブである。この劇場空間では、ステージ上のホログラムと見る側の実体である観客が共存する。それは不思議な空間である。観客は実体がない映像にむかって歓声をあげる。しかし、それが虚像であることを理解しているため、レスポンスがないホログラムに冷める瞬間がある。

このライブで実際、映し出されるホログラムは映像であることがわかってはいるが、何度か実際に人が立っている存在感を感じた。このライブではステージ上に生身の人が立っていないこともホログラムの実在感を強くしている。ホログラムの横に人が立っていれば明らかに虚像であることが分かる。実際の人の実在感、光だけによるものではだすことができない。

また、ホログラムは全てが作られたものであり、偶然性や他の要素が入り込まない。彫刻は実空間に存在することにより、そこに外界、環境から影響が与えられる。

筆者は、彫刻は実在するもの（実体である）と考えている。そうした場合に、光の現象として近年見られる「視覚のかたち」は、筆者が考える彫刻とは違うものである。「視覚のかたち」は実在しないので彫刻ではない（例外として、序章で前提としたように、「視覚のかたち」は触覚で実在が確認できた時、「かたち」となるため、実在が不確か故に、視覚のかたちである場合もある<sup>33</sup>）。しかし、脳内において立体感を感じるため、限りなく近いものである。近年の技術により、それはより実在感を帯びている。「視覚のかたち」は実在しないことによる効果と実在しているように感じる効果により、曖昧かつ魅了的なものとなる。筆者は「視覚のかたち」を彫刻の一部として取り入れることにより、その効果を作品に内在させることを試みる。

これからの科学の進歩により、物体として実在しない状態で、「視覚のかたち」が触覚としての認識まで高まった時、新たな彫刻の世界は開かれるのかもしれない。そこには、「ないけどある」というパラドックスが生まれ、個人の脳内での認識やその他大勢との共通の認識の問題など様々な哲学としての問題も孕んでいる。

---

<sup>33</sup> 月は実在する。しかし、今までに月に降り立った人はごく少数である。今現在、私たち一般人は視覚でしかその存在を認識することができない。その点において、月は「視覚のかたち」の要素を含んでいる。

## 第9節 本章の小括：光の依代としての彫刻

本章ではここまで、制作の中で実感する自身の身体と光、影と存在、かたちと現代、投影とかたち、本体と現象、光による変容、遮断された視覚と知覚、視覚のかたちと題し、光の依代としての彫刻について考察してきた。

光の依代となるためには、彫刻が「在ること」が前提となる。本節では、上記の内容を踏まえたうえで、「在ること」について記述する。

筆者は、彫刻は実在するもの（実体である）と考えている。彫刻と光の関係は、プリズムとスペクトルの関係同様、身体と魂のようである。これは私たちにも見ることができる。私たちは死と共に光を失い、自我を失う。そして、物質としての肉体が残される。

人の亡骸は火葬されることにより現世でのかたちをなくす。そして、現世に残された人々は、物質的、精神的に喪失感を抱くこととなる。特に、母親が亡くなってからの数ヶ月は、人1人が物質的に空間から存在しなくなることが、満たされていた空間へ及ぼす影響を実感した。身近な人が亡くなったことがある人は体感したことがある感覚だろう。物質として「在ること、いること」、これが重要なのである。これは物質を用いて制作される彫刻を、他の媒体と比べて強い存在にしている理由の1つであるといえる。また、人は物質的に満たされることで満足感を得るものでもある。しかし、このことにより、彫刻が展開しづらくなっていることも事実である。彫刻の「在ること」で付加される魅力とそれによる歯痒さは表裏一体になっている。

このことに関して、アニッシュ・カプーアはインタビューで、「石を使う理由は、顔料によく似ていること、ごく普通の材料であること、大地の要素である、ということにあります。……石で作品を作るのにはまた別の難しさがあります——とても重いのです。このことは実はとても重要だと思います。この消費社会に生きる私たちにとって、アートのオブジェと関わることは、できる限りの緊張を強いられることなのです。できるだけ難しいものを、ということからくる緊張——私にとってこのことは、作品を作る上で非常に重要です。」<sup>34</sup>と答えている。筆者もこの発言に共感を覚える。故に、筆者は彫刻と向き合って制作しているのである。

そして、「在ること」により、そこには知覚による働きがうまれる。この自分とは異なる物質との出会いにより、ものとの関係、距離、空間がうまれ、私たちは物質性、反発、抵抗、存在などを体感することとなる。

---

<sup>34</sup> 編集・発行人＝平林泰佑 『アトリエ 1月号・通巻755号』 アトリエ出版社 1990年 「精神/官能の器 アニッシュ・カプーア」 p.19より



図 1-9-1 《母親首像》 2008 年 石膏

さらに、故人を思い出す時、故人の印象は時間が経っても変わらないが、年を経るごとに記憶していた故人のかたちは曖昧になり、簡略化され、変容していく。筆者は母親の生前に本人の希望で首像を制作した(図 1-9-1)。そこには筆者が捉えた生前のかたちがそのまま残っている。稀に、普段部屋の奥にしまわれているこの首像を見るとき、自身の頭の中での母親のかたちのイメージと首像にズレが生じていることがわかる。そして、そのイメージは母親の首像を見ることで、また修正される。

かたちは時代、信仰、人種、思想、イメージによって、そこに意味が与えられる。これにより、かたちは意味をもつ存在であり、拠り所となる。それは思考・精神からくるものであり、同じかたちでも時代、信仰、人種、思想、イメージによってその存在の意味、理由は変化をする。戦争において過去の遺産である遺跡が壊されたり、宗教において偶像崇拜が禁止されたりすることには、価値の転覆など様々な理由を見ることができるが、一部にかたちが人々に与える影響が窺える。そこには「かたちが在ること」で生まれる憎悪、脅威、恐怖、影響を見ることができる。それはかたちがもつ力を認識している証拠でもある。



## 第2章 異世界への入り口としての光

## 第1節 光への意識の芽生え

母親が他界してからの筆者は、自分の生きている世界とはどのようなもので、それをどのように認識しているのかを意識することとなった。しかし、頭の中で考えても結論が出るものでもなく、身体を動かすことにより作りだされる彫刻がそのよりどころとなり、彫刻を通して思考することとなった。そのため、彫刻の基本となる自身でものを加工し作ることが支えになっていった。その中でわかりやすい認識として、自分の触れている物体は実感があり、現実として捉える事が出来た。

それから数年が経ち、筆者は大学院に入学し、作品に周りの環境や自然との関わりをもっと密接に取り組むことができないかと試行錯誤をしていた。

2011年のある日、それは谷中霊園の桜並木が新緑に包まれ、風が心地良く吹く夏のよく晴れた日だった。学校への登校時に谷中霊園で木漏れ日を見た。谷中霊園は桜の木が通り沿いに生えており、地面にキラキラと木漏れ日が揺れていた。筆者はこの時、かたちがない木漏れ日にとっても心を動かされた。頭上を見上げると幾重にも重なった木々の葉から光がさし、葉は風で揺れていた。そこが墓地であることも、より一層非日常な感じを漂わせていたのだろう。

その時、何とも言えない、物質ではあらわすことができない心に沁み込んでくる感覚を覚えた。それは筆者の空虚な心を満たし、浄化した。そこに、物質だけでは表現できない精神性、物質とは異なる浸透性を感じたのである。彫刻の根幹である物質とかたちは、身体との関係が密である。そこには実体としての大きさ、重さが存在することで、自身の身体と彫刻の間の空間に圧が出現する。非物質である光は私たちの身体を包むと同時に深く精神へと浸透する。今でも木漏れ日の中に立ち、空を見上げた時の感覚を思い出すことができる。

また、木漏れ日は光源（太陽）・物体（葉）・光による現象（木漏れ日）からなり、光源と現象の間に物質・物体が存在していることがわかる。ここに、筆者は、彫刻が現象を伴って存在させることができる可能性をみた。さらに、そこには風や天候により、動きや変化がうまれる<sup>35</sup>。

この体験により、視覚的な光の現象に強く惹かれ、少しでも作品に取り込もうとするようになっていった。それは彫刻と光による現象と視覚をもつ人という3つの関係で成り立つものであり、世界と自分という存在を繋ぐ役割として、筆者には必要であった。

---

<sup>35</sup> 「木漏れ日が円いのは、木の葉の隙間がピンホールの役割を果たし、ピンホールカメラの原理で小さな太陽が地面に投影されるから。太陽が円いから、木漏れ日も円い。だから日食のときは、欠けた木漏れ日が見られる。」 中野純 『月で遊ぶ』 株式会社アスペクト 2004年 p.37より

## 第2節 光の特徴

光は光源と光源を受ける対象にわけることができる。

光源としての太陽、火、電気は崇拝する対象であり、生命の源である。そして、光源を受けることにより生ずる現象としての映り込み、反射、透過、屈折などはイメージや思いをめぐらすことができる対象である。

ひまわり 8 号の技術的進歩（カラー化され解像度が上がり衛星写真の枚数が増えたこと）により、宇宙から見ると地球の約 70% に当たる海面が地球の自転に伴い太陽光を反射し、輝いていることが分かる。これによって、月がそうであるように地球が光源を受ける 1 つの物体であることが分かる。

また、古事記には「イザナギが、左の眼を洗った時に生まれた神の名は、天照大御神（アマテラスオホミカミ）。次に右の眼を洗った時に生まれた神の名は、月読命（ツクヨミノミコト）。」<sup>36</sup>という一文を見ることができ、そこには光と視覚の関係、光源があり、それを受ける存在が生まれること、それらが対であることなどを読み取ることができる（図 2-2-1）。



図 2-2-1 光と視覚

私たちは初日の出や初夏のホタル、秋の紅葉、月見など、光や色を見る体験を希求してやまない。上記の自然との関わりとは別に、文化面でも光との関わりを見ることができ、映画はストーリーだけを見るならば自宅で見ても変わらないが、画面の大きさ、迫力などを求めると映画館で見る必要性が生まれる。また、ライブ会場でも光の演出は欠かすことのできないものである。そこからは物質ではあらわすことができない精神への働きを見ることができる。光は刺激であり、精神に興奮や高揚、カタルシス、安心感、安らぎを感じさせる。

また、これらの光の現象には変化をするという特徴がある。または、変化をしているように見える。そこからは時間の概念が生まれる。変化という特徴は 1 点の時間ではなく、連続、またはある期間を隔てた 2 点以上の時間を必要とする。それは立体である彫刻を見るときにも関わってくることであり、時間と彫刻は切り離すことはできない。そ

<sup>36</sup> 福永武彦訳 『現代語訳 古事記』 河出文庫 2003 年 p. 53 より

それは彫刻が立体であるからだ。立体を認識するためには多角的な視点が必要になるため、移動する必要が生ずる。さらに、それは見る位置や見る媒体、時間によっても変化する。太陽は東から昇り西に沈むことにより、午前と午後では光の射す方向が変わる。それだけではなく、昼と夜の間にも多彩な色の変化を見ることができる。光は周りの空間や物質との関係性の中に存在する。

また、光は体感することと大きな関係性をもつ。現在、インターネットや出版物の普及により、実際に見ることなく作品や建築やものを見たような感覚になってしまうことはよくあることである。ほとんどの美術作品は印刷物やメディアで見るとは本物を見なければその作品を本当に見たとはいえない。それには大きく視覚と身体が関わっている。その中でも、現象を扱う作品はその場にいなければ感じることはできないものである。現象は感じることによって自身の体験になる。そこには大きく人の知覚が関わっている。それは人が光や色を視覚だけでなく、肌（皮膚）でも感じているからである。光には眼に見える可視光線、眼に見えない紫外線、赤外線がある。紫外線と赤外線は見ることはできないが全く影響がないわけではない。紫外線を受ければ日焼けをするし、遠赤外線は熱を与える効果がある。また、皮膚にはロドプシンやオプシンが存在していることがわかっている<sup>37</sup>。これは直接、視覚と関係しているわけではないが、光を感知しているという意味では影響があると思われる。この無意識な受容器官は他人や画面上のデータでは体感できない生きた体験の必要性を訴える。また、人は対象となるものを見る時、自身の身体スケールが1つの目安となる。故に、自身の身体がない場での体験は、実際の体験とはいえないのである。

さらに、同じものを見たとしても、見る視点によりものの捉え方は変化をする。筆者の身長は159cmである。1986年度生まれの男子平均身長より低い。これは彫刻家にとって、とても大きな影響がある。人の目は2つあり、その間隔は筆者の場合大体6.5cmくらいである。この6.5cmの間隔により物の見え方が立体的に見える。それは2つの視点の2点間の距離に由来している。これは縦のベクトルである身長によってももの見え方が違うことのわかりやすい例である。まして、身長は高い人と低い人では30cm以上違うこともある。

上記により、人は自分の身長でみている視点が世界となる。身長の低い人と高い人では見えている世界に微妙な差異が生ずる。

筆者のこれまでの経験でも高い台の上の作品が友人には見え、自分には見えないという経験がある。このとき、作品そのものが違うものに認識されている可能性がある。

---

<sup>37</sup> 傅田光洋 『皮膚感覚と人間のこころ』 新潮選書 2013年 p.98より



図 2-2-2 iPhone6 のカメラ機能で撮影

また、実際の色が画像または写真に反映されるとは限らない<sup>38</sup>。2014年7月11日18時51分、筆者は尾久駅にて虹を観察することができた。それはとてもきれいで副虹も出現していた。主虹も副虹も視覚ではいわゆる虹の7色を認識することができたが、筆者の iPhone6 のカメラ機能での撮影では、赤とクリーム色の2色に写ってしまった(図 2-2-2)。これは私たちが見ている世界や視覚の不確かさが分かりやすく出たものである。そして、あの時の感動はとても写真では残すことができないものであった。

私たちは虹を見るときに綺麗だなと感動することができる。それはある条件が重なった時しか見ることができない儚さにあるかもしれないし、私たちが見ている世界の隠れて見えない事実（それは自然光が様々な波長の光線でできており、普段白色光としてみえることにより、虹のようなスペクトルの集まりが私たちの世界を照らしているとはわからないこと）を垣間見ることができからかもしれない。その垣間見える事実は、異世界とつながっているような感覚を起こさせる。現代では虹の観測できる条件や発生する科学的事実をほとんどの人は知っている。しかし、それでも虹に惹かれてしまうという事実がある。そこには、物質として存在しない、触れることができないことが関係していると感じる。それは彫刻では再現することができない感覚である。物質として実在しないことにより、私たちは抵抗感なく光を受け入れることができる。そして、それにより精神への浸透が可能になる。

---

<sup>38</sup> 「ネオンサインのような発光する物体の色（光源色）と、絵画の表面のような発光しない物体の色（物体色）のどちらを見ているかによっても、見える色は変わる。」 『Newton 2015年3月号』 株式会社ニュートン プレス 2015年 p.88より

### 第3節 光の現象によって立ち現れる異世界

私たちは長い歴史の中で、光または闇に見せられてきた。それらは様々なイメージを想起させ、感情にも影響を与えてきた。これらを生じさせる知覚の入口、それは視覚である。私たちの視覚を通して、脳は現実を矯正、修正し、認識する。そこには現実世界とは異なる世界が広がっており、人はそれに魅了され、快楽を享受され、その快楽により見ることを強いられる。

この異世界は特別な環境ではなく日常に見ることができる。

私たちの日常には屈折（レンズなど）、分散（虹など）、反射（鏡、ダイヤモンドなど）、干渉（シャボン玉、CD など）、散乱（青空、夕焼けなど）などの光の現象を見ることができる<sup>39</sup>。

夜間、車のライトと対向車のライトとの間にいる人物が消えて見えるグレア現象なども視覚的な不確かさ、曖昧さをはらんでいる。これは視覚では物体が消えたように見える。物体が消失したように見えるということは、あるはずの実体を視覚的に認識できず存在が無として知覚される状態である。それは車がすれ違う一瞬ではあるが、その一瞬に物体が異世界に移動したような不思議な感覚が起こるのである。これは前述したプロジェクションマッピングで述べた実体の不在へのアプローチとつながる部分である。

光の現象による物質性・物体性の減少・消失は、減少・消失してみえる分の物質が異世界へ転送されているような感覚を起こさせる。

筆者は夜に電車に乗るとき、その窓に映る自身や周りの人々をみる。もちろん地下鉄は常に夜と同じ状態であるが、そこには昼には見ることができない世界が広がっている。窓の映り込みは、まるで写真の二重露光のようである。電車内の自分と外の景色が重なり合う。それは視覚が生み出す現象である。写真は露光時間が長くなり光の総和が大きくなれば写り込みは無くなっていく。電車のガラスの映り込みは背景となる外側が明るくなると映り込みが見えなくなっていく。この現象により、そこに映り込みによる異世界が出現する。

この光と闇が作り出す鏡は普通の鏡とは異なる魅力を持っている。ここで興味深いことは、物体がもともと持っている色により、映り込みが起こっているわけではないことである。電車のそれはガラスと外に広がる暗い闇の色と厚み、車内のライトの関係性の中で生まれるものである。空間と物質、光そして見る側の位置関係がつくる現象である。また、黒は光が吸収されることで知覚される。そこに光の存在をあらわにする艶がのることで光の存在が露わになることが興味深い。

---

<sup>39</sup> 『Newton 2007年7月号』 株式会社ニュートン プレス 2007年 p.15より



図 2-3-1 夜、川面に映り込むビルの照明

夜の河川でも同じような現象を見ることができる。昼間は、底または川の厚みを見ることができるが、夜はその表層に映り込む夜景に目がいき、川の厚みを認識することはできない。そこには底知れない漆黒が広がっており、風によって表面にできる揺らぎによる映り込みの変化は、その存在の儚さ、不確かさを強調し、異世界へとつながっているような感覚を増幅させていた（図 2-3-1）。

## 第1項 陰翳にみる異世界

筆者がちょうど光と対になる存在としての闇に興味を持ち、『「闇学」入門』<sup>40</sup>を読んでいた時、実家で停電が起きた（図 2-3-1-1）。



図 2-3-1-1 停電時に蝋燭の明かりで過ごした様子

家の中の家電がすべてとまったため、明かりは全くなく、目の前には日常とは異なる世界が現出していた。小さな電球すらついていない室内は暗く、月の明かりがさす外は別世界のように明るく見えた。現代は光で溢れている。夜でも街灯やネオンがひかり、宇宙からは夜、都市の照明で日本列島の形がはっきりとわかるという。また、LED の発達により、省エネルギーで光を隅々まで行き渡らせることができる時代が来て、光は都市に溢れ、益々闇は無くなっている。

停電が起きたことにより、筆者は谷崎潤一郎<sup>41</sup>の『陰翳礼讃』<sup>42</sup>を思い出した。これが書かれたのは今から約 80 年前の 1933 年である。

『陰翳礼讃』のなかで、谷崎は陰翳に魅せられただけではなく、陰翳が引き起こす魅惑的な現象、視覚の曖昧さ、不確かさによる異世界に惹かれていたのではないかと推察する。

谷崎は『陰翳礼讃』の中で、陰翳がもたらす情緒や情趣、艶やかさに惹かれていると記述している。また、文中には「夢」・「幽鬼じみた美しさ」・「幻影の世界」・「魘魅」等の言葉をみることができる。これらは陰翳によってもたらされるものだとの記載もある。そして、「現代の人は久しく電灯の明かりに馴れて、こういう闇のあったことを忘れてい

40 中野純 『「闇学」入門』 集英社新書 2014 年

41 谷崎潤一郎 (1886-1965) 近代日本文学を代表する小説家

42 谷崎潤一郎 『陰翳礼讃』 角川ソフィア文庫 2014 年



るのである。分けても屋内の『眼に見える闇』は、何かチラチラとかげろうものがあるような気がして、幻覚を起しやすいため、ある場合には屋外の闇よりも凄味がある。」<sup>43</sup>と文中にある。筆者はこれらを「ここではないどこか（異世界）」にいる感覚、又はそれを想起させる効果が視覚の曖昧さ、不確かさにあると解釈する。

上記の文章からは、「錐体は月夜以上の明るさに相当する環境でしか機能せず（しきい値があり）、暗いと感度が落ちるので、色が見えにくい。」<sup>44</sup>という視覚がもつ調節効果を想起させ、このことにより日常とは別の世界にいる感覚を体験するのではないかと推察する。

谷崎は陰翳<sup>いんえい</sup>がもたらす視覚効果により、異世界をそこに見たのである。

ここでわかることは、光だけではなく陰翳、闇もまた光の現象であり、異世界の入口・扉となりうるということである。

谷崎が本書を書いた1933年でも、本文に書かれているように陰翳<sup>いんえい</sup>は求めなければ得ることができない状態にあり、それは日常とは違う世界だったのである。谷崎もまた異世界に魅せられた一人であると言える。

---

<sup>43</sup> 谷崎潤一郎 『陰翳礼讃』 角川ソフィア文庫 2014年 p.47より

<sup>44</sup> 『Newton 2015年3月号』 株式会社ニュートン プレス 2015年 p.70、71より

「網膜には2つの型の視細胞がある。桿状体と錐状体である。錐状体は色を感知するが、光がないと働かない。桿状体は薄暗い光の中でも働くが、色は検知できない。これが夜間に色を見ることがむずかしい理由である。」 リンダ・カラブレシ著、桜井靖久監修、出田興生訳 『insiders ビジュアル博物館 Human Body ヒトのからだ』 昭文社 2008年 p.51より

## 第2項 イメージと物質、光と超越的存在

映画『2001年宇宙の旅』と小説『2001年宇宙の旅』<sup>45</sup>は並行して制作されたものである<sup>46</sup>。映画と小説では物語の一部や出てくるものに視覚的な映像としての差異がある。これはイメージを言葉で表現する小説と実際に物質を用いたものに撮影する映画の違いからくるものである。当時、CG技術はなくカメラの技術による特殊撮影とアニメーションに頼るしかなかった<sup>47</sup>。この差異は現代のCG技術の発達とともに少なくなっている。最近映画でよく聞くキャッチフレーズは「今まで再現不可能と言われていた世界観をついに映画化」という文句である。彫刻を制作する筆者にとって、物質との関わりと視覚、実現化との関係が見え隠れする『2001年宇宙の旅』は興味深い対象である。

小説版では300万年前に地球に現れた直立石は透き通った物質で幾何学模様や線条模様に変化してみえるものと記述されている<sup>48</sup>。これは映画版では黒い、光を反射しない物体として表現されていた。『〈映画の見方〉がわかる本』には月面の直立石について、「撮影開始当初、『前哨』と同様に、モノリスはピラミッドになるはずだった。……ところが実際にセットに置いてみると、どうも見栄えが悪い。そこでキューブリックは透明なキューブ（立方体）に変更した。各面にそれぞれ別の映像を投射する予定で実際に当時最大のアクリル製キューブが作られたが、透明度が足りず、結局、黒い石板に落ち着いたのである。」<sup>49</sup>との記載がある。

ここにはイメージが物質へと置き換えられる時に生じる、現実的な物質の問題、イメージとのズレなどの衝突を見ることができる。これはしばしば彫刻においても生じるこ

45 アーサー・C・クラーク 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年

46 「最後には小説と脚本は同時進行となり、フィードバックは相互におこなわれた。そのためいくつかの個所では、ラッシュフィルムを見て書きなおすようなこともしている。」 アーサー・C・クラーク 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年 p.11より

47 「スタンリーが木星とのランデブーを取ったのに対し、小説では宇宙船ディスカバリー号は木星の重力場を使って加速し、土星をめざしたことだ。……土星から木星へ—この変更はなぜか？ ストーリーがすっきりするのがひとつだが、もっと大きい理由は、特撮部がスタンリーの眼鏡にかなう土星をつくれなかったことにある。」 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年 p.14より

48 「〈月を見るもの〉はいままで見たこともない岩と対面した。……外形は角ばった縦長の厚板というところ。高さは彼の背丈の三倍もあるが、幅は伸ばした両手の先におさまるほどで、なにか完全に透きとおった物質でできていた。じっさい、朝日がふちに照り映えてでもいなければ、見分けるのは容易ではなかった。……透明な岩はかがやきはじめた。はじめは不透明になり、青白いミルクのような冷光にみたまされた。その表面や内部では、かたちの定かでないまぼろしがじらすように動いている。まぼろしは光と影の縞となってかたまり、つぎにはスポークだけの車輪がいくつもからみあったような模様をつくると、ゆっくりと回りだした。……やがて回転する光輪は重なりはじめた。スポークは融けあって光りかがやく縞となり、軸を中心に回りながらゆっくりとかなたに遠のいた。縞は二つに分かれ、現われた二組の縞は左右に揺れながら、交差する角度をゆっくりと変えていった。光をはなつ格子が組み合わさっては離れ、不思議なかない幾何学模様をえがいてはこわしてゆく。……線条はつぎつぎといっそう細い線に分かれ、ついには灰色のくもりのなかに融けこんでゆく。……格子や踊りたわむれる模様はもはやない。いくつにも重なった同心円が見え、中心には黒い小さな円盤がある。……巨大な平たい直立石はいままで濃淡も模様もない光をはなっているだけで、闇のなかに焼きこまれた光のブロックと見えた。」 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年 p.39、42-45より

49 町山智浩 『〈映画の見方〉がわかる本』 洋泉社 2002年 p.25より

とである。制作において、自分のイメージが最終的な完成と同じになることは稀である。想像の中ではどんなことも可能である。また、それを現実のものにするには細部まで考えなければならず、想像の世界に現実が浸食していく。この過程でイメージは変容を迫られる。

さらに現実の問題として、ものとして出力する際に、物質である限り多少の差異が生ずる。そのために、同じものを作る製品においても検品という工程がある。それは気温や湿気など、この地球が常に変化をしているからでもある。

しかし、こうしたことを打破するために試行錯誤することで知覚への働きが生まれ、彫刻は身体との親和性を獲得する。

さらに、『2001年宇宙の旅』には光との関わりを見ることができる。それは高次の存在である地球外生命の表現としての光との関わりであり（映画）、他の動物と一緒にであったヒトザルがヒトとしての存在の発芽を月を見ること、直立石の光によってモノを使うことを覚え、獲得したという物語上の事実である（小説）。そこで表現されていることは異世界であり、見ることと進化の関係性である。

小説冒頭の主人公ヒトザルの名前は〈月を見るもの〉である。月は太陽からの光を反射して輝く地球の衛星であり、光の現象である。文中には「地上に足跡を印したあまたの生物のなかで、月を見る習慣を持ったのはヒトザルが最初だった。」<sup>50</sup>との記載を見ることができる。筆者には、他生物との差異が月を見ることで、それは太陽ではなく反射という光の現象であったこと、そこに何かしらの感情を抱いたという小説上の事実が興味深く感じられた。

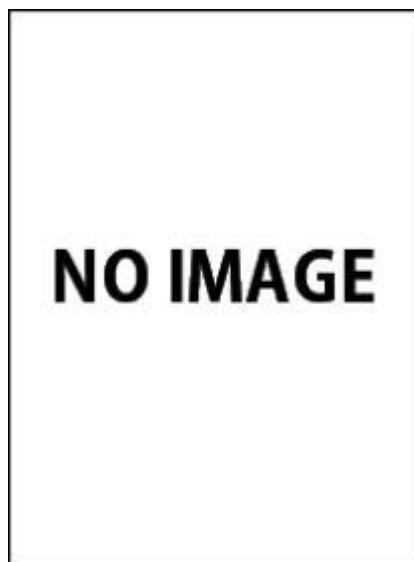


図 2-3-2-1 光の都市

50 アーサー・C・クラーク 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年 p.37より

また、キューブリックは高次の存在である異星人を、肉体をなくし精神・魂の存在として光を用いて表現することを試みている。

『〈映画の見方〉がわかる本』では、「スターゲイトの星のシャワーはコリドー（回廊）と呼ばれるが、これはSFXマンのダグラス・トランブルが、スリット・スキャンと呼ばれる装置で光学的に作り出した。トランブルは同じ装置で異星人たちの『光の都市』も映像化したが、完成品からは削除された。」<sup>51</sup>（図 2-3-2-1）と記述されている。

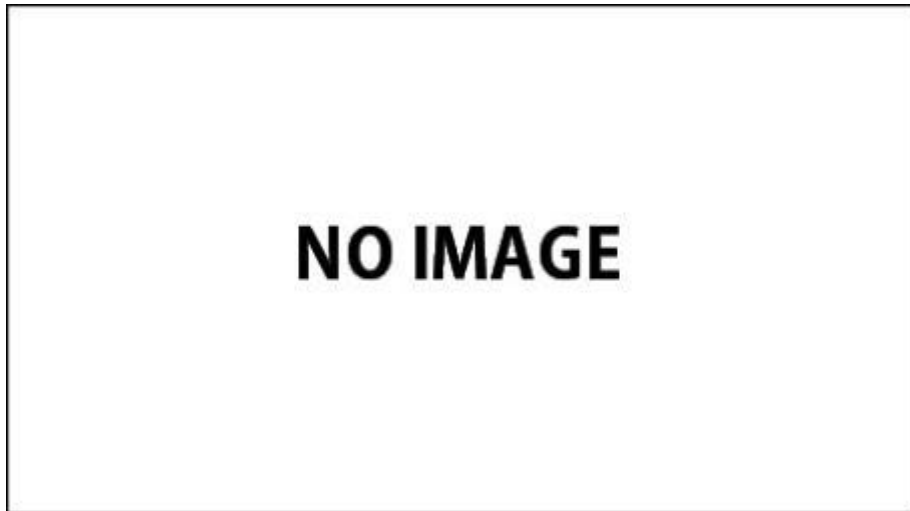


図 2-3-2-2 地球外生物

さらに、『メイキング・オブ・2001年宇宙の旅』には、「SFXマンのダグラス・トランブルにスリット・スキャンで光学的にエイリアンの映像を作らせてみた。」「『2001年』にはないシーンだが、立体的で彫刻のような地球外生物をスリット・スキャン機で作らせた。最初の脚本ではジャコモッティ（訳注：スイスの彫刻家・画家）の彫刻に似た地球外生物になる予定だった。」<sup>52</sup>（図 2-3-2-2）との記載を見ることが出来る。

高次の存在である地球外生命は今までに見たことがある表現では意味がなく、その点において物質や実在するかたちでは創造することは困難であり、光学による視覚効果を用いることにより、誰も見たことがない映像を創造することを試みたと推察できる。それは当時としては誰も見たことがない体験になるはずであった。光によって異世界を表現しようとした例ともいえる。私たちは見たことがないものに強く惹かれるものである。

51 町山智浩 『〈映画の見方〉がわかる本』 洋泉社 2002年 p.28より

52 ジェローム・アジェル編 富永和子訳 『メイキング・オブ・2001年宇宙の旅』 ソニー・マガジ  
ンズ 1998年 p.129より

### 第3項 レイヤーの認識 認識と体感

映画にはその作品の内容を反映・象徴させるために美術作品が直接的・間接的に使われることがある。その作品がもつ意味合いを映画の中の物語との関係性と結び付け、より重層性を増す作用をもっている。またそのシーンのテーマを間接的に伝える記号としても用いられている。

ここで、筆者はアニッシュ・カプーア<sup>53</sup>の《クラウド・ゲート》<sup>54</sup>が作中に使われている映画をあげ、その扱われ方・意味合いについて考察する。

《クラウド・ゲート》をここで扱う理由は、実際にシカゴに彫刻として存在していることで筆者が体験できることと、それが映画の中でメタファーとして使われていることで、映り込みをどのように捉えているか(捉えられるか)を読み取ることができること、をあげることができる。

《クラウド・ゲート》は豆状のかたちをしており、通称《ザ・ビーン》と言われている。その表面はステンレスで出来ており、鏡面をしている。そこに周りの景色が魚眼レンズで撮ったように映り込む作品である。

アニッシュ・カプーアはインタビューで、「私は、自分のことを、絵描きである彫刻家だと思っています。私の感性は、とても絵画的なものだと思うのです。なぜなら、絵画が伝統的な目的としていることは、平らな表面にとっても深い空間を見出すことでしょう？私はそれをしているのですから、それも、彫刻によって。彫刻ではなく、空間のなかの物体であること、それは、門戸に——空間にある、何か深いものへと通じる扉になるのです。」<sup>55</sup>と答えている。このインタビューは《クラウド・ゲート》ができる約15年前のものであるが、考え方に《クラウド・ゲート》に通ずるものを感じることができる。

本作品を作中に用いた映画が二つある。それは『ミッション：8ミニッツ』<sup>56</sup>と『トランスフォーマー/ロストエイジ』<sup>57</sup>である。

まずは、《クラウド・ゲート》が物語の中核を成す『ミッション：8ミニッツ』から考察する。以下、物語の構造説明のためネタバレを含む。

『ミッション：8ミニッツ』は多層構造をもつ『インセプション』の影響を受けた<sup>58</sup>SF映画である。

<sup>53</sup> Anish Kapoor (1954年-) インド、ボンベイで生まれ育ち、イギリスで美術を学ぶ。アーティスト。

<sup>54</sup> 《クラウド・ゲート》シカゴのミレニアム・パーク内にあるアニッシュ・カプーアによる野外彫刻。

<sup>55</sup> 編集・発行人=平林泰佑 『アトリエ 1月号・通巻755号』 アトリエ出版社 1990年 「精神/官能の器 アニッシュ・カプーア」 p.21より

<sup>56</sup> 『ミッション：8ミニッツ』2011年公開。監督ダンカン・ジョーンズ、主演ジェイク・ギレンホール。

<sup>57</sup> 『トランスフォーマー/ロストエイジ』2014年公開。監督マイケル・ベイ、主演マーク・ウォールバーグ。

<sup>58</sup> 「『インセプション』の複雑な設定を観客が受け入れたならば、僕のこの映画も成功すると確信したんだ。」 『映画秘宝 EX 映画の必修科目 03 異次元 SF映画 100』 洋泉社 2012年 p.242より

『ミッション：8ミニッツ』の舞台は、シカゴ行きの通勤列車である。しかし、物語冒頭、その通勤列車は大爆発を起こす。そこで、主人公であるスティーヴンス大尉（ジェイク・ギレンホール）はカプセルと言われる自分の意識の世界と、意識の転送先となる列車の中の人物の世界を交互に行き来することによって、爆発までの8分間を繰り返す、犯人を探すこととなる。

カプセルの中も、列車の中も意識の世界である。現実世界の肉体は、ヘリの墜落により負傷したため生命維持装置の中にあり、主人公はこの3つの世界で画面に存在しているのである。

この物語は多層構造になっており、現実世界、何個もの意識の中の世界、最後に新たな意識の中の並行世界へと移る話である。

《クラウド・ゲート》は最初の列車の爆発シーンの後、フラッシュバックのような形で初めて登場する。そのあとはカプセルと転送先である列車との間のシーンに歪んだかたちで挿入されてくる。

この映画では、この多層構造、並行世界を《クラウド・ゲート》の映り込みと歪みで表現しているのである（図2-3-3-1）。

加えて、音声解説によれば、多層構造になっているこの映画は、それぞれのシーンの質感を変えるために、フィルムと、REDというデジタルカメラを使い分けて撮影されている<sup>59</sup>。よく見なければわからないこの差異が、鑑賞者の意識の中で差異を認識させ、物語の構造をより分かりやすくしているのである。

さらに、《クラウド・ゲート》は物語と観客を結末に導く役割も果たしている<sup>60</sup>。

---

59 「ギレンホール『カプセルのシーンをデジタルの“レッド”で撮影したのは効果的だったと思う。』ジョーンズ『解像度が高いからレッドにしたんだ。』

ギレンホール『列車ではフィルムで撮影していた。……デジタルとフィルムでは画に違いがあるだろう……』

ジョーンズ『撮影をする時はどちらを使うかは大きな問題じゃない。違いが出るのは撮った後なんだ。最終的に撮ったものはすべてデジタル処理される。だから手を加える余地がある。でもフィルムには粒子の質感のようにデジタルでは得られないものがある。その違いは明確でフィルムで撮れるものはレッドでは代用できない。まったく雰囲気の違い2つの世界を行き来するだろう？それぞれの世界に個性を出したかったんだ。』 『ミッション：8ミニッツ』 94min.（本編） ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン 2012年 音声解説（監督ダンカン・ジョーンズ、脚本ベン・リプリー、ジェイク・ギレンホールによる解説）より

60 「ジョーンズ『シカゴを舞台に選んだのはクラウド・ゲートがあったからだ。舞台をニューヨークから変更することになった時、あのアートが使えると思ってね。鏡が映し出す歪んだ映像でシーンを見せていくためにあれが最適だった。ベン（・リプリー）はクラウド・ゲートを違う用途で使おうと考えてたね。シカゴのロケでチャンスが広がったと言える。』

リプリー『コルターは元の世界に戻る時毎回このアートを見ている。ラストまで明らかにならないが列

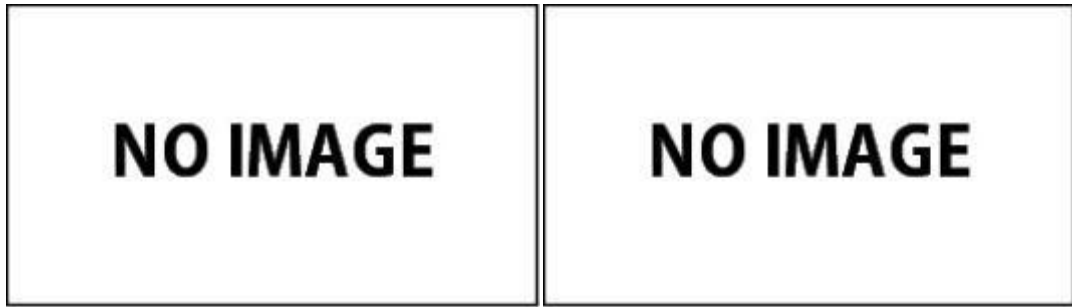


図 2-3-3-1 映画『ミッション：8 ミニッツ』



図 2-3-3-2 映画『トランスフォーマー/ロストエイジ』

一方、もう1つの《クラウド・ゲート》が登場する映画『トランスフォーマー/ロストエイジ』は、トランスフォーマーというロボット生命体が主役の SF 映画のシリーズ 4 作目である。『トランスフォーマー/ロストエイジ』では《クラウド・ゲート》が設置されているシカゴの上空を敵船が通過するシーンを、作品への映り込みを巧みに使い表現している（図 2-3-3-2）。これは場所がシカゴであることを表すと同時に、実際にある《クラウド・ゲート》に敵船を映り込ますことにより、虚構と現実を結びつけ、観客を劇中の物語に引き込み、実体験のような感覚にさせる効果がある。

両作品での《クラウド・ゲート》の使われ方は異なるが、両方とも SF 映画のジャンルに属するという共通点がある。SF は異世界（並行世界、神の世界、死の世界、記憶、意識、未来など）をテーマにすることが多い<sup>61</sup>。それは現実の歴史的背景や情勢、人類の希

---

車で見てきたことはすべて間違えてクラウド・ゲートを見るのが正しい結末だと暗示してる。』 『ミッション：8 ミニッツ』 発売元ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン 2011 年 音声解説（監督ダンカン・ジョーンズ、脚本ベン・リプリー、ジェイク・ギレンホールによる解説）より

61 「SF は 1 ダースほどの古典的テーマの上に腰をすえているといえよう。」 E・L・ファーマン&バリー・N・マルツバーグ編 ティプトリー・Jr.、エリソン他著 浅倉久志・他訳 『究極の SF -13 の解答-』 東京創元社 1980 年 扉より

「ファースト・コンタクト、宇宙探検、不死、イナー・スペース、ロボット・アンドロイド、不思議な子どもたち、未来のセックス、スペース・オペラ、もうひとつの宇宙、コントロールされない機械、ホロコーストの後、タイム・トラベル。」 E・L・ファーマン&バリー・N・マルツバーグ編 ティプトリー・Jr.、エリソン他著 浅倉久志・他訳 『究極の SF -13 の解答-』 東京創元社 1980 年 目次

望などを、今現在とは少し違う世界を舞台にすることで表現することが多いからである。また、SF映画における光は異世界を想起させる効果がある<sup>62</sup>。

加えて、『ミッション：8ミニッツ』の主人公役のジェイク・ギレンホールは過去に並行世界を扱った映画『ドニー・ダーコ』にも主演している。

その他の映画でも1999年に仮想現実と現実を扱った『マトリックス』<sup>63</sup>が公開され、中学1年生だった筆者は、それを見て現実世界の認識に興味を持っていった。

レイヤー構造の映画は2000年頃から常態化していくこととなり、現実と仮想現実、意識の深層、並行世界・多層構造が一般の観客に認識されていくこととなる。

『マトリックス』、『インセプション』、『ミッション：8ミニッツ』、『ドニー・ダーコ』、『FRINGE/フリンジ』<sup>64</sup>、『ミッション：8ミニッツ』の音声解説でもあげられている『恋はデジャ・ブ』などはその代表的なものである。

前述の映画の中での《クラウド・ゲート》とは異なる、実際にシカゴに存在している彫刻としての《クラウド・ゲート》について記述する。

シカゴ美術館があるミレニアム・パーク内に設置されている《クラウド・ゲート》は、遠くからは木々で目視することはできない。また、シカゴは摩天楼として有名であり、高層ビルに公園が隣接しているため、それは映画の中で見たイメージよりも小さく感じられた（図2-3-3-3）。

外界が映り込んだ表層は、映画の中や写真のようには見えない。その表層は野外に置かれていることによるキズ、汚れ、観光客が触ることのでつく指紋が至る所にあり、映り込みによる虚構の世界に入る前に実在性が感じられた。その奥に虚構の世界が広がっており、現実と虚像のレイヤーを意識することとなった（図2-3-3-4）。本作品はシンプルな凹凸で出来ている。中心部の凹んだ下部は、人が入ることができるくらいの高さしかない。しかし、この空間に大勢の観光客が集まっていた。外部の凸面の予想の範囲を超えない映り込みに対し、凹面である中心部は予想できない映り込みをするからである。観光客は様々に変化をする映り込みを楽しみながら写真撮影をしていた（図2-3-3-5）。

---

より

62 「なぜSF映画では発光を用いるのか？これはおそらく、自然世界において、発光は雷、太陽、火など『力』を想起させるイメージと結びつくためではないかと推測されます。さらに星や惑星、月（とくに黒い背景上における）など他の天体も同様に光を発し、古くから異世界のイメージと結びついてきました。」 NATHAN SHEDROFF, CHRISTOPHER NOESSEL 著 安藤幸央監訳 『SF映画で学ぶインタフェースデザイン アイデアと想像力を鍛え上げるための141のレッスン』丸善出版株式会社 2014年 p.48

より

63 『マトリックス』1999年公開。監督ラリー・ウォシャウスキー、アンディ・ウォシャウスキー、主演キアヌ・リーブス。

64 『FRINGE/フリンジ』アメリカのテレビドラマ。シーズン1-5で全100話。ジャンルSF





図 2-3-3-3 シカゴの摩天楼とアニッシュ・カプーア作《クラウド・ゲート》



図 2-3-3-4 触ることができることによる指紋やキズに覆われた表面



図 2-3-3-5 凹面に集まる観光客と予想できない映り込み

本作品のように現象を作品の主要な要素とする場合、そのスケールは巨大化せざるを得ない。小さな場合、その世界観に入っていくことが困難だからである。高松次郎の影シリーズや、オラファー・エリアソンの《丸い虹》のような投影を用いると、物体とそこから現れる現象との関係に世界観を増幅させることができる要素をみることができる。

## 第4項 艶と身体

『Newton 2015年3月号』によれば、「光沢や艶を見分ける視覚（脳）のしくみ自体、近年わかりはじめたばかりだ。物体と脳の両側面において、光沢や艶には、まだなぞが多いのである。」<sup>65</sup>とある。私たちが光沢や艶に魅せられる理由はまだ科学的に解き明かされていない。しかし、そこには私たちの身体との関係が見え隠れしている。

人体に関わるもので艶を持つものは、瞳、爪、髪、汗、涙、体液などがある。これらは異性へのアピールや、他者との関係、自己の感情と強く結び付いている。瞳はその黒さにより、私たちが見ているものが鏡のように映り込む。また、瞳という漢字にはその成り立ちに鏡との関係性を見ることができる<sup>66</sup>。

これらのもつ艶は、光の存在を認識させ、意識を惹きつける。話し相手が眼を潤ませているとすれば、聞いている側も感情移入することはよくあることだろう。また、唇が濡れていればセクシーに感じることもある。これらは異性に対して魅力的だと感じる場合に多い。その存在は自己と他者を結びつけるものである。

これらの艶は自身の身体、特に内部、内面のものである。それが外部と接するときには艶があるため、外界を映しこむことになる。艶は自身の身体にありながら、他のものをも反映するのである。そのことにより、内部と外部が境界なく溶け合い、惹かれるものとなるのである。そこにはエロティシズムがうまれる。

---

<sup>65</sup> 『Newton 2015年3月号』 株式会社ニュートン プレス 2015年 p.73 より

<sup>66</sup> 「『瞳』という眼の中心部分を表している漢字は、目の中に童が居ることを示している。つまり他人の目を覗き込むと黒目に自分の小さな像（童）が映り込んでいるので、黒目の部分を『瞳』と呼んだのである。したがって中国では、目は鏡であり、視覚を強化する道具、眼鏡、望遠鏡、顕微鏡も鏡の字が用いられている。これと同様の発想は西洋においてもあり、たとえば英語では瞳は pupil、ドイツ語では Schüler だが、どちらも生徒、年少者という意味があり、その語源であるラテン語の pupilla、その原語であるギリシア語の kore も、瞳と少女という2つの意味をもっている。これらの語のいずれにあっても年少者、小さい人が本来の意味で、瞳はそれから派生したことを証明しており、その派生の理由も中国とまったく同じなのである。つまり古代ギリシアにおいては、物が見えるということは鏡としての眼に対象が映り込むということだと考えられていた。これが最初の光学である。最初の光学は視覚理論だったのだ」 企画・監修：若林文高 『ヒカリ展 光のふしぎ、未知の輝きに迫る！』 日本経済新聞社、BS ジャパン 2014年 p.26 より

この艶と身体との関係はSF映画にもその表現を見ることができる。

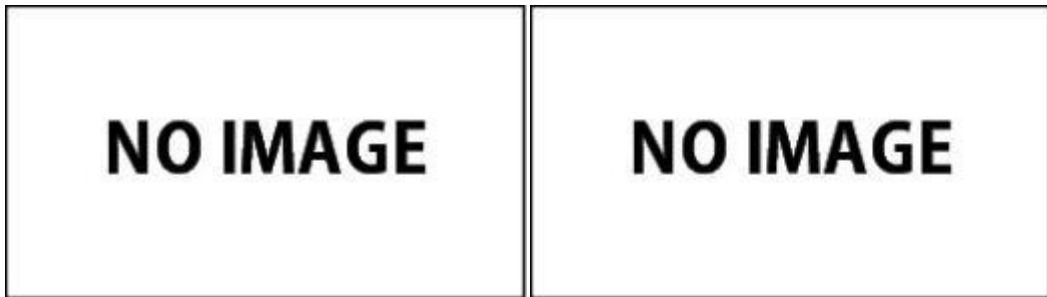


図 2-3-4-1 映画『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』

『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』は主人公（スカーレット・ヨハンソン）である人の皮をかぶった異星人の1人称で表現されている映画である。主人公は女性になりすまし、大きな白いバンを運転して道を歩いている男を物色し、逆ナンパをしていく。そして、ナンパされた男はある家に連れて行かれる。玄関を通るとそこは真っ黒な世界で、足元に黒い艶のある海のようなものが広がっている。主人公に誘惑され歩いていると、男はこの海の中に沈んでいくのである（図 2-3-4-1）。そして、皮以外の身体を異世界（異星人の星）へと転送されてしまう。

加えて、『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』の主演であるスカーレット・ヨハンソンは、アメリカにおいてセックスシンボルでもある。



図 2-3-4-2 映画『オール・ユー・ニード・イズ・キル』

また、『オール・ユー・ニード・イズ・キル』<sup>67</sup>はエイリアンとの戦いの物語である。主人公（トム・クルーズ）が浴びるエイリアンの体液には特殊な能力が含まれており、その体液が体内に侵入することにより、主人公は他の人間とは違う能力を得る。この場合も黒い艶は肉体に浸食していくのである（図 2-3-4-2）。

---

<sup>67</sup> 『オール・ユー・ニード・イズ・キル』(Edge of Tomorrow) 113min. 監督ダグ・リーマン 主演トム・クルーズ 2014年



図 2-3-4-3 映画『プロメテウス』

さらに、『エイリアン』の前日譚であり、並行世界であると言われている『プロメテウス』<sup>68</sup>に出てくる黒い艶は生物兵器である(図 2-3-4-3)。それは体内に侵入することで、異形な生物を生み出す。

これらの黒い艶は映画では体内への侵入・浸食に使われている。それは外部から内部への動きである。これらのものには、体内へ浸食することで、変化が生まれる。これは外部を映し込み自身の内部とする黒い艶の直接的な表現ともいえる。

人体の艶に関わるものは内から外に、映画の黒い艶は外から内に広がることで、相手との繋がりを持ち、そこに感情や肉体に変化を起こさせる。

艶は自身の身体と外界を繋ぐためのものであり、それには自然と惹かれてしまうのである。

---

<sup>68</sup> 『プロメテウス』(Prometheus) 124min. 監督リドリー・スコット 主演ノオミ・ラパス 2012年

#### 第4節 本章の小括：異世界への入り口としての光

本章では、光への意識の芽生え、光の特徴、光の現象によって立ち現れる異世界、陰翳にみる異世界、イメージと物質、光と超越的存在、レイヤーの認識、艶と身体と題し考察してきた。

光は異世界を想起させる効果がある。浄土寺<sup>69</sup>は西日の光を天井に反射させることで建物内部を明るくする設計がされている。これは光によって快慶作の阿弥陀三尊像が極楽浄土（異世界）から来迎している様子を表現しているものである。光を取り入れることで、その効果を増幅させている。また、この効果は季節や時間によっても変化をし、限られた条件でしか見ることができないことで有難さが加味されている。このように、彫刻と光の関わり合いは時代や条件によって様々な関係が生まれる。また、時代や条件により同じ光でもそこから得られるイメージや意味合いは異なる。それは光の現象を見たときに、鑑賞者が結び付けるイメージが異なるからでもある。筆者は映画が好きなこともあり、映画内で扱われる事柄と光が結びつくことが多くある。

また、彫刻における光は、直接光源をさすだけでなく、光を受容する器官としての視覚、それを知覚する人が深く関わっている。これにより、個人差が生まれ、それぞれにズレが生じ、異世界が流入しやすくなっている。

---

<sup>69</sup> 兵庫県小野市浄谷町 2094

### 第3章 光の現象をめぐる彫刻表現

## 第1節 自作品の変遷



図 3-1-1 修了制作展示風景

本論文では彫刻は「在ること」が重要であると記述してきた。それは、これが彫刻の諸要素の根本であるからである。物体として実在しなければ彫刻とはいえないと筆者は考える。これが彫刻と言える最低条件である。

また、筆者は今まで作品の中で、モチーフを決まった対象に留めて（例えば人体彫刻という括りで）制作をしてこなかった。それは現時点において、彫刻という概念が他の芸術とのボーダーを超え広がっていく中で、彫刻について限定的な考え方をすることがどんなに自分の可能性を狭めてしまうかを危惧しているためである。そのため、彫刻であることがマイナスとなってしまうこともあるのではないかと考えることもあった。一方、近年になり、広がりすぎてしまった彫刻観により、他の分野の人ができない、彫刻家しかできない作品を見るのが減ったように感じるのも確かだ。そのような中で、量感や構成、動きなど（これは疑うことなく彫刻の一要素だと言える）から遠ざかったり、近寄ったりしながら、他の芸術がもつ要素を取り入れていった。その中で、自分で作ること、自分で作らないこと（発注）、自分でかたちを作らないこと（型取り）などのアプローチにおいても決まったかたちをとらなかった。これは作家として、しっかりした彫刻観を持っていないとうつるかもしれない。しかし、これが筆者の彫刻観なのである。

彫刻は作品の内容や時代、条件により様々な要素を必要とする。思考を固定しない限り、それは変容をしていくものである。また、自身が表現したいものが彫刻では表現できない場合がでてくるかもしれない。その場合は表現できる媒体で表現すればよいと感じている。筆者はいつまでも新しいことに興味を持っていたいし、チャレンジしたこと



で「やってしまった（失敗してしまった）」くらいがちょうどいいと考えている。この考え方では、彫刻の一要素である「自分のかたち」を見つけることは難しいだろう。それには経験と時間が必要で、一生かかる仕事だからである。筆者が彫刻において手放してしまったものがあったら、これだと言える。第1章第3節で、かたちについて「型」という表現を用いたのも、自分のかたちではなく、何処かからもってきたかたち、客観的な視点におけるかたちを表すためであった。この型の概念が現代的思考と結び付くのは、他の作品へのオマージュや客観的な視点が作品に含まれているためと、時間をかけて追及しなければ作ることができない自分のかたちが、現代の情報量、スピードによって探求しづらい状況にあり、「型」のようなかたちが増えているように感じるからでもある。自分のかたちは彫刻家しかできないもので、どの時代においてもなくなるものではない。

しかし、これらの人が経験できないこととの出会いがたくさんあるはずである。その1つとしてここ数年、筆者は光と出会い、様々なアプローチにより作品を制作してきた。

上記のように、筆者の作品には作品それぞれにおいて矛盾となるものがあり、また、作品の出力の仕方にもバラツキがみえる。作品を時系列順に説明することで、それぞれの作品の成り立ち、考え方の変遷が分かりやすいものとなる、との考えから、以下において大学院修士課程修了作品（図 3-1-1）まで（現象を作品に取り入れるまで）を学部卒業作品までさかのぼり説明する。

## 第1項 《Sidewalk Garden》



図 3-1-1-1 《Sidewalk Garden》

2010年 大理石、アルミニウム h.105×w.400×d.50cm

筆者は学部まで、ものの配置についての作品を制作していた。それは配置がもつ意図的、偶然性、自然の法則などの特徴に魅力を感じていたからである。卒業作品である《Sidewalk Garden》(図 3-1-1-1)は、学校の登下校の際に見るガードレールの下で、煉瓦と煉瓦の間から生える雑草のレンガの間からしか生えてこない規則性と、そこからランダムに草が生えてくる偶然性、さらにガードレール付近では通行人が通らないために雑草が密集して生えているという自然の法則を構成することで彫刻が作れないかと考え制作した作品である。



図 3-1-1-2 《Sidewalk Garden》制作途中

筆者は配置を重視しており、草の造形にはこだわりをもっていなかった。草の存在感、塊感が表現されていれば十分であった。そのため、ある程度の量感がある段階で色を塗ることにより、作品化できないかと考えた（図 3-1-1-2）。草を想像した時に、まず浮かぶイメージはかたちよりも色である。それはあの歩道の印象を感覚で捉えることを試みたものであった。

しかし、どうしてもそれでは作品が成立しないように感じ、実際の草を模すかたちでの完成を目指すこととなった。これは感覚をかたちで表すことの難しさと塊感と葉がもつ細く薄いイメージの相反するものを1つのイメージに落とし込むことの難しさを感じさせ、自分にとっても、やりきれない思いだった。また、作品を成立させることの難しさを体感するものとなった。

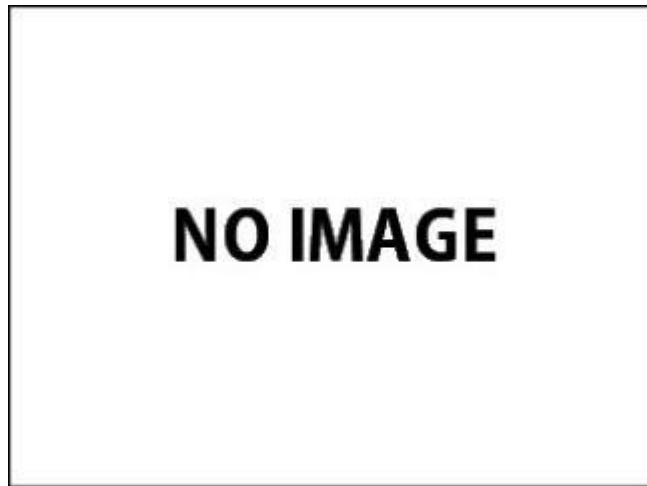


図 3-1-1-3 ベルニーニ 《アポロンとダフネ》部分

そんな中、イタリア旅行をし、ボルゲーゼ美術館でベルニーニ<sup>70</sup>の《アポロンとダフネ》（図 3-1-1-3）に出会った。ちょうど、葉を彫っていた筆者は、その葉の造形に魅了された。筆者は《アポロンとダフネ》から新たな作品のイメージを得ることができた。そこには、ある程度の厚みがあるはずなのに、どの角度から見ても葉の厚みを感じなかった。実際、草の造形はリュータなど現代の技術を用いても難しいものであった。彫る行為と石との間には力学の関係をみることができ、強い力や無理な方向に力を加えると石は割れてしまう性質がある。そこに物質と人の関係性、緊張感、造形、力学の美を見ることができた。

そして、これらの要素に魅了された筆者は、歩道に生えている雑草の儂さと大理石の脆さとを重ね合わせ造形し制作することに変更をして完成をめざした。

<sup>70</sup> Gian Lorenzo Bernini (1598年-1680年) バロックを代表する彫刻家、建築家

## 第2項 《Light garden》



図 3-1-2-1 《Light garden》 上（順光）、下（逆光） 2012年  
大理石、鉄、強化ガラス 400×110×200cm

《Sidewalk Garden》の制作時に表現しきれなかった「感覚を彫刻すること」と、木漏れ日を見たときの、かたちを作ることは表現できない精神への浸透性を、木漏れ日を直接的に用いるのではなく、木漏れ日を見たときの感覚や構造を別のかたちで再現することを試みた。光の現象を用いることでこれが可能ではないかと考え、光の現象を作品に取り込むこととなった。そして、大理石の透過を用いた作品の集大成が《Light garden》（図 3-1-2-1）である。《Light garden》に行きつくまでに、ものと対峙した時の体感性

についてや制作過程での筆者と光、石との関係に対する考え方が変わっていったため、最初にできた作品《Sunbeams streaming through marble》(図 3-1-2-2) から説明していく。

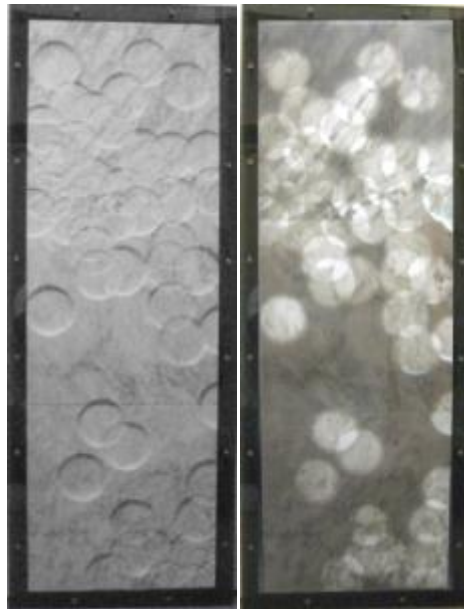


図 3-1-2-2 《Sunbeams streaming through marble》 2011 年  
左 (順光)、右 (逆光) 大理石、アクリル板、ボルト 48×4×128cm

《Sunbeams streaming through marble》は、大理石の透過性という特徴を用いて制作した。大理石は特性として透過性をもつものが多い。現代において大理石が好まれる理由の一つにこれをあげることができる。そこには精神への浸透性があり自己の内面へとイメージを浸透、投影させることができる。また、物質がもつ存在感を抵抗感がない馴染みやすいものになっている。

木漏れ日は、葉を通して地面にこぼれた光が重なり合うほどにその明るさを増す。大理石は薄くなるほど、光の透過性が増していく物性をもつ。筆者はここに造形と現象の関係性をみた。また、大理石の圧縮に強いという特徴を用い、2cm厚の大理石の板を縦に重ね、作品化した。



図 3-1-2-3 《komorebi》 順光

2011年 大理石、アクリル板、木材、アルミニウム 200×70×201cm



図 3-1-2-4 《komorebi》 逆光

次に、《komorebi》(図 3-1-2-3・図 3-1-2-4) を制作した。

前作《Sunbeams streaming through marble》では体感的な部分で物足りないものを感じていた。木漏れ日の包みこまれる感覚が表現できていないと感じ、大きさを大きくすることで可能ではないかと考え実行した。

《komorebi》は、40×40×1.3cm の大理石の板を 16 枚使った作品である。40×40×1.3cm の大理石は 1 枚で約 5.6kg あり、透過具合を確認するために大理石を持ち上げ太陽に透かしながら制作をした。アクリル板 2 枚に大理石を挟み、枠にはめることにより、直立にでき、作品の表裏どちらからも光を取り入れることができる構造である。

40×40×1.3cm の大理石の板は建材として使われているものを用い、建築における内と外、外光と室内光の関係などを作品に取り入れた。

次作となる《Light garden》(図 3-1-2-1) では、ほとんどのパーツを約 80kg に設定した。これは 2 人で持つことができるギリギリの重さである。この重さから、1 人での制作に於いて、持ち上げることは不可能であり、地面に置く、もしくは立てかけることで制作をした。このことにより透過具合を見る場合に太陽の動きが関わってくるようになった。石を動かすことが困難なため、午前中は制作をしていると背中に太陽光があたり作品に影が落ち透過具合を見ることはできない。午後になると大理石の後方に太陽が沈んでいき、初めて透過具合を見ることができた。完全に太陽が沈んでしまっからは、車のヘッドライトや電気を使い制作をした。

この制作環境からの経験により、筆者は光の差し込む方向により、見え方の違うことに興味を持ち始めた。

《Light garden》はポルトガルのローザオーロラという透過性の高いピンクの大理石を用い制作した。この作品は強化ガラスを使い、大理石を斜めに立てかけるかたちをとり、鑑賞者との関係に遠近を生むことを試みた。

この一連のシリーズは光源から発せられた光が大理石を透過し、その物質性を取り込み視覚によって知覚される。その透過された光には太古の地球の記憶が眠っている。また、建築に取り込むことを考慮して制作したため、作品には表と裏、光と影の 2 面性が生まれた。



### 第3項 《Reflection garden》



図 3-1-3-1 《Reflection garden》 2012年 御影石 400×400×50cm

《Reflection garden》(図 3-1-3-1)は御影石を研磨した時にできる艶を用いた作品である。《Light garden》の「透過」と対になるかたちで、光の現象である「反射」をこの作品のテーマとした。36個の石がいろいろな角度で光を反射することで起こる現象の作品化を試みた。

これらの石は、2件の石材店から入手したものである。現在、石材は世界中から輸入されている。私たちは日本にいながら南アフリカ、ブラジル、ポルトガル、中国などの地球上の様々な大陸から石を手に入れることができる。これは、国際化が進み、外国との流通などが活発となった結果、日本にいながら各国の石が入手できるという現代社会の反映を作品に取り込むためである。また、長い時間をかけて形成された石は、それぞれの大陸や土地、環境で色・結晶・密度・硬度などが異なる。

この色や結晶が異なる石を用いることにより、展示会場の天井の蛍光灯(照明)が作品に映り込んだ時に、映り込みに視覚的な差異が生まれる。色が濃い場合は蛍光灯はハッキリ認識でき、薄い場合は石の色と蛍光灯の色が近くなるためハッキリとは認識できない。この色と光の関係は、夜に電車に乗った時、電車内の様子がガラス面に映り込む現象や、夜のビルや街のネオンが川面に映り込む現象から発想したものである。電車の窓ガラスの場合も川面に映る明かりも、その色の彩度や明度により、異なった映り込みをみせる。《Reflection garden》の場合、色と光の現象で生み出されるこれらの関係は逆転され、映り込む物体(石)の色の違いにより、均質な蛍光灯の映り込みが変わって見えるのである。



これらを可能にしているのは、石を研磨することにより石の表面に一層塗装したかのような艶を得ることができる特徴である。御影石は現代において建築の外装・内装に使われている。これらのほとんどは磨かれ鏡面の状態である。そこからは本来石がもつ野生的な部分が隠され、鏡面による映り込みにより、物質性が減少して見える。これにより外界が映り込んで見え、自身を投影することができる。これを筆者は現代の特徴の一つと捉えている。



図 3-1-3-2 左 (順光)、右 (逆光)

そして、様々なかたちに彫られた石に映り込んだ蛍光灯は鑑賞者が動くことにより石の形にそって変化をしていく。それは光と艶をもつ物体と鑑賞者の関係で成り立っている。順光の場合、艶の認識はあまりできないが、逆光になると石の表面は濡れた質感になり、そこに独特のシズル感を見ることができる (図 3-1-3-2)。また、色は姿を消し、そこには均質な黒い影によって、かたちを強く感じることができる。

本作品の石のかたちは、具体的なもののかたちからイメージを持ってきていない。それは、最終的に光を表面に映り込ませることを想定し、その光のかたちを彫刻する意識で制作したものであるからだ。そのため、36個の石はどれも連続する面になる丸いかたちをしている。それぞれの石が異なる光の映り込みをするように、1つも同じかたちは作っていない。それらは並びの構成、配置によりさまざまなバリエーションを見せる。その中で筆者が最終的にこの構成、並びにした理由は、石と石の間を人が通れ、なおかつ周りから見たときに収まりが良かったからだ。筆者には石が磨かれることで水に濡れた色と同じ様な色になることも相まって、それが雨上がりの庭のように見えた。

## 第2節 博士審査展提出作品

### 第1項 《Interacting garden: BLUE》



図3-2-1-1 《Interacting garden》

この項目では《inside-outside: blue》(後に《Interacting garden: BLUE》となる)がシリーズになり、一緒に展示されることで《Interacting garden》(図3-2-1-1)という作品に至るまでの過程を説明する。そこには色とカタチと人の認識への考え方の変遷を見ることができる。



図3-2-1-2 《inside-outside: blue》 2013年 御影石、ネオン管 60×30×55cm

まず修士課程修了後、最初に《inside-outside: blue》(図3-2-1-2)を制作した。

この作品は2013年3月23日～4月25日に展示された<sup>71</sup>。それは東北地方太平洋沖地震(2011年3月11日)から2年が経過していた。そして、展示場所は上野駅という公共の場であった。当時、計画停電は終わっていたが、様々な場所での原発の稼働停止などによる電力の減少により、電気の使用が問題になっていた。つまり、展示はできるが、

<sup>71</sup> 「SPRING BOARD 2013」 会期：2013年3月23日～4月25日 会場：Ueno Break Station Gallery (東京)

上からのスポットが当たらないという展示条件を強いられたのである。それは、展示会場自体が無いと同じくらいの空間の存在であり、筆者はこの状況での展示自体の無意味性を感じ、この限定された状況を、作品自体にライトを用いることで解決しようと決めた。これは何より、自分の作品に対しての立場と責任を明確にしようと考えた結果である。この経験により、筆者は、社会との直接・間接的な関わりの中で作品が形成されることを再認識したのである。



図 3-2-1-3

周りの光源が反射する《Reflection garden》も、ネオン管が光源の《inside-outside : blue》も、同じコンセプトで計画した。両作品とも、もの自体のかたちは変わらないが、ものに映る光が、鑑賞者が動くことにより変化していく（図 3-2-1-3）。筆者は、母体となる石とネオン管、ネオン管に封入されているガスも含め、物質として考えている。ネオン管は LED とは違い、よく見ると光が弱くなったり、強くなったりを繰り返しながら変化をしている。これは物質としてのガスが安定していないからであると考えられるが、このことにより、私たちが感じる領域は光自体だけでなく、その発生源であるガスを知覚することができるのである。そして、石に映り込む光を非物質にとらえ、物質と非物質の相互関係を作りだした。《Reflection garden》と《inside-outside : blue》では映り込むものが大きく異なる。つまり、《Reflection garden》では天井の蛍光灯が、《inside-outside : blue》では、作品の一部であるネオン管が映り込む。作品自体にライトを用いる形式に変えたことにより、作品の光源を作品の外部から内部へと持ててくることができた。これにより、光源自体が重要な意味を持つようになる。物質だけでなく、光は、拡散し周りを異空間に変容させ、色による感覚の変化を起こさせる。

その点において、《inside-outside : blue》は、《Reflection garden》の時とは違うため、筆者は、色による感情の起こり方のほうに興味に移った。そして、多様な色彩が人間の知覚と関わることにより起こる心理的作用・効果を作品に取り入れることにした。この経験から、次は「blue」だけでなく「green」（図 3-2-1-4）の制作にとりかかった。

筆者が最初に「blue」を選択したのは、精神への浸透性を青に求めてのことであったが、それは筆者が今まで SF 映画を見てきた蓄積によるところが大きかったようである<sup>72</sup>。

<sup>72</sup> 「SF 映画におけるインタフェースはほとんどが『青』系の色を採用している」 NATHAN SHEDROFF, CHRISTOPHER NOESSEL 著 安藤幸央監訳 『SF 映画で学ぶインタフェースデザイン アイデアと想像力



図 3-2-1-4 《inside-outside : green》 2013 年 御影石、ネオン管 25×40×20cm

「green」を制作して、考えていた通り「Blue」とは印象が異なるように感じ、光のスペクトルである主な7色を作ることにした。その際、かたちも異なるものを作ることによって、どのような影響がうまれるか試すこととなった。

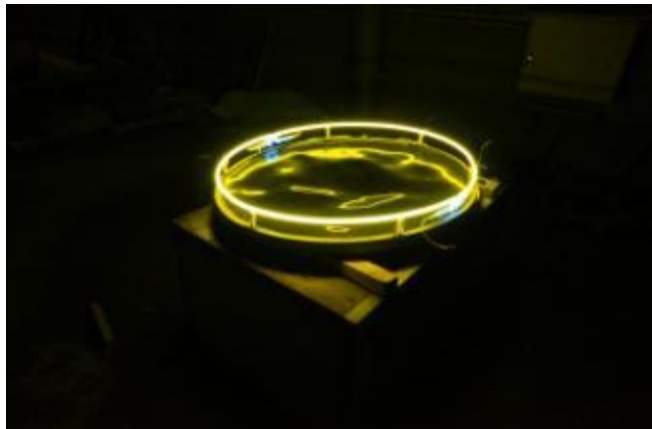


図 3-2-1-5 《inside-outside : yellow》 2013 年 御影石、ネオン管 91×76×15cm

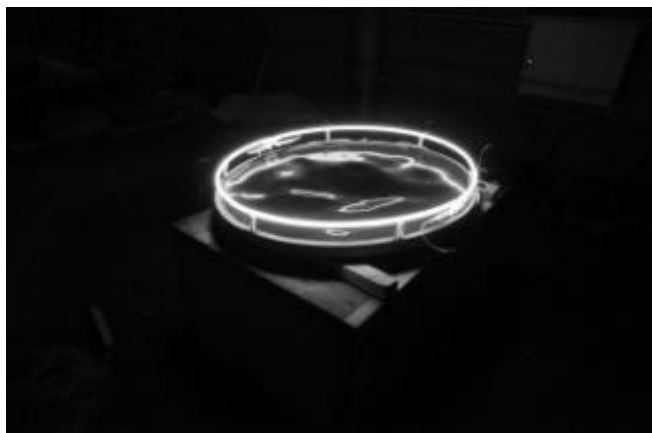


図 3-2-1-6 《inside-outside : yellow》をグレースケール化

---

を鍛え上げるための141のレッスン』 丸善出版株式会社 2014年 p.49より

次に、《inside-outside : yellow》(図 3-2-1-5) を制作した。同じかたちでも、色の違いが何を生むか考えるために《inside-outside : yellow》をグレースケール化してみる(図 3-2-1-6)。黄色い光が白い光に変わっただけで印象が変わることが分かる。(図 3-2-1-6)からは神聖で心落ち着く印象を筆者は受ける。このように、色は私たちが生活する中でとても重要なもので、私たちの感受性をより豊かにしてくれる。

本作品のネオン管は、幾何学的形態である楕円形を用いた。《inside-outside》シリーズでは、光を受ける石は器的な役割を持ち、映り込む光を形作っている。そのため、石を彫っているときは、光を想定してかたちを作るイメージで制作をした。本作品は、そのアウトラインがネオン管のかたちであり、そのかたちに器部分も左右される。そして、ネオン管は、映り込む光のもとのかたちを認識させる役割が大きい。「blue」と「green」は有機形体であったが、「yellow」はネオン管のかたちを幾何形体にした。それはかたちとしてわかりやすい幾何形体のネオン管と、予想もしていないかたちに変化をする有機的な映り込む光との間のギャップが、有機的なかたちから有機的なかたちに変化をするものよりも大きくなると考えたからである。これらのかたちの違いは、映り込む光が有機的に変化することには変わりがなく、鑑賞者に認識の違いがうまれることを期待したものである。そのため、《inside-outside》シリーズは、人の認識に関して考えたかたちでもある。映り込むかたちに関しては、《Reflection garden》同様、光のかたちを彫刻するイメージで制作した。

《inside-outside : blue》を展示していた時、筆者は少し離れた所から自分の作品を見ていた。その時、鑑賞者が作品の前で動き回る光景を見た。静止している自分から見えているものは、変わらないネオンの映り込みであったが、鑑賞者にはその映り込みが様々に変わって見えていたようだ。この体験は、筆者が本作品を作ろうと考えた視点と認識の問題が分かりやすくあらわれていた。《inside-outside》シリーズは、光の器である石は見る者により形を認識でき共有され得るが、映り込む光はそれとは異なる。個人の身長や見る位置により、人それぞれ見えているかたちが変わる。この効果により、他者と自己が見ているものが違う不思議な感覚を体験することとなる。

2013年夏に、《inside-outside : blue》と《inside-outside : green》を一緒に展示した<sup>73</sup>(図 3-2-1-7)。この展示の目的は、2つの離れた作品に、現象を用いることで、相互関係を生まれさせることだった(図 3-2-1-8)。非物質である光を用いることで、他方の作品に光が映り込み、作品間に直接関係を生まれさせることができた。

その後、red・orange・indigo・violet を制作した。

---

<sup>73</sup> 「oiiai 美術展 2013」 会期：2013年8月14日～18日 会場：クリエート浜松3階ギャラリー31 (静岡)



図 3-2-1-7 (左) 《blue》と《green》展示風景

図 3-2-1-8 (右) 《blue》に《green》の光が映り込み干渉する様子

上記の過程を経て、スペクトルの要素である7色 (red・orange・yellow・green・blue・indigo・violet) を一緒の空間に展示をした場合、ニュートンの理論から会場の電気が消えている闇の空間を、作品の光により白い明るい空間に変えることができると予想し、red・orange・yellow・green・blue・indigo・violet を同一空間に展示する発想が浮かび、個展『Hiroyuki Kawashima 1st solo exhibition』<sup>74</sup>で《Interacting garden》を発表した。

白い空間はSF映画の『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』<sup>75</sup>や『THX-1138』などに見ることができる。これらはホリゾンで撮られている<sup>76</sup>。これらの映画のホリゾンのシーンは、どこかで見たような感覚を覚える (図 3-2-1-9・図 3-2-1-10)。それはアートの発表の場であるホワイトキューブである。ホリゾンはSF映画で多用され、異空間、異世界を表現する際に使われる。これはフィルムと光によって作り出されるもので、とても技術的なものである。一方、ホワイトキューブもまたアートのために設定された日常とは別の異空間である。

<sup>74</sup> 『Hiroyuki Kawashima 1st solo exhibition』 2014年6月23～28日 ギャラリー現 (東京)

<sup>75</sup> 『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』 (Under the Skin) 監督ジョナサン・グレイザー 主演スカーレット・ヨハンソン 2013年

<sup>76</sup> 「……トラックの荷台が変なんです。壁も何もないんです。地平線の彼方まで。どこまでが壁で、どこまでが天井だかわからないんです。いわゆる、ホリゾンで撮ってるんだっていう説もありますけど、『THX-1138』というですね、ジョージ・ルーカスのもですねSF映画、『スター・ウォーズ』の前に『アメリカン・グラフィティ』の前に撮った映画が、やっぱりこういうですね、うまくホリゾンを利用してハイコントラストで撮ることで、地平線の彼方まで真っ白で床と天井の区別が全くつかないという部屋を作りだしてましたけども……。」 町山智浩 『映画その他ムダ話』 町山智浩の難解映画①ジョナサン・グレイザー監督 『アンダー・ザ・スキン』より



図 3-2-1-9 映画『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』



図 3-2-1-10 映画『THX-1138』

『Hiroyuki Kawashima 1st solo exhibition』は、前述した上野ステーションギャラリーの展示から始まったネオン管と石のシリーズのきっかけである東北地方太平洋沖地震（2011年3月11日）への鎮魂の思いと、東海大地震が予想されている地域（地元、静岡県浜松市）に住んでいる未来の自分への思いが、色を決めるきっかけにもなっている。虹色について『虹の西洋美術史』には、「虹は、気象学や光学、さらに色彩学や生理学など、諸科学によって解明される対象でもあった。虹はまさに、神話と宗教と科学と芸術という、人間の主要な営みを結びつける架け橋なのである。だからこそ虹はまた、夢と現実、あの世とこの世、神と人間、過去と未来を橋渡しするものでもある。」<sup>77</sup>との記載もある。

ギャラリー内を作品の光で白い空間にするには、赤、青、緑の3色があれば可能である。しかし、この展示では、虹と同じ7色のスペクトルが作り出す意味を内包させたいと考えたのである。また、色は感情・記憶などと強い結びつきがあるもので、筆者の思いを込め、《pink》を足すこととなった。

<sup>77</sup> 岡田温司 『虹の西洋美術史』 ちくまプリマー新書 190 2012年 p.4より



## 第2項 《水神 -natural born-》



図 3-2-2-1 《水神 -natural born-》 2014年

ガラス、延岡の海、コンクリート、注連縄 h. 89×w. 44×d. 38cm

《水神 -natural born-》(図 3-2-2-1)は、宮崎県延岡市<sup>とうみ</sup>東海地区でのアーティスト・イン・レジデンス(滞在型作品制作)で制作・発表したものである。このレジデンスは「東海<sup>とうみ</sup>さるく 水辺から文化の里づくり vol. 13」という地域活性化イベントの一貫として行われ、2014年の「東海<sup>とうみ</sup>さるく」は11月29・30日に開催された。これには東京藝術大学、金沢美術工芸大学の大学院生5人が参加をした。東京藝術大学彫刻科から参加の筆者を含む3名は、この開催日に向けて9月26～28日に視察をし、筆者は開催日の3週間前から現地に入り、地域の調査・制作に取り掛かった。

延岡は宮崎県の北部、大分県と隣接した沿岸部に位置する。私たち5人が制作の拠点としていたリバーパル五ヶ瀬川は北川の支流である友内川に面した施設である。リバーパル五ヶ瀬川はNPO法人五ヶ瀬川流域ネットワーク<sup>78</sup>が運営する施設で、地域交流、カヌー体験、東海さるく、アーティスト・イン・レジデンスなど幅広い目的で使用される施設である。

延岡は水源に恵まれており、北川、五ヶ瀬川、大瀬川、祝子川<sup>ほうり</sup>からなる五ヶ瀬川水系を有し、それらは太平洋に注ぐ。淡水と海水が混ざるこの地域は汽水域であり、筆者の地元である静岡県浜松市の浜名湖も汽水湖として有名で親しみを覚えた。

筆者は「東海<sup>とうみ</sup>さるく」の3週間前である11月9日に現地入りした。現地入りするとすぐに延岡市立東海<sup>とうみ</sup>東小学校のバザーに案内された。そこでは小学生による<sup>かいてんまおど</sup>權伝馬踊り<sup>79</sup>

<sup>78</sup> <http://www.gokasegawa.net/>

<sup>79</sup> かつて千石船の船運基地として栄えた延岡の歴史を表現した伝統芸能



(図 3-2-2-2) という郷土芸能が行われていた。これは延岡の歴史を伝えるために行われているもので、延岡と海の間わりを表現しているものである。

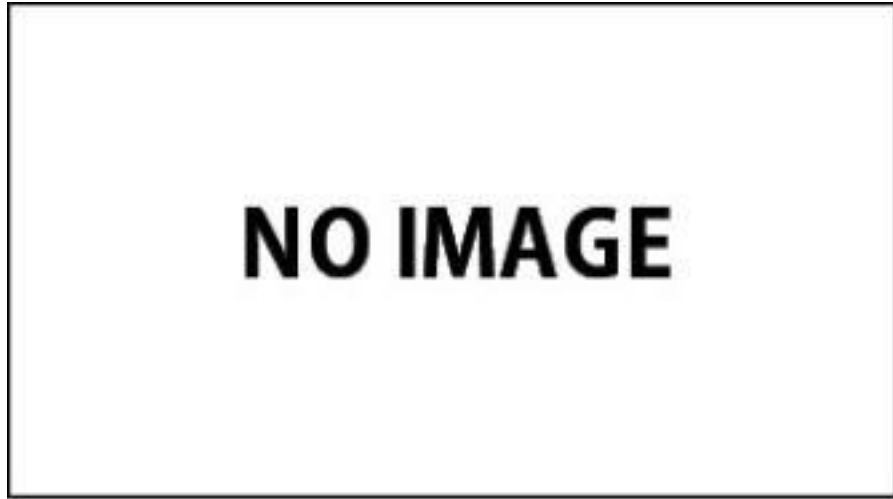


図 3-2-2-2 延岡市立東海東小学校の権伝馬踊り

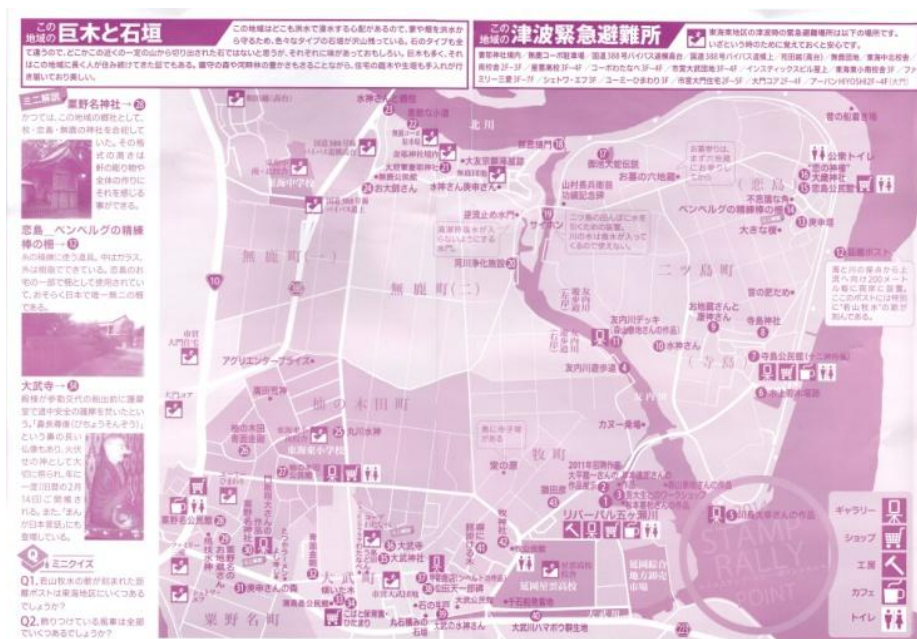


図 3-2-2-3 東海東地区（東海さるくで配布された地図）

作品の発表場所は東海さるくが行われる東海東地区（図 3-2-2-3）と決まっており、9月に行われた視察により、水神さまをモチーフに川か海に作品を設置するところまでは考えていた。この東海東地区は半径 1km くらいの自転車で周ることができる範囲であるため、最初の数日は自転車で作品設置場所を検討して周りながら、さらに作品についての思考をめぐらせた。自転車で周りながら現地調査をしていると、延岡が昔から海や

川との関わりが深いことを知ることができた。いたるところに水神さまを見ることができ（図 3-2-2-4）、『水郷「のべおか」のまちづくり 水神さまガイドブック』<sup>80</sup>という書籍まで発行されていた。その文中に、延岡市には 98 箇所水神さまが設置されているとの記載を見つけることができた。また、この地域の人々は漁などで沖に出るときは水神さまを拜ってから漁に出るとも記載されていた。さらに、この地域は汽水域であるため、田んぼに海水が入るのを防ぐサイホンや逆流止め水門など地域の人が水郷で生きるために培った知恵を見ることができた。



図 3-2-2-4 水神さま

現地調査により、作品は二ツ島町の先端、北川と友内川が合流する場所に設置することに決めた（図 3-2-2-3・⑤が作品設置場所）。ここは川でありながら海と合流する河口にあるため、干潮・満潮の変化が生じ、干満の差が激しい大潮にはその差が 2m にもなる場所である。

筆者はこれまで光の現象を作品に取り込むことを考え制作してきた。本レジデンスで光の現象だけではなく、月と地球の自転が作り出す現象である干満の差を作品に取り込みたいと考えた。これは現地の特徴を作品に反映させるためと、他の自然現象もまた、作品に新たな可能性をもたらすものだと考え、自身の新しい展開を期待してのことであった。

作品の設置場所が決まり、実際の水神さまのサイズを測り、模型を制作した。自分で加工ができるアクリルでの制作を考えていたが、海に設置するにあたり、波や漂流物などの影響を考え、強度があるガラスでの制作を決めた。実際の水神さまは、石で出来ており土台となる直方体の上に社がのっているかたちをしている。社部分をガラスで、基

<sup>80</sup> 建設省 延岡工事事務所 『水郷「のべおか」のまちづくり 水神さまガイドブック』 1996 年

部となる部分をコンクリートで作り、重しとした。コンクリートは型を作り、地元の業者の方にコンクリートを流していただいた。また、自身での加工が困難なガラスは地元の硝子店にお願いをした。現在はネットの発達により、どこでも簡単に通信販売でものを買うことができるが、アーティスト・イン・レジデンスでは予算が決定されており、地域を活かした作品制作が前提である。アーティスト・イン・レジデンスは地域がもつ技術や人脈を参加者と現地の人に関わることにより再発見する機会でもあるのだ。

今回、作品自体に潮の満ち干きを取り入れるため、その変化を計算して設置場所を決めなければならなかった。潮の満ち干きは自然現象であり、常に変化をしながら循環する。また、それにより作品と鑑賞者の距離・視点は常に変化し続け、干潮時の顕になった作品の存在と、満潮時の視覚的不在におけるイメージとしての作品の存在が反復される。そのためにスマートフォンアプリ「潮はどう？」(図 3-2-2-5)を使い、イベント当日の潮位を確認しながら一週間にわたり干潮時と満潮時に、潮位に合わせ小枝をさして調査し確認した(図 3-2-2-6)。イベント当日は小潮で正午に満潮という悪条件であったが、プランを変えようとは考えなかった。それはアーティスト・イン・レジデンスがもつ特徴にある。作品発表のイベントが終われば、設置場所から搬出し、解体しなければならない。これは作品にとって、発表当日と記録が大切になることを意味する。今回の作品は野外設置であり、潮の干満、天候などにより作品は違った表情を見せる。そのため記録に一週間の時間をさいた。記録は写真と iPhone6 のカメラ機能を使い、タイムラプス映像<sup>81</sup>を撮影した。

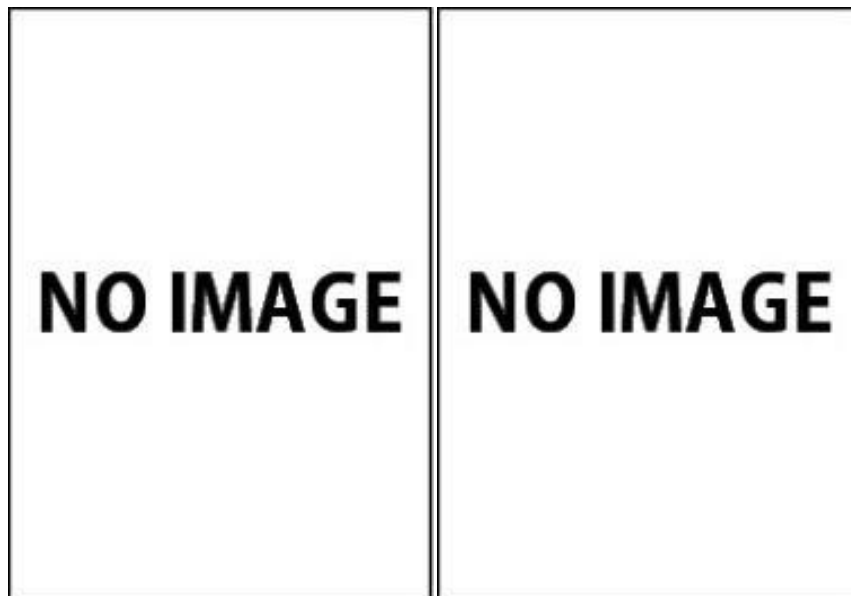


図 3-2-2-5 スマートフォンアプリ「潮はどう？」

<sup>81</sup> 長時間の撮影による映像を数分の映像に圧縮して見えるように、数秒～数十秒に1回静止画を撮り、つなげた映像。



図 3-2-2-6 潮位を確認するために干潮時にさした枝

そして、本物の水神さまに飾られている注連縄<sup>82</sup>を模すために地域の方に注連縄の作り方の指導をうけながら制作をした。これは地域の人との交流と地域の作法を体感するものであった。

発注から一週間が経ち、ガラス、コンクリート、注連縄がそろったため、組み立てを行った。設置場所が日ごろ潮干狩りの場であったため、砂がサラサラしており、1 mの杭を打ち、その上に作品を設置することにした。そして、一日のうち一番潮の引く深夜に、枝をさして決めていた位置に作品の設置をした。

筆者は3週間の滞在の中で、延岡は水の恵みや水害と共に紡いできた歴史があることを知り、水神信仰の様子に興味を抱いた。そして今回、延岡の豊かな水源を用いて表現することを試みた。

この作品はガラスでできており、上部が開いている水槽のようなかたちをしている。満潮時、作品はすべて海に浸かり、海と一体となる。この時、作品は海水による屈折もあり、存在は不確かなものとなる。不可視の存在となった水神は、存在することを鑑賞者の内面に求める。そして、満潮から干潮になる途中、作品の頭頂部の長方形が海面上に現れる瞬間、作品は海と切り離され物体としての個となる（図 3-2-2-7）。

---

82 『古事記』の神話によれば、天岩戸に引きこもった天照大御神を、神々が協力してやっとのことで岩戸から引き出した。そのとき、大御神が再び引きこもらないように、岩戸の前に縄を張りめぐらしたという。これが注連縄の起源とされている。」 瓜生中 『知識ゼロからの 神社と祭り入門』 幻冬舎 2003年 p.66より



図 3-2-2-7 水面に作品上部が現れた瞬間

干潮時、海が延岡の人々が信仰する水神さまのかたちに型取られ出現する。それは満潮になる度に中の水が入れ替わり、日々新たな水を内部に含み出現する。

本作品は、信仰の対象が、信仰する人々の思いを体現するかたちになるのである。これは筆者には、延岡の海が自身の分身として水神さまを生んでいるように見えた。その水は透明度が高く、とても綺麗であった。

また、この地域は川と海が合流する汽水域なので塩分濃度による光の屈折が起こり、屋根部分に後方の水面が拡大され映り込む。また、晴れた日は海水で満たされた《水神 -natural born-》はプリズムと同じ効果になり、光のスペクトルを生み出す(図 3-2-2-8・図 3-2-2-9)。これは晴れた日の午後、太陽が西に沈み始める 15時から 16時の限られた時間しか見ることができなかった。それは地球上に固定された作品と移動し続ける光源としての太陽の関係からなるもので、天候や季節などの条件が異なると角度や光量、時間が変化してしまう。また、これは《水神 -natural born-》の三角柱と直方体のかたちから作り出される現象である。筆者は動画でこの現象を記録したが、実際の作品がもつ魅惑的なスペクトルの揺らめきはカメラを通すと違うものへと変わってしまった。





図 3-2-2-8 スペクトルの様子



図 3-2-2-9 スペクトルの様子

今回の発表の場は、私が今まで経験したことのない野外であった。これにより整備されたギャラリーや美術館での展示と異なり、まず、環境から整備するところから始める必要があった。周りの環境を整えることで作品自体の見え方が変わるという経験が出来たと感じている。今回、作品のほとんどを外注したことも初めてであった。



図 3-2-2-10 作品内に入っていた稚魚

作品撤去時には、1 c m くらいの稚魚が一匹《水神 -natural born-》のなかに入っていた (図 3-2-2-10)。それは波による影響を受けずに作品の中をゆったりと泳いでいた。神の依代<sup>よりしろ</sup>である《水神 -natural born-》の中を泳ぐ稚魚は現世への使いのように見えた。満潮時に広い海原のなかで 44×4 c m という小さな入り口から水神のなかに入ったことを考えるとそれは奇跡的なことである。この出来事は延岡の豊かな水源を象徴するような出来事であった。

### 第3項 《STONE -prototype-》



図 3-2-3-1 《STONE -prototype-》 2014-2015 年  
FRP、真空蒸着メッキ h. 80×w. 130×d. 120cm

博士審査展提出作品《STONE -prototype-》(図 3-2-3-1)は「石彫の現況 2015」<sup>83</sup>に出品した作品である。本展覧会は展示名の通り、石彫限定の展示であった。そこで筆者は石彫について考えることとなった。

石彫とは「石を彫る・石が彫られたもの」と書く。一般に想像される「石彫」はこちらである。また、リチャード・ロング<sup>84</sup>は採集した石を加工せずに並べる作品で知られている。ロングの作品も石彫と考えると、石彫とは「石を使った彫刻」と考えることができる。本展覧会に出品の筆者の作品は、石の表面についての作品である。石の持つ要素を表面だけに還元するために、造園に使われている庭石を型取り、メッキ加工したものである。今回、筆者は「実材である石だけでは表現できない石の概念や要素を使った彫刻」も石彫と言えるのではと考え、実材である石を型取り、最終素材が FRP の石彫作品を発表した。

ここまでの文章で述べた「彫刻」の考え方も少しずつ違うものであり、「石彫」は「石」についてだけでなく、「彫刻」についての考え方の違いによっても、時代や個人の思想と共に変わっていくものである。

<sup>83</sup> 「石彫の現況 2015」 2015 年 2 月 7 日-3 月 22 日 長泉院附属現代彫刻美術館

<sup>84</sup> リチャード・ロング(Richard Long) 1945 年- イギリス出身



筆者は、地元静岡にアトリエを借りている。そこは自宅から車で1時間の場所である。アトリエへの車ででの行き帰りに通る道沿いに、大量の庭石が置いてある土地があり、いつも気になっていた。それはいつも使っている御影石や大理石の塊とは異なるもので、鋭利な部分はなく、角はすべて丸みを帯びている庭石であった。「石彫の現況 2015」に出品する作品を考えていた筆者は、面の変化が大きい御影石ではなく、連続した面で光が途切れることのない球体に近い庭石を使いたいと考えた。大量の庭石から本作品の石を選択することは困難なことであった。筆者は過去にアルバイトでエイジングの仕事をした経験がある。エイジングはモルタルや樹脂を用いて本物を模して造られたかたちに、時間の経過が窺えるように着彩をしていく仕事である。完成品は一目見ただけでは偽物と判別できない出来である。筆者が参加した現場は、お化け屋敷をテーマにした美容室で、モルタルでレンガが模されている壁に時間が経過したようにペイントするものであった。着彩の下地であるモルタルの造形は決して細密にできているわけではないが、色をつけることで本物に見えるようになる。《STONE-prototype-》はFRPに変換された状態において、そのかたちが石に見えるということが重要である。中には石であってもかたちが石に見えない場合がある。それらは石であることの比重が、石のもつ質感や模様、重さ、場所性などに重きが置かれているものである。石でないもの（FRP）を石に見せるには、それらの諸条件を除けば、かたちが重要なのである。その意味において本展覧会は石を石たらしめるかたちや石について考える展示であった。



図 3-2-3-2 空の青色が作品上部にうつり込んでいる様子(右図アップ画像)

筆者は、本作品を制作するにあたり、榎倉康二の《木に銀色のスプレーをかける》が脳裏に浮かんだ。それは表面に塗装し、下部の諸要素を覆うことによって表面が均質化されるという共通点があるからである。しかし、その内容には異なる部分がある。榎倉は物質の変容、そしてその行為にその重点を置いているように感じる。一方、筆者は光と視覚、イメージの変容に本作品の重点を置いている。石の表面にメッキをすることに

より、その表面は面の変化を光で認識できるようになる。また、メッキ加工された表面は石が本来もつ模様や色、質感を消失し、表層が受容しているはずである外界をその表面に写しこむことになる(図 3-2-3-2・図 3-2-3-3)。それにより、鑑賞者は自身の視点と対峙する面の関係性により、鑑賞者と《STONE -prototype-》には見るものと見られるものの境界が曖昧になる。通常の商品鑑賞では見ることと見られることは鑑賞者と作品の関係にあたる。メッキ加工された作品表面は鑑賞者の視点と周りの環境により変化し、鑑賞者は見ると同時に見られる関係となる。



図 3-2-3-3 室内での展示



図 3-2-3-4 原石から型を取る様子

石は離型に石鹼を使い、石膏で型取ることにした(図 3-2-3-4)。この作業は、室内での作業の方が正確性、効率性の面からみても適している。しかし、筆者は外で作業をすることにした。これは筆者にとって重要なことであった。それは自分の身体で様々なものを周りから感じるができるからである。そして、この筆者の制作風景は通行人やその他の人々の日常に異質なものとして映ったようである。雨の日も小雨なら制作をした。石膏の特性上、途中での制作の中止はしなくなかった。

2 週間が過ぎ、出来た型は石鹼のたれにより、下部に少し溝ができていた。しかし、石における要素のなかで表面はそこまで強いものではないが、少しの表面の差異では石の表面がもつ「石である」存在感を消すことはできない。この体験から、筆者は石には目で認識できること以上に、人が生きてきた時間の中で刷り込まれた石のイメージがあり、深層意識への働きかけが行われているように感じた。

メッキ加工した《STONE -prototype-》の表面は、隕石のような石にみえる。この言葉は正しくはなく、隕石感を感じるといったほうが的確である。それは筆者が国立科学博物館で見た実際の隕石とは、まったく見た目が異なるものであったからだ。しかし、この隕石(未知の領域からきた物体)感がすることには理由がある。《STONE -prototype-》を見た時に隕石のように感じるのは、今までに見てきたイメージによるところが大きいと考えられる。国立科学博物館でみた本物の隕石には様々な種類があり、テカリをもたないものも存在していたが、隕石は大気圏を突き抜ける時の大気摩擦の高温により、その表面は溶解し独特なテカリをもつものもある。また、2013年2月15日ロシアのウラル地区に落ちた大気摩擦によりまぶしいくらい高温になった隕石のニュース映像やテレビで何回も放映される映画『アルマゲドン』<sup>85</sup>、『ディープ・インパクト』<sup>86</sup>の影響があると考えられる。隕石は大気圏内での落下の際、高温になり太陽のように光輝く。またそれは、現実に存在しない異世界のものとしての存在をあらわにする。そこにはイメージと実物の間の距離を縮める効果があるが、同時に植えつけられた既成概念と実物との間に隔たりを生む。

---

85 『アルマゲドン』 監督マイケル・ベイ、主演ブルース・ウィリス 1998年

86 『ディープ・インパクト』 監督ミミ・レダー、1998年



図 3-2-3-6 《STONE : Tenryuugawa》 2015 FRP、真空蒸着メッキ h. 12×w. 21×d. 18cm



図 3-2-3-7 《STONE -clear water-》 2015 FRP、真空蒸着メッキ h. 19×w. 15×d. 13cm

筆者は、第3章第2節第1項《Interacting garden》の場合と同様、色によりその見え方がどのように変化をするかを体感したかった。そのため、銀色である《STONE -prototype-》の他にも、金色である《STONE : Tenryuugawa》(図 3-2-3-6)、青色である《STONE -clear water-》(図 3-2-3-7)を制作した。《STONE : Tenryuugawa》も《STONE -clear water-》も《STONE -prototype-》と同じように石から型取り、FRPにしてメッキ加工した作品である。両作品も石のように見える石を選択したが、色により印象は異なるものとなった。金色は銀色と変わらない印象を受ける。しかし、青色はチープなクリスマスツリーで使われるオーナメントのような印象を受けた。銀色や金色とかたちの関係性から生まれる隕石、異世界的印象は無くなり、かたちよりも色や質感から受ける印象が先行するものとなった。

メッキ加工で興味深い体験をした。それは同じ色の塗料を用いて塗装した場合でも、対象となるものの大きさ、表面積、かたちにより、視覚的に濃く見えたり薄く見えたりすることであった。本塗装では、基本的に色はものが小さいほど濃く見え、大きくなる

ほど薄く見えるとの説明を受けた。本作品はガンメタリックで発注したが完成はアルミホイルより少し濃く見えるものとなった。

今の技術ではスプレーでもある程度の鏡面を獲得できる。しかし、筆者はメッキ加工での完成を必要とした。それはメッキ加工は本物の金属を使うからである。本作品の加工は真空蒸着メッキである。真空蒸着メッキは真空にした容器の中で、金属を蒸発させ、物体に付着させる方法である。実際、視覚的に大きな差が生じるものではないが、この視覚での些細な違いが大きく知覚には関わってくるのである。

筆者は FRP にした状態のときに、型取った元の庭石とは違う違和を感じた。それは物質が置き換えられたことからくるものではなかった。最初それは何が原因かわからなかったが制作記録写真を見返して理解することができた。その大きな違いは重心であった。原石である庭石は約 1.5t である。FRP にすることで元の重量の約 100 分の 1 になった石の表面は、中が空洞のため置かれた状態での重心が変わり、傾きが原石とは多少異なる状態になる。これが違和を醸し出していた理由だと考えられる。そこにはかたちが本来持つ重力の関係からすこし解放された姿が見えた。この重心の違いとメッキによる表面からくるイメージにより、そこからは隕石が無重力を遙かな時間をかけて流れてきたことへと想いを馳せることができる。



#### 第4項 《INVISIBLE》

ここで投影される光とかたちの作品として、筆者の《WAVE : GREEN》と博士審査展提出作品《INVISIBLE》をあげる。



図 3-2-4-1 《WAVE : GREEN》 2014年 ガラス、LED、ターンテーブル サイズ可変

《WAVE : GREEN》(図 3-2-4-1)は回転している緑色の豆状のガラスにLEDの白色光を当て、ガラスが凹凸をもつレンズのような役割を果たし、焦点が壁に映り回転とともに変化をする作品として提示したものである。

この作品は、光の関係から建築に興味を持っていた時に、「二〇世紀の建築家は、ガラスを前に、一つの間を問われた。ガラスとは、そこに何もないと考えるのか、それとも、水晶のような透明な薄い石があると考えなのか。……タウトとミースの答は、ガラスは石の一つ。グロピウスの答は、ガラスは何もないと同じと思った。」<sup>87</sup>という文章を読んだことにより、石を主な素材として制作していた筆者の中で、御影石や大理石だけでなくガラスもまた、石として捉えることができるのだと考えさせられた。ガラスの捉え方でも2通りの捉え方ができるのであれば、石もまた、捉え方により様々な広がりを持つのだと気付いた。また、ガラスは石と同じように削ったりすることで加工することができる点でも石として捉えることができた。このように石についての考え方が変わったことが制作のきっかけとなった。

本作品はレンズの凹凸をシンプルなかたちで表した作品である。かたちとしてはアニッシュ・カプーアの《クラウド・ゲート》と類似している。光の現象を作品化したものでは、凹凸で出来るかたちとして共通するものが生まれやすい。それはかたちの凹凸に

<sup>87</sup> 藤森照信 『建築史的モンドアイ』 筑摩書房 2008年 p.182より

よって、視覚に影響を与えるからである<sup>88</sup>。本作品はガラスでできており、カプーアの作品はステンレスである。



図 3-2-4-2 《INVISIBLE》 光学ガラス、電動回転機、プロジェクター

<sup>88</sup> 古代出雲歴史博物館でみた銅鏡は中央がやや膨らんだかたちをしていた。不思議に思い、案内役の人に聞いてみると、「当時鏡のような映り込みを求めるならば水溜りなどの水面を使うはずで、これは儀式用のものだ」との答えであった。儀式用のものだと、現実がより歪んでみえる膨らみを用いていることが興味深かった。それは儀式に使われ、ここではない何処か（異世界）との窓になっていたと考えられる。また、これには技術的な問題が含まれている。『鏡 [虚構の空間]』には、「平面は、完全な水平面を作らないかぎり、映った像を醜く歪めてしまう。……曲面は平面よりも映像の歪みを修正してくれる。」（由水常雄 『鏡 [虚構の空間]』 SD 選書 146 鹿島出版会 1978年 p. 30、31 より）と記述されている。

確かに平面は少しの歪みで像のかたちを大きく変える効果がある。しかし、曲面の映像の歪みの修正能力をもってしても像は現実とは異なる見え方をする。

さらに銅鏡について、NHKで「視点・論点『古代鏡復元にみる 3D プリンターの応用』」（2014年5月6日 13:50-14:00 NHK E テレ）という番組が放送された。銅鏡の鏡面に太陽光を当てることにより、その反射で照り返された光の中に裏の文様を見ることができるといった内容であった。



図 3-2-4-3 《INVISIBLE》(部分)

《WAVE : GREEN》はガラスの加工技術、かたちの点において試作であったため、発展させて具体的なかたちをもつ《INVISIBLE》(図 3-2-4-2・図 3-2-4-3)を制作するに至った。

《INVISIBLE》は、頭蓋骨に胎児が抱きついているかたちをしており、人をモチーフにした彫刻である。

彫刻の根本であるかたちの表面は凹凸で出来ている。フラットは凹凸のかたちが均衡した場合に形成される。また、かたちの内部には表面のかたちの変化により創り出された空間・厚みが存在する。

このかたちの表出は単体としての人のかたちにも見ることができる。さらに、人の一生の中にもみることができる。

人は受精卵から核分裂を始め、細胞を増殖させていく。この増殖には凸のかたちが伴う。それにより身体の表面積・体積は拡大される。凸は生命の始まりであり象徴となる。また、彫刻におけるモデリングも0から始まるため、凸から生まれると言える。

それとは逆に、人は死にむかうにつれて、凹が増えていく。それは老いや病気と共にあるものであり、体重の減少や皮膚のしわなど様々である。筆者が母親のがん闘病から死去するまでや祖父の大往生を見とどける過程で、死にむかうにしたがい、凹が身体表面にあらわれてくることを実感した。

筆者は上記から人が生まれてから死ぬまでの身体の表面の変化を、彫刻またはかたちの根本である凹凸として考えることに至った。

人のかたちの始まりとして胎児を凸の象徴として、往生した場合の死の間際は痩せこ



けた状態であり、人のかたちであった痕跡である頭蓋骨を凹の象徴だと考える事が出来る。

胎児と頭蓋骨は技術が発展した現代でも、実際物質としての自身のそれは見る事ができない。これらは母体内と死後の世界であり、現実世界に生きる私たちには想像することしかできない不確定で不可視な世界である。それは意識（見ること）の及ばない領域（無）である。この場合、見る側（自分）と見られる側（意識の及ばない領域の自身）、主体と客体が同一であり、同時には存在し得ない。

本作品は人の生命ではなく、かたちとして認識できる人の始まり（胎児）と終わり（頭蓋骨）を作品のかたちとした。この二つに共通する特徴はかたちの匿名性である。一見しただけでは個人を特定することはできない。そこには人類に通底するかたちが含まれている。この生と死、凹凸を、光学ガラス<sup>89</sup>の特徴であるレンズ構造に組み込み制作した。胎児と頭蓋骨の組み合わせである凹凸のレンズを回転させ、光をあてることで生じる壁に映る光の焦点の変化を含め、彫刻として提示する。それはかたちである実像とかたちから生ずる虚像である。また、これが不透過の物質だった場合、本来影となり闇が存在する部分である。

この生み出された光の像は3Dのように見え、立体として認識することができる。それは人のかたち、生と死、凹凸から生み出される実際に触ることはできないが視覚により認識することができる疑似触覚的な像「視覚のかたち」である（図3-2-4-4）。



図3-2-4-4 《INVISIBLE》から生まれる「視覚のかたち」

<sup>89</sup> 屈折率 1.43-2.14（波長 589.3nm）で普通のガラスより屈折率が高い。天文台の天体望遠鏡やカメラのレンズとして使われている。

また、このような水晶やガラスには異世界との関係性をみることができる。水晶占いや、『インディ・ジョーンズ/クリスタル・スカルの王国』<sup>90</sup>の中では異星人のものとしての不思議な力のある対象として扱われていた。水晶占いで使われる球状の水晶は、その厚み、かたちにより、透して見える世界が上下左右が反転したかたちで見える。そこには現実世界が歪められ、私たちの想像を超えたかたちで視覚に受容される。

また、『Newton 2007年7月号』には、「ガラスは透明に見えますが、これは可視光に対しての話で、遠赤外線（赤外線のうち波長の長いもの）や紫外線はあまり通しません。可視光で見て向こう側が見通せるガラスも、もし遠赤外線や紫外線だけを感知する特殊な目で見れば、かなり不透明に見えるはず（2）。」<sup>91</sup>と書かれており、私たちが見ることができる領域がちょうど透明に見える範囲であることがわかる。このことから、ガラスの神秘性を感じることができる。

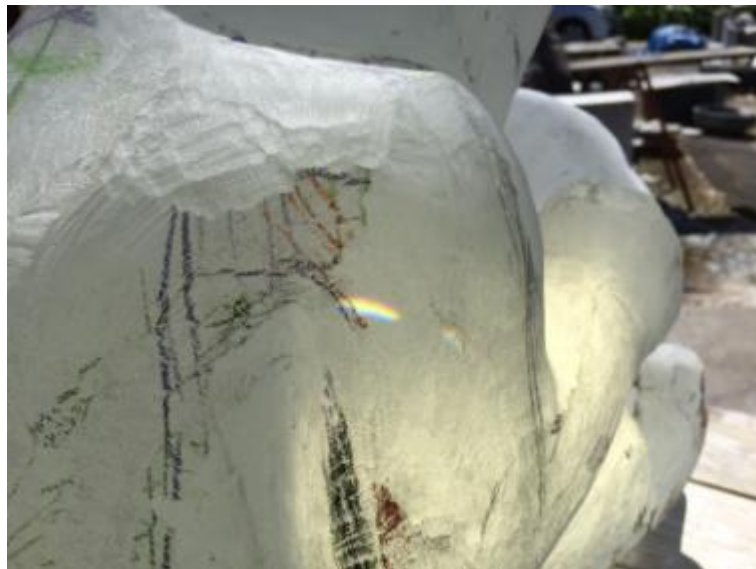


図 3-2-4-5 制作中に現れたスペクトル

制作途中、作品にスペクトルが発生した（図 3-2-4-5）。このスペクトルは、かたち、太陽の位置、見る側の位置の違いにより変化をした。

ガラスも石も研磨が最終段階にならないと完成時の光の現象を見ることができないという特徴がある。石は磨かれることで映り込み、ガラスも磨かれることで光が透過することになる。これは最後まで作品の大切な部分がわからないことへと繋がる。これは制作者にとって作品完成までの期待感を持続させる効果がある。

また、ガラスの研磨は、石の研磨と違い光との関係が特殊である。光をガラスの向かい側において、光を透かしながらキズを確認して研磨していくのである（図 3-2-4-6）。

<sup>90</sup> 『インディ・ジョーンズ/クリスタル・スカルの王国』 本編 122 分 監督スティーヴン・スピルバーグ 2008 年

<sup>91</sup> 『Newton 2007 年 7 月号』 株式会社ニュートン プレス 2007 年 p.62 より

この時、ガラスを通して射しこんでくる光によって、ガラスの物質性が露わになる。研磨をする行為自体が宇宙を覗く天体望遠鏡のようである。

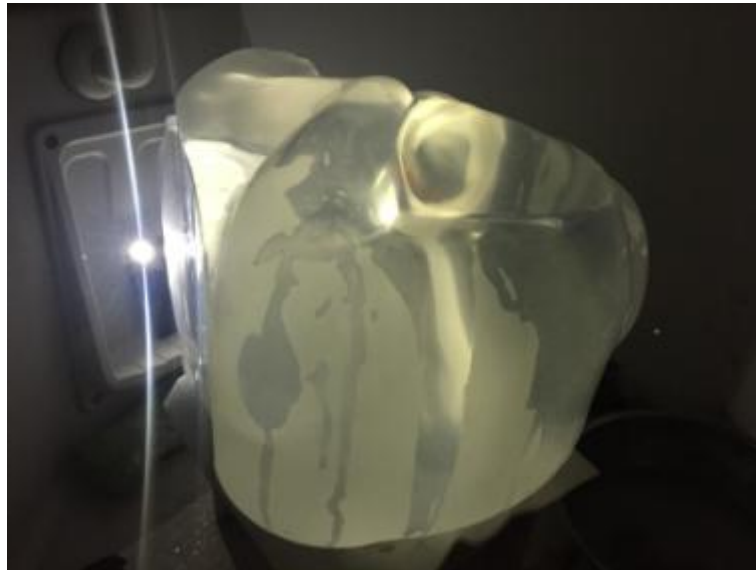


図 3-2-4-6 ガラスの研磨における制作者と光の関係

本作品のように、自身の手によって彫刻を作ることは近年難しくなっていると感じる。特に人体彫刻は私たちが普段見ている対象物であるので、少しのかたちの違いや全体的なつながりの違和によって、誰もがうまくいっていないことを自覚できる。また、このような制作は日々のかたちの変容により様々なかたちの選択が可能であり、そこに魅力があるが、時間がかかるという問題をはらむ。現代の過剰ともいえる情報とそのスピードは、時間をかけていいかたち、独自のかたちを求める彫刻とは相いれない。今回筆者は6年ぶりに人体彫刻を制作した。筆者が近年制作していた彫刻は人体彫刻のように1mm単位のかたちの狂いによって全体が一瞬にして失敗に終わるような作品は制作していないかった。本作品は制作の中で緊張感を強いられるものであったが、かたちを作る喜びを味わうことができる時間であった。



図 3-2-4-7 《INVISIBLE》に投影している筆者撮影の月の画像

本作品には、月の画像を投影している（図 3-2-4-7）。これは筆者が満月の日に撮影した画像である。

同じ月を撮影した画像でも（図 3-2-4-8）のように月の存在がはっきりと認識できるように撮ることもできる。これは月が実体でもあり、太陽の光を反射した間接光でもあるからだ。

月は「かたち」と「視覚のかたち」、実体と現象を内在している存在であり、本作品と重なる部分である。



図 3-2-4-8 筆者撮影の月の画像

## 終章

筆者は修士課程から光を主軸として、彫刻をつくることによって、思考してきた。そこからは様々な発見を得ることができた。光に「世界と自分という存在を繋ぐ役割」を求めた結果、現実をより反映させる方向ではなく、異世界が現実に進食するかたちで、世界と自分は繋がることとなった。光は現実を照らすと同時に、異世界性をもつ存在なのである。それを人の視覚がもつ曖昧さ、不確かさが増幅させる。

光は私たちの視覚により受容され知覚される。そこには人との関係が自然と生まれる。私たちがまた彫刻や建築、その他のもの同様に、光を受ける1つの存在である。また、筆者は光源ではなく、光源により起こる光の現象、間接的な光に魅かれる。ものを經由することで光は精神に浸透し易くなると感じるからである。私たち生命の源である太陽(光源)は直視することはできない。太陽光を反射して輝く月は筆者が考える光の要素を内包している。間接光であることや天候による可視、不可視に関わらず、確かに存在していること、また、変化や「視覚のかたち」などをあげることができる。また、『2001年宇宙の旅』(小説版)に出てくるヒトザルの名前も〈月を見るもの〉であった。月は思いをはせることができる対象なのである。これらのことから「光の現象を伴った彫刻は月である」と考えるができる(図4-1)。



図 4-1 筆者撮影の月

光のもつ広がりやそこから得られる精神性は実体としてないことにより抵抗なく心へと浸透し、私たちが異世界へと導くとともに、自身を投影することができる。それは物質を超越した精神の世界である。物質と光は決して別のものとして考えることはできない。しかし、光を強く意識することによって、彫刻は別の側面を見せる。彫刻は物質として

存在し、物質を超越した精神の世界である光と合わさる時、そこにイリュージョンが現れる。そこには快樂への中毒性があり、エンターテインメント性も内在している。

かたちはイメージへの働きかけと体感性に関係しているが、かたちの力だけでは及ばない領域があると筆者は感じていた。「メダルド・ロツンが印象派的なタッチの導入によって、彫刻を振動する光と陰影の純粹価として捉えようとしたのは、物質的な宿命が彫刻を退屈なものにしているというボードレールの批判を克服するためであった。」<sup>92</sup>という文章からは、物質の限界に対して、彫刻を光の存在とすることで成り立たせようとする試みをみてとれる。

時代により、光との関わり方は様々である。筆者は、物質に光の現象が付随することによる物質性の減少を現代的な感覚として捉える。そこには現代の視覚の過剰性とそれによる認識の変化が関わっている。

魂が肉体をもたないと、現実へのアクセスができないように、私たちが生活している現代において、彫刻は異世界への入り口である光の現象（現代の精神）を現実世界に留めておくための<sup>よりしろ</sup>依代である。

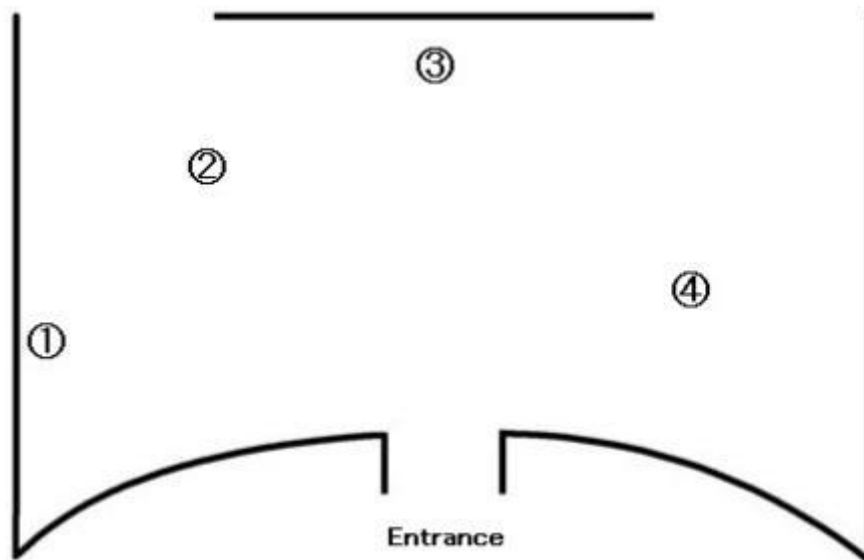
レオナルド・ダ・ヴィンチもそうであったように、光は筆者を魅了してやまない。筆者の彫刻は光と共にある。

---

<sup>92</sup> 『美術手帖 1995年12月号』 美術出版社 1995年 「聖域の形態学 建畠哲」 p. 59より

東京藝術大学大学院美術研究科平成 27 年度博士審査展





東京藝術大学大学美術館 3F

- ① 《水神 -natural born-》 3min. モニター
- ② 《STONE -prototype-》 FRP、真空蒸着メッキ
- ③ 《Interacting garden: BLUE》 ネオン管、御影石
- ④ 《INVISIBLE》 光学ガラス、電動回転機、プロジェクター

<sup>93</sup> 「東京藝術大学大学院美術研究科平成 27 年度博士審査展」 2015 年 12 月 15 日(火)～24 日(木) 東京藝術大学大学美術館







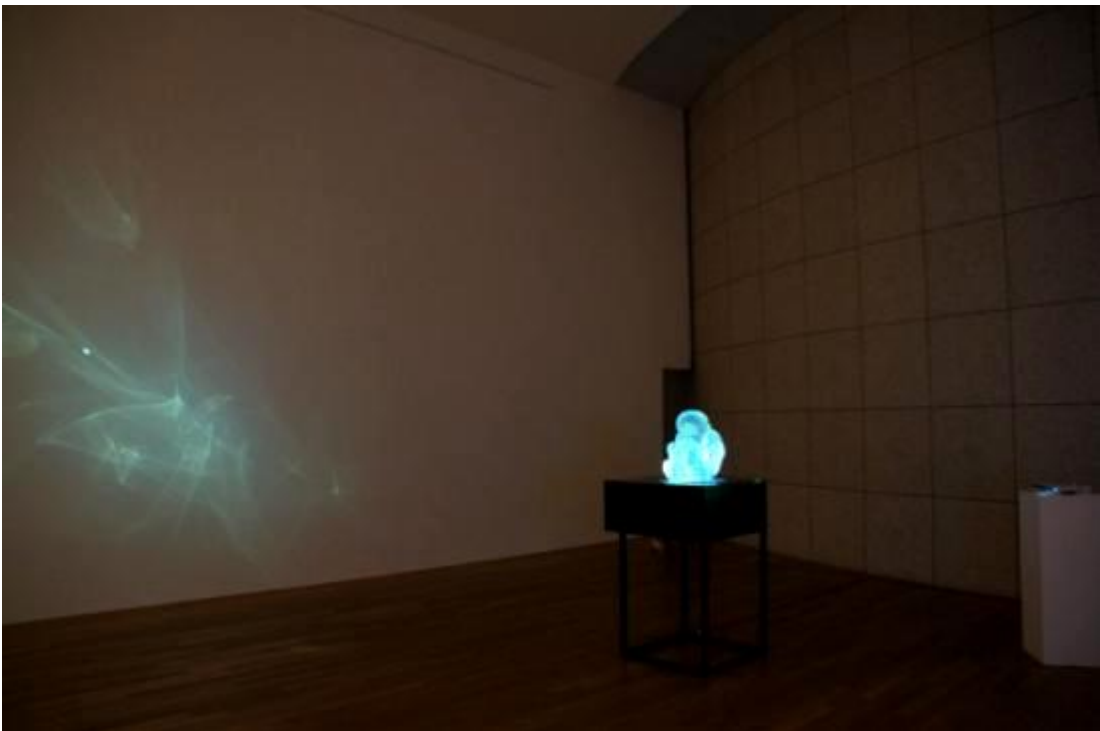
《水神 -natural born-》



《STONE -prototype-》



《Interacting garden: BLUE》



《INVISIBLE》

## 参考文献表

## 使用図版

- 図 1-2-1 『高松次郎ミステリーズ』 東京国立近代美術館 2014年 p.153 より
- 図 1-2-2 『高松次郎 制作の軌跡』 国立国際美術館 2015年 p.48 より
- 図 1-2-3 『高松次郎 制作の軌跡』 国立国際美術館 2015年 p.43 より
- 図 1-4-1 『007 ロシアより愛をこめて』(From Russia with Love) 1963年製作 115分 発売元 20世紀フォックス・ホーム・エンターテインメント・ジャパン 2012年より
- 図 1-4-2 『007 ゴールドフィンガー』(Goldfinger) 1964年製作 110分 発売元 20世紀フォックス・ホーム・エンターテインメント・ジャパン 2012年より
- 図 1-5-1 吉岡徳仁 『吉岡徳仁 クリスタライズ』 青幻舎 2013年 p.66 より
- 図 1-5-2 吉岡徳仁 『吉岡徳仁 クリスタライズ』 青幻舎 2013年 p.154、155 より
- 図 1-5-3 森美術館 『シンプルなかたち 美はどこからくるのか』 平凡社 2015年 p.70、71 より
- 図 1-6-4 『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』 読売新聞社、美術館連絡協議会 1995年 p.254 より
- 図 1-7-1 『河口龍夫展 言葉・時間・生命』 東京国立近代美術館 2009年 p.44、45 より
- 図 1-8-1 森美術館 『シンプルなかたち 美はどこからくるのか』 平凡社 2015年 p.108、109 より
- 図 1-8-2 HEADWAX ORGANIZATION CO., LTD.、DMM.futureworks/hide crystal project 『RADIOSITY OFFICIAL STORY BOOK』 2015年 p.12 より
- 
- 図 2-3-2-1 編ジェローム・アジェル 『メイキング・オブ・2001年宇宙の旅』 訳富永 和子 株式会社ソニー・マガジズ 1998年 p.129 より
- 図 2-3-2-2 編ジェローム・アジェル 『メイキング・オブ・2001年宇宙の旅』 訳富永 和子 株式会社ソニー・マガジズ 1998年 p.129 より
- 図 2-3-3-1 『ミッション：8ミニッツ』(SOURCE CODE) 2011年製作 94分 発売元 ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン 2013年より
- 図 2-3-3-2 『トランスフォーマー/ロストエイジ』(Transformers: Age of Extinction) 2014年製作 165分 パラマウント 発売元ホーム エンタテインメント ジャパン 2015年より
- 図 2-3-4-1 『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』(Under the Skin) 2013年製作 108分 発売元 Happinet(SB)(D) 2015年より
- 図 2-3-4-2 『オール・ユー・ニード・イズ・キル』(Edge of Tomorrow、別題 Live Die Repeat) 2014年製作 113分 発売元ワーナー・ブラザース・ホームエンターテインメント 2014年より

図 2-3-4-3 『プロメテウス』(Prometheus) 2012 年製作 124 分 発売元 20 世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン 2013 年より

図 3-1-1-3 C. D. Dickerson III, Anthony Sigel, Ian Wardropper 『Bernini Sculpting in Clay』 The Metropolitan Museum of Art Yale University Press, New Haven and London 2012 年 p.16 より

図 3-2-1-9 『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』(Under the Skin) 2013 年製作 108 分 発売元 Happinet(SB)(D) 2015 年より

図 3-2-1-10 『THX-1138』より

図 3-2-2-3 東海さるくで配布されたスタンプラリー地図より

図 3-2-2-5 スマートフォンアプリ「潮はどう？」より



## 参考文献

- 由水常雄 『鏡 [虚構の空間]』 SD選書 146 鹿島出版会 1978年
- E・L・ファーマン&バリー・N・マルツバーグ編 ティプトリー・Jr.、エリスン他著 浅倉久志・他訳 『究極のSF -13の解答-』 東京創元社 1980年
- 編集・発行人=平林泰佑 『アトリエ 1月号・通巻755号』 アトリエ出版社 1990年  
「精神/官能の器 アニシュ・カプーア」
- アーサー・C・クラーク 『2001年宇宙の旅 一決定版一』 伊藤典夫訳 早川書房 1993年
- 『1970年——物質と知覚 もの派と根源を問う作家たち』 読売新聞社、美術館連絡協議会 1995年
- 『美術手帖 1995年12月号』 美術出版社 1995年「聖域の形態学 建畠哲」
- 『美の再発見シリーズ ブランクーシのフォトグラフ』 監修嘉門安雄 訳門田邦子 解説エリザベス・A・ブラウン 株式会社求龍堂 1997年
- 高橋健二訳編 「人生の知恵4 ゲーテの言葉 (新装版)」 彌生書房 1997年
- ジェローム・アジェル編 富永和子訳 『メイキング・オブ・2001年宇宙の旅』 ソニー・マガジズ 1998年
- 町山智浩 『〈映画の見方〉がわかる本』 洋泉社 2002年
- 瓜生中 『知識ゼロからの 神社と祭り入門』 幻冬舎 2003年
- 福永武彦訳 『現代語訳 古事記』 河出文庫 2003年
- 中野純 『月で遊ぶ』 株式会社アспект 2004年
- 『Newton 2007年7月号』 株式会社ニュートン プレス 2007年
- リンダ・カラブレシ著、桜井靖久監修、出田興生訳 『insiders ビジュアル博物館 Human Body ヒトのからだ』 昭文社 2008年
- 藤森照信 『建築史的モンドアイ』 筑摩書房 2008年
- 夏目大訳、久世和彦編集、ウイリアム・レイ編者 「知をみがく言葉 レオナルド・ダ・ヴィンチ」 青志社 2008年
- 『河口龍夫展 言葉・時間・生命』 東京国立近代美術館 2009年 展示説明文
- 吉岡徳仁 『みえないかたち』 株式会社アクセス・パブリッシング 2009年
- 『世界の建築 1000の偉業』 二玄社 2011年
- 岡田温司 『虹の西洋美術史』 ちくまプリマー新書 2012年
- 吉岡徳仁 『吉岡徳仁-クリスタライズ』 株式会社青幻舎 2013年 斉藤環 「切断面のアフオーダンス」
- 傳田光洋 『皮膚感覚と人間のこころ』 新潮選書 2013年
- 谷崎潤一郎 『陰翳礼讃』 角川ソフィア文庫 2014年
- 企画・監修：若林文高 『ヒカリ展 光のふしぎ、未知の輝きに迫る!』 日本経済新聞社、BS ジャパン 2014年
- 中野純 『「闇学」入門』 集英社新書 2014年
- NATHAN SHEDROFF, CHRISTOPHER NOESSEL 著 安藤幸央監訳 『SF映画で学ぶインタフェ

ースデザイン アイデアと想像力を鍛え上げるための 141 のレッスン』 丸善出版株式会社 2014 年

『Newton 2015 年 3 月号』 株式会社ニュートン プレス 2015 年

伊藤亜紗 『目の見えない人は世界をどう見ているのか』 光文社新書 2015 年

建設省 延岡工事事務所 『水郷「のべおか」のまちづくり 水神さまガイドブック』  
1996 年

HEADWAX ORGANIZATION CO., LTD.、DMM.futureworks/hide crystal project 『RADIOSITY  
OFFICIAL STORY BOOK』 2015 年

## 参考資料

### 映画 (DVD)

『007 ロシアより愛をこめて』(From Russia with Love) 1963年製作 115分 発売元 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン 2012年

『007 ゴールドフィンガー』(Goldfinger) 1964年製作 110分 発売元 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン 2012年

『2001年宇宙の旅』(2001: A Space Odyssey) 1968年製作 148分 発売元ワーナー・ホーム・ビデオ 2010年

『THX-1138』(THX 1138) 1971年製作 88分 発売元ワーナー・ホーム・ビデオ 2004年

『インディ・ジョーンズ/クリスタル・スカルの王国』(Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull) 2008年製作 122分 発売元パラマウント ホーム エンターテインメント ジャパン 2008年

『ミッション: 8 ミニッツ』(SOURCE CODE) 2011年製作 94分 発売元ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン 2013年

『プロメテウス』(Prometheus) 2012年製作 124分 発売元 20世紀フォックス・ホーム・エンターテイメント・ジャパン 2013年

『アンダー・ザ・スキン 種の捕食』(Under the Skin) 2013年製作 108分 発売元 Happinet(SB)(D) 2015年

『トランスフォーマー/ロストエイジ』(Transformers: Age of Extinction) 2014年製作 165分 パラマウント 発売元ホーム エンターテインメント ジャパン 2015年

『オール・ユー・ニード・イズ・キル』(Edge of Tomorrow、別題 Live Die Repeat) 2014年製作 113分 発売元ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント 2014年

### WEB

Google Earth

### TV

「視点・論点『古代鏡復元にみる 3D プリンターの応用』」 2014年5月6日 13:50-14:00 NHK E テレ

### アプリ

「潮はどう？」

### 音声ファイル

町山智浩 『町山智浩の映画その他ムダ話』 町山智浩の難解映画①ジョナサン・グレ

イザー監督 『アンダー・ザ・スキン』