

金沢美術工芸大学審査学位論文（博士）

彫刻におけるエネルギーのかたち  
-岡本太郎の対極主義と青木邦仁の表と裏-

美術研究領域 彫刻分野

青木邦仁

## 目次

はじめに	003
<b>第1章 かたちの起点</b>	
第1節 3.11と主題	006
・私と3.11	
・犠牲になったライカ犬	
・「UFO」シリーズ	
・「water collection」	
・私と社会問題との距離感	
第2節 飛ぶ形体	022
・飛ぶという行為	
・「内側の鳥」	
・「浮いていた」シリーズ	
・「逆さに浮くA320」	
・「落ちてきた小さき部屋」	
第3節 矛盾とユーモア	037
・反「重力」と「反重力」	
・「cosmos」と「Electric Sheep?」	
・無意味とユーモア	
<b>第2章 岡本太郎の対極主義</b>	
第1節 岡本太郎と青木邦仁との出会い	045
・出会い	
・幻の二人展	

第2節 太郎が対極に至る経緯	051
・岡本太郎	
・太郎の対極主義	
第3節 太郎の実践	065
・縄文と沖縄	
・「太陽の塔」と「明日の神話」	
第3章 青木邦仁の表と裏	
第1節 対極主義を通して	076
・「opposite」	
・「表と表」	
第2節 表と裏	080
・表と裏の定義	
・絵画と彫刻	
第3節 表と裏の範囲	085
・「行為の裏」	
・色彩における表と裏	
おわりに	091
図版	095
参考文献	102

## はじめに

私はエネルギーという漠然としたテーマをもって制作することになった。そのエネルギーというテーマはあまりにも大きな範囲を示す。なぜ私がそのような言葉を取り上げたのか。それは、2011年3月11日の東日本大震災がきっかけになっていた。この時の地震で発生した津波は、あまりにも大きなエネルギーを持って全てをのみこんでいった。そして、津波の影響で原発事故を引き起こすことになった。その当時に感じ制作した作品と5年以上の時間が経過し制作した現在の作品では、作品に取り入れられる感情が少し変化していた。この変化は震災という事柄について見る目が変わったのではなく、自身の考えていることを見つめ直すことからの変化である。震災以前から私はUFOなどの実在しない乗り物を主に制作してきた。震災以後とではそれほど作品に大きな変化はなかったが、UFOというモチーフに震災で感じていたことなどを付け足して作品の制作を行っていた。そのように制作しているうちに、震災と作品の間で共通点をつくり出そうとしていた。その共通点が「エネルギー」というテーマだったのだ。しかし、そのテーマとモチーフは、曖昧さと曖昧さを掛け合わせたかのように、止めようのない広がりをしていった。それはまるで核分裂と同じように脆さを含んだまま膨張していった。そこで、私は一度立ち止まり、私自身を見つめ直し、エネルギーというテーマを分解することから始めた。エネルギーは言葉で言い表してみても、物理的法則に則った無機質な力に成り下がってしまう。エネルギーの多様性と大きさに挑戦しながら様々な方法で制作を試みた。実際には空気中から水を作ってみたり、言葉遊びを用いて制作

を展開してみたり、ただ大きい作品をつくってみたり、様々な表現を試してみた。そうした表現の中から小さなかけらを集めるようにして、今までの制作が一体何のエネルギーに分類されるのかを、ただただ単純に考えた。そして、震災以前から制作していた作品のコンセプトである、宇宙に行く乗り物という出発点は、「飛ぶ」というエネルギーではないかと気付いた。とりとめもなくテーマが付け足され制作してきた作品の要素の糸の絡まりを解きほぐしながらもう一度紡ぎ直そうとした。言葉遊びのシリーズは勢いだけでかなりの数を作った。ここで求めたのはユーモアによる力だ。ダジャレを作品にしたのだが、芸術におけるユーモアとしては笑いまで行かない。芸術のユーモアは爆笑ではない。だから、言葉と行為による融合によってダジャレではないユーモアを作れないかと考え、反対語を用いて作品を逆さに置くということを思いついた。そこで、方向性という要素が出てきたのだ。爆発するかのように全方向に広がっていった力を一つの方向に絞り込む作業を始めたのだ。その方向性は重力と逆方向に向いていた。そして飛ぶというテーマと繋がったのだ。飛ぶに含まれる落ちるという力を表現することで彫刻という物質に飛ぶというテーマのリアリティーを持たせようとした。その事がきっかけで、表と裏というコンセプトにたどり着いた。

本論ではエネルギーをテーマにした作品が様々な変化を経て飛ぶという方向性に向かった経緯とその先の可能性について考察し、その結果、青木邦仁の表と裏というテーマで表と裏の関係を用いて定義している。

第1章では、2008年から2014年までの制作を中心に、身の回りの社会問題を取り入れた作品の紹介とテーマの絞り込みについて考える。1節では東日本大震災をうけて、自身の感情をどのように作品に反映していったのか。3.11の出来事を踏まえて、「UFO」という作品のシリー

ズが変化し、その後、原発の形をした作品を制作するに至る。私の思考はどのように作品に組み込まれ制作したのかを述べる。第2節では、飛ぶをテーマに制作された自身の作品を考察する。第3節では言葉に焦点を当て、そこから作品の制作に至るまでの過程で出てきたユーモアの考え方について考察する。第2章では、岡本太郎の述べた対極主義と、その考えを通して自身の制作の中にある対極主義を考察する。第1節では岡本と私の出会いは何であったか考える。第2節では太郎が対極主義を唱えるまでの経緯を考察し、第3節では太郎の実践について例をあげ考える。第3章では対極主義を通して起こった青木邦仁の表と裏という考え方について考察する。第1節では、「opposite」と「表と表」について考察する。第2節では、美術における表裏の定義を考察する。第3節では、表裏の領域について物質・非物質を通して考える。

## 第1章 かたちの起点

### 第1節 3.11と主題

#### ・私と3.11

私は、2011年3月11日に起こった地震による原子力発電所の事故以前から、「UFO」シリーズの作品を制作していた。このシリーズには、宇宙に初めて行った動物、ライカ犬の乗る宇宙船という設定がある。ライカとは1957年スプートニク2号に寄せられた犬である。冷戦当時、ソビエト連邦とアメリカ合衆国の宇宙開発競争はソビエト連邦が一步リードしていた。アメリカ合衆国に先駆け、ソビエト連邦が宇宙に人工衛星を飛ばしたのだった。そしてその一ヶ月後に急遽動物を宇宙に送ることになる。突然決まったプランだけに、ライカ犬は宇宙に飛ばされ死ぬことになる。私はこのストーリーを元に、ライカが生きており宇宙人になったという物語を想像し、宇宙船をモチーフにした作品を制作していた。冷戦当時、宇宙開発という名の下、ロケットの技術発展の中でライカ犬が担った役割は核弾頭の代役という側面も少なからずあったのではないか。そのため、核エネルギーというテーマが作品の中に潜在していた。核エネルギーというテーマを内包する作品制作を進める中、東日本大震災は起こった。

2011年3月10日の夜、私は仕事で大阪の咲洲庁舎の一階にいた。大阪府が主催するおおさかカンヴァス推進事業のアートプロジェクトで永井英男氏の作品を京都造形芸術大学の学生たちと搬入、設営していたのである。咲洲庁舎のビルにはラジオ局のスタジオが入っており、

放送が終了した後の夜遅くないと作業がはじめられなかった。設営は簡単に終わるわけもなく、作品を搬入するのに朝までかかった。徹夜の作業で疲れていたのも、京都の自宅より両親の住む奈良の実家の方が咲洲庁舎から近かったため、奈良に帰った。実家に着いたのははつきり覚えてはいないが、昼の12時前だったと思う。食事を済ませ、テレビの前で横になってうつらうつらしていた。11日14時46分、地震が起こった。その時、私は、搬入の疲れから、地震に気づくことはなかった。私が気づいたのは、テレビの向こうで水によって家屋が破壊されている光景を見た時だ。うつらうつらとしていたせいで、その時の感覚は夢なのか現実なのかよくわからない思いが未だにある。テレビの番組を変え、どの放送局でも、同じような映像が流れていた。その時初めて、地震による津波が街を襲っていると理解できた。しかし、それ以上には自分の中の感情がなかったように感じる。この時私たちが想像をしてこなかった事件が起こっていたのだ。原子力発電所は地震が原因で不具合を発生させていた。のちに制御できなくなった影響で水素爆発を起こした。原子炉建屋の爆発のエネルギーは地震の津波のエネルギーと比べ物にならないくらい小さいようにみえた。しかし、この爆発によって放射性物質が大気中に拡散した。壊れた原子力発電所から漏れ出す放射能の目に見えない広がり、5年以上経った今でも拡散し続けている。この状況の収束のめどは未だに立っていない。

このどんよりとした感覚は今でも日本社会全体を覆っているように強く感じる。

どんよりとした感覚が問題の解決方法をまだ持たない私たちにとっての希望ではないと思いい、手探りの中で事故の輪郭を少しでも明確にとらえようとしたのが、原発事故後最初に制



作した「ミステリーサイクリング」<sup>1</sup>という作品で、この動力は人力の自転車である。その乗り物が畑を通るとミステリーサークルができるというもので、これもまたライカ犬の乗り物を制作したものである。その形状はスプートニク1号の衛星の形体を参考にした。「ミステリーサイクリング」が描くミステリーサークルは原子力マークであり、これは作品の下に米粒を並べて作った。そのお米は青森の六ヶ所村にある核燃料再処理施設のすぐ傍で取れた、てんてこ<sup>まい</sup>米という名のお米で、震災以前から核エネルギーのあり方についての問題を提起し続けた農家の方が作ったものである。

その後しばらくは核エネルギーということをテーマに制作するようになった。原子力発電所の事故以後、ライカ犬に核のテーマを付け加え制作していたが、私の中では、リアリティーにかけている感じがずっとしていた。これは、東日本大震災の様子を見て私が、「しかし、それ以上に自分の中の感情がなかったように感じる」というところと共通している気がしたので。震災の様子を見て自分の感情が無いように感じたことを改めて見つめ直した時に現れてくる、私自身の手には負えないような出来事への無力感であり、この一言では片付けられない感情について考えていく必要があった。

## ・犠牲になったライカ犬

「ライカ」という名の1頭の犬が生物として初めて宇宙を旅した。それは、アメリカ合衆国とソビエト連邦の冷戦の最中の出来事だった。

---

<sup>1</sup>「ミステリーサイクリング」図版1

1957年10月4日、ソ連は弾道ミサイルを改良したR-7型ロケットでアメリカより先にスプートニク1号という名の人工衛星を打ち上げた。当時、ソ連を率いていたニキータ・フルシチョフはその知らせを聞き、「そうか、よかったな」と答えて、電話を切ったと伝えられている。世界中がソ連の人工衛星で騒ぎになっていることを翌日になってフルシチョフは知ると、宇宙開発を主導している科学者のセルゲイ・コロリョフを呼び出し、11月7日の革命記念日までに目立つものを打ち上げる指示を出した。それに対してコロリョフは、犬を乗せて飛ばすことを確約した。1ヶ月という短い期間で計画になかったロケットを飛ばすことは無理のように思えるが、このような突然の計画に対してもコロリョフは準備をしてきていた。

スプートニク1号の打ち上げを成功する前から有人飛行に備えて、ソ連は動物を乗せて飛行実験をしていたのだ。まず、どのような生物を乗せるべきかが検討され、犬と猿に絞られた。しつけのしやすい点、病気になりにくい点、落ち着きのある点などで犬を乗せることが1950年12月に正式に決まった。犬の選定基準はロケットの飛ばす能力に影響するため、体重6kg以下の35cmを超えない条件が設けられた。他にも映像に写りやすいように白もしくは明るい色の毛並みで、耐久力が優れており、しつけに従順で、メス犬であるということが条件のうちに入っていた。オス犬とメス犬とでは排泄する時の姿勢が異なるため、取り付けの機械の問題が起こる。だからメス犬に限られた。これらの条件に合う野良犬は片っ端から集められテストが行われた。それに合格した犬は訓練を重ね、選ばれた。「デジク」「ツガン」「リサ」「スメラヤ」「マリュージュカ」「ボビク」「アルビナ」「コザーフカ」、これに加えて名前のわからない1頭が初期のメンバーだった。ロケットには2頭ずつ乗せられ生体データの比較が行われる。

1951年7月22日にデジクとツガンの2頭の犬を乗せたR-1Vロケットが打ち上げられる。ロケットは発射から約188秒後、高高度108kmまで達した後、パラシュートで開いて地上に戻った。この時、着地の際にツガンが負傷したが、実験には成功した。一週間後の7月29日の2回目のロケット発射は途中でパラシュートが開き、バランスを崩した機体は墜落し、リサとデジクの2頭は亡くなった。コロリョフたちは犬の死を悲しんだという。8月15日の3回目の発射の際には、スメラヤが前日に逃走し、科学者たちが狼に襲われないか心配したが、当日無事戻ってきた。そして、マリューシュカとロケットに乗り、無事帰ってきた。9月3日の6度目の打ち上げの際にも、ボビクが逃げ出し帰ってこなかったため、急遽代役の犬を探すことになり、近くの食堂のようなところで皆に飼われていた野良犬を連れてきた。コロリョフはこの野良犬にZIB（ЗИБ）と仮の名前を付けた。名前は行方不明のボリクの代役という意である。ZIBという名無しの犬が乗ったロケットは無事帰ってくる事ができた。6度の打ち上げが行われ、9頭の犬のうち4頭は犠牲となってしまった。2度目の発射の事故後、計画を管理するブラゴンラホフは、負傷したツガンを自宅に連れて帰り自分の飼い犬とした。ツガンは長生きし、ブラゴンラホフと散歩する姿が見受けられたという。犬を乗せた発射実験は、1954年7月から1956年6月の間に、述べ20頭が飛行したが、犠牲となった犬は少なくなかった。1957年5月にはR-1の後継機であるR-2にリューザとダムカが乗せられ高度212kmの高高度まで飛ばされ、無事回収された。

1957年10月4日のスプートニク1号の衛星打ち上げ成功から1ヶ月後の11月3日、ソ連中央アジア・バイコヌール宇宙基地からR-7ロケットが打ち上げられた。そのロケットにはライカという名の犬が乗っていた。この名前は打ち上げが成功してからライカという名で報道

されたが、それより前にはクドリャフカという名で呼ばれていた。ただし、どちらも正式な名前としては発表されていない。犬の打ち上げはフルシチョフとコロリョフの思いつきのように思われるが、科学者たちは有人飛行を見据えた実験なので、犬が入る円筒形のキャビン以外にも生命維持装置や観測装置を積み込んでいた。そのため、スプートニク1号の衛星の6倍になる504キロの重さになった。また衛星とロケットは分離せずにいることで装置を共有することができた。その分総重量を減らすことはできたが、衛星に与える影響は未知数であった。この問題は衛星の温度制御の問題で放熱の役割を果たすのか、逆に熱を集めてしまうのではないかという問題を抱えていた。午前5時30分ついにライカの乗ったロケットが飛び立つ。ライカには5Gもの重力がかかり、平常の3倍近い260まで脈拍が上がった。その後、打ち上げは成功し、ライカは楕円軌道に乗り104分で地球を一周した。1周目のライカの生体データは生きていることを確実に示していた。しかし3周目のデータが送られてきた時、衛星内の温度は40度まで急激に上がり、暑さによってライカがパニックになっていることが容易に読み取れた。その1時間半後、スプートニク2号から送られてきた生体データはライカの死を告げていることがわかった。ライカが亡くなったことは打ち上げから1週間後の11月7日に政府によって正式に発表されたが、その死因については発表されなかった。そのため、最後の餌には安楽死できるよう、餌に毒が入っていたという俗説まで流れた。1958年4月14日、ライカを乗せた衛星は大気圏に再突入し消失した。

ライカが選別される時、他にアルビナとムーカも選ばれており、アルビナはライカのバックアップとして、ムーカは様々なチェックのためのテクニカルドックとして選ばれた。はじめはアルビナが宇宙を初めて旅行する犬になると考えられていたが、2回の弾道飛行の経験

と子供を出産したばかりで母として必要とされていたことなどの理由が挙げられるが、そもそも皆から大変人気者であったという事実が大きいと言われている。それは、スプートニク2号の設計上、片道で生きて帰ってこれないことを皆が理解していたからだ。ここまでは、フルシチョフがコロリョフと犬を飛ばすと確約する前に決まっていた。コロリョフ直属のグループの研究員のトップであったヤツドフスキーは、モスクワでのすべての準備を終えた後、ライカを自宅に連れて帰った。そのことをヤツドフスキーは次のように回想している。

「ライカは素晴らしい犬だった…とてもおとなしい犬だった。バイコヌールに向かう前に、もう一度連れて帰ったことがある。ライカのために何かいいことをしてあげたかったのだ。そう、彼女はあと僅かしか生きることができなかったのだよ…。」

この回想からもわかるように、関係者たちは犬を大切にしていた。コロリョフは視察のたびに餌を持ってきて与え、撫で可愛がっていた。実験で犬が犠牲になった時は、とても悲しんだとも言われている。10月31日、バイコヌール宇宙基地でライカは最後の準備に入った。からだは丁寧に吹き上げられ、背中から出た電極にはヨード液を塗布し消毒された。センサーや排泄袋が体につけられ、ベストとハーネスを着させられた。午後2時には円筒形のカプセルに入れられ固定された。このカプセルはR-7ロケットの先端内部に取り付けられ、3日後の発射を待っていた。それまでの間、2人の作業員がライカのカプセルのすぐそばで見守っていた。打ち上げ当日、カプセル内の圧力が変動した。研究員が故意に変動させたのだ。ヤツドフスキーはコロリョフにカプセルを開け、圧力の調整をしたいと申し出た。コロリョフは発射延期になる可能性がありながらも調整の許可を出した。ロケットの先端に上がった研究員たちは、ねじ止めされているエアホールを開けて欲しいとエンジニアに頼んだ、そして、

ヤツドフスキーがライカに最後の水を与えたいと懇願した。エンジニアは戸惑いながらもネジを開けた。その穴からヤツドフスキーは注射器を用いて餌のトレイに水を注いだ。そして穴は塞がれ発射を迎える。

犬を実験動物として選び生きて帰ることのできない旅に送り出したのだが、研究員たちはそれ以上に犬を愛し悲しみを持っていた。これらの事実は打ち上げから約45年たった2002年10月、開発に関わった生態学者のディミトリー・マラシェンコフによってはじめて明らかにされたものであった。<sup>2</sup>

以上の話は、まだ日本語訳の図書も発刊されておらず、ペンネームで活動する「みずもと」という人が自身のウェブサイトでマラシェンコフのロシア語の資料を日本語で紹介したものに拠っている。これらの話の裏付けをロシア語の文献から確かめることは、私にはできない。しかし、私は以前からUFOシリーズをつくり、ライカ犬をテーマにしてきた。ライカの命を象徴的に扱いライカが生きているという設定で命が長くあって欲しいという感情を持ち作品をつくってきた。ロシアの科学者たちが犬たちに愛情を注いだことは、ある種の救いであるが、しかし科学の発展のために命を犠牲にしなければいけなかったことは、極めて残酷なことである。

---

<sup>2</sup>参照 みずもと『スプートニク2号/ライカ犬』[http://spacesite.biz/ussrspace.dog\\_raika.htm](http://spacesite.biz/ussrspace.dog_raika.htm)(2017年11月30日)

## ・「UFO」シリーズ

世の中にUFOみたいなオカルト的なものは存在するわけがない、と私はこころのどこかで思っている。しかし、私がつくるUFOとは宇宙人の乗る乗り物である。宇宙人を前提とした段階でオカルトの要素はさらに強くなってしまったが、オカルトではなく真剣に考えたものである。私の制作したUFOは、ライカ犬が宇宙で生き延び宇宙人となって人間の前に現れる時に使用している乗り物のことを言うのである。

このことはもともと、乗り物の表面に磁器でできたタイルを貼り付け、私自身が宇宙に行くためにつくった作品から始まった。それは大気圏再突入の際、熱から機体を守るためにスペースシャトルの下部にセラミックでできた耐熱タイルが取り付けられていることから発想を得ており、乗り物の作品は宇宙に行くためのものだった。そのような作品を制作している時に、私はライカ犬の物語に出会ったのである。ライカ犬のかわいそうな話を聞いた時、その残酷さに胸をうたれ、私の作品のキャラクターにした。その残酷さは、最初からライカの命がなくなることに研究者たちは気づいていながらも科学技術の進歩という大義の前でライカをロケットに乗せたことであり、そのような心理状態の中で矛盾するかのようライカに対しての研究者への生に対しての施しが、私の心をうったところなのかもしれない。UFOの作品は東日本大震災より前から制作しており、そのUFOは人間社会のエゴを投影した作品がこれから展開されるはずであったが、具体的な設定を膨らませることができず、制作は難航していた。最初のUFOは、ライカ犬の乗り物であること以上のテーマが無かったからだ。そのため、かえって形は誰もがUFOだと理解できるものとなっていた。UFOとして有名なのは、

やはり円盤型であったり、アダムスキー型であったりする。しかし、日本人にとってもっとも認知されているUFOはなにであろうかと考えた時、それはバイキンマンのUFOだった。その特徴は、基本的に円盤型なのだが2本の角があることである。この形を借りて作られたのが最初のUFOだった。大気圏を行き来できるようにやきもので制作したタイルで全面を覆った。

2011年3月11日に地震が起こり、UFOを再び作り出した。その際、乗り物だけではなく米粒を並べたミステリーサークルも作ることにした。震災をうけて作ったUFOはミステリーサークルを作るための乗り物であった。ミステリーサークルは原子力発電所の事故を受けて原子核の軌道の模様や核分裂の様子の模様を米粒で表現し、核エネルギーをテーマにした。形状はライカ犬が乗せられたスプートニク2号のわずか1ヶ月前に打ち上げたスプートニク1号の衛星をモチーフにした。作品は直径160センチの球体から3本の足が出ており車輪が付いている。球体の中に人が入ることができ、自転車のようにペダルを漕いで動かすことができる。このことから「ミステリーサイクリング」と名付けた。球体の外の上部にはサドルが付いており、ライカ犬が無邪気に自転車をこぐような作品になっている。その無邪気さとは裏腹に、その作品の下にお米で原子核の軌道と放射能マークをモチーフにした模様が描かれているのだ。

ライカ犬の乗り物として制作したUFOに社会問題のテーマ性を与えることについて、その時は表面的なつながりで考えていた。原子力発電所の事故は地震で起きた津波によって外部電力を得るための発電機が破壊されたことで、核分裂の制御ができなくなり事故が起きたとされている。この事故は、津波被害の想定ができたにもかかわらず、その想定ははるかに



人の想像を超えていたため震災以前に対策を行動に移せなかったことに問題がある。科学の技術は進歩し安全に頑丈に作るができるようになったが、それを運用する時に問題に対する危機意識が変質したり抜けたりしていくのであろう。ライカ犬もまた技術の進歩と他国との競争を優先されたが故に帰還不能なロケットに乗せられたのだ。ライカ犬の命はこのとき置き去りにされていた。出来事は個人から社会という大きな括りになった途端、私たちが考える以上に制御する力を失うのだ。UFOとは、そのような抽象的な力の象徴である。古くより崇め怖れられてきた力は、その時代の人知を超えるものだった。科学の力で理解できるようになるにつれ、人はより難解な力をオカルトとして捉えるようになっていく。その根本にあるものは古来の人と変わってはいない。それがUFOのもつ力、エネルギーである。

私の制作するUFOは社会的問題からエネルギーの象徴としての表現に変わっていった。それが「ルナ」<sup>3</sup>という作品になった。スプートニクの衛星の形をモチーフとし、上の半球は光を発しながら回転する。回転しながら光を発する時の機械音は犬の鳴き声のように騒々しくまわりに鳴り響く。UFOの動きや光によって一般的な形をつくり出そうとした。それは、実際に物理的エネルギーを持っていることを表し、UFOがもつエネルギーを象徴的にしようとしたものだ。その後円盤型の形から葉巻型UFOの形へと変わっていく。一般的に葉巻型UFOは、葉巻のように細長いUFOのことを言う。そこで私は実際に葉巻を用いてUFOをつくることにした。その作品を踏まえて2mほどの葉巻型UFOを制作した。UFOという公に認められたものではない故に、それには決まった形がない。だからと言って初めから葉巻型UFOを制作していたならば、それはただの棒状の何かでしかなかった。エネルギーの象徴の形態化に

---

<sup>3</sup> 「ルナ」 図版2

において、あやふやのものの共通認識を探し出す時の自己ルールが出来たのと同時に、制作テーマの表面的な関係にある問題に気づくことになっただろう。

- 「water collection」

「water collection」<sup>4</sup>は、大気中の水分を集め水を作り出すことができる仕組みを作品にしたものである。2011年3月12日、震災による津波で外部電力を得られなくなった福島第一原子力発電所は制御不能となり深刻な事故を起こした。この事故以来、漏れ続けている放射能は世界に拡散している。そのような状況を踏まえて作品を作らなければならないと考え、制作したのが「water collection」である。

形は海外などでよく見受けられる原子力発電所の冷却塔をモチーフにした。円柱状で上に行くほど細くなっている。高さは70cmほどで、これを4基制作した。その作品の内部には除湿機を改造した機械を入れた。水を集めるための除湿機を改造した機械を稼働させるには外部から電源が必要となり、その配線を原発の建屋から出てくる電線と鉄塔のように見立てて制作した。冷却塔の形をモチーフにしたのは、海外の原子力発電所がニュース映像などに収められる時、必ずと言っていいほど原子力発電所の存在を象徴的に表していて、冷却塔の建物以外は普通の工場と代わり映えしないからである。日本の原子力発電所では冷却塔のシステムは採用しておらず、福島第一原子力発電所の原子炉建屋を見てわかるように、ただの四角い建物になっている。冷却のために海水を利用しているのも、ここまで象徴的になるようなモチーフがなかった。津波の影響を受けた直接的原因は、海辺になくてはならない冷却

---

<sup>4</sup> 「water collection」 図版3

システムの採用にあったとも言える。原発事故後、未だに放射性物質は排出されている。それは、メルトダウン状態にある原子炉の下を通る地下水が海へと放射性物質を運ぶからだ。その地下水を止めようと、原子炉建屋の周りの土を凍結させ壁を作ろうとしたが、震災から5年以上が経った現在でも完全な遮断はできずにいる。

「water collection」の初期のコンセプトは安全な水を作り出すというものだった。原子力発電所から離れた大阪や金沢という土地で発表することを考えていたからだ。特に金沢は近くに原発を抱えながら、福島との距離があるため、原子力発電所の事故によって作品のコンセプトが真逆のものになってしまう可能性がある。放射能のないところで集めた水は安全で、放射能のあるところでは危険な水になってしまう。ごく当たり前のことだが、作品の意味自体は反対のものになる。また、原子力発電所の形体をした作品から、安全な水を作るとは、私たちが常に抱える矛盾を内包しているのではないかと考える。それは、無知からくる矛盾というよりは、多少の理解の上での問題の無視という現象である。例えば、年間被曝量の引き上げである。浴びてはいけないものを許容することによって、今回の事故で住めなくなるであろう地域を減らしている。誰だって自分の生まれ育った地域を捨てて移住することはいやだ。住めなくなる地域が多いことは、経済にも精神にも少なからず影響を与えるだろう。深刻な状況だと理解しながらも、人は問題を無視する道を選ぶのだ。これは、最終的には個人が判断すれば良いことだが、問題の無視によって変化をしないことへの安心を得ようとしているのかもしれない。そんなモヤモヤした問題を水を作り出すという行為で表現できないかと制作したのである。

「water collection」で作られた水は展示会場の床に垂れ流される。容器に収められることなく、ただただ空気中の水を集めて、水は床に流れ、しばらくすると蒸発し空気中に戻っていく。自然の現象の中に人の手が介在し現象を引き起こしていくとき、外部からのエネルギーを必要とする。そういう作品であるが、水のように流動的なモチーフは社会的メッセージを十分に含んでいる。しかし前述したように理解の上での無視という現象が起こる状況では、「water collection」の意図は要素をただ集めてきただけに過ぎず、訴えかける力が弱いとも言える。作品と社会との距離感の問題を積極的に解決していかなければならない。

## ・私と社会問題との距離感

3月11日にテレビで津波の映像を見ていた時、ただ見ていたという以上には自分の中に感情がなかったように感じられた。これはどういうことだったのか。その感情について述べなければならぬ。震災の状況を知った時、私は眠りに入るか入らないかの状態だったため、何かの感情がなかったのか。しかし、眠気によって感情がなかったわけではない。もっと他に理由があるはずである。だからこそ、その感情がない感覚は、現在でも続いているのだ。

アメリカ同時多発テロが起きた2001年9月11日、私は大学で友人たちと美術について語っていた。偶然にも、その話の流れの中で、もしもアメリカが攻撃されたら世の中はどのようなだろうかという話が出た。「そんなことありえないよ」というような話の流れの最中、アメリカが大変なことになっているというニュースを知り皆で驚いた。なぜ、ありえないと思っていたのか。長い間アメリカが戦争を続けてきたことは、なんとなくだがわかっていた。そ

の上で、アメリカがそこまで攻撃され、パニックに陥るとは想像もできなかったからだろう。9.11のことを知った時の私の感情は、驚きながらも興奮したことを覚えている。翌日の大学の授業の中で久世健二先生がこの事件について話していたのを今でも覚えている。このテロ事件によって美術の表現は何かしら重大な影響を受けるというような内容だった。その時、美術とテロ事件が関わってくるのが、私には全く理解できなかったが、感情のない感覚ではなかった。世界の作家たちの一部には、9.11に影響を受けた作品を発表していたが、私は9.11をテーマにとりあげ作品を制作することはなかった。

2011年3月11日、東日本大震災が起これ、それ以降、私は、震災で引き起こされた原発事故などをテーマに制作を始めた。どういう思いを込めて制作していいかわからないまま作品をつくっていた。感情のない感覚を意識した時、事件が美術に与える影響があるのかもしれない。この制作動機は、個人の小さい事件からでも起こるが、世界の大きな事件になるほど、作品を観る側と問題の共通認識も増え、美術に与える影響が大きいのもかもしれない。さて、9.11と3.11では何が違ったのか。私にとって物理的距離があるのはアメリカのテロであって東北の地震ではない。この距離感は多少あるにしても、これまで経験したことのないものだ。しかし、テロよりも地震の方が日本では我が身に降りかかって来る可能性が高い。つまり、その出来事に会う可能性が高い低いの関係から感情がなかったのか。それとも自然という驚異に太刀打ちをする術を持たないからであろうか。リアルタイムでの映像を見てないからか。様々な要因はあり、自己をリアルタイムでその現場に置くという想像が容易だったことによるものかもしれない。3.11の場合、それは地震に襲われるよりも地震が引き起こした津波に襲われることへの感情のない感覚だったのかもしれない。その感情のない感覚が消えず

に残っている。津波の問題から原発事故へと知らず知らずにシフトしていたのかもしれない。東北を襲った地震の被害と原発事故による被害は別物だからである。原発事故による被害は収束のめどが立たず、現時点では時間が経つのを待つしか根本的な解決方法はないのだ。この時間経過は人間にとって途方もなく、私の生きている間では解決のしようがない。その危険は目に見えることなく広がっているので、目に見えないものへの恐怖はより一層と感情のない感覚を強めていく。

感情のない感覚とは言い方を変えると、言葉にできない感覚だと気づく。言葉は学習によって覚えていく。だから子どもは感情を言葉にすることができずに、泣いたり笑ったりと感情を体で表現する。言葉がないからといって感情を持っていないわけではない。言葉にすることによって、他人に意思を伝えることができるが、個人の感覚の程度を他人に伝える時には、いささか不便なものになってしまう。この不便さが震災の様子を見た時に、その出来事である事実以上には自分の中に感情がなかったように感じるという感覚になったのだ。これは、私にとって他人事のようにもとらえられた。人に伝えることができない瞬間、言葉で理解しようとしていた自分にとっても理解できず他人事のような感覚になってしまうのである。言葉による感覚の理解は人に伝える時のみならず、自分自身の中での感情の再現時に必要とされる。この時に再現しきれない感覚こそが感情のない感覚と言ってよい。

## 第2節 飛ぶ形体

### ・飛ぶという行為

社会との距離を感じながらも、今までの作品を振り返り自分が何を作ろうとしていたのかを見つめ直した。作品を見返したとき、「飛ぶ」という言葉がキーワードになっていた。ライカ犬も人類が空を飛び、さらにそうした延長上の宇宙に行くために、犠牲になった犬である。しかし、今までの制作では「飛ぶ」以外のテーマが作品に含まれていた。そこで私は「飛ぶ」という言葉を考察し、それだけを表現することをはじめてみたのである。「飛ぶ」という行為を広辞苑で引いてみると次のような言葉が出てくる。<sup>5</sup>

とぶ

[飛ぶ・跳ぶ]

①大地から離れ空に上がる。高く舞い上がる。空中を移動する。

②空中にはねる。跳躍する。

③空中を通り、離れた所に達する。動き出す時の強い力で遠い所まで行く。

◇広く一般には「飛ぶ」、足ではね上がる、はねて越える場合には多く「跳ぶ」を使う

人間を拘束している大地から離れるのだが、単なる辞書的な説明では「飛ぶ」の持っている感情的性質が伝わりにくい。「飛ぶ」は、もっと自由な印象を与えるのではないだろうか。

---

<sup>5</sup> 広辞苑 第6版 岩波書店 2008年1月11日 p.2030

A地点からBという離れた地点まで空中を一直線に行く選択肢だけでなく、上へ下へ、または反対方向へ、遮るものなく、自由な選択ができる印象を持つ。しかし、飛ぶという事象に常に働いている力の方向がある。重力という反対方向の力だ。飛ぶことの自由は、重力の拘束に付きまとわれている。拘束への抵抗こそが、自由の条件である。

そうであるならば、芸術として「飛ぶ」はどのように表現されるべきなのか。とくに立体的なもので表現する時は矛盾を抱えてくる。展示されている作品は、たとえ空を飛んでいる鳥を写実的に作っても、作品自体が飛ぶわけではない。飛行機を作っても、地上にいるところなのか飛んでいるところなのかは区別がつかない。重力への抵抗がないからである。そこで、私は「飛ぶ」という言葉に関連する言葉を挙げていく事から始めた。

言葉を抜き出してきた時、「落ちる」という反対語に至った。「落ちる」は重力よりもさらに直接的で事件的な言葉である。それは、いやな感情を起こさせる言葉である。飛ぶという行為が持つ自由さは、重力の拘束に囚われた時、落ちるに変わるのである。浮いていたシリーズは積極的にこの落ちるという言葉を取り入れようとした作品である。そもそも落ちるという状況は今まで浮いていたという事を逆説的に証明できるのではないか。力の方向で言えば浮力でなく重力方向に向かうものだ。これはたとえ作品が床面や展示台などに置かれた状況であっても落ちるを表現する事ができる。この時、私は一つのルールを作った。作品を壁面に展示するというルールだ。これは、展示台や床による安定感を排除する目的にある。小さい頃、家の外壁に取り付けられた電灯に虫たちが集まって止まっており、灯りの上の方で逆さに止まる蛾を見て、いささか不思議な感覚におそわれたことがあった。壁に固定されていても重力方向に安定しない見え方によって、飛ぶとは違った重力の抵抗を見ていたにち



がない。また、もう一つのルールに展示方法として、「飛ぶ」を表現するために透明な糸で吊るす事はしない、とも決めた。透明な糸を使うという事は、一見浮いているように見えるが、観る側に、見えないものとして鑑賞してくださいという暗黙のルールを与えている。そのルールを取り除いてしまえば、それは不格好にも吊るされた作品でしかないからだ。

### ・「内側の鳥」の形体決定

「内側の鳥」<sup>6</sup>は飛ぶという形を抽象的に表現しようと試みた作品である。それは形体に対しての純粋なアプローチであって、形体を用いて表現する上で社会的意味を完全に取り除こうとしたものである。作品における社会的意味とは形体に様々な意味をつけるものである。そのことは私の作品においてどのように作用しているかを知る必要があった。これを知ることによって、形体へと還元され、それがまた社会的意味の訴えの強さに還元されるであろう。「内側の鳥」は、そのための形体の探究だった。

この作品は、飛ぶという形を表現するにあたって、二つの事を意識して制作している。それは上に向かう力の形体の意識と内包される形の意識だ。前者の場合、この作品を作るときに飛ぶということの意味は行為であって形体を持たない。つまり、行為の向きによって飛ぶが表現される。それをあえて形で表すとき、私の考えの中には参考になるものがあった。それは、2012年にロシアに行った際、モスクワで見た宇宙飛行士記念博物館の建物である。その建物は直線と綺麗な曲線で構成されており、空高くツノのように伸びた建物の先端には口

---

<sup>6</sup> 「内側の鳥」図版4

ケットの彫刻が備え付けてあった。宇宙飛行士記念博物館<sup>7</sup>の建物は発射された直後のロケットの軌道であり、それは形として留めうるものではない。しかしロケットの軌道を形にすることによって、地上からその高さまでの時間をも同時に表現している。この軌道は実際のロケット打ち上げのとき、噴煙として空中に現れる。それは空を飛ぶ行為の形体化である。

また、後者は制作時の行程による技法的要素からの模索である。私は大まかな形を決めるとき紙にドローイングをする。輪郭を決めて描くのではなく中に入るものを描き、その後に表面の膜をつけ形を作る。それはこの作品自体が形体を内包させた布の形からなるものだからである。このドローイングを始めたとき、私の机の上にはブランクーシの「空間の鳥」というタイトルの作品の写真があった。その作品を内包させるようにドローイングを描いたのが始まりだった。ブランクーシの作品を中に入れてドローイングをしたのは、その作品に上昇する形体を感じたからだ。そして、ブランクーシの「空間の鳥」は作品名と作品の色に影響を与えた。「内側の鳥」は金色で塗装され金属質に見えるが、内包される形が膜を通して外に向かってのエネルギーを持っているため、金属質でありながらも軽さを感じる作品となった。内包される形体を意識しながら、ドローイングを重ね、上昇する形体であるものを選んだ。最終的には、ロケットを打ち上げた後の噴煙の形に見える形体である。制作したのは3点あり一番高さのある大きい作品は枝分かれすることなく、1つの方向で上昇する形になる。他のものは枝分かれしており、単純に2つに枝分かれしたものと、2つに枝分かれしたものからさらに無数に枝分かれしたものになる。枝分かれした作品の形体がロケットの噴煙だとするとその先にあるロケットには何かトラブルがあり爆発して別れた噴煙の形体のようにも

7



宇宙飛行士記念博物館「宇宙征服者のオリベスク」

見える。飛ぶという行為には落ちるという反する意味が付きまとうから、そう見えるのであるろう。

布を素材にした作品の最初は平面的、レリーフ的作品であったが、「内側の鳥」はそこから抜け出そうとした作品であった。布を袋状にして中に球体を詰め込み飛ぶという形体の表現に至るまでに、幾つかの失敗があった。そもそも形体が常に変化する布というものを彫刻的に表現しようとしたとき、どのようにして量感を表現するかが問題であった。まず、平面的連続の構成によって量感を出せないかと考えた。その方法では、布という膜の内側にある形は、全体の形を決めるものではなく、表面のテクスチャーに陥ってしまった。そのためつなぎ合わされた形体は彫刻的な空間へのアプローチができていなかった。本来、飛ぶという行為自体が空間に対しての行為であるのに、作品が空間へのアプローチをできないということは、ただの物質になり、伝えようとしたことが伝わらなくなってしまう。次に、内包される形体の重要性に気づいた。内包される形体は膜を通して表現される時、内包されたモチーフが外の形を決定するのではなく、外の形体に要素を与えるのだと考えた。このときの膜の役割は、内包する形を覆い隠すものではなく、内包する形の持っている要素をより明確にみせるためのものになる。

### ・浮いていたシリーズ

この作品のシリーズは、「飛ぶ」ということに対して、実在する空を飛ぶ乗り物をモチーフに制作したものである。このシリーズは5つの作品からできており、それは「浮いていた

A319」<sup>8</sup>「浮いていたSTS-107」「浮いていたFW61」「浮いていた1957-002A」「浮いていたV-22」<sup>9</sup>である。それらはすべて同時期に作られた。

飛ぶ機能を備えたものを制作することで飛ぶという行為が表現できるのではないかと考えて制作したが、それでは飛ぶ行為の表現には至らないと思い、展示での見せ方を考えた。この作品は彫刻でありながら壁面に設置することを前提としている。床や展示台に作品を配置してしまえば飛ぶようには見えなくなり安定してしまうと考えた。そして不安定な状況で見せられないかと考えた。その不安定さは何を意味するのかと考えた時、気付いたことは、飛ぶ状況ではなく落ちていく状況であった。「飛ぶ」は常に落ちるということを含んでいる。つまり落ちる状況を表現できれば「飛ぶ」が見せられると考えたのだ。その結果、壁面に逆さに展示することにした。壁面は、彫刻的自立を許さない。作品は壁という逃げようのない支持体によって支えられている。しかしこの支持体は存在を意識させない。本来であれば、空中に吊るすための透明な糸と同様に存在が意識の外にあるのだが、透明な糸よりも壁は意識されない。それは、空間を作り出す役目を果たすとともに壁の存在を意識させなくなるためだ。屋外の何も無い広場に、壁だけがただ単に出現しない限りは、空間を構成している壁には意識が行かず、それが作品の支持体であるという事実さえも気づかない。壁を支持体とした作品は浮いているように見える。

しかし、ここで気をつけなければいけないのは、表現すべきものは「浮く」ではなく「飛ぶ」だということなのだ。「飛ぶ」は「落ちる」を常に内包しているが、「浮く」には

---

<sup>8</sup>「浮いていたA319」図版5

<sup>9</sup>「浮いていたV-22」図版6

妙な安定感がある。この安定感は地面に自立するのと同様に作品の状況を固定化させるのではないか。私は最終的には乗り物をモチーフにした作品はすべて逆さ向きにし、壁から少し離れたところにみえるように展示した。5つの作品はそれぞれ一つで成立するように制作しているが、5つの作品が同じ高さにこないように並べ、空間自体を安定させないようにした。また5つのモチーフは、ジャンボジェット機、スペースシャトル、ヘリコプター、スプートニク2号、オスプレイである。オスプレイは特に構造上、簡単な操縦ミスによって落ちる。水平に飛ぶことで飛行機のように揚力を得ていた翼を回転させプロペラの向きを水平から垂直に変える。この時に揚力が得られなくなり落ちてしまうのだ。他の機体も落ちる危険を持ったものや落ちたものをモチーフに選んだ。モチーフの持つイメージからも落ちるということ意識して飛ぶにつなげられないかと考えたのである。

浮いていたシリーズは、制作方法として布に飛行機の形をトレースし袋状に縫い合わせその中にボールを入れ形体をつくるという方法で制作している。形体の決定において、中に入るボールの量や大きさで形体は変化するが、作品の大まかな形が決定されるのは、モチーフになった乗り物によるところが大きい。布とカラーボールという素材は元々のモチーフである機械の持つ印象を変換させた。機械の持つ印象とは、金属質で冷たいということが第一ではないだろうか。金属が冷たいというのは理解できるが、これは機械の素材における表面的なところにすぎない。ものが動くときには熱エネルギーが発生する。機械も動けば熱を持つのである。金属質で冷たいという印象は素材的にだけでなく、機械の動きが感情のある思考によって行われていないからである。

プログラミングないし人が操ることで動くが、機械という媒体が余分な情報をカットし感情を排除し必要最低限の動作にとどまってしまうため、冷たさを感じざるを得ない。また、最近では人工知能が発達し、動いたり会話したりするが、これも感情を感じず冷たく感じる。機械の冷たさはそのような総合的な要因によっておこっているのではないだろうか。私の作品において機械がモチーフであるにもかかわらず、機械的冷たさを感じない。それは布を素材に制作しているからだろう。布自体が暖かいからという意味ではなく、形体が暖かさを感じさせるのである。布の形体は他からの力の加わりによって直線的ではなくなる。それは、私の作品に於いては内包される物質の影響を強く受ける。その影響は形においてのみ作用されるように、作品表面は極めて滑らかに仕上げることにした。そのため形体の暖かさに対してテクスチャーでは冷たさを感じさせるものとなった。

### ・「逆さに浮くA320」

「逆さに浮くA320」<sup>10</sup>もまた布でできた作品で、ジャンボジェット機がモチーフである。「浮いていたA319」と比べて4倍ほどの大きさがあり、空間に合わせて展示の方法が変化する。今までであれば樹脂によって布を固め形が変わらないようにしていた。しかし、この作品は展示するたびに中のボールを詰め直すため、形体が毎回微妙に変わっていくのだ。今までは布を固めたあと、細かいシワや縫い目をパテによって全て消していた。細かいシワを消すのは、樹脂を塗布することによってできる縮みによる面の起伏が美しくなく、空気が中途半端に抜けたような形になり、布の形体なのか樹脂による形体なのかがわからなくなるため

---

<sup>10</sup> 「逆さに浮くA320」図版7

だ。逆に浮くA320は樹脂で固めないため、布そのものの表情が出て、内包される物質の形体を強く意識させる。それが布という膜に緊張感を与えている。また、中に入っているボールは色とりどりで布を通して微かな色を作品に与えている。布が強く伸ばされたところは色がはっきりと見え、布が緩くなっているところは微かに中の色を想像させる。当たり前のことではあるが、布が伸び、薄くなって中の色を覗かせているのだ。

浮いていたシリーズにも言えることなのだが、無機的な飛行機の形体を布にトレースし袋状に縫い合わせ、その中にボールを入れ形体にする時、無機質であったはずの飛行機は曲線だけで構成され有機的な形体へと変化する。ボールは投げたり飛ばしたりするものであることから「飛ぶ」を表現するのに適していたことと、ここで完結した形体で、作品全体として形を邪魔しないこと、大きさの大小に関わらず球体として持っているエネルギーが変わらないことなどが理由で中身にボールを使う。そして、様々な色を使うのは、布の状況では作品に色を微かに持たせる意味しかないのだが、樹脂に置き換えた場合に外側にペイントしたのではなく確実に内側から色が発生していて、外に向かう力を得るためである。

また、この作品は展示場所でボールを詰めたり出したりする必要があり、袋状の飛行機に便宜上ファスナーを付けている。このファスナーは私にとってある作品を思い出させる。それは、岡本太郎が描いた「森の掟」<sup>11</sup>である。そこに描かれているモチーフは赤いファスナーの怪獣である。ファスナーという工業製品を象徴的にし、生き物として描いている。この生き物は白い人のような物を食らっている。工業製品という怪獣が酷くも他の動物を襲う様子は文字ばかりであれば恐怖を感じる。しかしその絵画を見ればその恐怖とは裏腹にユー

---

<sup>11</sup> 「森の掟」 図版8

モラスな雰囲気醸し出している。それは、原色で描かれた画面だからか、それとも、それぞれが可愛らしい動物のように描かれているからなのか。描かれたファスナーはその絵画の調和を壊しているように思えて仕方がないのだ。そのファスナーが開けられた時、この絵は本当の意味で調和して安定するのではないだろうか。それはこのファスナーの向こう側にある何かが外側に影響を及ぼしているからに違いない。この何かとは一体どういう物なのか、岡本太郎は次のように述べている。

『森の掟』の猛獣は、険しい表情・姿勢と同時に背中にはチャックが付いている。

引っぱって開ければ、中身を暴露し、おそらくバカみたいなものになってしまうに違いない。<sup>12</sup>

森の掟のキャンバスの中ではチャックの怪獣が一番強く、他の物からは恐れられ逃げるように描かれている。チャックが開いた瞬間に中から飛び出す物は、そういった恐怖から解放するような笑いなのかもしれない。そこには大きなギャップがあり想像を結びつけさせないが、しかし、チャックという存在で真逆の物にかわる可能性を残している。私の作品の場合、機械という無機質な乗り物を生き物のように見せるのは、内包されている球体であって、それを外と遮断する布の膜なのである。その作品が生物のように見えることによって、作品は展開され、常に違う表情を見せているのだ。

岡本太郎については第2章にて詳しく触れることにしたい。

---

<sup>12</sup>岡本太郎の本1 呪術誕生 みすず書房 p.69



## ・「落ちてきた小さき部屋」

「落ちてきた小さき部屋」<sup>13</sup>は「内側の鳥」の制作の延長として作られた。コンセプトとしての違いは落ちるといふことの表現である。落ちてきた小さき部屋は飛ぶではなく宇宙から落ちてきた物になる。この作品も落ちていたことをテーマとしているのは、今までそれが空に浮いていたからこそ落ちてきたとなる。また、これは、飛ぶということをもテーマにする作品以前から考えてきた作品の提案があり、それによって1つの形を作った。それは、宇宙での芸術のありかたと過去の縄文土器を結びつけたものである。将来、当然のように私たちが宇宙に行く時代になったとき、芸術は宇宙に進出するだろう。私がやきものを学んだこともあって、宇宙でのやきもの技法を考えていた。その結果宇宙から地球に粘土を落として、大気圏突入による熱で焼成できないかというアイデアが私にはあった。空気の抵抗により粘土の塊の上部が触手のように伸びて形を作ると同時に焼成できないか考えたのだ。そして、焼きあがった形は火焰式土器のように変形していたら面白いのではないかと思い、その発想から「落ちてきた小さき部屋」の形体を考えた。

文字が書き記された石版のように、過去に私は石版風の板を制作し、次のような文章を彫り込んだ作品を作っている。

宇宙に文化は進出し、芸術を進化させる。

---

<sup>13</sup> 「落ちてきた小さき部屋」 図版9

—日本の陶芸のコンプレックスと進化—

現在の日本において走泥社の思考に囚われている。

縄文時代からつくられてきた器としてのやきものは、戦後、走泥社（陶芸家の集団）の出現によって、器としての機能を持たないやきものを生み出すことになる。これは単に土の塊を彫刻し焼成するというのではなく、器を作る行為の延長上で器の口を閉じるという技法に至ったことである。しかしそれは、新しいものであるという錯覚に気付かなければならない。縄文時代に土器と同時に土偶などの彫刻的なやきものも作られている。現在ではそれは異質なものに感じられる。しかし、科学で解明されないその時代において生きる行為の中で精神的に必要とされていた。その意味が薄れ、土器と土偶は別の道を歩み、器と彫刻というものに分かれていった。そのことを考えると、走泥社の試みは回帰に分類され、1つの技法として扱うことができる。

今後の陶芸を創るためには、技法の開発が必要である。そこで私が考えたのは焼成方法の変化である。宇宙から落とし再突入させたときに得られる熱量で焼成するというものである。近い未来、誰もが宇宙に行くことが可能になるであろう。宇宙に文化は進出し、芸術を進化させる。宇宙から落として焼く技法はスタンダードとなり新たな形を生む。

この作品で発想した、宇宙から落として大気圏に再突入させて焼成するという考え方を元に出来上がった物が、実は縄文土器であったのではないか、というストーリーのもと、縄文

土器をモチーフに宇宙から落ちてきた物体として今回制作したのが「落ちてきた小さき部屋」である。この作品が最初に展示されたのは、奈良県奈良市の閑静な住宅街にある家の庭であった。「学園前」という地名を持つこの町は国や自治体によるニュータウン計画のもと作られた街ではなく民間計画のもと作られた街である。そして、その利便性から高級住宅街としてその地域では知られている。そんな中、地域の住民が主導して学園前アートウィーク2015という芸術祭が開かれた。昨今各地方で2000以上の芸術祭が開かれる中、この芸術祭はそれらと一線を画した。学園前は農村地帯でもシャッター商店街でもない。閑静な住宅街なのである。そこに求められる芸術祭の役割とは、何か。地域復興や町おこしなどのためではなく、住宅街の中で進む世代交代に伴い町内のコミュニケーションが取れなくなってきたのだ。また、地震活動期に入った日本では現在南海トラフ大地震が懸念されてもいる。そんな中でコミュニケーション不足が招く不測の事態を解消するべく芸術祭が開かれたのである。住民たちは積極的に芸術祭の運営をし、展示会場として様々な場所を提供した。その結果、10日間で1万人以上の人を訪れた。そんな状況は、閑静な住宅街において異様な光景に映った。学園前という街が陥っている危機的状況を肯定的に捉え、そこから変化しようとする態度は、私が落ちるといふ表現を肯定的に捉え、「飛ぶ」につながる表現をすることとつながっているのではないかと考え、私が制作することと似ているものを感じたのだ。その時に、私が展覧会に掲げたコンセプトは次のようなものである。

街中にできた空洞、それはまるで宇宙空間に突如現れたブラックホールだ。そんな  
ポエムから始まりそうな文章。しかし、それは大げさではない。にわかにな主人を亡く

した古き家はその空白を補うかのように私の心を吸引し始めた。吸引の力に負けずに、反発するエネルギーを蓄え、形体の中に配置する。

そんなことを考え出した時、宇宙の存在が私たちのそばに、ぐっと近くなり、価値観の変化によって私たちを混乱させる。吸引するベクトルとは逆に空中に浮き出そうとする作品は決して地面から離れることはないが、観るものに自由なベクトルを与えられるのではないかと願う。そんな作品の意味的重さから、解放された軽快なオブジェクトは空につながっていくのだ。<sup>14</sup>

その住宅街では世代交代が起こり町を出ていく者も増え、空き家になることがブラックホールのように今までの関係を壊してしまうと私は感じ、それに対抗するものとしての展覧会であってほしいと思い、それを作品にするという意気込みを記した文章である。「落ちてきた小さき部屋」の題名についていえば、落ちるということを意識し、「飛ぶ」につながる作品コンセプトの一環である。小さき部屋とは、sell（細胞）という意味を持ち一つの小さな塊が増殖していくようなイメージを持っている。「内側の鳥」と大きく違うところは、作品のツノのようなところが平面的表現から立体的に変わったところと色である。それは、立体的に変わった要因として縄文土器の形をモチーフにしたからだ。そもそも縄文土器と宇宙から落として焼く陶芸を結びつけたのは、縄文土器の一種の火焰式土器から発想を得ている。火焰式土器は炎のような形体をしている。それは焼くという行為と結びついているのである。そして炎は重力の影響を受け形を作る。これらの様子を考え、宇宙から落とす陶芸は火焰式土

---

<sup>14</sup> 『学園前アートウィーク2015報告書』2015年 p19

器のような形をするのではないかと物語を広げている。その形を具現化したものが「落ちてきた小さき部屋」なのだ。色についても、宇宙から落ちてきたことを見せるように大気圏との摩擦が起こるであろうところを黒く煤けたように塗装した。しかしこの作品には樹脂自体に色を持たせている。布から樹脂に置き換えた時の歪みにパテをする必要があり、全体に様々な色のパテを置いていった。それを削り出すことによって、形体に合わせたパテの色が出てくる。色は形体によって構成されているのである。この方法で着色することには意味がある。私の作品の中ではかなりの色数を使用している。色の種類というよりも色を出すための行為に意味を求めているのだ。

冬の夜空に浮かぶオリオン座のペテルギウスという星を観ると、その640光年離れた星からは640年前の光が届く。この星は、爆発をおこした光が、まもなく地球に届くと言われている。640年前の光であるため現在では、もうその星は存在しない可能性が高いと言われている。距離による時間のズレは過去と未来の関係性を複雑にしているのではないだろうか。その考え方を着色の技法と照らし合し、色をつけたパテを幾重にも重ねて、磨き出しながら行っている。時間の経過によってパテは盛られ古いパテの色は埋没していく。そして磨くことによって下の色が現れてくる。制作工程の時間軸で言えば、下の方にある色ほど古い色になり、磨くことによって過去の色が表に出てくるのである。

### 第3節 矛盾とユーモア

#### ・反「重力」と「反重力」

反「重力」と「反重力」<sup>15</sup>という二つの名前を持った作品がある。これは一つの作品が展示方法によって名前を変えるものである。

「飛ぶ」を考えた時に、そこには落ちるという事象が言葉の中に含まれていた。この二つの関係性は表裏一体であって切り離すことはできない。私は、「飛ぶ」の反対の言葉である落ちるという関係をどのように作品に反映させるかと考えてきたが、行為によって飛ぶということを見せられないかと思いついた。

この作品はそれに先立ってなされた知り合いのデザイナーのワークショップに参加したところから始まった。ワークショップは3Dプリンターと手仕事との融合で新しいものを作るという試みで、私たちのチームはお食い初め用のスプーンを提案した。そのプロモーションとして、パッケージも含め考えた。お食い初めということで妊婦のお腹をイメージしたパッケージを提案した。その時に制作したものがこの作品の始まりであった。木枠に伸縮する布をはり、そこに水風船を置いた。水風船の重みにより垂れ下がった状態で布を固め、妊婦のお腹の形を表現した。出来上がった曲線と制作方法とがいずれも魅力的に感じられ、自身の表現に活かせないかと思えた。「飛ぶ」を表現をしようとしている時に、重力によって下に向かって布が沈むという制作方法は、これしかないと感じた。「飛ぶ」には常に重力と反対の方向の力が働いている。ワークショップのために制作したパッケージは重力方向に働いた

---

<sup>15</sup> 「反重力」 図版10

力を表していた。次に水風船に変わるモチーフを探していた。そして、エアバス社のA320という機種のジェット旅客機のプラモデルを使うことにした。飛行機という飛ぶための乗り物を使うのは安直ではあるが、できるだけシンプルにモチーフを選ぶことにした。飛行機の形に落ち込んだ布の形を固め展示する時にひっくり返して展示したものがこの作品である。

ひっくり返すというアイディアは、重力で変形した布を見た時からあった。私は、言葉を反対にするかのように作品をひっくり返した。私の制作でもまず木枠を作りそこに布を張った。布を張った木枠を水平に設置し、その上に空を飛ぶ乗り物を置いた。その乗り物は重力方向に沈み込む。布が沈み込み形を作っている状況で固めてしまえば、できたものは落ちるを表現しているのではないか。そして作品を展示する時、ひっくり返して設置すれば飛ぶということにならないかと考えた。この作品は「飛ぶ」の反対の言葉である落ちるという関係性からひっくり返すという行為に至ったものである。このことを表したタイトルが反「重力」である。「重力」という題名の外でひっくり返すという意味を込め、反という文字をつけた。このことによって落ちるという作品がひっくり返す行為を題名によって視覚化できると考えたのだ。そのため、最初の発表では、この作品は展示台の上に置かれることになった。

しかし、2度目の展示の際には壁にかけている。あらかじめ、壁にかけることを前提として作っていたが、制作途中で壁にかけることの違和感を覚え、コンセプトとしてひっくり返して見せなければ、落ちるの反対の意味である飛ぶにはならない。それでも壁にかけることを許したのは、彫刻の要素として考えていたのではなく、平面的な作品の一つとしてその作品を捉えていたからであろう。作品の形状が矩形である理由も、平面の作品を意識したからである。実際に壁にかかった時、作品はしっくりきた。この時、作品のタイトルを「反重力」

とした。コンセプトによって作品の見せ方を限定するのは、ものとしての良いところを見逃していたためだ。展示台に置いて見せた時視線は下を向く。飛ぶを表現しているはずが見ているものより下にあるのだ。壁にかけることによって目線は同じくらいの高さになる。そして、膜がもつエネルギーの方向性がはっきりした。しかしその方向性は重力と反対方向にかかるのではなく重力に水平にかかっている。このことは、次の作品に強く影響を与えた。それについてのさらに詳しい論述は作品「opposite」で触れることにする。

#### ・「cosmos」と「Electric Sheep?」

「cosmos」<sup>16</sup>と「Electric Sheep?」<sup>17</sup>という2つの作品がある。どちらも文明や科学技術の進歩について考え、作品の発想をえたものである。「cosmos」は、制作における技術的方法において、「Electric Sheep?」は人工知能をテーマとした小説から発想して、大きな作品を制作した。

コスモスは、秩序という意味を持ち、宇宙観を表す言葉でもある。そこからコスモスには宇宙という意味を見出せる。私の制作した「cosmos」は、秋桜で宇宙に浮かぶ星を表現している。それは言葉遊びから始まった。花のコスモスを星に見立て宇宙（コスモス）を表現したのである。宇宙とは、生活の中で実感することがほとんどないが、私たちの住んでる地球もその一部としてつながっているものである。その状況をスケールの小さな花を通して表現できないか。制作方法は次の通りである。まず、木のパネルに樹脂を3ミリほど流し、平ら

---

<sup>16</sup> 「cosmos」 図版11

<sup>17</sup> 「Electric Sheep?」 図版12



な板を作る。そこにレーザーカッターという機会を用いて花びらの形を掘っていく。レーザーによってできた溝に白や黄色、青などの樹脂を入れ、固まったら研ぎ出す。すると、そこに花の模様が出来上がってくる。さらにその上に透明度の高い樹脂を流し込み厚みをつけ、コスモスの花を彫り込むといったように、4、5回この作業を繰り返しコスモスの星の奥行きをつけていく。コスモスの花の見え方は、すべて違うように向きや大きさなどを変え、コンピュータ上で配置し、レーザーカッターの機械にデータを送った。レーザーカッターは、太陽と虫眼鏡のようなもので、光を集中させ、熱で素材をカットしたり彫刻したりできる。人の手であれば1週間以上かかるような仕事を1時間程度でこなしていく。私はこの時、人の手と機械の技術によって組み合わせられた作品を作ろうという試みもしていた。

「Electric Sheep?」は飛ぶ形体を追い求めた最初の作品でもある。この作品のタイトルは1968年にフィリップ・K・ディックによって書かれた「Do Androids Dream of Electric Sheep?」(アンドロイドは電気羊の夢を見るか?)というSF小説のタイトルからとってきた。内容は、次のようなものである。第3次世界大戦後、地球が放射能の灰で汚染され、生き残った多くの人々が安住の地を求め、地球から火星へと移住した。火星へと移住した一家には一台のアンドロイドが支給され、危険で過酷な仕事にアンドロイドを使った。そのうちアンドロイドの制作会社は技術を発展させ、精巧な人工知能を持つアンドロイドを開発し、その技術は人と区別がつかないほどの感情を持つものとなった。そのためアンドロイド達は4年という寿命が設定される。そんなある日、アンドロイド8名が火星から脱走し、生きる自由を求め地球にやってきた。主人公であるリック・デッカーは賞金稼ぎで逃げ出してきたアンドロイドを処理するという話だが、そこに描かれたのは、機械が人間と同じように感情を持

つ過程で区別ができなくなり、機械や動物という生と死の関係について問題を投げかけている。その話の中でそんな問題の一部を表しているのがアンドロイド羊である。地球では生物が希少で、何かを飼っているというだけで人として高いステータスが得られる。本物そっくりの電気羊しか飼えず、本物の動物を手に入れたいデッカーは、アンドロイド狩りを引き受けるのだ。そのような世界観での技術的進歩が抱える問題点と私たちの抱える食肉の問題点も似ているのではないだろうか。スーパーに並ぶ肉はすでに塊である。そこには生きていた気配がなく、他の動物の命を奪って、それを食し生きているのだ。私たちは生きている中で部分しか知らない。部分しか知らないことに対する皮肉を込めている。それは主人公が飼っている機械の電気羊が夢を見るのか見ないのかという一見無意味な問いから始まっている。

「Electric Sheep?」の大きさは長さ8m、幅5m、高さ2.5mの作品で、作品の表面は羊のようなふかふかのファーで覆った。空飛ぶ魔法の絨毯を想像して、制作している。飛ぶ形体を作る最初の作品であるモチーフには空飛ぶ魔法の絨毯を選択している。それは魔法という飛ぶ力と全く別の力が働いて絨毯を飛ばしている。ただの絨毯は空を飛ばない。UFOのような象徴的な力がここに働くのではないかと考えモチーフにした。また象徴の力は笑いが持つ力と結びつくのではないかと考えた。この作品において大きさは無意味を意味する。無意味の笑いが力を持たないかと考えたのだ。それは「cosmos」の言葉遊びにも言えることである。

## ・無意味とユーモア

笑いの持つ力は、人々を笑顔にする。笑いの感情である。そんな力の表現を試みた作品が前述した「cosmos」と「Electric Sheep?」だったのかもしれない。言葉遊びやただ大きいことは無意味な笑いを誘うのではないかと考えた。この無意味な笑いについて岡本太郎という作家は「森の掟」をとおして次のように語っている。

### 無意味・笑い<森の掟>

一九四九年『重工業』を発表した時、たいていの人が飛びつくように社会意識を指摘した。私はその頃ある雑誌の座談会で、そういう概念的な形式主義者をがっかりさせるために、今度は全然意味の認められない無邪気な仕事をするだろう、と公言した。その結果が『森の掟』である。

ところが、これがまた社会諷刺になっているようだ。

多くの人が中央の魚のようであり、また猛獣のような生きものを指してファシズムの暴力と言った。なるほど、ここには明らかに社会的なアレゴリーが汲みとれるだろう。しかし決してそのつもりだったわけではない。とって全然意識せずに描いたのでもない。

意味づけることも概念であるが、意味を否定することもやはり概念である。無意味を決意することによってのみ、真の意味がでてくるのだ。象徴的に芸術にイデオロギーを否定する右翼作家も、不消化でなまのままの概念を絵ときして安心している左翼も、どちらもどっち。時代からも、また人間的にも浮いた存在である。

無意味こそかえって先鋭な社会意識であることを知らねばならない。それを技術的にいえば私の提唱する対極主義である。『森の掟』の猛獣は、おぞましい表情・姿勢と同時に、背中にはチャックがついている。引っぱって開ければ、中身を暴露し、おそらくバカみたいなものになってしまうに違いない。しかしかにはバカげたものであっても、それが力として通用する時、いかに人々の生活を根底から震駭させるか。誰もがつい先だって経験したばかりである。だが、いったんチャックが開かれれば……喜劇なのだ。

いわばその両極の上に、このような存在がある。

また画面全体はきわめて動的であると同時に、深海の静止があり、悲惨でありながらユーモラスである。立体的な扱い方と矛盾して、部分の平面的な扱いがあり、リズムと非現実が、引き裂かれた様相である。さきほど言ったように、たしかにここは時事問題のアレゴリーもあるだろう。しかし根源的人間性の象徴もあるのだ。

根源的なものと歴史的・社会的ファクターとが対極にあり、それが引き裂かれた姿に今日のなまなましい問題が提出される。

そこにこそ無意味性が、そして笑いがあるのである。<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> 岡本太郎の本1 呪術誕生 みすず書房 P68-69

私はこの文章を読み、笑いの意味を取り違えたのかもしれない。私がしようとした笑いは美術における笑いだったのか。言葉で説明できる笑いだったのではないだろうか。そんな自問を繰り返しながら、自身の作品を見つめ直す。私が当初求めた笑いにはスピード感が必要であり、制作するという行為があることで、そのスピード感は遅くなり笑いの鋭さは鈍ってしまう。美術における笑いの質とは違ってしまったのではないだろうか。それでは、美術における笑いのあり方とはどのようなものか。過去にも笑いを取り入れた作品が様々な人の手によって作られてきた。それは、矛盾を基としてナンセンスな笑いとなった。しかし何よりも重要なことは、まず作品の存在がなければならない。そしてその矛盾に自ら気付く必要性がある。気付くという行為は身体性を伴った感覚であり、能動的に作用しなければいけない。「森の掟」という作品において岡本太郎は能動的に気付かせる部分と同時に受動的な笑いを取り入れている。それは岡本太郎の絵が漫画的でユーモラスでウケのある作風であったからではないだろうか。それとは対照的に緻密に考えられた他者へのメッセージが含まれ、それらを対極のものをぶつけるかのように岡本太郎のユーモアは構成されている。岡本太郎にとって作品に内包される矛盾こそ無意味の笑いにつながる。私の作品においてこの考え方に触れたものが飛ぶをテーマに制作した作品である。しかしその考え方の上で私の作品がうまく機能したわけではなかった。

## 第2章 岡本太郎の対極主義

### 第1節 岡本太郎と青木邦仁との出会い

#### ・岡本太郎との出会い

かつて、近鉄バファローズというプロ野球のチームがあった。もうそのチームは存在しないが、未だに好きである。私がどうして近鉄バファローズのファンになったかという、小学校1年生の時の一目惚れである。チームが強いとか、地元のチームであるとかいうことは関係なかった。親に連れられスーパーマーケットに帽子を買いに行った。プロ野球チーム12球団の帽子が揃っており、私はそこから好きなのを買ってもらったのだ。そこで近鉄バファローズの赤い帽子を選んだ。正面に描かれたシンプルなマーク<sup>19</sup>がとにかく格好よかったからである。

そのデザインは岡本太郎が作ったものだと知ったのは、かなり後だった。太郎は私が中学3年生の時になくなっているのだが、テレビでの活動が目立った晩年の太郎のなまの記憶は残念ながら私には残っていない。小学校の時、私は民族博物館に行っている。そして太陽の塔を見ている。そこは大阪万博の開催の跡地にある。太陽の塔がとてつもなく大きく感じた記憶がある。ただし、そのことよりも、民族博物館の圧倒される展示品の数と迷路のような

19



近鉄バファローズ マーク

平野暁臣編『岡本藝術岡本太郎の仕事1911-1919→』小学館 2015年 p77

順路、会場内に漂う不思議な匂いで気持ちが悪くなっ記憶の方が鮮明にある。この時の体験を確かめるべく、2016年7月、私は万博記念公園に向かった。

万博記念公園に着く前のはるか遠くから太陽の塔が待ち構えているのが見えた。そして、万博記念公園につき、まず太陽の塔の下に向かった。国立民俗学博物館に行くことが目的だったので、博物館のそばの駐車場に止めたのだが、その場所は、太陽の塔の背面にある駐車場だった。この事は小学生の時の記憶を鮮明に甦らせるきっかけになった。私は小学生の時と同じルートで太陽の塔に接近したのだ。見覚えのあるお祭り広場のベンチ、その合間にトイレへとつながる下に向かった階段。この階段はトイレ以外につながっていることを私は知っている。太陽の塔への入り口になっている。だが、今は封鎖され中に入る道はつながっていない。そして太陽の塔の真下まで行って写真に太陽の塔を収めようとするが、どう頑張っても収まらない。太郎の考え方のように、太陽の塔は一つの枠に収まろうとはしない。カメラのファインダーから太陽の塔を見ている時に、太陽の塔には4つも顔があるのに足元に来ると、どの顔も足元を見ていないことに気付いた。太陽の塔のそれぞれの顔は一体全体なにを見つめているのかという疑問を抱きつつ、1970年の日本万国博覧会当時の出展施設であった鉄鋼館を見に行った。ここでは、博覧会の記念展示が行われ、博覧会当時の記録がわかりやすく展示されていた。また、当時の音と光を使ったプログラムも行われており、書籍でしか万博を経験していない私が、万博を懐かしく思う疑似体験までできた。岡本太郎の作品も鉄鋼館に展示されていたが、そこだけ、とってつけたような展示に違和感を感じた。太陽の塔の模型や内部のモニュメントなどを展示してあり、屋外には本物の太陽の塔が、「なんだこれは」と言わんばかりに立っているのに、その迫力を失ったかのような展示物は、当時のパ

ビリオンの姿を残す鉄鋼館の空間には不足にも感じた。鉄鋼館を出て、また太陽の塔の後ろを  
通って国立民俗学博物館にむかう。おまつり広場には丹下健三の大屋根の一部が残されて  
いるが、大屋根の存在を知らない人からとっては邪魔な鉄の塊にしか映らないのかもしれな  
い。国立民族学博物館の外観自体は全く記憶に残っていなかったが会場の入り口に差し掛かっ  
たら、確かに見覚えのある風景が広がっていた。チケットを買い、中に入るとオセアニア地  
方の展示だった。私にとって、オセアニア地方の展示が小学生当時の記憶と一番近かった。  
微かに漂う匂いは小学生の時に嗅いだ強烈ながら不思議で例えようのないイメージをのこし  
た匂いだった。それは木や布の匂いで、同じような地域のものを扱っている雑貨屋に行けば  
するような匂いだった。子供の頃の私にとって、それらの匂いは、生活の中で嗅いだことが  
なく、未体験の不思議な感覚になったのだろう。そのあとはアメリカや中央アジアなどを回  
り最後は日本の展示だった。日本の展示では見たこともないものが展示してあり、表示がな  
ければ、一見すると異国の展示物ではないかと戸惑ってしまうような地方のお祭りの道具や  
人形などが展示されていた。展示は全体的に人形や仮面、衣服など、私たちが人体を意識す  
るものが多かった。この人体は西洋的彫刻の意味ではなく、もっと身近でありながら、古く  
からあるような呪術的な意味合いのものである。それらの持つ不気味さは、小学生の私から  
展示を見た経験を忘れさせなかった。国立民俗学博物館の収蔵品は増え続けており、私が見  
たものとは異なっているものが多かったが、それらの展示品が持つ根本の意味は変わらず、  
あり続けていた。ただ、大人になった私は言葉を覚え、様々な体験を通して、展示品に向き  
合った時、小学生の頃に抱いた感覚と多少のズレがあるのに気付いた。



私の中に残る岡本太郎の記憶は、「芸術は爆発だ」という岡本太郎の言葉を真似している芸能人をテレビ越しに見た記憶であり、それは本人ではなかった。それらが私の中にある太郎の初期の記憶だ。岡本太郎自身の像というよりは、太郎から生み出されたものを見ていたのだ。その後、大学に入るまで特に岡本太郎を意識することはなかった。「明日の神話」が発見され日本に送られるための梱包が終わった、同じ年の3月に私は岡本敏子と出会った。出会ったと言っても、「こんにちは」と挨拶を交わした程度であった。今となっては、太郎の話を聞かなかったことが本当に悔やまれる。2010年には岡本太郎現代芸術賞に入選し、川崎の岡本太郎美術館でUFOの作品を展示することになった。入選者が展示する企画室は太郎の作品が飾られた常設の部屋を通り過ぎて一番奥にあった。太郎の作品を横目に自身の作品を搬入した。私はその時初めて太郎のなまの作品を感じ、太郎自身の気配を感じられたのかもしれない。私はそれからしばらくして博士課程で勉強することになり、河川龍夫先生の幻の二人展を企画し展示しなさいという課題に取り組んだ。すでに亡くなっている過去の作家を一人選び、その作家と2人展をするというものだった。私は岡本太郎を選んだ。今思えば岡本太郎は子供の頃に最初に認識した仏像以外の美術だった。そんな体験があって二人展の相手として直感的に選んだのかもしれない。

## ・幻の二人展

2015年1月、金沢市の石引通りにある展示スペースにて河川研究室の企画で「幻の二人展」という題名のグループ展が行われた。私はこの展覧会に参加した。これは、過去を振り

返り、現在に至る個人史を明らかにすることから始まったものだった。そのなかで、故人である任意の作家を選び二人展をする企画や会場の展示模型を展示するものであった。個展ではなく、二人展をするとき、どうしてその作家二人で展示を行うかの意図が大切になる。会場のシェアをしましょうという理由だけでは展覧会としての意味が無い。そこで私が関心をもっていつつも、無意識のうちに影響を受けているような作家を選ぼうと考えた。私が関心を持っていて挑戦してみたいという理由だけであれば、それはマルセル・デュシャンである。しかし、私との接点を見つけることができず、二人展の相手に選ばなかった。直感的に出てきた作家は岡本太郎であった。この直感的な感覚は、私の過去を振り返ったとき、意外にも大きな存在としてあった。私が生まれ育った奈良には神社やお寺が多く、歴史のある物が数多くある。それらを見る機会も多かった。しかし、私のなかで、それらを美術として認識したことがなかった。そんななか出会ったのが岡本太郎であり、野球帽のマークであり、太陽の塔であった。だが、これは振り返って考えてみたときの感覚であり、初めて太陽の塔をみたその当時は、仏像などを見た感覚に近く、歴史的遺物であって美術である認識はなかった。

私は岡本太郎の「明日の神話」<sup>20</sup>に着目した。「明日の神話」は燃える人を中心にジキニ環礁沖で水爆実験で被曝してしまう第五福竜丸やキノコ雲をモチーフにした、高さ5.5m横30mの壁画である。この作品はメキシコでホテルの壁画として作られたが、開業することなく壁画は解体され、行方が分からなくなっていた。その「明日の神話」は太郎の死後に見つけ出

---

<sup>20</sup> 「明日の神話」 図版13

され、日本に持ち帰り修復された。2008年、修復された「明日の神話」は渋谷駅に掲げられることになった。

私は、核をテーマにした作品の前に同じように核をテーマにした作品を並べようと考えた。実際に渋谷駅まで「明日の神話」を見に行った時、不思議な光景を目にした。それは渋谷駅という、展示空間ではない場所から生まれるものであった。中央に描かれた、原爆によって燃える人を横目に、立ち止まることなく空気のような存在として通り過ぎる人の流れに不思議さを覚えたのである。私はその通り過ぎる人々の足を止めさせる作品プランを立てた。そのプランは、「water collection」を54基置くことにした。震災当時、日本には54基の原発が稼働していた。「明日の神話」の前のフロアに所狭しと置かれた作品は物理的に人の往来を邪魔し、人々は立ち止まる。それは、見る人の行動を制限すると同時に作品への目を向けようというものだった。また岡本太郎の「明日の神話」の持つテーマの永遠性はフクシマの事故後、より強くなったと考えるなか、通り過ぎる人々は非常に対照的であり、現在の問題の深刻さを表しているように感じる。もちろん、幻の二人展で展示されたものは模型に過ぎず、そこを通る人々の行動は想像するしかないものだ。それは、残念なことではあるが、もし人が通れば54基に対して作品は勝手に動かされ獣道のように道が作られるのではないだろうか。それは障害物にしか過ぎず人は積極的に動いていく。しかし、現在私たちの置かれている状況は目に見えない放射能による障害物であって、目に見えないものには積極性を失うであろう。その時、美術が人の心に訴えることによって、目に見えないものをとらえることができるのではないか。そんな風に考えた二人展の企画である。

「明日の神話」については太郎の実践のところで考察していく。私は河口研究室の企画展を通して太郎のことを改めて知り始めた。そしてそれは、私自身の制作に大きく影響を与えることになった。

## 第2節 太郎が対極に至る経緯

### ・岡本太郎

岡本太郎は、1911年2月26日に神奈川県橘樹郡高津村二子（現在は川崎市高津区二子）に生まれた。父は漫画家の岡本一平、母は歌人で小説家の岡本かの子である。一平は東京美術学校西洋画科で絵を学び、その後漫画家の道に進む。かの子は多才で小説家、歌人、仏教研究者として活躍していた。太郎はこんな二人の芸術家の間に生まれた。太郎は子供でありながら、一平、かの子と対等の人間として育てられた。そのせいか、小学生当時の岡本太郎は、嫌いな先生が授業する時、卑しい考え方が自分の中に入っこないようにずっと耳を塞いでいたという。大人と対等な関係で育てられた太郎にとって、子供だからといって物事の本筋をごまかされることが我慢ならなかった。そんな太郎は小学校の転校を繰り返し、慶應義塾幼稚舎に入学する。その後は慶應義塾普通部を卒業し、18歳で東京美術学校西洋画科に入学。しかし太郎は半年後に大学を辞め、パリに渡る。その後、一平の取材旅行でロンドンへ行く途中のフランスで両親と別れる。そして太郎がパリから日本に引き上げるまでの間、父母と手紙のやり取りを絶えることなく行っている。三人の関係性は家族という物差しを当て

てみた時、奇妙にも感じられる。その奇妙さを岡本一家と親交のあった川端康成は次のように書いている。

岡本一平、かの子、太郎の一家は、私になつかしい家族であるが、また日本では全くたぐい稀な家族であった。私は三人をひとりびひとりとして尊敬した以上に、三人を一つの家族として尊敬した。この家族のありように私はしばしば感動し、時には讃仰した。

一平氏はかの子氏を聖観音とも見たが、そうするとこの一家は聖家族でもあろうか。あるいはそうであろうと私は思っている。家族というもの、夫婦親子という結びつきの生きようについて考える時、私はいつも必ず岡本一家を一つの手本として、一方に置く。

この三人は日本人の家族としてはまことに珍らしく、お互いを高く生かし合いながら、お互いが高く生きた。深く豊かに愛し敬い合って、三人がそれぞれ成長した。しかも三人がその家族の記録を書いた。かの子氏の「母子叙情」などの多くの小説がそれであり、一平氏の「かの子の記」がそれであり、また太郎氏にはこの「母の手紙」がある。この「母の手紙」のなかにも、また「父の手紙」があり、「息子の手紙」がある（「母の死」父と子の書簡）。母の死におうて、父と息子とのあいだに、このような美しい手紙の往復を見た例は多くあるまい。

日本では自分の家族を語るのに、つつしみとへりくだりとをもってする習わしであるが、岡本一家はその逆の型破りと見えるかもしれない。しかし真につつしみとへり

くんだりとをもって対すべきは、自分に近い人、愛する人にであって、世間の体裁や思惑にはななかりか。岡本一家が家族を語っているのには、愛の誠実と謙虚とがあふれている。古い家族制度がこわれ、人々が家での生きように惑っている今日、岡本一家の記録は殊に尊い。この大肯定の泉は世を温めるであろう。<sup>21</sup>

川端が賛嘆するように、太郎と一平、かの子との手紙のやり取りからは、親子で愛しあい、太郎の性格にまで大きく影響していたことが伝わってくる。この美しい手紙のやり取りこそが家族という枠を取り除いても、美しさにくもりが出てこないという意味で、奇妙さを感じるのだ。太郎は手紙の返信を返さないことも多いため、かの子からはどうしているのかと心配する冒頭の書き出しからはじまる手紙も多く残っている。手紙の返信をめんどうくさがるほどに太郎には他のことに興味があった。まずは語学を習得するために、日本でいう中学校で幼い学生に紛れ、19歳の太郎は語学を学んでいた。それはフランスに渡った芸術家たちが日本人のコミュニティを作りフランスの言葉も覚え、フランスの文化に馴染もうともせず、フランスの風景を描き、金髪の女性を描き威張っていることに太郎は嫌気をさしていたからである。それもあって徹底的にフランスに溶け込もうとした。そんな中、ポール・ローザンバール画廊にてピカソの絵画と出会う。太郎はこの時の気持ちを次のように語っている。

---

<sup>21</sup> 岡本太郎の宇宙2 太郎誕生 ちくま学芸文庫 p236-p238

私はその絵に強烈に惹きつけられた。

画面一带にのびのびと走る幾多の細い線、太い線の一つ一つが鋭い触覚に微妙な味を交えて、極めて端的に私の胸をぐいぐいとついて来る。思わず両拳を力いっぱい握った。胸があつくふくらむのを覚えると、私の目には涙がにじみ出てきた。

これだ！ 私の心臓が叫んだ。

撃って来るもの、それは画面の色や線の魅力ばかりではない。そのうちに潜んだ画魂が、ピリピリと私の全身に伝わってくる。激動されたまま、私は棒のようになって絵の前に立ちつくした。

亢ぶる感情を抑え抑え、私はやっと画廊を出て外気にふれた。二十八番のオルレアン辻行きバスに乗った。モンパルナッス区のアトリエに帰るのだが道すがら車窓から眺められる午後の日差しを受けたセーヌ河の河面や街路樹の緑の梢が、涙に浮いてぼっとにじんで見えた。

—あれこそ私のつきとめる道だ—と心にくりかえしくりかえし叫んだ。<sup>22</sup>

その後、太郎はアトリエに戻り抽象画を描き始める。太郎にとって抽象芸術は人の垣根なく理解されるものだと思われ、さらには日本の伝統にも通じる場所があると確信されていた。抽象画を描き始めて間もなく太郎はアプストラクシオン・クレアシオンのメンバーに誘われ加入することになる。アプストラクシオン・クレアシオンは、1931年から1936年にかけてパリで結成され、抽象主義に基づいて絵画や彫刻などを問わずメンバーが構成されてお

---

<sup>22</sup>岡本太郎の宇宙2 太郎誕生 ちくま学芸文庫 p309-p310

り、最盛期には400名にまで増えたが、様々な要因が重なり短命に終わったグループである。メンバーの一員である太郎は抽象美学に抵抗感を持ち始めた。そして抽象絵画の中に具象的なものを描き始めた。そこでの抽象主義運動においては、少しでも具体的なものが入ってはいけなかったことになっていた。初期は、抽象的にリボンのようなものがひらめくものを描いていたが、やがてそのリボンが結ばれるようになった。本来であればこの時点でアプストラクシオン・クレアシオンの理念から外れるのだが、それは許された。そして具体的なモチーフの入った「痛ましき腕」を描くことになる。この作品をもって、太郎はアプストラクシオン・クレアシオンからの決別を意味する。そして、シュルレアリスムのリーダーであるアンドレ・ブルトンが「痛ましき腕」を見て、太郎を第一回超現実派展に招待した。そしてメンバーに誘われることになるが、太郎はメンバーに入ることを断った。それは、太郎が一つの考えの中で閉じ込められることを良しとしなかったためであったのだ。ヘーゲルの弁証法を完全には肯定できなかった太郎にとって、バタイユ<sup>23</sup>と出会い自分なりの考え方を構築していくなかで、太郎は生きることは常に相反することのぶつかり合いの瞬間瞬間であるという考えを持つ。つまり、シュルレアリスムのメンバーに入ることで、ぶつかり合いのない場所に留まるのを太郎は拒否したのだ。

また、芸術以外の学問も積極的に学んでいたからこそ留まることを嫌ったともいえる。芸術とは何かという根本的な問題に焦点を当てていった時、太郎は民俗学に出会うことになる。太郎はその頃のことを次のように書いている。

---

<sup>23</sup> ジョルジュ・バタイユ(1897-1962) フランスの哲学者、思想家。



世界中のあらゆる土地からの資料がキラキラと輝いてひしめきあっている。アジア、アフリカ、南太平洋、北極圏……私は社会学を一緒に勉強していた友と語りあった。なんととっても、抽象論で人間存在を研究するのはまるで違った、生々しい現実の彩りがここにはある。時空を超えた人間本来のあり方、そこからわき出てくる、むっとするほど強烈な生活感。ダイレクトにこちらにぶつかってくる。こんな具体的な資料を土台に、われわれ[は]抽象的理論よりも、それを超えた人間学を学ぶべきではないか。<sup>24</sup>

民俗学は芸術と真逆の方法で人間の根本に迫るものだと太郎は考えていた。芸術が演繹法であれば民俗学は帰納法である。私たちの文化の根源を知ることは現代の人間の根本を知ることになると考えていた。太郎はあまりに深く民俗学にのめり込んでいく中、絵を描くことを一時止めてしまったくらいである。そこまで太郎を民俗学にのめり込ませた人物が、民俗学の父と言われるマルセル・モース<sup>25</sup>であり、岡本太郎はモースの弟子にまでなる。岡本太郎はモースの考え方をのちに体現していくことになる。また太郎はバタイユとの親交を深めたが、民俗学的観点からバタイユの思想に対して違和感を持ち始め、バタイユとの決別を考えるに至る。そして、太郎はその気持ちを率直にバタイユに手紙で伝える。権力の否定を主張するため組織されたものも結局はその中に権力が発生してしまうという筋の通らない矛盾に悩まされたのだ。太郎は、人間の根源に迫る真理であったつもりがいつの間にかそれから外

---

<sup>24</sup>岡本太郎の宇宙2 太郎誕生 ちくま学芸文庫 p261

<sup>25</sup>マルセル・モース(1872-1950) フランスの文化人類学者

れていたと気づき、それに従わせたい意志と従いたくない意志との間での葛藤こそが人間存在の弁証法であると考え、バタイユに伝えたところ、バタイユはその手紙に逆に感動し、その後も二人の友情は続いた。

そんな中、取材旅行を終え日本に帰っていた一平から母の死を知らせる手紙が届く。かの子の死後、太郎は父一平を安じ、日本に帰ることを考えるようになる。しかし、ただそれだけで、日本を捨てパリに骨をうずめるつもりでいた太郎の気持ちに変化したわけではない。民俗学や哲学に触れる中で、日本人としての太郎ということが強く意識されていったのである。そんな思いがありつつ太郎は日本への思いを抱き始めた。だが、結局のところは世の中の戦争が激しくなりパリ陥落の1日前に引き揚げ船で日本に帰ることになる。この時の悔しさも太郎は語っている。

フランスから引き上げる大勢の日本人と一緒に「白山丸」に乗って、マルセイユを発った。目の前に遠ざかっていく港をながめながら、心身が引き裂かれる思いだった。ああわが友らは今前線ですんで行っているのかもしれない。私はいま、君たちと一体を誓いあったこの地を去って行くのだ。

船尾に立ってじっとながめているうちに、涙がふき出て来た。悲しみ泣く姿を見て、私の背中を優しくたたいて慰めてくれる人がいた。「太郎さん、戦争が終わったら、また帰って来ればいいんだよ」

私はひどく腹が立った。何を軽薄なことを言っているんだ。この時点で去る以上フランスはもう永遠にサヨナラだ。確かに戦後再びここを訪れてくるだろう。しかし戻ってきてても、私はもう「訪問者」でしかないのだ。<sup>26</sup>

日本に帰って待っていたのは軍への入隊であった。太郎は徴兵検査を先延ばしにしていたため、30歳を超えて入隊することになった。そして中国に出兵することになった太郎は、戦時中軍隊にいた5年間を冷凍された5年と表し、その中でも、太郎自身の考え方をはばかることなく表し生きて耐えた。「わが二等兵物語」などの文章も残っていて、これは並大抵の努力ではなかったはずだが、太郎は戦中の軍隊生活を生きぬいたのである。

戦後1年経ってアトリエを確保し絵画の制作を始める。太郎は日本の画壇に対して原色で挑んだ。当時、原色はきらわれ太郎は揶揄されることも多かった。そんな中で出来上がったのが「重工業」や「森の掟」である。「重工業」を発表する前年、太郎は芸術理念として「対極主義」を提唱している。太郎が原色を大々的に使うようになったきっかけは父一平の死が関係しているのではないか。漫画家であった父の影響を考えれば、このことはごく自然のようにも感じる。しかし、父の死は復員してから3年後のことで、アトリエを構えて制作をはじめてから2年の間に起こった。漫画だけの影響ではなく、戦後すぐの灰色に覆われた絵画への「否」の意味合いもあり、さまざまな太郎の経験が総合的に作用しているのである。

その後、1951年に太郎は上野の東京国立博物館にて縄文土器に出会い衝撃を受ける。それは民俗学を学んだ太郎にとって日本人の根源に迫る発見だった。ただただ古いところに衝撃

---

<sup>26</sup>岡本太郎の宇宙2 太郎誕生 ちくま学芸文庫 p272

を覚えたのではなく、芸術としての絶対的なエネルギーを感じ取ったのである。またこのころキャンバスから離れた壁画の制作にも取り組むようになった。縄文土器の美の発見以後、太郎は日本の地方に行き風習を写真に収め始めた。そして、最後に訪れた沖縄県久高島にてイザイホーという祭りに出会うことになる。太郎は日本各地に散らばる日本人の根源を見出し作品に表現していくことになる。私が思うに、太郎の作品は漫画的軽さよりも呪術的不気味さが一段と強くなっていく。これらの表現はパリにいた時代からあった。「夜」<sup>27</sup>という作品はバタイユに誘われて行ったアセファルという秘密結社の儀式を感じさせるが、ここに日本人の根源は見いだすことができない。日本人の根源を求めると、日本を旅した後の太郎の作品には日本人の一種の信仰が形となって表れている。その後太郎は2つの大作を同時期に制作する。「明日の神話」と「太陽の塔」<sup>28</sup>である。これら2つの作品は太郎が唱えた対極主義における最大の実践であった。晩年はテレビなどのメディアに出ることが多くなり、対極主義のあり方を生き方で表現するようになった。

---

<sup>27</sup> 「夜」 図版14

<sup>28</sup> 「太陽の塔」 図版15

## ・ 太郎の対極主義

対極主義は岡本太郎が唱えた芸術理念である。次のように太郎は対極主義を書き記している。

二十世紀に捲起こった革命的なアヴァンギャルド芸術運動には、強度に相反撥する二つの流れをみる。合理的に機械化された抽象画の無機的要素の再構成である美学と、今一つはこれの猛烈なアンチテーゼとして起こったダダイスム、シュールレアリスムの如き極端な非合理主義である。二十世紀の運命を最も果敢に担った、この矛盾する二つの流れは、相互に否定し合って発展した。しかし各々がその陣営に自足する時、合理主義者は観念的な美学に安住し、シュールレアリストは夢と狂気のファンタジーに遁走する傾向が顕著になる。矛盾を極めた今日の現実に当面して、美や夢に逸脱するのは安易な仕業である。そこに当然空虚が起る。したがってこれを埋めなければならない精神が要請されるのである。

我々は現実に正面からぶつかって行かなければならない。この態度は単にロマンチックなものではなく、むしろ逆に、ロマンチックであると同時に極度にリアリスチックなものとも云うべきであろう。まず冷静に現実を観察して、上述の二つの極性を見究め、これを主体的に捉えることによって、相互を妥協折衷することなく、逆に矛盾の深淵を絶望的に深め、その緊張の中に前進するのである。今日峻厳な魂は合理主義、非合理主義のいずれかに偏向し、安心立命すべきではない。又それらを融合して微温

的なカクテルをつくるべきものでもない。その精神の在り方は、強烈に吸引し反撥する緊張によって両極間に発する火花の熾烈な光景であり、引き裂かれた傷口のように生々しい酸鼻を極めたものである。

この態度はまず第一に科学的であり、革命的でなければならない。これが尖鋭化すればする程それは必然的にその反対のモメントである非合理的、主体的パトスを生起する契機となり、矛盾をはらむのである（この事実を政治的に目かくしするべきではない）。芸術家はこの矛盾を引きうけて必死な体頭をしなければならないのであり、これを十分に意識して逆に強調し創造することを、対極主義と私は名付けるのである。<sup>29</sup>

この考え方は抽象主義とシュルレアリスムという二つの流れの中で、太郎自身の制作を通して出てきた考え方である。太郎は対極主義によって「否」の姿勢を一貫して見せている。具象絵画に対する否として、抽象絵画は太郎にとって理想であった。そして抽象絵画は見る側の文脈を乗り越え直感的に理解される。しかし、その先の理解の内容には抽象絵画の性質上見る側の意図になる。太郎はその姿勢にやはり「否」の姿勢を突きつける。そのため抽象絵画の中に具象を配置した。このように始まった対極主義は、美術における理念の範囲を超えて人間の生き方にまで考え方が及ぶと太郎はとらえている。それは、太郎自身が幼い頃から無自覚に引き裂きの中に身を置いていたからではないだろうか。そしてその考え方はヘーゲルの弁証法を知り、それに対する違和感とともにバタイユの哲学と太郎の考えが同調し、芸

---

<sup>29</sup>岡本太郎の宇宙1 対極と爆発 ちくま学芸文庫 p409-p410

術の中の実践を通して言葉とされる。太郎が無自覚に引き裂きの中に身を置いていたというのは、太郎の残した文から推測される。

中学に入っても、嫌な講義の時は指先でぐっと耳をふさいでいた。この清らかな頭の中に、卑しい音波が入ってくるとケガされると思ったからだ。時間が終わると指先がしびれてしまっていた。<sup>30</sup>

この出来事は、他の子のように話を合わせる器用さもなく、先生を言い負かすほどの言葉もまだ持ち合わせていない子供の太郎にとって、できる限りの反撥の方法であった。対極主義という考え方を通して振り返った時にあざやかに見えてくる出来事だが、こうしたあり方はここまで極端でなくてもだれもが経験してきたことかもしれない。ただ、太郎の妥協を示さない態度は一貫しており、物事のぶつかり合いにこそ対極主義の考え方が鮮明になる。芸術も同様で、抽象と具象を折衷させながら描いた作家は多いが、太郎のように妥協することを許さない画家は特異である。人は無意識に画面の中に調和を求める。この調和は妥協から生まれてくるものである。この妥協は視点が一つになり、二つの極の片側からの立場でしかなく、ぶつかり合うことなく片側に吸収されてしまう。対極主義の対極する二つの極は同質ではなく異質の極でなくてはならない。一つの極に吸収される場合、その極は同質に変化してしまっている。具体例を挙げるなら、遊ぶの対極は遊ばないではなく、勉強する、スポーツをする、食事をする、寝るなど、単純否定ではなく異質の行為なのだ。太郎の対極主義はへー

---

<sup>30</sup> 岡本太郎の本1 呪術誕生 みすず書房 P217

ゲルの弁証法の否定からきている。ただし、この否定の形が哲学的に広がりを見せ岡本太郎の対極主義を感覚的なものにしてしまっている、という批判もなされている。太郎が設立した夜の会のメンバーの植谷雄高は討論で「感覚的にはわかるのであって、合理的にはわからない」と対極主義について述べている。それは、岡本太郎が対極主義を提唱した時この考えに賛同し活動を行うものは現れなかった致命的な要因である。対極主義は太郎の実践の中から出てきたもので、あまりにも感覚的すぎたのだ。そして、当時はヘーゲル的な弁証法もまた希望として認知されていたのだ。加えて、太郎の作品はその時代ごとに様々に変化しており一貫性を見つけ出すことはできない。これもまた活動に賛同するものがいなかった要因の一つであると考えられる。しかしながら、方法論としての対極主義は実に機能しており、妥協のないぶつかり合いは見るものの意見を様々な方向へと向け、作品内で実践されている対極が見る人を巻き込んで、ぶつかり合いを起こしている。太郎自身、芸術における主義の文脈は直前の芸術における主義の文脈の否定からであると考えた。その考え方はフランスで文化に触れ、考え方に触れた太郎にとってごく自然なことであった。フランスから遥か遠い地に住む日本人にとって芸術の文脈の否定という形で主義は伝わってこなかった。そこにある主義は形式として確立されて輸入されたのだ。対極主義は否定自体を芸術の主義というふう位置付けた。そのため、日本人の美術において対極主義は方法としての主義しか持ち得なかったのだ。しかし、太郎の対極主義は哲学的に捉えた時、その後の太郎の活動を理解することができる。

絵画作品として対極主義を実践した最盛期の作品に「重工業」と「森の掟」がある。「森の掟」は「重工業」を社会性のある作品として評価した人たちに否を突き付けた。形式への



否定である。しかし、「森の掟」も社会風刺を捉えた作品であると見た人たちは考えた。太郎は「森の掟」について次のように言っている。

多くの人が中央の魚のようであり、また猛獣のような生きものを指してファシズムの暴力と言った。なるほど、ここには明らかに社会的なアレゴリーが汲みとれるだろう。しかし決してそのつもりだったわけではない。とって全然意識せずに描いたのでもない。

意味づけることも概念であるが、意味を否定することもやはり概念である。無意味を決意することによってのみ、真の意味がでてくるのだ。

中略

無意味こそかえって先鋭な社会意識であることを知らねばならない。<sup>31</sup>

このことから、太郎は自身の絵画の解釈を形式的にとらえることを嫌い、観ている者に対して常に否定の状況を作り出そうとしていた。

太郎の作品はヘタクソであり、色の調和がなっていない、と言われることがあった。しかし現代ではむしろ自然であり、あまり気にとめるほどではない方法論でさえあると気づく。そこには漫画という文脈があり、「森の掟」は漫画的であり幻想的ストーリーを持つ。原色をぶつけ合いながらも人間に降りかかる問題を提出することは、漫画家の父を持ち、我が身の出来事を小説の中の人物にかね合わせるような作風の小説家の母を持った太郎にとって特別

---

<sup>31</sup>岡本太郎の本1 呪術誕生 みすず書房 P68-69

なことではなく、ありふれた方法で構成されている。この作品が対極主義によって表現されるのは無意味である。意味と意味の否定の引き裂きの間に全てを包み込むように無意味が現れてくるのだ。その無意味にこそユーモアがあり笑いを誘うと太郎は考えている。これは太郎のいう妥協なき折衷にのみ起こる現象である。

### 第3節 太郎の実践

#### ・縄文と沖縄

過去を捉える岡本太郎の考え方は、常に現代の人間からの目線であり、それは時間の隔たりを簡単に通り越してしまう。太郎以外の人間は過去の文化を見る時、現代を視点にするのだが時間の壁は乗り越えようとせず、例えるなら、ガラス越しに見ている。太郎の過去に対する価値観は、時間の経過に伴い失われたものを必死に取り戻し、自分の身体を通して表現に変えている。そもそも太郎はパリでマルセル・モースのもと民俗学を学び、帰納法的に人間の本質に迫ろうとする姿勢のあり方について考えていた。しかしパリという土地柄、芸術の文脈に溶け込むことができて、日本人の根源的問題に行き着くことはできなかった。戦争を迎え日本への帰国を余儀なくされた後しばらくして、民俗学的方法で根源に迫ることになった。1951年に上野の東京国立博物館で見た縄文土器は太郎にとって激しく衝撃を受け、縄文土器を通して日本人の根源を見つけるきっかけを得た。太郎は縄文土器の曲がりくねった紋様や造形に美的要素を見出した。それまでは、歴史の研究の対象として扱われてきた縄文土器に、違う側面から切り込んで行ったのだ。縄文土器の美的観念には、その後の時代の

弥生土器や埴輪などに受け継がれていない、断絶されたものがあると太郎は考えている。太郎の考察によると縄文時代と弥生時代の断裂には、生活様式からくる空間の捉え方の違いに拠っている。狩猟文化であった縄文時代は空間的に物事を捉える力が、農耕文化である弥生時代よりも優れていたためと言及している。また農耕文化の方が季節をめぐって時間的であり狩猟文化よりも安定した生活様式になり呪術的・宗教的意図を必要としなくなったためとも考えている。狩りに出かけ動物に出会うのも、放った矢が当たるのも、呪術的な力によってなされている世界観が縄文時代だと捉えている。そしてその考察は日本の伝統を考えるきっかけにもなった。伝統のあり方について太郎は次のように語っている。

伝統とは何か。それを問うことは己の存在の根源を掘りおこし、つかみとる作業です。とかく人は伝統を過去のものとして懐しみ、味わうことで終わってしまいます。私はそれには大反対です。伝統—それはむしろ対決すべき己の敵であり、また己自身でもある。そういう激しい精神で捉えかえすべきだと考えます。

過去といっても、過ぎ去り、すべて終わってしまったものではない。自分の責任において創造的に見かえすべきモメントなのです。自分の全存在で挑み、新しくひらくものです。過去は自分が創るのです。ちょっと異様な発言に聞こえるかもしれませんが。そのようにして瞬間瞬間に創られていく過去だけが、生きて、伝統になるのだと私は思っています。<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>岡本太郎の宇宙3 伝統との対決 ちくま学芸文庫 p35-p36

この発言は、太郎の伝統論が過去の遺物に対する形式的な再現によって伝統を定義付ける伝統主義者に否を突きつけるものであることをよく表している。伝統は常に進化し続け、形を変えていく。伝統は創造的に見かえすものであり、過去は自分が作るものなのだ。省略や消滅する中で違う手段で新たに出現してくるものもあるだろう。これが伝統のあり方で、現代の物事自体が伝統の帰結なのである。また、縄文時代から弥生時代への様式の変化も次のように述べている。

たしかに文化的に見ても、また形態学の上からも、縄文式とそれ以後の文化とのあいだにはあきらかな断層があります。時代の弥生式から現代日本までは、あの奇妙にチンマリとおさまった形式が、一つの系統としてメンメンとつながっている。しかし、だからといって型の継承だけが絶対的な伝統であって、それといちおう断ちきれたような表情をもつ縄文式は無関係な異質だと考えるのは、あまりに単純です。

中略

伝統とは似たような形式をくりかえすことではありません。<sup>33</sup>

つまり縄文の様式が断ち消え弥生の形式をとったことにも伝統的必然性が作用しており、それはまた、現代日本の様式の中にも受け継がれていると太郎は考えている。そして太郎はその形式の変化の要因を宗教的・呪術的意義の中から見いだそうとした。それを調べるべく太郎は日本中を探訪し、写真に収めていったのである。

---

<sup>33</sup>岡本太郎の宇宙3 伝統との対決 ちくま学芸文庫 p64

日本を探訪する中、日本に返還される前の沖縄にたどり着く。沖縄本島にはアメリカ軍が駐留し発展を遂げていく中、沖縄とアメリカの折衷が進んでいく。沖縄本島を離れその島々を回った時、太郎は一つの島に心を奪われることになる。それは沖縄本島知念岬から沖合いに3海里ほど行ったところにある久高島という小さな島である。久高島は土着の神様を信仰し日々の生活とともにある。久高島では12年に一度、午の年にイザイホーという神事が行われる。この神事では島で生まれ暮らし、島の男と結婚した女で30歳から41歳までの女性が神に仕える巫女となる。そして、巫女は現人神<sup>うつつかみ</sup>としての力を得る。久高島は久高家と外間家の2つの家によって巫女の集団が構成されており、その最高職にのろ<sup>のろ</sup>と呼ばれる巫女がいる。この祭りは島の過疎化が進み条件を満たした女性の不在によって、1978年を最後に現在では行われていないが、比較的近年まで日本古来の宗教体系が引き継がれてきたのである。この神事には島が置かれている環境に大きな理由があると太郎は考えた。島は狭く、農地は限られている。限られた農地だけでは生活が厳しく、男性が海へ漁に出かけ、魚を捕り、女性が作物を作る。そして耕作権を持つのろの権限で作物や漁で得た獲物が集められ、また島民全体に再分配される。この方法によって貧しい環境ながらも、人頭税という税が課されても、生きていくことができた。そこには常に神とともに生活する意識があるからであって、形式化された装飾ではなく、生きるための必然となっている。また、太郎はそのような神事を行う場所にも衝撃を受けた。久高のろの息子に案内され訪れた御嶽<sup>うたき</sup>という場所は何もない空き地で、言われなければ気づくこともできないようなものだった。そのような何もないところに衝撃を受けた太郎は過去に

「わび」「さび」「渋み」等の封建的な奴隸的諦めの気分を基底とする「味」<sup>34</sup>

を否定的なものとして批評している。これらは無であることに意味を見出した考えであるが、太郎は何もなかった御嶽については肯定的に捉えている。この差異について太郎の書いた文章を読み進めていくと、両者の大きな違いが見えてくる。「わび」「さび」「渋み」を形式的と捉えその中身が人としての生に結びついていないこと、つまり装飾的に形式化されていることに太郎は否定的なのである。それに対して御嶽にあるものは生活に対して直結しており形式を作ろうとしているものだと捉えている。その違いは沖縄の他の島々にもある御嶽と言われる場所と比べても久高島のこの場所に衝撃を受けた一つの要因になっている。久高島以外の御嶽では社などが形式的に見れば分かるようなものになっているのだが、久高島においてはそのようなものがない。そこには宗教的呪術性が生活と結びつき、物質を介さずに人々の中に直接作用しているからである。イザイホーの神事には夕神遊びという儀式がある。祭場にかけてられた七つ橋を渡る時、不義を働いた女は橋から転げ落ち血を吐いて死ぬと信じられているが、橋の高さは地面から2、30cmしかなく落ちても死ぬとは到底思えない。これは貧しい島を守る女として生活していく上で課せられたものが象徴化されて意味をなしている。

さて、私としては太郎の考える形式化された伝統を定義する時、極めて感覚的で線引きの曖昧さに疑問を生じる。生活に直結しているものを日本人の根源的なエネルギーにつながる信じ、それ以外を中身が伴わない形式化した伝統として捉えている。その違いを見る側で

---

<sup>34</sup>岡本太郎の宇宙3 伝統との対決 ちくま学芸文庫 p18

はなく行為を行っている側に意味の有無を求め、形式化されたものと形式を作ろうとしているものに分けることは太郎のもつ強引さをどうしても感じてしまうところでもある。しかし大きな枠組みで考え方を捉えた時に疑問を挟む余地はなく、細かなところで検証していく必要があるだろう。太郎の考えに沿って縄文土器から弥生式土器の変遷を考えた時、科学的発展が土器の表面に施された紋様や独特な形の意義をなくしてしまった。つまり、沖縄の近代化の波を受けた久高島以外の島は形式化された外の技術を取り入れ、元々あったものを形式化してしまった。それは、現在の久高島がイザイホーをできなくなってしまった現状を考えると自然な流れとして受け止められるだろう。

## ・太陽の塔と明日の神話

岡本太郎は対極主義をもって「太陽の塔」と「明日の神話」を制作する。「太陽の塔」は1970年に大阪の千里丘陵でひらかれた大阪万国博覧会にて発表された。大阪万国博覧会のテーマは人類の進歩と調和を掲げ、約半年間に万博史上最大の6422万人を動員した。その万国博覧会のテーマ展示のプロデューサーを行ったのが岡本太郎である。1967年にテーマ展示のプロデューサーの打診を受けた時、太郎は乗り気ではなかった。太郎の人生的哲学には権威に対しての否の姿勢が常にあったからだ。先進国の権威の見せ合いでもあるような万国博覧会に太郎は否定的でもおかしくはない。しかし太郎は次のような案をもって、丹下健三率いる建築チームに構想を提案した。

瞬間、私は三つの層に分けよう、と考えた。同一平面ではどうても不可能だ。地下・地上・空中と立体的に展示空間を重ね、流れをスムーズにする。それは私の世界観の形象化としてそうあるべきでもあった。進化といえば当然、未来を考えるわけだが、その像は実は現在の投影である。さらに人間の奥深い根源にあるものを瞬間瞬間にふりかえって、その土台から未来を考えていかなければ空しい。といっても、また古いものを郷愁的に賛美するのではなく、未来をつかみ取る新しい眼で人間の過去、そして伝統を再発見するのだ。考えてみれば、われわれの身体、精神のうちには、いつでも人類の過去、現在、未来が一体となって輪廻している。私がテーマ館を三つの独立したスペースの複合体として構成したのはその意味からだ。

つまり、地上ー現在、地下ー過去、空中ー未来、三つの層が重なり合い、それぞれが独自に充ち足り、完結していながら、また渾然として一体である。それらは互いに響きあい、一つの環をなして瞬間々に、ぐるぐる廻っている。<sup>35</sup>

進化を未来と捉え、その未来は現在が途切れることなく続いて行った時に、現在の延長としてある、と捉えている。それは過去に対しても同じで、現在は過去を否定する余地もなく、根源にあり続ける。つまり、過去から未来まで途切れずに一体となっていることが太郎にとって重要であった。太郎の考えた太陽の塔は、建築の未来である水平構想の大屋根に真っ向からぶつかり合い、未来に対しての明確な態度を見せている。大阪万博が終わり大屋根は一部を残し撤去され、太陽の塔だけが残った。大屋根が見せた未来は万博の跡地から消えたが、

---

<sup>35</sup> 岡本太郎と太陽の塔 小学館 P13



現在の日本に反映され残っている。残った太陽の塔はそれを確認するかのよう、当時のままの姿を残し永久保存されている。それでは、太陽の塔は、大阪万国博の中でシンボルとして表現されたエッフェル塔のようなものだったのか。太陽の塔につながるお祭り広場の地下には、人が人になる前の命の形が過去として表現され、地下と空中をつなぐ太陽の塔の内部には、人類とその他の生命の進化の様子を示した生命の木がそびえ立つ。生命の木には人間が置かれておらず、鑑賞者自体が作品の一部として人間を表現し、現在が鑑賞者自身であることを表現する。未来のゾーンでは進歩を4つの区域に分け表現している。宇宙に飛び出た人間の技術力を示す人工衛星が吊るされる「宇宙とのあい」。そんな未知のものを作り出すことのできる人間こそ未知であり、無限に広がる可能性を示す「人間とのあい」。その人間は競い合い一つの宇宙を作り出す。そして世界自体も一つの宇宙である。しかし世界は競い合い一つに折衷しない矛盾のある調和を示す「世界とのあい」。そんな中でも生活は豊かになり、都市は成長し、変化し、代謝していく中で、情報が基盤となり、未来を構成する「生活とのあい」。太陽の塔は過去と未来をつなぐ。そのつなぐ媒体は何であるかという、紛れもなく現在を生きる人間であると私は考える。だから太陽の塔自体が人間を表現している。科学技術が常に変化していく中で、人間は変わることなく存在し続ける。まさに、万博跡地に取り残された太陽の塔がそのことを明確に物語っているのではないだろうか。

太陽の塔を制作すると同時に太郎はメキシコにてもう一つの大作「明日の神話」を一人で制作していた。この作品は、太陽の塔ができる1年前の1969年に完成し、日の目を見ることを待っていた。この作品は横30m縦5.5mの大きさの壁画でホテル、オテル・デ・メヒコ

のロビーに掲げられる予定であったが、オープンする前にホテルは潰れ経営者が変わるとともに壁画は外された。その後、所在が行方不明になっていた。

描かれているのは真ん中にある燃えさかる髑髏であり、右端にはビキニ環礁沖でアメリカの水爆実験に巻き込まれ被曝した第五福竜丸があり、左側の方では爆発とは関係なく、くつろぐ人が色彩明るく抽象的に描かれている。ここにも太陽の塔同様、過去、現在、未来と表現されている。しかし一つの画面上で表現された明日の神話を見る人に、その流れの複雑さを感じさせる。髑髏が燃えているような内容の壁画が憩いの場でもあるロビーに飾られようとしたことは、メキシコの文化が生と死について同等の意味を持ち、死に対しての寛容さを有していることがうかがえる。太郎はメキシコにおける生と死の関係を次のようなところから見出だしている。

「死」を忌み怖れない、むしろ逆の主テーマとして取り上げるのは、先ほども言ったような古い伝統が生きているのである。民芸品やお菓子にまで、生活の中に至るところに骸骨が平気で出てくるし、「死者の日」という祭りもある。ハリボテの骸骨をかつぎまわったり、骸骨の扮装をして陽気に騒いだりする。かつて生贄になった人は神の国にいくとされ、人々は生贄の骸骨を神殿の前にずらりと飾って崇拝した。そのような死者に対する観念は今も残っているのである。世界にはさまざまな文化圏がある。死をただ怖れることもあれば、このように死を身近に崇高視する文化もある。<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> 岡本太郎の宇宙5 世界美術への道 ちくま学芸文庫 p442-p443

つまり、メキシコの文化の中に死が共存しているということは、死を終わりではなく、一つの過程として捉えているからである。科学技術が発展するに伴って、私たちは物事を論理的に捉え理解してきた。そして、死後は何もないと考えられてきた。メキシコ人は文化が発展する中で死の概念が置き去りにされることなく生活の中にあり続けたため、燃える髑髏が描かれようと、これを受け入れられるのである。明日の神話に描かれた内容は死の惨劇を嘆き悲しみ憂いた絵ではない。死を一つの通過点とし、生が始まる瞬間でもある。

行方が分からなくなっていた明日の神話が2003年、岡本敏子によって見つけ出され、日本へと持ち帰り、ボロボロに痛んだ作品を修復し、2007年にお披露目された。しかしこの時は、壁画として機能したわけではなく、仮設の状態で披露されていた。太郎は作品を公共の場に置くことで、消費される美術とは一線を画し、不特定多数の人を巻き込もうとした。2008年に渋谷駅の連絡通路に恒久設置されることになり、制作から39年の月日を経て、ようやく本当の意味で完成した。

「太陽の塔」と「明日の神話」は太郎の作品の中でも最大のものである。その制作を同時期に行っていたことを考えると、これもまた2つの作品を通してなされた対極主義ではないかと私は考える。死という概念が現代の日本では単なる怖れの対象であり、メキシコの死の概念は忘れられている。そもそも生の概念ですら、科学的論理的に捉えられ形式としての知識に絡め取られているのではないだろうか。そのような論理をすっ飛ばして人間の根源的なものに訴えかけようとしたのが、「太陽の塔」である。またその対極に、死の概念が人智を超えたものとして扱われてきたメキシコの文化にとって、核爆発という人間の作り出した科

学によって訪れる死が対極であることを意味している。また太郎自身はメキシコに移住し制作することを強く勧められたが次のように断っている。

メキシコでどんなに大事にされても、私は単に美術家になってしまう。日本では美術の枠を超えて、あらゆる幅広い問題に身をぶつけて生きているのだ。<sup>37</sup>

この言葉は、単純に制作が幅広く取り組めると読み取ってしまいがちであるが、メキシコの文化が太郎の唱える対極主義の体現を行っている場であって、その中に太郎自体が自然に組み込まれてしまう危機感を感じていたと解釈できるだろう。そして日本では、物事を真っ向から否定しぶつかり合うことができる場だと考えられる。それは自己の敵=伝統の場である。こうした日本に対する姿勢が作品に対極としてあらわれ、日本とメキシコの対極が太陽の塔と明日の神話の対極として表現されている。

---

<sup>37</sup>岡本太郎の本 呪術誕生 みすず書房 p245-p246

## 第3章 青木邦仁の表と裏

### 第1節 対極主義を通して

- ・「opposite」

木枠に貼った布に片側から飛行機の形を表現した創作物で重力方向に沈みこませる。重力方向に力を加えることは、飛行機の創作物が落ちるということを意味している。そして、反対側からも力を加えた状態で形を作る。そのように変形した布を樹脂で固め制作した。この作品は「反重力」の作品を発展させ考えたもので、作品を両面から見るができるのである。反重力では、制作時に落ちるをテーマにしながら、展示の際、ひっくり返して設置することによって飛ぶを表現した。「opposite」<sup>38</sup>はひっくり返すという行為を鑑賞者の視点で行うことができるのである。そのため、壁面に展示するのではなく、空間の真ん中に作品を直立させ展示した。そのことで表と裏の二面を観ることが可能になった。「opposite」は、大きさが高さ2.4m横2.9mあるため、反対側への視点の移動は鑑賞者自身の積極的な行為となる。この作品は表と裏で飛ぶと落ちるを表し、その関係が鑑賞者の立ち位置を変えるだけで、飛ぶと落ちるとが意味を変える。鑑賞者の意識的な移動は、飛ぶという行為が常に孕んでいる落ちるという危険性を鑑賞者自身が露わにさせる。

制作の過程で「opposite」は「反重力」と大きく異なる点がある。「反重力」は片側からしか力が加わっていないが、「opposite」は両面から力が加わっている。飛行機の創作物に

---

<sup>38</sup> 「opposite」 図版16

よって力を加えたものと、その形体を強調させるように反重力方向に力を加えている。表と裏の関係を等しくするためには両方の側から飛行機の創作物を押し付けて形をつくる必要があったのではないかと思うことがある。これは、私自身が無意識的に表と裏のバランスを取ろうとしていたのである。落ちるという事象は飛ぶという行為より頻繁に起こらないため、飛ぶという行為に常に孕んでいる落ちるという事象は決して等しいものではない。しかし、その言葉の持つ意味は飛ぶという行為よりも刺激的なのだ。飛行機の創作物を押し当てた側と反対の方からは、飛行機の形体を際立たせるため、点で力を加えている。加えた力には何かの規則性があるわけでもなく無秩序に加えられた力である。しかしその力の意味するところは、重力方向とは反対方向の力で、飛ぶという行為にかかる力を表している。落ちるを表現している面から見れば、それは重力方向への力に変わる。両面から飛行機の創作物で力を加えていた場合、片側の面だけで飛ぶと落ちると並存していることになる。これは、岡本太郎の対極主義につながるのかもしれない。絵画における表現は表の面のみで行われ、その面の中で飛ぶと落ちるをぶつけ合わすことができる。その強弱は作者の意思を反映しやすい絵画において、非常に有効的に働く。絵画と彫刻の考察については後で述べるとして、私の作品は彫刻として表も裏も全面が観られる。これは、鑑賞者の積極的な視点の移動を可能にする。その時に飛ぶと落ちるは時間的に若干の誤差を生む。この時間の誤差は鑑賞者の思考の中で無くなり飛ぶと落ちるが並存する作品となる。この誤差がなくなるという考えは、飛行機が常に落ちる危険を孕んでいることと同じで、飛行機は飛ぶと落ちるが同時に起こっているわけではないからである。岡本太郎の対極主義を唱えた初期の作品は、キャンバスの中で対極なものごとをぶつけ合うことで実践していた。しかし、その実践がキャンバスの枠から

飛び出した時、物質的距離や時間的誤差が生じつつも、鑑賞者の思考の中で、そのズレが無くなりぶつかり合うように仕組んでいた。「opposite」は太郎の対極主義を意識しながらも、言葉自体の持つ意味やその反意に着目しながら制作した。木枠に貼った布は平面的で、布に創作力で力を加えることによって、立体的になる。しかし、木枠までもが変形するわけではないので、作品の外形は平面的四角で絵画のキャンバスの印象を与える。そのことによって作品の表裏という関係が如実に表れることになった。

### ・「表と表」

「opposite」の作品から、表と裏の関係について考えるようになった。「opposite」の作品までは飛ぶということをテーマに作品を展開してきた。そのなかで、飛ぶということが常に抱えている落ちるという危険性を表現することで、飛ぶということが表現できるのではないかというテーマであった。飛ぶと落ちるの関係が言葉の上で反意語になるが、その反意の関係そのものに着目したのが「表と表」<sup>39</sup>という作品である。そのため、この作品で表現されているのは表と裏の関係である。一般的に正面が表でその反対側が裏になる。その正面はどのように決まるのだろうか。私の場合、「opposite」の作品以前では飛ぶを表現している面を表と捉えて、その面を正面にし、展示してきた。それは彫刻において飛ぶという状況を実際に空中に飛ばさずに表現しようとした主題だったからだ。「表と表」では二面から構成されている両方の面を表とした。この作品において二面を表と表というように、あえて、それぞれの面を別の表として捉え、分けて考えたのは、その二面の間にはっきりとした境界を

---

<sup>39</sup> 「表と表」 図版17

つくろうとしたからだ。手前側から見た形体と反対側から見た形体では、その形体の持つ意味が変わるように制作をした。手前から見た形体は押してできた形体であり、反対側から見たときは引いてできた形体になる。「opposite」では、一つの面の中に幾つもの力が加わる作用点があったが、「表と表」では一つの面の中には向こう側へ押し出した形体と手前に突き出した形体の二点だけの力によって作品全体の形体を構成している。二点だけに力を加えてできた形体の場合、力のかかっている作用点では明らかに押してできた形体、または引いてできた形体である。しかし、力が加わっている作用点から少し離れただけで、その形体の持つ意味が押しているのか引いているのか曖昧になる。最初の布の位置から見れば、自分の位置とその場所との関係で、押してできたものか引いてできたものかがわかるが、ひとたび固定された作品になってしまえば、その力関係はわからなくなる。この作品は自立するように作られている。「opposite」と同じように木枠に布を貼り力を加えているのだが、そのままでは接地面が直線で自立することはない。上下の端をそれぞれ形体の変化しているところでまっすぐ切ることで、作品の接地面の形体がS字になる。これは自立させるために上下の端を切り落とした。自立させようと上下を切り落としたことで作品の始まりの位置が曖昧になる。そのことが力を加えている点から少しでもずれたときの、押すと引くの形体の曖昧さを強めている。布で形体を作ることは意識的に力を加えつくりだす形体とそうではない形体がある。押すと引くとの境界のない形体は私自身が無意識につくり出した形体、もしくは選択した形体である。それは意識的に力を加えている点と点をつなぐ無意識な布の形体なのである。また、上下を切り落とすことで表と裏の境界が平面的なものからより立体的なもの



へと変わることになった。平面的でなくなれば、表と裏の境界がどのように決定されるかという問題が表れてくる。この問題に関しては表と裏の定義で述べていく。

今回作品の題名につけた「表と表」は、両方の面が表になるということを主題として考えた。力を加えた点が二点だけだった為、この二面は極めて似た形体をしている。手前側から見ても、反対から見ても押してできた形体と引いてできた形体という同じ要素で構成されている。手前側の面と向こう側の面、どちらから見ても同じ形体であることで、押してできた形体と引いてできた形体の意味が片面で完結する。しかし、その同等さが作品の表と裏を決めることなく、表と表になる。この作品が表だけの作品でなく、わざわざ表と表に分かれているのは、手前側と向こう側でその形体が持つ空間を分断しているからである。

## 第2節 表と裏

### ・表と裏の定義

表は、人の目に立つ方の面。裏は、人の目から隠れた面、と辞書にはある。これは相対的な関係であり、人の見る位置によって表と裏の関係ができるため、視点が変わる限り表と裏は交換可能になる。一般的に二面以上の物体から表裏の関係が成立し、表と裏は同一面上に存在しない。そこで、球体において表と裏の関係を考察してみる。二面から三面、四面と面が増えるにつれて、表と裏をつなぐ面が現れてくる。そして、無限面である球体になれば、表はいつしか裏に移行している。それは、表裏の関係ではなくなり、裏が消滅してしまったのだ。これは球体が無限面であるから裏がなくなったのではなく、表と裏をつなぐ側面があ

るからこそ、表裏の関係を分ける境界がないのである。表と裏をつなぐ面がない限り、表と裏は明らかに領域を分断しているのだ。領域の分断面に表と裏の境界が現れてくる。立方体においても正面と背面をつなぐ側面が存在するため、表しかないのだ。このことから、紙のように薄い物質であってもミクロな視点で見ればそこには側面が存在する。物質の持つ厚みとは、ある一面から反対側の一面までの距離のことである。つまり物質である限り、一見平面的であっても厚みは存在するので、表と裏をつなぐ側面は存在する。物質としての視点から表と裏を分けることはできない。辞書で定義されている「表は、人の目に立つ方の面。裏は、人の目から隠れた面」という言葉は物質に付随する空間も含めて意味するのではないか。つまり空間の持つ意味が境界を作る。たとえば、目の前にコップがあるとすると。コップに水を注ぎ込んでいけば、水は淵から溢れ出し、こぼれてしまう。コップの内側と外側では、その空間の意味が変わる。水が溜まる空間と水がたまらない空間、というように大きく意味が変わる。水がこぼれだす瞬間の場所にその二つの境界線があり、空間の意味を分けている。この場合、形体の輪郭に沿って境界が決まるわけではなく、コップの淵が変化に富んだ形体をしていた場合、水が溜まるか溢れるかの違いによって境界を作る。だから、物質に付随する空間も含めて表裏の定義を考えなければいけない。このコップの例に取り上げた表裏の関係は内と外という関係ではないかと言えるが、内と外という関係も表と裏の関係に内在する位置にあると捉えている。

表と裏は相対的な関係で入れ替わることが可能であるが、表裏を構成する主観的な目線からではなく、あくまでも、それ以外の客観的な目線からである。物質に主観的な目線を落とすとき、表裏の関係は固定される。また、表から裏への一方通行な影響を与えている。光を

通すような薄い紙に文字を書いてみる。文字を書いた面を表としたとき、裏面に透けた文字は鏡文字になる。文字を書くという行為は表の面にのみ行われた。その結果の鏡文字なのである。この場合、結果が先に来ることはない。表面の書いた文字が裏面に透けるという影響を与えたのである。これは一方的にしか影響を与えていない。

## ・ 絵画と彫刻

絵画や彫刻に裏はあるのだろうか。一般的に絵画の裏はキャンバスであり、支持体である。これは物質として絵画を見たときに言える。しかし、不透明な支持体であるキャンバスは絵画の裏と本当に言えるのだろうか。前述した鏡文字の例は、薄い紙に書かれた文字を裏側から見たときに鏡文字になって透けて見えるので文字を裏側から捉えることができる。光で透けた影によって文字の裏側を見ている。このことから、デュシャンの大ガラスのように透明な支持体の上に絵を描くことによって裏側を見せることができるだろう。それでは、支持体が透明であれば絵画の裏が存在するということになるのだろうか。表と裏の関係が支持体を透明にしたからといってできるわけではない。表と裏は、分断された空間がそれぞれ別の意味を持つとき、表と裏の関係が成り立つ。透明なガラスに丸い太陽をベタ塗りで描いてみる。反対から見てもこれは丸い太陽である。これとは別に透明なガラスに文字で「太陽」と書いたとき、反対側からみると太陽という意味ではなく、何の意味も持たない線の構成になる。ただ反転させるだけでは表と裏という関係にはならないのである。透明なガラスに描かれたベタ塗りの太陽が表裏の関係にならないのは、彫刻にも当てはめて同じことがいえる。一般

的に彫刻にも正面があり、正面が表で背面が裏と言える。もしくは、制作の過程で彫刻の中が中空であれば内と外という関係から表と裏ということができるかもしれない。これもまた彫刻を物質として捉えたときに言える表と裏である。しかし、これらの表と裏は、作品を物質として捉えた一般的な見方でしかなく、絵画においても彫刻においても空間の意味を分断するような表と裏の意味にはなっていない。絵画における裏の不在と彫刻における裏の不在は質的に同じものなのだろうか。結論から言うと同じではない。絵画は光によって表現される。彫刻は物質によって表現される。この違いは表裏の関係に大きく関わっている。一般的に表裏の概念は同一面上にない背中合わせの2つの面から成立する。そのため同一面上で表現される絵画よりも彫刻的な目線を持つことになる。しかし表現される内容は彫刻よりも絵画の方がより多面的になる。それは、絵画が物質ではなく光で表現されているためである。光によって描かれるモチーフの重さや温度などを描きわけることで時間軸を伴い、物語を持ち始める。これは彫刻よりも絵画の方が非即物的であるからだ。キャンバスに描かれたリングは空中に静止させることができるが、物質として作られたリングは、容易に空中に浮かすことはできない。このことから、表現される内容が変わるわけではないため、透明な支持体に描かれた空中に浮かぶリングは反対から見ても表裏の関係にならない。しかし、絵画の特性上、同一平面上に相反する事象を描くことは可能である。彫刻の場合、即物的であるがために物質として否応なしに前提ができる。このため作品の持つ時間軸は現実世界と同期する。彫刻は物質的多面性があるものの、表現としての多面性は絵画よりも少なくなる。表現される方法が物質的であるか、非物質的であるかの違いによって、絵画と彫刻の裏の不在の質は異なるのである。もう少し絵画と彫刻について触れておきたい。絵画は光によって表現され、

彫刻は物質によって表現されると前述した。光で表現するため支持体を必要とするものの、多面的になる必要はない。彫刻は物質で表現するため、一面だけでは存在し得ない。この前提から絵画と彫刻を分けることができる。マチエールによって起伏が大きい絵画がある。このマチエールを拡大していけば、そこに物質としての量感を持つことに気づく。しかし、この量感でできる陰影は光として捉えられ、絵画の中の色として還元される。また、絵画の中には多面性を持ったものも存在する。絵画的思考を前提に作られた作品は、物質を前提とした多面性ではなく、光を前提としているため、彫刻の物質的多面性とは異なる。絵画の場合、マチエールの延長上に出来てくる量感であるからだ。彫刻でも平面的な作品は多くある。絵画の彫刻的作品が彫刻的表現でないように、彫刻の平面的作品も絵画ではない。物質である以上、作品をできる限り薄くしていても物質として量感を持つことになる。絵画において支持体という物質が彫刻的表現に近づける要因ではないか。絵画の支持体はキャンバスであり、絵の具である。絵の具は色を発色させるための手段であり、色は光である。結果として、絵画はひとつの作品の中にたくさんの具体的モチーフや同一のモチーフを複製し描くことができる。このことで絵画の中に物語を作り出すことが可能になる。例えば人体彫刻の場合では、右側面から見た場合と左側面から見た場合では表現される時間軸が変わるわけでもなく、複製されているものでもない。物質的多面性はあるものの意味的には一つの時間でしかない。では、彫刻が物語的時間軸を持ち合わせていないのだろうか。決してそういうわけではない。絵画での時間軸とはまた別の手法で表現されている。絵画の中で行われている時間軸の説明は一面にてなされているため作者自身により意識的に作られる。彫刻の場合その時間軸は鑑賞者によって作られる。視線の移動は身体自身の移動を伴って行われる。この移動によって

鑑賞者自身が物語を想像することができる。それは物質を多面的にとらえることで表現されている作品の時間軸の前後を想像するのである。この時間軸の作り方の違いは表裏の関係に影響をあたえる。キャンバス上で相反する二つの事象を描くことができるのは絵画である。しかしこの関係を表裏の関係に落とし込もうとしたとき鑑賞者の想像力によって成立させなければならない。そこには物質的表裏の関係が成立しないからである。その点では彫刻である方が表裏の関係が成立しやすい。

### 第3節 表と裏の範囲

#### ・「行為の裏」

一般的に表は目に見える面、裏は目に見えない面となる。この一般的な捉え方は、鑑賞者の視線の移動によって表と裏の境界をなくしてしまう。表と裏を定義するとき、表と裏の境界を作るのは表の空間領域と裏の空間領域がそれぞれ違う意味を持ちながら分断された状況であると考えた。これは、物質を中心とした考え方以外の思考に至る。「行為の裏」<sup>40</sup>という私の作品シリーズは、発泡スチロールをスライスし形を作ったものである。美術には裏がないという考え方から裏だけの作品を作ろうと思い立ったのが、この作品である。切断する前の素材としての発泡スチロールの塊の表面が表で、どうしても見えない中身を裏だと考えた。この中身をスライスし、表面<sup>おもてめん</sup>どうしを背中合わせにくっつけると全面が裏になるのではないかと考えたが、私の思惑は的外れだった。スライスし見る事が可能になった瞬間に裏

---

<sup>40</sup> 「行為の裏」 図版18

だった領域は表に成り代わってしまったのだ。このことで全面が裏にはならないということに気づいた。しかし、領域の分断が行われていれば、表と裏の関係が成り立つという考えのもと、制作上の私自身の行為について考察してみた。表裏の関係は、物質だけではなく非物質についても当てはめて考えることができるのではないかという考えを持つことになった。繰り返しになるが表と裏は物質的定義だけでは、視線の移動によって全面が表になる。そのため、空間的意味が異なる境界に分断面ができ、表と裏の関係ができる。その考え方から行為自体を表と捉えることにした。これに伴ってできてきた形体は裏になる。それがこの作品の考え方である。

内外と表裏について触れなければならない。表裏の関係を述べる中でしばしば内と外ということ为例にあげたりしている。内と外の関係と表と裏の関係は全く同じではない。表裏の関係の中に内と外の関係が内包される。表と裏は相対的な関係であり、入れ替わることができる。しかし、内と外は相対的ではないため、もっと限定的な関係である。しかし、表と裏よりも空間的な意味を持つ。内と外はある囲まれた範囲の内側と外側という空間的領域をいう。この囲まれた範囲は決して密閉されたものでなければいけないというわけではない。平面上に描かれた円の場合、線で囲まれた中を内、それ以外を外として考えることが可能だ。この時、内の領域は平面上だけに留まらず、空中もその範囲内になる。円柱の場合、その上面が無くても内と外の範囲は決定する。上面のない円柱は側面があるため描かれた円よりも限定的な範囲になる。また、底面と上面だけの側面のない円柱の場合であっても、その二面に挟まれた間が内であり、それ以外が外になる。岡本太郎が沖縄久高島の御嶽を訪れた時、何の変哲もない森の中の開けた空間が神聖な場所であると聞かされ、その空間を示すかのよ

うに石ころが置かれていたと語っている。この空間の内と外を決めるのは置かれた石であって、壁で囲まれた空間ではなかった。人は、何もない空間に最低限の情報を与えるだけで内と外の境界を作るのだ。この内と外の関係は空間の範囲という点で表と裏の関係よりも限定的な意味になる。

行為の裏の作品は一枚の発泡スチロールをスライスし二枚になるので、二枚一組で作品としている。展示の際、壁に掛けるため、作品ではない面（スライスし造型した面でない意、私の意識が関わっていない面のこと）は見えなくなる。見せないようにすることで、行為によってできた形体だけを見せようとした。見せないようにした面は、作品の裏である。それでは「行為の裏」という作品の裏とはどういう意味を持つのだろうか。行為自体を表と捉えるなら、その結果出てきた物質を裏と考えたのがこの作品である。この作品自体が持つ裏は、コンセプトに掲げた裏の意味と異なってくる。作品自体の裏をあえて見せようとしたのが「明るい宇宙の輪郭」<sup>41</sup>である。二枚一組の作品なので、作品の裏面を向かい合わせにし、一人分ぐらいの隙間を開け、八の字に自立させた作品である。それまでは壁に掲げていたので裏面を見ることはないが、隙間をつくることで裏を見せようとした。二枚の作品を裏面合わせて向かい合わせることで、内と外という関係が現れてくる。それは前述した円柱の底辺と上辺の関係で、側面は取り除いても内と外との関係が成り立つという考え方からである。この作品の場合、外側がコンセプトを形にした作品としての空間で、内側はコンセプトを反映していない空間になるため、作品ではない。作品である面と作品でない面という関係が外と

---

<sup>41</sup> 「明るい宇宙の輪郭」図版19



内の関係を通してはっきり見えてくる。それは絵画の裏側がキャンバスでありながらも作品に内包されるのとは違い、作品に内包されないという意味を持つ様になった。

## ・色彩における表と裏

色は光によって構成されている。その色に表裏は存在するのだろうか。これは、絵画の表と裏を考える上で出てきた疑問である。絵画が表現の媒体として物質に帰結するため、絵画の物質的裏は支持体であるキャンバスになってしまう。それでは色を発色している絵の具だけで表と裏の関係を作れるか考えたが、結局は絵の具も物質である。そこで色自体について考察してみることにした。色は光の中から生まれてくる。その光を感じ取るのは視覚からである。そのようなことを考察するにあたって実際に作品を作ることにした。それが「光の裏」<sup>42</sup>という作品である。それは次のようなコンセプトのもと制作した。

五感において視覚が一番大きな役割を担っている。私たちは視覚による情報を用いて様々なものを認識する。そして、視覚情報の範囲は他の感覚に比べて広範囲に及ぶが、認識の確実性は極めて弱い。例えば1 km先の透明な容器に水が入っていても、それが水かどうかという事実はわからず、推測するほかない。しかしながら、容器まで10 cmに近づいたからといって、容器の中のものが水であると確定できない。においを嗅ぎ、触れてみて、味わった時、初めて水であると理解できる。人間は経験などにより、視覚の情報を補正し認識する。この認識の正しさが、視覚以外の感覚と経験からきていることを改めて意識する必要があると感じた。「光の裏」は、制作したパネルに写り込む現象を含めて作品としている。一般的に使

---

<sup>42</sup> 「光の裏」 図版20

用されている鏡は表面が平らで光の入射角と反射角は同じになる。この作品は表面に起伏をつけることによって、入射角と反射角が一様ではなくなり。制作したパネルの表面には現実に即さない鑑賞者の像を結ぶ。鑑賞者は今まで鏡を見ていた経験により、すぐに形は修正され自身の像を認識するが、経験を疑い、認識しようとする時、ほかの感覚を用いて再認識されるのではないだろうか。視覚は光を感じ取る感覚である。光は様々な波長を持ち色を構成しているが、受容器の個人差によって感じ方が違うため、他者との色の共通性の確認は極めて難しいが、受容器の感じる形体は明暗により認識されるため、他者との共通認識は確保される。この認識を鑑賞者個人において完結させ、その中で疑うことをはじめさせようとしたのである。光には表裏の関係がないが、実像を表側とした時、虚像を裏側と考えた。この考え方は美術における表と裏を定義し、その間の断面を制作することによって、領域の分断がおこり、作品の新しいあり方を提示しようとしたものである。その中で色による表と裏の関係を定義するための実践なのである。この作品は、実像と虚像の間に領域の断面があり、そこに形体を持たせることで感覚のズレを生む。

作品の写真を撮ったとき、このコンセプトがはっきりと表れてきた。肉眼では作品の表面の質などに視線が行き、実際に反射している光を捉えていなかった。写真では、作品に写った周りの景色の色を鮮明に写し出していた。これは視覚の情報がその他の情報によって補正され物自体を捉えようとしているからである。光と物質の違いが人の認識の違いに表れている。色を認識するのは光の持つ波長の違いからである。形体を認識するのは光の量の違いである。色の表裏を考える上で白や黒などの無彩色は青や赤などの有彩色と同じように捉えなければならない。色の白黒と陰影の白黒では、認識する上で同じ白黒でも質が違うのだ。そ

れでは色に表と裏があるのかという問題だが、色においてもそれぞれが持つ領域の分断によって表と裏がある。光には進む方向が存在し、物質にあたって反射してきた光がその物質固有の色として認識される。反射されなかった光は物質に吸収される。青色の物質であれば、それ以外の色を物質が持っていることになる。これは光の進む方向と逆の方向にとどまった色である。この方向性が色にも空間性を与えるのだ。表と裏はそれぞれの面が持つ空間の意味の違いにより、その分断面をつくるため、色にも表と裏ができるのである。

## おわりに

本論では、第1章で東日本大震災を受けての制作の始まりから迷いについて作品をとおし  
て考察し、その後につながる起点について考えた。その中で芸術における言葉の意味が持つ  
面白さについて考えるようになった。第2章では、第1章で浮かび上がる言葉の面白さにつ  
いて岡本太郎の対極主義をとおして客観的に考察した。岡本太郎の対極主義は絵画上の考え  
であったものを太郎は自身の生き方にまで拡大し、哲学として実践していくようになること  
について述べた。第3章においては、対極主義を私自身の制作の中に反映し、青木邦仁の表  
と裏という論で展開した。

青木邦仁の表と裏は、一般的な表と裏の考え方を深める形で絵画や彫刻の表裏を定義する  
とき、美術において裏は存在しないのではないかというところから、表と裏について考察を  
始めた。色で表現された絵画は支持体が必要となり、物質的裏はその支持体となる。彫刻の  
場合、鑑賞者の視点の移動によって表と裏の関係が成り立たないため裏という概念がなくな  
る。これらの考え方は物質だけに着目し表と裏の関係を作り出そうとしているからだ。しか  
し美術における物質の役割は表現する主題の手助けにある。物質のみに着目した考え方から、  
絵画や彫刻の形態が持つ意味について着目した場合、表と裏の境界は二つの空間の意味的分  
断面に現れる。これは彫刻自体が物質をつくるのではなく、彫刻は物質を中心とした空間を  
つくり出すことにあるからだ。そうすることで、岡本太郎がキャンバスの上で行った2つの  
極をぶつけ合う状況を空間の中で行っている。岡本太郎の場合、対極主義はより精神的な部

分について発展していくことになるが、美術としての実践からは、その非物質的な特性上離れざるをえなくなった。私はその方法を物質的な二極に定めて考え制作を進めた。結果、表と裏の関係は非物質との関係にも成り立つという考えに至った。太郎が人間の生き方という大きな枠に対極主義を当てはめることで、大きく広がっていった。つまり、このことは非物質における対極主義になるのだが、青木邦仁の表と裏の考え方は物質の対極として非物質を関係づけている。私は太郎の対極主義が太郎自身の生き方という抽象的なあり方によって実践していることに不満を持ったが岡本太郎の対極主義も青木邦仁の表と裏も物質的対極の中だけで完結することはなく、観念的二極のぶつかり合いまでもその範囲に入れることができる。これらのぶつかり合いは空間の中での並存ではなくお互いにそれぞれの方向性と力を持ってぶつかっていなければいけない。そこにエネルギーとしての形が現れてくる。私の制作した「表と表」の場合、直接的に布に力を加え引力と圧力からなる形を作り出している。

今後の課題として、青木邦仁の表と裏は方法論として捉えて表現する主題を明確に打ち出していく必要が有る。岡本太郎が唱えた対極主義も、結局は方法論であって、それが制作主題ではなかった。博士課程で学び始めてから飛ぶという主題に絞って制作をすることで、それ以前に作ってきた空飛ぶ乗り物シリーズに「飛ぶ」というリアリティーを出させるため、また、主題を絞ったことによって原発問題などの社会性を削いだ表現をしてきた美術における普遍性を通して今現在を表現し追求するため、今後も様々な角度から言葉と作品によって表現を続けていく。二つの極のぶつかり合いである対極、私の場合は表と裏の関係で博士課程の制作を進めてきたが、制作してきた作品全てに、表と裏の領域の分断面をまたいで俯瞰する領域が存在している。「表と表」の場合、斜め上から見れば、押してできた形体も引い

てできた形体も両面が見える状況をつくる領域がある。これらを俯瞰した視点から見た形体が持つ意味はそれらの両者であり、それらの両者ではない。その状況こそが今後現代社会と繋がった主題を持ち合わせた時の手がかりになる。

「行為の裏」では矩形を用いて行為という非物質を表現の主体とした。この非物質について物語を持たせた時、方法論としての表裏の関係から根源的なモノとして変化するだろう。その試みとして「外と内の斥力」<sup>43</sup>をつくりだした。モノには表と裏があるが、それは物質的な関係だけでは終わらない。空間の持つ意味が全く異なる特異点は、その空間の意味を分断させ、境界を作る。その境界を挟んで表裏の関係ができる。自身の中の他者、他者の中の自身といったような関係から、その境界を可視化し、それぞれの抱える境界を切るという行為によって起点を作る。「外と内の斥力」は私自身の<sup>ひょうめん</sup>表面を完全にコピーした形ではあるが、私自身の意思を反映してはいない。それは、人体塑造において<sup>ひょうめん</sup>表面的な形体を追うのではなく、人の形体を通し作者の意図を表現するものであるから、服のシワなどは細かい形体は省かれ、必要なシワは誇張される。「外と内の斥力」の場合、私の形体は表面としての意味でしかない。私が内在しない完全なコピーなのである。その完全なコピーを2つに切る行為によって作り出された形態は、意思を反映し自刻像としての表現を完成させる。切断された形体は具象的な形体ではなく抽象的な形体を作り出す。それは人体としての形体ではあり得ない。作者にとって<sup>ひょうめん</sup>表面がありその手前側に表現の主体があるが、観る人にとっては、このプロセスが逆になることで、<sup>ひょうめん</sup>表面の向こう側に表現の主体を見出だす。そのことは自刻像の中に見る人自身の姿を鏡のように投影させ、表裏の対極を作り出す。つまり切る行為によっ

---

<sup>43</sup> 「外と内の斥力」 図版21

て世界の中に境界がうまれることになる。本論では、方法論の表裏の構造を通して絵画や彫刻の裏はあるのかという問いに対しての考察だったが、物質的表裏の関係性から抜け出したところに表現の主題としての表裏がある。それは、物質的表裏が表面<sup>ひょうめん</sup>としての問題であって、表面<sup>ひょうめん</sup>の対極に表現者の主題がある。「外と内の斥力」は「表と表」斜め上から見た時に見える空間の分断面と同様に自由に横断する視点であり、表現としての表裏の対極としてぶつかりあうにちがいない。

## 図版



図版1  
「ミステリーサイクリング」  
2012年制作  
FRP、米、ほか  
200×390×390 cm



図版2  
「ルナ」  
2012年制作  
FRP、鉄、ほか  
200×500×500 cm



図版3  
「water collection」  
2014年制作  
FRP、除湿機、ほか





図版4

「内側の鳥」

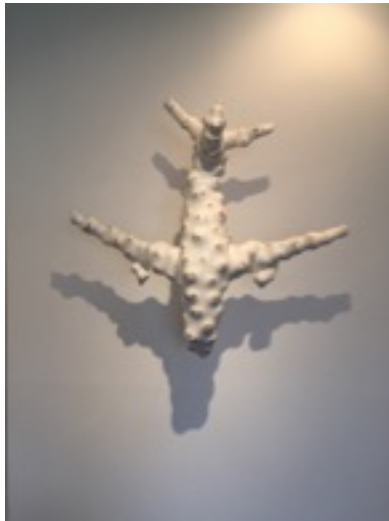
2012年制作

布、FRP

230×150×50 cm

146×280×60 cm

230×140×100



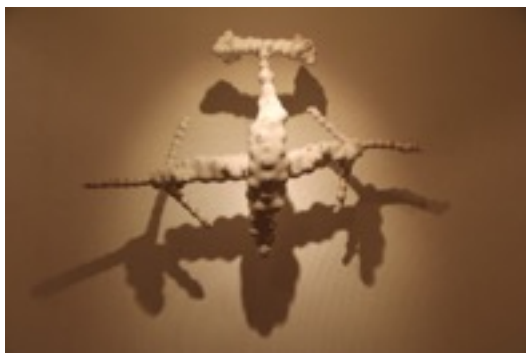
図版5

「浮いていたA319」

2015年制作

布、FRP、カラーボール、鉄

100×110×40 cm



図版6

「浮いていたV-22」

2015年制作

布、FRP、カラーボール、鉄

100×150×38 cm



図版7

「逆さに浮くA320」

2016年制作

布、カラーボール、ファスナー



図版8

岡本太郎「森の掟」1950年制作

油彩、キャンバス 181.5×259.5 cm

岡本太郎記念館蔵

図版引用

平野暁臣編

『岡本藝術岡本太郎の仕事1911-1919→』

小学館 2015年 p46



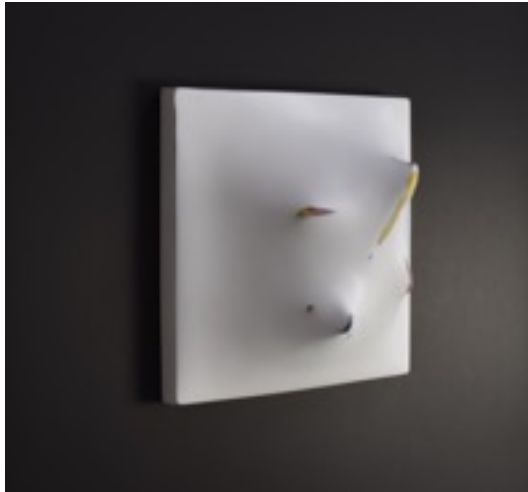
図版9

「落ちてきた小さき部屋」

2016年制作

布、FRP、カラーボール、鉄

260×250×190 cm



図版10  
「反重力」  
2016年制作  
布、FRP  
30×30×13 cm



図版11  
「cosmos」  
2015年制作  
樹脂、木パネル  
120×60 cm



図版12  
「Electric Sheep?」  
2015年制作  
布、FRP、ほか  
250×500×800 cm



図版13

岡本太郎「明日の神話」1967年制作 油彩 48×195 cm 岡本太郎記念館蔵

図版引用

『岡本太郎・誇らかなメッセージ《明日の神話》完成への道展』

川崎市岡本太郎美術館 2005年 p10



図版14

岡本太郎「夜」1947年制作

油彩、キャンバス 130.7×194.5 cm

川崎市岡本太郎美術館蔵

図版引用

佐々木秀憲

『もっと知りたい岡本太郎生涯と作品』

東京美術 2013年 p29



図版15

岡本太郎「太陽の塔」1970年制作

高さ70m

図版引用

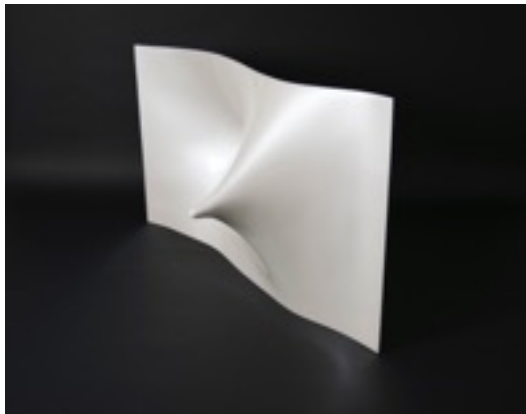
大杉浩司

『岡本太郎に会う旅岡本太郎のパブリックアート』

小学館 2015年 p8



図版16  
「opposite」  
2016年制作  
布、FRP  
240×290×80 cm



図版17  
「表と表」  
2016年制作  
布、FRP  
800×140×80 cm



図版18  
「行為の裏」  
2017年制作  
FRP  
45×45×8 cm



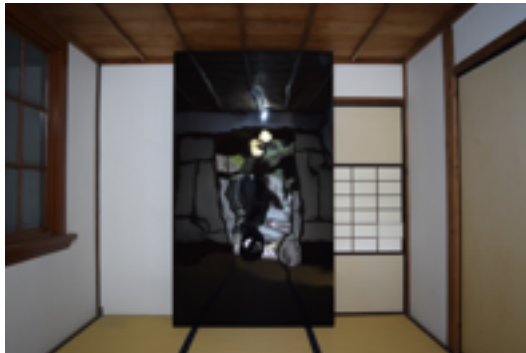
図版19

「明るい宇宙の輪郭」

2017年制作

発泡スチロール、ポリエステル樹脂、木パネル

180×185×100 cm



図版20

「光の裏」

2016年制作

ポリエステル樹脂、ウレタン塗料、ほか

200×120 cm



図版21

「外と内の斥力」

2018年制作

発泡スチロール

173×90×80 cm

## 参考文献

- 岡本太郎『対極と爆発 岡本太郎の宇宙1』ちくま学芸文庫 2011年
- 岡本太郎『太郎誕生 岡本太郎の宇宙2』ちくま学芸文庫 2011年
- 岡本太郎『伝統との対決 岡本太郎の宇宙3』ちくま学芸文庫 2011年
- 岡本太郎『日本の最深部へ 岡本太郎の宇宙4』ちくま学芸文庫 2011年
- 岡本太郎『世界美術への道 岡本太郎の宇宙5』ちくま学芸文庫 2011年
- 榎木野衣『太郎と爆発 来るべき岡本太郎へ』河出書房新社 2012年
- 岡本太郎『岡本太郎の本1 呪術誕生』みすず書房 1998年
- 岡本太郎『美の呪力』新潮社 1971年
- 北澤憲昭『反覆する岡本太郎 あるいは「絵画のテロル」』水声社 2012年
- 赤坂憲雄『岡本太郎という思想』講談社 2010年
- 岡本太郎撮影・平野暁臣編『岡本太郎の沖縄』小学館 2016年
- 『生誕100年 人間・岡本太郎展』展覧会カタログ 川崎市岡本太郎美術館 2011年
- 『岡本太郎と潜在的イメージ』展覧会図録 川崎市岡本太郎美術館 2014年
- 『岡本太郎のシャーマニズム』展覧会図録 川崎市岡本太郎美術館 2013年
- 川崎市岡本太郎美術館編『川崎市岡本太郎美術館所蔵作品集TARO』二玄社 2005年
- 平野暁臣編『岡本芸術 岡本太郎の仕事1911-1996→』小学館 2015年
- 佐々木秀憲『アート・ビギナーズ・コレクション もっと知りたい岡本太郎 生涯と作品』東京美術 2013年
- 大杉浩司『岡本太郎にであう旅 岡本太郎のパブリックアート』小学館 2015年
- 『岡本太郎・誇らかなメッセージ「明日の神話」完成への道展』展覧会カタログ 川崎市岡本太郎美術館 2005年
- 川崎市岡本太郎美術館編『岡本太郎EXPO'70太陽の塔からのメッセージ』美術出版社 2005年
- 『別冊太陽日本のこころ179岡本太郎新世紀』平凡社 2011年
- 『美術手帖3特集岡本太郎』美術出版社 2011年
- 岡本太郎『美しく怒れ』角川書店 2011年
- 宇野文男『[みんぱく発見2]みんぱくコレクション』千里文化財団 2010年
- 平野暁臣編『岡本太郎と太陽の塔』小学館 2008年
- 平野暁臣編『TARO100祭 岡本太郎生誕百年の記録』二玄社 2012年
- 貝瀬千里『岡本太郎の仮面』藤原書店 2013年
- 岡本敏子『奇跡』集英社 2003年
- 平野暁臣『万博の歴史大阪万博はなぜ最強たり得たのか』小学館 2016年
- 中原佑介『中原佑介美術批評選集 第一巻 創造のための批評 戦後美術批評の地平』現代企画室 2011年
- 中原佑介『中原佑介美術批評選集 第六巻 現代彫刻論 物質文明とその対峙』現代企画室 2012年
- ヘーゲル『精神現象学』長谷川宏訳 作品社 1998年
- 日テレ『岡本太郎「明日の神話」再生への軌跡』DVD 株式会社バップ 2006年
- 『芸術と人生』1982年沖縄講演 NHKサービスセンター

『太陽の塔誕生 岡本太郎と日本万国博』DVD 日本映画新社 2000年  
ミッシェル・セール『《叢書・ユニベルシタス323》五感 混合体の哲学』米山親能訳 法政大学出版局 1991年  
ジョアン・フォンクベルタ スプートニク協会『С п у т н и к スプートニク』菅啓次郎訳 筑摩書房1999年  
みずもと『スプートニク2号/ライカ犬』[http://spacesite.biz/ussrspace.dog\\_raika.htm](http://spacesite.biz/ussrspace.dog_raika.htm)(2017年11月30日)  
『広辞苑』岩波書店 1955年 第6版2008年  
小内一『日本語表現大辞典 比喩と類語三万三八〇〇』講談社2005年 第4版2006年  
カルヴィン・トムキンズ『マルセル・デュシャン』木下哲夫訳 みすず書房 2002年