

学位申請論文

感情の容れもの

—陶の人体彫刻研究—

金沢美術工芸大学 美術工芸研究科

博士後期課程 美術領域 彫刻分野

伊藤 幸久

目次

はじめに	4
第Ⅰ章 自作のコンテキスト	5
1 彫刻を始めるきっかけ	5
2 陶を扱い始めるまで	6
3 修士課程にて制作した陶の人体彫刻	10
第Ⅱ章 自作の人形性	13
1 人形とは -増淵宗一の人形観-	13
2 彫刻とは -高村光太郎の彫刻観-	16
3 彫刻と色彩	17
4 自作の方向性に近い作品“松本喜三郎の生人形”	18
5 自作の彫刻性	20
6 人形と彫刻 -自作の位置づけ-	21
第Ⅲ章 自作の物語性	24
1 物語性を感じる作品とは	24
2 自作の物語性	25
3 物語性の獲得 -設定から物語へ-	27
4 物語性に特化した作品「La fatigue」シリーズ	30
第Ⅳ章 自作の主題	40
1 自作の主題 -感情-	40
2 「感情に関する論議」シリーズの始まり	44

3 感情を呼び起こすための試行	47
第V章 自作の素材と技法	50
1 陶を素材とする理由	50
2 技法について	52
3 色彩について	61
第VI章 自作の時代性	64
1 自作とマイクロポップ	64
第VII章 種子の可能性を十全に開く	68
1 次元を越えた作品	68
2 自作が内包する“種子の可能性”	70
3 人体彫刻は“第2の身体”	71
4 種子の可能性を十全に開く	73
おわりに	76
図版	77
参考文献	91

はじめに

自作は、私の内面世界にある感情の一部を擬人化し、陶を用いて現実化させた人体彫刻である。元々人間の一部である感情を擬人化するとは、いささかおかしい言い方である。私は自己の感情の一部を客観的に見る為に、自己の意識内でその感情を突き放し他人の様に捉える。そして他人のようなその感情に現実の身体を与えて話し合いの席でも設けようと言うのが自作の目的の一つであり、擬人化という言葉を使う理由である。感情の擬人化には、その感情を表現するに相応しい性別、年齢、容姿、趣味嗜好、家族構成、生まれ育った環境、経験などの設定を詳細に決める必要がある。それにより感情は現実在即した姿形を手に入れ、私と対峙する事になる。自作との対峙によって私は自己を知り、自作と対峙した他者は私の内面を知る事になるのである。すなわち自作は私の内面世界と現実世界の狭間にある存在となり、二つの世界を繋ぐ役割を担うこととなるのだ。

このような自作の性質は彫刻制作を始めた初期から自作に見られることである。初めは無意識にそうになっていたが、徐々に自己の目的を理解し意識的にそう制作するようになった。自作は自己の内面から抽出した感情の一部が現実世界で過ごす為の身体であり、私はそれを「感情の容れもの」と呼ぶことにした。

さて、本論は自作の制作研究の記録と考察を詳述したものである。第Ⅰ章では修士二年までの自作と制作の概要と変遷を記述する。また第Ⅱ、Ⅲ章では自作の特質について人形性と物語性を取り上げ詳述する。そして、自作の主題である感情については第Ⅳ章で述べ、自作の基本となる素材と技法については第Ⅴ章で詳述する。第Ⅵ章では自作が現代の時代を反映したものか、マイクロポップを取り上げ検証し、それらを受け第Ⅶ章では自作の可能性についての考察を試みる。本論の目的は自作の可能性を見出し、それを切り開くことに他ならない。

第 I 章 自作のコンテクスト

本章では、彫刻を始めたきっかけと、彫刻を学び始めてから学部を卒業するまでの自作を辿りつつ、私が陶を素材に人体彫刻を作り始めるまでの経緯、そして、修士過程の二年間に制作した自作と私自身の遍歴を詳述していく。

1 彫刻を始めるきっかけ

私のもの作りの原点であり彫刻を始めるきっかけとなったのは「SD ガンダム BB 戦士」(図 1, 以後〈BB 戦士〉) というプラモデルである。BB 戦士とは、1979年に放送された TV アニメーション「機動戦士ガンダム」を始めとする「ガンダムシリーズ」の中に登場する、モビルスーツと呼ばれる巨大人型ロボット兵器を二、三頭身で表現した SD ガンダム (スーパーデフォルメ・ガンダムの略) のプラモデルシリーズである。1987年の発売開始から現在まで続く息の長い人気シリーズで、BB 戦士の名前は BB 弾を発射する仕掛けを持つことに由来する。実際にこの仕掛けを有しているのは初期に発売されたものがほとんどであり、現在は法律改正¹の影響で発射の仕掛け自体はあまり使用されてはおらず、その名前だけが残っている。現在までに300種類を超える商品が発売されている児童向け玩具である。

私が BB 戦士を集めるようになったきっかけは、9 歳年上の兄が持っているのを見て、自分も欲しくなったという子供にありがちな衝動からであった。初めて BB 戦士を買ったのは商品が発売開始になった1987年、私が6歳の時である。当時、小学生男子を中心に一世を風靡した SD ガンダムブームも手伝い、私は小遣いや正月のお年玉そしてクリスマスや誕生日などあらゆる手を使って BB 戦士を購入した。私にとっては BB 戦士のプラモデルを作ることが子供の頃の一番の楽しみであった。当時、同世代の男子の多くに BB 戦士は支持され、それらを集める者も多くいた。しかし中学校に入学する頃には彼らのほとんどが興味を失い収集を止めていた。それでも私は後ろめたい気持ちを抱えながらも中学三年生まで BB 戦士をこっそり集めていた。高校に入学する頃になるとさすがに収集を止めたが、高

校三年生になり将来の進路を決める際、自分が一番幸せと感じる事を仕事にしようと決め、自分にとっての至福の時はどんな時か考えた末、“BB 戦士を作っている時が一番幸せだった”ことを思い出した。そうして私は BB 戦士を企画制作する仕事に就こうと思い、それに立体制作の知識、技術を得るため美術大学で彫刻を学ぶべきだと考え、卒業後すぐに美術予備校に通い出したのである。

美術予備校に通い出してから美術大学の彫刻専攻受験の為、石膏像や裸婦のデッサン、石膏像の模刻、首像の制作などを繰り返し行った。それらは全て人体彫刻を基本としたものであり、そのような訓練を四年間繰り返した。四年もの間、このような訓練を飽きもせず繰り返せたのは私が器用貧乏であることが一因となっている。多くの事柄においてある程度のことはこなせるが何一つとして極めることが出来ない。そんな自分を変えるため一つのことを十年続けようという決意が彫刻を学び始める際にあり、訓練を続ける意欲へと繋がった。美術予備校において四年間彫刻を学ぶうちに次第に私の興味は BB 戦士から彫刻そのものへと大きく変化していくこととなった。

2 陶を扱い始めるまで

美術予備校では、年に一度、美大受験の為の訓練から一旦離れ、学生が自由に制作した作品を一同に展示する展覧会が開催された。私が予備校に通い始めた二年目に開催されたこの展覧会に石膏を素材とした等身の男性像を出品した。その作品が「草壁好男」（2001年, 図 2）である。

「草壁好男」は、浪人中の精神的な抑圧からの開放欲求と、制作当時に目を惹かれた近所の古いポルノ映画館の外壁一面に張り巡らされたツタの印象、そして、それ以前から考えていたツタの壁に関するある考えが制作動機となった。それは「日下部という名字の人は、ツタ（草）の張り巡らされた壁と何か関係があるのではないか」というものである。そして「草壁好男」と言う名のツタの壁にへばりつく男のイメージを発想し制作したものである。主に自分自身をモデルに、別の人物のイメージなども重ねながら、木材と針金で組んだ心棒に石膏を直に盛り付け、ノミや彫刻刀などで削り、また足りない部分に石膏を盛り、

削る、を繰り返して形にしていった。壁面のツタの壁は段ボールを葉型に切り抜きアクリルに着色したものと、実際のツタを組み合わせで150cm × 250cm ほどのガーゼに張り付け、壁面に掛け制作した。予備校では水粘土で首像や手の構成は作ったことがあるものの、等身の全身像を作ったことはなく、当時の私にとっては大きな挑戦であった。これは架空の人物像を事細かに設定するという、近年の自作の特徴が初めて現れた作品でもある。

長い浪人生活を終え、私は2004年に金沢美術工芸大学の彫刻専攻に入学した。学部一、二年時は塑像、石彫、木彫、金属などの素材を一通り扱い制作実習を行う。その実習では課題が与えられ制作する主題やモチーフの方向性がある程度決まっているものが多く、自由に制作出来るという感覚ではなかった。しかし、学部二年時に行った石彫実習では、殆ど初めて自由に主題やモチーフを決めることが出来た。私は失敗したある友人の落胆する様子と、別の友人との間で起きた自分に落胆するような出来事とが重なり、男性が落ち込んでいる様子をモチーフにした「落ち込んでいる人」(2005年、図3)を制作した。石材には黒御影石を用いた。この黒御影石はあまりの堅さ故に卒業生が彫りかけで放置していったものだった。この石に残された僅かな彫り跡は、この石を彫ることの困難さと共に彫るのを止めた先輩の挫折感を如実に表していた。この石に残された挫折感は“落ち込んでいる人”に使用する素材として適切と考え譲り受けた。本作は両腕で両目を覆い横になっている男性の上半身を象り、鼻と口とあごだけが覗く顔部分は人間の形に忠実に有機的な形体にし、それ以外の上半身部分は面を意識し幾何学的な形体に仕上げ顔部分とそれ以外の部分を対比的に表現した。本作は技術的な未熟さは当然のこととしても、個人的には表現したいことが出来た成功例であると考えている。前述した「草壁好男」や「落ち込んでいる人」の制作を通し、私は人体と自分自身や他者の心のありように大きな関心があることに気がついた。

そして、学部三年時に石彫、木彫、金属、塑像のいずれかのコースに分かれねばならず、その際には素材よりも人体を作りたいという観点を重視しモデルを用いて制作を行う塑像を選択した。モデルは大学で雇われた人たちであり、学生が自分たちの意志で決められる

ものではないが、毎回決められた四、五人の中からの選択は自由に行えた。私はそのたび人体的な肉体の魅力以上にモデルの人間性を重視するよう心がけた。それは人体の形体を写すことよりモデルの人柄や人間性を作品に写そうと考えたからである。このような制作は普遍的な人体の魅力を表現するのではなく、特定の個人を表現することであり、私はモデルを観察し制作しながら、そのモデルがポーズ中何を考えているのか、どんな性格をしているのか、どんな人生を送って来たのかなどその内面を強く意識し、それらを感じさせている背筋の曲がり方や身体のこわばり具合、顔や手の微細な表情など、細かな動きの關係に注目しながら制作を行っていた。

学部三、四年時はモデルを用いた制作と並行して、人の内面、特に感情を主題とした作品制作を行った。感情を主題にするといっても、必ずしも意識的に行っていた訳ではなく、振り返って考えると、知らず知らずのうちに自分や身近な人物の感情や心の動きを表現し続けていたのである。学部三年時に、グループ展の為に制作した「軽薄な男」(2006 年、図 4) は自己の軽はずみな言動から友人を傷つけてしまった経験を題材にした自刻像である。スーツ姿の自刻像を水粘土で制作し、その表面に紙を糊で幾重にも貼付けて張り子の像を制作した。首より上の部分はゴシップ記事が書かれた週刊誌を用い、それ以外は美濃紙という和紙を使用した。タイトルが表す通り薄くて軽い立体作品であり、この時期の私は「落ち込んでいる人」などと同様に素材が持つ記憶が主題と繋がるよう、主題に応じてそれに相応しい素材を使い分けることを意識していた。

この後すぐに、FRP を素材にして金沢にある名所を擬人化し、人体彫刻として表現するシリーズを制作した。現在の金沢城を擬人化した「南蛮往来！！金沢城」(2006 年、図 5)。本作は、近年立て直された新築の金沢城の存在意義が、外国人観光客が日本の雰囲気を感じるためにあるのだと感じた当時の印象を軸に擬人化し制作した。この他に浅野川と主計町を擬人化した「白鷺と浅野川」(2006 年、図 6)、雨上がりの犀川の上に霧が立ち籠める様子を表現した「夕暮れの犀川」(2006 年、図 7) を制作した。このシリーズ制作時に、日本人である私が母語である日本語で考えたり話したりするように、自分が持ったイメージを母語的に人体彫刻に置き換えて表現しようとする思考が根付いていることに気が付いた。

その後、学部四年時に制作した「喜怒哀楽子ちゃん」(2007 年, 図 8) は、大学の講義中に書いた落書きを立体化したもので、習作以外でテラコッタを素材とした初の陶作品である。この時、陶を使用したのは大学に講演に訪れていたアーティスト・北川宏人の影響である。北川はキャラクター要素の強い人物を、陶を素材に制作しアクリル絵具で着色した作品で知られ、中でも「ニュータイプ」シリーズが有名である(図 9)。北川は金沢美術工芸大学彫刻専攻の塑像コースを卒業した私の直系の先輩にも当たる。講義にて北川の制作法を知り、私は元々考えていた落書きを忠実に立体化するアイデアをその技法を用いて試してみることにした。本作では焼成後赤くレンガ色に焼き上がるテラコッタ粘土に不透明で光沢が強いアクリル絵具で着色を行ったが、この表現はいささか灰汁が強いといった印象があり、私が求める作品性とは合わないと感じた。この時、陶を扱ってみてあまりしっくり来なかったこと、そして、北川を始め他にも多くの作家が陶の人体彫刻を制作していることから私が今更行う必要のない表現であると考え、この時は将来的にテラコッタを含め、陶を扱うことに消極的であった。

学部四年の時にグループ展の為、「イトウユキヒサノスタルジア」(2007 年, 図 10) を制作した。本作は私の深層心理の姿として五歳の児童の姿を型取り FRP で制作した人体像である。その背中に思い出を元にした落書き風の図柄を透かし彫りにし、内部に電球を仕込み照らすことで壁面に図柄が映り込む仕掛けを施した。FRP の人体は全体を真っ黒に着色した後に、水で溶いた水粘土を表面に塗り、灰色のマットな質感に仕上げた。また、展示空間は照明を落として可能な限り暗くし、背面の透かし彫りから光が後方の壁面に照射されることによって人体部分が逆光になり、色彩や立体感が弱まって背面以外の何処から見てもシルエットが強調されるが、それにより三次元の立体が二次元の平面的な世界に引き込まれるような表現になった。本作に手応えを感じ、人体像に透かし彫りを施し、影を壁面などに写しこむ表現を用いた作品を続けて制作することにした。それが「18:00」(2008 年, 図 11) である。「イトウユキヒサノスタルジア」を受け、素材を FRP から陶に変更した。それは FRP で制作した人体像内部に電球を仕込む場合、電球から発する熱により不快な匂いが発生するため、人体像の素材を熱に強いものに変更する必要があったか

らである。このことが本格的に陶を使用し始めるきっかけとなったのであるが、その点に関しては第5章「自作の素材と技法」で詳述する。そして「18:00」を制作して以降、私は2012年現在まで、大旨、陶を素材とした人体彫刻の制作を続けている。

以上、人体彫刻に関心を持ち、さらに陶を扱いはじめるまでの経緯を述べた。次に本格的に陶を扱い始めた修士課程の二年間に制作した陶の人体彫刻について触れていく。

3 修士課程にて制作した陶の人体彫刻

修士課程に進学して初めに制作したのは「平等な社会」（2008年、図12）である。本作でモチーフとしたのは私の小学校の卒業アルバムに載っていた運動会の写真である。そこには生き生きとした表情で組体操の人間ピラミッドを行う男子児童の様子が映っている。その中に一人だけ浮かない表情の少年が居た。私は彼の表情が気にかかり、その気持ちを探るために彼の様子を描いた人間ピラミッドの陶彫刻を制作した。四つん這いとなった少年像の原型を水粘土で制作し、それを石膏で型取り、複製を行い、型抜き後に一体一体の髪型や顔の表情を制作した。当初は四段ピラミッドの予定であったが、想像以上に手間がかかること、構造にも無理があることが分かり結局は二段ピラミッドとなった。

次に制作した「カンガルー」（2008年、図13）は、初め金沢市にある靴店に展示するため制作したもので、店内の陳列棚の最上段で成人男性用の革靴を履いて靴と共に陳列させる構想であった。最上段から天井までは高さ90cmしかないが、現実感を出すために等身像にこだわらなかったのも、等身大でも身長が収まる二歳程度の幼児をイメージして制作した。また陳列棚はガラス製であるため軽量の和紙で制作した。粘土原型から石膏で型を取り、そこに和紙を障子糊で三重に張り込んで張り子の像とした。作品はイメージ通りに完成し展示も上手くいったが、和紙に置き換えたものより粘土原型の方がよく見えたため、張り子用に作った石膏型に陶土を張り込んで陶の像を二体複製し壁掛けの彫刻とした。2011年にもう一体陶像を複製したため、現在は三体存在する。

その次には、実際に目にした少年の様子をモチーフにした「忍耐」（2008年、図14）を制作した。本作ではまた光と影の図柄を壁面に映し込む仕掛けを施した。まずダッフルコ

ートを着た少年の座像を陶で制作し、背中に図柄を彫りこんだ。木の丸椅子に座らせ、建物の袋小路になった廊下の突き当たりに展示した。その場所で内部に仕込んだ電球を光らせると壁面に無数の人の影らしき図柄が大きく映り、まるで少年が複数の人に囲まれているような光景が表現される作品である。

修士二年になり、次第に工芸的な装飾性への関心が高まっていた。それは、これまでに金沢市内での展覧会に幾度か参加する中で多くの工芸作家に出会ったことが影響している。それを受け、「La fatigue」（2009年、図15）を制作した。本作は装飾性の高いロリータファッションに身を包んだ高校生くらいの少女をイメージし制作したものである。本作に関しては、第三章「自作の物語性」において詳しく触れる。

その後に修了制作として「泣いたつばめ」（2010年、図16）を制作した。本作は段ボールで作った衣装を知人に着せ、鳥の亡がらのように地面に横たわったポーズをしてもらい、段ボールの衣装を含めて陶に置き換え制作した作品である。死をテーマにしており、本作以降は感情の存在について深い関心を抱くようになった。その点に関しては、第四章「自作の主題」にて詳述する。

修士課程での自作を見ると、モチーフの変化と私自身の心の成長が直接的に呼応していることが見て取れる。学部四年から修士一年時にかけては、殆どの自作で小学生以下の子供をモチーフに制作している。繰り返しになるが、それは私が想像する自己の精神に見合った自己の姿が子供の姿であることに起因している。また、修士二年で高校生の少女像が出て来たことも私の中にある女性性が反映されたからであると考えられる。そして小学生から高校生へと年齢がやや上がっている点からも私自身の精神的な成長と呼応していることが見て取れるのではないだろうか。さらに「泣いたつばめ」では現在の自己の姿に大分近づいて来ている。加えて、興味の対象が個人の感情から人間そのものの感情の在り方に変化してきている点にも注目したい。このことは作品制作を通しての自己理解が進み、次の段階へと移行しようとしているように私には思える。

私がこれまで自作を振り返ったのは、各章に渡り重複して全自作が関わってくるので修

士以前のものは冒頭にて総ざらいを行った。ここまでの自作の客観的な特徴をまとめると、人体彫刻である、主に陶を素材にしている、多彩色や多装飾、総じて人形的、また物語性が強いなどが挙げられる。そして主題は感情的かつ個人的である。これら過去の自作を基本に分析を行った自作の考察と制作研究の過程を次章以降にて詳述している。

第 I 章 脚註

¹ 製造物責任法：商品の欠陥により消費者の人身・財産に被害が生じた場合、製造者にその損害賠償責任を負わせることを定めた法律。1994年制定。PL法。

第Ⅱ章 自作の人形性

人形性は自作の人体彫刻の特異性の一つである。それは自作が彫刻であることを明示しない限り、鑑賞者から“人形”と頻繁に言われる事に由来する。私は彫刻を制作しているつもりであるので“人形”と言われるのは正直嬉しいことではない。ただし、自作が完全に彫刻的な作品かと問われれば自分でも少し戸惑う。私の中でも人形と人体彫刻の差異ははっきりしていないのである。では人は自作の何をもって人形と感じるのだろうか。そもそも人形とは何だろうか。それに対して人体彫刻とはどのようなものだろうか。本章では人形と人体彫刻の違いと本質を探り、自作が持つ人形性について考察していく。

1 人形とは ー増淵宗一の人形観ー

人形とは何か。その考察のため、私は増淵宗一著『人形と情念』（1982 年）を参考にした。本書は美学的見地から人形について考察した数少ない文献の一つである。本書を読み進める中で、自作と人形の共通点を多く目の当たりにすることとなった。

増淵によれば、人形はそもそも人間の主体性が他者によって疎外され自己の主体性に危機が訪れたとき、その主体性の回復を賭けられて作られる主体性回復のための呪具であった。それは「愛すべき自己」の身代わりとして川に流されたり「呪うべき他人」の身代わりとして釘で打たれたりして、すぐさま滅びる運命にあった。しかし江戸時代になると、「雛流し」とよばれ厄払いの為に川へ流されていた雛が次第に「ひな遊び」「ひなまつり」と名を改め、家で大事に飾られその後大事に仕舞われ始めるようになり、徐々に人形はつかの間の生命で終わってしまう呪具であることをやめ、「愛惜」という人間の情念の相關者に移り変わったのである¹。

私には、呪具として扱われていた時点で、人形は人間の情念を込められることが役割の一つであり、人形と人間の情念の相關関係は成立していたように思える。ただ、「愛惜」という情念が向けられるようになったことで、限定的な負の情念の相關者から、あらゆる情念の相關者へ変化したのではないだろうか。ただし相關関係にあるとしても基本的に人形

自体が主体性をもって変化することはなく、人形の在り方が人間の情念を揺り動かすことはまずないといえる。それは人形の在り方はそれと関わる人間次第で変わる一方的な関係であることを意味している。

子供の手にかかれば、人形は、いま王様あるいは王女様であったかと思うと、次にはもうたちまちの内に、虫けら同然となってしまう。子供は、人形を、暑いのではないかあるいは寒いのではないかと世話をし、またお腹を空かしているのではないかと面倒をみ、また眠くなったのではないかと人形と共にベッドにいき、文字通り人形と寝食を共にするが、次にはもう一転して人形をおもちゃ箱の中にさかさまにつっこんだまま、何日間も放っぱらかしにしてしまう。

人形は、子供の絶えず変化してやまない感情や気分のままに、あるときは熱愛無二の伴侶となり、またあるときは物以下にも軽視され、またあるときには無残にもくび根っこをひきぬかれたりする。人形は、まさに人間の愛や憎しみという変転きわまりない情念^{パトス}の相関者なのである。(増淵宗一 『人形と情念』 p. 2-3 勁草書房 1982 年)

このように増淵もまた、人形は対峙した人間の感情や気分に応じてその役柄を変化させるとしている。対峙した人間の情念によってその役柄、立場が変化する事は人形には主体的な情念が入っておらず、人の外形的な形こそあれ、その中身には人間の心や感情といった精神的人間性を有していない事を意味しているのではないだろうか。すなわち、人形とは人間の形をした空の存在なのであり、このことが人形の本質の一つであると私は考える。

それではなぜ人形は滅び行く呪具であることをやめ「愛惜」という情念の相関者に移り変わったのであろうか。増淵は、その変化が人形における衣裳的形成を契機に生じてくるとしている²。人形においての「衣裳的形成」とは、単に衣裳による美的形成だけを指すのではなく、顔の化粧や髪型、そしてポーズまでを含めた装いの統合としての衣裳的形成のことを意味している。前述した雛流しのように、厄払いとして川や海に流された雛であるが、あまりに可愛らしく美しく作られた雛を流したくないという人情が起こった時、雛を

呪具として見立てる人間の自己愛の情念が、愛惜の情念へと変換しているのである。この変換は衣裳的形成が引き起こしたことに他ならない。呪具としての人形、つまり道具としての人形は人間の形を象ったものであれば足りるのである。しかし、人形に化粧を施したり、衣裳を着せたりすることは道具以上の次元の事柄であり、このような「衣裳的形成」を契機に人形は情念の相関者になった。そして増淵は、「衣裳的形成」が人形の本質を規定するものであり、それは同時に「裸身の回避」を意味し、これとは逆に彫像の本質を規定するひとつのものは「衣裳的形成の回避」であり「裸身的形成」であるとしている³。

例えば、女性像において、量塊とは、皮相にいえば、豊かな胸であり、腰そのものである。それゆえ多くの彫刻家は着衣像を回避し、あたかも現実の女性が豊かな胸や腰をみがきあげるのと同じように、石やブロンズの胸や腰を豊かに仕上げるのである。

これに対して人形において、素材のワラや布ぎれは、量塊的に見事に仕上げられている必要は一向ない。美しい見事な人形とは、衣裳をはぎとってみて、胸や腰が見事である必要はなく、衣裳的に見事であれば足りるのである。それゆえ人形作家は、量塊的には見事とはいえぬ現実にやせこけた女性やふとりすぎの女性があたかも衣裳的に自己の肉体を擬装するのと同じように、人形の肉体を衣裳的に形成する事を試みているように私には思われる。(増淵宗一『人形と情念』p. 47-48 勁草書房 1982 年)

増淵がいうように「衣裳的形成」が人形の本質を規定するものであり、「衣裳的形成の回避」が彫像の本質を規定するものの一つであるとすれば、衣裳を纏い、髪型にこだわり、時には化粧も施す自作は、とても彫刻とは呼べない代物であることになる。しかし、衣裳を纏った人体彫刻が多くあるのも確かである。問題は衣裳を纏っているか否かではなく、肉体が衣服によって擬装される可能性があるかないかという点にある。形成物が内部に裸身を感じさせるのであるならば衣裳を纏っていようとそれは彫刻であるといえる。自作もまたそのように裸身の上に衣裳を形成してきたつもりである。だが、衣裳による肉体の擬装を全く行わなかったかと言われれば、そうだと断言することは出来ない。例えば自作

の中で最も衣裳的に突出したものに「La fatigue」がある。本作はロココ時代を思わせるようなボリュームのあるドレスを身にまとい、そのドレスによって肉体の確かな形態は非常に掴みにくくなっている。制作にあたって肉体を十分に意識したかと問われれば、そうであると答える自信は必ずしもない。他の自作においても裸体をモチーフに制作するよりは衣服を纏った像を制作した方が容易であると感じることはあった。改めて考えれば、私が衣裳を作る動機には、見事な衣裳を彫刻に取り込みたいという思いと同時に、裸身を作ることに自信がないため衣裳によって擬装しようとした点もあると思われる。このことがさらに自作の人形性を強く感じさせる要因になったかもしれない。いずれにしても衣裳の形成が鑑賞者をして自作を人形といわせる所以の一つであることは確かである。

2 彫刻とは -高村光太郎の彫刻観-

『人形と情念』の中には人形と彫刻の比較の為に、しばしば高村光太郎（以下、光太郎）（図 17）の彫刻論が登場する。光太郎は彫塑と人形を峻別し、彫塑の領域から人形を徹底的に追放しようとした。言わば光太郎の彫刻論は人形否定論なのである。そこにある光太郎の考えは容赦なく彫刻家としての私を否定した。それにより私は彫刻における自己の弱点、コンプレックス、欠点を再確認し、それと向き合う機会を得た。

光太郎の彫刻観では第一義的に「立体感」その要素として「塊」が彫刻の本質であると述べている。そのことは彫刻を学んできた者にとって、常識的な事である。しかし、その重要事項は私の中で稀薄になっていた。光太郎の彫刻論を読み、私は「立体感」「塊」という彫刻の本質と改めて向き合う事になった。

彫刻の本質は立体感にあります。それ故其を形成する要素は「塊」であります。マツス (La Masse) とよくわれわれが言ふのは此の塊りを量の方から見た言葉であり、ムウヴマン (Le Mouvement) といふのは此の塊りを運動意識の方から見た言葉であり、また面 (Le Plan プラン) といふのは此の塊りを傾向要約の方から見た言葉であり、邊相 (Le Profil プロフィール) といふのは此の塊りの周邊全相の意味であり、釣合といふのは此の塊り同志の釣合

の事であります。(高村光太郎「彫刻総論」『高村光太郎全集 第四巻』p. 301〔筑摩書房 1957年〕)

私は以前から自身の彫刻作品に何か物足りなさを感じていた。その理由を、量塊的な(マッス)の意識や感覚が欠けているからだと考えていた。ただし、動勢(ムーヴマン)については強く意識している自信があった。つまり、塊の意識が弱くとも動勢を強く意識することで自作は彫刻として成立していると考えていたのである。しかし、光太郎は自作の動勢さえも否定した。塊なくして動勢も表現出来ないというのである。そもそも動勢とは塊と塊との位置関係によって彫刻に表現された流れの事であり、塊の意識がやはり第一義なのである。これまで私が作品の芯に据えていた彫刻観である動勢は塊の弱さからその力を発揮できていなかったのではと疑われる。さらに光太郎は彫刻から排除しなければならないものとして人形性や物語性を挙げている。私はこれまで人形の本質を規定する衣裳の形成や自作に物語を付随させる試みを能動的に行ってきた。これらもまた自作を彫刻から遥かに遠ざける要因となってしまった。ここで光太郎の彫刻観が自作に突きつけた事実は、自作が彫刻ではないと仮定させるには十分なものであった。

3 彫刻と色彩

『人形と情念』には彫刻と色彩という章がある。私は作品に着彩することが多いので、この章に注目した。画家であったマイヨールやドガも晩年に彫刻を制作し始めた。その契機となったのが視力の低下である。闇の世界においても、ドガやマイヨールは素晴らしい彫刻作品を残している。目が見えないということは色彩を感じられないということである。それでも彫刻が作れる理由は、彫刻に色彩は重要ではなく、色彩を超えたところに彫刻の本質があるとされるからである。

彫刻とは形であり、絵画とは光と色彩の魔法の装いなのである。(中略)「絵画では、色彩があればほど大きな効果をもつのに、彫像は、自然に即した彩色をほどこしたり、それに類

似した上塗りをする、なぜ美しくなく、醜いのか？答。なぜなら、色は形ではないからであり、色は触覚では認められえないからである。そしてさらには、色彩は美しい形を損ねるからである。」（増淵宗一 『人形と情念』 p. 46 勁草書房 1982 年 ）

増淵が引用する 18 世紀ドイツの人文主義者ヘルダーの「色彩は美しい形を損ねる」という言葉は、彫刻とは色彩を超えたものだという暗示とも言える。光太郎もヘルダーとほぼ意見を同じくしており、古代彫刻の色彩の剥落なども彫刻としての価値には影響しないとしている⁴。

これらの考えは、前述した衣裳的形成が肉体を擬装するのと同じことを指していると私は考える。例えば彫刻に黒や紺などの濃い色を塗ってしまえば、白などの薄い色に比べて凹凸の形は認識しにくくなる。それは彩色もまた肉体もしくは形体そのものを擬装し得るということを意味する。すなわち色彩もまた衣裳的形成だということではないだろうか。彩色されていることが彫刻ではないことを意味するのではないが、ここでまた自作について再考すべき点が生じる。それは彩色を施す動機である。これまで私は彩色を施す理由として、想像の人物を現実化させるために自然に即した彩色を行っているとしてきた。ここで問題なのは、自作の形体が完成を迎えた後に、色彩を施したくなっていた点である。つまり、色彩により形体をごまかそうとした疑いが私にあるということだ。この疑念は自作「ライオンと飼育員」の制作の際に氷解した。これについては以下の第 6 項にて述べる。

4 自作の方向性に近い作品 “松本喜三郎の生人形”

次に自作の人形性を考察する手がかりとして、松本喜三郎の生人形（図 18）をとりあげる。私が初めて生人形を知ったのは大学院での講義⁵であった。講義で紹介された生人形の写真を目にしたとき、私は新鮮さと共に強い親近感を抱いた。私が制作において目指す一端が生人形から見て取れたからである。

「生人形」とは幕末そして明治初頭と庶民の間で爆発的な人気を誇っていた興行の細工物の一つである。その一時代を作ったのが松本喜三郎といっても過言ではない。生人形は

見世物細工として生まれたものだが、それは言うまでもなく「生けるが如く」の迫真の写実性において、生の実在を強調し、それが民衆の欲望と同化することで大喝采を獲得した民衆娯楽であった。松本喜三郎が人気を博したのは社会の構造が激変した幕末という時代背景と、その時代に暮らす民衆が求めるものを見事に生人形へ盛り込んだ、喜三郎の天性の才能が大きく影響している。しかし、もっとも観客の期待に応えたのは、誰をも生けるが如しと唸らせるほどの絶妙精緻な表現形態そのものであった。また、その時代において現代で言う映画のようなものの代わりも成していた。逆に活動写真が世に出始めると生人形の存在は次第に消えていった。昭和10年（1935年）記録上最後の生人形の見世物興行であった江島栄次郎による本妙寺参道脇での小屋掛け奉納を観て、生人形の最後を物語る言葉のある人物が残している。「ほんとによく出来ている。でも、動けばもっと面白いのに」。活動写真の時代が始まって久しく、「ただ生けるが如き」静止像では満足できない近代性が上まわった事を象徴する言葉である。こうして生人形の歴史は、嘉永7年（安政元年・1854年）、松本喜三郎による大阪難波新地での「鎮西八郎嶋廻り」の発表から約80年後の昭和10年（1935年）に幕を閉じた⁶。

私は松本喜三郎の生人形が持つ真に迫る作り込みと絶妙な動勢（ムーブマン）、そして物語を題材にした作品の制作をしている点で自作と共通していると考えている。共通していると言っても生人形のクオリティーはあまりに高く、自作の延長線上にある目標の一つであると言える。自作との親近感を最も強く感じる作品であるが、それが奇しくも“生人形”と人形を冠するものである点が皮肉である。

光太郎にとっての人形とは、まさに生人形をさしている。光太郎は彫刻の観点から見て人形を否定的に捉えていたが、彫刻とは別の存在として松本喜三郎の生人形を高く評価していた。光太郎の考えでは「生人形には立体感がなく、何故ないかという、これはもとの制作動機が、生きて動く人間の外観的複写をつくる所にあつて、外面的迫真がその目的であり、立体に対する美感とまるで別なところにあるから」だという。それゆえ真に迫れば迫るほど彫刻とは似て非なる感覚、薄気味悪い不気味な感覚を人に与え、ゆえに松本喜三郎はあえて人魚、妖婆の類を扱い鬼気に迫るものを作ったとしている。そして、立

体感をその成果とする造形本能からは彫刻が生まれ、迫真感をその成果とする模擬本能からは人形が生まれる。この二種の本能を明らかに意識して別つことが肝心であると、光太郎は生人形を認めつつも彫刻とは決別した存在であることを強調している⁷。

自作は私が想像した架空の人物を現実化させることを目的として制作している、まさに迫真感をその成果とする模擬本能から制作しているといっても過言ではない。生人形に親近感を覚えるのはその制作本能が同じ領域にあるからだろう。光太郎の考えが正しいとするならば、いよいよ自作が人形であると表明すべき時が来たのかもしれないが、まだそうと決まった訳ではない。そこで、ここからは視点を変え、あえて自作を人形と見なした上で、自作には彫刻性があるか否かを考察する。

5 自作の彫刻性

ここまでは自作に人形性が多分に含まれていることと、塊の意識の弱さから彫刻性は含まれてないと証明するかの様な検証の結果が出たが、改めて自作が人形であるという観点から見直した時、私は人形らしからぬ点として自作が動かないことに気が付いた。動かない、すなわち不動であるということは人体的な動きのみを指すのではなく、衣裳などの周辺物も布ぎれではなく、陶で作られているため可動性はなく不動なのである。これは人形浄瑠璃の人形のように四肢が自在に動くものはもちろんのこと、着せ替え人形や、服が布で作られ頭部に毛が植え込まれている生人形とも異なる点である。では不動であることがもたらす性質とは何か、それは永遠性であると私は考える。

増淵は人形が人間の情念の相関者であるのに対して、彫刻は神性の相関者であるとしている。それは流動的である人間の情念を籠めるものとして不定形である人形の方が相応しく、逆に彫刻は不動の形式として、神と神格化あるいは英雄視された人間を表すのに相応しいからなのである⁸。神や英雄を不動の形式で表すのは人々の意識に常にあるべき信仰や理想が籠められているためだろう。つまり、彫刻が不動であることは、彫刻が存在している限りそこに籠められたものが永遠に保たれるということである。では私が不動の自作に籠めるものが何かと言えば、それは私の感情であり、つまりは人間の情念である。ここで、

流動的である情念を不動の彫刻に籠めるという矛盾が生じるが、そうではない。私は感情が流動的な情念であることを理解しているがゆえに、忘れてはならない感情を不動のものの中に封じ込め、永遠に忘れ得ない感情へと変質させているのである。つまり、不動であることにおいて自作は人形と一線を画し、それは自作に彫刻性があることもまた示すものである。

6 人形と彫刻 -自作の位置づけ-

ここまでは増淵の人形観、そして光太郎の彫刻観を参考に自作の人形性に加えて彫刻性についても考察して来た。それにより自作は衣裳的形成であることや迫真感を求めた表現により極めて人形的であることが分かったが、不動であることによって人形と一線を画し彫刻的でもあるとした。ただし、この結果が本来私が求めている表現であるかは別問題である。また考察の中で、衣裳や色彩などの衣裳的形成により肉体を擬装していたのではないかという疑念も残った。

人形と彫刻、迫真感と立体感の狭間で本来、私が求めている表現が具体的にどのようなものか明確に分かっている訳ではない。それは過去の作品からの違和感から判断し、足りないものを見極めるしか方法が見つからない。過去の自作を振り返り感じる違和感はひとえに形体の弱さである。それは自作の彫刻性の希薄さと直結し、その原因は塊の意識の弱さに他ならない。そこで私は、人形と彫刻の狭間で私が求めた表現、また衣裳的形成による肉体擬装への疑念、そして塊の意識を強く持って制作した場合における自作の変化に対する興味、これらの問題群への解答を、作品制作をもって導くことにした。それを試みたのが「ライオンと飼育員」(2010 年, 図 19) である。人形と彫刻、迫真感と立体感という二項対立の中で私は自問自答し続けながら制作を行った。

本作のモチーフは二人の男性の組ポーズである。前方の全裸の男性は裸身的形成である彫刻の象徴として、また、後方のつなぎを着た男性は衣裳的形成である人形の象徴として考え、立体感と迫真感の二項対立の状況を一作品の中においた。一作品中では裸身像と衣服像の表現をどちらかに合わせる必要がある。すなわち制作を通して立体感と迫真感どち

らの表現を私が優先させるかによって自らの制作欲求の在処を判断しようと考えたのである。どちらが私を惹き付けるか、それは本作が完成されたと感じた瞬間、はっきりとした。私が求めていたのは“彫刻の持つ立体感”であった。

本作を完成と感じたのは、素焼きしたパーツを組み上げ修正を終えた瞬間である。完成と感じたその時に至るまで極彩色に着色する予定であった。しかし、これまでの制作では一度も味わえなかった「完成」と思える瞬間を迎えたため着色を取りやめることにした。本作は強い存在感を持ち余計な着色はしたくないと感じさせた。ヘルダーと同様に「色彩が美しい形を損ねる」と実感したのである。それは私の中にも立体感の成果である造形本能があったことを意味している。本作はそれまでの自作よりは彫刻性が増したと思っている。ただし、だからといって迫真感を求める模擬本能がなくなった訳ではなく、人形性が失われたのではない。私は衣服の表現を怠った訳ではなく、衣服の膨らみや皺などを塊と捉え、あくまで彫刻的なアプローチをもって衣服の迫真感を求めたのである。立体感を強く意識することにより、ようやく私が本来求めていた表現に近づいた気がした。私が求めていたのは立体感を土台に迫真感に迫るものであり、そもそも彫刻と人形のどちらかに属すものではなく、人形と彫刻その両義性において初めて叶うものなのだ。

また、衣裳的形成により肉体を擬装していたのではないかという疑念に対する解答も見えて来た。本作が完成と感じたのは、高さ40cm程度の作業台の上に載った状態でのことだった。予定では床に直置きし展示するつもりだったので、その後すぐに床に下ろした。すると、それまで見えにくかった頭部の形体が弱く感じ、ふと着色したい衝動に駆られた。その時、私には形体の弱さに比例して色を塗りたいくなる感覚があることを実感した。過去の作品で着色を行って来た動機にはこのような理由も含まれていたのだと理解した。

ここまでの考察を通して、私は人形と人体彫刻の違いについて以下のように考えた。視覚的な印象では、人形は人間の感じを得る言わば“もので出来た人間”であるのに対し、人体彫刻は人の形をしているものの、人間という感じを得ることはない、“人間の形をしたもの”であると。しかし、それらに込められた中身については逆のことがいえる。人形は

視覚的に人間の感じを与えるものの、その中身には魂というべき人間性が入っておらず、空っぽの存在であり、人はその内部に自己の内面を移し、自己を客観視する為の鏡のような存在であるのに対し、他方人体彫刻は、視覚的に人間の感じは希薄であるものの、その内部には神や仏、理想といった人間が作った精神性が込められていると。このように考えると、人形と彫刻は相反する形でそれぞれに人間性を有していることになる。私が人形と彫刻の狭間にあるような人体を創造するのは、人形の持つ視覚的な人間性と、人体彫刻の持つ人間の精神性の両方を有した存在を表現することで、人間そのものを作り出そうとしているからなのである。

第Ⅱ章 脚註

-
- 1 増渕宗一 『人形と情念』 p. 14-23 勁草書房 1982 年
 - 2 同書 p 23
 - 3 同書 p 24
 - 4 同書 p 46
 - 5 金沢美術工芸大学 森仁史教授による講義
 - 6 島田真祐「活人形挽歌」2004 年『生人形と松本喜三郎』p. 94-97 (展覧会カタログ 2004 年)
 - 7 増渕宗一 『人形と情念』 p. 54-55 勁草書房 1982 年
 - 8 同書 p35-36

第Ⅲ章 自作の物語性

物語性もまた自作の特徴の一つとして上げられる。ここで言う物語性とは、作品を観た時に物語が想像出来るか否かをいう性質を指し、作品から物語を具体的もしくは永続的に想像出来るほど物語性が強く、またその逆であれば弱いとしている。物語性を自作の特徴とする理由は、自作を鑑賞した多くの人から物語を想像させるという感想を寄せられる事もあるが、一番の理由は自作の制作中もしくは完成後に、私自身もまた、自作から物語を想像させられるためである。本章では自作の物語性について考察していく。

1 物語性を感じる作品とは

では物語性が強い作品とはどのようなものだろうか。私が物語と聞いてまず想起する美術作品は「源氏物語絵巻」(図 20)である。「源氏物語」を絵画で表現した本作には異なる時間の出来事が同画面上に描かれている。一概には言えないが、本作にはそれぞれの出来事の順序を感じることができ、それが滑らかに場面を繋いで物語を感じさせる。

ヘンリー・ダーガーが、自ら執筆した「非現実の王国で」¹の挿絵として描いた無数の絵画(図 21)もまた、一つの画面中に複数の出来事が描かれ物語を感じさせる。ただ、こちらでも一概には言えないが、「源氏物語絵巻」と比べ順序は捉えにくい上、同画面中の出来事の一貫性も認めにくいものが多い。その原因は一画面中に対しての情報を詰め込み過ぎているからだとは私は考える。世界最長のフィクションと呼ばれる「非現実の王国で」を図解する挿絵は紙の表裏両面に書かれた数百枚が存在し、中には12フィート(約3m65cm)を超える長いものもある。これだけ多くの挿絵があるにも関わらず一枚の情報量が多すぎるものがあるのは、元となる物語がタイプライターで清書された15,145ページに渉る大長編小説だからである。物語の不可思議さに加えて、ただ忠実に物語を図解しようとしたがために一画面での情報量が多くなり、不可解な点が多く認められるようになっている。その点が逆に想像力をかき立て、より強く物語を想像させるのではないだろうか。物語性を強く感じさせるには鑑賞者の想像力を刺激するだけの不可解さがある程度必要ではないかと考える。

さて、次に立体作品についても考察したいと思う。立体作品でいえば第Ⅱ章でも取り上げた生人形も「源氏物語絵巻」のような既存の物語を表現したものが多い。「西国三十三観音靈驗記」(図 18) などは見世物小屋の中に三十三の場面を忠実に再現するために、時には背景セットなども用いて空間的にその場面を表現している。物語の世界観や空気感を感じさせるには高い効果があると考えられる。だが「源氏物語絵巻」同様、既によく知られている物語を元にしているため、鑑賞者が想像する物語は作品からわき上がる新たな物語というわけではない。

では、自作と同じ陶の人体彫刻の作家である北川宏人の作品(図 9)からは物語性を感じるだろうか。私の印象では北川の作品は物語を強くは想像させない。北川の作品はある物語の一場面を表現したものではなく現代という時代を象徴した偶像なのだと私は考える。作品の裏側に北川個人の背景やこの時代の文脈など大きな流れは感じられるが、その彫刻で表された人物を登場者とした物語は想像させない。ある意味でオーソドックスな人体彫刻の性質を持つものであると言える。

では人物をモチーフとしない作品でも物語を感じさせるものは存在するだろうか。私は陶芸家・小川待子の陶芸作品においてそれを感じた。小川の作品から感じられるのは人が紡いだ物語ではなく、作品の素材が経験した記憶に由来する物語である。例えば小川の陶芸作品「2011-T0-14」(2011 年, 図 22) はその内に湖を思わせるガラス質の溜まりがあり、それを取り囲む半球状の陶器の一部は崩れ落ち、その割れ目からは鉱石が煌めいている。それはまるで何百年、何千年もの時間をかけ風化した大自然の風景を想起させる。その情景が自然の営みが有する壮大な時間感覚を呼び起こし、作品を構成する土や鉱石もまた長い年月を経験した大自然の一部であることを意識させる。それら素材が経験した悠久の時間の記憶へと思いが至る時、大自然の壮大な物語を想像させる。

2 自作の物語性

それでは自作はどのような点で物語性を感じさせるのか。ここではまず、「平等な社会」

(図 11) や「忍耐」(図 13) など、自作の中では数少ない他者をモチーフにした作品をとりあげてみる。これらは他者が作る情景を人体彫刻に置き換えたものである。私がそれらを制作する契機が訪れるのは、ふと目を止めてしまうような表情や仕草を他者に感じた時である。「平等な社会」では小学校の卒業アルバムの写真に載せられた組体操の人間ピラミッドの中にいた友人がただ一人浮かべていた冴えない表情に、また「忍耐」では熊を象った可愛らしいコートを着た幼児が一人で駅のトイレの前で拳を握りしめ何かを必死で耐えている様子が目が止まった。私はこのような不可解で意味深長な情景を目にした時、そこに至った物語を想像してしまう。つまり彼らは私から見て初めから物語性が強い対象なのである。私が感じる物語とは彼らの“経験”からくるものである。彼らが私を惹きつける点には大なり小なり何らかの理由があり、そこに至る経緯があるはずである。それは個々が持つ“経験”であり、経験は個々の“人間性”を形成するものである。そうすると、私は単に彼らの人間性に惹かれたとも言える。そのような者に出会った時に私は他者を形に起こすのである。

以上、他者をモチーフにした作品では、他者の人間性に惹かれ他者の経験を想像することで物語が紡がれるという構造が見えて来るが、これと同じく、自作の大半を占める、自己の感情を擬人化させた作品もまた同じ構造を持っているため物語性を感じさせると私は考える。私が自己の感情を擬人化、つまり人間として現実化させるには 固有の“人間性”と“身体”が必要となる。そして人間性と身体は相互的に関係し合い両者を形成していく。その感情を表すのに相応しい個々の人間性と身体の両者を制作の中で育てるのである。私はその感情に適した様々な設定を決めることで“人としての擬似的な経験”を与え個々の人間性を作り上げる。この人間性を軸にして現実化するに必要な容姿を導いていき、次第に身体が形成されることで、さらに固有の人間性は深みを増していく。それらの人間性を形成するために自作に設定された“人としての擬似的な経験”を鑑賞者が感じた時に自作は物語を紡ぎ出す。このような過程の中で物語性が自ずと生まれてくるのである。

では、自作の人体彫刻にはどのようにして個々の人間性が表れるのであろうか。個々の人間性が自作の中で視覚的に現れるのは、服装、髪型、化粧、ポーズを含めた装い、つま

り「衣裳的形成」であると私は考える。すなわち、衣裳的形成を作り上げることが、個々の人間性を作り上げることに繋がるのである。

さらに私は、その下に裸体をも衣裳的に装うことを試みている。ロダンは、裸体とは人間の魂を表している唯一の真実なる衣服であるとし、それとは反対に増淵は、衣裳も人であり人は衣裳においてこそ人であるとしている²。私はその両者の意見を複合的に捉えた立場を取る。すなわち、肉体も衣裳も人間性を表す衣服であるという立場である。例えば人が葬式などで悲しみの感情を表すために黒い喪服に着替えるように、私はその時々のご自分の感情に最も相応しい姿をとるために、裸体をも装いとして捉え衣裳的に形成しているのである。私が言う自己の感情を擬人化させるとは、その特定の感情以外の全ての自己という衣服を脱ぎ去り、私が作り出した裸体と衣裳を統合した衣服に着替えさせるということである。

論点が物語性からずれて来ているようだが、つまり物語性とは、これまで述べたように感情を擬人化させるために不可欠な個々の人間性を与える過程で生じた副次的な要素であると言える。

また、ここではロダンと増淵の言葉に準じて“衣服”と言う言葉を使ってきたが、私はそれをすなわち“容れもの”としている。

3 物語性の獲得 -設定から物語へ-

ここでは具体的に自作に物語性が発生していく過程を「草壁好男」(図2)を例に挙げて見ていく

①架空の人物を発想する

まず始めに彫刻作品のモチーフとなる架空の人物を発想する。これまで自己の感情の一部を擬人化すると散々言ってきたが、制作初期にはその感情が何であるかは具体的に掴んでおらず、曖昧な認識である。逆に言えばその感情の正体を具体的に掴むために擬人化し現実化させようとしている側面もある。「草壁好男」の場合、私が浪人中で精神的に抑圧さ

れ、開放感に浸りたいという欲求と、制作当時目を引かれた、近くの古いポルノ映画館の壁一面に張り巡らされたツタの印象、そして、それ以前から考えていたツタの壁に関する仮説「日下部という名字の人がいるけれど、彼らは、ツタの張り巡らされた壁と何か関係があるのではないか。」が元となり、「草壁好男」という名のツタの壁にへばりつく男のイメージを発想した。この時点で本作を制作する真意は分からない、制作初期は様々な思惑と感情が重なり、それが曖昧な姿の人物としてイメージされるのである。

②エスキースやマケットにおこす

ぼんやりしたイメージをデッサンやマケットに起こす。本作の場合は、簡単な鉛筆デッサンと高さ15cm程度のマケットを水粘土で制作した。これにより土台となる大きな形態に必要な要素（設定）を確認しそれを決めていく。この段階で身長170cm、体重58kg、体形はやや痩せ型、年齢30歳、服装は全裸、などを決めた。

③制作を開始・設定の追加

大きな形態が決まったら早速制作にはいる。彫刻制作を進めていくと、これまで考えが及んでいなかった部分に突き当たる。髪型や肌の色、表情など多くの問題点にぶつかる。その都度、違和感を感じない設定を追加し、制作をさらに進めていく。すると徐々に草壁良男というキャラクターの人物像が見えてくる。本作は全裸にも関わらず気品のある表情を出してギャップを付けようと考え、私の顔に皇太子の顔の要素を付け加えた顔を目指し制作した。人間性を決めてから設定を加えるだけでなく、その都度必要な設定を、違和感を感じないことを基準に決めていくことで、内と外両面の人間性を相互的に深めていく。

⑤作品の完成、物語の発生

私は時間の許す限り制作し続けるタイプなので、完成は作品の締め切り時間ぎりぎりとなる事が殆どである。ゆえに時間をかけた分だけ完成度は上がり、それに応じて作品が持つ設定が積み重なり、そのことが作品の人物が持つ経験となっていく。経験がある程度積

み重なるとそこに物語が発生する。本作の場合は途中の段階で、年齢・身長・体重・勤め先・最寄り駅・性癖・性格など多くの細かな設定が積み重ねられたので、架空の人物が一人歩きし、私の頭の中で物語が進行し始めた。それがさらに本作に必然的な形や表情を与え、作品として、また人としての完成度を上げていく。しかし、この物語は基本的に私の頭の中に留まる物で表に出すことはまずしない。基本的には作品から感じられる物語は各々が想像すれば良いと考えているが、実際に本作の文章化を試みた。

⑥物語の文章化

以下が文章化した「草壁好男」の物語である。

古い建物などによく見られる、ツタの張り巡らされた壁。その昔、その壁がたいそう好きな一族が居た。彼らはその壁のことを草壁と呼んだ。草壁がたいそう好きなその一族に対し、太閤秀吉が「草壁」という名字を与え、それが転じて、「日下部」となりその末裔が多く現代にも暮らしている。その子孫の中でも最も草壁好みの血が濃い者が草壁好男である。草壁好男。本名、日下部好男。その内に秘めた草壁を求める衝動は計り知れない。しかし、彼はその衝動を決して他人に見せることはしない。彼は30歳（2001年当時）、IT関係の会社に勤めている。彼の最寄り駅の近くには、古いポルノ映画館があり、その建物の壁には全面にツタが張り巡らされている。会社でストレスが溜まると、彼の衝動は押さえきれなくなる。「嗚呼、草壁に抱かれない…」そんな時、彼は会社帰りに、真夜中のポルノ映画館へと足を運ぶ。そして、人目をはばかりながら、全裸になり、草壁に全身をうずめるのだ。好男の至福の時である。

本作は2001年制作の作品であるが、文章化を試みたのは2010年である。時間が経過しているにもかかわらず、作品を見るとそこに含まれた設定や物語が容易に思い出せた。それは「草壁良男」のもつ物語性がそれだけ強いということである。大学に入学する以前に制作した本作を本論で取り上げるのは、自己の感情を擬人化し物語性の強い人体彫

刻を作る、現在の制作スタイルを規定する原点となる作品だからである。

因みに制作を通して分かった本作で表現したかった感情は、やはり文章で伝えることは難しい。ゆえに人体彫刻の形を取り自己と他者に伝えようとしているのであると考える。

4 物語性に特化した作品「La fatigue」シリーズ

2010年10月に石川県金沢市の「ギャラリー一点」にて個展を行った。私が展示する空間はギャラリー内の階段を利用し改装された場所で、階段を昇るとまず小さな踊場があり、そこからさらに昇ると3m×3mほどの空間が広がっている。私はこの構造を利用し、階段を昇るのに合わせて物語が進行する展示方法を発想した。その時既に制作を進めていた「La fatigue」（図 15）をメインとして階段を昇り切った最後の空間に展示し、そこに至るまでの階段と踊り場に、「La fatigue」で表された少女の、そこに至るまでの経緯を描いた作品を展示し、一連の物語を表現しようと試みた。メインの作品である「La fatigue」、疲労したロリータファッションの少女の像は色白の肌、黄色の髪、装飾性の強い白とピンクの派手なドレスを身に纏った人体彫刻である。少女の名前を「山本佑子」とし、佑子がロリータファッションを始めたきっかけから、ロリータファッションを卒業しようかどうかを悩み始めるまでの四年間の物語を凝縮して表現した（図 23、図 24）。

この個展と同時期に金沢美術工芸大学彫刻専攻が主催する「第20回金沢現代彫刻展」が同金沢市内で行われた。私はこの二つの展覧会を作品で繋ごうと考えた。個展会場の階段の一段目には、ロリータファッションに興味を持ち始めた12歳の時の佑子が電話している彫刻作品「憧れ」（2009年, 図 25）を展示し、「第20回金沢現代彫刻展」の会場の一つである四高記念館には、佑子の友人で彼女がロリータファッションに興味を持つきっかけを作った同級生、福富桜子が電話している彫刻作品「カリスマ」（2009年, 図 26）を展示した。二人の電話を通じて会場と会場を繋ぎ、物語にさらなる広がりを与える試みを行った。しかし、両会場が意識の上で繋がっているという事実は私が説明しなければ、それに気が付く鑑賞者はなく、効果としては上手くいかなかった。だが、離れた二会場での展

示を行ったことで桜子という少女生まれ、その少女がさらに物語を進めることとなった。

私は博士課程一年になって間もなく、私の頭の中で描いていた佑子にまつわる物語を文章化することにした。本来それは表に出すべきではないという意識もあり抵抗もあったが、人からの勧めもあったので試しにやることにした。

まず「La fatigue -疲労-」³という題名でギャラリー一点での個展の物語を文章に置き換え、続けて続編として「カリスマ」⁴という題名で桜子を中心とした物語を執筆した。彫刻制作後に文章化してみて、まだこれだけ自己の世界観に奥行きが残っているのだと、新鮮な驚きを感じた。この文章を周りの友人などに見せると、なかなか好評を博したので、今度はインターネットでブログページを開設し、そこで文章と作品写真による並列展示を試みた。ブログは月に300件ほどのアクセスがあり、ここでも程々に好評であった。ブログに寄せられたコメントには、「文章があると作品に入りやすくなって良い」や「彫刻と小説の両立は誰しも出来ることではない。オリジナリティーもあり、鑑賞者から捉えることが出来る世界が広がる」などの意見があった。そのような周囲の反応から彫刻の文章化に対して次第に前向きになり、新たな制作展開として文章からの彫刻制作を試みた。

「La fatigue -疲労-」「カリスマ」を第1章、第2章とし、その続編である第3章を文章から先に執筆することにした。第3章はカリスマであった桜子が15歳に成長したときを描いた物語である。以下にその物語を記載する。

「元カリスマ、急遽バイトの面接。」

これまで特にお金に困ったこともなく、末っ子のため周りが手を貸してくれることも多い、とても自立して生きてきたとは言えない。そんな桜子にとってアルバイトを始めることは一大決心。アルバイトを始めるにはまずは見た目からと、求人誌を見るより先に髪を切ることにした。髪を切るための美容院はこれまで通っていた姉と同じ美容院ではなく、自分で探した美容院だ。店の名前は『Meerkat』^{ミーアキャット}古い民家を改装した雰囲気のある店だ。個人経営のようで店内では美容師と思われる女性が一人いるだけ、どうも最近できた店のようなのである。「新しいスタートを切るにはもってこいの店」そう感じた桜子はこの店で髪を切ることになった。いざ店に入ろうとした時、ガラスの内側から外に向けて貼られた張り紙が目に入った。「アルバイト募集 時給800円 土日祝日のみ」そのあまりに簡潔なチラシを見たとき、

桜子は急に動悸がしだして、背中がこわばった。桜子は気を沈めるように、ガラス越しに伺える中の様子を外側からゆっくり見回し、「今日のところはやめにしよう。」心の中でそうつぶやきながらひとまず帰宅の途についた。

翌日の学校帰り、桜子は再び「Meerkat」に向かった。店に着き、扉の前でひと呼吸おいて心の中でこゝろを繰り返した。「今日は髪を切るだけ…今日は髪をきるだけ…」そして、意を決して店の中に入った。

「いらっしゃいませ。」

店員の女性が桜子に挨拶をした。

「さあ、こちらにどうぞ。」

「あっ、はい。」

桜子は鏡の前に座るよう促された。

他のお客さんはいないようだ。

「今日はどのようにしますか？」

「あの…カットだけお願いします。」

桜子は下を向いたまま答えた。

「どのくらい切りましょうか？」

「えっと…肩くらいまで…」

桜子は下を向いたまま答えた。

「前髪はどうしますか？」

「えっ……あの…お任せします。」

「はい、わかりました。」

桜子は少し顔を上げ店員の顔を鏡越しに覗いた。店員は優しい顔をしていた。桜子は少し安心して、顔を上げた。

「あっ、あの…。」

「はい？」

「このお店…なんでミーアキャットっていうんですか？」

「ああ、話せば長いんだけど、簡単に言えば飼っている猫の名前がミーアって言うから、それでね。別にたいした意味はないのよ。」

「そうなんですか…。どんな猫なんですか？」

「ほらそこに居るわよ。」

店員はそう言うと、ハサミの先で桜子の足下を指した。いつの間にこんなところに！桜子はミーアと目が合った。ミーアは桜子と目が合うと、口をあぐりあくびして、流し目で桜子を見ながらゆっくりその場を立ち去った。どうもなめられているみたいだ。

「ごめんね、愛想がなくて。」

「あ…いえ。」

そもそも美容院に猫が居るっていうのは有りなのだろうか？別に飲食店じゃないから良いのかな？でも猫アレルギーの人とか来たら良くないんじゃ、せめて「店内に猫が居ます」という注意書を店の外に書くべき何じゃ。考え過ぎかな…。そんなことを考えながら、桜子はしばらく小難しい顔をしていた。

「大丈夫？なんだか難しい顔してたけど。」

「あっ、はい。」

桜子ははと我に返った。

「あ、あの…。」

「ん？」

「…アルバイト、募集してるんですか？」

「ああ、張り紙を見たのね。」

「あの…、アルバイトの仕事って何をやるんですか？」

「ああ、このお店私一人でやってるでしょ。だから平日はまだ良いんだけど、休日はさすがに一人じゃ大変で。せめて会計とか掃除とか雑用をやってくれる子がいたら良いなと思ってね。」

「そうですか…」

「なに？あなたアルバイトしたいの？」

「あっ、あの…今探している。」

「そう…じゃあ、このまま面接してみる？」

「えっ…」

「それとも髪切ったあとにする？」

この人は話の展開が早過ぎる、桜子は焦った。

「あの…履歴書とかがってらないんですか？」

「ああ、うん。とりあえずいいわ。」

「そうですか…それじゃあ……………髪切ったあとで…。」

「わかった、じゃあ早く切り終えちゃいましょう。」

その後美容師はカットに集中し、口を動かさず手際よく仕事を進めた。

一方、桜子は鏡越しに美容師の顔を覗きながら、志望動機とか志望動機なんかを無理くり考えていた。

「私立に通いだしたから学費の足しに…自分の小遣いくらいは自分で稼ごうと思って…少し社会に出て自立に繋げようと…etc.」桜子から鏡越しに見える美容師の顔はなんだか少し嬉しそうだった。

カット後、桜子は店の奥にある小さな事務所に通された。

「これに座って。」

「あっ…はい。」

桜子は差し出されたパイプ椅子にこしかけた。

「そういえばまだお名前聞いてなかったわね。」

「あ…福富桜子です。」

「そう、私は前田薫子。よろしくね。」

「はい…よろしくお願いします。」

「それじゃあ年はいくつ？」

「15歳です。」

「15歳？高校生ってそんなに若かったっけ？まあ別に良いか。」

それじゃあなんでアルバイトがしたいの？」

「ええと…あの…学費を稼がないといけなくて…。」

なんだか随分短くなってしまった。

「そう…そうなの…大変ね…。」

おや？どうした、この人涙ぐんでる。

「お家…大変なのね…。」

わあ！？このひと絶対勘違いしてる！！

「あの、そうじゃなくて、別に家が貧乏だとかそういうんでは。」

「良いの！そんな気を使わなくても。わかったわ、あなた採用！！頑張りなさいよ！」

「えっ！？ あっ、はい！」

このようにして桜子の初バイトは決まった。店を出たとき、時刻はまだ8時を少し廻った位だった。店に

入ってから1時間ちょっとしか経っていない、もっと長かった気がする。桜子には体験したことが無いくらい濃厚な時間だった。桜子は店を出て外側から店をゆっくりと見回し、面接の後すぐに薫子が剥がしたアルバイト募集の張り紙の跡を見つめていた。「これからここで働くのかあ」なんとも不思議な気分だった。そのあと入り口の近くに別の張り紙があるのに気がついた。「店内には猫がいます。」

以上の文章を元に同タイトルの彫刻作品「元カリスマ、急遽バイトの面接。」(2011 年, 図 27) を制作した。私にとって彫刻作品がない状態で物語を書くことは、物語を想像する根拠がないに等しく大変困難な行為であった。本来は彫刻作品に人間性を付与した結果、自然と物語が生じるので、このやり方では無理があるのである。それゆえ物語の執筆も彫刻制作の両方で苦心することになった。そんな私の苦悩とは裏腹に、文章も彫刻もそれぞれの進歩が見られた。文章は彫刻に付与された設定に引っ張られることがなくなったため以前より読みやすくなり、彫刻の方は表現する内容がはっきりしていたため、表現が端的になり力強い作品となった。しかし、私には向かない方法である感覚が強いことと、文章からの彫刻制作では彫刻からの文章執筆よりもオリジナリティーに欠けることを理由に、本作以降ではこの方法による制作は行っていない。

「元カリスマ、急遽バイトの面接。」の後、本シリーズの続きとなる彫刻作品を二点制作した。「La fatigue」後の佑子の姿を表現した「ヘルメスカタナトス」(2012 年, 図 28)。そして、さらにその直後の佑子の姿を表現した「口付けたくないけどコップ使うのはいや」(2012 年, 図 29) である。2012 年 8 月に金沢市の Kapo (金沢アートポート) の二階ギャラリーにてこの二点をメインにした個展を行った⁵。この展示において彫刻と文章の並列展示についての実践を考えたが、実際の展示においては彫刻と文章を共に並べた時の共存する状態が見いだせず、ほぼ彫刻のみの展示に終わった。ただし、作品のキャプションには工夫を凝らした。通常横書きが多いキャプションを立て書きにし、さらに素材や制作年などの項目を廃し、括弧書きで物語から抜粋したようなタイトルのみを鉛筆で壁に直書きして、展示空間に文学的な雰囲気を与える試みを行った (図 30)。それにより物語性を高

める効果はあったものの、通常の彫刻の展示の域からは脱しておらず、彫刻と文章との並列展示に関しては、まだまだこれからの課題であると感じた。

ここまで、自作の物語性についての考察を行い、自作において自己の感情に相応しい、肉体をも含んだ衣服を形成するために“人間性”が必要となり、それを培う要素としての経験を設定の積み重ねにより作り出し、その経験を鑑賞者が感じ取った時に物語を想像させることを導いた。また、そのように生じた物語性に着目し、それに特化した作品展開についても述べた。それでも、自作にとっての物語性は副産物に過ぎない。しかし、自作が物語性を獲得することは、自作が人間性を獲得した証であるのかもしれない。

第三章 脚註

1 正しくは「非現実の王国として知られる地における、ヴィヴィアン・ガールズの物語、子供奴隷の反乱に起因するグランデコ・アンジェリニアン戦争の嵐の物語」。タイプライターで清書された1万5145ページにわたる長編物語である。（ジョン・M・マクレガー、『ヘンリー・ダーガー 非現実の王国で』p.100 翻訳者:小出由起子 作品社 2000年）

2 増渕宗一 『人形と情念』p.48-49 勁草書房 1982年

3 「La fatigue -疲労-

「桜子ちゃん…。また同じクラスだね。」

中学の入学式の翌日、佑子は教室で桜子に声をかけた。二人は小学5、6年生の頃から同じクラスだったが、佑子が桜子に声をかけたのは殆ど初めての事だった。と言うよりも、自分から人に声をかけた事自体初めての事かもしれない、そう感じるほど佑子から人に声をかけることは珍しい行動であった。佑子に話しかけられた桜子は初めきょんととしていた。しかし、ほどなく応えてくれた。

「また同じクラスだね。よろしくね。」

佑子の不自然な様子には気づいていないようだった。あるいは気づかないふりをしてくれたのかもしれない。

佑子は小学5年生の時から桜子に注目していた。当時の桜子は、ぼっちゃりとした体形とは裏腹に、

クールで落ち着いた雰囲気を醸し出していた。5年生の夏休みが明け、2学期に入ると、桜子は突如ロリータの服装に身を固め登校して来た。小学校でロリータという格好は相当に浮いた存在であった。しかし、桜子は何事も無かったかのように堂々としていた。クラスで浮くどころか、そのファッションは、桜子の見た目と性格との開きをさらに増大させ、その差が逆に桜子の存在をカリスマの域にまで押し上げていた。少なくとも当時の佑子にはそう感じられた。佑子は自分が求めている何かを桜子が持っている気がしていた。桜子に対する佑子の気持ちは一種の憧れであった。しかし、小学生当時の佑子は桜子に自ら近づく事はしなかった。

中学に入り勇気を出して桜子に話しかけて以来、佑子と桜子はよく話をするようになった。中1の2学期に入り、席替えで佑子の席は桜子の真後ろになった。その頃から佑子と桜子は二人きりでよく遊ぶようになった。お互いの家にも行くようになったし、夜は電話で長話をした。次第に佑子も桜子の影響を受け、ロリータのアイテムを集めだすようになった。初めはクマのぬいぐるみ。次にエナメル靴…。それを持つ事で佑子は桜子に近づけた気がした。その後、中学三年間二人は同じクラスだった。しかし、卒業を迎え、佑子は公立の高校に、桜子は私立の高校に行くことになった。中学卒業後、殆ど二人は会わなくなった。

高校に入り佑子のロリータ化は加速していった。中学まではちょっとした小物を持ち、服装もせいぜいボリュームの控えめなフリフリのスカートをはく程度で収まっていたが、高校生になってからは、髪を金に染め、巻き毛をし、高いドレスも貯金を崩して買った。高1の秋口には、もう誰が見ても見まごう事も無い完全なロリータになっていた。

佑子の高校は共学の公立校だったが、自由、自主、自立がモットーで、生徒は私服で通学している。佑子みたいな奇抜な格好で登校しても先生に咎められる事はない、そんな学校だ。しかしながら、女子の制服だけは存在しており、希望者だけが購入していた。大昔、女学校だった頃の名残である。女子の殆どが普段私服で登校している。それでも、その多くが制服も購入していた。そんな彼女たちは時折、制服で登校して来るのだが、決まってそれは友人ら数人で同じ日に申し合わせ、一斉に制服を着て学校に登校する。その日はさながら女子高生の仮装をする日である。時折行われるその催しを佑子は気に入らなかった。この高校の自由、自主、自立という校風は気に入っていた。それ故に女子高生の集団心理のようなものを、この校内に持ち込んで欲しくはなかった。その不満の反動からか佑子のロリータ化はさらに拍車がかかった。私服校だけに、佑子の他にもロリータの娘はちらほら見受けられた。それでも佑子はその中で一際異彩を放っていた。次第に佑子の周りには他のロリータの娘が集まるようになり、ロリータの友達も増えていった。佑子は彼女たちから一目置かれていた。まるでカリスマだ、桜子のように。佑子は一見、目指したものに近づいた。しかし、満たされることはなか

った。佑子が憧れたものはこんなものじゃなかった。次第にロリータの友達とも会わなくなっていくた。高校一年、九月のことである。来月、佑子は十六才になる。

去年買った日傘、桜子に憧れて初めて買ったクマのぬいぐるみも全て放り出した。佑子には疲れがたまっていた。鞆を持つ手にも力が入らなかった。疲れた佑子の頭の中を埋め尽くすのは桜子の事ばかりであった。佑子は桜子に会いたかった。でもこんな姿では会いたくはなかった。

桜子の事を考えながら自分が桜子の中に見たものが何か、次第に分かってきた。それは桜子が「孤高」であった事だ。当時の佑子には、桜子が孤高の存在に思えたのだ。佑子は孤高の存在に憧れ、そうなりたかった。佑子はこのままではいけないと思った。でも、どうしたら良いのかは分からない、どうすれば自分も孤高の存在になれるのか。前進したくても、踏み出す次の一步をどこに進めれば良いのか、その着地点が分からずにいた。

4 「カリスマ」

中学の頃、桜子は佑子の前でだけは少し高慢な態度を取っていた。初めは無意識に、しかしそのうちに自分でもその態度に気づき、理解した。桜子は佑子が自分の事をどういうふうに見ているのかを感じていた。それゆえ桜子は自分の性格に、あえて高慢な要素を付け加えた。佑子の期待を裏切らないように、そして、自分がカリスマでも何でも無いことを知られないように。桜子にとっても佑子は大切な存在であった。その感情は、佑子の桜子に対して持つ、その種の感情よりも大きかったのかもしれない。

桜子はまた、ひどくお姉ちゃん子でもあった。ゴスロリの格好をしだしたのも、姉がやっているのを真似したかったからだ。姉がやっている事に間違いは無いと思っていた。だから姉が中学の時に入っていたテニス部にも入部した。姉の真似をすれば周りの皆から一目置かれる。桜子にとって姉は人生の見本だった。それゆえに小5の2学期に突然ゴスロリの格好で登校した時も、何食わぬ様子で堂々と出来たのだ。それに、姉に出来て自分に出来ない事は一つないという根拠のない自信も持っていた。周囲からクールな性格と思われていたが、それは、リアクションが薄いのと、困った時に黙る性質からである。その性質は佑子にも見受けられた。それが、桜子が佑子を気にかけるきっかけともなった。初めて桜子がロリータファッションで小学校に登校した時、ざわつくクラスメート達の中で、佑子だけは遠くから表情も変えずにじっと桜子を見続けていた。その時に何となく、自分に似た匂いがする子だと思った。それから桜子も佑子に注目しだした。クールな二人の性質は、桜子に神秘

性を、佑子には静寂を与えた。それとは別に、桜子は佑子の中に姉と同じ雰囲気も感じていた。それは彼女に4つ下の妹が居たからかもしれない。

中学で佑子と仲良くなり、彼女の羨望の眼差しを感じだした。そのうちに、自分が姉の真似ばかりで薄っぺらな人間なのではないかを感じるようになった。ある意味で、桜子は、佑子の前でだけは等身大の自分を確認することが出来た。それでも、少し高慢な態度はとり続けた。佑子にがっかりされなくなかったから。

⁵ 本展は二人の作家が同時に個展を行う「Arts meeting vol.1」と題した企画のなかで行われた。同会期中には Kapo 一階 Cafe 兼ギャラリーにおいて作家・山内崇嗣が個展を行っている。

第Ⅳ章 自作の主題

1 自作の主題 –感情–

本章では自作の主題について考察する。本論冒頭でも述べたが、私は自己の感情の一部を意識内で突き放し他人の様に捉えることがある。そのような扱いをするのはそれが自分の手に負えない感情だからである。その感情に囚われないように他人事として捉え、客観的にそれと関わろうと努める。これは自己の精神を守る一つの手段である。そして、そのような感情を自己から突き放した最たるものが自作といえる。手に負えなくなった感情に新たな容れものを与え、私はそれを外から眺めるのである。手に負えない感情を言い換えるとそれは私の“悩み”である。私の悩みの多くは他者との人間関係によって生じ、その悩みの解消を賭けて自作を作り始める。これは第Ⅱ章で記述した人形が作られた契機とまるで同じである。自作も人形同様に、他者によって自己の主体性に危機が訪れたとき、主体性の回復を賭けて作られるのである。

また、悩みではなく別の契機により自作を作る場合もある。一つは、ふと目を止めてしまうような他者と出会った場合である。そのような他者からはある共通点が感じられる。それは一人でその状況と戦う姿勢である。あの「平等な社会」の冴えない表情の友人は、大人に強いられた行為に対してただ一人反抗の表情を浮かべているように見えた。「忍耐」の拳を握りしめた幼児は誰かに甘えることなく一人でじっと耐え忍んでいた。このような光景を見た時、私は彼らが「孤高」であると感じ、自分もそうありたいという憧れの感情から、人体彫刻にして残そうと考えるのである。

またもう一つが、自己の中で押さえ込んだ感情がある場合である。抑圧された感情を解放するために作品制作を行う。他人や社会の目を気にして出来ないような行為や、物理的に出来ない行為を自己の代わりに自作の人体彫刻に行わせるのである。「草壁好男」や「カンガルー」がこれに当たる。このような作品もまた、自己抑制の解放という意味合いにおいて、主体性回復の為に作られるものである。

さて、このように自作には目的はあるが、主題を意識して作り始める訳ではない。ただ、自作を形成する種となるものが主題であるならば、それは自作にとって“感情”といえる。

私はこれまで自作を通して幾度も自己の感情と対峙してきた、それは最も理解しがたい

事柄の一つと言える自己の感情を理解する為の行為でもある。しかし、何度それを繰り返しても自己の感情は難解なものであり、私はある個人的な経験から、感情の必要性自体に懐疑的になった。

感情は自己の意志とは関係なく、その情動が突如襲いかかる。私はそれを事が起きた後に認識し、その傾向や原因を経験の中で徐々に理解する。理解によってのみある程度制御下におくことも可能であると考え。私がこう考えるのは、感情が不要な時に発動し必要な時に発動しない、そんな非適材適所感を幾度も経験したからである。

感情は人に初めから組み込まれたものであり、取り除けるものではない、ゆえに必要性を問うこと自体が間違いであるとの指摘を受けるかもしれない。しかし、感情を人から取り除く方法が全くない訳ではないのだ。実際、手術のために脳の前部を切除したエリオットという男性がおり、彼は手術のため感情を感じる能力を失った。それでどうなったかという彼はIQ、記憶力、計算能力、推論能力いずれの点でも手術前と変わらなかったという¹。当然大きなリスクは伴うものの、この事実は感情のみを取り除くことが不可能でないことを示している。これは極端な例で現実的に真似ることは難しいが、では仮に自分の望み次第で感情が取り除けるとしたら人はどうするだろうか。少し前の私なら取り除くことを考えたかもしれない。

私にはこれまでの人生において「感情的にならないことを、他者から感情的に責められる」ということを幾度か経験してきた。ここでいう“感情的”とは、目的を達成する為に示す必要最低限の感情から逸脱した感情、つまり過剰な感情である。たとえば他者から皮肉を言われ、自尊心の保護の為に怒りを込め言い返し、さらに怒りが度をを超え殴りつけるといった、行き過ぎた感情のことである。人がある事柄に対して必要最低限の感情を示した場合、その者に対して他者は“感情的”だという印象は受けないだろう。人が“感情的”と呼ばれる状態になるには、感情を働かせる条件が揃い、感情がその目的を達するために必要な程度よりも過剰な反応を示した時にのみ起こりうる状態だと私は考える。

私は本来、人間は理性的存在であるはずだと考えている。人が理性的であるということとは感情を全く示さないことではない。感情の必要性に応じて、必要最低限の適度な感情を示す、その範疇であれば、その者の理性的な人間としての品位は保たれるのである。言い換えれば、感情を意図的にコントロールできる能力を有していれば理性的人間でいられる

ということである。

しかし、人は時として理性を失い、感情のコントロールが利かなくなることがある。家族や恋人、友人の窮地など極限のストレス下においてそれは起こりやすい。また時として、理性を失うという行為が愛情の深さを測る物差しへと転じることがある。ゆえにこの人間社会においては、過剰な感情を示した者に対して、過剰な感情を持って臨まないとならない場合があると私は考えている。理性による感情の過度な抑制が不利益な状態を生む原因となることもあり得るのだ。私はこのように不利益な状態を幾度も経験して来たのだ。

私が他者から初めて、感情的にならないことを感情的に批判されたのは、小学校高学年の頃、兄が大怪我をした時だった。工場で働いていた兄は工作機械に巻き込まれ、左手の指を4本失う大怪我をおった。その報告を電話で受けた母は涙を目に浮かべ体を硬直させていた。電話を終えた母に内容を聞かされた私は、「そうか…」と殆ど表情も変えず冷静な反応を見せた。そんな私に対して母は「なんでそんな冷静でいられるの！」と怒号を上げた。初めて見たそんな母の姿に私は混乱し、ただ「焦っても仕方ないじゃないか…」と頭の中でつぶやくだけだった。その後兄は臀部の骨と肉を移植する大きな手術をして、失った指は再生された。しかし完全にその機能を取り戻すことはない。治療期間中、兄は8ヶ月も入院していた。しかし私は罪悪感からか、その間に見舞いに行ったのは2回だけだった。この経験は私にトラウマとして刻まれ、後述する「感情に関する論議」シリーズの根幹をなすものとなった。

また近年には、私の身近で人の死にまつわる出来事が重なった。しかし私は目の前に突きつけられた死と上手く向き合うことが出来ず、兄の大怪我の際に感じたトラウマに起因する自己防衛の本能からか、精神的に引きこもり、目の前の現実を直視せず、まるでテレビのニュースを見るかのごとく、他人事のようにその“死”にまつわる出来事を捉え、深く心配し即座に行動することも、彼らのために泣くこともしなかった。

丁度その頃、自己の心境とリンクしたある出来事が、私の目の前で起きた。その日私は1階の道路に面した自宅のバルコニーで洗濯物を干していた。すると突然、私の目の前でアスファルトに燕が落下した。電線から落ちたようだ。その上にある電線には仲間とおぼしき燕4羽が並んで停まっており、その並びの真ん中に丁度1羽分のスペースが空いている。4羽は落下した1羽の燕の元へと舞い降りた。落ちた燕の周りを飛び跳ねながら囲ん

でいた。その状態が10数秒続き、仲間の燕4羽は真上の電線の定位置へと舞戻った。その光景はまるで仲間の死を確認するための儀式、鳥の葬式のように私には見えた。

しばらくして、電線に並ぶ4羽の丁度真ん中の空いたスペースに、1羽のカラスが舞い降りた。そしてカラスはじっと一点を見ていた。アスファルトに横たわる死んだ1羽を。捕食者特有のその眼光に周りの4羽の燕は、はたと気が付き、突如舞い上がり一斉に1羽のカラスをくちばしで突き、大きく羽ばたいて威嚇した、死んだ1羽のために。数秒後、カラスはその場から逃げていった。カラスを追ひ払った4羽も役目を全うしたかの如く、その場から飛び去った。

私は実際に起きたその光景を見て涙を流した。身近な人間のどんな窮地の時も泣かなかった私が、その時は泣いたのである。その燕達は感情的で人間性に溢れているように見えた。私はその光景を目にするまで、動物はもっと無慈悲なものと思っていた。人間以外の動物は人間に比べ種を残し続ける目的に対して貪欲であり、それゆえ却ってシステム化されたロボットのように単純で無駄が少ない無慈悲な行動をするものと思っていたのである。そう思っていた私にとってその光景は違和感の拭いきれない不思議なものだった。動物が自らの種を残すために死に瀕した“生きている”仲間を守る行為は、種の本能として納得のいくものである。そうすると逆に、“死んでいる”仲間を守る行為は無駄ともとれ、腑に落ちないのである。ではなぜあの燕達はその行為に至ったのか、その理由は本能の過剰反応であると私は考える。種を多く残すために仲間を守るという本能は、その本能が反応する“生きている仲間が窮地に立つ”という条件下に信号として脳に伝達され、ある種の感情が起こり激しい行為に至る。しかし、“死んだ仲間の窮地”という似通った条件下においても信号は伝達され、目的から逸脱したアレルギー反応ともとれる過剰反応が起きる。そのような行動が激しい行為となって立ち現れる。それを私は感情的だと感じたのではないだろうか。

ただし、私がその時涙を流したのは鳥たちの為でも、はたまた窮地に立った友人の為でもなく、あくまで自己のためである。燕ですら仲間の為に感情的になれるのに、いざという時に感情的になれる自己に対しての憐れみの涙であったと思っている。

ここまでの一連の経験、思考、感情を作品化したものが、2010年に制作した修了制作の「泣いたつばめ」である。本作は、いざという時に他者のために感情的になれる自

己の人間性を疑うという、苦悩しながらの制作となった。本作の完成を迎えたころ、他者や自分をこんなに苦しめる感情というものは果たして人間に必要なのかと疑問に思いはじめた。人間の感情がなぜ存在するのか、果たして本当に必要なのか、一から自分で考えようと思った。そして私はこの命題の考察を目的とした「感情に関する論議」シリーズの制作を開始したのである。

2 「感情に関する論議」シリーズの始まり

“人間の感情がなぜ存在するのか、果たして本当に必要なのか。”この問いに答えを得るために私が考えた方法は、仮に神が存在するとして、神が人間を創造し感情を持たせたのだとした場合、「神の如く、私が人間を一から創造した時、感情という機能を果たして組み込むかどうかを考える」という方法である。

ただし、神の如くとは言ったが、人間である私が人間を創造するというのは想像し難く、また出来る限り論理的な解答を求めたかったので、映画やアニメでよく見るように、人間に成り代われるほどの精度を持ったアンドロイドを私が制作した時に“アンドロイドに論理的な理由から感情をもたせるか否か”を考えることを介して、人間の感情が必要か否かを考察するという方法に至った。前提として、ここで私が目指すのは実際に運用可能なアンドロイドの実現であり、ロボットの不動の彫刻作品の制作を行なうことではない。

「拝啓、奇天烈斎さま」

アンドロイドを制作する手始めとしたのは「拝啓、奇天烈斎さま」（2011 年,図 31）である。拙いながらもとりあえずアンドロイドらしいものを作ろうと考えて思い出したのが、藤子 F 不二雄原作の漫画「キテレツ大百科」である。この漫画は主人公キテレツが先祖である発明家キテレツ斎の残した書物「奇天烈大百科」を基に発明品を制作し展開していく物語で、私がイメージしたのは、キテレツがカラクリロボット「コロ助」を制作する場面である。私もキテレツのように稀代の天才、キテレツ斎様にあやかりながら、最初のアンドロイドを制作しようとしたのである。幾何学形体を用いたシンプルな外観を陶で制作し、目や関節部分の内部が覗ける部分には、捨ててあったラジカセを分解して取り出したパーツを用いて機械的に表現した。本作はアンドロイドを制作するシリーズの導入として極端

に機械的な表現を試みた。

「感情に関する論議（思考）」

次にアンドロイドの設計図を書くつもりで、三枚一組の平面作品を描いた。「感情に関する論議（思考）」（2011 年, 図 32）である。そのうちの 1 枚には実際にロボット工学の専門家の多くも参照にするとと言われる、アイザック・アシモフ原作の SF 小説「われはロボット」の作中に登場する「ロボット三原則」を記した。他の 2 枚は、製図用の方眼紙を用意し、そこに自分で決めたルールに乗っ取り、少年型アンドロイドの上半身と下半身の内部の設計図を考え記していった。そのルールは、初めに脳にあたる AI チップと心臓にあたるバッテリーを図面に配置し、必要な箇所に関節と、その関節を動かすためのモーターを配置し、AI チップとモーターからそれぞれ導線を延ばし繋げるというものである。AI チップから延ばした導線は人間の神経に、モーターから延ばした導線は人間の血管とした。そこには機械を設計しているのと同時に人間を設計している感覚があった。また、内部の機械部分を覆う外装として、内部構造を書き込んだ製図にトレーシングペーパーを重ね、設計した内部構造が収まるように、トレーシングペーパーに鉛筆で少年をモチーフにしたデッサンを施した。この時点では、機械的に人間の身体を形成することに意を用いていたので、まだ感情について考えられる段階ではなかった。

「感情に関する論議（試行）」

次にその設計図を意識して「感情に関する論議（試行）」（2011 年, 図 33）を制作した。当初は描いた設計図に準じたパーツを用意し、機械的な内部構造を形成した上に、外装を制作する予定であった。しかし、理想的なパーツが見つからず、かといってパーツを自作する能力もなく、機械的な構造の形成に関してはお手上げだった。本作の展示が決まっていたので、なんとか形にする為に石膏を用いて外装を制作し、アンドロイド的な形だけを象った物が出来上がった。その出来は私が求めていたものとはかけ離れており、完全な失敗作となった。

「無感情」

「感情に関する論議（試行）」の失敗を受け、一度、本シリーズの方向性を見直すことにした。改めて考えると、私が行っている行為はアンドロイドの制作を通して、一から人間の感情の有無について考える所にある。すなわち思考がその目的であるから実際に運用できるアンドロイドを制作する必要はなく、その思考過程を辿れば良いのである。つまり

アンドロイドの立場に立つてものを考えれば同じことではないかという結論に至った。その考えの下、制作した作品が「無感情」（2011 年、図 34）である。本作は少年が髪型をいじったり、マジックで顔や体に線などを書き、アンドロイドに扮して身も心もアンドロイドになりきろうとしている様子を表現した作品である。そこまで高度な人工知能を持ったアンドロイドではなく、現段階で感情を排した存在としてアンドロイドになり切った少年を表現した。

本作は、それ自体が感情の必要性を導いたものではなく、その存在が鑑賞者に感情の必要性について考えさせる契機となり、私と鑑賞者との間で感情の必要性についての議論を生んだ。そのやり取りの中で、柴田正良 『ロボットの心-7つの哲学物語』（講談社 2001 年）という書籍に出会った。

前述した、脳の前部を切除したエリオットの話も本書からの引用である。では、感情のみを失ったエリオットはその後どうなったか、本書によれば、彼はまともなことが何も出来なくなってしまった。簡単なことも自分で決められず、計画を実行して結果を出すことが出来なくなってしまった。朝は自分一人で起きられないし、職場に出ても、何の作業から手を付けてよいか迷ってしまう。急ぎの仕事はほったらかしで、重要でない作業にとらわれ、一日を費やすのである。失業したエリオットは、次々と新しい事業に手を出し、最後には破産してしまった。彼は物事を天秤にかけたり、評価するということが出来なくなっていた。何らかの決断を迫られたとき、合理的な対応がいろいろ浮かんでくるが、そのうちどれを選んで良いか分からないのだ²。

エリオットは感情を失ったことによりまともな生活を送ることが出来なくなった。この事例から柴田は、感情が意思決定に関わる機能を果たしているのではないかと予測した後で³ このように述べている。

生物個体にとって最も大切なことは環境のなかで生き抜き、次の世代に自分の遺伝子を出るだけ多く残すことだ・・・・・・知能を含めたあらゆる認知能力は、生物が生き抜くという至上の目的を達成するための道具にすぎない。そして、厳しい環境のなかで生き抜くために絶対欠くことのできないものは、生物体を生へと駆動するシステム、つまり生への欲求、俗っぽくいえば生命力、つまり「ヤル気」である。この生への衝動がなければ、どんなに鋭い知覚能力もどんなに正確な推論能力も、またどんなに圧倒的な身体能力も、何

の意味ももたない。さまざまな認知能力は、「生き抜いて繁殖する」という大目的に奉仕する手段として進化してきたのだ。

この大目的を支える感情の力が高まれば、多幸感や有意義感の増大が出現し、人は、どんなにささいなことにも隠れた意味があり、世界が謎めいた一つのメッセージを送っていると思ひ込むようになる。逆に、その力が弱まれば人は、罪悪感にさいなまれ、自分は生きる価値も愛される価値もないと思ひこむようになる。生きることが無意味になれば生きるための能力も無意味になるのだから、まさにすべての能力は、感情の女王に仕える家臣たちなのだ。(柴田正良 『ロボットの心—7つの哲学物語』 p. 186-187 講談社 2001 年)

柴田の見解に触れて、感情が必要か否かという私の疑念は氷解していった。感情は生きるための能力の上位にあり、意思決定の全てに関わる。感情が生きる意欲そのものであり、感情がなければ生きる理由さえ見つからないのであれば、私が抱いていた“感情の必要性”を問うこと自体が、“生きる必要性”を問うことと同義ということである。つまり、生きようと願うのであれば、感情は絶対不可欠ということである。さらにいえば感情の持ち様次第では、より良く生きられるということでもある。これを機に、自作の主題は感情の必要性を問うことから、自分自身や鑑賞者（他者）の生きる意欲、すなわち感情を呼び起こすことを目的とした表現の模索へと移行していくのである。

3 感情を呼び起こすための試行

感情を呼び起こす。このことを目的の一つに掲げ制作したのが「口付けたくないけどコップ使うのはいや」(図 29) である。本作は前章で述べたように、物語性に特化した「La fatigue」シリーズの一つでもある。

これまで記述してこなかったが、「La fatigue」シリーズの主題は“将来への不安”であり、本シリーズの主要素であるロリータファッションは、私がこれまで取り組んできた“彫刻”の比喻である。主人公である山本佑子は、桜子というカリスマに憧れ、ロリータファッションを真似た。しかし、佑子が完全なロリータになった時、求めていたものとは違う違和感を感じたのである。佑子が憧れたのは桜子が“孤高”の存在に見えたからである。つまり、桜子を真似ても桜子の様にはなれないことに気づいた。かといってどうして良いか分からない、そんな迷いを「La fatigue」(図 15) にて主題として表現した。このことはそのまま彫刻を続ける自分が感じていた不安や迷いそのものを表している。

「La fatigue」のその後を描いた作品「ヘルメスカタナトス」(図 28)は、余計な荷物は自らの意思でおろし、一番大事な問題と向き合おうとする、それでも迷いが晴れる兆しがないことの停滞感を表した。本作にもまた、変わらず迷いの中にいる自己の状態が重なっている。「ヘルメスカタナトス」というタイトルは、「英雄の魂はヘルメスが冥界に運び凡人の魂はタナトスが冥府に運ぶ」⁴という逸話を元に付けたものであり、理想を追うか現実を見るかという迷いを表している。

そして、「ヘルメスカタナトス」の後、佑子がどうするかを考え制作したのが「口付けたくないけどコップ使うのはいや」であった。悩みに悩んだ佑子はその後も結局、答えは見つけられないものの、立ち上がり、牛乳を飲むのである。牛乳は私にとって生きることの一つの象徴だからである。それは私の母から「他に食べ物を摂らずに、牛乳だけ飲んで生きている人がいる」と聞いたことによる。悩みは抱えたままでも、まずは生きようというシンプルな思いが本作には籠められているのである。

本作は自作には珍しい立像である。多くは寝ていたり、しゃがんでいたり、壁にもたれていたりして、立像が少ない。「La fatigue」も立像ではあるが、普通の人間なら前に倒れ込むような角度で斜めに立っており、まともに立っているとはいえない。つまり、それほどに自作において、本作のような力強く立った立像は珍しいのである。本作がしっかり立ち上がっているのは自立心を表している。また、コップを洗うのは面倒だが、牛乳パックに直接口をつけると家族から反感を買う上、菌が繁殖して良くないことは分かっているのに、牛乳パックを口から浮かして注ぎ込むように飲んでいる。また、下着姿なのは、最も裸体に近い衣裳である下着は、ドレスなどよりもその者の人間性がより強く反映され、生の個性が表現出来るのに加え、肌の露出が多くなるため裸体の持つ力強さや生命観も表せると考えたからである。さらに、ただの裸身よりも性的な表現が強くなり、鑑賞者の本能を刺激すると考えたことも理由である。総合的に私が狙ったのは、ありのままに力強く生きようとする、美しいフォルムの人体像を示すことで、鑑賞者の内面を刺激し、生きる意欲に繋がる感情を呼び起こすことであった。それに成功したかどうかは分からないが、少なくとも私は本作を見る度に自らのエネルギーが内にあることを感じるのである。

第IV章 脚註

¹ 柴田正良 『ロボットの心—7つの哲学物語』 p. 184 講談社 2001 年

² 同書 p.184

³ 同書 p.185

⁴ タナトスーWikipedia. (2012 年 11 月 29 日) 参照先: Wikipedia:

http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BF%E3%83%8A%E3%83%88%E3%82%B9#cite_note-jiten-1

※自作「ヘルメスカタナトス」が右手に持っている携帯電話には上記のタナトス-Wikipediaのページが映し出されている設定である。

第Ⅴ章 自作の素材と技法

私はあくまで彫刻家であり陶芸家ではない。陶という素材が先にある訳ではなく、主題と彫刻という表現媒体が先に存在する。ゆえに“感情”という主題と“人体彫刻”という表現媒体に適当な素材として陶を扱っているに過ぎず、例えば主題が“感情”から全くかけ離れたものになれば他の素材を使うこともあり得るであろう。ではなぜ“感情”が主題であることが“陶”を素材とする理由となるのか。本章では陶を素材とする理由、そして、実際に用いた陶の技法について詳述する。

1 陶を素材とする理由

繰り返しになるが第Ⅰ章にて前述した通り、初めて陶を本格的に用いたのは2008年制作の「18:00」においてである。そのきっかけは「18:00」のシリーズ前作に当たる「イトウユキヒサノスタルジア」でのある失敗であった。「イトウユキヒサノスタルジア」は中空の立像の内部に裸電球を仕込み、背面に施した透かし彫りの影を壁面に投影させる人体彫刻である。この仕組みは視覚的には成功であったがFRPを素材にしていたため裸電球の熱を受けて悪臭が発生するという問題が起きた。この問題を受け、同様の仕組みを施そうと考えていた「18:00」ではFRPではなく熱に強い陶に素材を変えることにした。つまり初めて陶を本格的に使用したのは陶の質感に魅力を感じたからではなく、物理的な問題の解決がその理由であった。

「18:00」では熱に強い素材を使うことの他に極彩色に着色することを決めていた。「イトウユキヒサノスタルジア」「18:00」両作品は図柄を影として投影する代わりに、逆光となり像の立体感が失われる。それは逆に現実のオブジェの世界から想像のイメージの世界への移行を想起させ、現実から思考の世界に引き寄せられる様子を描くものとして高い効果を発揮している。逆光といっても完全に像が見えなくなる訳ではなく、像の色彩がその効果に影響を及ぼす。「イトウユキヒサノスタルジア」ではFRPに黒い墨汁で全体を着色した後、水で溶いた水粘土を塗り全体にマットな質感のグレーに仕上げた。

それによって像が逆光となった際に、シルエットを際立たせることが出来た。しかし、「18：00」の構想段階のときに、アーティスト大巻伸嗣の展示アシスタントを行う機会があり、そのとき大巻氏より「逆光によって人体の色彩が失われることを狙った作品ならば、人体は極彩色にした方がより効果的なのではないか」という意見を頂き、本作を極彩色にすることを決めた。極彩色に塗るにしても色彩の質は多々考えられる。私が目指した色彩は図工の時間に小学生が白い画用紙に描いた水彩画のような色彩である。その点を考慮し私が選んだのは大島粘土という陶土である。大島粘土は素焼きにしたとき、私がイメージしていた暖かみのある白色に焼き上がり、その素地の表面にちょうど画用紙のようにざらつきが出来る。また、素焼きの素地に直接水彩絵具をのせてみたところ、画用紙に水彩絵具をのせたときと似た色彩が表現でき、屋内展示であれば色が落ちる心配もないほどには定着することが分かった。さらに、乾燥・焼成時における形の歪みが比較的に少ないため彫刻などの大物制作に向いている粘土である。

その後、大島粘土を使用し、内部から電球を光らせ影を投影する陶の作品を二点制作したが、それ以降はしていない。つまり、電球を使わなくなったということは、その時点で陶を使用する大義名分を失ったことになる。ゆえに、陶を扱うことは一旦止め、それから作品に応じてその都度別の素材も使っていこうと考えていた。しかし、形態が歪まない点と水彩画のような色彩が気に入ったこと、そして大島粘土がまだ多く残っていたことを理由に使用を続けた。陶を扱い続けるうちに、私の中で不思議と肌に合う感覚が浮かび上がって来た。

不思議と肌に合う。その理由は意外な場面で気づくこととなった。漫画家・中村光の著作「荒川アンダーザブリッジ」の中でこんな台詞があった。「人間の心ってもんは重い上に割れもんだ¹⁾」この台詞を目にした時、陶が不思議と肌に合う理由がこれだという確信があった。自作は人間の心を抽象し作品化したものである。言い換えれば“心のメタファー”と言える。そして心のメタファーである自作の素材として、心と同じ“重くて壊れやすい”という性質をもった陶で制作することは必然的であったのだ。これこそ私が陶を扱う大きな理由である。

また、私が通っていた予備校の恩師、勝野眞言への憧れも陶を扱い続けた理由としてあげることが出来る。勝野は自然をテーマに、テラコッタ粘土や瓦粘土を素材とした陶の人体彫刻を制作していたが、それらはしっとりとした光沢のある質感が非常に艶やかで、大自然を思わせるような雄大さも備えた秀逸なものであった（図 35）。彫刻を学び始めたばかりの私は、実際に彫刻作品、ひいては美術作品に触れる機会が少なく、勝野の作品や技を目の当たりにしたことの衝撃は大きかった。大学に入学してからも尚、勝野の影響は強く自覚していたし、勝野のように艶やかな人体彫刻を作りたいという気持ちも少なからずあった。だからこそ、勝野を真似た作品を制作してはならない、それでは新しい自己の表現にはならないと強く思い、学部三年時には主に人体彫刻制作を学ぶ塑像コースを選択したものの、テラコッタなどの陶素材を使用することは避けていた。さらに、第Ⅰ章でも触れたように、北川宏人の存在も陶を避ける要因となった（図 9）。このように、私は陶を素材とすることに対して非常に慎重であった。しかし、前述した物理的な問題解決の為に結果として陶に辿り着いた。それは私にとって、憧れであった陶を公然と扱うために手に入った大義名分であったのだと考える。

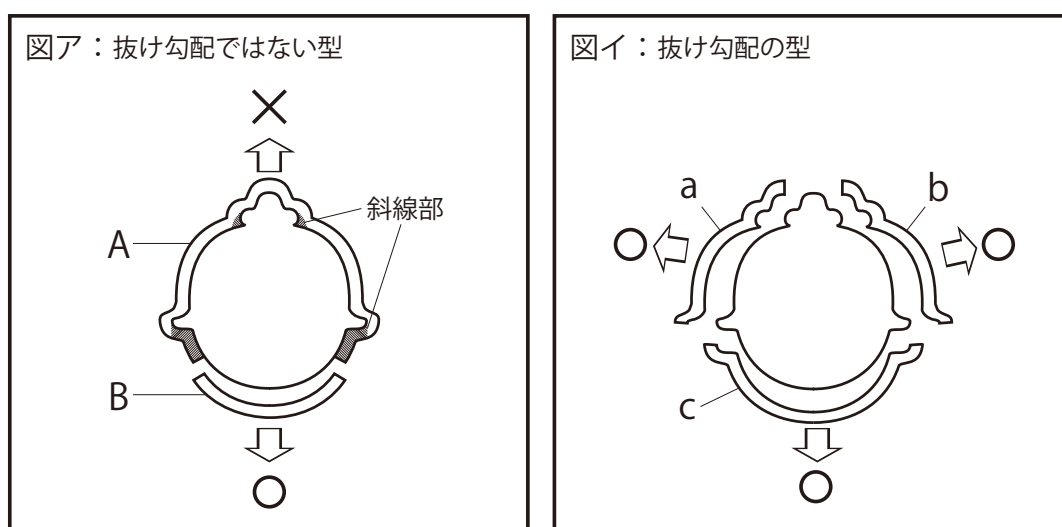
2 技法について

ここからは、私が実際どのように陶を扱っているかを述べていく。私が陶を用いて人体彫刻制作を行う際に扱う技法は大きく分けると、型込め・ひも作り・くり抜きの三つである。この三つの技法を作品の形体に応じて使い分けているが、現状多くの作品でくり抜き技法を用いることが多い。以下、それぞれの技法とその効果について、自作を実例に記述する。

型込め

陶の型込め技法とは、粘土原型から石膏で型を取り、その型に陶土を張り込み、中空の粘土像を制作する方法である。型があるので失敗した時にやり直しが効くため陶の初心者には適している。

この方法の場合、型は抜け勾配の割り型にしなければならない。割り型とは像を欠損させないように二つ以上の型を用いたものであり、抜け勾配とは型に張り込んだ像から、型を外す時に像のどの部分にも引っかからないよう留意して作られた型である。例えば図アのAのような型では、図の斜線部のように小鼻の裏や耳の裏が引っかかり、型が抜けない。そのため図イのa, b, cの型のように引っかかり部分を避けるよう留意し、型の数を増やすなどして像を傷つけないようにしたものが抜け勾配の型である。



自作では「18:00」「カンガルー」「La fatigue」などの作品で型込め技法を行っている。「18:00」は、大作で本格的に陶を素材にした初の作品だったので、失敗の場合に備え、やり直しが効く型込め技法を採用した。また、「カンガルー」では型込め技法の複製が行なえる点を利用し、同一型から三体の像を複製した。同一の型から複製した三体であるが、乾燥時の収縮の違いから、三体とも微妙にポーズが異なるものとなった。それらのポーズの違いは、個体ごとに性格の違いとして表れた。本作の原形は真っ直ぐ前を向いたポーズであるが、一つはわずかに顔が右を向き、集中力のない気ままな性格が表れ、また一つは首を下方にすくめ脚を閉じ、オドオドした気の弱そうな性格が表れた。もう一つはできるだけ伸縮による変形が起きないように処理を施し、原形と同じポーズの真っ直ぐ前を見据えた芯のおった性格が表れた。

型取り技法はやり直しが効くため最も安全性が高い。型に粘土を後から張り込むため粘土の厚みも均一にしやすい、粘土の乾燥状態も全体的に近い状態にすることが出来るうえ、粘土による補強なども行いやすい非常に優れた方法である。しかし、型に張り込んだ粘土は表面に筋やひびが入り荒れた質感になりやすいため、型取り前には細部の制作が行いにくく、型から出した後に再び表面を整える行程が増える。このように原型制作の際に気を使うことが多くなる点と、型取りに時間と費用がかかる点から近年ではあまり用いない技法である。

ひも作り

ひも作りとは、粘土をひも状に延ばし、それ積み上げることで像の外形を制作する一般的な陶芸技法である。人体彫刻の分野においてもこの方法により作品制作を行うものはいくつもあるが、まだまだ一般的な技法とはいえないだろう。

私は2010年の7月に信楽にて滞在制作を行う機会を得て、ひも作りでの人体制作を体験した。その時の経験から人体のような複雑な形状でも、やり方によってはひも作りでの制作は可能であると考えようになった。

今のところ、自作においてひも作りを用いたものは「元カリスマ、急遽バイトの面接。」一点のみである（図 27）。本作でひも作りを用いた主な理由は、型取りやくり抜きなどの空洞化に伴う作業が無い分、時間の節約が出来ること。また、新たな制作法を試すことでモチベーションの向上に繋がると考えたからである。

実際にひも作りを行って得られた良い効果は、空洞化の作業がないことで出来た時間的余裕と、型取り技法のように細部制作を後に回すことを考慮せずに初期段階からの作り込みが出来ることで、作り込みに時間がかけられ完成度が上がることである。また、常に人体を輪切りにした形を想像しながらの制作になるため自然と量感が良くなり作品の存在感の向上に繋がること。そして、用意する粘土の量が少なくて済むことなどがある。

一方問題点は全体像が掴みにくいことである。形が崩れる危険性があるので粘土を積み上げるときは下の段をある程度乾燥させ強度を増してから次の段を積むようにする。粘土

が固くなり過ぎると造形が難しくなるので、下から積み上げた順にある程度の作り込みを終えなければならない。そうすると最後まで積み上げたときの全体像のバランスが崩れやすくなり、その段階からの修正も困難である。そのため制作前に完成イメージを明確に捉えておくことが必要になり精密なマケットやデッサンが必要となる。また原型完成後に窯の大きさに合わせて切断しなければならない場合、より乾燥している下方部を切断するのが困難な点も挙げられる。さらに、ひも作りで複雑な形状を作ることも可能であるとはいえ、やはりあまりに複雑な形状には向かない方法である。

くり抜き（図 36,図 37）

くり抜き技法は、始めに木材・針金・しゅろ縄などで芯棒を制作し陶土を直接つけて原型を制作した後、ある程度表面を乾かし固め、細いワイヤーなどを用いてフタを開け、そこから内部をくり抜き、空洞の粘土像を制作し、その後、完全乾燥、焼成を経て陶像を制作する技法である。心棒を用いた無垢の粘土による人体像制作は、基本的な塑像の方法であり、最も望んだ形体が作りやすい技法であるといえる。また、ひも作りほどではないが、型取り作業がない分、型込めよりは時間が短縮出来ることも利点である。ゆえに自作で最も多用する技法がこれである。しかし、制作段階での粘土のやり取りが多く、それがそのまま陶の作品となる為、空気が入りやすいことと、部分によって粘土の乾燥状態に差が生じること、また、内側からくり抜く作業では粘土の厚みが掴みにくく、分厚い部分や逆に薄すぎる部分が出来るなどして焼成時に爆発、破損するリスクが高い技法でもある。

自作におけるくり抜き技法「ヘルメスカタナトス」の場合

自作において大半を占めるくり抜き技法には、大まかな段取りがある。まず、細部を除いた本体の粘土原型を制作する。次にくり抜きまでを行い、空洞にした粘土原型を完成させてから細部を制作する。そして、乾燥・焼成を経て、パーツを研磨し、それらを組み上げ完成させる。もちろん例外はあるが、以上が自作におけるくり抜き技法の大まかな段取りである。自作「ヘルメスカタナトス」（図 28）を例にとり詳述する。

「ヘルメスカタナトス」は「La fatigue」でモチーフとした架空の少女のその後を表現したものである。本作は「余計なものを背負わない」という心境を、抱えていた荷物を自らの意思によって手放し身軽な状態になって横たわっている様子で表現した。少女は無防備なほどに脱力し余計な思考がなくなったとき、ある迷いに気が付く。その迷いとは“安定した普通の幸せな人生を目指すか、何の保証もないギャンブルのような人生を選ぶか”というものである。タイトル「ヘルメスカタナトス」は「英雄の魂はヘルメスが冥府へ運び、凡人の魂はタナトスが冥界に運ぶ」という逸話が元になっており、その迷いを表している。

モチーフの少女はボリュームのあるスカートが特徴的なロリータのドレスを身にまとい仰向けに横たわったポーズをしている。少女は左手の甲を、日差しを遮るように額に当て、右手には携帯電話を持ち、それを顔の近くにやり、携帯電話のディスプレイを覗き込むように顔は右側を向いている。また両の脚は膝をくの字に曲げ、左脚は立て、右脚は外側に倒しているため、股を開いたあられもないポーズをとっている。このように、横に広がった複雑な形状であるため、上方に積み上げることを基本とするひも作りは不向きであり、本作ではくり抜き技法を採用している。尚、人物像の周りにクマのぬいぐるみ、鞆、靴、日傘などの小物を制作しているが、ここではそれらの制作技法については省略する。

芯棒

まず粘土原型を制作するために芯棒を制作する。乾燥・焼成により粘土が15%程度収縮するため完成予想の117%の大きさを粘土原型を作る必要がある($117 \times 0.85 \div 100$)。ゆえに芯棒はその大きさに合わせて制作する。

私がくり抜き技法で原型制作をする場合には、あるこだわりがある。例えば、型取り技法で原型制作する場合、粘土を付けすぎると重みが原因で芯から粘土が外れたり、芯が歪んだりしやすくなるので、針金や木材で作った芯にさらに木材や発泡材などをくり付けて太くし、使う粘土の量を減らすことが多い。それに対して、私がくり抜き技法を行う場合は芯棒に余計な芯材を付けたくしないよう留意している。それは、芯が内部でずれた場

合に表面にはみ出てくるリスクを低くするためである。くり抜き技法の粘土原型は表面から厚み1.5～2cmの部分が作品本体と成るので、表面近くに芯材がずれ出てくることは極力避けたい。それゆえ芯棒には余計な芯材は付けずに、型取り技法の芯棒より一回り小さめに制作するよう心がけている。粘土のくり抜き作業もこの方が行いやすくなる。ただし、芯棒の強度は劣るので制作中に芯が歪むことが多々ある。そのため、芯棒の弱い部分は片手で抑えながら制作するなどの配慮が必要となってくる。

粘土の粗付け

次に芯棒に陶土を粗付けし大まかな人体像を制作する。本作では、人体部分の粗付けの後、下半身に塊のまま粘土を粗付けし、ボリュームのあるスカートを空洞がない無垢の状態で一度制作した（図 38）。しかし、これではスカート内部が埋まってしまうためスカート内の脚部が完全に見えなくなり脚の魅力が半減してしまう。私は本作で最も目が行く部分を脚にしようと考えていたので、人体部分とスカートを同時に作ることは止め、一度付けたスカート部分の粘土を全て取り除いた。そして、先にスカート以外の人体部分の制作に着手することにした。

人体部分

上半身は衣服と人体部分が一体化しているので、人体部分と同時に衣服も制作した。また、壊れやすい部分は後に回し、衣服の皺や袖口のしぼりなどの細部はこの段階で完成に近い形まで制作する（図 39）。そして、首や顔、両腕両脚、腹部（最終的にスカートで隠れてしまう部分）など、肌が直接さらされる部分は滑らかで光沢のある質感に仕上げるため、小さな穴などを埋め、へらで表面を出来る限り滑らかに仕上げた。

くり抜き・切断

人体部分の形体が完成したら内部をくり抜き空洞化させる。初めに空洞化したとき形が崩れないよう、乾燥防止のための養生をせずに一晩置いて表面を半乾きにする。表面が固

くなったら、細いワイヤーを用いて蓋を切り、粘土をくり抜くための窓を開ける。窓を開ける際に生じた切り口は接着のときに形状が崩れる危険性が高い。ゆえに関節、顔面、手など複雑な形状の部分は避け、蓋を閉じた後に修正しやすい部分で蓋を切るよう心がける（図 40）。

次に、表面から厚み 1.5 cm 程度を残し、かき出しべらを用いて内部から粘土をかき出す。かき出しの最中に芯棒にぶつかるので、その都度可能なものは切断・分解などをしながら取り除く。最終的には全ての芯棒を除去する。

くり抜きが完了後、数パーツに切断する。本作は焼成前で全長が 140 cm 程度の大きさがあり、使用する電気釜のサイズでは入り切らない上、そのままの大きさでは扱いが困難であるため 3 パーツに切断した。本作の場合は上半身のドレスが途切れ裾のようになっているみぞおち辺りの胴回りと、左脚付け根と下着の境界部分など切断箇所が目立たないよう衣服と身体の繋ぎ目で切断している（図 41）。その後、切断したパーツを合わせ一旦元の形に戻し、その上からスカートを制作していく（図 42）。

スカート

本作でモチーフにしたのはドレスの下にスカートを膨らませるためのパニエというアンダースカートを二重に重ねた、かなりボリュームのある三重のスカートである。本作ではそれを陶土のみで表現する。

まず、下半身にスカートが癒着しないようスカートが付く部分にラップを巻く（図 43）。その理由はスカートを下半身から脱着できるようにし、焼成後の脚部の研磨や着色（最終的には着色は行わなかった）を行いやすくするためである。この方法は、研磨・塗装などの表面作業が行いやすいよう模型に手を加えるプラモデルの制作技法、“後ハメ加工（後組加工）”をヒントに考えた。

そして、ボリュームを出すためにスカート内に骨組みを作ることにした。実物同様、生地を 3 枚重ねる方法もあるが、重量が増すと下部の生地が崩れてしまうことと、乾燥のしにくさを考え内側を空洞にするべく骨組を作った。

まず、1.5mm 厚に延ばした板状の陶土を半乾きにしたものを用いてスカートの土台となる骨組みを制作した。木造船の骨組みのようになる（図 44）。その後、スカートの生地になる部分を陶土で作る。粘土を 5mm 厚程度に薄く延ばし、スカートの型紙をイメージした形に切り取る。裾になる部分は実物の帯状レースを当て、へらや延ばし棒を用いて埋め込む。また表面のレースと模様の位置が一致するように裏面も同様にレースを埋め込む。レースからはみ出た端の部分の粘土を取り除き、陶土からレースを慎重に取り外す。すると実物のレースとは凹凸が反転した形で模様が残る。こうして出来た生地を蛇腹状に折り骨組みに接着していく（図 45）。両接着面に格子状に細かく傷をつけ、そこに泥状の粘土を塗り融着させる。生地を全て取り付ければスカートの外形が完成する。最後に脱着のための切り込みを入れ、スカートの完成である（図 46）。

細部

次に、残りの細部を制作する。まず、ドレスの胸元にある格子状の編み上げのリボン（図 47）は、陶土を厚み 1.5mm 幅 10mm 程度のリボン状にし、泥状の粘土で接着し制作する。本体と密着した部分なので収縮のリスクも低く、割合に作りやすい部分である。次に、その周辺にあしらわれたリボン状のレースを、再び実物のレースを陶土に埋め込んで制作する。非常に薄く細い部分なので、レースを取り外すと破損してしまう。そのため、ここではレースを埋め込んだまま焼成することで、レースを燃やし灰にして除去する方法をとった。また、髪を結うのに使われているリボンは一部が宙に浮いた状態なので、粘り気が弱い大島粘土ではすぐにちぎれてしまう。そのため、ラップを広げた上に陶土を薄く延ばし、陶土をラップごと細くカッターで切りリボン状にした。そうすることで、陶土が乾燥するまでの間ラップが補強になり、ちぎれにくくなった。最後にまつげ部分は、粘土原型の瞼に市販の付けまつげを付属ののりで接着し、ハサミ等で形を整えた後、付けまつげに肌理の細かい九谷のミル土で作った泥しょうを 3・4 回重ね塗りし制作した（図 48）。焼成によって市販の付けまつげは灰になり取り除かれる。これで粘土原型は全て完成である。

乾燥・焼成・完成

次に粘土原型を十分に乾燥させ、肌が露出した人体部分の研磨を行う。一通り研磨を終えたら900度の温度で焼成する。焼成後、再び表面の研磨を行う（図 49）。そして、パーツを接着せずに組み合わせ作品を完成させる（図 50）。

補足

着色とパーツ同士の接着を行わなかった点について補足しておきたい。本来の予定では焼成後に脚部の研磨・着色を行った後、スカートのパーツを下半身に接着し接合部の補填も行い完全に一体にするつもりであった。着色を考えていたのは、本作が極彩色に塗られた「La fatigue」の直後を描いた連作であるため、当然本作も極彩色でなければならないという脅迫的なこだわりがあったからである。しかし、焼成を終えても尚、色は決められずにいた。とりあえず焼成後の研磨だけは行い、仮に組み立てようとパーツを合わせた際に、接着せずとも組み上げるだけで完成状態を保てることが分かった。それを見てさらに何色を塗るべきか分からなくなった。分からないというよりもむしろ着色はしたくないと感じたのである。それは「ライオンと飼育員」の時と同様“色が形を損ねる”と感じたからである。ただ、着色を行うか否かは本作を初めて展示した際にもまだ迷っていた。それゆえ接着を行わずに展示したが、それは展示後にも着色する余地を残すためという理由が大きい。

また、着色とパーツ同士の接着を行わなかったことで、パーツ数は増えるものの一つずつの大きさや重さが減るうえ、全体を接合することにより複雑な形状になるのを避けられたので、運搬や設置の面から見れば善い点が増えた。

また、接着を行わなかったことで陶の壊れやすさが強調され、私が心と同じ性質を持つとした“陶”の意味が際立ったようにもみえる。しかし、別の見方をすればただ未完成に見える面も残った。この曖昧さを生む原因は、陶は心と同じく“壊れやすい”という表現の意識が全体に行き渡っていないからである。例えば、スカートが大胆に割れているのに対して人体と一体に制作したドレスの上半身部分はひび一つない状態であるなど、パーツ

間の割れを“壊れやすさ”の表現と捉えるには不十分である。“壊れやすさ”を強調するには上半身のドレスも人体と別に作り割れやすくするなど制作初期から取り組む必要があった。一応の完成を迎えた本作は陶の割れ目が心の壊れやすさを表現している面と、ただ作品が未完成であるように見せている面の両者を内在した中途半端な表現になったと反省している。

3 色彩について

自作全体の色彩の変遷についても特筆しておきたい。2008年に「18:00」にて陶を扱い始めてから、現在における最新作「口付けたくないけどコップ使うのはいや」(2012年)までの陶素材に対する着彩は私の塑像技術が向上するに従って幾度か転換を迎えている。「18:00」や「忍耐」を制作した、陶を扱い始めたばかりの頃は、まだ自己の塑像技術に苦手意識を抱いていた。それは美大入学に四年もかかってしまったことに起因するが、私は立体感覚が弱く、人体のバランスがとれないことや細部を上手く作り込むことができないことなどが大きな課題だった。良い彫刻を作り人に見せたいという思いと、自分が作ったものなど人に見せるに値しないという思いが葛藤した末に、彫刻の中に光りを仕込むことで逆光により彫刻本体を見えにくくするという表現に至った。しかし次第に光を使う作品を作らなくなり、白い陶の素地に水彩絵具で着色し極彩色に仕上げる作品を制作するようになった。さらに「ライオンと飼育員」(2010年)と「ヘルメスカタナトス」(2012年)の両者では、当初着色する予定だったにも拘らず、素焼きを終えパーツを組み立てた段階で「色彩が形を損ねる」と感じ、いずれも着色を取り止めた。そして、最新作である「口付けたくないけどコップ使うのはいや」では、初めから着色は行わないことを決め制作した。着色を行わない上、本作は下着姿の女性像のため裸体像に近く、形体をごまかすことができない。すなわち私の実力が大いに試される作品である。しかし、私見では過去最高の人体像が出来たと自負出来る出来映えとなった(あくまで自分史上である)。また着色を行わないことを契機に釉薬の使用に初めて踏み切った。本作は牛乳パックを上に掲げ、パックを口から少し浮かせたまま、口に直接牛乳を流し込むようなポーズをしている。焼

成前の陶土の状態の時に、空洞に制作した牛乳パックの中に、880℃の低温でも使用出来る乳白色の楽焼きの釉薬を水で粘土状に練った塊を仕込み、そのまま焼成した。すると、本体を素焼きするのと同時に釉薬が溶け、牛乳パックの開かれた口から流れ出し、窯の中で自然と人体像の口に注がれた。釉薬を使うこと自体が初めてな上に、思いつきで考案した独自の技法であったが、この試みは成功した（図 51）。

このように私は自己の塑像技術が向上していくに従って、人体彫刻の形体を光や色で隠すような表現から次第に脱却し、形体そのもので勝負する姿勢が現れて来た。それを機に釉薬を使用したように、陶という素材に対してもより関心が向くようになったと感じている。

着色を行わない方向に自作が進んでいるように述べてきたが、一方で着色による可能性を感じた「無感情」（図 34）も取り上げたい。

本作は陶を素材に制作した作品だが、焼成時に水分が抜けきっていなかったため、爆発しバラバラになった。私は一度窯を止め焼成途中のバラバラになった破片を目にして、復元は不可能だと判断したが、何かに役立つかもしれないと思い、念のため予定していた900度の温度に焼成した。

この失敗を受け、再制作を行うつもりでいた。しかしこの時期予定していた展覧会の会期が差し迫っており、粘度原型から作り直すと十分に乾燥する時間はとれそうもなく、再び同じ失敗をするリスクが非常に高いと判断し、焼成し終わった破片を復元することにした。

復元方法はまず、隣り合う破片を見つけ木工用ボンドで張り合わせ、裏側から石膏とスタッフと呼ばれる麻の繊維で補強する。そして欠損部分もまた石膏で補修する。この方法はテラコッタの人体彫刻を修復、復元する際には主流のやり方である。しかし今回は、殆どの破片が直径3cm以下の大きさであり、通常なら復元をあきらめる破損状況であったため、復元作業はやはり困難を極めた。欠損部分を石膏で補える為、執拗に破片を合わせて復元を行う必要は無いとも思えるが、陶の持つ質感を出来る限り残すことと、その執拗なまでの行為が何か新しい質を生むかもしれないという直感と、ある種の祈りのような思

いから、直径5ミリ以下の小さな破片に至るまで時間の限り継ぎ合わせた。

破片を出来る限り継ぎ合わせ、石膏とスタッフによる補強作業を行い、その後石膏で欠損部分の補修を行った際、陶の表面と石膏の質感を合わせるため、石彫用の砥石や紙ヤスリを用いて研磨に時間をかけた。研磨と石膏による補填作業を繰り返し、滑らかさを追求すると同時に、研磨による形態の成形も積極的に行った。磨き上げることでより自然な人体の光沢感や柔らかさなどの質感が生まれた。

そして研磨などの復元補修作業が終わり、水彩絵の具による着色を行った。陶と石膏がマーブル状に入り混ざった表面に絵の具を塗ると、陶と石膏の吸収性の違いから、同一色を塗っているにも関わらず、濃淡が入り混ざる独特の質感が生まれた。特に肌にあたる部分は、マーブル状の濃淡がかえって自然な肌合いを生んだ。

前述した通り、技術力の向上に伴い着色をせずに形体だけで勝負できる人体彫刻を作れるようになったことは確実に私の自信となっているが、着色を含めた表面の質に関する興味も多分にあるのだ。本作の失敗から生まれた新たな色彩表現はその可能性を持った一つの成果であると私は考える。

第Ⅳ章 脚註

¹ 中村光 『荒川アンダーザブリッジ5』 p139 スクエア・エニックス 2007年

第Ⅵ章 自作の時代性

1 自作とマイクロポップ

本章では、美術評論家・松井みどりが提唱する「マイクロポップ」の視点から自作を照らすことにより、自作の現在における時代性について検証する。

マイクロポップとは、制度的な倫理や主要なイデオロギーに頼らず、様々なところから集めた断片を統合して、独自の生き方の道筋や美学をつくり出す姿勢を意味している。(松井みどり 『マイクロポップの時代：夏への扉』 p.6 PARCO 出版 2007 年)

美術評論家・松井みどりは『マイクロポップの時代：夏への扉』のなかで、日本の現代美術が1990年代に新たな独創と展開の時代を迎え、ポストモダン時代の日本の現実に反応するなかで、新しい表現や方法が生まれ、その第一世代を杉本博司、宮島達男、森村泰昌であるとし、それに続く第二世代を村上隆、小沢剛、奈良美智、曾根裕らであると区分し、そして第二世代が海外で評価を得ていた90年代の終わりに、日本では、さらに新たな傾向が生まれつつあり、その傾向は日本の新しい現代美術の「第三世代」のひとつであるとしている。また、この1960年代後半から1970年代にかけて生まれた新世代のアーティストは、第二世代の作家たちからそれぞれ重要な方法やテーマを少しずつ受け継いではいるものの、イデオロギー的議論や個人的な象徴世界の構築に関心を示さない。彼らは、むしろ、そうした「大きな」物語や利益から隠れた「マイナー」な創造を、斬新なやり方で試行することを目指している。そして、そうすることで彼らが背負う「不利な」条件—社会的な無名性や、経済力の欠如や、子供のような想像力—を力に変えていくとし、また、彼らは、物質的な成功や名声を追うよりも、今この世界で、どのように生きていくべきか、独自の立ち位置を見つけることに、強い関心を持っていると述べ、松井はこの新しいアートの傾向を「マイクロポップ」と呼んでいる¹。

私が自作の時代性を考察するにあたり、「マイクロポップ」を取り上げた一番の理由は、松井がとりあげるマイクロポップアーティストの年代が私と近いこともあり、そのあり方に共感を覚えたからである。

特に松井がいう、社会的な無名性や、経済力の欠如や、子供のような想像力などの、「不利な」条件は全て自分に当てはまる。社会的無名性はもちろん、経済力もないし、子供のような発想は度々自作にて表面化している。例えば「Burst into out」(2012 年, 図 52) は、とんがりコーンを指にはめる行為から発想を膨らませ創造した彫刻作品であるが、1981年生まれの私と近い年の人間であれば、多くの者がこの行為を経験している。このような子供の発想を基点として、一般家庭にある、化粧品や畳、絨毯など、私の幼少期に身の周りにあった日用品を本作の素材に用いた。子供のような発想という点において、本作は「マイクロポップ」的であると言える。しかし、「不利な」条件を指していえば、私自身には全て当てはまるものの、それらの条件が自作に表されているのは、子供のような発想一点に限る。他の二つの条件は自作において隠蔽されているのである。

まず、社会的無名性とは、社会から特定の何かを求められることがないということであると私は考える。それゆえ、制作に対する義務感は皆無であり、突然今までとはまるで違うことを行ったりと、気にする者はいないということである。この性質が制作に与える利点は、いかなる表現の転換も許されるということであると私は考える。これは表現の垣根を取り払い、多角的なアプローチを可能にする性質であり、これを自作に当てはめた時、自作は彫刻という枠組みや陶という素材に縛り付けられているように見えてくる。私は何者かに不自由な表現を強いられている訳ではないが、人体彫刻というアカデミックな枠組みの中で収まっているとは見えよう。私にはとても自作が社会的無名性を生かして表現しているとは思えないのである。

次に、経済力の欠如に関しては、実際に自作の陶の人体彫刻にかかる制作費用は意外にも安く済んでいる。しかし、その意外性こそ経済力の欠如を表現として生かせていない証拠であると私は考える。私が使用する陶土は非常に安いものであるが、焼成窯などの設備は大変高価で一般に所有することは難しい。それでも私が安価で制作出来ているのは大学に籍を置いているため大学の焼成窯を無償で利用出来るからである。焼成窯を自分で用意しようと思えば、莫大な費用がかかることは誰しも想像出来ることである。実際に費用がかかっているか否かではなく、陶を素材とすることで、費用がかかっているようにイメージさせる点が“経済力の欠如”を隠蔽する要因となっているのである。

また、松井の言う経済力の欠如とは、実際にお金がないと言うことは問題ではなく、単に安価な素材や手に入りやすい素材を用いることで、誰にでもそれと同じことが出来る可能性を示す姿勢のことなのだと私は考える。松井はこう述べている。

観客が「自分にもできる」と思える創作の方法を提示してくれる作品って、重要だと思うんです。(中略) 創作や行動の過程のなかで、自分の価値判断や行動の基準を見出そうとする表現が、新鮮でリアリティを持っている。(松井みどり 『マイクロポップの時代：夏への扉』P.76-77 PARCO 出版 2007 年)

私はこれと全く逆のベクトルで進んで来たように思える。私には実際に経済力はない。幼い頃からである。ゆえに高価なものは手に入らないので、全て自分で作ってしまおうと言う考えで生きてきた。それゆえ、安価なものも高価に見えるよう擬装し、見栄を張ってきたのである。自作に関してもそうである。私から見れば陶という素材は高尚なイメージがある。特別な技術や設備が必要であり、一般人が簡単に真似出来ない代物である。しかし、前述したように粘土は、石や木、鉄などの他の主要な彫刻素材に比べても最も安価な素材であるが、それは大掛かりな焼成と言う行程を通過して高尚な陶へと上り詰める。私は美大生という立場を利用することで、費用をかけずに高尚な陶を制作する抜け道を見つけたのである。安価でかつ高尚になりうる陶は、私にとってはまたとない素材であり、その陶を用いて安価であることを擬装しているのである。マイクロポップの言う、経済力の欠如とは、安価を擬装せず、そのイメージを利用し、新たな価値を示す姿勢であるといえる。

ここまで、現在の日本美術を代表するマイクロポップという枠組みによって自作を検証したが、自作をマイクロポップの一員とみなすことは出来ないようである。この検証によって明らかになったことは、貧乏を擬装しようとする自己のコンプレックスが露になったことである。

第Ⅵ章 脚註

- ¹ 松井みどり 『マイクロポップの時代：夏への扉』 p.28 2007 年 PARCO 出版

第Ⅶ章 種子の可能性を十全に開く

1 次元が違う作品

オーギュスト・ロダンの「アダム」(図 53)、運慶の「無著菩薩・世親菩薩立像」(図 54)、イサムノグチの「エナジーヴォイド」(図 55)、そして2011年に豊田市美術館にて開催された「小川待子 - 生まれたての〈うつわ〉」展の一連の作品。これらは実際に私が目にし、共通の感想を持った作品である。その感想とは「次元が違う」というものである。

個人的な見解だが、昨今の現代美術の展覧会の多くは、観賞後に疲れるものが多いように感じる。私が美術をよく知らなかった頃は美術作品が人にエネルギーを与えるものだという憧れを抱いていた。しかし、美術を学ぶうちに自身が抱いていた憧れは現代美術の世界ではもはや存在しないのではと思うようになった。ただし、私が憧れる美術作品は先人の作品の中には確かに存在している。

上に掲げたこれらの作品はいずれも直に目にしたものであり、私の心を奮い立たせ、エネルギーを与え、絶句させた。しかし、ロダン、イサムノグチ、運慶はいずれも故人であり、現代の視点から見れば過去の遺産と呼ばれるものといえる。だが、去年の年末に豊田市美術館で行われた「小川待子 - 生まれたての〈うつわ〉」展を目にした時、先に上げた先人達の作品と同じ種類の感動を覚えた。私が目にした小川の作品群は議論の余地のないものであった。雄大な山の景色に目を奪われるように、純真無垢で見るものに力を与えるような感動がそこに存在していたように感じた。そして私は、現代美術の世界ではもはや存在しないと感じていた、人にエネルギーを与える作品を現代の作家が名のある美術館において展示している事実と直面し、現代でもこのような作品は通用する、そして自分もこういった「次元が違う」作品作りを目指そうと考えた。

主観的見地に立って言えば、私が「次元が違う」と感じた作品にはある共通点がみとれる。それは彫刻であったり、人体作品であったり、陶を素材にしていたりと自作との直接的な関連性があり、それら自作と関連する事柄の私には見出すことも出来なかった可能性を切り開いている点である。

先に挙げた四点の作品の場合、ロダンの「アダム」は人体にも関わらず岩山のような塊の強さとダイナミズムを感じさせ、私の中で人体彫刻の塊に関する可能性を切り開いた。また、運慶の「無著・世親菩薩立像」は細部の作り込みの見事さと「アダム」にも通じる塊の強さを両立し、細部と塊の両立の可能性を切り開いた。また、イサムノグチの「エナジーヴォイド」は写真ではシンプルな形に見えるが、実際に目にした印象はまるで違って見え、その形は理解出来ないほどの異次元的な形体を示しているのである。この作品は私の中で形体に関する可能性を切り開いた。そして、小川待子の一連の作品は、分厚い陶器の割れ肌から見える細かな鉱物の煌めきや、湖を思わせる器の内のガラス質の溜まりなど、直径1m 足らずの作品の中で、雄大な自然を思わせるその表現は、私の中にあった陶のもつ可能性を大きく切り開いた。私自身も陶に関わり、陶の作品を鑑賞し、陶のことを考えてきた。それにも関わらず、全くもって思い至らなかった高次元の可能性を示されたことに感動を覚えたのである。

ここで「小川待子 | 生まれたての〈うつわ〉」展の図録に掲載された美術評論家・峯村敏明の評論に注目したいと思う。

「どんな事象であれ、内包する種子の可能性を十全に開き切ったものは美しい」¹

この一文を読んで、私は「次元が違う」と感じる作品の根幹がそこに示されていると直感した。

峯村敏明はここで、小川待子は初めから「うつわの覚醒」と言う種子をもっており、2007年「土から生まれるもの展」に出品した、インスタレーション作品「水の破片」に対して、「どんな事象であれ、内包する種子の可能性を十全に開き切ったものは美しい」と言う意味合いにおいて十分な美しさを放っていたと賞している²。これを言い換えれば、小川の作品が内包する種子は「うつわの覚醒」であり、その種子が十全に開かれたため小川のインスタレーション作品「水の記憶」は美しいということになる。この論法の中には、小川の作品のように「次元が違う」作品を作るための重大な手がかりがあると私は考えた。

2 自作が内包する“種子の可能性”

「次元が違う」作品を生み出す為にまず初めにすべきことは、自作が内包する種子がなんであるかを知ることである。その手がかりとして、過去の自作を今一度振り返った。

すると検証の中で、自作が内包する種子、つまり自作に秘められた可能性を切り開こうとする行為の軌跡がこれまでの制作から見て取れたのである。

例えば、「泣いたつばめ」（2010 年）ではアーティスト・加藤美佳の制作法をヒントに作品に“深みを出す”試みを行った。加藤の絵画制作は特殊である。まず自ら人形を制作、それをモチーフにした写真を撮影しその写真を頼りにハイパーリアリズムを思わせる精密さで写真と見紛うような油彩画を描く。私は雑誌の紙面において加藤の絵画作品「パンジーズ」（2001 年、図 56）の写真を目にした。初めこの作品に対しては精巧筆致な油彩画でただ上手な絵だという印象のみで特別な興味は抱かなかった。しかし、モチーフの少女が作家本人により制作された人形であることを知ったとたんに、作品に対して格別の深みを感じるようになった。その理由について私はこう考えた。人形制作、写真撮影、油彩という行為の重なりが絵画という一つの媒体に集約した結果、意識的なレイヤーができ、それが深みとして伝わったのだと。このことから、作品に感じられる“深み”という抽象的な感覚を、加藤の制作法のように表現媒体の置き換えを繰り返すことによって意識的に作品へ取り込むことが可能ではないかという仮説を立てた。そこで、この手法を応用し、「泣いたつばめ」では段ボールの衣装を作り、それを陶に作り直すことで意識的なレイヤーを作り出す試みを行った。

また、第Ⅲ章でも取り上げたが、2009 年から続く「La fatigue」シリーズでは一つの物語を、彫刻を用いて表現する試みを行った。このように物語を立体作品で表現するものとしては生人形などが挙げられるが、生人形が既存の逸話をもとにしているのに対し、自作は自らが創作したオリジナルの物語を元に行っている点で異なる。さらに創作した物語を彫刻作品だけでなく、文章におこす試みも行い、文章を先に創作しそれを元に彫刻作品の制作を行うなどの、物語を基軸とした人体彫刻の制作展開も行った。他にも多くの秘められた可能性の模索を、自然と行って来たことが自作を振り返ることで見えてきた。

これまで行って来た試みを総じて観ると一貫して“人体彫刻”を用いて何が出来るか、

“人体彫刻”の新たな可能性を模索して来たことが分かる。ゆえにここで自作が内包する種子は「人体彫刻」であると仮定する。

3 人体彫刻は“第二の身体”

それでは私は人体をどのようなものとして捉え制作して来たのか。私見では、人間の根源、言い換えれば人間の魂は宇宙にも匹敵する無限の大きさを有しており、一般に人体を介して人間と認識されているものはその無限の存在の一部でしかなく、その存在の一部が人体を通して外界や他者に認識されているに過ぎず、自分自身ですらその存在の一部しか認識出来ていない。すなわち認識上の人間はその存在全ての中の氷山の一角に過ぎない。そして人体は宇宙に匹敵する大きさを持つ存在が内包した情報を外界に発信、また外界からの情報の受信を行う情報端末の側面を有しており、人間と外界、人間と人間を繋ぐ通信手段であり、唯一の出入口であると私は考える。

私は人体制作を通じて自身と他者を繋ぐ新たな出入口を制作して来たとも言える。自作の人体は私の思考、思想、私の魂の情報を発信する出口であり、私の根源に他者を迎え入れる入り口でもある。 いうなれば、私にとって人体彫刻は第二の身体であるといえる。

私が制作する人体彫刻は、第二の身体となって、私の代わりに行為をするパフォーマーであると捉えることも出来る。自分自身が持つ人間の身体ではなくわざわざ第二の身体たる人体彫刻を制作し、これに行為を行わせる理由とは何か。一つに、行為に適した姿形に変更が出来るという点が上げられる。二つ目に、一つの行為に特化し、無限の行為性を獲得出来る点がある。人体彫刻は一見停止して見える。しかしそれは一つの行為を切れ間なく無限に行っていると見ることも可能である。このような行為の無限性は行為の持つ意味を強化するとともに、時間の中に生きる流動的な人間の代わりに、行為を記録として保存することが可能になる。それは人間の身体と人体彫刻のもつ第二の身体が完全に別の属性を持つことを示している。このことは私にあることを気づかせた。

私のこれまでの作品は脱力して落ち着いた姿勢のものが多く、ある種の瞑想状態を表現してきた。落ち着いた姿勢が多い理由のひとつとして、人間が激しいポーズをし続けてい

たら不自然であるという考えがある。しかしそれは第二の身体たる人体彫刻を人間の身体と混同して考えていたからに他ならない。この気づきは「Burst into out」制作の動機を与えるものとなった。「Burst into out」は2008年に一度制作を試みて、取りやめた作品である。取りやめた理由の一つとして、先程述べた人間が激しいポーズをし続けていたら不自然であるという考えがあったことがある。しかし前述の気づきにより人体彫刻は人間の身体とはまるで違うことを認識することで、感情的で激しいポーズをとった本作の再制作に踏み切ることが出来た。

本作のタイトル「Burst into out」は中学の英語で習った、「ぶわっと泣き出す」という意味合いの英熟語で、私の中で大変印象に残った言葉として記憶されている。しかし、改めて調べ直すと、この英熟語の存在は確認できなかったため、間違えて覚えた英熟語である可能性が高い。しかしながら、私の中では、この意味とこのセンテンスで確固たる地位を獲得しており、間違った言葉であろうと、本作のタイトルとしては他に変わるものはない言葉なのである。

「Burst into out」発想のきっかけは指にとんがりコーンをはめた人体作品が作りたい、ただそれだけであった。そこから連想的に膨らませたイメージは2008年の時点で、ほぼ固まっていた。とんがりコーンをはめた手を爪が永く伸びたモンスターのイメージに見立て、それを五歳児（最強の自己）に演じさせる。そしてそれを家庭内にあるものだけで表現し、メイクには母親の化粧道具を用いた設定にした。それから二年がたった現在、発想は場についての広がりにつながった。出来るだけ感情的な表現のための勢いをつけるため、作品の高さを出すことと、地面から上に伸びる勢いあるイメージから、木造住宅の基礎から室内床までをぶち抜いた構造の台座を制作した。また台座のモデルは、私が5歳の頃に住んでいた木造住宅であり、当時、昭和61年頃の空気感を出すことも意識して制作した。家庭、昭和のイメージと勢いのあるモチーフの印象に合わせ、キャプションは書き初めにした。このように人物彫刻を中心にとんがりコーンを指にはめる発想から数珠つなぎに連想が繋がり、表出した人物の性格までが出来上がった。ここまで出たアイデアは自作が内包する種子である可能性を秘めたものである。ゆえに「自作の内包する種子の可能性を十

全に開く」という意識から、連想したアイデアを出来る限り具現化しやり切ることを目標に制作を行った。しかし理想通りに実現出来た行為は殆どなかった。「Burst into out」の制作を通し、自作が内包する種子、自作に秘められた可能性を見いだすことよりも、種子の可能性を“十全に”開き切ることの難しさを強く感じた。「次元が違う」作品を作るために必要なことは、秘められた可能性を“十全に”開くことであると私は考える。

4 種子の可能性を十全に開く

「口付けたくないけどコップ使うのはいや」(図 29)は自作が持つ種子の可能性を十全に開く実践を試みた作品である。本章にて、自作の可能性の種子は“人体彫刻”であると仮定した。それはこれまで行って来た様々な試みが全て、人体彫刻の可能性を切り開くための行為だったからである。言うなれば、これまで行ってきた試みの数々は、人体彫刻という種からでた“可能性の芽”ではないかと私は思う。すなわち、その芽に水をやり、その花を十全に開けば自作は「次元が違う」作品となりうるのではないだろうか。これまで本論の各章に渡り自作の制作研究の過程も振り返ってきた。それらには人体彫刻という種に水を与えてきた形跡が見て取れる。

「口付けたくないけどコップ使うのはいや」は自作の集大成といえる作品である。本作において過去の自作から受け継いだ多くの事柄が実を結ぶ実感を得られた。

本作の主題は、“人の生きる意欲としての感情”であり、鑑賞者の生きる意欲を呼び起こすことを主な目的としている。第Ⅳ章で触れたように自作の主題は、自己の感情に対する強い関心から、人間の感情の必要性へと移行し、必要性が見出せたことで、生きる意欲を人に与えるという考えに至った。この変遷はそのまま自己の成長の変遷としても見られる。自己の人として成長が自作の主題と共に、ある到達点に達したのだと考えている。

また本作は、牛乳を生きる象徴と捉え、牛乳を飲み続けている像であるが、それが出来たのは、自作の人体彫刻が“第二の身体”であるとの見解を得たからである。永遠の行為性を持った本作は、生きる意欲の象徴として牛乳を無限に飲み続け、鑑賞者にそれを示し続けるはずである。

そして、本作は長らく続けて来た、物語性に特化した「La fatigue」シリーズの節目となる作品でもある。この物語の主人公である山本佑子が悩みに囚われ続けた状態から、脱却した様子もまた表現されている。

次に、技術的なことでは、第Ⅴ章でも述べたように、私見では過去最高の人体像が出来たと自負出来る出来映えとなった。下着姿という裸体に近いモチーフなので衣裳的に擬装することはできない。その上、レースが多く付いた下着などの細部も多くあり、高い技術力を要する仕事であったが、出来映えは上々であった。技術の上でもまた、一つの到達点に達することが出来たのではないだろうか。

そして、素材に関しても、新たに釉薬による表現を取り入れ、焼成により溶かされた釉薬が流れ、牛乳に見立てるこのような大胆な方法は、牛乳も形として表現しようとした彫刻家である私だからこそできたことだと考えている。

以上に見られる、人体彫刻という種子から芽を出した可能性がそれぞれ成長し、「口付けたくないけどコップ使うのはいや」において結実した。しかし、未だ「次元の違う」作品と呼べるものではない。単純にこれまでの積み重ねによる成果が出たにすぎない。しかし、その積み重ねによってのみ種子の可能性は十全に開かれるのではないだろうか。

「どんな事象であれ、内包する種子の可能性を十全に開き切ったものは美しい」本論考を考えながら生活する中で、この言葉は人間の理想の在り方であるのではないかと私は考えた。またこの言葉はアートそのものの本質を言っているのではないかと言う考えにも至った。“内包する種子の可能性”言い換えれば、内に秘められ未だ開かれていない可能性。あらゆる事象がもつ内に秘められた可能性を開く行為がアートであり、アーティストのすべきことだと私は考える。

第Ⅶ章 脚註

¹ 峯村敏明「物質的記憶が遡り、灰と化する時」(『小川待子一生まれたたの〈うつわ〉』p.10
豊田市美術館 2004 年)

² 同上

おわりに

私は自動販売機でミネラルウォーターを買った。それを全て飲み終え、空になった透明のペットボトルに水道水を汲んだ。その水を飲むとミネラルウォーターと同じようにおいしい気がした。そのうちに、その水をミネラルウォーターと勘違いして飲んでいることに気が付いた。それにより、私は水そのものでなくペットボトルという“容れもの”がミネラルウォーターという概念を作っていることに気が付いた。ミネラルウォーターが容れられるべき容器だということが、逆説的にその中のものをミネラルウォーターだと感じさせるのである。自作で行おうとしていることもこれと似ている。私が自作を“感情の容れもの”としているのは、主題が感情だとしても、私が実際に制作しているのは空の容れものだけだからである。透明なペットボトルとは違い内部は見えない。私は、見えない内部に感情が入っていると錯覚させるような形をした“容れもの”を作ることで、感情を現実世界に現すのである。

私が感情の容れものに相応しいと考える形体は人の形である。やはり、人のものである感情は人の形でこそ表しやすいからである。確かに人形は人の内面を映す鏡のような存在であり、流動的な感情を映すには適したものである。一方、人体彫刻は、その不動さゆえに流動的な感情を移すのには適さない。しかし、私が求めているのは流動的な感情の刹那的な一部を閉じ込め、保管するための容れものである。ゆえに人形よりも不動の人体彫刻の方が、私が求める容れものには向いている。ただし、感情が入っているような人体彫刻の形は人間の真に迫り、人形的になってしまう。結局私は感情の容れものとして、人形と彫刻の間のものを作るのである。

そうして出来た容れものに私は感情を容れ、それを外から他人として見つめ己を知り、他人はそれを見つめ私を知るのである。しかし、実際は感情の容れものには何も容れられてはいない。そこに特定の感情があると錯覚し続けているにすぎず、結局の所、その感情は自分の内に居続けている。つまり、感情の容れものの正体は、特定のある感情のみを映す、専用の鏡なのである。すなわち自作の人体彫刻とはそういうものである。



図 1. 「SD ガンダム BB 戦士」



図 2. 「草壁好男」 2001 年



図 3. 「落ち込んでいる人」
2005 年



図 4. 「軽薄な男」 2006 年



図 5. 「南蛮往来 !! 金沢城」 2006 年



図 6. 「白鷺と浅野川」 2005 年



図 7. 「夕暮れの犀川」 2006 年



図 8. 「喜悲哀楽子ちゃん」 2007 年



図 10.
「イトウユキヒサノスタルジーア」
2007 年



図 9. 北川宏人
「ニュータイプブラック 2003」 2003 年
引用文献：
『HIROTO KITAGAWA 1989-2008 北川宏人』
(ヨシアキイノウエギャラリー,
東京画廊+ BTAP 2008 年)



図 11. 「18:00」 2008 年



図 12. 「平等な社会」
2008 年



図 13. 「カンガルー」
2008 年



図 14. 「忍耐」
2008 年



図 15. 「La fatigue」（訳：疲労）
2009 年



図 16. 「泣いたつばめ」
2010 年

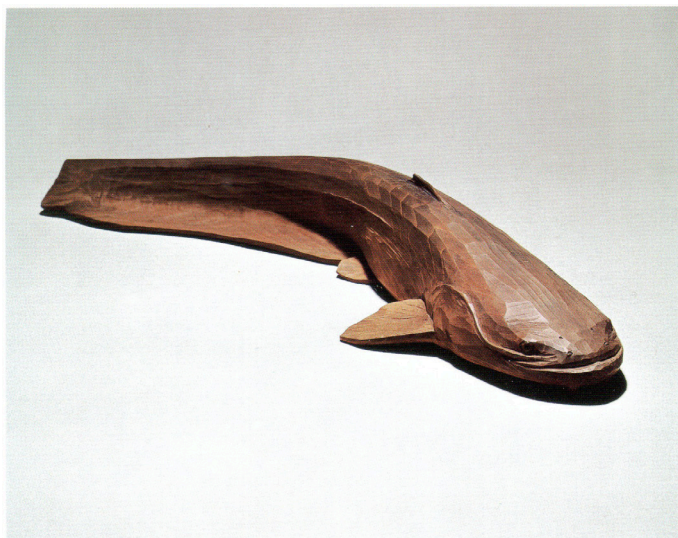


図 17. 高村光太郎「鯨」1962 年

〔注：光太郎の考えがふさわしいのは人間彫像よりも「鯨」や「蟬」の方が適切で必ずしも光太郎の作品に当てはまっているとはいえない〕

引用文献：

『日本彫刻の近代』

東京国立近代美術館，三重県立美術館，宮城県美術館

2007 年，淡交社）



図 18. 松本喜三郎・江島栄次郎
「谷汲観音像」1871/1898 年

引用文献：『生人形と松本喜三郎』
(熊本市現代美術館，大阪歴史博物館 2004 年)



図 19. 「ライオンと飼育員」2010 年



図 20.「源氏物語絵巻」

引用文献：小松茂美（編）

『日本の絵巻 18 伊勢物語絵巻 狭衣物語絵巻
駒競行幸絵巻 源氏物語絵巻』

（1988 年 中央公論社）



図 21. ヘンリー・ダーガー

「非現実の王国として知られる地における、
ヴィヴィアン・ガールズの物語、
子供奴隷の反乱に起因する
グランデコ - アンジェリニアン戦争の嵐の物語」
の一部

引用文献：ジョン・M・マクレガー

『ヘンリー・ダーガー 非現実の王国で』 p.100

翻訳者：小出由起子 作品社 2000 年



図 22. 小川待子「2011-TO-2」（2011 年）

引用文献：『小川待子一生まれたての〈うつわ〉』

（豊田市美術館 2004）

図 23.

「伊藤幸久個展 Exposition privée de Yukihiisa Ito」
2009 年 ギャラリー一点（金沢市）の展示風景 1

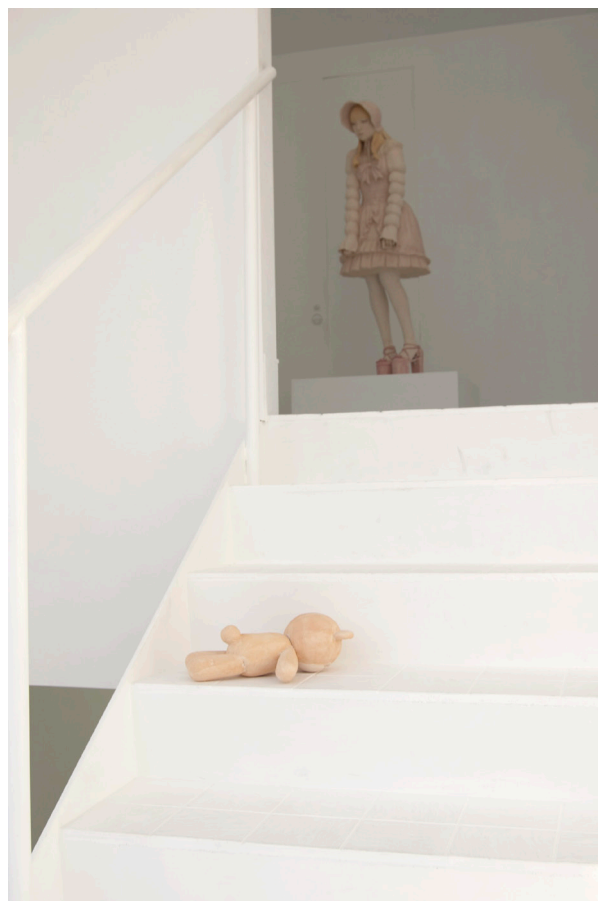


図 24. 同展示風景 2



図 25. 「憧れ」 2009 年

電話中



図 26. 「カリスマ」 2009 年



図 27.
「元カリスマ、急遽バイトの面接。」
2011 年

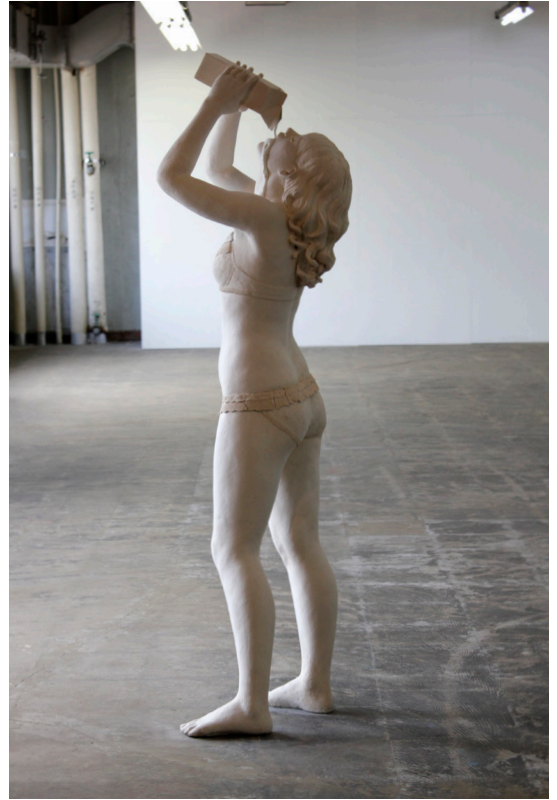


図 29.
「口付けたくないけどコップ使うのはいや」
2012 年

図 28.
「ヘルメスカタナトス」 2012 年

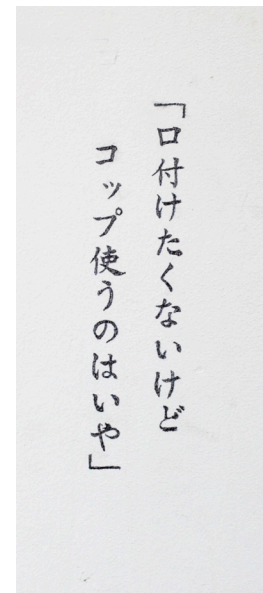


図 30.
鉛筆で壁に書いた
キャプション



図 31.「拝啓、奇天烈斎さま」2011 年

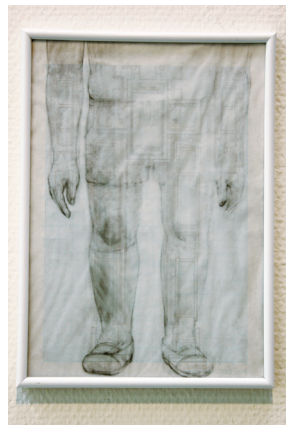


図 32.「感情に関する論議（思考）」2011 年



図 33.「感情に関する論議（試行）」
2011 年



図 34.「無感情」2011 年



図 35. 勝野眞言「穂」2001 年

引用文献：

『第三十六回日展作品集』
(展覧会カタログ 2004 年)



図 36. ひも作り 1



図 37. ひも作り 2

【くり抜き技法～「ヘルメスカタナトス」の場合～】



図 38. 粘土粗付け



図 39. 人体部分の制作



図 40. くり抜き



図 41. 切断



図 42. パーツを一旦元に戻す



図 43. 下半身にラップを巻く



図 44. スカートの骨組みを作る



図 45. スカートの生地を接着する





図 46. スカート完成



図 47. 細部制作(胸の編み上げ部分)



図 48. まつ毛制作



図 49. 焼成後の研磨



図 50. 作品完成「ヘルメスカタナトス」2012 年

※写真は本体のみ



図 51. 流れ出した釉薬



図 52. 「Burst into out」 2012 年



図 53.

オーギュスト・ロダン
「アダム」 1881 年

引用文献：

『フランス国立ロダン美術館コレクション
ロダン—創造の秘密—白と黒の新しい世界』
(岩手県立美術館、下関市立美術館、
静岡県立美術館、兵庫県立美術館
2006 年 読売新聞社)



図 54. 運慶

「無著・世親菩薩立像」 1208 年

引用文献：『無著、世親像と北円堂南円堂』
(講談社 2007 年)

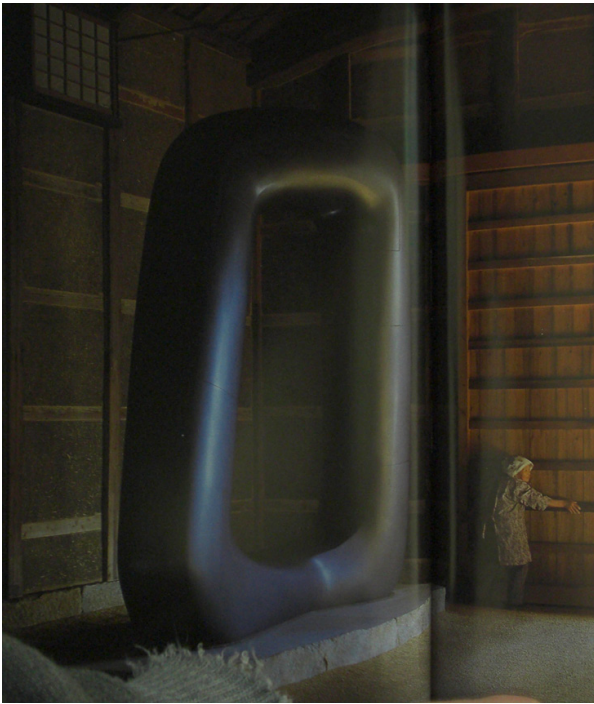


図 55. イサム・ノグチ
「エネルギーヴォイド」 1971-72 年
引用文献：綿引幸造『イサム・ノグチの世界』.
(1998 年 株式会社ぎょうせい)



図 56. 加藤美佳「パンジーズ」 2001 年
引用文献：『クリテリウム 48 加藤美佳』
(水戸芸術館現代美術センター 2001 年)

文献目録

- 『生人形と松本喜三郎』（熊本市現代美術館,大阪歴史博物館 2004 年）
- 『第三十六回日展作品集』（展覧会カタログ 2004 年）
- ジョン・M・マクレガー, 小出由起子(訳)『ヘンリー・ダーガー 非現実の王国で』
作品社 2000 年
- タナトスーWikipedia. (2012 年 11 月 29 日). 参照先: Wikipedia:
http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BF%E3%83%8A%E3%83%88%E3%82%B9#cite_note-jiten-1
- 『クリテリウム 48 加藤美佳』（水戸芸術館現代美術センター 2001 年）
- 『フランス国立ロダン美術館コレクション ロダン-創造の秘密-白と黒の新しい世界』
(岩手県立美術館、下関市立美術館、静岡県立美術館、兵庫県立美術館 2006 年 読売新聞社)
- 『週刊原寸大日本の仏像 28 興福寺②無著、世親像と北円堂、南円堂』 講談社 2007 年
- 高村光太郎「彫刻総論」「彫刻十個条」(『高村光太郎全集 第四巻』 筑摩書房 1957 年)
- 柴田正良『ロボットの心―7つの哲学物語』 講談社 2001 年
- 小松茂美(編)『日本の絵巻 18 伊勢物語絵巻 狭衣物語絵巻 駒競行幸絵巻 源氏物語絵巻』 中央公論社
1988 年
- 『小川待子一生まれたての〈うつわ〉』(豊田市美術館 2004 年)
- 松井みどり『アート:”芸術”が終わった後の”アート”』 朝日出版社 2002 年
- 松井みどり『マイクロポップの時代:夏への扉』 PARCO 出版 2007 年
- 前野隆司『脳はなぜ「心」を作ったのか』 筑摩書房 2010 年
- 増淵宗一『人形と情念』 勁草書房 1982 年
- 『日本彫刻の近代』（東京国立近代美術館,三重県立美術館,宮城県美術館
淡交社 2007 年）
- 中村光 『荒川アンダーザブリッジ5』 スクエア・エニックス 2007 年
- 中村英樹 『〈人型〉の美術史―まなざしの引力を読む』 岩波書店 2011 年
- 島田真祐「活人形挽歌」(『生人形と松本喜三郎』熊本市現代美術館,大阪歴史博物館 2004 年)
- 峯村敏明「物質的記憶が廻り、灰と化する時」
(『小川待子一生まれたての〈うつわ〉』 豊田市美術館 2004 年)
- 『HIROTO KITAGAWA 1989-2008 北川宏人』
(ヨシアキイノウエギャラリー,東京画廊+BTAP 2008 年)
- 綿引幸造 『イサム・ノグチの世界』 株式会社ぎょうせい 1998 年