

A collage of various images including a person's face, a hand, a tree, a window, blue liquid, a foot, and a person's back.

Spread

— support —

2015. 8.2.

2015. 8.2.

1・アートコンペに向けて

筆者はこれまでの制作において自身の存在（世界の存在）について疑問を投げかけてきた。それは現在の自分自身の身体や精神（他にもあるかもしれない）という存在に対しての疑問である。大学学部生においては主に彫刻制作による実在物を通しての探求を行ってきた。当時は身体という面においての追及が強かったため、人体に関する制作を一貫して行っていた（写真1）。しかしそれは大学院修了制作時には、自分の人格の分裂を意識したことによって、「私」の絶対的な存在に対する疑問として内面的な精神へのベクトルも含めるようになっていく。更にその後は、そんな「私」がいる「現在」というものは一体どんなものとして存在しているのかという問いかけにも発展していくこととなる。

さて筆者の興味が人体であった、2014年中期における制作のテーマは「浮遊」であった。それに対し、2015年における制作のテーマとは「時空間性」であった。2014年と2015年の制作には、メディアや手法、テーマ、理論の構築方法に至るまで、全くの隔りがある。2014年では塑像による人体彫刻や鉄骨による立体像の制作などから、2015年の制作になるとあらゆる環境で映像投影の設置を行う手法へと変更した。それは意図的な変更であった。なぜなら2014年以前の制作方法に、身体的な限界を感じ始めていたからであり（具体的に言うと、最終的に胃潰瘍と十二指腸潰瘍が2つできた）、修了制作を機にそれまで踏襲していたものを一度かなぐり捨てて、自分にとって無理のない気持ちのいい作品作りに立ち返ってみようと考えたからである。その結果、制作主体としての物質そのものから離れ、映像投影というイメージの情報化を手段に取り入れ、現在にまで至ることとなった。

本作品の制作にあたり、この2014年から2015年の繋がりを試みると共に、それによって浮上するイメージと現状との再考を元にして進めたいと感じたのだ。つまり物質としての「人体彫刻」を敢えて今再び制作、提示し、更に情報化したイメージの映像投影という手法を掛け合わせる意図に踏み込んで制作したい。



写真1 「人は否応なく自然の前に浮遊する」(2014)

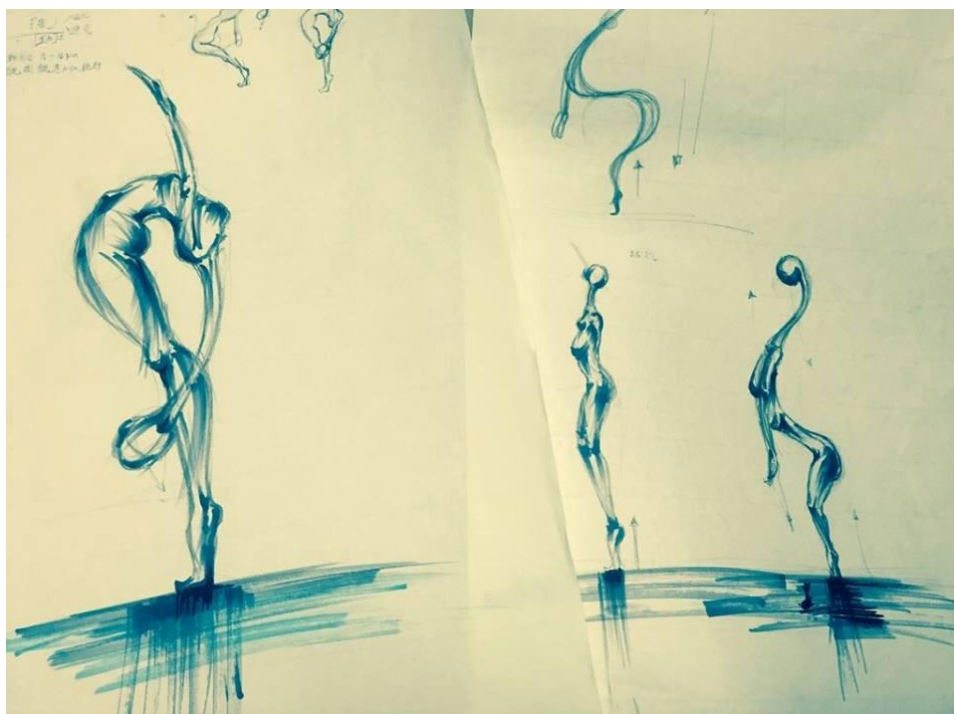


写真2 新作人体彫刻のイメージ

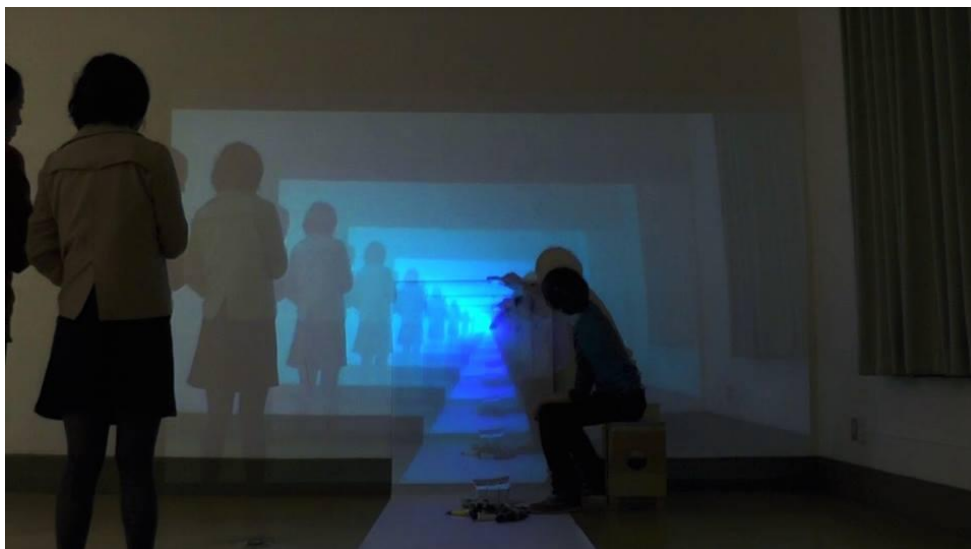


写真3 「Spread —ZURE—」 (2015)

2. 二つのテーマとその手法

① 2014年時「浮遊」について

以下は筆者による2015年提出版の修士論文「物語性を含むインスタレーション的空間に関する研究」から引用する。

—それ以降、テーマ性を「浮遊」(図5)に更新する。「浮遊」とは、「反重力」と「重力」が極めて均衡を保つ瞬間であり、地面と足先が着くか離れるかの瀬戸際の状態である。まず「反重力」とは、人間の知識欲や開拓心であったり、何か莫大なエネルギーや得体のしれないモンスター性、神秘性、ユートピアなどに対して惹かれたりする感覚を「反重力」とする。これに類似する観念によるものとして、2014年に豊田市美術館で開催された「反重力展」では「加速度的に非物質化していく現在の社会を反映し、私たちの身体や生活を規定してきた枠から逃れるのもとして、ここに『反重力』という言葉」を掲げるとしている。

次に「重力」について。反重力によって引き上げられていくにつれて、地面との設置面が際立っていく。身体は自分自身の存在のよりどころとしての設置面が消えていくことに対して不安や恐怖を感じる。この時の望郷のような地面へ戻ろうとする感覚を重力とする。例えば宇宙飛行士が初めて無重力状態におかれた際、どこにも接していなくて、何処までも進んで行ってしまうような感覚に不安を覚えるという。そうした時に初めて自分自身の存在が地面からの自重の反発があることで安心感を得ているということに気付く。つまり自分という存在を絶対他者である地球の設置面をよりどころとして感じ得ているのである。

もともと反重力としての力が無ければ、現在までの人間の発展は成し得ることはなかっただろう。反重力とは人間の英知を支える未来への希望ともいえる。しかし他方でその行きすぎた力が自身を蝕み、時に崩壊させ、自身の存在を確認できなくなっていくため、重力としての望郷を感じる。制作では、反重力を際立たせることで重力を煽り、自身の存在のよりどころとしての設置面を可視化することで、そのはざまにある均衡について鑑賞者へ問題提起を行うとしていた。

参考作品として、写真15~17の一連の人体像は「浮遊」のテーマ性をそのままシンボリックに造形美として表現したものである。例えば写真15及び16の人体像は鏡の上に設置し、幾つかの同様作品を配置して構成する。足元には人体像の乗っていない鏡もいくつか散ばせて配置させることにより、鏡に映った穴空きの空間が足元に広がりを見せる。人体像群は鏡に映ることによって、鏡の向こう側の世界にある真反対の像との均衡により空間に宙吊りにされる。鑑賞者は自由にその空間を見て回ることができ、その過程において自分自身の足元の鏡による浮遊感をも体感し、人体像群の浮遊性を更に感じることになる。その

形態が緩やかな曲線による「流れ」を帯びるのは、反重力による上昇を生み出すためである。加えて異常な程に細長く伸びた首や腕、小型化していく頭部などのデフォルメは、重力から解放された宇宙空間への適応していく状態を表す。これに関して『反重力』（安田洋子、青幻舎、2013）では以下のように触れられている。

——毛利氏は、宇宙から見た地球を「美しい」と感じた理由を訊かれ、以下のように述べる。地球という空間の中に自分を複製して綿々と生き延びてきた生命、それが多様化して現在ある人間というものが生まれて、続いてきているわけです。（略）時間と空間に対して、生命というものがずっと続いていく。その方向性を示すものが、ベクトルの的に合っていれば、美しいと感じたり、逆に生命を滅亡させる、あるいは何とていうか、遮断する方向のものは嫌だという感覚が出てくるんじゃないか、と思うんですね。これは宇宙開発を一つの生物進化論として捉えた視点だろう。毛利氏によると、宇宙からの地球の眺めを「美しい」と感じたということは、宇宙飛行が間違っていないということであり、人類の進化の過程で必然的に起きたことともいえる。（略）人間が宇宙で生活するようになれば、重力を軸に対象を形作ってきた身体も、いずれは変わっていくだろう。そしてこのことに、戸惑いを覚える人も少なからずいるはずである。もし「美」が生命進化の正しさのバロメーターになるなら、宇宙空間で変化する人間の身体もまた美しいといえるだろうか。

この作品における人体像の形態は、制作者自身の美しいと感じる「流れ」を含んだデフォルメにすることで反重力と重力の狭間における奇形を、観客の美しいと感じる、生命進化の正しさのバロメーターがいかに反応するのかを問いかけている。素材・制作方法については、粘土を使用するのは人体表現に制作者自身が最も適当であると感じるからである。そもそも塑像は無からの誕生である生命の過程であり、粘土の塊を乗せていくことで質量として肉付けが成されていく行為にこそ、粘土で人体を作る意味性を孕んでいると感じる。そして成形後に銀にコーティングすることは、「着飾る」ことを意味する。反重力的に何かへ向かっていくためには、自分を良いものとして、恰好つけたりして、奮い立たせる力がなければ動き出すことはできない。しかし次第にそのコーティングは自身の設置面を見つめ直すことで剥がれおちていく。この繰り返しによる人間の邁進を表す、としていた。

（以上、谷正輝、「物語性を含むインスタレーション的空間に関する研究、2015、pp33~35）

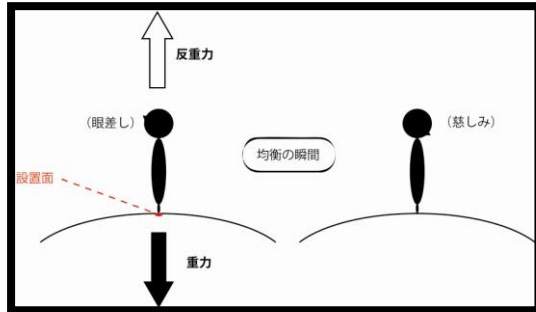


図 5 「浮遊」



写真 15 「浮遊する人体 (模型)」(2014)



写真 16 「浮遊する人体群(プラン)」(2014)



写真 17 「人は否応なく自然の前に浮遊する」(2014)

② 2015年時「時空間性」について

以下は筆者による「Spread -ZURE-」作品考察論文から引用する。

身体と精神の實在という問題に取り組む中で次第に、時間とりわけ現在という感覚に対しての疑問に直面するのは必然だったのかもしれない。そして実在物としての存在の中にある「情報」を映し出す、映像とプロジェクターを制作に用いるようになったのもその頃

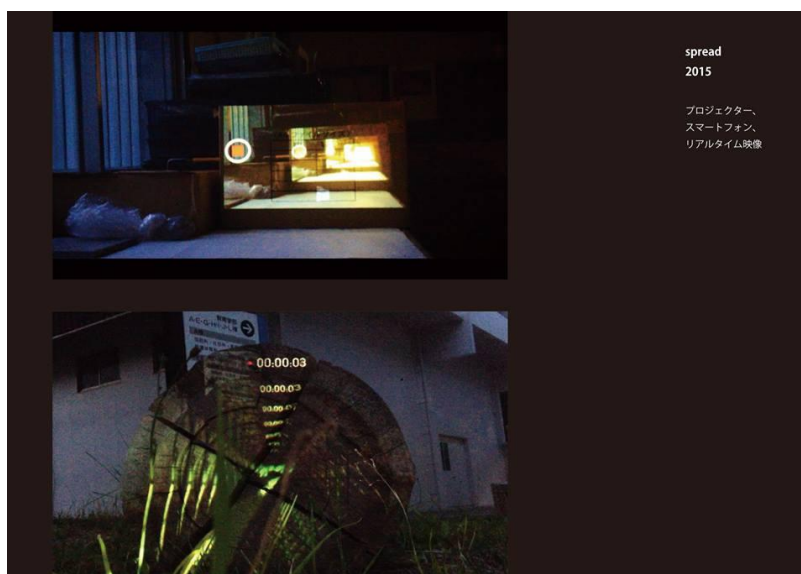


写真6 「Spread」 (2015)

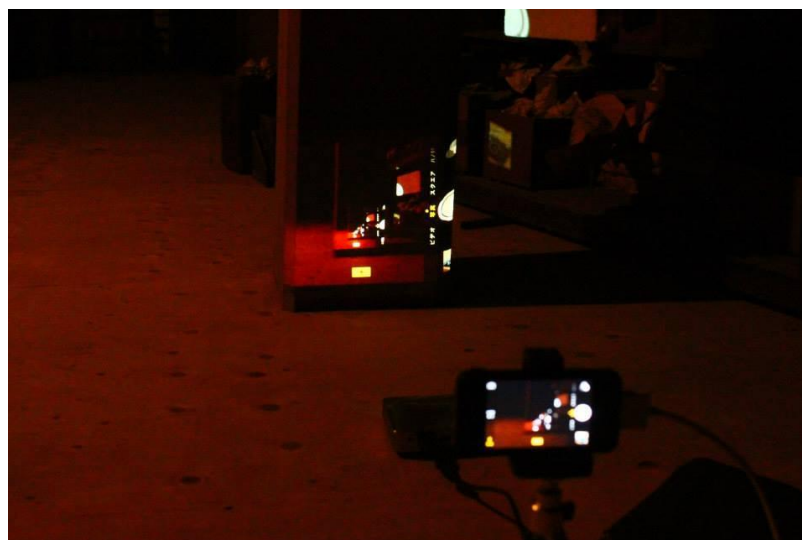


写真7 様々な場所で設置される「Spread」 (2015)

である。そこには絶対的な何か法則性であったり、同一直線上と思われていた、自身を含めた世界の分離や並列など、広がっていったりズレていったりする感覚が興味の対象となっていた。ここで現在という時間、時点においてその広がりを表現したのが「Spread」シリーズである（写真6）。構造的には、カメラとプロジェクターをつないで、撮影している画面をそのままプロジェクターに同期させて像を投影させている。更にその像をまたカメラが取り込み、またプロジェクターから投影されていく。これを繰り返すことで、言わば合わせ鏡のような効果を作り出している。対象に動きがある場合、奥に行くにつれてその動きは徐々にズレながら遠退いていく。このズレはそもそもの人間の目や脳の処理速度にも個体差があるように、カメラとプロジェクターそれぞれの個体による処理速度に応じてその間隔に差が生じる。

「現在という時間、時点においてその広がりの表現」を言い換えると、この初期「Spread」が端的に示すところは、「『現在』とは常に認識されないズレを含んでいる」ということだろう。その後しばらくスマートフォンと小型プロジェクターを手に様々な場所に赴き、その環境の一角に設置を繰り返していくつかのパターンを制作した（写真7）。

続いてその波紋のようにズレを繰り返していく映像の効果を使って、どんどん取り零されていく「現在」を、限りなくマイクロな視点からすくい取ろうとした行為が「Spread - follow-」である（写真8）。ここでは投影されたもの（自身の身体、動き、光のスクウェ

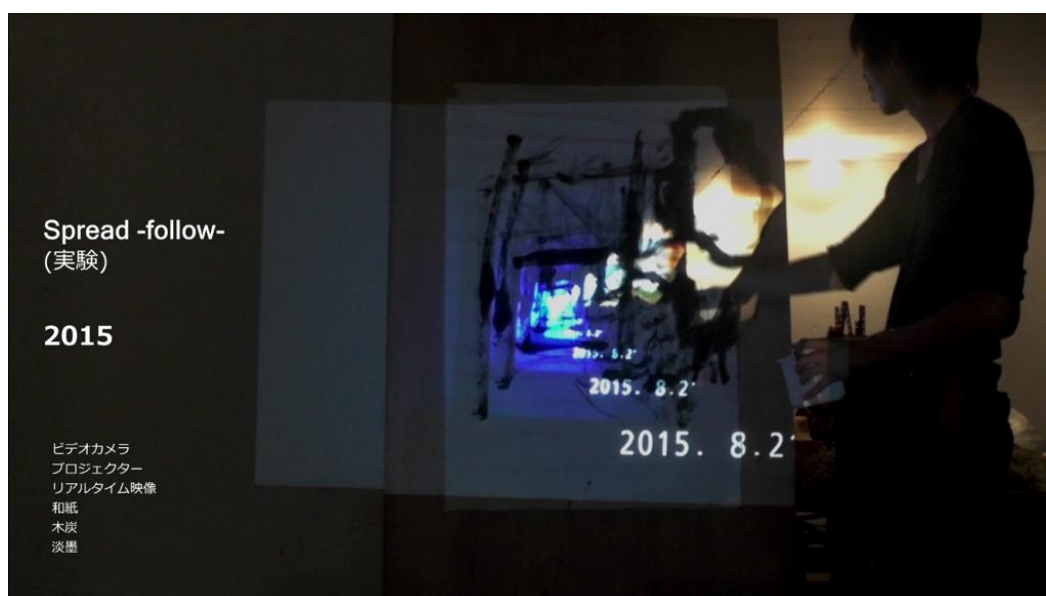


写真8 「Spread -follow-」 (2015)

アなど）を対象に、その瞬間に目に映るものをつぶさに追っていくということを行った。当然のことながら、そこにあるものを全て写し取ることは不可能である。加えて投影された画面に映し出される変化は、至る所で同時進行的に発生するのである。例えば画面中央へ腕を動かすと、その動きがズレていく身体の変化と共に、中央の光の焦点に照らされた

輝きをカメラが一時的に取り込み、中央の光を増してスクウェアにも変化をもたらす。これらの変化を全て写し取ることを目的とするのならば、それはこの状況を撮影しているカメラ本体にその役割を譲渡することが好ましいだろう（例えそうしたとしても、あくまでそれはデータ上での仮の模写でしかないのだが）。しかし我々の身体は、ここに一つの能動的なものとして世界との相互関係の狭間に存在するのであり、ここでの目的とは努めてミクロな視点をもった「現在」への希求であるのだ。すなわち制作者（筆者）の身体があらゆる感覚器官やそれ以外の感覚をもって感受し、「極めて目の前にある現在」に対し焦点を当ててトレースすることが求められる。ゆえに追っている対象となる「現在」の発露である、映像のズレのどの変化を追うのかは、その瞬間瞬間によって筆者の身体にのみ依存するものとなる。

以上、引用文中の示唆するところとは、つまり現在を単一的なものではなく複数的なものとして、疑似的に（しかも視覚的にのみ）認識するためのアウトプットであるということである。ゆえにここでテーマとしている「時空間性」を表現する際に用いているアウトプットとは、我々の生活するこの3次元空間（それが3次元であるのか4次元であるのかという問題は別の機会にするとして、1次元から3次元までの変遷を点・面・立体とするならば、ここは3次元という仮定の下に）に「現す」ために、**そのもの自体が極めて支持体的存在である**と言えるのだ。

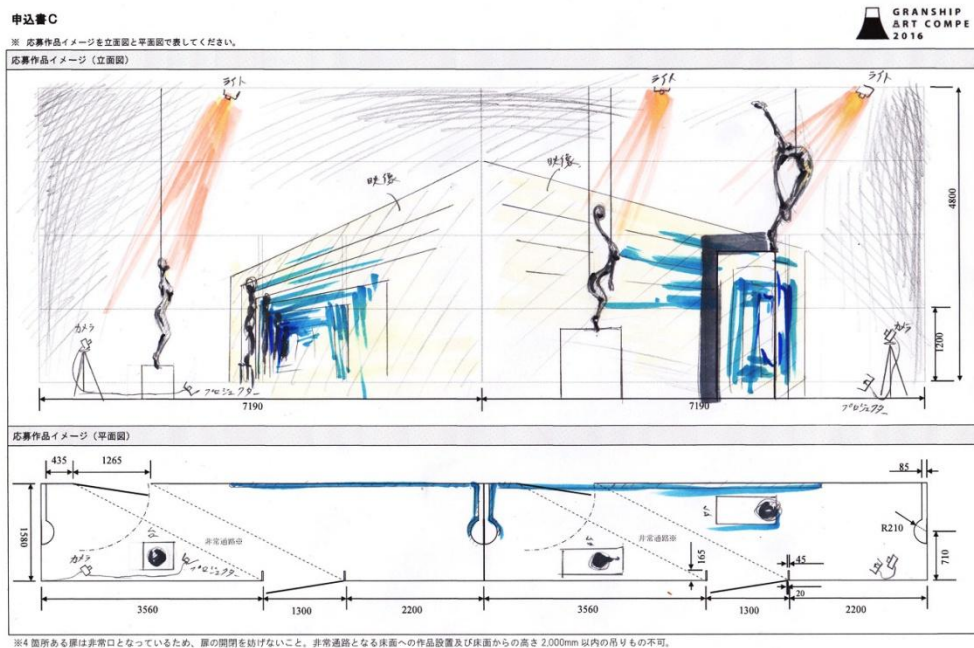
3. 出展作品制作の計画

① 作品制作と設置計画について

本作品では2つの形式が組み合わされるインスタレーションとなる。

1つは「浮遊」をテーマとした人体彫刻作品の形式である。2014年制作の「人は否応なく自然の前に浮遊する」の人体(写真1)を1体使用し、更にそのフォルムを踏襲したものを新たに2体制作して構成する(写真2)。それぞれを彫刻台の上に設置するのだが、台への固定はしない。ワイヤーを用いて中空から吊るし、彫刻台との接地面ぎりぎりの着くか着かないかというところで静止させるのだ。彫刻台は左から徐々に高くなるように大きさを変えて、展示スペースの縦の高さを活かせる構成をする。

もう1つは「時空間性」をテーマとした映像投影法「Spread」を用いる形式である。カメラとプロジェクターを2セット用意し、それぞれ2面ある展示スペースへ映像投影する。そしてリアルタイムであることを示す日付表示が投影される個所へ、パネルを設置して際立たせる。カメラは展示室内へ向けての投影なので大きな変化が画面上に現れることはないが、時間によって変化する室外からの光の加減や、通りを挟んで通過する車のライトを人体像が反射するなどした光を取り込んで、緩やかな変化を提示することができる。しかも映像投影は光の強い昼間には現れにくい、夕方以降でははっきりとしたイメージが現れる。これは認識される、されないという二面的な状況提示において必要な効果でもある。



② 作品形態とテーマ性について

まず前提としてこの現代における人体彫刻の提示とは極めて困難であることは確かだろう。それはヨーロッパにおける「彫刻」の歴史が、古代ギリシャ時代の神々を形取ろうとした行為（人間は神々に似せられて作られたのだから、神々は理想的な人間の姿かたちをしているだろうという当時の考え方）からの出発であり、「人体」とはその後現在に至るまでの彫刻の関心において脈々と続く対象であったため、否応なくそれまでのコンテクストを踏まえることとなるからである。つまり「人体」をモチーフとする以上、その新たな主張に対しては、幾分他のモチーフよりも厳しい批判対象とされる可能性があるということだ。現代において「人体」をモチーフとした彫刻作品が評価されるためには、それ以前のコンテクストの上に成り立つ（或いは揺るがす）主張が正当であるとされるか、もしくはそのフォルムが船越桂と並ぶほどの説得力を有するかのどちらかである（数千年に渡りフォルムの追及がなされてきた歴史の中で、後者による主張はかなり困難を有するだろう）。本作品においては前者によるコンテクストの上に成り立つ主張としての人体彫刻の「再提示」を行う。

ではどう「再提示」するのかというと、もう1つの形式である映像投影を加えることで表す（彫刻作品を主題とした制作ではないので「再提示」という表現をここでは取る）。以前の②2015年時「時空間性」の項で述べたとおり「時空間性」の形式における大きな主張とは、「アウトプットにおける、それ自体の支持体的存在の強調」である。つまり4次的アウトプットを果たすために、仮想表現であることを敢えて自明的に行っているのである。

この支持体的存在の強調という視点から「人体彫刻」を捉えてみたい。従来の「人体彫刻」とは、極めてアウトプットの支持体的要素と作品の中核とが重なった表現であると読み直すことができないだろうか。それは先に述べた古代ギリシャ彫刻における神々の模倣において、中核とはその筋骨逞しく理想的な体形とそれを最も美しく見せるフォルムへの思いであるとする。そうした存在は神であるゆえに現実には存在しえない。しかしそれを人間世界に認識することができる形として現すために、石を素材として自らの理想のフォルムを追及した結果としてアウトプットしたものが古代ギリシャ彫刻であったと言えるだろう。つまりここでのアウトプットとは、本来表現しえないものを認識するために、仮に表現するという意味合いが含まれている。つまり「人体彫刻」とはより仮想表現的であるとも捉えられる。（仮想表現的とは、絵画におけるイリュージョン要素だけを指すのではなく、存在論的な命題を含む彫刻の定めと共にあるものと考えたい）その後の「人体彫刻」においては、神々の模倣から人間自身の存在論の追及としての役割を含むことになり、その意味で極めてストレートなアウトプットとして人間のフォルムの追及が続いてきたと言えないだろうかと筆者は考える。この主張には未だ近現代における彫刻史の言及が欠如し

ていることは承知している。しかしながら今回の出展に際して、その理論追及を先行させるよりも、作家としての立場を重んじてまず制作することを優先させる。その上であらゆる批判を受けることで、より強固な理論としての発展性を期待しているというのが本音である。

ここまで来てようやく、「人体彫刻」と映像投影法の繋がりが見えてくるだろう。つまり映像投影法の「アウトプットにおける、それ自体の支持体的存在の強調」を行うモチーフとして採用するにあたって、「人体彫刻」とは他のどの表現手法、主題と比べて最も相応しい上に、現代における「人体彫刻」の制作をという角度からも、それがより仮想表現的な立場であったことを浮き彫りとすることが同時にできるからである。

ここで最後に作品全体の構造を俯瞰して整理してみよう（図1）。まず「人体彫刻」と「映像投影法」の2つの形式があることは再三述べているので理解できるだろう。「人体彫刻」の内側では、①2014年時「浮遊」についての項で述べたように、そのフォルムによる美的感覚をバロメーターとして鑑賞者に問いかけるという「人体彫刻」の作品制作がある。次に「映像投影法」の内側には②2015年時「時空間性」についての項で述べたように、「Spread」による現在というものの複数性に着目した作品制作がある。この2つが交わることで、2つの外側で「支持体的存在の強調」という主題が姿を現すのである。

こうした入れ子式の構造を持った作品の組み立て方も、筆者が修士時代にインスタレーション研究を経たことによる必然的なものであると、今になって腑に落ちるものとして捉えている。

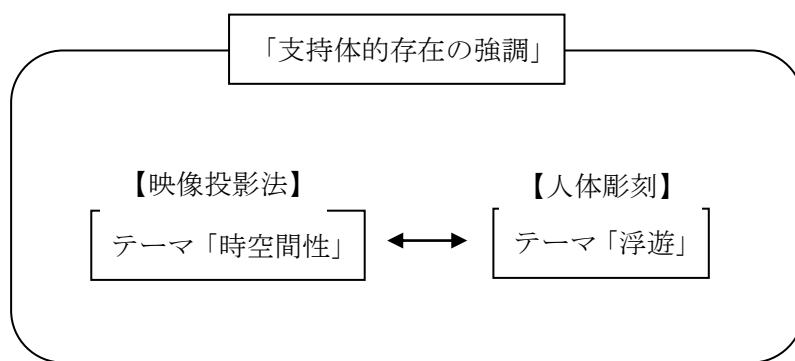


図1 全体の構造