

戸谷成雄 インタビュー 2016.10.28 秩父アトリエにて

「森」っていうのをメタファー的に使ってきたけれども、その元になっている構造には、基本的に山と谷との関係がある。日本、東アジア全般にそうだと思うんですけど、大体国土が森林に覆われている。その森林のベースになっているのは、山と谷。頂点があって一番低いところがあって、水が流れている。そういうでこぼこの構造の中での精神の在り方は一体どういうものなのか、という風に考えるわけです。

砂漠のような隠れる場所のない構造の中で人間と人間が相対していく時の「契約関係」。人間と人間が非常に直接的・対決的に向かい合い、お互いの心確かめ合って「契約」によって信頼関係を作っていくという精神構造に対し、森の中で人間同士の視線というのは、ある意味で直接的な対決あるいは対峙性をそんなに頻繁に求められない。村の人々たちの対話の仕方にしても、もう少し中間的な、一種の精神的、感覚的なもの。全部直接的に対決するより、もう少し錯綜した関係性・関係構造として成り立っている。彫刻の構造の在り方にそういった人間の関係の在り方を持ってこようとしたんですよね。

そうしてくると、垂直水平というものを基本とした西洋文明の視線の構造に対して、もちろん垂直水平は日本にもあるけれども、山と谷の間で取り交わす斜線構造っていうのが視線の構造としてある。山の麓の方から上の方の集落の人と声を掛け合ったり、森の中で人と人がぶつかったり、動物たちとの関係があったり、木の上を見たり地面の地下の水脈に対する視線であったり、土地や空に対する視線があったり。そこで我々の中で繰り広げられる視線構造というのは、斜め構造の視線が網の目のように絡み合っている状態に幾つかの小さな中心のようなものが生まれてきて、それが多中心的構造となっていく。それがこの「森」っていう多中心的構造になる。一個ずつは独立した彫刻、ひとつの「森」として作っているんですけど。

幾つか複数並べていくことによって、その中を歩き回ってもらう。これはひとつの僕の世界観みたいなものとして作っているわけだけれども、多中心的な構造としての彫刻は、我々の彫刻として成り立つんじゃないかと考えて、視線の構造との関係で「森」を作り始めたわけなんです。

それに伴ってその「表面」がどういう風に働いているか。それはまた彫刻の問題です。いわゆる西洋彫刻、最も発展したのはギリシャ彫刻で、ある意味あそこで西洋的な彫刻の完成というのはもうほとんど出来上がっているわけです。そこで作られる構造っていうのは僕らも学生の頃に先生に教わるのですけれど、それは足元から頭までまっすぐ垂直に立っているわけですよね。垂直に立っていく構造が、右にゆれたり左にゆれたりいろんな形で少し揺れながらですけども、その中通っているのは全部中心にくるものであって、それがヨーロッパの彫刻の基本構造なんです。これ（森）も同じ形で立っている。立っているけれど単に中心に一本ではなくて、表面が展開しながらある種の垂直性を保っている。制度枠的な骨組みの構造体とは違う構造体を作り出そうとしたんですね。

その構造っていうのはある意味でレリーフ的な構造を持っていて、ある一面から彫り始めてそれを回転させながら次か

ら次へ、横へ横へと作っていくんです。あらかじめ中に明確な構造体をイメージしない。ヨーロッパの基本から言うと基本的な構造をきちんと始めに作り出した上で周りの表面が出来上がっていくのだけれど、中心的な構造というのをあらかじめ設定するのではなくて、表面の山と谷の展開をしていくうちになんとなくある種の揺らぎのある中の垂直性というものになっていく。そこところが根本的に作り方が違うんです。

そこで表れてくる表面というのは、内と外というものを明確に仕切るための質量を持たない概念的な表面っていう意味ではない。その表面の中に襞を作りながら、あるいは紙とか布が折りたたまれて展開していくみたいな、そういう表面構造というものを考えたわけです。それはある意味で森の構造と非常に似通っているという、そういう考え方なんです。

木っていう素材は表面が不透明な物質なわけですね。ガラスは透明ですけども他のほとんどの物質は不透明で、その表面から1mm先も見通すことはできない。この不透明な物質の中に視線の構造をどういう風にいれたらいいかを考えた時に、チェーンソーで溝を彫ってその溝の中に鉄の棒を差し込んだ。そうすることで、この物質の中を想像することができる。この物質の中にも視線が全部絡み合って存在しているっていうことにおいてその形が生み出されてくる。その視線を彫り出すことが彫刻だという風に言っていたわけですから、それを実験的にやってみたんです。一番最初のきっかけはそれだったんですね。そのための溝を作るための道具としてチェーンソーを使ったんです。それを繰り返して何遍もやっているうちに、チェーンソーの溝によって削り取られていくのと、溝と溝との間で削り残された部分というのが、山と谷の関係で削り取ってそこに何かを差し込もうとしたところがマイナスの形になってるとすれば、その残された隙間の部分が突起として出てるんですね。この山と谷、突起のプラスとマイナスはどんだん入れ替わるようにしてザワザワと表面が揺らぎ始めてくる。あ、これは面白いなあと思って。森的な視線の構造を作り出すためにやったことの結果としてチェーンソーっていうものが生まれてきているんですね。

「もの派」と言ってもご本人たちが自分で命名したわけではなくて、初めの頃彼らも「もの派」っていう言い方自体に自分たちで反発を持っていたんです。定着するにしたがってそれに乗っかってる状態。「もの派」の作品の形態を色々見ていると、ヨーロッパのモダニズムの構成の仕方がかなり色濃く残っているんですね。それと同時に自然の物体とかそういうものを組み合わせるって作法の中に、桃山期のもや東山文化的な大和絵以降の構造的なものも色々含まれていますね。その表し方に、感覚的なミニマリズムっていうものを組み合わせている。千利休などもひとつひとつの物質に対しては感覚的なミニマリズムを通してながら、そこにちょっとした関係性によって空間というものを成り立たせようとする。ある意味で似た構造を作っているんです。

基本的には「関係性」なんですけどひとつひとつの物体とか形、質に対する感覚っていうのは鋭く研ぎ澄まされている。そしてその「関係性」というものから呼び覚ます自然の感覚。それはとても素晴らしいことだと僕も思ったんです。

ただ「形」というものをどう考えるかって考えた時に、彼らはあまり「形」に対してはこだわらない。むしろ「形」を

生み出そうってこと自体が近代的な発想であるということで、李禹煥さんはすごく批判するわけですね。イメージと形ということで、イメージにしたがって形を作るってことは、ある意味で西歐的な近代精神のある種の傲慢さであるという批判をしているんです。

そんな時に僕たちは学生時代を過ごしているんです。僕たちは「形」を作るってことを基本的に学生時代に教わるんですけど、歴史的に地球上で人間が生存して、ある文化的な創造行為みたいなものをする時に、その「形」の持っている表現性っていうのは根源的なものなんですね。単なる近代的なイメージ性によって人間の身勝手な形を生み出すということだけではない。「形」に対する欲望だとか「形」に対しての喜びだとか、「形」を創り出すことの根源性というのは石器時代からあるんです。それを「関係性」という言葉の中だけで、形態の持っている表現性を捨て去っていいのか、というのが僕らの疑問だったわけです。

ある影響はとも受けましたし感覚的に影響を受けているんですけど、そういった中で「形」っていうものをもう一度作り直すには、どう考えるかのもとで創り出せばいいのか、っていうところでものすごく悩むわけです。その時に幾つかの動きがあって、東山文化的なものや利休的なものは李禹煥さんと菅木志雄さんの背景にもかなりあると思う。彦坂尚嘉氏だとか堀浩哉氏は大和絵の構造というものを採り入れよう、あるいは江戸時代の板絵の構造を採り入れようとか。彦坂さんは平安時代の詩歌・和歌であるとか言語的な表現の構造を絵画の中に採り入れようとした。そういう流れが60年代から70年代に起こってくる。彦坂さんとか堀さんは「もの派」というよりは、「もの派」というものに反対していて日本的な大和絵の構造とか板絵や狩野派の画面の造り方の方向ですよね。

そう考えてきた時に日本の美術、日本の彫刻、「日本彫刻」というものは何処に起源を持ってばいいのかって言った時に、縄文時代に持てとか弥生時代に持てとか。保田與重郎なんかは弥生のところに日本の彫刻の原点を見ようとするし、岡本太郎は縄文の中に持とうとする。それから竹内好なんかもアジア的な中国美術みたいなところに文化の起源を持とうとする。だけど我々のところで日本彫刻というものをどう見るかって言った時に、基本的には仏教の伝来というのが一番大きいんですよね。そうしてきた時に、我々が「これが日本の彫刻だ」というものの言い方が正しいかどうかということに対してものすごく疑問が起こってきた。

僕は彫刻というものをそんな風に愛してこなかった。ギリシャ彫刻もエジプトの彫刻もミケランジェロも愛しているし、日本の仏像彫刻も愛している。感覚的にはほとんど無国籍に自分は採り入れているんですね。そこに「日本彫刻」などという名前をつける必要があるのかという問題があって、日本彫刻っていうものを大きく特徴付けていくある平面性だとか、そういうことを矢代幸雄なんかを教科書にして授業を受けるわけですけども、日本の特質としての日本彫刻っていう言い方にもものすごく抵抗があったんです。そういう風にしていくと、結局は日本というすり鉢の底に溜まっていくような。日本という国家のすり鉢の底は抜けてないわけですから、底に淀んでしまう日本文化が一種のナショナリズム的に構築されてしまう。それはまずいだろうってことで、そのすり鉢の底を突き破って抜けさせようって。そのすり鉢の底に日本というものが無いわけではないけれども、在るのだけれども、日本というすり鉢の底を突き抜けてしまえばそれはもう

ケルトの文化であろうと砂漠の民の人たちであろうと、いろんなところに共通した造形の意識っていうのが在る。もちろん石器時代から有るし世界のいろんなところに共通した人間の感覚として、物を創り出す、形を創り出すっていうことの共通性は見えるわけです。

江戸のどこどこを取り戻そうとか、どの地点から日本化しているから、日本文化の源流はこうだ、みたいな言い方ではない。底を突き抜けたら、もう人類共通の感覚の在り方。その中でそれぞれいろんな特性は有るんですよ。それぞれの地域によってあるのだけど、それを何々文化・何々彫刻っていうふうに命名することはイヤだなって。縄文だとか底の抜けたもっと古いものの作り方だとかラスコーなどの洞窟の中の絵画がどういうふうに創られてきたか。光と影の関係の中でレリーフ的な洞窟内の構造が動物たちの姿を生み出して、そこから壁面に硬い石をこすりつけて線刻、引っ掻き傷のようなものをつくって、それが彫刻に変化していった。そういうところはほとんどみんな同じなわけですよ。子供の遊びと同じっていうか。そっちのほうからもう一回やり直そうって思って、石器時代からやり始めたんですね。

石の斧を作ったり、あや取りという糸を使っているいろんなことをすることによって形が生まれてくるとか。美術っていうふうに言われる前の、そういう人たちの試み。そのところから考え直していかに形にしていこうかという辿り方をしたんですね。

遠藤利克なんかもそのへんは割と僕に近い考え方があった。水や土や火であるとかの五元素的なところから始めなければならぬ。僕は掻く。引っ掻いて形がそこに何か残ってくる。視線というものが支えているものの形が徐々に生まれてくる。そこからやり直そうと。あの人たちと考え方の袂を別つというか、そういうのが70年代最初の頃の議論で、もの派はリスペクトしながらもそこに違いを作っていこうと思ったんです。

吉本隆明が1973年に発表した「彫刻のわからなさ」という文章がある。なにがわからないかといったら、「どうして人間はまわりに自然に石ころもあれば充分にいろんな樹も在って河もあって備わっているにもかかわらず、道具以外のもので、何の役にも立つかわからないような何かの形をどうして人間は創り出すのか。これは本当にわからない。」彫刻の解らなさはそこなんだね。これはわからない。永久にわからない。なぜこんなものを作るのか。



ShugoArts