

奇妙なことに——わたしが彫刻をするときに、意図せずわたしが作品に似てしまうときがある……………
(おっと) ……………作品が、わたしに似てしまうときがある。粘土で人を形造る際には、度々周囲からそれを指摘されたものだ。そしてそれは彫刻家たちにとってはおそらく馴染み深い現象¹であるということは、本稿の最初で明言しておかねばなるまい。

そして中田愛美里による個展「lullaby」は、——プロセスに映像制作を含んだこれらを〈彫刻〉や〈彫刻展〉とひとくくりに呼称してしまうのは全く不正確かもしれないということは念頭に置きつつ、しかし——まさにこの彫刻家たちの歩みに同期した展開を伴っていたと、わたしは振り返る。

*

閉館した映画館の跡地を改修したスペース・元映画館にて開催された中田の個展は「lullaby」と名付けられていた。案内葉書には、一匹の子ヤギ²が、瞼を閉じたまま花畑の中を駆けている。「“映画館”で“子守唄 (lullaby)”とはいやはや」と少々口元を緩ませつつ、会場に着いたわたしは受付を済ませ入場した。展示会場は大きく3つの空間に分節されていて、来場者は最初の壁で隔てられた小さめの空間と、そのすぐ向こうに広がる銀幕付きの大空間、そして会場隅の階段を上った先にある簡易な栈敷席のある間とを自由に巡ることができるようになっている。

最初の空間で、早速わたしはディスプレイの中に走る、あの子ヤギに出会った。子ヤギは、映像内で洞窟のような空間を、瞼を閉じたまま駆けている。カラカラと鐘のような音の後に蹄の音が鳴って、彼のものと思しき声が喋り始めた。

眠れない夜 彼女はゲートをくぐる僕を数える

ひつじ が1匹

ひつじ が2匹

ひつじ が3匹

僕ってなんだかヤギみたいだ

でも彼女は僕を思い浮かべながら ひつじ と呼ぶ

彼女が言うなら 僕はひつじだ²

“僕”と自称するその声は、“彼女”という存在との関係を仄めかしながら、自身が“ヤギ”と“ひつじ”のどちらであるかということへの戸惑いを表す。展覧会名に同じく《lullaby》と名付けられたこの短い映像作品のすぐ横にはテラコッタによる立体があって、受付で受け取ったマップにこそタイトルなどは記されていないものの、わたしには一目でそれが映像内で“僕”が繰り返し通過するゲートの原型³であるとわかった。ところがこの原型では映像とは異なり、ゲートの下部に人体らしき形が存在している。ギリスーツを着込んだようなその人形は、頭を抱えて地面にうずくまる姿勢をとっていて、それはまるで何かから必死に隠れているか、あるいは降りかかる厄災から自身を守っているようでもあった。

彼は何から隠れているのか、何から身を守ろうとしているのか。わたしが知りうる限りの情報から察すれば——これは会場配布のマップにも少々記載のあることだが——、この厄災とは、とあるヴァンダリズムのことに当たろうと思われる。というのも……本展から遡ること数ヶ月前、中田の《夢の肖像》と題された作品の、テラコッタ作品部分が何者かの手によりほとんど叩き壊されていた。わたしもその発見現場に偶然居合わせてはいたが、それらはどう考えても不慮の事故などにはあり得ない、強烈な悪意によって行使されたヴァンダリズムと断定して間違いはなく、況んや変わり果てた自作品の姿を突然突き付けられた当時の中田のショックは想像を絶するものだったろう。ならば前述のゲートの主、彼はそうした魔手から逃げ惑う作品たちの擬人像と読みとっていいのだろうか。はたまた、そうした喪失に怯え震える作者の分身か。



わたしは会場を進む。すぐ先、メインの空間となるであろうこの開けた空間では、映画館の名残であろう銀幕に大きく投影された映像作品《夢の残像》を中心に、ほかテラコッタによる大小の立体作品といくつかの映像作品とが一堂に会していた。中央に敷かれた絨毯の上には背高のスタンドライトとともに、いくつかの立体作品があって、それらはまるでお人形遊びの跡かのように不規則に転がっている。一方で前方の巨大なスクリーンの中では、これら立体作品がさも踊っているかのように動き回る様子が見られた。

《夢の残像》は、バレエ演目の『眠れる森の美女』を引用する短編映像である。件の厄災の標的とされた《夢の肖像》や前述《lullaby》に同じく、粘土で造形した彫像たちから生成する3DCGモデルをコンピューター上で動かすことで作り出されている。いわば「彫刻-人形劇」とでも言い表せるような本作は、周囲に展示された実際のテラコッタの原型像と常に現実の空間上で対応していて、わたしは《夢の残像》にて何かが目に出る度にその原型を探そうと、絨毯の上やその周囲を見渡した。

マップによれば、設置されたそれらほとんどの立体作品には「〇〇の役」という形式でタイトルが付けられている。演劇的に考えれば演じられる個性と演じる俳優の個性とを扱い分けようとする自然でフォーマルな態度の命名にも思えるだろう。しかしこれが粘土の立体に付けられているとなると、たとえば《ねずみの役》《小さい木の役》などといったタイトルは、それが「ねずみ」や「小さい木」そのものではなく形骸の粘土塊であるということを強調する冷ややかで突き放した態度へと読み方は変わる。だが冷ややかとはいえ、実際のところのそれは概ね真実だ。わたしたちは、常に像を素材や内実ではなく、記号から認知する。簡単な話、王冠を載せていればそれは〈王〉で、ケーキの形をしていれば〈ケーキ〉で、展示台座に乗っていれば〈彫刻〉なのだ。王冠を載せているのが犬だろうが、土から作られたケーキだろうが、どんなにハリボテであろうが、舞台上においてそれは問題にはならない。それぞれの役さえ全うされていけばよい。そうした内と外とのギャップを突き刺すかのように、中田作品は役を役として提示することを止めなかった。

そしてそれぞれ役を背負った立体の像たちには、もうひとつ共通する特徴がある。ほとんどすべての立体像の正面側に二つの穴が並んで開けられている点だ。テラコッタという素材の都合⁴で設けられた内部の空洞へと繋がるこの二つの穴は、それぞれの像をまるで覗き穴のついた着ぐるみのように演出する。《大きい木の役》や《椅子の役》などの作品では手や足などの内部存在を意識させる表現もあるものの、実際それが「大きい木の役」の手足なのか、それとも「大きい木」の手足なのかははっきりとしない。各作品の覗き穴をこちらから覗いてみても中には濃い暗闇しか確認できないため、俳優とかの内部存在がどうというよりも、ただただ役に包まれた空虚だけが強調されゆく。こうした点に対しては、中田からは以下のような文章が添えられていたので、ここに引用する。

幼い頃からバレエをやっていた私は、物心ついたころには舞台上に立っていた。

役を与えられ舞台上に立つ経験を何度もするうちに、舞台上の自分が私であるかどうか疑問に感じるようになった。役に入り込めばこむほど、舞台上の自分が空洞になっていく。もちろんそれは私の身体だが、中に滞在しているのは本当に私だろうか。舞台上ではすっかり役に乗っ取られた自分に私が入る隙など無くなってしまう。私はどこへいったのだろうか。⁵

この文章で語られることは、冒頭の《lullaby》で“僕”が語る内容にも共通する。しかし彼だけは、他の立体作品とは異なり、瞼を閉じつづけていた。

*

もう少しだけ、スクリーンの映像を見つづける。

前述する通り、《夢の残像》では『眠れる森の美女』の内容に沿って展開されているということで、本展で頻繁に登場する「眠り」に関する単語の数々もこの眠り姫の物語の由来へ、つまり、緩和された死の呪いとしての眠りの魔法に回収される。本作ではその魔法を「呪いを優しい魔法（soft magic⁶）に替える子守唄」と説明⁷しており……子守唄という本展のタイトルもここに辿り着く。

さて本作で眠り姫の役として出演する像は、明らかにエドガー・ドガ《14歳の小さな踊り子》⁸の像に似る。しかし正確に言えば、本像はドガ作そのものではなく、中田の破壊されてしまった作品群において出演した像のほうに同一のものであった。

中田はバレエ演目『くるみ割り人形』を参照していた前作《夢の肖像》における主人公・マリー⁹役として、ドガ《14歳の小さな踊り子》を自刻像＝“私”として制作しなおし、その後で3DCGモデルに起こすという手順を踏んでいる。役で言えば——ドガの踊り子役の、自刻像役の、『くるみ割り人形』の少女マリー役の、また《夢の残像》におけるお姫さま役の、と——入念に重ねられ、あまりにも複雑な状況だ。しかも例の厄災によって、スクリーンの中に登場するこの眠り姫の原型はすでに破壊された後だ。

ふと思う。役とはいえ、己の似姿を壊される気持ちとは一体どのようなものなのか。自刻像に対して向けられる悪意とは、一体何なのか。あの日、当然中田は哀しんでいた。だがその哀しみはもしかして「大事な作品が壊されたから」などという単純な理由に纏めるべきではないのではないだろうか。大事な作品、あるいはもしかすると自刻像という枠も超えてこの眠り姫の像は、本当の意味で“私”＝中田そのものだったのでないかとさえわたしには思われた。そうだとしたら——いや、元々そうでなくともなのだが、そうであるとすればより一層——ことは深刻である。

この大きな空間には、他にも二つのディスプレイが設置してあり、またどちらの画面にもあのひつじが駆けていた。それぞれの短いビデオにおいて、ひつじはゲートを繰り返し通過する存在であり、ある画面では96つ目のゲートをくぐった先で「リビングの椅子」に、ある画面では97つ目の先で「自身を馬と名乗るロバ」に出会うひつじの姿が映し出される。そのどちらのエピソードにおいても、“彼女”という存在を絶えず意識しつづけるひつじの姿が印象的であった。

わたしはそうして、映像と立体の作品を交互に見ながら、一通りの会場を巡った。展示されている立体の内、どの映像にも出てこなかったのは壁に掛けられたドロワーイングと、《妖精の役6》に付随する台座たちである。台座にもともと関心のあるわたしは、殊更真剣に見てしまうのだが……彼らにも例外なく前述の覗き穴は付いていて、しかも普通は展示台座というものは安定性を要するためにきっちりと無駄なものが省かれた面と辺を持つはずが、これら台座たちにはそういった様子はない。まるで登場人物の一人であるかのよう——それこそ演劇においてしばしば不動の演技を求められる「木の役」などと同じように——特徴的なテクスチャーを持ってそこに存在し続けていた。それから、仮にこの覗き穴を用いるとしたら、当然わたしにはこの台座は小さすぎる。しかし他の立体と比較して考えてみても、それは大きすぎたり小さすぎたり、細かったり薄かったり、それぞれに自由に出入りできるちょうど良いスケール感を具体的な身体で想像することは難しかった。となると、おそらくこの内部に変わらず存在できるのは、きっともっと抽象的な者に違いない。それをわたしは、空虚になった自我のようなものとして考えてみる。

本展で中田が扱った役という問題は、建築との比較の中で彫刻を「〈自我〉もしくは生命の中心をシンボル化する運動的量感の幻影」¹⁰と説明したスザンヌ・ランガーの一連の主張にも近いと思われる。ランガーのこの説明は、彫刻における生命感の根幹を「生きた形式の模造によって——そしてそれとともに——創出される虚の運動的量感」とする解釈を前提にするものだが、今回の中田作品の核心にもまさに〈自我〉と虚の運動的量感の一致、すなわちバレエの経験を通じて発生した〈役〉と〈自己〉との不可分、もっと踏み込んで言えば、空洞な〈彫刻〉と空洞な〈自己〉との境界の曖昧化にある。本展におけるテラコッタの作品たちは中田自身と深く溶け合い、その関係は作者の生命と入れ子の構造にある。中田にいずれか確定した死が訪れるように、物質である以上、いずれ彫刻たちにも死は訪れる。中田が毎夜眠りにつくように、きっと彼ら作品たちも夢を見る。

*

メインの空間をもうほとんど見終えたかと思われた頃、最後にと、わたしは入り口付近に設けられた窮屈な階段から二階スペースに上る。二階は小さな栈敷席のようになっていて、奥には《夢の肖像》が、破壊されたテラコッタ作品たちはもちろん伴わない状態で展示されていた。それとは別に、階段の隅にもテラコッ

夕作品が一点だけひっそりと設置してあるのだが、タイトルにはこの展示で唯一、はっきりと《un title》と表記される。太った壺のような胴体に、例の覗き穴と体育座りのような足を持つ本作は、他の作品に比べて特徴に乏しく、役の名を一見判別しがたい。しかしこれが無題と称される点も含めて、わたしにはこれが「空虚」という、より抽象的な役を背負った存在に思えてならなかった。あえてタイトルが付けられないのは、それが「空虚の役」に先んじてもらいたくないという判断からだろう——「彼女が言うなら 僕はひつじだ」。



一階に戻る。階段を降りてすぐ、ふとカラカラと音がした方を振り返れば、やはりあのひつじが駆けつづけていた。依然閉じられた彼の顔。破壊された自刻像にも共通するこの閉じられた顔は、先刻見た他の像の覗き穴とは全く異なる。その理由を「寝ているから」とだけでも説明可能かもしれないが、空洞について語る中田の言葉を思い出せば、これらの顔は空虚を体内に閉じ込めるといったような、そのような象徴性をも帯びているのではないかというふうに思われた。

実際に顔を閉じてみればよくわかる。そもそも「顔を閉じる」ことは「顔の裏を見る」状態に等しい。言い換えれば、その行為は自己の境界を内側から観察しようとする状態とも解釈できる。一見するとただ寝て

いる、夢を見ているようにも思える彼らの閉じられた瞼の裏では、内側から必死に自身の内側の形を確認しようとする、意志と眼球があるとも考えてみられるのではないだろうか。ただ残念なことに、閉じられた瞼の中から確かな視覚情報を得るというのは、実際困難を要するが……それも含めて、中田の言うところの「夢」とは、ここでは自己存在への熟視を意味するのだろう。ディスプレイの中、“僕”を数える“彼女”の声は、これで何百周目かのループを続ける。

*

長居をしすぎた。ゆるゆると出口に向かったとき、最後の最後で発見したのは、元チケット売り場らしき小部屋内にガラス窓越しに見える“僕”——あのひつじの原型だった。マップを再度確認しても、タイトル表記すらない。とはいえ、彼がひつじなのかやぎなのか誰なのか、それはもはや追求不要だろう。

首元に、大きめの欠けた穴がある。わたしの耳には、まだカラカラという音が聞こえていた。もしやこの音は——きっと彼の空洞から鳴っていた音なのだろう。そして同時に、そこが完全な空虚ではないということとを匂わせるものでもあったのだろう。なぜならこうした音こそが、いつか壊れる身体と、その内側の小さな存在との衝突音であるから——。

そんなことを考えながら、彼が動かぬのをしばらく見つめたあとで、“わたし”はやっと会場を後にした。



1 なぜ人体彫刻は作者に似てしまうのか。それは第一に人体構造の理解を基礎とする、彫刻学習の基本姿勢にこそ原因があると思われる。自刻像制作のほかに日常での自身体を観察を通じた研究などもあつての賜物か、どうしても自然と自身体を基準とした構造理解となってしまう彫刻学習は結果的に、たとえモデルを元とした人体像の制作にあつてもどこか制作者に似た雰囲気を持たせてしまうことがしばしばある。あるいは制作者の似姿とまではいかずとも、多くの彫刻作家の制作する人物像らにある種の作家性を読み取ることができるのは、作品間に相貌の微妙な相似が残っているからだとも言えるだろう。この相似に関しても作家の構造理解に由来した、いわば無意識の手癖がもたらすものに他ならない。

2 中田《lullaby》(2021)の一部映像より、字幕のみ引用。

3 本展に際して発行されたプレスリリースにも記載のある通り、近年中田は制作したテラコッタ作品をスキャンし、そのデータを用いた映像作品を発表している。つまり、本展会場内の映像に登場するすべてのキャラクターにも同様にベースとなる彫刻作品が存在するということである。ところで「原型」といえば、彫刻作品の複製にも型取りの作業が必ず伴うが、まさしくその後継技法と言っても差し支えないだろう。

4 テラコッタに限らず、彫刻は内部にひっそりと空虚を抱える例が多い。その目的は乾燥や焼成に伴う亀裂を避けようとする技術的な問題に限らず、彫像自体の軽量化や使用素材の節約という経済的な観点にまで及ぶ。木材や石材、石膏にブロンズ、そしてプラスチック（FRP）まであらゆる彫刻素材に空洞は伴うほか、近年では「彫刻」という語句自体の空洞性まで認知されはじめたようにわたしには思われる。

5 会場で配布されるマップより、掲載テキストから一部引用。

6 'soft magic'というナレーションに「優しい魔法」という字幕が付けられているのを見たとき、わたしはテラコッタ素材の硬さと脆さを思いを馳せた。「厄災”で碎かれるという経験をした中田にとって、魔法の「優しさ」の訳語がsoftであることは通常よりも重大な意味を持つ。仮にそれらがぬいぐるみなどの柔軟さを持っていたとしたら、たとえ叩かれたとしても少し凹むとか、あるいは汚れるとかだけで済んでいたかもしれないからだ。そういった意味においては、テラコッタ像が映像内でanimateされている様子もまさに、すでに「優しい魔法」の術中にあると考えてみていいだろう。

7 同上。

8 1880年に制作されたドガのオリジナルは、蜜蝋で造形された裸体像に本物のチュチュや靴を着用させた奇異な彫刻作品として有名である。モデルとなったのはパリ・オペラ座のバレエ団に所属していたマリー・ヴァン・ゲーテム（Marie van Goethem）だと言われる。バレエと彫刻に足掛ける中田によって結びつけられた二人のマリー。

9 バレエ演目の大元となるE.T.A.ホフマン『くるみ割り人形とねずみの王様』では主人公の少女の名前は本来「マリー（Marie）」だが、マリウス・プティパによる台本では「クララ」に変更されている。なおホフマン版での「クララ（Clärchen）」とは、少女が大事にする人形の内の一体に付けられた名でもある。

10 S. K. ランガー『感情と形式1』大久保直幹ほか訳、太陽社、1975年、154頁。