

## 岡本太郎現代芸術大賞展示結果報告、 考察及び今後の展開について

丸山 喬平  
服飾芸術科

### 岡本太郎現代芸術大賞入選作品「幸について」について



参考画像 1 「幸について」(展示期間終了時)

「幸について」は、岡本太郎現代芸術大賞の出品を見越してプランを立ち上げ、制作した作品である。コンセプトとしては、前回の研究年報にも記したが、現代における人体表現の必要性を考えたらうで、人体の形態の所以として狩猟採取のために必要な機能を満たすためであることを想起させることが重要であること、集団での狩りの風景を描くことでコミュニティとして存在していることの肯定もすべきであること、これらの要素を満たす作品として青木繁の「海の幸」が想起され、日本の美術の流れも肯定し、



参考画像 2

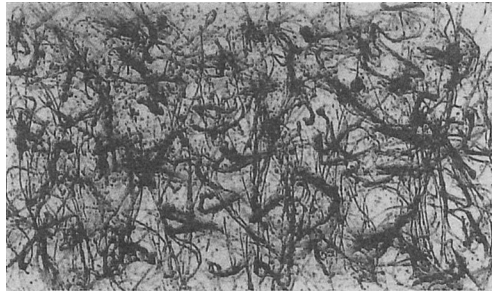
それを更新していく意味として、青木繁の絵画では行えていない、等身大での立体の状況再現を、現代の建材などの素材も扱い、生きることそのものの力

強さの表現を目指した。審査後の結果については受賞はすることができなかったが、そのあたりの展示後の反響、反省点、その後の新たな表現に関する見解などについても考えを展開したい。

### 制作過程、搬入について

プロセスが完成作品に与えた影響についても考察したい。入選が決定してから搬入までの期間で作品を制作することとなり、単純計算ではおよそ1週間程度で等身大の人体1体を制作することとなったが、10体すべてがただ並んでいるだけの状態ではなく、全体の作品の構成として、獲物の魚を漁に出た人々が担ぎ上げている勇ましきのようなものが重要であると考えた。青木繁の「海の幸」は10体全員の人物全員がはっきりと描かれているわけではなく、画面中央、4名程度が、顔の表情まで描かれており、画面端の人物は、顔が見えていても粗削りなデッサンの状態がそのまま残っていたり、描写の密度にかなりのムラが見て取れる。青木繁自身もこの作品に対し、未完成であるのとれる発言も残しているようであり、見方によってそのまま作品の粗とも取れてしまうが、逆に画面を疾走する筆の勢いをそのまま感じ取ることもでき、単に人が10人並んで歩いている様子を描写している絵を観念的に見るよりも、どこかアクションペインティング（青木繁の生きた時代にまだポロックは生まれていなかったが）や抽象絵画に通じる色や線の響きあいを感じ取ることができる。私の作品でもこの人体を線の勢いまで解体したところで生まれる勢いを生み出したいと考え、NIKE原宿店のア트워크の際の表現に近い、直線をはじめとする大きなストロークでカットした垂木などの断片を構成していく手法を今回の作品の中でも取り入れ制作にあたることとした。（これはプランからそうする予定ではあった）本作品が「海の幸」を想起させるもので、それが、「海の幸」の単なる模倣であるという見方で止まらないよう、鑑賞者ごとに様々な形の流れが見いだせるようにするという意味でも、この手法が有効であると考えた。

また、美術館の展示会場に対する本作品の設置場所の関係上、ガラスの吹き抜けの隣での設置で作品

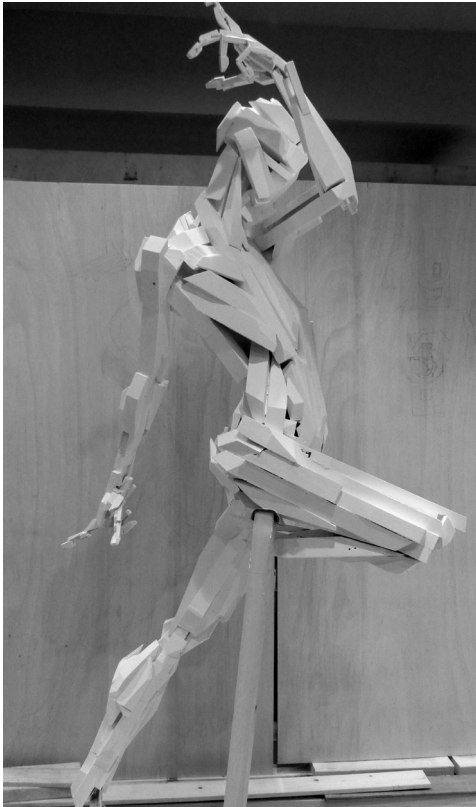


参考画像3

※ジャクソン・ポロックのアクションペインティング（上）、マルセル・デュシャンのキュビズム絵画（下）

を全方向から鑑賞することが難しい面もあったため、鑑賞しやすいと考えられる方向からの見栄えを意識しつつ、重要と考えられる部分の密度を上げながら全体の制作を進めていくこととした。

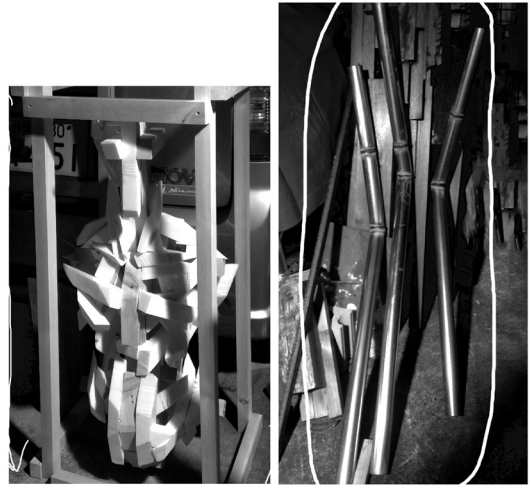
等身大の人体などの制作の際、素材によって大きな壁となるのが、如何に自立させるかという点である。ブロンズや石膏、FRP等樹脂素材への置き換えの場合は、そもそもの素材がある程度の強度も持っているが、地山とともに形を制作することで、地面



参考画像4 NIKE アートワーク (部分)

に対する設置面積を広くし、強度や安定性を図るが、今回はそういった素材は使用せず、土台を単管にて組み、その土台の単管に人体の足に当たる単管をクランプにて固定し、足の単管にそのまま腰、胴体、頭部と、人体の形、量をつなげていく手法を取った。これは時間短縮の意図もあるが、古代から続く身体の形状を、短期間で構成可能な建材を用いることで、対の意味を一つに構築し、更新のイメージとしての意味もある。人体の造形上の重要な点として、筋肉や皮膚などの細部の表現なども上げられるが、それ以上に重要なのは軸の見極めや各関節の角度の構成である。人の自然な動きの再現には特に関節の微妙な傾きを表す必要があるが、立体でそれを行う場合、ある程度の傾きを出そうとすると、関節の先にある程度の重量、負荷がかかってくると折れる危険性が高くなるため、自分で角度を調整し、再加工するには注意が必要になってくる。今回は各人体の片足、または腰、脊柱までを単管で作成し、角度の調整は

クランプでの接合の際調整、肩から先の造形は腕部の骨格にあたる部分は垂木などの木材を使用し、胴体との接合にはインパクトドライバーでのねじ止めを、筋肉などによるボリュームを与える際はウレタンフォームを使用するなどで極力重量が増えないようにするなどの対処を行った。しかし、今回は単管



参考画像5 (左、胴体：右、脚部、膝の角度に溶接した単管)

に垂木、ウレタンフォームを構成していったが、それぞれをうまく接着する手段などはまだ検討の余地があるとも感じた。

今回の岡本太郎現代芸術大賞は、私は事前搬入として1月19日に全体の大部分にあたる搬入可能なパーツを搬入し、その後設置作業の1月25日、26日の2日間でも、事前搬入から設置作業日までの間に作成した残りのパーツを搬入し、会場内で組み立てを行うという形で作業を進めた。

### 結果、反響

はじめに述べた通り、本作品は受賞はすることができなかったが、展示を行う中で幾らかの反響も得ることができた。まず、受賞することができなければその作品は受賞した作品に対し劣っていると考えべきなのかは考え方が分かれるところであると思うが、まずそもそも審査員の審査を通して入選し、岡本太郎美術館で展示をすることができなければ生まれていないであろう表現、作品が今回の展示にはそろっており、受賞等の評価も審査員によって行わ

れているもので、今回の展示作品にあたってはある程度の上下の評価基準にはなりえるものである。その意味での結果も踏まえ、ここからは反響も交えながら今後の表現の可能性までを考察したい。

授賞式の際に初めて受賞作品が発表され、その後審査員の方々とともにほんのわずかではあるが作品の公表をいただくことができた。審査員の方からも「コンセプトが良かったので彫刻的な意味での量感が加われば受賞の可能性もあった」という講評をいただいた。設置作業が終了し、その後作品を客観的に見た際に、まず「量感不足である」という部分は自分でも否めないと感じ、その後展示期間中は公開制作という形でウレタンフォームによる肉付けを引き続き行わせていただくことができた。(展示期間中にコロナウイルスの感染拡大を受け、展示作家による公開制作を含むパフォーマンスや作品解説等のイベントは中止となった)量感不足であるというのは一言で言って完成度不足の一つの要素であり、自らの制作ペースと理想の完成図との乖離や制作に対する認識不足があるので反省したい点である。

本作品が構想のベースの一つとして青木繁の「海の幸」を取り上げている点に関しては、私からは聞かれない限りは説明していないが想像以上に読み解いていただいた方が多く、朝日新聞の方でもほんのわずかではあるが岡本太郎現代芸術大賞の紹介欄にて本作品の展示を示していただいていたりと、改めて偉大な作品であると感じさせられた。しかし、「この作品は青木繁の「海の幸」を原寸大で立体化しようとしたもの」という認識からそれ以上のインパクトや見方につながっていったのかが怪しいところでもあり、扱うモチーフやテーマに呑まれないよう構想や完成度にはより高いものを求める必要があると感じた。

すでに述べている通り「海の幸」は粗削りな部分が目立つ作品であり、前回の研究年報の後半部で、狩りにより得た糧に対する感謝の象徴としての魚の描写不足についてのアンチテーゼとして、今回の作品には「海の幸」にはない、魚に花を添えるというイメージを表した。この点に関しては反応があまりなく、そもそも私の作品でも全体の量感不足が指摘されているところから、狩りにて得た獲物に対する

感謝を、表現として成立させることには失敗しているという見方もできてしまう。とにかくこのあたりのクオリティに対する追求不足が、今回の展示における大きな反省点であり、改善、展開が見込める点でもあると考える。

#### 安全上の注意点について

岡本太郎現代芸術大賞の作品設置にあたり、この作品の単管の土台のさらにその下に、美術館の床を保護する意味でもウレタンフォームの板材を敷いていたが、その板の厚みがおよそ3センチ程度で、展示期間中板材の角に躓く観客もおり、(私自身も躓いてしまう場合があった)今回の展示ではさほど重要視されず、必要に応じ安全柵を立てるなどの対応をしていただいたが、低所の作品設置などの際は注意が必要だと感じた。

#### 今後の作品展開について

「幸について」が、私のこれまでの作品のなく品の流れを受けて生まれた作品であるように、今後の作品も今回の作品の反省、反響も生かし制作したいと考える。

現在、構想、制作中の作品では、「幸について」は個人での制作(搬入、設置の際はアシスタントとして友人、知人の協力も仰いだ)となったが、インスタレーションに近い規模の展示の場合、企画、構想の段階から、個人よりも何名かで制作を行った方が、より新たな表現に近づけるのではないかという考えから、佐藤賢志氏とともに共同制作という形で展示の企画を立ち上げ、制作している。構想の内容としては、「幸について」のコンセプトや反省点を継ぐ形で、糧、食卓というテーマから構想を広げている。

制作を複数人で分担するという形ではなく、構想の段階から共同で行っているのは、作品の構想について完成像のイメージと、それをどのような素材で制作するか、素材にどのような意味合いが生まれるのかなどを思案することにも、私一人で独断専行するのではなく、幾らか客観的な視点、考え方が入る方が効率もよく、素材を組み合わせる際の整合性もうまくいくのではないかという考えからである。

複数人で一つの企画を進行するという事は、理念や構想の共有が非常に難しい場合があるが、次回はこの考えられる利点に期待し、制作を進めている。

### コロナウイルス感染拡大の影響と、表現のありようについて

昨年の岡本太郎現代芸術大賞は、展示期間が2月14日から4月12日までであったが、その期間中2月から3月にかけて感染拡大が始まり、4月11日に休館となった。後に緊急事態宣言に突入するわけだが、その影響を受けた展示のうちの一つであるといえる。例年であれば集客が見込めた展示期間後半の土日祝日も、メンテナンス等の諸事情で美術館に訪問した際は来館者もまばらで、多くのエネルギーな作品の鑑賞の機会が失われたことは非常に残念極まりないことである。日々状況が移り変わる中、それでもぎりぎりまで展示を継続いただいた岡本太郎美術館のスタッフの方々には（感染拡大を防ぐ観点などで、見方次第で簡単に言うてはならない部分を念頭に置きつつ）感謝の念が尽きない思いである。

コロナウイルス感染拡大が始まってから現在に至るまで、あらゆる美術館、ギャラリーで様々な感染対策が取られながら展示が行われており、今後も多くの努力が必要とされるだろう。人同士の関わり合いを求めることは変わりなく求められることで、人間が生きていくうえで重要なことであり、その中で、感性が動かされる瞬間が生まれるのもまた重要なことである。人が集団で生きるさまを、昨年の岡本太郎現代芸術大賞という舞台上、私なりの形でダイレクトに示せたことは一つ意義のあることであったのではないかと考える。

短大のオンラインでの授業の教材作成のため、動画編集やデジタル機器の使用法についてもいろいろ探っているが、今後自分の作品制作や発表の方でも有効活用していきたいと考える。

最後になりましたが、貴重な作品発表の機会をいただいた岡本太郎現代芸術大賞の関係者の方々、作品の設置の際にお世話になった方々へ、深く感謝いたします。

### 参考文献

- ・高橋沙希（2015）『青木繁 世紀末美術との邂逅』求龍堂
- ・渡辺洋（2002）『悲劇の洋画家 青木繁伝』小学館
- ・Eric R. Kandel 著／高橋洋訳（2019）『現代美術氏から学ぶ脳科学入門 なぜ脳はアートがわかるのか』青土社
- ・山下裕二、高岸輝監修（2014）『日本美術史』美術出版社
- ・『日本美術全集』（2014）小学館
- ・鶴岡真弓（2004）『「装飾」の美術文明史』NHK出版
- ・鶴岡真弓（2018）『装飾デザインを読み解く30のストーリー』日本ヴォーグ社
- ・Marcel Duchamp（1993）『Marcel Duchamp』Thames and Hudson

