

アーティスト・トーク 黒川弘毅 2005年10月14日収録

自分はすごくそのブロンズっていうものに  
惹かれたというか  
魅入られたんです  
ブロンズを通して表れてくる形をとことん  
追求しなきゃいけないなって 形が充実  
これから充実していこうという形を  
予感させるような形  
これからこう形をなそうとするその直前の姿っていうのは  
僕を充実させる  
私学生時代っていうのが  
70年代の半ばから後半にかけて過ごしたんですね  
その時代というのはですね  
日本で言うとももの派  
それからコンセプチュアルアート、  
それからアメリカのミニマリズムの影響を受けた  
絵画、あるいは立体作品が隆盛を極めていた時代で  
一方ですね  
学校ではですね  
授業の中で  
塑像と言って粘土で人体あるいは首を作る  
というそういうことをやってました  
それが基本として教えられていた訳ですね  
その時に強く感じたのは  
学校で教わっているような彫刻というものの成立する時代っていうのは  
もう終わっちゃったんじゃないかな

2年の時にです  
粘土でそれを作って石膏にしてっていうのでは  
気が済まなくてですね  
ブロンズまで  
彫刻がやるべきなのではないか  
仲間達と学校の隅に  
掘っ立て小屋を勝手に建ててブロンズを始めたんです

一方でもの派の人たちに特に興味を  
持ったというか作るということを否定したような美術  
全く違う世界な訳ですね  
一方では  
ブロンズとかの面白くてしょうがないという水箸あるいは画廊  
で現代美術というものがどういうものであったかというのを  
知るようになって、自分の中でずっとなんか  
分裂状態がずっと学生時代続いてました  
元々私は火遊びが好きだったんですよ  
小さい頃、焚き火が好きで  
それから後、土管の中に  
何て言うかな  
アジトみたいの子供の頃、作って  
そして色んなものを  
燃やすのが好きだったんですね  
ボール紙でできてできている自分達  
でボール紙で戦車みたいなのを作って、そこで燃やすとね、火の中でこう  
どんどんどん黒く焦げてついに灰になって形が崩れていくという  
その過程が凄く好きだったし、大学に入って  
ブロンズというものを初めて、これはもう究極の  
火遊びだって、こんな面白いもんないやって  
最初お金がないんで屑屋さん行って  
フランジとかバルブみたいな屑を買ってきて、それを溶かすんですけどね  
ブロンズってそうやって、他の色んな形をしたものを溶かすわけです  
屑ですから  
そうすると、あの  
なんかバルブとかフランジみたいな形がだんだんだんだんこう  
真っ赤になって行って、そして  
ある時、突然プツッと消える訳ですね  
溶けて液体になって消えるんです  
その液体になる瞬間なんてのは、凄く自分は美しいと  
いつもその瞬間を見逃すまいって行って  
見てるのが好きだったんですね  
ある時に形が崩れる  
その崩れる崩壊する美しさっていうのを凄く今でも

金属溶かしてて感じるんですけども  
だんだんだんだん  
もの派とか、コンセプチュアルアートとか  
そういうものがね  
今度つまらなくなってきたんですね  
新しく始めなきゃ  
いけないんじゃないかなって  
でも何から始めたらいいのか  
全然分からないんですね  
でも、とにかくブロンズが好きで好きなんだから、  
もう鋳物屋さんに就職するしかないなと思って  
もうブロンズのことなら全部何でもやってやろう知ってやろうと思って  
何かとにかく1から始めなきゃいけないんだなって思った訳です  
一番最初に  
始まった作品がシリウスという  
シリーズの作品なんですね  
でね  
彫刻とは何かっていうのをね  
その当時、  
真剣に考えたんです  
彫刻っていうのはそれ自体で  
存在するものであって  
何物にも依存せず何かと何かによって作られてるものじゃない  
単一性を持っているもので形を取りますよね  
そこに金属を溶けた金属を流すのに  
湯道というものを作って  
そしてそれを通して  
彫刻の部分彫刻になる部分に  
金属を流れるようにするんですね  
である時  
この湯道の形っていうのは、これが本当は何か  
最もヒントになるんじゃないかなってある日思ったんですね  
真ん中の部分が  
黒くなってますよね  
これは金属をここで注いでいる場所なんですね  
湯口っていいます

2つの方向に伸びている部分  
これが湯道っていうんですね、この間に  
鑄造するものがあるんですね  
形があるんですね  
これを  
湯道を切断して、この鑄造する  
本体を仕上げ、製品にする訳ですけどね  
でも、  
この形ってこれ  
一番シンプルで最もその単一性を  
強く示しているものだからってある時に気が付いたんですね  
ああ、これだと思ったんですよ  
2つの方向性を持ったものが一つのものとして作られている  
ここに何か単一性っていうものを強く感じたんですね  
ヘカテっていうのはギリシャ神話の地獄  
の女神で、この場合は  
もう量として成立するんじゃなくて、  
量を逆に消極化する  
ということを積極的に見せて線のようなものにしたかった  
時期なんですね  
ベンヌ BIRD って結構統合的な作品  
と言いますかね  
ここにシリウスの構造があって、ここに  
2つに分かれる  
ヘカテの構造があって  
ここに煙管がある  
要するにここに  
ベンヌ BIRD の本体があるという  
固まりをもっともっとどこまで減らせるかに挑戦してたんですけども  
最初はこういう単一性を持った作品を  
作ろうとしてた訳です  
でね  
今度量っていうものを考えようとしたんです  
木とか石っていうのは塊として材木屋さんに行くと木は売ってるし  
ブロンズっていうのはこんな棒で売ってるだけなんですね  
それを溶かして

塊にするんですね  
で塊をまず人為的に作るっていうことを考えた訳です  
これはね土を柔らかくして  
おいて、そこに金属を流すと、自分自身で重みで  
土を押しつけてある形になるスパルトイってというのは  
蒔かれたものっていう意味なんですね  
要するに、ブロンズを撒いたっていう  
何か人型をしますよね  
これは作ろうと思ったんじゃなくて  
偶然にできたんです  
でも、その時に思ったのは土の中に  
潜り込んである形を取ったになるんですね  
でも、それは偶然じゃないって思ったんです  
これは  
そのものにとって絶対に  
何か何て言うのかな  
かけがえのないっていうか  
必然的な何かがあって、  
こういう形になったんだってもうそうならざるを得ない  
そしてそうなると思った石になって、そういう形になってるだったらば、  
その形の必然性を削り出してやろうって気が付いたんですね  
今、ここに並んでいる  
この5つはゴーレムシリーズっていうシリーズです  
ゴーレムはね  
これは旧約聖書で神様が  
アダムを作りますよね  
で息を吹き込むと  
アダムとして完成するんですけど  
完成する直前の  
アダムの土の塊ですね  
未完成な状態のことを  
ヘブライ語でゴーレムって言っているそうです  
  
それだと思った訳ですね  
でね

これは鋳型の中の空洞に  
金属が溢れ出たんですね

で

空洞の中に流す形があるって気が付いたんですね

ここに黒い部分がありますよね

これが湯口なんですね

湯口って言われている部分ですね

このね

これなんかもこの裏側が黒いんですよ

これもこの裏側が黒くなってます

ここから金属を流して、ここは空気に触れて

固まった場所なんです

ここは手を付けなくて残してあるんですね

でね

結構僕にとって大事な場所なんですね

ここは酸化して黒くなってますで空気に触れて金属が収縮していて、

そしてこういう凸凹でこぼこっとしたような形になるんですね

これはね、この作品がああ地球上で作られたっていうことを

示すっていうで例えばねこれを

宇宙空間に持っていった時に

これをどう置いたらいいのかって無重力の状態

それは見る人間との関係で

決まってくると思うんですけど

これ自身がね地上ではどのように呼ばれたかをずっと

その痕跡を示し続ける

そういうものっていうのは

単一性の中に不可欠じゃないかと思ったんですね

で、ここを

何て呼ぼうかなって湯口湯口って言ってるのも変だから

裸体って呼ぶことにしようって裸体ってヌードですけどね

そして他の部分っていうのはみんな削られてますよね

これは舌ってね

この舌って呼ぼうって思ったんですね

ここを裸体で　ここが舌

裸体は絶対触らないで、舌の部分を削って形を削り出していきます

私の作品

これ無垢なんですよ

いくらでもこれ削れるんですよ

でもどこまでも削れるんだけど、ここでやめるって

一体何なんだろうなって考えて

それはこれから形をなそうとするんで、その形をなそうとする

何か力がこの中に充実 した時っていうかね

それがやめどきなんだ なって思ったわけですね

あのね形の完成を追っかけるべきではない

普通彫刻っていうのはブロンズ彫刻っていうのは

もちろん、彫刻がやる方もいますけど大抵鋳物屋さんに

発注するわけですね

鋳物屋さんはそれをもう殆ど

その作家の先生の

気に入るように作るんですけど、形を要するに正確にまず移すんです

で

原型通りに

完成させるといように仕上げられているんですね

私はね、ブロンズを

形を置き換えとして使いたくなかったんです

粘土とか

石膏とか蠟で作ったものを

ブロンズにするだけだったら、形の置き換えなんですよ

ただ、材料としてブロンズを使ってるだけになっちゃう

要するに、これから何か形が出現してくるっていう

本源性がないんですよ

ブロンズにはでね

鋳造ってキャストイングっていうものではないものとして

始めたかったからです

要するに形の置き換えとしてね

そうすると、要するにできてくるものっていうのは

ブロンズのかたまりなんですよ

無垢のかたまり

なんですよ

ブロンズを通して現われてくる形をとことん

追求しなきゃいけないなって思った訳ですね

これからこう形をなそうとするその直前の姿  
ってというのが  
僕を充実させる  
そういう固まりってというのは自分を充実させるっていうのを  
一番最初に気が付いたのが  
これなんですね  
エロースってこれ  
ギリシャの神話からこじつけ取ってますけどね  
これを作る初めってというのは  
やっぱりね  
金属を溶かして流した後に散らばるんですね  
飛び散った  
金属が人の形をしてるんですよ、それをそのまま彫ってみたいって  
エロースってというのはもう  
初めから人の形として彫るんだって言って鋳型を作る  
まず鋳型の上に輪郭を描いて、そしてそこに彫るんですね  
こうって、そこに流して、それを削り出したのがエロースなんですね  
これも後にも張ってみると、黒い裸体の部分があります  
この後ろの黒い形  
ってというのは、これが人の本当の姿を  
掘り出しの姿なんですね 初めに見えた  
人の形なんですねで私が  
本源的に人体を作るといふ大陸の影響とか様式展開  
史の中で語られてるんじゃないかと、日本において  
本源的にどう造られたのかというところ  
になんか繋がっていく  
何かを作りたいと思ってて  
やってるのがエロスシリーズです  
金属彫刻の始まりについて  
かつて論争があったということをお本で見つけたんですね  
それは金属彫刻の始まりは  
カービングなのかキャストイングなのかという論争だったそうです  
その本では、紀元前 4000 年ってもう  
とてつもない古いエジプトの遺跡から出た  
鉛の彫刻を例に  
ああ例に挙げたというか、その事例を書いてあったんですね



で、  
その当時色々な科学者が分析すると、非常に  
鉛の含有量が多たって多いというか純度が高い  
これは偽物だろうっていうんで、長い間大英博物館の  
偽物の倉庫に入れられたそうです  
それは再調査した報告書なんですね  
それによると、その鉛の彫刻の表面を  
結晶の組織を観察するとなんと  
それはキャスティングではなかったというのが分かったんだそうです  
それでいっぺんに  
それが本物になっちゃったんですね  
もし偽物だったらばね  
それまでの通説が金属彫刻の始まりっていうのは  
キャスティングだっていう  
キャスティングのものしか実際出てなかったんだそうです  
それを見た時、非常に嬉しかったわけです  
私としては私もたまたま  
自分はキャスティングって言っても、形の機械やってない  
それはまず溶解形成溶解を作る為にキャスティングをする  
でも、彫刻のそのキャスティングは少なくとも裸体の部分として  
黒い部分として残すけども下の部分というのは形になる部分っていうのは  
これはカービングで作るというね  
だから、例えば佐藤忠良先生の作品で  
帽子をかぶった座像なんていうのは、  
恐らく日本の国内に8つぐらいあると思うんですけど  
それは複数の的マルティプルの作品として作られているからですね  
でも、私の場合は1個について1つしかできないんですね  
こういうものを原型にして、これで何個を作りましょうというものではないんですね  
そういうのが  
少なくとも私のブロンズの作品と私以前の  
ブロンズの作品との決定的な違いだと思います  
自分にとって一番重要だった金属彫刻の  
始まりというのがキャスティングではなくて、カービングだったって  
いうのは、物凄く自分にとって勇気づけられたというか  
自分でやっていくことは、  
かつてそういう時代の中で

やられたことと同じなんだと思った訳です

※テロップで表示される所蔵先は、収録当時のものです。当館所蔵品以外の作品に関しては、現在は所蔵先が異なる場合がございます。