

中谷 今回、はじめはドローイング展を考えていましたが、事前に安藤榮作さんの木彫の展示を観て、これは逃げられない、彫刻で展示をしたい、と思ったんです。2011年の震災の後で黒い樹脂を使うようになって、《空が動く》は2018年に制作しました。絵画的な濃淡は彫りの深さで表出しています。

蔵屋 この不思議な物体はどのように作られているんですか。

中谷 まず粘土で板の上にレリーフ状のモチーフを作ります。

蔵屋 平らな板の上に粘土を盛り上げて原型を作るんですね。

中谷 それを石膏で型取りします。

蔵屋 上から石膏をかけて、固まってから外すと、和菓子の型みたいなものができますよね。

中谷 その型から粘土を掻き出します。自分が作った原型は消えて、今まであったものがなかったことになる。本当ならそこに再度石膏などを流し込んで、消えてしまった原型を再現するのが粘土塑像の基本的なプロセスです。でも私は空気になってしまったことに魅力を感じて、型の状態でとどめる。その中に透明な樹脂を流し込むという方法を続けています。

蔵屋 私は油画科の卒です。油画の人間からすると、自分の手で描いたものが一番です。でも彫刻は、自分の手の跡が残った粘土の原型を型から掻き出して壊す。初発のものが破棄されるというシステムが衝撃的です。

中谷 水粘土は乾燥したら割れてしまうし、保存が難しい。ただ可塑性が素晴らしくて、触り心地も良い。私は水粘土の状態である種の完成を見る。石膏やブロンズに置き換えると、別のものになってしまうと落胆を感じることがあります。

蔵屋 最初の粘土の像ではなく、置き換えの過程を経た石膏やブロンズの像が最終的な作品になる。彫刻の人って、そこに引っかかりながら、でも仕方ないってやり過ごすところがあるんじゃないですか。

中谷 生々しさは、粘土原型が一番あります。

蔵屋 多くの彫刻家が宿命と思ってあきらめるところに、中谷さんは立ち止まってしまうんですね。技術的な制約の中で、最初の感覚を残せないかと考えることで、珍しい今の手法にたどり着いた。

中谷 最初にそこまで見ていたかというのと、そうではなくて。型に対する不思議な感覚はずっとあったんですけど……もう一度あの形に会いたいという喪失感。自分が働かないと喪失のままなので、すごい勢いで石膏取りをするんです。早く会いたいと思って、でも出てきたものは「違う！」って（笑）。それでまた気配を探しはじめる。モノとして受け入れながら、どれぐらい内在するリアリティに近づけていくか。その切り替えができなければ「負けた」作品になると私は思う。「負け」というか、喪失のままの作品になる。

蔵屋 例えば型に石膏やブロンズを注ぎ込んで似た形ができて、元の粘土の像には絶対に戻れない。じゃあ違う形である感じを取り戻すにはどうしたら良いか。切り替えて別の形にして、あの感覚を再生させるんですね。

中谷 塑像という方法論をとる人の宿命かもしれないです。加えて、モチーフが自分と同じ重力の元で存在していると感じるものを作らないと、型にした時の喪失が大きくなる。粘土原型を作っているときは、半分平面なので絵画的な遠近感も利用しますが、板の中に空間を作っていくイメージで人を立たせる。それが私にとって彫刻的な要素。これが彫刻だという線引きなのかなと思っています。

蔵屋 壁にかかった会場の作品を見て彫刻と認識する人は少ないかもしれないですね。しかし中谷さんは、実は平面の四角の奥に広がる空間の中に、三次元の彫刻と同様、人や動物を重力に従って立たせている。彫刻以外にできない発想でこの形式にたどり着いたんだな、という筋道が見えてきました。

中谷 今までとはまったく別の方法で、重力の中に存在している像が作れないかと、ずっと考えていました。

蔵屋 元々は360度の立体を作っていたんですか？

中谷 大学のときは、粘土塑像で等身大以上、2mとかの女性

像を作りまくっていたんです。だけど、人体塑像なんて可能性はないんだから、この時代に何をやってるんだってすごく言われた。でも個人的にはあきらめられない。日本では変わらないし、この方法を一回脱却しなければと感じて、ドイツに行ったんです。何のツテもなく、英語もドイツ語もできないのに「私はやってやるよ！」みたいな感じで（笑）。ただ、場所も素材もどこにあるかわからないのに、彫刻なんてはじめられない。それで絵を描くことにしたんです。

蔵屋 彫刻科って体育会系ですものね。粘土層の使い方とか厳しいルールがあって、言葉でコミュニケーションできないと輪に入れないですよ。

中谷 当時、スケッチブックに彫刻としてイメージを描いていたんです。現実には作れないんだから、紙の中に空間を持ち込んで、そこにイメージを出せると気がついたとき、これだ、と思って。ドローイングって何で自由なんだろうって。平面に空間を見出すことで、重力もマテリアルも自由になる。

蔵屋 これをそのまま彫刻というカテゴリーに持っていきけるんじゃないか、ということですか？

中谷 粘土でドローイングしようと思ったんです。一日一個、ドローイングして、型取りして。物質性を持ちつつも、絵画的なトリックを利用できるし。面白いなと思って。

蔵屋 絵画って、四角い枠の中は別世界という見なしになっていて、その中では何をどう描いても良いんです。しかし彫刻は、実際の空間の中で重力の法則に従わなければならないので、例えば飛ぶ鳥を宙に浮かせることはできない。でもドローイングや絵画なら、ここに浮かんでいますって支持体の上に描けばいいわけですか。そういうことを彫刻でやる方法が見えたのでしょうか。

中谷 絵を描くことに、ずっと憧れていたんですよね。現実世界で形を作るもののコンプレックスがあって。彫刻はコンプレックスで、絵画は憧れ（笑）。

蔵屋 すごいネガティブ発言です（笑）。

中谷 彫刻は、自分の存在している環境と同じルールに晒されるわけで、表現にかけられる時間とは別の四苦八苦の時間がすごく長いんですね。どうしたら鳥を飛ばせるか、と。

蔵屋 宙には浮かれないから、天井から吊るすか、木の幹でも作ってそこに引っかけるか、なんて。

中谷 そのもの自体にエンジンつけるとか（笑）。

蔵屋 そんなベタな（笑）。

中谷 ほら見てください、飛んでますよっていう前提を、どれくらい嘘をつかずに、視覚から入っていきけるか。レリーフは、それを可能にしてくれるんじゃないかと思ったんです。

蔵屋 絵画の正体は、実は物質としてはキャンバスと絵具でしかない。それなのに正体を隠して、常に人や風景や静物のふりをしている。いわば嘘の技法です。だからこの世界にちゃんと物体として存在している彫刻に対してコンプレックスがありますね。

中谷 20代なかばの頃、絵描きの友人が「絵画はフィクションだから」って言ったんですよ。何で自分の表現をフィクションなんて言うんだって、びっくりして。嘘だろうって（笑）。私は絵画と彫刻の違いなんて考えてなかったんですよ。表現はここにあるものだから、作家がそのものを信じないなんて、何を言っとるんだ、と思いました。

蔵屋 西洋世界における絵画は、500年以上、魔法の四角い枠の中で鳥でも何でも飛ばせるけれど、本当の鳥にはなれない、全部フィクションなんだっていう引け目を抱えてきました。戦後、キャンバスと絵具という正体をさらして、そこを活かして絵画を作りましょう、という戦法の抽象絵画にたどり着きます。絵画と彫刻、隣の芝生が青くて、互いに憧れあっている（笑）。

中谷 そうですね。だから飛び越えたいと思った。

蔵屋 話を一度まとめると、まず四角い画面を作り、そこに絵画の中のような空間を設定する。同時に人物が物体として、立ってその空間にいる、ということを表わすために、絵画でも彫刻でもないレリーフに行き着いたということでしょうか。

中谷 そうですね。そうです。

蔵屋 でも、そのレリーフを普通のように石膏やブロンズで

型取ると、元の粘土像とは違うものになる。だからもうひと展開し、型を型として見せる方法に至った。

中谷 最初は普通のレリーフを作っていたんですけど、型の内側を見るとおかしいわけですよ。今まで自分が思っていた存在感とは、まったく別の存在感を出している。この気持ちの悪いものをどうとらえていいのか、自分でもわからなくて。それから型の中に樹脂を流す作品をつくりはじめた。

蔵屋 もし型を外してしまえば、普通に樹脂による凸状態のレリーフができるわけですよね。しかし型をそのまま残して、凹んだ型とそこに流し込んだ透明または着色の樹脂という形で最終的な作品とする。そうすると、例えば女の子なら、身体の内側から空洞の形を見ているのに、同時に描かれた顔や服は外側から見ている、という事態が生じる。

中谷 肉体は中身の容れ物で、中身からそのものを観察することができるんじゃないかと。「ある」ことと「ない」ことが入れ替わるといふか、空気の部分が石膏で敷き詰められて、肉体の方が空気になる。透明な樹脂を流すのは、その空洞を満たして、「ない」こと自体を物質に変えて肯定したい気持ちがあるからです。

蔵屋 「ある」と「ない」が一回ひっくり返って、その「ない」をもう一回、「ない」ことを見せながら「ある」状態にしてあげるってということですか。

中谷 そうですね。今は透明の樹脂と黒い樹脂のシリーズを行ったり来たりしながら同時に進めています。2014年の窓のシリーズは、窓の向こうで起こっていることが黒い樹脂で表現されています。新作の《風が留まる身体》は、石膏の型の表面に人の身体を着色して、1回透明な樹脂を流したあと、それを1cmくらいの厚みの中で高低差をつけてもう一度彫り出して、新たに黒い樹脂を流しています。

蔵屋 透明な樹脂は石膏型の空洞や着色がそのまま見え、黒い樹脂は海や湖と一緒に、深い箇所ほど色が濃くなる。《風が留まる身体》のように両方を併用する作品もあるんですね。あと、モチーフの形を切り出して、まわりの四角い面をなくした作品はどのような考え方からなんですか？

中谷 石膏のブロックからさえも解放して、もっと彫刻側に引き出していきたいと。当時、虎ノ門のバブリックアートの仕事をしていて、大きいものを作ることへの反動で、掌に収まるサイズの彫刻を作りたいと思った。それまで等身大で立たせるのは難しいと思っていたことから解放されて。掌だったら重力の問題はないじゃないですか。鑑賞者の掌に収まって眺めることができる。壁にかけられることさえ嫌なんです。掌は宇宙だな、無重力だなんて。しかも手に持っている人は、モノの重さを感じることができる。

蔵屋 それは発見ですね。鳥を飛ばすための四角い枠どころか、小さくすれば無重力にできちゃう。

中谷 発見なのか、逃避なのか。まあ、居場所を見つけて。いちばん良い場所だなんて思ったんですね。

蔵屋 彫刻って、先ほどからお話しているように、現実の世界の法則に従っているのだから、どうしても見る者がそこに人間の身体を投影してしまうんです。だから、たとえ抽象彫刻でも頭が上で脚が下、という感覚が生じる。中谷さんは彫刻を大切にしながらも、そこから解放されてなお「ある」ということがどうしたら可能になるのかを、ひたすら考えているのかもしれないですね。

中谷 三重県立美術館の柳原義達記念館で展示をしたときに、柳原さんの作品を、《座る女》でも《犬の唄》でもいいですけど、宇宙船に乗せて、宇宙空間でぐるぐる回っているのを地球の人が発見したとき、地球の環境ってこうだったよなって懐かしくなった思っただけです。

蔵屋 変な人ゾーンに入りましたよ（笑）。

中谷 自分がモノを作っているとき、地球上の環境にすごく依存しているけど、これからは宇宙の彫刻を考えていかなきゃいけないんじゃないか。それでも私は地球で生活していて、その中で宇宙を探すのはどうすればいいのか、と考えて。

蔵屋 柳原さんは鳩と鴉の彫刻を多数作っていますが、宙に浮かすことはできないし、構造的に脚だけでは立たないので、これも彫刻の宿命として「地山」という土台がついている。

あの状態が……

中谷 嫌ですよ。

蔵屋 それをなくするのが宇宙の彫刻ということですね。

中谷 作品の中で、嘘はできるだけなくしたいというか。

蔵屋 絵画にも絵画特有の嘘があるけれど、彫刻には彫刻特有の嘘があり、その嘘を発想の転換でどうやったらなくしていけるかという旅が続いている感じですか。

中谷 確かに……自分の迷路だなんて思ってますね。

蔵屋 あるときは閃きで、あるときは偶然に、いろんな迂回路が見えてくるんですね。ところで、中谷さんのもう一つの特徴に、モチーフの問題がありますよね。何かの物語を想像させたり、動物がよく出て来たり。

中谷 女の人が主軸にあるんです。もしかしたら自刻像かもしれないし、自分では認めてないんですけど。一番身近なモチーフとして使っている、分身のようなものかもしれません。あと、鳥と舟と魚と木があります。鳥と舟と魚は、飛ぶ、泳ぐ、泳ぐという別の重力で存在している。木や草は、自分とは別の時間軸で生きている。葉の数は無数にあって数えきれない。できる限り認知したいけど、全部を画面に描いてしまったら、絵として崩壊するし、自分の認知も崩壊してしまう。

蔵屋 人間の世界の認知は、見たいところを見て、そうじゃないところを無視するから、心が崩壊しないで済んでいる。

中谷 どこまで認知できるか試したいときに木を描いたりします。動物と舟に関しては、全く別の重力の問題です。あと、温度。魚は体温がないじゃないですか。生きた魚を引きずり出して彫刻として設置するという暴力的なことをしたいとか……あ、ちょっと今、トリップしました（笑）。抱えきれない大きな魚を抱きしめるとか。冷たいけど温度を感じる。相反する何かの組み合わせを常に探している。

蔵屋 私には、中谷さんの作品はいつも、人間が半分動物になるとか、動物が半分人間になるとか、変化していく途中の姿を捉えようとしているイメージがあります。彫刻は変化を作りづらい。でも生命は変化生成していくから、それを彫刻でやろうとしているのかなと思ったんです。違うものと違うものが出会ったときに、お互いが交じり合っただけで変化していく。

中谷 窓のシリーズは、ポジとネガで作っている部分をいっしょに造形していて、曖昧な状態にある、ぎりぎりの遊びのようなところがうまくできてきたと思っています。

蔵屋 窓のシリーズにも、どちらでもない状態をどうやったら作れるか、という課題が通底しているんでしょうか。

中谷 そうですね。どちらにもとれる。あと、物語性について言えば、物語を意識している部分と、物語のはじまりと終わりが常にオープンになって、ずっと途中で、決めきらない部分とがあります。

蔵屋 かつて絵画には、物語を語るという役割がありました。例えば絵巻物は、長い紙の上に連続して複数の場面を描いて、ストーリーを展開しました。しかしルネサンス以降、絵画は一枚に一場面を描くものというルールになり、物語を語るのが難しくなりました。360度あいまない部分がない彫刻は、さらに時間の変化を表現するのが苦手だと思います。でも中谷さんの作品は、一個一個の作品がいろんな物語の断片で、いつかこれらがつながって一つの物語になるのかも知れないという予感を見る者に抱かせます。

中谷 作品すべてが登場人物というか、いつか一つの場所に集まって、そこで寝たい（笑）。死にたい。墓のような……そこで、ある世界、物語が完成するイメージはあります。ドイツの大学の先生に、ナラティブというのは本当に危険なことだからねと、すごく言われたんですけど。

蔵屋 絵画は戦後、具象性や物語性から離れる方向に向かいました。彫刻も1970年前後から、インスタレーションやパフォーマンスの方向に概念を拡張していきました。その流れを踏まえた美術大学の教育の中で、粘土で人体を作って物語を語りますというのは、日本でもドイツでも難しいことだったと思います。でも、あきらめずに方法を見つけ、ここまで来られたんですね。

中谷 そうですね。ありがとうございます。

（まとめ：岡村幸宣）