

# 彫刻家・森靖インタビュー

日時：二〇二二年五月十七日

取手市内「スタジオ航大」にて

濱田 卓二



森靖 (もり おさむ) 氏

### 略歴

- 一九八三 愛知県岡崎市生まれ
- 一九九九 愛知県立旭丘高等学校美術科 卒業
- 二〇〇二 多摩美術大学美術学部彫刻科 入学
- 二〇〇三 東京藝術大学美術学部彫刻科 入学
- 二〇〇七 東京藝術大学美術学部彫刻科 卒業
- 二〇〇七 東京藝術大学美術研究科 彫刻専攻 入学
- 二〇〇九 東京藝術大学美術研究科 彫刻専攻 修了

### 個展

二〇一〇 「好きにならずにいられない」山本現代／東京

二〇一〇 「Ba de ya」Parcel／東京

### 主なグループ展

- 二〇〇八 「群馬青年ビエンナーレ二〇〇八」群馬県立近代美術館／群馬
- 二〇〇九 「第十二回岡本太郎現代芸術賞展」川崎市岡本太郎美術館／神奈川県
- 二〇一〇 「TDR-ART ジャラパゴス展」東京デザインナードウィーク／東京
- 二〇一〇 「ロコマトリエンナーレ二〇一〇」Our Magic Hour
- 二〇一〇 世界はどこまで知ることができるか？」横浜美術館／神奈川県
- 二〇一三 「物質と彫刻」東京藝術大学美術館／東京
- 二〇一五 「第十回アトリエの未裔あるいは未来展」東京藝術大学美術館
- 二〇一八 「刻まれた時間—もの語る存在展」東京藝術大学美術館
- 二〇二一 「New Works」駒込倉庫／東京
- 二〇二一 「PREFAZE Seoul」COEX／ソウル

### 芸術との出会い

濱田：今日はよろしくお願ひします。

森：こちらこそよろしくお願ひします。

濱田：では早速、芸術との出会いや美術の道に進むきっかけをお聞きしてもよろしいでしょうか。

森：高校受験の選択肢が美術科に行くか、やったた剣道で体育系に行くかの二択で、剣道を選ぶと、将来が狭まる気がして。それで美術科のある旭丘高校に。とくに美大に行くとか考えずに進学したんだよね。

濱田：幼い頃から美術は好きだったんですか？

森：夢中になれる事の一つだったね。紙粘土で鬼の顔を作ったりするのが好きだった。両親が書道をやっている影響もあったと思う。自分自身を表現するというのが基本にあった。

それに加えて中学校の美術の先生との出会いが大きかった。中二の授業でカマキリを木彫で作って、選ばれて「おかき世界子ども美術博物館」で展示してもらった。初めて自分の作品が人目に付く経験だったし、今でもカマキリは博物館に展示されている(図1)。

このカマキリがきっかけで美術科へ行く気になったんだと思う。先生は夜遅くまで石膏デッサンを見てくれて、僕もデッサンが凄く好きになった。

それで高校に



図1 中学時代に作成したカマキリの木彫

入って、油絵の先生が、線で全てが語れると言ってクリムトのデッサンを見せてくれて、全ての関係が輪郭だけで見えたとき、デッサンってこれだなと思った。線で描くことを徹底的にやった。

濱田…高校生の頃から線や立体への意識があったんですね。

森…そうそう。登校する始発の電車内で毎日一時間くらいクロッキーをしてた。三年間でクロッキー帳が膝くらいの高さまで貯まったよ(図2)。

濱田…そのデッサンは今でも残ってます？

森…もちろん地元にあるよ。車内で描いてたから、今では絶対描けない魚眼レンズみたいなバースのついたデッサン。今でも基本はデッサンだなんて思う。

でも、最近、自然物を観察する作家が極端に減ったように思う。二〇二二年の四月にテクニカルインストラクターとして母校の東京藝大に戻って、また裸婦デッサンができると思ったけれど、ヌードを呼ぶ学生がいなかった。呼ぶのは着衣のモデルで、ヌードを描く、作る、観察するというのが全く無くなった。だからものを観察するとか、真実の形を探るとかが、薄れてきているのかな。

自分の形を探すことも大事なんだけど。観察の中から出てくる形と、妄想の中から出てくる形って違って、みんながみんな妄想の世界にいる必

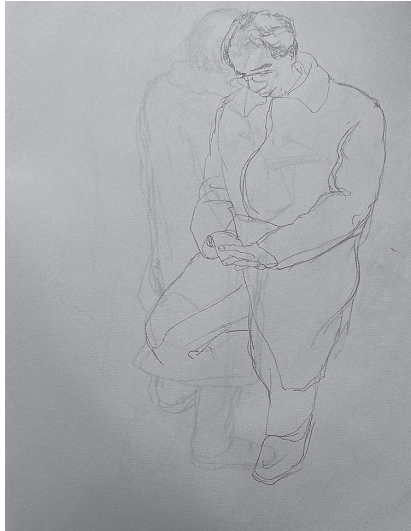


図2 車内でのクロッキー

要はないと思う。

予備校はただ大学に合格するための場になって、大学は即戦力のアーティストを育てる場所になって。それはそれで大切だけど色々考えてしまふ。

結局、彫刻をやり続けるような、学生って全体の一割くらいしかいない。じゃあ残りの九割はというと二十世紀に広がった彫刻の概念をさらに広げるようなアーティストになるのかな。ただ、五十代以上の大学出のアーティストは、メディアは違えど、みっちり具象をやらされていたんだよね。ああいう仕事やってても形になってるのは、土台がしっかり仕上がっているからなんだよ。

濱田…モチーフに対して実直な印象を受けたのですが、森さんには影響を受けた芸術家っていますか。

森…石井鶴三の「彫刻とはどういう芸術であろうか。その本質を一言で言えば立体感動である。立体美の感動に発し、この感動を形態化して彫塑作品になるのである」という言葉は、凄く自分に響くものを感じている。

僕は、石井鶴三の言う立体感動とは作品から色彩や質感を削ぎ落として残る、純粹な形と捉えている。その形の造形を「内のデッサン」「外のデッサン」と石井鶴三が語っている通り、いくつか残されている木片や針金等でできた心棒は、写真でしか見たことがないけれど、制作されるであろう像の動きや量感、重心まで全て捉えている。その厳しい造形は粘土で制作されたものよりも突き刺さる何かがあって、日本近代彫刻史の中でも輝きに満ちているように感じている。本当に本物をいくつか見てみたい。

そして石井鶴三の解釈による彫刻では、大きな面の解釈、繋がりを持った形体が大切であると言っていて、確かに形体に強さのある作品は、

たとえ手の平サイズでも山のようなサイズ感覚があるし、実際に貝や木の実など調和のとれた形体や、河原などで気になって拾った石の形体というものには、そのカタチに没入するような感覚を覚える事がある。その心に突き刺さる何かが生体感動であるとは僕は理解している。

濱田…普遍的な美の域を感覚的に意識するというのは表現者として大事なことですよね。

森…それは本当に大事なこと。ギリシャ彫刻のプロポーションをデュエラーが血眼になって勉強したとか、ダヴィンチが人体のプロポーションを数値化したとかとても納得できる。それが極端に言うとは今は無くなってきている。まあこういう考え方って老害だけだね。

この三月まで、予備校の現場で石膏デッサンを教えながら自分も描いてたつていうのも、結局ギリシャ彫刻のプロポーションを学ぶつもりで描いていた。

高校入ってすぐの頃、僕はあきらかに誰よりもクロッキーやデッサンが下手だった。ただそれは、周りがプロポーションをイラストからのイメージで描いてたから上手に見えただけで、僕が実物を見て、カタチを引っ張ってきたことで、逆転が起きた。まあ勝手に僕が逆転と言ってるだけだね。

たぶん大事なのはそこなんだと思う。ただ、イラストも一個のプロポーションとして正解だから。ぼくは正解を知らなかったからからこそ下手だったのかもしれない。

### 学生時代

濱田…大学生活はどうでしたか。

森…僕は藝大に入る前に一年間だけ多摩美に行っていて、その一年は、先輩の卒業制作の手伝いばかりしてた。それもあって塑像の先生が退官

する前に鑄造のDVDを作る話で僕をスタッフに入れてくれたんだ。その先生が人体彫刻における肉体へのアプローチや、鑄造技法を教えてくれた。その流れで藝大に入ったんだ。

一年生の等身大の塑像実習の時は風邪ひいて、それでもたばこを吸い続けてたら肺炎になって入院した。一年生でまともにやったのは木彫実習だけだったんだけど、運命的に木彫一本に絞る事ができた。

木は粘土よりも、カタチが明確にあつて、粘土のようなヨボヨボした感触が感じられなかった。今思うとその頃の粘土制作は、骨とか肉を意識しすぎて、面の意識が低かった。木彫だと面で作っていくから、感覚がすつと落ちたんだと思う。

やっぱり木取りとか、そういう堅実なのが性にあつてたんだろうね。確かな何かという基準が自分には必要なかもしれないね。

ただ、学生の時は何にも分からないで彫ってた。二年生の頃に、バイクのスピード違反で捕まって、自分が悪いんだけど腹が立って警察官を縛り上げる木彫を作ったの。若いでしょ、やってることも考えも。壊しちゃったんだけど等身大で良い作品だったんだよ。ただ、作ろうとしている動機が子ども過ぎるとかで教授に超怒られたよ。ただ、手応えは感じてそれから作るものが巨大化していった。三年生では等身大の朝青龍を彫ったんだよ(図3)。

濱田…どうして朝青龍だったんです



図3 《日の下開山》2006



か。

森…当時ニヒルで強い象徴でかつこよかった。それだけで作りたくなかった。当時コンセプトを考えるとか自分には無かった。

しっかり彫ってはあるんだけど、彫刻の歴史とか、美の本質を見つめてなかった。ただの物形模写で止まっていた。でも今思うと物形模写の学部の四年間があったから、今があるんだと思う。学部の卒制で作った刺青まで細かく彫った作品は、物形模写の最たる生人形の方向性の作品だから(図4)。剣道の構えのポーズの作品も(図5)。

濱田…細部まで彫ってるし、表面も仕上げていますね。

森…うん。気持ちとしては、木彫のリアリズムを体現する制作だよ。藝大の木彫も高村光雲や平櫛田中らの流れがあるから。大学院に入るとその反発で、龍とかを彫るようになる。

院の一年生の時に、藝大の木彫研究室で干支を展示する話になって。龍だから彫りますって言った。社寺彫刻のモチーフで唯一この世に存在しないものだし、空想でどうにでもなると思った。

濱田…非現実的なものへと視線が向いていくわけですね。

森…頭部だけの予定が、作品に成らなくて、どんだん体が仕上がって行って全身像になった(図6)。この龍も鱗の一枚



図5 《Mind of Flame》2007



図4 《A Sumo Stump》2007



図7 《scenes of love》2009



図6 《絶対領域 - 龍》2007

一枚を彫ったんだけど、結局は社寺彫刻的に大きな陰影の出るところで、豪華さとか、細かい彫り込みを見せる感じだよ。院二になると、絵本のストーリーを題材にクラナハとかそのあたりの造形と合わせた人体を彫ってた。それが修了制作の買い上げ作品に完成したらすぐに大学美術館に入っちゃったから、あんまり記憶が無いんだよね(図7)。そのあと、修了してすぐに一年生担当の助手になって、そこから三年

間制作に没頭した。

### 方向性への迷い

森・助手一年目に、《絶対領域―龍》(二〇〇七)を展示したいという話の流れからギャラリ―に扱われてただけで、この頃にカッパとマリリン・モンローをモチーフにした作品を彫ったの(図8)。新しい手応えを感じただけだけでも、そのギャラリ―の感触は良くなくて、主題を一本に絞った方が良いと言われて、色々な方向性があるんだなと感じたよ。そして、そのカッパとマリリン・モンローの作品でまた別のギャラリ―が僕を扱ってくれるようになって。そのギャラリ―でまた展示をして、図に乗っていった。神話や日本の古典的なモチーフと造形を掛け合わせるストーリー染みだたものを考え始めたりしてた。そんな中で横浜トリエンナーレも決まり、彫刻家としてやって行けるぞと思った。ただ、せっかく国際展の横浜トリエンナーレに参加したのに全く反響がなかった。



図8 《Much ado about love - Kappa》2009

トリエンナーレが終わったあと、作品について悩む期間がスタートした。その頃はまだ、制作費があつたから危機感を覚えずにいて、やりた

いことをやって勢いで進もうとしてた。このあとに大震災が起きて、自分の作品が壊れることは無かったんだけど彫刻の在り方を考えさせられた。あの時アート

の流れが変わって、意味の問題が取り沙汰された。アーティストは社会で何ができるのか。多くの作家が震災をテーマに制作し始めたけれども、僕が震災をテーマに作品を作ることは、腑に落ちなかった。僕の作りたいもの、やりたいことが、社会の流れとあまりにも違っていて、安直に何か象徴的なものを当て込むのもおかしいと感じていた。

その時は、手だけは動かしていれば何とかなるって思っていて、助手三年目に何となくエルビス・プレスリーの大きな頭部を彫り始めたの。後になってエルビスを作品にすることを考え始め、首だけじゃ作品にならないから、体を付けようとなって、結局全身を作るようになった。作品展示もしなくなって、しばらく続く制作に集中する期間に入ったのも、エルビスを作り始めたこの助手最後の三年目からだった。

助手の最終年度にエルビスの全身像を作り始めて、しかもまだ制作途中で「あいつこれからどうするんだ？」って雰囲気は漂っていた。

ありがたいことにその後一年間藝大の非常勤講師になれて、運動場の一角にアトリエも与えられた。ある程度出来上がってきた時に、今の共同スタジオ「スタジオ航大」に参加させてもらって、作品はここで完成させたんだ(図9)。



図9 《Jamboree - E.P.》2013年完成  
2020年発表

多かった。作家も見る側の人もコンセプトを重視していた。つて時に僕、エルビス……。大きいけど何？ メッセージや言いたい事が纏まらない作品を制作していた。

エルビスが二十代最後の作品で、三十歳になったら手を入れないと決めていて、三十歳になってみたらこの先どうするんだという状況になっていった。大学の仕事も終わり、展示も無い。仕事も無い。三十歳、自称彫刻家。そんな厳しい時に、結婚。

濱田…その後も制作は続けていたんですか？

森…ずっとやってた。勿論ずっとやってたけど……。

濱田…三十代になってからの作品はどんな方向性だったんですか。

森…何作ってたのかなあと思って思うくらい。その頃のもの、潰したり、形を変えちゃったりしてる。写真も残ってない。棚の上に置いてあるゴミみたいなやつは全部その頃のテストピース(図10)。文章書いて、小さいマケットを彫って。棚に載っけてを繰り返してた。

その頃はお金が無くて、大きい物を作れなかった。お金ができるまでは棚の上にあるような、細々したものを作ってた。

文章を書き始めたことで、美術史とか彫刻の大事な文脈と自分とを繋げることができて、考えが固まってきた。

その頃、作品の説明もできない、展示がしたくても自分



図10 棚の上のテストピース

をプレゼンするトーク力も無い。なぜ僕は作っているんだって言葉に出来ない。自分に何も無いことが分かって、その時にやっと作家になり始めたんだと思う。不思議だよ。

あの大きなエルビスも経過的に完成はしたものの完成しても展示する機会は二〇二〇年の十年振りの個展まで無かった。

エルビスを作り始めたのも、ラストライブの吠えてる姿がかっこよかったのと、今作りたい物もないし、ということでもとりあえず作り始めた。だから最初は内容が無くて。作りながら色々なモチーフを掛け合わせていって、何とか自分の中で消化して形にした。それ以降作品はなかなか生まれなかった。何を作ろうかずっと悩んでる時期だった。

### 新たな方向性「見立て」ーロゴー

森…その辛い状況を救ったのは「見立てる」という考え方だった。

企業のロゴマークを彫刻にするという発想。書き溜めた文章と、やりたいことがリンクし始めて、これで行こうと思って、また大きい作品を作りはじめるきっかけとなった。

誰もが知ってる企業ロゴを見立てて三次元の木彫にする。ロゴを形で解釈して、作品にしてみようと思った。二次元のロゴを三次元にしたらどうなるか。要はロゴを見立てる。ペンツのマークを意識して龍の手を作ったり、骸骨の眼球がミッキーマウスだったり。なにか開けた感じがあった。

濱田…その頃やっと個展の話が来るわけですか。

森…同級生達が声をかけてくれて。その個展でエルビスから後の作品を全部出せた。

濱田…それが二〇一九年？

森…二〇二〇年の十月頃だね。十年間に作った作品全てを出した。



濱田…その個展の反響はどうだったんですか。

森…まず誰だコイツはから始まったね。十年振りの個展だったから。

その展示には千人以上来てくれたと思う。みんな応援してくれて、色々な人との関係がまた繋がりは始める個展だった。

濱田…その後、心境や作品にも展開がありましたか。

森…自身の作品の方向性に悩んでいた時期が長かった分、自分のやりたいうことをやるべきだって踏ん切りもつけられた。そうしたら次はこれ、次はこれってやりたいことが出てくるようになった。

濱田…社会的なポジションが曖昧になってきた不安よりも、作家として制作の方向性が見えなくなった不安や辛さだったんですね。

森…本当にそう。僕は同じように切磋琢磨してる仲間がいるこのアトリエに救われた。

### 新たな方向性―奇形樹・美・粘土―

濱田…森さんは近年、変形した木を素材にされていますが、そのあたりをお聞きしてもよろしいでしょうか。

森…最近使っている奇形樹は、もとは床の間に使われていた材で、家主が何かに見立てて楽しんでいたもの。

僕は、彫刻は形の芸術だと捉えていて、要は自然の形は真実の形であって、僕の形は彫刻家が作り出す形。じゃあそれをどうやって一つの作品にするのって考えて、個性のある奇形の材を使って制作を始めた。

最初は木をずっと眺めて、何か自分の中で見えて来るまで待ち続けるの。そしたらこの木だったら耳にしか見えなくなってきた、枝の出た部分がねずみに見えそうだった。そしたら背骨が見えてくる。これは耳とネズミ、バカンティマウスだって思った(図11)。これが奇形樹シリーズの最初。

だから木を見て

触って、思いつく

まですっと手の平で動かしてる。これも見立てで、既

成ロゴからの展開では無く、こう

いった自然木に移行していった。それで、木にモチ

フの特性を持つていくのは彫刻家としてどうなんだろうか、そこに現代性はあるのかって思い始め、僅かなテーマを握えることにした。

具象彫刻の流れを見ると、作品に意味合いを持たせ過ぎているなど思っている。それは宗教彫刻の流れがあったりもするからなんだろうけど、形の一つ一つに解釈があるとストーリー性が生れてきてしまう。ストーリーが素晴らしければ良い作品になるんだけど、それはとても難しい事だと思う。具象的な作品を見てつまらないと思う理由の一つにこの造形におけるストーリー性の曖昧さがあるんだと思う。

そこで一つ「美人」というフレーズをテーマにつけることで、ミロのビーナスや、自由の女神をモチーフに作っても、ストーリーではなく「美」の方向性で話ができる。美をテーマに「美人」とは何だろうって側面から作品を制作できる。今回の個展でも美の象徴的なものを羅列してみようと思ってる。起承転結のコンセプトではなくて「美」だけで全ての説明がつくように。

このザクロもキリストの血であったり、子孫繁栄であったり意味合いとしては凄く象徴的な存在(図12)。さらにザクロは美容でも有名。僕

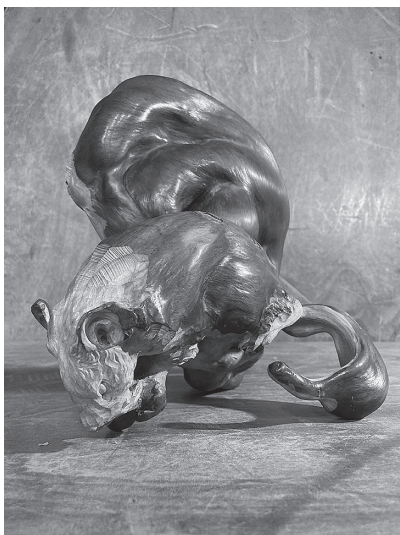


図11 《Lighter - Vacanti Mouse》2021

はこの木の皮に、肉体を感じていて、そういうところで美の表現が可能かなと思った。だから、奇形樹からだ連想するのはなく、一つテーマを設けて、奇形樹を美の方向にもっていく。奇形樹主

体で作品にするのではなくて、僕のやりたい方向に奇形樹をもってくる。濱田…最近木に粘土を付着させた作品も発表されていますが、それはどういった考えからですか。

森…粘土を使うというのは、木の自然の形を壊さないで、彫刻家の手を入れるという考えから。あと、この表現には歴史的な観点と可能性も感じている。

濱田…木に最小限の造形を見出して、粘土を付けることで何を補っているのですか？

森…形と意味を補う要素だけれど、素材の可能性や歴史を取り入れていく感覚。粘土は僕のアクションを一〇〇%に近い形で留めてくれるすごい素材だと思う。

僕は常に彫刻家として何ができるかを考えていて、木に付けた粘土は、古典的な塑像技法を用いたもの。中国の石窟にもあるし、バミヤンの遺跡は粘土に漆喰が混ざっている。粘土は昔から使われて、何千年も耐えられる素材。

世界中の作家がやっつてるように形が崩壊する象徴として生の粘土を用

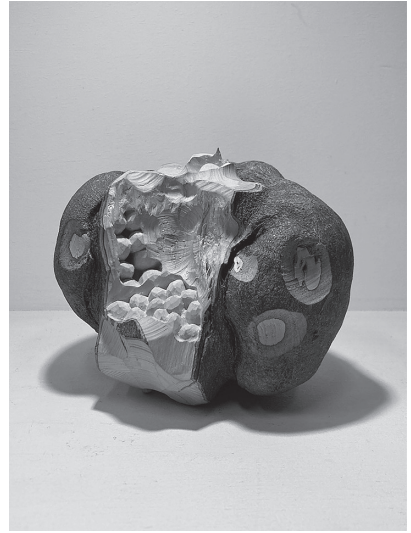


図12 《The flesh - pomegranate》2021

いるのではなく、僕は土が千年以上の形を留める事ができる素材だと考えて用いている。そこには彫刻と建物の関係も含まれている。現代にこそ塑造の可能性を考えたい(図13)。

あまり塑像をやらなかったのは、学生時代に人体彫刻を作った時に、腕は針金、心棒は垂木だから、勢いよく粘土を付けたらグラングランになる。粘土付けに対する素材の抵抗感が感じられなかった。投げつけるくらい力強い粘土付けができなくて、衝撃で芯がブレるのに抵抗感を覚えていた。

調べたら昔の心木というのは大きくて、しっかり地面に突き刺して立たせている。ロタンは鉄筋を使っている。

今の僕の作品は、木に二十キロくらいの粘土をぶつけても芯がブレない。

粘土の可塑性は僕の力を一〇〇%形にする。投げつけた時の強さ、感情。これって石膏に置き換えても伝わらないの。焼くと締まって縮むし。樹脂だと垂れるし、多くの行為より重力の要素が強くなる。行為が形にならない。今やっつてる塑像表現は異素材に置き換えることなく形を留め、行為と感情も形になる。そういう考えで、作品表現の素材として取り入れている。新しいことはして無くても古典回帰してるだけなんだよね。

僕の場合は表面から膠を含浸させて形を止めている。



図13 《The Between - liberty》2022



このアプローチを作品に取り入れている人はいない。これまでも大きな木に粘土付けを色々やってみて、今は単純な粘土付けが良いなと思ってる。それで今の「美」シリーズに取り入れている。

ちなみに僕のアトリエにはいくつかのロダンの石膏像があって、作品について考えている時になんとなく眺めている。背中やおでこなどの形に広がりを感じたり、緩やかな肉感を筋肉から感じたり、粘土の山感を見てみると、しみじみと「良い」と本当に思う。ロダンは今の僕の知見からは語ることが出来ないような大きな存在。

これは「シンデレラの足」ってテーマの作品。女性は美によって体の形を変える。シンデレラの靴は美しいけれども、外反母趾になる。実際女性は外反母趾の人が多。だからこの作品は美によって変形した外反母趾になってる。

こっちの作品は、美を求めると人は大地から離れて、浮いていくっていう作品(図14)。ハイヒールだとか、厚底だったり。エアが入ってたり。

両方「美」シリーズの足。意味合いとしては単純だけれどもそこに少しのストーリーを落とし込む。これが今自分にできる現代の具象だと思う。やってる事はとても古典なんだけれど、その古典表現にとっても現代性を感じる。塑像には相応な可能性を感じている。



図14 《Height of Weight - Air sole》2022

### 作品のブレと繋がり

濱田・森さんの作品を見ていると、一応雌雄は明確にあるんでしょうけれども、両性具有や雌雄同体の趣が感じられます。少し意味合いが離れますが、マリリン・モンローと河童を掛け合わせたり。両性の美は古代からあるわけですが、その辺は何か意識されていますか。

森・確かに。掛け合わせるんだよ僕は、見立てもそうだけど形や意味、モチーフを掛け合わせるのも多々やってる。今作ってる大きな作品も二つのニケを掛け合わせてる。だからイメージをあえてブレさせるために全部表に出して作る。そういう感覚の流れでハイブリッドされたものになってるんだと思う。二つの性器を持つからこういう意味があるというよりも、二つ付いていることで視点や思考がブレるという考え。

濱田・顔が二段になっている作品も、そのブレですか。

森・あれは、木の元の形の量感を活かすと、一つの頭部では無く、顎とおでこで別の二つのプロポーションになる。顎を基準とした顔と、おでこを基準とした顔、二つの同じ比率を一つにするブレ(図15)。

濱田・ブレと言う感覚って、捉えようによっては、ボヤかすという曖昧にする、あえて無にするという感覚とも受け取れるんですが、無だけど重要な「余白」を今連想しました。見る側に猶予があったり、間であったり、作者と見る物の間に絶妙な関係性を作り出



図15 《Devotchka - MM.MM》2022

しているなと思いました。気持ち悪いと見る人もいるだろうし、性について考えもするし。

森・あんまり詰めすぎると詩的で自己満足になってしまおう。コンセプトが起承転結になって、そこまでいくとデザイン的なのかもね。現代文学だって、触り部分で終わったりもするからね。

実際今は自分の形を模索している真つ最中。ただそこで、自分の作品をキャラ化したくはない。近年あまりにも作家の作る物がキャラクター化され過ぎて、それに違和感を覚える。それは彫刻の文脈ではなく、長いアートの歴史を考えると、彫刻の歴史からかけ離れた枝葉の枝葉の話のように感じている。僕は彫刻っていう大きな流れの中に自分を具象作家として置きたいと考えている。

今作ってるこのデカイ作品では、木の皮をそのまま使ってる、皮の部分を素材本来の真実の形と捉えてる。木自体のカタチと彫刻で彫った自分の形を対抗させる。僕が彫って無い空白で繋がっていく感覚。手を入れて、滑らかに繋げ合わせてしまうのではなく、カタチの繋がりに僕の形では無い物を持つてくることによって、何か新しいものが派生するのではないかと今思ってる。

丸太の木肌と鑿跡が重なり合ってる、空白が生まれて、そこに創造の余地が生まれるのかもしれない。それは木だからなのかも。木彫は彫れば彫るほど立体感が増して、作品は大きくなる。量的には減るけれども、立体としての量感が増すから。僕が彫っていきながらも、生の木肌を組み合わせることで、形の意味合いとか解釈も広がるのではと思ってる。僕が彫ることの意味が、カタチに出てきたら良いなあって思う。彫刻家の形と木の形がミルフィーユのように重なって、何が彫刻なのか、何が物体なのか、というのが分からなくなる。モチーフ自体がブレるといふのと、形の意味自体もブレていくといふのをやってみたい。有名なニケの形態を二つ使って世界一大きな人の二七二cmという身長のパンナップ

ガールを彫ってる。

サモトラケのニケを見ても、この時代に作品上部にこの物量をもつてくる彫刻はかなり珍しくて、量感的にも素晴らしいと思う。もう一つのニケも、この時代にギリシャのプロポーションをまるで無視したかのような幼児体的な量感は素晴らしいもの。

奇形樹に手を加えて、ネズミとか、ミロのビーナスとか、自由の女神とかを彫ってたんだけど、そこに木の形は変えずに粘土を付ける表現が出てきて、では彫る意味って何だろうって考えたときに、この作品を作り始めた。彫ること木に対抗して行こうと考え始めた。

実際の羽の付いてるニケには首部が無いでしょ、この作品ではあえて上を向かせた顔を想像で作ってる。要はギリシャ彫刻で上を向いてるってあり得ないながら、ほとんどが下を向いて影を落とすしてる、もう一つのニケはそのまま正面を向けている。髪の毛の部分を含めて



図17 《3 MMM - Rivalry》2022



図16 制作途中の作品を説明する森

凄い量があつて、その量のある部分を木の皮同士で接合しようとしてる  
(図16) (図17)。

### 彫り方について

濱田・木の彫り方や、形態に流動性というか、素材の扱いかに粘土を扱うかのようなモデリングの要素を感じるのですが。何か彫り方や制作で意識されているものはありますか。

森・木取りという最初に軸を引いて、正面、側面をデッサンして、形を切って仕上げっていく伝統的な彫り方があつて、僕もその彫り方で制作していたんだけど、正面性の強いものを彫るやり方だから動きが固いんだよ。奇形樹や、木の生の形を活かしながら彫るってなると、一か所の数ミリのズレが全部に連動してぐちゃぐちゃになってしまう。

一か所から広がるように彫っていくと、塊の中からぼわっと形が生まれてくるんだよ。ただ、それだけを意識して彫ると形が自由すぎてヌルヌルになってしまう。僕はその自由さと木取りの堅い感じを合わせたかと思つて彫ってる。でなければ、木の皮を活かしながらとか、造形できないんだ。

濱田・だからなんですな、木彫の堅実さに加えてどこか流動的なのは。だから粘土を付けても違和感が無いんですね。

森・奇形樹を扱うようになって、この有機的な形と造形を拮抗させるために彫り方を変えたんだよね。以前はしっかりと木取りで作っていた。動きも存在も固く、あまり理想と思つてないこともあった。

自由の女神のフォルムって、フランスの美人像が意識されて、鼻が高くて、唇が厚くて、とても固い印象を受ける。それで像に近い顔を調べて行くと、そしたら唇を整形した人たちに行き着いた。それくらい美を意識した特徴的な顔になっている。実は自由の女神をモチーフに彫った時にあの唇に相当苦労した。象徴的な美って自然じゃないんだよ。

今は平行して過去の作品にも手を入れていて、過去の自分の形から別の作品を作り始めている。

この作品は、もともと鯉だった作品の逆面をキューピーにした。セザンヌが描いている足を投げ出してあるキューピーがあつて、それを昔彫った鯉のプロポーションに合わせている(図18) (図19)。

今進めている大きな作品もそうなんだけど、鈍彫りっていう彫り方やつている。全部

彫りきらないで鑑賞者に完成を想像してもらおうという作風を、西洋彫刻を学んだ僕がやろうとしていて、丸鑿で体の形を彫り進めて、あえて鑿跡を残してる。現代でこそ古典的な彫り方が必要なんだと思う。機械の切削加工ではできないし、3Dでは見えてこない。実材と格闘しないとこのノミのせめぎ合いと表現は生まれてこないはずだと思つてる。



図19 《Still life with plaster cast - Carp》2022



図18 《Still life with plaster cast - Carp》2022



具象彫刻は形式化している分、取り残されているところがある。だから僕自身の表現方法が古典回帰してるんだと思う。可笑しいよね。

濱田・美の本質を探究することはもの作りを突き詰めていく上で大切なことだと思います。時代の求めに固執せず、これが私のやり方っていうスタンスを口にして発せられる作家は必要です。

森・震災の時も感じたけれど、メッセージ性というのは考えさせられる。社会情勢へのメッセージを作品に込めちゃうとか、自分の主張を作品化するアーティストもいて良いんだけど、もっと知名度のある人が一言言った方が効果あると思う。アートが持つ本質は、もっと歴史の文脈から引つ張ってきたようなものがあるって、人を揺るがすような、感性に訴えかけるような表現が大切だと思う。でもやっぱり、社会的な言葉を含んだ作品に視線が向けられてしまうよね。難しい問題だと思う。現代アートって、ただ今を切り取るのとはまた違うところにあると思うし。

最後に

濱田・そろそろお時間も迫ってきましたので、次の質問を最後にインタビューを終わりにしたいと思います。現代アートって言葉が出てきたので最後に芸術の今についてお聞きしますが、表現や手法の展開は目まぐるしいもので、メディアを問わずボーダレスに展開しています。勿論表現は自由であるべきであって、時代の変化に伴って新しい表現や手法が生まれ、その渦に新たな才能も見出されるのだと思います。その中で森さんは現代をどうとらえていますか。

森・ブロックチェーンやNFTで、すごく見やすくなってると思う。一個一個のメディアが捉えやすくなってる。逆に言うとジャンルが、すごく広くなった分、ジャンル分けを人々が行ってくれていると思う。広がりすぎたからこそ、絵画だったら自分は画家だ、として語る人が最近増えて来ている気がするし、芸術家、アーティストというよりも彫刻家と

言う人も増えてきている気がする。作家が自分で住み分けを語り始めているような気がする。一人で色んなことをやってる方もいるんだけど、自分をアーティストと言ってる方もいれば、美術家とか芸術家とか言ってる人もいる、この三つの言葉のニュアンスって各々の違いの住み分けだと思ってる。僕は自身を彫刻家と語ってる。カタチの表現だから。だからカタチと向きあう事を提示することが現代アートのなかで僕ができる事なんだと思う。

濱田・確かに、広がり過ぎたからこそ、今またジャンル分けが明確になりつつあるっていうのは森さんの仰る通りだと思います。

森・僕は作る側の事しか考えてないから、マーケットの事は全く考えられていない。作品の効果的な発表の仕方もある考えられてない。その辺はちょっと明解にしていきたいけど、多分上手くないかな。結局この作品一つにも相当時間かかっている。もう三か月かかっていると考えると、今の現代アートのスピードには全く乗れていない。じゃあスピードの速さが現代アートかと言われたら僕は絶対NOだと言いたい。時間をかけてでも納得いく作品を作り上げたい。

現代アートには確実にパワーはあると思っていて、ただそのパワーは、即効的なものだけでは無いと思う。

彫刻って人を感動させてきた歴史があるでしょ。凄いいよね。人を呼び寄せる作品って。

濱田・本日お話を聞きまして、森さんからは素材や造形、ご自身の内面に至るまで、彫刻家として本質に迫ろうとする強い信念が伝わってきました。森さんのこれからの作品が楽しみです。益々のご活躍を期待しております。

森・本日は貴重なお話をお聞かせいただき、ありがとうございます。森・こちらこそありがとうございます。