

初期までに遡れば、どうも柿坪作品の形態には常に丸みを帯びた量塊が執拗に伴っているように見受けられる。2018年に制作された《tight rope》を始めとして、近作《someday somewhere》（2021）に至るまでの人型の形態には不必要になるほどの脂肉は与えられていないものの、内部から詰め物を施したような張りや丸みを伴っており、人体彫刻としての構造意識は造形に反映されているようには感じられず、むしろディズニーや手塚治虫の描く漫画のキャラクターたちの手足のような、可変的で流動的な身体（時には伸び縮みさえしてしまうような）を与えられているようにも筆者には思えた。

批評家の大塚英志は自身のいくつかの著作において、手塚治虫が自作のキャラクターたちに与えた「死にゆく身体」について言及している。それによれば、ディズニーを先例とするキャラクターたちのデフォルメはリアリズムからの切断を意味する「身体性を持たない」もので、手塚はその非リアリズム的存在に「リアルに傷つき、死にゆく身体を与えた」ということだが……はてさてこの論を援用して柿坪作品を検討し始めてみることはできないだろうか。先ずつまり、柿坪作品における人体造形とは彫刻から「死にゆく身体」を減算した存在を創り出そうとしたものなのではないだろうかという問いである。そこに一つ難点があるとすれば、柿坪が彫刻作品を制作しようとする以上、ミッキーマウスとは異なり現実に否応無く存在してしまう物質（その多くの場合は粘土である）が伴ってしまう点で……どんなに死傷を回避しても、「身体」は執念深く付き纏ってくることに柿坪は粘土を通じて辛抱強く向き合っていた。そのせめてもの取り組みとして柿坪作品のフォルムは決定されているように思われ、そして柿坪の試みの到達点とは彫刻史の源泉とも言えるべき、死にゆかないことにはほかならないと筆者は睨んでいる。

しかしそんな柿坪の願いとは裏腹に、最悪の事件は起きてしまった。2021年2月、某所において保管中だった《someday somewhere》が何者かの凶手にかかり、内一体が粉々に破碎されてしまう。偶然筆者も居合わせた発見当初の現場は、本当に凄惨なものだった。見る影も無くなってしまった作品の破片を見つめ、そこに「死」を感じてしまったのは作者もきっと同じことであっただろう。当然と言うべきか、現場での柿坪は破片を前に涙を流していた。

いかに非リアリズムを志向し、いかに傷つきづらい造形を施せど作品はいつかに壊れる。それは身体を伴うゆえの性というほかない。残念ながら、このどうしようもなく苛烈な宿命は彫刻物だけでなく我々の身体までもが背負うものであり、この哀しみを未然に防ぐことは極めて難しい。筆者はその傍らでどのような言葉もかけることができず、ただ立ち尽くすだけの強烈な無力感を味わわれたことをここに告白する。

だからこそ、以後の柿坪の作品、その回答には驚かされた。事件後初の作品として制作された《protect》ではその名が示す通り旧作《にんげん》の一部を繊維で縫い包み、緩衝材を一体とした作品として制作しているが、そこで行われているのはただの保護活動だけではない。テラコッタで制作された本体の欠損を埋めるかのように綿は充填され、身体が補綴されている。それを見た時に筆者が真っ先に思い浮かべたのは「テセウスの船」と呼ばれるパラドックス¹であったが——なるほど、壊れて無くなってしまふことへの哀しみとはそもそもそれが修復可能かどうかという点において発生するものではなく、自身の求めぬ変貌を遂げてしまったことへのショックなのだ——、そう思い直した。したならば《protect》はどんなに残存する本体部が小さくなっていくとも、もしかすると最終的に無くなってしまおうと、その存在の本質は変わることがない。むしろ自らに「死」という究極の変化の、その公約数をシミュレーションしていく点で、この世の存在の本質そのものにアプローチしていつても喩えられるのではない。

新作《cocoon》では、まさに前述の事件において発生した作品の欠片が納入されている。まるで遺髪や遺骨のように守られるそれは口ラン=バルトが亡くなった実母の写真を契機に紡いだ、<それは-かつて-あった>という写真の本質にも交差する。変貌の痕跡として、あるいは変化後の対象の尾を掴むための繭/cocoonとして、本作はいつまでも自身が経験した時間と共に過ごすのだ。

壊れてしまったものを想う——こうした柿坪の視線は現在決して暗鬱なものではなく、反して非常に健やかだ。憂鬱な気分だけを纏うわけではなく、しかと対象の変貌を眼差し、受け容れる準備をしている——そう、損壊や損失といった「死」とは、ただマイナスな現象として悲観され続けるべきではない。それは目で捉えるよりも素早い変身のことも同時に指し示している……と、そう考えてみても今は許されるだろうか。

吉野俊太郎（東京藝術大学大学院博士後期課程）

¹ プルタルコスにより古代ギリシャの伝説を引用して提起された「全ての部位を修繕・交換した際に完成するものは、その作業以前の対象と真に同一のものであるだろうか」という議論。