

SHIRO TAKAHASHI *KOJIKI* *Mythology Art Technology*  
高橋士郎 古事記展 神話芸術テクノロジー

川崎市岡本太郎美術館

ごあいさつ

高橋士郎は造形作家として、1960年代よりコンピューター制御のアート「立体機構シリーズ」を制作し、その先駆的な作品は日本万国博覧会をはじめとする多くの展覧会で発表されてきました。1980年代には風船を素材とした「空気膜造形シリーズ」を考案、世界各地で活動を展開し、誰にでも親しまれるアートとして人気を博してきました。

芸術にコンピューターやテクノロジーを浸透させた立役者の一人であるいっぽうで、Shiro Takahashi の名はイスラム数理造形の研究者としても世界的に知られています。2000年代には多摩美術大学の学長を務めながら、情報芸術の分野におけるユニークな教育の実践者として、多くの才能を輩出してきました。

本展は高橋士郎が長年つづけてきた「空気膜造形」研究の集大成として、日本の古事記に挑んだ作品群で構成されます。古代より現代まで、人間が「気」をどのように扱ってきたのか、その全歴史と文化を自家薬籠中のものとした高橋は、古事記のなかに現れる神々の「気宇壮大」を、独自の気膜テクノロジーによって、21世紀に蘇らせます。

時代を超えてインスピレーションを与えつづけてきた古事記について、岡本太郎は出雲を訪れた際、出雲神話の「おおらかな行動性」を高く評価しています。太郎は小学生の頃に出雲で過ごした記憶を手繰り寄せながら、国引きや国譲りの神話のなかに、生活者の実感に根ざした創造性を感じとったのでした。生田緑地の自然のなかに現れるのは、高橋士郎のおおらかな行動性とイマジネーションを通した、古事記の神々の真新しい姿とも言えるでしょう。

奇想天外でユーモラスな神話の物語には、日本の自然思想の再発見の機会があるだけでなく、世界再生の希望も含まれているように思われます。世代を問わず誰でも楽しむことのできる本展を、ぜひ多くの方々に見ていただきたいと願います。

最後になりましたが、本展開催にあたり関係者の皆様に多大なご協力をいただきましたことを心より御礼申し上げます。

主催者

## Foreword

Since the 60s, Shiro Takahashi as an artist created a form of computer controlled art that would go on to be known as his “3-D Mechanical Series”. This trailblazing new form of art was featured in many exhibitions including Expo’ 70. In the 80s, he developed his “Pneumatic Sculpture Series” using balloons for material, and had his work featured all over the world becoming widely adored and acquiring mass fame.

Not only did Shiro Takahashi play a leading role in bringing computers and technology to art, but he was also very well known around the world for his research on a form of Islamic art called “Muqarnas”. In the 2000s, he served as President of Tama Art University while producing an array of talented graduates to the world as a practitioner of a unique form of education in the field of Information Art.

This exhibition features a collection of works from Shiro Takahashi that showcase the culmination of his “Pneumatic Sculptures” series – a form of art that he continued for many years. This collection of works is considered to challenge Japan’s *Kojiki* – a large set of ancient Japanese stories and myths referred to as the “Record of Ancient Records” – because Shiro Takahashi attempted to base the works in this exhibition on these legendary myths. Shiro Takahashi mastered the culture and full history of how people use “Ki” – a concept that refers to the human spirit, mind, and energy – from ancient to modern times. This mastery led to him being able to bring the “Kiusoudai” – a concept that means magnanimous and grand in one’s mindset or ideas – of the Gods who appear in the stories and myths of *Kojiki* to the 21st century using his original “Pneumatic Technology”.

*Kojiki* has continued to inspire people over many generations. When Taro Okamoto revisited the city of Izumo, he highly appraised the laid-back and easy-going lifestyles portrayed in the Izumo Myths, a large collection of myths that constitute a major part of *Kojiki*. The memories of his time as an elementary school student in Izumo had undoubtedly helped him gain an appreciation for the creativity rooted in the actual daily lives of those who lived in these myths about land-pulling and transfers of land. One could say that here within the nature-rich Ikuta Ryokuchi, the Gods from Japan’s *Kojiki* have returned to us through Shiro Takahashi’s portrayal of the same laid-back life style of Izumo and his imagination.

In these plot-twisting and humorous myths, there is an opportunity to rediscover the Japanese perspective on nature, and the myths themselves also seem to imply a desire for the world to be reborn anew. Regardless of your generation, people of all ages and backgrounds are welcome to come and enjoy this exhibition.

Lastly, we would like to thank from the bottom of my heart all of those involved with this exhibition for their cooperation in bringing this exhibition to fruition.

Organizer

## 謝辞

この展覧会の開催にあたり、貴重な作品及び関連資料をご貸与いただき、惜しみないご協力を賜りました関係各機関並びに関係者の皆さまに心より感謝申し上げます。

(50音順、敬称略)

株式会社バボット  
多摩美術大学

筋貴彦  
有馬拓也  
安藤礼二  
石田健祐  
伊藤俊治  
岡谷公二  
鈴木雄介  
高橋士郎  
永原康史  
ニコラス・フォン  
平藤喜久子  
ボリス・ラベ  
政木裕太  
松川祐子  
港千尋  
宮嶋龍太郎  
山村浩二

## 目次

伸び、縮み、躍る神話 …18  
—— 高橋士郎／バボット・古事記・メディア  
伊藤俊治

スサノオのように、シュヴァルのように …23  
—— 高橋士郎・古事記展に寄せて  
安藤礼二

鉄穴と気 …30  
—— エネルギーの原風景  
岡谷公二

気膜 …70  
高橋士郎

高橋士郎 年譜 …62

出品作品リスト …60

写真：港 千尋

舞臺

# 古事記展

SHIRO TAKAHASHI *KOjIKI* *Mythology Art Technology*  
高橋士郎 古事記展 神話芸術テクノロジー





















# 伸び、縮み、躍る神話

—— 高橋士郎／バボット・古事記・メディア

伊藤俊治

「古事記」は87柱の神々の名の列記から始まる。宇宙の始りに「全てのものはじめのもの」がまずできるが、その気はまだ十分でなく、名もなく、動きもなく、形も定まらない。ようやく天と地が分かれだし、男と女が明確になってゆく。こうして天地開闢時に天之御中主神が出現して以来、続々と神々が現れ、神々の力で日本群島形成と国土整備がなされ、天孫降臨を経て、神武天皇誕生までが上巻に記される。

神々は生まれ、変身し、愛し合い、子をなし、戦い、死に、転生する。山の神、海の神、火の神、木の神、戦いの神、豊穰の神、病いの神……個性溢れる生き生きとした神々が壮麗なパンテオンを形作る。「古事記」はまさに八百万の神々が森羅万象いたる所に躍動する日本群島に相応しい始まりの書である。

「古事記」で神々の名前は連ねられるが、本文に説明はほとんどなく、神々の実体は曖昧で流動的である。その形や由来などは私たちの想像力に委ねられている。そのことは日本群島が客観的で論理的な世界に属しているというより、イメージと想像力の世界に属していることを物語っているかのようだ。

高橋士郎の「古事記」展は、その日本の神々の特性を梃子に自由自在にバボット(空気ロボット)というメディアを駆使し、天衣無縫なヘヴン・ワールドをこの世に現出させた。

神話は空気膜のように伸縮自在である。神話は変形し、置き換わり、重なり合う。神話的思考の次元へ入り込めば、神々も人間も動植物も鉱物も混じりあい、水も火も光も風も全体で呼吸しているかのような世界が現れてくる。そうした神話世界こそが私たちの現実を織りなしていることが判明する。

スコットランドの著名な博物学者ダーシー・トムソン(1860~1948)の『成長と形態について』(1919)<sup>註</sup>は、生物の形や構造が生まれてくるプロセスを科学的に解明する糸口を開いた名著である。

そこにはクラゲが液体に墨を溶かした時のような形をとり、紅葉の種子は蠅の翅そっくりで、鳥の中空骨の内部は構造力学のトラスと同質であり、巻

貝はフィボナッチ数列のように成長してゆくことが記されている。

異なる領域の間に共通の型を見出し、その関係から新たな知見を汲み出す。近年になり非線形力学や散逸構造論を通じ、ようやく明らかになってきた自然と生命の魔術をトムソンは百年以上前から既に見通していた。

高橋士郎の「古事記」展の神々の形にも同じような変換や転移や交配を見出すことができるだろう。

フランスの構造人類学のパイオニア、クロード・レヴィ=ストロースは『成長と形態について』から影響を受け、人類学における「構造と変換」の概念を思いついた。

トムソンは動物や植物の種の器官の違いを「変換」という概念で解釈したが、レヴィ=ストロースはそれが神話にも当て嵌まるのではないかと直感する。

例えば、魚は「頭」「胴」「鰓」「尾」の四つの部位で構成され、各部位は成長するに従い、大きく変化してゆくが、魚という構造は変わることはない。同一生物の種がそれぞれの環境への適応を通じ、形態変化してゆく現象をトムソンは「座標変換」という視点で読み解いていったのである。

クロード・レヴィ=ストロースはこの「座標変換」を「ゴム膜上のイメージ」という比喻で表そうとした。つまり伸縮自在のゴム膜上にある形を描き、伸び縮みさせながら別の形へ重ね合わせられるかどうかを考える。これを「位相変換」と名づけ、「位相変換」しても変わらない性質は「構造」とみなすことができるとした。

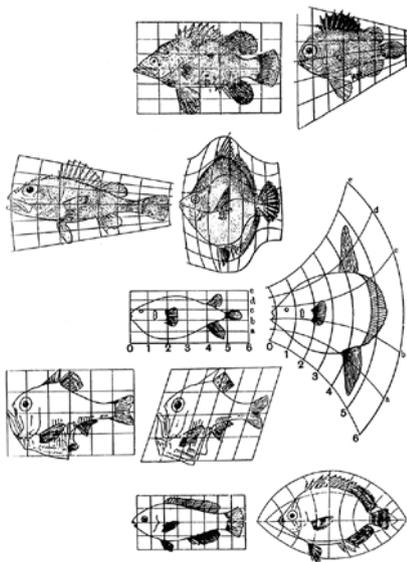
生物の「構造」は神話においても機能している。いや「構造」は神話の変容においてこそ当て嵌まる。

神話のイメージは、ある特定の問題群を比喩的に表現するコードを基準に選別されている。例えば「龍」と呼ばれるものの意味を私たちは正確には知らない。しかし龍のイメージはなぜかしら人間の想像力の本質と合致するところがあり、龍は地域を跨ぎ、物語を組み替え、形態を変容させながら、意味を定位することなく遙かな時代を生き延びてきた。

神話にも意味はない。神話はそれ以外の世界へ意味を満たすための「構造」である。神話は意味を生み出す母体を提供する。母体は神話の規則にのっとり定義され、人は母体を通じ、神話ではなく神話以外の意味を読み取ろうとする。人間の意識を超えた次元に潜む世界や歴史のさまざまなイメージを解読してゆくことが可能である。つまり神話とは、そこでは人間の知と美のための解析格子のようなものとなる。

高橋士郎が取り組む「古事記」は日本最古の神話体系である。古事記はもともと親族体系のドキュメントであり、多種多様な入り組んだ神々の関係が基本構造を抽出しつつ、それらを生み出したものの精神の仕組みを映し出してゆく。

1960年代からコンピュータによる「立体造形シリーズ」の制作を開始し



トムソン『成長と形態について』より





た高橋士郎は、1970年代には大阪万博三井館やフロリダのエプコットセンターでの展示等、国際的な場でその成果を発表し注目を集めた。

1980年代からは風船を素材に「空気造形シリーズ」を展開し、日本のメディア・アートのパイオニアとして活躍を続けている。その高橋士郎が自らの活動の集大成として取り組んだのが「古事記」展である。彼が作り出すバボット(空気ロボット)は神々の気と精の棲家に相応しい。古代から現代まで、日本人が「気」をどのように捉えてきたのかがそこに宿っている。

高橋士郎は「古事記」に登場する神々の精神(スピリタス)を独自の気の制御によって21世紀に蘇らせた。バボットは空気で膨らませ、量感豊かなフォルムを生成させる造形である。素材には薄くて柔らかく気密性の高いビニールや布が使われる。その内部空洞に空気が充填され、内部気圧を外部気圧より僅かに高めて表面を張り詰めさせ、骨組みも無しに巨大サイズの空気膜を実現する。

自然の生命体が成長過程で自己形成するように空気膜は、空気の圧縮力と膜体の張力によりオーガニックな曲面立体を生み出してゆく。

バボットはだからプネウマ(気/霊)による造形なのだ。プネウマは古代ギリシャでは、生命や呼吸そのものであり、バボットは日本の神々の超自然性を表すのにぴったりの特性を持つと言えるだろう。

日本の自然思想とアニミズムに基づいた奇想天外な古事記の神々が、バボットという新たな衣を纏い、生田緑地を跳梁跋扈する。

神話は絶えず別の神話へ移動してゆく途上にある何かである。ある神話が別の神話に変容する時、直線的な道を進んで変形される訳ではなく、関係するもの同士が群れをなし、群の内部調整を経て、複数の道を通り変形される。神話のエピソードとイメージが集合し、鮮烈な色の鳥の羽根のように編み直されるのだ。

神々は変幻自在に地を走り、樹によじり、空を舞い、水中へ潜るが、そのネットワークには個々のキャラクターを見ているだけではわからない、神々がモンタージュされることで生れる新たな意味を発見できるだろう。

バボット古事記は集合や生成プロセスとして神話なのであり、その形態は神話美のコードに従い、自由に、軽やかに、開かれた舞いを続ける。

高橋士郎の古事記は、過去に起こった出来事でも空想でもなく、時間と空間を超え、メディアやテクノロジーを介して、今を呼吸する。それはまさにプネウマの芸術なのだ。その原色と原型の存在が自然に躍る様は、意識されない形で私たちの中に入りこみ、宿り、息づき、生き続けることになる。

(いとう・としはる 美術史)

---

註：ダーシー・トムソン『成長と形態について』(1919)は以下の邦訳がある。ダーシー・トムソン『生物のかたち』(柳田友道訳 東大出版会)

# スサノオのように、 シュヴァルのように

—— 高橋士郎・古事記展に寄せて

安藤礼二

高橋士郎が古事記を主題とした新作個展を開催する。なぜ、いま古事記なのか。

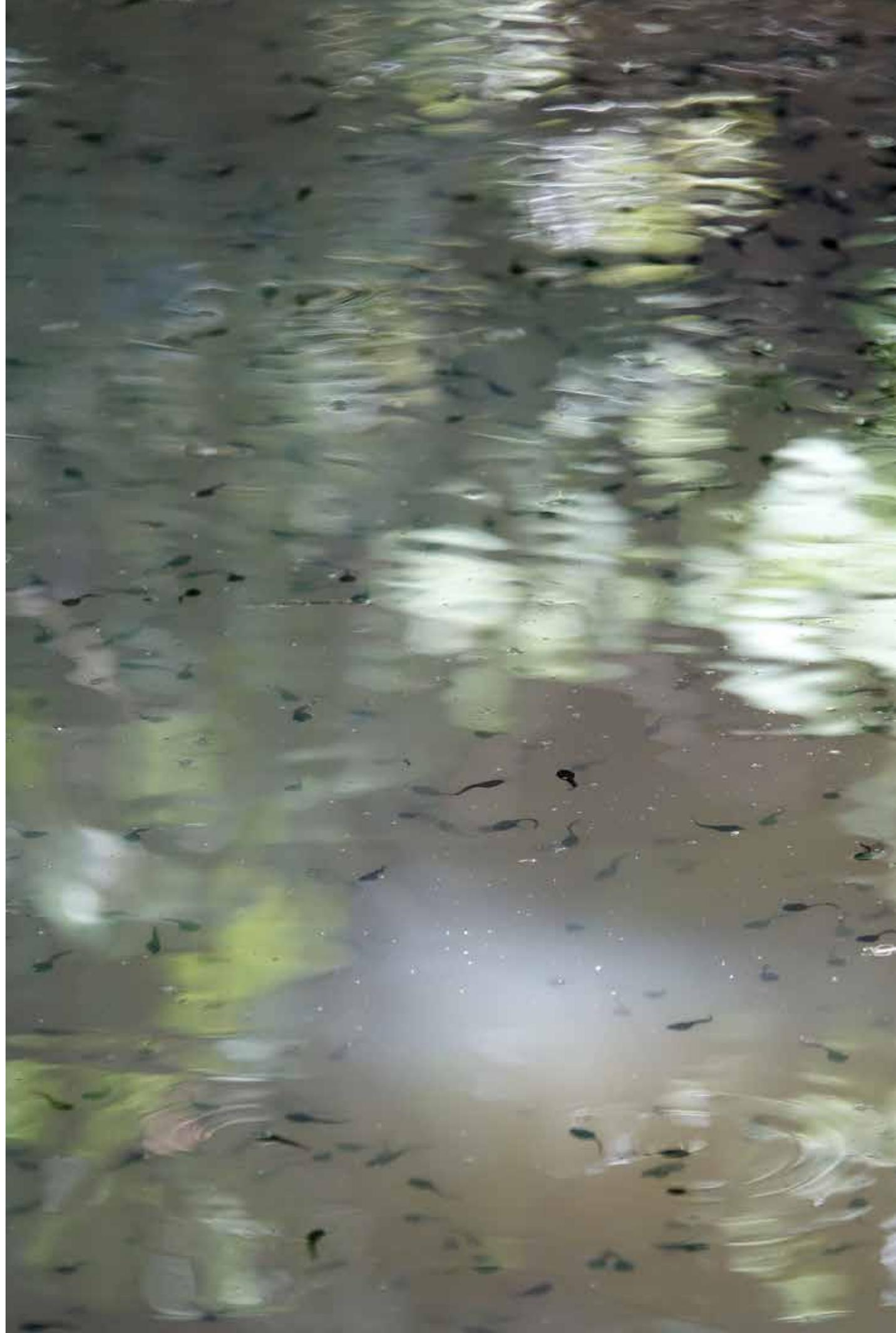
古事記が、この極東の列島で本格的に読み始められたのは中世になってからであり、特に近世の本居宣長による徹底的な解釈学、『古事記伝』が一つの大きな画期となった。

宣長は、日本書紀には存在せず、古事記にだけ存在するものとして、その冒頭に説かれた宇宙発生論に注目する。森羅万象あらゆるものは、虚空をクラゲのように漂う一つの「もの」、物質の根源であるとともに精神の根源でもあるような「葦牙」(あしかび)のような「もの」から萌え出でてきた。だからこそ、天と地と地下、太陽と地球と月からなる宇宙も、そこを生きるすべてのものたちもまた、その起源を共有しているのだ。動物も植物も鉱物も、有機物も無機物も一つに交わり合い、一つに融け合っている。

宣長は、万物の発生をつかさどる力を「神」と捉え直し、古事記の冒頭に記された「産霊」(むすひ)をその根本に位置づけた。コケがむすように万物に形を与え、生命(靈魂)を与える「産霊」の力によって、さまざまな神々が生み落とされる。古事記は、特徴的な神々の名前を列挙していく。天と地が固められ、神々の発生と宇宙の発生、さらには生命の発生が一つに重ね合わせられる。いまだそのなかに何の器官の痕跡もない「空」(ゼロ)としての卵細胞(生殖細胞)からさまざまな器官が発生してくるよう、クラゲのような、カビのような、コケのような「もの」から神々も、宇宙も、生命も発生してくるのだ。無定形であるがゆえにあらゆる形を潜在的に孕んだ「もの」たち。今回展示される高橋士郎の驚異的な作品群を貫く一つの理念でもあるだろう。

さらに古事記は、日本書紀には描かれていない死の国、出雲をめぐる遍歴譚の詳細が記されている。宣長の解釈学を受け継いだ平田篤胤は、その点に注目する。出雲は、極東の列島を形成する島々と自然を産み出し、この世を去ったイザナミが君臨する「母の国」であると同時に「死の国」でもあった。目に見える生者たちの世界(顯明)と目に見えない死者たちの世界(幽冥)が踵を接する境界の地であった。その境界の地を生き、二つの世界を





一つに結び合わせるのには、破壊と構築という両義的な力を兼ね備えた神にして獣たちである。ヤマタノオロチとスサノオは互いの分身であり、互いの鏡像であった。蛇は脱皮する度ごとに再生する「永遠の生命」の象徴である。

「永遠の生命」を象徴するそのような両義的な存在のみが、目に見える世界と目に見えない世界、生と死を通底させるとともに、そのことによって自明の秩序を破壊するとともに未知なる新たな秩序を構築することができる。ヤマタノオロチもスサノオも「永遠の生命」にして自然の荒ぶる力を体現し、解体と構築を明確に区別することができない自然の産出力そのものを表現する存在、「産霊」がまとう二つのペルソナであった。破壊がなければ構築も存在しない。それが極東の列島に固有の「自然」が教えてくれる真実である。高橋士郎は、そうした「自然」に創作の軸足の一つを置く。しかしそれだけではない。自らの手で人為的な「作品」を造型していかなければならないからだ。「自然」と「作品」をいかにして調和させていくのか。また、「自然」そのもののなかからいかにして「作品」を生み出していくのか。

高橋士郎は、自らが実現を目指す芸術表現の先達の一人として、郵便配達夫シュヴァルの営為に何度か言及している。フランスの片田舎オートリーヴで三十三年間郵便配達夫を続けながら、たった一人で、理想の宮殿を創り上げてしまった野生の——芸術のみならず何の専門教育も受けていない——アーティストである。オートリーヴは、太古は海の底であったという。だから、奇妙な形態をもった大小さまざまな石や化石類が、そこかしこから多量に発見されるのだ。シュヴァルはそのような石たちに惹かれ、さらにはその石たちに異邦のさまざまな宮殿、そこから発せられるエキゾチックなイメージを重ね合わせていく。

自らの内なる夢想と自らの外なる環境を孤独な歩みのなかで一つに通底させながら、シュヴァルは、そうしたイメージにして物質を一つずつ積み上げ、理想の宮殿を構築していく。宮殿には人工的な直線は一つも存在しない。あたかも生命をもったような無数の渦巻きや曲線で埋め尽くされている。もはやそこで人為の造型と自然の産物を区別することはできない。動物と植物と鉱物が一つに入り混じる。個人的な夢想と神話的な原型（イメージのアーキタイプ）が一つに融け合う。シュヴァルの理想宮はそのままで巨大な一つの生命体、動物の性質と植物の性質と鉱物の性質をあわせもった巨大な珊瑚礁のようにそそり立っている。シュヴァルの理想宮、「作品」としての生きた珊瑚礁とはまた、古事記の説く「産霊」そのもののことではないだろうか。スサノオとヤマタノオロチが生きる、「母の国」にして「死の国」へと通じてゆく無数の洞窟が穿たれた出雲そのもののことではないだろうか。

高橋士郎はスサノオのように自然を生き、シュヴァルのように作品を造型してゆく。アジアの古代とヨーロッパの近代、自然と人為、生命と機械、神話とテクノロジーを、前代未聞の作品群として一つに結び合わせようとして

いる。生命の原初形態を探ることによって知性の原初形態、生きた情報という構造が取り出され、新時代の人工知能が生み出されようとしている今このとき、あるいは、生命体である細胞に感染することで無限の差異をもった複製を産出する非生命体であるウイルスが猛威を振るい、グローバル資本主義の限界が見え始めた今このとき、あらためて、高橋士郎が創りつつある、人為と自然を二つの極とするさまざまな二項対立を調停するような芸術作品こそが切実に求められるであろう。 (あんどら・れいじ 文芸批評)



フェルディナン・シュヴァルの理想宮(1912年完成)





# 鉄穴と気

—— エネルギーの原風景

岡谷公二

高橋士郎の「気膜」は、空気が送り込まれることによって、その形態を多様に変化させる。当たり前のことのようにだが、空気を吹き込むことは、人類の歴史においては、たいへんな発明であったかもしれない。時間を古代にまで遡って考えてみると、空気を送り込むことは、エネルギーと技術の歴史にとってなくてはならない発明だった。鉄の生産である。日本神話では天津麻羅（あまつまら）という神が知られている。『古事記』に登場する鍛冶の神である。鍛冶を行う神様の傍らには、おそらく炉に空気を送り込む誰かがいただろう。日本古代の製鉄法には「たたら製鉄」があるが、この「たたら」は鞆（ふいご）のことである。それではその鉄はどこから来たのだろうか。琵琶湖の周辺には、古代の製鉄にまつわる特殊な歴史が横たわっている。

『続日本記』には次のような箇所がある。

「四品志紀親王に近江の鉄穴を賜ふ」(大宝三年〔703〕九月辛卯の項)

「近江の国司をして、有勢の家の専ら鉄穴を貪り、貧賤の民の採り用い得ぬことを禁断せしむ天平十四年〔743〕十二月戊子」

「大師藤原惠美押勝に近江国浅井・高嶋二郡の鉄穴各一処を賜ふ」  
(天平宝字六年〔762〕二月甲戌)

近江は古来、鉄鉱石の産地として知られていた。だからこれらの文中の鉄穴とは、古代日本で広く用いられていた砂鉄ではなく、鉄鉱石を採取する穴だったのである。

近江の鉄鉱石を発見し、逸早く製鉄をはじめたのは和邇氏であるとされる。(石原進・丸山竜平『古代近江の朝鮮』)。和邇氏とは応神、友正、雄略、仁賢、継体、欽明、敏達の七天皇に后妃を入いた皇室の外戚氏族で、大和を本拠とするが、近江にもその一族がいた。琵琶湖南西岸に和邇という土地があり、湖西線の駅の名にもなっており、このあたりに住んでいたらしい。なお近江は、最も早く鉄資源の開発をはじめた地域である。

「近江には非常に数多くの製鉄遺跡が知られています。国庁の北東部に

広がる瀬田の丘陵上だけでも、七世紀中頃の源内峠遺跡、七世紀末から八世紀初頭の木瓜原遺跡、八世紀前半頃の野路小野山遺跡と多数の製鉄遺跡が分布しています。」

と田中勝弘『古墳と寺院』にはある。田中は、『遺跡が語る近江の古代史』の中では、「瀬田丘陵一帯は律令時代の大総合工業地帯だった。」とも書く。近くに近江国庁があり、これらの製鉄所は「官営の工房群だった」のである。

源内峠遺跡からは製鉄炉四基、木瓜原遺跡からは製鉄炉一基、大鍛冶炉、小鍛冶炉、木炭窯、野路小野山遺跡からは製鉄炉十基、木炭窯六基がそれぞれ発見されている。いずれも六―八世紀のものである。

瀬田丘陵は湖南にあるが、湖西湖北でも製鉄はさかんに行われていた。田中勝弘氏は、「湖西の旧滋賀・高島群から旧栗太郡にかけての山丘の谷間や谷筋に非常に多くの製鉄遺跡が分布して」と書き、「湖北の伊吹山系も今後多くの遺跡が発見される可能性の高い地域です」と言い、六世紀末から七世紀初頭頃の採業とされる湖北の木之本町古橋の製鉄遺跡を、「今のところ最も古い事例」だとする（『遺跡が語る近江の古代史』）。

湖北の牧野町附近には、いずれも横穴式石室を持つ二百基以上の古墳があり、湖西北部最大規模の古墳群を形作っている。周囲には多数の製鉄遺跡があり、両者が無関係とは思われない。瀬田丘陵の場合と同様、この製鉄も官営によって組織的に行われていたのではないかと田中勝弘氏は言う（『古墳と寺院』）。

湖西岸の北、今津から少し内陸部に入ったところに東谷遺跡では鉄滓塊が露頭しており、周囲には平坦面があって、鉄滓や炉壁が散乱しており、製鉄炉があったと考えられている。さらに石田川の北岸には、年代は不明だが、谷八幡、山本の両製鉄遺跡がある。

このように琵琶湖の周辺には官営のものを含め、あちこちで製鉄が行われていた。近江の鉄は名高く、全国に流通した。その鉄は、当時一般におこなわれていた砂鉄による製鉄ではなく、鉄鉱石によるものだったことに特色がある。類例がまれだっただけに、その技術を他から学ぶよすがはなかった。そこで大きな役割を果たしたのは渡来人である。このように渡来人と鉄とは、当時の近江の力であった。どちらを無視しても、古代近江は語れない。

吹き込まれる空気が作る神々の、はるか彼方にはこのような古代的なエネルギーの風景があるだろう。同時にその姿は、渡来文化との交流によって生まれた、新しいテクノロジーの誕生をあらわしているのかもしれない。

（おかや・こうじ 仏文学）

















