第四章では、大学院、海外と制作に変化を与えたことで意識することになった二つの世界について論じていく。これは本論文と共に制作する作品の中心となるテーマになっている。

第四章　二つの世界

私がガラスから連想することは二つの事柄とその関係性や境界のことが多い。それらを知るためにガラスに触れ、探求を続けているのかもしれないと考えるようになった。

ガラスに触れながら、ガラスの持つ特性を感じて制作しているが、いつもそれに反することを同時に感じている。たとえば、透明性を考えた時に感じるのは透明であるにもかかわらず強い存在感がある。また、薄く儚いガラスを思い描いた時には、ガラスが持つ強さを感じながら制作をしている。これはガラスの特性に両義性を感じながら制作していると言える。

そして、私が造形をするなかで、なにを追い求めているのかを過去に制作してきた作品から読み取ると、同様な二項対立が見えてきた。たとえば動きと静止、生と死、光と影などである。

１つのテーマの中に二つの事柄もしくはその二つの事柄の関係性が含まれている。どちらかに偏るでもなく、その二つがあるからこそ感じるものが重要なのである。

フュージング技法を用いてガラス造形を行う中では、ガラスは板状のものを使用することが多い。そのため平面的な作品が多い傾向になるが、平面的な表現の中にも動きを求めたものを作ることが多かった。そのときは、技法の表現できる可能性を広げようとしか考えていなかったが、立体でなければ見せられない動きの表現があったのだと思われる。

第一節　動と静

造形をするなかで、動きについて表現しようとする作品がある。迷路やプロペラ、ぜんまいなどがモチーフとなっているが、これらはある動きを感じる形を表している。

最初は動きのみを考えていたが、動きに必要な要素として静寂を求めるようになった。また、この動きは、動きだす瞬間、または止まる瞬間を指していて、同じ動作の連続ではない。また、完全に静止している状態でもないことでもある。二つの異なる動きの間にあることに、私はとても惹かれているのである。

動きの中には、動き出したその後の未来や、その前の過去を含んでいる。それは静止したものにも同じように含まれる。動きと静止の両方に往来できるような意識を、私は造形に埋め込みたいと考えている。

ガラスを動かして制作して、形として成立させようとした時、必ずガラス自身を支える構造が必要になった。それは動きを止める要素であり、それを形に作ることで立体として成立した。Coilでは金属ピンがその役割を果たす。Coilは動きを表現したいと考え作ったので、構造である金属ピンを内側へ向かう動きを感じるように刺した。結果、動きを作ろうとすると、静止を作ることになった　また、静寂に落ち着くと、動きを意識するようになる。未来を感じ始める。

そして動きが動き続けることや、完全な静止状態ではなく、そのあいだにあるということが重要

構造として建築がある。人がその場で生きていくため、雨をしのぎ敵から身を守る手段として柱や壁を立て、屋根を張った。そこにとどまるための形だ。

美と実在　佐藤　透　　気配や余韻　もの　見立て　造り

文化と両義性　山口昌男

アインシュタインの特殊相対性理論　静止エネルギー

第二節　生と死

私は生きようとする時間を感じていなかった。生きるということが自動化されたような感覚で、漠然と存在していた。しかし、死に直面した時に死ぬ瞬間の魂の動きに興味を持った。死がなければ生はない　死のために生きるのか、生きた結果死ぬのか。生と死の間には何があるのかを考えた。生きているということは、動いていること考えることが多い。静止は死をイメージする。しかしそれは肉体の動きの様子であり、魂の動きではない。

我々生きている生物は、生と死の境界にいるのではないか。生から死へ向かって時間を積み重ねている。魂は、その時間の中にあり、その時間はいつ止まるかわからない。いつ死に行きつくかわからない。常に止まる瞬間であり、動き出す瞬間に魂はあるのではないか。

死生観について、宗教観と繋がるかもしれない。生活している文化によってその積み重ねた時間がどんな価値を持つのか。

生から死へは一般的に考えると不可逆だが、生と死は可逆的な関係と考えられないだろうか。ただ、それは魂だけに存在が許される時間であり、関係性なのかもしれない。

そして、ガラスは熱によって熔け、常温になるにつれ元の固い状態に戻る。戻った時の様子には、熔けた時に変化した痕跡が残り、液体の世界を固体状態で表すようになる。ガラスの特性によって、二つの要素が混在する状態を見ることができる。

人が熱や炎に夢中になるのは、再生の希望が見えるからでは。

第三節　光と影

ガラスにとって光は無くてはならないものだ。光を当てることによって輝き、色は鮮やかに変化する。透明なガラスは光を屈折させ、光の方向を変えてしまう。光があることで我々は物を見ることができるが、　その光が生み出す影がなければ、ものを見ることができなくなる。影だけの世界は闇の世界であり、我々の視覚は役に立たなくなる。

影を作り出す光は、影とともに存在するものだと言える。

光と影は善と悪に形容されるほど対象的な存在である。それぞれは対極にある存在だが、二つの境界は曖昧であることも共通である。木漏れ日や偽善者など、どちらとも言えない存在を作り出す二つの事柄である。

影があることで実在が実感できる。

ヒロシマ原爆の痕跡　壁に残った影

第四節　脆さと構造

脆いから構造を作らなければならない　構造を作るほどその素材の脆さを意識する　ガラスの非結晶構造　脆さ

第五節　両義性

山口昌男　文化と両義性　メルローポンティ

両義性　ambiguity

一つの事柄が相反する二つの意味を持っていること。対立する二つの解釈がその事柄についてともに成立すること

ガラスに両義性を感じるから、私はこの素材を使って作ろうとしているのではないか。

ガラスは冷えてその形を留める。液体が限りなく固体に近い状態になる。

割れることは両義性で捉えると、悪いことではない。

脆いことも悪いことではない。

透明なこと、重いこと、結晶を持たないことなど、ガラスの欠点と言われているところは、実は利点であり、その逆も言える。

私の作品は、その脆さや構造について両義性のある二つの事柄を表現し、その間にあるものとして存在させようとしているのか。

両義性は二律背反ではない。二項対立ではある。

第六節　二律背反　　antinomy

二つの相反する意味を持つことが同時に存在すること

*論理的にも事実的にも同等の根拠をもって成り立ちながら，両立することのできない*[*矛盾*](https://kotobank.jp/word/%E7%9F%9B%E7%9B%BE-140478)*する二つの命題間の関係をいう，*[*論理学*](https://kotobank.jp/word/%E8%AB%96%E7%90%86%E5%AD%A6-153697#E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)*の用語。たとえば「世界は時間的にも初めがあり，空間的にもかぎられたものである」「世界は時間的にも空間的にも*[*無限*](https://kotobank.jp/word/%E7%84%A1%E9%99%90-140338)*である」というイマヌエル・*[*カント*](https://kotobank.jp/word/%E3%82%AB%E3%83%B3%E3%83%88-49322#E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)*により立てられた二律背反は有名である。なお，今日では*[*パラドックス*](https://kotobank.jp/word/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%89%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9-605040#E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)*がこの意味に使われることもある。*

*ブリタニカ国際百科事典　小項目辞典*

### パラドックス【paradox】

一般に正しいと思われていることに反することがらをいう。〈背理〉〈逆理〉〈逆説〉などともいわれる。語源的には，ギリシア語のpara(超えた，外れた，反した)とdoxa(考え，通念)の合成に由来する。一般に正しいと思われていることがらは必ずしも一定したものではなく，社会や時代によって異なる。したがってある社会でパラドックスと考えられることも別の社会ではパラドックスではない。コペルニクス理論が普及するまでは〈地球は動く〉ということはパラドックスとして扱われたであろう。

*色即是空*

矛盾　 contradiction

[**大辞林 第三版**](https://kotobank.jp/dictionary/daijirin/2872/)の解説

**むじゅん【矛盾】**

（ 名 ）  スル

①  矛ほこと盾たて。ぼうじゅん。

②  つじつまが合わないこと。物事の道理が一貫しないこと。撞着どうちやく。 「論旨の－をつく」 「前後－した意見」 〔昔、楚その国に矛と盾を売る者がおり、この矛はどんな盾をも貫き、この盾はどんな矛も通さないと言ったところ、それを聞いた人にその矛でその盾を突いてみよと言われ困ったという「韓非子難一」の故事から〕

③  〘論〙 〔contradiction〕

㋐  論理学で、二つの命題が相互に一方が真であれば他方は偽であり、一方が偽であれば他方は真であるという関係にあること。例えば「 A である」と「 A でない」。また、そうした二命題の連言命題。例えば「 A でありかつ A でない」。「反対（contrary）」とは区別される。

㋑  弁証法で、相互に排除し対立しあいながら連関しあう二契機の間の関係。

④  武器をとって戦うこと。敵対すること。 「 －ニ及ブ／日葡」

出典　[*三省堂*](http://www.sanseido-publ.co.jp/)大辞林 第三版について　[情報](https://kotobank.jp/dictionary/daijirin/)

**ふたつの相反する存在から生まれる矛盾**

第七節　境界

ガラスは二つの世界の境界を表すことができるのではないか　ガラスの持つ両義性が、二つの世界の境界を表現することになるのではないか。

第二項　過去と未来

余韻　残像　名残　埃の美学（半透明の美学）

第三項　0の概念（検討中）

０と１の間、０は静止ではない　大事なのは、０と１の間にあるもの　造形で表現したい時間

<http://soukai213.com/0-discovery>

<http://spi-con.com/concept-of-zero/>

<https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=52246?site=nli>

０はインドで使われていた数字から生まれた　5000年前のエジプト文明では０は存在していない。2500年前のローマ時代でも０は存在していない。

<http://wedge.ismedia.jp/articles/-/822?page=4>

人はゆらぎで生きている０と１ではない

０と１の間には無限の数があり、人はそれを生きるために自然に使う。脳は１ワット程度しか使わないが、それと同じことをコンピューターが行おうとすると5万ワットかかる。０か１かの世界を作るにはそれだけ膨大なエネルギーを使う。

<http://www.studio-ggy.com/math/2013/01/20-01---2.html>

０と１でコンピューターは動いている。２進方。

フィボナッチ数列　黄金比は似ている

アインシュタインの特殊相対性理論　静止エネルギー　これは質量はエネルギーと等価であるという考え方である。