

博士論文

ペルソナをかたどる

—乾漆技法による仮面的なるものの探求—

金沢美術工芸大学大学院博士後期課程

工芸研究領域 漆芸分野

太田 翔平

## 目次

はじめに .....	3
序章-原点- .....	4
第一章 ペルソナと仮面的なるもの .....	8
第一節 ペルソナ-退行的復元と進化的復元- .....	9
第二節 仮面の歴史 .....	12
第三節 仮面性 .....	14
第四節 境界を超越する装置としての力-変身- .....	17
第五節 ルーツの不在とペルソナへの依存 .....	23
第六節 実体としての仮面がもたらす不完全性について .....	24
第二章 漆と乾漆技法 .....	25
第一節 瘡蓋 .....	27
第二節 漆-液体から固体へ- .....	36
第三節 乾漆 .....	40
第四節 先行する作家たちの漆芸作品による考察 .....	45
・漆芸家 古伏脇司の造形 .....	46
・漆造形作家 田中信行の造形 .....	50
第五節 乾漆制作工程 .....	54
第三章 ペルソナをかたどる .....	62
第一節 外圧と内圧によって形成される仮面 .....	64
第二節 顔面の代替物としての仮面 .....	68
第三節 力を降ろす「ハイブリッド」の仮面 .....	78
第四節 進化的復元により顕れる仮面 .....	83
第四章 仮面的なるものの探求 .....	92
第一節 造形的硬度 .....	93
第二節 グロテスク .....	93
第三節 闇「ダークサイド」考 .....	94
第四節 ソーシャル・ネットワーク全盛時代におけるコミュニケーション .....	97
終章 .....	101
註釈・参考文献 .....	104

## はじめに

本論文は、序章、第一章～第四章、終章の全6章から成る。

まず序章では、そもそもなぜ仮面の制作に至ったか、その原点について述べる。

第一章では、作品の根幹にあるテーマの原型となる、心理学者カール・グスタフ・ユング（1875-1961）が提唱した「ペルソナ」という概念<sup>〔註1〕</sup>を中心に、その「ペルソナ」という語句の元となった古代ローマの古典劇で使われた仮面「persona」、更には仮面文化の起源まで遡り、世界各地の仮面の歴史を辿りながらその機能について詳述する。

第二章では、素材である漆についての概要と考察、および自身の制作において中核となる技法である乾漆技法の歴史と概要について述べると共に、乾漆技法を用いて作品制作を行っている、自身に影響を与えた作家を挙げ、考察する。

第三章では自作の写真を概ね年代順に並べながら、金沢美術工芸大学及び大学院在学中の思考の変遷とともに大きく四つの文脈に分かれる仮面作品群について、特にその形態や量感の持つ意味性などの側面から「ペルソナをかたどる」ことについて解説する。

第四章では前章までの内容を踏まえた上で、自身にとっての「仮面的なるもの」を探求する試みについて、四つの要素を挙げてそれぞれ考察する。すなわち、「造形的硬度」、「グロテスク」、「闇「ダークサイド」考」、「SNS 全盛時代におけるコミュニケーションの在り方」の四つである。

終章ではこれまでの章を踏まえた上で、仮面的なるものの探求の果てに「自身のペルソナをかたどる」ことについての考察を述べ、総括する。

## 序章-原点-

きっかけは父の死だった。月並みではあるが本当にどこにでもある普通の家庭というほかないほど何の変哲もない、両親と子二人の四人家族だった。私は大学入学を機に通学のため金沢で一人暮らしをはじめたが、それでも頻りに連絡を取り合っていたし、長期休暇や季節の節目に帰省するぐらいには仲も良いし距離の近い家族関係だった。父は京都芸大卒業後、自ら起業したデザイン会社を経営しており、外では取引先相手にしっかり仕事をし、家では子供の話をよく聞いて適切なアドバイスをくれる、そんな人であった。

私はそれまでの間、周りの諸先輩方や同級生に比べ、漆に対する興味関心が一段薄かった。一年生の終わりにコースを選択する際も、漆工と金工で迷った末、特別な設備が必要な金工より、卒業後も家に漆乾燥用のダンボールと湿らせた雑巾を用意すれば社会人として働きながらなんとなく続けられそうな漆にしようかな、という風に、もしかしたら人生を決めるかもしれない選択を、今思えばゾッとするほど短絡的に決めた。決して漆芸に対して無関心だったわけではないはずだが、一年次の三週間ほどの短い漆工の実習で得た、「漆は湿気で乾く」という程度の半端な知識と、自分の人生における未知なものに対する浅い興味という二つしかない自分にとって、漆という素材に対して感じる魅力はそんなものだった。そして二年次の漆工基礎実習で、道具作りから手板制作を経て、挽物や乾漆技法などの基礎を課題として学ぶうち、「ああ、選択間違っただかな・・・自分には『漆芸』は向いてない・・・」と切に思った。そのときはただひたすらにつまらなかったのだ。「絵を描きたい」「形を作りたい」。そんな単純明快な欲求を満たすことさえ、漆の世界ではすぐには実現出来ない。技法や仕上げにもよるが、数十にも及ぶ長い工程を経て、それはようやく実現される。だがそこに出てきたものは、果たして自分の手から直接的に為ったものであると言えるのか、結局漆が為したのではないか、という疑念が湧いてきた。季節などの条件によって多少の差異はあるとはいえ、一般的には漆芸の工程は早くとも一日一工程とされる。だが、私にとって感性に従って作り上げた素描や原型を作品化するというのは、時間との戦いだった。鮮度こそが最も重要だと考えていた。だが実際にそれらを漆芸作品に置き換えるにあたっては、一日一日積み上げるような仕事をこなしていくことが求められる。そうして少しずつ積み上げていった先でようやく作品が出来上がる。私にはそのタイムラグがどう

しても受け入れ難かった。出来上がった作品からは既に鮮度が失われている。漆工の工程半ばほどでもう私にはその時作っている作品の欠点や改善すべき具体的な箇所が見えてしまっている。あまつさえ興味が次のモチーフに移ってしまっていることもあるような始末だ。しかし漆芸の場合、特に漆の工程に入ってしまったら、その途中で何か欠点に気づいてしまったとしても、途中で大幅に形態を変更、修正することは工程上難しい。そんな、少し勉強熱心ならコース選択の際に気付けたはずの事実、漆工コースに進んで基礎実習をやり始めてから気づいてしまったのだ。しかし選んでしまったからには、少なくとも大学にいる間は漆と心中するしかない。そうして課題は課題として単位が得られるレベルでこなしつつ、自分の作りたいものを作るときはなるべく漆芸のタイムラグを軽減できる方法を、と考えるうちに、漆を努めて塗料的に扱うようになっていった。粘土で作った原型をシリコンで型取りし、そこにプラスチック樹脂を流し込むキャストで形を取り出し、サンドペーパーで少し表面を荒らして漆を塗る。表面には炭粉を蒔くこともあったし、塗りっぱなしのときもあったが、とにかくラッカースプレーなどの化学塗料やあるいはサーフェイサーのような表面処理剤として割りきって扱おうと思っていた。もはや惰性で漆を塗っていたのだ。

そんなことをやりながら気付けば三年生になっていた。二年次より少し漆を扱える幅や制作の自由度は増したが、それでも私の中の漆に対する態度は依然として変わっていなかった。そんな春のことだった。父が亡くなったのだ。病気の発作で、とかく突然のことだったので心の準備も何もできていなかった。そのせいもきっとあったのだろう。亡くなった父と対面したとき、私を襲ったのは強い違和感だった。言葉を選ばずに言うなら、生きていたものが死んだのだからそれは当然だ。その人の死んだ顔など見たことがなくて当たり前なのだ。しかし同時にこの強烈な違和感はそういった意味のものとは違うとも直感した。ではこの強烈な感覚はなんなのか。思い至った未視感の原因は、それが「仮面を被っていない顔」だったからではないかということだった。そうして改めて見てみると、顔に何もついていない「素」の状態がこれなのだとも自然と感じた。これが仮面を真の意味で取り去った姿なのだ。ではなぜ私はそれを見たことがないのか。それは父が妻や子といった家族の前でもきっちり「夫」「父」という仮面をつけていたからに他ならないであろう。それは一見、家族の在り様としては寂しいことのようにも思える。しかし血の繋がった家族とはいえ、自分

自身ではない。「家族として」うまく生活していくためには、それぞれが努力しなくてはならない。その努力が「仮面の装着」だといえる。これは我が家だけの話ではなく、それぞれの家の中でそれぞれの人が求められる役割こそ「よそはよそ、うちのうち」といった具合に様々であろうが、そもそも仮面がない状態では、家族関係、ひいては組織というものはすぐに破綻してしまうであろう。父はしっかり仕事をする人だったが、かといって家族をかえりみずに働く仕事人間でもなく、忙しい中でもきちんと家族との時間を持とうとする人だった。

そうして私は生まれてからの21年間という時間を、ずっと父と一緒に過ごしてきたのである。言い換えれば、私は父の顔をずっと見てきた、それこそ様々な感情がもたらす表情の隅々まで。つまり私は、21年間ずっと「父の仮面」をつけた父と過ごしてきたのだ。病で弱っていく姿を目の当たりにしたり、それを見てだんだんと覚悟を決めたりといった緩やかな流れがなく、別れ際が予期しないものであったからこそ、その最後に見た「父」の姿と亡骸の顔との落差によって、その事実気付かされることになった。もちろん父が意図的に仮面をかぶって生きていたのかはもはや知りようがないが、そうして長い時間を一緒に過ごしてきた父の、見たことのない顔-つまり仮面がついていない本当の素顔-を見たことで、結果的に自分の顔に張り付く無数のそれに気づかされることになった。そして私が己の持つ仮面について、明らかに自覚的になったのはこの時であった。このことは私に相当な衝撃を与え、しばらくその顔が頭から離れなかった。私の頭には常に父が最後に外した仮面と、そして自分が今もおそらく着けているであろう仮面についての思索が延々と巡ることになった。それらが落ち着きを見せ始めた頃、私の中にあったのは「自分の仮面を作らなければ」という、強迫観念にも似た強い義務感と焦燥感であった。しかしそれらに駆られる一方で、ぼんやりと過ごした前年と比較して自分自身も驚くほど頭の中は冴えわたっていた。まだ心の整理もついておらず、自分の身に降りかかった不幸も何もかもまだ受け入れられていないが、「仮面」が頭を離れなかった。だがそのとき、奇しくも自分が美大生として、表現者として、なんとか並には扱える造形素材の中で、仮面を形に出来そうな素材が、漆しか手元になかった。仕方なく漆で仮面を作り始めたが、そのとき、そこに自身を納得させるだけの漆を使う必然性も必要性も存在しなかった。

そうして出来上がったそれを、その課題の担当であった先生は造形的にも漆芸表現的にも面白い内容だと褒めてくれたが、私が出来上がったそれを展示し

てみて抱いた感想はそういった作品の評価とは別のところにあった。その仮面は生前の父が見せたちょっとニヒルな笑顔にとてもよく似ていたのだ。形を作っているときはそんなつもりは全くなかったのだが、直近で見た最も印象の強い顔が意図せずしてモチーフとして発現してしまったのだろうか。とにかく初めて漆で作ったその仮面（図1）は、私の中では紛れも無く「父の仮面」だった。それが私の仮面の原点であり、全くと言っていいほど素材と技術に根ざしていないという意味で、工芸的な出発点ではなかった。



図 1

タイトル：mask

サイズ：30×15×6.5cm

素材：漆、麻布

制作年：2009年

## 第一章 ペルソナと仮面的なるもの

父の遺した衝撃を、強いイメージを、なんとか言語化出来ないだろうか。そう思って様々な哲学書や心理学書を手当たり次第に漁っていたときのことだ。スイスの心理学者カール・グスタフ・ユングが定義した「ペルソナ」という心理学、精神分析学上の概念の存在を知った。

「ペルソナ」とは、人間の本性の部分「自我」としたとき、その自我と外界である「社会」との間に形成され、その個人に求められ期待される社会的な役割を円滑に演じ、果たさせるための仮面であるという。これは私が父の最後の顔に感じた仮面のない顔、その生前には着いていたであろう仮面を端的に表す概念なのではないかと考えた。

ペルソナをかたちにしななければならない。自分が無意識のうちに被るそれらに、きっかけがあったとはいえ気づいてしまった以上、見なかったことにしてはこれまでのような日常生活と人間関係を構築、維持出来ない。ペルソナという概念を仮面という形にして吐き出す、その行為は、自分の顔に張り付いた仮面を可視化することで精神の安定を図るためのものに他ならない。そして自分にはほぼ漆しか扱える素材がない。だから漆でペルソナを作ることにした。はじめは仮面から逃げようもないし他に選択肢もないからしかたなしに始めたというような制作行為だった。だが、作れば作るほどに、仮面という概念そのものに魅了されていった。文字通り仮面こそが持つ「仮面性」という性質、それから「ある世界とある世界の境界を超越する装置」としての機能にも興味を惹かれた。これらはいかなる種類の仮面であろうが必ず持っていると言えるもので、ペルソナという心理学上の不可視の概念であっても、仮面の名を冠している以上例外ではないと考えられた。「仮面」についてもっとよく知らなければならない。

本章では、作品の根幹にあるテーマである、ユングが提唱した「ペルソナ」の概念を中心に、その「ペルソナ」の語元となった古代ローマの古典劇で使われた仮面「**persona**」、更には仮面文化の起源まで遡り、世界のいくつかの地域の仮面の歴史を辿りながらその機能について詳述する。



## 第一節 ペルソナ-退行的復元と進化的復元-

ペルソナという言葉は元々ラテン語で「仮面」「役柄」の意である。古代ローマの古典劇において、巨大な劇場で演台から遠い観客にも今役者が何の役を演じている場面なのかをわかりやすく伝えるために表情が誇張された仮面をそう呼んだ。

心理学者及び精神科医であったカール・グスタフ・ユングは、この仮面を指す言葉を元として、人間の社会的外的側面のことを「ペルソナ」と定義した。私の制作テーマは「仮面」だが、コンセプトとして常に根底にはこの「ペルソナ」という概念がある。ユングが分析心理学の枠組の中で述べた人間の心的層構造理論の中で頻繁に出てくる言葉である。人間の心は外界（社会）-ペルソナ-自我-影（シャドウ）-アニマ（アニムス）という構造（図2<sup>〔註2〕</sup>）を持っており<sup>〔註3〕</sup>、影、アニマ（アニムス）についてはここでは多くを語らないが、本論文で論じたい「仮面=ペルソナ」とは、すなわち自我（自分の本質）を外界から保護するために纏う壁や鎧であるということだ。

さて、ユングはペルソナを「もう一人の自分」であるとしている。つまり、社会から期待される役割を果たすため、円滑に社会生活を営むために外界と自我の間に構築される社会的外的側面としてのペルソナ(もう一人の自分)はあくまで一つであるという主張だ。私はペルソナという概念について基本的にはユングの提唱したそれに同意しているが、しかし現代的な視点から見ると、それが一人につき一つであるという点にはいくらか疑問を感じている。

そもそもこの概念に興味を持ったこと自体、私のごく個人的な経験——子供の頃から今に至るまで、他者への対応が上手であるという評価をもらうことが多かったこと——に基づいていたのだが、現代社会において自身を取り巻く多様で複雑な状

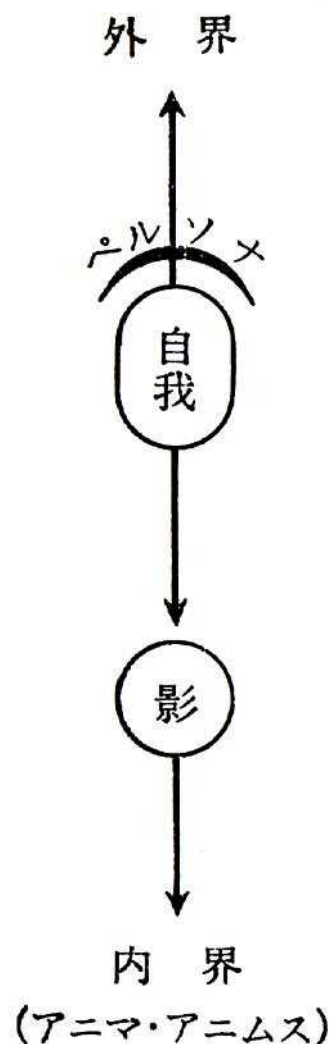


図2 《影と心》

況に対して、ペルソナがたった一つであるということは有り得るのだろうか。もう一人の自分にだけ社会生活を押しつけていけばそれで上手くいくのか。ユングが生きた時代にどうだったか、もはや実感としては分かりようもないが、著書の中で家父長制や十代で就いた一つの仕事を生涯やり遂げるような当時の社会について述べている部分がある。これは社会において求められる役割が現代に比べるとかなり限定的あるいはもっとシンプルであったことのあらわれではないかと考えられる。現代では現職が自分に合わないと感じたら転職することや、複数の職、役職を持つことは一般的であるし、家父長制というのも少なくとも今の日本においてはマイノリティーであるように思える。つまり一個人に求められる社会的役割（ここでいう社会とは、家庭、会社、地域、国といった単位を指す）は明らかに増加し、多様化、細分化している。これらのことから、現代においては一個人の中にペルソナが相当多数存在していると考えられる。少数の仮面を重厚に構築して任せきりにするのではなく、それらを状況によって柔軟に付け替える、あるいは生成・破棄することで上手くやりくりをして、自我に対する負担を軽減しているのだ。現代におけるペルソナには、「もう一人の自分」と言うほどの比重はなく、社会に対する壁や鎧というよりは、あくまで一人の人間の自我が役割によって付け替える、まさに仮面そのものであると言える。そしてこの現代のペルソナこそが私の制作の軸なのである。

少し話は逸れるが、このユングの時代に提唱されたペルソナと、現代のペルソナの”ずれ”について思い至った端緒は自身の経験以外にもあった。近現代において、アスペルガー症候群等元来病氣とされてこなかった要素や性質、特性に対して心療・精神病理分野での病名がつけられ診断・治療の対象となったことは、現代において仮面の付け替え＝多様な状況への柔軟な対応がより強く求められるようになる中で、それが不得意あるいは不可能な者があたかも健全な社会性を持たないかのように目立つ存在になったことに起因するのではないかと思ったのだ。昔はそこまで仮面の付け替えが必要な社会でなかったため仮にそのような性質であったとしても社会の中で特別目立つこともなく、病名をつけるほどの問題とされなかったのではないだろうか。

ユングは著書「自我と無意識」の中で、「ペルソナの退行的復元」について論じている<sup>〔註4〕</sup>。これはつまりどういうことかということ、例えば破産という人生を破壊しかねない事態に見舞われた実業家が、その衝撃に耐えかねて冒険心（実業家としてのペルソナ）を失い、おびえた子供の精神状態で明らかに自分の能

力以下の下っ端仕事に就き、前よりはるかに小さい人格の枠内で社会的名声をなんとか取り繕おうとした状態を指すとしている。恐怖の結果、以前の人格の発展段階に後ずさりし、自らを卑小にして、冒険心以前に自分がそもそも出来ていたことさえもはややろうとはしなくなる。このような状態をユングは「ペルソナの退行的復元」であると指摘した<sup>〔註5〕</sup>。しかし、このような追い詰められた状況下であって、ペルソナが強度を増して再生成されることで、危機的状況を脱することができるケースを私自身が何度も経験している。それはあたかも傷を負い、出血したあとにその傷を保護、強化するためにできる瘡蓋のように。誤解を恐れずに言うなら、「面の皮が厚い」とはまさにそのような状態を指すのではないだろうか。社会や他者に対するある種の凶々しさや厚かましき、ふてぶてしさを表す言葉だが、これらは社会的危機を脱するために強度を増した仮面であり、いわば「進化的復元」を果たしたペルソナであるともとれる。

私が作品化したいのは、自我にとって強い力となるペルソナだ。あるいは自我を守る境界そのものであり、その境界を踏み越えてあちら側に触れるための道具なのだ。その表現を実現する上では、特に「造形的硬度」は重要に思える。漆の質感を活かすことを念頭に置いた制作においては、往々にして漆の艶を見せるために有機的で曲面や曲線が主張する造形が主体となりがちだが、私の場合前述したように漆を素材とする理由の面で既に質感を活かすこととは全く違う方向からのアプローチを持っているため、自身の制作においてはより表現に特化し、たとえ漆の視覚的特性を活かす形ではなかったとしても、ソリッドな造形を追究したいのだ。

ある特定の状況下で、自分が持ち合わせているペルソナでは打開できない事態に見舞われることがままあった。そのような時に、状況を打開できずに打ち砕かれた仮面が、卑小になることなくむしろ強度を増して復元することは、作品を通じて自我のより発展的な成長と、最終的には心の統合を果たすための大きな助けとなると確信している。また、それらの仮面が、伊達マスク（症候群）に代表されるような、現代社会に蔓延する病的な仮面性に対して懐疑的な姿勢を提示し、そのような仮面病への問題意識を想起させるような表現へと成ることがこのテーマにおける一つの到達点であると感じている。

## 第二節 仮面の歴史

人類史における仮面の起源については諸説あるが、現在では、フランス、ピレネー山脈にある、今からおよそ 15,000 年前（先史時代）のトロアフレール洞穴遺跡に、動物の皮や頭をつけて変装した人間の壁画が描かれていることから、この時代にその起源があるのではないかとされている。一般的な解釈によると、これは狩りの成功を祈るシャーマンの姿だと考えられている。こうした扮装は、宗教的、呪術的な儀式や劇、舞踊の場面に取り込まれ、特別なコスチュームや仮面を身につけて演じるのが当たり前になった。これらは、世界の主要宗教が登場する以前、数千年もの間アニミズムやシャーマニズムがオーソドックスな宗教体系として人間社会に在った時から現代に至るまで、その信仰(及びそれに準じる非日常的な装い)の手段として仮面が切っても切り離せない存在であることを示している。そして、主に霊的な表現から始まったパフォーマンスは、民族や文化的なアイデンティティを訴える手段として、且つ純粋な娯楽として世界中で展開していった。

娯楽の道具としての仮面の代表的な例として、古代ギリシャのものが挙げられる。古代ギリシャの劇場は一万人以上の観客を収容出来るのが普通であったが、大きすぎるため演者の表情まで細かく見分けることは出来ず、登場人物の役柄は仮面を通じて表現された。この仮面が人物の特徴を誇張するようになっていたため、観衆は遠い席からでも登場人物を識別できたとされる。同一の役者が舞台に出てくるたびに別の役を演じることもあったため、仮面をつけることで観客が登場人物を混同することを避けるという意味もあり、また、性別、年齢、社会的地位なども仮面で表すことができた。古代ギリシャでは、仮面が顔に溶け込むことで役者はその役になりきるとも考えられており、仮面をつけた役者と劇の登場人物は同一視されていた。また、アテナイ（アテネ）においては、仮面はディオニュソスの礼拝（豊穡祭）の重要な要素であり、儀礼や祝典でも使われていたようである。これらの仮面は有機素材で作られており、決して長持ちするものではなかった。それゆえ、使い終わるとディオニュソスの祭壇に捧げられたため、現存はしていない。

さて、世界ではこのように宗教的な表現と娯楽的な発展に常に寄り添いながら存在し、展開してきた仮面だが、日本ではどうであろうか。日本における最古の仮面は約 3,000 年前、縄文時代の土面と貝面であるとされている。日本史に仮面が初めて出現したあと、しばらくは他国の例に漏れず、アニミズムやシャーマニズムに則った祭祀用の祭具として用いられた。現代の能面に代表されるような、いわゆる芸能面が登場するのは紀元 3 世紀頃のこと、奈良県の纏向（まきむく）遺跡から出土している（図 3<sup>〔註6〕</sup>）。これは用水路工事などに使われる木製のスキの柄部分を切り捨てて目鼻を穿った簡易なもので、工人達が労働の後の酒宴などに戯れで使ったものではないかと考えられている。この後、神事としての神楽が舞われるようになり、芸能色が徐々に強くなっていく。そして、西暦 540 年頃には、中国・呉国王の血をひく和菓使主（やまとくすしのおみ）が仏典や仏像とともに伎楽調度一具を欽明天皇に献上したと日本書紀に記述がある。ここで伝わった中国の伎楽（面）と、日本の舞楽（面）がやがて能楽と能面（図 4<sup>〔註7〕</sup>）に影響を与え、現在の形へと発展していった。



図 3 《日本最古の木製芸能面》

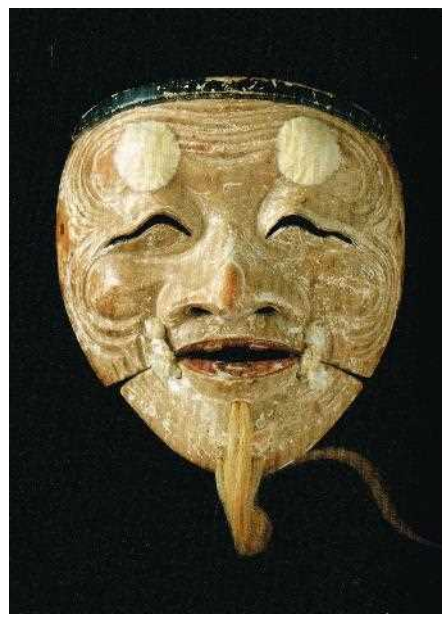


図 4 《式三番面 翁面》

素材に注目すると、土や布、皮革、金属、紙張り子など、仮面は様々な材で作られるが、表情が豊かで霊的な意味のこもった仮面の多くは木彫りである点も特徴として挙げられる。これらは、当時の日本だけでなく世界における仏像、神像等をはじめとした霊的、祭祀的な意味合いを持った彫刻の多くが木彫りであったことから、人類が木という素材に特別な感覚（神性）を抱いていたこ

とが分かる。また、伎楽面は木彫りのものと乾漆によるものが主流であった。

### 第三節 仮面性

文化人類学者・吉田憲司は、『仮面は生きている』の中で「仮面が生きているところに、「仮面」は、ない。「仮の顔」としての「仮面」というものは存在しない。(中略)世界の仮面を有する大部分の社会で、「仮面」は顔をさすのと同じ言葉でよばれている。それはあくまでもひとつの「顔」であって、現実の顔の上に着けられた「仮の顔」、架空の顔としてあえて区別されてはいない。祭や儀礼で、仮面をかぶって登場する踊り手を、人々は、仮面をかぶるまえの特定の個人として迎えるわけではない。特定の個人の仮の姿として迎えるわけではない。人々は、仮面の背後に自分の見知った特定の個人がいることに気付きながらも、その踊り手を死者や精霊として遇する。だからこそ、踊り手と人びとの交歓は、死者や精霊をまつる場となり、死者や精霊のための儀式となるのである。そのとき、仮面はもはや踊り手の「仮の顔」ではなくなる。そこにあるのは、死者の顔、精霊の顔にほかならない。」<sup>註8</sup>と述べている。また、同著の中で、「日本人は、いつから「面(めん・おもて)」という言葉よりも、「仮面」という言葉を好んで使うようになったのだろう。おそらくその過程は、素顔こそ唯一無二の实在であり、仮面はそれを覆うまやかしの道具だという信念が一般化していく過程と平行しており、(中略)自己同一的な近代的自我の確立の過程と重なっていたはずである。西洋近代の影響下で形成された自己同一的な自我のもとでは、自分が自分以外の存在になるなど虚構の世界の出来事でしかあり得ない。だからこそ、みずからの顔(面)の上につける顔はあえて「仮面」とよばれなければならなくなったのだ。」<sup>註9</sup>とも述べている。つまり、仮面を「仮の面」「仮面」という自立した存在として捉えることに対してそもそも疑問を持つべきであり、仮面がこちら側の世界とあちら側の世界を隔てた時点で、仮面こそが「顔を覆う仮の面」ではなく「实在の顔」となるはずである。しかし、仮面が心身にもたらず「変身」を、西洋近代的自我のもとでは表立って認めることが出来ず、その存在を定義する上で、しかたなく表層的な「仮面」という独立した意識が必要になったのだ。

ここから述べる「伊達マスク」については第四章にて詳述するが、コミュニケーションというリスクを避けるための現代の仮面であるこの「伊達マスク」

こそがまさに「他者とのコミュニケーションを拒絶する無個性な現代的大衆」に変身するための顔であり、吉田の言葉を借りるなら、伊達マスクはもはや仮面ではなく、それそのものが無個性な大衆という実在する存在になるといえる。仮面を境界や道具としての仮面と捉えるのでは無く、それこそが一個の独立した何者かの顔になるという思考は、今までに私の中にはなかった感覚であった。しかし、漆造形による境界としての仮面という定義と、本項で述べた、仮面は仮面ではなくそれ自体が実在する顔であるという定義は相反するよう見え、融合させることは難しそうに思える。次にこの二つの視点から仮面を見た際に共通項となる「顔」について、自身の内にある逆説について述べる。

さて、ここで参照したいのが哲学者・鷺田清一の著書『顔の現象学』である。その中で鷺田は、「顔のいちばんの特長は何か、と考える。その表面の形状に着目したときにすぐ思いつくのは、顔には穴がいっぱいあるという事実だ。顔には七つの穴が空いている。そのうち四つは奥深く空き放たれ、他の一つは絶えず開閉されつつ大きな空洞をのぞかせており、穴というより真一文字に走る裂け目とでも言うべき残り二つは、さらに小さな硝子質の穴を中央に配している。要するにぱくっと空いた穴たちである。(中略) 穴だらけのこの身体部位が我々にとって特権的な意味作用を行使するのはどういうわけか。」<sup>〔註10〕</sup>と述べ、顔が持つコミュニケーションにおける優位性について問題提起している。それに対する自答として、「仮面を装着することによって顔面の意味作用を消さないしは減却するというのは顔を偽ることではない。たしかに、顔を偽る、あるいは一般に顔を作るという言葉があるように、我々は顔を偽造し、それを遮蔽膜として顔の背後に隠れることが出来る。つまり、顔を偽るという表現は、顔面の向こう側があって、それとの関係が顔の真偽を決めるのだという考えを前提している。顔の「向こう側」(誰かあるひとの「自己」、あるいは心情や内面?)が顔の真偽を決める、つまり顔には「素顔」と「偽りの顔」があるのだとするならば、顔ははじめから見かけ、つまりは仮面にほかならないことになる。(中略) 実際、われわれは本当にだれかある人を見ることが出来るのだろうか。(中略) ほんとうの顔、偽りの顔という言い方は、顔の本来あるべき状態、つまり「素顔」という観念を前提している。ということは、「素顔」という観念を解除すれば、仮面ないしは覆面イコール偽りの顔という等式も崩れるはずだ。そしてそのためには、そもそも「顔の向こう側」というものがほんとうに存在するのか、そのことがまず問われねばならない。」<sup>〔註11〕</sup>としている。この鷺田の提起

から、主体がそこからのぞける穴としての、すなわち「仮面」が果たして存在するのか、そしてそれをのぞいた先、人の自我（正体ともいえるかもしれない）という「穴の向こう側」が本当に存在するのかについて、懐疑的に考えるようになった。私があくまでも仮面として形象化しようとしている概念は、実は「仮面」ではなく、そして「素顔」と俗称されるものですらなく、我々が知覚、認識できる限りでの顔そのものなのではないか。つまり、そもそも「仮面」という自立した概念など存在しないのではないか。こうして、「他者と自身を隔てる境界としての仮面」と「仮面と仮称されている、実在する顔」という、かつて自身の中で統合されていた（分けて考えたことがなかった）はずの二つの要素が、完全に分裂してしまった。

しかし、である。自身への反論として、そうは言えど、事実、人間は仮面（あるいはそう仮称されるもの）を顔面に備えているのではないか。「仮面」か、それとも「顔」か。それらは私の中で一旦分裂してしまったものの、一方で、眼前のものがどちらなのか、見分けることも分類することも難しい。いわば不可分のものなのではないだろうか。そう考え至り、これらを分裂したまま、あえて後述する「仮面性」という言葉に任せ、一緒くたにしてしまうことにしてひとまず自分自身の「仮面と顔の内乱」を終結させた。

ここまでに述べてきた「仮面」および「顔」の特性から、仮面性とはすなわち、対象に取り付けられる、覆うことで対象の本質を歪めることなく表面的に変容させる性質である。仮面の持つ役割の多くはこの性質によって成立している。本質をねじ曲げることなく表面的に変容させるという点が重要で、装着者そのものを変質させてしまうのではなく、仮面の内側（装着者）と仮面の外側（世界）との関わり方（関係性）を変えるという性質を以て「仮面の仮面性」という。



#### 第四節 境界を超越する装置としての力-変身-

いわゆる「仮面」が持つ意味は厳密には時代、地域、ものによって細分化されるが、その全てに共通する意味としては概ね「何かになりきること」であると言っていいだろう。

吉田は、仮面とは「異界」の存在を目に見えるかたちにしたものであり、それを手中におさめ身につけること、つまり「なりきること」は、異質なものを意のままにコントロールしようとする行為であり、仮面のかたちの違いは、そこから繋がる「異界」を、自分が及ばない世界のいずれに設定するかの違いである<sup>〔註12〕</sup>、と述べている。自我の外側を己の意のままにならない世界、つまり異界と定義したとき、異界に適応し、その境界を意のままにコントロール出来るかたちに可視化する上で仮面という形態は最適であると考えた。

ここで、「イメージの力」展（2014年2月19日～6月9日、国立新美術館）の展示作品の中から、かたちが異界をコントロールする力を持たせる意図が、意匠から明らかなものを数点紹介したい（図5<sup>〔註13〕</sup>、6<sup>〔註14〕</sup>、7<sup>〔註15〕</sup>、8<sup>〔註16〕</sup>、9<sup>〔註17〕</sup>、10<sup>〔註18〕</sup>、11<sup>〔註19〕</sup>、12<sup>〔註20〕</sup>）。



図5 《インドネシア「魔女ランダの仮面」》



図6 《インドネシア「聖獣パロンの仮面」》



図7 《インドネシア「ウドック」》



図8 《コンゴ「キフェベ」》



図9 《ブータンの舞踊劇「チャムの仮面」》



図10 《モンゴルの舞踊劇「ツァムの仮面」》



図11 《日本「ナマハゲの面」(赤鬼・青鬼)》



図12 《ボリビアの悪魔の仮面「ディアブロ」》

これらは、多くの仮面が展示された本展覧会の中でも、特に強く異界を想起させるものとして取り上げた。つまりこれが、前述した、この世界の存在ではないもの、異界が目に見えるかたちに落とし込まれているということである。

また、少し異なる視点からの検証になるが、最後に挙げたボリビアの「悪魔の仮面」は、調査旅行で現地を訪れた際、数多く観察することが出来たので、これらについての見解を述べたい。

ボリビア多民族国、通称ボリビアは、その名の通りそこに住む民族は様々であるが、ケチュア、アイマラ、メスチソといった比較的肌の色が浅黒い、いわゆるラテン系の人種が約85%を占めるラテンアメリカの国で、1533年から1825年までスペイン王国の植民地として占領されていた。この悪魔の仮面は南米各地のカーニバルで踊られる伝統的ダンス「ディアブラダ（悪魔の踊り）」で用いられるもので、ボリビアではオルロという都市で毎年開催される謝肉祭で今も使われている。



図13 《ボリビアの悪魔の仮面「ディアブロ」》、ラパス

さて、この仮面の意匠についてここで触れておきたい。図※のような毒々しい、想像上の「悪魔」のイメージから作られたものが多い中で、同じ用途の「悪魔の仮面」として、図13のようなデザインのものも作られている。白い肌、高い鼻、青い眼。これらは明らかにラテン系人種ではなく当

時ラテンアメリカ諸国を占領していたスペイン系白色人種の特徴である。これらの仮面の存在によって、南米の人々が白人に対して、悪魔の仮面のモチーフとするぐらいに、受け入れがたいもの、異界のもの、自分たちとは異質のもの、あるいは悪魔そのものというイメージを持っていたのではないだろうか。自国が占領されているという状況下で、せめて謝肉祭の時ぐらい、それを意のままに制したいという思いがあったのか。あるいは、自分たちを征服する者に対す

る復讐心のようなもの、必要悪としてのダークサイドが仮面に込められているとも言えるかもしれない。

前述した通り、人類史上で仮面に託されてきた役割を、最大公約数的に考えると、「変身」であると言える。シャーマニズム、アニミズムに由来する呪術的  
面から、わが国では能面に代表されるような演劇面に至るまで、それぞれが持つ特性にはかなりの違いがある。しかしその半面、「変身」して、変身している間は仮面の外面世界との関係性を文字通り劇的に変化させることで、ある種の非日常的イメージを空間に蔓延させるというエネルギーは、太古から現代に至るまでの全ての仮面の文脈において考慮すべき最も重要な点である。この「変身」することを突き詰めると、それはすなわち「境界を超越する」ことに他ならない。宗教や祈祷に関する面で言えば神々との対話や祈りを捧げることを目的としている点で、人の世と神の世を繋いでいると言えるし、演劇面で言えば作品世界と現実世界を明らかに繋ぐ道具であると言える。また、これが例えばヒーローが登場する映画や特撮などといわれる作品である場合には、演劇面と共通する部分に加えて、日常を描写する部分に登場する一般人に近い性質を持った人物が、人体の中でパーソナリティを最も強く主張する部位である「顔」を、マスクによって一部或いは全部覆い隠すことで、「日常における自分」と「マスクをかぶったヒーローの自分」を切り離し、「素顔」、つまり正体を秘匿する。この一連の様式化された儀式によって、力の行使を容易にしたり、力を提供する超常的存在の世界と自身の世界、そして（メタ的な言い方をすれば）ついには鑑賞者の「世界観」とを繋げているのだ。マスク＝仮面を装着することは、すなわちヒーローという存在やその力の行使について、観客に対して了解を得る一種の記号的行為なのである。

前出の吉田は、「イメージの力展」のカタログの中で、「たとえば、1989年のニューヨークのアフリカ美術センターでの展覧会「アート／アーティファクトー人類学コレクションの中のアフリカ美術」が示してみせたとおり、（中略）この展覧会は、アフリカで生み出された器物（アーティファクト）が、どのようにしてアート（美術）に仕立て上げられてゆくかを、様々な展示の形態を再現することでたどろうとしたものであるが、それは、展示というものがモノや文化の客観的な表象の装置ではなく、モノへの新たな意味の付加・創出の装置であることを見事に示して見せた。」<sup>〔註21〕</sup>と述べている。私は多くの作家の例に漏れず、自己表現の一手段として作品を制作しているが、その形式が漆を素材とし

て用いた仮面であり、それが工芸品としての枠組みの中にある、すなわちアーティファクトである以上、そこに器物としての役割が生じると考える。造形が鑑賞者になんらかのイメージを与え、そのイメージを器物としてため込んだアーティファクトがアートに変態するとき、仮面が、可視化された異界としての、あるいはその力のコントローラーとしての意味を持ち、此方と彼方との境界を踏み越える装置となる。

## 第五節 ルーツの不在とペルソナへの依存

ここまで述べてきたように、私がペルソナに対して、進化的復元を果たさせ、境界の超越という機能を定義し、ポジティブな意味合いでとはいえある程度依存しているとも言える状態になっているのは、自身のルーツの不在にその原因の一端があると考えている。私の場合、両親から始まって遡れる限り、祖父母、曾祖父母らもそれぞれ根拠地がバラバラであり、これ、あるいはここが自分のルーツであると言えるものが不明瞭なのだ。言い換えると、「本当の自分とはこういう存在である」ということをある意味で客観的に立証する根拠に乏しいということでもあり、生物的遺伝子も文化的遺伝子も、これが自分を構成しているのだという、いわゆる自己同一性が自意識として非常に希薄な状態にあった。それゆえに、自身のペルソナの不確定性に困惑することになった。それは、「我は我である」という意識が極端に低かったために、ペルソナを纏ってその内側にあるべき「自我」の輪郭が著しく不明瞭であったからに他ならない。

自覚している範囲で、私は人付き合いはそこそこ上手い方であると思うし、多くの人と能動的に関わりを持って生きてきた。社会性をもって、「うまくやっている自分」を演じることを最重視する生活を送る中で、必然的に無数の不安定なペルソナが生み出されたのだと思う。これは先に述べたような事情によって、自分は自分であるという確信が持てないことで、その不確定性に対する不安を払拭することを目的とした、もしくはその不明瞭な自我に傷がつかないようにかさぶたが鎧となるような、一種の防衛機能であると考えている。私が生活や作品制作の場で、あらゆる意味で「ペルソナ」に依存する状態になったことは、このように「ルーツの不在」による不安定な自我によって生じたものであると言える。そして、不安定な「ペルソナ」に確たる形を与え、目に見えるように（作品化）して、本来異界の力をコントロールするものである仮面を、

同時に自分自身で完全にコントロールできるものとして手にし、その存在を自分に納得させる。はじめに述べたように、自身によって「ペルソナ」を再定義し、ある種共依存のような状態で支配下に置くことで、己のペルソナに対してかろうじて正気を保つことが出来たのである。

## 第六節 実体としての仮面がもたらす不完全性について

人間は「負」の要素によって初めて「正」を認識するものと考えている。ここでいう「正」とは、あるべきかたち、あるいは当たり前にあるが無意識、無自覚であるもののことである。自分が所有する丸い皿が「丸い」ことを普段は意識しない。それを本質的に認識するのは、その皿が欠けて、つまり丸い皿にとっての負の要素を得て、閉じた円環としての完全性を失い、不完全なものとなったときである。

実際の仮面をまもって顔が隠れ、外界と物理的に遮断されることで、人は顔で表現することが出来なくなる。そこで初めてペルソナは機能不全に陥り、外界とのコミュニケーションに支障をきたすという形で不完全なものとなり、逆説的に自身のペルソナを自覚することになる。

つまり、本論において提示する仮面は、ペルソナという不可視の概念をコンセプトに据えながら、心理世界に留まらず、漆を触媒に物質として実体を伴うがゆえに、ここまで述べてきたいくつかの機能に加えて、鑑賞者や装着者に対して自覚的にペルソナを認識させる装置としての役割をも持ちうるのである。

さて、本章にて仮面の起源から根源にある機能についての理解を深め、ユングのペルソナを下敷きとして自身の仮面＝ペルソナについて論じてきた。ではそれを作品化するにあたって素材となる漆について、またなぜ漆が素材として選択され得たのかについて、次章で論じる。



## 第二章 漆と乾漆技法

仮面を作るうちに徐々に意識が変わってくる。それ以外にほぼ選択肢がなかったとはいえ、漆で仮面を作ることになんら違和感を感じていなかったのだ。そうした意識の変遷の中で、この漆という素材はまさにペルソナを形象化するためにある、とすら思えるような一つの気付きを得る。それが「漆の瘡蓋性」である。漆が持つ本来の役割こそが人間でいうところの瘡蓋という機能であり、傷＝弱点を防護し治癒を円滑にする漆皮膜の瘡蓋という本質的機能の存在は、すなわち人間の心理的瘡蓋とも言えるペルソナという防衛反応をかたちにするにあたっての素材選択としては、コンセプトとの無理のない結びつきによって強い必然性と意味性を獲得し得ると考えた。乾漆という技法の選択の根拠として、そのような漆の本質を作品で語る上で、あくまで「漆によって構造が成立している＝構造の成立に漆が不可欠」な技法であることが重要であった点が挙げられる。木胎に漆塗というやり方では、漆が塗料や表面保護材としての役割を大きくし、立体物としての構造という意味では、漆がなくとも木だけで成立している。極端な言い方をすれば、「自然塗料の風合い」のような主観的で微妙な要素を除いてしまえば、別に漆でなくとも、オイルフィニッシュという選択や、他にも強度・耐候性に優れた合成塗料は存在する。それでは高価で扱いの面倒な漆をあえて素材として用いる必然性について、少なくとも自身の制作においては説得力がなくなるのではないかと考えられたため、選択肢から消えることとなった。

はじめに述べたように、「工芸的な出発」ではなかったという点で、工芸を志すものとしては歪な順序であったかもしれないが、ともかくこのようにして、自分が漆という素材を扱う必然性を得たと思えるようになった。それまではただ漠然と漆を使うことに、どこか後ろめたさのようなものを感じていたが、一転して自分の作品は漆で作られなければならないと、他人だけでなく自分自身にも説明出来るようになったことは、自身の仮面を構成する要素について、より思考を深め理解の幅を拡張されるだけの精神的な余裕をもたらした。また同時に、ようやく自分にとっての漆を扱うということの意味性について、一つの解と言えるかもしれないものに辿り着いたことで、他の漆芸作家たちはそれをどのように捉えているのか、また、塗立、艶上、加飾、鞆塗（変塗）から、下地肌、布目など仕上げとして多くの質感が存在する漆芸において、他の作家は

その形態と造形技法、そして漆の質感をどのようにして表現に落とし込んでいるのか。そこにどのような意味性を見出して制作しているのかが自然と気になるようになった。

本章では、漆とその瘡蓋性、そして乾漆技法について概要と自論を述べると共に、自分の文脈に連なっていると考えられる代表的な作家と作品を挙げ、比較検証することで自分の立ち位置について考察する。

## 第一節 瘡蓋

仮面を制作するにあたって、素材として漆を用いたことは、最初はいたしかたない選択であった。仮面を作らねば狂気に堕ちるという思いを抱くに至った大学3年の初夏という、なんとはなしに漆を選択し、漆工の基礎的な勉強をし始めてわずか1年とちょっとしか経過していない頃である。しかし、高校時代は私立の進学校に在籍し、周りが国立大学を目指しているのに混じって勉強しつつ、遊び半分に美術部に所属して油絵を描き、放課後は美術予備校で受験のためのデッサンの勉強をしていただけという、なんの目的意識もなく日々を過ごしていた私には、大学入学後わずかしか触れていないとはいえ、経験として漆・木工以外に自分が扱える造形素材がほとんどなかった。それゆえに、はじめは漆と木で作る他なかった。漆を含む様々な素材や技術による仮面制作の是非を、主観的にも客観的にも、問うている時間もなければ精神的な余裕もなかった。だから、重量感のある桶に入って目の前に鎮座しているそれを使うことにした。ちょうど3年生の前期に乾漆技法の課題を与えられており、また父を亡くした母と妹を放ってすぐ金沢に戻ることも出来ず、大学の規程で忌引が認められている一週間という期間をはるかに超えて実家に留まり続けたこともあって、大学に戻ったときには単位取得の観点からして既に相当追い詰められた状態であった。進級するためにも、乾漆の課題としてこの仮面に対する義務感と焦燥感を消化することが一番合理的であると判断した。ただ、今思い返すと、課題云々はさておいて、このとき既に無意識下で自分の造形手段に木胎ではなく乾漆を選んだことに漠然と意味を見出していたような感覚がある。

乾漆技法の最大の利点は、粘土や発泡スチロールによる自由な造形を、石膏型などを経てほぼそのまま漆と麻布によって構成された胎に置き換えることが可能な点である。その中でも、木や石を彫って形を作ることと発泡スチロールを切削していくことは、私の感覚では彫刻刀やヤスリ等なんらかの道具を手と造形材料の間に介しているという点で、直感的な自分の造形感覚を完全には落とし込めていないと感じていた。その点、粘土による造形はほとんどすべて手によって直接的に行うことが可能であり、そこに出てきた形は「道具の特徴や制約によって作られたものでない、完全に自分自身のものである」と納得できる強度があるように思えた。

このようにして漆を使って仮面制作を始めた。粘土による造形から石膏での

型取り、乾漆工程を経て脱型、完成するまでのすべてのことが無理なく噛み合っていると感じた。それでも当時の私は仮面という対象に魅了され気を取られ、しかたなしに素材として使っているはずの漆になぜ違和感を持たないのか、という点を気にも留めていなかった。いや、気づいてはいたがあえて目を逸らしていたのかもしれない。直視すれば、漆が持つ歴史や精神性の多様さ、深みといったものに嵌ってしまうことを恐れていた。そのとき一番関心を持って取り組んでいた仮面というモチーフがそもそも、分かっているだけで一万五千年の歴史を持ち、文化や宗教等によって世界中で数えきれないほどの多様性を孕んでいるというその深み重みに戦慄していた私にとって、そこでさらに漆を素材とすることについての思考に真正面から取り組めば、処理しきれずに押し潰されてしまうことは明白だった。

学部3、4年生から卒業制作、さらに大学院1年生の後期頃まで作っていた仮面は、「原点」から出発して、明確にユングの「ペルソナ」の概念をモチーフとしていた。そして修士課程に至ってようやく、意識の中で、追っても追いつけない世界の深淵なる仮面文化と、自分が作る仮面という形態をとった作品の切り分けが出来るようになってきた。どこか元々存在する仮面の概念に囚われて自分から乖離した部分のあった作品が、「自分のもの」になってきたという感覚を持てるようになったのだ。それと同時に、ペルソナというコンセプトを持った仮面に漆を用いることについて、「自分の中になにかある」にも関わらず深く考えない、語らないということに対してむしろ違和感を持ち始めていたので、それを期に検証してみることにした。

第一章にて述べたように、「ペルソナ」が自我を守るために社会との間に表出する鎧や防壁のような役割を果たす仮面だとするならば、それは我々人間が持つ心理的な防衛反応であると言える。対して、漆はウルシ科ウルシ属のウルシノキから採取される樹液、及びそれを精製、調合した塗料であるが、本来はウルシノキの傷がついた部分や病気の部分に分泌、硬化させ防護壁を作ることでそれ以上の悪化を防ぐと共に、外部からの刺激や侵食、感染を防いで治癒するまでの間、木を守る機能を持った、ウルシノキ自身の防衛反応による生成物である。

ちなみに、漆を産生する木について詳しく述べておくと、我が国で漆の採取対象となっているのは上述した通りウルシノキであるが、日本には他にもウルシ属の植物があり、主なものはヤマウルシ、ヤマハゼ、ハゼノキ、ツタウルシ、

ヌルデ、そしてウルシノキの 6 種である<sup>〔註22〕</sup>。ウルシノキ以外のものは樹液の分泌量が少なく、採取にあまり適さないのでほとんど用いられない。また、採取に適したウルシノキの生育地の減少や採取を行う漆掻き職人の減少などに起因して、国内では岩手県二戸市浄法寺町などのごく限られた地域でしか漆が生産されていないことから、日本産漆は総じて高価である。そのため、現在日本で使用されている漆のおよそ 90%が比較的安価な中国産の漆であり、それを産生する中国のウルシノキは日本のそれと同じ種類のものである。また、ベトナム北部、台湾などではアンナンウルシというハゼノキの一種（インドウルシ、アンナンウルシ）から漆の採取が行われている。また、ウルシ属の他に、熱帯アジアには樹皮を傷つけた際、空気に触れると黒色に変色し、皮膚に付着するとかぶれる樹液を滲出するウルシ科の樹木があり、マレー語地域ではレンガス（Rengas,Renghas）と総称されている。主としてビルマウルシ属、タイトウウルシ属の樹木で、これらのうちミャンマー、タイなどに分布するビルマウルシ（ミャンマーでは Thitsi、タイでは Rak と呼ばれる）、カンボジア・南ベトナムなどに分布するカンボジアウルシ（カンボジアでは Kreoul、ベトナムでは Son と呼ばれる）などからも漆が採取されている。ビルマウルシとカンボジアウルシは合わせて黒樹（black tree）と呼ばれる。これらの漆はいずれも木器に塗り、多湿微温の条件下で固化させて漆器が作られているが、特にウルシノキからの漆は良質とされている<sup>〔註23〕</sup>。

さて、前述したとおり、漆あるいはその仲間は現在人間に利用されているものだけでもかなりの種類があり、そうでないものも含めるとウルシ科植物の種類は数百にもものぼるといわれ、地球上の北アフリカを含めたほとんどの有色人種地帯に発生したらしい<sup>〔註24〕</sup>。その利用のほとんどはアジアに集中し、アジア各地で採取されているが、その採取方法には国や地域によって差異がある。ここで日本における漆の採取法について記しておく。

## 日本の漆採取法

漆の採取は図14<sup>〔註25〕</sup>に示したように、樹幹の材部と樹皮部の間にある形成層の外側内樹皮部分に分布する「漆液溝」と呼ばれる細胞間隙を「漆鎌」(図15<sup>〔註26〕</sup>)で横に水平な傷をつけて切断し、そこから滲出する液を「掻きへら(篋)」で掻き採る作業で、これを繰り返す。1回の傷からは採れる量はわずか1g程度で、1本の樹から1年間に採れる量は約200gといわれる。

わが国で行われている漆の採取方法は一般に「殺し掻き法」と呼ばれ、7～10年生前後の樹から、1シーズンだけ漆を掻き、掻き終わった樹は切り倒して萌芽更新を促し、次の採取に備えるといった方法がとられている。昭和初期までは4年ぐらいの間、毎年7月から9月の漆の良く出る時期だけ掻き取る「養生掻き法」と呼ばれる方法も行われたが、切り倒して次の樹を育てる方法のほうが有利とされたことや、漆掻きが専門化され、樹を求めて採取場所を移動するため、現在はほとんど行われていない。中国では樹を数年間休ませながら掻く、養生掻き法によって採取している。

殺し掻き法によって1シーズンの作業を説明する。漆を採取する「漆掻き」は6月初旬ころから山に入り根払いや足場作りをしながら、その年に採取する4～500本ほどの漆の木をほぼ4等分する。それぞれを1山と呼び、1日に1山ずつ作業を進め、5日目に最初の山へ戻る。この繰り返し作業を、6月始めから10月末のシーズンが終了するまで繰り返して作業する。まず、6月中旬に掻き鎌を使って最初の傷である「目立て」を入れる。目立てとは樹の地上20cmほどのところの外皮を剥ぎ、長さ1.5cm深さ3mmほどの傷を付けるもので、これは樹に刺激を与えるのが目的で漆は採らない。太さによって

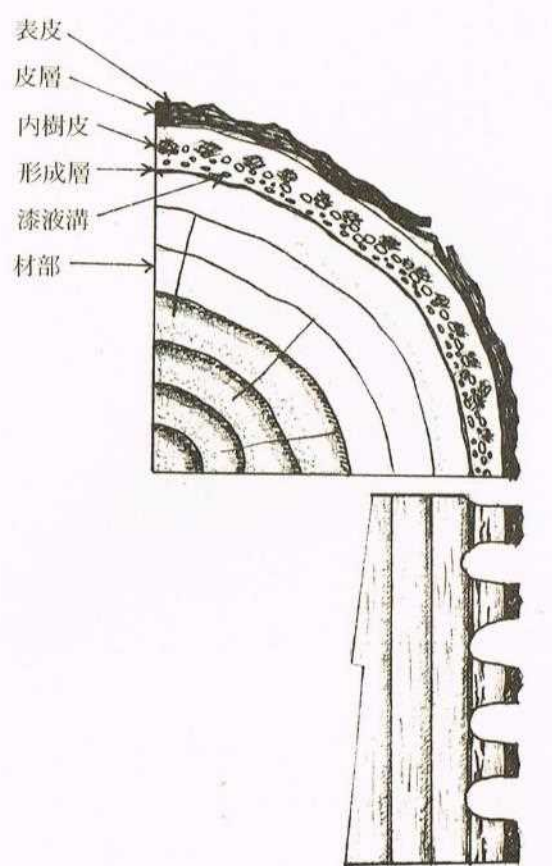


図14 《ウルシノキの断面図》

違うが樹周30cmほどの樹の場合、一番下に付けた最初の傷から20cmほど上の裏側に同じように傷を付ける。こうして表裏交互に上へと傷を付けて、1本の樹に10数ヶ所の目立てを行う。

5日後に目立ての3mmぐらい上に傷を付ける。傷は材部にわずか達するか達しない程度の深さで、前の傷より少し長く付け、滲み出した漆を搔きへらで搔き採っていく。ここからが「辺搔き」で、傷を徐々に長くしながら9月下旬までの期間に20数本の傷を付けていく。傷の採取は1本の樹に通し傷を付けた直後と、10分ぐらい経ってからの2度、へら（篋）でさらって容器に貯めていく。搔き採った漆は採取時期によって名前がついている。6月中旬から7月中旬までが「初辺漆」（1～7辺）7月中旬から8月20日ごろまでが「盛辺漆」（8～18辺）8月下旬から9月下旬までが「遅辺または末辺漆」（19～20数辺）と呼ばれて、ここまでが辺搔き漆となる。

辺搔きが終わると9月下旬から10月中旬にかけて、最終の辺搔き傷の上と最初の目立ての下に1本ずつ樹周の2分の1程度の長さの傷を辺と平行に付ける。さらに辺搔きをしなかった太い枝部分にも傷を付けて漆を採取する。これを「裏目搔き」と呼び、作業は樹1本ごとに進め、1山を5日ほどかけて回る。この作業が終わると10月中旬から11月始めごろにかけて行う「止め搔き」に入る。傷は裏目搔きと裏目搔きの上に樹周を一回り切り、文字どおり樹液の流れを止める。



図15 《漆搔き用道具》

図16<sup>〔註27〕</sup>に止め搔きまでの傷の付け方を(中略)示した。

止め搔きは現在、採算が合わないため行われていないが、この作業の後、萌芽更新を促す意味から樹を切り倒し1シーズンの採取作業を終える。かつては切り倒した樹の枝を落として水に7日程度漬け、枝漆(瀬漆)を採取したが、これも現在は行われていない<sup>〔註28〕</sup>。

このようにして採取された漆を総称して生漆と呼ぶ。樹から採ったままの生の漆のことである(樹皮やほこり等のゴミを取り除いていない、本当に木から採れたままの漆のことは荒味漆とも言う)。日本では主に東北地方で産出され、特に岩手県の浄法寺や青森県の宝城坊、福島県の会津などが有名である。ただし、漆搔き職人の減少や人件費の高騰、資源の減少などの影響により、日本産漆は総じて大変高価であり、中国産漆の実に8~10倍もの価格である。私のように、継続して日本産漆を購入する金も無駄なく使う技術にも乏しい学生や、大量に漆を消費する乾漆技法を用いて大型の作品を制作する作家などは、最後の仕上げにおいて性質的に優れる日本産漆を少量使用する以外は、中国産漆を主に使用するのが一般的になっている。事実、現在日本で一年間に使われる漆の90%以上が中国産漆である<sup>〔註29〕</sup>。そこで比較対象として、中国の漆採取の方法について記しておく。

#### 中国の漆採取法

(前略) 中国の生漆産地は広く北緯25度~42度、東経97度~126度に分布し、主な産地には陝西、湖北、四川、貴州、雲南、甘肅などの6省がある。このうち日本に輸入される漆の主要産地は陝西省の安康、漢中、湖北省の竹谿、建始、毛坪、四川省の城口、巫谿、貴州省の畢節など4省産となっている

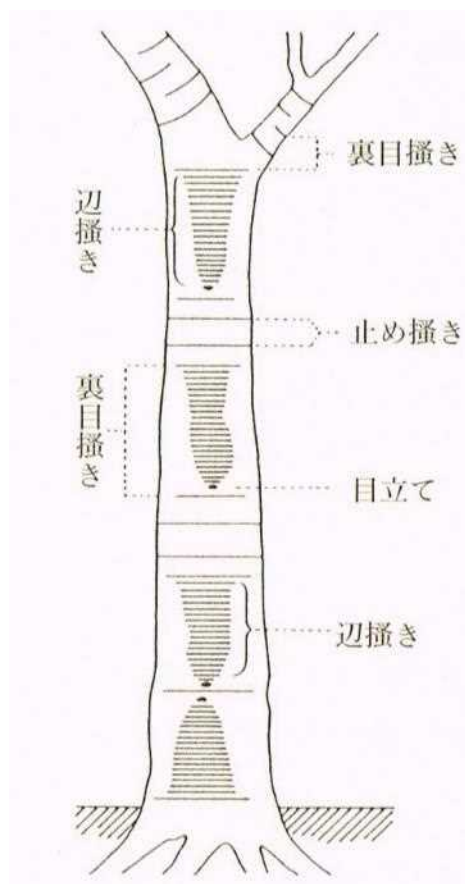


図16 《ウルシノキの傷の付け方》



る。品種は40種以上あると言われ、大別して海拔800mから2500mくらいの高山または中山に分布する「大木」種と800m付近の比較的低い山に分布する「小木」種がある。「大木」は酸味の香りがあり乾燥早く、淡黄色ベージュ色で色鮮やかな色に変色し透明感がある。「小木」は水分少なく、乾きは一般に大木より遅く、濃黄色から褐色であるなどの特長がある。現在、輸入されている品種は大部分が「大木」で「小木」は湖北省産1品種となっている。(中略) 中国漆の採取方法は天然の木や植栽された漆の木を数年以上かけて「養生搔き」する方法が一般的となっている。しかし、各産地で傷の形が柳葉形や一文字形であったり、漆を貯める容器が貝殻や木の葉であったり、へら状の道具で搔き取ったりなど、採取方法や道具が違っている。

湖北省竹谿生漆産地における漆採取法を紹介する。採取の方法は日本と大きく異なり、(中略) 刃渡り15cmほどの平たい半円形の刃物で、木にV字形の傷を付けていく。さらに、その傷を上下に広げるように刀を入れ、流れ出る漆を受けるために傷の下に浅く切込みを入れ、その部分に木の葉を受け皿状に差し込む。その部分に流れ落ちた漆が貯まっていく。日本のようにへらで傷の部分を搔き採ることはしない。

採取の季節は6月から10月中旬で日本と変わらない。最初の20日間程度は準備期間で、以後、採取作業は冬の直前の木の皮が硬くなるまで行い、1週間程度間隔を空けながら、1シーズンに1ヶ所当たり7回の傷を付けていく。この方法で木の様子を見ながら1、2年休んで3年目に採る「養生搔き」を行っている。一人が傷の数として5～700ヶ所受け持ち、8月の最盛期には1日に1.5～2kg、それ以外の季節は1kg以下で、1シーズン30kgから50kgほど採取する<sup>〔註30〕</sup>。

このように産地によって採取方法や道具等に違いはあるものの、効率的に採取できるよう、故意に傷を付けて滲出してきた漆を搔き取るという点ではほぼ違いはない。こうしてウルシノキから産出された漆は、溶剤が揮発することで定着するラッカーズプレーや多くの絵の具と異なり、「湿気(空気中のH<sub>2</sub>O)によって硬化する」、「硬化する際に表面が黒変し艶が出るが、晒された温度、湿度によってその度合が変化する」など、素材としての特筆すべき性質もいくつか挙げられる。だが、漆という物質が持つ本質的な存在意義は、前述した「ウルシノキの保護機能」にあると言えるだろう。そしてこの保護機能は、人間で

いうところの「瘡蓋 (かさぶた)」と同義であると考えられる。

人体の場合、出血を伴う外傷を負うと、まず血液中の血小板が出血の刺激によって形状変化を起こし、活性化する。この活性化した血小板が凝集して血管内の傷口が接着されることで塞がれ、凝固する。これを一次止血栓という。この一次止血栓が傷を塞いだ状態で維持している間に凝固因子が一次止血栓を血圧に負けないよう補強し更に強く止血することで、その刺激に反応して凝固因子が次々と活性化する。最終的に血液中のフィブリンという血液の凝固に関係するタンパク質が析出して血小板と共に重合反応を起こし、周囲の赤血球を巻き込んで血餅を形成、この血餅によって強固に止血される。これを二次止血栓という。これらは体内の血管内部で発生している作用であるが、瞬時に硬化して止血が完了するわけではないので傷口から体外に血液が滲出する。この滲出した血液にも血管を止血しようとして産生された物質が含まれているため、これが体外で硬化し、外傷を塞ぐ形で止血栓を形成したものが瘡蓋である<sup>〔註31〕</sup>。

漆の硬化機序を化学的な観点から見ても、人体における瘡蓋のそれと似ているところがある。「漆-

その科学と実技 (理工出版社)」によれば、漆の乾燥 (硬化) 雰囲気条件は温度 15℃~25℃/湿度 65%~85%である。湿度に関しては高いほどに漆膜の硬化を促す酵素「ラッカーゼ」が活発に働いて乾燥が早くなる。温度に関しては、ラッカーゼの活性低下が始まる温度以下であれば、高温であるほどに乾燥が早くなる (図 17<sup>〔註32〕</sup><sup>〔註33〕</sup>。まず樹幹表面に樹脂道 (漆液溝) まで達する傷ができると傷口から漆が

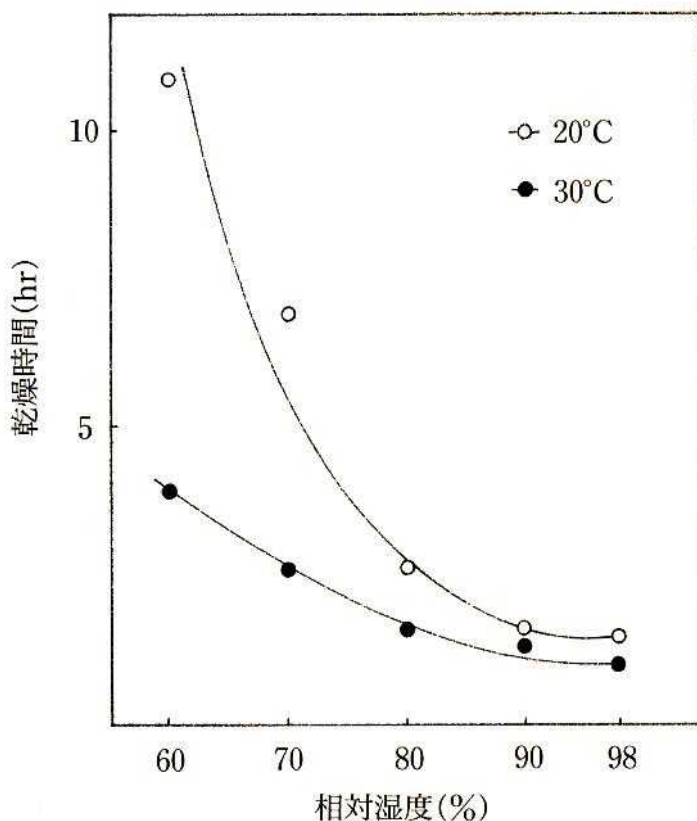


図 17 《素黒目漆における乾燥条件と乾燥時間の関係》

分泌される。漆の主成分であるウルシオールは、酵素ラッカーゼの作用により酸化、重合反応を起こし、ウルシオール側鎖の重合によって分子間の架橋密度（繋がり強さ）をどんどん上げていき、硬化する。この一連の流れによる硬化反応は非常にゆっくりであり、およそ6～12ヶ月間にもわたって行われている〔註34〕。

また、人間の瘡蓋は傷が治癒すると自然に剥がれ落ちてなくなるが、漆の場合も硬化した漆膜はいつまでも残るわけではなく、いずれ剥がれ落ちる。漆膜は多くの化学薬品や、酸、ナトリウム等に強い耐性を示し、200℃で10時間加熱しても膜に変化はほとんどないことから、熱にも強い。それら外部から

のストレスに対して容易に劣化したり溶けたり剥落するといったことはないが、唯一、紫外線にだけは弱い。屋外暴露期間が長くなると、膜表面にピンホールやクラックが生じて強度が低下し、暴露期間が6ヶ月ないし600時間の日照時間で漆膜は完全に脆くなる。つまり漆膜が太陽光（紫外線）に曝されると、1年以内に塗膜としての機能を失う、としている。また劣化表面には前述の通り多数のピンホールが存在するが、これは漆中のゴム質が雨水によって流出したためで、さらに暴露を続けるとピンホールの他に微細なクラックが発生し、力学的性質（漆膜の強度）は急激に低下する〔註35〕。つまり整理すると、紫外線が漆膜表面に当たることで表層のウルシオールが分解され、露わになったその下のゴム質が雨水によって流されてピンホールやクラックが生じ、その表面に紫外線が当たってさらにウルシオールが分

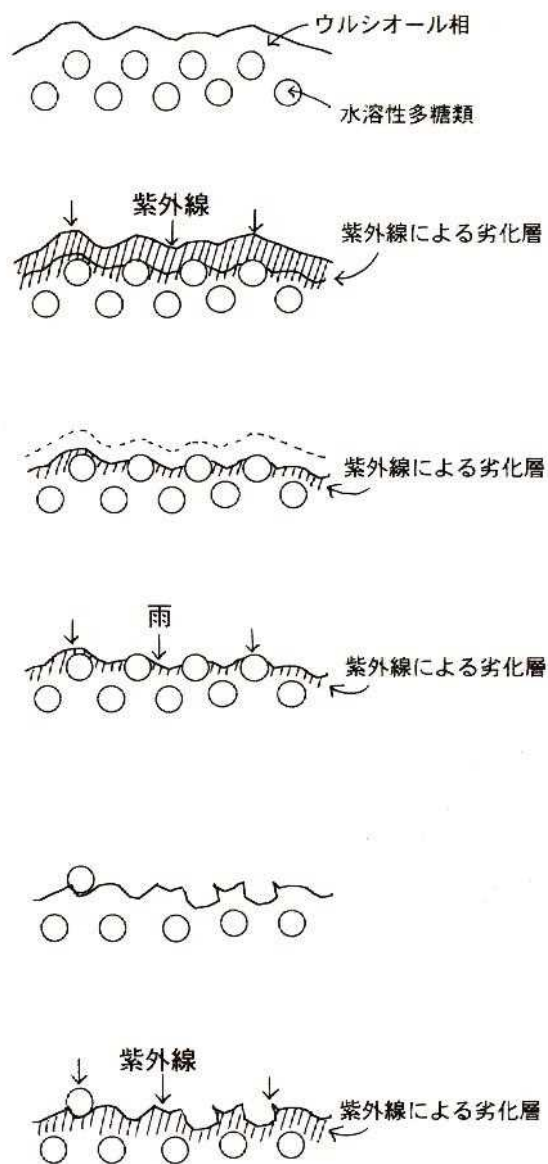


図18 《漆膜の屋外暴露劣化モデル》

解され、雨水で流れる、というプロセスが何度も繰り返されることで、漆膜の厚みを徐々に減少させて劣化、消失（剥落）していく（図18<sup>〔註36〕</sup>）、ということである。まとめると、傷がつく→樹液が滲出する→樹液が硬化、漆膜となって保護する→傷が治癒する→漆膜が劣化する→剥落するという流れを概ね6ヶ月から1年以内という時間の中で行い、漆膜は瘡蓋としての役割を全うする。

ここまで述べてきたことから、人間の瘡蓋とウルシノキの漆膜は見た目、機能の類似もさることながら、その硬化機序も血小板とウルシオールが、それぞれ呼び水となる物質（フィブリン、ラッカーゼ）によって重合反応を経て硬い膜を形成するという点で、非常に似ていると言える。さらに両者とも傷が治癒したあとは自然に消失するメカニズムを備えている。つまり漆は工芸素材である以前に、本質的にはウルシノキの瘡蓋なのだ。

この漆の瘡蓋としての機能は、FRP（Fiber Reinforced Plastic、繊維強化プラスチック）などといった化学的な材料はもちろん、金属や粘土といった他の工芸素材すらもおそらく持ち得ない、漆だけが含有し得るものであると考えられる。漆という素材を用いることの意味として、一定の解釈を作品に付与する大きな要素であり、ペルソナという心理的な防護壁の表現に用いる素材として適していることを示している。この漆という物質が持つ機能への気付きと理解によって、仮面を漆で作ることにはじめからほとんど違和感を感じていなかったこと、特に深い考えがあったわけでもないのになぜか無理がないと感じていたことに対する違和感を拭い去ることが出来た。それと同時に、第三者から投げかけられることも多い、「仮面というテーマ、ペルソナというコンセプトで、なぜ表現素材が漆なのか」という疑問について、ひとつの答えを提示出来たと言えるだろう。

## 第二節 漆—液体から固体へ—

「漆は固まる」。前節でも説明したが、漆がどういったものか、ざっくりと説明するなら、「木から取り出したあと、空気と触れない状態で保存すれば概ね液体の状態を維持し、空気に曝して空気中の水分と化合することで硬化して固体になる物質」であるということになるだろう。

漆という字の本来の意味は中国陝西省に流れる川の名であったらしい<sup>〔註37〕</sup>。本来の「うるし」は「漆」と書き、木と雨からなる象形文字であったが、木か

ら樹液が滴る形で後に「ヰ」を付けたために漆という字となった。いつ頃から「うるし」と呼ばれるようになったかはっきりとは分からないが、八世紀の古文書にはすでに「宇留之」、「宇流志」の文字を見ることが出来るという<sup>〔註38〕</sup>。「うるし」の語源には諸説あるが、どれも推測の域を出ず、同じく正確なことは分からない。

- ・うるしる=潤汁
- ・ぬるしる=塗る汁
- ・うるわし=美しい (麗わし)
- ・うるはじ=うる (雄木) と、はじ (雌木) の二つからなる樹木であるゆえ、「うる」がうるしに、「はじ」がはぜになった
- ・うるし=潤師 (士)、塗装の工人
- ・うらし=インド・パンジャブ地方で、漆の木を「うらし」と呼んだので、日本に入り「うるし」になった
- ・うしつ=う漆、「う」は美しいもの、可愛いもの、良い物、偉大なものを呼ぶときに漢字の上に付けた接頭語であり、たとえば、う馬 (ま)、う梅 (めい)、う海 (み) などが挙げられる<sup>〔註39〕</sup>

また、第二章一節でも少し紹介したが、日本のウルシノキは分類学上、正確には双子葉植物無患子 (むくろじ) 目漆科漆属日本漆となる。また漆の主成分は次の三つに大別される<sup>〔註40〕</sup>。

- ・ウルシノキ … ウルシオール(urushiol)  $C_{21}H_{32}O_2$
- ・アンナンウルシ … ラッコール(laccol)  $C_{23}H_{36}O_2$
- ・ビルマウルシ … チチオール(thitsiol)  $C_{22}H_{36}O_2$

いずれも二価フェノール類であり、これに酸化酵素であるラッカーゼが作用して漆が硬化する。この漆の硬化速度の早さはラッカーゼの活性度によって変わり、その活性度は温度と湿度によって左右される。詳細は前節で示したとおりである。湿度に関しては高いほどにラッカーゼが活発に働いて硬化が早くなり、温度に関してはラッカーゼの活性低下が始まる温度以下であれば、高温であるほどに硬化が早くなる<sup>〔註41〕</sup>。ただ、書物によっては温度 20℃～25℃、

湿度75%~85%が最も硬化が早い条件であると書かれていたり、あるいは人によって最適だという条件が違ったりする。当然使っている漆や使い方の違いなどもあるだろうが、ひとくちに正解と言えるやり方がなく、ブレがあるのが漆の実に興味深いところであると思う。

また、漆と人類との関わりの歴史も相当に長い。世界最古の漆器と言われているのは中国浙江省の河姆渡遺跡から出土した約7500年前の朱漆塗の木製椀（図19<sup>〔註42〕</sup>）と木筒である。ただそのあと、およそ5000年にもわたる間の漆文化を伝える遺品が少なく、その間どのような変遷があったのか、どのようにしてその後の世に漆文化を伝えたのかは未だに分かっていないところが多い<sup>〔註43〕</sup>。

さて、私はこうした漆のことについて、大学に入学するまでほとんど知らなかった。そもそも工芸科を志したのも、両親が京都市立芸術大学の工芸科を卒業していたことと、平面に絵を描くよりも立体を手で作るほうが好きだったからという程度のものだった。しかも両親は染織コース出身でデザイナーになったので、最初は自分も染織コースに進んでデザイナーになろうと考えて大学と専攻を選んだが、その時点で



図19 《朱漆塗木製椀》

（中国浙江省河姆渡遺跡出土、約7500年前、  
浙江省博物館蔵）

（染織という分野において必ずしも平面作品しか作れないとは限らないが）、立体物を作るのが好き云々といった気持ちとは既に矛盾している部分もあり、そういった点からも、かなりいい加減な考えで大学に進学したことが分かる。近年、ティーチングアシスタントや実習助手として、本学工芸科一年生の漆木工の実習授業を担当していると、「漆をやりたくてここに来ました」という学生や、「工芸の展覧会を色々見る中で、漆芸作家の〇〇さんの作品に出会って、漆が好きになりました」といったようなことを言う学生によく出会うようになった。少なくとも自分の同級生には、漆をやることをはじめから決め打ちして大学に来た人間は一人もいなかったと記憶していたので、これは結構な衝撃であった。純粋に、中学高校の時点で既に彼らの工芸に向けた意識が高いレベルにあるこ

とも衝撃的であったが、漆という、現代では焼き物や染織物に比べてしまうとどうしてもマイナーで、漆と言えば汁椀か箸ぐらいしかパッと浮かんでこない、どう成り立っているのかもよくわからないものに、4年もの時間をかけて勉強することをあらかじめ決めて大学に来られるというのは、少なくとも私にはとんでもないことに思えた。それぐらい彼らと同じ頃の自分は漆のことを何も知らなかったし、少し美術のことを知っているぐらいの普通の高校生には知りようもない、未知の素材だったのだ。そして、今でも私にとっての漆は、わからないことの方が圧倒的に多い謎めいた存在だ。液体が空気中の水分と反応して、不可逆的に固体になる。もとは木から出る樹液であり、間違いなく有機物であるはずなのに、硬化した姿からはもとの有機的な柔らかい表情とともに、どこか無機的で硬質な印象も感じられる。その作用を理屈や化学式では理解しているつもりでも、どこか受け入れがたい不可思議さがある。漆のことを知り、少しだけ扱いに慣れて距離が縮まったと思ったら、二年ほど前に「今年の漆は味(み)が濃い(漆液中の水分を除いた純粋な漆の成分の比率が高いことを指す)ので汁っぽい」と急に漆屋に言われ、それまで積み上げてきた技術から突然扱い方が変わり、漆に突き放されたように上手く扱えなくなる。もちろん自らの技術の未熟さゆえにそのようなことになってしまうわけだが、例えばその汁っぽい漆のことで言えば、漆屋もなるべく使用感が変わらないように頑張って調整してくれているのだ。それでも明らかにそれまでと使い勝手が違う状態になってしまうのだから、人間の手でコントロールしきれない、どこまでいってもどこか人の手に収まりきれない自然のものなのだというをどうしようもなく思い知らされてしまう。

学部二年生に進級するかしないかぐらいの頃、元々進学時に宣言していた染織コースはやめて、漆コースを選択したという話を家族にしたら、父が妙に納得した顔をしていたのを思い出す。曰く、私が幼いころ父と出かけた山の中で不用意に触れた木がウルシ科の木であったらしく、その後全身がひどくかぶれたのだという。おそらく物心がつくより前の出来事で、私自身は全く記憶にないが、熱とかゆみと水ぶくれで相当苦しんだようだ。父は、身体が覚えていたんじゃないか、ある意味宿命だったんだろうと言って一人納得していた。親が大学で専攻していたというだけしか由縁のない染織よりも、たとえ記憶にはなくとも、かつて自分自身の身体に刻み込まれていた漆に縁を感じたことには何か意味があるはずだと。記憶に無いほど昔に一度出会っていた漆というものを、

もっと知りたい、受け入れたいと思う気持ちと、客観的に性質や技法を知れば知る程にこれ以上深入りしたくないという拒絶する気持ちがせめぎ合う。近くて遠い、奇妙な力と距離感を持った存在が私にとっての漆だった。

### 第三節 乾漆

乾漆技法は七世紀に中国から日本に伝わった彫刻技法の一つで、「夾紵」と呼ばれた。この技法の起源は古く、秦代まで遡る<sup>〔註44〕</sup>。また、東京の大倉集古館には現在の中国河南省輝県にある秦の始皇帝の古墳から出土したといわれる夾紵大鑑（図20<sup>〔註45〕</sup>）という夾紵製の遺品が収められている。この夾紵大鑑は表裏両面に各数十枚の布を漆で貼り重ねて制作されており、直径四尺五寸（約136cm）、高さ一尺七寸（約51cm）で、厚さは七分（約2.1mm）の、比較的大型の品である。漆器の断熱性を活かし、沐浴用の浴槽や酒等を冷やす器として、特に王侯貴族に使われていたことが明らかとなっている<sup>〔註46〕</sup>。また、夾紵像に



図20 《夾紵大鑑》

（中国河北省、秦の始皇帝墓出土、紀元前3世紀、大倉集古館蔵）

については、東晋 395 年以前に彫刻家である戴逵が招隱寺（江蘇省）に夾紵行像五軀を造ったという記録が最も古い。行像とは当時インドや西域地方で盛んに行われた仏教行事で、四輪の車に像を載せ、練り歩き、供養を行う法会のことである。夾紵像は木彫等の技法で制作された像に比べ重量が軽いため、練り歩いて行われる法会にふさわしく、行像としてしばしば制作された。また隋代 583



年頃には、長安の西北にあった凝観寺の僧、法慶が、夾紵の丈六釈迦立像を造ったとされる。法慶は捻塑（塑造のこと）の作業を終え、布を漆で貼り重ねる前に亡くなってしまったが、間もなく蘇生し、漆布を貼り重ね、ついにこの像を完成した後、大業年間（605～617年）に亡くなったという<sup>〔註47〕</sup>。この記録は、古代中国における夾紵像の制作方法が、土を練って造形し、布を漆で貼り固めて制作するという、日本の乾漆技法と夾紵造法が共通していることを示している。

さて、日本の遺品から見た天平時代当時の脱乾漆造の技法について、後述する自身の乾漆工程との比較検証のために、以下に記載しておく（一部省略）。

- 1、檜の割材を手斧や槍鉋で荒削りし、心棒をつくる
- 2、心棒に塑土が食いつきやすくするため縄などを巻きつける
- 3、塑土でおよその形をつくる
- 4、塑土に苧布を貼り付ける
- 5、麦漆で苧布を必要な枚数貼り重ねる
- 6、乾固した苧布に窓を開け塑土（および心棒）を除去する
- 7、裏打ちの化粧布を貼る
- 8、中に棚板を入れ心棒を立てる。坐像の場合は格子状の木組みをする
- 9、窓に蓋をして麻紐で縫合する
- 10、合せ目に苧布を貼る
- 11、木屎漆を盛り付け表面のモデリングを行う
- 12、土漆の盛り付けと研ぎを繰り返し、平滑な下地をつくる
- 13、掃墨漆（生漆に種油などを燃やして採った煤を入れて作る黒漆）を塗る
- 14、金箔（薄）を押す（漆箔像の完成）<sup>〔註48〕</sup>

以上である。

日本へは前述の通り、七世紀頃、奈良時代に仏教と共に伝来したと言われていた。日本では夾紵像、つまり乾漆造の像を即あるいは塞といひ、文献にあらわれる最初の即像は奈良、大安寺の「乾漆造釈迦如来像」である。天平十九年（747年）に記された「大安寺伽藍縁起并流記資財帳」には、天智天皇が発願した丈六の即仏像二軀が造られたと記録されている。丈六とは一丈六尺＝約4.85mのことで、仏の身長が一丈六尺であったとされることから、仏像の基準となる

大きさである。坐像の場合は約半分の八尺＝約 2.43m となる。また、同寺には同じく天智天皇が造らせた即の四天王像四軀が仏殿に安置されたとも伝えられている。更に同資材帳には、天平十四年（742年）には、この仏殿に、即の菩薩像二軀、羅漢像十軀、八部衆像一軀が付け加えられたと記されている。前述の丈六仏像とあわせ、これら乾漆諸像は大変優れた作であったと記されているが、残念ながら大火により失われている<sup>〔註49〕</sup>。

現存する乾漆の遺品で最古のものとされているのが同じく奈良、當麻寺金堂の本尊である弥勒仏を安置する仏壇四隅を守護している乾漆造の四天王立像である。四天王像としても現在確認されているものでは二番目に古く、重要文化財に指定されているが、損傷が激しく、全体のおよそ 8 割が後世に施された補修部であり、四天王のうち多聞天像などはそのすべてが木彫像にかわってしまっている。仏壇の東南隅に立つ持国天像（図 2 1<sup>〔註50〕</sup>）は、比較的当初の乾漆の部分を多く残している。明治四十四年の修理記録によると、髻頂の部分、顔の部分、後頭部の上方、胴部の前面及び背面が乾漆で造られた制作当初の部分である。ちなみに、この像の造法は後に述べるいわゆる脱乾漆造の技法とはかなり異なっている。前出の修理記録によれば、本像の乾漆層の内面には、薄い桐材の桶状のものを当てており、また顎髭は、麻布をこより状にしたものか、あるいは獣皮のようなものを心にして、乾漆を盛り上げて（ここでいう乾漆とはおそらく木屎漆のようなもの）造形している<sup>〔註51〕</sup>。



図 2 1 《持国天像》

（681年頃、當麻寺）

前述の當麻寺四天王立像よりも更にいっそう成熟した乾漆仏の様式と技法を伝えているのが興福寺の十大弟子及び八部衆像である。これらの像は、出自に

諸説あるが、現在では興福寺西金堂にあった仏像であるという説が一般化している。この西金堂の造営については、「正倉院文書」に詳しく記録されており、これらの文献の研究から、西金堂の諸像に使用された漆のおおよその量や値段も判明した。漆は現代においては素材として相当高価であるが、天平当時も変わらず大変高価であり、その値段は一升で大体百九十文から二百文ぐらいであった。当時の米一升が十文ほどであり、さらに天平時代の一升は今日の一般的な枴の約四合に相当することを考慮すると、やはり当時既に漆がかなり高価な品であったことが分かる<sup>〔註52〕</sup>。一説には同重量の金と同価格と言われるほどであったという。

これら興福寺の諸像は、粘土で造った原型像（塑像）の上から漆で麻布を7、8枚貼り重ねて漆と麻布のみで十分な厚みと強度を持たせた後に、乾漆部に穴を開けるなどして原型像をばらして抜き取り、その空洞部に木で枠を組んで構造を維持する「脱活乾漆造」あるいは「脱乾漆造」と呼ばれる技法で作られており、その制作工程上の特性故、表面的に塗料として漆を用いる場合に比べて使用する漆の量が非常に多い。前述のように漆が極めて高価であった時代において、更に制作にかかる時間が木彫、鑄造等に比べて圧倒的に長く、総じて高コストな脱活乾漆造の像があえて制作された背景には、他の造像技法の追随を許さないその圧倒的な軽さがあったようである。純度が高く品質のいい漆を大量に使って造り上げられたこれらの乾漆像は、強度があるのに重量は極めて軽く、一人で担げる程度の重さしかない。当時は寺院が争乱に巻き込まれることも多く、また護摩の炎による不慮の火事などもあり、脱乾漆像は万が一の際の仏像保護という観点から見て非常に優れていた。実際、興福寺西金堂は数度の火災に見舞われているが、今日までこれら諸像がほぼ完全な姿で伝わっているのは、その都度運び出されて無事であったからであろう。しかし乾漆造の像にいくら強度があるとは言え、このような慌ただしい場面での持ち出しに加えて、まだ技術の伝来から間もない時期に制作されたものは制作技術が未熟で、乾漆層の剥落などもあり、結果として前述の當麻寺四天王立像のように著しく損傷してしまったものもあったようである。また、興福寺の十大弟子像のうち、須菩提、富楼那、迦旃延、羅睺羅、舍利弗、目犍連の六軀は現在も興福寺に残っているが、大迦葉、阿那律、優波離、阿難陀の四軀はそれぞれ民間に渡ったあと、関東大震災で焼失したり、心木のみが東京藝術大学に保管されているなど、いずれも元の姿は失われてしまっている。八部衆像は一部欠損などはあるもの

の、八軀全てが現存している<sup>〔註53〕</sup>。

天平時代後期の脱乾漆像を今に伝えるのは、奈良、唐招提寺と同じく奈良、秋篠寺である。唐招提寺には脱乾漆像として、開山の鑑真和上坐像と、金堂に本尊の盧舎那仏像がある。秋篠寺には脱乾漆像の最末期の制作と推定される伎芸天、帝釈天、梵天、救脱菩薩の四軀の像がある。これらの像は頭部のみが脱乾漆造で、体部は鎌倉時代に著しい傷みのため、木彫にかわっている。また、秋篠寺には脱乾漆像の心木が二種伝わっており、当時の脱乾漆像の制作技法を知ることが出来る重要な資料となっている<sup>〔註54〕</sup>。

このように優れた作例の残る脱乾漆象だが、この秋篠寺の諸像を最後として、それ以後の遺品はほとんど伝わっていない。作られなくなってしまった理由については諸説あるが、最も大きな理由はやはり高すぎるコストにあると言えるのではないだろうか。当時、脱乾漆像一軀の制作にかかったコストについて、具体的に伝える資料はほとんどないが、天平宝字四年（760年）の「奉造丈六観世音菩薩雑物等自請来事」によってわずかに知ることができる。それによれば、この「丈六（前述した通り仏像の基準となる大きさ、つまり約4.85m）観世音菩薩像」の制作に従事した人員は仏工7人、木工3人、他7人の計17人で、制作期間はおよそ10ヶ月ほどであった。内訳としては、塑造による原型制作におよそ3ヶ月、布貼りと木屎漆の盛付及び成形に残り7ヶ月ほどを要した。材料費用は総額四十二万八百八十二文であり、このうち主材料である漆と布は、漆が43%、布が27%で全体の70%を占め、金箔や高価な表面彩色材料を加えるとその比率は更に上がる。これらのことから、改めて脱乾漆像が極めて高価であり、また多数の人員と多くの時間を必要とした高コストな造像法であったことが分かる。このように非常に高コストな脱乾漆造の像は国家財政の逼迫と共に作られなくなっていった<sup>〔註55〕</sup>。

このようにして用いられなくなった脱乾漆技法に代わり、低コスト化と貴重な漆の節約という名目の下、また像の細部を造形する木屎漆の使用技術向上などもあって、木心乾漆造という技法での造像へと移行していった。木心乾漆造とは原型に粘土による塑像ではなく木彫像を用いたもので、ほとんど木彫像の時点で形態が完成しており、細部の造形と表面処理のみを木屎漆及び漆によって行っており、脱乾漆造に比べ使用する漆の量を格段に少なくできるため、制作期間の縮小と相まって低コスト化に成功した技法である。完成形に近い木彫像を原型として用いるという手法は、次第に木彫像が主流となっていく後の時

代への流れを作った〔註56〕。

#### 第四節 先行する作家たちの漆芸作品による考察

さて、時代と共に廃れてしまった脱活乾漆技法だが、近現代において、重要無形文化財保持者、増村益城の手によって、引き型による粘土原型と石膏型を用いることで、高い精度を持ちながら粘土による自由な造形の可能性をも併せ持った漆胎形成技術として再興し、価値が見直されたと言えるだろう。これ以降、各漆器産地や美術大学での作品制作にも多々用いられるようになった。現代で”乾漆造”といえ、多くはこの脱活乾漆技法のことであると言って差し支えないだろう。ちなみに増村以前にも松波保真、中川哲哉といった作家が乾漆技法を用いているが、これらは多くの場合木型を用いており、その型の加工上の制約から、自由な造形表現に用いる技法としては限界があった。

今日、漆芸専攻の学生の展覧会や漆芸作家の個展等を観ていると、年々乾漆造の作品が増えているように感じる。かつて日本産漆しかなかった頃ほどではないにせよ、未だ工芸素材としては非常に高価である漆を大量に使う乾漆技法を表現手法として選択する者が増えているのはなぜか。それは、乾漆が木胎漆器にとって代わっているということではなく、元より数多制約のある漆という素材において、現代的な感覚を持った人間が作品制作をする時、素材の制約そのものを取り払うことは出来ないにせよ、その中で可能な限り自由に、感覚のままに造形をしたいという欲求が高まってきている風潮のあらわれではないだろうか。

工芸には「用の美」が必要不可欠である、という考え方が、未だこの世界には存在していると感じる。だが、漆芸という分野でずっと挙げられるだけでも、木胎、乾漆胎、陶胎、金胎、ミクストメディア、そして表面処理は塗り肌、下地肌、装飾その他、と、これだけ表現が多様化しており、また先述のように、作り手側が表現することに対して求める自由度は高くなってきている。そうして生み出された「工芸品」の中には、中途半端に用途性を排した作品や、あるいは私の仮面のように完全に鑑賞用のものも存在する。しかしそれらは確かにある種の伝統的な工芸技術を用いて制作されており、その過程で作家の感性や閃き、素材の化学によって形態を獲得したにもかかわらず、その立ち位置を「用途性が不十分」だから、もしくは「用途性が無い」から、すなわち美術の領域

の品である、とするのである。これは現代においては少し短絡的な判断ではないだろうか。工芸領域の技法と視点を持ちつつも、自己の表現が前面に出てくる、「用」を必ずしも持ち得ない「工芸品」が増えてきているのではないか。元来の「工芸」と「美術」の間にあったとされる垣根は、もはや現代においては限りなく取り払われているに近い状態にあると言えるのではないだろうか。

ここで話を戻すが、これまで述べてきた乾漆という古代の技法は、先程も述べたように、現代において多くの作家たちの相当な工夫を経て、その誕生当時に比べると格段に自由度を増した。だがその根幹にある、「布を漆で固めて積層し、素地を形成する」という原理は国宝、阿修羅像の頃から全く変わっていない。近代において再発見されるまで、半ば化石のようであったこの技法こそ、漆芸がこれから美術と工芸の境界を越え、あるいはあらゆる境界を越える私の仮面を構成する鍵となるのである。

さて、ここからは自身の文脈に大きく繋がると考えている、主に乾漆を表現手法としている二名の作家について取り上げ、検証したい。

#### ・漆芸家 古伏脇司の造形

ここ6年ほどの間に作った自作品は、後述する決定的に思考の変化があった一部の作品を除き、ほぼ全て漆下地の肌で仕上げとしてきた。それ以前の作品に関しては、黒漆や朱漆といった、漆を下地層の上に塗り上げて磨くことが漆の絶対的ルールであるというある種の強迫観念のようなものが自身の中にあり、それは恐らく、外に目を向けず、狭い視野で漆というものを学んできたことによる弊害だったのではないかと今では思う。当時の私は、技術的には拙いながらも、その観念に従って、それが



図22 古伏脇司《ヒラクカタチ》1994年

正しいと信じ只々漆を塗っていた。しかし、6年前に漆芸家、古伏脇司の作品(図22<sup>〔註57〕</sup>、23<sup>〔註58〕</sup>、24<sup>〔註59〕</sup>)に出会い、それらを観る内、漆表面の艶やかで深淵な魅力とは違う、漆が本質的に持つ素材としての力について考えるようになった。



図23 古伏脇司《トビラ-I》1992年

中室勝郎は著書『なぜ、日本はジャパンと呼ばれたか』の中で、縄文時代の人々の漆の捉え方について、「人はウルシノキが漆を分泌する様子を知り、漆をウルシノキの血液と観ていた。血は肉体と魂を接着させているイノチのチカラのチであると考えていた縄文人には、漆は特別な力を持つものとして映ったであろう。」<sup>〔註60〕</sup>と述べており、これは私が感じた漆の根源的な力に近いと考えられた。古代の人々がみた、生けるものに流れる血液が持つ命の力と同質のエネルギーを漆液が持つとすれば、塗り面がもたらす表面的な魅力に留まらない、物質の原初的な強さをも表現することが可能なのではな

いだろうか。この素材観は、古伏脇の作品にも感じられた。

古伏脇の作品を一言で形容することは難しい。言われなければ漆でできているということも正直分からない。ただ、木彫や石彫のように塊から削りだしたのではなく、なにかが積み重なって固まっているようであることは、表情からなんとなく分かる。そして一通り不思議な気持ちにさせられたあとでそれが漆によるものだと知り、改めて見てみると、その見え方が一変するのである。すなわち、漆とはかくも力強いものであったか、ということである。

古伏脇は素材と造形に対する思考について、「作品制作を旅のように続けてきた私が、1年間ニューヨークに滞在した。人も美術も集中した街で新たな体験を得たが、最も記憶に残るものは違う場所で得た。滞在半年を過ぎたあるとき、友人に誘われミシガン湖近くの田舎町を訪れた。私はそこで人と自然、日常と非日常、それらの境界を感じ、そしてそれらの融合を夢想するひとときをもったのだ。そこで暮らしている友人にとってみれば日常の散歩なのだろう。しかし、鹿狩りの跡である雪中の血痕を追いながら、遠く銃声を聞く状況は、田舎暮らしを知らない私にとっては、非日常の体験であった。ミシガンの森の空気、美しさときびしさの混在する景色に、私は友人との目に見えぬ距離を意識し、人と自然が接する境界を感じて、目指すべきこれからの造形を見たのだ。そのときの印象を内包する形をつくりだすため、出発点として舟と旗、そして兎を選んだのである。私には自分の意志と、漆という天然素材の意志（特性）との関係を絶えず考え、2つの意志の融合を試みてきた体験がある。その上で、肌で触れじかに感じた「境界」を表現するとき、独自の造形が生まれることを確信している。」<sup>〔註61〕</sup>と述べている。日常と非日常、友人との目に見えぬ距離と確かに存在する境界、自分の意思と漆の意思、そしてそれらの融合。そこに目指すべき造形を見たという古伏脇に強い共感を覚えた。私が彼方と此方を隔てる境界を、仮面を媒体として可視化する上では、例えば日々の生活と祭祀のような日常と非日常を隔てる存在としての仮面、他人との目に見えぬ距離と境界を隔て自立させる仮面を、自分の意思と漆の意思を融合させながら探らねばならない。古伏脇が目指した造形は、私の造形にとっての一つの比較対象として重要な指針となった。

また、特別展「漆の現在性」（平成6年7月6日～24日、神奈川県民ホール）の開催に際して刊行された小冊子で、氏は次のように述べている。「（前略）今、私にとって大切なのは、漆自体が持つ密度のエネルギーです。漆には凝縮させる力があり、これが工芸素材として生き残ってきた大きな理由だと考えています。（中略）原型を作り、麻布と漆の乾漆技法で包み込み、強度をつけていきます。表面を骨格とすることで、漆に造形素材としての立場を与えているのです。強度を得てしまえば、決まった完成はありませんから、原型に意識的につけた、うるさい形を、乾漆で出来てくる厚みで、埋没させ完成を探していきます。（後略）」<sup>〔註62〕</sup>。

ここで共感したのは、漆という素材の持つ「密度のエネルギー」と「強度」、



そして「決まった完成はない」という点である。古伏脇が見た境界と造形の関係性と漆に対する素材観は、先述した私の漆に対する強迫観念めいた意識からの脱却と、造形行為に対する意識の変革に繋がっていく。



図24 古伏脇司《落下月Ⅱ》1994年

### ・漆造形作家 田中信行の造形

田中信行は東京藝術大学大学院を修了した後に開催した初の個展から、一貫して漆を用いた触覚的な造形表現を模索し続けている作家である。特に近年は「Orga (図25<sup>〔註63〕</sup>)」、「THE FLOW (図26<sup>〔註64〕</sup>)」、「The Tactile Memory (図27<sup>〔註65〕</sup>)」、「Inner Side-Outer Side (図28<sup>〔註66〕</sup>)」などの極めて肉感的で美しい艶のある作品が高い評価を受けている。これらの作品は造形から表面に至るまで、どこから見ても隙がなく、まさしく田中の言うところである漆による触覚的な質感を持った「自立する皮膜」と感じられる。視覚から入ってきて触覚を刺激してくるという、不可思議な体験をもたらす作品には、只々漆という素材で工芸の枠組みを超えて表現することの可能性を感じさせられた。



図25 田中信行《Orga》  
1999年



図26 田中信行《THE FLOW》  
2007年



図28 田中信行  
《Inner side-Outer side》  
2005年



図27 田中信行《The Tactile Memory; Floral Impression (2011-II)》  
2011年

しかしながら実は私は、田中が初期の頃に（今でも時折発表されるが）多く手掛けた、ゴツゴツとした原初的な肌を持った作品（図29〔註67〕、30〔註68〕）にどうしても惹かれています。肌の見た目はかなり異なるが、おそらく田中にとっては、これらは先述した「Orga」をはじめとする作品群と共通する「触覚性」を求める中で成立した造形であり、そこに氏の文脈上の区別はないのではないかと思います。その肌は、登山で見られるような雨に濡れた岩肌とも違うが、かといって漆の艶のある塗り肌からもかけ離れている。単純に美しく感じるのとは違う不可思議な印象を与えてくるのだが、その不可思議な力の正体はよくわからない。よくわからないのにそこに惹かれるのは、それがまさに私の考える、漆そのものの原初的な強度を直感的に認識させる表現だからだろう。輪島塗や山中塗などの、いわゆる漆芸的に上等に仕上がっている「漆のもの」についてどう思うかを人に尋ねると、実際の強度についてはさておき、多くの人は壊れ物として、傷がつきやすいものとして、繊細なものであるがゆえに触るのが怖い、と言う。しかし田中や古伏脇の、このような肌合いを持った作品を見て同じように思うだろうか。少なくとも私は、むしろ漆が力強く素地を「かためていく」様子を作品全体から見て取ることができ、仮にその制作工程を知らない人間が見ても、漆の持つエネルギーを直接的に感じるこ



図29 田中信行《原形I》

1994年



図30 田中信行《無題》

1993年

とが出来ただろう。田中のこういった表現による作品は、現在の私の表現手法、特に表面処理の方法論の構築において、非常に大きなヒントとなった。

また、私が仮面を作り始めてしばらく経ったころ、田中も「Mask(1992)」と題した作品を過去に発表していたことを知った。当然、私が仮面を作る動機とは異なる意味を持っているのであろうが、それは仮面と言うにはかなり巨大で、目鼻の穴もおそらく無く、なんらかの穴が真ん中に大きく一つ穿たれているだけの作品である。それにも関わらず、「Mask」(図31<sup>〔註69〕</sup>)と題されたその作品は、虚ろな表情を持った仮面であると確かに感じられるのである。これは初期の頃、目鼻口が存在することを仮面の最低条件と考えていた私には衝撃であった。この作品を豊田市美術館にて開催された「黒田辰秋・田中信行-漆という力展(2013年1月12日~4月7日)」において実際に目にしたときに感じたのは、漆のエネルギーが仮面であると感じられる造形に落とし込まれることによって生じた人格、誤解を恐れずに言うならばある種の神性のようなものであった。

こうして田中の造形は、私の中にある仮面の既存概念と、素材と漆芸に対する固定観念を破壊し、そしてなによりも従来の工芸の概念に囚われない今日の私の仮面造形に対する考え方に大きな影響を与えたのである。



图 3 1 田中信行《Mask》

1992 年

## 第五節 乾漆制作工程

- ・制作に用いる素材は列挙するとおおよそ以下のようなになる。

下地生漆、麻布（＃４０～８０）、地の粉、砥の粉、上新粉糊、黒呂色漆、色漆、顔料、アワビ貝、金属粉 等

- ・次に制作に用いる脱活乾漆技法について、実際の手順に沿って解説する。

①粘土による原型制作…私の場合、延々と紙の上で平面的に思考を展開することはない。最初にどこに向かいたいかだけ、ざっくりとしたドローイングを描いたら、あとは自由に動かせる粘土を使って常に手で考えるように



図 3 2 《粘土原型》

心がけている。このとき、マケットではなく、原型としてそのまま使えるサイズで作り始める。この方が原型を制作する時間に緊張感が伴い、研ぎ澄まされた形状が出やすいと考えている。また、例えば天井や壁のシミが人の顔に見えることがあるのと同じように、まだ作り込む前の、荒く芯につけただけの粘土の形態が、ある種の表情のようなものを持って迫ってくることもある。そのときは、それを出来るだけ読み取り、可能なら原型として活かせるよう当初の計画との間で帳尻合わせを行う。私の作品にエッジの立ったレリーフが多いのはこのためである。手と粘土が接触することによって起こる造形的作用の中にわずかに見た表情を汲み取って強調する方向に持っていく（図 3 2, 3 3, 3 4）。



図 3 3 《粘土原型》

②石膏型取り…完成した粘土原型に石膏を 3～4 回に分けてかけ、熱反応が終わり完全に硬化するまで約半日ほど置き、その後原型より脱型する。



図 3 4 《粘土原型》



図35 《石膏雌型》

③石膏形磨き…脱型した石膏雌型（図35）を、耐水ペーパー#400~#800程度で水研ぎし、形状と表面を整える。

④石膏乾燥…強制熱乾燥機で60℃・12~24時間程度を目安に石膏を乾燥させる。耐火石膏でない石膏は65℃を超える温度で加熱すると極端に脆くなり、作業中に破損する恐れがあるので、ここでは必ず60℃以下に設定する。石膏型のサイズ、厚みによって時間は適宜調整する。また、このとき石膏の乾燥が不十分だと、以降の乾漆工程において施した漆が乾かなくなる等の弊害が出てくるおそれがあるの



図36 《CMC塗布》

で、完全に水分が蒸発するまで十分に乾燥させる。

⑤離型剤塗布…十分に乾燥した石膏型に、あらかじめ小さじ一杯ほどの「カルボキシメチルセルロース（CMC）」を茶碗一杯の水に溶いて一日程度置いた後に顔料や水性絵具で着色し、石膏の表面に照りが出るまで数回に分けて塗布することで、離型剤とする（図36）。着色するのは、CMCが無色透明であるゆえ塗り忘れがないようにするためである。また、その際色の濃淡である程度離型剤の厚みを見てとることが出来る。あまり薄い色で着

色するとこれらの意味がなくなるため、例えば黄色などはCMCの着色に向かない。また、アクリルガッシュ等の乾燥硬化すると耐水性を得る絵具は、後の脱乾工程においてCMCが溶けるのを阻害し、脱乾を困難にする恐れがあるので使

用してはならない。



図37 《錆付け》

⑥錆付け…CMC が十分に乾燥したら、山科砥の粉と水を混合しペースト状にしたものに下地生漆を混ぜ、錆漆を作る。このとき下地生漆は、砥の粉ペーストに対して見た目等量、重量比で砥の粉ペースト：生漆=2：1の分量で混合する。また、一度に混ぜると砥の粉が混ざりきらずに失敗するので、必ず下地生漆を少量ずつ数度に分けて混合する。出来上がった錆漆を下地刷毛もしくは木ベラを用いて薄く均一に石膏型につけ、よく硬化させる（図37）。

⑦錆研ぎ…乾いた錆漆を#240～#600程度 of 空研ぎペーパーで軽く研ぎ、バリをとる。このつけて研ぐ工程を三回程度繰り返す（図38）。

⑧地付け…山科砥の粉：山科地の粉=1：1と水を混合しペースト状にしたものに下地生漆を混ぜ、地漆を作る。このとき下地生漆は、ペーストに対して見た目等量で混合する。これを薄く均一につけ、よく硬化させる。

⑨地研ぎ…乾いた地漆を#240～400程度の空研ぎペーパーで軽く研ぎ、バリをとる。この

工程もつけて研ぐを三回程度繰り返す。

⑩薄布着せ…形状や最終的な表面の仕上げによって、薄口の石州紙や薄手の麻布を、あらかじめ上新粉で練った糊と下地生漆を概ね見た目等量で混合した糊漆で貼っていく。和紙の場合は一度に3枚程度は重ねて貼れるので、何度かに



分けて 6~10 枚ほど貼る。薄布の場合は一度に 1 枚で、1~2 枚程度貼る。



図 3 8 《錆研ぎ》

⑪厚布着せ…#80 程度の目の荒い麻布を、糊漆と輪島三辺地の粉または山科地の粉を適量練り合わせたもので貼る。一枚貼る毎によく乾燥させる。これを作品のサイズや欲しい厚み、強度にあわせて 3~7 枚ほど繰り返し貼り、重ねる。作品によっては目スリと呼ばれる、布目に錆漆を擦り込んで目を潰し平滑にする作業を一枚貼って乾燥させる毎に入れる場合もある。

⑫薄布着せ…⑩と同様に荒い麻布を貼り終えた上から貼っていく。

⑬地付け…⑧と同様に地漆をつけていく。

⑭地研ぎ…⑨と同様に、つけては研ぎ、を三回繰り返す。

⑮錆付け…⑥と同様に錆漆をつけていく。

⑯錆研ぎ…⑦と同様に、つけては研ぎ、を三回繰り返す。

⑰強制乾燥…強制乾燥機にて、85°C・作品サイズの大小によって 8~12 時間程度を目安に、内部で半乾き状態の漆を熱で焼き締める。このとき、温度は高すぎても低すぎても漆が乾かないので、85°C設定を遵守する。

⑱脱乾…強制乾燥が終わったあと、十分に冷ましてから石膏に水を吸わせる(図 3 9)。あまり熱を持った状態で水で急冷すると、石膏はおろか中の乾漆胎まで急激な温度変化によってヒビが入ることがあるので注意する。石膏が十分に水

を吸い、CMC 塗布面まで到達すると CMC が溶け出して乾漆胎が石膏型から抜ける。原型が抜け型ではない場合は石膏をノミ等で割る必要がある。



図39 《脱乾準備（石膏への吸水）》



図40 《縁成形》

⑱縁整形…乾漆胎表面に付着した CMC を水で十分に洗い流したら、よく水気を乾燥させ、ルーターや精密ヤスリ、空研ぎペーパー等を使って縁のバリを落とし、輪郭を整える。整ったら断面に錆漆をつけてよく乾かし、更に研いで整形する（図40）。

下地肌で仕上げる場合、この段階で意図しない凹みや傷に対して繕い錆等を施し、修正する。修正が終われば必要に応じて黒漆や生漆等でカタメを行い、完成。

⑳捨て塗…表面の細かな凹凸や整形箇所を確認するために黒呂色漆を薄く塗り、よく乾かす。

㉑捨て塗研ぎ…捨て塗が乾くと、塗っ

た部分に多少の艶が出ることで下地の状態では分かりにくかった細かい凹凸など整形が必要な箇所が見えるようになるので、これを砥石や水研ぎペーパーを使って研ぎついたり、錆漆をついたり(繕い錆)して整え、必要に応じて面を作る。



図4-1 《下塗り研ぎ》

②下塗り…吉野紙(漉し紙)を2枚ほど使って濾した黒呂色漆を塗り、乾かす。

③下塗り研ぎ…駿河炭を使って、乾いた下塗り面の埃や刷毛目を研ぎつける(図4-1)。

④中塗り…吉野紙を4枚ほど使って濾した黒呂色漆を塗り、乾かす。仕上がり黒以外の場合はこの中塗り工程で仕上がりと同じ色漆を塗る。

⑤中塗り研ぎ…駿河炭を使って、乾いた中塗り面の埃や刷毛目を研ぎつける。

⑥加飾…研ぎ出し蒔絵や薄貝螺鈿、平文などの装飾を施す場合、多くは中塗り研ぎが終わったこの段階で仕掛けを施す。また、変塗を施す場合も技法によって様々ではあるが、この段階で仕掛けをすることが多い。塗りで仕上

げる場合はこの工程はない。

⑦上塗り…吉野紙を8枚使って濾した漆を塗り、乾かす。この際後で磨くとしても、なるべく埃が入らない方がよいとされている。呂色上げを行わない塗立仕上げの場合は、この上塗りで仕上がりになるので、極力埃やゴミが入らないように細心の注意を払って塗る。

⑳上塗り研ぎ…駿河炭を使って、乾いた上塗り面の埃や刷毛目を研ぐ。完全に研ぎつけるよりも見た目八割程度に抑えて研ぐとこの後の磨き工程で研ぎ破りにくくなる。



図4 2 《胴摺り》

㉑クリスタル磨き…クリスタル砥石 #2000→#3000 の順に全体を研ぐ。

㉒胴ずり…脱脂綿に荏油を少量染み込ませ、細かく砕いた砥の粉を付着させたもので表面を磨き上げる。磨くほどに艶が出てきますが研磨力が強く、研ぎ破りやすいので注意する (図4 2)。

㉓擦り漆…日本産生正味漆を吉野紙で軽く濾し、脱脂綿に少量つけ、磨きで出来た表面の細かい傷に擦り込むように全体につける。つけたら表面に漆が残りすぎないように軽く拭き取る。拭き取りすぎると全部とれてしまい意味がなくなるので加減する。

㉔胴ずり…摺り漆が乾いたら再び胴ずりの要領で磨き上げる。この胴ずり・擦り漆・胴刷りの工程を、自分が欲しい艶が出るまで繰り返す。

㉕呂色上げ…呂色磨き粉と極少量の油(小鼻の脂でも可とされている)を手につけ、磨きあげる。



図4 3 《完成》

③4完成…欲しい仕上がりが得られれば完成（図4 3）。

ここまでで述べてきたように、私の制作行為にとって、「主な素材が漆であること」「乾漆技法であること」自体が大きな意味を持っている。それゆえに、技術的にはほとんど全ての制作でオーソドックスな乾漆技法を用いているため、技法や制作工程については、特筆すべき点以外は触れない。そのため、本節で実際の工程に沿って基本的な乾漆技法について詳述した。

こうして出来上がる仮面は、工程に大差はないものの、それぞれに思考や意味が異なる。これらの作品について、次章で述べる。

### 第三章 ペルソナをかたどる

仮面（ペルソナ）を作らなければと思ったのが制作のきっかけであったはずが、実際には大学という環境に身を置き工芸を専門的に勉強するうち、自分で勝手に凝り固めてしまった自分自身の「工芸」という概念の中で、私は苦しみ続けていた。だが第二章で述べたように、素材、技法選択の合理性と余地についてのもがくような思索が、ふとしたときに実りをもたらした。それまでずっと悩まされていた問題の一つが解消したことで、予期せず、ほんの少しではあるが精神的な余裕が訪れたのだ。そうして出来た心と脳のスペースが、漆を使って「ペルソナをかたどる」ことについての思考とその発展を可能にしたのである。すなわち、時系列順に①「外圧と内圧によって形成される仮面」→②「顔面の代替物としての仮面」→③「力を降ろす「ハイブリッド」の仮面」→④「進化的復元により顕れる仮面」という変遷である。これらは軸としていることは同じだが、それぞれの仮面の造形の中で重要視している要素が異なる。

制作工程において石膏雌型を用いていることについて、本章で挙げるほとんどの作品に共通する意味が存在する。制作順序としては、前章にて述べたように作品の表皮にあたる部分から裏面に向かって一枚一枚麻布を貼り合わせ皮膜のように、あるいは内面を侵食するかのように乾漆胎が形成されていく。これは外界からの圧力や刺激を受けて生成される、生物における免疫系やその他の防衛反応のごとく、自身を守ると同時に内界（自我）を圧迫したり、過剰な防衛反応がかえって自分自身を傷つけたりすることと構造的に対応している。つまり自我に対する侵食の表現である。また、仮面そのものの造形や裏面の仕上げ、胎の厚みの差異によってこの表現に幅を持たせることが出来る。この仮面、すなわち外界に対する壁自体が、自身を守る鎧となるとともに、傷付ける棘ともなりうる両面性（二面性）と危険性を持つ（ペルソナとシャドウの関係性との相似）。表面が外界に向けて強く防御の意味を持つよう鋭利であったりはっきりした形状であり、相手や状況によって付け替えることで見た目や印象が変わる可能性のあるものであるのに対して、裏面の形がぬるく、ゆるくなっていくのは本来なによりも自分の味方であるペルソナの、自分に向いている側面、自我とペルソナの融和する面だからである。

本章では、自作の写真を概ね年代順に並べながら、金沢美術工芸大学及び大学院在学中の思考の変遷とともに大きく四つの文脈に分かれる仮面作品群について、特にその形態や量感の持つ意味性などの側面から「ペルソナをかたどる」ことについて解説する。

## 第一節 外圧と内圧によって形成される仮面

ペルソナをコンセプトとして仮面を作り始めてまだ間もない頃、私はペルソナを今より幾分表層的に捉えていた。外圧、すなわち社会から受けるプレッシャーと、内圧、すなわち自分が社会に対して発するエネルギーの衝突によってその狭間に生じるものがペルソナであるという認識である。その考えに則って制作したのが本節にて挙げる作品群である。





図4 4

タイトル：formed Paradox

サイズ：200×35×90cm

素材：漆、麻布、麻繊維

制作年：2013年

- ① 修了制作。これまでの研究を踏まえつつ、考え方を換え、自分の上により出して纏っている仮面を外界・社会との境界と捉えた。その境界を、外界から受ける様々な人的・社会的圧力と、自己の内面から外へと向かっていく感情や理性といった人間として当たり前持っている生きる力のようなものがぶつかり合って形成されるものと定義し、この境界そのものが人間の社会性と言えるのではないかと考えた。技術的には表側と裏側で全く異なった処理を施すことにより、それぞれの面にかかる力の質の異なりを表現しようと試みた。



図 4 5

タイトル : masked mask

サイズ : H30×W20×D10cm

素材 : 漆、麻布、石膏

制作年 : 2013 年

- ② 乾漆技法で制作した漆の仮面の上に異素材を重ねる、覆うことで乾漆の面が見せる形とは異なる表情を同じ造形の上で見せられないかを試みた作品である。漆の色と石膏の白がハレーションを起こして相互に「浮く」ことでそれぞれに同一面上にありながら異なる表情を見せることに成功した。



図 4 6

タイトル：mask[K]

サイズ：H110×W75×D34cm

素材：漆、麻布

制作年：2013年

- ③ 心臓と肋骨という人体の中心にあるパーツをモチーフに、盾のイメージを形状として取り込むことで、外界と自身の境界に生命維持に関する最重要な部位を晒し、この社会における生命線＝他者とのコミュニケーションを投げ打って、それを面倒に思う自分、弱い自分を守ることに特化した形である。これは境界としての仮面である。この作品は発泡スチロールを削って原型を作り、雄型に対して布を貼り重ねているため、他の作品と違って外側に厚みを増していく構造となっているが、自身の造形性に合っていなかったため、全体にぬるく、全く意味のない駄作になってしまった。

## 第二節 顔面の代替物としての仮面

ここまでは純粋に自身が置かれている状況に対して生成されるペルソナを形象化するかたちで制作してきたが、第一章にて述べたように、鷺田の顔面に対する解釈を読み込む中で、そもそもの仮面の在不在について迷いを感じたことで、それに対する自答とすべく、顔面の代替物としての仮面の在り方について思考、制作を進めていくことになった。



図47

タイトル：mask[Rangda]

サイズ：H109×W23×D19cm

素材：漆、麻布、栓

制作年：2013, 2016

- ④ 純粹に仮面が持つ魅力と、それらがもたらす効果や、自分が人にどういう顔を見せてコミュニケーションをとっているのか、そして人が自分に見せている顔はその人の本当の顔とどれぐらい距離があるのか、そういったことに関心が強くなっていった。この仮面は写真では一見分かりづらいかもしれないが、相反する二つの顔を一つの面に表現している。一つはほとんど表情のない静かな顔、もう一つは眼の焦点も合っていないような狂気を孕んだ顔である。1方向からだけでは全貌を捉えづらいように、見る角度を変えないとそれぞれの表情がはっきりと見えないように造形的工夫を施してある。これはある人に接する態度や視点によって相手が見せる顔も 180 度変わって見えるのではないかという考えによるものである。これらを一つの仮面にすることによって顔という仮面が外界に呈する多面性について表現出来るのではないかと考えた。タイトルは「mask[Rangda]」となっているが、これは狂気表情をと考えた時に真っ先に思い浮かんだのがバリ島に伝わる鬼女ランダの仮面だったからである。造形的にある程度その構成要素を参考にしている。



図48

タイトル：mask[outerside devil]

サイズ：H200×W45×D55cm

素材：漆、麻布、米ヒバ

制作年：2013年

- ⑤ mask[Rangda]で試みた一面の中に複数の顔貌が存在するという表現を、

もう少し細かい要素に分解した上で再構成し、一面の中に多面性を表現出来るのかということと、どこまでが仮面として提示出来るのかということ进行研究し、制作した博士後期課程一年時のものである。顔という大きな単位で表せば、形態がある程度抽象的になってもなんとなく分かる、という結果は **mask[Rangda]** を制作した際に判明していたので、今回はそれをパーツ単位に分解した場合どこまで顔を認識出来るのか、またパーツがバラバラに構成されている状態で仮面と言えるのかどうかを探るという点を重視し、極めて記号的なものからかなり抽象形態化したものまでを同一作品上に構成した。また、同時にあえて人間のものではないパーツを配置することで相対的にどう見えるかも試した。結果としては、記号的な部分の存在感が大きく、抽象化したものは何かよく分からなくなり、サイズも相まって全体として顔とは言いにくいものとなった。下部の穴のおかげで仮面の体裁は際どいところで保っているという印象であった。





図 4 9

タイトル : mask[anonymous]

サイズ : H27×W16×D6cm 可変

素材 : 漆、麻布、炭粉

制作年 : 2013 年

- ⑥ 13 枚で一点の作品。anonymous とは、研究社の新英和辞書によると「匿名の、無名の、作者不明の、」もしくは「特徴・個性のない」という意味である。これは mask[knight]のような他者との境界ではなく、仮面をかぶることでその仮面が実在の顔となり、コミュニケーションを拒絶する無個性な大衆となったことを表現した作品である。中央の 1 枚は「Aist 人体寸法データベース」という資料をもとに、日本人の顔の平均サイズを算出して制作した。それを中心として、微妙に形やサイズに振れ幅を持たせることで、ほとんど無個性な大衆を表現できないか試みた。これらには自立した仮面としての機能を全く期待していない。これは実在する顔である。

mask[knight]とこの anonymous は、どちらも「伊達マスク」を軸として表現した作品であった。私の中で分裂した二つの視点から意図的に伊達マスクをとらえ、「コミュニケーションを放棄すること」を共通項として設定した。

特に **anonymous** に関しては、一応意図した通り、個性もなく主張もない、気味の悪い統一感は表現出来たように思う。また、どちらも漆を素材としたことで、**mask-knight** ではこちら側とあちら側をつなぐものとしての存在を、**anonymous** では自立しない仮面が装着者に完全に接着し、それを以て顔そのものとなる様をそれぞれ表現した。



図50

タイトル：mask[Wrath]

サイズ：H130×W39×D35cm

素材：漆、麻布

制作年：2013年

- ⑦ この作品は、ライティングしない状態では上と下で確たる境界のないまま

曖昧に世界が分かれ、全体としてはっきりと読み取れる仮面としての表情はほぼない。しかしこのようにライティングし、意図された空間に存在する状態になることで、上下の世界は光と闇の境界によってはっきりと分かれる。このとき、上部に目が行きやすくなるが、これは造形の派手さと、人の視線が光の方へ向かう特性を活かすことであえてそのように視線を誘導している。この部分は人によっては何らかの動物や、あるいは空想上の怪物のようにも見え、あたかも作品世界全体の中での主はこの部分のように思える。しかし私が意図したこの作品における本当の主は下の方なのである。闇に埋もれ、どのような形態をしているのかもほとんど分からないが、闇に目を凝らし、視線の触覚に神経を委ねることで、うすぼんやりと何かが見える。人の顔である。明らかではないにせよ、目尻の上がった眼、頬骨の突起、息がし辛そうな鼻の隆起、何かを言わんとする口のような山と谷の造形が見える。現代社会において人は光を求め、えてして闇・ダークサイドは拒絶または無視される風潮があるが、本来それらは不可分であり、不可欠である。ダークサイドだけを排除することは出来ないのである。はっきりとは知覚出来ずとも、確かに在るものとして、光を浮き彫りにすることで人の闇を表現した作品である。タイトルの「wrath」とは激怒や憤怒といった激しい怒りを意味する言葉だが、これはダークサイドという言葉イメージしたときに真っ先に浮かんできた感情であった。あくまでも自身の制作プロセス・造形行為における感情であり、作品でそれを表そうとしているわけではない。「怒り」そのものは人の持つ普遍的な感情と言えるが、その意味や程度等、解釈は個人によって異なる。それを形として表現することは、他者の理解を得る上では遠回りで困難な行為である。だから、その感情を作品で表現するのではなく、自身がそれを以て素材にぶつかっていくことで生成されるものは、自ずと大きな意味での出発点となっている「ダークサイド」の形を得るのではないかと考え、制作した。



図5 1

タイトル：mask[F] , mask[F?]

サイズ：H35×W14×D13cm , H38×W14×D13cm

素材：漆、麻繊維、顔料

制作年：2014年

- ⑧ これらはある人間の顔を元に、「主体を不在として仮面が存在しうることの証明」と、「仮面が多層構造として闇を含んでいる表現の実現」の二点を目的に制作した。これらは時系列としては「wrath」より前に制作したものだが、「wrath」とは異なり、スケール感等に主体の存在を意識させる要素が残っているため、「主体の不在」を実現出来ておらず、そのあたりのノイズをどのようにして排除するのかということが課題として残った。また、縁が未処理になっているのは、縁を成形することにより生じる作為性が造形的な意味を持つことを避けるため、あえて型から外したままにしてある。色は外見、外側としての黒、中身としての赤という意味合いで塗ってある。中央の一番人の顔そのものに近いものに黒と赤の両色と、剥離する表面という表情が施してあるのはそういった表現上の意味からである。

### 第三節 力を降ろす「ハイブリッド」の仮面

前節で述べた一連の制作の中で、仮面と顔面はやはり別のものとして、分離させて考えられると確信した。顔面の代替物としてではなくあくまで仮面は仮面として自立して存在しうるとしたとき、仮面が人の顔面を離れ、時として異形をとることの意味性について、考察を進める。

仮面が異界との境界を踏み越える接続ツールであるということは第一章でも取り上げた。かつて仮面は神や精霊や魔物など、人の世のモノではないとされたものたちの世界とこちらの世界を繋げるための道具だった。その異界の力（エネルギー）を手中に収め、行使するために、仮面は異界の存在のかたちをとったのだ。同時に、自ら（人間）の姿をもそこに混ぜ込み融和させることで、仮面は異界と此方の世界の両方の力を持った「ハイブリッド」となったのである（前出の吉田は、異文化交流の結果、外の世界のイメージを取り込んで生み出された造形をハイブリッドであるとしている<sup>〔註70〕</sup>。）。

かつて仮面は、異界へ繋がる扉として、ある種の畏怖や畏敬の念をも込めて異形をとったが、第一章でも述べたように、現代においては自分（自我）の外側（社会）を異界として見ているのではないだろうか。その異界、つまり他者やそれらが構成する社会そのものが、容易には実態を把握しきれない、自分とは根本から相容れない異質な存在として、かつての神や悪魔などといった理解の外にいる化け物に感じられるのかもしれない。その異界に相対したとき、その状況と対峙し、一線を引き自我を保護しつつ「戦う」ためのツールとして、現代の仮面はあると言えるのではないか。そのような考えから、異界との半融合によって力を自身に降ろす、「ハイブリッド」の仮面の制作をはじめた。



図 5 2

タイトル : image-01

サイズ : H95×W42×D37cm

素材 : 漆、麻布

制作年 : 2014 年

- ⑨ この写真では注視せずとも見えるが、左側から顎のラインを通過して右頬に

至るまでのラインを研ぎと下地の積層で、中央から残り全体を占めている部分がコクソ漆によるプリミティブな表情を持つ部分である。正体が定かでない物体が、左側の人為的なラインを持つ部分を破り、あるいは押しつけるようにせめぎ合い、更に極端に誇張されたシンボリックな角が唐突に伸びて、現実には存在しない不自然な状況を作り出す。この作品は、これまでに述べてきた要素を可能な限り内包させており、加えて人間の顔のラインの印象を下部から右側面にかけて取り入れることで、人間の心の闇の元型的イメージとしての悪魔の造形と、その仮面性の表現を試みた。





図 5 3

タイトル : Atman

サイズ : H28×W16×D6cm

素材 : 漆、麻布

制作年 : 2014 年

- ⑩ Atman とは、真なる我・意識の最も深い内側にある個の根源を意味する言葉である。表面には何の凹凸もなく、ただ仮面としての最低限の形だけを保つことで、鑑賞者のイメージをため込んでいずれは闇の仮面性のみを顕すように制作した。



図54

タイトル：image-02

サイズ：H36×W40×D20cm

素材：漆、麻布

制作年：2014年

- ⑪ 「image-01」とは異なり、上部の下地の積層と研ぎの形跡によって表現される仮面性の部分と、下部の漆がかたまっただけの顔のような形に無理矢理角が接合された悪魔の部分とが物理的に分離した構造になっており、二点で一点の作品である。並びは上下になっているが、互いに絡み合うように設置することで、前述した人間の心の闇と強い仮面性が相互に依存し合う状態を表現することを試みた。

#### 第四節 進化的復元により顕れる仮面

前節までの変遷を経て、ついに「ユングのペルソナ理論」を「自分のペルソナ理論」に落とし込む思考の展開が成された。それこそが第一章で論じた、「ペルソナの進化的復元」である。つまり、本来の意味で貧弱で卑小であったペルソナが破壊され、瘡蓋となり、より強靱なペルソナとして再構成されるのだ。そこに顕れる仮面について、本節で述べる。ここが私の現時点での到達点である。



図 5 5

タイトル：mask{ }

サイズ：H28×W16×D6cm

素材：漆、麻布

制作年：2016年

- ⑫ 打ち砕かれたペルソナが復元する過程の、進化的復元によるペルソナの原型となる仮面。この一枚だけは他とは異なり、表現というよりも、自意識の転換や決意といった意図で制作した。



図 5 6

タイトル : mask[B]

サイズ : H57×W36×D50cm

素材 : 漆、麻布

制作年 : 2016 年

- ⑬ 打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。下地による肌をそのまま残し、無骨な凹凸と質感が残るよう制作した。



図57

タイトル：mask[tri]

サイズ：H45×W30×D40cm

素材：漆、麻布

制作年：2015年

- ⑭ 同じく、打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。下地による肌をそのまま残し、無骨な凹凸と質感が残るよう制作した。



図58

タイトル：mask[D]

サイズ：H46×W40×D31

素材：漆、麻布

制作年：2016年

- ⑮ 同じく、打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。下地による肌を残し、無骨な凹凸と質感が残るようにするとともに、内にいる悪魔的な力のイメージを写し取るように制作した。



図59

タイトル：mask[brazen]

サイズ：H36×W21×D35cm

素材：漆、麻布

制作年：2016年

- ⑩ 同じく、打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。下地肌に生漆を何度もすり込むことで、無骨な表情と物質としての強度の両方を得るよう意図して制作した。





図60

タイトル：mask[D-smile]

サイズ：H28×W18×D17cm

素材：漆、麻布、黒柿、顔料

制作年：2015年

- ⑰ 同じく、打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。向かって右半分は下地肌に生漆を何度もすり込むことで無骨な表情と物質としての強度の両方を得るようにし、左半分は黒漆と朱漆と透漆を塗り重ねた上で、下地の層まで研ぎ出すことで、生々しい表情を出した。左右で表現を分離させることで漆の強度を対比的に感じられるよう制作した。



図 6 1

タイトル：mask[p]

サイズ：H34×W22×D20cm

素材：漆、麻布

制作年：2017年

- ⑱ 同じく、打ち砕かれたペルソナが、強度を得て再生、顕在化した仮面。今までのものと決定的に違うのは、表面を全く研いでいない点。表面が整っているよりもより力強さを感じられるのではないかと思い制作した。現時点で最新の作品であり、今後の制作に向けた転換点になると感じている。

本節で挙げた作品の説明は、細かい違いはあるが、内容としてはほとんど同じである。これらが一つ一つの仮面としては大した意味を持たないからである。「自身のペルソナ」に対する理解を深める中で、本論でも述べているように、自我をとりまく数多の進化的復元を果たしたペルソナをかたちにする事で、その中心に浮き彫りになる自我と、自身の力の根源を探ることを目的とした仮面群である。つまりこれらは、それぞれに作品名をつけてはいるが、実際には現時点で7点で1点の「repaired mask」という作品でもある。

本章で自作の変遷について述べてきた。こうした作品論の展開とともに、現代社会におけるペルソナについて考察するにあたって、多くの観点が存在する。次章ではそうした、これまでに制作の中で要素としてきたものの中から、今後さらに作品の中核として重要になっていくと思われるものを中心にいくつかを詳述し、問題提起する。

## 第四章 仮面的なるものの探求

心理的仮面であるペルソナはいわば瘡蓋であるとこれまでに述べたが、自我を守る機能に注目すると、あたかも生物の外殻や鎧のようであるとも言える。それらを形象化するにあたっては造形的な「硬度」が必要である。自作における造形的硬度について述べ、さらに「グロテスク」という要素を主軸に据え、検証、考察する。

また、ペルソナの存在は、自我が社会側に見せていない闇（影）の側面の存在を認識させ、自我の成長と統合を助けるものであるとユングは述べているが、現代社会においては同時にそのペルソナの装着すら厭う者たち—伊達マスク症候群の存在が顕著になり始めた。それらの症例を端緒に、ソーシャル・ネットワークや匿名掲示板でのコミュニケーションの在り方について検証し、リアル・コミュニケーションとバーチャル・コミュニケーションの両面から現代社会におけるダークサイドと、自身のダークサイドを炙り出すことで、前述した造形的側面と時代的側面の双方から「仮面的なるもの」を探求、考察し、今後思考を展開させていくための端緒とする。

## 第一節 造形的硬度

自作の造形について、根拠を問われることがあるが、その根拠を端的に述べるとするなら前項のグロテスクさのみにあると言っても過言ではないかもしれない。力強くグロテスクであり、瘡蓋や外殻として高い硬度を持った造形を目指している。加えて、「仮面」であるがゆえにそこになにかしらの表情を求める人もいるが、私は自作には「曖昧な」表情、もっと言うなら「なんとなく顔に見えるような気がする」程度の要素を与えることで、鑑賞者に対して受け取り方を固定することなく、振れ幅を持たせるようにしている。これらは私の仮面でもあるが、私だけの仮面ではないからである。受け取り手がその仮面を自らの内に感じるかどうか、感じるならそれはどのようなペルソナなのか、そういったことをそれぞれがそれぞれの人生や経験や性格に照らし合わせて考える発端となる「はじまりの仮面」であってほしいと考えているため、私の考えるペルソナとしての硬度や強度、瘡蓋としてのグロテスクな造形は持たせつつ、あえてその表情にはブレを作り、こちらから固定しないようにしている。

また、その作品が「私にとってどのようなペルソナであるか」という想定は制作のはじめにあるが、私自身も置かれた状況によって刻々とペルソナを付け替えて対応していく中で、あるペルソナが当初と違う姿にブレて変化することがある。これは言い換えれば私自身のペルソナの「進化的復元」の一環なのであろうと思うが、このような事態が起こったときに、この作品は想定していたペルソナを私がもう持ち合わせていないので私のペルソナではなくなってしまった、ということにならないようにするための布石であるとも言える。表現に振れ幅があることで、仮面自身もまた何者にでもなれる。私の仮面であり続ける。

## 第二節 グロテスク

瘡蓋、つまり体組織が再生への過程で形成する皮膜を以て「きれいだ」と思う人はそういないのではないだろうか。少なくとも私は自身の体表にあるそれらを極めて異質でグロテスクな存在であると思う。

人であれ動物であれ、正常な皮膚というものはキメが細かく、目を凝らすと、一見自然物とは思えないほどの規則性や幾何学模様のようなものを見出すこと

すら出来、そこにはある種の整然とした美しさが感じられる。だが、瘡蓋というものは必ずしもそうではない。損傷した皮膚を再生しようという力強い生命力は感じながらも、それが形成された場所によっては皮膚や関節の動きを阻害するほどに厚く硬く、皮膚が本来持つしなやかさからはかけ離れている。何よりも、見た目にグロテスクな表情を持ったものも多く、整然とした皮膚の上にあっては異質な存在であると言えるのではないだろうか。

私が漆でペルソナをかたどることはまさにその感覚に則っている。漆を瘡蓋として捉えていることは前述した通りだが、表現対象である人格の仮面「ペルソナ」もまた、家庭や学校や会社といった社会から受ける様々な圧に対して、人格を保護し、人格の成長や自立を促す瘡蓋であると言えるのではないだろうか。また、それは既存のペルソナがより強い社会的圧によって打ち砕かれたときに、ペルソナ自身の強化を以てより強固に人格の保護を果たす、ペルソナの進化的復元であると言えるのではないだろうか。そしてそのようにして進化的に復元されるとき、瘡蓋はより力強く、グロテスクさを増して顕れる。

### 第三節 闇「ダークサイド」考

私は修士二年次の頃から「ペルソナ」を発展させ、人間の社会性が作り出す「境界」としての仮面をコンセプトとしてきた。しかし、この「境界」という言葉は自身の作品コンセプトとして据えるには意味が大きく且つ曖昧で観念的であること、そしてそのためにうまく作品とかみ合わずに上滑りしていることが、問題意識として存在していた。そこで、大きな意味での「境界性」は意識の中で継承しつつ、より作品の造形に踏み込んでいく道具のひとつとして、本論文中でもここまでで既に何度か使っているが、「ダークサイド」という言葉を用いることにした。ダークサイドとは、光と闇の境界における闇の側面を指す。現代社会において、とかく「ダークサイド」は忌避すべきものとして激しく糾弾され、或いはその存在を露骨に無視されている。精神分析学者・立木康介は、「誰もが他人と同じ「透明性」を生きなければならないという無言の圧力に晒されている。1980年代から各地で開発されてきた大都市郊外のニュータウン。その特徴は、「均一な明るさ」、つまり、一律に整えられた明るい街路、明るい公園、明るいコンビニが耐えがたい単調さを生み出している世界である。社会の中に、都市の空間に、均質な光を、透明さを、際限なく導入してゆくこと。

こうした表現は、これらの現象に随伴するメディアの、とりわけテレビのような視覚メディアの特性を思い出すとき、もはやたんなる比喻ではなくなる。(中略) Mehr Licht! (もっと光を!) —とゲーテは言った。現代文明が私達に要求しているのも、つまるところそれなのだ」<sup>〔註71〕</sup> と言う。現代社会によって強要され、空気中に漂う潔癖なまでに白い光は、日頃テレビやラジオや紙媒体のメディアに触れているとひしひしと感じる、人やもの全てに光を当て、ダークサイドが存在することを許容しない、この社会の空気そのものである。「(前略) この光の過剰は害悪を伴わずにはおかない。というのも、世の中にはダークサイドを必要とする人々がつねに存在しているからである。今日の文化も、社会も、まるでそうした存在など気に懸けぬかのようにふるまっている。現代文明は、光の方に吸い寄せられてくる人々にだけ恩恵を与え、そうでない人々がどれだけ存在していてもまったく意に介さないように見える。だが、ダークサイドを求める一定の傾向は、社会の中から、個人の心の中から、締め出すことはおろか、減少させることもできない。(中略) 人間の、あるいは世界のダークサイドの総量は一定(後略)」<sup>〔註72〕</sup> であり、確かにそこにあるもの(ダークサイド)の存在を否定し、消し去ることなどできない。であれば、それをなんらかの形で受け入れることが必要となるのではないか。

ここで一度整理すると、ダークサイドとはつまり、個人や社会が持っている目を背けたくなるような、もしくは目を背けることを肯定、強制されるような側面や場面を指す。これらのごくごくパーソナルな自己の内面世界における「影(ユングによる)」にはじまり、日本社会的には災害によって生じてしまう「遺体」や凶悪犯罪における「心の闇」と言われるものまで、広範に渡って存在している。たとえば災害による被災者の遺体の映像は、欧米ではモザイクなどの自主規制なしに包み隠さず報道される。そうして、復興に向けて努力する被災者やそれを応援する人々の姿だけでなく、そのすぐ隣にある失われてしまった命をもリアリティをもって報じることで、欧米の人々はその災害の真実を知ることになる。しかし日本では、極論すれば、それに触れることはナンセンスであり、遺体の映像をお茶の間に流すようなことは絶対あってはならないという暗黙の了解が存在しているのだ。それこそが現代社会の言う「光あれ!」である。こういった闇の側面もまた世にあふれているにもかかわらず、それを見るべきでないとするのなら、その闇に対しての防護や、直視を防ぐための蓋としての役割を担う心的壁、すなわち社会的否定もまた現代における一種の仮面で

あるのかもしれない。社会全体が仮面に覆われているのだ。

さて、ここで一旦自作についての考察に戻る。私の作品は、現在では仮面というテーマとペルソナというコンセプトの二つを共通項としていること以外は、モチーフ等に共通する要素はないが、あえてもう一つ共通項を挙げるとしたら、造形の中にある種の闇の側面を求めているということだ。言い換えれば、社会の中に一定数存在する、闇を必要とする人間の一人として、自分のダークサイドを抽出し、形象化したものであるとも言える。私の仮面は、社会性を持った人間が、光あれとする現代社会やその光の中にある他者と相対するとき、必要悪としてのダークサイドを維持するために在る境界、光をさえぎるものとしての意味をも持つのである。

ところでこれは経験談だが、大学のとある後輩に、「太田さんは本質的には陰キャですよ。」と言われたことがある。「陰キャ」とは現代語で、「陰気なキャラクター」、つまりお前は根は暗いやつだと指摘されたのである。普段、人との関わり方は比較的明るく陽気な方であると自負しているが、この指摘には気付かされるものがあった。その後輩が本当に私の本質を捉えられているかどうかはさておきとして、確かに私の対人コミュニケーションにおける陽気さはまさしくペルソナ然とした上っ面のものかもしれない。おそらく本当に底抜けに明るい「陽キャ」は、ペルソナなどというものを自覚しないだろう。さんざんペルソナについて考えていながら、「誰もが持っている」ということにのみ注目し、そんな当たり前のことを実は理解していなかったのだ。明るい人間も暗い人間もどこかで自分が持っている仮面を認識しているものだ、と思っていた。しかしそうとは限らないのかもしれない。ペルソナなどというものに惹かれ、意識している時点で、私の心の深層は闇に染まっていたのだ。

また別の後輩から制作について相談を受けているときに、ふと「太田さんは人の話を聞くのは上手いけど自分のことは全然話しませんね。」と言われた。いかにも美大の学生らしく、酒を呑んで制作や身の上について大いに語らうような場面はそれまでも数多くあったはずだが、指摘されてみれば確かに、元々そういう性質だったのかもしれないが、特に父が亡くなってからは本当に自分のことを話さなくなっていたように思えた。それは、自分の中にある闇を人に吐露することを恥としたのか、単純に陽気な自分ではない部分を知られなくなかったのか。自身の制作について話すことは序章でも述べたように父の死という根源に直結する。私自身、無意識的にこれを自分のダークサイドであるとし



て、見ないようにしていたのだろう。

人対人のコミュニケーションにおいて、陰鬱であることが良しとされることはまずないであろう。新卒学生の就職活動における面接試験でも、明るく元気にハキハキと質問に答え、そして面接官との雑談のような会話をいかに盛り上げられるかが重視される。もちろん最低限求められる回答のレベルはあるにせよ、職歴のない学生の実務的な能力など面接試験ではほとんど分からないのだ。点数のつく試験で同点であれば、面接官から見て、楽しく話せて一緒に働きたいと思えるような人物が採用されるのは当然である。私にしても、暗いやつだと思われて人とのコミュニケーションに支障をきたしたり、就職試験における不採用のごとく人との関係の先にある可能性を途絶させたりするのは避けたいと無意識に思っていたのかもしれない。つまり何よりも私自身が本来己の内にあった闇を遠ざけ、欺き、ひたすら光の中にあらんとしていたのだ。その日々遠ざけられ鬱屈した闇が爆発しないように、発散させる必要があったのだ。それが、私が制作行為に向き合うためのエネルギーであり、またそのエネルギーの存在がある種の生きがいのようなものであると感じるようになった。心の準備もないままに、ろくに末期の言葉を交わすことも出来ずに大事な家族を亡くしたことによって生じた心の闇は、私から、普通に人として幸せに生きたいという欲求を消し去った。そしてそれは生涯元通りにはならないだろう。積極的に死にたいと思ったことは一度もないが、積極的に生きる意味を見失いかけたことは、当初あった。そのときに私を生かす力となったのは、他でもない。私自身の心の闇の側面「ダークサイド」だった。

#### 第四節 ソーシャル・ネットワーク全盛時代におけるコミュニケーション

現代においても、能や祭祀などで用いられる仮面においてはその性質を引き継いでいるが、私が第一章にて述べた、人と人がコミュニケーションをとるときに装う仮面は、より現代的で、必要十分な変身をもたらしていると考えられる。必要十分な変身とは、全く別の存在へと変身するのではなく、相手と交流したり自分が生活したりする上で都合がいいように、円滑に事態が進むように、最低限自分を装うことである（＝ペルソナ）。完全に変身することは自身から遠くかけ離れるため多大なストレスを伴うが、この必要十分な変身という仮面を

被る行為によって自身にかかるストレスは最小限に、得られる効果は最大にしようという、コミュニケーションにおいてなるべくリスクを避けたがる今の時代に見合った、現代的な仮面の運用だと考えられる。

現代の、特に 10 代から 20 代にかけて、伊達マスクという一種独特のマスク文化が存在する。ここでのマスクとはいわゆる仮面のことではなく、ウイルスや花粉を防ぐことを目的とした衛生目的の防護マスクのことだ。要するにマスクをつけることで相手に自分の表情をはじめとした顔そのものを認識されにくくし、人とのリアルなコミュニケーションを必要最小限に抑え、心に負荷がかからないようにする現代の自己防衛の一種とされており、最近では伊達マスク症候群などと半ば病気のようにも扱われている。この伊達マスクは、先ほどの仮面をかぶる行為と根底でリンクしているのではないだろうか。社会との関係維持のための装置としての仮面に対して、それすらも面倒になり一様に見えるマスクをつけることで外からの接触を極力避けるという伊達マスクという仮面の在り方は、この時代における仮面への一種の病的な期待を感じさせる。

しかし一方では、2ちゃんねる等の匿名掲示板や Twitter 等の比較的匿名性の高いソーシャルネットワークサービス (SNS) に始まり、facebook 等比較的匿名性の低い SNS に至るまで、現実世界では人に言わない、言えないようなことを平気で書き込んで「炎上 (発言が問題視され晒し上げられ騒ぎになること)」することもしばしばである。実際、匿名性の高いサービスにおいて、日々の鬱憤を晴らすように暴れまわる者が現れることは、前述の 2ちゃんねる等では 90 年代からままあった。だがそれは、あくまで匿名で、やっているのも見ているのもどこの誰か分からないという担保があったからこそ繰り広げられていた一種の劇であったのだ。しかし、facebook のような匿名性の低いサービスでそれをやるのはわけが違う。実名と顔を晒して、わざわざ人が見ている場所で揉め事になりそうなことを、自分の包み隠さぬ主張だからと堂々と言う。たとえば時の政権に対する批判などは特に facebook でよく目にする主張の一例だ。少なくとも私の見ている範囲では、Twitter よりも facebook でそういった主張を展開しているところをよく目にする。そこには、匿名で政治的な主張をすることは卑怯であるといったような高潔な意志がもしかしたら介在しているのかもしれないが、しかし彼らと現実世界で会うと、そのようなことはたったの一言も主張してこない。政治、宗教、野球の話は家族以外とするなどはよく言われることだが、これはデリケートな話題であること、各人で主義、主張、解釈が多

岐に渡り、対立構造を生みやすいことなどが理由に挙げられるだろう。つまりほとんどの場合揉め事になると分かりきっていることをあえて家族以外の他人と話す必要はないと、これまでは皆が暗黙の内に了解していたのである。しかし現代においては、この了解が SNS のフィールドに限って崩れてきていると感じる。彼らはそこで、デリケートな問題について顔と実名を晒して平気で発言をする。しかし現実世界では素知らぬ顔をしてマスクで口元を覆い、周囲に合わせて愛想笑いをするのだ。当然皆が皆そうだというわけではないし、真剣に問題意識を持って発言している者もいるのだろうと思う。その一方で、これらの行為は一種の「自分は人より考えているというアピール」なのではないだろうかとも思える。

わかりやすい例として、「リア充アピール」という言葉がある。「リアル（現実）が充実しているアピール」の意である。facebook や Instagram などの、比較的匿名性の低い SNS において、例えば自分と友達数人が楽しそうに会食しているところを楽しげなコメントと共に掲載したり、毎日のようにいかにも手の込んだ美味しそうな食事の写真を載せたり、といった具合にである。もう少し病的なものになると、本当はその場に自分ひとりしかいないのに、あたかも恋人や親友といった存在が目の前にいて、二人一緒に楽しんでいるかのような写真を撮って投稿する者もいる。そのために料理やドリンクを二人分注文するのだそうだ。このようにして、「自分は幸せな人間である」「日々充実している」ということを、これでもかというほどに主張してくるのだ。言うまでもないことだが、後者に関してはある種のトリック写真的なものなので、写真と文字しか情報のない SNS というフィールドのみで実現可能な虚構である。

SNS 上で繰り返られるこのような「アピール」は、現実には、だてマスク的な没コミュニケーションや、社会生活での同調圧力等による疲弊から来る反作用であると考えられる。要するに「私は人とは違う」という主張なのだ。もう少し踏み込んで言えば、「自分がこの世界の主人公である」と思い込みたいという願望のようにも見える。先述したような現代的な仮面の運用によって生じた心の歪みを、バーチャルの、しかし完全な匿名ではない半仮想的な場所で、自分というパーソナリティを認識してくれる人々を相手に存在を主張しながら、ある種の自己救済的なペルソナによって保護し慰めているのではないだろうか。このような極めて自己愛的な向きはペルソナの進化的な運用とは言えず、いずれ現実の自分が虚飾にまみれたペルソナに飲み込まれ、現実と理想の齟齬によ

って人格そのものが崩壊してしまう危険性を孕んでいる。これを避けるためにも、この現代においてこそ人格の仮面たるペルソナは、社会の光と闇の中で打ち砕かれながらも、進化的に復元し自我を守る鎧であるべきである。

## 終章

漆は本当に奇妙な物質である。それが自作の素材としてなぜふさわしいのか、その必然性については口が酸っぱくなるほど本文中にて説明したが、たとえば私の作品が合成樹脂でつくられたものであったら、それはとてつもなく弱い存在に見えるだろう。あるいは陶土であったら？金属であったら？工芸品としては十分に成立するだろうが、「私の仮面」としては弱い。そこに素材選択の必然性が説得力となり、漆が持つ不思議な力が編み込まれることで仮面としての強度を増すのだ。私の仮面は造形が主体となっているが、素材が漆でなくなると、途端に仮面自体もエネルギーを失う。漆に助けられて、なんとか目指すところを見失わずに一步步つ歩みを進められていると感じる。

正直言って未だになんだかよくわからないものを使っているという意識はある。もう触りだして9年にもなるし、自他を納得させられるだけの論理もある程度は構築できたと考えている。それでもこの奇妙な隣人をなんとなく素直に受け入れられないのは、最初に述べたように私の制作が全く工芸的な出発でなかったからだろう。最初に素直な気持ちで漆という素材に魅力を感じて、素直にそこからスタートしていればもっと単純明快な関係になれたのではないかと思う。しかし最近はこうも思う。このように微妙に拗れた恋人同士のような「不健全」な間柄だからこそ、漆のことをある意味冷静に捉えられるのではないかと。素材に対して盲目的になることなく、客観的な視点から自身の制作を見つめられるのではないかと。それは作品に対して独りよがりにならずに、ある種の普遍性を持たせるために重要なことなのではないかと考えている。

**「単なる論理はけっしてわれわれを動かさない。そこには知性を超えた何かが必要ならぬ。」**

仏教学者・鈴木大拙の言である。鈴木大拙館（金沢市）を訪ねた際に出会い、妙に心に残った。博士後期課程に進学し、作品制作と論理構築の狭間で右往左往していた頃のことだ。

ここまで様々な資料や文献で勉強し、時にはそれらを引用しながら自分の論理を述べてきたが、それでも最終的には、芸術はこの一言に集約されるように思う。これはあくまで持論であることを先にことわっておくが、「芸術はなにを

か超越したものであるべきであって、論理があってはならない」ということでは決してないのだ。それは独り歩きすることなく、あるいは浮き上がることなく、作品に寄り添い、表現の裏打ちとなるものでなければならない。芸術に対する論理が独り歩きするとき、それは決して人の心に響かない。作品に単なる論理や計算や理性や知性を超えた、精神に訴えかける力があって初めて、論理はその力に対するある種の楔として存在意義を得る。

私の作品がそういった力を持ち得ているかと問われれば、当然まだその域には至っていない。矛盾するようだが論理が独り歩きするところも多々あったと感じている。ただ、最終的にたどり着きたいのはその領域なのだ。色々な論理を申し述べて作品に付与することは出来るけれど、その論理から作品を観るのではなく、「仮面的なるもの」を観る中で、そういった論理を飛び越えて鑑賞者自身の仮面を見出してほしいと思う。あるいはペルソナは誰もが持っていると言ったが、自分にはそんなものは存在しない、仮面など持っていないというのであればそれはそれでかまわない。漆によって形作られたそれらが、自身の、もしくは周囲の仮面の存在（あるいは不在）について自覚するきっかけとなってほしいのだ。そのとき、本論文中に述べた論理が言葉としてその助けになってくれれば、この論文にも大いに意味があったと言えるだろう。

人との会話の最中、しばしば頭をよぎる言葉がある。「君は会話にエクスキューズが多い。」。お世話になったある先生の指摘である。調べてみると、日本語の会話の中で「エクスキューズ」という語を使う場合は「口実」や「弁解する」を意味するようだ。はたして弁解が多いかどうかはわからないが、日頃の、特に目上の人とのコミュニケーションを思い返すと、ここでは「前置き」といった意味にとるのが正しいように思う。「もしご存知だったら申し訳ないのですが」「以前もお話したかもしれませんが」などの言葉を、枕詞のように使っている自分に気づいた。これはコミュニケーションにおける一種の予防線であると言える。第一章五節でも述べたように、こどもの頃から、どこか不明瞭な自分の根拠地を求めらる中で、「常にどこかの輪に入ること」「輪の中で嫌われないこと」に執拗に固執していた。それ自体が悪いことだったとは決して思わないが、そうした心のあり方がこのような対人術を身に着けさせたのだろうかと思う。

ともあれ、件の先生が指摘されたそれは、私の「ペルソナ」の一つなのだろう、と今なら受け入れられる。ユングが唱えた「ペルソナ」は、実際にはもっ

と難解で、入り組んだ心理構造の中にあるとされている。しかし自分自身の経験から、現代の「ペルソナ」自体は、極めて複雑化する社会構造の中にあっても、それと相反するように単純化された心理構造の表層で容易に着脱が可能なものになってきているように思う。それが全ての人にとって心地よいコミュニケーションの方法論たり得るかは別として、私は素顔を覆い隠すその仮面の存在を決してネガティブなものであるとは思っていない。私自身は、むしろペルソナを自覚的に使いこなせれば、この現代社会をより生きやすくなると考えている。

本論文で述べてきたように、私の作品は私自身の仮面であるが、しかし同時に私だけの仮面ではない。それに触れた人々が、自身の内外の境界にある仮面＝「ペルソナ」を発見する端緒になることを願う。心によって「ペルソナ」を見出し、漆によって「ペルソナ」をかたどっていく。そうして己のペルソナを、漠然とそこに存在するものから、世界を生きるための力へと変えるのだ。

## 註釈・参考文献

---

註

- 1 C.G.ユング著、松代洋一、渡辺学訳『自我と無意識』、第三文明社、1995年、p.66-67  
(*Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewußten*, Darmstadt, Reichl, 1928)
- 2 河合隼雄著『無意識の構造』、中央公論新社、1977年、p.109
- 3 同上書、p.108-109
- 4 前掲書(註1)、p.75
- 5 同上書、p.76-77
- 6 纏向デジタルミュージアム <http://makimuku.jp/makimuku6.html> 閲覧日 2017年10月20日
- 7 西野春雄監修『能面の世界』、平凡社、2012年、p.13
- 8 吉田憲司著『仮面は生きている』、岩波書店、1994年、p.210-211
- 9 同上書、p.211
- 10 鷺田清一著『顔の現象学』、講談社、1998年、p.45-46
- 11 同上書、p.47-48
- 12 吉田憲司著「イメージの力をさぐる」、『イメージの力-国立民族学博物館コレクションに探る』、国立民族学博物館、2014年、p.16
- 13 同上書、p.40
- 14 同上書、p.41
- 15 同上書、p.57
- 16 同上書、p.48
- 17 同上書、p.54
- 18 同上書、p.55
- 19 同上書、p.60
- 20 同上書、p.45
- 21 吉田憲司著「イメージの力をさぐる」、同上書、p.18
- 22 松井悦造、小田圭昭追補「漆を分泌する樹木とその分布」、寺田晁、小田圭昭、大藪泰、阿佐見徹編著『漆-その科学と実技』、理工出版社、1999年、p.32
- 23 松井悦造、小田圭昭追補「漆を分泌する樹木とその分布」、同上書、p.33-34
- 24 本間紀男著『天平彫刻の技法-古典塑像と乾漆像について-』、雄山閣出版、1998年、p.46-47
- 25 阿佐見徹著「漆の採取」、前掲書(註22)、p.45
- 26 中室勝郎著『なぜ、日本はジャパンと呼ばれたか』、六耀社、2009年、p.103
- 27 阿佐見徹著「漆の採取」、前掲書(註22)、p.45
- 28 阿佐見徹著「漆の採取」、同上書、p.44-46
- 29 阿佐見徹著「漆の採取」、同上書、p.47
- 30 阿佐見徹著「漆の採取」、同上書、p.47-49
- 31 山本一彦、松村譲児、多久和陽、萩原清文著『人体の正常構造と機能Ⅶ 血液・免疫・内分泌』、日本医事新報社、2002年、p.16-17, p.20-21
- 32 大藪泰著「漆膜の常温硬化」、前掲書(註22)、p.91
- 33 大藪泰著「漆膜の常温硬化」、同上書、p.91
- 34 大藪泰著「漆膜の常温硬化」、同上書、p.93
- 35 大藪泰著「漆膜の耐候性」、同上書、p.111-112
- 36 大藪泰著「漆膜の耐候性」、同上書、p.112
- 37 前掲書(註24)、p.38
- 38 同上書、p.38
- 39 同上書、p.38-39
- 40 同上書、p.39
- 41 同上書、p.41
- 42 同上書、p.47
- 43 同上書、p.47
- 44 久野健著、文化庁、東京国立博物館、京都国立博物館、奈良国立博物館監修『日本の美術 第254号 乾漆仏』、至文堂、1987年、p.18



- 
- 45 前掲書（註 24）、p.54  
46 前掲書（註 44）、p.18  
47 同上書、p.18  
48 前掲書（註 24）、p.17-26  
49 前掲書（註 44）、p.20  
50 同上書、p.22  
51 同上書、p.20-24  
52 同上書、p.25  
53 同上書、p.25-26  
54 同上書、p.57  
55 前掲書（註 24）、p.26-28  
56 前掲書（註 44）、p.61  
57 『特別展「漆の現在性」』、神奈川県立県民ホール、1994 年、p.9  
58 『塗りの系譜』、東京国立近代美術館工芸館、1993 年、p. 56  
59 『素材の領分』、東京国立近代美術館、1994 年、p. 48  
60 前掲書（註 26）、p.86  
61 公益財団法人五島記念文化財団ホームページ、  
[[https://www.gotoh-mf.or.jp/achievement/0036\\_07\\_art\\_tsukasa\\_kofushiwaki.php](https://www.gotoh-mf.or.jp/achievement/0036_07_art_tsukasa_kofushiwaki.php)]、閲覧日 2017 年 10 月 20 日  
62 前掲書（註 57）、p.9  
63 『黒田辰秋・田中信行 | 漆という力』、豊田市美術館、2013 年、p. 14  
64 同上書、p.15  
65 同上書、p.26  
66 同上書、p.17  
67 同上書、p.12  
68 同上書、p.11  
69 同上書、p.10  
70 吉田憲司著「イメージの力をさぐる」、前掲書（註 12）、p.17  
71 立木康介著『露出せよ、と現代文明は言う 「心の闇」の喪失と精神分析』、河出書房新社、2013 年、p.24-25  
72 同上書、p.25

---

参考文献

・漆関連書籍

- 小松大秀、加藤寛著『漆芸品の鑑賞基礎知識』、至文堂、1997年  
寺田晁、小田圭昭、大藪泰、阿佐見徹編著『漆-その科学と実技』、理工出版社、1999年  
中室勝郎著『なぜ、日本はジャパンと呼ばれたか』、六耀社、2009年  
久野健著、文化庁、東京国立博物館、京都国立博物館、奈良国立博物館監修『日本の美術 第254号 乾漆仏』、至文堂、1987年  
本間紀男著『天平彫刻の技法-古典塑像と乾漆像について-』、雄山閣出版、1998年  
沢口悟一著『日本漆工の研究』、美術出版社、1966年

・仮面関連書籍

- 国立歴史民俗博物館編『変身する 仮面と異装の精神史』、平凡社、1992年  
西野春雄監修『能面の世界』、平凡社、2012年  
吉田憲司編著『仮面は生きている』、岩波書店、1994年

・心理学、哲学関連書籍

- C.G.ユング著、松代洋一、渡辺学訳『自我と無意識』、第三文明社、1995年  
(*Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewußten*, Darmstadt, Reichl, 1928)  
C.G.ユング、M.-L.フォン・フランツ、J.L.ヘンダーソン、J.ヤコビー、A.ヤッフエ著、河合隼雄監訳『人間と象徴 無意識の世界 上』、河出書房新社、1975年  
(*MAN AND HIS SYMBOLS*, Aldus Books Limited, London, 1964)  
C.G.ユング、M.-L.フォン・フランツ、J.L.ヘンダーソン、J.ヤコビー、A.ヤッフエ著、河合隼雄監訳『人間と象徴 無意識の世界 下』、河出書房新社、1975年  
(*MAN AND HIS SYMBOLS*, Aldus Books Limited, London, 1964)  
河合隼雄著『無意識の構造』、中央公論新社、1977年  
河合隼雄著『影の現象学』、講談社、1987年  
河合隼雄著『コンプレックス』、岩波書店、1971年  
河合隼雄著『イメージの心理学』、青土社、1991年  
坂部恵『仮面の解釈学』、東京大学出版会、1976年  
ジャン＝ルイ・ベドゥアン著、斎藤正二訳『仮面の民俗学』、白水社、1963年  
鷺田清一著『顔の現象学』、講談社、1998年  
立木康介著『露出せよ、と現代文明は言う 「心の闇」の喪失と精神分析』、河出書房新社、2013年  
倉持弘著『変身願望 人間の仮面と素顔』、創元社、1989年  
V・P・リッチモンド、J・C・マクロスキー著、山下耕二編訳『非言語行動の心理学 対人関係とコミュニケーション理解のために』、北大路書房、2006年

・医学関連書籍

- 山本一彦、松村譲児、多久和陽、萩原清文著『人体の正常構造と機能VII 血液・免疫・内分泌』、日本医事新報社、2002年  
奈良信雄監修『ぜんぶわかる血液・免疫の事典』、成美堂出版、2017年  
溝口秀昭、泉二登志子、川野良子編『成人看護学④血液・造血器』、メヂカルフレンド社、2007年

・展覧会カタログ

- 『特別展「漆の現在性」』、神奈川県立県民ホール、1994年  
『塗りの系譜』、東京国立近代美術館工芸館、1993年  
『素材の領分』、東京国立近代美術館、1994年  
『黒田辰秋・田中信行 | 漆という力』、豊田市美術館、2013年  
『イメージのカ-国立民族学博物館コレクションに探る』、国立民族学博物館、2014年  
『MASKS-仮の面』、千葉市美術館、2010年  
『Masks-Beauty of the Spirits』、東京都庭園美術館、2015年

---

・その他の書籍

橋本真之著『造形的自己変革-素材・身体・造形思考』、美学出版、2016年

・ウェブサイト

纏向デジタルミュージアム <http://makimuku.jp/makimuku6.html> 閲覧日 2017年10月20日

公益財団法人五島記念文化財団ホームページ

[https://www.gotoh-mf.or.jp/achievement/0036\\_07\\_art\\_tsukasa\\_kofushiwaki.php](https://www.gotoh-mf.or.jp/achievement/0036_07_art_tsukasa_kofushiwaki.php) 閲覧日 2017年10月20日