

# 漆造形における遊びと代替

金沢美術工芸大学大学院 美術工芸研究科

博士後期課程 工芸領域 漆芸分野

山森 菜々恵

## 漆造形における遊びと代替

### 目次

はじめに	p. 3
第1章	工芸をめぐる言説 pp. 4 - 15
1 節	素材との対峙 p. 4
2 節	「表情」論 p. 8
第2章	漆の分化 pp. 16 - 24
1 節	漆との出会い p. 16
2 節	漆の機能の分化 p. 17
第3章	手芸というアプローチ（2011年～2016年） pp. 25 - 35
1 節	漆の表面性 p. 25
2 節	手芸一技法として p. 26
3 節	機能と装飾の関係性 p. 27
4 節	実用の切実さとそれとは別の切実さ p. 34
第4章	大人コワイについて pp. 36 - 39
1 節	大人なのにコワイ p. 36
2 節	起きたときには必然で振り返ってみると偶然 p. 38
第5章	遊びと代替（2016年～） pp. 40 - 53
1 節	おままごとをテーマにした制作 p. 40
2 節	おままごと現場にみる代替 p. 43
3 節	遊びにおける代替 p. 44
4 節	個展＜ごはんですよ＞ p. 47
5 節	個展＜遊びと代替＞ p. 51
第6章	漆を用いることの必然性と偶然性 pp. 54 - 61
1 節	なぜ必然性が問われるのか p. 54
2 節	移り変わる必然と偶然 p. 58
おわりに	p. 62
注釈	pp. 63 - 65
参考文献一覧	pp. 66 - 67
図版	pp. 68 - 75

## 記号と引用文の扱いについて

本文中または注釈において、作品名は《 》、展覧会タイトルは< >、書籍名は『 』で表した。また、書籍名ではない論文題目や章題、雑誌名は「 」で示し、それと分かるような情報を前後に記して区別した。本文中の引用を示す「 」は、直後に引用元のページ数を明記しているが、引用文の後に繰り返して使用する場合にはページ数を省略した。その他の「 」は特定の概念や発話を示す。強調には “ ” を使用した。

引用文は二字下げて示した。引用文で、仮名、漢字、句読点、記号などは原文通りに表記したが、一部ルビを省略した。また、引用文中の [ ] は引用者（山森）による挿入である。引用文中、明らかに誤字であるものは訂正した（一箇所のみ）

## 図版および作品写真の番号について

[図（数字）]としてある場合は巻末の図版の番号を、[作品（数字）]としてある場合は研究作品ポートフォリオの作品番号を表わす。

## はじめに

現在私は遊びと代替を主題に、漆と麻布を用い、乾漆技法で制作を行っている。本論文はそうした私自身の制作についてまとめたものである。

制作論をまとめるにあたって、いくつか考えておかなくてはならないことがあった。それは、素材（ないしもの）との対峙にはどのような仕方があるのか（第1章）、漆というものを私はどのように捉えているのか（第2章）、現在に至るまでに制作方法や主題の変遷があったがそれはどのようにしてか（第3章、第4章）である。そうしたことに対する検討を経て、現在取り組んでいる遊びと代替という主題、そしてそれをテーマに制作した作品群についての考察をする（第5章）。最後に、私が扱っている中で最も主要な素材である漆について私がどう向き合っているのか、また、それが制作のテーマといかにして関りを持つのかについて述べ、論文の結論とする（第6章）。

# 1 章 工芸をめぐる言説

## 1 節 素材との対峙

漆は私が作品制作に用いる複数の材料のうちの1つであり、最も意識的に扱っている素材である。ゆえに、自身の制作について記述するために漆について書く必要がある。

また、私が漆を用いるのに意識的であるのは、そもそも工芸における制作の在り方に深く関係している。このことの背景として、1章1節では、まず工芸に関する言説の中から、素材との対峙の仕方について述べているものを検討する。なぜ他の素材ではなく漆を用いることに意識的であるのかについては、2章以降で考察することとしよう。

さて、本論文では、工芸とは何か、という本質を問うような問いの立て方は避けている。工芸の本質を規定する(たった一つの)条件というものは挙げることができないだろうからである。本質の規定へと向かう道は、抜け出し得ない落とし穴にはまる可能性が高く、迂回すべきものである。ここでは、工芸の本質を一言で言い表すのは不可能であり、また無用でもあるものとし、その上で工芸について考えていこう。

まず、一般的に思い描かれる工芸の特徴から考えてみる。それはたとえば、陶土や漆、ガラスなどの工芸素材と既に呼ばれている素材を扱っていることや、それらを扱う技術水準が高く、しかも人の手で実現されていることなどだろうか。さらにそれらが用途のあるものを制作するためになされていることまで想定する人もいであろう。このようなイメージと、工芸作品と呼んで差し支えないものの特徴とは、そうかけ離れてはいない。

しかし、現代において、工芸作品の実際の状況はどうなっているかというと、技術水準を高めるのではなく素材の物質的現象を扱った偶然的なものや、本来的に用途をもたないようなものも既に珍しくはない。素材に関しても、工芸素材は手芸の素材として扱われることもあり、反対に、工芸素材を扱っていない場合でも工芸的な印象を与えるものがある。こうした矛盾する関係要素を持つ工芸について、一言でその本質を規定しようとするのは無意味であると思われるわけである。

おそらくそれは本質ではなく、印象としてしか語り得ぬものであろう。今述べたような状況からは、素材、技術、用途を限定するだけでは工芸の特徴を十分捉えきえることは不可能であることが窺える。では、工芸的な印象とはどのような特徴からくるものなのだろうか。

素材、技術、用途の他に、制作する過程の中に工芸の特性を見出そうとする考え方がある。金子賢治は『現代陶芸の造形思考』<sup>1</sup>の中で、富本憲吉(1886-1963)を基点とする1920年代に登場した近代的個人作家による工芸制作を「工芸的造形」と呼んでいる。これについて金子が富本を起点とするのは、以下のような考えのもとで轆轤に向かっていたことによる。富本は次のように言っている。

造らんとする壺の外線を心におきつつ轆轤すれば、軟らかき陶土の無数の異なりたる外線

は内に外に動きて止まず。われはこれを“線の戦い”と名づけたり。<sup>2</sup>

作家が思い描いた「外線」を再現しようとしながら、轆轤の上で陶土が作り出す「外線」と向き合う。自己と陶土と、各々が描く線は無数のズレとなって止むことがない。そうした中でなされる形態決定の過程を、富本は「線の戦い」と呼んでいるのだ。

これをふまえて金子は、工芸的造形と呼ぶ制作は、「従来の工芸でもあり純粹美術（現代美術）でもあり、そのどちらでもない、そのど真ん中、すなわち従来にはなかったという意味で全く「新しい造形の論理」が明快な論理体系を持って展開されている」（p.13）という。そして、工芸的造形の持つ新しい造形論理の特徴とは、「陶芸〔工芸〕固有のプロセスに従って自己を表現する」（p.49）という道筋であり、これによって「工芸の伝統的プロセスに従っても、自己を表現することが可能になったのである」（p.49）。富本の「線の戦い」とは、轆轤をひくという伝統的な在り方において形態決定がそのプロセスのうちから立ち上がっていく、そうした制作の在り方を言うものであった。

加えて、工芸的造形という概念が提唱された背景には、金子が「はなから素材を限定して始まる工芸制作にとって、「素材の制約」などということは前提の前提、当然といえば余りに当然のこと」であり、「その「制約」なるものを通して何が積み上げられたか」（p.10）を問題とすべきだという考えを持っていることも含まれる。素材の選択は工芸制作において重要な位置を占めるものだが、その部分のみに注目して工芸を語ることは、連続するプロセスの中からある一点だけを取り出してその全体を語るということになるだろう。また、さらに金子は「工芸=用+美」という日本の近代工芸観に対して反発してもいる。工芸を用と美との統一体として考えることは、そもそもその二つを切り離せるものであると考えている時点で倒錯的であるし、用と美とが分断された地点を起点として行われるどんなアプローチも失敗に終わってしまうのだ、というのが金子の考えである。そして、その失敗に向かう構造を打破し得るのは、用と美とが概念的に分断される以前のプロセスのうちに立ち返ることであるという。以下にそのことを示す部分を引用しておこう。

先に述べた立体的「用」を作り出す「用」的立体とは、工芸を構成する形とその外皮としての色・文様が一体になったもののことである。とするとそれはすなわち「美」の内容でもある。つまりいかにも二元論的なものであるように考えられている「用」と「美」は、まったく同じ対象について述べられた異なる記述に過ぎない。（pp.31－32）

「美」はもともと西洋近代の美術概念に基づく「美」である。その「美」と「用」が分裂して一体となっている工芸に近代美術に基づく自己表現を持ち込んだらどうなるか。答えは簡単である。「用」を桎梏しこくと感じ、限りなく「美」に偏重するのである。しかし、その桎梏・偏重の具体的な歴史はそう単純なものではなかった。「用+美」を作家としての表現の様式とするもの、「美」によって「用」を弄いじくり回すもの、「美」の名によって「用」を追放しようとするもの、色とりどりに現象したのである。その抽象的「用」を象徴し、具体的に形を取るのが「器」である。（p.32）

「前衛」陶芸家たちは、あくまでも自己の表現としてやきものを捉えようとしたはずである。それは別に特に問題にするに当たらない。やりたければやればいいのである。しかしそうであれば、やきものに関わり始めた理由や動機はいろいろだろうが、いつの時点でもいいのだが、ある時点で、やきものの持っている特徴、すなわち「素材・技術・プロセス」が自己の表現に必要なものか、それらが自己の表現に採用するに足るものか否か、改めて選択し直すことが肝要なのである。こうしてこそ、産業から近代作家としての自己表現が派生して、しかもなお産業時代の「工芸=用+美」がそのまま持ち越されたことを、真に解決するのである。

それをしないで産業時代の「工芸=用+美」を自己表現の前提にするから、「器」形の真正面に衝突するのである。それを破壊すれば「彫刻」になるしかないのである。それは素材を一つに限ってでは通用しない世界であるから、一つに限っている限り（=素材相対主義）、  
「やきものから離れられないですから」〔藤本能道〕などと言って、「器」形に戻って来るしかないのである。（p. 41）

金子の言う工芸的造形とは、素材の限定や用と美以外で工芸を特徴づけることのできる言説なのである。それは、作品制作を素材と自己とをつないだ回路（プロセス）から立ち上げるという特徴である。言い換えるなら、金子は伝統的な工芸的要素から近代的で芸術的な自己表現までの全てを連続した一つのプロセスとして捉え、またそれをプロセスと見ることで、工芸的造形と呼ばれる、新たな造形論理を作り出そうとしたのである。

金子が提唱した概念には、工芸的造形と相反するものもある。それを、既に引用文中に出てきたが、「素材相対主義」と呼んで金子は否定的に捉えている。以下に素材相対主義について述べられた文章を引用する。

なかでも八〇年代後半は、作品の大型化、インスタレーション化、そして超少女といわれた陶の巨大な人形群像作りやトーテムポール群のようなインスタレーションなどを、「クレイワーク」の名の下に評論、ジャーナリズムが一体となって持ち上げ、大きな動きとなった。しかしそれは往々にして素材を限っていることから来る陶芸の「工芸的造形」的特質を無視するということを引き起こした。要するに芸術的方法として開放された伝統的秩序が素材を限定するという特殊な性格と一体のものであるということが考慮されず、素材を限定しない現代美術の世界に単純に移行されていったのである。つまり土を現代美術の単なる一素材として相対化しながら一つに限る（絶対化）という、深刻な自己矛盾（「素材相対主義」）に陥ってしまったのである。<sup>3</sup>（前掲書 p. 23）

工芸の特徴を素材の制約と見ることはあまりに当然のことであり、それを通して何がなされたかを問題とするべきである、と金子は言っていた。素材相対主義は、その素材の制約（限定）に関わる概念である。上に挙げた文の前半の記述について、金子自身の脚注<sup>4</sup>を参照すると、超

少女とは、80年代中頃、若い女性に見られた特異な少女性をさしてマスコミなどで頻繁に使われた言葉であり、美術においては「BT美術手帖」86年8月号特集「美術の超少女たち」<sup>5</sup>によって一般化されたようである。明示されてはいないが、トーテムポール群のようなインスタレーションとは田嶋悦子の作品について述べたものだろう。彼女の1980年代の作品には確かにトーテムポールのようにパーツが積み上げられた大型の作品がある。こういった作品の傾向に対して金子が「素材相対主義」という語で示しているのは、扱う素材を単なる一素材として相対化しながら他方では一つに限り絶対化する態度であり、これを深刻な自己矛盾であると指摘している。工芸が素材を限定するという特殊な性格を考慮されずに芸術表現形式の一つとして開放され、その結果、相も変わらず素材を一つに限定しながら表現内容だけが現代美術的なものに切り替わってしまった、ということである。

ただし田嶋の作品については、外館和子による以下のような記述もある。

田嶋の場合、1000度から800度、中火度や低火度の釉薬による発色は絵具で代替することは出来なかったという。作家の言葉を借りれば「がつつりボディに食い込んだ色彩」である。つまり、ある質と量をもつ焼成を前提としたやきもの独自の色に、作家は当時から自覚的であった。また、トーテムポールのように伸びていくかたちは、全体を成形しておいてぶつ切りにしたのではなく、窯のサイズや乾燥を考慮しながら一つ一つパーツを成形し、作るごとに積み上げたものだ<sup>6</sup>。

この記述によると、田嶋も決して陶土を形に当て嵌めているわけではないことが分かる。陶の成形プロセス自体を制作の出発点にしているとまでは言えなくても、そのプロセスの中で形態を模索していると評することは可能なはずである。陶土と釉薬との焼成温度と発色の関係においても、金子の言うプロセスそのものに造形性を負っているはずである。これらは、富本の言う「線の戦い」と共通するものだろう。

さて、金子の素材相対主義に対する記述の中には、工芸の素材（絶対的）と純粋美術の素材（相対的）との対立を見いだすことができる。該書には、この対立がより明確に見て取れる箇所がある。

欧米世界では純粋美術・応用美術・クラフトという明白な概念から素材にアプローチすることができる。従来からのクラフトの素材に純粋美術の位置から<降下>して接近し、様々な技術的訓練を経て習熟する。それが<使える>である。そしてその素材の制約、特性などに左右されない地点にまで到達することによって、純粋美術の素材に<引き上げ>ようとする。つまりクラフトの特性ともなっている素材特有のプロセスの進行を極め、「征服」することによって、現代美術の単なる造形素材として相対化していこうとするのである。（p. 172）

ここでは、ある素材を純粋美術の素材として使えるようになることが、素材を征服すること



であるとされており、少々過激な解釈に見えるが、これはダヴィラ・タラガン（トレド美術研究員）が1994年に語った「私たちは今の段階になってガラスをく使う」という立場になった。つまりガラスという素材に単に依存したように表現するのではなく、ガラスというものをある意味で征服して<sup>7</sup>（以下略）」という発言を受けて書かれているものである。しかも、ここには工芸と純粋美術（現代美術）における素材の在り方の対比に加え、両者の間にあるヒエラルキーのようなものが匂わされている。

実際に純粋美術の分野では素材が相対化されているのか、ということに関しては後程第6章で検討するとして、何の素材を使っているか、どのような技術を持っているのか、それらを使って何を作っているか（用途）、ということだけでは十分に定義できなかった工芸の特徴について考えるうえで、素材との対峙の仕方は注目すべきポイントであるだろう。

これについてあらためて考察しよう。金子は素材相対主義に関して、素材を一つに限って用いるにも関わらず相対化するような態度を批判しているが、ここで批判されているのは矛盾それ自体ではなく、素材を選ぶことの必然性（素材を一つに限る理由）が見出せないようなあり方であろうと思われる。一つの素材を選ぶことと、その素材を相対化することは常に矛盾しているわけではないからである<sup>8</sup>。一つの、相対化された素材を何度も選び続けることは可能であるし、逆に漆ならば漆、陶土ならば陶土を一生使い続けるだろうと考えていたとしても、その他の素材を選択する潜在的な可能性は残り続けるだろう。このような考え方は、一つの素材を選択し終えた後で、“他の可能性もあり得た”または“これから先に別の可能性もあり得る”と感ずることであり、決して“過去に戻って他の可能性を選びなおすことができる”という態度を指しているわけではない。

金子が批判する素材相対主義に対して、私がどう漆と向き合っていこうとしてきたか、しているかについて、3章以降でさらに考えていくつもりである。

以上、金子の言説を手がかりにして、工芸的な印象を与える特徴をふりかえっておいた。ここでは、工芸をプロセス的に捉える在り方を確認した。また、素材の選択において相対性／絶対性という視点から考える在り方を学ぶことができた。これらをふまえて先に進んでいこう。

## 2節 「表情」論

工芸的な印象を与える特徴を考察するにあたって、もう一つ、工芸について語る際によく使われているように思う言葉に注目してみたい。それは表情という言葉である。以下に表情という語が使われた例文を挙げてみよう。なお、引用文中の下線は筆者による。

### A.

前衛的な環境では、素材を限ることの意味を積極的に捉え、素材と自己のつながり（回路）、つまり表現の出発点となる「土から陶へ」の過程の中で出てくる表情を探すことを制作の原点に据えようとしたのである。（金子賢治『現代陶芸の造形思考』 p.25）

B.

各素材が現代美術の単なる一素材として相対化されていく。「プロセス」から引き離され、単に概念を充足するものへと変えられていくのである。つまりただ表情をつくり出すものないし形に当て嵌められるだけのものになる。(同書 p.39)

C.

《血の行方》シリーズ〔栗本夏樹〕は朱漆と黒漆の二色だけを使用。シボ漆でマチエールをつけた黒漆パネルに朱漆（まさに血の色であり、生命の象徴である）を全体に塗り、部分的に錆漆で表情を加えるというものだ。(奥野憲一『KOUGEIの素姿—現代工芸の考え方—』<sup>9</sup>p.45)

D.

あらためて考えてみれば、理性によって思い通りに加工できると考えられてきたガラスや鉄も、破断すれば人間を傷つける凶器としての素顔を現す。素材には人間の想像力を超えた幾通りもの表情があるのだろう。(樋田豊次郎『工芸の領分 工芸には生活感情が封印されている』<sup>10</sup> p.286)

表情とはもちろん、日常生活の中でも頻繁に使われる言葉である。一般的に、まず思い起こされるのは人間（動物）の顔に表れるそれである。それはおそらく喜怒哀楽などの内的な感情が、顔などの外面にあらわれるものである。また生物以外の、つまり内的な感情を持たないはずの、たとえば衣服に使われている布や遠くに見える山肌などについて表情という語を使うこともめずらしくはない。私自身もよく表情という言葉を使うが、大学に入学する以前と以後とは異なる意味でこの言葉を使っていた。大学に入学する以前、つまり工芸に触れる以前はやはり人が顔に浮かべている表情を指してこの言葉を使うことが多かったのに対して、大学入学後、工芸の世界に関わるようになってからは、作品について語る際によく用いるようになった。しかし表情という語が具体的に何を指しているのかはあまり分かっておらず、作品素材の特質が表れたマチエールや表面処理に関して、それが可變的に感じられたり、ポジティブな印象を持って話題にするときに表情と言う語を用いていただけのように思う。あるとき（修士の頃）、他分野の人から工芸の人々の言う表情とはいったい何を指す言葉なのかと問いを投げかけられ、それに返答することができないということがあった。そうして、表面という淡々とした言葉を用いるより、表情という含みのある言葉を用いる方が聞こえが良いというだけでこういった言葉づかいをしてきたのではないかと気が付いたのである。

先に挙げた4つの例について見ておこう。Aの例で表情は、素材と自己との回路的なつながり（プロセス）に採し出し得るものとして想定されている。それは制作の原点たり得る、良いものとして捉えられている。しかし、Bではただ表情をつくり出すということは否定的に捉えられている。プロセスから引き離されたところでも表情を作ることは可能であるが、そうして作られた表情はだめな表情だということだろう。Cでは表情は加えることのできるものであるとされている。人間の顔に置き換えると、もともとの顔立ちにやわらかい表情とか悲しげな表情と

かが加わる、となるような用法であろう。Dの表情は素顔という言葉に対応するように用いられている。別の側面を擬人的に言い換えたもののように見える。

私は、表情という言葉が何を指しているのか答えられなかった日から、この言葉を使わないようにし、かわりに表面、もしくは表面処理といった語を用いて制作についての言語活動を行ってきた。しかし現在は、私自身の制作において表面性や表情性がとても重要であることを再認識し、やはり両方の語を扱えるようになる必要があると考えている。ここからは、私が表情という語を用いる際、それはどういった意味で使われるべきであるのかを検討する。

思うに、作品について自己批評をする際に表情と言う語を用いるのであれば、一般的、辞書的な意味で用いるだけでは、何を、どういった意図で指し示すものであるのかが不明瞭である。ここでは日常生活で用いるのに十分な定義から更に踏み込んだ議論をしている廣松渉の『表情』<sup>11</sup>を参考にしたい。

廣松渉の論文『表情』において注目すべきポイントは、

- ① 表情とは内なる心的現象が外なる物的現象となって表出されたものではない
- ② 如実の現相は本源的に表情的であり表情性知覚こそが如実の原基的な体験相である
- ③ 表情性とは情動誘発性にほかならない
- ④ 主体 対 客体のパラダイムの克服（表情は、主体にも客体にも属しておらず、特定人称帰属以前の現象である）

の4点である。以下、項目①から順に見ていく。

- ① 表情とは内なる心的現象が外なる物的現象となって表出されたものではない

「表情」というとき、常識的には「感情・情動・意志といった“内なる”“心的現象”が身体表面の“外なる”“物的現象”となって表出されることである」という構図で思念<sup>マイネン</sup>されるのが普通であろう。これは単なる日常生活の場面での常識的理解ではなく、学理的な取扱いの場面においても屢々<sup>しばしば</sup>前提的な了解事項をなしている。（『廣松渉著作集』第四巻 p.456）

一般に表情とは、内なる心的現象が外なる物的現象として表れたものであると考えられている。広辞苑第六版<sup>12</sup>でも「①心中の感情・情緒を、顔つきや身振りに出しあらわすこと。また、そのあらわれたもの。②比喩的に、社会のある面が持つ様相。」とされている。対して廣松が表情論において前提としているのは、表情とは内なる心的現象が外なる物的現象となって表出されたものではない、ということである。「内奥的心理現象」と「外面的身体現象」との二分法

（p.459）を前提とした表情理解では、他者の心理現象は間接的にしか察知することができず、「表情理解とはそもそも理解者の側での主観的な投射・投入<sup>おもいいれ</sup>にすぎず、客観的な認識ではない、という理屈が登場する」（p.459）。このことにより「独我論（意識を具えた主体は自分だけしか存在しないという独在論）が直ちに主張されるわけでこそないが、他我不可知論（他者の意識についての認識不可能論）が導かれる」（p.459）。他我認識不可能論は馬鹿馬鹿しいが、それをはねのけるためには、実感に頼るだけでなく理論的な裏付けが必要である、というところか

ら廣松の表情論ははじまる。

私が先に挙げた例で言えば、人や動物などは内的感情の表れとも見えるが、布地や山肌は内的な感情を持たないだろう。表情を辞書的な意味で定義すると、それらの内的な感情を持たないものに見る表情は、見ている側の主観的な理解の投影に過ぎないのだというところに帰結してしまう。では、そういったものにまで表れる表情について、どのように考えていけばいいのであろうか。

## ② 如実の現相は本源的に表情的であり表情性知覚こそが如実の原基的な体験相である

廣松が問題としているのは人間や動物の顔面表情だけではない。廣松は、表情性の感受の中には擬人法的な類推や感情移入に基づくものもあることを認めながら、直接的な体験においては、さまざまな現相（以下、現象と言いかえる）は表情性を帯びていると書いている。「竹はタワワに軋み、雀がピョンピョンと枝渡りすると、ドタドタと雪が零れる。」(p.462)というとき、タワワ、ピョンピョン、ドタドタが表情性についての記述である。廣松のこの視点によって、布地や山肌といったものにまで、表情という語を使う正当性が保持される。

また、このような「竹はタワワに軋み……」といった書き方をすると、まず事物があつて、次いでそれが表情性を帯びている、という順序で知覚しているように思われるが、廣松の主張はそれとは逆で、実際の体験に即して考えると、竹・雀より先にタワワ・ピョンピョンが知覚されていると言うのである。

原基的にはむしろ、グネグネしているあれ、スクスク伸びているこれ、の覚知が先であつて、その覚知与件が松・竹として事物的に認知・命名されるというのが実情であろう。(p.462)

なるほど、そう指摘された上で自分の体験をふりかえると、たとえばうっそうと生い茂る竹に囲まれた道を通ったとき、まず最初にうっそうとした感じにびっくりし、次に上はどこまで伸びているのかと見上げ、竹ってこんなに伸びるんだな、と思う段階でようやく竹であることを意識していたように思う。しかし、このように整理し直した上で再度考えなおすと、やはりそんなに単純に時系列順に並べることは不可能ではないかとも思われてくる。今一度、そのときの体験に立ち返ったつもりで注意深くシミュレーションしてみれば、うっそうとした感じを感じ取るのも、びっくりするのも、見上げるのも、竹を認識するのも、ほとんど同時にそれぞれを分けることなく行われていたという結論に辿り着くはずだ。

廣松は以下のようにも書いている。

知・情・意の三分法、ないしはまた、認知・情意・行動の継起観、これは<sup>ふる</sup>旧くからの便利なパラダイムであり、自分自身の体験を反省してみてもうまくあてはまるように思える場合が多い。まず感覚的認知がおこなわれ、それにともなう一定の情動が生じ、そこで行動に移る、このような場合が確かにある。しかしながら、体験的意識事実の問題として言えば、

最初から情意的要因が感覚的体験に籠っていたり、時によっては、反射的行動が先行して事後的に感覚や感情が意識にのぼったり、このようなケースも存在する。体験的意識事実に即する限り、必ずしも認知→情意→行動という継起的順序に恒になっているわけではない。翻って惟うに、「知」「情」「意」ということは概念的区別としては明確に類別できるとしても、実際の体験においては、知情意が“融合”している。“純粹思惟”とやらは暫く棚上げにすると、**「純粹感覚」「純粹感情」「純粹意志」**なるものは、概念として想定することは一応可能でも、現実に体験されるとはいいがたい。(p.465)

それが何であるかを認識した後に表情の知覚が行われるのではない、ということを先に確認したが、反対に、最初に表情を知覚しその後それが何であるのかを認識するのが正しい順序であるかという、ということでもない。これらは思考を整理する段階では分けて考えることができるものであるが、実際に別々に与えられているのではなく、それらは融合した状態で体験されるのである。第一次的な体験からして、既に情意的に彩られており、表情的であるというのだ。ここでは表情を、知覚的に与えられたものに情意的な成分が足されて成り立つものであると捉える考えは退けられている。また表情自体も、単純に加えたり引いたりすることのできる対象などではないのである。

### ③ 表情性とは情動誘発性にほかならない

廣松は、事物がどのように体験されているのかについて探る際に、J・J・ギブソンの「アフォーダンス」概念を参照している。ギブソンは、アフォーダンスはゲシュタルト心理学者であるクルト・コフカの「要求特性」やクルト・レヴィンの「誘発性」を下敷きに導き出されたものだが、それらとは決定的な違いがあると言う。要求特性や誘発性はそれぞれ対象がもっている性質であるとされているが、その対象とは物理的なものではなく、現象的なものであるにちがいない。対してアフォーダンスは物理的な対象に備わっており、観察者の要求によって知覚されたりされなかったりするが、アフォーダンスそのものは不変であり、知覚されるべきものとして常にそこに存在する、とギブソンは言う。また、アフォーダンスが観察者にとってプラスに働くかマイナスに働くかは、観察者の経験の特性ではなく、観察者との関係において決まる対象の特性である<sup>13</sup>。

廣松は、このような要求特性・誘発性 対 アフォーダンスの対立が起こるのは「主体 対 客体」のパラダイムを十全には克服しきれていないことによる、としているが、「環世界」(ユクスキュル)、「用具存在」(ハイデガー)などを含めこれらの知覚と行動に関わる概念に一定の価値を認め、表情論を展開していく上で参考にしている。

先に私は、うっそうとした竹林に囲まれた道を通った体験をもとに、認知・情意・行動が実際の体験において融合していることを確認したが、より反射的な運動を念頭に置いたほうが感覚に反さず理解できるだろう。廣松は天敵に出会い、恐怖し、逃走するという体験について以下のように述べている。

「ゾクッ」と感じた最初の局面では、知覚も感情も傾動も、それぞれが謂うなれば明瞭に分凝する以前の状態で、“未分化的統一の相”にある。これが分化してはじめて、知覚と感情と傾動という三者が区別的に云々されうるようになる。(p.505)

天敵に出会うことでゾクッとした刺激が走るとき、それが天敵であるという知覚と恐怖の感情と逃げるという行動を起こすこととの三者は、未分化なままもたらされるのである。竹を見上げるという行為においても、私たちはこれらが未分化であることを確認済みであるが、その過程で一度は情意→行動という順序が見いだされた。その他の日常の行動について考えてみても、情意→行動という順序が存在するように感じる事例は多い。しかし天敵から逃げるといふ、より反射的で分析を伴わない行動を思い描けば、情意→行動の順序は覆り得るものであることが分かるし、それらが未分化なまま同時にもたらされるという主張にも頷くことができよう。

以上のようなことが確認できれば、表情感得が情動（感情・行動）を誘発するという点にも合点がいく。現実世界のあらゆる現象は本源的に表情的であり、表情性を帯びない知覚や体験というものはありません。そしてまた、情動誘発性を含まない純粹知覚というもの、たとえ概念として想定することは可能であっても、実際の体験においてはあり得ないのである。

ただし、表情感得により感情が沸き起こるまでは良いとして、行動にまで至らないケースというのも想定できる。これについては以下のような記述がある。

われわれとしては、感情性ぬきの純粹な知覚など現実には存在しないということを指摘する域を超えて、そもそも知覚なるものは行動的反応態勢の構造内的契機としてのみ存立するのだと主張せねばなるまい。なるほど、ジロリと一瞥しただけでこれといった反動的行動が発現しないケースもある。が、これを以って純然たる観照的認知だと思い込むとすれば、理論的には誤謬である。という理由は、それはことさらに特定の行動を発現させない現状維持的傾動価を帯びた知覚なのであって、ことさらな行動が発現しないのは消極的無ではなくして、照応的行動価に見合う謂わば積極的な無行動（抑制的無為）なのだからである。(p.507)

つまり、一瞥しただけであらためて行動を起こさないというのは、現状維持を行うという積極的な無行動であり、知覚した表情に対して反応を返していないわけではなく、今は行動しないという判断で応えているというわけである。この主張に対し私見を加えると、現在において現状維持の判断を下し無行動で応えたとしても、表情を感得した以上、この先の未来において行動を返す可能性を潜在的に持ち続けるのである、と考えることもできるだろう。これを、可能的行動とか潜在的行動（行動の潜在性）と名付けることができる。加えて、同じように認識や感情についても、表情の感得からずっと遅れてやってくることはあるはずである。何年か前に見た作品の表情、子供の頃母の顔に見た表情などについて、後から分かること・思うこと・行動することは、別段不思議なことではない。廣松が「人間の場合、それを基礎にして高等な判断的評価も現におこなわれるようになる。表情性感得ばかりでなく、表情性理解の機制によっても、環境的与件の舞台的・道具的な有意義性・価値性の覚知が成立する。」(p.514)としているが、

表情の感得の後に表情の理解という段階があるということが、遅れてやってくる行動についての説明となる。これを事後的な可能性、潜在性などと名付けることができる。

さて、この節の冒頭に挙げた表情という語を使用した四つの例のうち、表情を、行動を喚起する回路に組み込まれたものとして使用しているのは例文 A、B である。これらはいずれも金子賢治の文章からの引用である。金子は、工芸的造形の特徴としてプロセスという概念を重要視していた。プロセスとは、素材・技法・造形（用と美）が相対化される以前の、つまり概念的に分断される以前の、自己を含む回路としてつながっている状態を指すものである。とすると、金子の言うプロセスとはまさに表情感得的であると言える。金子は表情をプロセスの中にあるもの（例文 A）とプロセスから引き離されたもの（例文 B）とに分けて考えており、前者を肯定的に、後者を否定的に捉えている。プロセスから引き離された表情とはおそらく、単純にマチエールや表面処理と言い換え可能なものだろう。

#### ④ 主体 対 客体のパラダイムの克服（表情は、主体にも客体にも属しておらず、特定人称帰属以前の的である）

この論点は廣松の表情論において重要な部分ではあるが、とりあえず私の問題としては、金子の論を手引きとして工芸がプロセス的であり、主客の関係ではないことが確認された今、省略しても良いだろう。自己と素材とを回路で結んで制作するという考え方は、既に主体 対 客体の枠組みを自然とかわすことができているのである。

本節のまとめとして、最後に、工芸と美術とがその占める領域を分かťことになった原因について述べた文章を見ておこう。以下に引用した北澤憲昭の文章は、その上で、工芸と表情との関係についても示唆的である。

辞書の定義において「絵画」が首位に置かれているのは、「美術」が視覚にかかわる芸術だからである。「絵画」は、これらのジャンルのなかで最も純粋に視覚的な表現媒体であるがゆえに首位に置かれているのだ。また、これは「工芸」が美術の底辺に位置づけられるようになった事をも示している。生活や工業にかかわりをもつ「工芸」は、視覚芸術と呼ぶにはあまりに複合的であるからだ（北澤憲昭「「工芸」ジャンルの形成—第三回内国勸業博覧会の分類を手がかりとして」<sup>14)</sup>）。

これは、広辞苑（第四版）の「美術」の項目について述べた部分である。美術は視覚に関わる芸術であるから、純粋に視覚的な表現媒体と見られた絵画を頂点に置く序列が作られた。そしてその序列では、視覚や触覚、ときには口内感覚をも伴う複合的な感覚によって体験される工芸が底辺とされるのである。北澤は続けて、美術におけるこのような序列は現代にもそのまま通じるものであるかはかなり怪しいと書いているが、工芸が純粋に視覚的なイメージを扱うものでないことに関しては、工芸について語るときに頻出する「表情」という言葉にも表れているだろう。表情とは（廣松による考察をふまえた今、もはや）純粋に視覚的なイメージに還元する

ことのできないものだからである。工芸作品は、見るだけでなく触れたり口に入れたりもされ得るし、使用するということに対しても敷居が低い。これらのことが、工芸作品の鑑賞を表情感得的にしているのである。

このことを示すような実体験がある。私は、作品を展示する際に在廊したり、アルバイトとして工芸展の監視をすることがあるのだが、そのたびに、作品に触ってしまう人を少なくない人数目撃してきた。こっそりとではなく、当たり前のように触っていくのである。作品に触れてはいけない旨を明記した注意書きをあちこちに置いて、必ず触ってしまう人は現れる。私が監視をしていたのが誰でも無料で入れる会場であり、展覧会に行き慣れていない人が多くおとずれていたからであろうか。それもあるだろうが、工芸作品の持つ表情が、“触る”という行動を誘発することが大きな要因であると思われる。おそらく、これが絵画のみを扱った展覧会であったならば、なかなか作品に触れる人はいないのではないだろうか。

もう一つ、こちらは美術が視覚と結びつけられていることを示す例だが、工芸展の監視アルバイトをしていて、新聞記者から、受賞作品の写真を撮りたいので協力してほしいと頼まれたことがある。受賞作品を“見る”人の役である。そのときに要求されたポーズは、作品の正面に立ち、作品に顔をぐっと近づけ、しげしげと、しかし微笑みながら見る、というものであった。このときの写真が実際に紙面に掲載されたのかは確認していないが、似たような構図の写真は何度も見たことがある。展示会場を訪れた人やギャラリーのオーナーが、手を体の後ろで組んで顔を作品に寄せて鑑賞する構図である。このことは、美術作品の鑑賞が主に“見る”ことに関わるものであるという印象が、現在においても確かに残っていることを表している。なお、微笑むことを要求されたことに関しては、美術や工芸が美しいものである（快を与えるものである）という考えによるのではないかと思われるが、この考えに対する疑いは美術・工芸について考えたことのある人ならばほとんどの人がもっているものであろうから、ここであえて言及する必要はないだろう<sup>15</sup>。私は全く微笑みたくはなかったが、それでは記者の人がかわいそうなので、目を細めてやりすごした。

美術が視覚に関わるものであり、工芸が表情的である、というのは以上の例からも読み取れるように、一般的な認識においてはまだまだ共有されているものなのだろう。しかし、美術のジャンルの中で工芸のみが表情的であるわけではない。表情とはある特定のものや状況にしか存在しないのではなく、あらゆる現象は表情的であるのだった。たとえば荒々しい筆跡やノミ跡が残った絵画・彫刻作品の鑑賞において、近くで見ると物質感が強く感じられるが離れて見れば具体的な形が見いだせるのだろうかと思い作品と距離をとるとき、「ん？」と思っている間に、何かの形が見いだせるのではないか（認識）、離れて確かめてみたいなあ（情意）、距離をとる（行動）の3つの契機がもたらされるのである。加えて、絵画・彫刻ないしは現代美術のジャンルにも、見る以外のアプローチで鑑賞される作品が多々存在していることも無視することはできない。いかなる美術鑑賞も、そしておそらくは制作も、純粋な視覚イメージに還元できるものではなく、表情的であり実践的であろう。



## 2 章 漆の分化

### 1 節 漆との出会い

私は高校生のときに本学（金沢美術工芸大学）の卒業制作展を2回見ている。それは、志望校であった本学の卒業制作を見て、どの専攻を受験するのかを決める参考にしようと考えたからであった。当時私は、漠然と、立体の作品を作りたいと考えていた。しかし、具体的に何を作るとか、どういう素材で作るとかを先に決めるのは嫌で、とにかくその時々で自分の好きなように、誰にも指図されずに作れそうな専攻に入りたかったのである。受験するなら油絵科か彫刻科だろうと考えていたが、油絵科ではミクストメディアなるものができると聞いたので、まあ油絵科だろうと思っていた。だが、実際に卒業展覧会を見た後で、最も有力な候補になったのは工芸科で漆を専攻することであった。そのわけは漆を美しいと思ったとか質感を好きになったとかではなく、漆を使えばなんでもできると思ったからであった。

私は石川県の金沢市に生まれ育ったので、家に漆器は無くとも、小学校の社会科の授業で輪島塗の碗や蒔絵の写真を見ることくらいは経験があった。また、子供の頃テレビでお宝鑑定団なんかもよく見ていたので、漆と言われれば黒に金で模様が描いてある茶碗や小さい入れ物（棗）が思い起こされた。しかし、私が初めて、2007年度に卒業制作展で見た漆の作品には、人体が変容したような大型のものや、黒とか赤とか金以外の様々な色が使われたもの、使っている木の木目がはっきり見えていてツヤツヤしたものなどがあった。さらに、キャプションに漆と表記されたそれらの作品を見ても、どの部分が漆でできているのかがさっぱりわからなかったのである。このとき私は、これらが全て漆でできているのだとすれば、漆を使えばどんなものでも作れるのではないかと思ったのである。漆はどんなことでもできるのだから素材を限定しても困らないだろうし、漆専攻は何を作るか決まっていなくてもいいだろうから、ここに入るのが自分にとって最良の選択だと思った。

このときに私が考えていたことは、漆に対しての知識の無さからくるものでしかなく、実際は自分が思っていたよりも漆にはずっと制約があり、できることややるべきことの範囲を決めている見えない壁のようなものがある、というのが漆を学びはじめてから徐々に得た感覚であった。漆には技術的に実現が難しいことがいろいろある。例えば、絵具で出せるような真っ白というのは漆には出せないし、支持体を用いずに漆だけで構造物を作るというのもかなり無理がある。またそれとは別に、技術的には可能であっても漆を使ってやるべきでないこともさまざまあった。漆に顔料を混ぜれば、彩度は落ちるが、黒色や赤色以外に青色も黄色もピンク色も作ることができるし、漆に強力粉や木粉、麻綿を混ぜれば可塑性のある漆粘土のようなものができる、それを造形することもできる。しかしそれらは、漆でやるべき主要なことからは外れてしまうものである。決して禁止されているわけではないが、そういった手法をメインに据えることは、なんとなくやりづらいのである。なぜなのか。それは、そのような役割は他の素材、たとえば絵具や粘土に譲るべきであるように思われるからである。そのようにして、私は漆での制作をどんどん不自由なものに感じるようになった。漆を使ってなすべきことを精選すると思えば、

それは悪いことではないはずなのに、私はそれを不自由に思い苦しく感じたのである。しばらくの間、漆のことは好きはずであるのに、漆でなされるべきはなんであるかを規定している見えない壁に辟易するという状態が続いた。漆でなされるべきであるとすぐさま証明できることでなくては、やってはいけないのだろうか。

私は、はじめて漆を見たときの“なんでも作れる”という考えがやはり正しいのではないかという思いを捨てられないでいる。漆に制約があったのは、私自身が見えない壁を設けていたから、ただそれだけである。歴史的には漆を用いてさまざまなことがなされてきたのではないだろうか。だとすればこれから私たちが新たな例を生み出していくことも許されているのではないだろうか。まずは、これまで漆でなされてきたことについて見ていこう。

## 2 節 漆の機能の分化

漆を使えばなんでも作れるというのは、漆の機能の分化の結果を目の当たりにしたことで得た感覚であった、と今は考えている。漆は分化してきたのだという言い方は、おそらくあまり一般的なものではない。「分化」とは、辞書<sup>16</sup>によると「均質のものが異質のものに分れること」であり、生物学の分野では細胞の分化、種分化（生物進化のプロセスの一つ）などのように使われている言葉である。私は、この分化というのは漆の歴史にも照らし合わせることでできる概念であると考えている。以下に、日本における漆液を用いた創作物の歴史を、漆の機能の分化という観点から考察していく。なお、漆と表記する場合は漆液、ウルシは植物としてのウルシ（ウルシ科ウルシ属）を指すものとする。

漆は、ウルシの樹皮に傷をつけることで採取される樹液である。採取した時点では乳白色をしており、空気に触れると反応が始まり飴釉のような色になる。採取したままの漆は荒味漆<sup>あらみうるし</sup>、荒味漆のごみを濾し取ったものを生漆<sup>きうるし</sup>と呼ぶ。生漆は拭き漆や下地などによく使用されている。これを塗りに使用したい場合は、攪拌して成分を均一化し（ナヤシという）、太陽光などで熱を加えながら攪拌して水分を蒸発させ（クロメという）精製する。私たちがよく目にする漆の黒色は、精製した漆を鉄分と反応させるか顔料を混ぜることで得られる<sup>17</sup>。なお、漆液をこのように区別すること自体、原料の分化がおこっていることを意味している。

漆がその他の塗料と比べて特徴的な点には、硬化のメカニズム（水分の蒸発ではなく、ラッカーゼという酸化酵素の作用で硬化する）や、塗料としてだけでなく接着剤としても機能すること（割れた陶器を修理する金継ぎ）、防水・防腐効果があり、耐熱・耐薬に優れているが紫外線に弱いことなどがある。これらについての具体的な例や詳細については、必要に応じてその都度説明を付け加えることとして、漆をその機能の分化の歴史という視点でもう一度見直してみよう。

### 0 ウルシ材（未分化）

漆にまつわる資料の中で現在最も古いとされているのは福井県鳥浜貝塚から出土したウルシ材（約12600年前）である。しかしこれは漆器とともに出土したわけではなく<sup>18</sup>、はっき

りと何かに使用されたことの分かる例ではない。ここからは漆の機能の分化はまだ読み取ることができない。ただし、同じ層準から土器が出土していることや日本の環境においてウルシは人間の管理がないと生育が難しいことなどから、縄文時代草創期には、既にウルシと人々の生活とになんらかの結びつきがあったのではないかと考えられている<sup>19</sup>。漆が利用されたことを示す例としては、下宅部遺跡から漆液を保管した土器やパレットとして使われた貝殻、漆器類、加えて漆液の採取の痕が認められるウルシの杭が出土している<sup>20</sup>。この杭は約3700年前の年代測定結果が得られている。同様の資料で最古のものは、埼玉県南鴻沼遺跡のウルシ材（約4800年前）である<sup>21</sup>。

## 1 塗る

漆の機能の分化を考えるうえでまず初めに注目すべきものは、最古の漆塗り製品、ベンガラ漆塗り製品（約9000年前）である<sup>22</sup>〔図1〕。ベンガラ漆塗り製品は北海道垣ノ島B遺跡の土抗墓から検出された遺体着装品であり、遺体が装着している赤色漆塗り糸は、軸糸に、赤色漆を塗布した糸をコイル状に巻き付けてできているようである<sup>23</sup>。なぜこのようなものが作られたのかについては、赤色が復活再生を象徴するものであったこと、漆がかぶれをひきおこすため畏怖の対象であったこと、強靱な塗膜が永遠性をもち得たことなどが関係していると推察されており<sup>24</sup>、これを身に着けていたのはおそらくシャーマンであるとも言われている<sup>25</sup>。漆や赤色の使用が信仰心と結びついていた可能性は十分あるだろう。現代においても、私たちは冠婚葬祭などの状況に応じて身に着けるものの色や素材を使い分けている。ただし、信仰との結びつきが立証されなかったとしても、漆を赤色顔料と混ぜて塗布しているこの出土例からは、少なくとも縄文時代早期には漆が“塗料”として用いられていたことがうかがえるのである。ここで漆が、塗料の性質を持つ素材として、最初の機能を獲得したことが分かる。

## 2 描く

山形県押出遺跡から出土した漆彩文土器（縄文時代前期）では、漆は“塗る”という機能の他に“描く”という機能を与えられている。この二つが明確な違いをもって使われていることを証明するのは、土器の表面全体に塗られた赤色漆と渦巻文様を描いた黒漆との粘度の違いである。渦巻文様を慎重に観察すると、約2センチごとに漆の溜まりがあり、粘度の高い漆で描き繋いでいったことがわかるというのである<sup>26</sup>〔図2〕。塗ることと描くことが分けられたということからは、装飾の意図を見て取ることができる。もちろん、それ以前の塗りが施されたものに関しても、何層にも塗り重ねられていることや顔料が混ぜられていることなどから装飾の意図を推察することはできる。しかし、例えば土器に漆が塗られているだけである場合、防水が主たる目的であるとも考えることができるのに対し、文様が、それ専用の目的で調合された漆で描かれたことは、漆に装飾の役割が与えられていたという考えを後押ししてくれる。塗ると描くとの分化は、機能的な塗装と装飾的な塗装との分化にもつながるものである。押出遺跡からは他にも赤漆塗櫛や漆が内部に付着した土器など漆に関係するものが様々出土しており、生活拠点としては不向きの湿潤な低地に築かれた平地住居跡があることなどから、漆器制作の拠点であったのではないかと見られている<sup>27</sup>。

### 3 接着する

漆はその性質から、他の素材と複合的に用いられることが圧倒的に多い。その性質には、塗料としての性質のほかに“接着剤”としての性質がある。そのことを示す古い例として、愛媛県福音寺遺跡の獣形木製品（5世紀）が挙げられる。狐の頭のような形をしており、表面は黒漆で塗られ、さらに文様を線彫りし、その溝に朱が埋め込まれている。特に注目すべきであるのは、底部の窪みに残った、杖を接合したと見られる漆である。この漆は塗りに用いられたものと異なり、生漆のなかに糊や膠を混ぜた、接着剤としての機能に特化した漆である<sup>28</sup>。

### 4 他素材で加飾する

他の素材を接着するという性質は、漆が加飾性を獲得していくことにも大きく関わっている。漆の加飾技法の代表的なものとして蒔絵、螺鈿、卵殻などが挙げられるが、いずれも漆の接着力を利用している。古くは青森県向田（18）遺跡の貝殻象嵌木胎漆器（約5500年前）に、スガイの蓋が埋め込まれていた。実物は剥離してしまっているが、象嵌されていた跡はくっきりと残っているようである<sup>29</sup>。これは貝の真珠層を用いる螺鈿技法とはかなり趣が異なるが、他素材を接着し加飾に用いるという点では螺鈿をはじめとする漆の加飾技法の先駆けであるといえるだろう。

### 5 媒介する

漆を接着剤として用いた例は他にも、土器の破損部を修復したもの（下宅部遺跡）や、矢柄と石鏃<sup>せきぞく</sup>を接着したもの（南鴻沼遺跡）などがあるが、いずれも漆に砂や植物油などの混ぜ物がしてある<sup>30</sup>。混ぜ物をするのは、漆だけでは隙間を充填することができないこと、また漆が乾くまでに時間がかかるため、その間仮に固定をすることなどが目的であるだろう。漆は、ものともを接着することができるが、それ以前に顔料や砂、糊などさまざまな物質を媒介し調合することができ、何と混ぜるのかによって複数の目的で使い分けることができる。調合の例をいくつか挙げておくと、たとえば1節で挙げたコクソ漆もそうであるし、他にも珪藻土や砥の粉を混ぜて下地として利用したり、豆腐や卵白などを混ぜて粘りを出した絞漆<sup>しぼうるし</sup><sup>31</sup>を使ってマチエールを作るなどといったこともできる。

### 6 形態を保持する

先にも述べたが、漆はその性質のために他素材の支持体を必要とすることがほとんどである。縄文時代に制作されたものは、木材や土器を支持体とするものが多かったが、飛鳥時代には、麻布や絹を漆と小麦粉（麦漆）や糊（糊漆）とを混ぜたもので貼りかさねて素地を作る夾紵<sup>きょうちよ</sup>という技法が中国から伝えられた。堅牢で制作に手間がかかることから貴人の棺に、また、形の融通がきくことから仏教彫刻にも使われている。夾紵は日本では後に乾漆と呼ばれるようになる。仏像を作る際、乾漆の工程には大きく分けて二通りあり、一つは、土や木材などで大まかな形を作った後、布を貼りかさね、土を取り除いたあとに内部に補強のための木枠を組む脱活乾漆、もう一つは木材を芯材にする木心乾漆である<sup>32</sup>。前者は内部に空洞があり、後者は内部に木材が残

っている状態になる。芯材が入っている場合もあるが、乾漆技法では形態を保持しているのは麻などの繊維とそこに塗布された漆である。乾漆技法においても漆は麻布などと複合的に用いられてはいるが、木材や土器、竹、金属などを支持体としてその上に塗布されていたことに比べ、形態を保持する役割も担うようになったのである。

## 7 残す

時間の経過と共に漆の機能が別の仕方で顕在化した、漆紙文書のようなものもある。漆は空気中の酸素と反応することで硬化が始まるため、現在でも保管する際にはチューブに詰めるか、桶や茶碗に入れて紙、もしくはラップで密閉して空気に触れないようにするのだが、昔は紙が貴重品であったため、ふた紙には書類の反故紙を用いていた。漆のふた紙として利用されたことで反故紙に漆が付着し、地中で分解されずに発見されたものが漆紙文書である。漆が付着しているため肉眼では文字が読めない場合でも、赤外線カメラを用いて読むことができるという。漆紙文書は1978年に宮城県多賀城跡で確認されて以降、日本全国で出土するようになった<sup>33</sup>。もとは漆が固まってしまうのを防ぐために使っていた不要な紙、つまりゴミであったものが、漆が染みこんだことで現在まで残ったのである。漆に備わった高い防腐効果により、漆はものを残す機能を持った。これに関してはわざわざ漆紙文書を例に挙げずとも、漆が塗布された木製品が地中で分解されずに残っていることを思えば十分であるともいえるが、時代が下ったことや化学が発展したことにより、明らかに価値が読み直されたのであるからやはり特殊な例であるだろう。

## 8 漆を代替する

さて、ここまで漆の機能の分化を見てきたが、漆に取って代わることのできる素材というものもあるのだろうか。漆の代替品であると考え得るもののなかで、最も古いものは縄文時代に使用されていた天然アスファルトである。天然アスファルトについて、以下に『縄文時代の研究』第7巻<sup>34</sup>、漆工の項目から引用する。

天然アスファルトは地上に滲み出した原油から揮発成分がとんで、残った不揮発成分が濃縮、酸化重合などを経て、半固体となったものであるといわれている。これの溜ったところが天然アスファルトの池であり、この種のものは世界各地にある。この天然アスファルトの粘り、防水性を利用したのは縄文人だけでなく、最も古くアスファルトを使用した例は、紀元前3,000～2,500年、ユーフラテス川流域（イラク）に住んでいたスメリア人であろうといわれている。

是川遺跡からは、天然アスファルトを加熱した石皿が発見されている。縄文人は漆に似たアスファルトを発見し、漆の代わりに接着剤として使ってみたところ、漆と同じようによく接着するし、漆のように時期を選ばなくても、一年中使用できることを見いだしたのであろう。また、塗料としても、結構、漆の代用になるので、土器・籃胎漆器等の下地、土器の内側の防水剤として、使用している。このように縄文人がアスファルトを利用している事は、縄文時代の特徴的な塗装技術として認めるべきであろう。（見城敏子）

アスファルトは漆とは違い時期を選ばず使用することができたため、漆の下地として代替的に使われることもあったという。また、接着剤や塗料としての役割も担っていたようである。同書には「アスファルトは一見漆に似ているが、よく見ると、漆はどちらかといえば乾いたおだやかな光沢を持っているのに対し、塗れたような異様な光沢を示す。縄文人はアスファルトを接着剤として使用しただけではなく、人間の生命力の象徴として、その神秘的な光沢を利用したのかも知れない」という記述もあり、アスファルトが漆の代替品であったとして考えることは十分可能であるように思う。同じように漆がアスファルトの代替品となる場面もあったであろう。ただし、当然ではあるが、この二つの物質の性質は膠着性、耐水性、得られる塗膜の光沢などの点で類似してはいても全く同じ性質を持つという訳ではない。例えば漆は耐熱性にも優れているがアスファルトは熱で溶けやすい。優れた耐熱性によって漆が重宝されることもあれば、アスファルトが熱を利用して取り外しができる漁撈具の制作に役立てられた可能性もあるようである<sup>35</sup>。

この他にも、中世において食漆器をより安価に制作することを可能にした柿渋下地（柿渋に炭粉を混ぜて漆を塗る前の下地とした）<sup>36</sup>、第二次世界大戦後、漆の需要が高まるのに対し十分な量が供給できていない状況に目を付け開発されたソリダイト（三井化学がフェノールを原料に開発）<sup>37</sup>やカシュー樹脂塗料（カシューの木の実の殻から得られる油を原料とする）<sup>38</sup>など、漆の代替品と呼べるものはさまざまあるが、いずれも漆と似た性質だけでなく、漆とは異なる性質も持ち合わせている。柿渋は防腐・防水効果を持ち、比較的堅牢な下地を作ることができるという点では漆と似ているが、漆の塗り肌を再現できるものではない。カシュー樹脂塗料は漆と似た塗り肌を持ち、漆以上に扱いやすく安価であるので現在でも漆の代替品として用いられることのあるものである。ただしカシューの塗膜も完全に漆と同じ印象を与えるものではないし、耐久性にも差がある。ある一つの特徴にのみ注目するとき、それと似た性質を持つものを見つけ出すことは可能であろう。今は存在していなかったとしても、この先新たに発見された物質に役割を取って代わられることもあるだろう。そうなったとき、それでも尚その物質にしかない特徴を見つけ出そうとすることももちろんできるが、それ以前に、一面だけでなくそれらの物質がもつ歴史的な記録も含めた性質の総体を比べれば、あるものの全てを肩代わりできるものというものは無いのである。

## 9 漆が代替する

漆は高価で、扱いには神経を使うし、かぶれをひきおこしたりもする。簡単に使用できる素材であるとは言い難く、代替品も存在することを見てきた。しかし反対に、その貴重で手間のかかる漆で他の素材を模倣するような酔狂ともいえる技法がある。それは、刀の鞘を装飾することにも使われた<sup>かわりぬり</sup>変塗技法である<sup>39</sup>。変塗技法の中には竹や金属、木材の表面を模造するようなものがあり、それらの技法を用いた作品を多く残しているのが、柴田是真（1807～1891）である。1節で私は、高校生のときに漆を使えば何でも作れると思い、漆を学び始めてからその制約の多さを知ったと書いた。しかし、実は漆を学んでからも、やはり何でもできるのではないかと感じるような体験があった。それは柴田是真の作品との出会いである。2010年に富山

県水墨美術館で開催された展覧会〈柴田是真の漆×絵〉を見て、特に印象に残っている是真の作品は、《花瓶梅図漆絵》〔図3〕と《瀬戸の意茶入》〔図4〕である。

《花瓶梅図漆絵》は、紫檀の板に梅を挿した花瓶の絵を描き、それを節目のある木材で作った額に納めたものである。描かれている青磁の花瓶に挿した梅の枝と下敷きの石の質感は、漆で作ったマチエールで表現されている。あらかじめ知識がないと、これらが全て漆で描かれているようには見えないだろう。だがそれだけではない。これらの絵が描かれている紫檀の板も、額縁の木材も、実は全て紙に漆で描いたものなのである。実際に持ってみたことはないが、紙と漆でできているので驚くほど軽いらしい。紫檀の木目は潤朱漆や朱漆、黒呂色漆などで塗り分け、仕上げに細かな線彫りを施すことで再現されている。ただし、この漆絵について、背景の紫檀や額縁の木材が本物であるようにしか見えないのかといえ、そういうわけでもない。作品をよく注意して観察すれば、漆に対する知識がなくともどこか違和感を覚えることはあるだろう。これは是真の腕がいまいちだという意味では全くなく、漆の表情が依然としてそこに見出されることによってもたらされる感覚である。

もうひとつ、《瀬戸の意茶入》は釉薬が垂れたような焼物の風合いを漆で表現した茶入である。身は竹でできており、蓋は象牙で、こちらも漆で古色がつけてある。〈柴田是真の漆×絵〉展の会場には、この作品と共に、エックス線写真がパネル展示されていた。ただしこちらは先の《花瓶梅図漆絵》のように、実は本物の竹ではなく木と漆で竹を表現したものである、というわけではなかった。ではなぜエックス線写真が展示されていたのかというと、明らかに竹で作られているように見えるものでさえ、是真の落款が入ると本物の竹ではないのではないかという疑いをかけられる、ということを示すためのものであった。エックス線写真が撮られたときのエピソードが「別冊太陽 柴田是真 幕末・明治に咲いた漆芸の超絶技巧」<sup>40</sup>に掲載されていたので、以下に引用する。

〔瀬戸の意茶入を前徳川美術館館長の徳川義宜の〕ご覧にいれると、じっくりと手に取られ、確かに素晴らしい出来栄えでさすが是真の作であるが、これは本当に竹でできているのだろうかと疑問を呈された。是真ほどの名工のこと、竹で瀬戸焼を模しているのみならず、さらに木地で竹を模しているという所謂“ダブルトリック”なのではないかと。底には漆がかけてあるものの、竹の節が見えているのでそんなことは少しも考えたことはなかったが、是真ならこれぐらいのことはやってのけるはずとあまりに真剣に仰られるので、なんだかこちらもそんな気がしてきた。すると、私がこれをお預かりして撮影してきますと東京文化財研究所にお持ちになられ、できた写真が前項に掲載されている世にも珍しい茶入のエックス線写真である。(高橋豊)

漆は漆以外のものに似せることもでき、そうしたものが多く制作された結果、例えば本物の竹が偽物の竹ではないかと疑惑をかけられるようなことさえ起きる。しかしこれに関しても、是真の腕の良さだけが要因で起こることではない。目の前に置かれたものが何であるかということに関して、私たちの認識は意外と揺らいでしまうものなのではないだろうか。私は以前、こんな話を聞いたか読んだかしたことがある。とある料亭に、丁寧に手入れし使い込んだことで一

層つやのでた朱塗りのお椀があった。時間を経ることで漆分が劣化し朱の色が余計鮮やかになったことも要因であっただろう。そのお椀で料理を出された客は、この店はプラスチックのお椀を出すのかと怒ってしまったそうである。この場合怒った客は、こんなにつやつやしているのが漆なわけがないと自分の知識と照らし合わせて判断したのであろう。反対に、状況によって自分の知識の方が揺らいでしまうことも考えられる。プラスチック製の漆塗り風のお椀を出したとしても、そこが由緒ある料亭であつたら本漆塗りだと思い込む人がいてもおかしくはない。是真の例で言うと、《花瓶梅図漆絵》のような作品に仕掛けられた目論見によって《瀬戸の意茶入》への判断が揺らいでしまったのである。漆の表情は知覚されるべきものとして変わらずそこにあるが、私たちの意識によって知覚されたりされなかったりするるのである。

## 10 耐薬性—兵器利用

最後に、ここまで私は、漆のもつさまざまな性質、独特の塗り肌や防水・防腐効果、耐熱・耐薬に優れていることなどを良い性質であると捉え、漆の分化について述べてきた。しかし、ギブソンのアフォーダンスによれば、それがプラスに働くかマイナスに働くかは観察者との関係性において決まるのであった。とにかく自由であればいいとだけ主張することはできない。漆の性質は兵器を作ることにも利用されたことを意図的に無視するわけにはいかないだろう。

日露戦争の日本海海戦で使われた「下瀬火薬」の主成分ピクリン酸は鉄と反応を起こすので、下瀬火薬装填砲弾の内側には漆が塗られていたといわれている。

②「炸薬室及ピ底螺ノ内面ハ漆塗ヲ施ス」—⑦「良質ノ「セシメ漆」ヲ吉野紙三枚以上ヲ重ネタルモノヲ以テ三回以上濾過シ」、④「「セシメ漆」ヲ塗り其乾キタル上ニ「クルメ（黒目）漆」ヲ塗り其乾キタル上ニ尚ホ同漆ヲ以テ上塗りヲ施ス」（小池重喜「日露戦争と下瀬火薬システム」<sup>41</sup>p.13）

1900年に書かれた設計図には以上のような記述があつたようである。セシメ（瀬ゞ）漆というのは、漆を採取し終えた木から切り取った枝を水につけこみ、そこに傷をつけると出る漆のことであり、枝漆とも呼ばれる。粘度が高く下地用として用いられていたが、現在では、手間がかかるのと中国産の漆が多く用いられるようになったため、あまり使われていない。これをおそらく焼きつけ（通常の常温高湿硬化法では金属への付着性が悪いため、漆を150℃前後で強制的に硬化させること）によって定着させ、黒目漆（熱を加えて攪拌し水分量を減らした精製漆。飴色になり透けがよくなる。）を刷毛で塗布したのであろう。これも、漆の耐薬性に優れた性質を利用した一例である。同じような例は松田権六『うるしの話』にも記述がある。こちらは実行には移されなかったようだが、第二次世界大戦中、毒ガス使用のために必要な鉛板が足りないという状況に対し、漆の耐薬性が利用できると教えたというエピソードである。

第二次世界大戦の末期、私は五十歳だったが、見習士官上りの将校として招集され、近衛聯隊にはいていた。当時、陸軍ではいよいよ毒ガス使用が考えられていたが、その製造具や、容器に必要な鉛板がないという。私はそんなことぐらい何でもない。大工に命じて木の



箱を作らせ、内部に漆を塗ればいい、漆を融かす毒ガスなんかないはずだと、上層部員の連中が実験で説明したことがある。さいわい、そんなことをしないうちにすぐ終戦になってしまった。（松田権六『うるしの話』<sup>42</sup>p.44）

このような例はあらゆる技術に見出せる。人の役に立つと思われた技術で人の命が奪われることがあり得るということを、私たちはよく知っている。漆の持つ機能に関してもそれは同じで、古くからある由緒正しいもので、人の手で丁寧に仕上げられ、心を豊かにするもののように言われる漆であっても、昔は先端技術であったのであるし、兵器利用をされた経歴もある。技術が悪用されるということ自体、特殊な事例ではないだろうが、漆だけは絶対に安全で人類に害をもたらさないものであると不当な主張をしているように映るのは不本意であるので、書き記した次第である。

漆と聞いて真っ先に思い浮かべるものは漆黒のつやのある塗り肌であるかもしれない。しかし漆の機能や特徴は様々に分化してきたのであって、一つに限定することはできない。くり返しになるが、私が漆に関心をもったのは塗り肌の美しさや加飾性だけが要因なのではなく、分化してきた漆が見せるさまざまな機能によってであったのだ。

### 3章 手芸というアプローチ（2011年～2016年）

#### 1節 漆の表面性

漆は複数の特徴をあわせ持ち、様々な機能に分化してきたことを前の章で見てきた。しかし、漆を学び始めて間もない頃から博士1年くらいまでの制作をふりかえると、私が漆に対峙するとき、最も興味を向けていたのは、その表面性であった。

漆は様々なものの表面を覆うことができるが、それ自体で形を作るには不向きな素材である。一部の技法を除くほとんどのやり方において、漆は何らかの別の素材を支持体としているのである。支持体となる素材は木や金属、竹、革などさまざまあるが、特に乾漆技法は、麻布を漆で貼り重ねて形を作るため軽量化でき、大型の作品を作るのに適している。その際、原型は、7・8世紀であれば粘土や木で作られていたが、現在は石膏や発泡スチロールで作られることが多い。つまり、かなり大型で厚みのある作品であっても純粋に漆で構成されている層というのは表層のごく薄い部分であり、その層を取り払えば下から出てくるのは木や発泡スチロールや漆で固めた麻布である。

漆を学ぶ際、最初に作ったのは練習用の手板であった。手板とは、木の板に漆を塗ったものである。こう説明すると数回黒い漆を塗り重ねた程度のものに思われるらしいが、実際の制作工程は30工程ほどである<sup>43</sup>。木の板に漆を吸わせ、木の節を取り除き、コクソ漆でその穴を埋め、麻布を貼り、下地を付けては平らに研ぐ。木から布、そして下地の土っぽい表面と向き合いながら、不慣れなこともあり1か月ほどの期間を下準備にかけた。ところがそれが、塗りの工程になり黒呂色漆を塗った途端、いわゆる漆っぽい、黒くてつやつやした質感に変わったのだ。その瞬間を体験したとき、驚きと感動と共に拍子抜けしたような感覚がもたらされた。漆の1度の塗り厚は0.1ミリにも満たない。そういわれても実感がわからないかもしれないが、これは、油絵具の厚塗りを見た後だととても薄く感じ、プラスチック製品の塗装などと比べると、わずかに厚みを感じる程度である。このごく薄い一層を塗るのと塗らないのとでは、印象が違ってくるか全くの別物のようにになってしまうのである。

下地層を作ることがとても大変で肝心な作業であることは承知していた。しかし、黒くつやのある漆に対していただいていた高級で立派で仰々しいような印象が、わずか0.1ミリ以下の層（を2、3度塗り重ねたもの）から来るものだを知って、私は拍子抜けし、同時にその薄さに興味をひかれたのである。

私にとって“表面性”こそが漆の特筆すべき性質であり、制作の起点もそこにあった。ただし、この表面性は、本体としての形態と対立する概念ではなかった。はじめに支持体となる別の素材により形態が決定され、そこに表面としての漆が乗る、という制作の進め方を避けたいと考えたのである。そのような考えにより、私の作品はまだ漆の基礎的な技法を学んでいる最中から、塗りの上に下地の層が乗ったり、下地の層が覗くようにずらして塗りを行ったりと、漆の層の構造を暴露するような作りになっていた。また、表面性を意識しながら制作するうちに、私は乾漆技法を自己流のやり方に改変することを思いついた。それは麻布を、型紙を用いずに裁

ち、縫製して胎を作るというものである。型紙を使わず布を切って、それを縫い合わせる時点では制作者である私にも形態が予測できない。また、それに綿を詰めたり、漆の工程を進めていくときにも形態は変化していく。作品の天地や正面は、作業の終盤である塗り、もしくは加飾をする段階で決定していたが、それは展示する際に変わるものでもあった。このように、漆の表面性に着目した結果、形態と表面とを往還するような造形の方法に辿り着いたのである。

## 2 節 手芸一技法として

学部3年次制作の《untitled》（2011年）[作5]は、漆の支持体を麻布一枚だけにして、そこに刺繍を施し、全体を漆で固め、それを丸めて縫い円筒状にしたものである。これは、表面だけの立体構造物を作ろうと考え、制作したものである。当時私は、漆の表面性というものの特徴を三次元の平面であると考えていた。

漆の表面性を三次元の平面という考えと結びつけたのは、漆という素材のデリケートさに触れての発想であった。漆は少しでも必要以上に厚く塗るとちぢみという現象を起こす。ちぢみとは、先に乾いた漆の表層の部分が、その下の乾いていない部分によって膨潤し、シワがよることである。これが起きると中の漆が乾かなくなってしまうので、基本的には失敗として避けられている現象である。しかし、ちぢみを恐れてあまり薄く塗りすぎても、細かな凹凸を埋めることができなかつたり、研ぎ破りやすくなってしまう、こちらも良い結果は得られない。漆の一層の厚みはごく薄いものだが、その要求する厳密さによって、制作者の視点はマイクロなものになる。このマイクロな視点は、細かな傷を相手にする蠟色上げ技法や、上塗り後に細心の注意を払いながら行われる加飾技法などによってさらに顕著なものとなる。つまり、漆に向き合っている間は、普通に生活をしていく上で、もしくは絵具で絵を描くときなどにも平らなものとして認識している面の中に立体的な関係を見ることになる。三次元の平面とはその関係を言うのである。しかし、作品《untitled》ではこの感覚を直接表現することはできておらず、三次元の平面という言葉からの発想で制作をしていた。三次元の平面という、制作の中で掴んだ感覚のみをプロセスから取り出し、その取り出した一点から発想し制作を行ったことで、この試みは失敗に終わってしまったのだ。しかし、これを実行する際に有用であった布の使用や縫製は、その後も私の制作において重要な位置を占めることとなった。

続く《おそろべき子供たち》（2013年）では、漆の表面性そのものよりも、こういったマイクロな視点に立って行われる技法や、表面処理の多様さに、漆に携わってきた人々の表面に対する執着心のようなものを感じ、そのような感覚を制作の中に受け取るようになった。またこのときから、麻布を袋状に縫製したものに綿を詰め、それを胎とする乾漆応用技法を制作に取り入れはじめた。これを行ったのも、1節で既に行った通り、表面性を制作の起点としたことによる。

縫うという行為は、形態と表面とを往還する造形を目指して行ったものである。しかし、そこから枝分かれる的に手芸への関心も生まれた。表面性への意識は漆を通して得たものであるが、手芸への関心は乾漆で用いる麻布を通して生まれたものである。手芸へ興味を持つきっかけには他にも、手芸が工芸とメディウムを共有する造形ジャンルであること、私がそのころ女性性

との関わり方を模索していたこと、子供の頃から祖母や母がする縫物・編み物に触れていたことなど複数あるのだが、それらが意識にのぼったのは縫製によってであった。

### 3 節 装飾と機能の関係性について

麻布を縫うと一口に言っても、どの糸で、どのような縫い方で縫うのか、手縫いかミシン縫いかなど、方法はさまざまある。私はなるべく無作為に縫いたいとは思っていたが、縫い方について何も知らずにやる無作為と、経験を積んでからの無作為とは違うとも感じていた。感じていただけでどちらを良しとするのかは決めかねていたが、とにかく布を扱うことについて何もしなかったのも、材料を仕入れるついでに手芸用品店で縫物の本を立ち読みしたりしていた。難易度の高い衣服などは型紙を見てもどれがどの部分になるのか分からなかったが、ぬいぐるみの展開図はなるほどと思いながら眺めた。博士課程1年次に、それまで通っていた大型の手芸用品店がなくなってしまい、実家近くの、少し小さめの店に行ってみることにした。その店には雑貨の制作キットが至るところに並んでおり、その作例も一緒に飾られていた。その中に一つ、紙風船のような形のクッションに、メガネやペンがささっているものがあった。ペン立てなのであろう。私はこの、紙風船型のペン立てにひときわ興味をひかれた。[図5]

なぜ紙風船型のペン立てに興味をひかれたのか。それは、紙風船の形の縫物とペン立てという機能とに、何の関連性も感じられなかったからである。それを見て私は、ただ紙風船の形を作るだけでは需要がないから、ふと思いついた機能をつけてみたのではないかと想像した。実際に、機能のあるなしでもものの受ける扱いが変わるところを、何度も目撃したことがある。私は、自分の母に作品を所有してもらおうと考え、渡したことがあるが、かんざしや鏡などの“使える”ものは手の届く範囲に置かれ、針山を模したものを胎とした乾漆作品で当然針は刺せない“使えない”ものは押入れに仕舞われ、母の鞆から出てきた私が子供の頃あげたビーズのブレスレットをまねてコクソで作った結果一粒一粒が大きくなってしまったものは「ぶかぶかやじ、どうやって使うん?」と言われ、こちらも押入れの小箆箆に仕舞われた[作品1]。これまで私は、機能は必然的なものであるべきで、対して装飾には必然のものと偶然のものがあるのだと漠然と思っていた。しかし、紙風船型のペン立てを見て、装飾的につけられた機能というものが存在するのだと発見したのである。

装飾を施すことが機能にとって必然でない事例というのは容易に想像できるだろう。例えば、シンプルな食器が欲しいのに余計な装飾がされていると思うことがある。衣服や雑貨などについても「このプリントさえなければ…」と言っている人を店の中で見かけることがあるし、私も言ったことがある。では、機能が必然でない場合とはどのようなときであろうか。もしくは、余計な装飾が施されているものにとって、実は機能の方が不必要であるということはないだろうか。まずは、機能もしくは装飾が偶然性を孕んでいそうなケースを列挙することからはじめたい。

私は、1度も会ったことのない祖母の知人のおばさんに、手づくりの小銭入れや洗剤のいらない毛糸のたわしをもらったことがある。似たような経験がないか周りに尋ねたところ、同様に

手作りの干支のぬいぐるみやランチョンマット、リースをもらったことのある人がいた。彼女たちが小銭入れやランチョンマットをくれる際に、こちらが遠慮しようとしても「簡単にできるから大丈夫」または「うちにまだいっぱいあるからいいのよ」などと言われ強引に手渡されることが想像できる。そのとき、彼女たちが小銭入れを作る動機は既に使うためではなくなっている。また、面識の無い人間に渡すことを目的としていたとも考えにくい。もしかするとそれは、小銭入れである必要も無かったかもしれない。彼女たちがもてあますほどに量産されるそれは、人によって小銭入れであったり毛糸のたわしであったり干支のぬいぐるみであったりするが、何を作るのかは、手元にどんな材料があったのか、もしくは何の作り方を知っていたのかによるのではないか。ではなぜ作るのか。思えばこれは、私が作品を作ることとも無関係ではないだろう。

他にも気になるものはある。市場に出回っているようなものの中でも、例えば装身具、ブックカバー、傘の柄カバー、文房具や玩具などを繋げたネックレス、雑貨店で売られているドリームキャッチャー、カップ麺の蓋をおさえる人形、ケーキに付けられたマカロン、開けても意味のないファスナー等……。文房具や玩具などを繋げたネックレスとは私が原宿のとある雑貨店で見かけたもので、ボールペンやブロック、湯船に浮かべるようなアヒル人形、携帯用小型ゲーム機などがジャラジャラとぶら下がっていた。飾りとして使われている文房具や玩具の中には、まだ本来の用途で使えそうなものも多数あった。ドリームキャッチャーとは本来、インディアンに伝わる悪夢を退けるお守りであるが、現在は雑貨店や通販サイトなどで模造品が多く出回っている。カップ麺の蓋をおさえる人形というのは Cupmen<sup>44</sup>という商品である。開けても意味のないファスナーとは、衣服や靴などに、ポケットや着脱の機能とは無関係に飾りとしてつけられたものである。これらの例を、装飾と機能の関係性に注目してグループ分けをしてみると、だいたい6つのパターンに分けることができた。

- 1、機能と装飾が同時に成立する ex.) ブックカバー、
- 2、機能に装飾を足している ex.) カップ麺の蓋をおさえる人形
- 3、装飾としての機能が他の機能を食っている ex.) 文房具や玩具などを繋げたネックレス、  
ケーキに付けられたマカロン
- 4、本来の機能が衰退して装飾となる ex.) ドリームキャッチャー、開けても意味のないファスナー
- 5、機能的な装飾 ex.) 装身具、傘の柄カバー
- 6、装飾的な機能を持つ ex.) おばさんがくれた小銭入れ、紙風船型ペン立て

ただしここで考慮しなければならないのは、機能と装飾の関係は、膠着したものではないということである。例えば、マカロンを例に挙げると、13世紀に作られていたといわれるひびわれたクッキーのような見た目のものは、殆ど装飾のない機能つまり“食べられる”ものであり、現在主流になっている二枚重ねのかわいいマカロンは、機能に装飾を足している、つまり“食べられて、しかもかわいい”。もしくは、“かわいくて、しかも食べられる”というふうに機能が装飾的になっているとも言える。また、ケーキを飾り付けるためにベタベタと貼り付けられ

ているマカロンは、装飾としての機能が他の機能より優先されている、つまり“食べることのできる飾り”である。このように、機能と装飾の関係は、用いる側との関係性の中で変化を見せるものである。

機能と装飾を分けて考えることは、「用+美」が陥った不可分離のものを分けて考えるという轍を踏むように見えるが、あくまで私はそれを膠着したものと捉えているのではなく、関係性の中で導き出されるものであるという前提で捉えている。便宜的に、機能を使わない時には現れないもの、装飾を使うときに限らず現れているもの、というふうに分けているが、これらは実際の役割においては入れ替わり得るものである。

さて、先に挙げた6つの関係性のパターンについて、装飾と機能が必然的な在り方をしているのか、はたまた偶然的な在り方をしているのかという視点で考えて見よう。そうすると以下のようになる。

機能が必然…1、2、5

機能が偶然…3、4、6

装飾が必然…3、4、5、6

装飾が偶然…1、2

つまり、

機能も装飾も必然である …5

機能が必然で装飾が偶然である…1、2

装飾が必然で機能が偶然である…3、4、6

であると言える。

分類2は、機能と装飾が1：複数になっているうちの、ひとつの組み合わせが選ばれているようなパターンを指す。Cupmen の例でいうと、カップ麺のふたを抑えるのは、人間でも動物でも乗り物でもよかったが、人間の男性（men）を選ぶことが、ネーミングも含めて最も好ましかったということである。そして、分類3は、装飾的側面が、機能よりも注目された結果であり、分類4は、そこからさらに時間が経過し、機能についての反省が払拭された状態であると考えられる。

分類5の例として挙げた傘の柄カバーは、傘を装飾するものであるが、それは自分の傘に目印をつける意味合いで行うことでもある。装身具も、身を飾るためのものだが、記号として働くという別の機能を持ち得る。傘の柄カバーと分類1のブックカバーとでは何が違うのかと言うと、傘の柄カバーは、全員が同じものを使用していると機能しないが、ブックカバーは皆が同じ書店のものを使用していても機能する、という違いである。つまり、装飾性がなくても機能するかどうか、ということである。

装飾や機能が偶然であるか必然であるかという問題は、それらが分離可能か不可能かという

切り口からも語ることが可能である。「デコる」という言い方をするが、これはデコレーションを略した「デコ」を動詞化したものである。「装飾」という語は英語に置き換えると、**decoration** となるが、**ornament** と訳することもできる。手持ちの英語辞典ではこの2つをどう使い分けるのか判断できなかったのも、ベルギーからの留学生に尋ねてみたところ彼は明快に答えてくれた。曰く、**decoration** は可分離的な装飾を、**ornament** は不可分離的な装飾を指して使われている、とのことである。彼はメガネを例に挙げて、例えば、フレームが誕生日のケーキや数字の形に成型され、装飾と本体が一体となっているメガネは **ornament** されており、メガネにチェーンなどの飾りを取り付けた場合には、**decoration** されている、という風に考えると良いと言う。可分離的（偶然的）であるのが **decoration**、不可分離的（必然的）であるのが **ornament** であるとも考えることもできるだろう。後日 O.E.D.などの別の辞書を引き直したところ、**decorate** は本来は美しくないものを飾って美しくする、**ornament** は装飾を施してさらに美しくする、という使い分けがあるようだ。**ornament** を美なるもの+美なる飾りという不可分離的な構造として、また、**decorate** を非一美なるもの+美なる飾りという追加的な構造として考えれば、ベルギーの友人の説明とも折り合いがつかうだろう。

ここまで偶然／必然という語が何度も登場したが、詳しい説明がまだであった。私はこの二つの概念を、九鬼周造の『偶然性の問題』<sup>45</sup>にならい使用している。九鬼の説明によると、必然とは存在が自己のうちに根拠を持っていること、偶然とは存在が自己のうちに十分の根拠を持っていないことである。

偶然性とは必然性の否定である。必然とは必ず然<sup>し</sup>か有ることを意味している。すなわち、存在が何らかの意味で自己のうちに根拠<sup>も</sup>を有っていることである。偶然とは偶々然<sup>たまたま</sup>か有るの意で、存在が自己のうちに十分の根拠を有っていないことである。すなわち、否定を含んだ存在、無いことのできる存在である。換言すれば、偶然性とは存在にあって非存在との不離の内的関係が目撃されているときに成立するものである。有と無との接触面に介在する極限的存在である。有が無に根ざしている状態、無が有を侵している形象である。（九鬼周造『偶然性の問題』岩波書店 2012年 1935年）p.13

有が無に根ざしている状態、無が有を侵している形象、そして、無いことのできる存在。これらは偶然の性格について述べられたものである。偶然は必然の否定であるから、偶然の側から必然を見ればそれは無いことのできない存在である。大人が子供の作ったものの稚拙さに価値を見いだしたり、修練を積んだ人が技術のない状態には戻れないなとしみじみするのは、すでに無いことのできない地点から未だ無いことのできるものを羨んでいるのだろう。

さて、九鬼の説明では、必然の規定はさらに概念性、理由性、全体性の三つの段階において認められるとされ、それぞれ定言的必然、仮説的（仮言的）必然、離接的（選言的）必然と名付けられている。また、偶然にも同じく三つの段階があり、それぞれ定言的偶然、仮説的偶然、離接的偶然という。この三つの段階についてクローバーを例に見てみよう。

まず、一般概念としてクローバーは三つ葉であり、四つ葉であることは稀である。このとき三

つ葉であることは定言的必然、四つ葉であるのが定言的偶然（稀有）である。たくさんのクローバーの中に一つだけ四つ葉のクローバーがある。それは稀な存在であり、その意味で偶然的な存在である。しかし、その偶然は必然につきあたってしまう。その個体が四つ葉になったのには何らかの理由があるだろう。一般概念との対比ではなく個体として、このクローバーが四つ葉になった理由（たとえば栄養状態や気候、刺激など）に注目すると、四つ葉であることは必然性を帯び出すのである。そのクローバーがその条件と出会ったときにそうなるのは必然的であるからだ。これが仮説的必然である。だが、偶然を打ち消した必然にもまた、その奥には偶然がはらまれている。このクローバーが特定の栄養状態・気候・刺激と出会ったこと、その出会い自体には依然として偶然性が認められるからである。これが仮説的偶然（遭遇）である<sup>46</sup>。ただしこれもまた事後的に俯瞰して見ると、そのときクローバーが生えていた場所の土壌の状態や天候にも、そうなるまでには理由があり、それは必然であったという説明が可能になる。

最後の段階である離接的偶然とは、いくつかの離接肢のうち一つが選ばれる偶然である。離接肢とは、全体と部分の関係において、どれか一つだけが必ず選ばれる関係での、一つの選択肢のことである。つまり、クローバーに対する土壌や天候は、実際には〇〇であったが、他にも△△や××があり得た、ということである。実際には実現しなかったいくつかの離接肢を想定するということは、同時にその諸可能性の全体を予想するということでもある。離接的必然はその全体を指すものであり、離接的偶然／必然とは部分／全体という関係にある。別の例で再度確認すると、離接的偶然とはサイコロを振って2も3もあり得たのに1の目が出るという偶然であり、世界が他の仕方で実現することもあり得たのにこの仕方で実現しているという偶然である。そして、どんな出目であろうとサイコロの目がでることや、どんな仕方であろうと世界が実現することが必然であったならば、それは離接的必然である<sup>47</sup>。現前した仕方について因果系列を遡り続けると、無限の彼方にそれ以上遡ることのできない地点が想定される。これを九鬼は「原始偶然」と呼んでいる。たとえば、この世界は存在した、もしくは存在しなかった、という離接肢がある。離接的必然／偶然において問題は、経験的に知り得る領域から形而上学的な領域に移る。

さて、先に機能と装飾が必然か偶然かという観点で機能と装飾の関係性のパターンについて整理したが、それは、理由性とその遭遇に着目したものであった。つまり、仮説的必然／偶然の分類である。紙風線型のペン立ては、一般的なペン立てという概念に対する形の稀さに着目するのであれば定言的偶然である。また、複数の形の中から紙風船が選ばれた、もしくは複数の機能の中からペン立てが選ばれたということに着目した場合、それは離接的偶然になる。だが、私は紙風船の形がペン立てという機能と出会ったことにもっとも驚き、そこに仮説的偶然を見いだしたのである。九鬼は、偶然性は現在性という時間性格に基いて驚異の情緒を持つと言う<sup>48</sup>。偶然は、思考によって段階的に深まっていくものであるが、どの地点に偶然性を感じるかということは、どこに驚くかということに関係するのだろう。

《使い方いろいろ》（2016年）[作品2]は、機能が装飾的になるという在り方を目指して制作したものである。つまり、機能がそれである必然性がない、そのものと機能との関係が1対1になっていないような在り方である。そのものと機能との出会いは仮説的であり、機能は離



接的に選ばれる。

私は小学生の頃、図工が苦手であった。作りたいものなんてなかったからだ。作りたいものを、どう思いつけばいいのかも分からなかったし、小学校の図工の時間では、感じたままにやれということ以外、ろくに教えてくれなかった。通常の授業はまだなんとかしのげる。一応課題が課せられるからだ。これが夏休みの自由工作になると大変なのである。ただ絵を描いて持っていくというのは、絵に自信のない私にはハードルが高かった。その点、実用品みたいなものは気が楽であった。使えるようにさえなっていれば、下手でも美しくなくても許されるように思われたからだ。先に機能のあるなしでものの受ける扱いが変わるところを何度も目撃したと書いたが、こうして振り返ってみると、子供の頃から既にそのような感覚はあったのである。夏休み明け、私は牛乳パックを切って背を低くし和紙を貼ったペン立てを持って学校へ行った。私よりさらに図工の苦手な弟は、木の板をボンドで張り合わせて家にあった緑と紫のマッキーで塗った小物入れを提出していた。私の通っていた小学校では、子供たちが作った工作は確か3日間ほど体育館に並べて展示されるのであるが、ペン立てや小物入れを作ってくる子は他にも大勢いたと記憶している。何かを入れることができる、容器としての機能というのは、原初的な機能であると同時に、子供でも実現できる簡単な機能でもある。《使い方いろいろ》のⅡとⅢも、何かを入れることができる、という漠然とした機能を持つものとして制作した。具体的に何を入れるのかは想定していない。ここでは子供たちが夏休みに作ったような、かろうじて使うことができるという程度の偶然的な機能の在り方を目指している。

クマのぬいぐるみのような形の作品《使い方いろいろⅠ》は、漠然とした容器として作った先の二つとは異なり、複数の機能を持っている。クマの頭頂部にはメモクリップがついており、クマが来ているエプロンのポケットや手に持っているバケツには小物を入れることが可能である。作品本体は巻き付けられたチェーンを使って壁にぶら下げることができ、足の先にはmahaloと描かれたボードとドアチャイムが取り付けられている。mahaloというのは、100円ショップで売られていたプレートに透かし彫りされていた言葉である。似たような商品には、welcomeやtoiletと書かれたものがあり、それぞれ玄関やトイレに飾るものであるだろう。それに比べ、mahaloというのはハワイ語で「ありがとう」などを意味する言葉であり、どこに飾るものなのかが判然としない。おそらく、ハワイ風のデザインに人気があるから作られたものだろう。alohaやaloaloでも良かったところをmahaloが選ばれたのである。これは私の制作テーマにぴったりだと思い、トールペイントふうにあくろ絵具で木のボードに描き、作品にぶら下げた。

私はこの作品にペタペタと機能を付け足し、洗練されていない十徳ナイフのような存在を目指した。先の機能と装飾の分類では、やたらたくさんの機能を備えたものについては言及していなかったが、“たくさん機能がある”という事実が付加価値になると考えれば、6、装飾的な機能を持つに分類できるだろうか。ただし実際に複数ある機能が全て役に立つ場合もあるだろう。十徳ナイフも状況によってはそうであるし、小学生の頃に見たケーキの形の消しゴムやバトルえんぴつ<sup>49</sup>などは、文房具としての機能を求めて買ってもらう子はほぼいなかったが、文房具だから学校に持っていけるという大義名分のためにその機能は大いに役立っていた。《使い方いろいろⅠ》を作るとき、機能的なものを目指したわけではなかったが、全く役に立た

ないように作ったわけでもなかった。目指したのは、ものを入れるためにわざわざ設置されることはないが、丁度いいところに設置されていたらものを入れるかもしれない、という塩梅である。

ここで付け加えておきたいのは、私は機能を付け足すことで存在意義を獲得するような在り方を肯定的に作品に取り入れたのではない、ということである。必然的な機能ではなく、あってもなくても良いような機能をとってつけたのは、半分は皮肉である。本来的に私は、実用的でなく、役に立たないようなものの価値こそを認めたいのである。小学生の頃にはそのことが分かっていたいなかった。ただし、何の役にも立たないことを受け入れられず機能を付け足してしまうことに対して否定的であるのかというと、それは微妙である。私は、コインケースを大量に作って配るおばさんのことを、お会いしたことはないが愛おしく思っているし、やはりそれは全く必然性のない行為ではなく、どこかでそうする必要があったのだろうとも思っている。ただ、私が目指す在り方はそれとは違う、というだけである。

さて、《使い方いろいろⅠ》に対しては、受け付けないとか、全然良いと思わないなどと言われることがあった。反対に、良い、特に **mahalo** と描いてあるところが良いと言ってくれる人もいた。私自身も、《使い方いろいろ》の3点のうち、Ⅰが一番気に入っている。3点のうち、ファスナーのついたの（《使い方いろいろⅢ》）が唯一おもしろい、と言うタイプの人も何人かいたが、この作品は私の“逃げ”である。**mahalo** と描いたボードを漆の作品にぶら下げるのには勇気が要った。やっ迫はいけなのではないかという思いとそんなはずはないという思いを行ったり来たりした。学部生のときはもっと好き放題できていたのに。博士進学後の1年間ほど、私は精神的に参っていて弱々しかったから、本当にやりたいことの他に安全策も用意してしまった。それが、ファスナーのついた作品である。工芸作品を見たい人にはこういうものの方が受けるだろうと思ってしまったのである。とても良くない考えであった。しかし反応を見るに、半ば思惑通りでもあった。

私はこの、ファスナーのついた作品《使い方いろいろⅢ》をあまり好きにならないようにしていた。他の人が褒めたとしても自分では褒めないぞと頑なになっていた。だが、この作品を作ったことによってこの後の制作がかなり変わった。まず、漆を扱うことへのストレスが無視できないくらい表面化したので、それを解決するために漆との向き合い方について考え直すきっかけになった。また、この作品では、しばらく私の作品から消えていた“薄さ”が戻ってきた。麻布を縫製する乾漆応用技法を思いついてから、一部の習作を除くほとんど全ての作品は、閉じた形をしており中に綿が入っていた。しかし《使い方いろいろⅢ》では、容器としての機能を持たせるために口を開け、中空にしておく必要があったのだ。これまで私が麻布を縫って形を作ってきたのは、形態を作った後に表面をのせるような制作プロセスを忌避していたからである。言い換えれば、形態が表面を支配する造形を避けてきたのである。しかしそれは、制作過程においては確かにそうであったが、そうしてできた作品は、ムチムチした外形が漆のつや（表面）によって強調され、ボリューミーな印象（形態）を与えるものであった。表面性を重視して制作することは、量感が強調されることと全くの対立関係にあるわけではない。しかし、どこか矛盾した印象を与えるものであったと思う。そのことを、《使い方いろいろⅢ》を制作して気づいたのである。当時私はこの作品を気に入っておらず、この作品を褒められると悲しい気持

ちになったりしたが、これを褒めてくれた人は私より先にこれらのことに気が付いていたのかもしれない。

装飾と機能について少し視点を変えて考えてみよう。装飾と機能の関係について、これを漆の問題として考えると、装飾とは現在実現している表面の状態を指し、機能とはその他の実現することのできたあらゆる層を指すと言えるのではないか。つまり、現在表れているのが呂色を上げた面でも、蒔絵を施した面でも、下地の面でも、それらは全て装飾であり、その下に蓄積された過去の層とこれから先施されるかもしれない未来の層が機能である。私の作品の中には、基本的な漆芸の工程では仕上がりの面であるはずの塗り面の上に、下地を使って加飾したもの[作品9、10]、本来重層構造になっている塗りと下地と更にその下の麻布を並置して見せたもの<sup>50</sup>など、本来の積層順から外れた層構造をしたものがよくある。学部生の頃の、漆塗りの箱を作るという基礎課題では、1年間かけて塗りの工程まで進めた箱の上に、やっぱり下地肌を出したいと思って錆漆をつけた。先生には、もったいないよと言われたし、合理的でないのは分かっていたが、その選択は自然なことのように思われた。これは、下地によって本来もたらされるべき漆器を堅牢にするという機能を奪い、装飾として用いるということである。

更に、塗り面の上に下地の層が来ることがあるのは、漆の作業としての最終的なゴールが動的であるということである。つまり、こうした作品の中では、下地肌で終わらせているものが塗りの可能性を秘めているだけでなく、塗ってつやを上げたものも下地肌で終わらせるという可能性を捨て去ってはいないこととなる。常に、展示をするときに実現するのは1つの可能性だけであるが、その向こうには他の可能性が存在するのである。

#### 4節 実用の切実さとそれとは別の切実さ

工芸と手芸との違いは何であるのか。この2つは区別することができるのか。手芸を制作のヒントにしていた時期に、このようなことを考えていた。考えながら、本当はこの2つは区別なんてできないのではないかともしっていた。たとえば、工芸と手芸との特徴の違いを、C・グリーンバーグの「アヴァンギャルドが芸術の過程を模倣するとすれば、キッチュは芸術の結果を模倣する」<sup>51</sup>という考えをお手本に考えることができるだろうか。過程を模倣するものと結果を模倣するものという分け方である。工芸的造形ではプロセスが重視されるのであった、対して手芸では過程よりも結果に焦点が当たるのだ、という分類もできそうではある。漆制作キットを買って説明書通り作ったものは、工芸作品ではなく手芸と呼ばれそうであるし。ただやはりこれだけでは基準として不十分だろう。そもそも私は工芸の本質を一言では規定できないと考えていたのであるし、それどころか、工芸と手芸または工芸と美術、美術と手芸、実用品と非実用品を絶対的に分けることは不可能であるとさえ思っている。ただし、絶対的な本質としてではなく、自分がこれらに対しどう向き合うかにおいての区別はあるはずであり、記述しておくべきであろう。

機能と装飾について、それが偶然か必然かを考えていた博士1年次の終わりに、1つの手が

かりを見つけた。機能や装飾がこういった役割を持つのかは移り変わるものである。何によってか。それは、こういった用途を目的とするか、つまりこういった目的に対する切実さがあるのかによってではないだろうか。私はこの考え方によって、まず実用品と非実用品という分類をやめ、実用のさなかにあるかないか、という分け方をすることを思いついた。さらに、工芸と手芸に対しても分類することをあきらめ、実用の切実さがあるのか、それとは別の切実さがあるのか、という観点で考えることにしたのだ。先に私は機能を持つことと存在意義を保つこととを結びつけた。機能を持つ（与えられる）ということは、実用の切実さによって存在が保証されることである。まだ使うものは保管され、もう使わないものは捨てられる。そして、本来実用品であるものを、使うつもりもなく鑑賞したり蒐集することもあり得る。こちらは実用とは別の切実さによって存在が保証されている。さらに言うと、実用の目的で作られていなかった芸術品が、ただ単に金を稼ぐという実用の切実さによって取り扱われることもあれば、漆塗りの箸を実用の切実さから外れたところで、たとえばただ単につるつるした表面を口唇で感じ取るために使用することも考えられる。

こういったことに思い至った上で、自身が目指す在り方は手芸的な在り方であるとか工芸的な在り方であるとかではなく、誰からも必要とされないかもしれないということを受け入れる在り方（実用とは別の切実さ）であると気が付いたのである。それは、先に見た九鬼の偶然論で言えば、原始を偶然として受け入れようとする気持ちであっただろう。存在が必然性によって保障されないのである。

## 4章 大人コワイについて

### 1節 大人なのにコワイ

学部から院にかけての私の作品は、漆から発想した表面性と縫製から辿り着いた手芸という、テーマの二重性を帯び出していた。その合流地点として、というよりもそれらを包括できる概念として見つけたのが「大人コワイ」であった。修了制作《大人コワイについて》（2015）[作品11]はこのことをテーマに制作したものであるが、その時点ではまだ、それが何であるのかを分かっていなかった。制作をした段階で「大人コワイ」についてどう考えていたかを思い出しまとめ直すと、以下のようになる。

大人コワイとは、大人なのにコワイという意味である。大人なのに可愛いという意味の「大人可愛い」や、気持ち悪いけど可愛いという意味の「キモカワイイ」などと同じ作りで、一見両立が難しそうな概念が共存する言葉として、私と友人が、はじめはただの言葉遊びのつもりで作った。それは学部の頃のことであったが、大学院進学後、大人コワイは私にとってかなり重要な言葉となった。これを作品のテーマにして制作をしようと思い立ったときに、一応友人に許可を取ろうと聞いてみたが、特に良いともダメだとも言われなかった。

さて、大人とコワイとが両立の難しそうな概念であるということについては、まず私がその二つをどのような意味で用いていたのかを述べておかななくては、同意を得ることはできないだろう。まず「大人」についてである。私はこれを「する」ことに加えて「しない」ことができることだと捉えていた。子供にもすることはできるし、できないこともやらないこともあるが、しないことができるようになると大人になれるのではないかと思われたからだ。これは我慢ができるということだけではなくて、実現しなかった可能性について考えることができるということである。

次に「コワイ」についてである。コワイというのは、漢字で表記すると怖い、恐い、強いなどとなる。前二つはおそろしいという意味で使われ、強いは、固いことや強情なことを指す。私が言うコワイはこれらの意味とは少し異なる、もしくは両方の意味に架かっているから、漢字ではなくカタカナで表記した。単に危険なものや気味の悪いものに対する恐怖心という意味ではなく、むしろ、そういった分類が不可能であるからこそ感じる「コワイ」を指すような概念である。人がなぜお化けや妖怪を怖がるかといえば、それは正体がよくわからないからではないだろうか。もし、それらについて造形的にカッコイイとかカワイイとかなどと分類できたならば、とたんに漠然と怖い気持ちは無くなるはずである。コワイというのは分類不可能であるときに感じると言うのは、言い換えると、これまで経験したことの無いものや、支離滅裂で論理的に理解のできないもの、不確定性を有し予測不可能なものに出くわしたときに感じるということができる。恐怖というよりは驚きや不安といった感情に近いだろう。また、それがフェティッシュ<sup>52</sup>でないことも確かである。私は公園や店の中に子供がいて、ついつい面白くて目で追ってしまう。100円ショップの文具コーナーで踊り狂っていたり、おそらく他人であろう犬を連

れたおじさんの後ろを自転車についていたり、バツタを掴んだものの怖くなって兄弟で絶叫していたり……。子供は大人から見て不可解な行動をとっていることが多い。一方、大人はなかなかそのような行動をとらない。仮に100円ショップで踊ってみようかと思ったとしても、周りから向けられる痛い視線を思い浮かべ、結局やらないことが大半だろう。ここまで極端でなくとも、日常の些細なところで、これを言うと話がこじれるかな、これをやると面倒な人だと思われるかなと、ぐっところえることは多いだろうと思う。支離滅裂なことを言ったりそういう行動をとったりするのは、大人然と振る舞うこととの両立が難しい。だから、大人なのにコワイと言ったのである。

しかし反対に、大人だからコワイとも言える。大人然と振る舞える人が、同時にコワさも持っているからこそコワイである。なぜ私がこのような言葉を作ったのか、それは、実際に大人コワさを感じる人と何度か出会ってきたからである。決してふざけているわけではなく、普段からめっちゃくちゃなことばかりしているわけでもなく、しかしびっくりするようなことをする。また、なぜこのようなことをテーマに制作したのか、それは、私は人間としても作家としても、そのような在り方を目指すしかないと思ったからである。私には大人然と振る舞うだけというのが耐えられないが、一貫して支離滅裂に振る舞うことも、残念ながらできない（し、それをやるとフェティッシュになるように思う）。私が出会った大人コワイ人は偶然にも皆女性であった。「新品だから大丈夫だよ」と言って、にわか雨で濡れないように私の頭からゴミ袋をかぶせ、自分もその中に入ってきた高校の先生。20人くらいが作業している部屋の入ってすぐの床に、ワークショップで余った河原の石を「おすそわけ」と言って大量に並べた大学の非常勤の先生。ちっとも作文を書けないお宅の娘さんには心が無いんじゃないかと言った小学1年生の担任の先生に対し、そんなことはない、私が娘と交換日記をして証明しますと言った私の母。彼女たちの行動に対して、屋根のあるところで雨宿りしたらいいのではないか、河原に返してきたらいいのではないか、交換ノートで解決する問題なのか、などと指摘することはできるかもしれない。だが彼女たちは、良い解決法だと思ってそれをやっているのである。必然性がないようで彼女たちの中にちゃんとあるのである。大人コワイをテーマにしようと思った最初のきっかけは、こういった在り方を支持したかったということである。作家になりたいとか、世間に認められたいとか、作品を売りたいとかいう気持ちは今も昔もほとんどなく、制作は、どんな在り方を支持するかという表明を動機とすることが多い。

修了時に作った作品はその後何度か発表する機会があった。そのたびにテーマである大人コワイの説明を試みたが、自分が真にやろうとしていることをうまく言い表せていない気がして、説明の内容は徐々に変わっていった。2016年5月にギャラリー東京ユマニテで個展「しばらくすると動く」を行った際には以下のように説明した。ハンドアウトより引用する。

理解される・されないという動き、その捉えどころの無さの感じを私は「大人コワイ」と名付けている。「大人コワイ」とは、大人を怖がっているということではない、また「コワイ」とは、おどろおどろしいという意味ではない。捉えどころの無さにひそむ怖さである。ふつう大人には理解可能な分別がある。大人なのにコワイ、予測不可能・支離滅裂・不確定であ

るというのが「大人コワイ」である。

相反する地点 A、B があり、その上を動く点を P とする。人の価値基準は動点 P の集合からなり、動きの活発さが好みとか信念とかと呼ばれる。点 P の動く幅を決めているのは大人(A', B')であり、動力がコワイである。

このときまでに、実際に自分の考えが移り変わってしまい困惑するのを体感し、とにかく想定外に「動く」ということがポイントなのではないかと考えはじめ、大人コワイを動く点として捉えはじめた。予測から外れるということは、予測した地点から想定外にズレているということであり、そのためには想定外の動きをする必要がある。不確定であるということも、はじまりとおわりとを結ぶ因果関係が乱されないと起きないことであり、静止しては起きないだろう。そうして、想定外に動くということに着目したのであるが、上記のハンドアウトの文章の説明は今改めて読むとうまくいっていない。好みとか信念とかいう言葉を持出しているのは、とにかく動けばよいと主張したいのではなく、活発さの程度によってその動きがどう呼ばれるかが変わるのではないかと（つまり良し悪しではなく差異である）ということを知りたいがためであった。このときのアイデアを修正して説明し直すと、コワさは動きから来るものであり、大人はその動きの活発さや動く範囲を決定するのではないかと、いうものであった。また、地点 A と B とは離接的な関係にあるが、点 P が可動的であるがゆえにその間には無数の離接肢が存在し得るのである。

《使い方いろいろ》制作時にも大人コワイは念頭に置いていたし、その後も学内での研究発表の題目には登場していたが、やはり当時はうまく説明することができず、次第に大人コワイを言葉として提示することはなくなっていった。制作のテーマとして表立って言わなくとも、自分の根柢の部分にあるのだからそれで良いのではないかと思い始めたのだ。それは、大人コワイを説明しきることを無意識のうちに避けていたからだ。

## 2 節 起きたときには必然で振り返ってみると偶然

では、その後大人コワイはどのように動いたのか。私はずっと大人コワイをどうにもうまくまとめることができなかったのだが、実を言うと、まとめてしまいたくなかったのである。確かに説明はしたかったが、いつも説明しきれないように大人コワイを逃がしていたのだ。説明しきるつもりもないことにつき合わせてきたのかと非難されるかもしれないが、説明するふりをして騙していたわけではない。結局、矮小化して所有できる概念になってしまえば、大人コワイは大人コワくなくなってしまうのである。このことは当時から薄々感じてはいたが、大人コワイを直接の制作テーマにすることをやめてみて、ようやく認めることができた。

現在、前とは少し違うアプローチで制作をするようになって振り返ってみると、私が大人コワイでやろうとしていたことは、それが起きたときには必然であり、振り返ってみると偶然であるという在り方の実現であったのだと思う。3 章 3 節でも見たように、偶然とは、それが起きたときには偶然であり、振り返ってみると必然に回収できてしまうものであった。大人コワイは、

必然に回収されないことを目指していた（コワイ）。また、全くの無秩序ではなく、起きたときには必然のように見えることが条件であった（大人）。これは、次の章で扱う遊びとも関係する考え方であろう。先走って説明すると、遊びは偶然的な在り方をするものであり、熱中している最中にはそれは必然的である。また、遊びとルールの関係がコワイと大人の関係に対応する。振り返ってみて必然性が見つけられないというのは、支離滅裂さによって因果系列をぶつ切りにしたり、必然性があったはずの因果系列のつなぎ目を忘却することによって可能になるだろう。そういうことを、自分はしようとしていたのだと思う。

必然性に回収されないということを、そうとは気付かずにコワイという語で捉えようとしていたのは、感覚や思いつきに従ってのことであった。しかし、『偶然性の問題』第3章9節と10節を読むと次のように書かれている。可能性は未来における展開が“あらかじめ”先取りされ、その未来性に基いて不安の感情を当価として持つ。偶然性は問題が未解決のままに、いま“眼前に”投出され、その現在性に基いて驚異の感情を当価として持つ。必然性は現に在るために“既に”“あった”という過去性に基いて平穩の感情を当価として持つ<sup>53</sup>。該当の箇所を引用しておく。

必然性が平穩という沈静的感情を有つのは、問題が分析的明晰をもって「既に」解決されているからである。それに反して偶然性が驚異という興奮的感情をそそのめるのは問題が未解決のままに「眼前に」投出されるからである。驚異の情緒は偶然性の時間性格たる現在性に基いている。要するに、必然はその過去の決定的確証性のために、弛緩および沈静の静的な弱い感情より有たないが、可能および偶然の問題性のために、緊張および興奮の動的な強い感情を齎すのである。そうして可能の有つ不安の緊張的感情と、偶然の有つ驚異の興奮的感情との主要なる相違は、前者が未来に関し、後者が現在に関していることである。可能性は無が有を未来に期待している様相である。偶然性は有が現在を抱きつつ無を目撃する様相である。（p.234）

私はコワイを恐怖ではなく驚きや不安に近いものだと考えていた。つまり、驚きや不安を、平穩に収束させず、そのままの状態を保つというのが、私が大人コワイでやりたかったことであったのだ。また、当時の作品に対しては、ユーモラスな雰囲気だとも言われたことがあるが、その評価については、九鬼の「偶然に対する可笑味は驚異の感情を対象とする神的自己反省に伴う感情である。<sup>54</sup>」や「「厳かなもの」は主体小と客体大との関係に基き、「可笑しいもの」は主体大と客体小との関係に基いている。そうして大とか小とかは相対的なものであるから、立脚地に即して位置の顛倒が行われ、大と小とがたちまち交代するのである。<sup>55</sup>」という説明によって理解することができる。



## 5章 遊びと代替（2016年～）

2016年12月にアートスペース虹（京都）で個展〈ごはんですよ〉を開いた。展示に際してギャラリーのホームページに載せる文章を次のように書いた。

今展覧会〈ごはんですよ〉は、おままごとにヒントを得て構想したものです。

おままごとという場は、砂がご飯になったり、枝がはしになったりと、偽物が受け入れられる場であり、何かを別のもので代用することがごく自然に行われる場でもあります。

おままごとと道具は偽物であっても本物であってもよく、また、人数に対して過不足があっても良いものです。

おままごとではいろいろな形のものがいろいろな役割を果たしますが、例えば私が扱う漆という素材は、あらゆる形を口に入れる（またはそれを想像する）手助けをするかもしれません。

ルールさえ流動的なおままごと現場をつくるなかで、実現している1つの可能性だけではなく、実現しなかった可能性についても表現できればと思います。

### 1節 おままごとをテーマにした制作

先に、装飾と機能の関係性のパターンを6つ挙げたうえで、それは流動的なものであることを述べた。現在顕在化している機能も、未来には別の機能に取って代わられる可能性があるし、機能ではなく装飾として扱われる可能性がある。ただし忘れてはいけないのは、あるものについてあるときに現前するのは一つの関係性のみであるということだ。そして偶然は、それが起こった後では必然に見えるのだ。例えば石川に住む私と岐阜に住む友人とがたまたま東京で出くわしたとき、それは驚きを伴う偶然である。しかし、二人は美術大学での気の合う友人であり出会った場所が美術館であること、出会った日が展覧会期間中最後の週末であったことなどを考えれば、少しずつこの出会いは必然性を帯びてくる。事実二人が出会うまでのそれぞれの行動には何かしらの理由があったのだから、二人がその場所にその時間に辿り着いたことには必然性がある。二人が出会わないことも、出会ったとしても声をかけないことも、別の人と出会うことも、可能性としてはあり得たが、そうした可能性は実現しなかったのである。九鬼の偶然論という離接的偶然がこれである。

他の可能性もあり得た、しかし一つの可能性だけが現実のものとなる。それを分かった上で、実現しなかった潜在的な可能性に目を向ける状況を作れないかと考えた。そして、それを可能にする状況の設定を探しているうちに、おままごとの特徴を利用することを思いついたのである。

おままごとと聞いて思い浮かべる光景とはどのようなものだろうか。公園で石ころを並べる子や、木の枝をたくさん拾ってくる子。その多くは女の子たちで、彼女たちは母親であったり娘

であったりペットであったりする。皆で泥団子のご飯を食べる中、それを拒む子供もいる。私がよく目にしていたのは、お父さん役として連れてこられた男の子が、いかにも面倒くさそうに適当に食事を終わらせて、ボールを蹴りに行ってしまう場面などである。もちろん、おままごとが好きな男の子もいるだろう。私はというと、おままごとが嫌いな女の子であった。

さて、ここには、おままごとを“代替”の問題として見る視点と“遊び”の問題として見る視点とがあるように思う。おままごとについて知るには、この二つの側面から考える必要があるだろう。代替については2節で、遊びについては3節で主に述べることにする。この1節では、おままごとに見られるいくつかの特徴と、私自身がおままごとをテーマに制作を行った背景について書いておきたい。

今度は〔演技の〕魔力を破る者が、遊びの破壊者になる。彼は、さしだされた幻想に従うことを乱暴に拒否し、少年に、彼が本当の秘密探偵や、本当の海賊や、本当の馬や、本当の潜水艦ではないこと、あるいは少女に、彼女の寝つかせようとしているのが本当の赤ん坊ではないこと、また彼女が玩具の皿に置いて出そうとしているのは本当の食事ではないし、相手も本当の貴婦人ではないことを思い知らせるのだ。（ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』増補改訂版 多田道太郎・塚崎幹夫訳 講談社 1971年 p.40）

ここに書かれた例は、先ほどのおままごとから逃げ出す男の子と重なるものである。カイヨワは遊びを、規則をもつか虚構であるかのいずれかであるとしており、前者を破綻させるのが規則の不条理性を告発する者であるのに対し、後者を破綻させるのは演技の魔力を破る者であるとしている。おままごとにも、面倒見の良い子がお母さん役になる、犬役の子はたまに吠える、などの暗黙の了解のようなものは存在するだろうが、しかし、最初にごちそうさまと言った人が勝ちであるとか、お母さんの正面に座った人が次のおままごとの開始を宣言しなければならないとか、そのような明確な規則にしたがって遂行されているとはとても考えにくい。よって、カイヨワの分類に従えば、おままごとは規則を持たない虚構である。演技の魔力を破る、つまり、ただ単にばかばかしいと言って突き放してしまうだけで、もうおままごとは成立しなくなってしまうのである。これはおままごとと道具の存在にも関係してくることであろう。おままごとは所詮虚構なのだから、何も道具がなくても、どんな場所であっても始められるはずである。だが、実際そうではない。おままごとの場がただの石ころを食べ物にするのと同時に、そこに石ころがあるからみんなで同じものを食べることができるのである。おままごとと道具には、存在しないという選択肢もないわけではないが、結局のところそれなしでは、おままごとはばかばかしくてできなかつたりするのだろう。

ここで私が、ばかばかしいと思えば成立しないということに着目するのは、これが私の制作の基本姿勢と通底しているように思われるからでもある。手芸的な表現を作品に取り入れてきたり、人を圧倒するような大きさのものを制作してこなかったこと、そして今回おままごとをヒントに制作を行うことの陰には、ささやかなものをばかばかしいと切り捨てることを危険視する考えがある。漆という由緒正しい素材の、表層の薄っぺらさというものに最も興味をひかれてしまったことも、こういった考えと無関係では無いだろう。ともするとばかばかしいと切

り捨てられそうなものに目を向けるのは、私にとって根が深い性質であり、いつからそうであったのかも思い出せない、癖や好みと表現してしまいがちなものである。この性質により、偶然性、大人コワイ、そして遊びという概念に取り組むことになったのである。

そしてこのことは、制作だけに関係する問題でもない。実生活においてもそうである。多くの人は、たとえば子供の頃、素朴な疑問として“なぜ生きていかななくてはならないのだろう”と考えたことがあるのではないだろうか。そして、考えても分からないから、もしくはそんなことは忘れてしまうほど忙しかったり充実していたりでこの疑問を封じ込めるようになるのではないか。私も普段はこのような疑問は忘れている。私が生きていくことの保証は何にも求めることができないと思っているからだ。しかし、たまに夕方うとうとしてしまって夜に目が覚めたりすると、いわれのない絶望感のようなものに襲われる。自分がやっていること、作品を作ったりこのような論文を書いたり考えを巡らせるようなことには全く何の意味もないのではないかという気持ちになる。そしてこの考えが浮かぶと、一足飛びに生きていく意味なんてない、という考えに到達する。このような経験は過去何度もしてきたが、今では早い段階で引き返すことができるようになった。遊び的な在り方や、ばかばかしさを受け入れるようになったからである。よく、制作は生きることそのものであるというような考えが述べられているのを目にするが、概ね同意する。もう少し自分の考えを正確に書くと、遊びや制作をばかばかしいといって切り捨てようとする、生きることそのものまで一緒にそぎ落とされてしまうという感覚があるのだ。遊びを定義する際に対立するものとして想定されるであろう実生活も、遊びに転じてしまう可能性を持つのだと私は考えている。

3章でも書いた通り、《使い方いろいろ》を制作しながら、私は、漆との向き合い方に対して悩んでいた。正解に近い振る舞い方と非難をあびる振る舞い方というのがあり、それは想像のつくようなものであると思い始めると、つまらなくて嫌になった。もちろんこれは、私の想定する世界の小ささもその原因であった。

おままごとをテーマにした作品群《ごはんですよ》[図6]を制作する際、漆を他のものに見せかけようとする、つまり漆を漆らしく見えないようにしようと思うことがあった。それをきっかけに思い出したことがある。それは、初めて漆の作品を鑑賞した際に感じた、漆を使えば何でもできるのではないかという感覚、そして、漆を学び始め、珪藻土や強力粉、豆腐に卵白、顔料などを混ぜて様々な用途に漆を用いるのを、砂場でおままごとをしているみたいだと感じたことである。それまで私は、漆を表面性に特化して捉えようとしていたが、これらの感覚を思い出し、漆を可能的にあらゆる機能を持つもの、つまり分化してきたものとして捉えなおそうと考えたのである。

また、修士課程から博士1年次までの制作において、私は、漆芸としてのクオリティーを上げることへの関心がないにも関わらず、一連の技法の達成度を一定以下まで落とすことが出来なくなっていた。しかし、おままごとで見られるような、本物らしさの度合いがバラバラなものの在り方を再現しようとした結果、漆芸的なクオリティーの問題は自然に解決されていった。

ここまででおままごとについて分かったことやそこから想定できることをまとめておこう。

その特徴は、次のように列記される。

- ・機能と装飾が自由に行き来する場である。
- ・ばかばかしいと思えば成立しない。
- ・おままごとの成立がおままごと道具を本物にする。
- ・道具を介在することでおままごとは成立しやすくなる。
- ・おままごと道具は偽物でよい。本物であってもよい。
- ・人数に対して道具に過不足があっても良い。

## 2 節 おままごと現場に見る代替

私は住宅街を歩き回るのが好きでよく自宅の近所を散歩するのだが、ひとの家の玄関先や公園などで不思議な光景を発見することがある。それは例えば、開け放した扉の下にブーツのつま先部分を差し込んであったり、子供用自転車が公園の木になわとびで繋がれていたり、植木鉢に入っている土に棒状のライトが刺さっている光景などである。おそらく、ブーツはドアストッパーの代わりに使われており、なわとびは縄の代わりに、植木鉢はライトを固定するための道具として利用されているのだろう。これらはすべて、あらかじめ想定されていた用途から外れたところで用いられているが、新たに与えられた役割に対しても十分な機能を持っている。

E・H・ゴンブリッチの論文「棒馬 あるいは芸術形式の根源についての考察」には、「その棒 [=棒馬] は概念としての馬を意味している記号でもなければ、特定の馬の肖像でもない。「代替物」として役立つ性能によって、その棒は己の力で馬になったわけである。(p. 11)」<sup>56</sup>とある。先のブーツの例に関しても、ドアストッパーと形が似ているとか、ドアストッパーとしての概念を表わしているとかではなく、ドアの下に隙間に挟んでドアを固定できるという、役立つ性能によって代替が起こっているのである。

こうした機能（性能）による代替について、おままごとの中で使われる道具にも当てはめて考えることができる。木の枝を例に挙げると、木の枝が「箸」として用いられるのは、木の枝が箸という概念のメタファーである（記号）とか細長い外形（肖像）が箸と共通するからではなく、箸であるのと同じように掴むことができるからであろう。外形が重要でないことを示すには、木の枝が食べ物として扱われる場合を考えるのが良いだろう。その場合には、食べ物が掴まれるように掴まれることができるという機能的な性質によって、木の枝は何らかの食べ物の代替物となるのである。

しかし、上記の内容だけではおままごとでの振る舞いについて説明するのに二つの点において不十分である。一点目、例えば、落語家が扇子を使ってするように、一本の棒ではしを表す場合があるが、それは箸のように手に持つことができるとか、箸のようにものを掴むことができるという機能によってではない。この場合扇子は、食材を器から口元へ“運んでいる”という動作や概念が示す記号性を持つのである。

二点目、例えば器から口元へ運ばれるのが棒ではなく丸い石であれば、それははしではなく、

食べ物それ自体を連想させるのではないか。そう考えるとやはり、外形も無関係ではないだろう。これらは、おままごとに他者の目、つまり共同体の意識が存在することとも関係しているだろう。加えて、ものの外形と役立つ性質とは完全に切り離せるものではないということも指摘できる。例えば、長さ 1 センチの棒や直径 1 メートルの棒がはしとして役立つ性質を持ちえなように、性質が外形と重なっている場合がある。3 章では装飾と機能の関係が流動的で入れ替わる可能性があることを示したが、外形を装飾、役立つ性質を機能というふうに、それぞれ読み替えてみるならば、装飾と機能は同時に成立することもあるし、装飾がいつしか機能の位置を占めることもあるのである。

このように代替が起きる契機について説明する際に、ゴンブリッチの棒馬に関する指摘にも関わらず、機能に言及するだけでは不十分であるというのは、私の挙げている例がおままごとの状況に即したものであるからである。また、ここで挙げた機能、外形、記号性の他にも代替的使用を喚起するものがある。それが表情である。以下、このことをさらに考えていこう。

### 3 節 遊びにおける代替

遊びに関しては J・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』<sup>57</sup>を参考にする。ホイジンガは、これまでの遊びの定義はどれも、遊びは遊び以外のあるもののために行われるのだ、という点から出発しているため不十分なものであると書いている<sup>58</sup>。では、遊びとはどのようなものであるのだろうか。ホイジンガは前提として、遊びを、「生物学的にも論理的にも完全に定義することはできない生命体の一つの機能」(p.28) であると言うが、該書によると、遊びの主要な特徴は 3 点挙げることができる。遊びとは、まず第一に「自由なもの」である。

すべての遊びは、まず第一に、何にもまして一つの自由な行動である。命令されてする遊び、そんなものはもう遊びではない。せいぜい、押しつけられた遊びの写しでしかありえない。はやくも、この自由の性格によって、遊びは自然の過程がたどる筋道から区別される。  
(p.29)

それはいつでも延期できるし、まったく中止してしまおうと何ら差支えない。(p.30)

自由というのは「しない」という選択ができることであろう。しないことができるのだから、当然延期することも中止することも可能である。遊びはこの特徴において、仕事と対照にあるのだろう。

第二の特徴は、「遊びは「日常の」あるいは「本来の」生ではない」(p.31) というものである。遊びが、しないこともできるものであるのはこのことと関係している。ホイジンガは、日常の外に出ているという性格を完璧に表している遊びは、仮装や扮装であると言う。

この仮装ということのなかでは、遊びの「日常の外に」出ている性格、つまりその異常な点

が、まったく完璧なまでに表されている。変装した人や仮面をつけた人は、他人の役を、別の存在を「演ずる」のである。いや、そうではない。彼は別の存在そのものなので「ある」。子供を怖がらせるお化け、祭りのばか騒ぎの余興、神聖な儀式、神秘的な夢幻劇などは、みなこの仮面、変装というもののの中で混り合って、一つに融けあう。(p. 4 1)

ここで例に挙がっているのは変装と仮面であるが、おままごとと道具と読み替えても意味は通るだろう。おままごととは日常を模して行われるものであるが、日常生活そのものではない。また、おままごとで模倣されるのは日常生活の全てではなく、任意のディテールである。お母さん役は調理の工程を割愛できるし、ご飯一杯を食べるのには一分もかからない。だが、自由なようであって全くの無秩序というわけではない。第二特徴について、遊びを行っているものは、それが日常の、あるいは本来の生ではないことを承知しながらも、遊びに真面目に取り組むことができるということも述べられている。

この「ただ遊びをしているだけなんだ」という意識も、それが最高度の真面目さ、真摯、厳粛というものと手をたずさえることを妨げはしない。いや、そればかりではない。遊びに夢中で耽っているうち、どうかするとそれが恍惚状態に移っていくことがあって、「ただ本当のようなふりをしている」というような言い方が、まったく当てはまらなくなったりすることもある。どんな遊びであろうと、遊んでいる人を、いつ何時でも、完全に虜にすることができるのだ。このように遊び—真面目という対照関係は、いつも流動的である。(pp. 3 1 — 3 2)

ここにおいて、私が先に吐露した、遊び的な在り方やばかばかしいものを切り捨てることのできない、という感情が説明され得るように思う。対照的な遊び／真面目の関係は、両立も逆転もあり得るのだ。ホイジンガは遊びの概念を不当に拡大して使うことに注意を払っているが、その上で神聖な儀式についても遊びの形式を持つものであるとしている。A・E・イェンゼン（1899—1965。民俗学者）の『未開民族における割礼と成年式』を参照しながら述べられている部分を引用する。

〔男たちは仮面をつけて精霊に扮し、祭儀が最高潮に達すると姿を現わす〕彼女らはこの仮面、あの仮面の背後に隠れているのはどこの誰なのかよく知っているのだが、それでいて仮面が、ひとつ女どもを脅かしてやれとばかり、身振りよろしく近づいてくると、怖れに怯えて興奮状態になり、悲鳴をあげながら逃げ散っていく。こういう恐怖の表わし方も、その一部分はまったく本心からの自発的なものだが、またある一部分は伝統的義務としてのそれなのである、とイェンゼンは言う。「そのときには、そういうふうになっている」のである。女たちは、いわば演劇のなかの端役であって、自分たちが「遊び破り」<sup>スポイル・スポーツ</sup>になってはいけないということをよく知っているのだ。(p. 6 2)

ここで言う「遊び破り (spoilsport)」、つまり場をしらけさせる人というのは、先の「遊びの

破壊者」(カイヨワ)の例と同じである(カイヨワがホイジンガに影響を受けているのだが)。おままごとには明確なルールや勝ち負けはない。しかし遊びを破綻させないための最低限のルールのようなものは存在するのである。遊び破りはイカサマやズルをする者ではなく、遊びから身を引き幻想を奪い去る者のことである。また、遊び破りが新しい規則を持つ別の共同体を形づくることもあり得る<sup>59</sup>。

遊びは日常のあるいは本来の生ではない。そう言われるのは、生活における必要や欲望を直接満たすものでないという性格によってである。しかし規則的に繰り返すうち、遊びが生活に不可欠な部分を占めることも考えられる。余った材料で作ってみた作品や娯楽のつもりで読み始めた本が人生を変える可能性も十分あるのだ。それでも遊びを日常の生と区別できると言っても良いものだろうか。

遊びにはもう一つ特徴がある。第三の特徴は完結性と限定性である。遊びが日常の生と区別されるもっとも大きな要因は、時間的・空間的な制限があることである。確かに、これは日常の生との明白な違いに感じられる。大学生としての私とは、大学に在籍している期間のみ、大学の敷地内にだけ存在するのかということそうではない。家にいるときにも大学生であることには変わらないし、卒業後に同級生と再会したとき、それは大学生の延長の存在であるだろう。遊びとして演じているのではなく、実際に大学生であるので空間的・時間的な制限を設けることは難しい。だが、私が大学と家とは全く別の人間として振る舞うことも想定し得るし、卒業後に顔や名前や住む場所を変え、別人として人生を歩み始めるという事態もあり得るだろう。おままごとを終えても、作品を箱に入れても、本を閉じて、その後の生活はそれらの経験と地続きのものである。限定性だけではまだ、遊びと日常の生を区別しきことは難しいように思う。

もう一つ、時間的な制限、つまり“終わり”が想定できるということは、反復の可能性を持つということにもつながる。反復の可能性についてホイジンガは、遊びの最も本質的な特徴であるとしている。第二の人生を歩んでいる途中で第一の人生を何度も反復できる、というのはちょっと考えられないが、もう一度おままごとをする、また作品を作る、本を繰り返し読む、という可能性があることに関して異論はない。それらの経験は一回性を持ち、全く同じことが繰り返されるのではないが、前回からさらに洗練された今回として反復するのである。遊びと日常の生との違いを考えると最も参考になるのは、この反復の可能性であろう。ちなみに「ごはんですよ」というのは、おままごとの中での子供の言葉でもあり、おままごとを終わらせる大人の言葉でもある。

さて、ここまで見てきたホイジンガによる遊びの主要特徴をまとめると、以下のようになる。

第一特徴 自由なものである

第二特徴 「日常の」あるいは「本来の」生ではない

第三特徴 時間的・空間的限定性、それに伴う反復可能性

ただし私は、第二と第三特徴について、日常と遊びの連続性についても指摘できると考えている。遊びについての特徴を見た上で、これと代替物との関りについて考えると以下のような

るだろうか。

遊び	代替物
時間的・空間的限定性	→ 代替物の要請
「日常の」あるいは「本来の」生ではない	→ 外形、記号性による代替物の生成

公園で行われるおままごとを例に考えて見よう。そのとき使われるおままごと道具は、実際に家で使っている家具や食器類ではなく、小枝や石ころ、落ち葉、泥などだろう。おままごとは公園という限定された場で、門限までの間に行われる。その制約により、実際の家具・食器類を用いることができず、公園で手に入るもので代替される（代替物の要請）。また、実際の家具・食器類を使用する必要もない。それはおままごとが日常の生ではないからである。おままごとの中で衛生的に食事ができなかつたり睡眠をとれなかつたからといって、生命を脅かすということはない。また、同じ理由で実際に使用できる代替物を用意する必要もない。食べるふりができれば十分なのである（外形・記号性による代替物の生成）。同じ遊びである棒馬にとって機能が重要であったのは、「彼がギャロップで駆け回っているとき、この馬はまさに彼の空想の焦点として<sup>60</sup>」（p.16）役立つ必要があったからであろう。私には、おままごとは若干のばかばかしさを認めながらも、そのばかばかしさをも受け入れることで成立可能なように思われる。棒馬でも同じことができるのであれば、そのときにはもう役立つ性質がなくても困らないのではないだろうか。では、一切の道具を持たずともおままごとはできるのではないか、とも考えられる。確かに道具なしで遊ぶことも可能であるだろう。しかし、最低限気分がのるくらいの道具は欲しいところである。それは遊びと真面目とを両立させるため、遊び破りを出さないためである。

ここまでおままごとを、遊びと代替との二つの問題に分けて考えてきた。しかしこの二つの問題の結びつきを見た後では、おままごとを二つの要素に分けるのではなく、遊びと代替が交わる領域におままごとが存在するのだと捉え直した方がより正確であるように思う。遊びの制約と自由さの中で、代替物の在り方はより偶然性を帯びたものになるのである。

では、制限のない制作現場での代替はどう表現することができるだろうか。

#### 4節 個展「ごはんですよ」

2016年12月に京都のアーツスペース虹で個展〈ごはんですよ〉を開催した。会場には、展示した作品の内容と生活スペースを対応させたマップを印刷したハンドアウトを用意した。[図7]また、ハンドアウトには次のような文章を載せた。資料として引用しておきたい。

ここに置いてある作品は、全て漆と麻でできています。

この場は、おままごとをヒントに構成されています。

漆でできた歯ブラシの偽物は、おままごとの中ではおはしの代わりになるかもしれませんが、反対に、漆塗りのおはしが置かれていても、それがおはしとして使われる保証はなく、



歯ブラシの役を割り当てられるかもしれません。

漆は、カシューやウレタンなどの合成樹脂塗料と比較してわざわざ「本漆」と言われたり、大量生産の安価な食器を思い浮かべてやっぱり本物を使わなきゃねと言われたりもします。一方で漆は、様々な方法でマチエールをつけて、他素材の表面を模倣し、いろんなものの偽物になることができます。本物／偽物の概念はややこしいですが、おままごとの中では、それは簡単にいれかわるものでもあります。

実生活のなかでも、ものは潜在的に複数の役割を持っています。おままごとによってあらわになるのは、潜在的な役割が機能だけでなく外形・記号性によっても決定されるということです。これはおままごとに明確な文脈やゴールが用意されていないためです。また、状況や場所がものに役割を与えるだけでなく、ものが状況や場所を設定するというのも、おままごとが得意とするところです。例えば、包丁らしきものが添えられることで洗濯板にまな板としての外形的役割が与えられ、その2つが置かれた場が台所を表すように。

ギャラリー中央には展示台を三つ置き、一つの台に一人分の食卓を過不足のあるように配置し、その配置の仕方や作品の組み合わせによって一つの関係性を提示した[作品3]。入って左側の壁には、具体的な役割を決めずにいくつかの作品を立てかけ、マップにはこのスペースを食器棚と記した。奥には洗濯板を石膏型におし乾漆に置き換えたものを設置し、右側の壁には木の枝の型を使った乾漆を立てかけた。この二つがある辺りをマップではキッチンと記しておいた。洗濯板には、包丁風に作った乾漆の板と、麻糸をぐちゃっと丸めて漆で固めたものを食材に見立てて乗せた。つまり、ここでは洗濯板はまな板なのである。会場でこの作品について話題にした人たちは、もれなくこの板のことをまな板と呼んだ。あえて外形ではなく役割に沿った名前と呼んだノリのいい人がいた可能性もあるが、大多数の人は「これはまな板の型をとったんですか」と言い、後で間違いに気づき「ああ、洗濯板」と訂正した。

会場に置いてある作品は全て漆と麻布を用いて作ったのであるが、訪れた人と個々の作品について話していると、あまりそう思われていなかったことが判明した。そのときに聞いた感想をまとめると、彼らの中で私の作品は、本物、加工されたもの、よくわからないものの三つに分類されていたようである。本物だと思われたのはしゃもじや小枝、歯ブラシ、洗面器の型を取った作品などであり、本物を買うか拾うかして、それを展示しているのだと思われることが多かった。しゃもじは古道具屋で購入した竹製のものを型の原型として利用したのであるが、竹を削ると現れる維管束の凹凸と作品を構成する下地漆との組み合わせによって、実際には漆の色味や質感は竹とは似ていないが、偶然それらしさを帯びたのだろう。竹にそっくりになったのではなく、実際に在り得そうなものになったのである。また洗面器についても、実際にはあまり似ていないが、金属が錆びたものであると誤解されることが多かった。

小枝や歯ブラシも本物であると勘違いされたが、こちらは私も似せるつもりで作っていた。特に歯ブラシについては、漆でプラスチックを表現したいという思いがあって作ったのであった。なぜそんな欲望があったのかというと、色漆の色彩を多用して作品を作っていた時に、漆ではなく「陶器かと思った」とか「プラスチックみたい」などと言われたからであった。確かに化学反応で発色を得る黒漆と違い、顔料を混ぜて作る色漆には透過性がなく奥行きを感じられ

ないということがある。しかし面白かったのは、陶と見間違えた人は驚いた顔でそれを言うのに対し、プラスチックみたいという人は明らかにいい意味で言っていなかったことである。木や竹や金属を模倣する技術は技法として確立されているのに、プラスチックは再現するべきでないという考えがあることを面白く感じ、いつかやってみたいと思っていたのである。色漆は漆自体の色味によってどうしても彩度が落ちるので、レトロなプラスチックの水色、という様相になるよう色味を調整し、それを塗ってツルツルにつやをあげた。ブラシ部分はあえて下地漆のままにして歯ブラシらしからぬ雰囲気を残して仕上げたが、なぜか偽物であることが見抜かれることは稀であった。誰も口には出さなかったし私も尋ねなかったが、歯ブラシを買ってきてブラシ部分だけ加工したのだろう、という予想がたてられたのだろうか。この節の冒頭に引用したハンドアウトの文章は展覧会が開始してから二度書き直した後のものである。文章の出だしに作品の素材が明記されているのは、私が目論んでいた以上に本物を持ってきて置いただけだと判断する人が多かったからである。なるべくその場で説明していたが、全員と話すことは難しかったので、せめて持ち帰ったハンドアウトを見て勘違いに気付いてもらおうと急いで書き直したのだ。

二つ目の、加工されたものというのは明らかにそのものでない見た目なので、何かしらの方法で作ったか、そのものの表面に塗装がしてあるのだろうと予想をされたものである。シャンプーハットや洗濯板、包丁などがそうであった。原型に使ったシャンプーハットや洗濯板は、百円ショップで買ってきた新品のもので細かいテクスチャーがあるわけでもなく、また作品は、下地漆の肌に希釈した漆を吸い込ませた状態であった。炭で作ったのかと聞いてくる人もいたが、そういう人は稀であった。素材が漆であることが分からなくても、買ってきたものに黒い塗装をしたのかな、というくらいの理解で片づけることができたのであろう。つまり、どう捉えればいいのか分からない謎な部分がなく、すっきりした作りであった。私はすっきりした作品を作ることはしなくて、これまであまりそういったものは作らなかった。しかし、複数の作品で空間を構成しようとしたとき、全ての作品がよく分からないのではなく、謎なものとは分かりそうなものとが混在するようにしてみようと思った。それは、おままごと現場で使われる道具たちの偽物度合いのばらつきを念頭に置いてのことであつたし、ずっと大人コワイを説明できなかったトラウマによってでもあつた。このアプローチが本当に有効なのかは分からないが、展示を見に来てくれた人の反応を見るに、以前よりは自分の意図が伝わるようになったように思う。伝わるということ自体に関しても、正直に言うと良し悪しは分からないが。こういったタイプの作品は、このあと新たに作り足してはいない。

乾漆板の包丁は、最低限このくらいの要素があれば包丁に見える、という完成度を目指した[図8]。私は、(人からはそう見えなかったらしいが) 漆での制作をかなり真面目に取り組むようにしてきたので、ちゃちゃっと作ってみるということをしていくことが出来ていなかった。だが、そういったものこそ遊びと代替をテーマにした制作の醍醐味なのではないかと思ったので、そういうことをした。前述の通り、ちょうどこれを作ったくらいのときに漆との向き合い方を考え直していたのであるが、こうしなくてはいけないという思い込みが消え、臆せずこういうことができるようになったのだ。とても嬉しい。

三つ目のよく分からないものとは、本物でないことは分かるけど本物にも見える、というまだ

迷いを含んだ判断がなされたものである。入って右側の壁に立てかけた、大きめの枝を原型に使った作品に対して最も多く言われた。またほとんどの場合、私に制作方法を尋ねてくる人が最初に指さしていたのはこの作品であった。木の枝は型の原型として使っているだけで、実際には全て麻布と漆でできていますと説明してもすぐには理解してもらえず、漆で土台を作ってそこに木の表皮を貼ったのかとか、木の皮を剥いできてそれに漆塗ったということ？などと聞き返された。

もう少し具体的に、どうやって作ったのかを書いておく。この作品の原型は、台風の次の日に美大の敷地内で拾ったサクラの大きめの枝と小枝、他の学生が制作で余らせたイチョウの短く切られた太めの枝、それと割り箸を粘土でつないだものである[図9]。石膏でその原型の型をとり、そこに下地漆を塗って麻布を貼り、乾漆に置き換えた。作品は張りぼて構造になっており、裏側を見れば支持体である麻布(蚊帳)の布目がはっきりと残っている[図10]。この作品のための木の枝を探しているとき、ギャラリーの広さに合うような太さ・長さの枝がなかなか落ちていないので、どこかの山でこっそり切ってこないといけないかな、などと考えていた。しかし、真面目に何かを再現したような作品(シャンプールハットや洗濯板)は既に完成のめどが立っていたのでもう少しばかげたものを作りたいと思ったのと、偶然台風が来て枝がたくさん落ちたので、山に行くことをやめて美大敷地内で手に入れたものだけを使うことにした。そして、簡単に手に入った枝たちを粘土で稚拙に繋いで原型とし、できあがった乾漆はバリの処理をしないまま展示をした。とは言っても、とにかく雑に作ったということではない。遊びに熱中するが如く、木の表皮の印象を真面目に再現することにした。これは、もともと石膏がひろい、そして漆がひろった表皮のテクスチャーの上に、希釈した色漆をかけたり拭き取ったりすることで色味とつやを調整し、仕上げにサンドペーパーで質感のムラを作ることであまりうまくいったように思う[図11]。結果として、木の枝っぽさと木の枝っぽくなさが共存し、本物でないことは分かるが、本物のようにも見える作品が完成した。

さて、ここまでの記述、そしてハンドアウト掲載の文章の中には本物とか偽物といった言葉が出てきた。これについてもう少し考えておこう。たとえば、乾漆の歯ブラシについてこれは本物の歯ブラシですかと聞かれれば、私は違いますと言って制作方法の説明をはじめ。私にこれを聞いた人たちもその答え方で納得してくれることだろう。本物ですかと聞かれて違いますというとき、それは本物の否定であり、偽物であることを指す。次に、この歯ブラシは、展示の仕方によって箸の役割を与えられることがある。このとき、この歯ブラシは本物の箸ですかと聞いてくる人はいないだろうし、そう聞かれた私はどういいますかと聞き返してしまうだろう。このとき歯ブラシは本物の箸でもなく、偽物の箸でもない。箸という理念と対比される関係にないからだ。しかし、ここでややこしいことが起こる。本物の歯ブラシは、おまごとの中でさえも箸になれるかは怪しいが、漆塗りの歯ブラシは、実際にお箸として使うことが十分可能なのである。また、科学的な物質が体に入ることを忌み嫌う人にとって、漆塗りの歯ブラシは本物の箸であるプラスチックの箸や漂白剤に浸された割り箸よりも本物に接近しているかもしれない。本物の歯ブラシを手にとったときにはそうならず、漆塗りの歯ブラシ手にとったときにお箸にできそうだと思うならば、それは漆という物質性が喚起する潜在的な使用である。漆塗り

の歯ブラシは、お箸として在ることを切実に求められれば、変わった形の塗り箸となり、実用のさなかに在ることもできるのである。

歯ブラシだけを例に挙げたが、その他の作品についてもつるつるしておいしそうとか、水をはじきそうとか、固そうとかの印象によって、何らかの役割を与えられる可能性がある。遊びにおける代替は、機能・外形・記号性を契機に行われるのであったが、漆の表情が契機となることもあるのだ。

## 5 節 個展「遊びと代替」

アートスペース虹での個展後も、遊びと代替というテーマで制作を続け、2017年6月にアートベース石引（金沢）で個展＜遊びと代替＞を行った。＜ごはんですよ＞のときにはおままごとという状況設定を暗示するような作品配置にしていたが、＜遊びと代替＞の展示空間ではおままごとの要素はほとんど無くなった。これは制作していく中で、作品が次第におままごと道具の雰囲気から外れていったことや、役割を未分化なままにしたいという考えが強まっていたことと関係している。ただし、＜遊びと代替＞でもハンドアウト記載の文章には遊びと代替が交わる例としておままごとを挙げたし、DMのデザインもおままごとを意識したものになっている[図12]。おままごとからはみ出すべきか留まるべきかということに関して、私はまだどちらとも言うことができない。

これまで私は、作品のタイトルを、作品を見る視点を一つ提示するようなものとして付けていた。しかし、遊びと代替をテーマに制作するようになってから、作品ごとに個別の名前をつけるということがピンとこなくなった。それは作者である私が一つの見え方をタイトルとして提示することで、作品の役割が固定化されることを危惧したからであった。作品の配置やDMは展示するたびに変えることができるが、作品の名前をころころ変えるということは（実際にはやりたいが）許されないだろう。これに関しては漠然とやってはいけないと感じているのではない。とある作家の方が私の作品を買い上げ、「作品に銘が入っていないのだから箱書きをしないで」と箱の代金も渡してくれたことを思い出して、そう思ったのである。こうした考えにより、個展＜遊びと代替＞では作品に個別のタイトルを付けることをやめ、便宜的に“呼び名”を付けるという手段をとった。私は以前から複数の作品を同時に作るので、作業スケジュールを管理するための表を作るのであるが、スケジュール表を作っている段階ではタイトルが決まっていなため、作品に覚えやすい呼び名をつけて記していた。タイトルの代わりに、その呼び名を利用することにしたのである。

個展＜遊びと代替＞に向けて新たに作った作品は全て、石膏型を使った乾漆技法によって制作したものである。だが、同じ石膏乾漆とは言っても、大きな枝の作品（呼び名：枝など）を作る前と後とで、その工程の捉え方には変化があった。以前は、乾漆において注目していた点は張りぼて構造と薄さであり、石膏で型を取ることに本物と偽物の対立構造を作る目的があった。その際石膏型に対しては、形として必要な“ほしい”部分と物理的な強度のために必要な部分、石膏が流れていかなないように作った粘土の土手の形を拾った部分との区別があり、後半2つの部分に漆がはみだしてできた乾漆の端はバリと呼ばれる。バリは、あえて残すこともなくはな

かったが、ほとんどは要らないものとして処理していた。[図13—14]

バリをあえて残すときというのは、これは偽物ですよということを仄めかしたいときであった。大きな枝の作品も、その理由でバリを残しておいた。枝や箸[図15]にバリなどついているわけがないから、これを見れば私がただ本物に似せようとしているのではないことが伝わるはずだと目論んだのだ。だがそれだけではない。型から外した時のバリの面白さを見ていて、本当は全ての作品で、バリを残したいけどどうしようかなと迷ってきたのである。迷った挙句、全て残すのは過剰だと思い、またバリにそこまでの意味合いはないとも思い、削り取っていた。

しかし、考えてみるとそもそもバリというものは、枝や箸についていないものなのではなく、麻布や漆によってできたものなのである。もちろん乾漆においてはバリだけでなく本体もそうなのであるが、バリはただはみだしてできているだけなので、下の層を完全に覆い隠さずに積層しており、構成要素（下地漆、麻布など）の物質感が露わになるのである。私が学部頃から漆の構造を暴露したいがためにわざと下地を覆い隠さないような塗りをしていたことは既に書いたが、実はバリは自然に構造の暴露をやってのけていたのだ。私が枝の表皮を真面目に再現しているときも、すぐ隣で乾漆の構造を暴露していたのだ。

また、買ってきたものや拾ってきたものを本物、型を取って作ったものを偽物と考えることをしなくなった。型を取るために買ってきたものや拾ってきたものは、どこの部分の型を取れるか、どこを漆に置き換えると面白いのか、という基準で選択されたものである。つまりこれらは乾漆の作品を作る過程の途中にあるものであり、素材である。そして、その型をとる石膏も土手である粘土も形作りに参加していたのだ。石膏はうまく流れなかったり、気泡が入ったり、ときに割れてしまったりして、もととなった原型を再現するだけのものではなくなる。粘度の土手には私の手跡や指紋が残っており、またそれを石膏が拾う。さらに、型を使って乾漆の工程に進むときにも形は変わっていく。型に忠実である必要はないのだ。必要な形であったはずのところを避けて作業をすれば形に穴を開けることができるし、工程をはみ出させればバリを作ることができる。私は石膏で雌型を取っているので、制作工程は本来のものと逆になる。つまり、表層の漆から内側の（支持体となる）麻布へと順に重ねていくことになるのだ。こうしてだんだんと、麻布を縫製していたときのような、表面と形態を往還するような感覚で、石膏乾漆に取り組めるようになったのである。

さて、私にはバリの捉え方を、造形要素としてもう少し考えてみる必要がある。なぜなら私の作品の中では、はじめバリと呼んでいた部分が拡張し、粘土で作為的に作った形態との線引きが曖昧になったからである。例えば陶器の茶碗やどんぶりを粘土で繋いだものを原型として、大きくした器の作品（呼び名：器など）（2017）[図16—17]では、粘土は茶碗と茶碗の間を埋めるため、また、石膏型から茶碗を抜けるように引っかかるであろうところを埋めるために使っていた。この時点で私は、粘土を形態を作るためのものだとは考えておらず、隙間を充填するものとして捉えており、粘土が原型になっているところを全てバリの延長のように考えていた。しかし、できあがった作品を見て、やはりこれはバリと呼ぶべきではないだろうと思い始めた。このことがさらに顕著になるのは、やかんのような形の作品（呼び名：生活雑貨いろいろ）

（2017）[図18]である。私は原型を作る際に自分が意図していなかった（コントロールしていなかった）部分について、それが乾漆になったときにバリと呼んでいたが、この作品には、

そうしてできたバリと呼んでいたものの外に更にバリができていたからだ。つまり私はただ、偶然的にできたものに対して全てバリという言葉当てはめていたのだ。これは正しくないだろう。今後私は、原型や石膏によって偶然できた部分ではなく、漆がはみ出した部分のみをバリと呼ぶべきである。ただしこのバリはパーティングラインとも呼ばれる、型を使ったときにできるものに属する。バリにはもう一つ、穴あけや切断の際にできる類のものもあるのだ。私がバリに求めている構造を暴露するという性格は、こちらのバリにも出るはずである。しかしここから先は今後の制作の中で扱う問題である。

乾漆にできるバリは、それが何でできているのか、つまり素材についての情報を見るものに与えている。何らかの型を使って制作されることによって、もしくは何らかの代替物となることによって、漆と麻布でできた乾漆は別の名前と呼ばれるようになる。だが、本当はそんなものじゃなくてこれは漆と麻布でできているんだということを、バリが訴えてくるのである。

## 6章 漆を用いることの必然性と偶然性

### 1節 なぜ必然性が問われるのか

3章からここまで私の作品について、制作のテーマや経緯などを述べてきた。その中で漆に対する私の考えにも随時触れてきたが、ここであらためて、漆を用いることについて述べておかななくてはならないだろう。

漆を使って制作をしていると、なぜ漆なのか？という質問をよく投げかけられる。漆の使用が現代の生活において珍しいことであるから、漆での制作は多大な時間と技術を要するという印象があるから、もしくは私の作品が漆で作られているように見えないから、などが理由であろうか。私の作品が、という書き方をしたが、似たような質問をされた経験のある人は周囲にもたくさんおり、これは私一人に与えられた問題ではない。

ただし、あくまで私の作品について振り返ると、この問いは作品を見た人全てから投げかけられてきたわけではない。また、投げかけてくる人によって質問のニュアンスは異なる。どうして漆などという扱いにくそうな素材を使っているのか、かぶれて大変じゃないのか、と素朴に聞かれる場合もあれば、どうしてこの作品を漆で作る必要があるのかという意味で聞いてくる人もいる。また、私の作品が漆らしくない、つまり漆で作られるべき必然性を持ち合わせていないように見えるということに対しても、その意外性に驚くというレベルで喜ばれることもあれば、反対にそのレベルで漆を扱うなんてと非難されることもある。ここで単に意外性を面白いがるレベルで漆を使用するのであれば、それは金子の批判する素材相対主義的な態度であるだろう。私自身はそのような態度で漆を利用しているつもりはないが、その反面、そういった次元の性質をも含めたものが漆であるとも考えている。

なぜこのようなことを書くのかと言うと、これまで私が工芸関係の人から受けた質問の半数以上が「なぜこれを漆で作る必要があるのか」という、必然性を問うものであったからだ。これはあくまで私の印象だが、熱っぽく聞いてくる人もいれば、斜に構えて意地悪っぽく聞いてくる人もおり、この質問に適切に答えられるか否かによって、相手にされるかされないかが決まるような雰囲気さえあった。素材とどう向き合っていくか、これは制作をしていれば何度もぶち当たる問題であるだろうし、他の人がどう考えているのかも聞いてみたい、それぞれの答えの中に各人の考え方が浮かび上がってくるような建設的な質問である。しかし、この問いに対する回答の仕方がおおよそ決まっていて、想定外の答えがゆるされないのであれば絶望的であるし、工芸においてこれ以外の問いの立て方はもう出てこないとなればさらに絶望的である。正直に言うともう続けていける自信がない。私は、この質問や模範的な回答の仕方に違和感を覚えてしまったのだから、自分なりの回答の仕方を見つける以外にこれを払拭する方法はないだろう。遊び破りになる必要があるのだ。

思うに、必然性を問うことは漆を扱うことに対してのみ行われる問題提起ではないことがわかる。

工芸の特徴を考えると、素材の限定（制約）は前提の前提であると金子は言っていた。そして、金子の主張の中には、工芸の素材を一つに限られ絶対化された素材と捉え、対して純粋美術の素材を目的に沿って複数の内から一つ選ばれた相対化された素材と捉えるという対立構造を見出すことができた。しかし、実際にこのような対立は成立するのであろうか。もしくは、工芸について考えるときにはたとえ有効であっても、純粋美術を含めて考えるときにも有効であるだろうか。

1章では工芸における素材との対峙について検討したが、ここでは純粋美術における素材との対峙の仕方に関する言説も参照し、なぜ必然性が問われるのかを考えておこう。

たとえば近代の絵画について、小林秀雄は次のように述べた。

近代絵画の運動とは、根本のところから言えば、画家が、扱う主題の権威或は、強制から逃れて、いかにして絵画の自主性或は独創性を創り出そうかという烈しい工夫の歴史を言うのである。（小林秀雄『近代絵画』<sup>61</sup>p. 10）

小林によると、革新の運動は、画家に先立ち、まず詩人のうちにあらわれた。ボードレールは詩から詩でないものをできるだけ排除しようとした。つまり、「詩は単に詩であれば足りるのである」。また、ボードレールは絵画批評においても、「絵画は絵画であれば足りる」という意識もっていた。小林がまとめたボードレールのドラクロア論は、以下のようなものである。

世人は、ドラクロアの歴史画に扱われた劇的な主題に心を奪われているから、ドラクロアの新しい才能を見損って了うのである。そういう人達は、ドラクロアの絵を遠くから見てみるといい。何を描いているのか解らぬくらい離れて絵を見てみ給え。忽ちドラクロアの色彩の魔術というものが諸君の眼に明らかになるだろう。この場合諸君の眼に映じた純粋な色彩の魅力は、絵の主題の面白さとは全くその源泉を異にしたものであって、絵に近寄って見て、絵の主題が了解出来ても、主題はこの色彩の魅力に何物も加えず、又、この魅力から何ものをも奪う事が出来ぬ、と諸君は感ずるであろう。この主題と無関係な色彩の調和こそ、画家の思想の精髓なのである。（前掲書、pp. 11 - 12）

ボードレールはドラクロアの絵画の魅力を、主題とは無関係に存在している色彩の調和に見出した。絵画は絵画であれば足りる。歴史画の主題は描く以外の方法でも表すことができるのに対し、絵画の色彩の調和は他の方法で表現することができない。演劇や文章などの他の手段でも表現できる主題を描くというのは、絵画が絵画であるということからはみ出した在り方である。

詩は詩であれば足り、絵画は絵画であれば足りる。言い換えるとこれはつまり、表現媒体の性質へ立ち返るということになるだろう。C・グリーンバーグはモダニズムの本質を、自己批判による自己純化であるとした。それは、各芸術分野におけるメディウム（Medium 制作素材）に固有の（specific）性質へと向かうことである。



各々の芸術の権能にとって独自のまた固有の領域は、その芸術のメディアムの本性に独自のもののみと一致するということがすぐに明らかになった。別の芸術のメディアムから借用されているとおぼしき、または別の芸術のメディアムが借用しているとおぼしきどんな効果でも、各々の芸術の効果からことごとく除去することが自己－批判の仕事となった。それによって各々の芸術は「純粋」になり、その「純粋さ」の中に、その芸術の自立の保証と同様、その質の基準の保証が存在したであろう。「純粋さ」とは自己－限定のことを意味し、また芸術における自己－批判の企てとは徹底的な自己－限定のそれとなったのである。

(C・グリーンバーグ「モダニズムの絵画」<sup>62</sup> p.64)

モダニズムはこの方向を継続していくにつれて、その自覚をも強めることになった。マネと印象主義によって、問題はドローイング 対 色彩の問題として定義されるものではなくなり、代わって触覚的な連想によって修正されたり変容されたりした触覚的経験に対抗するものとしての、純粋に視覚的な経験の問題になった。(p.67)

絵画が自己純化を推し進めた結果、絵画に固有の性質とは、描線でも形態でも、色彩でもなく、平面性であることが判明した。平面性とはキャンバスの物質的な平面性であり、あるいは純粋に視覚的な経験として捉えられる平面性でもある。こうしてモダニズムにおける自己純化についてみると、工芸の素材と純粋美術の素材とは、単純な対立関係にはないように思われる。むしろ、素材の使用に対する必然性を問題にする背景には、モダニズム的な、表現内容とメディアム・スペシフィシティとを必然的に一致させる方法の援用があるだろう。

しかし、今日、絵画の進展はその実現の途を引き返し、より多様な在り方をしているように見える。自己純化を突き詰めて行けるところまで行くと、ついには何もそぎ落とすものが無くなってしまう。物質の平面性を突き詰めれば、平面であることを阻む要素は全て捨て去られ、作品は均質化せざるを得ないだろう。それでも尚その地点を目指すことは可能であるが、もはやその地点は全体として目指せるものではないだろう。また、平面性を純粋に視覚的な経験と結びつけた場合、視覚だけを使って経験される全ての物が平面性を獲得してしまい、それは既に絵画の性質とは呼べないものになってしまうだろう。さらに、眼前を覆う純粋に視覚的で平面的な色面が作れたとしても、距離をとって見るとそれは四角い形態に還元されてしまう<sup>63</sup>。こうしたことを経て、絵画は一度捨てたものを再びその中に取り込んでいったのである。岡崎乾二郎はキュビズムを論じて、個別の知覚の画面上での統一というこれまでのキュビズム理解を超えて、そもそも絵画を視覚への依存から切り離し、人間が感覚を超えて把握しているリアルな対象の構築を目指したとして、以下のように書いている。

そもそもキュビズムは対象の見かけ（のそのものらしさ）の再現、つまり視覚への依存から絵画を離し（誰もが知るように、キュビズムが放棄したのは事物の見慣れた形=区切られた形であり、対象を特徴づけているとみなされていた固有な色彩である）それに依らず、より直接的、具体的そしてリアルに対象を把握することを目指したのである。

たとえば青の時代の頃にパブロ・ピカソ（1881－1973）が、文化の周縁に生きる人

たち、特に盲目の人の触覚を主題にした絵画を描いたとき（そこでも色彩は抑制され、画面は弱い光の中で最も強く知覚される青色に覆われていた）、見える世界が薄れても、なお対象は一つに統一された像としてリアルに把握されうるという事実こそ関心を注いでいたはずである。重要なのは全体を一つにまとめる特徴的な形ではなく、細部のテクスチャー、触覚的直接性である。あるいはマティスやドランなどの同時代の多くの芸術家たちと同様、ブラックやピカソがアフリカ彫刻から受け取った衝撃は、見かけの類似性を持たなくても、それらをはるかに強く、事物が存在するリアリティを喚起するという事実だった。

キュビズムは、感覚与件=視覚を含めた個々の感覚器官が刻一刻と感受している情報と、対象の認識=人が対象として把握していることはまったく異なる次元の事柄だということだった。すなわち、人は、視覚が捉えられうる情報を超えて、対象をより直に捉えている。それを絵画あるいは彫刻（いや芸術作品）はいかに可能にするのか？（岡崎乾二郎『抽象の力』<sup>64</sup>pp. 7－8）

視覚が捉える得る情報を超えて対象を直に捉えるとはどういうことか。岡崎は「経験の条件」<sup>65</sup>注釈の中で、ギブソンのアフォーダンスにも触れながら、感覚与件は五感によって分割などされておらず、使用方法によって系列化されていることを述べている。私たちが行っている知覚とは、目で見ても形を把握するだけにとどまらず、皮膚に覆われた身体を使ってそれに行動を返すことである。

1章2節で既に見たように、北澤憲昭は、美術において絵画が首位に置かれ、工芸が底辺に位置づけられているという認識が存在するのは、美術が視覚にかかわる芸術だからであると指摘していた。そしてこの序列は、現代にそのまま通用するものではないのだとも記していた。それは、純粋美術（絵画）の側に、一旦は自己純化の過程で排除された純粋に視覚的でないもの（触覚性）が復活しているからであったのだ。モダニズムに対しての岡崎の回答は、この問題にも答えるものになっている。

加えて、先に引用した北澤の文章には、工芸は視覚芸術と呼ぶにはあまりに複合的であると書かれていた。だがその後読み進めると、そもそも日本における美術・工芸概念の形成において、美術が視覚芸術としての純粋さを目指す過程で、複合的な造形を工芸として排出したのであるということが分かる<sup>66</sup>。もともと複合的な性格を持つよう形成された工芸は、ジャンル総体として自己純化を突き詰めても何もそぎ落とすものがない地点には辿り着かないのではないかと。つまり工芸は、絵画と同じく自己純化の道を辿ったとしても、同じように揺り戻しはしないだろう。ただし、自己純化を挫折することがあるとすれば、2章2節で漆を代替する素材について見たように、ある一つの特徴のみに注目した場合の代替可能性によってであるだろう。一面性に着目した上でなお代替不可能であると感じる場合、そのとき着目している性質はさらに複数の要素に分解することが可能であろう。だが、分解を進めることにあまり意味は無いように思われる。おそらくこの問題は、表情を表現する言葉の不十分さと結びつくのではないだろうか<sup>67</sup>。

## 2 節 移り変わる必然と偶然

工芸における制作は素材を限定しているように見えて、たとえば私が行う乾漆技法による制作を振り返ってみても、漆以外に粘土、石膏、麻布、さらには自身の身体など、さまざまなものに頼りながら制作を行っていることがわかる。にもかかわらず、乾漆技法において漆にことさら注目するのは、漆のみが、他の芸術ジャンルと共有していないメディウムだからである。そして漆について、例えば漆黒のつやや、螺鈿や卵殻を用いた加飾技法などに注目するのであれば、それらが漆のみに備わっている特性のように思われるからである。こういった自己純化に即して「なぜ漆か」に答えるのが、必然性の問題として考えるやり方である。しかし、私が真に取り組みたいのはこの回答の仕方ではない。

私が真に取り組みたい回答の方法、それは、偶然性の問題として“なぜ漆か”への回答を導き出すものである。ただしこのやり方は、なぜ漆かという問いに同じ次元で答えるものではなく、むしろこの問いを解体することを目指すものである。

3 章 3 節で説明した九鬼の必然／偶然概念に従って考えて見よう。必然／偶然は段階的に三つに分けて考えることができた。漆で制作するということの必然性／偶然性も例外ではない筈である。

私はこの章の冒頭で、私の作品には漆らしさが足りず、漆で作られる必然性を持たないように見える、という書き方をした。そして、それに対して意外性を喜ばれることも非難されることもある、と書いた。漆で作られたものの概念を構成するのは個々の創作物に共通の必然的徴表であり、漆らしさというのはこの必然的徴表のことである。一般的に漆と言えば黒色か赤色、であるならば、青色や黄色は非本質的徴表であり、偶然的徴表である。また、漆と言えばお椀、に対する漆塗り iPhone ケースや立体作品も偶然的徴表である。偶然的徴表を持ち、漆らしくないことに着目して面白がるのであれば、それは定言的偶然の稀さを面白がっているのである。反対に、漆らしくないことを非難し、漆らしくあれと言うのであれば、それは定言的必然を求めているのである。私は実際に、カラフルなのは漆らしくなくて良くないとか、漆を勉強しているならオブジェなんて作ってないで使えるものを作ってね、などと言われたことがあるが、これは、クローバーは三つ葉であれ、というのと同じ考え方である。定言的必然／偶然に着目している段階では、作品や素材は一般概念と対比可能な相対化されたものであるだろう。

私が高校の時に考えていた漆の必然的徴表は黒とか赤とか金とかの食器であるということであり、本学の卒業制作展で漆の作品を見たときの驚きは、偶然的徴表によるものであった。しかし、漆を勉強しながらその考えは変化し、かつて偶然的徴表だと思っていたものが今では必然的徴表のように感じられる。今はもう、漆が食器以外に使われていようとカラフルであろうと、見慣れてしまって全く気にならない。また、漆の分化の歴史を見ることは、偶然的徴表を持つものが漆概念を書き換えてきた経歴を辿ることである。はじめて樹皮から漆液が滲み出た段階では、黒とかつやとかはもとより、漆は人間が使う素材ですらなかったはずである。しかしこれは、偶然だと思われていたものが結局は必然に回収されてゆく、というプロセスでもある。

次の段階は理由性への着目であるが、これは私が漆を使い始めたことの理由（2 章 1 節）で十

分であろう。なんでも作れると思ったからである。そうすると次に見るべきは、遭遇に関する仮説的偶然と事後的に把握される必然性である。私は仮説的偶然を代替と関連付けて考えている。代替するというできごとにおいては、何かをしよう、もしくは何かを表現しようとしているという因果系列と、本来別の因果系列の中にあるものとが偶然出会う、ということが起きているからである。この他にも、特に話題には挙げなくとも「私が、漆と出会って、漆を使って、遊びと代替をテーマに、制作をする」ということのうちには数えきれないほどの仮説的偶然がある。そもそも漆と出会ったことにだって必然性はなかったのであるし、遊びと代替というテーマの言い表し方も、偶然『棒馬考』を薦められて読んだから思いついたのである。その中で、ここで想定している問いは、遊びと代替をテーマに作品を作ることと、漆を用いて作品を作ることとの出会いにある必然性はどのようなものか？である。最も直接的にそれらを結ぶ必然性を答える、と問われる場合もあるだろうが、私はこれに答えることは目指していない。工芸的造形において重要視されるプロセスとは、無時間的なものであるはずがない。そしてそれは制作行為の中だけで完結する閉じた回路ではなく、展示、再制作の可能性、鑑賞、批評をも含むプロセスであると私は解釈している。作品を相対化しているときには見えてこなかったものが、鑑賞者や批評家が情動を返す回路に入ったときにはじめて見えてくるということがあり得る。また、表情が事後的に理解される可能性を持ち、行動の潜在性を内包するように、作品理解やそれに情動を返すことも事後的に行われる可能性を持つ。小学生時代に作った工作が後の制作に影響を与えたり、自分では認めたくなかった作品を他人が先に評価することもある。この在り方を認めなければ、プロセスは結局、終わってしまえば無時間的に観測できるものでしかなく、定言的必然／偶然の段階に還元できてしまうことになるのではないだろうか。

さて、現在の私の制作において、出会いの必然は漆という素材と（遊びにおける）代替との結びつきに見出されるべきである。この結びつきについて、制作前・制作中・制作後の、時間的展開として分けて考えていく。

制作に入る前、構想の段階では、私は漆と代替との関連を表面の模倣に見出していた。漆の技法には、木や竹などの他素材の表面をまねる変塗技法、表面だけを金属粉で覆う蒔絵技法、表面だけを貝の真珠層で覆う螺鈿技法などがある。それらは、一見すると木や竹、金属、貝でできているように見えて、その中身は実は漆である、という意味での偽物性を持つことができる。遊びにおける代替というのは機能以外にも外形や記号性、表情性を契機に起こるものであるから、見せかけが似ているという意味での偽物も代替物になり得るのである。大体このような可能性を見込んで、手を動かしはじめた。

実際に制作を始めた段階では、ボリューミーな印象を打破するために取り入れた乾漆の張りぼて構造についての発見があった。中空の張りぼて構造、これにも偽物性があるのではないか。乾漆の張りぼて構造と代替というテーマとは、制作前には関連性を想定していなかった。つまりこれは、出会いの偶然（仮説的偶然）である。しかし今になって考えてみれば、漆の表面性の表現のために選択した中空の張りぼての構造と、中は漆で表層だけが他の素材を模倣しているという偽物性とは、ともに漆の表面性に着目するということから到達した考えであったから、それらが結びついたのは必然であると言えることができる。また、漆塗りの箸を張りぼてとして作ることで、本物の表面と偽物の構造を持つものができることに気が付いたのである。

制作後すぐに、学内での研究発表のために自分の作品について振り返った。そのときに発見したのは、漆の表情が触発する使用や代替があるということである。5章でも述べた通り、漆が塗られていることで、少し外形（歯ブラシ）に無理があっても食器（箸）の役割を与えられる可能性が増大するのである。また、漆を用いて表面を模倣することと作品を構成する漆や麻布の物質感（バリ）を残すことを同時にやると、本物のようでもあり偽物のようでもある、というものを作ることができる。代替というルールがある遊びにおいて、バリがその遊びの虚構性を暴きつつ、それでもなお漆の表情が遊びへの熱中を誘うのである。

代替と漆との結びつきは、以上のようなことである。しかし、繰り返しになるが、偶然に思えたものもそのうち必然に回収されてしまうのであった。この姿勢を貫けば、私がどんな作品を作ろうとどんな人生を送ろうと、振り返ればそれは必然であり、それ以外の仕方では実現できなかったということになってしまうだろう。廣松が表情について考えるとき一般的な定義を前提としなかったのは、その前提（内奥的心理現象と外面的身体現象の二分法）を利用しながらそこから導き出される結論（他我不可知論）は都合が悪いから見ないふりをする、という態度に批判的であったからだ。今ここで、私には他の存在の仕方もあり得たがこの仕方が実現した、もしくは違う作品を作っていたかもしれないがこの作品を作ることを選んだ、という自由さが存在することを認めたければ、たとえ経験的に知ることはできなくとも「原始偶然」を想定しておく必要があるだろう。

違う可能性もあり得たという自由さは、実際には起きていない、経験的に確かめることのできない諸可能性を想定することで得られる。これは、存在しないことができたという在り方を認めることである。遊びというのはそもそも、しないこともできたことをするという性格のものであるから、自由であるという特徴を持っていたのだ。最初私はこのことに気が付かずに、潜在的な可能性に目を向けるための状況設定として遊びの場を参考にしたのであるが、潜在的な可能性とは想定し得る離接肢のことであったのだ。離接的偶然是経験的には確かめられないが、遊びの中でなら経験的に感じることもできるだろう。そして離接的な関係を受け入れる段になると、私が先に述べた漆と代替の結びつきにも再び偶然性を見いだすことができる。たとえば漆の表情が口に入れるという行動を触発するのに対し、別の行動を触発する可能性、また、別の素材が別の行動を触発する可能性もある。私はたまたま漆と出会ってそれを使い始め、だからこそ口に入れるという行動に着目し、数ある遊びの中からおままごと（お飯事）を思いついたのである。しかし、布を縫って仮装をテーマに制作することも、木を削って棒馬を作るということも、実際には起こらなかったが有り得たのである。

私が《使い方いろいろ》で表現しようとしたのは仮説的偶然に見る面白さである。しかしそれは事後的に俯瞰して見てみると、すぐに必然性を帯びはじめてしまう。大人コワイをテーマにしていたときは、本来ならば事後的に振り返ると必然に回収されてしまう偶然を、起きたときには必然で振り返ると偶然、というものにしようとしていた。振り返る途中で道筋が途切れてしまうような支離滅裂さや、因果系列の忘却、大人コワイそのものを移り変わるものに設定することなどで必然への収束から逃れようとしていたのである。ただし、これらの解釈についても事後的に分かったことであって、制作している段階では自分でも分かっていなかった。現

在、遊びと代替をテーマに制作しているのは離接的偶然の表現である。しかしそれではあまりに自由がききすぎるので、ある時点での必然について考えたり説明したりすることも必要であるだろう。それは、遊びにルールが必要とされるのと同じことである。

本論文で自分の作品について時系列順に振り返ってきたが、学部頃から現在まで、私の制作テーマにはあまり一貫性が無いように思われていることに、論文執筆のこの1年間の中で気付かされた。一度終わらせてみないと自分でもよく分からない（事後的に見れば必然）、という性質によってそういうふうになっているのだろうか。もしくは遊びに終わりと反復の可能性があるように、制作も終わりと反復を繰り返してきたのだ、ということだろうか。これに関してはまだその渦中にいるのでよく分からない。だがここまで振り返ってみて、制作している最中にはどうしてかは分からないけどこのまま続けてもだめな気がする、次に進んで見なければ、と思っ  
て移り変わっていったものが、実は偶然の段階を徐々に深めてきたのだ、というまとめ方ができてしまった。論文を終わらせるために必然性へと収束させようとしたからだろうか。しかし自分でも、なるほどそうだったのか、と思っている。

## おわりに

論文提出の締め切りから3週間前の夜、布団に入ってからもしばらく寝られないでいるとき、口頭試問で「この論文で一番伝えたいことはなんなのか」と質問を受けるビジョンが浮かんできた。私は、過程をすつとばして結論さえ伝えられれば良いとは全く思わないが、そういった質問への答え方をどうするべきか、横になったまま考えた結果、論文の結論に対する一つのアイディアを思いついた。

私が重要視していることには遊びと代替、偶然と必然、表情、漆などがあるが、これらが一体何であるのかについて考えることが論文の道筋であり、これらの関係性についてはっきりさせることが、ひとまず今回の論文の結論にあたるのではないかな。

遊び、偶然、表情は、私が好きな、支持し擁護したい概念である。これらの方向を向きながら作品を作ってきた。しかし、これらは射程の広すぎる概念でもある。反対に、仕事、必然、漆の必然的な特徴（つやとか黒とか加飾性など）は、選択の不自由さと引き換えに安泰な評価を得られるものだと思う。社会的には、こちら側を目指すことの方が求められることは多いだろう。その上で私があえて遊び、偶然、表情などの概念を持ち出しておく必要があったのは、こういった、私が文章中で「ともするとばかばかしいと切り捨てられそうなもの」といっているようなものの価値を認めたい、という立場の表明のためである。ただ、やはりこれだけでは、ほとんど具体的なことは言えていない。

そこで、次の段階として、不自由さに向き合う必要がある。遊びに対するルールとしては代替があって、限定的な表情としては漆の表情がある。では、必然性はどこにあるのかというと、代替と漆を結びつけることとなった因果系列にあるはずである。このことを結論部分で述べるために、9月の予備審査の段階では第3章であった「漆を用いることの必然性と偶然性」を、最終章の第6章にもってくることにした。また、論述の順序を変えたことによって、全7章の予定が全6章となった。

原始偶然（世界は偶然に存在している）を少し向こうに見ながら、私と漆とをつなぐ必然的／偶然的な回路の中で制作をする。そのために装飾的な機能（仮説的偶然）、そして大人コワイ（振り返ると偶然）という思考の変遷を辿ってきて、今、遊びと代替という、無数の離接肢の存在を感じることもできる主題に取り組むのである。

山森 菜々恵

（2017年12月5日）

- 1 金子賢治『現代陶芸の造形思考』阿部出版、2001年
- 2 前掲書 p.43より引用
- 3 原文では「超少女いわれた」となっているのを、「超少女といわれた」と直した。
- 4 前掲書 pp.27-28
- 5 「美術手帖」美術出版社、1986年、8月号 参照  
田嶋悦子については、篠原資明「超少女身辺宇宙」の中でふれられており、1985年の作品が掲載されている。
- 6 外館和子「豊潤なる外向性の造形—田嶋悦子と笹井史恵の表現」(『笹井史恵×田嶋悦子 イン・ザ・フラワー・ガーデン』展覧会カタログ、茨城県つくば美術館、2009年 掲載) pp.8-9より引用
- 7 前掲、『現代陶芸の造形思考』p.172より引用
- 8 金子自身「そもそも人間存在に究極的に絶対的なものは存在しない。人間は共時的に類的存在であり、通時的には限りある存在である以上、絶対的なものはあり得ようがない。」(p.190)と言っている。その上で絶対的な「真の「存在」」(p.191)を目指すというのは、自己のうちに根拠をもつ必然的な在り方を目指すということだろう。  
前掲、『現代陶芸の造形思考』 参照
- 9 奥野憲一『KOUGEIの素姿—現代工芸の考え方—』神無書房 2009年
- 10 樋田豊次郎『工芸の領分 工芸には生活感情が封印されている』新装版 美学出版 2006年 (中央公論美術出版 初版2003)
- 11 廣松渉『表情』(『廣松渉著作集』第四巻、岩波書店、1996年 に掲載のもの)
- 12 『広辞苑第六版』岩波書店、2008年
- 13 J・J・ギブソン『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る—』古崎敬、古崎愛子、辻敬一郎、村瀬旻訳、サイエンス社、1985年 参照 (原著1979年)
- 14 北澤憲昭「「工芸」ジャンルの形成—第三回国内国勧業博覧会の分類を手がかりとして」(『美術史の余白に 工芸・アルス・現代美術』美学出版、2008年 収録) p.33
- 15 ロバート・ステッカー『分析美学入門』森功次訳、勁草書房、2013年 (原著2010年) 参照
- 16 前掲、『広辞苑第六版』 参照
- 17 加藤寛「漆液と素地の採集に関する基礎知識」(小松大秀／加藤寛『漆芸品の鑑賞基礎知識』至文堂、1997年) pp.129-130
- 18 能城修一「縄文時代のウルシの木—森林総合研究所木材特性研究領域—」『月刊考古学ジャーナル』11月号臨時増刊号、ニュー・サイエンス社、2009年 参照
- 19 四柳嘉章『漆の文化史』岩波、2009年 p.2 参照  
なお、工藤雄一郎「縄文時代の漆文化—最近の二つの研究動向」(『URUSHIふしぎ物語—人と漆の12000年史—』展覧会カタログ、歴史民俗博物館振興会、2017年 掲載)によると、日本におけるウルシの起源には、中国からの「持ち込み説」と自然分布していたとする「自生説」の二つがある。
- 20 前掲、「縄文時代のウルシの木—森林総合研究所木材特性研究領域—」 参照
- 21 工藤雄一郎「縄文時代のウルシと漆用工具」(前掲 註19) 参照
- 22 火災による資料の焼失と変質で漆成分の確定ができず、石川県三引遺跡出土のベンガラ漆塗り堅櫛(約7200年前)を漆塗り製品の最古とすることもある。  
前掲、『漆の文化史』 参照
- 23 前掲書 p.4 参照
- 24 前掲書 p.20 参照
- 25 岡村道雄『縄文の漆』同成社、2010年 p.133 参照
- 26 加藤寛「漆塗とその工程に関する基礎知識」(前掲、『漆芸品鑑賞基礎知識』掲載) p.163 参照



- 27 原田昌幸「縄文時代の漆工芸」(『日本美術全集』第1巻、小学館、2015年 掲載)  
p.178 参照
- 28 小松大秀編『日本の美術6 漆工(原始・古代編)』至文堂、1985年 p.4、  
前掲、「漆塗りとその工程に関する基礎知識」p.164 参照
- 29 前掲、『漆の文化史』p.28 前掲、『縄文の漆』図版 参照
- 30 工藤雄一郎「遺跡出土資料から見るウルシの利用」(前掲 註19) 参照
- 31 佐々木英『漆芸の伝統技法』理工学社、1986年 参照
- 32 前掲、「漆液と素地の採集に関する基礎知識」p.153 参照
- 33 山本勝巳『漆百科』丸善、2008年 p.3 他 参照
- 34 『縄文文化の研究 7 道具と技術』加藤晋平／小林達雄／藤本強編集、雄山閣出版、1983年 pp.290-291 より引用
- 35 安孫子昭二「アスファルト」『縄文文化の研究 8 社会・文化』加藤晋平／小林達雄／藤本強編 雄山閣出版、1982年 p.210 参照
- 36 前掲『漆の文化史』p.95 参照
- 37 前掲『漆百科』p.147 参照
- 38 前掲書 p.148 参照
- 39 室瀬和美「二つの業平蒔絵硯箱一模造制作の歴史の一コマ」(『ZESHIN-柴田是真の漆工・漆絵・絵画』展覧会カタログ、根津美術館、2012年 掲載) 参照
- 40 「別冊太陽 柴田是真 幕末・明治に咲いた漆芸の超絶技巧」平凡社、2009年 p.49 より引用
- 41 小池重喜「日露戦争と下瀬火薬システム」高崎経済大学論集、第49巻、第一号、2006年  
[www1.tcue.ac.jp/home1/k-gakkai/ronsyuu/ronsyuukeisai/49\\_1/koike.pdf](http://www1.tcue.ac.jp/home1/k-gakkai/ronsyuu/ronsyuukeisai/49_1/koike.pdf) 参照
- 42 松田権六『うるしの話』岩波新書、1964年 より引用
- 43 前掲、「漆塗りとその工程に関する基礎知識」pp.168-169 参照  
自分がやった工程も30ほどであったが、実際は失敗をするのもっと増えた。
- 44 馬淵晃デザイン、ブランド+dの商品。  
<http://h-concept.jp/fs/hshop/c/Cupmen> 参照
- 45 九鬼周造『偶然性の問題』岩波、2012年 (初版1935年)
- 46 前掲書 pp.48-50 参照
- 47 前掲書 pp.160-162およびpp.256-267 参照
- 48 前掲書 p.233-237 参照
- 49 スクウェア・エニックス(旧エニックス)の商標。バトルえんぴつをサイコロのように転がして、側面に印刷された内容に従って勝敗を決める。鉛筆を削ると側面の文字も削れてしまうため、遊び続けるためには文字を書くのをあきらめなければならない。  
<http://blog.jp.square-enix.com/goods/toys/cat376/cat392/> 参照
- 50 後述の作品(呼び名:枝など)にみられるような“バリ”がそうである。
- 51 C・グリーンバーグ「アヴァンギャルドとキッチュ」『グリーンバーグ批評選集』川田都樹子・藤枝晃雄訳、勁草書房、2005年(論文初出1960年) p.17 より引用
- 52 高野文子のマンガ「黄色い本」へ向けて、斎藤環が「ユリイカ」で書いた文章から引用する。「どれほど繰り返し精読しても、あなたは高野文子を所有することはできない。どれほど理解しても、あなたは高野文子を学習することはできない。なぜか。いっけん無造作に見える高野の絵は、本作でついに、いかなるフェティッシュとも無縁の漫画という、高みに至ってしまったからだ。  
そして物語のヒロインである実ッコちゃんもまた、本のフェティシズムからは自由だ。本を読むと、本を持っていたくなる。本を持つと、世界のことを知りたくなる。世界を知ると世界を所有したくなる。世界を所有しはじめると、所有したくない人を軽蔑したくなる。でも実ッコちゃんは知っている。世界は本の外側にしか存在しないことを。だから実ッコちゃんは、この「フロンプ」の作家が書いた長い長い本を図書館に返すのだ」(「神と虫のポリフォニー」)。

また、作者である高野文子自身は同書掲載の太友克洋との対談の中で、「黄色い本」の作画についてこう述べている。「今回は最初から最後まで、人物の顔はできるだけきちっと描かないようにしようということを意識してましたね。顔を可愛く描いてしまうと、読者はそこに気を取られて他のところを見なくなってしまうので、もう目鼻ついてりゃいい、下手すると、後ろを向いていて、頭にトーン貼ってるだけでもいいやという感じでしたね。」斎藤のフェティシズム（所有）は高野の可愛いところ以外見なくなる（矮小化）と結びつくだろう。私自身もこれにならい、フェティシズム=矮小化して所有する という意味で使っている。

「ユリイカ」第34巻第9号 青土社、2013年（初版2002年）

なお、丸山圭三郎『文化のフェティシズム』勁草書房、1984年も参照のこと

<sup>53</sup> 前掲、『偶然性の問題』pp.225-237 参照

<sup>54</sup> 前掲書 pp.237より引用

<sup>55</sup> 九鬼周造「風流に関する一考察」『「いき」の構造』に収録のものp.130より引用。具体例として「天文を考へ顔の蛙かな」では、蛙の世界が人間の世界へ移ることによって、主体小に主体大が交代し、客体大に客体小が交代し、ために「厳かなもの」が「可笑しいもの」へ転化している。すなわち小主体としての蛙と大客体としての天空との関係に基いた「厳かなもの」が、大客体としての人間と小客体としての蛙との関係に基いた「可笑しいもの」へ転じている」と書かれている。

<sup>56</sup> E・H・ゴンブリッチ『棒馬考 イメージの読解』二見史郎、谷川渥、横山勝彦訳、勁草書房、1988年（原著1963年）

<sup>57</sup> J・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論新社、文庫版1973年（中央公論社初版1963年、原著1938年）

<sup>58</sup> 前掲書 pp.17-18 参照

<sup>59</sup> 前掲書 p.38

<sup>60</sup> 前掲、『棒馬考 イメージの読解』

<sup>61</sup> 小林秀雄『近代絵画』新潮社 1968年（初出は「新潮」の1954年3月号から翌年の12月号、「芸術新潮」の1956年1月号から1958年2月号での連載）

<sup>62</sup> 「モダニズムの絵画」前掲、『グリーンバーク批評選集』

なお、モダニズムやメディウム・スペシフィシティにまつわる言説については、「批評空間 モダニズムのハード・コア」太田出版、1955年、『Contemporary Art Theory』筒井宏樹編、イオスアートブックス、2013年、「表象08」表象文化論学会、2014年、および 藤枝晃雄『モダニズム以後の芸術』東京書籍、2017年 も合わせて参照した。

<sup>63</sup> 「批評空間 モダニズムのハード・コア」太田出版、1995年 参照

<sup>64</sup> 岡崎乾二郎『抽象の力』豊田市美術館 2017年

<sup>65</sup> 前掲、「批評空間 モダニズムのハード・コア」に掲載 pp.246-261 参照

<sup>66</sup> 前掲、「「工芸」ジャンルの形成」参照

<sup>67</sup> 「表情性現相を分類的に記載する用語がいかに貧困であるかは、人々が狭義の表情、典型的な表情として認めている人間の顔面表情に関してさえ、それを形容する単語が一体どれだけあるかを省みれば、誰しも慄然と痛感するはずである。ニコニコ・プンプン・メソメソ・ハレバレとか、<sup>え</sup>咲み、<sup>ひそ</sup>嚙みとか、表情性を直截に指称する用語も全然ないわけではない。がしかし、喜びの表情、怒りの表情、悲しみの表情、……とか、<sup>ひきつ</sup>嚙った表情、<sup>たる</sup>弛んだ表情……とか、笑っている表情、泣いている表情……とか、“昭応”する感情・体感・動作を持出すことで種差（differentia specifica）を示す表現方法が用いられたり、或いは亦、目の吊り上がった、口許の歪曲った……というように形状的特質で描写する表現方法が用いられたり、畢竟するに、間接的な擬確定記述の手法で辛うじて表情現相の分類的記載が図られているのが実情である。」前掲、「表情」『廣松渉著作集』第四巻 p.497

---

## 参考文献一覧

- 金子賢治『現代陶芸の造形思考』阿部出版、2001年  
「美術手帖」美術出版社、1986年、8月号 参照  
『笹井史恵×田嶋悦子イン・ザ・フラワー・ガーデン』展覧会カタログ、茨城県つくば美術館、2009年  
奥野憲一『KOUGEIの素姿—現代工芸の考え方—』神無書房、2009年  
樋田豊次郎『工芸の領分 工芸には生活感情が封印されている』新装版 美学出版、206年（中央公論美術出版 初版2003）  
『廣松渉著作集』第四巻、岩波書店、1996年  
『広辞苑第六版』岩波書店、2008年  
J・J・ギブソン『生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る—』古崎敬、古崎愛子、辻敬一郎、村瀬旻訳、サイエンス社、1985年（原著1979年）  
『美術史の余白に 工芸・アルス・現代美術』美学出版、2008年  
ロバート・ステッカー『分析美学入門』森功次訳、勁草書房、2013年（原著2010年）  
小松大秀／加藤寛『漆芸品の鑑賞基礎知識』至文堂、1997年  
『月刊考古学ジャーナル』11月号臨時増刊号、ニュー・サイエンス社、2009年  
四柳嘉章『漆の文化史』岩波、2009年 p.2  
『URUSHI ふしぎ物語—人と漆の12000年史—』展覧会カタログ、歴史民俗博物館振興会、2017年  
佐々木英『漆芸の伝統技法』理工学社、1986年  
岡村道雄『縄文の漆』同成社、2010年 p.133 参照  
『日本美術全集』第1巻、小学館、2015年  
小松大秀編『日本の美術6 漆工（原始・古代編）』至文堂、1985年  
山本勝巳『漆百科』丸善、2008年 p.3 他 参照  
『縄文文化の研究 7 道具と技術』加藤晋平／小林達雄／藤本強編 雄山閣出版、1983年  
『縄文文化の研究 8 社会・文化』加藤晋平／小林達雄／藤本強編 雄山閣出版、1982年  
『ZESHIN—柴田是真の漆工・漆絵・絵画—』展覧会カタログ、根津美術館、2012年  
「別冊太陽 柴田是真 幕末・明治に咲いた漆芸の超絶技巧」平凡社、2009年  
小池重喜「日露戦争と下瀬火薬システム」高崎経済大学論集、第49巻、第一号、2006年 [www1.tcue.ac.jp/home1/k-gakkai/ronsyuu/ronsyuukeisai/49\\_1/koike.pdf](http://www1.tcue.ac.jp/home1/k-gakkai/ronsyuu/ronsyuukeisai/49_1/koike.pdf)  
松田権六『うるしの話』岩波新書、1964年  
九鬼周造『偶然性の問題』岩波文庫、2012年（初版1935年）  
C・グリーンバーグ『グリーンバーグ批評選集』川田都樹子・藤枝晃雄訳、勁草書房、2005年（論文初出1960年）p.17  
「ユリイカ」第34巻第9号 青土社、2013年（初版2002年）  
丸山圭三郎『文化のフェティシズム』勁草書房、1984年  
九鬼周造『「いき」の構造』岩波文庫、2009年（収録論文「風流に関する一考察」の底本は『文芸論』岩波、1941年）  
E・H・ゴンブリッチ『棒馬考 イメージの読解』二見史郎、谷川渥、横山勝彦訳、勁草書房、1988年（原著1963年）  
J・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳、中央公論新社、文庫版1973年（中央公論社初版1963年、原著1938年）  
小林秀雄『近代絵画』新潮社 1968年（初出は「新潮」の1954年3月号から翌年の12月号、「芸術新潮」の1956年1月号から1958年2月号での連載）  
「批評空間 モダニズムのハード・コア」太田出版、1955年  
『Contemporary Art Theory』筒井宏樹編、イオスアートブックス、2013年  
「表象08」表象文化論学会、2014年  
藤枝晃雄『モダニズム以後の芸術』東京書籍、2017年

---

岡崎乾二郎『抽象の力』豊田市美術館 2017年 (展覧会「岡崎乾二郎の認識—抽象の力—現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」にあわせて発行された論考書)

#### 図版引用元

- 図1 前掲、『縄文の漆』巻頭図版
- 図2 前掲、『日本美術全集』第1巻 巻頭図版
- 図3 前掲、「別冊太陽 柴田是真 幕末・明治に咲いた漆芸の超絶技巧」p.54
- 図4 前掲書 p.49



図1 ベングラ漆塗り製品  
北海道垣ノ島B遺跡  
縄文時代早期  
(函館市教育委員会)



図2 漆彩文土器  
山形県押出遺跡  
縄文時代前期  
(高畠町教育委員会)



図3 《花瓶梅図漆絵》  
柴田是真  
1881年 84.5×40.4cm  
(板橋区立美術館)



図4 《瀬戸の意茶入れ》  
柴田是真  
径4.7×高7.4cm  
(個人蔵)



図5 紙風船型ペン立て  
2015年にクラフトハートトーカイ金沢店にて撮影



図6 おままごとをテーマにした作品  
2016年

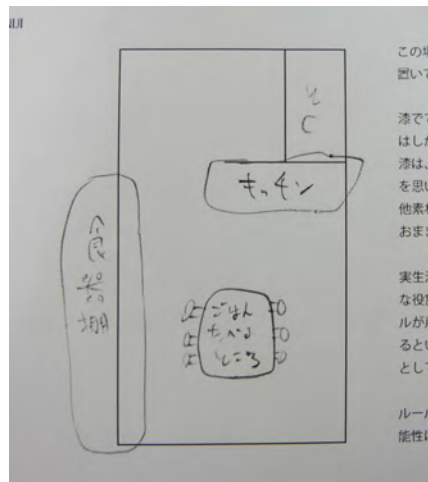


図7 展示マップ



図8 包丁のような作品  
2016年





図 9 原型



図 10 大きな枝の乾漆の裏側





図 1 1 大きな枝の乾漆の表面



図 1 2 〈遊びと代替〉DM



図 1 3 バリがある状態



図 1 4 バリ処理後



図 1 5 張りぼて構造の箸。バリ付き



図 1 6 原型



図 1 7 器など

2016 年



図 1 8 原型と作品