

漆黒の闇の狭間でうごめくもの

青木 千絵

目次

はじめに	5
第1章 旅の始まり	6
1.1 漆との出会い	6
1.2 旅立ちの決意	6
第2章 対話による創造	8
2.1 潜在意識との対話	8
2.2 潜在意識との融合	10
2.3 他者との相互融解	12
2.4 「コミュニケーション・コンプレックス」	13
第3章 具現化の試み	14
3.1 《BODY－内と外－》ができるまで	15
3.1.1 イメージの原点	15
3.1.2 《習作》の制作	18
3.1.3 《BODY－内と外－》の制作	19
3.2 《BODY 07-1－沈黙－》ができるまで	27
3.2.1 《BODY》小作品の制作	27
3.2.2 《BODY 06-1》の制作	28
3.2.3 《BODY 06-2》の制作	29
3.2.4 マケットの制作	30
3.2.5 ドローイングの制作	33
3.2.6 《BODY 07-1－沈黙－》の制作	38
3.3 《BODY 08-2－昇華－》ができるまで	47
3.3.1 二次元と三次元の違い	47
3.3.2 浮き彫りになった問題点	48
3.3.3 変化するマケット	49
3.3.4 マケットの完成	50
3.3.5 形にすること	51
3.3.6 《BODY 07-2》の表面の表現方法の考察	52
3.3.7 《BODY 07-2》の制作を終えて	55
3.3.8 《BODY 08-1》の制作の動機	57

3.3.9 よりリアルなものを求めて	58
3.3.10 膨らみから読み取れるもの	59
3.3.11 《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の原点	61
3.3.12 テクスチャーによる表現	62
3.3.13 大木の表現	62
3.3.14 《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の制作を終えて	63
3.4 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》ができるまで	65
3.4.1 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の制作動機	65
3.4.2 「つながり」の原点	65
3.4.3 「衝撃」というキーワードが示すもの	67
第4章 精神世界 — 「つながり」という根底意識 —	69
4.1 《 キッス 》 — 融合は安心だけではない —	69
4.2 通い合う — 目に見えないつながりが存在を象る —	71
4.3 つながり — 存在とは、すなわち、いのちである —	72
4.4 漆黒の闇の中 — つながりの精神世界 —	75
4.5 心の奥底から生まれるもの — 人を惹きつける芸術 —	76
4.6 つながりたいという願望	77
第5章 存在の有り様 — 作品の存在感について —	79
5.1 「存在の有り様」とは — ジャコメッティより —	79
5.2 漆による造形がもたらす作品の存在感について	81
5.2.1 漆という選択	82
5.2.2 漆を活かすための造形	84
5.3 存在の探求 — 自身の作品を通して —	85
5.3.1 形による「存在の有り様」の探求	86
5.3.2 漆による「存在の有り様」の探求	87
第6章 自己の再発見 — 展示を通して —	89
6.1 「青木千絵 展」(2006/4/10 ～ 4/29)	89
6.2 「青木千絵 展」(2007/5/14 ～ 6/2)	91
6.3 「金沢アートプラットホーム 2008」(2008/10/4 ～ 12/7)	94
6.4 「青木千絵 展」(2009/6/1 ～ 6/7)	99
おわりに	102
漆黒の闇の狭間でうごめくもの	102

本論文を書き終えて	103
参考文献	104
付録 A: 制作工程の詳細（《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》制作）	105
付録 B: 材料の作り方	130
付録 C: 作品の紹介と制作工程の概略	134

はじめに

私にとって作品を制作することは、自己への探究であると考えている。何故なら、私の作品に対する制作意欲は、常に自分の中にある「何か」を探りたいという思いから発生しているからである。決して、自分の中に統一された明確なものがあって、それを表現するために作品を制作しているわけではなく、むしろ、様々な思考を巡らせながら手を動かし、悩み、自問自答を繰り返しつつ制作を行っているのである。それは、「私は何者か」という私の心の中にある自己への問い掛けであり、「存在」に対する問いの繰り返しとも言える。つまり、私にとっての作品制作とは、自分自身を探る旅なのである。

本論文では、以下の構成によって私がこれまで行ってきた自己への探究の軌跡を述べる。まず、第1章では、漆と出会うことで、自分の中にある「何か」が共鳴したことに気づき、その「何か」を探るために、漆とともに旅に出たということを述べる(図 0-1: ①~④)。次に、第2章では、自分の中にある「何か」と対話することによって気付いた潜在意識について述べ、その潜在意識と融合することで生まれたコミュニケーション・コンプレックスという概念について述べる(図 0-1: ⑤)。そして、第3章では、対話によって生まれたものを具現化するプロセスを述べ、そこに造形という概念が新たに加わっているということを述べる(図 0-1: ⑥)。また、第4章では、対話によって生み出された私の作品に共通する「つながり」という概念について述べ、第5章では私が作品を具現化する際に考える「存在の有り様」について述べる。最後に、第6章では、作品を通じて他者とコミュニケーションを交わした結果、見えてきた自身の内面に存在する様々な対極する思いについて述べ、自分の中の「何か」が少しずつ現れてきたことについて述べる(図 0-1: ⑦、⑧)。

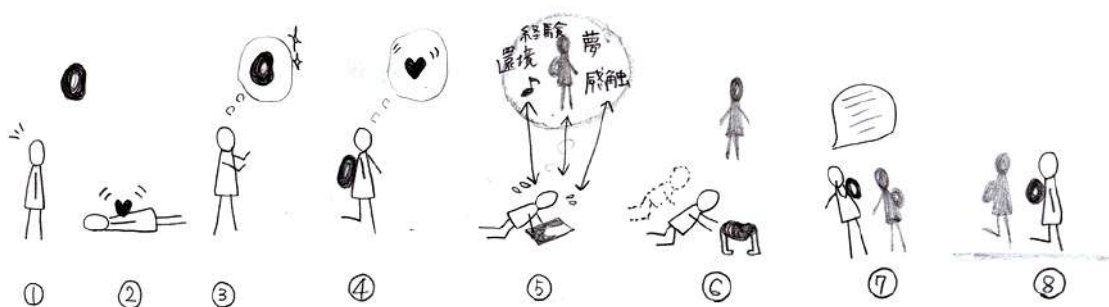


図 0-1: 自分自身を探る旅

第1章 旅の始まり

本章では、漆と出会うことで、自分の中にある「何か」が共鳴したことに気づき、その「何か」を探るために、漆とともに旅に出たということを述べる。まず、1.1 節において、漆と出会い、私の中で共鳴する「何か」に気付いたことを述べる。次に 1.2 節において、漆でしか私の中にある「何か」を探る旅はできないと確信した経緯について述べる。

1.1 漆との出会い

私の制作の原点は、漆と出会ったことから始まっている。2001 年に豊田市美術館で開催された「VISION」展で、田中信行の作品《 Orga 》¹(図 1-1-1) と出会った。それを見た時、強靱な生命力を放っている美しいものだと思った。《 Orga 》は、それまで私が見てきた作品には無い存在感を具えており、漆の持つ大きな魅力を感じたと言ってよい。

初めて《 Orga 》を見た時、先ず、「これは一体何？ 何がどうなっているの？」という疑問が生じ、その得体の知れない物体が持つ求心力に引き込まれた。作品を覗き込み、自分の姿が映り込んでいる様子を見てみると、逆に内側から覗かれているような不思議な感覚を覚えた。それは、まるで自分自身が呑み込まれてしまうような感覚とも言える。その感覚は、昔しばしば見ていた夢の感覚を思い出させ、自分の中にある「何か」を激しく揺さぶった。



図 1-1-1: 《 Orga 》

1.2 旅立ちの決意

衝撃的な《 Orga 》との出会いの後、私は実際に漆に触れることになり、漆について考えることが多くなった。そして、どうしたらあの《 Orga 》のような艶を出すことができるのだろうかという、疑問を持っていた。しばらくして、私が漆に引き寄せられる最大の理由は漆が持つ独特の艶にあるということに気付いた。また同時に、自分の中にある「何

¹ 『VISION』 展覧会カタログ 豊田市美術館 2001年 p.119.

か」が得体の知れないものであるからこそ、漆の放つ得体の知れない独特の艶に惹かれて
いるのだということに気付いた。

私は漆と出会う前から、立体で表現することに関心があり、彫刻を制作していた。しか
し、漆と関わることで垣間見えてきた自分の中にある「何か」を立体で表現しようとし
ても、それを的確に表現することができなかった。何故なら、私の中にある「何か」は形態
だけで表現するにはあまりにも得体の知れないものであったからである。私は漆が放つ深
みのある独特の艶を彫刻の表面に用いることで、私の中にある「何か」を表現できるの
ではないかと考えるようになった。そして、漆は湿度のある場所で、空気中の水分を呼吸し
ながら徐々に固まっていくということを知った時、その息遣いとも言える漆の特性によっ
て生み出される漆の美しい表面の裏側に、生命力が潜んでいるように感じたのである。そ
してその体験は、かつて見た《 Orga 》の内側に密かな息遣いを直感していたことを思い
出させ、その生命力が得体の知れない物体として求心力を放っていたからこそ、私の中
にある「何か」が漆の放つ独特の艶に惹かれたのではないかと考えるようになった。また、
その艶が地道な工程を重ねることによって現れてくるものであると分かった時、漆の艶に
映り込む自分の姿が、まるでもう一人の自分、つまり私の中にある「何か」であると感
じるようになったのである。

その後、私は自分の中の「何か」を、漆を使って表現したいという思いに掻き立てられ
るようになった。自分の中に常にある「私は何者か」という自己への問いの答えが、自
分の中の「何か」を表現することによって得られるのではないかと考えたのである。

第2章 対話による創造

本章では、漆から得られたイメージを頼りに、自分の中に、自覚されないまま潜んでいる意識（以下、潜在意識と言う）との対話を繰り返す中で創造されていくものについて述べる。先ず、2.1 節 では、潜在意識との対話によって生み出されたドローイングによって感じ取れる「何か」について述べる。次に、2.2 節において、潜在意識の中に入り込む様子を具現化することによって、混沌とした感情が自分自身の内面に潜んでいることを述べる。次に、2.3 節において、その混沌とした感情が他者によって生み出されていることによって、自身が持つコミュニケーションへの劣等感から生じたものであるということについて述べる。最後に、2.4 節において、他者を知りたいという思いから、私の内面にあるコミュニケーション・コンプレックスという概念について述べる。

2.1 潜在意識との対話

漆とともに自分の中の「何か」を探求することを決意した私は、先ず、昔しばしば見ていた夢の感覚を思い出そうとした。そのために目を瞑り、自らの周囲に殻を作り、閉じ籠もった。その殻の中で、感情は無防備で剥き出しの状態となり、混沌とした感情の渦の中に身を委ねていった。それは、光一つ差し込まない真っ暗な空間であった。その闇の中に意識を集中させた時、「無」の瞬間が訪れた。

その時、遠くにぼんやりとうごめいて見える影や形が見えてきた。私はそれを掴み取り、目の前に置かれた紙の上に何とかその世界を写し取ろうとした。

感触を頼りに紙の上に描かれたその世界は、捉えどころの無い不思議な空間だった（図 2-1-1）。その空間には、得体の知れない物体が、どこからともなく目の前に垂れてきており、私はそれを無意識と意識の狭間とも言える朦朧とした状態の中で感覚的に見出した。「それら」は丸みを帯びた、ボリュームのある塊のようであった。また、「それら」は、まるで意思を持つ生き物のように、私のすぐ近くをゆっくりと動いているようであり、暗闇の中で耳を澄ましていると、「それら」の息遣いが聞こえてくる



図 2-1-1: 潜在意識

ようであった。「それら」を確かめようとするが、自分と「それら」との距離を把握することはできず、触ろうと手を伸ばすが実体は無く、掴むことができずに通り抜けてしまい、とても虚しい感覚を味わった。そして、「それら」が存在する闇の中にふと目をやると、まるでブラックホールのような、自分が呑み込まれていくような恐怖と不安を感じ、いつまでここにいればいいのだろうか？ この世界からいつになったら抜け出せるのだろうか？ という気持ちになった。際限の無い闇の中で、激しい孤独と無力感に陥った。また、同時に「それら」が持つ、包み込むようなやさしいフォルムに安心と心地好さを感じた。「それら」の間に挟まれることによって私自身が守られているようでもあった。私は、そのような闇の中で、感覚を失い、自らの意思が働かずに力無く揺れ動いていた。

図 2-1-2 に私が潜在意識と対話することで生まれたドローイングの一部を示す。潜在意識の中で見出した「それら」は時に強烈な感情を持ち、生々しさや痛々しさ、そして美しさを兼ね備えていた。私はそれらの感情を漆が持つ強烈な赤をイメージして表現した。



図 2-1-2: 潜在意識との対話によって生まれたドローイング

私にとって、ドローイングを描く作業は、潜在意識の中でぼんやりと姿を現す自分の中の「何か」を一つ一つ確かめながら、その姿を必死に具現化していく作業であると言える。その作業は、潜在意識を介した自分の中の「何か」との対話でもあった。

2.2 潜在意識との融合

潜在意識と対話し、ドローイングを描いている時は、自分がその潜在意識の中に入り込んだ状態であった。私は、潜在意識に身を委ねているうちに、次第に自分の脳が何処かに持って行かれてしまうような感覚を味わった。つまり、潜在意識は強い引力で私を吸い込み、やがて呑み込まれて、潜在意識と融合してしまうような感覚になったのである。その感覚は、かつて引き寄せられた《 Orga 》に頭から飲み込まれて行く感覚に近いとも言えた。また同時に、外界から遮断された殻の中に閉じ籠ることで得られる安心感を求めて、自らの意思で潜在意識の中に潜り込もうとしていたとも言える。

私は潜在意識の中に頭から入り込んで対話している自分の状態を、客観的に見つめたものをドローイングやマケット²で表してみた（図 2-2-1、図 2-2-2）。その結果、そこには痛み、苦しみ、妬み、憎しみ、悲しみ、孤独、そして不安という、混沌としたネガティブな感情の渦の中に自らの身を投げ入れ、そして委ねている人間の姿が現われてきた。それは、まさに私自身の姿であり、自己に内在していた「闇」の部分を見つめることであった。



図 2-2-1: 潜在意識との融合（ドローイング）

² 最初の構想を示すための模型のことを指す。



図 2-2-2: 潜在意識との融合 (マケット)

2.3 他者との相互融解

美しく、優しく囲われた殻の中で、私は感情を曝け出していた。そもそも、この世界に私一人しか存在しないのであれば、苦しむことも、妬むことも、憎むことも、悲しむことも、孤独になることも、不安に襲われることも、痛みを感じることもないであろう。すべて、他者という自分以外の存在があるからこそ、こうした感情が生まれるのではないだろうか。こうして、私の中に他者という存在が明らかになった時、他者を知りたいという願望から、《 BODY — 内と外 — 》のイメージが浮かび上がった(図 2-3-1)。それは、他者と交わることで、お互いの感情が激しくなり、愛憎、執着、欲望といった様々な思いが錯綜し絡み合う人間の姿だった。また、外界から遮断された殻の中で得られる安心感や心地好さは、私がこれまで抱えてきているコミュニケーションに対する劣等感の現れであった。

私は他者と真正面から向き合うことが苦手である。他人との関わりの中で生じる自分との葛藤、他人と向き合っている時のコンプレックス、そして、他人から見た自分への不安といったように、「コミュニケーション」ということに対して強いコンプレックスを持っているのである。

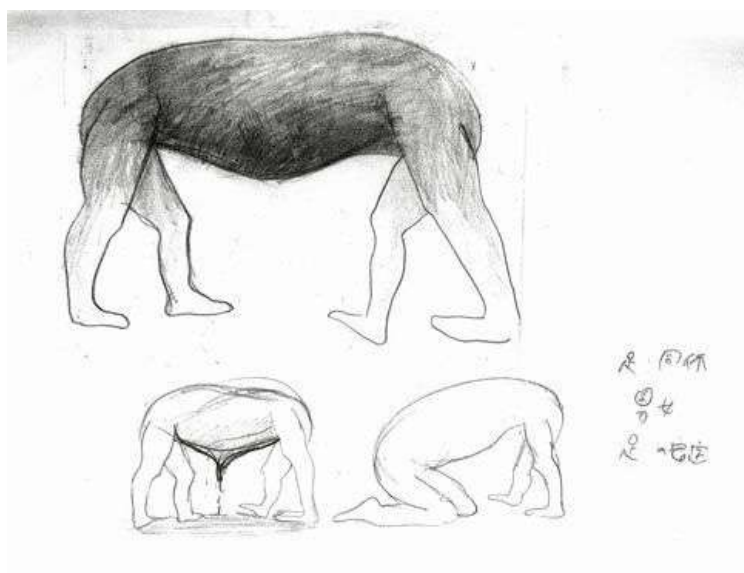


図 2-3-1: 《 BODY — 内と外 — 》のスケッチ

2.4 「コミュニケーション・コンプレックス」

私自身、「私は何者か」という自己への問いが心の中に常にあるが、それを知るには、他者とのコミュニケーションの中で差別化していく必要がある。つまり、自分を知りたいという思いは、他者を知りたいという気持ちの裏返しなのである。しかしながら、「他者を完全に知ることはできない」という事実は、他者への不安や恐怖だけでなく、自己の絶対的な孤独さえも感じさせ、コミュニケーション・コンプレックスの状態に陥ることになる。「コミュニケーション・コンプレックス」とは、自分の思いを自らの殻の中に閉じ込め、他者を知ることを恐れた状態であるとも言えるが、これも他者とコミュニケーションをしたいという、強い願望の裏返しの状態なのである。ここで、私が述べるコミュニケーションとは、単なる相互理解ではなく、他者と同化することで得られる同一な視点による相互融解を意味する（図 2-4-1）。



図 2-4-1: 相互融解による潜在意識の共有

第3章 具現化の試み

本章では、これまでの制作を振り返りながら、私がどのような思考を辿って作品を生み出してきたのかについて述べる。下の写真は、制作時に行っていた自問自答などを記録していたノートである（図 3-0）。これまでの制作過程を振り返る上で手掛かりとなる貴重な資料となった。ここでは、これらのノートに記された当時の生のコメントを織り交ぜながら、これまでの軌跡を述べていくこととする。



図 3-0: 制作時に使用していたノート

3.1 《 BODY — 内と外 — 》ができるまで

3.1.1 イメージの原点

学部3年の後期制作時に自由制作課題が出され、その時初めて自分の作りたいイメージや形を探ることになった。私はその時、自分自身を見つめ直すことから始めた。下記は、当時、私が使用していたノートのメモ書きである。

人を惹きつける、吸引力、魅力、不思議、見たことないようなもの
自分のすべてをかけて
満たす、精神
いきいき、おおらか、力強さ
存在することの哀しみ、哀愁、なみだぐむ
もって生まれたものを信じる
自分をつくっているもの
漆という素材の可能性、自分が興味あるもの、視覚的美しさ
母胎に還る日

ノートのメモ書きより

上記のメモ書きからも分かるように、当時の私は、以下の事柄に興味を持っていた。

- ・ どのような存在の有り様³を持つ立体を作りたいのか。
- ・ 自分というものを創り上げているものは何か。
- ・ 漆という素材に対する新しい可能性とは何か。

そして、これらのことを書き出している時に生まれたスケッチが、次頁に示す、《 BODY — 内と外 — 》の原型であった（図 3-1-1）。そこには、母胎に還る日とも書かれている。おそらく無意識で描いたものと思われるが、これを描いた直後のことは、今でもはっきりと覚えている。私はその時、何故か自分がこれまで表に出せなかったものを、ようやく外に出せたような、そんなスッキリとした感覚を味わったのである。そして、すぐにでもそのイメージを三次元に置き換えたいと思い、そのメモを明確に書き直したのである（図 3-1-2）。

³ 「存在の有り様」については第5章で述べる。

図 3-1-2 のスケッチを描くことで、その形の持つイメージの世界が広がっていった。今から思えば、私はそのスケッチを原点として、自己を探求していくことになったのである。



図 3-1-1: 《 BODY — 内と外 — 》スケッチ 1

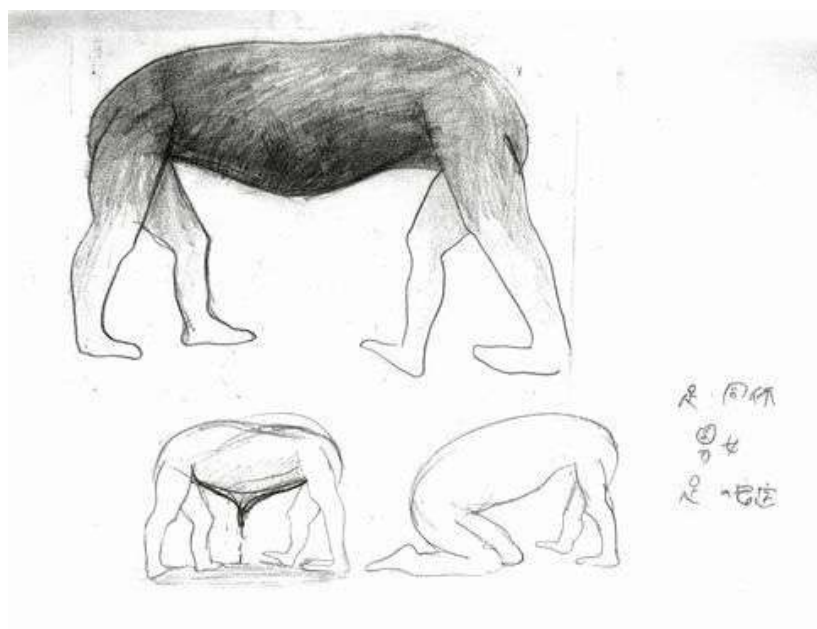


図 3-1-2: 《 BODY — 内と外 — 》スケッチ 2

(図 2-3-1 再掲)

その後、図 3-1-2 のイメージから自分自身を探求していくと、先ず、「ヒト」、「母胎」、「孤独」、「静寂」、「安らぎ」、「闇」、そして「恐怖」というキーワードが出てきた。私には、何かに囲われて、そこに一人で脚を抱えて竦んでいる自分の姿が常にイメージの中にあった。それが、どこか母胎の中にいる感覚と近いように思えたのである。それはまるで、外からの音も光も無い空間であり、怖いけれど心地好い、そんなイメージであった。

図 3-1-3 は、私が大学に入学する前に制作した、「落ち着く場所」というタイトルの作品である。鉛で覆われた卵型の殻の中に、大量の羽が敷き詰められており、殻の中に入ると、ヒトの心臓の音が響いているというものである。観客はそこに頭を入れることで、母胎の中にいる時の体験ができるという装置型の作品であった。

私は高校生の頃から、母胎の中の世界に強い興味を持っていた。大学に入学後、漆の基礎を学ぶうちに、漆に対するイメージと自分に内在するイメージが、自然に繋がっていくのを感じたのである（1.2 節）。そして、漆という素材が、私の中に内在するイメージを発見させてくれたのである。



図 3-1-3: 落ち着く場所 (1999)

3.1.2 《習作》の制作

《BODY — 内と外 —》の初期スケッチを描き終えた頃、それを具現化するための手段が必要となった。しかし、スケッチを具現化するには二本の脚を作らなければならず、経験のない当時の私には技術的な不安があった。そこで、先ず一本の脚を習作として制作することにした。図3-1-2のスケッチ段階で、既に生々しいリアルな脚をイメージしていた。そのため、脚は木彫で、木そのものの色を使って表現したいと考えた。そして、脚を木で彫り進めたのであるが、木を彫るのも、脚を作ることにも初めてであった私にとって、一度削ってしまえば、元には戻せないというカーヴィング技法のプレッシャーは非常に強く、思うように彫り進めることができなかった。脚が完成に近づくにつれ、太股上部の処理の仕方を考える必要があったが、思い切って平面に切断することに決めた。この時、カットの角度が、正面から見た時の見え方にどう影響するのか、ということで悩んだが、最終的には思い切って平面を斜めに切断して鏡面とし、他の部分は鑿跡を敢えて残した仕上げとした。

以上の作業を経て、《習作》は何とか完成に至ったが、イメージがあっても自分のデザイン力の無さで、表現しきれないということを痛感することになった。また、脚を作ることの難しさを初めて思い知らされた経験ともなった。しかし、出来上がった《習作》(図3-1-4)を見ると、垂直に立つ凜とした姿には、私が考える「存在の哀しみ」が表現されていたと思う。ただ一本の脚が、重力に逆らって立ち上がる姿は、力強く、逞しく、また、どこか切なさを漂わせながら、そこに存在していたのである。当時の私の制作の趣旨は、「存在の哀しみ」の表現であり、第5章で述べる作品の「存在の有り様」を模索しているのである。



図 3-1-4: 《習作》(2004)

3.1.3 《 BODY — 内と外 — 》の制作

《 習作 》で一本の脚を作り終えた私は、卒業制作の時期を迎えていた。私は、前作の脚の制作において、自分が求めるようなリアリティーに近付けることができない自分の力量を思い知らされ、自信を失っていた。何としても、図 3-1-2 のスケッチを形にしたいと考えていたが、経験の無い私にはどのようなプロセスを辿れば良いのか全く分からずにいたのである。

また当時、周囲の人達からは、「他の作品を作って、経験を積んでからもう一度挑戦すればよい」といった意見や、「今の時代には合っていないのではないか」といった感想が聞かれ、自分のイメージを具現化することは難しいと思い始めていた（当時のメモを以下に記す）。

自分は古い人間なのか…

今頃こんな仕事をしていていいのか…

でももうもどれず

この仕事で最後にしたい。

つくること やめたい

向いていない

こんな作品をつくらうとしている自分に自信がもてない

作家にはなれない

やめたい

やめたい

やめたい

ノートのメモ書きより

私は先ず、どんな素材で作ることがベストであるかを検討した。しかし、構造の問題や脚の成形、そして漆を塗ることなど、様々な問題があることに気付いた。

スケッチの段階からリアルな脚をイメージしていた私は、木彫で全部を彫ることを考えていた。しかし、そこには幾つもの問題点が挙げられた。全体を木で作る場合、木材の入手方法、接合の問題、重さのバランスによる自立の問題、作業期間が長期にわたる問題、大きな木材は割れが入るため、その上に漆を塗り呂色仕上げ⁴にすることは考えにくいという問題、そして、二本の脚を成形するには、自分のデッサンの未熟さがリアルなイメージを壊し兼ねないという問題があった。また、粘土での制作も考えてみた。粘土なら、脚を成形する際、自分が納得するまで作り込めるのではないかと思ったが、やはりリアルに

⁴ 上塗りの表面を研ぎ上げ、摺り漆を施し、磨いて仕上げる。

は程遠いものになってしまうのではないかという不安があった。また、漆を塗ることを考えた時、水粘土での制作は、現実的ではないと判断せざるを得なかった。

こうしたことから、ますます行き詰まっていった。そんな時、偶然通り掛かったのが、ギブスの製作所であった。石膏でできた何体もの脚の型が、天日干しをするために外に並んでいるのを見て、これだと思った。恐る恐る中に入り、説明をしたところ、快く脚の型取りを引き受けてもらうことができた。その日から、《 BODY — 内と外 — 》の制作は、まるで坂道を転がるような早さで進んでいくことになった⁵。型取りが決まった私は、先ず、脚を検討することから始めた。「レスリングで戦っているように見える」「四本足の人間みたいになってしまう」といった意見もあったが、その時の私は、とにかくどのようなものになるのかを知りたかった。図 3-1-2 では、体格の良い脚が描かれているが、実際には、どのような脚（男性、女性、太い、細い）なのか、また、どのようなポーズを取るのが望ましいのかを検討する必要がある。片方は女性で、片方は男性なのか。脚に力が入っているのか、いないのか。脚の形やサイズやポーズ次第で、二人の関係が如何様にも変化することから、作品にとって極めて重要な点であると考え、慎重に検討を繰り返した。またこの時、「存在の哀しみ」ということを常に頭に置いていた。

図 3-1-5 は、私がモデルとなって自分の脚を撮影し、向かい合わせて繋げた上に、塊の部分をドローイングしたものである。この作業をすることによって、全体のスケール感とイメージを一層膨らませることができた。思案の末、自分の脚を型取りすることにした。男性の脚が二対では、硬いイメージが先に出てしまうのではないかと考えたからである。女性の脚は、踏ん張っているポーズでなければ、スポーツをしているようなイメージは薄れると思った。かと言って、ひ弱な細い脚では、作品として弱くなってしまう。あくまでこの作品における脚は、塊を支えるものであり、塊を際立たせる脚が望ましかった。そのため、脚には強調したディテールは必要がないと判断したのである。



図 3-1-5: 自身がモデルとなった《 BODY — 内と外 — 》

⁵ 付録 C 参照（工程の詳細記載）。

脚の型取りを終え、自分がイメージしていた二対の脚を実現した私は、一つの解消できない悩みを持ち始めていた。それは、型取りという行為である。最初から形を見ながら造形することが当たり前だと考えていた私には、型取りをしたという事実が、何か後ろめたいことをしてしまったように思われたのである。

様々な思いが自分の中で混沌としており、その時のノートは自問自答を繰り返す言葉がびっしりと書かれていた。

腰の角度は、私はいいと思った。スケッチと比べると立ちすぎているが、あまり腰を曲げすぎても違和感を感じる。

足を型取りするのも早すぎたとは思わない。あれだけ模型を作っても、問題点は解決できなかったのに、あれ以上時間を費やして何が見えてきたのだろう。

とにかく、足を取って見ないと作品全体のスケール感もバランスも何も見えてこない。模型だけでは見えてこない！

模型で足の角度までは正確に決められない。

自分が少しでも、それは違うと思えば、自分が正しいと思った方向へ進んでいかなければならない。進むしかない。そうじゃないとわからなくなってしまう。

とにかくできることからやっつけていかないと進んでいけない。

止まって考えてばかりいても進んでいかない！

作品としてのスケール感が分かり、イメージしていたものより少し小さいものであることがわかった。(特に真後ろから見たときの幅)

全体的に小さい…

細い…

これでよかったのか…。

こんな小さいイメージだった？

最初のイメージは？もっと大きいのをイメージしていた？

もし、自分で足を作ったとしても、大きすぎたりすればリアルな脚からかけ離れていたかもしれない。

ノートのメモ書きより

型取りした脚が自分の想像していたものより小さかったことに困惑していたが、型取りした脚を基に自分で、新たに石膏で成形することによって、イメージしていた大きさまで修正を行うことができ、問題を解決することができた。

また、以下のように考え始め、型取りをした脚に対して、納得することができた。

この、作品において模刻する意味はないのではないか。
リアルなものから得体の知れないものへの変化を表すためには、
リアルなものは本物に感じられるぐらいリアルであるのがいいのではないか。
できれば、本物の足そのままを使いたいぐらいである。
この作品において、模刻することは求めてはいない。

ノートのメモ書きより

次に、石膏のままでは作品として脆いという問題があったため、型取りした脚を樹脂でコーティングし、作品の一部として取り入れることにした。図 3-1-6 は、その時のメモである。

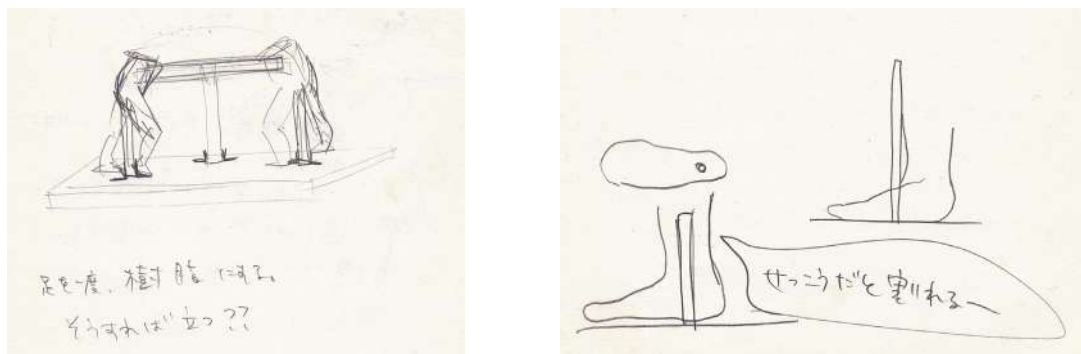


図 3-1-6: 脚の樹脂コーティングによる石膏の補強

樹脂でコーティングされた足は、足の起伏が埋まり、指は何かに含まれているような状態になった。当初は、一本一本の指を見せる予定であったが、この偶然によって不思議な存在感を持つ生々しい足が生まれた（図 3-1-7）。



図 3-1-7: コーティングされた足

自分で作っていたら、これだけのなまめかしさは出せなかった。
樹脂の足を、改めて冷静に見ると、そんなに悪くない。むしろこの異様な感じを使いたい。
最初は、足も錆を塗って漆で仕上げたいと思っていたが、この足なら使えそうな気がする…
無理して足に漆を使う必要は無い。まとまりのある作品をつくる必要はない。
ノートのメモ書きより

次の課題は、作品の自立であった。接地面は二対の足の四箇所であるため、展示台に足を乗せ、裏から固定するという方法も考えられた。しかし、台の上に作品を展示するということに対しては、抵抗感があつた。

台を付けると、作品というよりは置物になってしまつて、観る人自身と置き換えられないというか、台を付けることで、観る人との間に距離ができてしまう感じがする。
やはり、床に直接置いて、観る人と同じレベルに置きたい。
ノートのメモ書きより

検討した結果、鉄のパイプで二体の脚を繋ぎ、固定することで安定した自立が可能となった（図 3-1-8）。

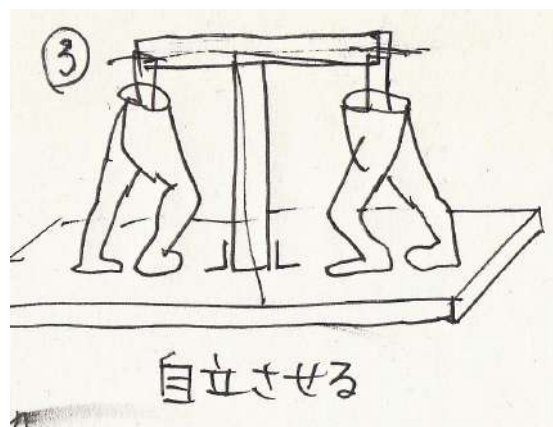


図 3-1-8: 作品の自立

次に、二体の距離と、塊のフォルムをドローイングとマケットを基に検討した(図3-1-9)。ここでは、脚から自然の流れで塊に潜り込み、二人の人間がうごめいている様子を表現したかった。そのため、うねりや凹凸を変化させた塊を幾つか検討した。また、二対の脚の間が、間延びして感じない距離感を見付けることも重要だと考えていた。

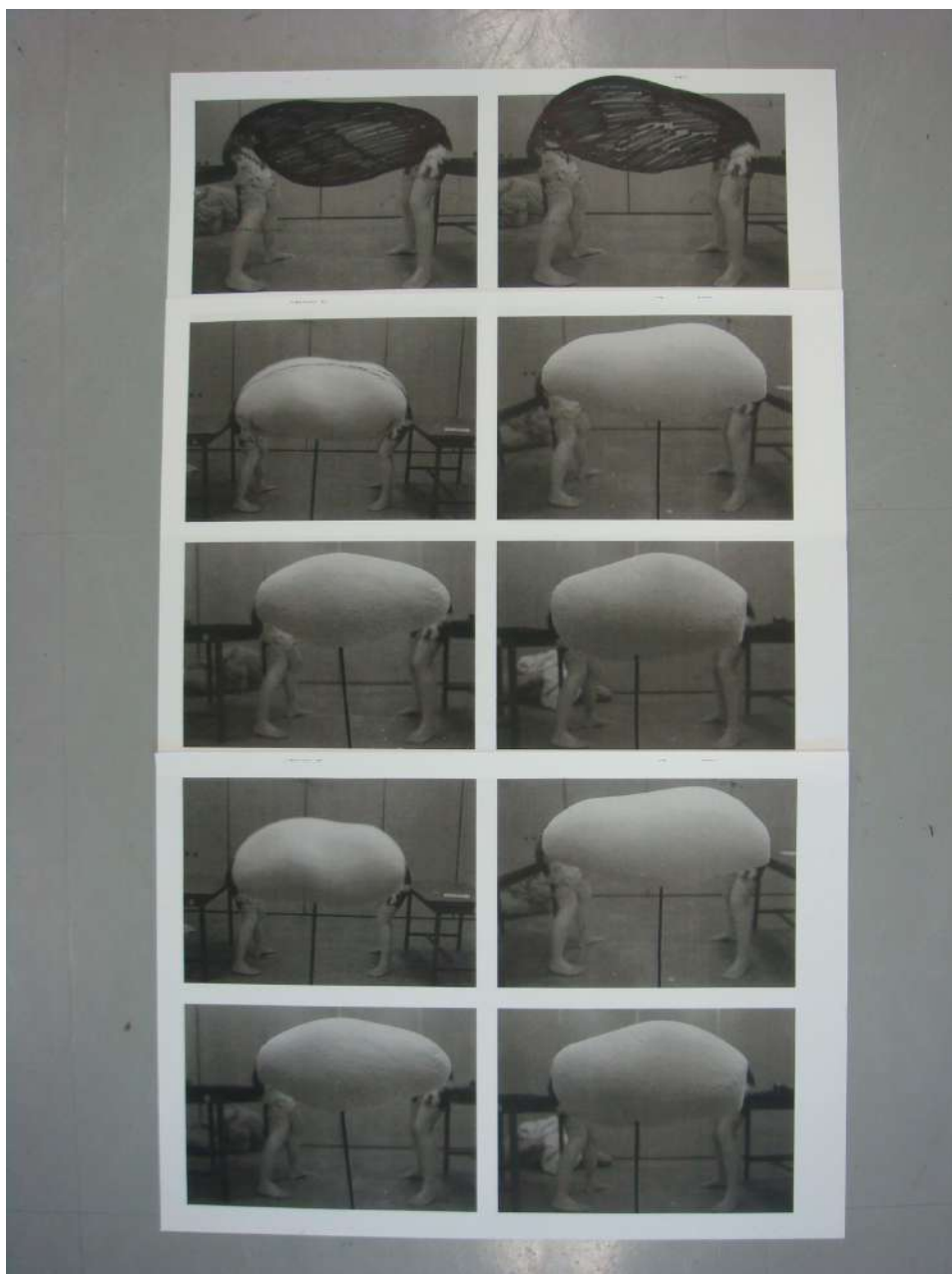


図 3-1-9: 距離と塊の形態変化

(実際に削った小型の発泡スチロールを足の前に当てはめて撮影)

そして、いよいよ抽象的部分の塊の制作に入った。最初は、マケットを基に勢い良く削り始めたが、発泡スチロールを初めて削るには、大き過ぎたため、全体を予測することができず、大きく削り過ぎてしまう部分が出て、修正ができない状態に陥ってしまった。自分のイメージしたものに、簡単には近付くことができないという苦しみを味わうことになった。

行き詰まっていた私は、ちょうどこの時、豊田市美術館で行われていた「IN BED」展を観に行くことにした。そこで、展覧会を観た観客の感想を読む機会があった。

赤裸々で heavy

避けて通りたい事を正面からぶつけられる気分

見たくないもの聞きたくないもの拘わりたくないものから目を閉じて、直面するのを避けて生きてきたような気がする。

人間の生死、欲望、そんなどろどろとした人間の本質部分から目をそらし、美しく見えるものしか認めてこなかった。

それはきっと人間のほんの上澄みの部分にしか過ぎないでしょうに。

人間のどろどろとした本音からあらゆるエネルギーが沸いてくるというのに。

生きること、死ぬこと、愛することはこんなにも激しくて切ないことなのか。

愛憎、悲しみ、執着、不安、色んな感情が渦巻いていた。

生臭い人間と言う存在を目の当たりにして、それでもやはり美しいなと思えたことがうれしかった。

「IN BED」展 の感想より

これらの感想を読んだ時、私は今、自分が作ろうとしている作品を思い出していた。そこに書かれていたのは、まさに自分が作品で表現したいと思っていた内容であり、それが言葉で表現されているように思えたからである。

そして、もっと感情的で生々しいものを、塊で表現したいのだということに気が付いた私は、発泡スチロールの部分最初から削り直すことにした。二人の人間が、未知の空間に呑み込まれてしまった様子、それによって生じるうごめきや感情を形を削り出しながら探っていたのである。

今は、我慢の時

なんか面白くなってきた気がする。足も本物のような本物じゃないような。

透明感のある足と実態のあるような無いような漆の塊が合うような気がする。

ノートのメモ書きより

ようやく完成した作品は、形、ボリュームともに納得のいくものになった。しかし、制作過程から、幾つかの問題点も挙げられた。中でも漆の黒と樹脂の肌色の境目は、最後まで決着の付かないぼかし方にならざるを得なかった。

完成した作品を展示した時、「一体自分は何を作ってしまったのだろう」という思いに駆られたことを覚えている。無心になって、ただひたすら作品に向かっていて私は、この時初めて自分の作品を客観的に見ることができたのかも知れない。何度か、挫けそうになりながらも、完成まで持っていくことができたのは、何としてでもスケッチを立体に実現したのを見てみたいという思いが、自分を突き動かしていたからだと思う。私は、この作品制作を通して多くのことを学んだ。自問自答や葛藤、忍耐、作品との向き合い方、作ることの苦しみと喜び、プロセス、制作に於ける計画の重要性、制作に向かう勢いの大切さなどである。後になって思い返せば、この作品には、未知のものに挑戦していく時の大きなエネルギーが注ぎ込まれているように思う（図 3-1-10）。



図 3-1-10: 《 BODY — 内と外 — 》

3.2 《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》ができるまで

3.2.1 《 BODY 》小作品の制作

前作の《 BODY — 内と外 — 》について、「見ていて心地好いものではない」「閉じた形をしている」という指摘もあり、生々しい人間の姿という重いテーマを抱えてしまった。

私は、次の作品に頭を悩ませていた。そんな時、前作品の工程の中で、興味を持ったものがあることを思い出した。それは、FRP⁶の凹凸がある面の上に塗装をし、研ぎ出すことによって生まれる模様の面白さである（図 3-2-1）。透明と不透明によって作り出された表面を持つ塊は、不気味でありながら惹かれるものがあった。



図 3-2-1: FRP 表面にできた模様

この時、「色」、「素材」、「技法」という、表面に関する興味が湧いた。このことをきっかけに、自分の好むフォルムを使って、実験を兼ねた制作を行うことにしたのが、《 BODY 》小作品群⁷である。

フォルムは、スケッチの無いところから、自分に自然に具わっている曲線の特徴を活かし、思い付くままにカッターを走らせ、切断していった。そこには、ゆるいカーブでできた膨らみが共通して見られた。

図 3-2-2 は、ポリエステル樹脂と朱合漆⁸を使って、図 3-2-1 の模様の再現を試みたものである。また、この時初めて、朱漆や白漆といったこれまでに使ったことのない色漆にも挑戦した（図 3-2-3）。

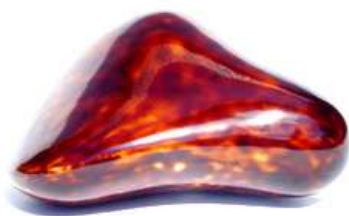


図 3-2-2: 《 BODY 》（小作品の一つ）



図 3-2-3: 《 BODY 》（小作品の一つ）

⁶ 繊維によって強化されたプラスチックのこと（ガラス繊維とポリエステル樹脂を使用）。

⁷ 付録 C にすべて掲載。

⁸ 生漆を精製した漆が透漆で、そこに油を加えた漆(透き通る特徴がある)。

今から思えば、《 BODY 》の小作品群を制作した時の私は、重いテーマを抱えていただけに、明るく、開放的なものを求めていたのかも知れない。しかし、そこには何か物足りなさのようなものを感じていた。そこで、もう一度自分に、「本当に作りたいものは何か」という問い掛けをした。そして出てきたものは、やはり脚と塊を持つフォルムなのであった。

3.2.2 《 BODY 06-1 》の制作

私の中には、呆然と闇に向かって立つ後ろ姿が、イメージとしてある。それは、とても静かにただ立ち尽くす姿である（図 3-2-4）。

このイメージを基に具現化したものが《 BODY 06-1 》（図 3-2-5）である。

この作品で、私は新たな制作方法を試みた。それは、一つの塊の発泡スチロールから、脚を含めたすべてを削り出すということである。以前、「習作」において、脚を作ることの難しさを痛感した私にとって、これは一か八かの挑戦となった。

やはりリアルな脚を求めていた私は、脚を削り始めるに当たり、慎重にサイズや形を得る為に、先ず、《 BODY — 内と外 — 》と同様に脚の型取りを行った。そしてその型取りしたものを参考に削り進めていく制作工程を採ることにした。

自ら脚を削ることによって《 BODY — 内と外 — 》の制作時には無かったメリットがあった。それは、脚の指や膝などの細部が、自分の納得がいくまで作り込めることである。また、背骨を再現し、それが塊の中に少しずつ消えていく表現を加えることで、人体が抽象的形態と融合していく重要な腰の部分を表すことができるようになったことである。その他にも、脚の境目と塊の境目を自在に位置付けることができるようになったため、脚の後ろ側から塊が見えているなど、表現の幅が広がった。それは、漆の工程においても同じことが言えた。脚の部分は、麻布を貼ったそのままの状態ですし、一方で塊は呂色仕上げを行ったが、その変わり目となる腰の部分では漆の特性を活かし、朱合漆でぼかすことによって自然な変化を持たせることが可能となった。



図 3-2-4: ラフスケッチ

《 BODY 06-1 》は、「人体と抽象的形態が融合する形」を、自らのスタイルとして確立していききっかけになった。3.1 節でも述べたように、私には、作品を形にする時、明確なイメージがある。《 BODY — 内と外 — 》では、未知の空間に呑み込まれてしまった様子と、それによって生じるうごめきや感情を、形を削りながら探っていたが、イメージを持つことは私が形を探る上で、最も重要だと考えている。そして、《 BODY 06-1 》では、呆然と立ち尽くす人間が、不確実な闇の中へ溶け込むように一体となっていくイメージの具現化を試みたのである。



図 3-2-5: 《 BODY 06-1 》



図 3-2-6: 《 BODY 06-2 》

3.2.3 《 BODY 06-2 》の制作

《 BODY 06-1 》に続き、制作した作品が《 BODY 06-2 》である。床に膝を着け、俯せた人間の姿である。しかし、《 BODY 06-1 》の時のような自分の中に明確なイメージを持つことができず、抽象的部分の塊の形が、とても曖昧なものにしてしまったと感じている。イメージを持つことよりも、人体と抽象的形態が融合する形が先行してしまった結果であったように思う。

3.2.4 マケットの制作

《 BODY 06-2 》を制作後、私は多くのマケットを制作した(図 3-2-7)。とにかく思い付くままに作ったが、どれも何かが足りないと感じるものばかりだった。ノートにはその時の感情が記されていた(図 3-2-8)。



図 3-2-7: 遮二無二に作ったマケットの数々

幾つものパターンは出てくるものの、全く作品に発展が見られず、むしろつまらないものになっていく一方。

具象から抽象になっていく形はもうおしまいにした方がいいのかもしれない。

何か新しいことに挑戦しないと。

もう一つ抜けたもの・・・人体、足

ノートのメモ書きより



図 3-2-8: ノートの端に描いたイラスト

「マンネリ化し始めているのではないか」という指摘を受けながら、自分でもどうやってここから抜け出せばよいのか分からずにいた。そもそも、私の作品は、何故人間を作っているのか。何故脚なのか。塊の部分は何なのか。私の作品は一体何を表しているのかということ、考え始めなければならぬ時に来ていたように思う。

その時、出会ったのが 2006 年の秋に開催された「TAMA VIVANT2006 今、リズムが重なる」展における、私の作品に対する批評⁹である。

「頼るべき基準を失った現代」において、その心細さのためか、或いは諦めてしまったためか自分自身の中へ閉じこもり、外界から遮断してしまった現代に生きる人物そのものを描いていたように見えました。とらえどころのない現代を生きていけば、私たちは少なからず無意識に《 BODY 06-1 》のような存在を、自分自身の中に持っているのではないだろうかと思うからです。

(省略)・・・《 BODY 06-1 》は、上半身が溶け地へ還ろうとしている人のように見えました。消えてしまいたい、溶けて大地と一緒に楽になりたいという思いから、頭部から溶け出しているようです。しかし、下半身だけはまだしっかりしていて、立ったり動いたりすることはできます。既に脳は溶けてしまい無くなり、動いていても、自分がどう動いているのか知覚できません。脳を形づくること、つまり意思を持つことができずフラフラしている状態です。作品は、地面に足の裏をしっかりとくっつけていますが、かすかに浮いているようにも見えます。やはり、脳が現在には無く、向こう側、いわゆる霊界の精神世界に行ってしまったからでしょうか。

消えてしまいたいなどと思うのは極端で稀かとは思いますが、自分自身や現代に対して不安を抱いている人は少なくないと思います。現代は、都会のスクランブル交差点のように人や情報が入り乱れた状態であるように思います。真っ直ぐ進みたくてもうまく進めず目的地から逸れてしまいそんな恐怖を感じさせます。青木さんの作品を拝見して、頼るものが無いことは恐ろしいということを知りました。

青木さんの作品に対峙することで、私は私自身を見、発見したようです。(省略)

TAMA VIVANT 企画室 小関諒子

(『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』所収)

それは、私の作品を同世代の目線から見た、率直かつリアルな感想を書いたものであった。まさに、私が言葉にできない感覚を、作品から捉えてくれていたのである。この文章をきっかけに、私は私の作品が何を表しているのかを深く考察していくことになった。そ

⁹ 『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』展覧会カタログ 多摩美術大学美術学部芸術学科海老塚耕一コース TAMA VIVANT2006 企画室 2006年 p.6.

して、私自身から生まれる「人体と抽象的形態が融合する形」は、一体どこから来るのか。また、どのような人間像を作りたいのかということ、自分自身に問い掛けるようになった。また、現代社会が自分に与えている影響などを意識して考えるようになった。

3.2.5 ドローイングの制作

こうして私は、未だ見たことの無い自分の中に眠る世界を、探ることになった。まず、その手掛りにしたのが、2.1 節でも述べたドローイングである。私はドローイングを描く以前は、簡単なスケッチや、マケットを制作しながらイメージを思い描くということを行っていた。しかし、頭の中に浮かんだイメージを、その都度、マケットや乾漆に置き換えては、それに多くの時間が費やされ、際限なく出てくるイメージのすべてを立体にすることは難しかった。それに比べ、ドローイングは、次々と湧き出てくるイメージを、即座に表現することができた。何故なら、二次元の世界では、自分の頭の中にある映像を、消したり重ねたりといった具合に自由に描くことができ、奥行きや質感の表現も可能だからである。図 3-2-9～図 3-2-11 は、当時、次から次へと浮かぶイメージを、忘れないようにメモに残したものである。これらのメモの幾つかは、より具体的なイメージを膨らませ、コンテで描き直した。

太くなったり細くなったり
かんぼつ、突起
スポンジのような、でも硬い物体

ノートのメモ書きより

路軌感のつかめない恐怖感。
 自分が、浮遊しているみたい。
 スポンジの肌でも硬い。●物●にぶつかってぶり返される。
 永遠に続く。恐怖。
 目覚めない。永遠に。



図 3-2-9: ドローイング 1/3

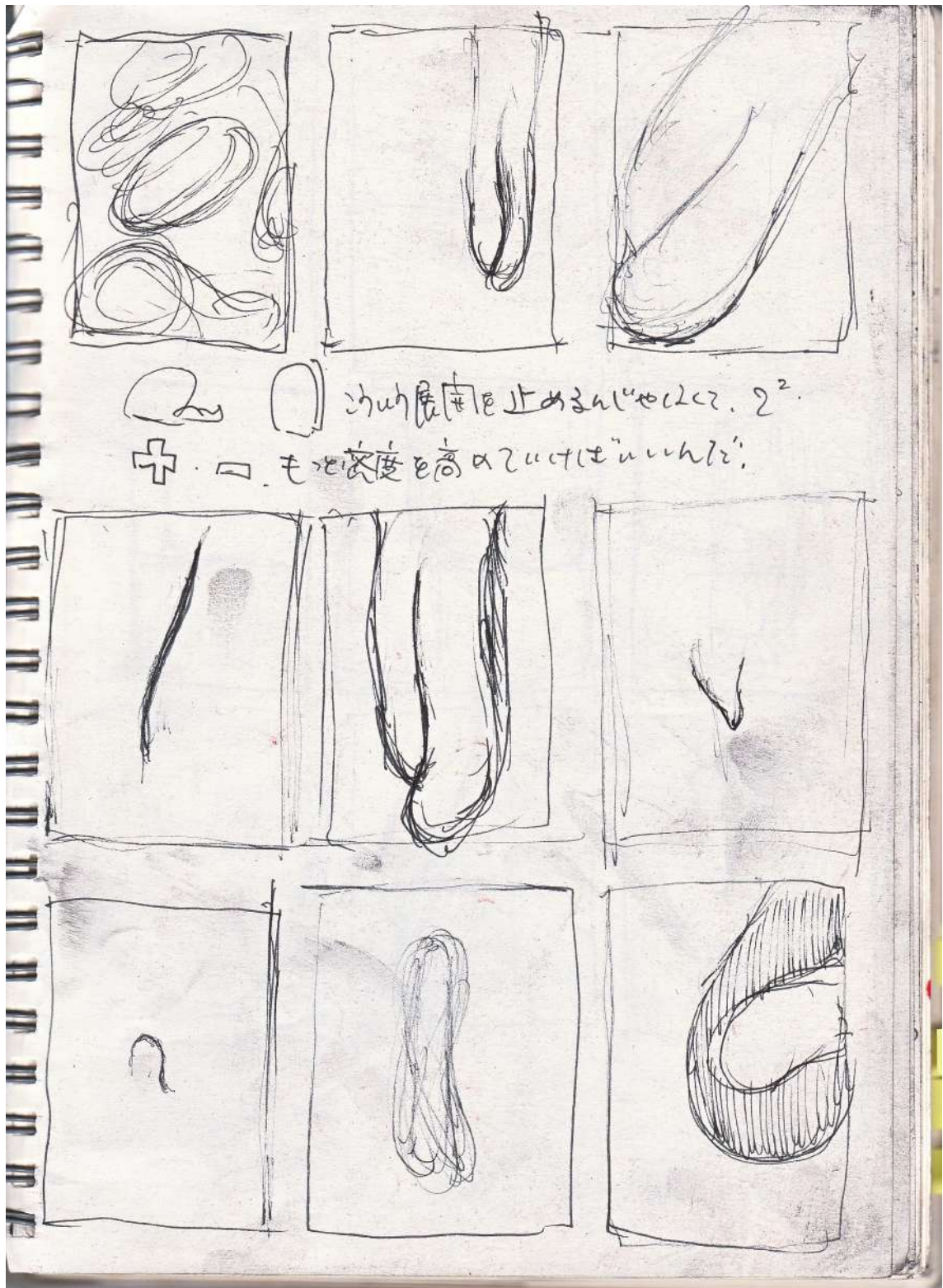


図 3-2-10: ドローイング 2/3



図 3-2-11: ドローイング 3/3

一気に何点ものドローイングを描いたのは初めてであったが、この時は描きたいという気持ちが非常に強く、五日間で40点近く描いた¹⁰。ただ無心で、我を忘れたように次々と紙を塗りつぶしていた。そして、この時に生まれたのが、《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》と《 BODY 07-2 》の初期のイメージである（図 3-2-12、 図 3-2-13）。



図 3-2-12: BODY 07-1 の初期イメージ
(図 2-2-1 再掲)



図 3-2-13: BODY 07-2 の初期イメージ
(図 2-2-1 再掲)

¹⁰ 付録 C 参照。

3.2.6 《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》の制作

何か新しいことを始めなければならないという強迫感の中で、形ばかりを探るパターンから抜け出せずにいた私は、意識して自分の中のイメージと向き合うようになった。そこに出てきたのが 図 3-2-12 の朱である。私は以前より、漆の朱に対して、強烈な印象を持っていたが、その朱が、私のイメージの世界の中に作品の一部として表れてきたのである。

作品の形態としては、人体と抽象的形態の融合というところで、これまでと変化は無いが、朱を取り入れることで、自分が表現したいイメージが作品に表せるのではないかと考えている。

ノートのメモ書きより

私は、図 3-2-12 のドローイングを具現化するために、まずは水粘土でマケットを制作することから始めた。しかし、イメージするような形に容易に近付くことができなかった。図 3-2-12 のドローイングから、「沈黙」というキーワードを見出していたが、三次元に起こしたマケットは、そのイメージが全く表現できていないものだった (図 3-2-14)。



図 3-2-14: マケット制作1



図 3-2-14: マケット制作2

次第に人体と抽象的部分との関係が分からなくなり、塊が人体にのめり込んだり、人体が乗り掛かったりと、イメージを忘れて思いのままに作り始めていた。何度も何度も粘土を積み上げては壊すことを繰り返したが、当初のドローイングのイメージからは離れていくばかりだった（図 3-2-15）。



図 3-2-15: マケット制作 3



図 3-2-15: マケット制作 4

イメージはすごく強くなってきたのに、それを形にできない。

ノートのメモ書きより

粘土でマケットの制作を続けていても埒があかないと考えた私は、形が決まらないまま、実寸サイズの発泡スチロールを削りながら形を探ることにした。

大体のスケールを決め、発泡スチロールを積み上げて、そこにいきなりスケッチしながら形を削り始めた（図 3-2-16）。思い付くまま、削り進めたのである。しかし、すぐに問題が起こった。この形には、中央に深く切込みが入る部分がある。一度そこに溝を作れば、二度と埋めることはできない。基準も、頼るマケットも無いまま、私はその時の感覚だけで、溝の位置を決めて削ったのである（図 3-2-17）。そして、案の定、それは失敗し、その先の形が見えていない私は、切っては接ぎ、切っては接ぎを繰り返し、粘土の続きを繰り返していた。図 3-2-16～図 3-2-20 は、その時の写真である。切断を繰り返された発泡スチロールには至る所に隙間ができて、それを埋めようとして何層にも発泡スチロールが貼り重ねられている。この時の私は、悪循環を繰り返していたのである。



図 3-2-16: 発泡スチロール削り出し 1



図 3-2-17: 発泡スチロール削り出し 2



図 3-2-18: 発泡スチロール削り出し 3



図 3-2-19: 発泡スチロール削り出し 4



図 3-2-20: 発泡スチロール削り出し 5

ものをつくることは、ものすごく孤独です。
不安が絶えずつきまといます。
戦いです。一人です。不安や、自分と一人で向き合い続ける。
真剣勝負です・・・

ノートのメモ書きより

私は、この状態で漆の作業に入ることは不可能であることに気付き、最初から削り直す決心をし、もう一度マケットと向かい合うことにした。そして、「沈黙」というキーワードを頼りに、人間の脚の投げ出し方や、寄り掛かり方、抽象的部分の形などのイメージをさらに膨らませるためには、この作品にストーリーを持たせる必要があると思い始めたのである。

下半身はあるが上半身が無い。すなわち口が無いのである。黙ってその場に止まることしかできないのである。赤く沈殿し始めた得体の知れない物体に寄りかかり、静かにそこに存在している人間の姿である。

ノートのメモ書きより



図 3-2-21: 裏側の検討

形を探る際、正面のイメージははっきり持っていたが、裏側の形は全く想像できていなかった。長く伸びた塊が二つに折れ曲っている状態を形にしたいという考えと、その状況をただ形にするだけではつまらないという考えのせめぎ合いの中で、何度も鋭い切り込みを入れては潰すという思考錯誤を繰り返した(図 3-2-21)。

裏側には、自然な流れで繋がった膨らみを作り、塊の部分は重力によって真っ直ぐ下に落ちる形にした。ずっしりと重い塊を表現したいと考えたからである。そして、最後まで納得のいく形を探り続けることで、ようやくマケットは完成した。

マケットが完成した後、再び発泡スチロールに起こす作業を行った。まず、マケットのサイズを測り、小さい発泡スチロールで、切断の仕方に間違いがないかを確認す

る(図 3-2-22)。その後、実寸サイズに移し、角から大きく落としていった。脚の部分だけは、既に削っていたものから切り離れた部分を加えることにした(図 3-2-23~図 3-2-25)。この作品の制作を通して、綿密な計画を基に形を削る方法を習得することになり、以後の私の制作工程の技法の一つとして確立していくのである。



図 3-2-22: 完成したマケットと発泡スチロール



図 3-2-23: 脚の切り出し



図 3-2-24: 脚との接合



図 3-2-25: 発泡スチロールの削り出し

発泡スチロールによる形態成形が無事に完成し、塗りの工程が進むに連れて、ドローイングでのぼかしを漆でどう表現するかが課題となってきた。この巨大なサイズをどうぼかすか。やり方も手本も無く手探りの状態だった。

まずは、朱と黒とその中間を2色準備して、それぞれに刷毛を用意し、グラデーションが掛かるようにそれぞれの色に塗り分けてみたが、そのやり方では、色と色の境目が目立ってしまい、思うようなぼかしはできなかった。私はこの時、自らの技術力の低さが、自分の表現を妨げていることを痛感した。そして、もう一つ重大なミスをした。朱の強烈なインパクトを意識し過ぎるあまり、作品の中で朱が占める割合が多くなっていたのである（図 3-2-26）。



図 3-2-26: 塗りの失敗

塗りを終えて冷静に作品を見た時、私は初めてこのことに気付いた。これまで、神経を使ってやってきた仕事を、最後の塗りで台無しにしてしまったと思った。私は、ぼかしに気を取られることで、「沈黙」という大切にしてきたイメージを何処かに忘れてきてしまっていたのだ。このままではいけないと思い、もう一度塗り直すことにした。その時、朱の分量はどの程度が一番適切なのかを判断するために、朱と黒の割合をそれぞれ変えたドローイングを描いたり（図 3-2-27）、実際の作品に墨汁をかけたりして（図 3-2-28）自分のイメージと照らし合わせる作業を行った。検討の結果、真ん中より下部に朱のぼかしを入れることに決定したのである。そうすることで、密かにエネルギーを溜め込んでいるような強さを持つ塊にできると考えたからである。



図 3-2-27: 朱と黒の割合を変えたドローイング



図 3-2-28: 墨汁をかけてイメージを確認

方が大きくなってしまっていた。これは、マケットという小さなスケールでは、気付くことができなかったことだが、実際のスケールで作り上げていく間も、常に全体のバランスを見て判断していく姿勢が必要であることを実感した。

《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》(図 3-2-29)の制作では、自分の中にあるイメージと最後まで向き合うことができたことが、最も大きな収穫であったと考えている。イメージを明確にすることで、作品の形状や表面の一つ一つに意味を繋げていくことができ、より存在感のある作品に仕上げることができたからである。

しかし、その一方で、脚という具象的形態から塊という抽象的形態に変わる境界の形が曖昧であったために、作品が完成した時点でも、違和感を拭い去ることができなかった。

また、綿密な計画を基に作り直すことで、何とか無事に完成させることはできたが、マケットだけで実際のサイズを判断していたため、造形という観点から見て、具象的形態と抽象的形態のバランスが悪く、塊の

Image

どんな形にしようか悩むのではなく、
自分の中にあるイメージ、
自分の中に出てきたイメージ、
自分の中に新たに生まれたイメージ、
そういうものを探ってドローイングしたりしながら、
それを形にし、外へ出す。

そのイメージをそのまま表現するためには、どんな形態、どんなものがあるのだろう。
と考える。

そうすれば、自ずと形態は生まれてくる。

そしてその形態に対して、イメージを深めていくことによって、作品も存在感を増すものになっていく。

ノートのメモ書きより



图 3-2-29: 《 BODY 07-1 — 沈默 — 》

3.3 《 BODY 08-2 — 昇華 — 》ができるまで

3.3.1 二次元と三次元の違い

《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》の制作を終えた後、次に制作すべきは、3.2.5 節のドローイングで生まれた 図 3-3-1 であると考えていた。

私は、先ずこれまで通りに三次元に起こしてみたのだが、ドローイングを忠実に三次元に再現したものは、自分が求めているものから全く掛け離れていた (図 3-3-2)。

図 3-3-1 のドローイングでは、上下の部分がどこに向かうでもなく消えていて、それらが画面の中に無限の空間を生じさせていたが、三次元に起こした図 3-3-2 では足首から下が無いため下半身として不自然な形となっていたのである。また、上の部分も実際は消すわけにはいかないため、中途半端な形となっていた。

私はこの時、形を曖昧にすればする程、消えて欲しい部分が逆に目立ってしまうということに気付いた。つまりそれは、形を作る程消える印象から離れ、形を作らなければ不自然になり目立ってくるというジレンマであった。私はそのジレンマに困惑しながら、ドローイングの世界観を何とか三次元へ展開できないか検討し続けていた。その一方で、私の中での図 3-3-1 のストーリーは膨らんでいったのである。



図 3-3-1: 《 BODY 07-2 》の初期イメージ
(図 2-2-1, 図 3-2-13 再掲)



図 3-3-2: 《 BODY 07-2 》の初期マケット

どこまでも上に伸びていくイメージ。左足から、ハッとする程の朱が体に染みてきている。鮮やかで美しい。けれどもどこか恐ろしいイメージ。

ノートのメモ書きより

3.3.2 浮き彫りになった問題点

二次元のイメージと三次元のマケットの違いを整理していくと、以下に述べる三つの課題が明確に浮かび上がってきた。

まず、一つ目として、「消えるはずの足をどう表現すればよいのか」という課題があった。私は初め、足が地面に溶けていく形にすることで、消えていくイメージを表現できないだろうかと考えていたが、実際は不自然な下半身になってしまい検討する必要がある（図 3-3-3）。



図 3-3-3: マケット 1

次に、二つ目として、「抽象的部分の形と天辺の終わりをどうすればよいのか」という課題であった。ドローイング通りの形ではバランスが悪く、中途半端な塊になってしまう可能性があるため、下半身に対する抽象的部分は、どれ位の長さが適切かという点についても検討する必要がある。形状は、ただ真っ直ぐ伸びているだけで良いのか、或いは、図 3-3-4 のように、動きを持たせた方が良いのか、天辺は、丸みを持たせたまま終わらせるのか、切断して平面にするかどうかについても検討する必要がある（図 3-3-5）。



図 3-3-4: マケット 2



図 3-3-5: マケット 3

そして、三つ目は、「下半身と抽象的部分の境目はどうすれば良いのか」という課題であった。脚から塊の抽象的形態へ移行する境目を、ウエストを絞って腰までリアルにすれば良いのか、それとも抽象的形態を臀部まで持っていくべきなのか。その場合、寸胴な下半身になってしまい、作品全体が鈍いものにならないかなど、検討すべきことが沢山あった(図 3-3-6、図 3-3-7)。



図 3-3-6: マケット 4



図 3-3-7: マケット 5

3.3.3 変化するマケット

3.3.2 節の課題をクリアすべく、しばらく粘土で形を探っていたが、ジレンマからは抜け出すことができずにいた。私の制作は、形が完成するまでに何度も脱線しながら、作業を繰り返す傾向にある。時には、壁面を利用した形にも変化した(図 3-3-8、図 3-3-9)。



図 3-3-8: 変化するマケット 1



図 3-3-9: 変化するマケット 2

また、形が煮詰まってきた時には、思い切って一度壊してみたりもした（図 3-3-10）。そこからまた、新たな形を思い付いてスケッチをする、ということの繰り返しであった（図 3-3-11）。スケッチを基に、形態についての試行錯誤を繰り返す中で、「吊り下げて宙に浮かせる」というアイデアを考え付くことができた（図 3-3-12）。



図 3-3-10: 壊したマケット



図 3-3-11: スケッチ



図 3-3-12: スケッチからのマケット

3.3.4 マケットの完成

ドローイングと繰り返し忠実に向き合うことで、少しずつ 3.3.2 節で述べた課題が解決していった。まず、足を爪先立ちにすることで、足と床との関係がふっと軽くなり、ドローイングの消えるイメージに近い感覚を得ることができたのである。また、塊は長さを持たせたゆるい膨らみにすることで、塊の中に動きがあることを感じさせることができた。そして、天辺は塊の流れを壊さないように意識して、思い切って平らに切断し、吊り下げることで、イメージをより明確に伝えることができると考えた（図 3-3-13）。

また、下半身から抽象的部分へ移行する境目は、腹部に大きく膨らみを持たせ、背面を軽く挟むことで、できるだけ寸胴な形にならないように意識した（図 3-3-14）。こうして、ドローイングを三次元で表したマケットが完成したのである。



図 3-3-13:完成マケット 1



図 3-3-14 :完成マケット 2

3.3.5 形にすること

ここまでの道程は、何度もドローイングから脱線しては、また戻り、また脱線するということの繰り返しだった。自問自答を繰り返しながら形を探る時間は、私の制作工程において、重要な通過点であると考えている。ここでの試行錯誤は、「自分の表現したいイメージ（世界）は、その形で十分に表されているか」を確認することであり、それはまるで、何も見えない闇の中で、言葉では表現できない自分の中にあるはっきりしないイメージ（世界）を、神経を研ぎ澄ませ、感覚を頼りに手探りで確かめながら前に進んで（形にして）いくことのようにだ（図 3-3-15）。

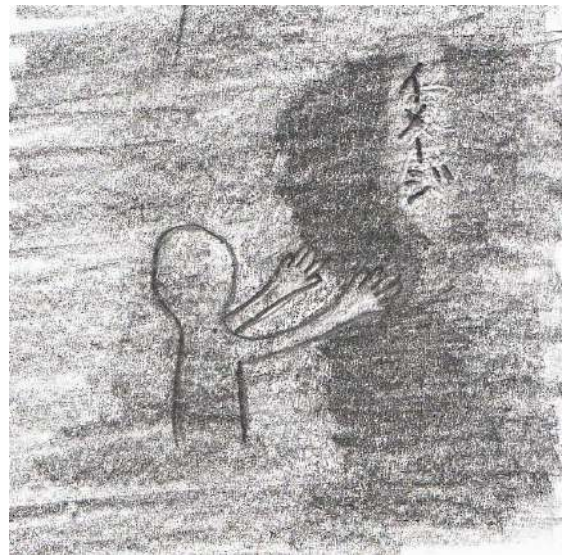


図 3-3-15:イメージの探求

自分の心と接するところを、しっかり見つめながら、感じながら形を作る。
見失ってはいけない。イメージは絶えず持ち続けること。

ノートのメモ書きより

3.3.6 《 BODY 07-2 》の表面の表現方法の考察

《 BODY 07-2 》の形態が決定したら、次はイメージを漆でどのように表現するかという問題である。

ドローイング通りにいけば、まず、白漆を使うことが考えられた。そこで、白漆（図 3-3-16(a)）と朱から白へのぼかし（図 3-3-16(b)）のテストピースを作ってみた。しかし、ここで分かったことは、白漆では、私が考えているものは表せないということだった。私は、塊の部分を、ぼんやりと背景に溶け込むような存在にしたかった。しかし、その白は、透明感が無い上に、マットな質感であるため、却ってその抵抗感によって際立った存在になってしまうのであった。このテストピースの結果をきっかけに、白に拘る必要が無くなったのである。

また、色以外にも、表面のテクスチャーについても考え始めていた。図 3-3-17 はその時のメモである。そこに散見されるように、この時、「背景に溶け込ませるためには、呂色仕上げをしない方が良いのではないかと。艶はこの辺までで良いのではないかと。布や和紙のようなものを表面に貼って、漆の艶を抑えてみてはどうか。」など、《 BODY 07-2 》の形態には、呂色仕上げされた表面は相応しくないのではないかと考え始めていた。



図 3-3-16: 塗りのテスト

(a) 白漆 (b) 白漆と朱のぼかし

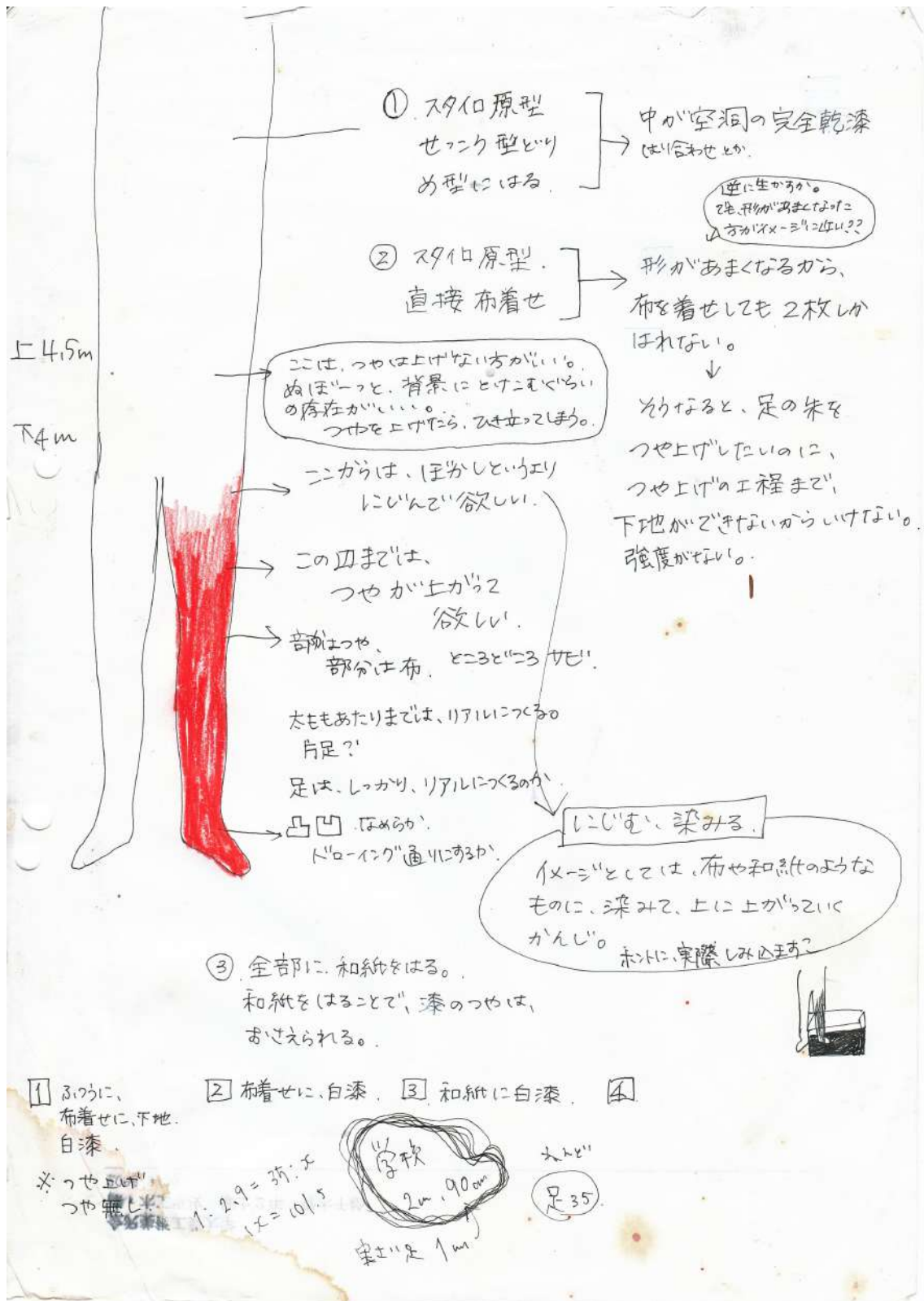


図 3-3-17 《 BODY 07-2 》塗り計画のメモ

そして、この時、私の頭をよぎったのは、前作での、墨汁を掛けた時の表面であった。墨汁を掛けては手で拭き取る作業を繰り返しているうちに、作品の表面は無秩序に掻き乱されていた状態であったが、それが魅力的にも見えたのである（図 3-2-28）。

また、塗りの工程を進めていく上で見られる、錆を研いでいる時にできる斑（図 3-3-18、図 3-3-19）が作品全体を覆っている姿にも面白さを感じていた。そして私は、こうした表面のテクスチャーを取り入れることで、もっと表現の幅が広げられるのではないかと考えるようになっていた。呂色仕上げ以外の表現方法にも興味を持ち始めていたのである。たとえ研ぎ破って、斑のある表面になっていたとしても、それがイメージに合うのであれば、表現方法の一つとして成立するのではないかと考えたのである。そして私は、呂色仕上げのみに固執していたこれまでの作品から、解き放たれた作品を作ってみたいと思うようになったのである。



図 3-3-18: 錆の研ぎ汁によってできる斑



図 3-3-19: 錆を研いでできる斑

漆は、激しくぶつかるにも、丁寧な工程を行わなければ、完成できないし、完成度も上がらない。そこが苦しいところ。

作業中、もっと激しく作品にぶつかりたくなる。絵の具をぶちまけるぐらいの表現を漆を使ってやりたい。

でも、呂色仕上げをすることを考えると、どうしてもまとまってきてしまう。

決まった工程で作品を作る以外のやり方をしてみたい。

これまでも壊したい。

石膏

テクスチャー

布着せのままで表現

凸凹もそのまま

顔料を撒く

ノートのメモ書きより

3.3.7 《 BODY 07-2 》の制作を終えて

《 BODY 07-2 》は、それまでの作品には無かった幾つかの試みを行った作品である。これまでの作品が、黒または朱によって呂色仕上げされたものであったのに対し《 BODY 07-2 》では、作品全体に模様を出している(図 3-3-20)。これは、3.2.1 節でも、「凹凸がある面を研ぎ出すことによって生まれる模様の面白さ」と述べたが、この模様が作品全体を覆った時、どのように見えるかという興味があったためである。また、作品の展示の仕方においても、これまでには無かった、吊り下げて作品を浮かせる方法を探った。最初は、爪先立ちから始まった作品と床の関係が、検討を進めていく中で、最終的に作品を浮かせる結果となったのである。

図 3-3-20: 研ぎによる表面の模様



上記のような試みを行った《 BODY 07-2 》であったが、完成した作品(図 3-3-21)を見ると、結果として表面に出された模様は何かを創造させ得るものではなく、単なる模様であり、この作品に必ずしも必要であるとは言い切れなかった。むしろ、模様によって漆の透過性は阻止され、模様ばかりが目についてしまうのである。

その一方で、作品を僅かに浮かせるという展示方法は、図 3-3-1 のドローイングのイメージを三次元に再現させるのに最適な手段であると納得することができた。しかし、肝心の宙に浮かせた「作品そのもの」は、まだまだ納得のいくものではなかった。何故なら、脚の形や指の作り込み、臀部、腰など、すべての具象的部分において、リアリティーを失い、めりはりのない形態になってしまっていたからである。また、作品全体としては滑らかに連続する形状ではあったが、近付くと見応えのない作品になっていたのである。

この原因は、図 3-3-1 のドローイングをきっかけに、「消える」ということに囚われていたため、私の意識が、イメージを再現することに偏り過ぎていたところにあったように思う。

私の作品に関して最も大切なのは、作品自体に意識を集中させて作ることであり、具象的部分のリアリティーと抽象的部分のフォルムである。私は、今後自分が作品を制作する際に、このことが最も重要な点であることに気付いたのである。

塊も、ただ滑らかに連続したボリュームを付けることが、形を作るのではなく、大胆に繊細に形を作っていかなければならない。

ノートのメモ書きより



图 3-3-21：《 BODY 07-2 》

3.3.8 《 BODY 08-1 》の制作の動機

《 BODY 07-2 》の制作を終えて、「作品そのもの」を、さらに細部まで作り込んだものに挑戦したいと思ったのが、《 BODY 08-1 》の制作の動機であった。《 BODY 08-1 》では、塊である抽象的部分に対して対照的な具象的部分を実現するためにも、今までに無い、人体のリアリティーを目指すことにしたのである。そのため、《 BODY 08-1 》では、発泡スチロールを削る段階で、足の爪や指一本一本の微妙な違いまで、しっかり捉える努力をした（図 3-3-22）。また、足の指を見ていて、人間の感情をもそこに表現できるのではないかと考えるようになった。人体を細部まで作り込むことは、作品としての見応えを生み出すだけでなく、密度、存在感ともに、完成度を上げることに繋がると考えたのである。



図 3-3-22 :指の表情

3.3.9 よりリアルなものを求めて

《 BODY 08-1 》では、初めから宙に浮かせることを前提としたため、爪先は伸ばした状態にし、床から離れている脚を考えた（図 3-3-23）。また、右足は軽く後ろへと曲げることで、浮いていると感じられる自然なポーズとした（図 3-3-24）。そのほかにも、腹部には思い切ったボリュームを付け（図 3-3-25）、臀部から腰に掛けて、腰骨の凹みをリアルに再現し、薄っすらと塊へ溶け込ませるようにした（図 3-3-26）。そうすることで、より生々しさを表現できるのではないかと考えたからである。また、全体的に塊を太くし（図 3-3-27）、大きな動きを持たせることで（図 3-3-28）、迫力のある存在感を表したいとも考えた。



図 3-3-23:爪先



図 3-3-24:脚



図 3-3-25:腹部



図 3-3-26:腰



図 3-3-27:太さ



図 3-3-28:動き

3.3.10 膨らみから読み取れるもの

《 BODY 08-1 》が完成した時、図 3-3-1 のドローイングからは、既に切り離されたものになっていると感じた。完成した作品と接することで、ドローイングには無かった新たなイメージが私の中で創り出されていた。

それは、天井も空も突き抜けて宇宙と繋がっているイメージであり、宇宙が降りてきてそれを抱いている姿に見えたのである。滑らかな曲面と曲線による美しい膨らみは、とても穏やかで心地好い快楽と充実感を与えるものであった。また、時には、得体の知れない塊に対する恐怖や孤独すら感じることもあった。



図 3-3-29: 膨らみ



図 3-3-30: 宇宙とのつながり

《 BODY 08-1 》では、腹部の膨らみ（図 3-3-25）において、それまでに無い程、自分に素直な気持ちで形を削ることができた。その結果、自然に生み出される曲線美を意識した豊かな膨らみを持つ形態を得ることができたと考えている。

また、削っている私自身には、母胎を作っているという意識は全く無かったが、膨らみに対する思いは強かった。そして、腹部に膨らみを持たせることは、ごく自然なことであり、自分の感覚に素直になればなる程、腹部を豊かにしたくなったのである。それはまるで、内側から形を作っているようだった。それは、母親の胎内で、羊水に浸かり、ふわりと浮かんでいる感覚とも言える。私の作品の膨らみの部分には、こうした無重力の空間が広がっているように感じている。

《 BODY 08-1 》の「丸み」は、母親の胎内にいた感覚を連想させ、生命を強く感じさせる。また、それは、神秘的で遥か彼方の宇宙にまで思いを馳せる力を宿しているように思うのである（図 3-3-29）。《 BODY 08-1 》を作り終えた私は、三木成夫氏の『胎児の世界』に書かれた次頁の文章を思い出していた¹¹（図 3-3-30）。

¹¹ 三木 成夫 『胎児の世界』 中央公論新社 1983年 p191～p.193.

とくに戦後の生物学はこの問題に真剣に取り組み、数多くのメカニズムを神経生理学的に解明してきた。しかし、その絶妙のメカニズムがわかればわかるほど、ますます謎が深まっていくというのは、どういうことなのであろう？この問題の指針はただ一つ、それは、卵巣とは全体が一個の「生きた惑星」ではないか、ということだ。いや、この地球に生きるすべての細胞はみな天体ではないのか……。

最初の生命物質は、いまを去る 30 億年むかしの海水に生まれたという。それは、この地球をつくるすべての元素を少しづつもらい受けた一個の球体であったと考えられる。それは、一つの界面をとおして、周囲から一定の物質を吸収し、それを素材としてみずからのからだを組み立てる一方、つくったものを片っ端からこわして、周囲にもどしていく。つまり、吸収と排泄の双極的な営みによって絶えざる自己更新をおこなう、まことに新奇な存在であったという。地球という特殊な「水惑星」の場において初めて現れた、それは運命的な出来事と思われる。この原始の生命球は、したがって「母なる地球」から、あたかも餅がちぎれるようにして生まれた、いわば「地球の子ども」ということができる。この極微の「生きた惑星」は、だから引力だけで繋がる天体の惑星とはおのずから異なる。それは、「界面」という名の胎盤をとおして母胎すなわち原始の海と生命的に繋がる、まさに「星の胎児」とよばれるにふさわしいものとなるであろう。

(省略)

最近の調査によると、生命の起源は、ある惑星間の空域から彗星の尻尾に乗ってもたらされたともいわれるが、もしそうだとすれば、わたしたちの故郷は、かなり具体的に文字どおり「星のかなた」ということになるのであろう。

今日、地球上に生息するすべての生きものは、こうして、その出生の遠近を問わず、ことごとく原初の生命球を介して宇宙と臍の緒で繋がることとなる。したがって、その生の波は、どの一つをとっても、宇宙リズムのどれかと交流するのだが、いま、これを植物と動物で比較してみると、そこには著しい差が見られるのである。(省略)

これに対して動物のからだは、その発生が物語るように、最初から宇宙の一部を切り取っておのれの体内に封じ込め、さらに体表に深い入江をつくって、それを体内に誘導する。(以下省略)

三木成夫 『胎児の世界』より

3.3.11 《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の原点



図 3-3-31: 椿原天満宮 正門



図 3-3-32: 椿原天満宮 拝殿

《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の制作は、私が後に金沢アートプラットホーム 2008 の展示会場として選んだ椿原天満宮（図 3-3-31、図 3-3-32）を訪れたことがきっかけとなっている。最初に椿原天満宮を訪れた時、鳥居の石柱や階段、しめ縄、あらゆるものがシンメトリーであることに気が付いた。そして、拝殿の内部の左右に、二体並べる展示が自然に思い浮かんだのである。そして、《 BODY 07-2 》とは異なる、もう一体の浮かせる型の作品が必要であると考えたのが、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》を制作する動機となったのである。

《 BODY 08-2 — 昇華 — 》は、展示する空間が決まっているという、これまでにない状況における制作となった。そこで、「作品と作品を取り囲む空間」の持つ雰囲気、を、より明確にするために、何度も神社に足を運び、作品のイメージを膨らませていった。

大きな森に囲まれた椿原天満宮の鳥居を潜ると、そこには静けさが漂い、日常とは切り離されたような感覚になった。石段の周りには、太く立派な大木が上に伸びており、古いながらも堂々とした拝殿が現れる。その中に入ると、中心には神鏡が置かれ、厳かな空気が漂っている。そこは静かで安心感のある精神性に満ちた空間である。神社を訪れることで生まれてきたこれらのイメージが、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の制作の原点となった。

3.3.12 テクスチャーによる表現

イメージの原点にもなった神社の境内の大木や、趣のある拝殿の造りを眺めながら、漆の赤茶けた色や透過性を活かし、漆の層を使って、場の醸す精神性を表現できないかと考え始めていた。漆の層を使って、大木のように上昇していくイメージを表したいと思ったのである。また、神社の周辺を囲む大木から、表面には古木の様なテクスチャーを取り入れたいと考えていた。

3.3.13 大木の表現

大木のような表面を漆を使って表現するために、私は次のような工程を辿った。まず、抽象的形態の部分に、木目のようなテクスチャーを表現するために、肉付きの良い錆を使い、黒い筋を付けて乾かした後、その上に白漆を塗って乾かした（図 3-3-33）。次に、錆で盛り上がった凹凸を利用して砥石を当て、筋を研ぎ出した（図 3-3-34）。その後、朱合いを塗り（図 3-3-35）、軽く表面を研いだ（図 3-3-36）。

以上の工程によって得られた《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の表面からは、木の幹の表面が少しずつ剥離しながらも、永い時間の経過を乗り越えてきたような風格を感じ取ることができた。

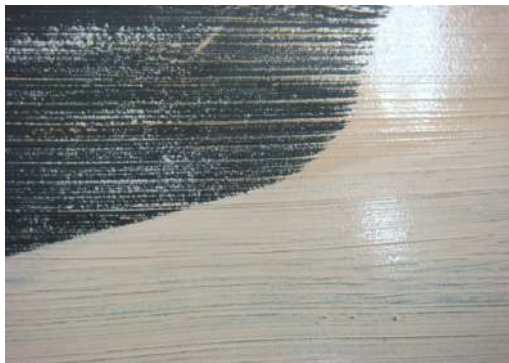


図 3-3-33: 錆と白漆



図 3-3-34: 研ぎ出す



図 3-3-35: 朱合い呂色を塗る



図 3-3-36: 研ぎ後

3.3.14 《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の制作を終えて

拝殿に展示された《 BODY 08-2 — 昇華 — 》(図 3-3-38)を見て、私は、新たなイメージを持つことができた。それは、《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》までの作品の殆どが、閉じ込められているものであったのに対し、《 BODY 07-2 》、《 BODY 08-1 》、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》は、外に向けてエネルギーを放ち、昇華していくものに見えたのである(図 3-3-37)。



図 3-3-37: イメージの転換

それはまるで、漆黒の闇に閉じ込められた思いが、自らの殻を打ち破り、外の世界へと自らの魂を昇華していくように、あるいは自己との対話から自分を取り巻く世界との対話へと変移していく姿のようにも見えたのである。また、そのイメージは、コミュニケーション・コンプレックスから抜けきれないもどかしさを抱えながらも、安心と不安、期待と絶望が入り乱れた思いで佇む人間の姿とも見ることもできたのである。



図 3-3-38: 拝殿に展示された《 BODY 08-2 — 昇華 — 》

3.4 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》ができるまで

3.4.1 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の制作の動機

《 BODY 08-1 》、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》を神社の拝殿に展示した経験をしてから、「浮かせる型とは異なる作品に挑戦したい」と考えるようになった。また、神社の展示では二体の作品を並べて展示したが、一対である意味が明確ではなく、それぞれ別々のものとして並んでいるように感じられたことから、次の作品では再度一対の人間が繋がっている作品を制作したいと思ったのである。また、自然に生み出される形やボリュームを大切にすることで、作品自体のフォルムに集中し、初期のような純粋な心で作品を創りたいという気持ちを強く抱くようになった。それは、私の初期作品である《 BODY — 内と外 — 》を再度意識した結果であるとも言える。その時の自分自身にとって、あの作品が具えていた「つながり」というキーワードを、もう一度確認する必要があると考えたのである。

3.4.2 「つながり」の原点

《 BODY — 内と外 — 》の作品を制作するきっかけとなったスケッチは、図 2-3-1 であったが、当時描いたそのほかのスケッチの中に、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の初期イメージとも言える、図 3-4-1 のスケッチが含まれていた。

図 3-4-1 は、《 BODY — 内と外 — 》の基になったスケッチ（図 3-1-2）と比べると、片方の人間がしゃがみ込む姿勢であることから「感情」を強く感じさせる内容である。スケッチを描いた当初は「感情」を表現するのは技術的に困難であると考えていたほか、必要以上の感情的要素を具象的部分には求めていなかったこともあり、図 3-1-2 を採用していたのである。



図 3-4-1: スケッチの一部

しかし、「つながり」をキーワードにもう一度作品を作りたいと考えた時に、先ず思い浮かんだのは、図 3-4-1 の「感情」を強く感じさせる人間らしいものであった。私は、これまでの経験から、現在ならこのスケッチを、よりリアルに作品として作り上げることができるのではないかと考えるようになった。そして、図 3-4-1 のスケッチを基に、水粘土でマケットの制作を始めたのである。

スケッチから少しずつ形を変化させながらイメージを膨らませていくと、二つの形態を繋いだ塊が肥大化してしまい、気が付くとしゃがみ込む人間が塊の中に呑み込まれるような姿になっていた。私はこの時、私にとってこのボリュームのある塊と感情を露わにする脚のポーズが、自己の内面から最も自然に生み出されるものであると、改めて確信すると同時に、自然に生み出されるイメージに、より忠実な形を模索していこうと考えるようになった。これが、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の初期イメージ¹²へと繋がっていったのである（図 3-4-2）。



図 3-4-2: スケッチからのマケット

《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》を制作する中で、私が意識していた点は、床から立ち上がる形であり、そのボリューム感であった。片や大きなボリュームがあるのに対して、もう片方は脚だけである。そこで生まれるボリュームのバランスを常に意識していた。

つまり、どちらも中途半端なボリュームで全体を作るのではなく、ボリュームを付けるところは思い切って大きく膨らませ、形状にめりはりを持たせるように意識した。

また、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》は、作品としての正面を決めなかった。360 度、どの角度から見ても、様々な表情が感じ取れる作品にしたいと考えたのである。それは、鑑賞者が作品と向き合って、見えない部分はどうなっているのだろうと想像を働かせ、新た

¹² 付録 A 参照。

なイメージを心に描くきっかけになって欲しいという願いからである。

そして最後に、表面に使われている漆については、それまで、白漆でテクスチャーを付けたたり、朱と黒でグラデーションを付けるなど様々な表現方法を試みてきたが、二人の人間が塊に呑み込まれ溶けていく様子は、黒の艶のみで表現したいと考えていた。何故なら、黒は鑑賞者によって、様々な感情を生み出すからである。例えば、作品を朱にすると鑑賞者はその朱という概念に縛られて作品を観てしまう。また人間は、暗闇において色を知覚することはできないが、実際は頭の中で色を想像できるからである。

3.4.3 「衝撃」というキーワードが示すもの

《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、一对の対照的な人間が表されている。先ず、床にしゃがみ込んだ方は、指や太ももの辺りが塊に呑み込まれ始めているが、これは、意思を無くした人間の無力感を表現している。また、しっかりと地に脚を踏ん張っているもう一方は、リアルな人間の姿を保ちながら塊の中に自らの意思で潜り込もうとしている様子を表している。

このように、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、対照的な人間が衝突する瞬間を捉えている。それは例えるならば、意思と動き、そして、無意思と静止の融合であり、その衝突によって形態の内側と外側に生じる衝撃を表現しているのである。その結果《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、これまでの作品では試みた

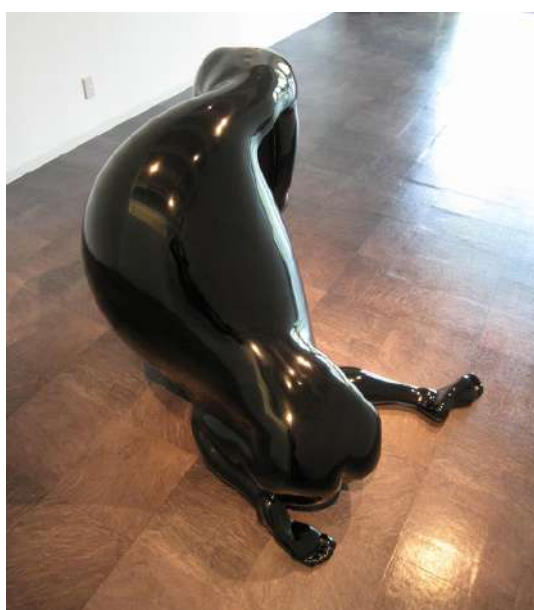


図 3-4-3: 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》

ことのない、急激なへこみや膨らみを持たせた。こうすることで、より変化に富んだ動きを出し、その衝撃を物語るような形にしたいと思ったからである（図 3-4-3、図 3-4-4）。

《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》で表現されている「衝撃」は、実際の人間社会に置き換えて言うこともできる。例えば、自分が他者に対して、その相手のことを理解したいと思う状況があるとす。しかし、他者に入り込むには大きなエネルギーが必要であり、そこには必ず越えることのできない障壁がある。何故なら、他者を完全に理解することは不可能であるからである。しかし、人間はそれでも相手を知りたいと願う。そしてその行為は、時には相手に影響を与え、相手を変化させてしまうかも知れない。或いは、自分自身も変化してしまうかも知れない。しかし、それでも人間は、二人が一体になることを願う生き物であり、一体になることによって大きなエネルギーが生み出されるのである。



图 3-4-4: 《 BODY 09-1 — 衝擊 — 》

第4章 精神世界 — 「つながり」という根底意識 —

これまでの私の作品を振り返ると、一貫して「つながり」を意識したものであるということが分かってきた。本章では、最初に私に「つながり」を意識させたムンクから始まる「つながり」に関する私自身の考察の軌跡を辿る。

4.1 《キッス》 — 融合は安心だけではない —

2007年に制作した《BODY 07-1 — 沈黙 —》の構想段階の頃に、豊田市美術館でムンクの《キッス》(図 4-1-1)と偶然出会った。私にはその作品が、裸体の男女が窓辺でただ抱き合っているだけではなく、キスをする二人の顔が一つに融け合っているように見えたのである。そして、《BODY — 内と外 —》で上半身が融合した作品を制作していた私は、自分と共通する何かがそこにあると直感したのである。

ムンクの《キッス》に描かれた二人は、大きな信頼と愛で結ばれているように見える。また、そこには、二人にしか共有し得ない空間と時間があり、他者には決して関与することのできない絆があると感じた。それは、お互いがお互いを求めて静かに、しかし情熱的に一体になろうとしている姿に見えた。

これが、ムンクの《キッス》を初めて見た時の感想である。これがきっかけとなって、ムンクに興味を持つようになり、ムンクの背景を知りたいと思ったのである。



図 4-1-1: 《キッス》(ムンク,1895)

その後、出光美術館から発刊された『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』という展覧会カタログ¹³を知り、その内容を読むことで、ムンクについて様々なことが分かってきた。そこには、概ね次のような事柄が記されていた。ムンクは、青春時代の喜びと挫折、肉親の死を通して生と死の深淵をのぞいた自己の精神的体験に基づき、愛や死、そして不安といった人間の奥底に潜む感情を表出したのである。そこには、不安定な人間（異性）関係に根ざすものがあつたと言われ、ムンクのより強い個人的な感情を表現したものであつた。

また、鈴木 正明 が編集した『ムンクの版画』¹⁴には、ムンクが女性に対して頑なな不信と断念を持ち続けた人物であるということが述べられていた。

これらの背景を知った上で、私は再度ムンクの作品と向き合った。すると、それまでの私には幸福の象徴のようにしか見えていなかったムンクの《キッス》が、実はそれだけではないように思えてきた。つまり、そこにはもっと深い意味が込められていることに気付いたのである。それは、深い愛情と絆で結ばれることによる安心とは裏腹に、苦しみや痛みも表裏一体となって存在しているという事実であつた。また、この事実は、ムンクが《キッス》を発表した当時に付けられた評釈から読み取ることができた¹⁵。

「接吻—二つの存在の融合、その小さい方が鯉の形をして今にも大きい方を呑みこもうとするばかりに見える、風、黴菌、吸血鬼、女たちの習性に従ってだ。／別の言い方—女は返済するという幻想をふりまきながら施す男。その塊と血と自由と平安と救いとを与えてくれるお情けを乞い求める男。しかし何と引替えにか。彼の魂と血と自由と平安と救いとを与える仕合わせと引替えにだ—」

ストーリーンドベルイ「ルジュ・ブランシュ 6月号」(『ムンクの版画』所収)

上記の文章を読んだ時、「二つの存在の融合」、「呑みこもうとする」という部分は、私自身の作品である《BODY — 内と外 — 》にも当てはまる評釈に思えた。何故ならば、私が以前「TAMA VIVANT2006 今、リズムが重なる」展で《BODY — 内と外 — 》を出品した際に頂いた感想にも、「(《BODY — 内と外 — 》は)二人の人物が一緒になり、「合体」してしまった状態で閉じこもっているようです」¹⁶とあつたからである。

「自分のすべてを相手に差し出し、また、相手も自分にすべてを差し出す。自分の内臓も脳も身体もすべて。やがて同じ血が通い合う。二人だけの空間と時間。二人で一つの生命になる。この世界でたった一人本当に融合できる相手。通い合いたいという願望。狂おしい程の求愛。人を寄せ付けない、一切外界を遮断する中で生まれる信頼。そして不安。

¹³ 『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』展覧会カタログ 出光美術館 1983年 p.10~11.

¹⁴ 鈴木 正明 『ムンクの版画』 岩崎美術社 1994年 p.7.

¹⁵ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.15.

¹⁶ 前掲書 『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』展覧会カタログ p.6.

絶対的な相手の存在。安心。支え。どちらかが倒れてしまえば一緒に倒れてしまう恐ろしさ」こういったことを、私は《 BODY — 内と外 — 》の制作時、頭の中で繰り返し唱えていた。これらの言葉を言い換えれば、融合することで、相手に依存しきってしまっている状況であり、それは、その相手を失った時の不安が募った状態でもある。また、自分の境界が無くなることは、自分自身の境界が見えなくなることでもある。それは、本来自分のあるべき姿を見失ってしまう可能性を秘めているのだ。それ故に《 BODY — 内と外 — 》は、お互いに激しく求め合うことによる苦しみを伴いながらも安らぎを求める最も人間らしい行為の象徴であると考えることができるのである。

4.2 通い合う — 目に見えないつながりが存在を象る —

ムンクに影響されたのは《 キス 》だけではなかった。『ムンクの版画』を見ていく中で印象深い作品は、他にも何点か存在した。

先ず、《 キス 》(図 4-1-1)が男女の一体化であったのに対し男女の断絶を主題とした作品として《 二人(孤独な人たち) 》(図 4-2-1)がある。それは、タイトルからも分かるように、二人の間の微妙な距離感と後姿が、二人の孤独を感知させる。また、女性が白く軽やかな衣装をまとっているのに対し、男性は全身黒い服を着て、暗くて重い姿で佇んでいる。『ムンクの版画』では、「この二人の後姿は目に見えない絆で強く結びつけられながら、その間には小さな裂け目が越えがたいギャップとなって口をあけている」¹⁷と述べられている。

私には、二人の間に空いた距離の部分に、二人を繋いでいたものに亀裂が入り二度と埋めることができない深い溝が描かれているように見えた。また、複雑にうねる波や岩からは、二人の間に屈折し入り乱れるような複雑な感情が表されているように感じた。その一方で、絵に描かれた二人にしか分からない、これまで二人を繋いでいたものの重みを感じた。

また、《 二人(孤独な人たち) 》の解説には、「人には通いあうものがあるのだろうか。一という人間の孤独」¹⁸という問いがあった。私はこれを読み、「つながる」というのは「通い合う」とも置き換えられると考えた。そして、「通う」とは、すなわち、「行き来する」、「互いに理解し交わりがある」、「両者の間を行き来する。通じる」という意味になることから、まるでパイプのようであると考えようになった。

つまり、通い合うとは、目には見えないパイプで人と人を繋ぐイメージとして捉えることができ、そのイメージは、《 BODY — 内と外 — 》の漆黒の闇の部分にも共通する要素であると考えようになったのである。

¹⁷ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.13.

¹⁸ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.13.

また、パイプとは、「人間や組織の間の意思疎通の役割を果たすもの」と広辞苑(第6版)には記されているが、《BODY — 内と外 —》の漆黒の闇もまた、まさに人と人とを繋ぐパイプであり、コミュニケーションの手段であり、存在、すなわち生きるための手段であると言える。



図 4-2-1: 《二人 (孤独な人たち) 》(ムンク,1895)

4.3 つながり — 存在とは、すなわち、いのちである —

次に《海辺のアヴェック》¹⁹(図 4-3-1)と《別離 I》²⁰(図 4-3-2)がある。これらの作品には、ムンク自身が以下のような注釈を加えている。

「二人が互いに向き合って立ち、きみの目がぼくの目をのぞきこむように見たとき、ぼくは目に見えない絆がきみの目からぼくの中へ入ってきて、二人の心臓を結びつけたように感じた—」
《海辺のアヴェック》(『ムンクの版画』所収)

「きみがぼくを離れて海の方へ行ったとき、二人を結びつける微妙な絆はまだ残っていた。それは傷口のように引きつった—」「女の髪は彼に巻きつき、彼の心臓にからみついた—」
《別離 I》(『ムンクの版画』所収)

¹⁹ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.14.

²⁰ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.14.

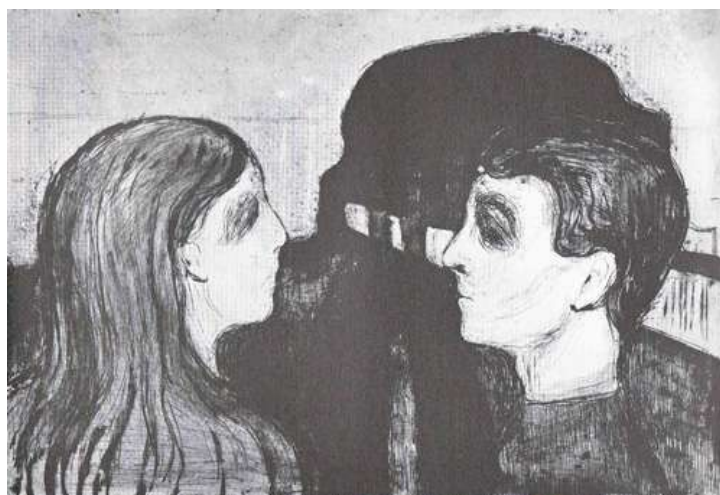


図 4-3-1: 《 海辺のアヴェック 》(ムンク,1895)



図 4-3-2: 《 別離 I 》 (ムンク,1896)

ここで、彼の心臓とは、すなわち、彼の核であり命であると私は感じた。その心臓に、女の髪が絡み付くということは、彼の死を意味するのではないだろうか。

《 BODY — 内と外 — 》に置き換えるならば、一つの生命として存在する二人は、片方を失った時、残された片方にも必然的に死が訪れるのだと言える。二人を結び付け、一度融合してしまったものを、引き離すことは身を裂く様な痛みが伴うのである。そして、その痛みに対する不安が、融合している時には常に付き纏っている。それは、お互いがのめり込めばのめり込む程、痛みとして返ってくるものである。

これらの事柄は、ムンクの《 心臓 》(図 4-3-3) にも表れている。私は《 心臓 》を見

た時、先ず、赤と黒の色のコントラストに強い印象を受けた。『ムンクの版画』によれば、「黒いバックに冷たい灰緑色の娘が立ち、大きく剥き出しになった真っ赤な心臓に口づけしている」²¹とある。その姿は、まるで、自分の心臓を愛する人に差し出しているように私には見えた。自分というものを相手に曝け出しているからこそ、彼女に自分の心臓を差し出しているのだと思われた。そこには死と隣り合わせになりながらも、他の方法では得ることの出来ない安らぎがあるように思われた。怖さすら感じる強烈な「つながり」が、二人の人間の間に存在しているということを感じさせられた作品である。



図 4-3-3: 《 心臓 》 (ムンク,1899)

²¹ 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.24.

4.4 漆黒の闇の中 — つながりの精神世界 —

次に挙げる作品は、《宇宙での出会い》(図 4-4-1) である。『ムンクの版画』には以下のような解説²²が書かれている。

「男と女が暗黒の宇宙空間にただよい、すれちがいながら、互いに磁気をおびたもののように引き合う」

《宇宙の出会い》(『ムンクの版画』所収)

解説を含め、作品にこのタイトルを付けたムンク自身を想像してみて、またしても自分と共通するものがあることに気付いた。それは、私の作品の中の漆黒を帯びた部分の感覚である。

以前から、私は漆黒の塊の中には、無重力の世界が広がっていると想像していた。それは、3.3.11 節でも述べたように、母胎の中で胎児がふわふわと浮かんでいる状態であると言える。また《BODY — 内と外 —》や《BODY 09-1 — 衝撃 —》では、漆黒の闇の中で二人が、引き合ったり、捻れたり、離れたりしながら浮かんでいる状態であると言える。よって《宇宙での出会い》には、強く共感するところがあったのである。



図 4-4-1: 《宇宙での出会い》(ムンク,1899)

²² 前掲書 鈴木 正明 『ムンクの版画』 p.24.

4.5 心の奥底から生まれるもの — 人を惹きつける芸術 —

ムンクが描く男女の姿から、私は多くのことを感じ取り、自分自身の作品と大きくリンクしている点に気づき、それらを明らかにするきっかけを得ることができた。また、表現に関わるそのほかの事柄についてもムンクの残した言葉から学ぶことが数多くあった。本節では、それらの事柄から特に重要な項目を挙げる。

先ず一つは、当時ムンクがいたノルウェーの画家たちの間では、パリから伝わった自然と人物との正確な表現（自然主義）が支配的であった²³が、ムンクは以下の内容を日記に記しているという²⁴。

「我々はもはや読書する人や編み物をする女性のいる室内を描くべきではない。生きて呼吸し、感じ、悩み、愛する人であるべきだ。」

（『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』所収）

私は、この言葉を読んで素直に感動した。そして、私自身も、今という時代を生きる中で、直接視て、聴いて、感じ取った感情のままを表現したいと思ったのである。またそれは、一番生々しい存在である人間をモチーフとした作品を制作することであり、それが私にとって最も自然なことであると考えようになったのである。

二つ目は、当時、ムンクが出品した展覧会では、ムンクの描く女性が、「醜い」或いは、「女性に対する考え得る最悪の表現」として観られ、人々はムンクを、「醜いものを描く画家」と評したことであった。

私も《BODY — 内と外 —》を発表した当時、「四本足人間」「妖怪」「醜い」「目を背けたくなる」「ネガティブな表現」といった酷評を受けた。しかし、ムンクは以下のような言葉を残していた²⁵。

「我々は居間の壁にかけるこぎれいな絵は描きたくない。我々は人々に何かを与える芸術を創り出したい。また、最低限その基礎を築きたい。心を奪われ惹きつけられる芸術である。人の心の奥底から生まれた芸術である」

（『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』所収）

この言葉を読んだ時、私は強く胸を打たれたことを覚えている。私には一時期、自分がネガティブな作品を作っているような気がして、何のために美術作品があるのか、私の作品は誰のためにあるのか、何の役に立つのか、といったことを思い詰めていた時期があったからである。しかし、ムンクのこの言葉に出会い、自分自身の奥底からの衝動によって生まれ出てきたものを、そのまま素直に表現している自分の作品に対して、自信が持てる

²³ 前掲書 『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』 p.10.

²⁴ 前掲載 『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』 p.10.

²⁵ 前掲書 『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』 p.10.

ようになった。自分の作る作品は、明るく元気な未来を照らし出すような光に荷担するものではなく、多様で複雑な闇の存在を他者に感じさせるものでありたいと考えるようになったのである。

4.6 つながりたいという願望

私の好きな歌手に、RADWIMPS という男性4人組のグループがある。私は、ボーカルの野田洋次郎が書く歌詞の感情が剥き出しなところに強い共感を覚えるのであるが、彼が書く歌詞からも「つながり」について深く考えさせるものがある。それは、愛する人に対する過剰なまでの言葉によって表された、以下のようなものである。

今からあなたのもとへ走るよ 足がちぎれ落ちるのも忘れるよ
五体が届かなくとも この脈打つ心臓を見てくれ
あなたがいるから鼓動を刻み あなたがいるから紅く染まるよ
あなたがいるから僕は生きられる あなたがいなけりゃ僕は…
死んでるよ
僕は…君は…僕の…
心臓

RADWIMPS 「心臓」より

俺の心滅びようとも 醜く朽ち果て 息ひきとろうとも
その最後の瞬間だけでも お前が見てた世界見てみたいの

もう決めたもん 俺とお前 50 になっても同じベッドで寝るの
手と手合わせてたら血も繋がって 一生離れなくなったりして

RADWIMPS 「ふたりごと」より

ここでは、愛する人を過剰と思われる程に想っている気持ちが、自分が立っていられる唯一の理由としている。言い換えれば、愛する人＝自分が生きる意味、であると捉えることができるのである。これは、自分の心臓に置き換えられる程の相手と会うことで、自分の存在の意味を確かめることができるとも読み取れる。

人間は、他者或いは宇宙と皮膚1枚を隔てて存在している。他者と全く同じ感覚ですべての情報を自分の内側に取り込むことは、決してできないのである。その意味において、人間は本当に孤独で切なく、哀しい存在であると思う。《 BODY — 内と外 — 》は、その皮膚の隔たりを無くしてつながりたいという私の願いでもあるのだが、私は、同じような感情を野田の歌詞からも読み取れると思うのである。

また、「25 コ目の染色体」の歌詞には、「一つの命として生まれよう」そうすれば、「どちらかが先に死ぬこともない」という部分がある。それは、私が以前から持っていた感覚、すなわち、「一つの生命体として、愛する人とこの宇宙に存在し、最後の無くなる瞬間もともに消えたい。それが例え醜い姿であろうと、とても美しいものなのである」という感覚に近いものであった。私はその感覚の持つ美しさを、この世のものとは思えない程の艶を持つ漆黒の漆で表現したいと思っているのである。

その他にも、私が野田に共鳴する部分がある。それは、上半身の融合に関するイメージである。私には、二人の人間が融合することで上半身に置かれている「心臓」も一つになるイメージがある。また、「心臓」だけではなく、人間を成り立たせている内臓や、外部から情報を取り込み、感じたり認識したりする器官である脳、目、耳、口、鼻なども融合し、一つになるイメージがある。これら上半身における、命や感覚が融合していく中で、ただ大地と接する脚だけが、唯一それぞれの境界線として、存在を保っている部分として残されているのである。

次の世の僕らはどうしよう？生まれ変わってまためぐり合って

とかは もうめんどいからなしにしよう 一つの命として生まれよう

そうすりゃケンカもしないですむ どちらかが先に死ぬこともない

RADWIMPS 「25 コ目の染色体」より

この心臓に君がいるんだよ 全身に向け脈を打つんだよ

今日も生きて 今日も生きて そして 今のままでいてと

白血球、赤血球、その他諸々の愛を僕に送る

RADWIMPS 「有心論」より

僕に大切な人ができて

その子抱きしめる時はじめて

二つの鼓動がちゃんと胸の

両側で鳴るのがわかるように

左は僕ので右は君の

左は君ので右は僕の

一人じゃどこか欠けてるように

一人でなど生きてかないように

RADWIMPS 「オーダーメイド」より

第5章 存在の有り様 — 作品の存在感について —

私は、作品を作り出す立場であるが、その私によって生み出されたものは、形になった瞬間、この世界に存在することとなる。しかし、私は、ただ作品が形状を有するだけでは、その作品が鑑賞者の意識下において、真に存在し得るものになるとは考えていない。つまり、作り手は、そのものがどのようにその場に存在するのか、或いは存在させるのかという「存在の有り様」ということを常に考える必要があり、それを考えることこそが彫刻であり、作品の存在感を形成していく上で重要であると私は考えている。

本章では、先ず、5.1節において、私が考える「存在の有り様」がどのようなものであるのかということについて、ジャコメッティを例に述べる。次に、5.2節において、私が作品を制作する上で選択した漆という素材について、その必然性を述べるとともに、漆が私の作品の形状を決定する上で大きな影響を与えているということについて述べる。最後に、5.3節において、これまで制作した作品のどの部分において、私が考える「存在の有り様」が表現されているのかについて幾つか述べる。

5.1 「存在の有り様」とは — ジャコメッティより —

2001年に豊田市美術館で開催された「VISION」展にて、田中信行の《Orga》の作品と出会ったことは1.1節で述べたが、同じ展覧会で、ジャコメッティの《ディエゴの胸像》(図5-1-1)にも出会ったのである。

《ディエゴの胸像》を初めて見た時、先ずそのごつごつとした岩肌のような粘土の山が、強い印象を持って私の目に飛び込んできたのである。先ず、「これは何だ?」という問いから、強く作品に惹き寄せられ、やがて、そのずっしりとした粘土の山から、薄く細長い頭部が凜と立っていることを認識し、それが人間の胸像であるということが分かったのである。

私はその時、サイズとしてはそれ程大きくない《ディエゴの胸像》(39.5×33.0×19.0cm)が、人を惹き付ける強い存在感を具えていることに驚きながら、それを実感したのである。そして、この作品との出会いをきっかけに、作品の持つ“存在感”について考えさせられるようになったのである。また、ジャコメッティの作品は、自分にとって彫刻が強い興味の対象であるということを改めて思い起こさせてくれた。そして私は同時に、人間をモチーフにした存在感の有る彫刻を、自分の手で生み出したいとはっきり自覚したのである。

ジャコメッティの人物像の際立った特徴の一つとして挙げられるのは、縦に細長いということである。またそれは、人の形というよりも、空間に人らしきものに見えるように粘

土が積み上げられているように感じられ、また背景に自然に溶け込ませていくようにしたいという意識で作っているようにも感じられるのである。つまり、ジャコメッティは、空間ともものがぶつかり合うような人間のシルエットを、見ているのではないかと思うのである。

また、ジャコメッティの彫刻のシルエットを見ると、そこにものがどのようにして在るのか、それはどのような角度で、どのような位置に、どのような姿でそこに在るのかということをもっと大切に考えて、作品を作ってきたように思われるのである。

つまり、そこにものを生み出した瞬間、どのようにそこに存在するのか、また、存在させるのかという「存在の有り様」について突き詰めていった結果、あのような細長い人間のシルエットになったのではないかと思われるのである²⁶ (図 5-1-2)。



図 5-1-1: 《ディエゴの胸像》
(アルベルト・ジャコメッティ,1954)



図 5-1-2: 《台上の4つの小彫像》
(ヴァージョン B) 部分

ジャコメッティの人物像のもう一つの特徴として、人間でありながら人間ではないような形態を具えているということが挙げられる。つまりそれは、人間であるが、空気（もしくは自然）と一体化しようとしているような形態とも言える。ジャコメッティの作品の奇妙な形態は、鑑賞者に「これは何だ？」という問いを抱かせつつ惹き付ける要因に繋がっているのである。しかし、ただ惹き付けるだけでは、鑑賞者の印象には残らないはずであ

²⁶ 『芸術新潮』（2006年7月号）新潮社 2006年 p.14-40.

る。つまり、そこには鑑賞者を立ち止まらせて考えさせる要素が必要となる。このことについて、ジャコメッティは、「自動車と彫刻」²⁷というエッセイの中で、以下のように述べている。

「一つの彫刻は一つの物（オブジェ）ではない。それは一つの問いかけであり、質問であり、答えである—」

「自動車と彫刻」(『ジャコメッティ 私の現実』所収)

つまり、作品というのは、鑑賞者に対して何かを問い掛けるものであり、何かを投げ掛けるものでなければならないのである。また、それが無いものは、単なるオブジェであり、鑑賞者の意識の中に真に存在することはできないのである。

ジャコメッティの作品を前にして、私の場合は次のような様々な問いが、自分の中に思い浮かぶことになる。

「何故、こんなに細い人体にしたのだろうか…」

「何故、このような細い人体ばかりを作り続けたのだろうか…」

「何故、明確な人の形を追求するのではなく、このように背景に溶け込んでしまいそうな細い人の姿にしたのだろうか…」

これらの疑問は、すべてジャコメッティの作品が、人間だけれども人間ではないような形態を具えていることに起因している。そして、鑑賞者は従来の認識の仕方とは異なるものがそこに存在しているからこそ、それを前に立ち止まって問い、考え、そしてその作品を唯一の存在として認識するに至るのである。

5.2 漆による造形がもたらす作品の存在感について

5.1 節では、作品の形態、或いは彫刻という観点から、ジャコメッティを例に「存在の有様」について述べたが、作品の表面もまた、「存在の有様」を追求していく上で欠かせない要素となる。本節では、私が漆という素材を選択することになった理由を述べるとともに、漆を選択することによって、作品の表面と形態が相互に作用し合っ、作品が形成されていくということについて述べる。

²⁷ アルベルト・ジャコメッティ 「自動車と彫刻」『ジャコメッティ 私の現実』(矢内原伊作・宇佐美英治訳) 所収 みすず書房 1976年 p.100.

5.2.1 漆という選択

学部二年の工芸演習の際、私は初めて漆を学ぶことになった。最初に学んだのが乾漆技法である。乾漆技法は、漆の粘着力を利用して、麻布を4～7枚貼り重ね、厚みができたところで離形するという手法であるが、それまで単なる塗料としてしか認識していなかった漆が、麻布という支持体を得ることで、厚みを持った硬い皮膜になることを初めて知ったのである。その経験は、漆による様々な立体表現が可能であるという実感に繋がり、兼ねてより興味があった立体造形を、乾漆技法によって試みたいという考えに至ったのである。

しかし、私が漆を選択して、今日まで制作してきたのは、単に立体造形ができるからという理由だけではない。漆の表面は、実に多くの工程を重ねることで生まれている。呂色仕上げまで行う作品に至っては、50を超える工程によって、滑らかでしっとりとした艶が生み出されているのである(図 5-2-1)。それは、下地付けや漆塗りなどのプラスの工程に加え、それらの間には、下地研ぎや炭研ぎなどの表面を滑らかにするためのマイナスの工程が繰り返されている。このマイナスの工程は、漆の作業の中でも欠かすことのできない重要な工程であると私は考えている。呂色仕上げをした際、下地の段階で小さな凹みが一箇所あるだけで、そこに当たる光が屈折して、滑らかな鏡面は崩れてしまうからである。そうならないためには、マイナスの工程によって平滑な面を作り上げる必要があるのである。

こうした小さな凹み一つ許されないという、神経を研ぎ澄ませていなければできない工程の積み重ねによって、呂色仕上げされた面は美しい艶を放つことができるのである。また、このマイナスの工程は、下地付けや漆塗りなどのプラスの工程とは異なり、地道に砥石や炭を使って研ぎ進めなければならない。したがって、私の作品のように表面積が大きい場合は、1回の研ぎの工程で三日間研ぎ続ける必要がある。精神的にも最も苦しい工程であるが、それだけの長い時間と手間を掛けて漆の表面と向き合っていくと、まるで自分をその中に埋め込んでいくような感覚になることがある。それは、自分のすべてをその中に刷り込んでいく感覚とも言える。言葉で表現するのは難しいが、漆の表面には自分自身の姿が込められているように感じるのである。

もう一つ、マイナスの工程によって生み出されるものがある。それは、研ぎ出しによって生まれる模様である(図 5-2-2)。意図的に起伏を付けた下地に漆を塗り重ねて、研ぎ出すことによって、予測することができない模様が生まれるのである。これは、まさに漆と砥之粉を混ぜ合わせた錆と漆の相性がなければ生まれないものなのである。



図 5-2-1: 呂色仕上げされた面



図 5-2-2: マイナスによる模様

以上のように、人の手によって、時間と精神を込めて幾重にも重ねられ、整えられた層によって、漆の表面は堅牢さを増していくのである。だからこそ、漆の艶は人を惹き付け、その心を震わせることができるのではないかと、思えてならないのである。それ故に私は、これまでの作品のすべてにおいて、漆を選択したのである。

漆以外の塗料という素材もあるが、自分の作品においては、漆以外の選択肢はなかったと考えている。「アクリルやウレタンなどの塗料を使えば、短時間で同じように塗ることができるのに、何故わざわざ時間を掛けて大変な作業を必要とする漆を選ぶのか。」という質問を度々受けるが、漆が科学的なほかの塗料と決定的に違うところは、その“深さ”とそこに掛ける“思い”にある。過酷な工程を、漆という素材と対話し向き合いながら過ごすことで、私の作品に対する思い入れは半端なものではなくなり、完成した作品は長年連れ添ってきた存在にさえ思えてくるのである。

また、私にとって漆という選択はラッカーや絵の具のように色を付けるための単なる手段ではない。自分の気持ちの中に、漆の力を借りて自分の作品を成立させたいという願望があるという点で、ほかの塗料とは大きく異なっている。つまり、私には漆という素材を自分の意思に無理やり添わせて利用したいという気持ちは無く、逆に漆という素材を尊重するという意識を持って接し、漆の力を借りながら、自分自身の作品を成立させたいという思いが強いのである。すなわち漆は、私の作品において、私の精神世界を表現する上で重要な役割を担っているのであり、私は、漆を全面的に信頼し、すべてを委ねているのである。

最後に、漆は極めてデリケートな素材であるということも、ここで述べておきたい。漆

は温度や湿度をしっかりと管理しなければ、いつまでも乾かないという事態を引き起こすことがある。また、一つでも手を抜いて工程を進めれば、いずれ良からぬ結果を伴って正直に返ってくるのである。それ故、私は常にその時々々の漆が、どのように私に接して欲しいと思っているのかということ、人間との信頼関係を築いていくのと同様に考え、乾かない漆には対しては気長に接し、また、手を抜いてしまった部分には改めて一からやり直すといった姿勢で向き合っていくのである。そうすることで、漆も素直に応えてくれるのである。このように、私と漆は一緒に長い時間をともに過ごし、そして、作品を何とか完成に漕ぎ着けるのである。

漆そのものが、漆の木自体に傷が付いた箇所から、その傷口を塞ぐために分泌されるものであるという、人間で言えばまさに血のような存在であるということや、湿度の高い空間で、呼吸をするかのように硬化していく様子からも、生々しい程の生命力を感じさせる。漆という素材は、天然であるが故に、本当に生き物のような存在であり、私が漆を利用するというよりも、漆と共同して私の作品を作っていると言えるのである。これが、第1章で私が漆とともに旅に出た、という表現を使った真意である。

5.2.2 漆を活かすための造形

私にとって漆は単なる塗料ではない。そのことから想像できるように、私の漆のイメージは、私自身の造形に対しても強い影響を与えている。それは、漆の滑らかな艶を生み出したいという願望が、私の造形の基本にあるからである。作品を制作する時、私は常に呂色仕上げされた時のイメージを持ちながら形を削っている。つまり、滑らかな曲線と豊かな膨らみのラインは、呂色仕上げされた時、どう見えるのかを想像しながら削っていくのである。

漆の艶は、鏡面であるためすべての景色を取り込み、そして映し出す。形は凹凸の連続で作られるが、漆を塗って鏡面にする時、この凹凸が大きくその形体のイメージを作り上げるのである。例えば、凹みには周囲を集約したかのような映り込みが見られる。また、凸部分は広がりを持つような映り込みが見られる。私は、こうした凹凸の鏡面をうまく利用して、私の精神世界を表現するのに相応しい、得体の知れない形態を生み出そうと考えている。これまでの私の作品では、凹の面を少し控えめにし、豊かでゆったりとした凸の形を造ることで、鑑賞者が映り込みを見た時に、まるで宇宙のような無限の広がりを感じるようにしたいと考えてきた。こうすることで、第4章で述べた、私の精神世界に広がる無重力の世界に近くなると考えたからである。

また一方で、私は漆の工程を経験する中で、膨らむような柔らかな表現が、発砲スチロールの段階で削り出された形のみによるものではないことに気付いた。それは、乾漆技法そのものが、そういった柔らかな表面を造っているということである。乾漆技法では、基本となる形の上に、麻布を幾重にも貼り重ねるが、その重ね合わせによって、全体が僅か

に丸みを帯びてくるのである。それは、カーヴィングで作り出した形以上の緩やかな曲線を生み出し、まるで何か薄い皮膜に覆われているかのような、内側を感じさせる形態を作り上げるのである。こうした、乾漆独特の柔らかな質感は、奈良時代に造られた目犍連像²⁸や阿修羅像²⁹、そして、五部浄像³⁰からも見て取ることができる(図5-2-3、図5-2-4、図5-2-5)。



図5-2-3:目犍連像(部分)



図5-2-4:阿修羅像(部分)



図5-2-5:五部浄像(部分)

いずれも、ふっくらとした印象を受ける。眉をひそめた凛々しい面立ちも、貼り重ねられた布によって、どこかおおらかな雰囲気を感じさせる。目犍連像に至っては、人の皮膚がそこに有るような温もりさえ伝わってくるようである。断定することはできないが、乾漆技法による造形は、金属や木で作られた仏像には無い表情や温度を生み出しているように思えるのである。オーギュスト・ロダンが、乾漆の作品を見て、「彫刻の内部から膨らむようなやわらかい表現」と賞賛した³¹という話も、乾漆の持つ独特の膨らみを裏付けていると言えよう。

5.3 存在の探求 — 自身の作品を通して —

ジャコメッティをきっかけに、彫刻という観点から見た「存在の有り様」について考える端緒を得た後、漆の表面には、幾重にも込められた時間と精神があるからこそ人を惹き付けると述べたが、これらはすべて、私が考える「存在の有り様」、すなわち、作品が具えるべき存在感へと繋がっている。本節では、これまでの作品を振り返り、私が考える「存在の有り様」がどのように影響しているのかについて述べる。

²⁸ 小松大秀・加藤寛 『漆芸品の鑑賞基礎知識』 1997年 至文堂 p.153.

²⁹ 『週刊 日本の仏像』 講談社 2007年 p.7.

³⁰ 前掲書 『週刊 日本の仏像』 p.15.

³¹ 前掲書 小松大秀・加藤寛 『漆芸品の鑑賞基礎知識』 p.153.

5.3.1 形による「存在の有り様」の探求

5.1 節で、ジャコメッティの作品に対して、「そこにものがどのような状態で在るのか、それはつまり、どのような角度で、どのような位置に、どのような姿でそこに在るのかということについて、常に真剣に向き合ってきたことによって生まれた形であると思われるのである。」と述べたが、私も、制作する時には、常にそうした存在の有り様について、意識しているのである。それは、例えば、地面に対してどのように在るのか、ということに置き換えることができる。私の作品は、《習作》や《BODY 06-1》のように、地面から垂直に立ち上がるものや、《BODY — 内と外 —》のように、塊が完全に宙に浮いているもの、《BODY 08-2 — 昇華 —》のように、重力を感じる塊を抱えながらも重力から解放されているように床から少し浮いているもの、或いは、《BODY 07-1 — 沈黙 —》や《BODY 09-1 — 衝撃 —》のように、しっかりと着地して、塊全体もしくは、脚が接地しているものなど、様々な形態があるが、これらのすべてが、重力を表現しているということができる。これは、私自身が、重力という目には見えないものを感じ、思考しているということでもある。

例えば、《習作》では、一本の脚を選択し、空間にどのようにその脚を存在させるのかということを実験的に考え抜いた結果、垂直に立てることにしたのである。脚を横にするのでもなく、斜めにするのでもなく、脚の裏の僅かな接地面を床に着け、垂直に立たせたのである。脚には重力に逆らって立ち上がるという役割があるが、それ故に、逞しく生きる人間の姿の象徴として捉えることができるのである。

《BODY 06-1》においても、得体の知れない塊と融合しているという人間の姿をどのようにその場に存在させるべきかを探求した。例えば、同じポーズでも、作品を立てるのか、横にするのかによって、鑑賞者の印象も変わり、その作品の意

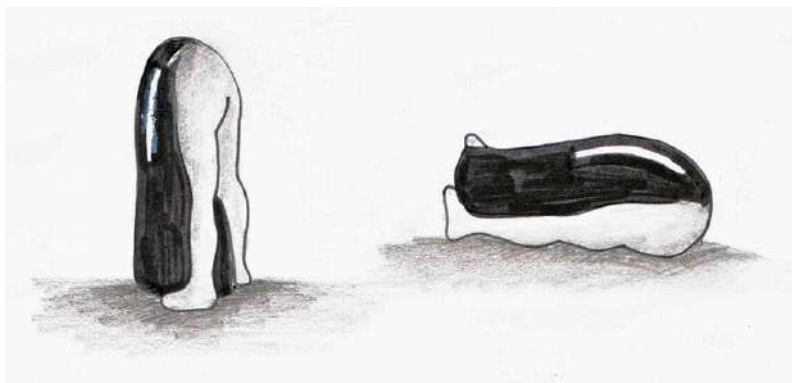


図 5-3-1: 存在の有り様の模索 《BODY 06-1》

味や存在感そのものも変わることになる。私はこれらの変化を考えながら、「存在の有り様」を模索し、兼ねてより考えていた、垂れ下がっている状態を表現したいという思いの基で、床から立ち上がる形態に決定したのである。その結果、重力という目に見えないエネルギーを鑑賞者に伝え、作品を囲む周りの空気に緊張感を与えるような力、すなわち存在感を具えた作品に仕上げることができたのである (図 5-3-1)。

5.3.2 漆による「存在の有り様」の探求

これまでは造形的な側面から、「存在の有り様」を模索することを述べたが、その表面に漆が加わることで、作品の持つ存在感もまた深みを得ることになる。

例えば、《 BODY 06-1 》では、塊の部分に漆を塗ることによって重量感が生まれ、重力によって垂れ下がる様子が表されている。また、頭を地面の方に向けたというだけでもネガティブな印象が現れているのだが、そこに漆の深い黒が加えられることで、漆が持つ湿っぽい艶が人間の内面にある様々な負の部分の浮かび上がらせ、一方で人の心を躰わにすような美しさが生まれている。さらに、具象的な部分と抽象的な部分を塗り分けたことで、脚という現実的な世界と塊の非現実的な世界を分けたいという狙いが込められているのだ。塊の非現実感を強調して表現することで、鑑賞者が脚の部分に自らを投影し、漆によって作り上げられた非現実的な世界を想像するように促しているのである。

一方、《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》では、鉢や盆に用いられている伝統的技法³²の一つであるぼかし塗り³³（図 5-3-2）を用いて、夕焼けのような朱と黒のグラデーションが形成されているが、私自身は、そこに遠い幻の世界を感じてならないのである。何故なら、夕焼けは、日中と月が出る闇迄の狭間のような存在であり、そのどこか哀しくて儂い薄暗さが、無常の念を感じさせ、万物は一定ではなく移り変わるものであるという気持ちを起こさせるからである。第3章で、“静かにエネルギーを溜め込んでいるかのような強さを持つ塊”と表現したが、そこには上述したような、壮大な感覚を静かに内に秘めているイメージも同時に有ったのである。

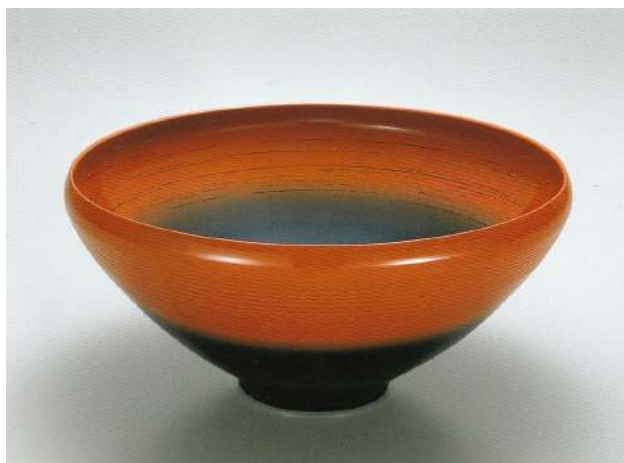


図 5-3-2: 乾漆鉢
(増村益城, 1961)

その他にも、漆の伝統的技法によって制作することで、作品の存在感を高めた例がある。例えば、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》では、表面に木目のテクスチャーを漆で表現したが（図 5-5-3）、これは松皮塗³⁴という手法から発想を得たものである。木目の手法は、漆が樹液から生成されていることから想像できるように、木の表面を表現する上で赤茶けた色

³² 『増村益城展—漆の美・塗りの造形』 展覧会カタログ 東京国立近代美術館 1997年 p.32.

³³ ぼかし塗りとは色の異なる漆を両端から塗りながら、中央部にぼかしを作る技法。

³⁴ 松皮塗とは、錆を使って表面に変化を付け、松の皮に似せて塗る技法。

が適しているのである。また、漆が持つ透過性や幾重にも層を重ねて研ぎ出すことができるという特性も生かされている。色が透けて、さらに奥に沈むように見える下地の表情が、研ぎ出し方によってまだらな表面へと変化し、漆の層を研いで模様を出すのである。この漆の作り出す予測が付かない表面に魅力を感じるのも、漆の奥深さを感じている故かも知れない。

また、この作品では木目をイメージしたが、当然実物の木目とは違うため、そこには自然の木には無い、どこか非現実的に包まれているような印象を与える。これは、漆による制作でなければ成し得なかったことだと思う。

どの作品からも分かるように、漆を塗ることで鑑賞者に様々なイメージを想像させるような作品へと変化し、それが作品の存在感を生み出していると言える。

また、漆の鏡面が、あたかも自分自身を映し出す心の鏡のように見えるからだろうか、鑑賞者は作品の表面に自分の姿を投影させたいくなるようである。

このように私の作品における漆の表面は、人間の内面に当たる部分を鑑賞者に投げ掛けるという役割を担っており、「存在の有様」を決定付ける重要な要素なのである。



図 5-3-3: 錆による木目

(図 3-3-36 再掲)

第6章 自己の再発見 — 展示を通して —

本章では、私がこれまでに行ってきた展示の軌跡について述べる。特に、展示前に考えていた事柄や、展示によって得られた新たな視点、すなわち、自己の再発見について述べていく。

6.1 「青木千絵 展」(2006/4/10 ~ 4/29)

卒業制作で《BODY — 内と外 — 》を制作し、続いて《BODY 06-1 》を完成させた後、周りの人達からの勧めもあって、私自身にも自分の作品を第三者に見せたいという意識が芽生えた。そして、初めて東京の京橋の「ギャラリー手」で個展を開く機会を得たのである。

私自身、自分の作品に対して、奇妙な形状ではあるが、自分の内面にあるイメージをそのままの形に出すことができたという実感があった。しかし、他者が私の作品をどのように受け止め、そして、どのような反応を示すのだろうか、という不安があった。

初めての個展に向けて、先ずギャラリーのスペースと作品の 1/20 スケールの模型を準備し、それらを使って展示における作品の位置関係を検討した。その結果、ギャラリーのスペースに対して、《BODY — 内と外 — 》と《BODY 06-1 》の2点の作品ではギャラリーの空間を充実させることができず、物足りない展示になってしまうのではないかと思った。そこで、念のためもう1点の大作である《BODY 06-2 》と、小品2点(大作のミニチュア版)を制作することにしたのである。

しかし、大作3点を実際に床に配置したところ、展示空間はかなり窮屈な印象になってしまった。そこで思い切って《BODY 06-2 》を省いたところ、空間にゆとりが生まれ《BODY — 内と外 — 》や《BODY 06-1 》が、それまでとは異なって見やすくなったように感じた。結局、《BODY — 内と外 — 》と《BODY 06-1 》の大作2点と小品2点の、計4点を展示することにした(図6-1-1)。そして、第三者に作品を委ねる気持ちで、初めての個展が始まったのである。

個展では、3週間という長い期間にわたって、多くの方々に作品を見て頂くことができ、様々な感想を受け取ることができた。

先ず、作品の形態にインパクトがあったようで、通りからガラス越しに観て、驚いた表情でギャラリーに入ってくる人が多かった。そして、《BODY — 内と外 — 》の二人の人間の上半身が繋がってしまっているという形に、思わずドキッとさせられたという感想を何度も聞いた。奇抜であれば良いというわけではないが、見たことのないものを見せるということも、人の心を動かすという点において、一つの要因になるように思われた。

次に、作品の表面に使われた漆に対する感想であるが、彫刻的な作品に漆が使われているのは、今まで見たことがないという意見が意外にも最も多かった。おそらく、漆と言えば、一般的には用途性のあるものに使われるという認識が強いため、彫刻的な作品に取り入れられた漆の様態を見た時に、新鮮に受け止められたのだと思われる。

初めての個展を終えて感じたのは、ギャラリーに作品を展示することの難しさである。それは、事前に模型で確認していたことと、現実の展示空間との違いであった。未経験のことであり、作品をギャラリーの空間に運び入れて初めて見えてくるが多かったのである。客観的な視点に立って、作品1点1点がより引き立つように見せるには、作品をどのように配置すれば良いのか、その的確な判断が求められるのである。今思えば、当時は、作品を見せるということの意識が強過ぎたため、「空間」と作品の関係を把握する余裕がまだ無かったのだと思う。

一方で、鑑賞者からの反応を通して、私は、自分の作品の特徴を自覚することができた。それは、彫刻的な表現の中で伝統的な乾漆技法を用いる、言わば乾漆彫刻の様式であり、人体の一部である脚（具象的部分）と漆黒の塊（抽象的部分）が融合した形態であるということである。



図 6-1-1: 「青木千絵 展 2006」 展示風景

6.2 「青木千絵 展」(2007/5/14 ～ 6/2)

私は、2006年に引き続き、二回目の個展をギャラリー手で開催する機会を得た。そして、その個展に向けて《BODY 07-1 — 沈黙 — 》を制作している時に、「TAMA VIVANT2006 今、リズムが重なる展」に出品した《BODY 06-1 》について以下の批評を得たのである³⁵。

「頼るべき基準を失った現代」において、その心細さのためか、或いは諦めてしまったためか自身の中へ閉じこもり、外界から遮断してしまった現代に生きる人物そのものを描いたもののように見えました。(省略)

青木さんの作品に対峙することで、私は私自身を見、発見したようです。

TAMA VIVANT 企画室 小関諒子

(『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』所収)

私は、この一文を読むことで、自分の作品と現代社会との関わりを強く意識するようになった。そして、否が応でも情報が注ぎ込まれる現代社会では、社会が変化するスピードのみが加速しており、それによって本質を見失ったものばかりが散乱しているのではないかと考えるようになった。つまり、現代社会は、自分を見失ってしまうようなものが溢れていて、意味の無い雑音ばかりが自分を取り巻いているように思ったのである。私は、その雑音から自分を守るために、漆黒で覆われた殻の中に閉じ籠もりたいと考えている自分に気づき、その殻の中に籠もるイメージの中で、「沈黙」を発見したのである。それは、周囲から遮断された空間の中で、不安な気持ちを抱えながらも、自分自身と向き合う自分自身の姿であると言える。

以上の考えを持ちながら、私は《BODY 07-1 — 沈黙 — 》の制作に取り組んでいったのである。《BODY 07-1 — 沈黙 — 》には、鑑賞者が作品と対峙する中で、自分自身を見つめ、発見して欲しいという私の思いであり、混沌とした“現代”における「沈黙」の必要性に触れるきっかけとなって欲しいという私の願いでもあった。

また、《BODY 07-1 — 沈黙 — 》の制作と同時に40点近いドローイングも仕上げていたため、それらを展示することも決めていた。その結果、第二回目の個展である「青木千絵展」は、大作2点、ドローイング8点、小品4点の合計14点の展示となった(図6-2-1)。

しかし、個展のオープンを迎えた私の気持ちは、とても重く、決して明るい状態ではなかった。何故なら、一年前の個展を見てくれた人達の期待に応えたいという思いがプレッシャーになっていたからである。

³⁵ 前掲書 『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』 展覧会カタログ 2006年 p.6.

前回の展示から、一年間、個展のみに焦点を当てて、緊張感とモチベーションを維持してきたが、それ故に、その時の私は、鑑賞者からの作品や展示の仕方に対する反応ばかりが気に掛かっていたのである。

実際の展示に対する感想は、前作、《 BODY — 内と外 — 》が、インパクトが強くグロテスクにさえ感じる際立つ作風であったというのに対し、《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》は、落ち着いた佇まいの作品であり、鑑賞者に心で観ることを促す作品になったという批評を得ることになった。下記に示すのは、2007年5月22日の毎日新聞に掲載された記事の一部である。

その奇異な形象は、表面を彩る黒と朱の光沢のように、相反する2色のイメージをかもし出す。一つは、人体が巨大なふくらみにのみ込まれ、溶解しつつあるという心理的な強迫症にも似たそれ。そして一つは、逆に定めなき混沌の中から、形体が分節されつつあるという生成感覚をたたえたそれである。

三田晴夫

(毎日新聞 2007年5月22日 夕刊)

この記事には、「現代社会」という言葉は含まれていないが、「心理的な強迫症」や「定めなき混沌」といった言葉は、我々が生きる現代社会を現す言葉としても捉えることができる。また、「巨大なふくらみにのみ込まれ」や「形体が分節されつつあるという生成感覚」といった言葉が得られたことから、自らの想像を働かせながら作品と対峙して頂けたと了解することができた。

また、展覧会を観に来て頂いたある作家からは、「具象的部分は現実のこの世であり、抽象的部分は非現実のあの世である。まるで、あの世とこの世を行き来するシャーマニズムのようである」という感想が得られ、漆黒の塊の部分に対して、私自身を感じて頂けたのだと思った。

しかしその一方で、展示においては大きな失敗をしていたことに気付かされた。自分の新たな創作の一面を見せることばかりに思考が偏ってしまい、展示空間を構成することに全く意識が向いていなかったのである。つまり、自分の作品を見せることしか考えられず、あれもこれも見せたいという気持が先行してしまい、その結果、作品の数が多くなり過ぎたのである。あるギャラリーの方が、次のような意見を聞かせてくれた時にそのことに気付いたのである。

「展示する作品はこの中の3点だけで良い。《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》を中心に、小品2点を壁際に置くだけで十分だ。」

「ドローイングをこんなに見せてしまっっては、アーティストの手の内をすべて見せてしまうことになる。作品は、謎でなければならない。こういう作品が、何故できてしまったのかを謎のままにするために、説明的なものではできる限り省かなければならない。」

この意見を聞いた時、私は一気に目が覚めたような気がした。他の鑑賞者からも、「この展覧会のテーマは何ですか？」という質問があったように鑑賞者はどこに視点を集中すれば良いのか分からない展示になっていたのである。

私はこの展示を通して、ギャラリーという一つの空間を、どの様にして充実した場を作り上げるかということを考えてこそ、それぞれの作品が固有の存在感を具えたものとして見えてくるのだということを学んだ。また、当然のことではあるが、個展は、ただ多くの作品を展示すればよいというわけではないのである。



図 6-2-1: 「青木千絵 展 2007」 展示風景

6.3 「金沢アートプラットホーム 2008」(2008/10/4 ~ 12/7)

《 BODY 08-1 》が完成した頃、金沢 21 世紀美術館から「金沢アートプラットホーム 2008」への参加依頼を受けた。「金沢アートプラットホーム 2008」とは、金沢の街を舞台にした市民参加型の展覧会で、駅のプラットホームのように、アートを介して人や情報が行き交うことを目的としたものである。当時、私は「市民参加型」や「アートが街に出る」といった考え方に、前向きな姿勢を持っていなかった。何故なら、作品には、一人一人の人間が、美術館という緊張感のある空間の中で、じっくりと対峙すべきではないかと考えていたからである。また、私の作品は、参加型によって作品を作り上げるプロジェクト形式の内容ではないため、市民参加型というコンセプトが掲げられていたこの展覧会に、自分は果して相応しいだろうか、という疑問もあった。しかし、その時、「これまで通り、作品そのものをどのように見せるかということだけを考えればいい」という言葉を掛けられたことで、迷っていた気持ちがすべて吹っ切れ、「金沢アートプラットホーム 2008」への参加を決意したのである。

その後、金沢の街の中で自分の作品を展示したい場所を提案するように、美術館から求められた私は、神社か寺を提案した。私は以前から、神社や寺には、日常と切り離された神域のようなものを感じていた。また、私は、宇宙や自然とのつながりを意識しながら制作していたため、神社や寺が展示に最も相応しい場所であると考えたのである。金沢市内の神社や寺を幾つか見て回る中で、私は椿原天満宮という神社に巡り会ったのである。そこは、建物の柱や床板などに、800年という長い歴史の重みが息づいているような、まさに神域と言える空間であった。その場の空気を感じた時、私はこの場所で展示すべきだと直感した。そして、その時すでに、神社特有のシンメトリーな造りから着想を得て、拝殿の内部に当時制作が終わっていた《 BODY 08-1 》と同じ形態のものをさらに一体制作し、左右に二体を並べて展示するという方法を思い付いたのである。また、私の中で、《 BODY 08-1 》の細長く上に伸びる形態が、拝殿を覆うように太く立派に育っている大木の姿と重なったことから、新たに制作する作品(後の《 BODY 08-2 — 昇華 — 》)には、神社の長い歴史を彷彿させる、大木のような要素を取り入れたいと考えたのである。

《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の制作は、以上のような経緯から開始したのである。私は、自分の中のイメージをより明確にするために、毎日のように神社に足を運び、徐々にイメージを具体的にしていっていったのである。また、《 BODY 08-2 — 昇華 — 》の表面に施された木目のテクスチャーを作る際にも、実際に神社の内部の色合いと作品が馴染むように色の調整を行ったのである。

また、展示に関しては、当初は、普通の感覚で展示したのでは、神社の圧倒的な存在感に作品が負けてしまうであろうと考えていたため、入り口は、自然光が入らないように大きな幕で塞ぎ、真っ暗な空間の中で、作品に照明を当てるという方法を考えていた。しか

し、実際に作品を拝殿内に吊り下げて、照明を当てるなど、いろいろな展示の仕方を試みたが、照明や幕などといった小細工をして、作品を見せようとするのが、逆に神社の圧倒的な存在感や自然光の柔らかな光が作品に与えている状態と比べて、浅薄に感じ取られてしまうことに気付いた。そこで、一切の照明も幕も外し、作品に照明を当てて際立たせるのではなく、いつも通りの神社の佇まいの中に作品を添わせるように、自然にひっそりと展示しようという考えに変わったのである。

実際の展示を終えた後で、最も印象深かった意見は、「作品が『ある』というより『いる』という感じがした」というものであった。これは私の展示に対する意図を読み取ってくれた上での感想であると言える。作品を気配のような存在として感じてくれたのである。図 6-3-1 は、その感想を話してくれた方に撮影して頂いた写真であるが、薄暗い闇の中にひっそりと佇む作品の姿が映し出されている。

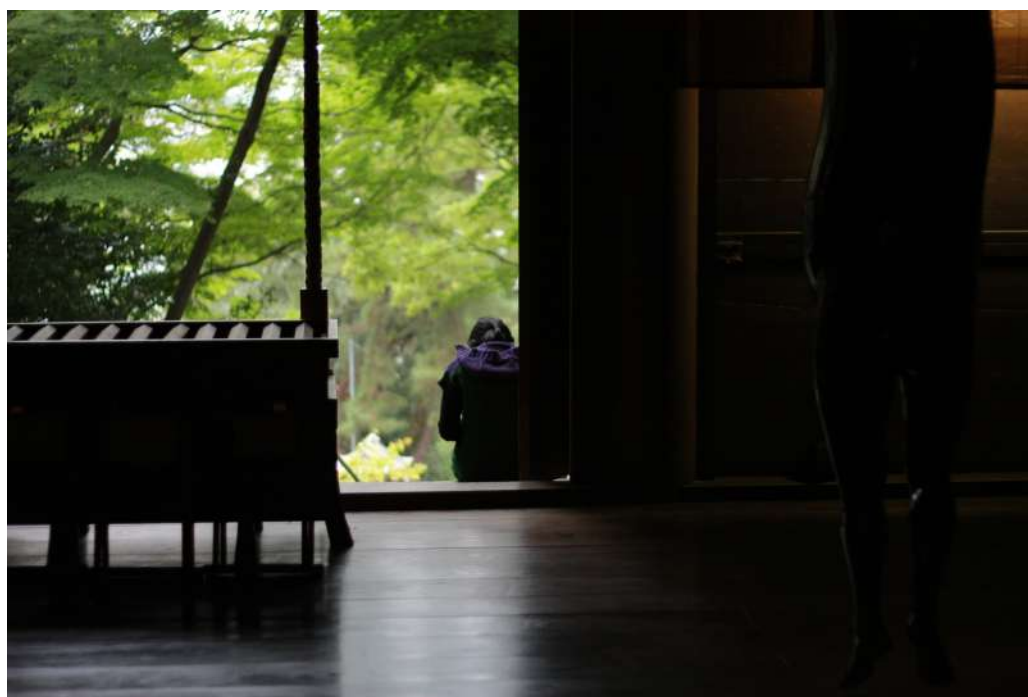


図 6-3-1: そこに「いる」気配を感じさせる作品

そのほかにも、「神社に来た人々の願いを、漆黒の塊が吸収し天に届けてくれているようだ」といった感想や、「人間と神の間をつなぐ作品」といった感想も得られた。これは、上に伸びる大木の要素を作品に取り入れるなど、場との調和を試みた結果、天や神といった天上の世界とのつながりを、より強く鑑賞者に伝えることができた結果であると考えている。このことから、鑑賞者は私が考えていた以上に、作品と場を結び付けて鑑賞していることが分かったのである。

「金沢アートプラットホーム 2008」の展示を通して、私は「場」の力というものを強く感じ取ることができたように思う。そのことを最初に気付かせてくれたのは、作品の表面

に映り込んだ空間の景色である。

神社という特別な「場」における展示は、美術館やギャラリーといったホワイトキューブの中での展示とは異なり、漆の表面に周囲の様々な景色の映り込みが見られる。それは、自分自身の姿であり、拝殿から眺められる景色でもあった。また、それらの映り込みは、拝殿の中心に置かれた神鏡に映し出されるものと同じものであった。神社では、この神鏡が神の代わりとされていることから、漆の艶が鏡としての役割を果たすことで、展示される「場」との調和が生み出されているように感じた。また、この経験は、漆の表面の艶はただ光を反射するだけではなく、周囲の景色を映し出す役割もあるということを知らしめたのである。



図 6-3-2: 鏡に映っていた景色

そのほかに、私に「場」の力を感じさせたのは、会期中に訪れた神社の参拝者の姿である。その光景は、当然のこととは言え、元来、神社とは人々が祈りを捧げる「場」であるということ、改めて私に強く印象付けた。人々は、神社に参拝することで、幸福になりたい、救われたいという清らかな心を素直に表に出し、自分自身でその思いを確認しているのである。私には、その行為こそが、まさに自己との対話を意味しているように思われた。人々は、日常生活から離れた神社を心の拠り所とし、かつ、その「場」において、自己との対話を果たしているように思われるのである。また、幸福を願う思いの中には、必ず他者とのつながりが存在すると考えられることから、神社で祈りを捧げることは自分自身と他者とのつながりを確認する行為であると言えるのではないだろうか。そのように考えると、神社という「場」は、そこを訪れるすべての人々がそれぞれに祈りを捧げる「場」であることから、一種の連帯感や安心感といった共通意識を育む「場」でもあると言えよ

う。

私はこのことに気付いてから、神社とは、自己と他者とのつながりの架け橋となる「場」と捉えるようになった。そして神社は、コミュニケーション・コンプレックスによって生み出された自己の対話から、外の世界へと抜け出したいという強い願いを表現した私の作品を展示するに相応しい「場」と考えるようになったのである（図 6-3-3）。



図 6-3-3: 自身と他者とのつながり

こうして私は、「場」の中で作品が活かされるという展示があることを、初めて体験し、美術館以外の場でも、鑑賞者と作品が対峙する「場」を創ることができるということを実感したのである。

しかし、一方で、この「場」を外した時、私の作品は一体どのように見えるのか、という指摘を受けたことは、次の取り組むべき課題の一つであると思った。

最後に一つ、展示会場である椿原天満宮の拝殿を提供して頂いた宮司さんとの出会いも私にとっては大きく、意味のあるものであった。この展示は、彼の「古きを守り、新しきを取り入れる」という考えの基に、実現することができた。作品を床から浮かせるということが、展示の重要なポイントであったが、これも拝殿の天井から吊すことを許可してくださって、難なく実現できたのである（図 6-3-4）。また彼は、私の作品を熱心に考察され、私に対しても質問を繰り返しながら、作品をより深く理解しようと努めてくださり、神社を訪れた方に、積極的に作品の解説をされていた。まさに彼の行動は、「アートを通して人が出会い、新しい出来事が起きる。人々に対話が生まれ、社会のあちこちに架け橋ができる」という、金沢 21 世紀美術館がコンセプトとして掲げていたものが実現した姿であると

捉えることができる。こうした経験は、神社という公共の場に展示を行ったからこそ得られたコミュニケーションであったと私は考えている。「金沢アートプラットホーム 2008」での展示は、それぞれの「個」に何かを訴えかける作品を制作しなければならないということを、自分自身に改めて確認させる体験であった。



図 6-3-4: 「金沢アートプラットホーム 2008」 展示風景

6.4 「青木千絵 展」(2009/6/1 ~ 6/7)

「金沢アートプラットホーム 2008」において、「場」の中で初めて作品が活かされるという体験をした私は、この「場」を外した時、私の作品は一体どのように見えるのか、ということに関心があった。そして、次の個展では、敢えて、再度ホワイトキューブのニュートラルな空間のギャラリーを選んだのである。それは、歴史や人々の思いが込められている神社のような、「場」に強い力を秘めた特殊な空間での展示を経験した後、自分の作品が、ニュートラルな展示空間の中で、如何に人を惹き付ける力を発揮することができるかということを確認したかったからである。そして、3回目の個展を金沢市の広坂にあるアート・コンセプトで行うことにしたのである。

アート・コンセプトの展示スペースの特徴は、奥行きであると考えていた。3.4.1節でも述べたように、これまでの作品とは異なる形態として、一対の人間が繋がっている作品を再度制作したいと考えていた私は、展示空間の床に、二人の人間が縦長に伸びるように向き合った形態をイメージした。またこれまでの作品の基調が「静止」であったのに対し、今回はそれに「動き」を加えたいと考えたのである。つまり、《BODY 09-1 — 衝撃 —》は、「静」と「動」という対極的な二つの要素を融合した形態として表現したいと考えたのである。そのために、これまでの作品には見られない多様に変化する曲面や脚の筋、さらには、エッジのディテールなどについても、部分の作り込みに、より時間を掛けて取り組んだのである。

また、アート・コンセプトの展示では、前回のギャラリー手で行った個展での失敗を教訓に、大作《BODY 09-1 — 衝撃 —》1点とドローイング2点のみの展示とした。しかし、後に記す鑑賞者からの感想にもあるように、展示空間は十分に満たされていたと言うより、少し狭かったと認識している。

実際の展示を通して得られた感想としては、先ず「作品の形状に対して、これまでの作品と比べ、動きを感じさせる」というものがあつた。これは、作品の中に動きを加えたいと考えていた私の意図が、鑑賞者に十分に伝わった結果だと考えている。また、「やさしさと強さが一つになった」という感想も得られた。これも、片方が力強い脚で立つ人間であるのに対し、もう一方はそれとは対照的な、今にも潜在意識に飲み込まれそうな、無力感に苛まれた人間をイメージしていた私の意図が、伝わった結果であると考えられる。また、「曲線美が作品の中に見える」、あるいは、「人間らしさを感じるようになった」といった感想も聞かれた。これらの感想は、今回の作品に於ける具象的な部分である脚の筋肉や筋、指や爪の表情といった細部まで、それぞれの特徴を導き出す工夫をした結果であると考えている。以上のように、形態に関しては、自分で納得できる感想を鑑賞者から得ることができた。

また、作品の表面の漆に対する反応としては、「作品は濡れていないのに濡れているよう

な艶に魔力のような怖さを感じる」といった感想を聞くことができた。また、同じ方から以下のような、興味深い感想文をインターネットのホームページ上で頂いた³⁶。

今回の作品を見ると「得体の知れないくもの」の気配が伝わるんですよ。
私はこの作品のポーズから、『古事記』に出てきた穀物の女神「オオゲツヒメ（大気都比売神）の話」を思い出しました。旅人にやつして訪れたスサノオノミコトをもてなそうと、オオゲツヒメは自身の体のあちこちから穀物を吐き出して食べ物を作る。その姿を盗み見したスサノオは「尻から出すような汚物を我に与えんとするのか」と立腹して彼女の首をはねてしまう。するとこの女神の身体のアチコチから蚕や麦、イネ、小豆、大豆などなど日本の穀物の種が出てきて、大地に落ちて全国に広まった・・・という話
青木千絵さんの作品には、そういう日本の「八百万（やおよろず）の神」の存在を感じるんですよ。
金沢アートグミ 特派員レポより（金沢アートグミ特集ページ）

上記の文章から、私は、自分では考えてもいなかったストーリーが、作品を通して個々の鑑賞者の中で広がっているということを知ったのである。

一方、展示に関しては、「ここ（ギャラリー）では、天井や、壁が映ってしまうから、もっと何もない広いところに置きたい」という意見が多かった。今回は大作1点のみの展示であったにもかかわらず、それでも展示空間は狭く感じられたのである。これは、作品自体の大きさの問題ではなく、今回の作品は“正面性”というものを持たないため、それが空間に影響を及ぼしたのではないかと思われる。私自身も、十分な広さを持った空間の中に、《BODY 09-1 — 衝撃 — 》を展示してみたいと考えている（図 6-4-1）。

³⁶ 金沢アートグミ特集ページ (<http://ameblo.jp/artgummi/entry-10275126717.html>)

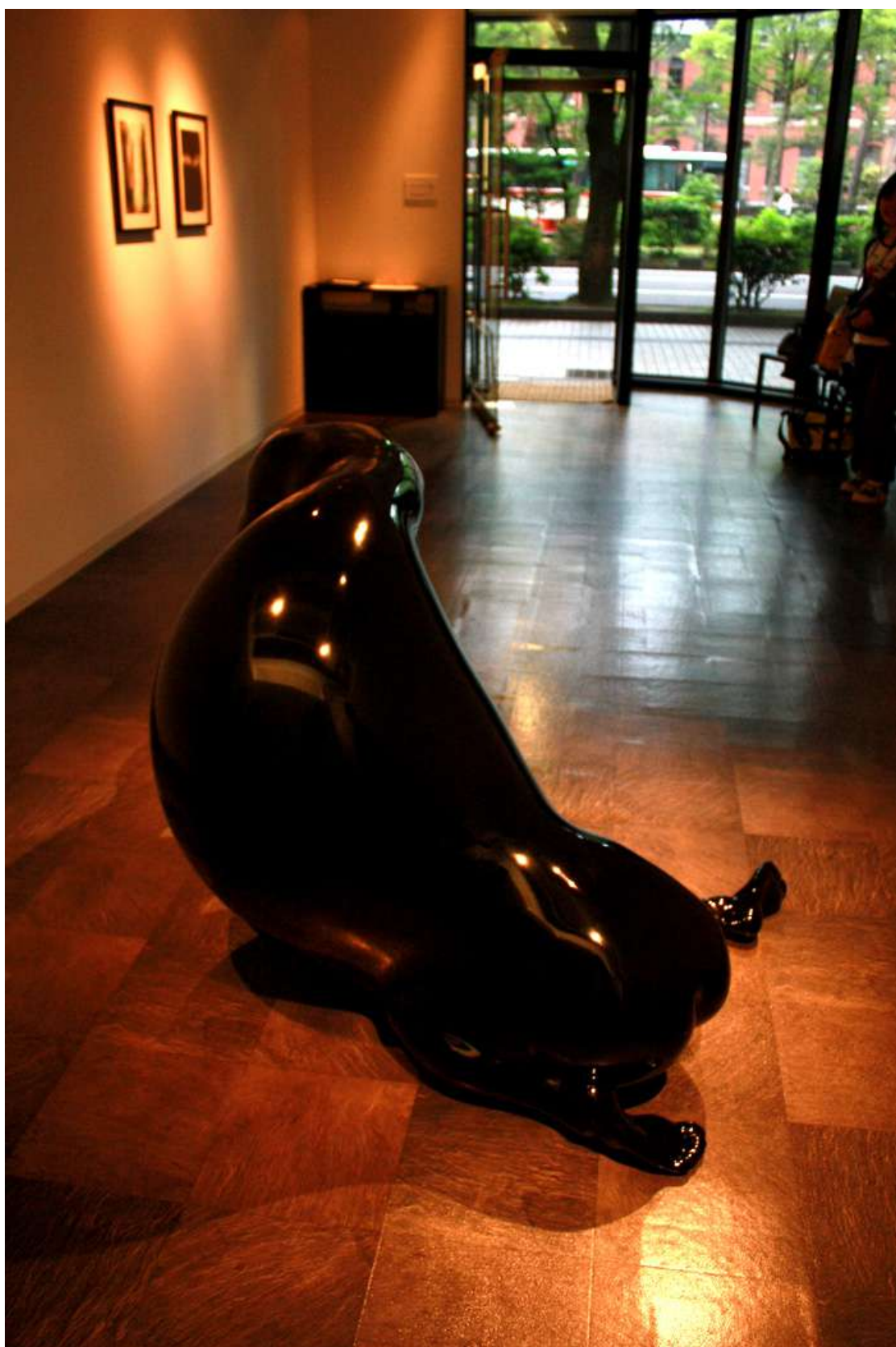


图 6-4-1: 「青木千絵 展 2009」 展示風景

おわりに

漆黒の闇の狭間でうごめくもの

本論文では、私が漆と出会い、漆とともに旅に出ることで得られた現時点における様々な思考と試行の結果を述べた。それらの軌跡は、「私は何者か」という自分自身への問い掛けであり、「存在」ということに対する問いでもあった。これらの問いに対する答えを得ていないのは言うまでもないが、漆という素材と向き合い続けることで得られた様々な事柄は、いずれも私にとって掛け替えのないものばかりであった。

私にとって漆とは、時には鏡のように自己を映し出す存在であり、またある時には闇のような恐怖と美しい生命力を感じさせるものでもある。第1章で述べたように、私が初めて出会った漆の造形は、田中信行の《Orga》であり、《Orga》は、確かにあの時、自分の中の「何か」に共鳴したのである。それは、心臓を掴まれるような衝撃的な出会いであった。

また、第2章で述べたように、私は《Orga》によって自覚させられた、自分自身の中に秘められている根源を知りたいと思い、潜在意識と対話し続けてきたのである。そしてそこには、恐怖と不安の感情が渦巻く中に、殻に閉じ籠もることで安心感を得ようとしている自分自身の姿があったのである。

その後、第3章で述べたように、私は、殻に閉じ籠もる自分自身の姿を作品に表していたのである。私は作品を具現化するという過程の中で、自身の内面にある様々な事柄に気付かされたのである。特に、私の作品に対して深い共感を抱いてくれる人の存在は、自身に対する考察をより深めるきっかけとなった。私はそれらの人々と作品を通して交流することで、私の中の不安や恐怖が、決して私一人の抱えている問題ではないことを知ったのである。また、それを知った時、私は一層、不安や恐怖の中でも人は尚力強く、そして美しく自分自身と向き合いながら生きている、ということを経験したいと考えるようになったのである。

そして、第4章では、私の作品のすべてに共通する、「つながり」の概念について述べた。それは、他者がいることで自分も生きていくことができるという強い依存の表れであり、他者とつながりたいという、私自身の強い願望でもあった。

また、第5章では、私が作品の形態や表面の漆を決定付ける上で考える「存在の有り様」について述べ、私の考える作品の存在感について述べた。

さらに、第6章では、展示における作品の見え方や展示における鑑賞者の反応をまとめた。特に、展示空間によって作品の存在感が異なり、鑑賞者の捉え方も違ってくるということについて述べた。それは、漆という素材特有の表面の艶や色が、人々に多様なイメー

ジを想像させる力を具えているということでもある。

最後に、私の作品に共通して見られる、「対極するもの」について述べておく。それらは、不安と安心であったり、光と闇であったり、また、言葉にできるものと、言葉にできないものであったりする。これらの「対極するもの」は、人の潜在意識、即ち漆黒の闇の中に在り、我々は絶えずこれらの対極する二つの境界線、即ち闇の狭間をうごめくように行き来しながら存在しているのである。

本論文を書き終えて

本論文を通して、私はこれまでの自身の軌跡を振り返ることとなった。その中で改めて気付いたことがある。それは、私の制作が、前作から課題を見出し、そしてその課題に取り組むという繰り返しの中で行われてきたという事実である。私にとって制作とは、自己の深層にあるイメージを探りながら、具現化を試みる行為である。しかし、出来上がった作品には納得のいかない部分や、表現しきれなかった部分が必ず見えてくるものであり、完成された作品というものには未だ至っていない。作品から得た課題を次の制作の動機として捉え、また新たな作品へと向かうのである。そして、一つ一つ課題を解決し、その度に自己の内面にある「何か」に気付かされながら制作を続けていくのである。

私が本論文において最も書きたかったことはものを作る者としての、制作に至るまでのありのままの思考の経緯についてである。論文を書き始める前、私に何が書けるのかを考えた時、五年間書き溜めた制作ノートが私のすべてであることに気付いた。そしてこれをすべて書き出すことが、ものを作る側の者にしか書けない論文になるのではないかと思いついたのである。制作ノートからは、私自身が、直面した様々な課題に対して、その都度答えを導き出すために悩み、苦しみながら如何に解決を図ろうとしてきたのか、その思考の経緯を読み取ることができたのである。私は、それらの一部始終を綿密に描写するべく論文を書いたのである。

本論文の冒頭でも述べたように、私の制作は、果てしない自問自答の旅である。それは、私が私自身の実存に立ち向かうことであり、存在の探求であると言える。「私は何者か」という究極的な問いの中で、私は存在の有様を漆と共に探り続けているのである。また、先にも述べたように、漆の艶の美しさの内側には、暗くて何も見えない闇の世界が広がっており、そこには様々な対極するものがうごめき、存在している。私は今後も、漆黒の闇の中にある自己と対話しながら、その闇の存在を他者に感受してもらえるような作品を作り続けていきたいと考えている。

参考文献

- アルベルト・ジャコメティ 「自動車と彫刻」 『ジャコメッティ 私の現実』(矢内原伊作・宇佐美英治訳) 所収 みすず書房 1976年
- 三木 成夫 『胎児の世界』 中央公論新社 1983年
- 『ムンク展 “The Frieze of Life” 愛と死』 展覧会カタログ 出光美術館 1983年
- 鈴木 正明 『ムンクの版画』 岩崎美術社 1994年
- 小松大秀・加藤寛 『漆芸品の鑑賞基礎知識』 至文堂 1997年
- 『増村益城展—漆の美・塗りの造形』 展覧会カタログ 東京国立近代美術館 1997年
- 『VISION』 展覧会カタログ 豊田市美術館 2001年
- 『TAMA VIVANT 2006 今、リズムが重なる』 展覧会カタログ 多摩美術大学美術学部芸術学科海老塚耕一コース TAMA VIVANT2006 企画室 2006年
- 『芸術新潮』 (2006年7月号) 新潮社 2006年
- 『週刊 日本の仏像』 (2007年6月号) 講談社 2007年

付録 A: 制作工程の詳細 (《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》制作)

以下に、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》を例に、制作工程の詳細について述べる。

A.1 構想段階	106
A.1.1 初期のイメージスケッチ	106
A.1.2 イメージから湧き上がるストーリー	107
A.1.3 水粘土による初期マケットの制作	108
A.1.4 水粘土によるマケットの修正	110
A.1.5 サイズ出し	111
A.2 発泡スチロールによる成形	112
A.2.1 発泡スチロールによる実寸成形	112
A.2.2 足の石膏取り	113
A.2.3 発泡スチロールの削り出し	113
A.2.4 発泡スチロールの形態の修正	115
A.2.5 発泡スチロールを研ぐ	117
A.3 漆の工程 I (下地の工程)	118
A.3.1 研之粉ボンドを塗る (計 3 回)	118
A.3.2 布着せと目すり (計 5 回)	118
A.3.3 地付けと空研ぎ (計 4 回)	120
A.3.4 凹み修正と空研ぎ	121
A.3.5 錆付けと空研ぎ (計 4 回)	121
A.3.6 水研ぎ (粗めの砥石)	122
A.3.7 固め	123
A.3.8 水研ぎ (細かめの砥石)	123
A.3.9 凹み修正と水研ぎ	124
A.4 漆の工程 II (塗りの工程)	125
A.4.1 下塗りの工程 (中塗り、上塗りも同様)	125
A.4.2 炭研ぎの工程	127
A.5 漆の工程 III (磨きの工程)	129
A.5.1 胴摺り	129
A.5.2 呂色仕上げ (摺り、艶上げ)	129

A.1 構想段階

本節では、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の初期イメージからマケット制作に至る、いわば構想段階の内容について述べる。

A.1.1 初期のイメージスケッチ

3.4.3 節でも述べたが、図 A-1-1 は、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の初期イメージである。片方は、生きる気力を失い、意思も無く自分を見失って脱力しているが、その姿はすでに人間としての形までも失いつつあり、自身の潜在意識に呑み込まれている状態と言える。そこへもう一人の人間が、勢いよく相手に向かって潜り込んでおり、両者の間は、その衝撃でうねっている。力強い足には、しっかりとした意志が現れており、姿を失いつつある相手を助け出そうとしているのか、それとも押し倒して一つに融合しようとしているのかは分からない。

これまでも、二人が向かい合っている作品《 BODY — 内と外 — 》を制作したが、それはお互いの潜在意識が融合し共有している姿（相互融解）のみであった。それに対し、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、片方がすでに潜在意識に完全に呑み込まれているところに、もう一人が潜り込もうとしており、そこには姿を失いかけている人間と、それとは対比的に、しっかりと地に足を踏ん張っている人間の姿がある。これは、全く異質なものが融合する瞬間である。《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、融合の瞬間に起こる衝撃を表現したいと考えた。



図 A-1-1: 《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の初期イメージ

A.1.2 イメージから湧き上がるストーリー

イメージが具現化され、その形について考えを進めていくと、実に様々なストーリーを思い描くことができる。私はそれらのストーリーをイメージしながら、作品のフォルムの細部まで決定していく(図 A-1-2)。

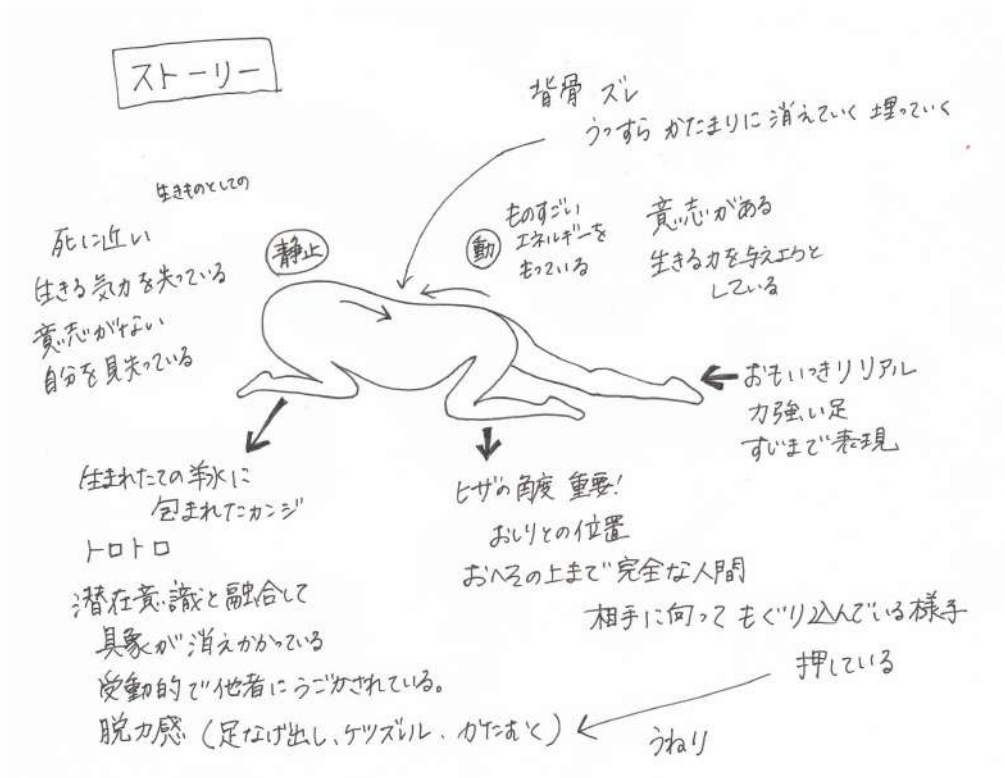


図 A-1-2: イメージを具現化することで思い浮かぶ、様々なストーリーのメモ

A.1.3 水粘土による初期マケットの制作

具体的なイメージが定まってきたら、そのイメージを水粘土を用いて具現化する。この時、イメージスケッチの二次元から、水粘土模型の三次元が変わることで、それまで気付かなかった幾つかの壁に当たることになる。例えば、二人の人間がぶつかり合う部分の角度である。つまり、一人の人間が突っ込んでいく衝撃を表現するには、どのような繋がり方が最適なのかという問題である。初期のイメージスケッチのように単純に真っ直ぐに繋がっているだけでは十分な表現ができないのである。

試行錯誤の結果、二体が向かい合う角度やそれぞれの体の重心の位置が重要であること、また衝撃を表現するためには、衝撃部分から生まれるうねりや抉るような凹みが、重要であることに気付いた。そこで、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》には、これまでの作品には無かった凹みや抉り取ったようなうねりを取り入れたいと考えたが、変化の多い曲面や複雑な人体の形態を成形するには高い制作技術を必要とすることから、これまでにない挑戦的な課題となった。

図 A-1-3 は、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》のイメージを水粘土で表した最初のマケットである。このマケットを制作する段階で意識していたことは、先ず、ボリュームのバランスである。一方が倒れそうな程ずっしりとした重みのあるボリュームであるのに対し、他方は対照的にスラッとした脚のみとした。次に、脚のポーズである。しゃがんでいる方は、力無くしゃがみ込んでいる人間の姿をイメージし、一方は力強く踏ん張ってぶつかっていく姿をイメージした。しかし、踏ん張っている方のポーズが思うようにしっくりとかなかった。また、二体が繋がる重要な腰の部分が、何となく繋がっているだけという、めりはりのない中途半端な状態であった。そこには、二体の間隔が離れすぎると間延びし、短過ぎると作品全体のバランスが崩れてしまうという問題があった。その他にも、作品の高さが 70cm 程度になり、インパクトが足りないという課題もあった。結果、このマケットの形態のままでは不十分であると結論付けたのである。

私にとって、この粘土による構想段階は、最も重要な工程の一つである。この間、私は常に二つの視点を持って構想を詰めていく。一つは、自分のイメージが十分表現されているかどうかであり、もう一つは、立体としての全体のバランスが取れているかどうかである。つまり私はこの段階から、完成した作品を具体的に想像し、鑑賞者の視点の動きや鑑賞者から見た感覚的なボリュームなども考慮して、作品のイメージと形を決定していくのである。



図 A-1-3: 最初に作成したマケット

A.1.4 水粘土によるマケットの修正

初期マケットである程度イメージが固まってきた段階で、実物の人体を参考にしながら新たなマケットを作成する。初期マケットはイメージを頼りに作成しているため、人体の比率や姿勢、筋肉の付き方など、リアリティーに欠ける箇所がある。そのために、私自身がマケットと同じポーズを取り、360度の方向から撮影したものを参考にしながら作品の精度を高めていくのである。この時、ポーズを繰り返し取る必要があることから、ポーズを取ることは同じ紙の上で行い、手と足の位置に印を付けておく(図 A-1-4)。私はこれらの写真を参考にしながら、脚の比率や踵の上げ具合や腰の曲げ方、角度などすべてをより自然なポーズに近付けたマケットを作成していくのである。こうして修正した結果、立っている方の臀部が、初期マケットの臀部に比べてかなり高い位置にくることが分かり、これによって、作品としてのインパクトも強くなることが分かったのである。さらに、塊部分に思い切って張り出すような膨らみを加えることで、ぶつかったことによって塊が押し動かされている状態を表現した。この時、実際の写真とマケットを見比べながら、腰のどこまでをリアルにし、どこから抽象的な塊へと変化させていくのかについて最後まで悩んだ。間延びせず、だからと言って鈍重な形にならないように試行錯誤を繰り返した(図 A-1-5)。

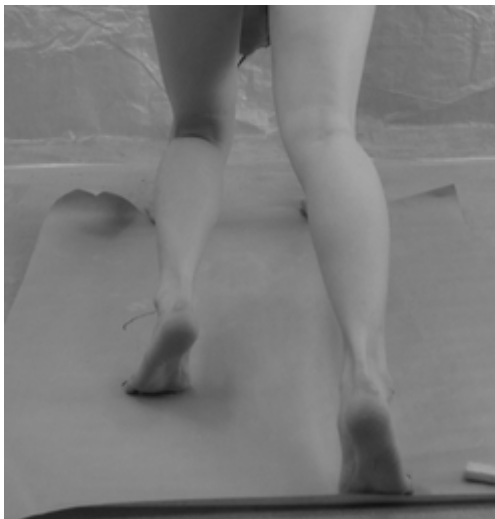


図 A-1-4: ポーズ写真

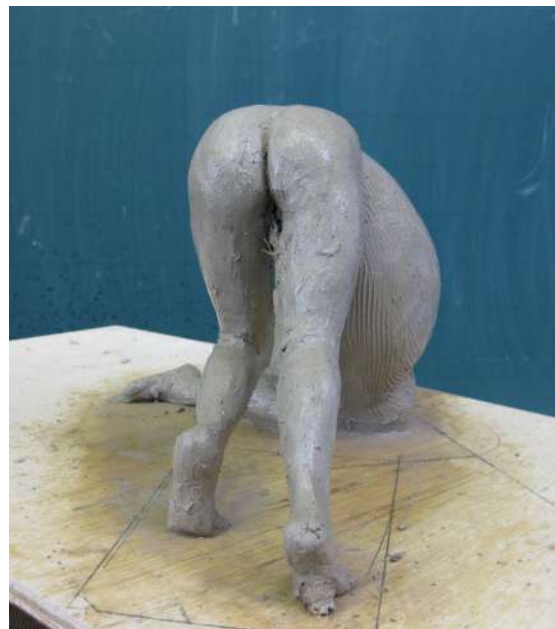


図 A-1-5: マケットの修正

A.1.5 サイズ出し

粘土によるマケットが納得のいく形まで仕上がると、次の課題は、如何にして実寸大のサイズの発泡スチロールに置き換えていくのかという点についてである。実寸の大ききにするには、マケットの寸法をそのまま拡大するわけにはいかないので、まずは、実際に自分の脚のサイズを測ることで、少しずつ決定していく作業が必要となる。その後、塊の部分はマケット上での比率を基に、実寸サイズを確定していくことになる（図 A-1-6）。

また、今回使用した発泡スチロールのサイズは、 $100 \times 50 \times 90 \text{ cm}$ と $100 \times 50 \times 70 \text{ cm}$ という大きなサイズであったため、どのような手順で発泡スチロールを削れば、目標とする形に仕上がるのかを考える必要があった。

そして、切り出す手順が定まったら、その段階で実寸のサイズの発泡スチロールを削るのではなく、先ず発泡スチロールで 1/10 の模型を削り出し、考えた手順に関して間違いが無いかを検証した（図 A-1-7）。

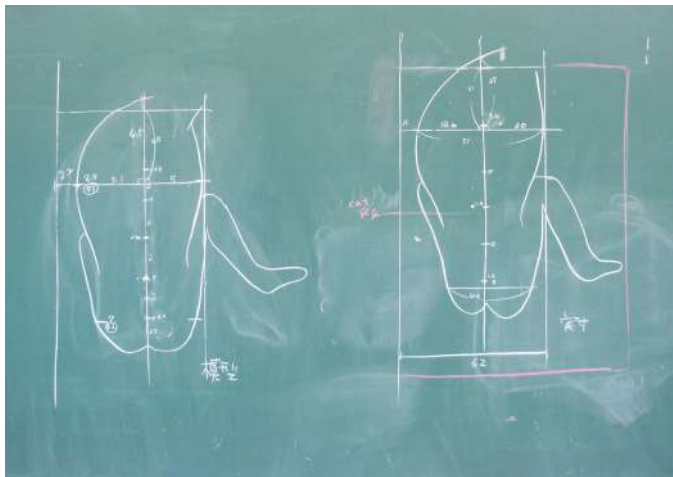


図 A-1-6: マケットと実寸の比率を合わせる

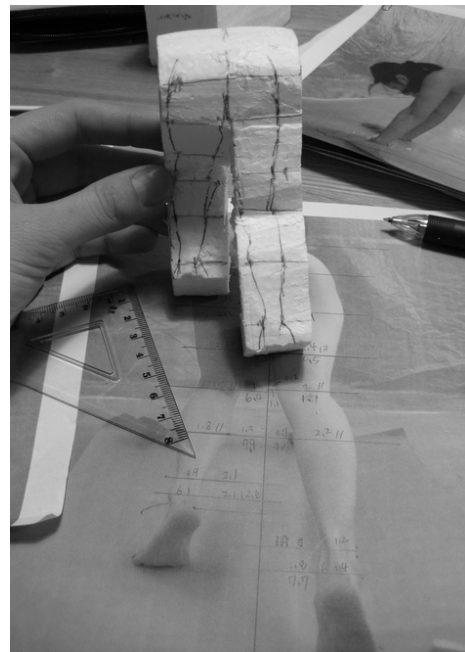


図 A-1-7: 1/10 模型

A.2 発泡スチロールによる成形

本節では、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》の成形に関する各工程について述べる。

A.2.1 発泡スチロールによる実寸成形

実寸のサイズ出しと、その実現手段が定まったら、実際に発泡スチロールで実寸大の形態を成形する。

まずは、水平方向の両面に、基準となる点を印して(図 A-2-1)、その点を結んだ線を抛り所にして、ニクロム線 cutter³⁷で切断する。次に垂直方向からみた曲面に基準となる線を引き、それに従って cutter で少しずつ切り崩していく(図 A-2-2)。ここでの注意点は、発泡スチロールの表面に描いた基準点は削ることによって失われてしまうということである。基準点は削っても無くならないように、長めの釘を垂直に刺し、削っても位置が分かるようにした。また、一度削ってしまうと、修正が難しい作業であるため、慎重に判断しながら徐々に削っていく必要がある。ここでの作業は、ある程度削ってはデッサンをし、また削ってはデッサンをするという作業を繰り返すことになる(図 A-2-3)。また、この時のデッサンは、様々な角度から撮ったポーズ写真やサイズ表などを参考に描いた。



図 A-2-1: 基準となる点と線



図 A-2-2: 輪郭に沿って切断



図 A-2-3: デッサンを繰り返しながら削る

³⁷ ニクロム線に電圧を印加し、その熱で発泡スチロールを溶かして切断する道具。

A.2.2 足の石膏取り

私は、足の指先の表情を最も大事な要素と考えている。従って、しっかりと観察するために、毎回ポーズに合わせて型取りを行っている（図 A-2-4）。

石膏取りをした脚を横に並べ、発泡スチロールを削る。筋肉や筋の動きを観察しながら、指、爪の細部まで作り込んでいくのである（図 A-2-5）。



図 A-2-4: 足の石膏取り



図 A-2-5: 観察しながら作る

A.2.3 発泡スチロールの削り出し

角が取れてきたら、最初は大まかに足首から下の部分に指の概形を作る（図 A-2-6）。次に足首、膝、太股、臀部と徐々に上に向かって精密に削っていく。腰の部分まで進めたら、再び、足の指の先から腰の部分まで、さらに細かく削り進めていくのである。このように、徐々に下から上へと、少しずつ精密さを増していく作業を繰り返すことで、作品のリアリティーを高めるのである。また、実際の脚を見ながら、筋肉の付き方や動きを確認し、理想的な脚に近づけていくのである（図 A-2-7）。



図 A-2-7: 少しずつリアルに

図 A-2-6: 指の概形

塊の部分も同じように、常に基準となる線やマケットを拠り所に、カッターを使って大まかに削り出す（図 A-2-8）。



図 A-2-8: 塊を削る

大きなうねりと、動きを意識しながら削っていく。二人の人間が、どの方向へ向かっているのかを矢印で示し、それに伴う塊の動きを考えながら、食い込みを入れ、ボリュームを持たせる（図 A-2-9）。



図 A-2-9: 食い込みやうねり、ボリュームを作る

ある程度全体が見えてきたら、自分のイメージしたことが表現できているかどうかを確認するために、足りない部分を書き出す。これらの課題に一つずつ取り組みながら、さらに細部まで作り込む（図 A-2-10）。

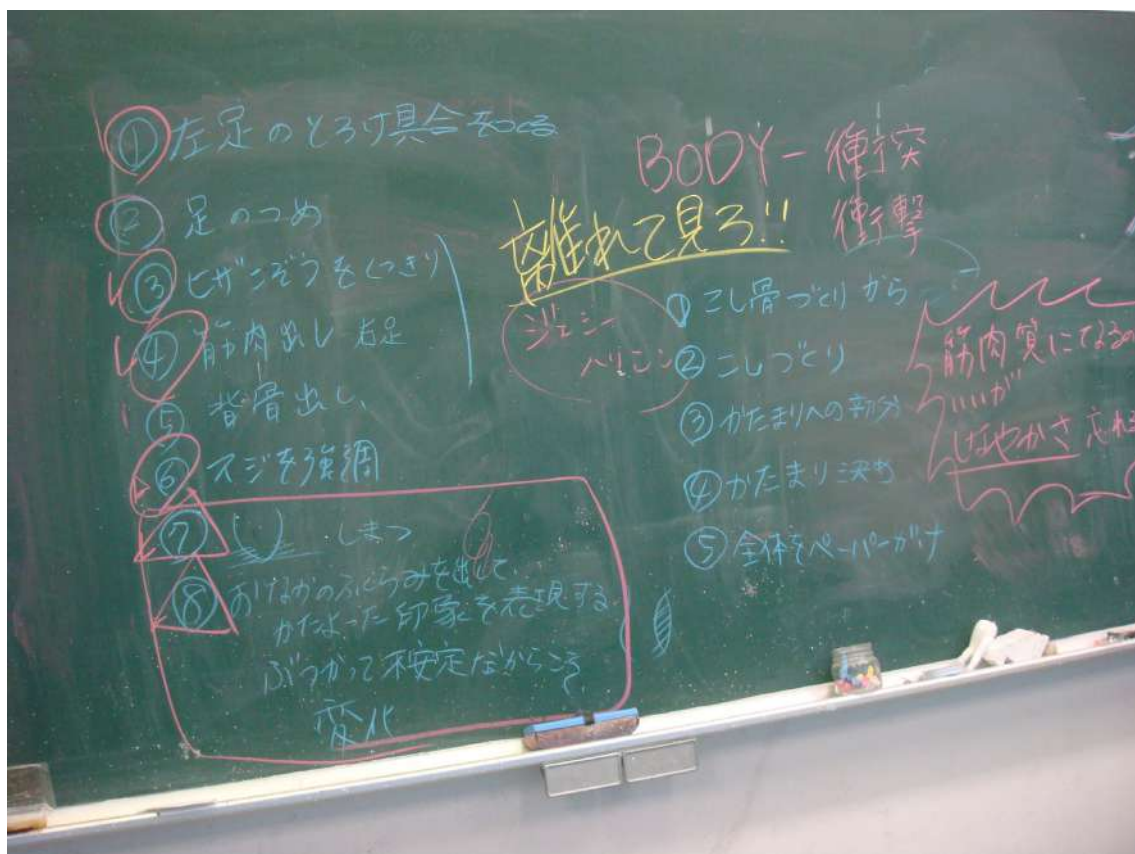


図 A-2-10: 足りない項目を書き出す

A.2.4 発泡スチロールの形態の修正

削り出しがある程度進んで完成像に近付いてくると、マケットの段階では考えられなかった細かな部分のバランスを整える必要が出てくる。

例えば、足の指がやや上向きになっており、脱力した人間の感情が表現し切れていない部分があったため、思い切って切断し、修正する必要があった（図 A-2-11）。その他にも、衝撃をよりリアルに表現するために、塊の膨らみのフォルムの見直しや、しゃがみ込んだ人の臀部を片方浮かせるなど様々な修正を施した。

また、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》では、形態だけではなく、重心のバランス調整も必要であった。衝突による重心の片寄りを表現しようとした結果、作品全体の重心自体が片寄ってしまい、不安定な状態になってしまったからである。そこで、しゃがみ込んだ人の右足を切断し、内部に石膏を流し込むことで、重心を安定させることにした（図 A-2-12）。



図 A-2-11: 切断



図 A-2-12: 石膏を仕込む

発泡スチロールを削り出す工程では、時には大幅な、或いは細かい部分まで、必ず何度かの修正を行うことになるが、それらはすべて、構想の段階で意識していた二つの視点で判断している。それは、先ず「自分のイメージが表現されているか」ということ、次に「立体としての全体のバランスが取れているか」という 2 点である。この二つの視点で作品を様々な角度から眺め、多少でも納得のいかない部分は修正を加えていくのである。

また、この段階まで進むと、作品はマケット以上のリアリティーを具えたものになるので、後は自分が納得するまで徹底的に形を追求していくことになる。本工程は、私が特に拘る工程でもあり、自分にどこまで正直になれるかに掛かっていると考えている。気になる点を見過ごさず、自分に嘘をつかないで最後まで形を追求し、イメージを全うするまで諦めない。私はここでの自分との戦いのすべてが、作品そのものの力となって現れてくるのだと考えている。悩み苦しんだ分、作品に力を与えられるのだと信じている。すなわち、私が作品を作り上げるまでの行為そのものがエネルギーとなり、鑑賞者の心に真っ直ぐに届くのだと考えているのである（図 A-2-13）。



図 A-2-13: 原型完成

- ・ 事件は模型や写真の上で起きているのではなく、最後は現場（作品そのもの）の上で起きている。そこでの判断が求められる。
- ・ 大手術を繰り返す。寿命が縮まる思い。⇒その方がよい結果
- ・ もうこの作品はできないかもしれない。安全牌を取っておいた方がよかったかもしれない。
- ・ “つぎはぎ”を見た時、もうダメかもしれない、と心が折れそうになった。
- ・ 毎回、自分が試されているような気がする。
- ・ 間違いがわかった時、それにどう立ち向かうか、どこまで間違いを正しく持っていけるか。

ノートのメモ書きより

A.2.5 発泡スチロールを研ぐ

発泡スチロールの形態が納得するところまで行き着いたら、後の工程に備えて全体にペーパー掛けを施す。図 A-2-14 のように、当て木をしたペーパー（#100）を使い、掌で凹凸が無いかを念入りに確認しながら削っていく。目で見て、一見なだらかな曲面に見えても凹凸は残っているため、念入りに削る必要がある。この段階で凹凸をできる限り無くすことによって、その後の工程をスムーズに進めることができるだけでなく、最終的に漆が鏡面となった時の見え方が変わってくるのである。



図 A-2-14: ペーパーがけ

とろけるような漆の鏡面を表出する作業はこの段階から始まるのである。私の作品にとって漆の艶は最も重要な要素であり、後の殆どすべての工程は、漆の艶を美しく出すことに専念する作業と言える。

A.3 漆の工程 I (下地の工程)

本節では、漆の最初の工程として下地を形成する部分について述べる。

A.3.1 研之粉ボンドを塗る (計 3 回)

全体にペーパー(#100)を掛けた後は、目止めと表面の凹凸を埋めるために、研之粉を水で練ったものと、ボンドを 1 : 1 の分量で混ぜ合わせたもの (研之粉ボンド³⁸) を、刷毛を使って全体に均等に塗っていく。そして、扇風機で風を当てて十分に乾かした後、表面にできた硬い膜を軽くペーパー(#100)でバリを取るように当てていく。これを 3 回程度繰り返し、一晩よく乾かす (図 A-3-1)。



図 A-3-1: 砥之粉ボンドを塗る

A.3.2 布着せと目すり (計 5 回)

研之粉ボンドで表面が整ってきたら、麻布を糊漆³⁹で貼り重ねていく作業に入る。ここで重要なのは、予めどのように布を着せていくのか計画を立てておくことである。今回の作品のような複雑な曲面が多い形態の布着せは、皺の無いように貼っていくのが困難な作業である。

まずは作品の表面積を覆うのに必要な大体の寸法を裁断しておく。その際、通常の麻布は、返し縫がしてあるため、分厚くなっている端の部分を切り取る必要がある (図 A-3-2)。また、麻布は真っ直ぐに裁断しておくことで、端が解れにくくなり、布と布の合わせ目もびつたりと仕上げることができる。



図 A-3-2: 縦糸を 1 本抜き取り、それになぞって切断

³⁸ 付録 B.4 参照。

³⁹ 付録 B.2 参照。

布着せでは、麻布を引っ張り過ぎないように細心の注意を払う必要がある。強引に引っ張ると布の一部が浮いてしまう恐れがあるからである。特に、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》のように、曲面が多い場合は一枚の布を這わせると何処かに皺が寄ってしまうことになる。その様な場合は、一度切り込みを入れ、麻布に無理が無いように貼っていく。切り込みによって開いた部分は、別の麻布で隙間ができないように張り合わせておく（図 A-3-3）。



図 A-3-3: 布着せ



図 A-3-4: ペーパーがけ

※布の着せ方

- ① 糊漆をヘラで均等に原型に配る（範囲を決めて、端から貼っていく）。
- ② 麻布を形に添わせて軽く掌で抑えながら置いていく（引っ張り過ぎないように注意）。
- ③ 麻布の上から、刷毛で全体を軽く押さえるように撫でる。
- ④ ヘラで糊漆を摺り込ませるように置き、余分な糊漆は適宜しごき取っていく。

上記の手順で全体の布着せが完了したら、室⁴⁰に入れて乾かし、ペーパー(#100)を全体に掛ける。この時、継ぎ目の部分を特に滑らかにするように心掛ける（図 A-3-4）。

ペーパーを掛けたら、次は目すりを行う。目すりとは、ヘラを使って錆⁴¹を布目に入れていく作業である（図 A-3-5）。こうすることで、表面がより固く丈夫になるのである。目すりの作業では、先ず錆を付ける範囲を決め、錆を盛る。次に、ヘラで縦に均等に錆を配り、次に、ヘラで横にすり切るように当て、余分な錆を取っていく（図 A-3-6）。

以上の工程によって、布着せと目すりを行うのである。《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》はこれらの工程を塊部分に 5 回、脚部分に 2 回行った。ここで、脚部分の回数を減らした理由は、布着せの作業をし過ぎると、その分、形状の細部が崩れてしまうからである。

⁴⁰ 漆を硬化させるためには、温度 24℃～28℃で、湿度 70%～85%に保たれた、空気の動かない所で乾かすのが最適だと言われている。この条件から外れた環境では、乾き難くなったり、塗り肌が悪くなったりなどの支障が出てくる。

⁴¹ 付録 B.3 参照。



図 A-3-5: 布目に錆を入れる



図 A-3-6: ヘラで均等に配る

A.3.3 地付けと空研ぎ（計4回）

布着せと目すりが完了したら、次は地⁴²を刷毛で付ける工程に入る（図 A-3-7）。その後、室に入れて乾かし、ペーパー(#100)で空研ぎをする。この作業を繰り返し4回行い、表面をより平滑に整えていく。



図 A-3-7: 地付け

⁴²付録 B.3 参照。

※地の付け方

①範囲を決め、ヘラで地を配る。

②十字になるように刷毛を通す。この時、刷毛に付いた余分な地をお椀の淵などで取る。厚く付け過ぎると乾かないため、均等な厚さになるように心掛ける。

A.3.4 凹み修正と空研ぎ

凹みや段差が目立つ部分（図 A-3-8）が出てきたら、部分的に地を付けて修正する（図 A-3-9）。地付けの場合と同様に、室に入れて乾かした後、ペーパー(#100)で空研ぎする。尚、一度に厚く塗り過ぎると乾かない可能性もあるため、数回重ねて修正する。



図 A-3-8: 凹み



図 A-3-9: 凹みの修正

A.3.5 錆付けと空研ぎ（計4回）

さらに錆を刷毛付けする。地と同様、厚く付け過ぎると乾かないため、均等な厚さになるように心掛ける。また、乾かした後はペーパー(#100)で空研ぎを行う。この作業を4回繰り返す。

※空研ぎは、当て木に#100のペーパーを巻き付けたもので行う。地や錆の刷毛目に対して十字になるように当てる。この時点では、研ぎ付けるのではなく軽く表面に当てる程度にする（図 A-3-10）。



図 A-3-10: 空研ぎ

A.3.6 水研ぎ（粗めの砥石）

地と錆で形成された下地の表面を、砥石で平滑になるまで水研ぎをする。

砥石を水平に整え準備する（図 A-3-11）。

※下地や塗りの間に研ぎの工程が繰り返し行われることによって、漆塗りの表面の質が高くなる。



図 A-3-11: 砥石を整える



曲面に大きな凹凸が無いか、掌で確認しながら研ぎ進める。この工程は、漆塗りの美しい鏡面に仕上げるための第一関門である（図 A-3-12）。

図 A-3-12: 水研ぎ

刷毛目は完全に無くなり、下の層が少し見えてくる。研ぎ過ぎて布が表面に出て来ないように慎重に研ぎ進める（図 A-3-13）。

図 A-3-13: 水研ぎ後



A.3.7 固め

溶剤（テレピン⁴³）で薄めた生漆を刷毛でしみ込ませるように塗り、余分な漆を拭き取った後、室に入れて乾かす（図 A-3-14）。



図 A-3-14: 固め

生漆は、次の水研ぎ時に凹凸部を分かりやすくするため、松煙⁴⁴を少し混ぜ合わせ、黒く着色したものを使う（図 A-3-15）。



図 A-3-15: 松煙を混ぜる

A.3.8 水研ぎ（細かめの砥石）

1回目の水研ぎに比べ、粒子の細かい砥石を使って水研ぎする。凸部分は下の層が出て、凹部分は塗面が残っているため、塗面に砥石が当たる所までを目安に平滑に研ぎ付けていく（図 A-3-16）。※常に砥石を平らにしておく必要がある。

⁴³ 松脂を蒸留して得られる揮発性の油。

⁴⁴ 松の脂を燃やして採取した煤粉。



図 A-3-16: 水研ぎ

研ぎ終わったら、水拭きで研ぎ汁をきれいに拭き取る。次に、溶剤（テレピン）を使って表面の汚れを念入りに拭き取る(図 A-3-17)。



図 A-3-17: 拭き取り

A.3.9 凹み修正と水研ぎ

凹みが深い部分に錆を付け、乾かした後に砥石で水研ぎし、さらに表面を平滑に整える。

A.4 漆の工程Ⅱ (塗りの工程)

本節では、A.3 節で形成した下地の上に行う塗りの工程について述べる。本工程は、下塗り、中塗り、上塗りに分けることができ、それぞれに塗りの工程と研ぎの工程が含まれている。

A.4.1 下塗りの工程 (中塗り、上塗りも同様)

濾し紙を 3 枚重ねた部分に黒呂色漆⁴⁵を流し、濾し機で濾したものを準備する(図 A-4-1)。

私の場合、自分の塗り易い硬さにするため、漆を予め少し温めておく。こうすることで、粘度が下がるため、厚塗りになるのを防ぎ、かつ塗りの際に刷毛が通し易くなる(図 A-4-2)。

溶剤 (リグロイン⁴⁶) と黒呂色漆でよくしごいた刷毛を用意し、次頁の手順で作品全体に漆を塗る。また、私の場合、塗る面積が広いため、幾つかの領域に分けて塗っていく(図 A-4-3)。



図 A-4-1: 黒呂色漆と刷毛



図 A-4-2: 黒呂色漆をやわらかくする



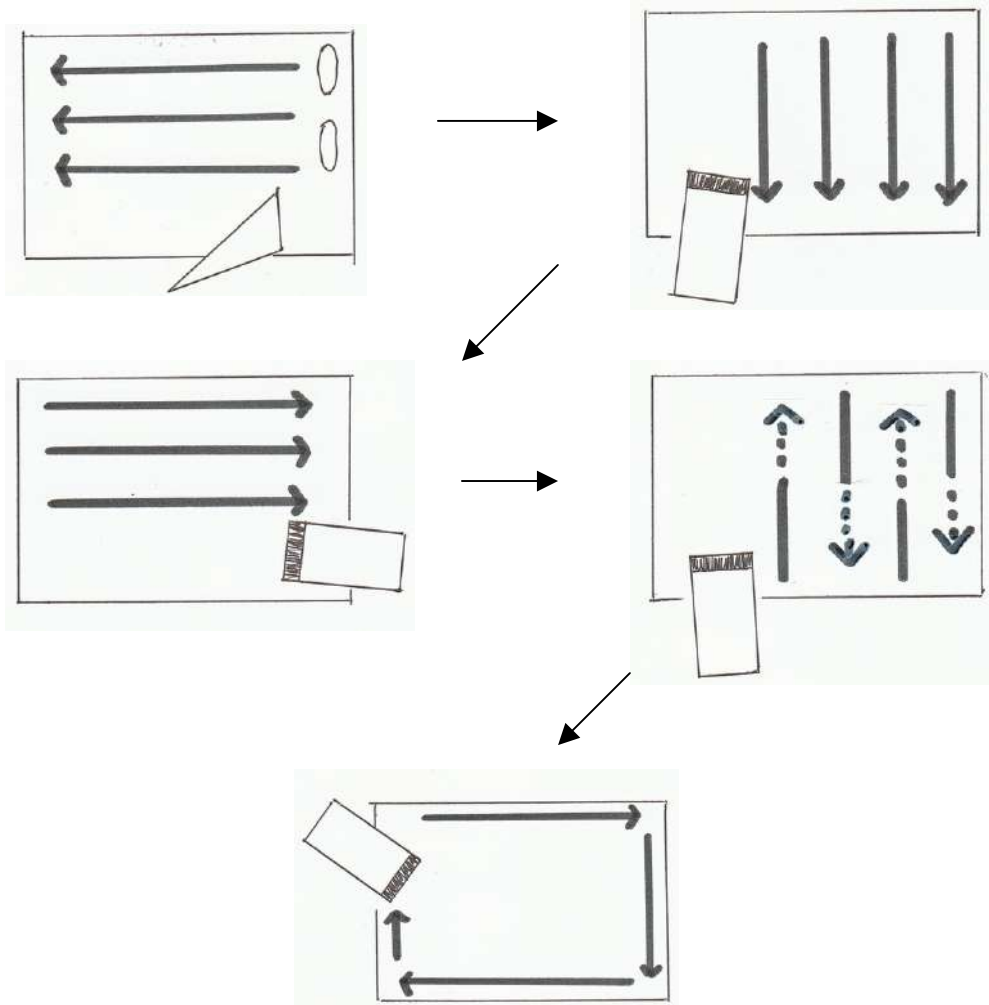
図 A-4-3: 塗り立ての状態

⁴⁵ 生漆の精製過程で鉄分を加え、鉄の酸化と漆の成分との化学反応によってできる黒漆。

⁴⁶ ホワイトガソリンの一種。

※刷毛の通し方

- ① 範囲を決め、漆を置いた後、ヘラで均等に伸ばす。漆の配り忘れに注意する。
- ② 十字になるよう刷毛を通す。この時、刷毛に溜まる余分な漆は取り除きながら行う。
- ③ さらに、十字になるように刷毛を通す。
- ④ さらに十字になるように、上下両方から中心で力を抜くように刷毛を通す。
- ⑤ 最後に、淵の部分に軽く刷毛を通す。



A.4.2 炭研ぎの工程

下塗り、中塗り、上塗りの後に炭研ぎを行う。この工程は炭を使って研ぎ進めるのであるが、工程が進むに連れて、炭のサイズを少しずつ小さくしていく（図 A-4-4）。

まず、下塗り後の炭研ぎでは、塗り面の凹凸が粗いため、少し大きめの炭（3cm×3cm 程度）を当てる。結果、所々に下地が出るが、この段階では表面をより平滑にすることを第一に心掛ける。また、研ぎの工程では、範囲を決めて研ぐことで、何度も同じ箇所を研ぐことを防ぐ。炭研ぎが終わっているかどうかは、表面の艶を見れば確認することができる（図 A-4-5）。研ぎ終わったら、#1500～#2000 のペーパーを全体に軽く当てる。こうすることで、漆の吸い付きが均一になるため、次の塗りが綺麗に仕上がるのである。

次に、中塗り後の炭研ぎでは、表面に目立った凹凸は無くなっているため、前回よりやや小さい炭（2cm×2cm 程度）を狭い範囲ごとに丁寧に当てる。また、この段階ではなるべく下地を出さないように心掛ける。炭研ぎを終えたら、下塗りと同様に、#1500～#2000 のペーパーを全体に軽く当てる。

最後に、上塗り後の炭研ぎでは、既に表面は、見た目は滑らかであるが、1cm×1cm 程度の炭で、下地を出さないようにするだけでなく、表面に傷を付けないように、細心の注意を払って研ぎ進め、下塗り・中塗りと同様にペーパーを当てる（図 A-4-6）。

炭研ぎの作業は、目では判断できない微妙な段差を無くすることが重要であり、ここでの努力の結果は、漆が鏡面になった時に現れてくる。また、研ぎに使用する炭は、予め適当な大きさに切り分け、砥石で成形して角を落としておく必要がある。

また、《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》には、複雑な曲面があるため、一度#800 のペーパーを作品と炭の間に挟み、炭を当て、炭が作品の曲面の形状に成形された段階でペーパーを抜き、そのまま炭を当てるという工夫をしている。また、刷毛目に対しては十字になるように当てる。尚、この時点では、漆の膜は薄く、すぐに研ぎ破ってしまう危険性があるため、ゆっくり丁寧に研いでいく必要がある。



図 A-4-4: 砥石と炭



図 A-4-5: 研ぎ終わった表面（左側）



図 A-4-6: 上塗りの研ぎを終えた時

塗りについて

以前、先輩から塗りを教わる際、「塗りは儀式だ」と言われたことがある。私は、それまで、他の工程と同じように塗りをしていたが、その言葉を聞いてから、塗りに対する考え方が変わった。どの工程にも、神経を使う部分はあるが、塗りには特に気を使うようになった。また、作品が大きいからといって時間を掛けて塗っているのは塗り終わる前に乾き始めてしまい、その部分がムラになって現れてしまうため、作業に迅速なスピードが求められる。その一方で、厚く塗り過ぎると乾く際に縮んでしまい、1回分の研ぎと塗りが台無しになってしまうのである。そうしたプレッシャーの中で失敗しないように塗らなければならない。私は、塗りを行う前に次の点に特に気を付けている。

- ・ 清潔な身体であること。
- ・ 十分な睡眠を取った身体で、朝一番に塗ること。
- ・ 身の回りの清掃、整頓をすること。
- ・ ホコリなどが入らないよう、塗りの作業部屋を完全に閉め切る。



図 A-4-7: 塗りは真剣勝負

塗りに入る直前は、いつも深呼吸をして気持ちを落ち着かせてから始める。私にとっても塗りは儀式の一種であり、精神統一と深く関わっているように思う（図 A-4-7）。

A.5 漆の工程Ⅲ（磨きの工程）

本節では、最後の仕上げとなる磨きの工程について述べる。この磨きの工程によって漆はようやく艶を得ることになる。

A.5.1 胴摺り

上塗り後の研ぎの工程が終わった後、表面を磨き、艶を出していく。

まず、研之粉と油を混ぜたものをタンポに付け表面に伸ばしていく（図 A-5-1、図 A-5-2）。次に、掌に研之粉を付け、油を伸ばした範囲を磨く。この時、油分を取る感じで磨いていく。すべての面を磨き終わったら、溶剤を使って作品全体をきれいに拭き取る（図 A-5-3）。



図 A-5-1: 研之粉と油



図 A-5-2: タンポで伸ばす



図 A-5-3: 掌で摺り磨く

A.5.2 呂色仕上げ（摺り、艶上げ）

胴摺りでは消せない小さな傷に生漆を擦り込ませ、磨くことで表面を仕上げる。

まず、摺りの工程である。生漆を溶剤（テレピン）で薄め粘りの少ない状態にし、それをタンポで全体に摺り込ませる。この時、同時に伸ばした生漆をティッシュで拭き取り、全体に擦り込めた段階で室に入れて乾かす。この工程を3回繰り返す、表面の生漆を重ねていく（図 A-5-4）。



図 A-5-4: 摺り

次に、艶上げの工程である。胴刷りと同じ要領で、掌に磨き粉を付けて磨く。手の摩擦を使って力強く磨いていくことによって、作品の表面が徐々に鏡面状になってくるのである。

同様に、摺りと艶上げを再度行う。

付録 B: 材料の作り方

以下に作品を制作する上で必要となる「糊」、「糊漆」、「地」、「錆」、「研之粉ボンド」の作り方を記す。

B.1 糊の作り方

用意する材料: 餅米粉、水

— 作成手順 —

- ① 鍋に餅米粉と水を1 : 4の割合で入れ、餅米粉の玉が無くなるまで、水に溶く(図 B-1-1)。
- ② かき混ぜながら、弱火で温め始め、玉ができ始めたら素早くかき混ぜる(図 B-1-2)。
- ③ 玉が無くなるように、滑らかになるまでかき混ぜる(図 B-1-3)。
- ④ 玉が消えてからさらにかき混ぜ、透き通ってきたら完成(図 B-1-4)。



図 B-1-1



図 B-1-2



図 B-1-3



図 B-1-4

B.2 糊漆の作り方

用意する材料：糊、生漆、地之粉⁴⁷

－ 作成手順 －

- ① 糊と生漆(図 B-2-1)を、目分量で同量を混ぜ合わせる。この時、一気に混ぜ合わせるのではなく、生漆を3回に分けて糊に混ぜ合わせるように入れる(図 B-2-2)。
- ② 乾いた時により硬くするため、地之粉を少し入れる(図 B-2-3)。
- ③ 混ぜ合わせたら完成 (図 B-2-4)。



図 B-2-1



図 B-2-2



図 B-2-3



図 B-2-4

⁴⁷ 粘土を焼いた瓦などを粉末にしたもの。

B.3 地の作り方

用意する材料：地之粉、研之粉⁴⁸、生漆、水

－ 作成手順 －

- ① 地之粉は#100で篩っておき、研之粉は新聞紙に挟み、木槌で塊を潰しておく(図 B-3-1, 図 B-3-2)。
- ② 地之粉と研之粉を同量ずつ混ぜ合わせ、水を加えて練る(図 B-3-3)。
(この時、研之粉の玉を潰すように練る。)
- ③ 生漆を加え、混ぜ合わせる(図 B-3-4)。
(地之粉:研之粉:生漆 = 1:1:1 の割合)

※鏝の作り方は、地の作り方の材料から地之粉を省き、手順は同様。



図 B-3-1



図 B-3-2



図 B-3-3



図 B-3-4

⁴⁸ 砥石の粉。

B.4 研之粉ボンドの作り方

用意する材料：研之粉、木工用ボンド(図 B-4-1)、水

- ① 研之粉を水で練る (図 B-4-2)。
- ② 木工用ボンドを目分量で同量を混ぜ合わせる(図 B-4-3)。
- ③ よく混ぜ合わせたら完成 (図 B-4-4)。



図 B-4-1



図 B-4-2



図 B-4-3



図 B-4-4

付録 C: 作品の紹介と制作工程の概略

これまでに制作した作品の制作工程の概略を以下に記す。

《 習作 》	135
《 BODY – 内と外 – 》	136
《 BODY 》 小作品 ... 全 12 点.....	140
《 BODY 06-1 》	142
《 BODY 06-2 》	143
《 BODY 07-1 – 沈黙 – 》	144
《 BODY 07-2 》	145
《 BODY 08-1 》	146
《 BODY 08-2 – 昇華 – 》	147
《 BODY 09-1 – 衝撃 – 》	148
ドローイング ... 全 40 点.....	149
その他の小作品	154
BODY のためのエスキース	155

《 習作 》

制作年：2004 年

サイズ：H106×W20×D29cm

素材：漆、杉、水性パテ、鉄

—制作工程の概略—

- ① 実寸サイズの片脚を粘土で作り、作品全体のイメージを深める。
- ② 完成した粘土の寸法を参考に、木に移す。
- ③ 粘土や、自分の脚の写真を参考に脚を削る。脚の部分は、鑿跡を残しながら彫る（図 C-1, 図 C-2）。
- ④ 断面の位置を決めて切断し、平面を出す。＃600 までペーパーを当て、平滑な面を作る。
- ⑤ 自立させるために、足の裏に深さ 15cm 程度の穴を開ける。
- ⑥ 平面の部分を水生パテで目止めする。
- ⑦ 平面の部分に、塗り（黒呂色漆）＋研ぎ（計 4 回）を行う。
- ⑧ 塗り面の呂色仕上げをする。
- ⑨ 黒呂色漆と生漆を使い、塗り面から木に向かってぼかしを入れる。
- ⑩ 鉄の台座の表面の心棒を足の裏の穴に挿し、直立させる。



図 C-1: 木材 (杉)



図 C-2: 鑿で彫る



《 習作 》

《 BODY — 内と外 — 》

制作年：2005年

サイズ：H145×W155×D65cm

素材：漆、FRP、発泡スチロール、石膏、ポリエステル樹脂、鉄、他

協力：戸田義肢製作所

—制作工程の概略—

- ① ドローイングを三次元に起こし、納得がいくまでマケットで形を模索し決定する。
- ② 脚のポーズ、組み方、距離を模索する。作品全体のイメージを膨らませる。
- ③ 二体の両脚を作る。石膏包帯⁴⁹を脚に巻き、固まったら前面を切断し脚を抜く。切断した部分を石膏包帯で修正する。一日、逆様にして天日干しをする（図 C-3、図 C-4）。
- ④ 型に、離型剤（タルク）を満遍なく振り入れ付着させ、石膏を流し込む。この時、径1cmの鉄棒を心材に入れる。また、腰の部分に5cm角の角材を入れる（図 C-5）。
- ⑤ 流し込んだ石膏が固まった段階で、外側の石膏包帯を外す（図 C-6）。
- ⑥ 石膏で脚を成形し、細部を作り込む（図 C-7）。
- ⑦ 専用の靴下とビニールを被せ、粘土で口を閉じ、ポンプを使って真空状態にしたところに、ポリエステル樹脂をつま先から流し込む（図 C-8）。
- ⑧ 臀部は布を履かせ、樹脂を染み込ませ固める。その後、段差をパテで修正し整える（図 C-9、図 C-10）。
- ⑨ 塊部分のフォルムと二体の距離を検討する。
- ⑩ 二体の脚を鉄の支柱で接合する。鉄の支柱を作り、脚にはめ込む。石膏を流し込んで固めて固定する（図 C-11）。
- ⑪ 塊部分になる発泡スチロールに脚と支柱をはめ込むための溝を掘り、脚と支柱を挟み込んで接着する（図 C-12）。
- ⑫ 塊部分を削り出す（図 C-13）。
- ⑬ 発泡スチロールの部分にFRP成型を行い、表面を平滑になるまで削る（図 C-14）。
- ⑭ 塗り（黒呂色漆）＋研ぎ（計4回）をする（図 C-15）。
- ⑮ 塗り面の呂色仕上げをする。
- ⑯ 脚から漆の部分に掛けてぼかしを施す。

⁴⁹ 石膏がしみ込んだ医療用の包帯。



図 C-3: 石膏包帯を脚に巻く



図 C-4: 石膏包帯による型取り



図 C-5: 石膏を流し込む



図 C-6 石膏包帯を外す



図 C-7: 成形



図 C-8: 樹脂を流し込む



図 C-9: 樹脂で固める



図 C-10: パテ修正



図 C-11: 支柱をはめ込む



図 C-12: 溝を掘り接着する



図 C-13: 形を削り出す



図 C-14: FRP による成型



図 C-15: 炭研ぎ



《 BODY — 内と外 — 》

《 BODY 》小作品 … 全 12 点

制作年：2005 年

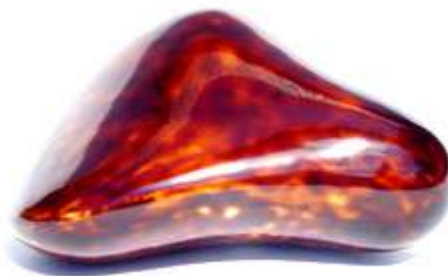
サイズ：(最大) H9×W18×D16cm

：(最小) H3×W14×D11cm

素材：漆、発泡スチロール、麻布、ポリエステル樹脂 (右下の作品のみ)

—制作工程の概略—

- ① スケッチも何も無いところから、発泡スチロールとカッターで思い付くままに切断して削り、成形する。
- ② 乾漆工程を経た後、艶上げする。
麻布 2 枚、地 3 回、錆 3 回、朱漆 4～5 回、黒呂色漆 4～5 回、色漆 3 回
- ③ ポリエステル樹脂、朱合漆 (右下の作品のみ)





《 BODY 06-1 》

制作年：2006年

サイズ：H120×W49×D45cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① 発泡スチロールでマケットを作る。
- ② 参考のための脚を型取りする。
- ③ 型取りした脚の寸法を基準に、形態を発泡スチロールに移していく。
- ④ 形態を削り出す（図 C-16）。
- ⑤ 乾漆工程（図 C-17）を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布 5 枚、地 3 回、錆 3 回、黒呂色漆 4 回

具象的部分：麻布 2 枚、目摺り 2 回

- ⑥ 黒呂色漆、朱合漆を使って、脚から漆の部分に掛けてぼかしを施す。



図 C-16: 原型完成



図 C-17: 布着せ



《 BODY 06-1 》

《 BODY 06-2 》

制作年：2006年

サイズ：H62×W150×D104cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① 発泡スチロールでマケットを作る。
- ② 参考のための脚を型取りする。
- ③ 型取りした脚の寸法を基準に、形態を発泡スチロールに移していく。
- ④ 形態を削り出す。
- ⑤ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆3回、黒呂色漆4回

具象的部分：麻布2枚、目摺り2回

- ⑥ 黒呂色漆、朱合漆を使って、脚から漆の部分に掛けてぼかしを施す。



《 BODY 06-2 》

《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》

制作年：2007年

サイズ：H165×W114×D82cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① ドローイングを参考にマケットを作り、形を探りイメージを膨らませる。
- ② マケットを作り込む。実寸の脚の比率に合わせたサイズのマケットを作る。
- ③ 10分の1のマケットで切り出し方の確認をする。
- ④ 参考のための脚を型取りする。
- ⑤ 形態を削り出す。
- ⑥ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆3回、黒呂色漆5回、朱漆3回

具象的部分：麻布2枚、目摺り3回

- ⑥ 黒呂色漆、朱合漆を使って、脚から漆の部分に掛けてぼかしを施す。



《 BODY 07-1 — 沈黙 — 》

《 BODY 07-2 》

制作年：2007年

サイズ：H280×W50×D55cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① ドローイングを参考にマケットを作り、形を探りながらイメージを膨らませる。
- ② マケットを作り込む。実寸の脚の比率に合わせたサイズのマケットを作る。
- ③ 10分の1のマケットで切り出し方の確認をする。
- ④ 参考のための脚を型取りする。
- ⑤ 形態を削り出す。
- ⑥ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆3回、黒呂色漆2回、朱漆1回、朱合漆1回

具象的部分：麻布2枚、地2回、錆2回、黒呂色漆2回、朱漆4回、朱合漆1回



《 BODY 07-2 》

《 BODY 08-1 》

制作年：2008年

サイズ：H320×W55×D60cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① 粘土でマケットを作り、イメージを膨らませる。
- ② マケットを作り込む。実寸の脚の比率に合わせたサイズのマケットを作る。
- ③ 参考のための脚を型取りする。
- ④ 形態を削り出す。
- ⑤ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆3回、黒呂色漆5回

具象的部分：麻布2枚、地2回、錆2回、黒呂色漆4回、朱漆4回



《 BODY 08-1 》

《 BODY 08-2 — 昇華 — 》

制作年：2008年

サイズ：H330×W60×D55cm

素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① 粘土でマケットを作り、イメージを膨らませる。
- ② マケットを作り込む。実寸の脚の比率に合わせたサイズのマケットを作る。
- ③ 参考のための脚を型取りする。
- ④ 形態を削り出す。
- ⑤ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆4回、黒呂色漆4回、白漆1回、朱合漆1回

具象的部分：麻布2枚、地2回、錆2回、黒呂色漆3回



《 BODY 08-2 — 昇華 — 》

《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》

制作年：2009年

サイズ：H96×W190×D110cm

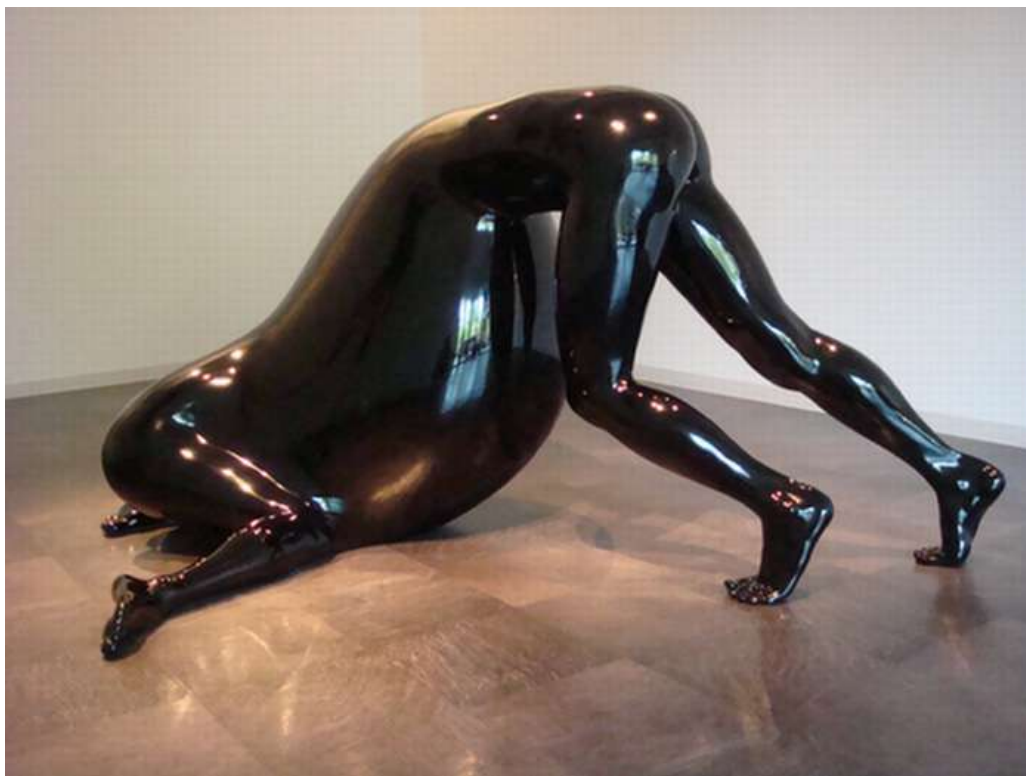
素材：漆、麻布、発泡スチロール

—制作工程の概略—

- ① 粘土でマケットを作り、イメージを膨らませる。
- ② マケットを作り込む。実寸の脚の比率に合わせたサイズでのマケットを作る。
- ③ 参考のための脚を型取りする。
- ④ 形態を削り出す。
- ⑤ 乾漆工程を経た後、艶上げする。

抽象的部分：麻布5枚、地3回、錆3回、黒呂色漆5回

具象的部分：麻布2枚、地2回、錆2回、黒呂色漆5回



《 BODY 09-1 — 衝撃 — 》

ドローイング … 全 40 点

制作年：2005 年

サイズ：H35.5×W24.8 (A3)

素材：鉛筆、赤鉛筆、紙





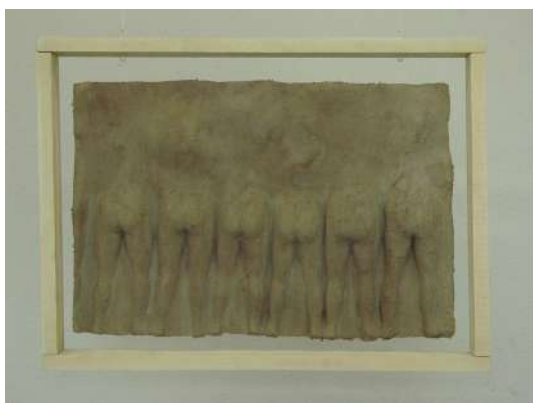






その他の小作品

制作年：2005年—2009年



BODY のためのエスキース

制作年：2005 年－2009 年





謝辞

これまでの研究及び作品制作に当たり、主導教官である田中信行教授には、一方ならぬご指導を賜りました。田中教授の姿からは、作家としての姿勢を感受し、多くのことを学び取ることができました。ここに感謝の意を表します。

本論文の作成に当たっては、終始適切な助言を賜り、また丁寧な指導をして下さった山崎剛準教授に感謝いたします。そして、名古屋造形大学の中村英樹教授には、本論文における考察方法や細部にわたるご指導を賜りました。ここに感謝の意を表します。

また、元大学院専任教授である伊藤公象先生、漆コースの向井武教授、山村慎哉教授、本学学長の久世建二教授、本年度指導して頂いた中川衛教授、森仁史教授、石田陽介教授、そのほか、多くの諸先生方には、日頃から制作や論文の進み具合を気に掛けて頂き、優しい言葉で私を励ましてくださいました。ここに改めて感謝の意を表します。

そして、研究作品の趣旨を理解し快く協力をして頂いた戸田義肢製作所の戸田彦市氏、戸田佐知子氏、椿原天満宮宮司である高井良直氏には、感謝の念に絶えません。本当にありがとうございました。また、TAMAVIVANT2006 企画室の小関諒子氏、金沢21世紀美術館の高橋律子氏、そのほか、多くの方々との出会いによってこれまでの展示を成し遂げることができました。ここに感謝の意を表します。

さらに、工芸科の諸先輩方、並びに後輩の皆様には、日頃から作業に協力して頂くとともに、制作を行う者同士の苦しみや楽しみを共感させて頂き、精神的にも支えてられました。心から感謝いたします。

最後になりますが、金沢美術工芸大学に入って9年間、制作中心の生活を続けてきた私にとって、文章を書くことは本当に苦行のような作業でした。そんな私を陰ながら支え続けてくれた家族に、心より感謝いたします。彼らの支えによって本論文を最後まで書き上げることができました。本当にありがとうございました。

平成21年11月24日

著者略歴

青木千絵 (あおき ちえ)

1981 岐阜県岐阜市生まれ

2010 金沢美術工芸大学 大学院 博士後期課程 工芸研究領域 (漆・木工) 修了
博士 (芸術)

主要展覧会

個展

2006 ギャラリー手／東京

2007 ギャラリー手／東京

2009 ギャラリーアート・コンセプト／石川

2010 ガレリア フィナルテ／愛知

2011 INAX ギャラリー 2／東京

グループ展

2006 「TAMA VIVANT2006 今、リズムが重なる展」多摩美術大学八王子キャンパス絵
画棟ギャラリー、みなとみらい線みなとみらい駅地下 3 階コンコース／東京・
横浜

2006 「第 45 回 北陸中日美術展」金沢 21 世紀美術館／石川

2008 「TAMA VIVANT II 2008 イメージの種子」多摩美術大学ギャラリー、みなとみ
らい駅地下 3 階コンコース／東京・横浜

2008 「金沢アートプラットホーム 2008」椿原天満宮、金沢 21 世紀美術館／石川

2009 「アートフェア ULTRA002」スパイラル／東京

2010 「第 1 回金沢・世界工芸トリエンナーレ」リファール 2 F、金沢 21 世紀美術館／
石川

2010 「漆芸の未来を拓くー生新の時 2010ー」石川県輪島漆芸美術館／石川

2010 「会津・漆の芸術祭」会津若松市／福島

2010 「漆 そのあたらしい表現を巡って」喜多方市美術館／福島

漆黒の闇の狭間でうごめくもの

2011年4月15日 発行

青木千絵

石川県石川郡野々市町下林1丁目5-4 街区2-3

〒921-8831

本書は2010年5月に金沢美術工芸大学において取得した学士号のための博士學位論文である。