

京都市立芸術大学審査学位論文等(博士)

現代生活における漆の色彩表現に関する研究
-変わり塗りを活かした作品制作-

京都市立芸術大学大学院 美術研究科博士博士(後期)課程

漆工領域

キム ジュンレ

金 俊来

2019 年 3 月

目 次

序論	1
1. 研究の背景と先行研究	1
2. 本研究のテーマ及び構成	4
第 1 章 おいしい絵の展開	7
1. 高校時代と MTV	8
(1) MTV の見ている音楽、そして動く色	9
2. おいしい絵.....	11
(1) おいしい絵のきっかけ	12
(2) おいしい絵の研究	14
① 目で感じる味.....	14
② 体で感じる味.....	15
③ 頭で感じる味	17
3. 南国の色と色の 2 次元的受容	19
第 2 章 色漆と絞漆表現	24
1. 色漆	25
(1) 色漆とは	25
(2) 色漆の製造方法	28
① ローラー機械による色漆の製造方法	28
② 手作業による色漆の製造方法(筆者による作業例)	30
2. 色漆と顔料	33
(1) 色漆顔料の歴史的流れ	33
(2) 成分に関する用語と市販されている顔料の成分	34
① 顔料関連用語	34
② 市販されている顔料の成分	39
a. パーマネントカラー	39
b. 国華印	40
c. 新八宝	41

d.なにわ	42
e.王冠朱	42
f.時代朱	42
3.色漆の透明性と発色に対する実験	43
4.絞漆	45
(1)絞漆	47
(2)漆平面作品への展開	49
5. 漸進的な塗色法	51
第 3 章 絞漆を利用した平面作品	57
1.絞漆を利用した平面作品の試み:「一輪のときめき」(2012 年)	57
2.ドローイング状の線の使用:「お花を食べている鯨さん」(2013 年)	58
3.グラデーションの表現:「半径8kmのある島」(2013 年)	60
4.螺鈿の利用:「五色豆」(2013 年)	62
5.絞漆が見えないようにする方法の考察:「幸せということは」(2014 年)	64
6.スフマート技法の応用:「胎動」(2015 年)	66
7.視覚的満腹感とロリポップシリーズ	68
(1)Lollipop(ロリポップ)	69
(2)November Rain (ノベンバー・レイン)	70
(3)Hush(ハッシュ)	71
(4)Sugar(シュガ)	72
第 4 章 生活共有空間における立体漆作品の制作	73
1.共同空間のための漆作品	74
(1)マンション設置作品の展開	75
(2)シナジー効果の応用による人工的な生活空間の改善	76
2.作品の制作及び設置事例	78
(1)石川台Ⅱプロジェクト:「日の出」	78
①作品の説明	79
②作品の制作過程	80
(2)AXAS 木場アジールコートプロジェクト:「Photon」	84
①作品の説明	85

(3)アジールコート北品川プロジェクト:「白夜」	86
①作品の説明	87
(4)アジールコート芝公園プロジェクト:「Moon river」	88
①作品の説明	89
(5)コンペ最優秀賞作品:「Waterfall(2017)」	90
3. マンションのエントランスへの立体作品制作をふりかっ	91
(1)注文制作のプロセスについて	91
(2)漆作品の制作におけるコンピュータグラフィックの活用	92
第5章 穴のある座卓の制作	94
1.穴のある座卓制作の理由	95
2.穴の遊戯的要素	96
(1)穴の意外性	96
(2)穴の運動性	98
(3)穴の大きさ	102
(4)穴の形	102
3.作品の制作	104
(1)穴のある座卓-春-	105
(2)穴のある座卓-夏-	107
(3)穴のある座卓-秋-	109
(4)穴のある座卓-冬-	111
4.座卓体験会	113
第6章 修了作品「エーテル」の制作	118
1.エーテルの意味	119
2.エーテルの構想	120
3.願いの色	123
4.制作過程	125
5.作品の総評	128
結 論	131
参考文献、図版出典	134

序 論

1.研究の背景と先行研究

漆は、東洋の芸術において長い伝統を誇る素材である。漆工とそれを取りまく文化は東アジアを中心に発展してきた。特に日本の蒔絵、韓国の螺鈿、中国の彫漆など、それぞれの地域で特色のある漆工芸が高度に発達し、国を代表する重要な工芸分野となっている。

けれども、近代以降の工業化の中で、プラスチックなど、漆器に代わる多様な素材が開発された。また、生活形態の変化によって、食器なども西洋化が進み、デザイン的にも人々は落ち着いた漆の色味より、明るいモダンな色彩を好むようになった。このような時代の変化は、漆の社会的なニーズの減少につながる大きな要因となると考えられる。そのため、現代においては漆の伝統文化としての価値を日常生活の中でどう継承・発展させるかが重要な課題となっている。

漆の色といえば、黒や赤のイメージが一般的に強いと思われる。しかし、漆の技法の中にはそれ以外にも、多数の色漆を塗り重ねて研ぎ、複雑な効果を出す「変わり塗り」と総称される様々な表現方法が存在する。漆文化が盛んだった中国の明時代においてその例を見ることができ¹、日本の江戸時代に非常に流行²した。また、変わり塗り技法はその表現力の豊かさによって、絵画の表現手段としても用いられ³、中国やベトナムの「漆画」⁴においても、その例を見ることができる。

日本では古代以来、蒔絵に代表される高い技術の漆工芸が制作されてきた、幕末明治の柴田是真（1807-1891）が技巧による機知に富んだ「漆絵」を発表して以降、絵画領域への志向もさらに拡張していくことになった。その後大正から昭和にかけて、漆作家の松田権六、漆芸家の大場松魚・高橋節郎⁵などの人間国宝と呼ばれる偉人たちが活躍をする一方で、現代芸術作品のジャンルとしても定着し、新たな表現が要求され

¹ 潘壘(博論)「明・清時代 東아시아 漆藝 交流에 대한 研究」(동방문화대학원대학교, 2017) 18 쪽
フツン・レイ(博論)「明・清時代東アジア漆芸[交流]についての研究」(東方文化大学院大学, 2017) 18 頁。

以下、ハングルの文献については、日本語を併記する。

² 主に刀剣の鞘に使用されて鞘塗りとも呼ばれている。根来塗や津軽塗、若狭塗など、産地により、様々な方法が生まれた。漆の伝統技法として定着してきた。今でも小浜の若狭塗、青森の津軽塗のように、特産物として生産されている。

³ 頼作明『本土樹漆文化研究』(興台彩色印刷股份有限公司, 2015)。

⁴ 권순섭(修論)「中国現代漆画의 形成過程考察」(동방문화대학원대학교, 2012)。
グォン・スンソプ(修論)「中国現代漆画の形成過程考察」(東方文化大学院大学, 2012)。

⁵ 高橋節郎『漆 高橋節郎 黒と金の世界』(京都書院, 1981)。

るようになっている。工芸はもちろん、絵画、彫刻、パブリックアートなど、幅広い分野において、個性のある作品を通じ、現代における漆の可能性と価値についての探求が行なわれている。

表現・技法も様々な多くの作家が活動している現代の漆制作の動向を総述することは簡単ではないが、ここでは、筆者自身の問題意識の中心である色の使用、表現方法に注目すると、形を中心とする作品と、色彩表現の変化を中心とする作品の二傾向に大別することができると思われる。

まず前者から見ていく。田中信行(1959 生)は、伝統工芸の技法を踏まえながら漆の質感を追求するタイプの代表的な漆造形作家である。漆黒の表面が妖艶ささえ感じさせる田中の有機的な造形は、漆の質感を強調している。もちろん、黒や赤の色彩を使用し、明確な形状を持っているが、そのすべては質感を表現するための一つの手段である。このような傾向を持つ作家には他に、竹の枝と乾漆技法を利用して、滑らかな大きい木の葉のような造形を追求している村本真吾(1970 生)、シャープなフォルムと漆の黒と赤の色味が美しい井川健(1980 生)、また、有機的な形態の作品が特徴である渡邊希(1981 生)などがある。渡邊の作品の中には、変わり塗りの津軽塗を利用した平面作品もあるが、多様な色を使用するのではなく、黒の単色を変化させて仕上げるのが特徴である。

落ち着いた黒と赤の単色は、作品の形態を印象的にみせるのに適している。上述の作家の作品は布・葉のような面的な例であるが、よりボリューム感のある作品の例もある。笹井史恵(1973 生)は、植物や動物、子供をテーマにした「いのちのかたち」、または「かさね」「むすび」をモチーフに取り入れた、柔らかい漆の質感と稜線の美しさを組み合わせたボリューム感のある形の作品を制作している。作品は丸々とした自然な形をしていて、根来塗のように全面に塗られた赤色が鮮やかである。

井上絵美子(1970 生)、は自然が持つ暖かさや命をテーマにしており、やはり赤色系の作品を主に制作している。青木千絵(1981 生)、は漆と人体を融合させた独特のボリューム感のあるデザインの作品を制作している。

いずれも、漆の質感を活かした曲線的な形状で、単色による形態を印象的に見せている。漆黒の造形は、有機的な形の美しさを最も良く表現できる手段であり、このような特徴を追求する作品において、単色が使用されるのは必然的な理由であると考え

られる。本研究において、様々な色彩を用いつつシンプルな形状を追求する筆者の制作とは最も対照的な点であると考えられる。

次に色の複雑な変化を用いている作家をとりあげる。栗本夏樹(1961 生)は和紙を応用した変わり塗りを利用して、制作を行っている。和紙のシワを残しながら色漆を重ね、作品によって、ところどころに貝の薄片を配置する。シワの山の部分に磨ぎ出された漆の各層、貝片の周囲では漆の塗膜に微かな縮みや縊れが見られる。80 年代半ばから漆造形を発表し、90 年代からは高さ 4m の「アジアの中の私」のような大型の作品を発表して注目を集めた。最近は段ボールや和紙などを用いてお皿などの日常生活で使える工芸品も制作している。

また、安井友幸(1967 生)は、水辺の風景をテーマにした作品を制作している。キャンプを好むアウトドア派の安井は、小川や細水のような形の作品に、小石のところや、ときには作品全体に変わり塗りを使用している。粉や箔などの素材を用いて水のある風景を表している。

変わり塗りの応用は、東洋に限らず、西洋にも広がりを見せている。米国で活動中のベトナム出身の漆作家ニャットランは、平面作品、彫刻、公共美術作品などの分野に変わり塗り技法を適用している。また、オランダでは家具工房 Studio Lacquer Décor が日本の変わり塗りを応用した家具を制作中である。メインデザイナーである Sergej Kirilov は日本での漆作品の受賞歴もあり、多様な塗り技法の研究を通じて家具やオブジェなどを制作中である。

ただ、このような国内外で制作されている変わり塗りは、漆芸作品の全体から見るとそれほど多いわけではない。そのことは展覧会にも表れる。最近の例としては 2018 年、日本橋三越の主催で開催された「漆の現在・2018」⁶の出品作家たちの作風を分析すると、変わり塗りを利用した作品はごく一部である。

また、石川県で毎年開催される「漆芸の未来を拓く」展でも、同様の傾向が指摘できる。石川県輪島漆芸美術館では、日本全国の漆工卒業生たちの作品を一ヵ所に集める展覧会やシンポジウムを 2008 年から毎年企画している。開始から 10 年間の出品作品を見ると、既存の漆のイメージとは違う、カラフルで個性のある斬新な作品が毎年出品され、若い人たちの漆工芸についての関心の高さが分かる。しかし、その一方で、変わり塗り技法が積極的に使用された作品の事例はほとんど見当たらない。

⁶ 2018 年に於ける現在活躍中の日本の代表的な漆作家 48 人を選定した展覧会。1931 年から 1989 年生まれの様々な年齢層と東北から沖縄まで、日本の全域にわたって漆作家が出品した。『漆の現在・2018』図録参照)

韓国の場合、最近、漆工芸に関する若い人たちの関心が高まり、漆作品に関する論文の統計を通じて知ることができる。けれども、単色と螺鈿を使用するなど、制作技法面では、既存の伝統的な雰囲気からあまり抜け出ていないことが分かる。⁷

筆者が考えるに、変わり塗りのテクスチャーは、伝統工芸品の技法としても取り分け个性的であり、絵画的な感覚をも感じさせる。その表現力によって、時代を超えて現代漆作品においても追求する価値のある技法と考える。けれども、このように多様な豊富な表現力を持った技法が、一部の作家や若狭塗、津軽塗のような地域特産物などに限定され、漆の表現においてなお活用頻度が低いことは、大きな課題であると考ええる。

2.本研究のテーマ及び構成

筆者は以上のように、漆作品において変わり塗りの活用度が低いことに問題意識を持ち、変わり塗りの表現方式と色漆の使用パターンの研究の必要性を感じるようになった。この技術を修得・応用することで、様々なカラーの表現演出が可能となり、漆作品の発展に貢献できる。また、これは現代生活における漆の新たな価値を生み出すことでもあると考えた。本論文では変わり塗りに関する表現技法の研究や実制作を通じて、漆の表現力が持つ新たな可能性と現代における漆のあり方について考察を行っていきたい。

漆は塗料の特性上、制作者の熟練度に応じて、多様な表現が可能となる素材である。主に食器に使われた過去とは違い、芸術作品の創作材料として、幅広く活用されるようになってきた一方、で素材としての高級さや芸術的個性を強く持ち続けている最も大きな理由もここにあると考える。けれども、創作材料としての漆への関心は高まっ

⁷ 韓国でのウェルビーイングブームが起き始めた2003年を皮切りに、2016年まで漆に関するテーマで書かれた論文155件を分析した結果、食品・科学に関する論文8件、地域文化の活性化・教育に関する論文6件、歴史・技法に関する論文21件、そして漆を利用した創作・作品制作に関する論文が120件だった。

「韓国教育芸術情報院で提供する学術研究情報サービス参照」

日本とは違い、漆工に関する高等教育機関がないことを考えると、非常に興味深い結果であり、若い世代の漆に対する関心も高まっていることを知ることができる。ただ、制作技法においては、主に螺鈿や卵殻、乾漆粉などを利用した漆画手法、制作対象においてはアクセサリーや小型オブジェなど、限定的な範囲に研究が集中する傾向にある。また、最近、地域活性化と文化の産業化に向けて、政府レベルの事業と政策が行われており、これに支えられ、漆工芸も積極的に特化商品開発に取り組んでいるが、まだ螺鈿漆器分野に集中しているのが実情である。

てきたが、その表現方法においては、限られた技法のみが用いられていることも事実である。

普段、漆は光沢のある黒や赤、木目の見える透漆、螺鈿などのイメージが強い。漆の長い歴史の中で使用され続けてきた技法であり、漆素材の美的効果を確実に発揮できる手段でもある。けれども、こうした漆の表現方式は伝統という保守的なイメージを人々に与えており、現代の生活空間の中では、不調和を引き起こす要因の一つともなっていると筆者は考える。つまり、塗料・塗装技術の発達により様々な素材が使用され、カラー化された現代生活環境の中での漆は、魅力を失いがちであるという懸念がある。

これに対して、本論文では色をテーマの中心に据え、漆の可能性を追求する。特に日本の伝統的な漆工技法である絞漆(しばうるし)を利用した色彩表現を研究し、様々な対象における制作事例を通じて、現代生活の中での漆の活用方式について考察する。

色彩表現では、色の持つ遊戯性に注目し、制作対象としては、①絵画、②立体、③工芸の3つの分野を取り上げ、それぞれにおける絞漆の色彩表現と遊戯性との関係に重点を置いて研究を進める。本論文の内容は、以下の7章から構成される。

第1章は、色彩観についてである。学部時代に水墨画を専攻し、水墨画のモノトーンからくる抑制的な印象を色彩面から解決しようと水墨と複合素材を利用した「美味しい絵シリーズ」を連作した。その経験をもとに、色が持っている「動き」や「情感」を考察する。高校時代に接したMTV(ミュージックテレビ)の色彩画面の構成方式や、大学卒業後のフィリピンでの生活から感じ取った南国の色彩感覚などを踏まえ、私自身にとっての色がもつ意味に対する分析も行う。

第2章では、色漆と本論文の作品制作に主に使用する絞漆について考察する。漆は木から取れる樹液であり、それ自体は基本的に淡褐色を呈する。けれども、顔料の配合によって、多様な色を作ることができる。本章では漆工芸の歴史における色漆の発展史と製造過程、そして発色実験と顔料の成分分析を通じて、色漆の全般的な理解と効果的な使用について考察を行う。

尚、絞漆に関しては、それが持つ表現方法について考察する。絞漆はその高い粘度によって多様なテクスチャーを作ることができる。そのように作られたテクスチャーの上に、色漆を3~4回塗り、最後の過程で研磨することにより、重積された複雑な色の

面を表す技法である。本章では、サンプルの制作過程を通じて絞漆の表現、つまり色の断面がどのような方式で現れるのかについて論じる。

第3章以降は、実際の作品制作について論じる。本章では絞漆を利用した絵画的表現を取り上げる。前述したように絞漆は、色の重ね合わせや研磨により制作されるが、このような方式は、補色の使用、塗り面積の調節、また、特定の面積をそれぞれ異なる色で塗るなど、多様な表現が可能である。このような絞漆の表現的特性を利用した絵画的な表現を模索し、多数の作品から絞漆の表現の多様性について考察する。

第4章は、公共美術としての漆作品についてである。2015年から2017年までの公募展入賞作と実際に東京のマンションに設置された作品を例に、色味を活かした漆作品が生活の空間において果たし得る役割と制作過程での経験や工夫など、実生活の空間での漆作品の可能性について論述する。

第5章は、遊戯的要素を持つ工芸作品制作に関する研究である。生活の中で使用する上での楽しみをテーマに、穴のある座卓を制作し、体験会などを通じて、日常生活の調度としての漆作品が与える楽しさについて考察を行う。

第6章は、本論文中で考察してきた色彩表現的要素と形態的要素をもとに、大型漆立体作品「ether」を制作し、変わり塗りの色彩表現や作品の形と色の関係など、変わり塗りを利用した漆作品のもつ新たな価値を提示する。本作品を含む論文中で制作された作品を通じて筆者の制作における考え方、作品提案方法など、現時点での漆の活用方法や今後の可能性についての総合的な考察を行う。

以上の変り塗り技法と制作事例の考察を通じて、材料としての漆に対する理解、現代生活での漆作品がもつ意味を考察し、漆表現の新たな可能性を提示するのが本論文の目標である。

第1章 おいしい絵の展開

色を見るというのは、物体に反射された光による目の視神経の刺激と脳の反応であり、対象の形態や性質を区分するのに、重要な情報を伝達する。アイザック・ニュートンへのスペクトラム実験後、色の体系的な解釈と応用によって、より多様な色に接することができるようになった。また、色に関する研究や考察は、同時代の科学と哲学、そして芸術分野における表現が、相互に影響を与えながら行われてきた。

本論文の主要な表現手段として取り上げる色も、単純に視角的に確認される明度や彩度などの結合体としての色ではない。それは、作品を生み出す原動力であり、制作プロセスにおける楽しさの表現、そして作品を通じて、私の感情を相手に伝達する手段でもある。つまり私の作品において現れる色は、物の形態を区分する結果的道具ではなく、伝えたい雰囲気と気分や瞬間の感情などを表現するための道具である。このような色に関する考え方は美大進学後に本格的に始まったが、高校時代にみ MTV からの影響と、大学卒業後の東南アジアでの生活で感じた色彩感情も、また重要な背景であると考えられる。

本章では、高校時代に MTV で感じた色彩感、大学時代の「美味しい絵シリーズ」の色の味覚的考察、卒業後の東南アジアでの生活で感じた色彩体験の順に論じていく。このような過程を通じて、色についての経験が私の作品制作において、どのような影響を及ぼしたかを考察する。

1. 高校時代と MTV

20 世紀後半、最も影響力のある強力な媒体は、映像技術を基盤としたテレビであったろう。今もテレビは全世界で、もっとも多く世代に親しまれている主要メディアである。またインターネットの普及など技術の発達により便に多くのメディアが、従来は体験できなかった様々な映像環境を作り出している。

映像媒体の発達の最も大きな成果は、遠距離で起きていることをリアルタイムで伝達できるということである。また、これらの映像媒体は、カラー映像技術の開発と普及によって、人々が色に接してきた方式と回数を、以前とは比べものにならないほど、増加させたと言える。

TV のようなカラー映像媒体の発達は、音楽アルバム(以下アルバム)市場にも多くの影響を及ぼした。元来音源の形式だけで発売されていたアルバムは、ミュージックビデオという見る形式を併せもったことにより、その形態を変化させていった。楽曲とミュージシャン自身の個性を生かした、さまざまなミュージックビデオが作られるようになった。音楽市場は、MTV の登場とともに変化し、新たな活力を持つに至った。

既存のテレビ放送はドラマのように、現実の再現的状況の製作を主としていた。これに対し、MTV は雰囲気やイメージだけで画面を構成したり、非現実的な視覚的刺激で画面を構成する点で、一般的なテレビ放送と大きな違いがあると言える。過去において聞く音楽の代表的メディアであるラジオとアルバムにおいて、大衆文化を導いていた音楽産業が、ミュージックビデオという「見る音楽」をも提供しはじめた。

ミュージックビデオは叙事的理解を通じた特定の知識を伝達するよりも、見る人に直接的な感情を伝えることが主な目的である。直観的かつスピーディな画面の編集は、MTV 風の CM が作られる背景にも影響⁸を与える。

ミュージックビデオは 3～4 分という短い時間に、イメージを強くアピールする必要から、扇情的、暴力的な雰囲気 of 刺激的な傾向を持ちやすい。場面と場面の間隔はより短くなり、無意味な画面転換自体が刺激として伝えられる。意識とは関係ない、イメージに依存して感情を伝達するのが MTV の特徴の一つであると言える。

⁸ 難波 功士「テレビ CM の変化と社会の変容：ACC フェスティバル入賞作の分析から」(『関西学院大学社会学部紀要』第 79 号、1998)92 頁。

(1) MTV の見ている音楽、そして動く色

筆者が高校生であった 1990 年代後半の韓国社会は、IMF という経済的試練と多様な文化コンテンツが発信され大衆文化の黄金期でもあった。当時の 10 代の主な関心事は、国家的な政治経済の問題より、大衆文化の方へ大きく傾いていた。

ケーブル放送の普及により、正規の放送では接することができなかった方式の番組を見ることができるようになった。それが MTV であり、音楽を聞くのが好きだった私は、音楽を単に音源だけで楽しむのではなく、映像と共に楽しめるのがとても新しい経験に思えた。

MTV はアメリカのロバート・ピートマン (Robert, Pittmann) が 1981 年、20 万ドルの小資本で創業したもので、24 時間ミュージックビデオ放映を目的とする商業有線放送がその始まりであった。創業初期、このような MTV の放送方式について懸念する意見が多かったが、創立 18 ヶ月で、700 万ドルの広告収入を上げ、当時低迷していたメディア産業全般に大変革を引き起こした。また、MTV は大衆音楽を基盤としていて、それを消費する階層つまり、青少年の文化を主導し、彼らを主消費者層とする、新しいライフ・スタイルを提示するメディアとなっていた。

アメリカでスタートした MTV は、世界的に影響を及ぼした。各国は固有の文化的特性を活かし、自国の青少年たちの趣向に合う音楽専門ケーブル放送を作ることになった。韓国の場合、1995 年、ケーブル放送が開始され、音楽専門ケーブル放送「m.net」が登場した。空中波で接することが難しいポップソングや非主流ジャンルなど様々な音楽が聞ける放送を目標にしたため、学生や若い人たちに大変な人気があった。

普通、TV 広告は 15 秒という短い時間内に製品の特徴などを伝達しなければならない。MTV も、一つの曲が再生される、わずか数分間で、その曲の特徴またはミュージシャンの個性を視覚的に伝えなければならない。けれども、広告の場合、伝えるメッセージが明確化すべきの反面、MTV の場合、明確なメッセージより、曲の雰囲気と感情などが優先されるため、特別な叙事性が必要ない瞬間のイメージを短いカットで表現する方式が主に使用される。

このような MTV 特有の編集方式は、とても自由な印象を与える。高校生活は入試という最大の課題があるため自由とは距離がある時期であった。また運動を楽しんだり、

余暇活動をすることにも時間的、場所的制限がある。私が高校生だった際にも、このような状況は変わりがなく、入試の日常の中で、気持ちをリラックスさせる手段の一つが音楽を聞いたり、MTV を視聴することであった。規則的なスケジュールで動く高校生活に、自由奔放な MTV の音楽と映像は砂漠のオアシスに感じられた。意味のないスピーディな編集の画面転換であっても、画面の構成要素を目と耳で楽しむために、何度も反復して視聴した。

そのような経験がどの程度まで深く影響したかを自己分析することはむずかしいが、美術学部進学後、色に対する味覚的探求とそれを考察していく過程には、MTV が持つ特徴と類似した点があったことは確かである。視覚と味覚への考察と色がもつ運動性の問題である。学部時代に絵画を専攻し、色の直観的な感性を通じた視覚の楽しさ、その楽しさを通じた快樂などを制作において追求した結果、色彩を目で感じる味とらえる「おいしい絵」シリーズを制作することになったのである。

2. おいしい絵

私は韓国の美術大学在学中に水墨画を専攻した。水墨画とは文字通り彩色を用いず、墨の濃淡を利用し、事物を表現する東洋独特の技法である。なお広義には水墨画においても、淡彩を使用する場合もある。水を媒介としている材料の特性上、にじみの効果を利用した遠近・立体表現、かすれを利用したスピード感や質感など多様な表現が可能である。

現在のような色の氾濫している時代においては、水墨画の白黒のコントラストは見る者にかなり強い印象を与える。カラフルな画面よりも説得力を持つ場合さえある。例えば、外国人労働者の疲れた 1 日を表現するため、彼らの肖像画を描くとする。カラーの画面より墨の濃墨で描かれた画面の方が強い印象として残るだろう。これは墨という素材が持つ長所であると言える。

しかし、当時の私にとって水墨が持つ色の不在は暗く、重苦しい雰囲気⁹に感じられ、絵を描くことは楽しかったが、水墨を扱うのはあまり好きではなかった。そういう水墨の世界を経て、解決方法として見つけたのが本論文の中心テーマともなっていく色という要素であった。学部 3 年生の 1 年間、色を味と関連付け「おいしい絵」というテーマで作品研究を進めた。

⁹ 有本祝子、岡村美知『わかりやすい色彩と配色の基礎知識』（永岡書店, 2002 年）113 頁。

(1)おいしい絵のきっかけ

味は舌による感覚である。しかし、視覚にも依存しているため、絵画のような造形芸術を通じて、味覚を伝達することができる¹⁰。この方法は、食品の広告分野でもよく使われている。例えば辛いラーメンには赤い包装が用いられている。赤色の野菜やソースの多くが辛味を持っているのを利用して辛い食べ物にはわざわざ赤い色を添加したり、お店のインテリアも赤をコンセプトにするなどして辛味をアピールしているのである。赤以外にも様々な色が事物の形との調和を通じ、より効果的にものを表現する手段として使用されている。ポカリスエットの清涼感を活かすための青色、ビタミンCのレモンを連想させる明るい黄色などがその例である(図1)。



図1 色の持つイメージ

ただし、事物との結合が、その色の性格を一つに限定するかと言えそうではない。例えば、赤色はそれだけでも情熱や暑さ、または恐怖など様々なイメージを含む¹¹。けれども、具体的な形が与えられたとき、赤色はより明確な意味をもつ。

このような過程は図2のようにストループ効果とも関連づけて説明できる。ストループ効果とは1953年に心理学者ジョン・ストループによって提唱された、課題に対する反応時間が与えられた条件によって変わる効果についての理論である。青、赤の文字

¹⁰ 송유진[시즐(Sizzle)기법을 통한 미각의 시각적표현연구 : TV 식품 광고를 중심으로](연세대학교영상대학원,2006년)35 쪽
ソン・ユジン(修論)「シズル(Sizzle)技法を通じた味覚の視覚的表現研究:TV 食品の広告を中心に」(延世大学映像大学院、2006年)35 頁。

¹¹ 宮田久美子『暮らしの中の色彩学入門』(新曜社、2014年)47 頁。

の色が実際の色とは異なる場合、つまり青が青色で書いておらず、赤色で書いてある場合、文字の色を間違ったり、返事する時間がより長くかかったりする現象である。¹²

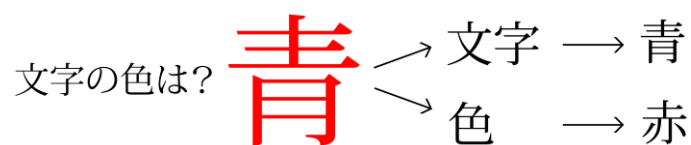


図 1 ストループ効果

赤色で書かれた青という文字の色は何ですかという質問に、文字の意味と色を勘違いして、青と答える人もあり、少し時間がかかって赤と答える人もいる。これは質問に対する青または赤という答えが出るまでに、文字の意味と本来の色が思考に作用するためである。

以上のように、色が一つの明確なイメージを表現するには、色の性格を具体化できる形態が必要である。絵画においては画面の質感や雰囲気などを味という場合がある。筆者が表現したかった絵画の味とは軽快又は明るい雰囲気の表現であった。色によって味をイメージさせ、楽しさや面白さを表出できるのではないかと考え、作品研究を行った。それが「おいしい絵」シリーズである。

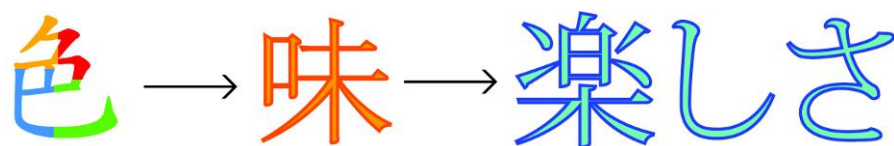


図 2 筆者の色に関する考え

¹² 山口映一『おもしろサイエンス色の科学』（日刊工業新聞社、2012年）124～125頁。

(2) おいしい絵の研究

①目で感じる味

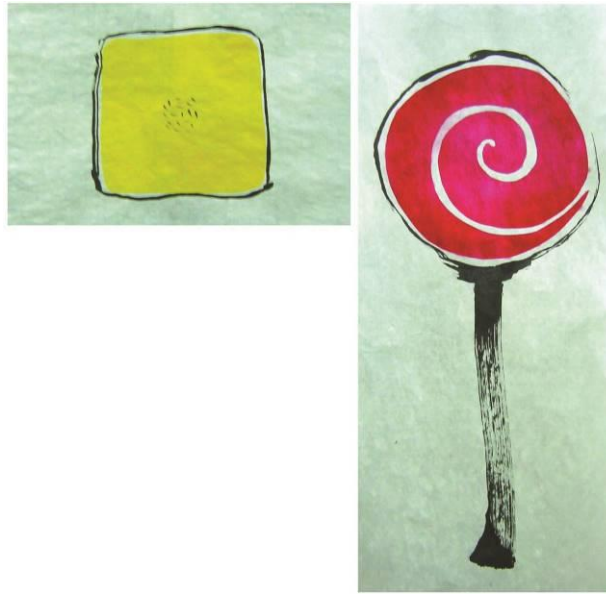


図4 おいしい絵 1
(左)、40cm×60cm、2005 年、(右)、40cm×90cm、2005 年、和紙に墨、ラッカーズプレー

本作品の制作意図は、伝統材料である墨と工業塗料の一つであるラッカーズプレーとのコラボレーションを通じて、彩色が持つ要素を味として形象化させるのが目的であった。制作方法は、墨で輪郭線を描いた後、下の図5のように孔版画技法¹³でラッカーズプレーをふきかけ、彩色をした。図4の作品はビスケット(左)、ペロペロキャンディ(右)をモチーフとしている。

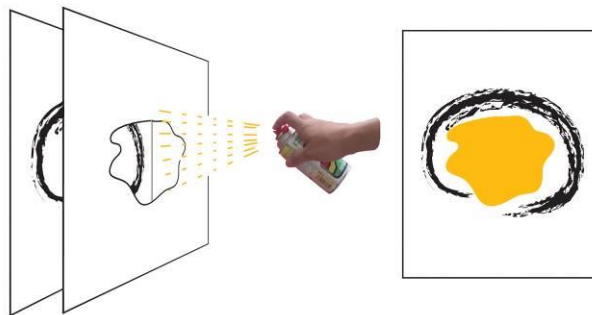


図5 作品制作方法

味覚の中でも好ましく感じられるのが甘味であると考え、それをお菓子の代表的な形態で表現し、見る人に楽しさを伝えようとした。

¹³ 孔版画とは、紙に穴を開け、穴が詰まっていない部分を通じて絵の具で転写する版画である。種類にはステンシルやシルクスクリーン、謄写版画などがある。

ラッカーズプレーを使用した理由は、素材が持つ特性のためであった。できるだけ明るく、軽快なイメージを表現したかったので、伝統的な顔料のかわりにポップなイメージのラッカーズプレーを選択した。ペロペロキャンディの色が赤いのは、人工色素がたくさん入っているキャンデーを食べて口の中まで真っ赤になった子供の頃の思い出をイメージしたからである。黄色いビスケットと赤色のペロペロキャンディを通じて甘みの楽しさと子供の頃の記憶に対する楽しさを表現しようとした。

しかし、色を食べ物の表現に用いたことで直観的な味、そしてそこから派生する思い出の懐かしさなどは表現できたが、食べ物という直感的なモチーフであるため、多様な表現、例えば、感情の高低のようなより深みのある表現には限界があると考えられた。また人間の楽しみは必ずしも料理だけに限られているとは言えないため、このような点を補完しようと次の作品を制作した。

②体で感じる味



図6 ジャンプ 160cm×120cm 、2005年、キャンバスにラッカーズプレー

運動は動物にとって生きる上での本質的な行為であり、高等動物では楽しみともなる。そこで人間のポーズによって、運動の楽しさや快感を表現できるのではないかと考えた。具体的なポーズのアイディアは高校の修学旅行の時、友達と自由時間に撮った写真から見つけた。様々な面白い表情でジャンプをしている瞬間を撮った写真には、団体写真ではなかなか見られない皆がその瞬間を楽しんでいるという雰囲気が強く感じられた。その楽しさは、年齢、性別に関係なく、見る者にも共有可能である。なぜジャンプは人を楽しくさせるのか。アメリカの写真家フィリップ・ホルスマン(1906～1979)は、「ジャンプする人は、急に噴出するエネルギーによって重力と逆の力を受け、顔の筋肉、手足の筋肉を制御できなくなる。仮面が剥がれ、真正な自我が表情に浮かぶ」という¹⁴。彼はライフ誌の表紙写真を最も多く撮った作家である。アメリカの多くの政治・企業人と芸術家、科学者の人物写真を撮った彼は、撮影のモデルに、ジャンプをお願いして、その姿を撮ることで有名である。

彼の発言に基づけば、人はジャンプをしている瞬間だけは虚飾によって遮られた本人の姿ではなく、本能的にその瞬間を楽しんでるため、明るい表情と面白いジェスチャーが現れるのであろう。また、ジャンプの心理状態をすでに経験を通じて知っているため、面白い思い出の写真を撮るためにジャンプを好むものとも考えられる。

黄と赤に色分けした画面に男女がジャンプをしている姿を、「おいしい絵1」(図4)と同じくラッカー Sprey を用いて表現した。背景を黄色と赤色にしたのは、「おいしい絵1」(図4)によって、味という要素が楽しみという感情を引き出せるということがわかったためである。ジャンプする高さはトランボリンのような施設を利用して、実質的に体感できる最大の高さが最も楽しいのではないかと考え、構成を決定した。甘みのある背景色と、ジャンプという人間の動きから感じられる爽快感、愉快さを併存させることで快感という感情を表現した(図6-おいしい絵2)。

¹⁴ 필리프 홀스먼 저/민은영 역 『하나, 둘, 셋 점프 JUMP!』(북하우스 퍼블리셔스 2016)8 쪽
フィリップ・ホルスマン著/ミンウンヨン訳 『ワン、ツー、スリージャンプ JUMP!』(ブックハウス パブリッシャーズ 2016 年)8頁。

③ 頭で感じる味



図7 楽(2005 年作)、アニメーション(running time3 分 30 秒)

おいしい絵の最後のシリーズとして色が持つ感情をもっと極大化して表現しようと考えた。そして動きという要素をより積極的に表現するためにアニメーション(図7-おいしい絵 3)を制作した。

戦争をテーマにし、戦場で感じる極度の興奮状態を、一種の快感または、快樂の隠喩とした。全体に甘美な景色を使用し、興奮状態の表現のためにパクル¹⁵の動きとクラブダンスの動作をかなり高速の動画に編集し、一種の幻覚状態に陥っている人間の快感を表現した。映像に使用されたイメージは図8のように一枚一枚墨で描いた絵をスキャンし、編集する方式で行った。墨のかすれを利用することで、動作のスピード感を表現した。

おいしい絵 1、2(図 4、6)では水墨を制限的に使用したり、全く使用しない方向で作品を進めたが、この最後の段階の作品ではアニメーションという動く画面の構成を効果的に表現するために 水墨表現が適切と判断し、再び積極的に使用することにした。

墨は白黒の特性上、対象を簡潔、明確に表現することができる。また、墨の濃淡とかすれを利用して速度感、方向性などを表すことができる。速い画面転換が主に使われた本作品では、速度感を活かし、動作を明確に表現できる方法として水墨が有効だった。

¹⁵ 動きの芸術(Art du Déplacement)と呼ばれるこの動作はA地点からB地点まで、又は周辺環境を速くて効率的に移動する技術である。

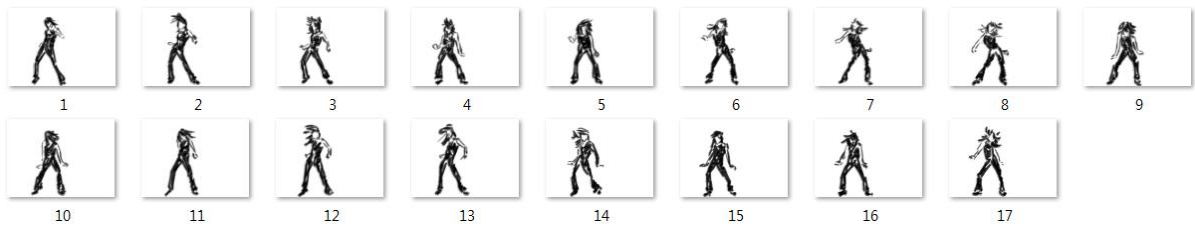


図8 映像の制作に使われた墨絵の一部

以上の3段階の制作を通じて、私の作品で色がもつ意味と表現方法を考察した。「おいしい絵1」(図4)では色を味覚と関連づけ、甘みという要素を通じて楽しい感情を表現した。そして第2の作品では楽しさの範囲を食べ物に限定せず、ジャンプという動きを通じてより直観的な身体の楽しさを表現した。第3段階では1と2で得た味と動作の要素を、戦争という極限的な状況と結合させ、より刺激的な表現の内に潜む快感または快楽をアニメーション製作方法を用いて表現した。このような過程を通じて色彩は、単に一つの対象を表現する手段ではなく、味覚、動きの快感、興奮状態の中の快楽など、図9のように多様な感情を内包し、伝達するつまり、色がエーテル化¹⁶されたと言える。

このエーテル化の一連の過程は、鑑賞者に楽しさを伝える作品の制作という大きなテーマに結び付き、大学院進学後、色彩観を基礎にした多様な作品を制作する原動力となった。

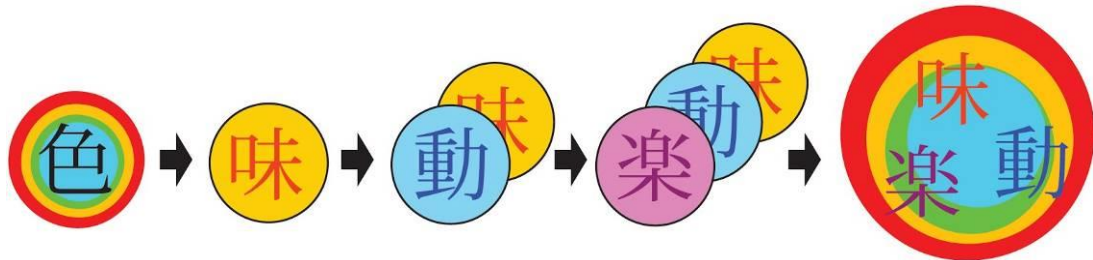


図9 色のエーテル化

¹⁶ 19世紀、光の移動を説明するために設定された仮想の物質、音が空気の振動によって伝播されるように、光も宇宙の空間で何らかの物質によって移動するという仮説の下、宇宙はエーテルという物質で構成されていると科学者たちは信じたが、実験によってエーテルという物質は存在しないということが明らかになった。本論文では何らかの意味内容を媒介する因子としてこの語を比喩的に用いる。

3. 南国の色と色の2次元的受容

美大進学後、作品の表現による考察は、私と色との連携の過程であった。私は色を通じて精神的、身体的遊戯を表現しようとした。けれども、実質的に色という対象を理解し、その表現言語的性格に近づくことのできたきっかけは、卒業後、フィリピンでの半年間の生活であった。

イギリスの哲学者ジョン・ロック(John Locke、1632-1704)によると人間の認識の状態は白紙と同じであり、知識と観念は経験をもとに行われると言う¹⁷。対象の認識において、経験を含めた環境が持つ役割の重要性を説明した主張である。色に対する認識も成長環境や自分が属している状況から多くの影響を受けている。例えば一つの特定の色の意味が、東洋と西洋で異なるのは、環境的、文化的影響があるためである。

私の作品では、多様な色が使用されるが、ある色が無意識的に繰り返されて使われる場合がある。例えば、赤、青、緑色である。作品に使われる色は、その企画段階において、ほとんど決まるが、無意識にこの3種類の色を選択していることが多い。おもしろいのは、上記の3つの色を使用すると、安定を感じることである。

理由を考えてみると、生まれて7年程山村で暮らした経験がある。村を取り巻く山には針葉樹林が多く、雪が降る日を除いてはいつも緑の山を見ることができた。その後、高校生になるまで、二度の引っ越しをした。一度目は、海の深い青色が美しい韓国の東側に位置した海辺の村であった。二度目も海辺だったが、西にある村で、毎日美しい夕焼けを眺められる所であった。このような環境が、私の色彩感覚に影響を与えたと考えられる(図10)。環境と色彩感覚の関係を考えたとき、それぞれの国が持つ固有の色は、その国の気候風土と密接な影響があると考ええる。



図10

¹⁷윤진영[윤 로크의 유아교육론 연구](동아대학교 교육대학원 2000년)8-9 쪽
ユンジョン(修論)「ジョン・ロックの幼児教育論研究」(東亜大学教育大学院 2000年)8-9 頁。

デイグロカラー(day-glo color)(図11)という特定の色を指す名称がある。主にオレンジ色、明るい水色、明るい緑色のなどの蛍光色の系列が該当する。南米または赤道近くの国で多く見られる色である。明度と彩度がとても高く、色自体が明快さを持っていて、若い人の化粧品や雑貨などにポイント的に多く使われる。



図 11 デイグロカラーの例

卒業後の語学勉強のために留学したフィリピンにおける半年間は、生まれて初めての海外生活だった。出発前にフィリピンの資料を収集していた際、最も印象深かったのは、街の風景であった。街頭の看板や建物、そして事物の色が、今まで私が接してきた色の取り合わせとはだいぶ異なった。具体的に説明すると、色を使用することにおいて、相対色に対する配慮と組み合わせを全く考えずに使った感じだった。

図12のように主にデイグロカラーが多く使われていた。この色は韓国でも広告や雑貨、衣類などでたびたび使用されており、なれないものではなかった。けれども、フィリピンの町の色々の組み合わせは、とても異国的であり、見知らぬ感じを受けた。どうしてフィリピンの人々はこういう色の組み合わせを使用するのか。出発前から疑問であった。



図 12

現地に行ってから、彼らの色彩観を理解するには、あまり長くはかからなかった。フィリピンは赤道付近に位置する国であるため、日照量が多い。同じ事物でも雲りの

日と晴れた日では感じる色の明度と彩度の違いがある。けれども、それは雲があるかないかの問題ではない。太陽光線の量が圧倒的に変わった場合、単なる明度、彩度ではなく、色についての印象自体が変わるのである。つまり、私がこれまで見てきた色が、ここでは全く違う印象で感じられた。人間は物を見る際、対象との距離による色の変化と明暗などによって、事物の存在する空間を3次元(図 13)で認識する。それは色の3次元的受容とも言える。しかし、私がフィリピンで感じたのは、色の2次元的受容であった。

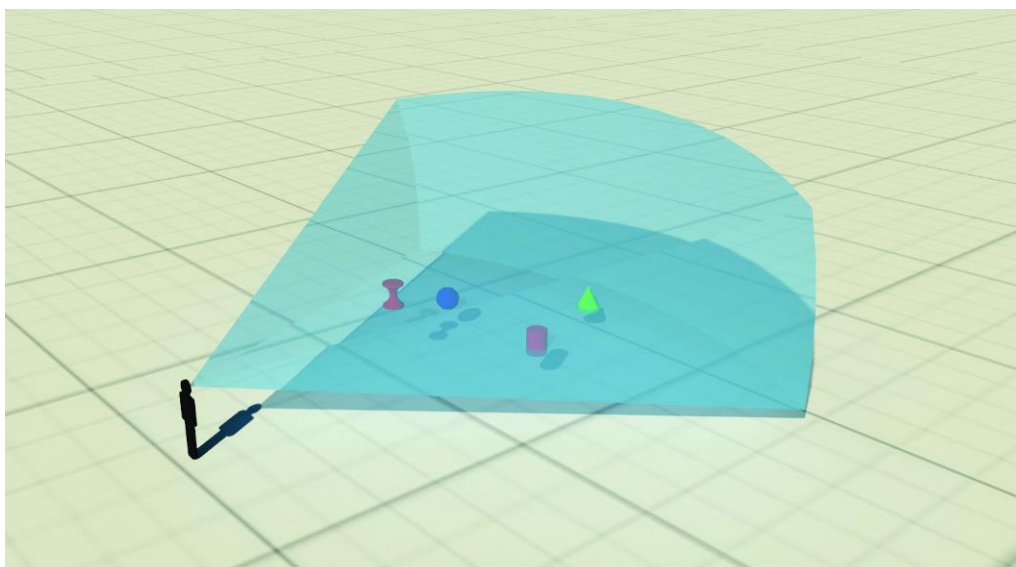


図 13 物体の距離と形を認知する3次元的色の受容方式

色の2次元的受容は(図 14)、ノリ巻きを例に説明できる。ノリ巻きを真ん中から切ると、材料がはみ出る端の部分ときれいに切られた断面の部分とに分けられる。ノリ巻きの端の部分は材料が不規則に出ている。材料の長さと色、配列された順序によって、ノリ巻きの端の形が認知される。これは今まで私が物事の色と形を判断した方式つまり、3次元的認識方法に当たる。不規則にはみ出た材料の色と形態、遠近などを認知して、ノリ巻きの端という空間を認識しているのである。

また、これとは逆に、きれいに切られたノリ巻きの断面では、材料の順序と大きさ、長さとは関係なく、すべての材料が一度に認識される。フィリピンの町の色は、ノリ巻きの断面のように遠近が喪失した2次元的な色面で感じられた。赤道の強い日光は、それぞれの色が持つ優先順位と遠近を消滅させてしまう。いくら小さくて遠くにある物体の色であっても、それはとても鮮烈に認識された。全ての事物の色が、一つ一つ、

生き生きとした状態で、位置と大きさ、色に関係なく、目の前に一定の距離で並列されているような錯覚を起こしたのである。

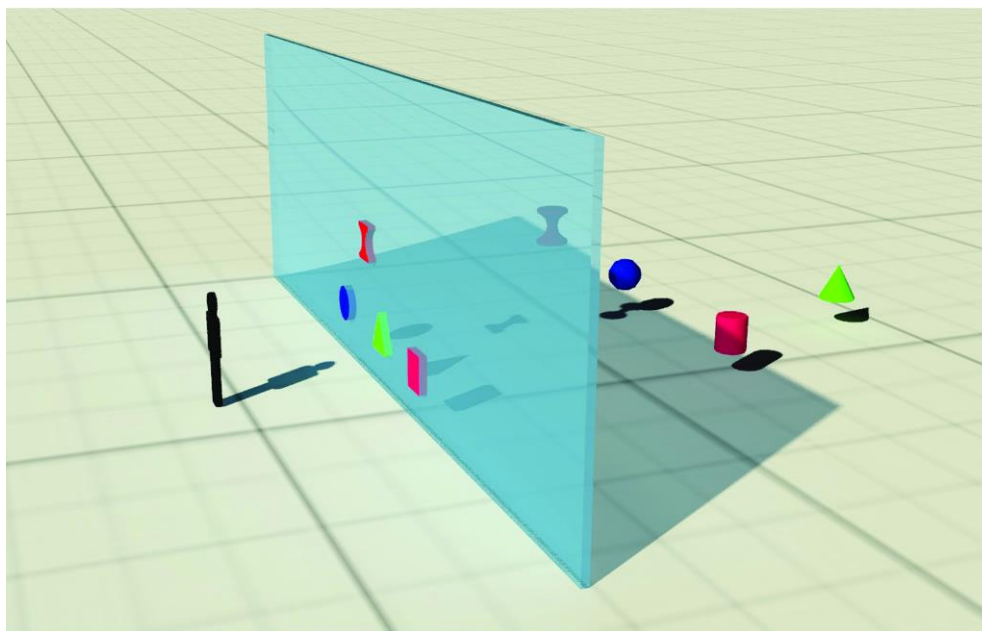


図 14 実際の物の位置とは関係なく、物体の色が平面に同等に目の前で並列される色の 2 次元的受容方式

色への 2 次元的接近は野獣派の画家アンリ・マティス (1869～1954) の作品 (図 15) でも見ることができる。1906 年の野獣派サロン展で公開された「赤い調和」は、強烈な赤色と緑色の補色で物事と空間を表現した作品である。

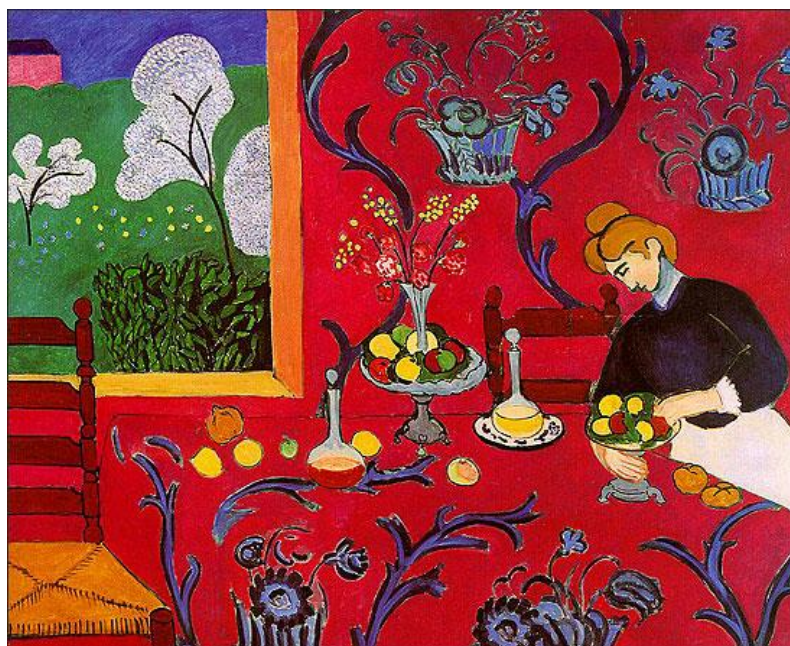


図 15

マティスはこの作品で遠近法を意図的に無視した。その特徴としては、原色を使用した色対比技法が用いられている。平凡な日常的風景が、まるで壁紙のように平面的な模様で表現されている。画面からは距離感が感じられず、色彩の陰影と明暗も存在しない。空間を構成する壁とテーブルの上のモチーフなどがすべて平面の構成の中に表現されている。彼の主な関心事は、事物の距離感ではなく、色彩だったからである。彼は、形と模様を単色で描くことも多かったが、遠近法を適用させなかったこのような平面的な空間表現は、年を取ってから切り絵技法の特徴となった。¹⁸この時期、マティスはアフリカに行き、熱い太陽と、住民が使っている原色との強烈で印象的な形態に大きな影響を受けたという。¹⁹

フィリピンの色は「Color」よりは「Emotion」に近かった。無分別な組み合わせと感じていた町の色彩は、強烈な赤道の太陽の光によって発散する色をそのまま表現したものであった。環境が色感覚に及ぼす影響を考えてみた時、自由奔放に表現された色は彼らの目の前に広がる、あまりにも生々しい自然の色をそのまま表現した結果なのだと理解できた。

また、そこには彼ら特有の楽天的な性格も反映していると考えられる。豊富な日照量で、1年中果物が実るフィリピンでは、仕事をしなくても庭のバナナだけで生きていけると現地の友達は冗談混じりに話してくれた。フィリピンで過ごした半年間は、強烈な赤道の太陽光が色をどのように変化させるのか、それまでに感じられなかった色彩経験ができた大切な時間となった。このような経験は、私の作品制作において、色をより率直に表現することについて、多くの示唆を与えた。また、作品に使用される材料が色漆にもかかわらず、デイグロカラー的な色を好むのも、上記の経験があったからと考えられる。漆工制作においては多くの技法が存在するが、表面を研磨し群集した色の断面を表現する技法にこだわっていることも、フィリピンでの色彩経験が、私の色彩観に、多くの影響力を持っているからと考えている。

¹⁸ 박나미, 김혜숙[앙리 마티스의 회화에 나타난 색채심리 특성][미술치료연구 제 17 권 제 5 호 2010 년]1262-1263 쪽
パクナミ、キムヒェスク「アンリマティスの絵画に現れた色彩心理特性」『美術治療研究第 17 巻、第 5 号、2010』1262-1263 頁

¹⁹ 남선용, 「앙리 마티스 작품에 나타나는 색채 표현과 추상성」, 경기대학교 교육대학원, 2016, 36-37 쪽
ナム・ソンヨン(修論)「앙리・마티스의 작품에 나타나는 색채表現と抽象性」キョンギ大学教育大学院、2016、36-37 頁

第2章 色漆と絞漆表現

本研究においては、変わり塗り技法の一つである絞漆が主に使われる。絞漆の特徴は、多様な色漆の重畳された表現にある。通常、漆といえば、黒や赤が一般的なイメージである。けれども、透明な漆に専用の顔料を混合することで、絵具のような、様々な色を作ることができ、色漆と呼ぶ。

色漆の製造において、顔料は重要な要素でありながら、別の問題も持っている。顔料の製造技術が発達していなかった昔には、色を表現するため、自然から得られる鉱物性顔料である無機顔料が主に使用された。だが、無機顔料の中には生命にかかわる程の毒性を持つものもあり、使用にも危険性を伴う場合がある。

絵画学部時代、天然顔料を利用した伝統彩色技法の授業があった。授業で使われる一部の顔料が無機顔料であった。無機顔料つまり、鉱物性顔料は、明度を調節するため、顔料そのものをスプーンなどに取り、火であぶり、色を濃くすることができる。しかし、重金属成分を含んでいるいくつかの顔料は、焼く過程で有毒ガスが発生するため、火で焼くことが禁止されていた。

色漆の顔料も、過去には無機顔料が主に使用された。近代に入って化学技術の発達により、顔料の大半が有機顔料に代わるようになった。漆という素材自体は、自然素材であり、人間の体にもやさしい素材であるが、使用される顔料の成分については、別途の考察が必要である。

本章では、まず、色漆の製造方法や顔料に関する調査、色漆の透明性と発色についての実験をおこない、その上で表現に関して、ほかの作家との比較を行いつつ、筆者の表現方法の特質を論じていきたい。

1. 色漆

(1) 色漆とは

生漆を精製して、半透明になった漆に、顔料を練り込んだものを色漆という。採取した生漆は、クロメという精製過程を経て透明度の高い薄いコーヒーの色のような透漆となる。その漆に各種の顔料を混合することで、絵具のような彩色も可能な多様な色漆(図 16)を作ることができる。

色漆には、精製過程を経た漆が使用される。漆の木から採取した段階では、木の皮やいろいろな不純物が混ざっている。採取後、大きい不純物を濾過した漆を生漆と呼ぶ。生漆は熱を加えて水分を蒸発させる。クロメと呼ばれる作業過程を経て、透漆や黒漆が作られる。



図 16 井上仏壇の塗り師である中嶋誠作氏の色漆サンプル

過去には手作業でクロメが行われていたが、今は機械が用られている。手作業との最も大きな違いは、太陽光がない条件(雨の日、室内)でも電熱器具を使用し、行うことができる。手作業では 5-6 時間にわたって数人がかりで行った作業を、一台の機械で行うことができる。図 17、18 は京都の加藤小兵衛商店で実際にクロメが行われる過程を取材したものである。



図 17 クロメを行う前の生漆の姿。不透明な乳白色である。



図 18 普通、クロメの作業は 6 時間程度行われる。生漆が 5 時間ほど経過すると、不透明の乳白色から半透明のコーヒー色となる。

室内で行われるクロメの特性上、季節に関係なく作業できる。けれども、冬より気温が高い夏の方が、作業の進行時間が少し早いとのことであった。このようなクロメを通じて、生漆に含まれていた約 30%の水分のうち、25%を蒸発させ、透明度の高い漆を作ることができる。

透漆の場合は何も添加しない状態で行われる。黒漆の場合は、精製過程に鉄の成分を添加する。これにより、漆と鉄が反し、漆の色が黒く変化する。過去には鉄の粉を直接混合し、最後の過程で濾過する方法をとったが、今は液体状態の水酸化鉄を使用している。

顔料の製造技術が良くなかった過去の漆用塗料としては、硫化水銀、ベンガラ、石黄、松煙、藍などが使われた。明治時代まで漆の色彩は赤、黄、緑、黒、茶の 5 色に限られていた。現代になって、色漆顔料として、カドミウムファン、クロム黄、クロム緑などが使用されるようになった。白漆の場合も酸化第 2 スズとリトポンなどの使

用が試みられ、二酸化チタンが使われるようになった。また、レーキ顔料の登場により、かつては不可能だった色を表現できるようになってきた。²⁰

色漆に使用される透漆は「透明」と言っても、淡い茶色を帯びている。したがって、その固有の色の影響で、色漆自体の彩度が低くなるのが短所である。また、漆を乾かす²¹過程で湿度が高ければ、意図した色より暗くなってしまう場合もある。このような色漆の特徴のため、その使用においては、湿度と温度調節は非常に重要である。また、湿度が高い雨の日の場合、特に明るい色ほどムラが生じやすく、使用に注意が必要である。

色漆は器物などに塗ってから、通常 3~6 ヶ月が経過すると、透漆自体の透明度が増加し、最初色漆で表現しようとした色彩が安定的に発色するようになる。色漆の発色を促進させる方法としては、紫外線照射²²が有効であることが確認されている。²³

²⁰ 阿佐見 徹、大藪 泰、山内 明「色漆塗膜の色彩領域拡大」(『色材協会誌 92 巻 9 号』、1985 年)129 頁。

²¹ 漆が乾く過程は硬化すると表現するのが正しい表現であるが、本論文では便宜上、乾くと表現する。

²² 漆はウルシオールを主成分としている。ウルシオールは二重結合を多く含んでいて、この二重結合は紫外線によって分解される。その過程で、漆の表面の色彩と光沢に変化が生じる。小泉 直也、橋本 悠希、苗村 健「紫外線制御を用いた漆器に対する文様描画手法」(『ヒューマンインタフェース学会論文誌 18 巻 1 号』、2016 年)参考

²³ 完成した作品を正午の日光に長時間露出させて、発色を良くすることが最も簡単にできる方法である。参考論文である阿佐見 徹、大藪 泰、山内 明の「色漆塗膜の色彩領域拡大」では、カーボンアーク灯を利用した漆発色実験によると、色漆を 60 時間ランプに露出させた際、発色が安定したという。それ以上の紫外線の露出では、色の変化はなかったという。同論文 130 頁。

(2) 色漆の製造方法

普通、色漆は漆専門店で既製品を購入する。けれども、特定の色が大量に必要であったり、既製化されていない色が必要な場合は自分で製作する。

色漆を作る方法は機械か手作業かに分かれる。機械を利用するのは量が多い場合で自動乳鉢などが利用される。少量の場合、ヘラのような漆と顔料を混ぜる道具を利用する。

①ローラー機械による色漆の製造方法



図 19 色漆に使用される朱合漆(左)と、朱合漆の製造に添加される植物性油(右)

色漆に使用される透漆は油成分がある朱合漆と油成分がない赤呂色漆がある(図 19)。朱合漆は、製造の時に植物性油を少量添加する。塗り立て²⁴が容易である。一方、赤呂色漆の場合、乾いた表面が朱合漆より硬く、研いでつやを出す作業が容易である。発色は、朱合漆の方が少し良いと言われる。

顔料は塗料にとって異物であり、塗膜のためには少ないほうが好ましいが、色を出すためには多く入れるほうが良い²⁵。その妥協点で顔料の混合比が決まる。市販されている一般的な色漆は赤呂色漆を使用し、顔料と漆の割合は 1:1 ほどである。けれども、特別な注文、例えば、顔料をたくさん入れた固練りなど、注文者の意図によって、その割合は変わる。ちなみに、今回、加藤小兵衛商店(京都)の取材で使用された漆は朱合漆であり、割合は 1:1 ほどであった。

²⁴ 上塗りの時、漆を塗っただけで研ぎ出さないで仕上げる技法である。磨かなくても光沢があり、漆の持っているやわらかく、ふっくらした感じになる。別名、花塗りとも言う。

²⁵ 山本祐輝(修論)「漆白色化に向けた UV 硬化樹脂導入の検討」(香川大学大学院材料創造工学専攻、2009 年)4 頁。



図 20 漆と顔料の計量

正確な比率のためには、計りを利用するが(図 20)、最初から漆と顔料を 1:1 の割合で混ぜるのではなく、漆の割合を少なめにして、かなり固い状態で色漆を練っていく。



図 21 ローラー機械の使用前の準備

器の中で、漆と顔料をざっと混ぜ合わせ、ローラー機械で混ぜる(図21)。3つのローラーが回転して顔料と漆を混合させる。それぞれのローラーの隙間が非常に狭く、ローラー作業で、漆と顔料が完全に混ぜ合わされることが分かった。



図 22 ローラー機械の使用

ローラを約 10 秒作動させれば、上のように 3 つのローラーがかみ合わさって回転し、漆と顔料を一気に混ぜる(図 22)。ローラーの構造上、結果的に色漆が片方にたまる方式になっている。片方にたまった色漆を反対側のローラーに移した後、再びローラーを作動させる。このような過程を 3~4 回繰り返すと、顔料と漆が完璧に融合した色漆ができる。ローラー工程が終わったのち、図 23 のように残りの漆の分を混ぜあわせる。



図 23 残りの漆の分を混ぜあわせる

②手作業による色漆の製造方法(筆者による作業例)

色漆は普段、漆と顔料を 1:1 程度の割合で練るが、特に決まっている比率はない。発色を調節するために顔料を増減する場合もある。また、彩度を落とすために黒漆を混ぜる場合もある。粉の状態の顔料を漆と完全に混ぜあわせるためには、個人差はあるが、およそ 1 時間ほどがかかる。今回の例は朱色だが、他の色もほぼ同じ方法で行われる。

1. 漆と顔料の配合比率が 6:4 の場合(図 24)、まず、漆 3 に顔料 4 を混ぜる。最初から漆の量が多ければ、顔料や漆がよく混ざらない部分が生じるためである。



図 24

2. とてもきついが、力をかけて混ぜつづける。(図 25)



図 25

3. 上から下に伸ばしたり、時計回りに混ぜたりするなど、多様な方法で、漆と顔料を混ぜ合わせる。(図 26)

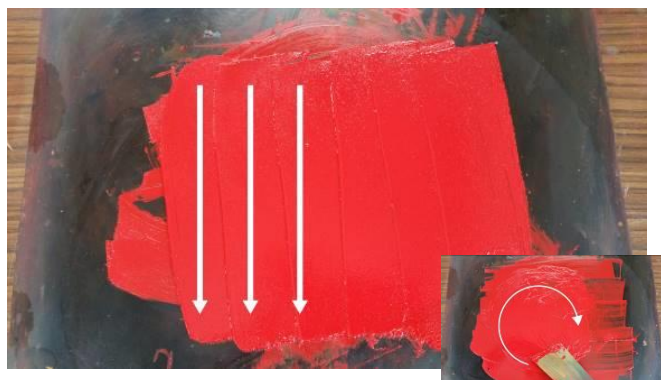


図 26

4. 色漆を伸ばしてみた時、顔料の固まりがなくなり、よく混ざったと判断できたら、最初、入れなかった漆をすべて入れる。(図 27)



図 27

5. 上の3のような方法で上から下に伸ばし、時計回りで混ぜたりして、顔料や漆を練っていく。色漆は、漆に粉を混ぜたものであるため、一般の漆より硬くて塗りにくい。(図28)

この場合、少量の透漆を添加することで、解決することができる。価格帯が相対的に安い生漆の添加も考えられるが、生漆を添加すると、色漆の発色は悪くなる。



図 28

6. 色漆の柔らかさの好みについては個人差があるが、色漆をヘラで持ち上げた時、写真のようにスムーズに流れる程度の柔らかさが最も使いやすいとされる。最後に必要に応じて、微細に残っている顔料のゴミや不純物を濾過紙などで除去し、完成される。(図 29)



図 29

2. 色漆と顔料

(1) 色漆顔料の歴史的流れ

人類には自然に存在する美しい色を表現しようとする欲求が、古くからあったと考えられる。そのような欲求は彼らの生活と文化の発展とともに着実に受け継がれてきた。けれども、色を具現することはそれ程簡単なことではなかった。多様な方法の試みを通じて、人類は土や石、植物などから色の素材を獲得してきた。

顔料は大きく鉱物性顔料の無機顔料と有機化合物である有機顔料に分けられる。色漆に使用される顔料として、過去にはベンガラ(酸化第 2 鉄)と水銀朱(硫酸第 2 水銀)のような無機顔料が使われた。現在は文化財修理用又は建築用途として無機顔料が使用される場合がある。だが、それ以外には発色と安全性の理由から、市販されている大半の顔料が有機顔料に代替されている。

過去には色漆の材料となる顔料は、自然から得られる天然材料に限られていた。絵画、彫刻、建築などに使われる一部の顔料を漆と練って色漆を作る試みもあったが、発色が良くなく、使用まではいけなかった。日本の蒔絵師であり、人間国宝である松田権六によれば、色漆の色は黒、赤、黄、緑、茶色、肉色(黄と赤)、緑と赤を混ぜた中間色も含め、7 色しかなかった。それ以外の色は漆と練っても発色がよくなかつ

た²⁶という。色のある特定の土などを顔料の代わりに試みたが、やはり結果はよくなかった。黄色の場合、石黄を主に使用した。だが、石黄は毒性が強い物質で、それを代替するため、黄土と漆を混合したが、実用的な色漆としては使用できない水準であったという。

現代の漆工芸品は多様な色を駆使している。このような色漆の使用は、近代以降に活発になった。明治時代に入り、柴田是真²⁷の漆の絵で、多くの色が駆使されるが、それでも 黒、赤、黄、緑ぐらいの色に限られていた。近現代に入って、沢口悟一がその著書『日本漆工の研究』（美術出版社、1966 年）で色漆の材料について言及したが、無機顔料のいくつかを除いて、多くの合成顔料に対する説明が含まれており、近代以降、色漆の顔料が多く増加したことが分かる。²⁸

(2) 成分に関する用語と市販されている顔料の成分

「朱と色漆の総集」にもとづいて²⁹、市販されている漆専用顔料の成分について調査した。先に関連用語の整理を行い、次に顔料の成分を例記する。顔料会社は、なにわ、王冠朱、パーマネントカラー、時代朱、新八宝、国華印の 6 社であり、それぞれのメーカーで生産する顔料の成分を整理した。顔料の名称に使用された色のイメージは、当該顔料の色ではなく、一般的に通用される色のイメージで、当該色の名称の理解のために使用した。

(JIS・日本工業規格慣用色名参考)

① 顔料関連用語

■ 無機顔料

²⁶ 国本学史「日本近代の漆工芸における色漆の変容」(芸術世界 21 号、2014 年)71 頁。

²⁷ 柴田 是真(しばた ぜしん、1807～1891)は、江戸時代末から明治中期にかけて活動した漆工家、絵師・日本画家。幼名 亀太郎、名は順蔵、字は儼然、号は是真、令哉、対柳居、沈柳亭など。日本の漆工分野において、近世から近代への橋渡しする役割を果たした工人である。

²⁸ 国本学史「日本近代の漆工芸における色漆の変容」(芸術世界 21 号、2014 年)71～72 頁。

²⁹ 本資料は日華化成が 2008 年 2 月 3 日に刊行したものである。(株)堤浅吉漆店提供

「2000 年 9 月 16 日に刊行した「漆と漆芸用顔料について」の拙著である「色はにほへと、ちり塗るをわか」のうち「朱と色漆の総集」という項目を取り上げて纏めたものである。(本文から抜粋)」

過去の資料であるため、内容の信憑性を高めるため注文先を通じて、顔料会社に問い合わせた結果、顔料の成分の変化はないことも確認した。

鉍物性顔料とも呼ばれ、天然鉍物を粉碎、加工して作られる。また、亜鉛、チタン、鉛、鉄、銅などの金属を原料に製造するものもある。耐光性、耐熱性に優れ、有機溶剤に溶けず、価格も安くて多様な分野に使用されているが、有機顔料に比べ発色が落ちる短所がある。

■有機顔料

無機顔料に比べ色が鮮やかで、染色力が強く、様々な色調が得られる。色漆に使用される顔料としては、過去にはベンガラ(酸化第2鉄)と水銀朱(硫酸第2水銀)のような鉍物性顔料の無機顔料が使用された。近代に入って発色が優れた化学顔料の発達と安全性の理由から、市販される大半の顔料が有機顔料に代替されている。

■レーキ顔料

水溶性の染料に媒染剤や沈殿剤などの金属元素の化合物(アルミニウム、マグネシウム、チタンなど)を加え、不溶性にして沈澱、または体質顔料(主にアルミニウムの酸化物や硫酸バリウムなどの白色顔料で染料をよく吸着するもの)に着色固着させたもの。古くは天然染料が用いられたが、現在ではほとんどが合成染料でつくられる。アリニン染料、アゾ染料などがある。透明度が高く鮮やかであるが耐光性に乏しい。

■アゾ化合物

アゾ結合がある有機化合物で、黄色、オレンジ色、赤色系統の色を帯びる。色の発色力に優れ、また十分な耐光性と鮮やかな色の表現ができる。製造が容易で、染料、酸性染料、反応染料など、各種の染料、顔料の色素母体として使われる。

分子内のアゾ結合の数によって、それが1つであることをモノアゾ、2つであることをジスアゾ、3つであることをトリアゾ、4つであることをテトラキスアゾという。色は1か4の順に従って濃くなる。

■アゾ顔料

アゾ顔料は種類が多く価格も比較的安いことから、大量に用いられている。需要が高いことから開発が進んでいる顔料である。典型的で重要度が高いのは黄色顔料であ

り、赤色のアゾ顔料は類似した構造の黄色のアゾ顔料よりも、競合する顔料と比較した場合相対的に魅力が乏しいものが多い。

■モノアゾ

黄色のモノアゾ(monoazo)顔料の種類は多いが概して耐溶剤性に劣る。Color Index には Colour Index Generic Name、Pigment Yellow 1、Pigment Yellow 3、Pigment Yellow 74、Pigment Yellow 65、Pigment Yellow 111 等が記載されている。Pigment Yellow 3 は有機顔料としてはかなり以前に開発された顔料であるが、緑味黄を呈する比較的不透明な黄色顔料で、その色相やコストパフォーマンスから重要な顔料である。Pigment Yellow 65 は日本では、Pigment Yellow 83 によって取って代わられたが、世界的には依然として重要な顔料である。アリライドイエロー(Arylide yellow)とも言う。

■ジスアゾ

ジスアゾ(disazo)顔料も種類が多い。モノアゾ顔料と比較して着色力が強く、耐溶剤性も高い。Color Index には Colour Index Generic Name、Pigment Yellow 81、Pigment Yellow 83 等が記載されている。ジアリライドイエロー(diarylide yellow)とも言う。

■フタロシアニン

フタロシアニン系の顔料は一般に耐光性、耐熱性、耐移行性、耐薬品性、耐候性に優れ、染色にも優れた非常に優秀な顔料である。主に copper フタロシアニンを主成分にした青色顔料として、フタロシアニン blue と言う。高級顔料と比較されるほど、物性と経済的な効率性によって、インクやペイント、皮革、繊維産業などの着色剤として幅広く使用されている。

■ジオキサジン

ジオキサジン自体は古くから知られた紫の色素であるが、第 2 次大戦後によって、顔料として紹介され、優秀な性質で著名である。美しい紫色で着色力が非常に大きく、耐光性も大変強い。有機溶媒に対する溶解性にわずかな問題があり、化学構造上の各種の改良が行われた。

■ペリレン

ペリレン系顔料は赤から赤紫までの色相を有し、一般に鮮明で着色力に優れ赤系ではキナクリドン系と並んで最高級の諸耐性を有する顔料が多い。とくに耐熱性に優れ300℃以上の厳しい条件下でも使用可能である。耐候性をキナクリドン顔料と比較すると、濃色の変色については優れるが淡色での退色ではやや劣っている。

■キナクリドン

常温で赤色又は紫色の固体であり、顔料として用いられる。類似した構造を持つ化合物は、総称してキナクリドン、キナクリドン類と言われる。自動車用塗料・プラスチック・金属印刷インキ・建材の着色等の耐性を要求される用途に幅広く使用されている。

■酸化チタン

白色の塗料、絵具、釉薬、化合繊用途などの顔料として使われる。触媒としての活性が低く、熱安定性等に優れる。人体への影響が小さいと考えられているため、食品や医薬品、化粧品の着色料（食品添加物）として利用されている。

■焼成顔料（しょうせいがんりょう）

セラミックス顔料とも呼ばれていて、複数の金属酸化物を配合し、800～1400℃の高温焼成で合成され、非常に強固な結晶構造を作り、優れた化学的特性を兼ね備えた着色剤である。熱、光、化学薬品など外部からの刺激に対して、変質を起こさずに色材として長期間安定な性能を発揮する。幅広い色相があり、また、隠蔽性に優れ、分散性の良好な微粒子であるため、カラーマッチングの際の取扱いが易しく、あらゆる着色用途に使用できる。

■硫酸バリウム






硫酸バリウムは、白色の粉末であり、物理的、化学的に不活性で水、酸、アルカリ、溶剤に対して安定しているという特長を有している。塗料の用途としては、油性・水性塗料、耐酸、耐アルカリ塗料の体質顔料として使用されている。毒性は存在しない。有毒な亜硫酸バリウム、硫化バリウムと混同しないよう注意すべきである。




■カーボンブラック




炭素主体の微粒子である。油やガスを不完全燃焼することで、様々な特性をコントロールして製造される。新聞インキの黒色顔料から、ハイテク素材の導電性付与剤まで、様々な用途に使用されている。







②市販されている顔料の成分




a. パーマネントカラー



該当色	成分と含有量
 えんじ	モノアゾ 80～90 %
 あかね	硫酸バリウム 0～10 %
 ときいろ	酸化チタン 0～10 %
 あけぼの	
 ワインカラー	


該当色	成分と含有量
 藤色	モノアゾ 10～25 %
 赤紫	硫酸バリウム 0～10 %
 紫	酸化チタン 10～50 %

該当色	成分と含有量
 レモン	ジスアゾ 25～40 %
 黄	硫酸バリウム 15～30 %
 山吹	酸化チタン 10～50 %

該当色	成分と含有量
 空	ジスアゾ 5～10 %
 浅黄	フタロシアニン 20～40 %
 新橋	酸化チタン・焼成顔料 10～50 %
 アイ	硫酸バリウム 15～30 %
 ピース紺	
 水色	

該当色	成分と含有量	
 草  青竹  NO.12	ジスアゾ	5～15 %
	フタロシアニン	5～20 %
	酸化チタン・焼成顔料	10～50 %
	硫酸バリウム	15～30 %

該当色	成分と含有量	
 桃  牡丹	ジスアゾ	5～30 %
	フタロシアニン	5～20 %
	酸化チタン・焼成顔料	10～50 %
	硫酸バリウム	10～30 %


該当色	成分と含有量	
 黒	酸化チタン・焼成顔料	10 %
	硫酸バリウム	15 %
	カーボンブラック	75%




該当色	成分と含有量	
 純白色	酸化チタン・焼成顔料	100 %



b. 国華印




該当色	成分と含有量	
 純白色	酸化チタン・焼成顔料	100 %


c. 新八宝

該当色	成分と含有量	
 紫	モノアゾ	10～25 %
	硫酸バリウム	0～10 %
	酸化チタン	10～50 %






該当色	成分と含有量	
 レモン	ジスアゾ	25～40 %
 黄	硫酸バリウム	15～30 %
 山吹	酸化チタン	10～50 %

該当色	成分と含有量	
 濃緑  草	ジスアゾ	5～15 %
	フタロシアニン	5～20 %
	酸化チタン・焼成顔料	10～50 %
	硫酸バリウム	15～30 %






該当色	成分と含有量	
 浅黄  新橋  アイ	ジスアゾ	5～10 %
	フタロシアニン	20～40 %
	酸化チタン・焼成顔料	10～50 %
	硫酸バリウム	15～30 %

該当色	成分と含有量	
 牡丹	ジスアゾ	5～30 %
	フタロシアニン	5～20 %
	酸化チタン・焼成顔料	10～50 %
	硫酸バリウム	10～30 %





d. なにわ

該当色	成分と含有量
 本朱色	ジスアゾ 20～50 %
 赤口色	酸化チタン 5～10 %
 淡口色	硫酸バリウム 30～50 %
 黄口色	
 紅	

e. 王冠朱

該当色	成分と含有量
 古代朱	ジスアゾ 15～40 %
 本朱色	酸化チタン 5～10 %
 赤口色	硫酸バリウム 30～50 %
 淡口色	
 黄口色	

f. 時代朱

該当色	成分と含有量
 神代	ジオキサジン・ペリレン・キナクリドン
 丹生	80～90%
 大和	酸化チタン 0～10 %
 春日	硫酸バリウム 5～10 %

3. 色漆の透明性と発色に対する実験

黒の漆工芸品の表面に奥行きが感じられるのは、何層にもわたって塗られた漆の層の中で光の散乱が起こるのが原因である。不透明であると考えられがちな黒漆は実際は半透明の性質を持っており、その半透明の幕が光を吸収し、散乱させ、薄い膜でも奥行きを感じさせるのである(図 30)。



図 30 ガラスと漆塗膜の反射の比較

(1)背景の準備

背景色の影響による色漆の発色をテストするため、黒、白、透明の亚克力板を準備した。

(2)顔料の混合比率によるカラー表記

実験に使用した色は赤、黄、青の 3 色であり、漆の量を 10g にした時、顔料の量をそれぞれ 5g、3g に変えて次のような方式で表記した(図 31)。

	赤色漆	青色漆	黄色漆
顔料:漆 (5 : 5)	R5	B5	Y5
顔料 : 漆 (3 : 7)	R3	B3	Y3

図 31 顔料と漆の比率の表記、顔料と漆の比率が 5 : 5 の赤色漆の場合「R5」と表記する。

(3)色サンプルの製作

色サンプルの製作はそれぞれの背景の影響による発色をテストするため、図 33 のように黒、白、透明亚克力板に独立した色サンプルを作った。

(4) サンプルの分析

完成された色サンプル(図 32)を高解像度のスキャンをし、デジタル化させ、パソコンのプログラムでそれぞれの色を RGB 方式で分析した。



図 32 サンプルの作成

(5) 結果の分析

色をプログラムで分析した際、該当する色の分布図が高ければ、その色の鮮明度が高いといえる。例えば、R5 の背景が黒の場合、R236、G75、B63、そして R3 の場合、R173、G64、B54 の結果が出て、R5 の方、つまり顔料の量が多いほうが色の鮮明度が高かった。透明性を高めるため、顔料の量を減らす場合、裏の色が投影される効果はあったが、色感の鮮明度や彩度がかなり落ちるのがわかった。興味深い結果としては、実験計画初期段階で背景色が黒と白の場合、白の背景の方が色漆の発色はるかにいいだろうという仮説を立てたが、実際のテストでは白よりは黒の方が発色が良く出るという意外な結果³⁰が出た。

³⁰ 普通、塗装の場合、発色を良くするために下地の色を白で塗る。今回の色漆の発色テストでは、白の背景より黒の背景の発色が鮮明に表現された。

4. 絞漆

漆といえば光沢のある黒や赤または木目を活かした工芸品のイメージが最も一般的であろう。これらの技法も塗り技法の一つとして、呂色仕上げ、拭き漆のように、使用される漆の種類と方法によるそれぞれの固有の名称が存在する。また、漆工芸品の製作過程で、研磨という過程が主な仕事の特性上、均一な表面や光沢も、漆工芸の特徴であると言える。

一方、本研究の中心である変わり塗りは、制作の中で粉をまいたり、乾いていない表面をへうなどで搔いたり、漆に添加物を混ぜて塗るなど、上述のイメージの漆塗り技法とは雰囲気異なるのが特徴である。明時代の漆師黄成と楊明が書いた『髹飾録（キュウショクロク、xiu shi lu）』の中には單漆、描漆、描金、堆漆、填漆、螺鈿、雕漆など、数多くの種類の技法が記録されている（図 33）。特にそのうち堆漆（図 34）は色漆を何度も重ねて塗って、研ぎ出しを通じて、色の断面を表現する技法であり、本論文の作品に主に使われる変わり塗りの研ぎ出し技法と類似している。

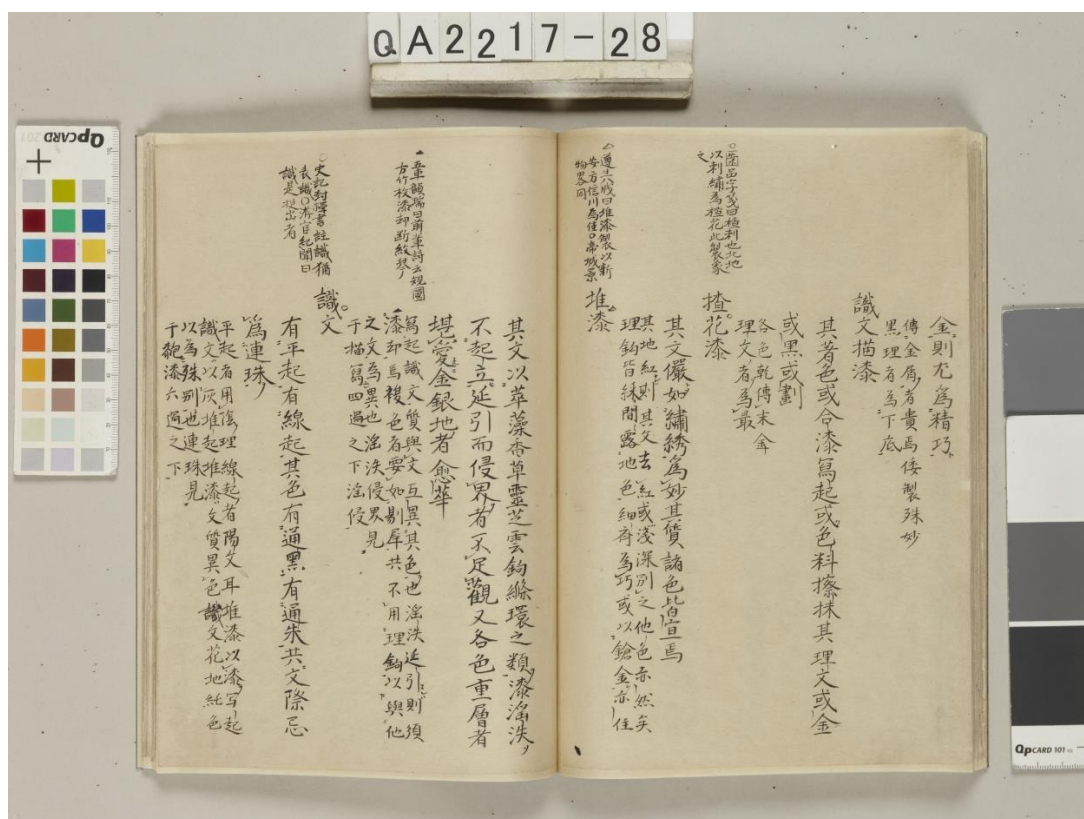


図 33 髹飾録

変わり塗りには、その特性上、さまざまな表現技法が存在する。そのうち、漆に卵の白身や豆腐のようなタンパク質を混ぜて漆の粘度を高め、多様なテクスチャーを表現する技法を絞漆(しばうるし)という。

本節では本論文における制作の中心的技法として使用される絞漆について、その技法上の定義や種類、表現力について述べる。また、修士課程の作品を例に、絞漆の絵画的な表現方法が実質的にどのように行われるかについても言及する。



図 34 珍品特大堆漆台

(1) 絞漆

変わり塗りは表面に凹凸を作ったり、他の材料を混用するなど、漆塗りの性質を応用した塗り技法である。江戸時代に頂点をなした伝統技法であり、一般的に単色の漆のイメージとは違う、多様で華麗な色の使用を伴う。

江戸時代、刀がアクセサリ的性格を持つようになった。それを受けて、塗り師は刀の鞘や印籠などに多様で個性のある表現技法を先を争って試みたことで、数多くの技法が作られることになった。完成度の高い変わり塗り技法は、蒔絵技法とともに、漆芸の黄金時代を出現させた。³¹

刀の鞘は刷毛目塗、研ぎ出しなどのような、漆の特性を活かした手法によって飾られ、数多くの変わり塗りが工夫された。このような変わり塗りを「鞘塗り」とも呼ぶ。変わり塗りは中国からの影響を受けたが、日本の各地でユニークな地方塗りに発展した。³² 変わり塗りの表現技法は様々であるが、一つの基本になる方式を中心に、その技法が多様に応用されることが多い。変わり塗りの種類を簡略に整理すると次のようになる。

◎絞漆を用いた方法

刷毛目塗り、木目塗り、印伝絞塗り、磯臭塗り、牡丹絞塗り、時雨絞塗り（しぐれしぼぬり）、鉄刀木塗り（たがやさんぬり）、柳絞塗り（やなぎしぼぬり）など。

◎植物の種、または葉を用いた方法

ななこ塗、錦塗り、虫喰い塗り、棕櫚毛塗り、紅葉塗りなど。

◎織物を用いた方法

布目塗りなど。

◎塗りをを用いた方法

根来塗り、曙塗り、塗りぼかし、紫檀塗りなど。

◎錆を用いた方法

竹塗り、松皮塗り、桜皮塗りなど。

³¹ 佐々木 英『漆芸の伝統技法』（理工学社、1991年）1-6頁。

³² 中村宗哲『漆うるはし塗り物かたり』（淡交社、2001年）221頁。

このように変わり塗りには様々な方法が存在している。二つ以上の技法を同時に使用することもでき、表現できる手法の数はさらに広がる³³こととなる。上記の例を見ると、絞漆が他の手法に比べて、相対的にその数が多いことが分かるが、これは絞漆が持つ物理的特性が、多様な表現を持つためである。

絞漆とは変わり塗りの主要技法の一つであり、漆に塩基性炭酸鉛、たまごの白身、豆腐、ゼラチン、カゼインなどを少量添加して、粘度を高めた漆を言う。粘度が高まることにより、塗料のレベルでの漆が表現できなかった多様な表現が可能になる。主に、タンパク質を多量に含む牛乳や豆腐など、実生活で簡単に手に入れられる材料が使用される。

上記の例でわかるように、絞漆では表現しようとする方法によって、植物の種や特殊製作されたへらなど、付加的な材料が必要な場合がある。絞漆は高まった粘度のために、柔軟性が落ちるという短所があるが、厚く塗ったり、特定の凹凸の形を作ったりすることが可能である。

絞漆の表現手法の特徴は、表面のテクスチャーと色漆の重畳による、色の併置効果であると言える。表現方式は下記のように説明できる。

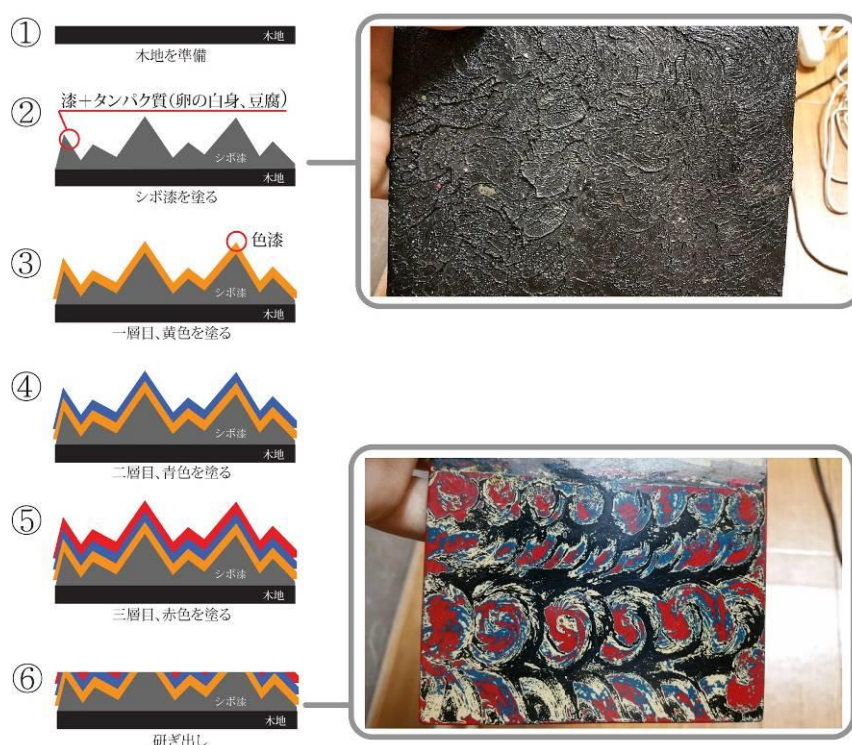


図 35 絞漆の表現手法

³³ 佐々木 英『漆芸の伝統技法』(理工学社、1991 年)6-2`6-18 頁。

表面に絞漆を塗った後、色漆を 3、4 回塗り重ねる。完全に乾いた後、表面を研磨すると、絞漆の不規則なテクスチャーの模様による色の断面が露出される。絞漆のテクスチャーの形や高低、塗った色の順序、研磨する程度によって、様々な結果が得られる。完成作品は、工芸技法の一つとしても十分価値があるが、絵画作品と比べても遜色がないほど自由な表現力も持っている。

(2) 漆平面作品への展開

絞漆は伝統の方法では、次の図 36 のように 1 回に一つの色を全面的に塗る方式で 3 回から 4 回程度色漆が塗られる。

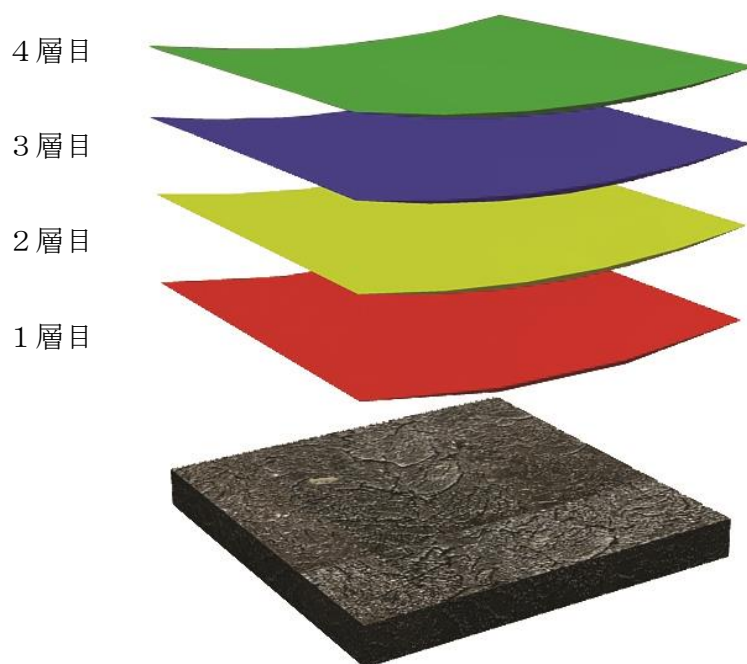


図 36 色漆の層

完成された結果は従来の漆の落ち着いた感じとは違って、図 37 の 1 のように華やかでダイナミックな画面表現が可能である。しかし、全体的に同じ位置に同じ色が分布しているため、繰り返される躍動性の反復が、また単純さを感じさせてしまう場合もある。このような絞漆技法に出会い、実際に学ぶ中で、穏やかさと親しみやすさを感じるようになり、なぜこういう独特な手法があるにもかかわらず、現代にあまり普及

していないのか、どうすれば絞漆の表現力を十分に活かすことができるのかについて疑問を感じるようになった。

もし図 37 の①の図のように、全体的に同じ色を塗るのではなく、②の図のように部分的に異なる色を使用できれば、また部分的に塗った色が何らかの形になるのであれば、より一層変化が得られると考えた。さらに既存の絞漆の画面構成に構想の性格を持たせることができれば、と考えた。その過程を通じ、漆の伝統技法を生かした一つの表現として、絵画芸術への転換を考えるようになり、絞漆と色漆の独特な色感を生かした平面絵画制作を進めることになったのである。

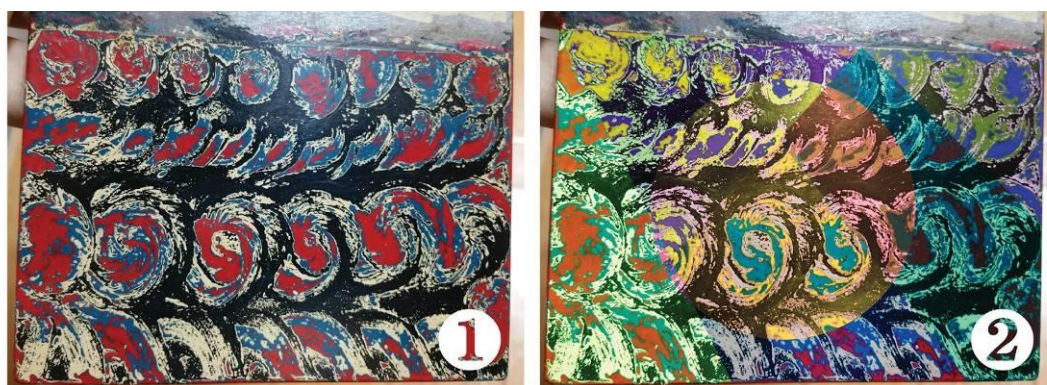


図 37 絞漆の発想

5. 漸進的な塗色法

具体的な作品制作に入る前に本論文で主要な技法として使用とする「漸進的な塗色法」について述べておく。

一般に変わり塗りににおいて用いられる色の構成には、図 36 のように補色を使用されることが多い。これは、漆では色彩の種類に制限があるためであり、結果的に補色を活かした独特な色の使用パターンが形成されてきたためと考えられる。

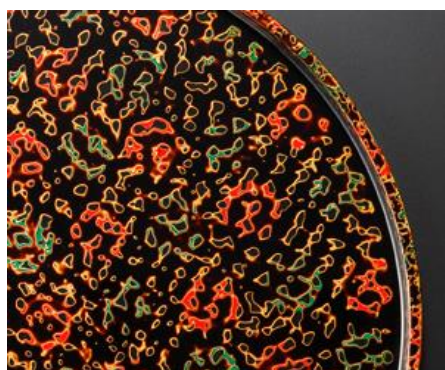


図 38 津軽塗のテクスチャー
出所、<http://www.tsugarunuri.jp>

色漆はメディウムとしての漆が持つ特性の影響を受けざるを得ない。そのため一般的な顔料を混ぜた時、発色が暗くなってしまったり、乾燥を遅らせる要因³⁴になる。また、漆は、塗装後、乾燥過程において、色が濃くなる特徴を持っている。

このような性質は、色漆の使用において、長所としても短所としても作用する。乾燥過程において、自然に濃くなる色漆は、一般的なカラーチャートでは感じられない微妙な色味を持っている。例えば、図 37 のような白の色漆の場合、乾燥後には純白ではなく、それより少し暗いアイボリー色になる。このような色の変化は、化学塗料の人工的な色感ではなく、より暖かさを感じさせる。

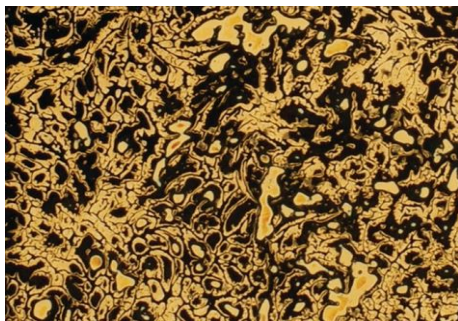


図 39 筆者の白漆を使った作品の一部

³⁴ 沢口 悟一『日本漆工の研究』（美術出版社、1966 年）352 頁。

一方、このような変色は、絵の具としては弱点ともなる。特に明るい色ほど、温湿度の特別な管理が必要である。普通、漆の乾燥時間は 24 時間程度であるが、明るい色の場合、低い湿度の環境を必要とするため、乾くのに倍以上時間がかかる場合がある。2016 年、滋賀県の井上仏壇の塗り師である中嶋誠作の工房(図 40)を見学した際、中嶋は、明るい色の場合、3 日から 4 日ほど温湿度を調節しつつ、ゆっくり乾燥させると語った。



図 40 中嶋誠作工房の色サンプル

このような色漆の性質は、制作に大きな影響を及ぼす。色漆の変色は明るい色、そして広い面積に用いる場合ほど色むらになりやすい。色漆の使用において明るい色よりリスクの少ない黒や赤、緑、紫といった原色が使用されやすい理由の一つではないかと考えられる。

さらに理由として考えられるのは、昔、使われた色漆の数が黒、赤、黄、緑、茶色、肌色ぐらいであった点³⁵である。色漆を何度も重ねて表す研ぎ出しの場合、連続的に同じ色を重ねて塗ることはできなかったため、それぞれの色が鮮明に表現できる補色で塗る方法が工夫され、漆のイメージの一つとして定着してきたと考えられる。

³⁵ 明治時代に入り、柴田是真の漆の絵で、多くの色が駆使されるが、それでも 黒、赤、黄、緑などにかぎられていた。

そこで筆者が工夫したのが暗い色から次第に明るい色に変化する「漸進的塗色法」である(図 41)。顔料の発達で、漆でも明度と彩度の高い色を実現できるようになり、暗い色から明るい色へと変化させやすくなったことを積極的に利用し、絞漆の最後に現れる色に最も明るい色を使用する。

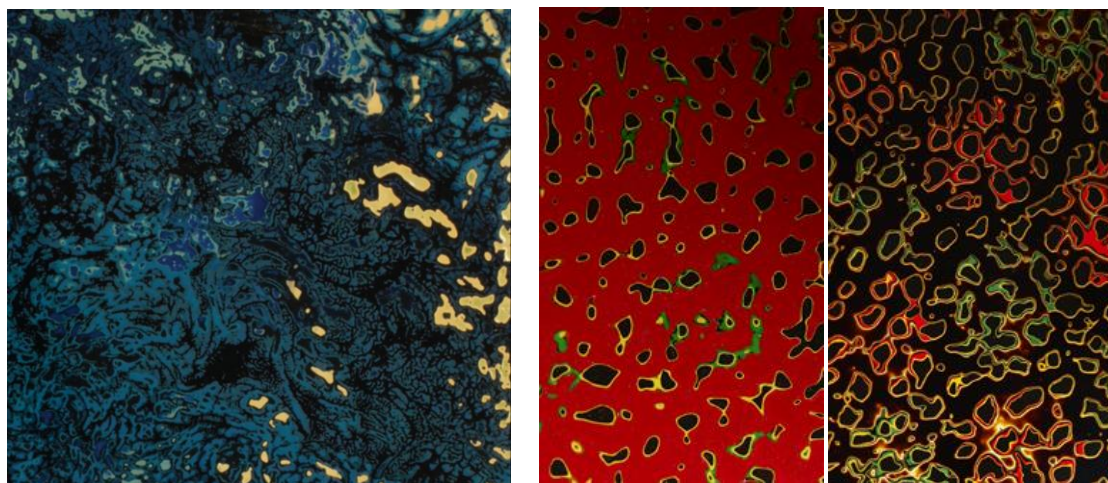


図 41 筆者の作品(左)と青森の津軽塗の彩色技法(中・右)

同じ系列の明度の異なる色漆を段階的に使用することによって、色の構成や統一感のある雰囲気を生み出すことができ、最初に塗った最も濃い色と最後の白の対照によって、軽快さと深さの相方を表すことができる。

この技法は、変わり塗りを使用する先行例である栗本夏樹とニャットランの作品と最も対照的な部分である。

栗本夏樹は和紙のテクスチャーを活用した変わり塗り表現技法を用いて、多様な色漆を使用してカラフルで、独特の質感のある作品を制作している。図 40 の右の作品を見ると、緑の背景に黄、紫、濃い緑色が、和紙のテクスチャーの形で表現されている。作品の全体に、補色を用いていることがわかる。

図 41 の左の作品と真ん中の作品も変わり塗りを利用した作品であり、ここでも補色関係の色構成が使用されている。一番右側の作品は瓢箪に色漆を塗った作品である。この作品では変わり塗りは使われていないが、赤や黄色、緑と赤、紫と白のような色のパターンが使用され、補色ではないが、中間色が存在しないため、それぞれの色が個別に目立つ効果を示している。



図 42



図 43

それに対して筆者の方式は図 44 のように、同じ系列の色を使用する。同系色を、濃色から淡色まで段階的に塗り、色の変化による奥行き感を表現している。

筆者の研ぎ出し方式では、結果的に最初塗った濃色がほとんどの面積を占め、最後に塗った明るい色が最も少なくなる。広い面積の濃色に比べて、明るい色は部分的に点の形で存在するようになり、お互いの明暗対比による空間や奥行きを表現することができる(図 42)。

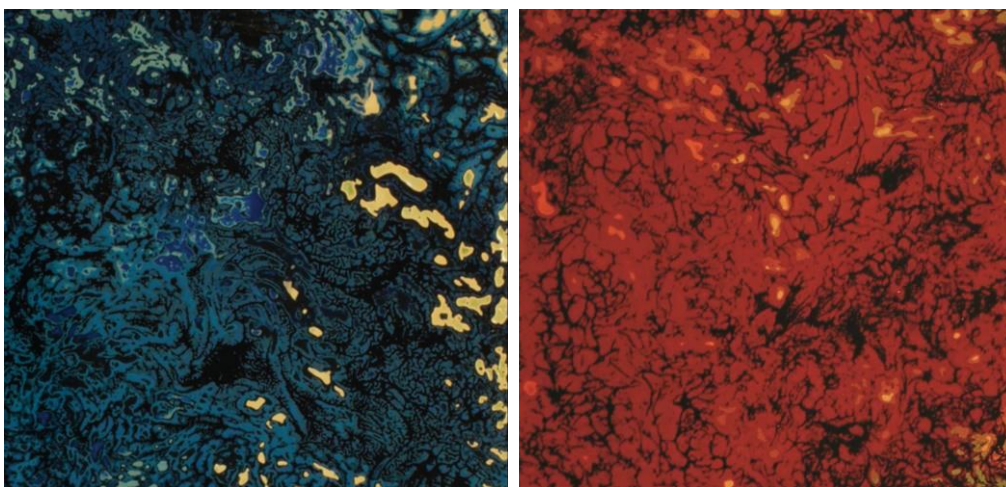


図 44 筆者の作品の拡大図、広い面積の濃色と点の形で残った明るい色の明暗対比による奥行き感の表現

次に、ベトナム出身の漆作家ニャットランの作品について見てみたい。

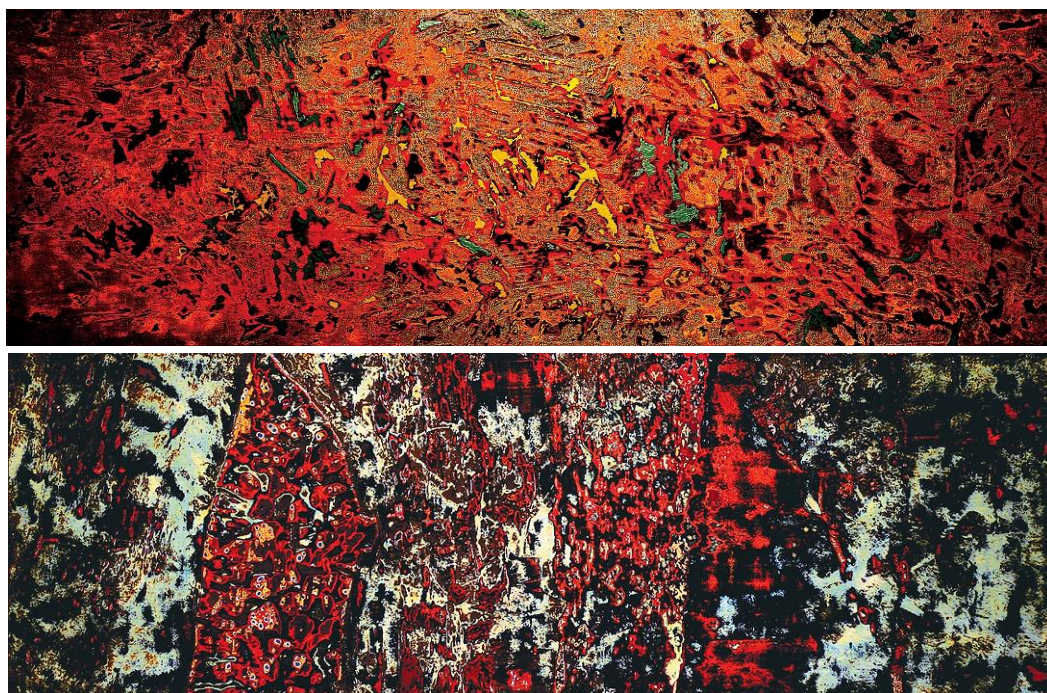


図 45

ニャットランの場合、色の構成には、はっきりとした対比があり、ドイツ表現主義のように、多様な色を自由奔放に使用する(図 45)。主に原色が使われ、それぞれの色のコントラストによって作品の印象が強烈に感じられる。

一つの作品で様々な色を使用されるのは、図 46 右のように筆者の作品でも見られる。けれども、ニャットラン(図 46 の左)との違いは、多様な色の使用においても、漸進的塗色法を使用しているところである。

筆者の作品は普通4段階に渡って色漆をぬるが、様々な色が一つの作品に使用される場合、それぞれの段階で要求される色の明るさに沿った色を塗っていく。このような方法を通じて、色の明度の変化に応じた豊かな色の変化と安定感、空間感が表現できる。この点が他の先行漆作家たちとの違いであり、筆者の独自の表現方法である。

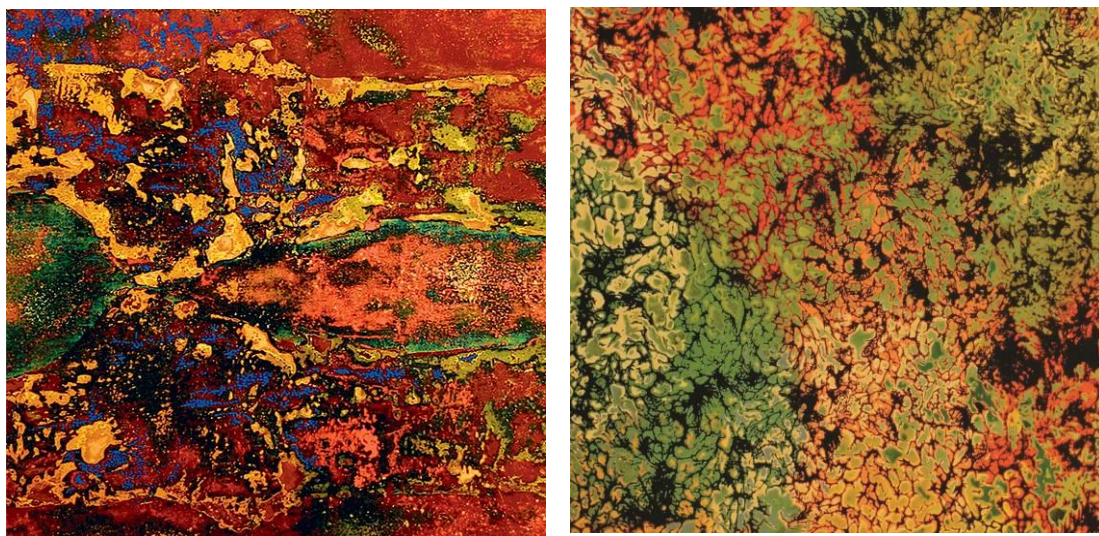


図 46 ニャットラン作品の一部(左)と筆者の作品の一部(右)

第3章 絞漆を利用した平面作品

2013 年に京都市立芸術大学へ留学し、修士課程では、色漆と絞漆を利用し、平面作品の制作を進めた。目指したのは色漆を絵の具として塗って表現するのではなく、漆工的要素すなわち、研ぐという行為が作品の主な表現手段で使われる絵画作品である。本章ではその制作を通じて、漆が持つ絵画的表現方法について考察していく。

1. 絞漆を利用した平面作品の試み：「一輪のときめき」（2012 年）

図 47 は絞漆を利用した最初の平面絵画作品である。背景の色と中心の事物を違う色にして、作品のテーマであるバラを目立たせた。作品名の「一輪のときめき」は、バラをもらった時の感情を表現した。ときめきを表現するため、背景にはピンクと白を使用した。相手に対する変わらぬ愛情を漆の不変性に託し、色漆の華やかさを利用した作品である。



図 47 一輪のときめき 38 cm×46 cm 木に漆 2012 年

形態を区分する輪郭線を表現するため、図 48 のような方法を使用した。輪郭線になる部分に、色漆を塗るはじめの段階から、黒漆を塗り、その後の色漆を塗る際にも黒漆を重ねていった。

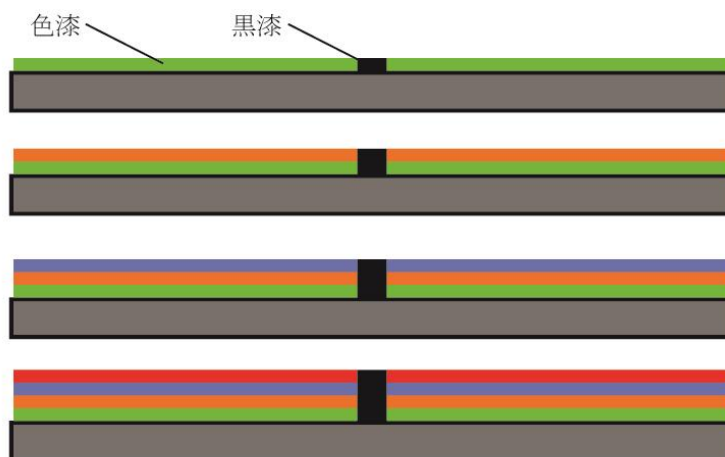


図 48 輪郭線の描き方

絞漆を利用した最初の作品のため、技法的にも、材料の使用面においても、多くの点が不足している。例えば、絞漆の高さが均一にならず、部分的に絞漆のテクスチャーが現れたり、塗った色漆の厚さがそれぞれ違ったりして、画面が汚い感じになってしまったところが気になる。しかし、伝統技法を利用して多様な表現が可能であるという手ごたえをつかむことができ、この後、数多くの作品を制作するきっかけとなった。

2. ドローイング状の線の使用：「お花を食べている鯨さん」（2013 年）

前述の作品では輪郭線で対象を表現した。けれども、輪郭線が描かれているため作爲的な感じも付加された。それを抑制するために、ドローイング的要素を追求することにし、筆を利用して輪郭線を描く方法を工夫した。

図 49 の作品はある日、雨が降った後、桜の花びらが川にたくさん落ちている姿を見て、あの花びらはどこへ行くのか。海に流れ込むのだろうか。もし大変な量の花びらが海に流れ、クジラがそれを食べて、潮を吹いたら、海でも桜吹雪を見ることができるといふ想像を得て制作した。背景色は春の日を表現するため、明るいパステ

ルトーンで構成した。画面上部と下部に花びらが描かれているが、輪郭線を描いた後で、研磨を行ったため完全な輪郭線ではないことがわかる。



図 49 お花を食べている鯨さん 45 cm×38 cm 木に漆 2013

完成直前に物体の輪郭を筆で描いた。絞漆と筆で描かれたドローイングの味が調和するのを目指したが、意識的ではない絞漆の画面と、輪郭を意図した筆の鮮明な線は画面の中で不統一な印象をもたらした。また、目立った輪郭線をぼやかすため、研磨を行う過程を経たが、筆の輪郭線がほとんど消えてしまう(図 50)など仕上げの過程で非常な注意が要求された。



図 50 研磨の過程で輪郭がなくなった部分

3.グラデーションの表現:「半径8kmのある島」(2013 年)

それまでの背景の表現方法は、画面を分割し、それぞれ色を塗り込む方式であった。その上に再び面を分割して 3~4 回程度塗ると重なった背景は研磨を経て、重畳された色の密度を見せてくれる(図 51)。

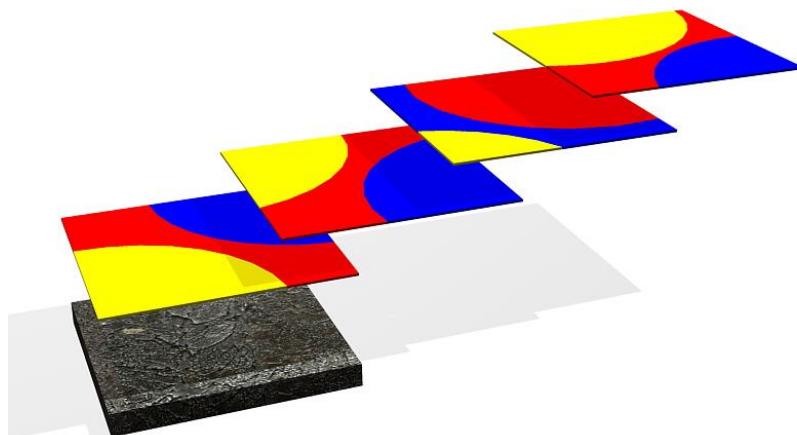


図 51 面分割による色漆の彩色段階の例

しかし、この方法だと制作過程で面を分割して塗るために、結局はその分かれた面が明らかになる。このような効果は、テーマを生かす役割ももつが、逆の場合も存在する。日の出、日の入りのような自然な光の散乱の表現、または夢幻的な表現には別の塗り方が必要であった。代案として出た方法がグラデーションを利用した方式であった。両側に違う色を塗り、中央をこすってぼかす方式で、絵画のそれと大きく変わらない効果が期待できる(図 52)。

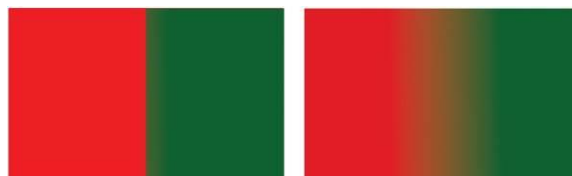


図 52 ボカシ前(左)と後(右)

図 52 は、無人島と休息をテーマにした作品で、背景の処理をグラデーションで描いた。映画「コラテラル」³⁶でタクシー運転手である主人公が短い休憩時間に無人島の写

³⁶ 2004 年に公開されたマイケル・マン監督のアクションドラマ映画。トム・クルーズ、ジェイミー・フォックス主演。

真を見てひと息つくシーンがある(図 53)。そこからアイデアを得て、制作した作品である。



図 53

想像による作品であり、全体的にヴィネッティング³⁷効果のような雰囲気表現した。グラデーションは、背景に使用した。周辺部の濃い青色から中央部の島がある部分まで、青色から白色までボカシをし、夢幻的な感じを表現した(図 54)。

真ん中の動物の足跡のような形の島は制作当時、即興的に描いた形であり、意図されていない形像である。動物が好きな性格が無意識的に表現されたものであると思っている。

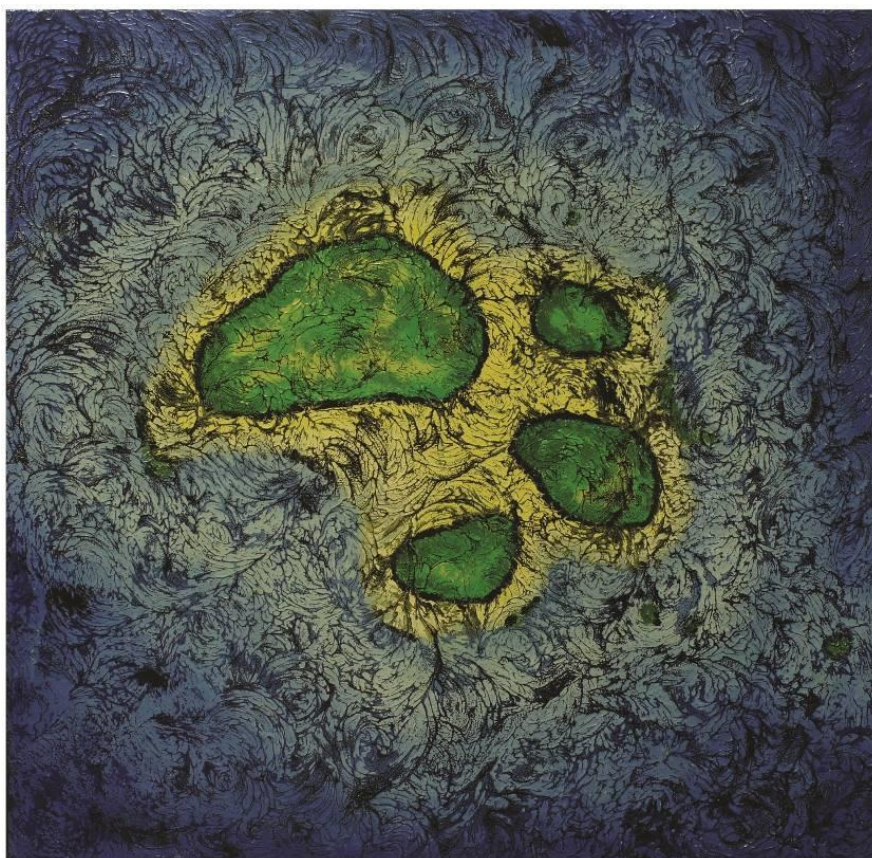


図 54 半径8kmのある島 45cm×38cm 木に漆 2013 年

³⁷ 品質の良いくないレンズで写真を撮ると光量が足りなくて、写真の周辺部位が暗く現れる現象である。

4. 螺鈿の利用：「五色豆」（2013 年）

漆工芸の加飾の一つに、貝を加工して貼り付ける螺鈿がある。反射によって現れる光は、鑑賞に楽しさを添えることができる。

私も水面、または光る物体を表現するために、螺鈿を使用してみた。螺鈿は厚みがあるため、塗りの表面と平らにするには周辺の漆の高さを螺鈿の高さまで上げる必要がある。

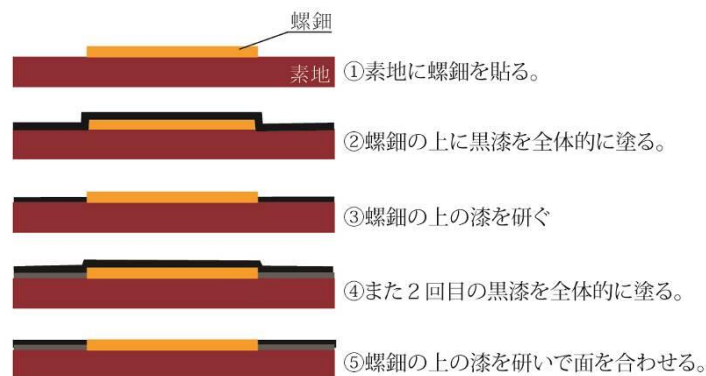


図 55 螺鈿の表現

図 55 のように塗って研ぎだす過程を何度も繰り返し、螺鈿と漆の塗膜の面を合わせる。絞漆の場合、二つの方法で螺鈿を加飾することができる。まず、螺鈿を貼り付け、螺鈿をマスキングテープで保護した後、絞漆を塗って進める方法(図 56 左)と 絞漆の上に螺鈿を蒔いて進行する方法(図 56 右)に分けられる。私は前者の方法は広い面積に螺鈿を使用する場合、後者は小さな螺鈿の粉などを蒔いたりする場合にと使い分けている。

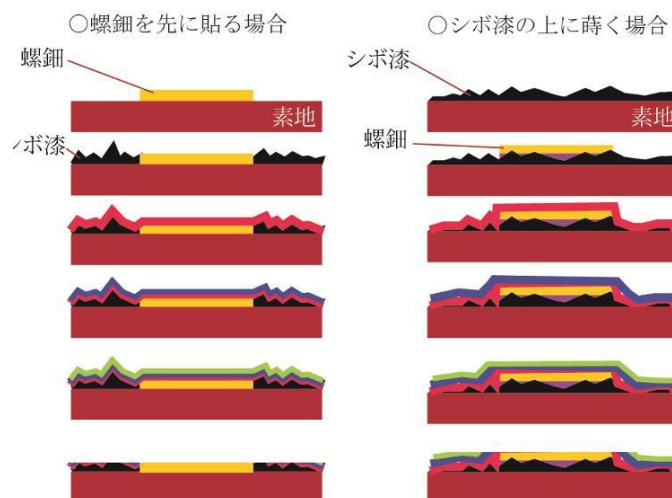


図 56 大きい螺鈿をはる場合(左)と螺鈿を蒔く場合(右)

図 57 は、京都の名産物である五色豆を初めて食べた時の気持ちを表現した作品である。砂糖の味が強いだろうという私の予想とは違いとてもあっさりとした上品な甘さだった。その時の記憶を絞漆と螺鈿を利用して表現した。全体を色とりどりの五色豆でいっぱい満たして、中心部の 5 つの豆を螺鈿を利用して表現した。

螺鈿を使用することによって、色漆では表現できない光の反射を加え、五色豆の味の印象を効果的に表現できたと考えている。もし、螺鈿を使用せず、色漆のみで表現したら、無理な配色を使用するなど、違和感が生じたかもしれない。螺鈿を使用することによって、中央部の豆と周辺の豆がよく調和し、思い出にふさわしい表現になったと考えられる。



図 57 五色豆 43 cm×43 cm 木に漆 2013 年

5. 絞漆が見えないようにする方法の考察：「幸せということは」（2014年）

通常の絞漆の場合、基本になる絞漆のテクスチャーが最後の研磨の過程で明らかになる。これは青のような暗い色の場合は目に逆らわないが、黄色や白のような明るい背景では非常に目立つことになる。絞漆のテクスチャーが研磨によって、明らかになるのは最初塗られた絞漆のテクスチャーの高さがそれぞれ違うためである。最後の研磨の過程で何層にも塗られた色漆を研ぎ出していくと、高く隆起していた絞漆ほど、図 58 のように広い面積で露出してしまう。

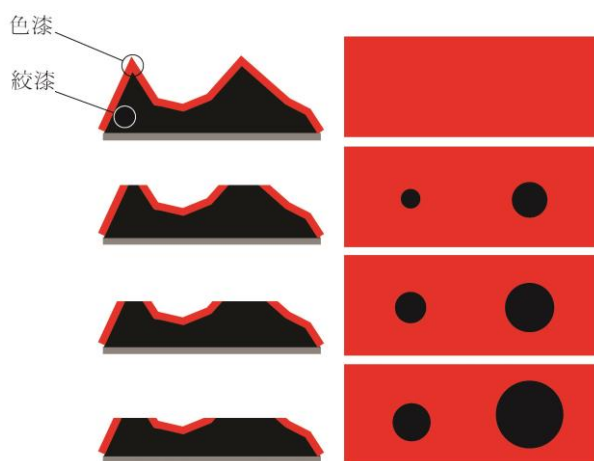


図 58 研ぎ出しの過程と絞漆露出

このような現象を補完するため、図 59 のような方式を考案した。完全に乾燥した絞漆の層を一定の高さで全て研いだ後、その上に色漆を塗る方法である。研いだ絞漆の表面の上に色漆を 4 回ほど塗り、ある程度厚さを作った後、絞漆が出る直前まで色漆層を丁寧に研ぎだす。絞漆がほとんど見えないため、油絵のような雰囲気を出せるのが本技法の特徴である。

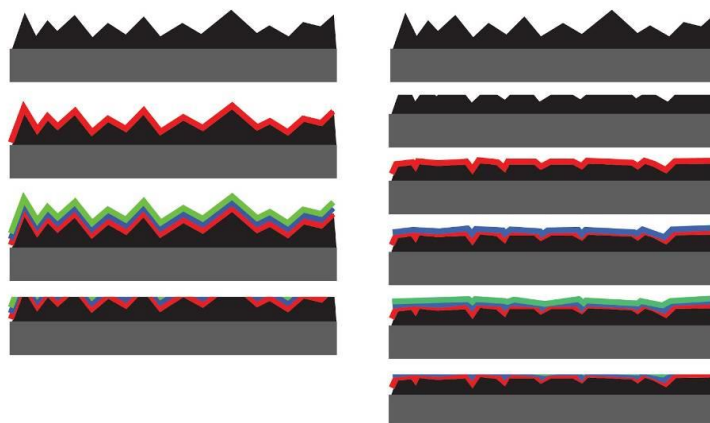


図 59 改善前(左)と改善後(右)

図 60 の作品は幸福をテーマに楽しかった思い出を表現した。幸せな感情を表現するため、背景の処理を印象派のモネの絵のように華やかにしたかった。絞漆の黒いテクスチャーの形をできるだけ見せないことで、画面が明るくなり、テーマにふさわしい効果を挙げることができた。中央で向いあって飛ぶ二匹の蝶は、幸せだった時間には、いつも相手が存在して、幸せだったということを表現している。翅には図 47 のバラの作品で使われた輪郭線の描き方を使用した。



図 60 幸せということ 40.2 cm×34.1 cm 木に漆 2014 年

6.スフマート技法の応用:「胎動」(2015 年)

今までの作品では、主題を表現するために、輪郭線を多用してきた。表現意図が明瞭で鑑賞者にもわかりやすい。けれども、作品の性格によっては、対象を明確にせずに、背景と調和させる方がより効果的な場合がある。



図 61 胎動 42.3 cm×42.3 cm 木に漆 2015 年

図 61 の作品は赤ちゃんの胎動をテーマとし、初めて心音を聞いた時の気持ちを表現した作品である。胎動という目に見えない動きを表現するため、輪郭線ではなく、色面で対象を表現することにした。レオナルド・ダ・ヴィンチが「モナリザ」で使用しているスフマート技法を参考に、輪郭の部分を重ねて色漆を塗る方式で進めた。

具体的に説明すると、次の図 62 の①のように元の図案よりやや広い面積を塗る。そして②の過程では背景の色を少し広く塗り、主体の色をやや狭く塗る。こういう方式で③と④の過程を進めて最後に研ぎ出すと、絞漆のテクスチャーによって、境界線が曖昧となり、まるで動いているような独特な雰囲気演出できた。

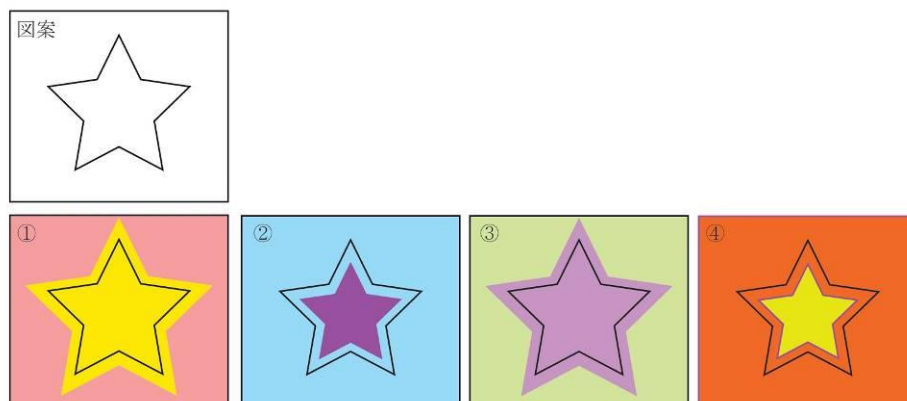


図 62 スマート技法を参考にした塗り方

図 63 が「胎動」の本来の図案であり、面で輪郭を処理し、またその中でも面を細かく分け様々な色を塗った。お母さんのお腹の中という小さくて安楽な空間を表現するため、外側は暗い系統の色、内側は明るい系統の色で彩色して奥行き感を表現した。

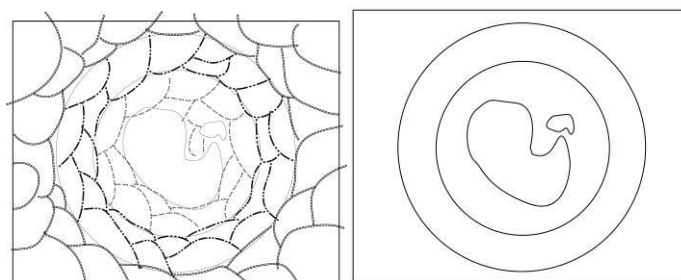


図 63 面分割による彩色

7.視覚的満腹感とロリポップシリーズ

2016 年 10 月の約 1 週間、京都市内のギャラリーで個展を開催した³⁸。展示には、既に制作した多数の変わり塗り作品に加え新たに制作した大型平面作品 4 点を出品した。新作の最も大きな特徴は、従来の作品よりサイズが 85cm×85cm と大き目であり、以前の作品が具体的に存在するものをテーマとしていたのに、新作は記憶の中で積み重なったイメージを扱ったことが最も大きな相違である。

例えば、リンゴを表現する場合、「丸い」、「赤い」、「おいしい」などのイメージをもってリンゴを表現したとする。結果的に実際のリンゴと表現差があったとしても、表現する立場からはそれが最もおいしいリンゴであると考えられる。

なぜなら、リンゴで表現される前の「丸い」、「赤い」、「おいしい」にはそれが持つそれぞれの記憶の残像が存在し、そのような記憶が重なってリンゴへの感情として表現されているからである。

新作 4 点は、美術学部入試を準備していた時期から大学院時代まで、印象深く聞いた音楽中、何曲かを選んで作品のテーマに使用した。該当曲は、他の音楽に比べて何度も聞いた音楽であり、その分多様な記憶のイメージを持っていると考えた。これを一つの具体的な形で表現した。一つの対象が持つ多くのイメージの重なりは一種の視覚的満腹感として説明できると考えた。

それは学部時代のおいしい絵と大学院の絞漆を利用した絵画作品の延長線上にあり、視覚的味覚へと一段階進化したものと考え、キャンディーの代名詞である「ロリポップ」という呼称をつけ、シリーズを制作した。

³⁸ GALLERY ARTISLONG (京都)、個展タイトル「LOLLIPOP」、2016.10.11～10.16

(1)Lollipop(ロリポップ)



図 64 Lollipop、85cm×85cm、木に漆 2016 年

新作のタイトルになった作品(図 64)である。高校 1 年生の時、ポップソングで英語を勉強するのが流行した。当時、ビルボードチャートのヒット曲が収録されたアルバムが定期的に発売されたが、初めて購入して聞いたカセットテープの A 面の 1 番トラックが「Tania Maria-My boy lollipop」であった。他の収録曲に比べて、この曲はひとときわ明るい雰囲気、聞いていけば自然に気持ちが高揚し、数え切れないほど繰り返して聞いた曲の一つである。

視覚的味覚の本企画において、音楽についてのテーマを考えた時、明るくて楽しかった学生時代の記憶が残っているこの曲を思い出し、メイン作品にとりあげるようになった。

画面いっぱいに大きなロリポップキャンディーの形を表し、清涼感のある青い色と対照的にピンクを使用し、主題が持つ甘みの記憶を強調した。ロリポップシリーズの特徴は太い輪郭線の使用だが、よく見ると、完成された表面の上に厚くラインを描いたことがわかる。これは溶けたチョコレートのように太さがある甘みを表現したものであり、主題になる形を補助するための表現手段である。

(2)November Rain (ノーベンバー・レイン)



図 65 November Rain、85cm×85cm、木に漆 2016 年

図 65 の作品はロックバンドの Guns N' Roses が歌った November Rain という曲をイメージした作品である。高校時代から聞いてきたこの曲は、タイトルから分かるように、秋を思わせる曲である。私の人生で秋は、特に軍入隊や留学など、別れの記憶が多い、何度考えてみてもおぼろげなそういう記憶の形を集めて、秋のコスモスで表現した作品である。

作品には全般的に秋を象徴する落ち着いた色を使用した。花びらの形状は、幹から一輪をつみとって、上から見下ろすように表現した。秋を形成する記憶は、ゆっくり思い浮かんではゆっくり消えていく。その停止されたもののように思われる様を、正面向きのコスモスで表現した。

(3)Hush(ハッシュュ)

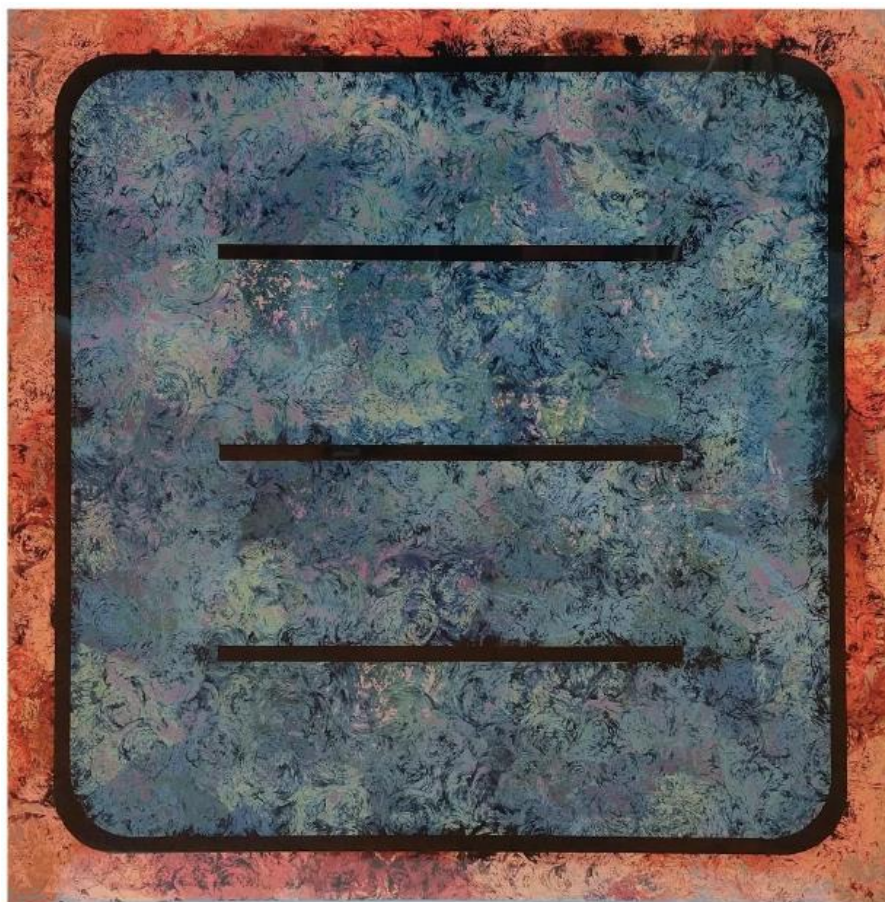


図 66 Hush、85cm×85cm、木に漆 2016 年

Kula Shaker の Hush(ハッシュュ)は大学 1 年生の時に、聞いた非常に楽しい曲である。図 66 の作品のタイトルとして、この曲を選定した理由は、より刺激的な記憶を表現しようと考え、大学 4 年の中で最も活気があふれる 1 年生を選んだためである。ハッシュュを聞いていた当時の記憶を集めて青色のクッキーとして表現した。

元々はハッシュュが持つ清涼感と楽しさを味で表現するため、熱く盛り上がった口の中とハッカで作られたクッキーを表現した作品であるが、誰も作品の意図を理解できなかった。しかし、補色の使用と色を交差して塗るなど、絞漆と色の表現は、この作品によって一段の進歩が得られたと感じている。

(4)Sugar(シュガー)



図 67 Sugar、85cm×85cm、木に漆 2016 年

Maroon5 の 2014 年アルバムに収録されたこの曲は、結婚というテーマを持っている。当時、新婚であった私は、この曲のすべての要素一つ一つが聴覚細胞と結合されるのを感じ、この甘い音楽を聞かせてくれたバンドに毎日感謝しながら、聞き入った記憶がある。

図 67 の作品はイチゴの形をしている。赤と緑色、黄色を使用して、多様な味が入っているイチゴを表現し、背景はピンク色と緑色を使用して、ポップアート的な雰囲気を出した。結婚初期の生活がまるで現実とは離れた仮想現実のように感じ、そのイメージを活かして、イチゴの姿をゲームの中に登場するような姿で表現した。

第4章 生活共有空間における立体漆作品の制作

近年、漆は現代アートのもたけとして、注目されるようになり、前章のような絵画的な作品はもちろんのこと彫刻などの立体作品にまで多様に使われるようになってきた。

けれども、なお、積極的には活用されていない分野が存在する。公共空間に置かれ鑑賞される、いわゆる、パブリック・アートである。漆がもつ、漆器や工芸としての根強いイメージ、そしてキズが付きやすい性質が要因と考えられる。個人が所蔵し、屋内のような限定された空間で飾ったり、使用したりするものだというイメージが根強いことも一因と思われる。

筆者は2015年、東京のある建築会社主催のパブリック・アート公募展に漆作品を応募し、入賞した。これが契機になり、マンションのエントランスに設置するための多数の漆作品の依頼を受けることとなった。注文制作方式であるコミッションワークと生活共有空間での展示に求められる条件など、多方面にわたり勉強となった。

本章では、作品依頼者との連携を通じた公共美術としての立体漆作品のあり方について、私の制作経験をもとに考察していく。

1. 共有空間のための漆作品

(1) マンション設置作品の展開

様々な人が利用する共有空間に設置される美術作品は、その特性上、展示会や室内での展示とは異なる制限を伴う。室外空間での露出に耐えられることがまず求められる。漆作品の場合、表面に細かな傷がつきやすく、共有空間への設置は困難であると考えていた。けれども、2015 年、東京のある建築会社が主催したパブリック・アート公募展に応募し、入賞したことにより、公共美術としての漆作品の可能性を感じ、本格的に研究を進めるようになった。作品が設置される場所は建築会社が建てたマンションのエントランスである。ワンルーム形式の部屋が多く、都心の若者向けの建築であった。

公募展の方式は、まず、作品プランを書類で提出し、審査によって多数の入選作と 3 点程度の入賞作を選出する。入賞作には制作費と 2 ヶ月程度の実制作期間が与えられる。そして最終審査は、当該マンションに作品を仮設置し、審査委員と会社の関係者、記者らの前でプレゼンテーションをする方式で行われる。これにより最優秀賞 1 点と優秀賞 2 点が決定され、最優秀賞を受賞した作品は、マンションのエントランスに実際に設置される(図 68)。

作品企画の段階において、オープンな空間に無防備の状態設置されるという条件、さらには、居住者との関係性を考慮することが必要であった。漆という素材が持つ長所の一つは使用者に無害な天然素材という点である。その特有の深みのある表現、あるいは工芸品としての漆が持つ魅力は最大の強みであるが、このような漆の特徴を共有的な場においてアピールするには色々と検討すべき点がある。

まず、マンションのエントランスは美術館のような専門管理者が配置されていない。したがって、作品は最小限の管理で、居住者の生活と調和できなければならないと考えた。

美術館のような本来的に展示を目的とするならば、多様な形の作品を自由に企画できる。けれども、今回のような公衆もしくは不特定多数の人の前に露出に置かれる空間であれば、作品がもつ意味と形、材質などについて、より細かく検討しなければならない。例えば、扇情的であったり、嫌悪感を与える形や腐敗しやすい物質、電力使用が必要な作品などは好ましくない。また、破損や盗難への対策も、公共の場所で作品を展示する場合に検討しなければならない重要な要素の一つである。

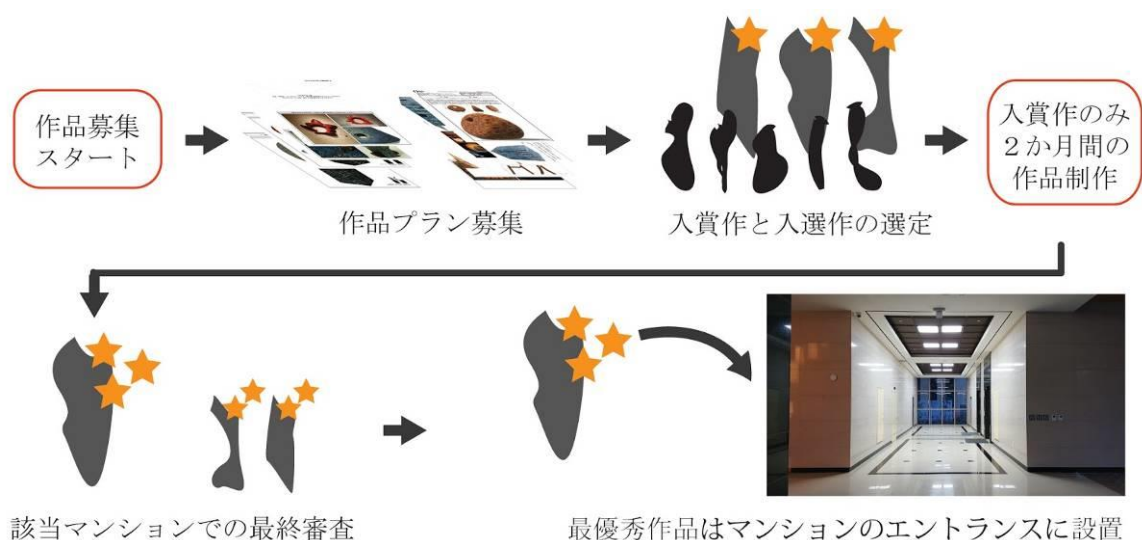


図 68 コンペの流れ

コミッションワークでは、依頼者の意見が作品に多く反映されやすい。やむを得ないことではあるが、重要なのは、たとえそうであってもその中で、制作者の芸術作品としての独自の考えやコンセプトを表現しなければならないということである。

作品がマンションの空間に置かれるというのは、空間の美の創出が最も大きな目的であろう。けれども、私は作品を通じて、それ以上の意味を作品に与えようと考えた。マンションの居住者たちの安寧を願い、一種のお守りのメッセージを持つシナジー効果³⁹を応用した作品を企画した。

(2)シナジー効果の応用による人工的な生活空間の改善

今回の制作において作品に応用するシナジー効果のアイデアは、マンションの空間に不足している気運を、作品を設置することで補い、居住者たちの生活によりよい生活環境を作り出すというものである。

人工的に作られた空間は、直線と四角形など、効率を重視した設計になっている。私はそういう効率性重視の空間が人間の生活にマイナスの気運を与えていると考え、作品によるプラスの気運を入れてバランスをとり、「0」の状態にしようと考えた。

人工的な素材が与える印象は、整列や規則、効率などのイメージとともに、冷たいという意味も含んでいると考える。人工的な空間に不足している要素は非人工的要素つまり、自然的要素であり、冷たさと反対の光・火という要素を作品に込めようと考えた。テーマの

³⁹ ある要素が他の要素と合わさる事によって単体で得られる以上の結果を上げること。

決定には、兵役時代の経験と大学卒業後、お世話になった漆の先生のアトリエ(韓国)での生活の経験、そして 2015 年の夏に生まれた子供の誕生が背景にある。

軍隊では夜、屋外警戒任務を割り当てられ、冬には厳しい寒さを経験した。私が配属されたのは、韓国の東側に位置した山岳地域で、北朝鮮とかなり近い、冬には零下 27 度まで下がる地域であった。冬の警戒任務は厚いコートと特殊製作された厚手のソックス、ブーツを履くが、酷寒を防ぐには全然足りないものである。特に足がとても凍え、足の指が凍傷にならない者は一人もいなかった。足が最も寒かった理由は身体が一番末梢にあり、酷寒の天気には、血液循環がよくないためだということを分かっていたが、私たちはその現象を「冷蔵庫現象」と呼んでいた。寒くて密閉された空間内部に、熱を発生させる物質がないため、継続して寒くなるということである。

大学卒業後(2007 年)、漆の先生のアトリエで 12 月から 2 月まで学んだ際にも、同様の経験をした。当時のアトリエは正式の建物ではなく、大きな倉庫を改造して作った構造であった。丁寧に作られた作業室であったが、防熱はほとんどされておらず、暖かい日中でも作業室内部は寒かった。

気運のバランスについて本格的に考えるようになったのは 2015 年、長男が生まれた時であった。韓国では子供が生まれたら、専門の「作名所」に赤ちゃんの名前を依頼する。作名所では親の名前と生年月日、そして赤ちゃんの性別と生年月日の関係をもとに名前を作る。その過程が面白いのだが、赤ちゃんは、水・火・土・木・金の 5 つの気運を持って生まれる。生まれた日時によって与えられた或いは不足した気運がある。したがって、その気運を減らしたり、加えたりするために、それに合った名前を作ると言う。例えば、火の気運を多く受けて生まれた赤ちゃんには水の入った漢字の文字を入れて火の気運を相殺したり、木の気運が不足した赤ちゃんには、木の入った漢字の字を名前に入れて木の気運を補充してあげる。つまり、名前はその赤ちゃんが持って生まれた宇宙の気運のバランスを取って、元気で長生きさせる大切な意味を持つのである(図 69)。

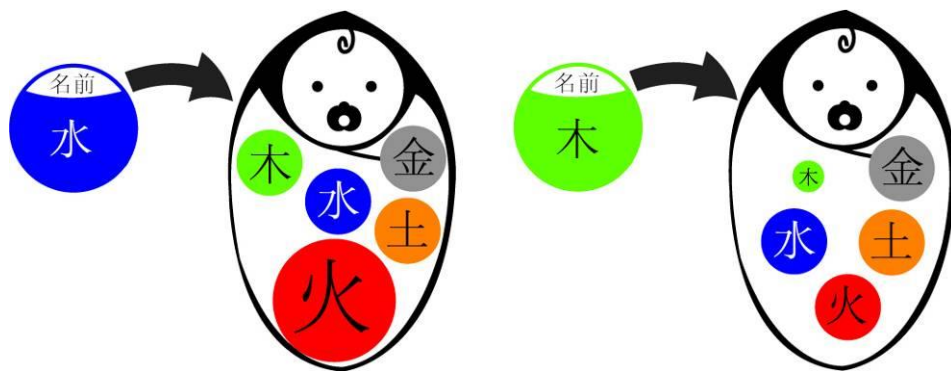


図 69 韓国での赤ちゃんの名付けは、ただ美しいものだけを目的とはしていない

このような経験を元に、マンションに設置する応募作品にはマンションという人工的な空間に不足している要素を作品に込め、空間が持つ気運のバランスをとり、居住者らの安楽を祈願することを目的とし、マンションという人工物を緩和させる自然の光や火のイメージで制作を行うことに決めた。

今までの私の作品では、色がメインテーマであり、それで楽しさという感情を直接に間接に表現してきた。ただ、今回の場合、楽しさをストレートに強いイメージで表現するよりは、居住者たちが楽しさを感じることができる環境を作り出すことが重要である。それによって、彼らの日々の暮らしがより幸福になるようするのが今回の制作の目的である。

公共の場所といっても、それが公園か、ホテルか、マンションなのかで、多くの違いがある。家というものは少なくとも一日の 3 分の 1 の時間を過ごすところであり、休息とリフレッシュが行われる場である。作品には、居住者たちの安楽な生活への配慮が最優先であると考えた。

2. 作品の制作及び設置事例

(1) 石川台Ⅱプロジェクト：「日の出」

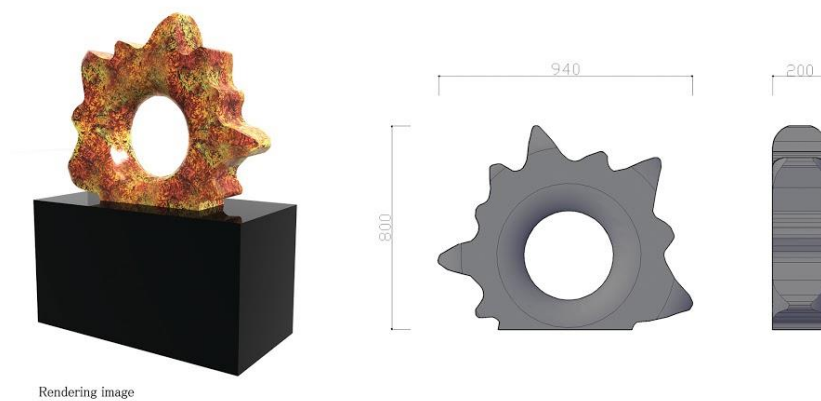


図 70 日の出

サイズ:800(W)×200(D)×940mm(H)、素 材:漆、乾漆技法、変わり塗り、制作年:2015 年、所有者:AXAS 石川台アジュールコート

① 作品の説明

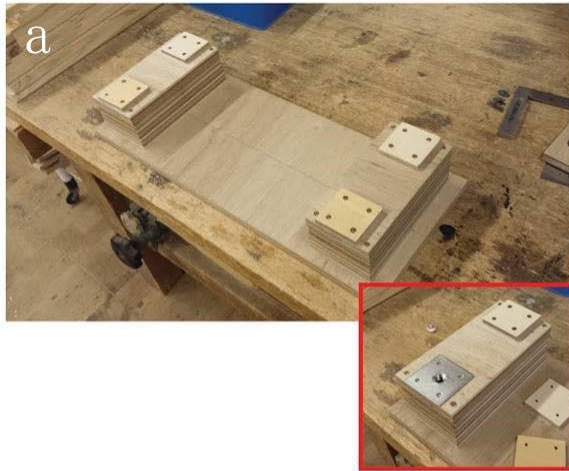
東京の石川台のマンションに設置された日の出をテーマにした作品である(図 70)。2015 年の公募展で入賞したものの、最終審査では優秀賞にとどまった。しかし、本作品が持つ漆作品特有のユニークな美しさが会社から認められ、企画部の提案で他のマンションに設置されることになった。

毎日居住者たちが往来するエントランスという空間に、日の出のような元気なエネルギーを与えたいというコンセプトで制作した作品である。共同空間での作品は空間の美を探究する機会が多いが、私はこの作品を通じて、特に朝の時間に「今日も頑張ろう！」というメッセージとともに元気な一日を過ごすことができるエネルギーを伝えたい。

形態は地平線上で浮上している太陽がモチーフであり、赤色系列の色漆と絞漆の独特のテクスチャーを利用して、昇る太陽のイメージを視覚的により強調しようと試みた。

②作品の制作過程

まず、乾漆技法で形を作って、絞漆で表面を仕上げる方式で行った。以降、本章で行う作品の制作過程もこれと同一である。



○ 原型作り

a 作品は展示台または壁に貼り付ける作品が大半である。接合部位はボルトを作品に挿入し、壁と展示台に特殊接着剤を利用した作品設置を基本とする。

したがって、作品と壁または展示台が接する部位はボルトを挿入できるように制作しなければならない。本作品に使用されたボルトは直径 10 ミリボルトを使用した。



b 作品の形は乾漆技法で作られる。発泡スチロールを削って、作品の具体的な形を作っていく。



c あらいサンドペーパーを利用し、表面を研いでいく。



d 完成された発泡スチロール原型に麻布を貼っていく。堅牢性を持たせるために 3 枚程度貼る。



○ サビ漆付け、研ぎ

a 布貼りが終わった原型に、漆と土を混ぜた「切粉（きりこ）」を塗り、作品の細部を作っていく。

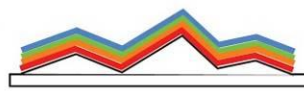
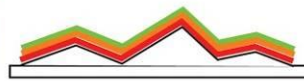
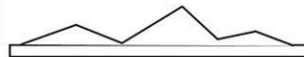
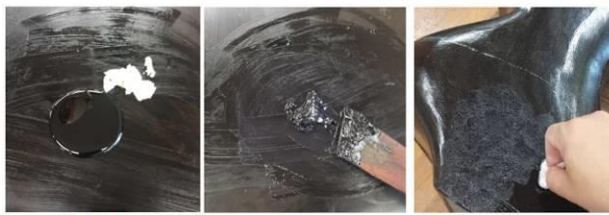
切粉に使用される土は砥の粉という細かい土と地の粉という荒い土を用い、土の組み合わせによって、3段階に分けて塗る。最初は地の粉 7:砥の粉 3、そして 5:5、3:7 の手順で塗り重ねて、堅固で美しい表面を作る。



B 切粉を塗っていく過程。



C 砥石を利用して水研ぎを行う。



○ 漆塗り

水分を取った豆腐と漆を混合して絞漆を作る。作品の表面に丸いテクスチャーを作りながら、作品全体に塗る。

私の場合絞漆を分厚く塗って高低の差があるテクスチャーを作るが、絞漆は塗られた厚さがあるため、内側まで完全に乾燥させるのに最低 2 週間以上の期間が必要である。

完全に乾いた絞漆は左図のような不規則なテクスチャーが生成される。

その上に色漆を 3~4 回にわたって塗る。研ぎ出した際に、多様な色を表現するため、色漆を塗った時に可能な限り、重ならない色で塗るのがポイントである。



○ 研ぎ出し、つや上げ

制作の最終過程であり、注意が要求される。研ぎ出す程度によって作品の印象が異なるため、瞬間瞬間の様子を確認しなければならない。

左の図からも分かるように、絞漆のテクスチャーの上に塗られた色漆が最後の研磨の過程によって、断面の形となって露出される。

絞漆自体がかなり硬いため、研ぎ出し初期にはあらい研磨道具が必要となる。研磨によって最初企画された色感の70%が表現されたと判断されたら、段階別に細かい研磨道具を使用する。

70%程度であらい研磨道具の使用を中止するのは、もし90%程度まで研磨してしまうと、次の研磨の過程で意図されていない多くの色漆の断面がなくなり、結局、黒い絞漆の表面が現われてしまうためである。

最後に、研磨剤を使用してつやをだして仕上げる。

(2)AXAS 木場アジールコートプロジェクト：「Photon」



図 71 Photon
サイズ:850(W)×150(D)×860mm(H)、素 材:漆、乾漆技法、変わり塗り、制作年:2016 年、所有者:AXAS 木場アジールコート

①作品の説明

東京の木場のマンションに設置された作品。「日の出」に続き、制作依頼を受けて2016年に制作した。

図 71 の Photon は光子を表す意味で、光と熱の動きを表現した「日の出」も光が主要テーマだったが、今回からマンションという人工空間と光という素材をむすびあわせて、本格的に反映し始めた。

本作品も乾漆で形を作り、絞漆で仕上げた。作品が持つ強烈な赤色が、マンションのエントランスの白い空間と対照的で、印象的なコントラストを形成する。

(3) アジールコート北品川プロジェクト：「白夜」

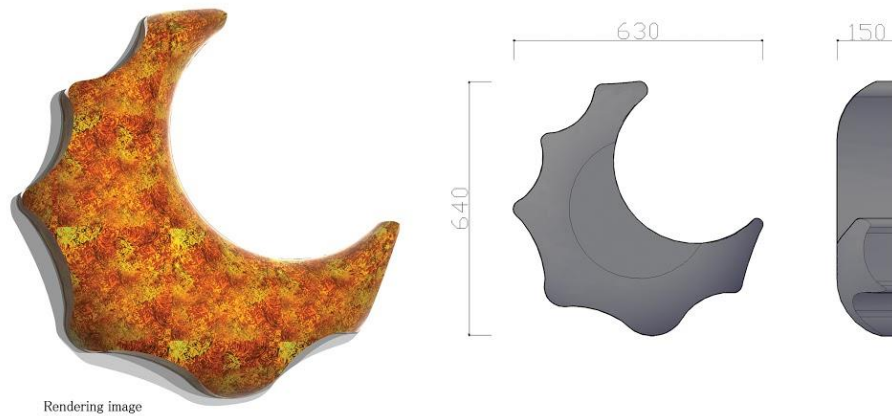


図 72 白夜

サイズ：630(W)×150(W)×640mm(H)、素 材：漆、乾漆技法、変わり塗り、制作年：2016 年、所有者：アジールコート北品川

①作品の説明

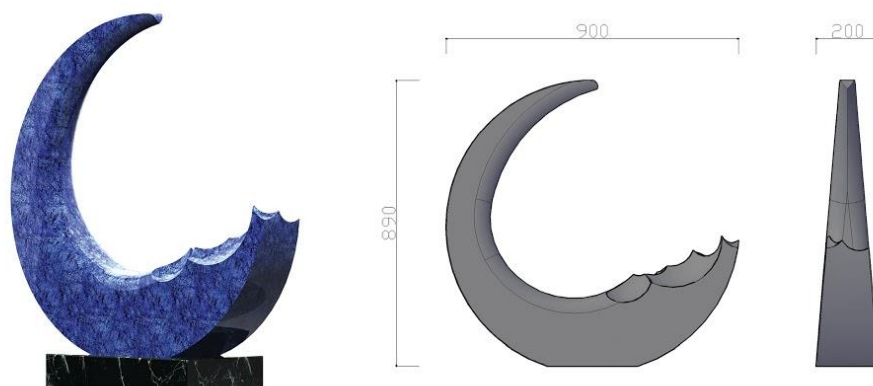
東京の北品川のマンションに設置された作品。制作年度は 2016 年である。品川という地域が持つ賑やかな特徴を活かそうとした。品川は、かつて日本橋から出発して初めての東海道⁴⁰の宿場であった。旅行客のための宿泊施設や居酒屋などが密集し、後には宿泊ではなく、遊興の目的で訪れる人も多かったという。⁴¹

品川の町が持っていた昼夜の区別のない賑やかな風景を、日が暮れない白夜になぞらえた。作品は月の形をしているが、外形は、太陽の形をしている。本マンションは、オレンジ色のライン照明が、ポイントとして使用されていた。現場責任者から、その雰囲気合う作品を頼まれ、漆ではあまり使わないオレンジ色で仕上げた。写真ではなかなか見えないが、米粒ほどの小さな金箔を部分的に貼って、華やかだった品川の喧騒を表現しようとした作品である。

⁴⁰ 東海道は昔、東京日本橋から京都の三条橋まで約 495.5km に達する江戸時代の道路名であり、関東地方と関西地方をつなぐ主要道路をいう。

⁴¹ 大戸吉古、山口修、児玉幸多、朝倉治彦、岩崎正純『江戸時代図誌 第14巻 東海道一』（筑摩書房、1979年）34～35頁。

(4) アジールコート芝公園プロジェクト：「Moon river」



Rendering image



図 73 Moon river

サイズ:900(W)×200(D)×890mm(H)、素 材:漆、乾漆技法、変わり塗り、制作年:2016 年、有者:アジールコート芝公園

a. 作品説明

東京の芝公園のマンションに設置された作品(図 73)。制作年度は 2016 年である。同年の公募展に、Moon river というタイトルで壁面設置作品を応募し、入選したが、その後、企画部から壁面設置作品「Moon river」を展示台置き作品で制作してくれとの依頼を受け、本作品を制作した。



図 74 2016 年入選した壁付き作品「Moon river」

本来作品の意図は、家という場所を休息の空間と見て、安らかな休息のために月と川をテーマにした。図 74 が当時、応募作品のイメージである。

企画部によると、新築されるマンションのエントランスの天井がかなり高いため、月光がある空間を企画することになり、2016 年入選作だった私の作品を高い展示台に設置しようということになったそうである。

(5)コンペ最優秀賞作品:「Waterfall(2017)」

本作品は 2017 年 AAC(アート・ミーツ・アーキテクチャー・コンペティション)で最優秀賞を受賞した作品である。既存の作品との最も大きな違いは、螺鈿を積極的に使用したことと以前の作品の概念とは少し違う考えを持って臨んだ点が挙げられる。

以前の作品は人工的な空間であるマンションの入り口で、暖かさを象徴する要素を入れ、空間自体を温めるという考えから、作品の形態が、火や光を象徴する形で制作された。けれども、本作品は、暖かいという意味を超えて、自然そのものをマンションの空間に入れようと考えた。

滝が持つ雄大さにいつもあこがれを持っていた私は、マンションの空間に滝を表すことをコンセプトに、水が落ちて渦が弾ける形に決めた。また、本作品の最重要部である数多くの螺鈿で表現された正面は、それぞれ異なる色の螺鈿で装飾されているが、これは、滝の前に展開する四季の変化を表現したものである。つまり、マンションの空間に自然の形象を入れるという企画は、滝と滝に映った四季の表現と言え、受賞につながった。



図 75 waterfall

700(W)×300(D)×850mm(H)、乾漆技法、螺鈿、2017 年、所有者:AXAS 代々木八幡アジールコート

3. マンションのエントランスへの立体作品制作をふりかえって

(1) 注文制作のプロセスについて

注文制作の場合、作品は作家主導的作品と注文者主導的作品に大別できる。作家主導的作品は、企画段階から作品に関する主導権のほとんどが作者の計画で行われる。

このような場合、進行が簡単そうに感じられるが、企画から完成された作品まで、すべての責任が作者にあり、事前に注文者の理解を十分に得なければ、納品の段階で問題が生じることもありえる。

注文者主導的作品では社長の要求、企画部の提案、現場責任者の意見などが含まれる。社長からの要求が最も対応が難しく、その他にはある程度の折衝が可能な場合が多い。前に設置された私の作品に注目し、本社から直接依頼されるケースもあった。このような場合、現場の責任者の意見が反映される。なぜなら、作品が設置されるマンションのエントランスの全般的な雰囲気を、作品が選定された後、決定することもあったからである。したがって、このような場合、完成される壁と床の仕上げ、照明の位置など、現場責任者との意見交換が必要になる。

普段、作品の依頼は大体、6 ヶ月前に決まるが、デザインが確定されるのは、納期から 2~3 ヶ月ぐらい前であるため、制作時間が十分とは言えない。会社の事情によって緊急に依頼される場合もある。マンションに設置される作品が特別なコンセプトを必要とする場合、会社のコンセプトに合わせた作品が依頼される。企画部との数度の検討を経て、デザインが決定されると、契約書の作成、制作、納入、入金的方式で行われる。

デザイン提案において、最も重要であると考えるのは、私の作品のアイデンティティをどれほど受け入れてもらえるかである。数多くの作品があふれている現代芸術の世界で、誰の作品であるかを一目で理解してもらうことは重要な要素である。コミッションワークの世界では、そのことは作者を選定する上で重要な要素となる。

作品の制作過程の中で企画部との信頼関係も重要である。納期日、デザイン提案、現場での進行など、多様な状況が含まれる。納期は当然ながら、絶対に守られなければならない。現場に関する配慮も必要である。例えば、作品の搬入も美術館とは異なる。工事の仕上げの真っ最中の現場は、作品も一つの建築の仕上げの一部である。作品をきれいな床に広げて、長い時間にわたって設置するのは不可能である。また、作品の設置過程で、それを損傷させる要素も多方面に存在し、できれば速やかに設置を

終わることが、現場の労働者たちと作品、両方に良い結果をもたらす。制作者は速い作品設置に向け、様々な事項について工夫しなければならない。例えば、作品と壁が合うボルト締結の部位などが、いずれも直角に行われるようにするとか、ボルトの規格や間隔などのチェック、設置図面を事前に検討するなどが含まれる。

デザインの提案において、相手が私の考えるイメージをどれくらい速く理解できるかも重要な問題である。文章又は説明に依存した作品の理解はお互いの誤解が生じる可能性が多い。そうした表現はグラフィック・プログラムを利用したイメージファイルの作成によって解決できる。

(2) 漆作品の制作におけるコンピューターグラフィックの活用

デザインの提案時に重要なのは、完成作品のイメージを、できるだけ依頼者に理解しやすい形で提示することである。そうすれば、仕事の進行がスムーズで、信頼度も増す。私は日本への留学前、子供遊具施設デザイナーとして活動した経験があり、その経験を活かして完成される作品のイメージをグラフィックで制作した。CAD というプログラムを利用した作業で、設計プログラムの性質上、完成作品のイメージをほぼ視覚化でき、完成予想図を添えた提案方式に依頼者側も相当な満足を見せた(図 76)。



図 76 企画段階の作品完成予想図のグラフィックイメージ(左)と実際の作品のイメージ(右)

漆作品の制作において、コンピューターの活用が必要かについては賛否双方が存在する。コンピュータ作業の長所である複製の過程が作品を単純化させるという反対意見もある。手作業で行われるドローイングの過程で生じる多様な変化がコンピュータ作業では行われることはないということである。手作業のドローイングが、コンピュータよりも迅速、正確に行われる場合もある。また、紙の上に鉛筆で作品を企画していく過程は、制作者のみの実に興味津々な特権である。

けれども、このすべての過程が、制作者の意図を 100%紙に写せるとは思わない。そして、それを相手に納得させるためには、かなり多くの付加的な説明が必要になる。漆が工芸品の枠を超え、大きな立体作品、彫刻作品となればなるほど、作家の意図を伝えたり、企画案において作品の予想イメージを相手に提供しなければならない。その場合、頭の中にあるイメージをそのまま移すことができる技術が必要であり、それがコンピューターグラフィックである。時代の変化に応じた技術として、筆者はそれを積極的に活用していくことを考え、これ以降の制作にも利用することとした。

第5章、穴のある座卓の制作

これまでの本論文の内容は、現代生活における漆の活用の可能性について、変わり塗りをを用いた絵画的平面作品と、パブリックアートの性格の立体作品から論じてきた。両ジャンルは、生活における漆の活用という点で共通しているが、主に鑑賞を目的としている。

一方、漆は、高い保存力と殺菌力を持ち、東洋では長く食器や容器などの実用の道具として使用されてきた歴史をもつ。そこで、本章では伝統的な面に立ち返って現代生活の中での実用的な漆の可能性を考察していきたい。注目するのは、日常の生活空間と密接に関わる、座って使用するテーブル、つまり座卓⁴²である。使用に際して本研究の目的の一つである楽しさを誘発するために、穴のあいた座卓を制作することとした。完成された作品は体験会などを通じて、実際に使用者らの意見を参考にする方式で研究を進めた。

⁴² 座卓の形は場合によって、一人、あるいは多数が使用できる多様な大きさの物が存在するが、本論文では1人または2人程度で使用し、自由に移動が可能な、小さな大きさの物を対象とする。

1. 穴のある座卓制作の理由

日本や韓国など床に直接座る習慣のある文化圏では、座って使用するテーブルがある。普通、座卓と呼び、1人または少人数で使用する小型のものが多く、お茶を飲んだりするなど、現在もよく使われている。

座卓は、最も気楽に使用できる家具の一つである。筆者の場合、大学時代、下宿の狭い部屋で食事や学習など、様々に使用した記憶がある。ほかにも、友達との楽しいコーヒータイムや、一人で楽しむおやつ、読書、休息など、部屋という日常生活の空間で欠かせない家具であった。

食事は、生命を維持する上で不可欠の行為であり、落ち着いた雰囲気で行われる場合が多い。小型座卓の場合、本格的な食事用ではないが、やはり食卓の延長線上にある。しかも、個人または少数での親密な空間であるだけに、その時間を楽しく過ごすことができる要素があると良いと考えた。

そこで思いついたのが、穴のある座卓である。普通、用具における穴といえば、ボタンの穴のように何かを入れ、通過させ、二つの物体を結束するなどの、必要性を前提に作られる。しかし、一方で靴を脱いだ時に偶然に靴下に穴が空いている時のおかしさのように、偶然性と意外性を持った穴も存在する。座卓は物が安定的に置かれていなければならないため、突出部分や傾いた部分など、物が置けない部分、また使用に邪魔な要素は普通持たない。そのため食卓やテーブルの形態は、簡略でシンプルな形態が好まれてきたと言える。しかし、もしも意外性を持つ穴が存在するとすれば、使用上において本来の目的以外の遊戯的要素、つまり「あそび」が生じると考えた。

2. 穴の遊戯的要素

(1) 穴の意外性

座卓に穴があいていたら、なぜ楽しさを誘発するのか、修士課程の時の制作を通じて、もう少し詳しく考察してみたい。

修士課程では前述の平面作品の他に動きを表現したメカニック風の立体作品をも制作した。そのうち、物が持つ遊戯的な要素を主題に制作した「舞桜」(2013)という作品についてみていく。

舞桜以前の作品ではロボットの動きがもつ遊戯的要素に注目した。けれども、面白さを表現するための要素は「動き」だけではないと考え、他の面を追求してみることにした。ヒントにしたのは、スクリーボールコメディ⁴³の手法である。本来スクリーボールとは野球で、剛速球を主に投げる投手が故意的に投げる緩やかなボールを指す言葉で、「予測不可能」の意味を持っている。ロマンティックコメディにスラブスティックコメディ⁴⁴(体を使うコメディ)の要素を結合させた形がその例として挙げられる。きれいな女性主人公が急に滑って転んだり、バカな行動をしたりすることで観者の意表をつく面白さを引き起こすのである。

このように、両要素のアンバランスでな予想外の結合が面白さを生む。作品の進行のために次のような公式を作った。

状況 A+状況 B=状況 C(結果的に楽しさを誘発)、結合する A、B は差異ができるだけ大きい方が望ましい。漆(状況 A)と、機械(状況 B)を組み合わせ、楽しさのある状況 Cを表現しようとした。例へば下記のような条件設定である。

状況 A(漆)	状況 B(機械)
装飾効果を狙った素材の使用	効率性のための装飾効果の最小化
手作り	自動生産

そしてできたのが図 77「舞桜」である。状況 B の対象としては、エンジンの駆動部品であるカムシフトを選択した。エンジンの生み出す、動力の伝達に重要な役割を果たす部品である。

⁴³ウィキペディアフリー百科辞書(スクリーボール・コメディ、<https://ja.wikipedia.org/wiki/スクリーボール・コメディ>)

⁴⁴観客を笑わせること及び観客の笑いを引き出すことを主目的とした喜劇映画の中でも、特に体を張ったコメディのこと。

工芸と工業という要素の結合を通じて、前述した面白さの誘発の過程を表現した。2つの領域は繊細な加工という面においては、似たような点が多いと考えられるが、本作品では装飾性と効率性という相反する特徴を共存させた。

作品は、刀の形をしていて、鞘(さや)の部分はカムシフトの形で制作した。カムシフトは燃焼室で伝達される直線運動を曲線運動に変換させる部品であり、回転のイメージを持っている。このような点に着目し、鞘には平蒔絵で桜の花びらを加飾した。手持ちから逆方向に、花びらの数を少なくして、作品を立てた時、花びらがくるくる回りながら落ちる姿を表現した。



図 77 舞桜
1200(W)×100(D)×100mm(H)× 木に漆、金属部品 2013 年

また刀掛も、一般的な刀掛の置き方ではなく、作品が持つメカニクなイメージに合わせて、機械的な連結部品の形式で制作した。工芸品よりは、一種の部品をある部位に装着するイメージを強調し、作品で感じられる楽しさを増幅させた。

以上のように、相異なる対象の組み合わせによる、意外性の面白さに関する考察は、作品が持つ遊戯性についての探求につながり、穴のある座卓の制作に結びついた。

(2) 穴の運動性

穴は「入る」或は「通過する」ことのできる運動性を持つ空間である。私の作品において運動性が楽しさを意味する遊戯的概念であることは、第1章の「美味しい絵」での色の考察を通じて説明した。物体はそれぞれ個別の空間を持っているが、外部的な力による突出や陥没のような物理的変形、または物が持つ固有の形態によって、空間が変形されると考えられる。

穴は彫刻においてもよく使われる空間要素である。その典形例としては、イギリス現代彫刻の巨匠であるバーバラ・ヘップワース (Barbara Hepworth, 1903～1975) があげられる。



図 78 Barbara Hepworth, 「Pierced Form」、bronze with a green patina、1962

彼女の作品において穴は、物理的な力による破損の痕跡ではなく、むしろ重い素材の外部と内部において、虚実の相方を同時に表現し、作品の楕円形の穴は別の空間の入口のように感じられる(図 78)。

穴は、内部と外部の概念を同時に持った形態として存在することができる。バーバラ・ヘップワースの作品の穴は、彫刻を通過する空間という新しい表現方法で、既存の彫刻作品では得られなかった魅力を生んでいる。

穴に関するテーマは空間注意⁴⁵を主張したイタリアの画家であるルチヨ・フォンタナ（Lucio Fontana、1899～1968）の作品にも見られる。彼は古典的な彫刻の方式から脱皮し、新しい表現方式のために陶器の表現に集中した。当時、陶器が工芸に属する伝統媒体であったため、芸術家が陶器を選択するケースは多くなかった。

彼の作品の特徴としては、作品全般に光沢のある釉薬を使用し、構想作品にもかかわらず形がゆがんでしまっ、何を表現した作品なのか一目で見にくいという点が挙げられる。

例えば、1937 年作「 Butterflies 」(図 79)は、蝶の形状を区別はできるが、まるで土の中にうずもれて、もうこれ以上飛べない蝶の姿のようにゆがんでいる。蝶の一部が作品の台座に溶けているような形をしている。こういう表現方式は、作品と床を区分する役割の既存の台座ではなく、その反対の役割をしているのである。この時期にルチヨ・フォンタナは多様な動物と果物などを造形したが、ほとんどの作品と台座の境界が明確ではない。



図 79 Lucio Fontana Foundation、「Butterflies」、1937、Milan

高光沢の釉薬の使用による光の反射効果と、作品の非具象的な形で表現される「継続的な変形」の特徴を持った彼の作品は、「スペース」という概念を内包しつつ、多数の彫刻作品に反映された。

⁴⁵ フォンタナの提唱により、第2次大戦後のミラノを中心に展開された芸術運動。従来の芸術観を破棄し、工業社会の技術を積極的に取り入れながら、音響、運動、色彩の総和から時間と空間の融和した4次元空間を表現しようとした。

こういうフォンタナの作品はその後、絵画作品に穴を開ける作品につながり(図 80)、1949 年に制作された「空間概念」という記念碑的作品を制作することになる。紙に渦巻き形で穴を開ける方式で制作されたこの作品は、「穴」という別称がつくようになった。以降、ルチヨ・フォンタナは「穴」というタイトルの作品を数百点制作した。⁴⁶

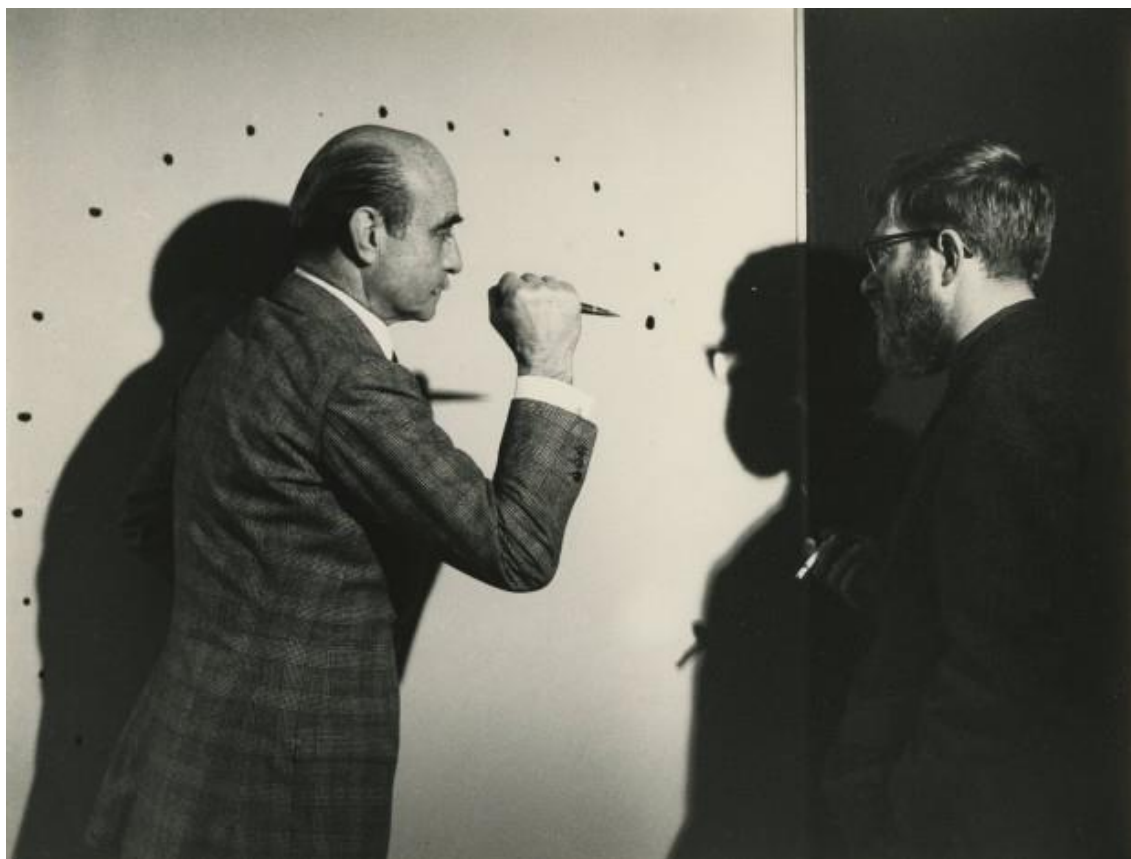


図 80 Lucio Fontana, Le Jour, 1962, oil and perforations on canvas, 211 x 140 cm, Courtesy Tornabuoni Art

穴という空間は、建築でも魅力的な要素である。フランス・リヨン⁴⁷地域の「オレンジキューブ」も、穴という要素を導入し、とても独特な形で、ランドマークとしての存在感を誇っている。

「オレンジキューブ」(図 81)はリヨン川に位置した文化施設及び事務所の建物である。二つの大きな穴が空いているこの建築物は 2006 年、建築家 Dominique Jakob と Brendan Macfarlane によって設計された。当時、建物のテナントを見つけるのがかな

⁴⁶ 엄유나[루치오 폰타나의 공간주의 작품(1949-1968) 연구],서울대학교 대학원,2016,31-37 쪽

オム・ユナ(修論)「ルチヨ・フォンタナの空間注意の作品(1949-1968)研究」ソウル大学の大学院、2016 年、31-37 頁。

⁴⁷ リヨンは、「星の王子さま」の作家 サン=テグジュペリの故郷でもあり、世界的なビエンナーレである「リヨンビエンナーレ」が開催される現代美術の中心地であり、現代建築の実験場としても有名な地域である。

り難しかったため、可能な限り目立つ構造物を作ってほしいというのが注文側の要求であった。

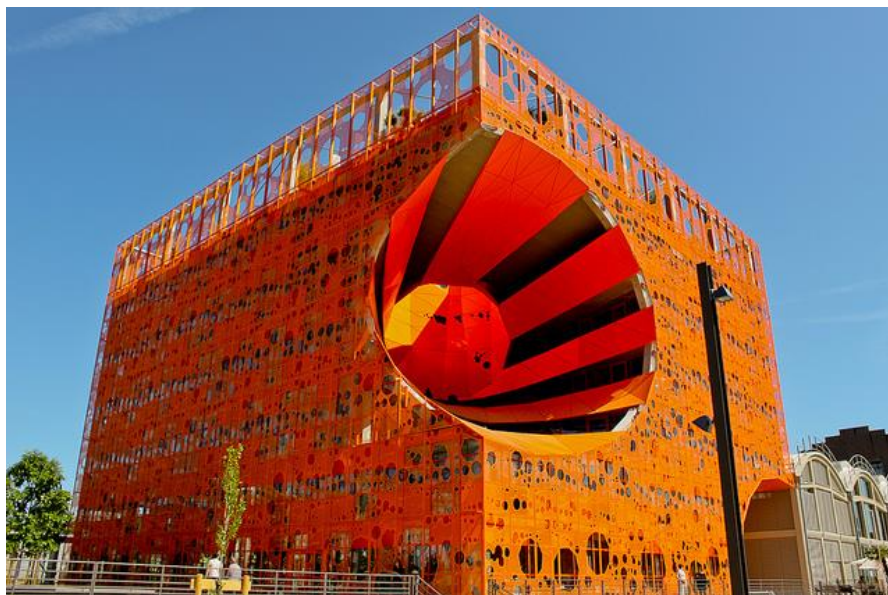


図 81



図 82

建物を貫通する巨大な穴によって、5 階分のすべての事務室が、日光と展望を楽しむことができるのが特徴である。また、各フロアには穴に接近できるバルコニーがあり、これは会議スペースと交流の場として活用され、穴はこの建物において新たな共存の空間を形成している(図 82)。

上記のように 3 件の穴が適用された事例は、対象や表現方式においては差があるが、穴の存在が互いに性格の異なる二つの空間や対象を連結する役割を果たしている。筆者もこのような穴の役割が、空間を動かす運動性を含んでいると見ていた。運動性は筆者の作品でにおいて、楽しさを誘発する条件になると考え、座卓に採用することにした。

(3) 穴の大きさ

予想外の穴の存在はそれだけでもおもしろい。遊戯的観点からみると、穴が座卓の半分以上の面積を占める場合も考えてみることはできるが、使用という目的での配慮も重要であると考えた。

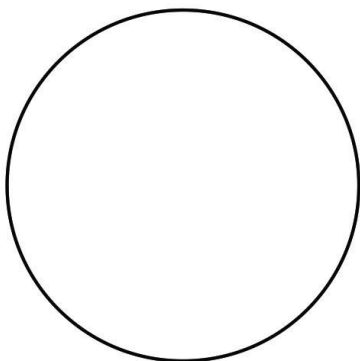
座卓としての使用目的から考えれば、芸能番組のような刺激的な笑いよりは、穏やかな面白さの方が適切である。本研究の座卓は遊戯的使用を目的としてはいるが、その基本前提は、爆笑ではなく、笑顔に相当する楽しさであると言える。

また、本論文の座卓は休息での使用を目的とするため、貫通する穴の存在が、使用上での不安や危険性を与えてはならない。この条件を前提に直径 5cm ほどの大きさの穴ならば、座卓の大きさ 110cm×20cm の空間において、気にならないと判断した。穴が大きくてカップが倒れたり、また穴の数が多く、物を手から離せないという、使用上でのストレスを減少させつつ、穴による遊戯的な感覚は残したかったためである。

(4) 穴の形

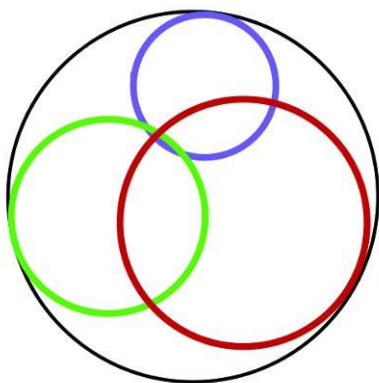
穴の形も重要な要素である。前述のように、座卓には使用目的として安定性や安楽さが求められる。穴をあけることは、そこに、運動性を生じさせるが、運動性は不安定の意味も含んでいるため、穴から発生する不安定な要素を形を工夫することで、緩和させるように試みた。

安定を象徴する 3 つの円を基盤とした、歪な形の穴を構想し、座卓にふさわしい穏やかな遊戯性を追求した。穴を描く具体的な方法は次のようである。

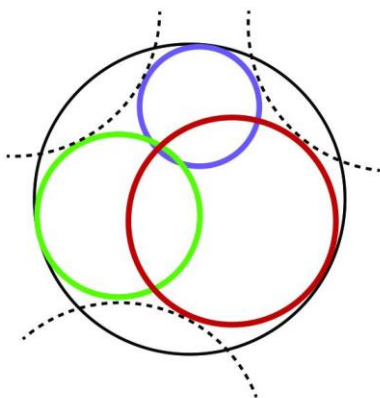


1. 穴の全体的な大きさになる円を描く。

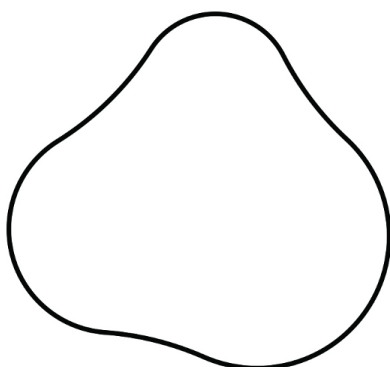
その円の内側に内接する3つの円を描く。



3つ円の2つに外接する3つの弧を描く。



最後に、3つの円と3つの弧からなる以外の、すべての線を消して穴の形を完成する。



3. 作品の制作



図 83 穴のある座卓、110cm(L)X20cm(W)X5cm(D) 木に漆、絞漆 2016

座卓という不動の空間に穴という流動性の空間を設けて、図 83 のように座卓を制作した。本作品は座卓 4 台で一組である。左上の作品が春をテーマにした作品であり、時計回りに、夏、秋、冬の順である。

穴が持つ流動のイメージに四季という時間の流れを重ね、それに一番よく合うのが男女のラブストーリーであると思い、作品のサブテーマにした。作品はそれぞれの季節が持つイメージや感情を変わり塗りの色で象徴させ、穴の配置と大きさも、男女の心情や関係性を象徴する。

(1) 穴のある座卓-春-

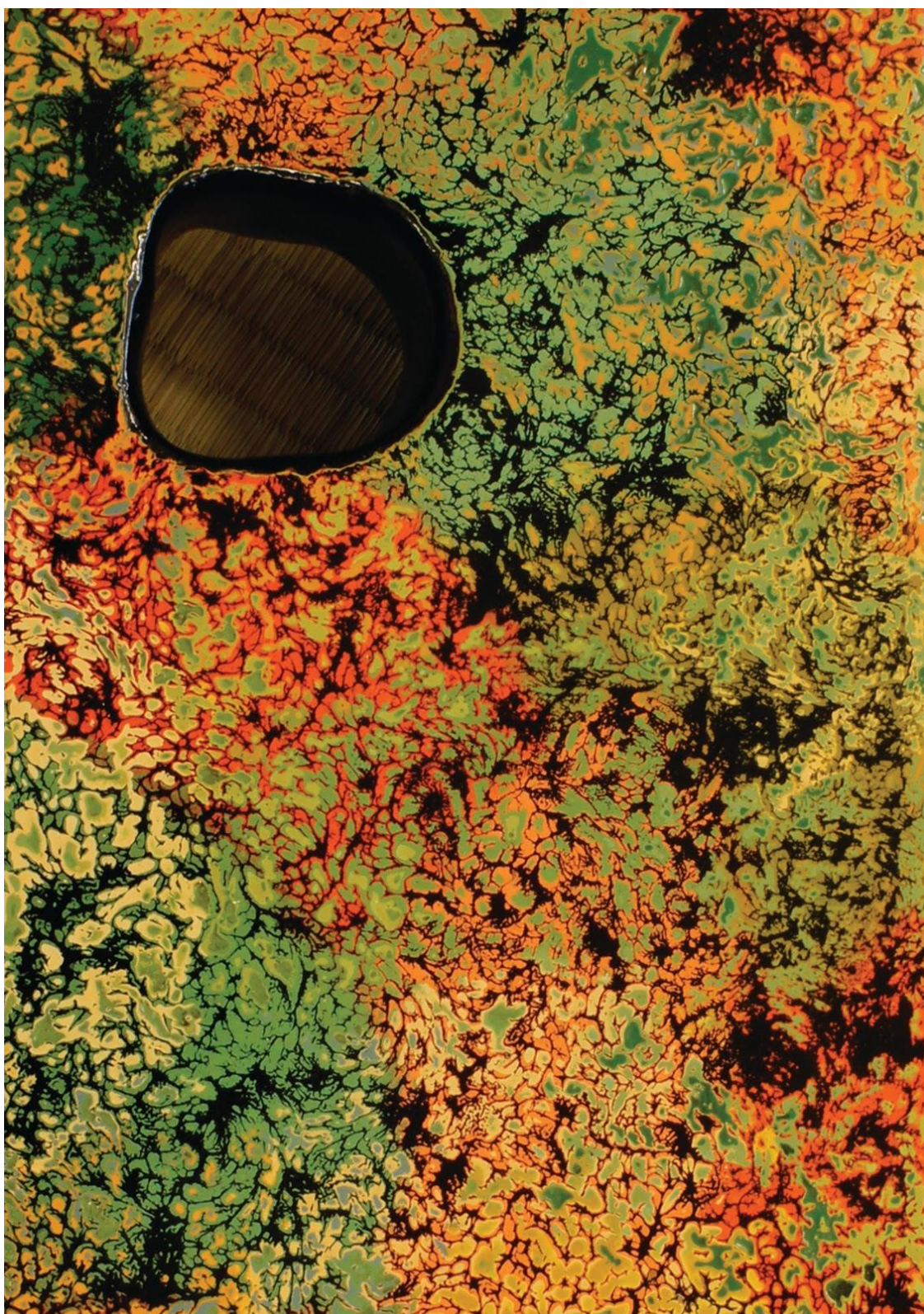


図 84 穴のある座卓-春-拡大イメージ



図 85 穴のある座卓-春-

春の暖かい雰囲気に合わせて、背景を明るい色にした(図 84、85)。使用した色は原色系列よりは白色を混ぜたパステルトーン系列を多く使用し、色が重畳される部分を可能な限り小さく分けて、塗り重ねた。すべての生物が目覚める春の躍動感を表現した。

穴の位置は作品の中心から遠くもなく、近くもないように配置した。春のある日、お互いに対する好感が生じた様を表現した。

(2) 穴のある座卓-夏-

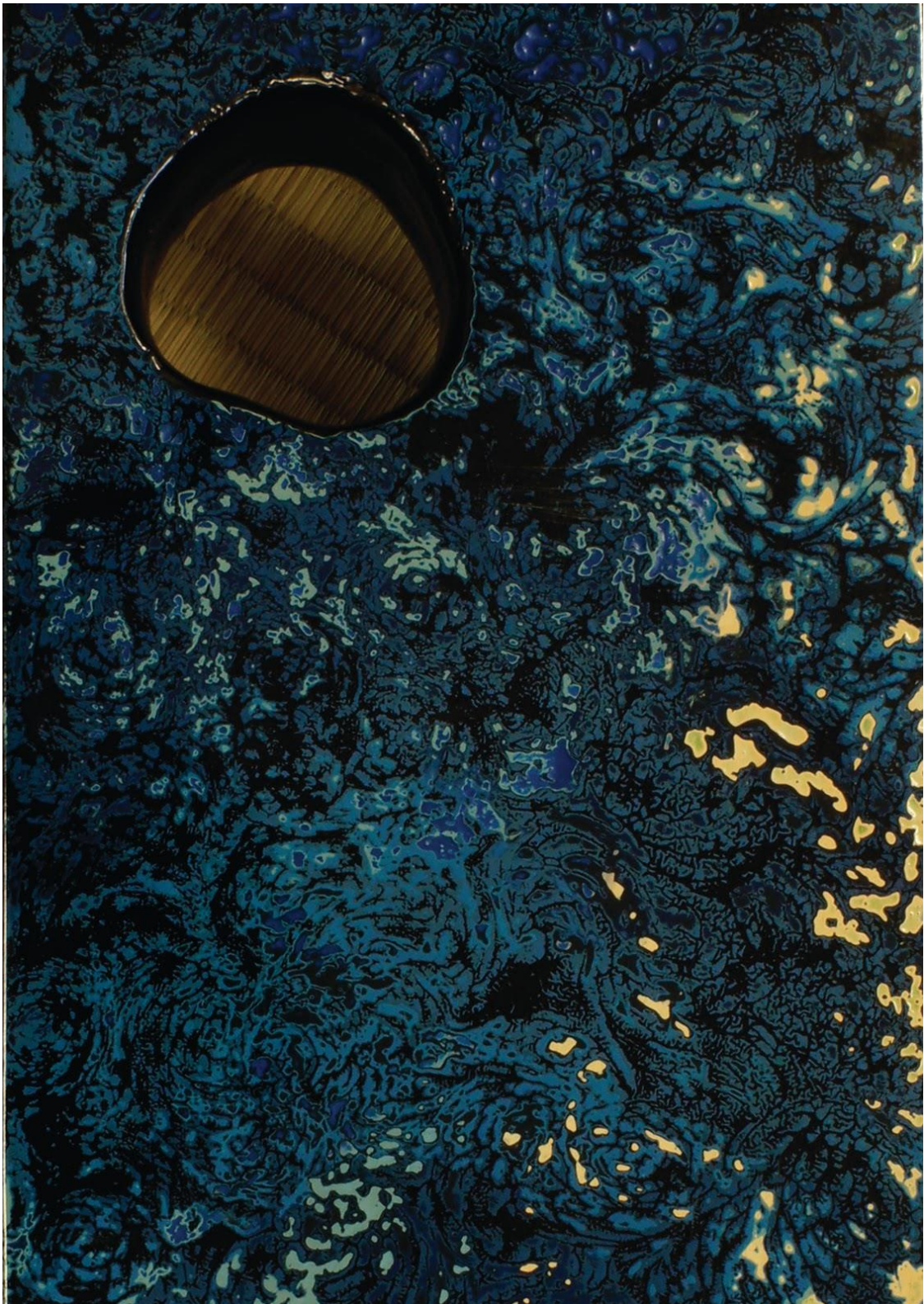


図 86 穴のある座卓-夏-拡大イメージ



図 87 穴のある座卓-夏-

夏は代表的に2つの色を持っていると考えられるが、それは青と赤である。本作品(図 86、87)では、互いに対する好感が増していく過程を表そうと、蒸し暑い夏のイメージよりは、暑い日に飲む炭酸飲料のような清涼感の青色を選択した。濃い青色と空色、白色を一緒に使用した。ここで清涼感が意味するのは、相手に対する自分の感情についての確信、相手に近づく際に生じる強い感情の輪郭である。

画面を構成している青は、作品の外側から内側方向に波打つ形に塗られている。穴も春よりは距離が近づいている。大きさも少し大きくすることで、夏という季節、二人の感情を表現しようとした。

(3) 穴のある座卓-秋-

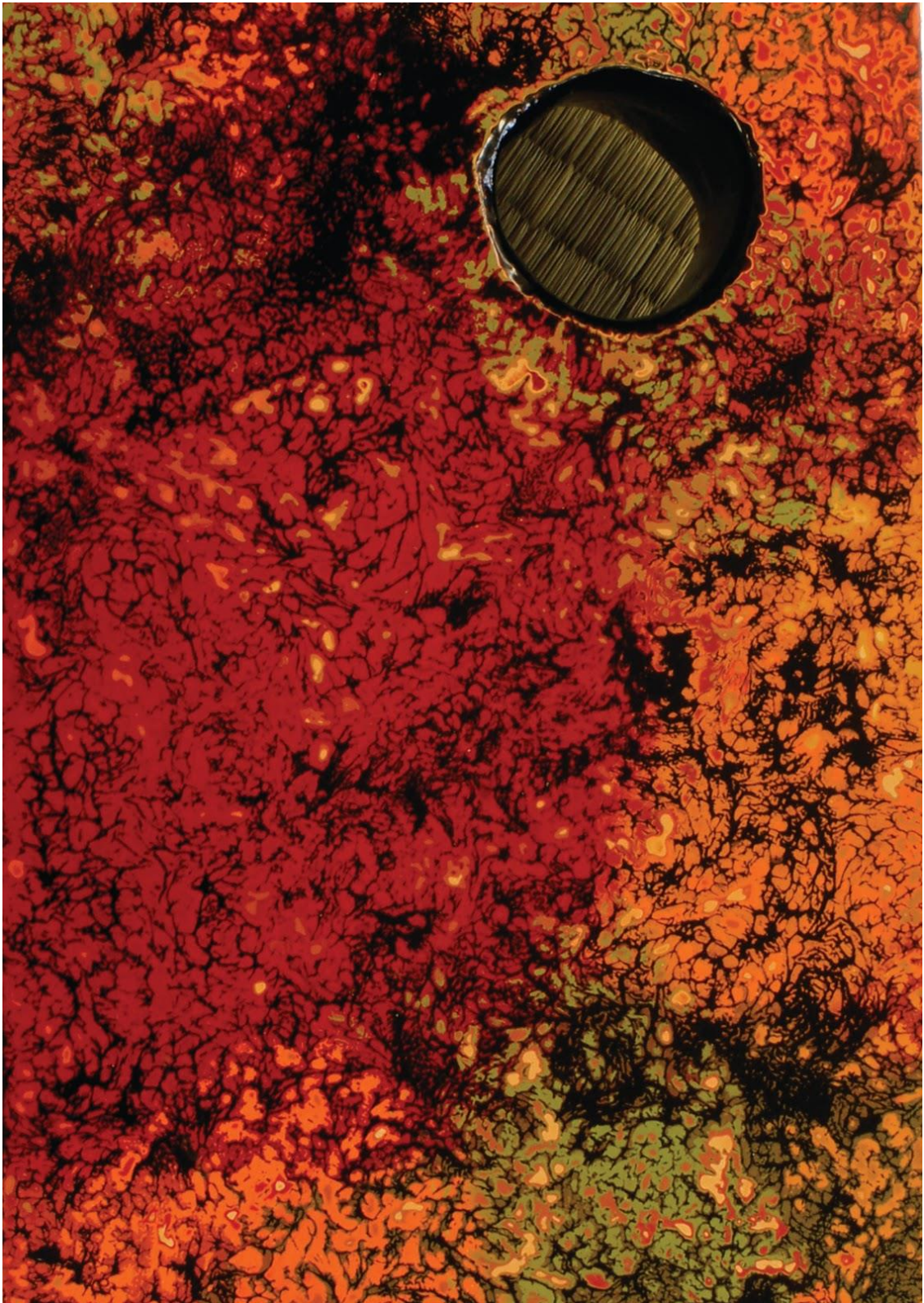


図 88 穴のある座卓-秋-拡大イメージ



図 89 穴のある座卓-秋-拡大イメージ

秋の作品(図 88、89)ではお互いの気持ちが相手から離れる様子を表現した。夏には自分の感情に確信を持っていたが、相手から確答を得られなかった秋の 2 人の姿を表現した。春以上に穴の大きさが小さくなり、距離も遠くなったことで、2 人の心理状態を表現した。

4 台の作品の内、最も派手な色彩を選んだ。夏から秋への時間の推移を座卓が赤い色に染まっていく姿で表現した。秋の紅葉のイメージが最も美しく表わせように、本朱を使用した。

(4) 穴のある座卓-冬-



図 90 穴のある座卓-冬-作品拡大イメージ



図 91 穴のある座卓-冬-

冬の作品(図 90、91)で、もっとも苦心したのは、冬を色で表現することであった。作品を全体的に白に塗ることと雪花模様の図案を描き込むことなどを考えたが、本作品とは合わないと判断した。白と黒、濃い灰色などを利用し、雪が降っている風景を表現した。

色漆の特性上、乾く過程で色が濃く変わる現象があり、特に白の場合、アイボリー色ほど濃くなる。けれども自然なアイボリー色への変色で、冬の再会というテーマの暖かな風景を表現することができた。

春、夏、秋と変化してきたお互いの感情が、愛だと悟って、二人が雪の降る冬の日 に再会する姿を表現した。穴のサイズもこれまでの 3 作品よりも最も大きく、距離も 近く配置した。

4. 座卓体験会

場 所 ： 新研究棟 3 階産業工芸意匠教室

期 間 ： 2017 年 8 月 7 日～8 月 12 日

対 象 ： 他専攻者または座卓の存在を知らない人

内容

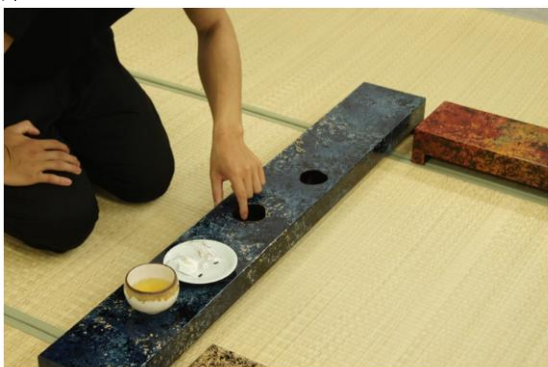
穴のある座卓が第 3 者の立場では、どのように感じられるのかを調べるため、体験会とアンケート調査を実施した。

静かな部屋に畳を設置し、お茶とお菓子を準備し、30 分ぐらい談笑を交わしながら、座卓に関する感想を聞く方式で行われた。客観的な意見をもらえるように、作品の企画と制作の存在を知らない他専攻の学生や一般人を対象にした。



図 93 体験会の準備の様子、本作品は壁にかけることができるように制作しており、作品を壁にかける準備もした。

体験会の姿 第 1 グループ



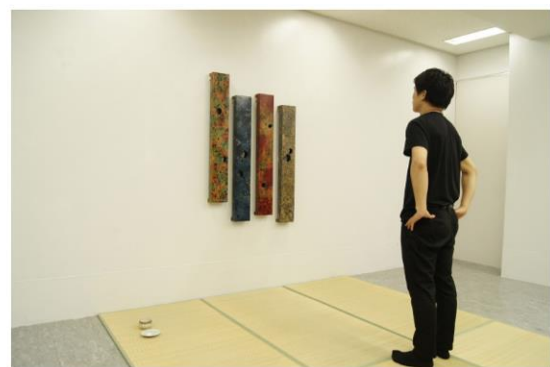
ある体験者は作品の穴に興味を持ち、不規則な形の穴から自然の美しさを感じることができると語った。また、テーブルの配列方式にも興味を示し、多様な組合せが可能な点も、本座卓を使用する楽しさであると言った。



座卓を自分の好みに合わせて配列し、楽しんでいる体験者。



座卓を積み上げて、ひじ掛けとして使用してみたり、フラットなテーブルは、単純になる恐れがあるが、四季をテーマにした彩色やストーリーのある構成によって、お茶などが楽しめる面白いスペースが生じたと語った。



自分の家にはテレビ台がないと言い、このような形の台があったら素敵だろうと話した。最後に座卓を壁にかけて、一つの絵としても鑑賞できるとの感想を述べた。

第2グループ



この参加者は座卓の穴は面白い空間であるが、水などをこぼしたりする恐れがあり、遊戯性よりは穴の不便さ指摘した。



座卓を全て床に置いたり、壁にかけたりする方式ではなく、お茶などを飲みながら、絵を鑑賞するような方式を考えていた。その日の気分によって、2つのテーブルを床に置き、残りは壁にかける方式で、使用と鑑賞を同時にできると語った。

第3グループ



2人以上の参加の場合、より自然な雰囲気を得られた。ある体験者は穴にお菓子のごみなどを隠したらどうかという遊びの意見を述べた。また、子供たちと一緒に使うと、ものすごく楽しく使うことができるようだと語った。



最後に作品を壁にかけて感想を述べた。床に置かれているときより、座卓の華やかな色が一望でき、とてもきれいだと言い、漆塗りでもこのような華やかな色の表現が可能だということに、驚きを示した。

第4グループ



第4グループも、2人への対話を聞く形で行った。体験者からは穴に対する意見が多かったが、普通は穴がない空間に穴があることで、座卓から意外性を感じることができると話した。



座卓の意外性には、壁にかけられるということも含まれ、壁にかけて鑑賞できる面白い作品だと言った。

座卓体験会結論

上記のように体験会を開催し、多様な意見を収集することができた。制作者の予想と一致する意見もあったが、それ以外の意見も多数存在した。全般的な意見は、作品の色彩と穴に対する意見が多く、漆の色彩と、穴によって多様なあそびが可能だという意見が多かった。

穴の遊戯性を確認できたことはもちろん、複数を組み合わせた構成、壁にかけることのできる機能性なども、その効果を高めたといえ、伝統的な漆の実用面に新たな可能性をもたらす一つの方法を提示できたと考える。

第6章 修了作品「ether」の制作

ここまで現代生活における漆の活用をテーマに、平面作品、マンションのエントランス用の立体作品、穴の空いた座卓を制作し、色漆の使用法、特に変わり塗り技法を中心に、様々な角度から考察を行ってきた。

本章では、それらから得られた経験や結果をもとに、本研究の集大成として修了作品「エーテル」を制作し、締めくくりとしたい。

1. エーテルの意味

本論文で用いる「エーテル」は、近代において光を伝達する仮想の物質に与えられた科学用語である。19 世紀に光が粒子なのか波長なのかを研究する中で、科学者は音が空気により伝達されるように、光が物質であると仮定すれば、それを伝える媒介が必ず存在すると考え、この用語を使用した。

科学者マイケルソン(Albert Abraham Michelson、1852～1931)とモーリー(Edward Morley、1838～1923)の実験によって、エーテルという物質は存在しないことが明らかになるまで、宇宙には空気がないため、宇宙空間を構成する物質すなわち、エーテルによって光が伝達されると信じられていた。⁴⁸

筆者は、本論文の第1章において、「おいしい絵シリーズ」から始まった色についての習作の中で、色がさまざまな感情を媒介することを示した。そして1 章の最後に色が様々な意味を伝達し得ることに言及し、これを色のエーテル化と呼んだ(図 93)。

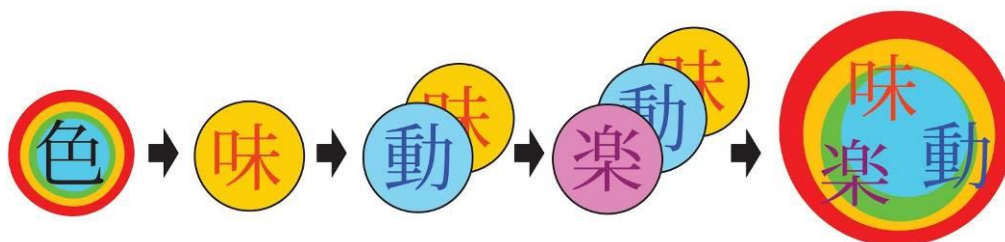


図 93 色のエーテル化

本章では、これまでの制作を通じて得られた、現代生活における漆の色彩表現の活用に関する考察を踏まえて、変わり塗りによる大型の漆立体作品を構想し、筆者の制作における様々な想いを伝達する存在として「エーテル」と名付けることとした。

⁴⁸ 송영진「베르그송과 아인슈타인의 상대성 이론」(동서철학연구 제 47 호, 2008) 214-215 쪽
ソンヨンジン「ベルクソンとアインシュタインの常態性理論」(東西哲学研究第 47 号 2008 年) 214-215

2. エーテルの構想

本論文は、過去の伝統文化や生活形態が大きく変化している現代において、伝統素材の漆をどのように生活の中で、活用できるかを考えることが最も大きな課題である。論文の背景になる現代生活には、現代芸術すなわち今まに行われている芸術も含まれると考える。

したがって、漆作品が、工芸品の分野に留まらず、現代芸術作品としても認められるなら、作品のスケールも考えるべき課題の一つである。本論文の最後に大型漆作品をとりあげるのは、本論文の目的を達成するのに必須であると考えた。

伝統工芸品と現代美術作品の最も大きな違いは、素材の活用方法である。そして、それは、作品の大きさにも影響を及ぼす。過去の材料、つまり石油化学製品が登場する前の材料は主に天然素材が中心で、価格面で高価であり、使用上も制約があり、大型作品の制作は困難であった。

けれども、技術の発達による様々な安価な素材の登場で、以前はなかなかできなかった巨大なスケールの表現もできるようになってきた。例えば、ジャクソン・ポロック(1912～1956)は絵の具の代わりに、ペンキを利用し、巨大な絵画作品を制作した。また、ブルガリア出身の美術家クリスト・ジャヴァチェフ (1935 生)は自然の一部をビニールや布のような多様な包装材料で覆う巨大作品を発表した(図 94)。



図 94 クリストの作品、Valley Curtain(左)、Surrounded Islands(右)

この二人以外にも現在活動中の芸術家たちは、多様な複合素材の活用により、表現力の点でも作品の大きさの点でも、個性のある作品活動が続けている。現代芸術の領域で、新素材を用いた大型作品が増化しているのは(図 95)、本研究の問題意識からも無視できない。

その点、漆は伝統的な素材であるが、それを利用した現代漆作品は必ずしも、小さな作品ばかりではない。実際に多くの漆作家たちが大型漆作品を制作し(図 96)、それは記念碑的な

意味で、漆の現代美術史を形成し始めている。そして巨大な漆作品が与える感動はこれまでの伝統工芸品としての漆とは明らかに違う。



図 95 ポロックの Autumn Rhythm (Number 30)

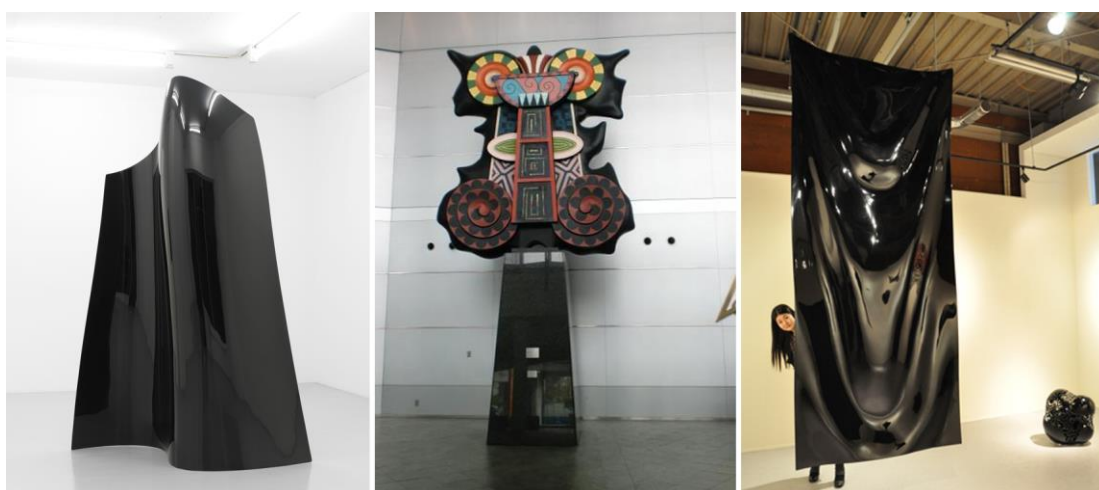


図 96 左から田中信行、栗本夏樹、渡邊希の大型漆作品

自分なりに大型の作品を制作するに当たり、五つのブロックが並んでいる構成で進めることにした。作品の大きさは、見る人の位置から作品が一目で見渡せるスケールが適切であると考え、5～6メートル程度に決定した。

漆は乾燥のために、塗った後、27 度ぐらいの温度と 65%ぐらいの湿度が保障される必要がある。大型作品制作に多くの制限が伴う理由の一つは、作品の乾燥過程のせいであると考えられる。漆作品は常温ではなかなか乾燥しないため、漆室(ウルシムロ)という、木で作られた空間に移動しなければならない。したがって、大型作品はその作品を入れることができるムロを別途製作しなければならない。筆者はこのような問題や制作の簡便さなどを考えて、5 メートルの作品を五つに分割制作するやり方をとることにした。

普通パートを分けて製作する場合、最後に全てのパートが集まり、一つの塊になるが、筆者は連続する形の作品をややすき間をあけて並置することで、一つの作品に見せる方式を考えた。一般に漆作品は映り込みを効果的に利用するため、曲線型の作品が多いと考えられる。一方、筆者の作品は本論文で先に言及したマンションの立体作品や座卓作品を見てもわかるように、作品の色やテクスチャーを強調する一方、シンプルな形態を目指してきた(図 97)。

エーテルは五つの四角形のブロックで構成される。ただし、単なるブロックではなく各パーツの中央部にくぼみがあり、順に配列すると、作品の中心部に何かが動いた跡のような形が生まれ、固定された形の四角形とは反対の運動性を生じさせる。また、五つの作品が別個のものではなく、一つの作品と認識できるように、凹みがつながる部分は、作品が横に伸びて広がるような印象をもつようデザインした。

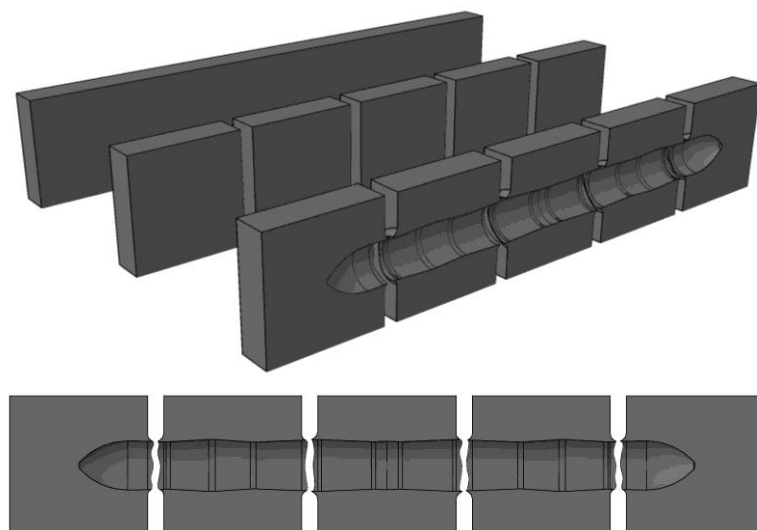


図 97 エーテルの形態の展開

このようなブロックの形態を作品化した作家の先例としては、ミニマル・アートの巨匠ドナルド・ジャッド(Donald Judd、1928～1994)が挙げられる(図 98)。彼はミニマリズムの開拓者として、絵画の限界性を超えて、作品の立体性と物質性を強調した。

作品において必要ではない部分をすべてそぎ落とし、その結果、簡潔な形のみが残され、作品はその形態、その物事自体で純粹に存在するようになった。日常で頻繁に使用される実際材料で作られ、それを通じて物質的な特性を強調した。色も統一さ

れていて、作品の単色は収縮や膨張がなく、奥行き感を作らない。このような作品の形式を通じて、物質の属性を通じて作品を鑑賞することを強調した。⁴⁹



図 98

ドナルド・ジャッドの作品と筆者の構想した「エーテル」は一見似ているように見える。けれども、ジャッドが物質の本質を作品を通じて示したのに対し、筆者の場合は、色という対象を表現するため、複雑な形状ではなく、シンプルな四角形の形態を選択し、作品の真ん中には何かが這った跡のようなくぼみがある。これは、座卓作品の遊戯概念であった穴の延長である。座卓の穴は、それによる空間の流れが、使用上での楽しさを作り出すという設定であった。本作品ではそれによって変わって、何かによって作られた穴を半分に割ったような形状で表現した。まるで大きなバターの塊を 5 個並べて、大きなスプーンで数回ゆっくり掻き取ったような形によって、緩やかな運動性を与え、緊張感の一方で安らぎや安定感も感じさせる多様な表現をめざした。

3. 願いの色

五つのブロックの表面には変わり塗りをを用いるが、その基調色には、赤を用いることにした。筆者の作品にはこれまでも赤色をよく使用してきたが、これには二つの理由が挙げられる。一

⁴⁹ 이수정(석사논문)「도널드 저드의 [마파프로젝트]에 나타난 공간 개념 연구」,(서울대학교 대학원,2014) 14-19 쪽
イ・スジョン(修論)「ドナルド・ジャッドの『マーププロジェクト』に示されている空間概念の研究」,(ソウル大学の大学院,2014 年)。14-19 頁

つ目は、中学生時代、毎日のように接した夕焼けの色の体験である。第1章において、成長環境の中で醸成される色彩感覚について述べた。周辺環境をとりまく色彩が、色の認識に大きな影響を与える。そしてそれが芸術家の場合、作品の個性として表出されることもある。

中学校の頃に住んだことのある韓国の西側の海辺生活では、無意識のうちに接した夕焼けが日常の一部だった。それは脳裏に深く刻みこまれ、私の作品に反映されていると考える。また、韓国の西の海は干潟⁵⁰のため、海の色が濃い青色ではなく、泥色に近い灰色をしている。灰色の海に映った夕焼けの赤色は単なる赤色より濃厚な印象を与えてくれた。現在赤色を使用するにも「赤」ではなく「朱」、または「本朱」(図 99)を好むこともその影響と考えている。

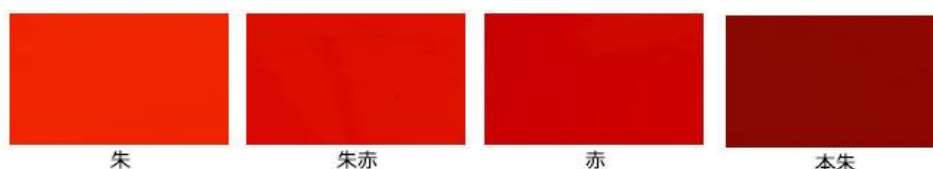


図 99 顔料の配合程度によって色が変わることはあるが、本朱の方が赤より深い味を持っている。

二つ目の理由としては、赤色は私にとって「願いの色」でもある。第4章でも触れたように、2015 年に子供が誕生した。韓国では子供が生まれると、「作名所」に頼んで名前を決める⁵¹ことが多い。作名所に頼む理由は、その子の運勢にふさわしい命名をするためである。作名所によると、子供が生まれた日時によって、子供が持って生まれる木、水、土、金、火の気運のうち、不足したり、強すぎたりするものが存在するので、それを名前でバランスを取るのだという。筆者の子供は、火の気運が足りないとして、名前に「日」が付く漢字を使用して名を付けた。

筆者の場合、制作によってもこれを実現させようと、太陽を象徴する赤色系の色を使用することにしたのである。こうして、赤色は私にとって「願いの色」となり、光を象徴する色となった。

このような考え方は第4章のマンションのエントランス作品において、さらに明確になった。一般的に芸術作品が陳列される美術館または画廊のようなホワイトキューブ空間と、マンションのエントランスは、また異なる公共的性格をもっている。居住という観点から見た場合、コンクリート構造物のマンションのエントランスは冷たい空間と感じられた。そこで、熱、光を持った物体を形象化した作品を企画し、赤系の色を使用した。

⁵⁰ 海岸部に発達する砂や泥により形成された低湿地が、ある程度以上の面積で維持されている、朔望平均満潮面と朔望平均干潮面との潮間帯。潮汐による海水面の上下変動があるので、時間によって陸地と海面下になることを繰り返す地形である。砂浜と比べ、波浪の影響が少なく、勾配が緩やかで、土砂粒径が小さく、生物相が多様な平坦地形である。(ブルー百科事典ウィキペディア)

⁵¹ 過去にはこのようなことが一般的であったが、今は個性的に名前を作る人も多い。

このように、本論文の多様な制作活動で得た経験と考え方を総合的に表現する「エーテル」の制作に当たっても、赤色を用いることとした。

4. 制作過程

「エーテル」の基本的な構造は、乾漆技法で制作した。現代漆作品の制作において、乾漆技法は必須であり、作品が大きいほど、その長所が活かされる。乾漆技法は、古くは仏像の制作に使用された。土で作った原型の上に、布と漆を利用して何度も重ねて貼る。その後、脱型または内部の土を除去して、形をきれいに仕上げる。内部が空洞のため、移動と保管が容易である。

現代に入って、発泡スチロールが登場し、それが乾漆作品の原形の材料として使えるようになった⁵²。作品内部にある発泡スチロールを除去しなくても、それほど重くないため、大変便利である。同じ大きさの石造彫刻や陶磁作品よりも相対的に軽く、これにより大きな漆作品を容易に作ることができるようになった。現代漆作品の乾漆では、ほとんどに発泡スチロールが使用されていると言っても過言ではない。「エーテル」も発泡スチロールを利用することとした(図 100)。

成形において最も重視した点が二つある。一つ目は 作品を構成する五つのブロックができるだけ同じ大きさであるということ、二つ目には展示の際に、作品が壁に密着できる構造にすることであった。最初の事項は、工場で加工された、同じ大きさの発泡スチロールを購入することで解決できたが、二つ目の事項を解決するためには、特別な設計が必要であった。

⁵² 発泡スチロールの応用がいつ頃、誰によって始まったかについては、京都市立芸術大学の名誉教授である新海玉豊(1939 生)が 1960 年代の中頃より実験的にこの素材を用い始めている。

井川 健(博論)「髹漆表現に関する一考察-呂色仕上げによる造形-」京都市立芸術大学大学院、2008、56 頁



図 100 工場で加工してもらった5つの塊の発泡

普段、壁面にかける作品は、ワイヤー方式がほとんどであるが、作品の重さによって壁面との間にすきまが発生するという問題がある。重量が軽い場合、粘着性のある補助道具の使用で、作品を壁面に固定することも考えられるが、「エーテル」のブロックは一つ当たり 15kg 程度となると予想されたため、壁面の金具を作品に埋没する方式を工夫した。

下の図 101 が作品の裏側の構造である。壁面の金具が作品に隠されて作品を壁に密着できる方式となっている。このような方式にこだわったのは壁と一体化されている状態にしたかったためである。また、壁と一体化され、安定した作品の構図がエーテルの色彩と中央をつらぬく有機的なくぼみのラインをより引き立たせることができる判断したためである。

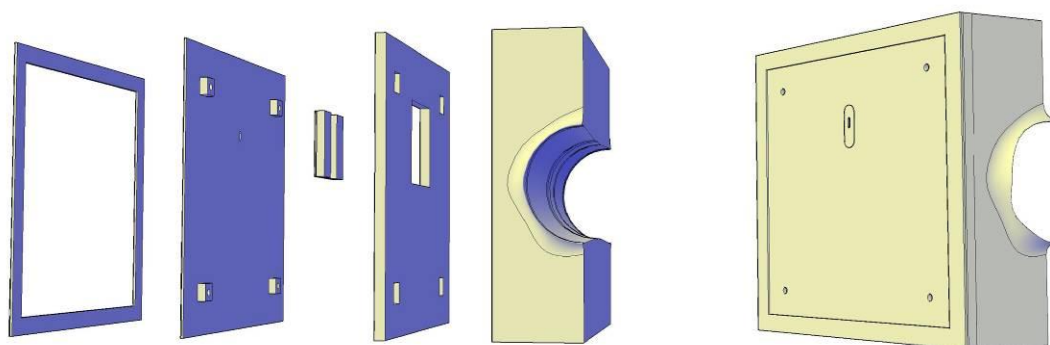


図 101 作品の裏面の構造、金具が埋没できる形で設計した。右の図は完成された裏面

制作は一般乾漆作品と同じ方式で進められた。まず、発泡スチロールを成形する作業である。下記のような方式でブロックの形を制作した。左から順に説明すると、四

角形の発泡スチロールに電熱線で溝を掘る。その後、耳を整形する。図 102 のように塊をつけた後、一番右のようにシャープな形に削っていく。

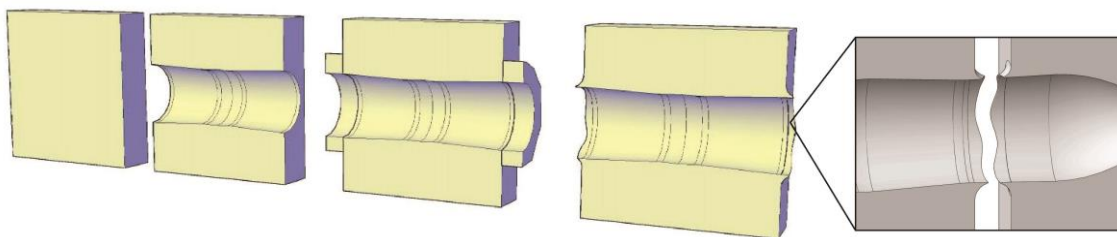


図 102 形の形成



図 103 布貼り

5 つのブロックの整形が終わったら、布を貼って、作品の表面を丈夫にしていく(図 103)。筆者の場合、分厚い麻布を 2 重に貼った。色の使用においては、段階的な変化をつけて、赤、オレンジ、山吹、アイボリーの順で進行し、作品を完成した(図 104)。



図 104 完成した作品

5. 作品の総評



図 105 展示風景

エーテルの制作において大変だった点は、彩色であった。色漆は乾燥過程において色が濃くなる特性があり、明るい色ほどその程度が激しい。もし同じ色でも 1 日あるいは 2 日の時間差を置いて彩色すると、微妙に色合いが変わることがある。筆者はこのような状況を避けようと、必ず 1 日 1 色を全てのブロックに塗ることを目指した。

作品制作後の反省点については、作品の軽量化と形態に対する点があげられる。一つ目の作品の軽量化については、発泡スチロールを用いた乾漆作品制作は過去の粘土での作業

よりは、多くの面において利便性が増大したが、重量においては作品が大きくなるほど、粘土ほどではないが、その重みも増す。

エーテルの場合、制作当初は軽さを維持していたが、作品の裏面の構造物の付着と麻布を2〜3枚貼り付けていく過程で、予想以上に作品が重くなり、作品1点当たり約15キロの重量になった。初期段階から作品の内部を空洞にするなどの、軽量化を追求できればよかったが、次期作品では改めるべき点であると考ええる。

2つ目は作品の形についてである。「エーテル」は、四角に、曲線型の凹みが掘られている形をしていて、その形によって、筆者が考える漆が持つ 落ち着く感じ、安定した感じを表現した作品である。

作品の形は、企画段階において様々なスケッチやパソコンソフトウェアを用いたシミュレーションにより決定した。けれども、作品が完成に近づいてくると、曲線の微妙な形についての物足りなさが残った。細部の仕上げるの工程をもっと想定しておくべきであった。また展示方式についても、壁掛け方式に限らず、床置きや空中にぶら下げたりするなど、色々な方法があると考えており、今後も可能性を追求していきたい。



図 106 部分拡大

「エーテル」の制作により、大型作品であっても分割制作方式をとることで様々な可能性を感じられるようになった。漆作品は作品の制作過程において、様々な制限的条件があり、大型作品を作ることは容易なことではない。

今後もこのような分割方式を用いることで、単に美術館などの展示空間だけではなく、ショッピングモールや駅など、人々の往来が多い日常空間に則した大型漆作品の活用を計っていきたい。



図 106 作者と作品

結 論

本論文では、現代生活における漆の活用方法の提案という観点から、漆の伝統的な色彩表現である「変わり塗り」技法を用いて、平面作品、マンション設置作品、工芸作品、そして最後の大型作品「エーテル」を制作し、漆の色彩表現とその応用について検討を行ってきた。

まず、第 1 章では、色漆を用いた制作・研究の起点となる筆者の色彩観が、どのような過程を経て形成されてきたかについて分析した。高校時代の MTV の影響と絵画学部時代における、色を味覚的観点で解釈した「おいしい絵シリーズ」の制作、そして半年間のフィリピンにおける生活から感じた南国の色彩感について考察を行った。それにより、色彩が人の感情に与える影響について具体的に理解することができ、制作において自分が明るい色の組み合わせを好む理由も知ることができた。また、そのような考察を通じて、色は作品の単なる表層的なイメージではなく、より深い意味を伝えることができるとの確信を得た。

つづく、第2章は、材料面の基礎的考察であり、色漆が持つ特徴の検討に加え、製造に使用される顔料の成分に関しても調査を行った。色漆の製造過程を詳しく知るために漆専門店を取材し、機械または手作業による色漆の製造法を把握した。顔料の分析に関しては、専門店からの資料協力を受け、市販されている顔料の成分への理解を深めた。色漆の特性については、背景色の違いによる発色の変化を実験し、白色より黒色の背景のほうが発色が良いという結果を得た。このような過程を通じて、色漆が持つ材料的特徴についてより具体的に理解と経験を積むことができ、以下の作品制作における重要な基礎ともなった。

また、本論文の作品で用いられている色漆の使用パターンについても分析を行った。現在活動中の作家との比較を行い、お互いの技法には、どのような相違点と長所・短所があるのか、そして筆者の表現技法はどのような特徴を持っているのかについて考察を行った。

第 3 章では、変わり塗りの表現技法に焦点を当て、その仕組みと、絞漆を利用した絵画的表現について考察した。平面作品に絵画技法をどう応用していくかを考え、色漆の補色の考察、塗り面積の調節、また、特定の面積をそれぞれ異なる色で塗るなど、作品のテーマによって色漆を塗るパターンを変化させた様々な効果を追求した。制作した作品は、既存の絵画的な用法で色漆を用いる漆絵とは異なり、なおかつ、漆の暖かい色感を保ちながらカラフルな表現方法を実現することができ、変わり塗りの伝統技法を絵画の新たな表現方法として確立できたと考える。制作を重ねる中で、筆者の色彩に対する考えも省察し、以降の作品への基盤ともなった。

第 4 章では、都市空間の一つであるマンションのエントランスに設置する立体漆作品を制作した。建築主や居住者たちのニーズを考慮し、美術館のようなホワイトキューブの空間ではなく、人々の往来がある共有空間のための作品を複数制作し、今までとは違う新しい経験ができた。マンションの住人に朝の活力を与えられるよう、光や太陽をイメージした色と形態を追求するなど、生活の質を高めることを目標に制作を行い、筆者の作品観を拡張する結果をもたらした。制作方法についても、コンピュータソフトウェアによるシミュレーションを用いて、企画を注文者にプレゼンする方式を活かし、満足度を高めるきっかけとなった。

第 5 章では、これまでの研究を踏まえた上で、漆の工芸としての原点に立ち返り、日常で実際に使用できる工芸的機能を持った作品を創造した。日常生活の調度としての漆作品が与える楽しさをテーマに穴のある座卓を制作した。使用に際して「休憩」のイメージと使用上での遊びを目指して、穴という遊戯的要素を取り入れた、四季をイメージした四色一組の座卓を制作し、それぞれに男女の恋の心情を象徴する二つの穴をあけた。収納面にも配置して壁に掛けて鑑賞できるようにした。完成後に行った体験会では、予想していた反応に加え、四台の座卓を様々に組み合わせて、空間を作るなど、更なる使用法も提案され、新たな可能性の広がりを感じることができた。

最後の第 6 章、大型作品の制作においては、今まで本論文で作品制作の経験から得られた漆に対する考え方や筆者の色彩観などをもとに、変わり塗りの色彩表現や作品の形と色の関係など、漆作品のもつ新たな価値と筆者の制作観について総合的に考察を行った。大型の漆作品の制作方法として、五つの立方体からなる、幅 5 メートル余りの一組の作品を構想した。各中央部分には、大きな動物が這った跡のような大きな凹みを設けて、運動感を与え、筆者が漆作品で一貫して追求してきた「安定」や「余裕」などのイメージを伝えるべく赤色系の変わり塗りをを用いて「エーテル」(光を伝達すると考えられた仮想の物質名)と名付けた。本作品の制作を通じて、大型漆作品の一つのモデルケースを得、展示方法についても、新たな可能性を見出すことができた。「エーテル」の制作を通じ、私が考える漆の持つイメージを、表現することができ、漆の大型作品の制作においてより積極的で多様なアプローチを考えられるようになった。

以上の制作と調査・分析によって、変わり塗りの一種である絞漆の変化に富んだ表現力と可能性を、多角的に考察した。実制作とそれに関わる多様な活動を通じて、より多くの人々に絞漆の独特な表現力を伝達することができ、現代生活と漆の新たな関係性を提示できたと考える。

漆という材料は決してスピード感のある素材ではない。樹から採取され、精製作業を経て素材となるまでも時間がかかり、熟練の技術でも塗りには慎重さと応分の時間がかかる。塗った後の乾燥にも日を要するし、湿度によっても色が左右される。筆者は本論文の主なテーマである漆の色彩表現において、既存の漆の持つイメージからできるだけ脱皮したかった。こういうプロセスは、漆の表現力において可能性を広げる方法であると考えた。そのため、漆の作品ではなかなか使われていない蛍光系統の色と間中色を使い、独自の技法を追求してきた。実際に筆者の作品に触れた多くの鑑賞者は、その色彩表現に好感を示してくれた。

けれども、どんなに派手な色漆を塗っても、漆は人を落ち着かせる色味になる特徴を持っている。このような、自然素材ならではの漆の温かく、ゆっくりとした感覚は、忙しく生きている現代人の生活に安らぎと彩りを与える特質であると考えます。これからも、現代において、漆の特性を活かすことのできる造形を求めて制作を続けていきたい。

参考文献一覧

和文

[書籍]

- 沢口 悟一『日本漆工の研究』（美術出版社、1966 年）
- 高橋節郎『漆 高橋節郎 黒と金の世界』（京都書院、1981 年）
- 北野民夫『アルルのファン・ゴッホ』（みすず書房、1986 年）
- 大戸吉古、山口修、児玉幸多、朝倉治彦、岩崎正純『江戸時代図誌 第 14 巻 東海道一』（筑摩 書房、1979 年）
- 佐々木 英『漆芸の伝統技法』（理工学社、1991 年）
- 香川 勇、長谷川 望『原色 色彩語事典一色の単語・色の熟語』（黎明書房、1998 年）
- 中村宗哲『漆うるし塗り物かたり』（淡交社、2001 年）
- 有本祝子、岡村美知『わかりやすい色彩と配色の基礎知識』（永岡書店、2002 年）
- 太田泰人『岩波世界の美術 印象派』（岩波書店、2002 年）
- 大下健太郎『西洋美術史』（美術出版社、2002 年）
- 高橋達史『岩波世界の美術 レンブラント』（岩波書店、2005 年）
- 李禹煥『余白の芸術』（みすず書房、2005 年）
- 城一夫『色の知識一名画の色、歴史の色、国の色』（青幻舎、2010 年）
- 小松谷朝生『色の不思議世界』（株式会社原書局、2011 年）
- 渡辺安人『色彩学の実践』（学芸出版社、2012 年）
- 山口映一『おもしろサイエンス色の科学』（日刊工業新聞社、2012 年）
- 宮田久美子『暮らしの中の色彩学入門』（新曜社、2014 年）
- 頼作明『本土樹漆文化研究』（興台彩色印刷股份有限公司、2015 年）

[論文]

- 難波 功士「テレビ CM の変化と社会の変容：ACC フェスティバル入賞作の分析から」
（『関西学院大学社会学部紀要』第 79 号、1998）
- 中川真「パブリックアートの戦略 - サウンドアートを事例として-」（都市文化研究
VOL. 8、2006 年）

八田 典子「芸術作品の成立と受容における「場」の関与」(総合政策論叢第8号、島根県立大学総合政策学会、2004年)

竹内晋平「日本におけるアートマネジメントの現代的諸相-「空間」と「時間」の共有を視点とした公共性の検討-」(佛教大学教育学部論集 第22号、2011年)

阿佐見 徹、大藪 泰、山内 明 「色漆塗膜の色彩領域拡大」(『色材協会誌 92巻9号』、1985年)

国本学史「日本近代の漆工芸における色漆の変容」(芸術世界 21号、2014年)

井川 健(博論)「髹漆表現に関する一考察-呂色仕上げによる造形-」(京都市立芸術大学大学院、2008)

中島 友紀「人の色彩認識について」(名古屋文理大学、2005年)

山本祐輝(修論)「漆白色化に向けたUV硬化樹脂導入の検討」(香川大学大学院材料創造工学専攻、2009年)

坪田織江「傾いた弧」論争から考える芸術の公共性」(北海道大学大学院文学研究科、2013年)

村上佑介「現代におけるサイト・スペシフィック彫刻論-日本のアート・プロジェクトを中心に-」(広島大学大学院、2014年)

韓文

[書籍]

권상오 『칠공예』(조형사, 1997)

권상오 『나전공예』(대원사, 2007)

필리프 홀스먼 저/민은영 역 『하나, 둘, 셋 점프 JUMP!』(북하우스 퍼블리셔스 2016)

송영진 「베르그송과 아인슈타인의 상대성 이론」(동서철학연구 제 47호, 2008)

박나미, 김혜숙 「앙리 마티스의 회화에 나타난 색채심리 특성」(미술치료연구 제 17권 제 5호, 2010)

[論文]

潘堃(博論)「明・清時代 東아시아 漆藝 交流에 대한 研究」(동방문화대학원대학교, 2017)

윤진영 「존 로크의 유아교육론 연구」(동아대학교 교육대학원, 2000)

- 오경선 「공공미술-시민참여적인 공공미술의 연구」 (중앙대학교대학원, 2001)
- 송유진 「시즐(Sizzle)기법을통한미각의시각적표현연구:TV 식품광고를중심으로」 (연세대학교영상대학원, 2006)
- 권순섭(修論) 「中国現代漆画의形成過程考察」 (동방문화대학원대학교, 2012)
- 이수정 「도날드 저드의 [마파프로젝트]에 나타난 공간 개념 연구」 (서울대학교 대학원, 2014)
- 남선용 「앙리 마티스 작품에 나타나는 색채 표현과 추상성」 (경기대학교교육대학원, 2016)
- 엄유나 「루치오 폰타나의 공간주의 작품(1949-1968) 연구」 (서울대학교대학원, 2016)

図版出典

下記以外の挿図は筆者が制作又は撮影した。

図 10 pixabay

<https://pixabay.com/ko/>

アクセス:2017 年 4 月

図 12 Wikimedia Commons

<https://commons.wikimedia.org>

アクセス:2017 年 3 月

図 15 wikipedia

<https://www.wikipedia.org/>

アクセス:2017 年 4 月

図 33 東京国立博物館画像検索

[https:// https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/](https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/)

アクセス:2018 年 1 月

図 34 時代建具・照明・骨董のびる

[https:// https://e-nobiru.com/](https://e-nobiru.com/)

アクセス:2018 年 1 月

図 38 伝統工芸 津軽塗 有限会社イシオカ工芸

<http://www.tsugarunuri.jp>

アクセス:2018 年 2 月

図 41(中、右) 青森県漆器協同組合連合会

<http://www.tsugarunuri.org/>

アクセス:2018 年 2 月

図 42 制作者栗本夏樹より

図 43 左:The Terminal KYOTO

<https://kyoto.theterminal.jp>

アクセス:2018 年 3 月

中:AMeet

<https://www.ameet.jp>

アクセス:2018 年 3 月
右:GALLERY SHIRAKAW
<https://www.galleryshirakawa.com>
アクセス:2018 年 3 月

図 45 Nhat Tran
<https://www.urushi-artist.com>
アクセス:2018 年 12 月

図 46(左) Nhat Tran
<https://www.urushi-artist.com>
アクセス:2018 年 12 月

図 53 EuroMenTravel
<https://euromentravel.com>
アクセス:2015 年 11 月

図 78 Artnet
<http://www.artnet.com>
アクセス:2018 年 11 月

図 79 Italianways
<http://www.italianways.com>
アクセス:2018 年 11 月

図 80 Wanderarti
<http://www.wanderarti.com>
アクセス:2018 年 10 月

図 81 Bonjour Lyon
<http://bonjour-lyon.fr>
アクセス:2018 年 10 月

図 82 Jakob+Macfarlane
<http://www.jakobmacfarlane.com>
アクセス:2018 年 10 月

図 94 christo and jeanne claude
<http://christojeanneclaude.net>

アクセス:2018 年 11 月

図 95 Jackson Pollock: 100 Famous Paintings Analysis and Biography

<https://www.jackson-pollock.org>

アクセス:2018 年 10 月

図 96 左:田中信行

金沢アートグミ

http://gallery.artgummi.com/?attachment_id=5757

アクセス:2018 年 9 月

中:栗本夏樹

おおさか村ブログ

<https://blogs.yahoo.co.jp/uno9422/29387811.html>

アクセス:2018 年 9 月

右:渡邊希

上野経済新聞

<https://ueno.keizai.biz/headline/photo/515/>

アクセス:2018 年 9 月

図 98 WALKER

<https://walkerart.org>

アクセス:2018 年 10 月