

## 第一部 工芸の視座

|      |     |
|------|-----|
| はじめに | … 3 |
| 序    | … 6 |

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| 第一章 MONOTSUKURI(工芸)のシステム               | …13 |
| 第一節 素材との関係性                            | …14 |
| 第二節 「システム」による「システム」の把握<br>ーオートポイエーシス理論 | …16 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 第二章 観ること            |     |
| 第一節 イメージ ーflat 化と本質 | …22 |
| 第二節 まなざしのジレンマ       | …25 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 第三章 MONOTSUKURI(工芸)における「場所」 |     |
| 第一節 素材という場と「洞窟のアイデア」        | …31 |
| 第二節 固有のかたちがうまれるところ          | …33 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 実例として ー作家たちのまなざし    |     |
| 第一節 生命の律動 ー 安藤 栄作   | …40 |
| 第二節 原初的知性と元型 ー 齋藤敏寿 | …48 |
| 第三節 物語ることの本質 ー 山野千里 | …56 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 終章                    |     |
| ・ 工芸の視座               | …69 |
| ・ キリスト教美術の作品の機能と日本の工芸 | …70 |
| ・ 社会における工芸の視座の意義      | …72 |

## 作品「ヤイエューカラ」を廻って 研究報告書

|                        |     |
|------------------------|-----|
| ー 素材と自己 陶のプロセス・硝子のプロセス | …78 |
| ー ある生態系における自己観察        | …87 |

おわりに

はじめに

筆者は、高校から大学一年まで油絵による制作を行っていた。しかし大学2年になるとき専攻をかえ、大学3年からは陶磁を素材として制作を行い、現在もそれは続いている。制作の手法をかえることになったきっかけ。それが、この論文を書くひとつの動機にある。

きっかけは、高校3年の卒業制作のときであった。課題である「自画像」を描いていたとき、それまではすきだというだけで描けていたのに、それだけでは描けない、妙な矛盾を覚えた。自分の「ありのまま」を描くことが自画像であると考えているのにも関わらず、実際描いているものが、自分の「みたいと思う姿」でしかないと感じたからである。目の前にみているものではなく、頭の中にある「イメージ」で描いている気がした。

その時から、「ありのまま」と「イメージ」について、また「描く」「表現する」という行為について考え始めた。

大学に入学してしばらくは(1年次は美術を専攻したため)それに対して自身で納得のいく答えを見つけられずにいたが、ただその中で、「型にはまった見方」で描いているということと、油絵という表現方法がむいていないのではないかということに気付いた。

大学2年になるとき美術専攻から構成専攻に転攻し、その中のクラフト領域で制作することにした。

クラフト領域に移った当初は、「きれいだから」という単純な理由から硝子を素材として制作していた。しかし大学の設備と、教授が与えてくれた導入の制作手法がそうであったという関係で、筆者の硝子の制作方法は、主にキャスティングだった。

キャストイングは、初めに粘土などで硝子の「原型」をつくる。「原型」制作では、1. かたまりでつくること、2. 「原型」のかたちがほぼそのまま硝子のかたちになる、3. 複雑なかたちにしない、という制約を与えられていた。

かたまりからかたちを作ることは、頭で考えたイメージを抽出しているようであり、硝子における「表現」でもまた、油絵で描いていたときと似た矛盾と抵抗感を覚えた。

また、「原型」から大きなかたちの変更がきかないことは、結局粘土のかたちをただ硝子に置き換えているだけのようであり、「イメージ」の「再現」のようで、自分の望む表現方法とのずれを感じ、硝子を制作の素材とすることをやめた。

クラフト領域には硝子の他に陶磁と木工があり、そのどちらかを選ばなければならなかった。授業での木工の制作は、「図面」を罫書き、「図面」通りに作っていかななくてはならない、という工程で、硝子以上に向いていないと感じた。

かたや陶磁による制作は、最初は粘土があるだけで、硝子や、木工の工程のように最初に「原型」や「図面」は必要ない。ある程度のかたちのイメージはあったとしても、つくる過程で臨機応変にかたちを作り変えていくことができる。

自分が触れると形が変わるという土の反応は、私自身の感覚をほぐし、「表現すること」に対して素直にしてくれた。陶磁では、「イメージ」でなく、「ありのまま」を見つめることができると感じた。

当然のように、制作の素材には陶磁を選び、大学3年生から本格的に陶磁制作を始めた。以来、陶磁が「イメージ」よりも「ありのまま」を見つめさせてくれる素材であるということに興味を持ち、油絵や硝子、木工の制作と陶磁制作における違いがどこにあったかと考えてきた。同時に油絵と陶磁を区別して意識していた筆者自身の感覚に矛盾があるのだと気付いた。表現手法に問題があったのではなく、感覚と、ものの捉え方が、型にはまっていたと自覚したのである。

どの素材と関わるときでも「ありのまま」を求める思いは変わらないのであれば、それらの表現をつなぎ得るものがあるはずである。陶磁制作における筆者の感覚と、ものの捉え方は、油絵の時とではどのように変化したか。それを陶磁の特徴と、そこにおける制作の仕方から紐解けば、必ず「表現する」ことの真理へとたどり着けるだろう。

この論文はそのような筆者の経験に端を発している。

## 序

「工芸」(註1)。これは、陶磁や硝子で制作をする筆者にとっては、真理を取りこぼした、空虚な言葉のように思える。その真理とはなにか、言葉の表面には見えない“深層”に潜むことについて論じるのが、この論文の主旨となる。

言葉と概念はともにある。これは自明のことであろう。言葉は、何か在るもの、ことの観察の結果、それを説明するものとして生み出される。

何かと言葉が結びついた瞬間から、概念は固定される。その積み重ねによって、人間の世界は秩序を作ってきた。概念は一貫してあらゆる人の中に蓄積され、これによって人間の社会が成り立っている。人は、言葉で世界をしり、人と関係し、生きている。

そのため一度つくられた言葉は変えにくい。言葉を変えるということは、概念を変えるということになる。言葉の概念を変えるとなると、それを使う全ての人の概念も同時に変えなくてはならない。これは大変困難なことだ。

しかし言語の概念が変えられないことで困ることも在る。それは、状況に合わせて作られた言語—概念が、その状況を正しく捉えられていなかった場合に起こる。また、状況が変化したのに、言葉だけ置き去りにされている時も同様である。言語によって作り出された世界には、語りきれていない状況があるかもしれないということだ。

この中に、「工芸」という言葉も含まれる。「工芸」も勿論概念と共に在る。一般社会(註2)で、大抵の人がこの言葉から連想するものは、陶芸、漆、硝子、染色など。そこから、食器、家具、あるいは装飾品、着物。つまり、「実用」とセットにされる。あるいは、「美術」(註3)に対置されてあるもの、という程度の意味か。

広辞苑には、「①[新唐書閻立德伝]工作に関する技術。製造に関わる技芸。②美的価値をそなえた実用品を作ること。陶芸・木工・染色など。「伝統—」とある。

また「工芸品」として、「芸術的要素を含む工作物。美術意匠と技巧とによって、美感を与えると同時に日常生活に役立つ物品を指している。」とある。(p890)

もしくは、立体物、造形物として、「工芸」の素材を用いていても「彫刻」(註4)と取られることもある。

どれも、表面的に考察された結果、作られた概念と、言語である。が、実際一般に浸透しているイメージはこのようなもので、そのため一般的な「工芸」に対する理解は表面的なものに留まっていることが多い。

実のところ、陶磁、硝子、木、などの素材からつくられ、現在「工芸」にふくまれるものは、その概念がうまれるまでは「工芸」と呼ばれるものではなかった。「工芸」という言語は、日本でつくられたものが「ウィーン万国博覧会」(註5)に出品されるに際し、西洋(註6)における分類(「絵画」(註7)、「彫刻」など)に合わせるために生み出された概念であり、言語である。このとき、博覧会の会場で日本のものは初めて西洋の制度にふれ、西洋の分類に合わせて振り分けられた。

日本においてつくられたものは、その風土において生まれた素材と、人びとの生き方とよりそい、結ばれて在るもので、その背景は無視できないはずである。また、それぞれを素材別で認識はしても、本来絵画、彫刻などと分類はできないものであった。しかし博覧会は「ウィーン」で開催されているもので、会場では西洋の制度に合わせるしかなく、日本のものは、外見から、「絵画」、「彫刻」…という風にわけるしかなかった。例えば、磁器の皿であっても、そこに絵つけがしてあれば「絵画」にされた。

そのようなものの見方で、「工芸」という言葉、それとともに「美術」「芸術」という言葉が生まれた。この時点で、「工芸」「美術」「芸術」(註8)は、上辺だけで判断された軽薄なものであったように思う。外からかたちをみたところで、ありのままは捉えられない。背景を捉えきれていない言語は、使い手にとっては不自由な道具である。むしろ、西洋に合わせて造られたこれらの言葉は、西洋を語るのには適していても、日本のものを語る

には適さないのではないか。

それならば、言語－概念の形成される前の普遍的な過程にもどし、その過程から、わたしたちがものをつくるということを考察してみるのはどうだろう。

つまり日本における、「風土で生まれた素材でつくる」という行為の過程から、日本のものづくりの真理を捉えるということである。人が自らの手で素材にかたちを与える、という原初的な行為によって、分類される以前の日本のものづくりを、ありのまま捉えたい。

本論は、まず自身の陶磁制作の過程を通して見えたことから、普遍的な工芸(註9)を観察していく。工芸における制作を通し、「ありのまま」の見つめ方、「表現する」ことの真理を明らかにする事が目的にある。そのようにして、工芸をその言語の生まれる過程につきもどし、普遍性をもった日本のものづくりとして、社会にむけて提示していくのが狙いである。

なにか他から工芸を語る、というのではなく、工芸に位置し、ものをつくる作家だからこそ語れることがあるのではないか。作家だからこそより広義なものとして日本のものづくりを提示できると思うのである。工芸を囲っているイメージの「」(枠)を外し、工芸＝日本のものづくりとできるところまで、この論文によって導きたい。

(そのような意味で、本論の中では従来の工芸ではなく、MONOTSUKURI(工芸)と表記する。)

第一章「MONOTSUKURI(工芸)のシステム」では、工芸の特質を、つくり手との関係や、素材のもつ造形のシステムにオートポイエーシス理論を絡めながら捉えていく。

第二章「観ること」では、イメージでみることはどうして起こるか、ありのままを見つめるにはどうするかを、「工芸」の立場から述べていく。

第三章「MONOTSUKURI(工芸)における場所」では、工芸における素材を場として捉えること、また工芸の制作の場において固有のかたちがうまれるということについて述

べる。

以上三章を通し「システム」「見方」「場所」という観点で工芸の特質を述べたうえで、その実例として作家の制作を考察する。ここで述べることは、筆者が直接作家と話したことを基としている。

終章において、工芸とはなにか、またそこで得られる工芸の視座とはどういうものか。それが工芸だけに留まることなく、その外側にある社会とつながりをもち、機能しうるということを述べ帰結とする。

元来、日本におけるものづくりは、西洋の表現活動が起こってきた過程とは違う文脈を持ち発展してきたものである。それは日本の風土に生きるわたしたちに沿ったものの捉え方や行為の仕方を気付かせてくれるものである。

日本のものづくりにおける観方は、この世界の観方や、生き方に生きるものだということ、この論文を通して伝えていきたい。



註釈

1、3～10の語句についてはまとめて説明をする。

日本において、「工芸」という言葉は、1873年のウィーン万国博覧会に日本のものを出品したことを機に、それを西洋の概念に従って分類するため日本人によって作られ、移植された概念である。これにより、日本のものづくりを「芸術」という言葉に対応させ、「絵画」・「彫刻」の「純粋美術」と、陶芸など工芸の「応用美術」という分類が作られた。

それまでは、日本において、陶芸も、漆芸も、染織も、木工も、屏風画も、浮世絵も、全てが同じ線の上に並んでいた。それらは、人々の生活になじみ、みて触れることの出来るもので、「(自己)表現」というよりも、「素材をかたちにする」という純粋な観方で制作されたものであったと思う。

しかし、視覚芸術こそが、美術であるという西洋美術のヒエラルキーに則った定義も、そのまま伝えられてしまったため(しかも政府によって工部美術学校という名のものがつくられたため)、生活の中で触れることの出来る、用途あるものはおしなべて、「生活工芸品」として、美術より劣ったものと位置づけられてしまったのである。

この西洋の概念にもとづいた「工芸」の定義は、日本に伝えられてきた文化全般を見る物差しにもなってしまった。美的に、というよりも技巧的に優れているものが工芸というイメージが植えつけられてしまったのである。

この偏った考えは、「国指定 伝統工芸(伝統工芸品)」の指定条件の中にも見られる。「…2. 主として日常の用に供されるものであること。」つまり、実用性のないものは「伝統工芸」に含まれないということである。こういった背景があり「伝統」とか「工芸」という言葉の固定観念は植え付けられ、それらが形骸化されてしまう要因を生んでいる。そして、「絵画」「彫刻」からある意味差別と取れるような使われ方をされてしまう。

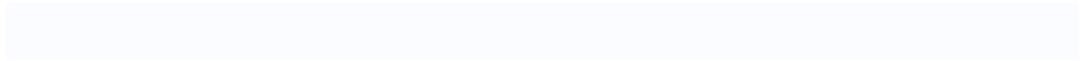
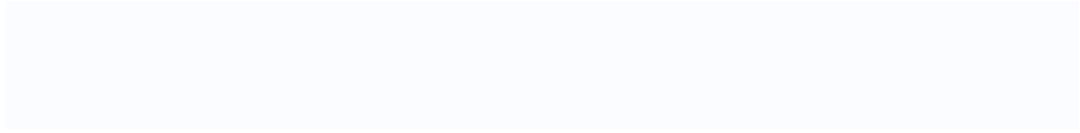
論文の中に幾度か登場する「」(括弧)のついた「工芸」は、このような意味合いのものであるということを冒頭に述べておく。

また、「」(括弧)なしの工芸は、上に記したのとは違い、日本のものづくり全体としてとらえようという意味でつかっている。

あとにでてくる MONOTSUKURI(工芸)はその意味と同様で、意識としてより明確にわけたいという思いから、そのように表現している。

## 2. 「一般社会」

文字通りなのだが、消費によって成り立っている情報化された社会。人間のイメージで作り上げられた社会とも言える。



## 第一部 MONOTSUKURI(工芸)の視座

## 第一章 MONOTSUKURI(工芸)のシステム

ここに、八木一夫(註1)の言葉を紹介する。

「絵画や彫刻のように(中略)材料とか技術ちゅうものを引き寄せたというのじゃなしにね、やっぱり材料や技術ちゅうものが先にあったと思うんですわ。」(註2)

彼は陶芸のもつ制作過程からのみ得られる造形の可能性と真摯に向き合い、現代陶芸の礎を築いた人である。陶芸のもつ固有の体質に気づき、それを制作ヘストレートに活かした、最初の人といっていいだろう。

もう一つ、奥野憲一の言葉を引用したい。

「…それは、工芸素材固有の性質に関わる作家の内面の関わりの仕方に共通した或る姿勢を強いるということである。例えば彫刻家が自らの造形意識に合わせてその都度素材を選択するのとは違い、選択した素材を成形する技術との積極的な関わりの仕方からしか成立しない造形ということが出来る。別の言い方も出来る。自らの身体(技術＝生理)からだけ通用する思考に始まる造形の筋道(理路)であり、最終にいたるプロセスまで自らだけで貫いていくことを強いていく意志の総体を「工芸における造形理路」といってよい。そこにこそ工芸という事態の体質が潜在し、「造形の質」ともいうべきものが保たれるエリアであると」(註3)

まずこれらの言葉を理解してみることが、MONOTSUKURI(工芸)の「素姿」(註4)を捉え、その特質を理解することにも繋がると私は考える。

ここで二人が共通して述べているのは、西洋における「美術」と日本におけるMONOTSUKURI(工芸)の制作プロセスにおける素材の位置づけ、制作者との関係性の違いについてである。

「材料とか技術ちゅうものを引き寄せたというのじゃなしに…」、「自らの造形意識に合

わせてその都度素材を選択するのとは違い…」とある。

絵画にしても彫刻にしても、表現したい対象やイメージが存在し、それを基点に、なにかを描いたりかたちを作り出すのだとすれば。それは脳でつくりだされたもの、制作者のコンセプトや意思による表現である。制作者はそれをいかに表現するかによってどんな素材が適切かを考える。制作者の視点、意思(考え)が、制作プロセスの中で一貫していて、作品を構成していく全ての要素はこれに従う。この場合、素材と技術はあくまで表現のための道具である。

それに対して MONOTSUKURI(工芸)における素材の立場というのは大きく異なる。「やっぱり材料や技術ちゅうものが先にあったと思うんですわ」という言葉からも理解できるが、MONOTSUKURI(工芸)では陶芸、硝子、木工、金工、染織などさまざまな素材があり、まず“どの素材でものをつくるのか”というところから制作が始まる。

つまり、制作のはじまりには、制作者と同等な存在(対等な立場)として素材がある。よって、MONOTSUKURI(工芸)の場合では、先に挙げたような、制作者の一貫したコンセプト(頭で構築された考え、論理)によって制作する、ということが困難である。

では、制作者と「素材」はどのような関係を持ち、そこで「素材」はどのように作用しているのか。

## 第一節 素材との関係

MONOTSUKURI(工芸)における素材というのは、先に挙げたような陶芸、硝子、木工、金工、染織などに使われる、いわゆる自然素材である。

それは、プラスチックや樹脂、あるいは合成の水ヒ絵の具のような人為的につくられたものでは勿論ない。自然素材は、そのもの自体が、自然によって生成されるなかでつくり上げられた生理である。また、素材をかたちにする技術あるいは素材の成形プロセスも

それに従っている。

いうまでもなく自然は自律していて、その生理(生態系の根幹)を変えることはできない。同等に MONOTSUKURI(工芸)における素材もまた自律していて、この生理や、それによって秩序立てられた造形プロセスは、人為によって変えることが不可能な領域において働いている。

よって制作者は、素材の生理(自然の生理)から成る造形プロセスとうまく付き合っ制作しなければならないのである。これを無視してしまうと、素材を相手にものをつくる MONOTSUKURI(工芸)の制作そのものが成り立たなくなってしまう。

となるとこの造形プロセスというものは、制作者にとっては大きな制約になるかのように見える。これは一見不自由にも思えるが、実はそうではない。

MONOTSUKURI(工芸)の前提として、制作者と素材は同等な立場にある。つまり素材のもつ生理と対称的に、つくり手の中にも自律した生理が存在しているということである。

素材の造形プロセス＝素材の生理に対して、つくり手は“自らの身体による技術”、＝つくり手の生理を伴って交感する。このとき、先に奥野氏の言葉として挙げた、「自らの身体(技術＝生理)からだけ通用する思考に始まる造形の筋道(理路)」が生まれる。選択した素材の生理は変えることは出来ないが、自らの手(技術)でそれといかに関係し、活かすか、その意思決定はつくり手に託されていて、「素材の生理」という制約の中でも、つくり手の生理は自由に活動しうる。また、造形プロセスと対称的に働いているつくり手の技術というのは、その人の身体に由来するものだから、当然そのつくり手にしか到達できない技術ということになる。

MONOTSUKURI(工芸)において、「素材」はその自律した生理をもって「制作者」に内在する自律した生理を喚起して、素材の造形プロセスと、つくり手の技術を交換させるように働いている。そこにおいてつくり手は、素材を通すからこそ、自分にしか到達し得ない技術というものを知ることができるのである。それは、つくり手が意図することができない、

人為によらない領域でこそ知りえるものなのである。

これはまた、MONOTSUKURI(工芸)における素材との交換が、つくり手に自らの「意思」を解放し、個人の域を超えることを可能にするように機能しているともいえないか。素材はつくり手に対し、人為の外＝素材(自然)への領域の拡張を、つまりつくり手自身を囲っている枠や型の外にでることを示唆していると、考えられるのである。

## 第二節 「システム」による「システム」の把握 ―オートポイエーシス理論

素材は、つくり手に対して同等な立場から、つくり手に内在する生理を喚起させ、交換(交感)することを促す。そこで素材はつくり手に対して、その人にしか到達できない技術を引き出すように作用しているといえる。この“作用”というのは、“働き”、“機能”ということもできるが、素材がつくり手に働きかけるという状況、素材の機能とはどのように捉えることが出来るだろう。

この素材の働きがつくり手に与えている影響を、オートポイエーシスという生物学の視点と重ね試論してみる。

オートポイエーシスとは神経生理学者マトウラーナ(註5)とヴァレラ(註6)により提唱された「「生命の有機構成(organization)とは何か」という生命システムの本質的問いを見定めようとする概念であり、「自律的・自己言及的・自己構成的なシステムを説明するための理論」である。

つまり、ここでの試論は、MONOTSUKURI(工芸)のシステムを「生命システム」として捉えてみようということである。「生理」という言葉とオートポイエーシスにおける「生命システム」というものにつながりを感じ、この視点に興味を持ったことが、試論の動機となっている。この理論が個別の物質を越え、あらゆるものへ通じる本質的なシステムそのものを語っているというところも、大変興味深い。まずオートポイエーシスというものがいかなる

ものか、引用から簡単に説明する。

「オートポイエーシスシステムは、システムを自己決定しているシステムであり、自らの構成要素と相互作用しながら作動することでみずからの構成素を次々に産出している自己言及システムである。(中略、以下はオートポイエーシスシステムの理解の要約)

1. システムの本性は動きの継続であり、「自己を形成する機構を含む機構」である。  
システム自体で作動を継続する機構を含み、かつ、生成プロセスを通じて産出した要素は作動の継続のなかに巻き込まれている。
2. システムの構成要素は「入力・出力関係」で決定されるのではなく、「作動の継続との関係」で規定される。
3. システムの作動は、システムの意図やシステムの目的に依存することはない。システムの作動の継続がシステムの境界を既定し、あらかじめシステムの内―外を区分することができない。この範囲は、システムの動きを通じて固有化し、連続的に変化していく。」(註7)

やや難解ではあるが、わたしが先ず着目し共感したのは、このオートポイエーシスという理論は「自己言及システム」であるということ。つまり、システムをシステムで、自己を自己によって、その内側から捉えていくという点にある。これは観察者が、外から観て、対象となるものを環境と区別・比較しながら捉えるのとは異なる。

これに当てはまる例としてバウハウス(註8)の教育がある。

「レモンを描きなさい」といったとき、ひとは大抵、両端がとんがって、真ん中に膨らみのある、黄色でざらざら、でこぼこした、“あれ”を描こうとする。それは、外側から観たかたちである。その証拠におそらくいまこれを読んでいるほとんどの人が、同じ“レモン”を頭に描いたのではないだろうか。



バウハウスでの教育の仕方は、そういったアプローチとは異なる。「レモンを描きなさい」というバウハウスの教育の本質は、「レモンの味」あるいは「食感」、「触感」を描きなさいということなのである。これは、レモンのかたちをそのまま捉え、見たままを再現するよう描きなさいというのとは違う。レモンがもっている特長、すなわち酸味や、ぷちぷちとした舌触りや、でこぼことした手触りを、感覚したように表現しようということなのである。

前者と後者では何が違うか。例えば、前者のように、そのまま再現するのなら、そのものを観なくても、頭に記憶しているかたちや、あるいは写真をみて描くことでそれは可能である。これはとくに「経験」がなくても、例えば初対面であったとしても、それを描くことは出来るだろう。しかし後者では、レモンを食べる、レモンを触る、切る、など何がしかの行為をもって、レモンを描こうとしている当人が、レモンを「経験」していなければ、そのものもっている特徴を“感覚したように”表現することはできない。

ようするに、後者はオートポイエーシスでいうところのものの「内側から」観察しているということになる。このようにして描かれたレモンは、その果皮や果肉、種子を媒介にして描く人の感覚と不可分に結びついている。よって、レモンはレモンの本質から、また描く本人の経験にもとづいた身体感覚から考察される。レモンというイメージは、視覚や知識で外付けされたものでなく、描く本人に基づいた経験から膨らまされていく。

このように、あるものの存在が所有している、「境界」、「範囲」、「輪郭」、「かたち」、「位相」を、そのものに潜在する特性＝そのものだけのシステムによって、自ら決定できるということになる。だとすれば、自己の範囲は、潜在するシステムに可能な限りは、無限大にどこまでも開けていくことができるといえる。

オートポイエーシスには、自他の区別というものは前提としてはなく、あるものとあるものが重なるところはシステムの働きによって自己産出できる暫定的な（一時的な）境界で、必ずしも見せかけ、外側からのイメージづけされた個を限界としない。

この考え方は、「MONOTSUKURI」(工芸)における視座、そして造形のシステムと制

作者の関係性そのものと全く重なるのである。

MONOTSUKURI(工芸)とは先に述べたように、素材とつくり手が同等な立場に位置し、互いに内在する生理から、交換(交感)することで関係をかたちにしていくことである。

素材という、自然の凝縮されたものの“システム”の中で、つくり手は自らの生理を働かせる。このときに、つくり手は人為によらない秩序と、自分との立場をどうつなぐかを意図せず思考している。つまり自身の身体感覚による技術で素材とどのように関係し、かたちをつくるかを、自ら素材に行為していくことでまた感覚し、判断しているのである。先に挙げたレモンだと、〈食べる〉こと〈触る〉ことから感覚していたが、MONOTSUKURI(工芸)もまた、触れることから感覚していく。それが、レモンの果肉のように、素材で感覚される。

例えば陶芸でこれを考えてみよう。土がやわらかいときに触りながら感じていることは、土にそのまま痕跡としてみえる。土の温度や柔らかさの度合い、それと自分の手の皮膚を通して感じていることは、土という素材のうえ(中)に捉えることが出来る。それは、わたしがそのとき自分の選択した土を通して自身の身体で感覚したことのかたちをみているともいえる。それは、わかりやすいところでいえば「陶芸＝器」というある一般的な、固定されたイメージで土を見るのとは違う。

つくり手は、“土”という自然から与えられた特別な素質＝システムと関係したからこそ動く自分自身の感覚に眼をむけて、そこでだからこそ生まれる自分だけの技術によって、行為し、それが土に刻まれた跡をみて、その過程から、表現を生むということである。

陶芸を、従来の一般的な概念である「器」のかたち、あるいは「陶芸＝実用＝食器」としてしまうのではなく、もしくは自分が頭の中で想像した仮想現実をかたちにするのでもない。

そのような「型」や「枠」を前提としてつぐらないで、目の前に在る素材を感じて、自分の

感覚したことから行為し、かたちにすることを繰り返す。

すなわちどんな既定されたかたちにもよらないで、目の前に展開されていく事象そのものによって自分の感覚を捉えなおし、さらにその自分の感覚してきた過程をかたちに結び付け、作品化することを繰り返していくということである。

自分の身体経験による判断でかたちが展開されるので、それは必然的につくり手にしかたどり着けないかたちを生み、また頭で思考するのではなく身体の生理による技術で行為は継続されるので、「起承転結」というように、はじまり、おわりというものは(MONOTSUKURI(工芸)という枠の中で)明確ではないし、それゆえにかたちはある「型」にはまることはない。そうすることができないような生理を、つくり手と同等に、対称的に関係している素材＝自然自体が所有しているからである。そのためにわたしたちの感覚はそれに同調して動かざるを得ない、ともいえる。しかしそのおかげで、MONOTSUKURI(工芸)においては、頭で延々と難しく「自分らしさ」をコンセプトとして考えることなく、「個性」をすることができるのである。

つくり手は、素材＝自然の生理という「生命システム」との関係から、それと通じている普遍的な「生命システム」をつながりとして、固有の感覚から自己の生理として、把握することが出来る。

MONOTSUKURI(工芸)の生理は、そのように、素材の「普遍性」が、つくり手の内に在る「固有性」を外へ、すなわち素材＝「普遍性」へと導きながら、その「普遍性」を「個」によって捉えることを積極的に示唆する。そしてつくり手の、またつくり手の感覚でできた素材の、“「固有」のかたち”を自然に生むものである。それが、つくり手の個人的な意見という小さな枠におさまるものではなく、素材との交感により個人の枠をつくらないという点で、個を超えた、あるいは個を拡張した表現であるともいえるのである。

## 第一章註釈

### 1 八木一夫 (1918-1979)

1948 年鈴木治らと共に「走泥社」を結成、抽象陶芸の先駆者として活動を開始。伝統的な陶芸のあり方を打破し、実用性を離れたオブジェ的な焼物の創造をめざした「走泥社」の旗挙げとその後の展開は、戦後の陶芸界における最も先鋭的な活動として大きな注目を集めた。



(<http://www.shiseido.co.jp/s9905ard/html/ard0003.htm>)

### 2 「KOUGEI の素姿—現代工芸の考え方—」 奥野憲一著より抜粋 P35L2~L3

### 3 「KOUGEI の素姿—現代工芸の考え方—」 奥野憲一著より抜粋 P75.L9~L15

### 4 「KOUGEI の素姿—現代工芸の考え方—」 奥野憲一著より引用した言葉 P12.L9~P13.L12、 以下「素姿」は、ありのまま、そのものの素の姿、概念で象られていない元の状態、真理、本質という意味合いで使っていく。

5

6

### 7 森田進「ウェブサイエンス 2.0 胎動 用語解説」より抜粋

### 8 バウハウス

## 第二章 「観る」こと

ここまでの試論は、「触れる」ということ、身体感覚のなかでも皮膚で感じたことを通して感じられることから、MONOTSUKURI(工芸)における素材の立場、また素材とつくり手の関係性を考察してきた。

次に、その「触れる」ことで刻まれた痕跡をわたしたちがみているということについて考えを深めてみる。

みることそれは何かを基点とし、何かを通して対象を捉えることである。もし、眼がないのであれば、人は何を持って「みる」か。眼から脳(イメージ、情報)へ、という回路抜きにものを捉えることが可能なのだとすればそれはどういうことなのだろうか。この問いは、工芸の視座とは何かという問いに通じるものである。

### 第一節 イメージ —flat 化と本質

わたしたちは、日常、起きている時は大抵、眼で見ている。この、眼で見る、ということの大半は脳で見ているといっても過言ではないだろう。見た瞬間、「花だ」「鳥だ」「木だ」などと判断する、それは眼で見たものを情報として処理しているに過ぎない。とくに意識しなければ、私たちは日常生活でそのように、既存であり自明である「情報」でものをみて判断する場合がほとんどだろう。

情報は、言い換えると「イメージ」である。どんなものでも「情報化」された瞬間から「自明」なものとされ、当たり前になってしまっている。そのために、自分の目の前に在るそのものが何であるか、本当は違うかもしれないと懷疑することもなく、頭の中に既にインプットされていた「イメージ」で即理解し、処理してしまう。「もの」だけでなく「こと」でも同様であ

る。ある状況に面した時、それまでになにか似た状況があれば、それをもとに、経験から得たイメージによって状況を対処する。裁判の判例も似たような機能をもっていると思う。

勿論、経験によって蓄えた情報、イメージなしに、わたしたちは学習も出来なければ生きていくことも困難である。ある記号学者は「ヒトは記憶(=情報)によってしか生きられない」といった。しかしそれに頼りすぎることで、逆に自ら困難な状況を生むことになり得るということもしておく必要がある。

嘗てわたしが自分に対してつくった「型」はそうであった。「型」もまた情報であり、イメージである。それは画(絵)としてだけでなく言語とともに記憶に保存される場合が多い。言語は気を緩めると「型」になりやすく、イメージを留めるとともに滞らせてしまう、便利なようで厄介な器具なのだ。

情報は画と言語によるイメージとして脳に記憶されていく。その段階で、イメージは意識しやすい、合理化されたものとして、つまり単純化され把握される。この単純化、というのはたとえばプラトンが「イデア論」(註)で説いたような、真理へ導かれることを予見できるような単純化ではない。むしろ「flat」という言葉で表現できるような、表面的で、薄っぺらな理解の状態である。

実際のところ、世界のあらゆるものごとは複雑で、それを脳内に蓄えられたイメージを介し言語化しながら、且つ「ありのまま」把握する事は実に困難だ。複雑なことを単純化(flat 化)してしまうことで、大抵の人にわかりやすい状態にはなるかもしれないが、その代償として漏れでてしまうこと、欠落するものがでてくる。それによって、本来のものごとの「素姿」とは離れたイメージを勝手に作りだすことがある(幻想、妄想)。もしくは「もの」「こと」を脳にあるイメージにすり替え、自ら「もの」「こと」の「素姿」を得る権利を放棄している。それは、複雑であるからこそ保てたその「もの」「こと」の本質(イデア)を見失う危険を孕んでいる。

先に眼と脳を通さずみる、という話をした。厳密に言えばもちろんそのようなことは日常

の場面にほとんどない。たとえば悪いが、盲になるか、もしくは光の届かない場所に身をおく以外ありえないだろう。しかし、MONOTSUKURI(工芸)は、ある意味、光の中にありながら、「盲目」のままでいられる世界といえるのではないかと感じているのである。

筆者は制作を通し、「MONOTSUKURI」(工芸)は、複雑を複雑のまま、つまりものごとの「素姿」=本質を、見失わずにありのまま、「観」て、捉えることのできる視座をもっていると実感した。

つまり、眼で見たことを、脳の情報やイメージで flat に処理するという工程なしに、自らの身体感覚によって捉えていくのである。

イメージについて宇野邦一氏はこのように述べている。

「 …おそらく、イメージという言葉の用法が混乱を招いているのではなく、イメージはそもそも、ある錯綜した過程のなかで視覚の対象となり、意識の対象となり、しばしば対象化しえない過程を対象化しているのだ。イメージは知覚のさまざまな作用、過程、関係の結果であるが、しばしば私たちはイメージという「対象」から出発することによって、誤った問いや推論を形成してしまう。イメージの成立する場においては、知覚と知覚の対象と、その間の媒介、媒質、そして関係があり、欲望や計算がそこに介入する。だからこそ、イメージを(映像にせよ、想像にせよ)自明の対象としてではなく、盲人にとっての幾何学、絵画、あるいは映画というように、イメージ以前の知覚の場と過程に突き戻すような発想が意味をもつのだ…。」(註1)(p119-120)

誤った問いや推論、つまり仮想、妄想を招かないために、「イメージを…自明の対象としてではなく、…イメージ以前の知覚の場と過程に突き戻すような発想」をもつ必要性があることを、宇野氏もまた指摘している。

またドゥルーズは言う。

「像(註)とは、感覚に結び付けられる感覚可能な形態(forme sensible)のことである。  
この形態は、神経系に直接作用し、肉に属する。」(註2)

先に第一章でレモンや陶芸を例に挙げたように、つくり手は、表現するうえで、関係するものに対して、自己の身体感覚から直接感覚できることによって、かたちをつくりだす。このとき、レモンならその果皮、果肉、種子、陶芸なら土をそのベースにしている。そこにおいて、自分の感覚できたものをまざまざと見せられることになる。つまり、果肉や土は、わたしたちの皮膚(=肉)の感じ取ったことの反映なのである。素材と、つくり手の身体に基づく行為の連続をみるということは、自己の身体感覚が動く経過、過程という事象をみるということになる。またそれを受けて感覚できたことからのみ行為するのだとすれば、そこには欲望も計算も参入できないだろう。

それは、なにものにもよらない、型をつくらない、純粋なまなざしといえないだろうか。ここにおいても、MONOTSUKURI(工芸)の輪郭をくつきりと現すことができそうだ。

## 第二節 まなざしのジレンマ

ここまでのことを踏まえ、「MONOTSUKURI」(工芸)において「みること」とは何か、どのようなことかについてさらに試論をすすめる。

以下は芸術新潮(2005年5月1日発行第56巻代5号 p21「作品をめぐる四つの事柄」文:岡田温司)からの抜粋である。

「心理学によっても明らかにされているように、凝視や注視という行為は、ある限界を越えると、対象世界の分裂や溶解を招きかねない、ということである。注視と自失茫然とは、紙一重なのだ。注意深いまなざしは、一方では、世界をしっかりと把握することを可能にするが、他方では逆に(テレビアニメに夢中になる子供に顕著なように)夢想や分裂、幻視や失神にも通じるのである。」(註3)



これを「まなざしのジレンマ」(註4)とも表現してある。

この文章が美術、とりわけ絵画を語る上で挙げられた危険性について書かれているという前提でここからの試論を展開する。そのため、ここを土台とする以上、「MONOTSUKURI」(工芸)とそれを比較することを避けられないということを先に断っておく。

この、「まなざしのジレンマ」と呼ばれる危険性が、何故絵画に起こりえるか、それに対し MONOTSUKURI(工芸)はどうなのかということから、「MONOTSUKURI」(工芸)において「みること」を明らかにしていく。

例えば絵画において視覚の知覚対象は、例えば、風景、静物、または人体、もしくは自己によるイメージの創出、そして自己の行為そのもの、である。いかにそれを描くのかを考え、対象と自らがつくりだすものとを凝視・注視し続ける。このとき、描き手は、描こうとしている対象、そして描いているキャンバスの表面(絵の具のテクスチャー)、また描いている動作(筆跡)を、互換性をもたせながら一つの平面においてみようとしている。

しかし、絵画において、主体が制作者独りであるということが、この互換性を破綻させるのである。制作者は、自らの意思のみで、行為の場が点在するなかで、その都度バラバラの対象を視て、捉え、描いていかななくてはならない。さまざまな“場”をめぐる過程で、つくり手のまなざしは、それらの実存する対象を一貫して把握しきれなくなる。するとそれぞれの対象の互換性(バランス)は崩れ、捉えるべきものが「分裂」、あるいは「溶解」する。そこで、まなざしにブレが生じてしまう。(例えば、ある静物と、画面と、自らの行為と…)

ブレが生じたとき、何に頼ってまなざしの安定を図るかという、それが自己の頭から生じたイメージ、考え、コンセプトなのである。

まなざしているものと対象が分かれ始めると、自分でも無意識のうちに、自分のして

きた眼前にあることの文脈を観る、あるいはそこにいたる過程を観るという行為（身体感覚による直観）を諦めて、描き手のイメージの文脈（脳で考えること）、私的恣意的な物語に頼ってしまう。描き手は、対象を、当初自分の持っていた固定的な「考え」＝「情報化されたイメージ」にひきよせて捉えようとする。（初めからコンセプトではじめると、「言葉」が優位に立つせいで目の前のことを「こうあってほしいと思うように把握」した、その人のためだけの表現に陥りやすい）

言葉、考えが孕む問題は、このようにしておこるものであろう。

この時描き手の行為はイメージの中で、外とは隔離された状態では自立しえるが、しかしそのように外との繋がりを絶ってしまうことによって、自己陶醉した表現に陥ってしまい、広い意味での世界においては存在することすら危うい。

そして平面（キャンバス）は、「幻想」「妄想」「まなざしのジレンマ」へと変貌する可能性に満たされるのである。

絵画において凝視・注視が「まなざしのジレンマ」に<sup>さいな</sup>苛まれることが多いのは、そのように目の前に起こり続ける事象の文脈の中にありながら、意識的にでも無意識にでも、脳を通した“考え・イメージ”という架空の対象を前提として、想像上の物語のように、非現実的にものごとをみてしまうことが多いためではないだろうか。

描き手が主体となって、素材あるいは対象に対し優位にたってしまうとどうなるか。描き手は、「孤独な視覚」による「孤独な知覚」であるが故に、そうなる、そうなりつつある、そうってしまった、自分自身の知覚に気づくことは難しいと思われる。脳の産出したイメージというフィルターに邪魔をされ、自分と同じレベルに対象を対峙させて「観る」ことが出来なくなる。対象と制作者とが非対称な関係になってしまうのである。

つまり対象と自分を、身体感覚による視点、自己の行為とで、ダイレクトに繋ぐこと、その工程から知らず知らずのうちに逃げてしまう。

逆を言えば、そこから逃げていない作品は、「絵画」であっても勿論「世界をしっかりと

捉えること」は可能なのである。

MONOTSUKURI(工芸)における「注視」とは、つくり手がまず素材(の生理)を「観る」ことであり、つくり手の行為によって動いていくもの、事象を観ることである。素材そのもののかたちの展開(変容)と、その先に見えてくるであろう「筋道(理路)」までも予見しつつ、目の前の現象を、そこに至った過程から逸脱することなく一貫して観続けることである。

つくり手から素材へ、素材からつくり手へ、外部から内部へ、内部から外部へ、その間におこる事象の連なりを一貫してみつづけていくことで、観るべき対象を見失わず、「まなざしのジレンマ」に陥らずにいられる。

また、MONOTSUKURI(工芸)において「まなざし」は、素材とつくり手の両方からそそがれている。そして両者が共有しているものでもある。つくり手のまなざしと、素材のまなざしは「行為のやり取り」という“かたち”で一貫して交わり続ける。

つくり手のまなざしとは、つくり手が自ら素材に行為することを観るということであり、素材のまなざしとは、つくり手が素材に行為した結果が素材側からの反応としてかたちになって観得<sup>みえ</sup>ることである。

すなわち「MONOTSUKURI」(工芸)においてつくり手は、自己から素材を観ると同時に、素材から自己を観られて(観せられて)いるということになる。(つくり手がした行為に対する素材からのリアクション)ここでつくり手が観るのは、自己の行為と素材の反応、つまりつくり手自身と素材との“つながり＝関係性”である。

MONOTSUKURI(工芸)において、素材とつくり手の生理の関係性、そこからしか生まれ得ない「造形理路」を、素材という限定された「場所」で、自己の身体感覚による行為から、一貫してまなざすということが、「みること」なのだ。

そのような素材という“まなざしの場”において、制作者は素材と分かちがたく結ばれながら、素材＝自然(他者)の艶めかしい本質、ひいては世界の素姿を、とらえることが可

能となり、同時に素材とシンクロして自己の身体に潜在する感覚、「素姿」もまた捉えることが可能となる。そして素材は制作者に、その(素材の)生理を通して、“固有のつながり”を捉えることを求めているのである。

## 第二章註釈

- 1 「映像身体論」宇野邦一著、みすず書房 p119－120 より抜粋
- 2
- 3 芸術新潮(2005年5月1日発行第56巻代5号 p21「作品をめぐる四つの事柄」  
文:岡田温司)

### 第三章 MONOTSUKURI(工芸)における「場所」

#### 第一節 素材という場と「洞窟のアイデア」

MONOTSUKURI(工芸)において、行為とまなざしは、素材とつくり手の「関係＝つながり」となって一つの事象を起こし、それを一貫性のあるかたちへと結びつけていく。これが全て、つくり手の外にある一つの「場」で行われていることで、現実から逸脱して、自失茫然となる危険性をのがれることが出来る。そのような意味で、MONOTSUKURI(工芸)による表現は、リアリティーの体現ともいえよう。

そのように機能する素材という「場所」、つくり手に自己の身体感覚を直観させる「場所」。その「場所」にたつことから、つくり手は自己の生理を導く方法、すなわち技法を生み、自分が着地すべき地点＝位相を識ることができる。

ここではまず、プラトンのアイデア論から試論をはじめめる。

「一般にプラトンの哲学はアイデア論を中心にして展開されるといわれる。生成変化する物質界の背後には、永遠不変のアイデアという理想的な雛型があり、アイデアこそが真の实在であるとした。不完全である人間の感覚ではアイデアをとらえることができず、理性によってのみとらえることができるとした。また、アイデアの認識は、いわば忘却されていたものの想起(anamnêsis)であって、その想起からはかつて属していたアイデアの世界を憧れ求めるところのエロス *erôs* が生じるとした。

このためプラトンは、経験主義のように人間の感覚や経験を基盤に据えた思想を否定した。感覚は不完全であるため、正しい認識に至ることができないためである。また、プラトンは芸術(註)についても否定的な態度をとった。視覚でとらえることができる美は不完全なものであり、芸術はアイデアの模倣に過ぎない現実の事物をさらに模倣するも

の、さらには事物の模倣に過ぎないものに人の関心を向けさせるものとして、価値を見出さなかった。」(註1)

「…不完全である人間の感覚ではアイデアをとらえることができず、理性によってのみとらえることができるとした。」とあるが、これは、人間が一人で、それを行おうとした場合である。例えば MONOTSUKURI(工芸)のように、人間よりも(意思で行動することはできないという点で)「アイデア」に近いであろう普遍的な自然と対峙し、問答することから、つくり手は自分の象りされてしまっている「感覚」を放棄し、そこでのみ得られる絶対的な直知によって、「本質」、すなわち「生成変化する物質界の背後に」存在する「永遠不変のアイデア」をも直知し得る。その連続からなるかたちが、つくるものの意思も、意志も、存在すら越えて「アイデア」そのものに到達しえるということは、ここまで述べてきたこととのつながりからも十分理解できよう。

「人間の感覚や経験を基盤に据えた思想」とはすなわち今日で言う「コンセプト」であり、彼の言った「芸術」とはまさに、その時代彼が関わった「西洋美術」のことであり、むしろここに MONOTSUKURI(工芸)の視座を持つ「日本の工芸」は含むことは全くもって不可能である。

MONOTSUKURI(工芸)の視座とは。自分の身体感覚に依拠する「まなざし」を向け続けることができる他者、すなわち素材(物質)を対峙させることから始まる。そして自らの身体と素材(物質)とが関わり、その限定された「場」、「時制」(素材に限定された時の制約)で起こる事象—身体と素材(物質)—に、「まなざし」をこらす。観るべきは、その限られた場における「関係性」。それは即「MONOTSUKURI(工芸)の生理」、「身体感覚による技術」「造形の筋道」と合致する。表面上絶えず変化して、変態し、流動していくさまをまなざしながら、その只中にあってもなお、内側で変化せずに一貫するものを、素材という場で、自己が行為する事から、まなざし、見極めていく。

そこにおいては、「個」としての「身体(感覚・生理)」と、同じく「個」として存在する「素材(の生理)」、それぞれの「既成概念」を徐々に剥いで行き、ただの「物質」にまで還元して、同じ地平に立つことを求められている。

その状態になるためには、「コンセプト」を念頭に置く、というように、既成概念に象られた「頭」、「考える」ことを介してはいけない。「意識しよう」とせず、ただ「反射」的に反応をすること、「直観」が重要なのだ。

そのため、『産婆術』が必要とされる。

「人間の思考に「反駁による反対尋問」の相手を位置し、それとの「問答」のなかから、対象となる身体感覚に対して、より洗練された直観を喚起させる。」(ソクラテス)

このとき、素材(物質)に内在する「生理」—素材自身が生成される過程で素材の中に記憶してきたことに依拠する—と制作者とは同等のものになり、対称関係がつりあった場において、固有のつながりを、かたちとして観るのである。

## 第二節 固有のかたちがうまれるところ

プラトンは、意識による意思の背後へと向かうよう、示唆した。人間の感覚が意識できないところで、彼は「イデア」を直観できると考えた。

中沢新一氏はプラトンの『洞窟のイデア』についてこのように述べている。

「洞窟の中は暗くて、まわりを見回しても何も見えません。そうすると視神経が自己励起をおこして、さまざまなかたちをした「元型」的な光のエイドスを、真っ暗闇に放射してくるようになります。そのとき外の世界にも自分の内側にも対象を失った思考は、自分の中から先験的な純粹知性が働きだすのを直観します。」(註2)(中沢新一「芸術人類学」p 157)

第二章において、わたしは盲目の話をした。それが素材という相手を据えることで可能



になるのだと。どうだろう、『素材』は『洞窟』という場と一致しないだろうか。

MONOTSUKURI(工芸)において素材は単なる「もの」ではなく、ある秩序(時制)から生<sup>なる</sup>る「場所」なのである。それは、視覚(脳)で知覚している現実に見える世界を一端閉じて、つくり手が自己の身体をただ感覚できるような「場所」として機能する。真っ暗闇は、むしろ非現実的ではあるけれども、そのなかでもわたしたちの身体というのは、現実的な感覚をもって自分の存在を確かめようとするだろう。そうでなければ、盲人は生きることが出来ないということになる。

MONOTSUKURI(工芸)における素材は、人とは違う立場にある「自然」であるために、わたしたちにとっては未知の存在である。イメージで捉えきれないために、暗闇でそうするように、文字通り手探りでそれをとらえようとする。視覚(脳)以外の身体感覚を凝らす必要があるのだ。

そこにおいてわたしたちは、自ずと「イメージ＝情報」でないものからそれを見つめることができるのである。この場において喚起されるのは、個人の身体感覚でしかない。頭が用を成さないのだから、そうなることは必然なのである。殊更意識をしなくてもそれが自ら働きだしてくれることで、無理のない身体感覚による知覚が可能となり、またそこから生まれるもの、かたちもまた、無理のないかたちとなる。自然に生まれたそのかたちは、つくり手個人が、固有の感覚を働かせた結果辿り着いたものだから、勿論「固有のかたち」になる。

実は、MONOTSUKURI(工芸)においては、そのはじまりがこのような「場所」にあることから、素材とつくり手の関係が“固有のかたち”へと導かれることは必然として予見されることなのだ。

ここで西田幾多郎の「場所」の概念から、「鏡」の喩えにも着目したい。

「私が前に一般概念の外に出るといったのは、一般概念を離れるのではない、またこれによって一般概念が消え失せるのでもない、限定せられた場所から限定する場所に行

くことである、対立的無の場所、即ち単に映す鏡から、真の無の場所、即ち自ら照らす鏡に到ることである。此の如き鏡は外から持ち来ったのではない、元来その底にあったのである。我々が真に知覚作用に生きるという時、我々は真の無の場所に於てあるのである、鏡と鏡とが限なく重なり合うのである。この故に我々はいわゆる知覚の奥に芸術的内容を見ることもできるのである。」(註3)

西田もプラトンと同様、「底」「奥」というように、なにか後ろ、もしくは下に、退いて、今此処ではない「場所」「位置」で「みる」ことを示唆している。

それは即ち、一般的な社会である日常から一步身を退いて、個人の日常から世界を捉えなおしてみるということ。自分の外に在るものはそのままにして、敢えてそれと対立したり否定したりするのではなく、捉えなおすということである。

素材がつくり手の身体感覚の動きを反映するということは先に述べたし、MONOTSUKURI(工芸)の前提として、つくり手と素材は対称的な関係、同等の立場にあるのだということも認識できている。

このことから、素材はつくり手にとって、外側から見ることができるイメージを映さない、自分しか観ることができない姿を映す鏡として機能しているともとれるのである。これは実に有意義な事実である。

MONOTSUKURI(工芸)は、自己を捉えるとき、絵画のように鏡を見て、キャンバスを見て、みずからの行為を見て、と、まなざしの場を点在させる必要がないのである。鏡がなくても、自らの行為を通して、自己の「かたち」を見ることができる。つまり自己の感覚の動作とその経過を、素材という限定されたひとつの「場所」をみることだけで成立させることができる。素材とつくり手とのつながりは、素材という「場所」において成立する。それは他人によらない、つくり手本人の固有性のみを純粹に発揮できる場である。そこでこそ、鏡では映しえない、つくり手に潜在している本性が<sup>あらわ</sup>露になる。

このように、MONOTSUKURI(工芸)における素材という特定された「場所」は、外付け

のイメージや一般概念から解放された、一般社会的な日常とは距離を置いたところにある。だからこそ、つくり手の身体という現実が、そこに在ってその固有を日常以上に発揮し得る。

しかし、そのようにして発揮される固有というのは、それだけみてもなにか「固有」かというのははっきりとはしない。そこで生まれたかたち、すなわち作品は、MONOTSUKURI(工芸)によってしつらえられた「場所」に留まることなく、さらにその外へとつくり手が導く必要がある。それは、MONOTSUKURI(工芸)によって表すことができた「固有」をより際立たせ、はっきりと捉えるために、他の「固有」と関わるためである。

すなわち、社会との関わりを持つということである。

### 第三章註釈

1

2 中沢新一「芸術人類学」

3 西田幾太郎「働くものから見るものへ」(場所)『全集』第四巻、岩波文庫

実例として 一作家たちのまなざし

第一章において述べてきた、MONOTSUKURI の視座は、自身の経験と、様々な視座から身体に関して記述されたものをつなぎながら、そのつながりのなかで捉えることが出来た。そのように、わたしたちものをつくりだす人はやはり、自分とは違う「場」をもつ素材とつながることで、未生の生、未知の身体の輪郭にひかりをあてようとする。

ここでは、わたしがものをつくる上で影響を受けている作家をとりあげる。彼らの作品を介して、制作者自身と対話、あるいはメールでのやりとりをし、MONOTSUKURI の視座の実証を試みている。

取り上げるのは、安藤栄作、齋藤敏寿、山野千里である。安藤は、木彫、齋藤は陶磁、山野千里も陶磁を表現の素材としている。

彼らのものをつくるという姿勢は、まだモノクロのままである MONOTSUKURI(工芸)の視座に、豊かな光の彩りを添えてくれるものとなろう。

## 第一節 安藤栄作

彼の彫刻に出会ったのは私が大学4年、東京国際フォーラムの個展（註1）に足を運んだときのことであった。作品は、木という堅い素材を斧で削りだしたかたちである。



図1 Breeze of Soul

作品には荒々しい削り跡がそのまま残され、作品の全体を覆っている。そのテクスチャーが、作品の流動的なフォルムを助長しており、木の堅さを感じさせず、もっと柔らかなものに見せている。「生命体」であるような、いまにもうねって動き出すのではと思わせるような動性に溢れた作品である。わたしはこの作品をみたとき、ただただ、木という素材が「見せてくれる」表情に感じ入っていた。安藤氏の作品は、作者が何を表現しているのかではなく、目の前にある物体そのものの存在へと鑑賞者の意識を向かわせるのである。リ



図2 River

ズミカルに施された斧の跡、その痕跡を目で追うと全体の大きな塊が見えてくる。それはそのまま作者である安藤氏の視線を追うことになるのだと私は思った。斧の跡と、全体のフォルムは連動している。木を斧で削るという行為、つまり木と安藤の係わり合い、素材の生理と作り手の身体（生理）の交感からかたちが生み出されているということがわかる、と直感したのだ。

しかし、そうは感じて、図録にはそのようなことは特に書かれておらず、その時点でそれは私の憶測に留まっていた。

それが確信へと変わったのは、わたしが安藤栄作氏の一番最近の個展「Being」(@ARTWORKS) (註2) で彼と実際に会えた時のことである。そこで彼の制作の方法や、制作しているときの素材との関わりについて話していただけたからだ。テープレコーダーに取ることこそ出来なかったが、彼の言葉を端的にメモすることはできた。(H21. 5. 5@ARTWOKS) その展示会場で、彼の言葉が綴られているエッセイも、手に入れることができた。「個展」という彼の作品の空気に満たされた環境の中に、彼の声と、彼の言葉が融けこんで行くのを肌で感じる事ができた。

それほど、彼の言葉には reality があったのである。

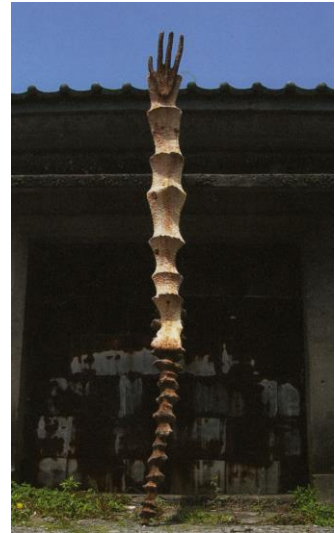


図3 明日へ向かう魂

## ○素材との出会い

ギャラリーでの話は、彼が木を素材としてもものをつくりだしている事、その出発点はどこにあったのかというところから始まった。東京藝術大学の彫刻科を卒業後、院の試験に落ちてしまった彼は、植木屋でアルバイトを始める。そこで安藤氏が出会ったのは、植木を剪定したときにでる木のゴミであった。安藤氏は、彫刻家になることを半ば諦めかけながら



Being 会場風景 (写真提供・安藤栄作)

も、自分の在り方—どういう風に自分は存在しているのか—を自らに問う毎日を過ごしていた。社会から「いない」といわれたような孤独感と戦っていた。そんな自分と、剪定の結果ゴミと成ってしまった木とがオーバーラップしたのだという。その時彼の中に「この木を生かしたい」という気持ちが芽生えた。それはすなわち、「自分を生かしたい」という気持ちでもあった、と氏は語ってくれた。



## ○不自由の選択

そうしてゴミとして終わるはずであった木の運命は安藤氏に託された。ここで彼は、自分の手にした木は、いわゆる木彫が扱う、木彫するために用意した木材とは違うということに気付いた。その違いとは。「自分を押し付けられない」か「押し付けられる」か、であった。前者がゴミの木、後者のことを彼は「いい」木と言っていた。前者では、いわゆる、「イメージしたもの」や「エスキースどおりのもの」を作り出すことは困難だ。節、割れ、繊維の向きなどが「イメージ」の行く手を阻む。

しかし、作家としての地位を確固とした今でも、彼が作品に用いるのは廃材になるような木であったり流木であったりと、いまだ「いい木」ではないのだそう。そこに彼の、素材との関係の仕方、つくることに対するはっきりとした意識を捉えることが出来る。彼は言う。

「木と一緒に仕事をしている、自分ひとりで作っているんじゃない…」

「イメージを再現できなければその木によりそうしかない…」

のだと。そこにこそ、「自分の在り方を観ることができる」と。雑木を素材に選ぶということは、「素材をコントロールできない不自由さ」を選ぶこと、と彼は話す。

そして道具も、出来る限り原始的でシンプルな道具（チェーンソーとかジグソーとかでなく）を使いたいのだと言う。

彼はこうも言っていた。「ゆらぎがあるからこそここに存在する意味がある」と。これは、彼が雑木や、斧という「不自由」を選択したということからも理解が出来る。

「ゆらぎ」とは、つまり「不安定」な状態をいう。彼のいう「ゆらぎ」は、自分という人間に対して、「個」としての自分にむけたものである。「ゆらぎ」があることで、人はより安定する「地点」を「観」（定め）ようとする。しかし「個」そのものだけではそれを成し遂げることは難しい。第一章で触れた「まなざしのジレンマ」が何故起こってしまうかということを思い出してみればわかるだろう。「個」が、もし「ゆらぎ」という不安から「安定」を見出せる手段を見つけることが出来

るとすれば、それは自分という「個」の周囲に存在する他者としての「個」との関係性からしかみつけることはできない。「観」定めるべきは、素材や道具との「関係性」に在る。そしてそれは先に述べた「軸」である。「軸」は素材とつくり手の（生理の）間で動作を続けるが、その動きが「気付き」となり「造形理路」としてつくり手の視座になるという点で、「観る」べきものがゆらぐことはない。

扱いやすい素材（＝いい木）、便利な道具（工具）を使うということは「自分を押し付け」やすくなるということ。安藤氏が危惧しているのは「まなざしのジレンマ」に陥ることである。そこで、不自由な素材と道具を使うことによって、「自分が何を見つめようとしているのか」というところに意識が向くように、自分自身にしむけているのである。つまり彼は、自分のイメージを意識しづらく、目の前にある素材や自分の行為を見つめることに意識を向けやすい環境を、自らの意志によって作り出しているということである。

#### ○対峙から得られる「気付き」

「木という他者を受け入れることで、気づかなかった自分のイメージを発見し、膨らみます。そして、よりもっと自分のイメージに近づき、着地するのです。」（註3）

ある日のこと。つくっていた作品が、途中でぽきっと折れてしまったことがあったそうだ。それも「一番いい感じに出来ている」と思っていたところから。これが従来の彫刻家に起こったアクシデントだとすれば、ショックでやりきれなくなるのかもしれない。しかし安藤氏は違うのである。折れてしまったそれを壁にたてかけ見方を変える。そうすると、いままでいい感じだと思っていた自分の目の甘さに気付かされるのだそうだ。『「やっとなりましたね」と木に言われる」と氏は言っている。木が折れるということは安藤氏のなかでは失敗というよりも、「待ってました」とばかりに手をいっぱいに広げ受け止めるような喜ばしいことなのかもしれない。

さらに、彼はエッセイのなかでこうも述べている。

「…あと一歩で仕上がるという時に内側からうろが現れ、それ以上進めなくなることもある。そういうとき、うまいことごまかして仕上げるか、大きく削ってかたちを考え直すか、いつも迷う。何日も悩んだ揚げ句、つくり変えることになる。形そのものは（エスキースと）違うのだが、イメージは最初に心の中で思ったものに近くなるように感じる…」（註4）

さらに彼は私との対話の中で、制作のときの意識についても語ってくれた。

「木と自分と斧、僕が斧をふるうと、その（僕の行為の）リズムの中で、互いに意見を言い始める。…斧を振るっていると、自分がつくろうとしていた意思を越えて、（その行為は）ただの‘リズム’になってくる。そのとき既に、「つくろう」という気はない。…木が「次ここだよ、次ここだよ」と言う、その声にただ従う。…それは、気づきの連続でもあって、僕の作品はその連続が辿り着いたかたちで…」

彼は、例え自分のエスキースからイメージを起こし、そこから制作を始めたとしても、素材と道具と関わり始めたら、そのことにはもう固執しない。先に述べたように、固執しないで自由でいるため、自己の「意思を越えて」いくために「不自由」な環境を自ら用意しているのである。彼にとって、イメージやエスキースはつくり始めるきっかけでしかないのである。そのもの自体に、彼の求めた「在り方」を見つけたことはできないのだ。

彼の求めた在り方は、素材の生理に自分が対峙したときにのみ得られる「気づき」を「観」続け、斧をふるい、リズムを刻み続けること。木の「声にただ従う」ことが、彼の求める「在り方」、存在の仕方なのだ。

「素材のもつ生理に対して、つくり手の身体（生理）が技術を伴って交感するとき、「自らの身体（技術＝生理）からだけ通用する思考に始まる造形の筋道（理路）」が生まれる。それは言い換えると自らの身体感覚（生理）によってのみ得られる素材への気づきの連続でもある。」

と第一節で私が述べたこと、すなわち「工芸の視座」に彼は自ら気づき、そして「在り方」を体現しているのである。

○「oneness」への<sup>いざな</sup>誘い

安藤の制作の根幹にあるもの。「気付き」によって彼が体得したものは、作品以上のものであった。

彼は、「素材・道具・自分を通し」て、「気付き」を得た。そして「在り方」というものを体現した。そこで「自分を押し付けていたときとは違う、“一体感”を得た」のだという。自分が「宇宙につながっているんだなと感じた」と。つまり、宇宙との“一体感”を彼は得たというのだ。そして、「みんながひとつに繋がっている」「自分は宇宙の中の一部として存在している」のだと。それを彼は「oneness」という言葉で表現していた。

雑木という存在、それから発せられる声を、彼は自分と素材が一体となっていくことで聞く、そしてその声に従う。雑木は元から「雑木」であったわけではない。この世界にただの「個」として生まれ存在したものに、あるときだれかが「雑木」と名前をつけて特別にただけのもの。すなわち



「雑木」と呼ばれる「個」、もしくは「物質」として、単純にその存在をとらえることができれば、それをこの世界の構成要素のひとつとして認識できるのであれば、あるいは「雑木」と呼ばれるそれから「宇宙」を感じ、「雑木」を通して「宇宙」との一体感を得ることは可能ではないだろうか。と。

Being 会場風景（写真提供・安藤栄作）

「oneness」とはこうである。

「物事の本質が一つである」こと。

意味は、「一体感、同一性、統一性、（思想・感情・目的などの）一致、調和。」

「人が oneness へ向かう選択をするとき、周囲のものに oneness が働く…たった一つ、それを形に表すことで、世界に oneness が形作られてゆく…」

「体の内面は、oneness を求めて、感じ体験して真理を分かるところ…体の外面は、oneness を世界に形作るところ…」とある。（註5）

私は oneness という言葉を、安藤氏を通して初めて耳にしたのだが、その意味することを知ったことで、「宇宙」という言葉が語りたかった本質に気が付き、さらに、安藤氏は「工芸の視座」に立っているという確信を強く持てたのだった。

彼は素材と、道具と一体になり調和してリズムを刻むことで、「気付き」を得ることを体得し、その連続を「かたち」として体現した。彼の行為、素材と道具と一体になることはそれ自体が「物事が一つに繋がる」ということ＝「oneness」を指し示している。上記によれば「oneness へ向かう選択」をしているのだから、この時点ですでに「周囲のものに oneness が働く」いている状態であるといえよう。そして彼（ら）が「気付きの連続が辿りついたかたち」を体現することは、すなわち「たった一つ、それを形に表すことで、世界に oneness が形作られてゆく…」ということと等しい。

「体の内面は、oneness を求めて、感じ体験して真理を分かるところ…体の外面は、oneness を世界に形作るところ…」とあるように、素材とつくり手である安藤の内面（生理）は、「つながり」を求め、素材の声を「気付き」として得る。このことでまず自分たち自身が「oneness」した（つながった）状態となり、その事態（oneness）を、「気付きの連続の辿りついたかたち」として自分たちの外の「世界に形作」りだそうとしているのだ。



彼の作品は、「気付きの連続」の集積物、すなわち、「気付き」の成り立ちとしてただそこに存在している。作品は、彼を表現しているのではない。彼もまた、自分を表現したいということは一言もいっていない。

安藤氏の作品は、彼自身が、世界やわたしたちの存在の成り立ちがなんであるかという根幹に素材と一体になることで真正面から向き合い、ただ行為を続けているという事実を、さらけだしたもの。つまりそれは彼の「存在」ではなく「存在の仕方」なのである。「素材」ではなく、「素材のなりたち」、「結果」ではなく「行為」という、時間とともに変化していくものなのである。斧の痕跡（軌跡）や、その集積としてのフォルム（跡）が、その様を、「存在するとはこういうことだと僕は思う」ということを生々しく語っている。作品は、彼を表現したものではないが、彼にしか表現しえないものとして存在しているのである。

註 1 安藤栄作展—Breeze of Soul— 2007 . 7. 13 — 8. 16 @東京国際フォーラム

註 2 「Being」 2009 . 4. 28 — 5. 10 @ART WORKS

註 3 安藤栄作展—Breeze of Soul—インタビュー  
<http://www.apj-i.co.jp/exivision/e3.html>

註 4 降りてくる空気 安藤栄作著 P22. L6-L9

註 5 WAY ONENESS—ひとつへと向かう道—  
[http://www.way-oneness.net/html/what\\_is\\_oneness.html](http://www.way-oneness.net/html/what_is_oneness.html)

図 1 — 3 安藤栄作展—Breeze of Soul— 図録より抜粋

## 第二節 原初的知性・元型 — 齋藤敏寿

○ archetype

原型、元版、オリジナル。元型は無意識内に存在するものとして、あくまで人間の意識によっては把握し得ない仮設的概念であり、これの意識内における働きを自我がイメージとして把握したものが元型的イメージ(原始心像)(註1)である。

齋藤の作品のタイトルにもなっているこの言葉は、哲学者であるユング(註2)に由来している。

「浪人中に図書館でたまたま出会った本の中に見つけ、それが自分の制作の根幹にあることとリンク(直感)したことから、作品タイトルにこの名前をつけるようになった。」のだそうだ。

「土が陶へ変化する不自由さと可能性を、在る形にただあてはめるのではなく、素材が形になるために必要なシステムを、造形の成り立ちとして消化して、彫刻とも絵画とも違う造形論理の筋道があるのならば、形を造ることで具体化したい。ただ注意しなければならないのが、一方通行の技法論や方法論に固まってしまい、作品が発するエネルギーをそのことだけで判断されぬように、形を創り出す意味、必然性(生きているということ)を自己の中で深めていかなければならない。目の前に存在する形と、目に見えない形の創造、自己の内に在る、矛盾と対立と融合を作品という表現手段を通して創造していきたい。」(註3)



図1 水蒸破裂

ここで、彼が表現手法として陶芸にいたった経緯を簡単に追う。

1963年 9月 高知県生まれ  
 1982年 3月 都立芸術高校卒業  
 1983年 4月 多摩美術大学絵画科入学  
 1987年 3月 多摩美術大学卒業  
           4月 多摩美術大学大学院入学  
 1989年 3月 多摩美術大学大学院修了  
           4月 個展 コバヤシ画廊（註4）

高校のころから絵を描き続けていた彼は、そのまま大学でも洋画を専攻するが、しかし「キャンバスを前に、自分は何を描いたらよいのかが分からなくなった」のだという。分からないまま悩み、キャンバスになにも描かない、「ただ白い絵の具を塗り重ねているだけ、という時期もあった」（註）そうだ。その齋藤が陶芸に出会ったのは大学3年のときであった。「土」という素材に触れ、「土が陶へ変化する不自由さと可能性」を直感したのだろう。そのまま専攻を陶芸へと変更する。そこで彼は陶芸に「彫刻とも絵画とも違う造形論理の筋道」を見出すのである。

## ○「エスキース」

勢いよく伸び上がっていくように画面を流れる線。彼のエスキースは墨で描かれることがしばしばある。それは彼が幼いころから書道を習っていたということにも関係している。齋藤氏の手の動きや速度を、墨の跡から見て取れる。墨によって描かれているのは、ただの「(概念化された)イメージ」ではなく、彼の「身体運動」と、「心」の動きに連動させて描き出したかのような「流動性」に満ちたものである。



図2 エスキース4

また、最近のもので、鑿で削り取られたときに出る木の屑をつかったエスキースもある。薄く軽やかな木の屑から、それを組み合わせ立ち上がらせていくこと



で、彼はいくつかのイメージをかたちになっている。

彼のエスキースから見て取れるのは、物質から物質へと注がれる、彼の身体を貫く「まなざし」である。彼はまず物質を自らの身体性から捉え、観て、そこからかたちを創造する。「素材が形になるために必要なシステムを、造形の成り立ちとして消化して、彫刻とも絵画とも違う造形論理の筋道があるのならば、形を造ることで具体化したい。」と自身でも述べているが、これは陶に限ったことではなく、どの物質にも開かれた、彼の視座なのである。彼の開かれた視座からは、物質の表層の向こう、あるいは背後に蠢いている「本質（生理）＝archetype（元型）」が、手に取るように見えているのであろう。私たちは、エスキースからすでにそれを観てとれるのだ。

彼は、墨や、木屑という物質から、「本質（生理）＝archetype（元型）」としてイメージを受け取ると、それを陶磁器へ照射するのである。勿論、描かれたもの自体や、つくったもの自体のかたちを、ではない。その時に得た「動的」な身体感覚、エスキース（という表層）を契機として改めて認識された、自身のうちに潜む



図3 エスキース7

「本質（生理）＝archetype（元型）」を視座に据えながら、そのまなざしを向けるということである。そうすると見えてくるのは、陶磁器の「本質（生理）＝archetype（元型）」なのだ。まるでイリュージョンを起こしたかのように思えるほど、それは「本質（生理）＝archetype（元型）」というところで通じ合いながら、陶磁器という物質との関係性に置いてさらに活性化した齋藤氏の造形意識によって、力強く軽やかに空間の中に立ち上げられていく。彼のエスキースについて、渡辺誠一氏はこう表現している。「齋藤にとって、ドローイングから完成形態まで、保持されるべきものがある。それは、そのドローイングに満ちている力動的な活性する空間意識である」と。（註4）

○「archetype/元型」を軸とした造形表現

土でいる間のやわらかさ、乾燥したとき、素焼き、焼き締められたとき、その時々  
の堅固さと脆さ。そしてそれらをやわらかく受け止める鉄。

作品が、齋藤と素材の相互関係を表しているかのようにも感じられる。

陶土から陶（器）へ。その陶造形の制作過程でのみ体得できる「元型的イメージ（原始心像）」を、作者は素材である陶そのもので体現する。素材とともに導き出すそのダイレクトで「力動的な活性する空間意識」に満ちた表現は、観る側にリアルな感動を与える。

それは、ただ美しいとか、造形力があるだとかいう表面的なことではない。それは、2 次的なことであると私は思っている。そこには確かに、齋藤と陶の交感の軌跡（時空間）—彼らが行ったこと—が存在している。陶が鉄という異素材と「融合」することで、齋藤が感じた陶の「元型」の体現—彼ら自身が造形理路で融合していく過程—、物質のうちで相反する「生理」（重さに対する軽やかさ、固さとやわらかさ…）の調和、それを可能にし、ひとつの事実として、空間に存在させる。私たちはただその事実、reality を目の当たりにし、圧倒されるのだ。

齋藤と陶土、鉄の「元型」の共鳴。まさに、「そのとき」を、作品を通して垣間見せられているのである。彼が真摯に素材と向き合ったからこそ「気づき」得た「元型」は、見る側の「元型」ともまた共鳴し、ともに蠢きだすのではないだろうか。

「元型」というものは、自分とは違う他者との関わりにおいて、客観的に感じ、視ることの出来るものであると私は思う。むしろ、「関係」の中でしか捉えられないものだ。自分ひとりでは感じ取ることの出来ないそれを、齋藤が視覚化した「元型的イメージ」—齋藤という作家—を介して、視る。鑑賞者にとって、齋藤—の作品—が、齋藤にとっての陶や鉄のように機能しているのであるとすれば、そこにはそれら全てをつなぐ「元型」の存在を明らかにすることが出来るのではなかろうかと私は思うのだ。

であるならば、齋藤は、この世界の「根幹」、「軸」、あるいは「本質」として、

全てを調和させ、融合へと導くことができるような「元型」へと続く「理路」を、自分だけでなく観る者も導きえる「視座」として観出し、かたちとして抽出し、「陶と鉄の融合」から体現したということも可能になるのではなかろうか。

そして、彼の成し得たことから、私たちは、芸術のあり方が何であるか、わたしたちはどうあればいいか、ということを探り当てることが出来るのである。



図4 archetype

#### 陶と鉄、異素材の融合について

彼は、墨汁によるドローイングや、木屑によるエスキースなど、そこで得た自己の身体から起こる「直知」を、陶の内部へと滑り込ませていく。エスキースは、かたちそのもののイメージをある程度描いてみる意味もある。が、彼にとってはそれ以上に、そこで感じている「こと」が何かを、描いたりマケットをつくることで、essence としてまず抽出するということの意味が大きいようだ。それはエスキース後に作り上げられた作品から見て取ることができる。(図1～4参照)

「その時に得た「動的」な身体感覚、エスキース(という表層)を契機として改めて認識された、自身のうちに潜む「本質(生理)＝archetype(元型)」を視座に据えながら、そ



図1



図2

のまなざしを向けるということである。そうすると見えてくるのは、陶磁器の「本質（生理）=archetype（元型）」なのだ。（中略）彼のエスキースについて、渡辺誠一氏はこう表現している。「齋藤にとって、ドローイングから完成形態まで、保持されるべきものがある。それは、そのドローイングに満ちている力動的な活性する空間意識である」と。

また彼の言葉に、「目の前に存在する形と、目に見えない形の創造、自己の内在る、矛盾と対立と融合を作品という表現手段を通して創造していきたい。」

とある。彼にとって、描くことから「陶でかたちをつくること」へ移行していくとき、そこで既に、外側から与えられた（自分の意識した）「イメージ」も存在してしまう。「かたち」としてのそれを、陶と向き合う中で、意識と無意識の間にどう介在させるのか。それはすなわち「イメージ＝顕在した自我」という「軸性」をどこで捉えていくかという問題でもある。（自我＝他から独立した存在として意識した自分）

どうしても浮かんでしまうであろう「イメージ＝顕在した自我」を、素材と対峙している「生理（潜在する自己）」にまで沈めて（還元して）いくこと、目の前に起こる事象に対して身体を凝らし、「観る」感覚（生理＝潜在する自己）を解放し、「直知」すること、そして、時に彼は今まさにものをつくりだそうとしている自分の意識はそのままに、そこから離れてもう一人の客体的自己として「ひいたところから観る」ことで、その「軸性」をコントロールするのだという。

エスキースから始まる「顕在化した自我」と、無意識に潜在する自己の生理と、



図3

物質に潜在する生理、その「矛盾と対立と融合」を、身体中の感覚を遣って「知覚＝直観から直知」し、「統合」していく。すなわち「融合」していくのである。

この時、浮上してくる「自我」は「生理」によって後押しされ、「力動的な活性する空間意識」としてある意味曖昧な状態で保持されていることによって、それが陶という物質の軸性と融合されると、ドローイングのときよりもさらに real に「潜在する自己」の存在として把握する事が出来る。まさに「archetype」の体現である。

そして彼の中で、「自己の生理」と「陶の生理」からなる造形の軸性を保つものとして機能しているのが、鉄なのである。

薄くしなやかな木屑、墨汁のもつ粘り気のある重厚感と筆の軽やかな運びによるドローイング。

齋藤敏寿のもつ「archetype」は、力動に満ちた重厚感のある姿態を持ち、しなやかに軽やかに空間を浮遊する。そして、内部から放たれ、外部空間と「融合」するそのときを、彼の中に潜んでいまかいまかと窺っているのである。

齋藤敏寿と陶の「融合」の狭間に潜在していたときのような「しなやかさ」「かろやかさ」を陶という物質に託してもなお保つために、外部でもその身体感覚を失わないための、「鉄」という他者の受容と融合。

齋藤敏寿の作品における鉄は、彼（齋藤）の意識下に潜む「archetype＝生理」の力動が、内在していたときのような漲る本領を損なわぬよう、文字通り、彼を支えている。

それはまさに、この世界でのわたしたちの在りかたそのもののように感じるのだ。

無理に一つで体現するのではなく、役割を分離することでより「本質」すなわち「archetype」を見出しやすいかたちにする。

齋藤敏寿の在りかたは、作品の在りかたと繋がっている。生理とは、「生きていくうえで必要な、からだの営み」である。「一方通行の技法論や方法論に固まってしまい、作品が発するエネルギーをそのことだけで判断されぬように、形を創り出す意味、必然性（生きているということ）を自己の中で深めていかなければな

らない。」と彼が言った意味が、今ここでようやく実感を持って（私自身の生理と対峙させてみることで）解ることが出来たと感じている。

「自存」することは美德である」と前提するのではない。彼の作品は、生きることは、すべて自分の力で成し得られるものではないということを教えてくれる。己の力動を失わず、しなやかに美しく本領を発揮する、そのための「共存」は十分に考えられる。そしてその「本領」を見出すためのプロセスには必ず、自分とは違うプロセスを持った他者を介在させないと、それは成り立たない。でなければ、「一方通行の技法論」に終始してしまいかねない。そうなっては、相互関係で成り立つべき「共存」のバランスは崩壊し、「寄生」になってしまう危険性を孕む。

作品が、寄生の果ての「屍」ではなく、「共存」の向こうへと仄かな希望をもてる「胚胎」となれるよう、そのための「融合」というかたちを、必然的なあり方として彼は作品に顕しているのではないだろうか。

註 1 『無意識の構造』中央公論社 河合隼雄

註 2 カール・グスタフ・ユング (Carl Gustav Jung、1875 年 7 月 26 日 - 1961 年 6 月 6 日) は、スイスの精神科医・心理学者。深層心理について研究し、分析心理学（通称・ユング心理学）の理論を創始した。

註 3 愛知県陶磁資料館、秋の特別企画展「現代陶芸の若き旗手たち」  
「Archetype 69911」に対し齋藤自ら述べた所感

註 4 評論 「齋藤敏寿 ―陶のスペースコンポーサー―」 P59L39-40  
渡辺誠一

図 1, 4 齋藤敏寿ホームページより抜粋

図 2, 3 エスキース写真、齋藤敏寿本人より提供

## “ものがたり”の本質 — 山野千里

- 1977 大阪市生まれ
- 1997 京都市立芸術大学美術学部美術科油画 入学
- 1999 工芸科陶磁器へ転科
- 2003 京都市立芸術大学卒業、同大学院入学
- 2004 京都市立芸術大学大学院工芸専攻陶磁器 修了

### ○山野千里と陶芸

山野千里は、京都市立芸術大学を出ているが、入学当初は絵を描くことが好きだからという単純な理由で油絵を選択したのだが、そこでは“自由に振舞えず”専攻を陶磁に変更したという経緯をもつ。この経緯について、また陶磁について山野はこのように語る。



図1 ヒッピーとマンボウ

「今まで絵を描いていた、という理由で油画を選んで大学に入ったのですが、あまり自分のイメージが広がらないことに気がつき、そう思うと油絵って描こうと思ったら自分で家でも描けるか…と思い始め（…）

小さい頃から、油粘土や、小麦粘土でいろいろ作るのが楽しかったし、ぬいぐるみなど立体的なものが面白かったなと思ったのと、陶芸となると焼く行程も入ってきて、装備がなかなか自分ではさっと出来るものではないので、これかと思いました。（…）



実際に陶芸の授業に入ってから、絵を描くときに自分で表現しきれなかった、形だとか、この部分の（例えば犬の唇のたる～んとした）感じとか、細部の作り込み、そういうのが表現しやすいことに気がつきました。

粘土半乾きの状態でくっつけたり、削ったり、焼くときに合体させたりと、自由な素材であることが後からだんだんと分かってきたのですが、あまり計画を立てて作業を進められず、思いつくままに作っていく作業の多い私にとって、結果的にこの素材が合っていたのだなと思いました。（…）

そうして作っていると、だんだんと自分の好みが分かってきた感じです。何をつくろうかと思ったときに（油画のときも今思うと結局そうだったのですが）動物が思いつくことが多かったです。（…）



図2 流水祭

陶磁、絵を描くことが好きだったのは確かだったのです。嫌いではありませんでした。キャンバス以外のところに絵を描くのは楽しかったのです。

でも、イメージを広げ、楽しく描く方法が自分で見つけることが出来ず、落書きのときのような自由さをどうキャンバスに描くときに向かわせたらいいのか、それが分からなかったのです。

陶器に移ってから、ほんとにリラックスした状態で頭が回転しているようでした。

いろいろなものを観察するときも、以前よりも自分の注目している部分をよりじっと見るようになりました。そうすることで、その部分を表現するのにこうしようと思ったり、だんだんとイメージが膨らんでいくようになりました。」

彼女にとって、陶磁は、キャンバスとは違い自由に、自然に、リラックスして振舞える



「場」として機能しているということがこの言葉からもよく感じ取れる。

山野は自分が備えている「一時性」や「未定性」に自ら気づき、その流動性を受け入れられる「場」として陶磁を選択している。

また、キャンバスに向かうときのように、自分の手前からなにか照射されるものを見つめるのではなく、陶芸が、制作者の背後から制作者自身を照射してくれるという前提をもつために、彼女は意識しなくても、その光の中で自由に行為し、そのリラックスした状態があることで、もの・ことの細部へこころ配りをする余裕すら生まれる。それは、自分ひとりではなかなか難しい際(隅)のほうも、素材の光はまんべんなく照らしてくれるからである。

そのようにしているうちに、山野は自分の奥へ、素材の深みへと降りていくのである。と同時に、目の前の世界にもまた、奥行きと広がりを与えられていくのである。

#### ○山野千里のものがたり ― 叙事詩、あるいは神話のように

山野千里は自分の作品で“ものがたり”をするのだが、それは自分の中で、空想だけで作り上げられた虚構のものがたりではない。

例えば、アイヌの叙事詩では、動物や魚が神さまで、彼らはまるでヒトのように振る舞う、彼らの視点から、ヒトの世界のあり様をかたっている。そのように山野もまた、動物をモチーフとし、その世界をたちあげていく。

その世界をひもとく鍵として、“見立て”が挙げられる。“見立て”とは、例えば枯山水の庭園のように、あるもの・ことを、何かに喩えたり、何かと同じように表したりすることである。(枯山水の場合は、庭を、世界＝自然そのものとして石や木や砂でそれを体現しようとしている。)その、“見立て”を彼女は幼少期遊びとしてたのしんでいたのだという。

「小さいときから、人形遊びは好きだったし、その辺の物を何かに見立てて遊ぶことも多かったです。(…)

動物のぬいぐるみと、人形が同じところで遊んでいるような人形遊びも良くしていたし、ポケットに入る大きさの小さな人形を持ち出して、色んなところを歩かせてみたり、そんなときに私はその人形になりきっていたわけです。

今の作品づくりは、その人形遊びのままだと思っています。(…)

つくっている段階では、かなり遊んでいるような気持ちです。」

私自身も、庭の石や、空の雲を相手に、それを何かに見立て、そこからものがたりをつくって遊ぶことをよくしていたので、この感覚はよくわかる。

「私はその人形になりきっていた」、そのような彼女の“見立て”遊びが現在の制作にそのまま反映されているのだとすると、つまり彼女のつくる動物は彼女がその動物の内側に潜んで(生垣の深みに隠れて世界を覗き見るかのように)みたかたちなのだ。

あるいは彼女が、動物に、“見立て”られたともいえないか。外見は、彼女が見立てたように見えるが、しかし「なりきって」いる彼女は、その背後に陶磁という素材を前提として据え、この素材の奥から眺められているのである。むしろ素材の深みで、彼女の身体は素材＝自然と重なり、そこでの“光”は、“動物”となって、生まれでることを語ろうとする。それは、叙事詩のように、彼女のものがたりではなく、世界をものがたる、壮大な世界の体現といえる。

嘗て神話は、“世界＝自然”を語る「場」として機能し、環のように、あらゆるひとを貫通しうる光のように、「関係」「つながり」を創造した。

山野千里のかたるものは、それと重なるものである。「私自身が難しいことを考えていなくて、作品に入れ込まないから」と彼女が語っていることからそれは明らかだろう。「入れ込まない」というのは、自分の感情を素材、もしくはそれを通してうまれるかたち、“動物”たちにやたらと押し付けないということ。思いをこめることは、「恣意的」に陥りやすい。

それよりも、「なりきる」ことから世界は眺められ、素材の眼を通してみえることはそこで初めて動き始めることができる。動物たちが自由に振舞うためには、山野に監督され、命令され、シナリオを組まれることは適さない。むしろ山野が退いてみて、動物たちのいる場、すなわち陶磁において、それとともに在ることのほうが、お互いが対等な位置関係で振る舞いやすくなるのである。

「制作中は、粘土をつけたり削ったりしながら、「ここに\* \*が登場して～、この人がこんな気持ちでここにいて～」とか、そのときの成り行きにまかせて話が進んでいっている感じです。

途中でこの辺りがこんな感じに見えてきた…というところから変形していったり。そこがこうなったなら、ここを歩かせてみたらどうかな、とか。

人の顔に目を描くときは、その気持ちになったり。

また、作品のタイトルを付けるときなんかも、同じです。ダジャレ的なタイトルの場合は先にタイトルが決まっている事は多いですが、わりとセリフ的タイトルが最近多く、その場合は完成したのをじっくりと見ながら、もう一度その作品の登場人物や動物になってみて考えたりしています。

「この二人の関係はこうで、こんな気持ちで、、、」と。

結局どの段階も「そのまんま」なんですよ。」

まさにこの言葉のとおり「そのまんま」である。山野千里の世界、またそこで語られていることは、セザンヌが求めていたあの「自然への浸透」(註1)のような、人の日常から切り離れた自然に在るような、ありのままの「成り行き」、「生成のさま」、「変態」なのである。そこに個人の妄想というものはなく、頭のイメージで考えるということもないのだろう。彼女は素材に触れ、そこにつなぎとめられているという安心感のなか、奔放に流動するもの・ことの変容をまなざすのである。自分のなかから照射されて外にでようとしていることを、山野は素材に

行為することから、自然なままを保ち、生む。

素材と山野は、「そのまんま」、お互いがお互いに重なりあい、見立て、見つめあう。そのものになりきるということは、例えば物語を読みながら、芝居をしながらという状況によく見られるが、山野千里の場合は、自身と素材と交感するなかで生まれる「こと」のつながりから、素材そのもの＝動物に、そのつながり、すなわち“ものがたり”そのものになる。あるとき山野はパンダに、あるときはサルに、あるときは、カメレオン、バレリーナ、ゾウ、サイ、タコ…となって、ときにバレリーナとカメレオンを、ゾウとカエルを、人とさを、縫い合わせるようにつないでゆく。

山野千里は、八百万の神のごとく、陶磁から生まれること全てに宿ろうとする。自らを生むのではなく、自ら生まれようとしている、彼女も知らなかったことを彼女は語る。それは彼女自身であると同時に、彼女がつながっているもの、素材との関係「そのまんま」でもある。

ことさら難しく考えるのは好まず、「わりと直球」で表現したいのだという彼女は、どこまでも

自然体だ。陶磁という限定された場で、あらゆ

る未知を孕んだ自身の身体から感じられることだけを、みえることだけを表す。

そこになんの無理もない。



図3 カメリーナ



図4 海獣饅頭



図5 大脱走



図6 リゾートラッコ

出産のとき、それまでずっといきんでいたのを、ふうっと力をぬいて、最後は赤ちゃんが自力で滑り出てくる勢いにまかせる。この瞬間いきむと、赤ちゃんの身体にゆがみが出るそう。最後は赤ちゃんにまかせていいのだという。

世界に内在し、未知として潜在する全てのことは、いつも自ら生まれようとしていて、その露地さえ見つければ、あとは自らの力で外へと出てくることが出来る。例えば母体は、それが出来る限り無理なく外へ出られるように、その露地をつくるよう、「いきむ」のである。

山野はそのような意味で、陶磁にとっての、あるいはものがたりにとっての「母胎」、「胚胎」のように在る。それは、アボリジニに伝えられる神、クナピピのように、そのものが大きな受容器となり、素材からの光を一身に受け入れ、彼女の身体の篩い（振動）にかけることで、ためこまれたものを生のリズムとともに調べていくという行為を繰り返す。

“ものがたり”の本質は、そのように、生まれようとしていることに無理な力（私意的恣意）を加えず、その過程、生成そのものを身体（母胎）を通してみて、行為する（篩いにかけるというような）ことにある。

いつでも、ものがたりの背後には、世界が、自然が、果てしない奥行きをもって広がっているということを、わたしたちは“ものがたり”することで「直観」することができるのである。

#### ○観る人へむけて

山野千里は、先に挙げた二人のようなコンセプトこそ持たないが、しかし、自分の語るそのような世界を、「かわいい」とか「おもしろい」とか、くすくすっと笑ってもらえるような親しみのあるものにしたい」と話す。また、作品の中でもとくに色に関しては、かわいらしさに

つながるのだと思うが、「汚くはならないように」と配慮しているという。色の施し方についても、ただ描くように塗るばかりではなく、象嵌(註2)と呼ばれる技法によって、より自然な表情をだし、かたちと結び付けているというような気遣いも見られる。

彼女は、「実はね」というのがすきなのだそうだ。見たまんま、すぎては面白くない。観る人に「おや」と思わせたり、「どき」とさせたい。そのような、山野自身の細やかな気遣いが作品の隅々まで行き届いていることによって、見る側は安心して山野ワールドにとことん浸ることができ、作品のなかの人物や動物と、すなわち山野千里というつくり手と、つながりをもつことができるのである。

山野千里は天性のエンターテイナーであると思う。

※「」内は、筆者と山野千里氏によるメールから引用。(2009年10月31日、12月8日)

註1 吉田秀和著「セザンヌ物語」

註2 地となる粘土を引っ搔いて、そこへ色土(泥粧)を埋め込んで模様のように表現する技法

図1～6

本人提供

## 終章

### 工芸の視座

勿論、「工芸の視座」にたった作家たちは大勢いるのだが、今回は筆者が日ごろ興味をもち、つながりを感じており、自ら言葉を交わすことが出来たというところで(間に誰もいれないで直に関係した)先の3人を事例としてあげた。

彼らに共通するのは、世界の捉え方に在る。全体を俯瞰してメタ的視座で全体を捉えるのではなく、逆に一般社会から一時的に退き、自己の深みへと降りていくことで、人の奥のほうでのつながりを求めている。そのような姿勢から生み出される作品は、決して自己の世界に浸ったり、そこで留まりはしない。作家たちは最後まで作品に責任を持ち、自己から社会へと繋いでいこうとしている。

工芸の視座に立つと、素材との関わりから、「違いをしろ」「関係をみる」「繋がりをつくる」ということに自ずとたどり着く。そこに「固有性」を捉えているのである。また、その延長線上に、社会への提示の仕方として関係や繋がりを捉えることが出来る。

作家は自らの行為を“作品”という固有のかたちで社会に向けて提示し、ひとりひとりの「在り方」あるいは「生き様」をみせていく。そこにこそ、ものをつくることの本当の意味があるのではないかと思うのである。

素材とつくり手が関係するなかで互いの立場の違いに気付きながら関係を築くことと同様に、社会の中で作家たちは、各々の作品から立場の違い、あるいはつながりに気付くことが出来る。そのようにして自分を識り捉えていくことは、広義での「個」、「固有」、また自己の「生」に実感につながる。

工芸は、西洋の制度としての「芸術」の枠組みからみられたり、図られるようなもので

はなく、そのものからまなざしていくべき一つの自律した立場として存在するものだ。また、工芸の視座は、立とうと思えば、どんな国のどんな人でも立つことのできる「場所」としていつでも開かれている。

だからこそ、工芸のつくり手は、ここから、積極的に外との繋がりをつくり、関わりを持っていかなくてはならない。この「工芸の視座」は、必ず個々のつくり手の、固有の視点へと繋がっており、根幹には、素材という大きな自然、普遍性という土壌をもつ。

そのように、工芸の視座は、自分の背後から開かれてくるパースペクティブをもつのである。

＊

近・現代西洋芸術を遡っていくと、キリスト教美術（註１）に行き着く。

そこで人は、「絵画」や「彫刻」を通して、「神」、「死後の世界（天国）」を見ようとしていた。「絵画」や「彫刻」は、作家よりも、ある意味見るもの（鑑賞者）が「神」や「死後の世界」を覗くための窓、あるいはそれらを見るための装置としての働きをもっていた。その時代において、「絵画」や「彫刻」は、教会などの建物を構成する要素（壁画、「神」を表すためのかたち）として、空間を一つのものに調和していくために機能していた。建築と絵画と彫刻が融合することで、建築空間を世界そのものに見立てて一つの方向へ導き、そこにたつ人々を、統合させるように機能していたのである。ここでの「装置としての機能」というところに着目すべきだと私は考えている。

これからの「工芸」に課せられていること、それは「個」を「関係」させ、調和させていけるよう、ものごとの真理となる「archetype」へ人々を誘い、「oneness」を体現する装置として機能していくことだと私は考える。例えば、安藤の作品が「存在するとはこういうことだと僕は思う」、と、自分の作品を提示しているように。「archetype」と名づけられた齋藤の作品、齋藤という一人の作家の在り方に見る



ことができたように。「作品をつくる」「自己を表現する」のではなく、「繋がりをつくる」、「真理を示す」ことによって、ものづくりは成立する。

それがこれから「工芸」をより開かれたものにしていくには重要な姿勢であると私は考えている。

これこそが「工芸の視座」というものであり、つくり手をものづくりの真理へ、また、装置として人びとを調和する世界の真理へと導く唯一の手がかりなのである。

西洋の制度に触れる以前は、日本のものづくりは「工芸」（西洋の枠組みにあてはめることができるような）ではなかった。日本においてそれを敢えて言葉にするとしたら、というところで、ここまで“MONOTSUKURI（工芸）”と表記してきた。

日本におけるものづくりは常に、日本の風土で生きて暮らすこと、その中で育まれる人びとの感覚と関係しながら、その在り方を築き、発展してきた。

日本の風土、素材を根幹に据える「工芸」は、西洋が辿ってきた「芸術」とは違う道筋を築き独自の発展を遂げているのである。とすれば、「工芸の視座」それ自体が、西洋とは立場を異にする日本固有のものの見方であるということができる。

#### 社会における「工芸の視座」の意義

ヒトにとっての世界、すなわち人間の思考による世界は、おそらく、見える範囲ではどこまでもヒトの記憶にとっての模倣の、あるいは再現の世界ともいえよう。そこにおける「人間の感覚」を、プラトンは否定したし、ただのエロス（憧れ）をかたちにすること（西洋美術による芸術）をも否定した。

しかし MONOTSUKURI(工芸)は人に原初に立ち返るように示唆する。素材という自然は、つくり手の身体に潜在している自然なものを揺さぶって働かせようとする。そしてそれ

を見つめ、行為することが自ずと出来るような「場所」を、MONOTSUKURI(工芸)は前提としてもっている。

有史以前からつづいている「ものをつくる」という行為は、人の営みとともにあり、人の暮らし方、生き方から思考されるものである。つくること、つくるものは、わたしたちの身体から考察されていて、洞窟へいかなくとも、特別な鏡がなくとも、素材とつくり手さえあれば、感覚から知覚できるものなのである。それをつなぐ道具もまた同様である。それ故に、人は、ホモファベル＝工作人と呼ばれる。これは人が人としてもつ本性なのだ。

普段、しつらえられた世界の中で生きていると、気づくことが出来ない事实はきっとたくさん在る。そのひとつひとつ、全てに眼を向けて捉えることは容易ではないし、それでは社会生活は成り立たない。

しかし、人は押しなべて、社会の中に位置する人間であると同時に、世界における一個人であり、固有の生をもった人であるということを実感としてもっているべきだ。

「長いものには巻かれろ」とはいうけれど、迎合し、阿ることばかりしては、自己がここに在る、という単純なことの奥にもつ真理を見失ってしまう。

「工芸」は、社会の中の、ひとつの立場としてその視座を提示する。これは、「工芸」のためだけのものというのではなく、ここから何かに繋がることのできるような、例えば科学や哲学と共存できるような視座である。

人がそれぞれ単純な「個」であることは、自己以外の「個」と関係する事で「固有」となり得る。人は一人で意味をもつのではなくて、何かとの関係性、つながりをもって初めてその存在を有意義なものに生かしていける。

「工芸」は、限定された素材から、固有のかたちを生み出すことができるということだけではなく、人が生きるうえで見つめるべきものが何であるかを示唆しているのである。

互いの立場の違いを見つめながら、それを何によってどうつなぐかというところで、人は

おそらく、個人の生の責任を負う。あらゆる選択肢があるなかで、わたしたちは自分の辿ってきたこと、経験を頼りにしながらその時点で最善と思われる判断で行動する。その経験が自ら実体験したことからののか、それとも知識としてもっているだけのものなののかによって、その先に繋がる枝葉の伸び幅は格段な差となる。

既存の情報は確かに便利で役に立つことが多い。けれども、今の世の中のように情報が溢れ、イメージが汚染されていくなかで、なにが現実で、なにが妄想なのかを瞬時に判断できる必然は、誰しもが感じているのではないだろうか。

現実を見極める判断は、頭の中にある情報からだけではなくて、個の経験に基づいている身体感覚に潜在する経験を伴わなければ、それは誰かの経験の模倣か再現でしかなくなってしまう。自分の判断がないのであれば、それが正しいかどうかという整合性も図ることは出来ない。

また、限られた範囲内で、ある秩序を伴って、個があるということも重要である。秩序がない中で、個々の自由は保障されない。それは互いの領分が侵されないためのものである。その範囲内で、固有性というものが保障され、またその固有性がかかわりあうことによって、既存の秩序に変化をもたらし、幅をもたせることも可能なのである。

ヒトが、“人”としては固有で自由な知性を持ち、それを“人間”として社会でつないで共存させることができる理性をもつ存在であるということを、「工芸」は気づかせてくれる。

現実中存在する社会や生態系の縮図として「工芸」は在り、また社会（世界）のまなざしかたのひとつとして、「工芸の視座」は有意義に生きるものであることを述べ、本論の帰結とする。

## 終章註釈

- 1 中世キリスト教美術は、「キリスト教」を頂点とした封建社会(制度)を前提に成り立っていたもの。「人間」や「人格」というものはスポイルされ、「神」の名のもとに一元化された世界で成り立っていた。そこでの美術、芸術は、美術のための美術、芸術のための芸術としては存在できなかった。聖人の肖像、イコン、教会のモザイク画、壁画など、文字を読むことのできない市民に「キリスト教」を教授するもの、理解へと導くための道具として機能するいわば装置のようなものとしてその存在意義を与えられていた。

## 作品「ヤイエューカラ」を巡って

### 研究報告書として

わたしが「工芸の視座」にたち、そこから芸術の地へと降り立つとき、自分ひとりではなく、何かとの「関係性」によってしか成り立ち得ない、ありとあらゆるものの「つながり」、「縫い目」「絡み合い」を求めている。それはすなわち、この世界が「融合」し得る何か「archetype」「oneness」を求めていることと等しい。

私は自分の関係する素材や、「直感」「直観」「直知」していく過程と、そこから生まれてくるものを大切にしている。そして「直知」、すなわち「気付き」として、今在るかたちの向こうへと繋がっていく何かを生理の中に捉えることができたのであれば、それをかたちに顕していくという努力をすることでは、私は世界とつながることのできる位相へ向かうことができないのであらうと感じている。

従って、もし、「向こうへと繋がっていく何か」があり、そこに今自分が辿ってきたのとは違う、別の道筋からやってきた「何か」を自分と目の前にある素材との生理の交感の中に捉えることが出来たのだとしたら、そのときわたしは、それらをつなぎ合わせてみることで、かたちにするしかない。そこで気付くことができた「関係性」があるならば、無視する事は出来ないのである。「本質」へと向かう自分の在り方は、「生理」による「直知」でしか顕すことはできないと私は信じているからだ。

また、これらのことは、自身の作品が陶と硝子の組みあわせ、パーツの集合体からなること、何故陶磁と硝子とを組み合わせ表現したいのか、そこで生まれるものに何を見ているのかということにも繋がっていく。

以上のことを踏まえ、修了制作作品、「と」、あるいは句読点「— et •and •^」で自身が表現しようとしたことがなにであったかを、作品とともに、自身の行為の軌跡を辿ることで述べていこうと思う。

## 素材と自己

修了制作の考察に入る前に、それ以前に制作したものを考察し、その反省と、それを受けてこの修了制作を始めるときに留意した点を挙げる。

わたしは卒業制作時から、成形時には別々にパーツをつくり図1、焼成後にそれを組み立てるという方法で作品を作るようになった。

そうすることで、一体成形では作り出せないようなバランス、色合いを作り出すことが出来る。例えば図2の作品(卒業制作)は、赤と白のチェッカー模様のようにになっているボディー部分と、足、上から触覚のように伸びている真鍮の棒、その上にのる器状のものは最初全て別々のものとしてつくった。それを、パーツ同士接着剤でくっつけたり(真鍮の棒と器状の陶器)、ねじを接着して、組み立てでも取り外しもできるようにしたりした(ボディーと脚)。これが自分の感覚に調和し、かたちとしてもバランスよく成立したので、この方法で制作を進めることにした。

その後修士に入り、硝子も授業でとるようになってからは、陶磁のパーツの組み合わせだけでなく、硝子のパーツもと陶と組み合わせるようになった。(図3)陶磁器同士の組み合わせとは全く違う、異素材の組み合わせは、わたしにとって新鮮であった。

しかし異素材の組み合わせは、当然それぞれ異なる制作プロセスを通過することとなり、そこでの素材に対する感覚のずれは、最終的にかたちとなって顕著に現れる。

異なるプロセスを踏みながら、同じ感覚を持ってかたちをつくる、ということをどのように実践できるのかを考えさせられた。

特に図3の作品はかたちとして、勢いの弱い、どこか物足りないものとなってしまった。このときの失敗から、陶磁器と同じ感覚での硝子との関係の仕方、というのが見えてきた。失敗の原因から挙げてみる。

1. 陶磁器と硝子をあわせることを目的とすること。

＝それを自分のスタイルとし、それを前提にものづくりがはじまっていた。

2. 陶磁器の制作より硝子の制作が優位にたつこと。

＝硝子のかたちが専攻して陶磁器のかたちを決定した

3. 陶磁器のかたちを最初からイメージし、イメージどおりに作り上げたこと。

＝エスキースをみながら、その絵のまま。

またこれは、「工芸における制作でありながら、つくり手個人の目的に向かいコンセプトどおりにかたちを作り上げたこと」と集約して言い表すこともできるだろう。

つまり、つくり手の頭の中の知識で構築されたことをベースにかたちが決定されていたということなのである。本来、工芸におけるものづくりはそのように在るべきものではない。つくり手の頭の中の知識ではなくその外へ、素材とつくり手の手に関わっている場へと眼をむけ、そこで行われること、事象(実体験)からかたちを決定していくことがその本質としてあり、そこにわたしは制作の重きを置いているはずであった。

そこから逸脱しては、自然素材による表現は弱々しく、説得力のないものになってしまう。それは、素材に語らせず、つくり手自ら作品を語りきってしまったからである。つまりこのとき作品は、つくり手の個人的な意見、あるいは個人的な妄想、空想、もったいばナルシシズムの下に形成されたエゴでしかなくなってしまう。そこには外へとむかって、何かと繋がっていくことができるようなリアリティーが欠如している。

素材はつくり手である人と同じように、その素材と特有のくせや良さを持ち、生成される過程、成形される過程をもっている。だから人に対して対象、対照、対称であることが可能なのだ。素材がわたしに向かい語り、また語らせてくれることとは、つくり手が素材を自己の対称として捉え、自己と素材との違いを見つめながら、その間につながりをつくっていくということに在る。

内へ内へとひきこもらず、外へ外へと解放しつながっていくことは、例えば異素材を融

合させるという行為そのものだともいえる。そのようにするためには、図3のようなプロセスでは最善ではないということなのだ。ではどうするか。

まずつくり手である自分の感覚を外へと解放できるような環境を整えること。また先にかたちを決定し、それに摺り合わせたり照合して確かめるようなことはせず、素材に行き関わる成り行きの中で自然にかたちをつないでいくこと。すなわち硝子と陶をあわせるということを殊更意識はしない。「つながる」という必然を感覚できたところで、陶と硝子のつながりをつくればよい。

このように、陶磁器と硝子における制作の前提をすえた上で、修了制作へとはいっていった。この前提の下で、わたしが陶磁器と硝子、それぞれのプロセスをどのように捉えていったのかを考察する。



## 陶のプロセス

修了制作に入る時点で、わたしは図3の作品の反省を生かし、硝子や他の素材のことは意識せず、まず土だけで造形を考えた。

わたしは手びねり(ひもづくり)を制作手法の主としている。手びねりには電動ろくろのようなスピードはないが、そのかわり、一段一段ひもを積んでいく過程で比較的自由に(手早く進めたり、ゆっくりかたちを観る)時間をコントロールしながらかたちを導き出すことができる。土を触り、自己の生理が動き、かたちが沸く、という速度と、土のヒモを積むという行為のテンポ、リズムとが合うのである。

“ヒモを積む”という行為は、もちろんわたしの手を通して行われているわけだから、そのときわたしは土と自分を行為の中で同時に感覚しているわけで、土、わたし、すべてが連関している。異なる歯車がちょうど良くかみ合いながらそれぞれくるくると回って、ひとつの時を刻んでいるような感覚である。そのために、なにかが動けばすべてが動いて変化を始めるし、またなにかすこしでも狂うと全てがいっしょくたに狂い始めてしまう。それもまた行為している中での感覚からすぐわかるので、ある意味で安心感もある。そのような“環境”のなかで制作できるというのが陶芸で、そこにわたしは魅力を感じている。

また制作時、わたしは全体像(起承転結)というものが見えていないことがほとんどである。ある部分が切り取られて見えているような感じだ。ある場所までたどりつくと、またその先のかたちを感じ取ることが出来る。この連続で土はかたちづくられてゆき、つながると広い視界としてかたちになって見えてくる。一例えば、360度の風景をカメラで撮るとき、少しずつレンズを向ける場所をずらしながら撮影し、それをあとから合わせることでひとつの連続した風景にするように(cf.橋本典久)ー

生理から喚起されたものの集合である全体像は、実際に目の前に自分の手がひねり

出した土のかたちを観ることで確かめる。不具合は目の前のかたちが教えてくれる。自分の手で触れ、感じたものを、土を通して再認識していく。直観、直知(想像)、構築、再構築、直観…の繰り返しで徐々に全貌がみえてくるのである。

このような工程を踏むので、決まった一つのかたちを一揆につくりだす、というよりは、ある部分をつくり、そこからまた別の部分をつくって、焼成し、その後つなぎ合わせてひとつのかちにするということが多くなるのである。

逆に、最初はひとつのかたちから繋がるかたちとして感じ取り、作られても、本焼きに至るまで、もしくは本焼き後、結局つながらずにそれぞれが独立していくこともある。(結果、「インスタレーション」という展示方法を取り、かたちの変遷のなかに一貫した世界観をみせていくことも多い。)

陶芸では土が陶へと変化していくことに象徴されるように、一貫したプロセスとともに「変化」が前提としてある。それを、目と手で実感することができることで、reality のあるかたちを創造することが出来るのだとわたしは思っている。また、わたしの中で一貫していることはその対称として捉えることができるし、土の変化に合わせて変化していくことがあってもそれは肯定的な行為として判断される。むしろ、自己をおしつけてることは、ものづくりである工芸にとっては不自然で、そういった行為に対しでは素材は否定的な姿勢で挑んでくることが多い。

一貫した「生理」と目に見えるかたちの変化。それは人のあり方そのもののようにも私は思う。それゆえに土、陶に親近感を持つことも出来、共感しやすい素材であるとわたしは思うのかもしれない。

## 硝子のプロセス

先に述べたように、わたしは作品の完成予想図や全体像を最初にもつことがほとんどない。エスキースから始まることもあるが、しかし大抵失敗する。頭の「イメージ」が先行しやすくなるからである。それを私は好まない。故に、「モデル」を初めとする硝子は、陶のあとに制作する事にした。こうすることで、陶のかたちの延長線上にかたちを捉え、そこで得られた直観としての「イメージ」が硝子の素材感とうまく「fix」するとき、硝子を使うことにしたのである。

この工程だとやはりうまくいった。私は絵画出身で、もともと「色彩」に対する意識が強い。しかしわたしにとって、陶で考えられるのは大抵「かたち」であり、それを創っている間、土や陶に色味を感じることが少ないのだということに図3の作品を作ったあと気がついた。

このとき同時に油絵の「マチエール」がすきであったこと、「グラッシュ」という技法をよくつかったことを思い出した。比較的モノトーンに近い色彩で、絵の具の「マチエール」を生かした画面を作り、その上からテレピンオイルでといった薄い絵の具を伸ばし、そのあとガーゼで絵の具をふき取った。そうすることで、より絵の具の「物質感」も際立つ。

私は硝子を「グラッシュ」として捉えてみようと考えた。硝子による造形は、それが「透過性」であるという性質をもつために、形態と色彩が一つになったものである。

そこで、土で作り上げたかたちを石膏にとり、「土の肌」の内側に硝子の色彩をたたえてみたらどうなるのであろうと考えたのである。図3の作品では硝子の元型にはパラフィンのみを使っている。粘土のように可塑性はあるけれども、粘土とはまた違った触感、物質感が強い。陶とあわせたときに違和感を覚えたのもそのためなのかもしれないと感じた。そこで、陶の肌とより馴染ませるため、パラフィンとともに元型に土もつかってみることにした。

油絵において「グラッシュ」は「マチエール」の上から施すものであるが、ここでは「マチエール」の内側から、ということになる。それも、土の肌をとった、石膏の肌、という薄い皮膜の内側である。

硝子のなかでもキャストを表現手法に用いる場合、そこではどうしても「型」に対しての制作者の意識というものが大切になってくるのだと私は思う。型を、ただの手段としてだけではなく、表現のプロセスの要素として捉えたい。造形に絡んでくる必然として。

原型は、硝子にとってはアルト一の器官なき身体(註)のようで、最初は硝子の行為を受容するための器として機能する。硝子の行為というのは、色のついた硝子のビット、透明な硝子の塊を、わたしが湯口においたあと、窯のなかで融け始めてから型の内側を満たしていく過程のことである。わたしの意思是、型と、硝子の置き方だけであり、その間をつなぐのは硝子本人ということだ。一見投げやりだが、私にとってはこの関係性が面白い。硝子が融けることを頭に置きながら、その色や質感を想像しつつ、型をつくり、硝子を用意して、窯にセットする。これが硝子のパフォーマンスのためのしつらえのようで、わたしは陶磁で制作している時よりも「裏方」を担っているような気分なのだ。硝子が最大限のパフォーマンスをするためには、と想像しながら行為する。それはわたしの勝手な気配りなのだが、窯にいれ、セッティングし、温度プログラムをくむところまで、自分がしたことは全て、結果として硝子によって汲み取られ、かたちになって目の前に現れてくるのである。それが硝子のためになることであれば、硝子は最後までかたちにし出してくるし、硝子にとって無理なことをしていれば、まったくかたちにはならない。

陶磁の場合は徐々にかたちになって見えてくるのだが、硝子は私にとって、行為を集約して一挙に見せられるような感じである。

## ある生態系における自己観察

陶、硝子、それらはわたしにとって、未だにその可能性が未知の生態である。そのような素材の生態系に入って行って、自分がどのように行為し、判断をしていくのか。わたしの興味は、自分がつくりだすかたちから、そのようなある限られた環境での自分の行為を観察することへと移っていった。

おわりに

縄文土器へのあこがれ ―原始にみる生の営み

私は、「陶芸」という方法で、ものづくりというものと関わり、ものづくりの在り方や、自分の在り方を考えてきた。そのなかで私の心にもいつも浮かぶのは、紀元前、縄文時代(註6)に「発明」された、「縄文土器」(註7)である。

彼らが、生活のための道具として発明したのが、今日まで脈々と続く「陶芸」である。彼らにとって、陶芸がどのように位置づけられていたのだろうか、と私は想像する。

彼らが狩猟や木の実の採取などで生きるための食料を得ていたということを思うと、自然の起こすことが、彼らの在り方に大きな影響を与えたということは想像がつく。生きていくことと、自然の現象は切り離すことはできず、「科学」という概念を持ち合わせない彼らは、「自然」と「自らの身体感覚(生理)」を対峙せざるを得なかった、つまり、その制約、不自由の中で生きるしかなかったと考えることが出来る。

初めはそうのように、まず彼らが生活の中でしているのと同じように、「土」の生理というものへと目を向けることから始まったのだろう。縄文時代人としての彼らは、「土」へ、「自らの身体感覚(生理)」をこらしていった。彼らにとってそうすることは、生活の中で必然的に生まれたものを捉えるための行為であり、方法、「視座」で、むしろ「不自由」など感じないほど当たり前で自然なことであったのかもしれない、と私は想像する。

彼らがあのような、「どう作ったのか考えが見えない」造形にたどり着くことが出来たのは、彼らにしか「観」ることができない、「自らの身体感覚(生理)」によってのみ得られる素材への気付きの連続」を辿った結果たどり着くことが出来た造形だからであろう、と。というよりも、彼らはそのようにしか、ものを観ることも、つくることもでき得なかったはずである。

そこには、先に述べたように、今の世界を構成しているような、無数に存在する「既成概念」はなかったと思うからである。そのため、今自分たちの目の前に起こっていることに対しては、「身体感覚」をこらして「観察」し続けること、そこで「気付く」ことの連続によってしか、それが何であるか、何が起きているか、自分たちをとりまく世界の成り立ちというものを把握できなかったであろう。

そのようにして、「陶芸」と彼らが関わっていく中で、彼らは自分たちの「身体感覚（生理）」を、「かたち」にできることを知った。制約や、不自由の中で生きている彼らは、「陶芸」と対峙している時、生活の中では解放できないそれを自由に解き放つことが出来たのではないだろうか。毎日の生活のなかで、世界を捉えるために鍛錬してきたその感覚を、「陶芸」に託したのだと私は思うのである。いつも、生きるために必要に迫られる社会性なかで育まれていた「自らの身体感覚（生理）」が初めて解き放たれた時、その瞬間。それが、「縄文土器」という姿となって現われたのではないのだろうかと思う。「不自由」があったからこそ、この「自由」が在りえたのだろう。

縄文時代に生きた彼らにとっては「自らの身体感覚」が「必然」的な前提であった。立派な「個人」の「考え、コンセプト」など必要としない。むしろ、既存のそういった概念が、「観る」軸をぶらし、「本質」をぼやけさせてしまう。

縄文時代に生きた彼らと言葉を交わすことは不可能だが、しかし彼らの成し得た事、「縄文土器」というかたちを通して、「工芸の視座」と呼べるものが、「世界の成り立ち」を把握しえる、その「本質」を探り得るものだという「気付き」を、私たちは得ることが出来るのである。

また、縄文時代のもうひとつの特徴としては、「神」という存在との関係の仕方があげられると私は思う。

彼らは、自分たちの<sup>かたわら</sup>傍にある、あらゆるものに神が宿っている、「自然崇拜」とよばれる思想をもっていたとされる。縄文時代に生きた彼らが、言葉でそれを考えていたかどうか

かは分からない。しかし、「文字」という文化をもたない彼らが、自分たちの「身体感覚(生理)」で事象を捉えていくことだけが、世界を捉えていく上では唯一頼ることの出来るものであったであろうことは、想像がつく。

彼らの周りには無数の「自然(現象)」が存在し、彼らは無数に存在するそれらを体系化したりひとくくりにして見やすくしようとしたのではなく(それも彼らにはできなかったであろう。)、ひとつひとつの「存在」、「在り方」として「自らの身体感覚(生理)」と関係させ、それぞれを関連させることで、捉えていこうとしていたのだと私は思う。そこで彼らは、「個」の「区別」をしようとしたのではなく、ひとつひとつの「生理」を通して、「世界の本質(生理)」を捉えようとしていたに違いない、と私は思うのである。

彼らの、ものごとと向かい合う時の真摯な姿勢。それをわたしたちは見習いたい。そうすることでしか、私たちは私たちの「在り方」に、「世界の本質」に、気付くことは出来ないのだから。

ジャン・ジュネは

「どんな芸術作品も、このうえなく壮大な規模に到達しようと望むなら、辛抱強く、その完成に向けた諸瞬間から、無限の集中力によって数千年を下っていかねばならず、出来ることなら死者たちの住む太古の夜に到達しなくてはならない。」(『アルベルト・ジャコメッティのアトリエ』鶴飼哲編訳、現代企画室、p9-10)

と語る。

原始的、原初的な関わり方、そこに立ち返ることで、わたしたちの生の営みというものを、実感として受け取ることが出来るのである。



- 註1 紀元前縄文時代(じょうもんじだい)約 16,500 年～約 3,000 年前(紀元前 10 世紀)、地質年代では更新世末期から完新世にかけて日本列島で発展した時代であり、世界史では中石器時代ないし新石器時代に相当する時代。
- その特徴として土器の出現や竪穴住居の普及、貝塚の形式などがあげられる。
- 縄文時代の終わりについては、地域差が大きいものの、定型的な水田耕作を特徴とする弥生文化の登場を契機とされる。その年代については紀元前数世紀から紀元前 10 世紀頃までで、多くの議論がある。
- 註2 縄文土器は縄文時代に発明された陶器で、縄のような装飾が施されているところから、「縄文土器」とよばれるようになる。
- 造形の推移としては、初期は、引っ掻いたり、縄を押し付けたような単純な文様は、次第に器状のかたちにとった立体的なレリーフ状、そして立体造形へとそのかたちを展開させていくところにその特徴を捉えることができる。後期にみられる火焰土器などがその例としてわかりやすい。時代を経てもなお、この時代につくられた造形に漲る力を見るものを圧倒する。日本陶芸の創始として、また再び私たちが歴史を振り返り気付きを得るための出発点として、私は縄文時代につくりだされた造形をここで取り上げた。
- 註3 自然崇拝とは、宗教の原初形態の一つ。自然界の事物に超自然的な威力を認め、また直接に霊的存在とみなす信仰(広辞苑)