

アートの機能性

--- 環境芸術における道具としてのアート ---

池 田 晶 一

目次

1. はじめに
2. 歴史的に見るアートの意味
3. アートの物理的機能と精神的機能
4. 道具に見る日本の美
5. 道具としての環境芸術（アートに機能と意味を見る）
 - (1) 景観を構成する作品
 - (2) 座る事を意図した作品（使用を意図した作品）
 - a. 座る事が意図されやすい作品
 - b. 座る事が躊躇われる作品
6. 環境芸術の陶磁作品による事例（滋賀県立陶芸の森より）
 - (1) ベンチとして機能する作品
 - (2) 景観の一部，モニュメントとして機能する作品
 - (3) 鑑賞を主たる機能とした作品
7. まとめ
8. 制作の実践
 - (1) 作品コンセプト
 - (2) 作品のプランニングとシミュレーション
 - (3) 原形モデルの制作
 - (4) 石膏型（型おこし）による制作のプロセス
 - (5) 完成したサンプル作品と配置イメージ
9. おわりに

1. はじめに

「アート（芸術作品）は道具である」と言うと、戸惑う人が多いだろうか。

現在、アートは私達の様々な生活のシーンに入り込み、私達の生活の質に対して少なからず影響を与える。彫刻や絵画等の純粋な作品ではなくとも、アートで培われた様々な意匠やスタイルが、生活を取り巻く様々なモノに影響を与え、経済活動にまで組み込まれている。特にアートに興味のない人でも意識されないレベルでそれらに触れている。例えば、アーティストの描いた図柄がプリントされた T シャツや、アーティストが工業製品のデザインに関わって商品のスタイルを構成している事もある。また、TV やインターネット等の画像や映像の世界では、様々な切り口でそれらを垣間見ることができる。これらは芸術作品そのものではないが、生活の中に意味や機能を見出され、道具としての社会性が確立している。本稿では、今述べた T シャツや工業製品等について述べるのではなく、芸術作品（絵画彫刻等の造形作品）そのものについて述べる。又生活環境における環境芸術の機能性というものを見ていきたい。

本来、芸術作品とは個人の表現や精神性を純粋に探求したもので、「使う」もしくは「道具である」という機能を有するモノからは遠い存在だという印象を持つ人が多いだろう。しかし私は、芸術作品は道具の一つとして理解し、捉えることが出来るという事を述べたい。その意義は、単に芸術作品は鑑賞されるだけのモノではなく、それらを積極的に私達の生活の中に意味付けを行う事で、より豊かな文化の質を私達が持ち得る事にある。

また、芸術作品を創造するアーティストが自らの作品の中に機能としての意味を見出し、その機能性をより発揮する事で、その意図がよりエネルギーを持ち得るのではないだろうか。

また、私はアーティストとして作品を創作する側に立つが、いつも作品の人との関わりや距離感を意識し制作に挑んでいる。私自身が手掛ける作品の造形感について、生活環境というフィールドを背景にその意図を述べたい。

私達の生活環境の中におけるアートの意味や、それらがもたらすモノの可能性を導いてみたい。

2. 歴史的に見るアートの意味

この章では、アートが歴史の中でどのようにその機能を担って来たのかを、簡単ではあるが時間軸に沿って見てゆく。そこから現在の美術作品が持ちうる機能や役割、その意義についてまとめる。

美術史における絵画や彫刻は、エジプト文明や古代ギリシアにおいて、神にまつわるモノ（神そのものや神の化身としての王等）をモチーフとし、その姿や物語を壁画として描き、彫刻の形として表わしていた。それらの多くはピラミッドや神殿・宮殿にまつわるモノで、建造物の装飾であると共に神々や教義、時の権力者を崇め奉る為の演出の道具として機能する。

絵画の美術史における記述は、初期キリスト教に始まるイコン（キリストを象徴として作られた絵画や彫刻）として述べ始められるが、これらは宗教上の教義の道具として機能している。教会建築における絵画や彫刻も又然りである。

いわゆる絵画や彫刻がアーティスト個人の表現として位置付けられるのは、ルネサンス期のレ

オナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロの三大巨匠と呼ばれる芸術家以降だとされるが、彼らの作品も宗教的フィールドを背景に存在していた。例えばレオナルド・ダ・ヴィンチの『最後の晩餐』（1498年）は、修道院の食堂空間の為に壁画に描かれたものだ。また、絵画の題材もキリストを主としたモノである。ここには、単に宗教画としてだけのモノでなく、それを描いたアーティストの意図や表現（メッセージ）が込められていた事が重要であろう。

その関係を整理すれば、ルネサンス以前の宗教における「絵画・彫刻」は、神々や権力者を演出する道具としての役割を担い、ルネサンス以降のものをあえて「作品」と称すならば、作品には作者の意図と表現の基に、崇める対象を演出したモノであるという事が言える。それらを手掛けた者達も、前者は絵師や彫刻師と言った技術者で、後者は作品を手掛けた特有もしくは固有の表現を意図したアーティスト達である。

ルネサンス以降、アーティストは宗教絵画から貴族のお抱え画家として生計を維持し、描かれた絵画には多くの貴族の肖像画が残されている。いわゆる宗教の威厳をより高める機能から、貴族達のポートレート（記録）としての機能に変化していく。これらの多くはサロンと称する上流階級の者達の世界であったが、1800年代には印象派と呼ばれるマネ、モネ、ルノワール、セザンヌ、ゴーギャン等が風景画や個人的な情景等を描き始める。印象派が行った事は、それまでの絵画の様式であるいわゆる細密描写（写真で撮影したような絵画）ではなく、目に見える様に描く事から、感じる様に描く事への移行である。もしくは心に描いた情景をそのままキャンパスにぶつけるものである。ここには、アーティストが何を感じたかという事が主題にあり、それまでの宗教絵画や肖像画としての機能性からは変化している事が見受けられる。

この時期アートを捉える方（使用する側）は、いわゆる宗教建築等だけではなく、これらの作品を個人の屋敷の部屋の壁面に配置し、彼らの世界観を共有する道具として、もしくは彼らの屋敷で装飾的に用いられる。絵画では、額縁は一種の窓の様に捉えられ、風景画等は石や煉瓦作りの閉ざされた空間に設ける擬似的な窓としても機能していた。

印象派の後、表現の有り様は抽象の世界（アーティストの内なる世界）へと移行し広がりを持つが、アートがもたらす表現は同時に多様なスタイルを生み出して行く。現在ではアートはその全体像を捉える事も困難な程、広範な表現を我々に与えている。その有り様は、最初に述べた宗教や権力者の道具から抜け出し、そして建築装飾等の枠組みからも自らを解放し、現代美術においてはアートの為のアートとも言うような、一般の者には理解し難い表現も一部生み出している。その中で、表現の枠（機能性）よりも先に表現自体が主体である作品が発表されていくようになる。場合によっては、形を持たないパフォーマンス等の表現もアートに組み込まれていく。

ここで現在、立体造形作品の分野でよく使用されるオブジェという言葉について考えたい。

オブジェとは即ち「物体」であるが、元々アートの世界では、自然物や工業製品、廃品等を用いて創られた作品のことを指し、いわゆる木や石を彫って創られた彫刻とは異なる趣を持つ。オブジェの代表的な例を一つ示すと、20世紀前半のダダイズムと呼ばれる反芸術運動の中でマルセル・デュシャンの「泉」という作品がある。これは、工業製品である男性用小便器を展示台の

上に寝かして置いただけの作品である。これは、具体的に何かを造形した訳ではなく、既製品をそこに持ってくる事で、それまでお行儀よく描いたり彫られたりしていた絵画彫刻に対して、その概念をひっくり返した、皮肉に満ちた作品である。このような既製品に独自の視点を見出したり、それらに少々手を加えたりした作品をオブジェと称している。これらは一括りには言えないが、それを置く場所や機能を考えると、美術館やギャラリー等の鑑賞を主たる目的とした場所では機能するが、個人住宅の中に作品を設置しようとしても馴染まないモノが多いのではないだろうか。ここで言うオブジェは物理的機能を主たる目的としているモノではないのだ。

現在このオブジェという言葉は、単純に様々な素材で作られた立体像形作品を指して用いる事があるが、オブジェという言葉の上に様々な作品が存在している。私には、それが余計に一般の鑑賞者の作品への理解を遠ざけることになっているように感じられる。単に物体として存在するモノには、物体以上の意味はあり得ない。物体として終始してしまえばそこには意味は見出されず、只の物体としてその存在を示すだけである。

私達人間の作り出すモノは、人間にとって意味を持ち得るモノのはずである。私は「泉」という作品がこの意味を否定しているとは思わない。むしろ後に述べる精神的機能としての意味が大きい。精神的機能については後の章で詳しく述べる。

それから、現代に繋がるもう一つの視点として、環境芸術（パブリック・アート）について触れたい。

環境芸術は主に公共空間等の屋外に設置される立体像形作品である。パブリック・アートはアメリカで 1930 年代の大恐慌の後 1950~60 年代にかけ、公共事業の一環として街中に配置された物で、日本において一般化したのは 1970 年代以降のことである。街角アート展等の公募形式の展示会の開催により、多くの作品を街の生活空間に配置して来た。アーティストにとって表現の場が広がる魅力的な機会ではあったが、一方でその弊害もあった。本来パブリック・アートは公共の福祉を目的に設置されるモノであるが、時には美術館にある作品をそのまま街の中に並べたようなモノがある。場合によってはアート公害と言われる事もあり、その場に生活している不特定多数の者達にとって、意図せず永久設置される屋外作品は環境問題である。これは、作品が表現者である作者の精神世界や表現という名の下に繰り出されるモノであり、生活を豊かにする作品がある一方で、必ずしも公共の福祉になじまない作品も存在する。オブジェという概念で環境芸術たる作品が一部制作されている事も、この問題の一つの背景として考えられるだろう。

私は、現在私達が抱える問題として、特にこの環境芸術の機能について考えたい。非常に優れた環境芸術作品を見る一方で、そうでないモノが存在する。これは後の章で詳しく述べるが、作品が周辺の環境との関わりに対して、どのようなポジションで置かれているかという事と大きく関係する。作者もしくは設置者の意図により、作品はその場でどのように作用するのかを綿密に計画される必要があるのだ。そのあり方次第で、作品は有用な機能を持ち得るし、もしくは無用の長物にもなり得る。環境芸術においてそれを機能させるには、場における必然性を如何に作るかという事に尽きる。

3. アートの物理的機能と精神的機能

鑑賞者が美術作品を見る時、それをどのように捉えているかという事を、機能という視点から考察する。

人間が作り出すモノは人が使用する（＝機能する）事を意図されるが、これらのモノの機能は、大きく2つの物理的機能と精神的機能に分けられる。これらのモノは多くの場合「道具」と表記すると理解しやすいが、アート作品も人間が作り出したモノであり、人間に対して何らかの意味、すなわち機能を持っている。

芸術作品における機能の有り様を整理すると、物理的機能と精神的機能は [図1] の様に表記出来る。アートにおける物理的機能とは実際に手で触る形の上に意味を見出す事であるが、時には鑑賞という行為を室内のインテリア（装飾）の機能として見る事もできる。

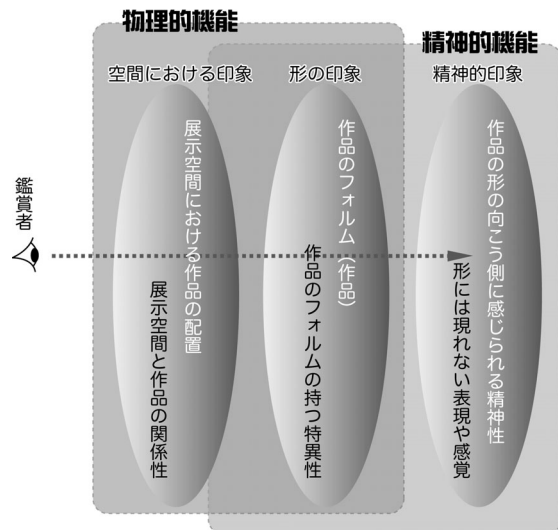
精神的機能とは、手で触れる形の上に意味を得る事ではなく、形を通して感じるストーリーや感覚的な価値を意味する。例えば、怖い作品、楽しい作品と言った時、「怖い」や「楽しい」は、形そのものが意味するものではない。形の創作の向こう側にそれを感じるのだ。「怖い」や「楽しい」という表現は、非常に単純化した言い方であるが、実際には見る者が心に抱く複雑な感情の精神世界である。この精神的機能とは、文学作品や音楽、哲学や宗教等と人の関係にも見られるものである。それら自体は形を持って機能するモノではないが、人間に対して精神的な役割を果たすモノである。私はその事を精神的機能という言葉で捉えた。

次に、鑑賞者から作品がどのように認識されて行くかを [図1] を用いて解説する。

鑑賞者は、最初に作品そのものを見る前に「空間における印象」として作品＋空間を捉える。作品が置かれている空間の中に作品がある事を見るのである。鑑賞者はそこで、展示空間と作品の間に生じる関連性、即ち空間との調和や作品が支配する場の雰囲気を見出す。

次に鑑賞者は作品との距離を縮め、「形の印象」としての作品のフォルム（作品そのもの）や、作品を構成している素材感と遭遇する。そこにはフォルムの持つ美しさや、表面に与えられたテクスチャー（絵画で言えばマチエール）が存在する。

「空間における印象」から「形の印象」の領域では、目に映る像としての意味や価値をそこに



[図1] アートの物理的機能と精神的機能

見出すことができるのだ。

そして「精神的印象」であるが、これは作品の空間や形からの印象を通して、鑑賞者が心に抱く精神的感情の世界である。例えば、柔らかな線やフォルムを見た向こう側に優しさを感じたり、ギザギザした形の向こう側にイライラした感情や恐怖を感じたりする。又、大きさに関しては、小さなモノに対して可愛さを感じたり、大きなモノに怖れを抱いたりする。

この様に、鑑賞者は段階を追って作品を取り巻く印象と向き合う。

私達は芸術作品を捉える時、精神的印象により比重を掛けて捉える傾向にある。それは芸術作品を評価する際にもっとも重要なもので、アーティストが創造する精神的世界に触れることが鑑賞者にとって大きな目的であるからだ。

しかし一方、鑑賞者が芸術作品を鑑賞する際には、物理的機能を通した中でしかそれらを感じて出来ないことも確かである。私達の生活環境に芸術作品を取り入れるということは、その先に精神的機能を意図するとしても、物理的機能の側面を無視出来ないのである。

4. 道具に見る日本の美

ここで、日本の美について考察を行いたいだが、そもそも日本の歴史の中で絵画が絵画として、彫刻が彫刻としてのみ意味を持ち得たのはいつからだろうか。

例えば日本の彫刻家というキーワードでそれを検索すると、対象となる彫刻家は明治時代よりも後の者に限られる。日本の絵画史上では、江戸時代に洋画家の名前が現れるが、ヨーロッパでもルネサンスやそれ以前は、アーティストと称されるより職人として紹介され、絵師や彫刻師として述べられる。

私がここで述べたいのは、いわゆる絵師や彫刻師等の職人によって作られていたモノは、機能を有する道具であるという事だ。例えば絵画は屏風絵や襖絵、掛け軸の類い。工芸品に至ればその表面を覆う図案の制作。又専門的知識においては記録として絵画がその意味を持って存在して来た。現在非常に評価を受けている浮世絵でも、本来は風俗画として現在のプロマイドや瓦版の挿絵の用にされていたモノであり、後世に名を残す著名な絵師も居るが、あくまでも絵師（職人）によるものである。彫刻についても、木彫りのモノは仏像を手掛ける仏師、彫刻を施した箱などは道具職人である彫師の仕事であって、生活に根ざしたモノの中にそれらは意味を見出されていたのである。

明治以降、西欧の芸術作品が多くの日本人の目に留まり、それに影響され、日本人による様々な芸術品が生み出されていく。また、絵画彫刻を手掛ける者達は自らを表現者として位置付け、その広がりを見せてゆく。

ここで私達の生活の中を見回したい。身近な生活空間である自宅の中を見れば、多くの道具に囲まれている事に気付くだろう。その中に私達は様々な形で美というモノを見出している。

工芸の世界で「用の美」という言葉がある。「用の美」とは「民藝」柳宗悦らによる用語で、

モノの用途を追求し極めると、それは造形的にも優れた美しさを持つという意味である。ある時は逆に表現も可能で、真に美しいモノは使いやすいとも言える。

部屋の中には、些かの飾り物としての絵画や置物もあるかもしれない。道具の中に様々なモノを見出す目を私達は持っているし、それらと共に生きて来た。アートそのものを考える時も道具としてのモノの延長線上に立って、価値や意味を見出せば豊かな空間を演出できるかもしれない。

現代日本の住環境の中で、屏風を日常的に用いる家庭はないだろうし、掛け軸を掛ける床の間のある家も希であろう。一方で現代美術と呼ばれる分野で様々な作品が生み出されるが、我々の住環境に持ち込めるような作品は、果たしてどれくらいあるだろうか。私はこの現実に対して日本人だからこそ見出せる美の扱い方があるのではないかと考える。例えば建て売りの住宅を見る時、その住宅の壁の一部に配置する事や、玄関スペースの小さな空間に体裁よく置く事をイメージした作品制作は可能だろう。

アーティストには美術館やギャラリーで、自身の大きな世界観を圧倒して見せる力量は必要だ。しかし一方で、今述べた様な生活の中に取り込まれるささやかな作品をコーディネートする創造力も同時に必要なだ。玄関を入れて置かれる作品が圧倒的にその玄関スペースを支配し、一つの世界を創り上げる事は可能だし、壁に掛かる作品一つでもその部屋の雰囲気を作り替えてしまう力を作品は持つ可能性がある。それは住宅のインテリアを構成する道具として機能を果たすという事でもある。

作品を消費する側も、このような視点で作品を購入し配置出来れば、日本の小さな住環境ではあるが素敵な空間を演出できるのではないだろうか。また、生活の様々なシーンを細かく見れば私達を得る事の可能性はもっと広がり得るだろう。

5. 道具としての環境芸術（アートに機能と意味を見る）

ここで環境芸術（パブリック・アート）において、幾つかの機能的なアート作品を紹介する。ここに掲げる作品は東京六本木ヒルズのパブリックアートの事例である。このエリアに設置されている作品は、景観を構成する作品と使用する目的を持った作品に分類し見ることが出来る。

(1) 景観を構成する作品



[図2]・[図3]・[図4] 景観を構成する作品事例

[図 2~4] の作品はどれもが大型で、遠くからでもその姿が見え、周辺の環境と相まって一つの作品空間を構築していると言える。

[図 2] は緑の公園の中に位置するが、巨大な一輪のバラがあたかも自然にあるようにそこに配置される。樹木が立っている様に一瞬見紛うが、人工的に作られた作品である。[図 3] は巨大な石の造形物である。何かを模した形ではないが、周辺のビルとの関係の中で強い存在感を持ってそこに据えられている。[図 4] はクモのような作品であるが、通行人の頭上を被う様に配置されている。異様な雰囲気と、現代美術の美術館がこのエリアにある事もあって、その誘いの為には大きなインパクトを与えている。

これらはどれも直接触れるモノではなく、視覚的に私達が周辺の風景を見る中で作用する。作品そのものからどのような意図を見出すかは見る者それぞれに委ねられるが、物理的機能として景観に一つの大きな印象を与える事に重きを置いた作品である。

(2) 座る事を意図した作品 (使用を意図した作品)

ここに掲げる作品は座る事を意図したモノであるが、実際にその場所において、座る事が機能しているか否かという点について観察し、その後到场と作品の必然性について述べる。

a. 座る事が意図されやすい作品



[図 5]・[図 6]・[図 7] 座る事が意図されやすい作品の事例



[図 8]・[図 9] 座る事が意図されやすい作品の事例

[図 5~9] の作品は、座る事が意図されやすい作品である。[図 5~7] の 3 点は実際に人が使用している所を観察することが出来た。

b. 座る事が躊躇われる作品



[図 10]・[図 11]・[図 12] 座る事が躊躇われる作品事例

[図 10～12] の作品では、私が現場で観察した限り、座ろうとする人はいなかった。また、実際に私自身がそこに座るといふ事を考えた時に、何か座る事を拒否されている感じを受けた。

座りやすい印象の作品とそうでない作品で何が異なるのかを考察すると、その作品の形状や醸し出す雰囲気、その場に対して必然性が感じられるかどうかという事が現れて来る。その観点からは、前者の5点の作品は場を構成していると考えられる。一方で後者の3点は空間の中で作品が独立して見えてしまう。これが意味することは、前者の場合、その場で作品に自身の姿が取り込まれたとしても、それは自然な形で周辺の人に認識される事。後者の場合、作品そのものが周辺環境と関係無く、先に述べた精神的機能が強い為に、実際にそこに腰掛けると、座っている人はその場に居る他者から注目を浴びる存在となってしまう事である。

例えば後者の作品の場合、様々な遊具が存在する遊園地やテーマパーク等や、芝生等のある広い公園等では逆に違和感が無いと考えられる。楽しむ為の機能をそこに見出せるからである。

写真にある場はあくまで生活空間であり、通行人の行き交う歩道である。実際に腰掛けると、それを利用する通行者の有り様がその視点から抜け落ちると、座る形状をしていてもその作品は機能しない特殊な存在、すなわちオブジェとして見置かれる事になるのではないだろうか。

私は作品における物理的機能と合わせて、その作品を設置する場の特性を読み取り、必然性を生じさせる事が、パブリック・アートに求められる大きな要因であると考えている。

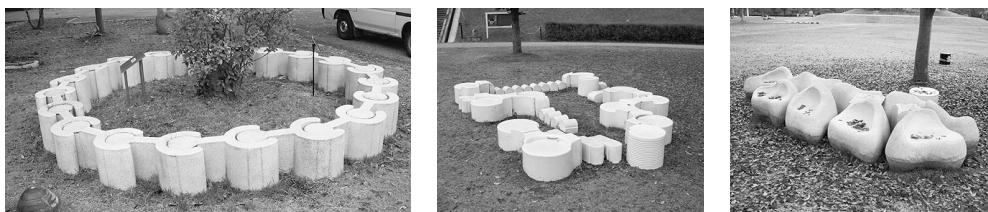
6. 環境芸術の陶磁作品による事例（滋賀県立陶芸の森より）

陶磁によるパブリック・アートの事例を紹介する。ここに紹介する作品は滋賀県にある陶芸の森の敷地内にある作品である。全てを紹介する訳ではないが、パブリック・アートとしての位置付けの意図が見られる作品を整理して挙げる。

それぞれの作品に関する意味や機能については前項と重複する為に避けるが、ここに設置されている作品は必ずしもこの場所の為に創作されたモノではない。公募展で出品された作品や、併設する施設において制作し設置された作品等で、最初からこの場を想定されたものだけではない事を予め断わっておく。

(1) ベンチとして機能する作品

ここに挙げた作品は、座る事と取り巻く人の場を想定された作品であると言えるだろう。いずれもユニットによる構成で作品と場を創り、空間における構成の自由度は高い。



[図13]・[図14]・[図15] ベンチとして機能する作品事例

(2) 景観の一部、モニュメントとして機能する作品

風景の中に溶け込む、または風景の中に新たな印象を作り出している作品。少し見晴らしのある空間に設置されればビューポイントとして空間のシンボリック機能を持ちうる作品である。



[図16]・[図17]・[図18] 景観の一部、モニュメントとして機能する作品事例

(3) 鑑賞を主たる機能とした作品

周辺との関係性よりも、作品の造形のみで完結している。鑑賞を主たる目的として創られた作品である。[図19]・[図20]の2作品はその配置に関して幾らかの関係性の配慮を伺わせる。



[図19]・[図20] 鑑賞を主たる機能とした作品事例

ここでは展示されている作品の一部のみの例示であるが、陶磁による作品は様々に制作される。陶芸の森のある滋賀県の信楽は日本でも有数の焼き物の産地であるが、有名な物にタヌキの置物がある。これは縁起物として住宅の新築祝い等に送られる物で家の玄関先に置かれていたが、最近の日本の住宅においては若干不似合いな存在となった。しかしながら大型の造形物を焼き物で作るという技術は、卓越したものがある。その技術の裏付けの基に大型の作品も制作される。焼き物そのものの技術の蓄積に関しては言うまでもないが、ここに展示される作品はアーティストが手掛けた物ではあるが、陶磁の産地である背景の基にサポートされるものでもあるのだ。

私はこの技術を用いた新たな造形の世界を、これまで述べてきた場に対する必然性や機能性、もっと言えば道具として作品を確立する事を意図する事で、現代の私達の生活空間に新たな作品を提案出来ると考える。可能性は正に目の前にある。

7. まとめ

ここまで、アートの機能性について歴史的視点・日本の道具という視点・環境芸術・陶磁における作品事例、また物理的や精神的視点からもそれらを検証考察してきた。

それぞれの章で見たように、作品は様々な意味で機能性を有した道具として位置付けし、見る事が出来る。

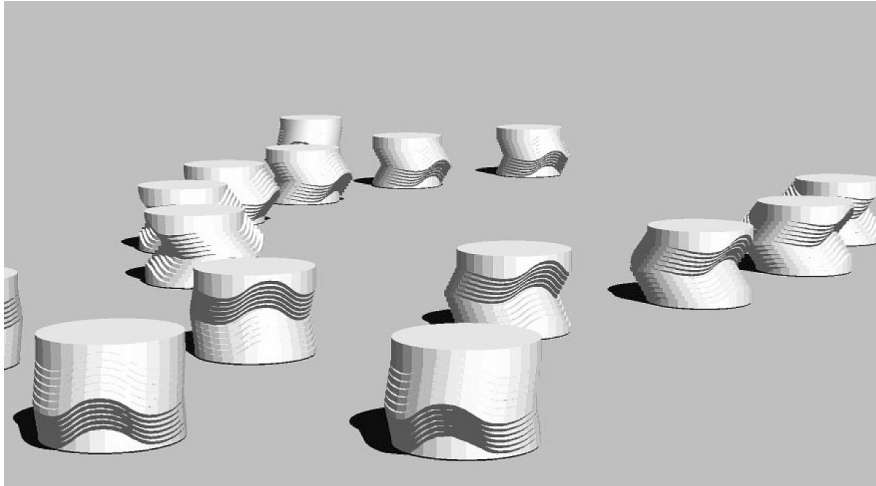
私達の日常生活の中に、これらを如何に意味付け位置付けるかという事は、何気ない所で大きな意味を持つ。街や広場に、特にアート作品がなくとも具体的な不自由さや不便さは生じないが、アートが私達の目に映り、それらに触れる事が出来る事は、私達の感性の質や生活文化の質をより豊かで高い所へ導いてくれると、私は考える。

次の章では、私がこれまでに述べてきた機能性を、実際どのように実現していこうとするのか、そのプロセスを解説する中で述べてゆく。言葉の上で述べる事と、実際に作品を作る事の間には大きな距離がある。アーティストとしての私にとっては、それを実践の中で形作る事が主題である。

おおよそ、作品に関するコンセプトは言葉で述べることができるが、それを形に落とし込む為に様々な造形的展開のアイデアや、技術的な問題も課題となる。私は、正に作品を作る中に居る。プロセスの中には、私の設計者・技術者・表現者として、それにどのように向き合うかという瞬間が様々に現れる。そこから理論と実践の重なりを述べたい。

8. 制作の実践

今回、滋賀県立陶芸の森において、使用可能なパブリック・アートのサンプル作品を作る機会を得た。施設のスタッフの協力を得てそれらを実現した。私の環境造形としての作品の考え方を制作のプロセスの中で述べていく。



[図21] C.G.によるシミュレーション



[図22] C.G.によるシミュレーション

(1) 作品コンセプト

「人が使う」・「作品が人と風景と共にある」・「場をモニュメントとして捉える」。
これらが今回の作品に関して私が意図した事である。

・「人が使う」，すなわち作品が道具として機能する事である。今回の作品では座る事を主たる機能とした。また，場を公園や広場等の広い場所に想定し，小さな子供が母親や父親と戯れる様子をイメージする。作品には小さな子供とその親が2人並んで腰掛ける。深く腰掛け，幾らかの時間をそこで過ごすであろう事を意図した。作品の単体の大きさ（座る面の高さや大きさ）は，これらの状態を想定し設計する。

・「作品が人と風景と共にある」とは、作品が単なる鑑賞物ではなく、また、明らかにベンチの形をした道具でもなく、場に作品を展開する事で、人と作品と取り巻く環境を一つの風景として捉える事である。作品は、その風景を作る為に造形的に重要な役割を持つ。又、作品には波状の連続パターンを用いるが、これは光の陰翳を表面に作り出し、物質としての塊感を軽やかに空間に解放する役割を担う。

・「場をモニュメントとして捉える」とは、場にはそれを象徴する造形的なアプローチが必要である。それは時には巨大な造形物として作られる事もあるが、複数のユニットによって一つの空間を構築する事により、塊では得られない開放感のあるモニュメントを構成する。遠くからその空間を眺めた時、それは周辺の取り巻く物も含めて一つのモニュメントとして機能する。

(2) 作品のプランニングとシミュレーション

作品のイメージはC.G. (コンピュータ・グラフィックス) を用いて行うが、私は特に人の視線からの作品の見え方、そして作品を設置する場をどのような場所に設定するかという見地から計画を始める。

今回取り組んだ作品は、空間を構成するパブリック・アートとして、人が物理的に使用する(腰掛ける)機能を持った作品である。

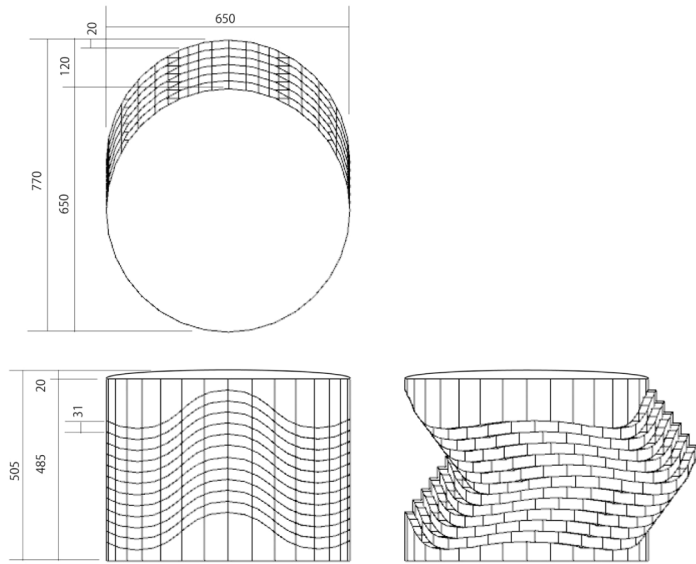
設定する空間は、公園や芝生のある広場。子供連れの家族が休日等に過ごす場を想定し、そこに設置する作品をイメージした。[図 21] は、作品のシミュレーションで、作品の大きさと視点の高さを考慮にいれ設計したものである。[図 22] は実際の空間の使われるイメージをシミュレーションしたもの。子供連れの家族を場に配し、彼らが作品に座ったり、子供が上に乗ったりする状況をこの段階で想定する。

[図 23] は、シミュレーションを基に制作した図面である。寸法は完成(焼成後)寸法である。陶磁は制作の過程で乾燥と焼成により収縮する特性を持つ。故に、完成寸法を基に原形制作の寸法を別に求める。今回用いた土は、乾燥・焼成における収縮で約7%小さくなる。よって原形寸法は図面の寸法に約1.16倍を掛けた大きさになる。

(3) 原形モデルの制作

シミュレーションと設計が終わると、実際に制作する為の原形モデルを作る。原形モデルは発泡スチロールをニクロム線ヒートカッターにより切断し、再構成することで制作する。[図 24~27]

ニクロム線ヒートカッターとは、0.2mmのニクロム線を張った弓の様な道具で、ニクロム線に電流を流し、ニクロム線の発する熱によって発泡スチロールを溶断する道具である。



[図23] 作品図面 (完成寸法)



[図24] 発泡スチロールの切断



[図25] 切断によって得られた形



[図26] 組み立て



[図27] 発泡スチロールによる原形モデル

[図 27] は制作した発泡スチロールの原形モデル。完成寸法は原形寸法より収縮し変化するが、実物の大きさのおおよそのイメージをこの段階で確認する。原形モデルを屋外空間に持ち出し、実際の人の目線からの見え方、遠くから見た時の周辺のものとの関係性をどのようにイメージ出来るかの検証等を行う。


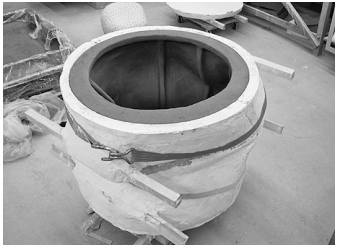

(4) 石膏型（型おこし）による制作のプロセス [表 1]






ここからは、陶磁を成すプロセスである。

陶磁は、成形 乾燥 素焼き 施釉 本焼成を経て作品（製品）となる。

今回は石膏型を用いて成形する為に、石膏型の制作が必要となる。成形過程は石膏型の作成から始まる。

[表 1] 石膏型（型おこし）による制作のプロセス

| | |
|----------|--|
| 石膏型 |  <p>[図 28] 石膏型</p> <p>この制作では、発泡スチロールの原形モデル [図 27] から石膏型 [図 28] を作成した。</p> <p>石膏型は型の内側に粘土を張込み成形する為、強度が必要な事と、型を外す際に幾つかのパーツに分解可能な様に制作する。今回使用する型は五つのパーツで構成した。石膏の厚みは 30 ~ 50mm 程度。一つのパーツは石膏だけで約 25kg となり、作業効率を考慮し持ち手となる角材を取付ける。石膏型は全体で 100kg を越える重量となった。</p> |
| 成形（型おこし） |  <p>[図 29] 型打ち後の型と作品（内側）</p> <p>[図 29] は、柔らかい粘土の板（厚み約 25mm）を石膏型の内側に張込んだ状態の物。</p> <p>[図 30] で確認出来る様に作品の内側に同じ厚みの梁を構成する。</p> <p>土はある程度乾燥するまで、変形する性質を持つ。乾燥時には水分が抜ける事により収縮が起こり、加えて焼成時には収縮及び軟化が起こり変形が生じる。それに対して、作品内部に梁を構成し、変形を最小限に留める措置を施す。また、人が作品の上に乗る事から梁を構成する事で実用強度を増す意味もある。</p> <p>土：陶芸の森オリジナルブレンド土 (株) 精土製</p>  <p>[図 30] 作品の内部構造</p> |

| | |
|------------|---|
| <p>型外し</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[図 31] 型から外す為の上下回転作業</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[図 32] 型を外す</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>[図 33] 粘土で出来た形状と石膏型</p> </div> <p style="margin-top: 20px;">ある程度型の中で作品が乾燥した後、型の上下を回転させる [図 31]. 回転の後、型を外す。[図 32].</p> <p>[図 33] は、型を外し終えた型と作品である。 この制作で用いた土の量は、約 100kg である。</p> |
| <p>乾燥</p> | <p>乾燥は部分的に乾燥が過ぎない様に時間をかけて行う。季節により異なるが、今回おおよそ 2 週間の時間をかけて乾燥した。 作品は乾燥により、約 20%の水分が蒸発し、寸法も乾燥収縮により若干小さくなる。</p> |
| <p>素焼き</p> | <p>十分に乾燥の後、素焼きを行う。素焼きの焼成温度は 800~900 度。 素焼きにより、その後は水に濡れても元の土の状態には戻らなくなる。</p> |
| <p>施釉</p> | <div style="text-align: center;">  <p>[図 34] 釉薬の塗布</p> </div> <p style="margin-top: 20px;">釉薬はスプレーガンで吹付ける。[図 34] 釉薬：タルク白マット釉</p> |
| <p>窯詰め</p> | <div style="text-align: center;">  <p>[図 35] 窯詰め</p> </div> <p style="margin-top: 20px;">釉薬を塗布した後、窯詰めを行う。[図 35] 使用した窯の容量は 5.4m³。</p> |

| | |
|-------------|--|
| 本 焼 成 | 本焼成は、ガス窯を使用し、1230（酸化焼成）で行う。 |
| | 酸化焼成とは焼成中の窯の中に十分に酸素を送り込み、完全燃焼させて焼成すること。一方、還元焼成という方法もあるが、これは窯の中の酸素を追い出すように焼成し、不完全燃焼の状態を意図的に作るものである。これによって釉薬に含まれる金属物質の発色を変化させることができる。今回は釉薬の特性から酸化焼成で行った。 |

以上が陶磁としての制作プロセス [表 1] である。

陶磁の制作は、形をつくることと表面に出来る表情を作る事でもある。見た目の質感、手で触れた時の感触、これは作品の印象を決定付ける大きな要素である。表面の仕上げ、表面の釉薬の塗布、焼成での温度コントロールに至る全ての過程で、作品の最終的なクオリティーを左右する事柄が現れる。言葉だけで表す事は不可能であるが、感覚を研ぎすましこれらを可能な限りコントロールする事が制作の重要な点である。

(5) 完成したサンプル作品と配置イメージ



寸 法 : w 650 × d 770 × h 505 (mm)
 焼成温度 : 1230 (酸化焼成)
 使用土 : 陶芸の森オリジナルブレンド土 (株)精土製
 釉 薬 : タルク白マット釉

[図 36] 完成したサンプル作品

[図 36・37] は、完成したサンプル作品である。制作場にある中庭に配置し、作品の大きさ和使用感、周辺の環境と作品の存在感のバランス、また、焼き物としての完成度を確認した。

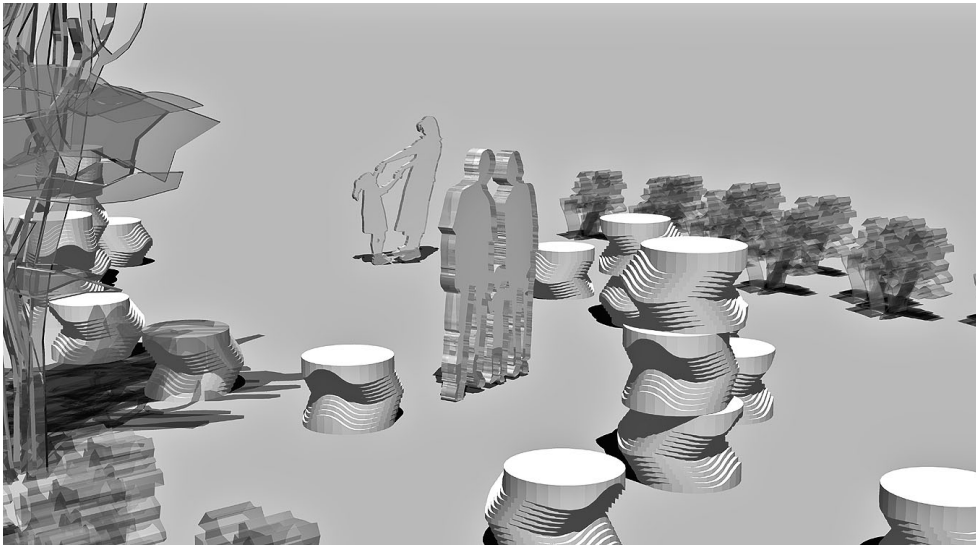
作品の大きさ和使用感については、概ね想定していた状態を作り出している。使用感については数人ではあるが、実際に座った感じを聞き取ると、座り心地は上々である。

周辺環境の中での作品の存在感は、今回は 2 ピースのみの制作である為、想像の域を超えないが、作品そのものの存在感は非常に大きい。物体としての大きさよりも幾何学形態と波状の連続した形状が空間に対して大きく作用しそうである。モニュメントとしての存在感は充分に得られるのではないかと考える。

焼き物としての完成度は、若干修正を必要と感じた。それは表面に施した釉薬の印象である。今回、真っ白の釉薬を用



[図 37] 配置イメージ



[図 38] 作品が構成する場のイメージ (C.G. による)

いた為、表面の仕上げの粗さがそのまま表面に現れてしまうという事が生じた。制作方法や使用する土に関して、仕上がりの状況をコントロールするには限界がある。別の釉薬の使用を現在検討中である。

このサンプル作品制作に関して、この後は概ね私の手を離れ、陶芸の森のスタッフに作業を委ねる事となる。制作の細かなノウハウは既に共に制作を行ったスタッフと共有している。最終的に、後一年弱の時間をかけ [図 38] のシミュレーションを実際の作品で展開する予定である。

作品は、実際の場に設置され使用され、初めてその意味を持つ。最終的な完成形の作品にどの様に人が関わり、場を構成するかが楽しみである。

9. おわりに

本稿では、アートの機能性について作品を物理的及び精神的に機能する道具として論じてきた。

あえて作品を道具と意識する事で、それがどのような場所でどのように作用するのかという事を深く見詰めることができる。アーティストの仕事が単に自己満足だけの作品制作ではなく、社会性を持って機能するという事は、制作する側にもそれを消費（鑑賞、使用）する側にも、大きな利益を与える。本稿は作品そのものが醸し出す精神世界を評価したり論じたりする物ではない。アートの作り出す世界をよりパワフルに発揮し、受け止める為の視点の有り様の提示なのだ。

そしてもう一つ、論を形にする実践として、制作プロセスの中で私の考えを述べてきた。今回の私の作品制作に関しては、これまでにない大型の作品制作であった。本稿では触れなかったが、制作面では技術的に克服すべき課題が多くあるが、正に制作する事を通して多くの工夫や知恵を構築することが出来た。作品を作る段階においては、素材との格闘が全てでありリアリティーで

ある。そこに隙が生まれると物質としての作品が構築出来ない。故に制作そのものが論なのだという感覚を持って挑んでいる。

さて、本稿は私にとってどのような意味をもたらしたのかと言うと、作品制作に挑むまでのエネルギーと、完成後の自身の考えをより強固な物にしてくれた。今回作品を道具として述べて来たのは、私自身の造形の世界観を広い視野で自身の意図の中に意味付ける作業である。

現在、私達が過ごす環境において様々にアートに投げ掛けられる問題がある。アートそのものに興味のない人もいるかもしれないが、しかし私達は現実にこれらに囲まれた中で生きている。私は、せめて自身がそれに関わるのであれば、公共の福祉という表現は大げさではあるが、そこに私の世界観で何かを創造し提供したいと考えている。

今回は私自身の考えを深め実践する良き機会となった。

又、私だけではなく、生活環境に関わる作品を創造する者達が、共に共感しその世界の構築を目指せば尚幸せである。

最後に、今回の作品制作において滋賀県立陶芸の森、及びスタッフの方々には、様々な角度で支援、援助を賜った。ここに感謝の意を記しておきたい。また、今後ご指導ご鞭撻賜る様お願いしたい。

参考文献

- 1) 視覚デザイン研究所・編集室 / 編, 「巨匠に教わる絵画の見かた」, 視覚デザイン研究所, 1996 年
- 2) 工藤安代, 「パブリックアート政策」 勤草書房, 2008 年
- 3) 「パブリック・アートの現在形 新宿アイランド・アート計画 (SD 別冊 27)」 鹿島出版社, 1995 年
- 4) 「パブリックアートの世界 アートの妖精が棲む街ファール立川 (別冊太陽)」, 平凡社, 1995 年
- 5) 「ランドスケープデザイン no. 34 [2003 冬号]」, マルモ出版, 2003 年