

表現「土」

井澤正憲

表現「土」

Masanori Izawa's thinking of ceramics modeling

井澤正憲

Masanori Izawa

要約

これまでに土を素材とした造形表現活動「作品展・ワークショップ」等を行ってきた。表現するために選択した土は、幼少期の頃から一番身近な素材であり、可塑性に富んでいる。土が焼き物になるまでの工程は複雑で時間のかかる作業であるが、造形する素材として魅力的である。現在でも地域によって焼き物も多種多様な表情を見せ、民藝や伝統工芸として愛されている。戦後、器という機能を失った表現としての顔をみせ焼き物は、個人で窯を築き「作家」という活動でも多くみられることとなる。本稿は 25 年間の表現活動を通し、2021年の作品に至るまでの思考と表現について記述する。

はじめに

日本における「現代陶芸」「オブジェ焼き」と呼ばれている分野は、用途を目的とする器ではなく、土を素材として表現の可能性を試みた新たな分野である。1948年に発表された「四耕会」(1947～1956)に所属する林康夫(1928～)の作品《雲》(図1)、「走泥社」(1948～1998)の八木一夫(1918～1979)らの活動によって、陶での立体表現が戦後切り開かれてきた。

しかし陶芸の歴史をみると土を素材とした立体表現は、「オブジェ」という言葉が確立する以前から存在している。人類が初めて地上を2足歩行した時からすでに表現は始まっている。それは己が意識した手で、地上の表土を握りしめた瞬間から土を素材とした表現、喜怒哀楽、感情や祈りなどの形が太陽の日に焼かれて存在していたことだろう。やがて火を手に入れ土器の製作が始まるが、縄文時代から始まる日本の陶芸史の中にも、器に分類されない陶での立体表現が存在する。

現在目にすることが出来る造形が「土偶」(図2)であり、その形態は「ナニモノナカ」を創造し、土という素材での表現の可能性とイメージーションを現出する。さらに時代が進み、古墳時代の「形象埴輪」(図3)にみられる過去の風景(建築物)は、当時の生活文化を模写したものとされる。

器という機能性を持たない副葬品は、正確に現物を縮小したものでない。それらは、やきものの制作工程上考えさせられる構造的な問題や乾燥、焼成での収縮など素材の特質上、実物に対するデフォルメ的表現の黎明期とも言える。土という

素材と人間のイメージーションが加わった抽象形態は、さらに焼き物という内部に空虚をはらむ構造が重なることで口を開ける。表層から内部へと続く窓のような開口部は、深いイメージの海へと続く井戸のような存在である。

以上の事を踏まえ、「ジオラマ」的形態を用いて風景を陶に落とし込み、研究テーマである陶での表現を試みる。

1. 影響を受けた作家について

日本陶磁史は、人間の生活と共に縄文時代から続き、現代までに様々な文化や時代で、多種多様なやきものが生み出されてきた。そのような陶磁史上、戦後現代陶芸という分野を切り開いてきた林康夫について記述する。

林康夫は、現在でも意欲的に作品を制作し国内外で発表し続け、常に新しい表現を模索し続けている。

戦後現代陶芸の先駆者である林康夫は、京焼職人の次男として生まれた。長男は早くして亡くなっており、家業を継ぐつもりでいたが写生が上手く父親の「好きなことをやれ」という言葉で日本画家を志す。しかし太平洋戦争も激化し、1943年に志願兵として予科練に入隊。その後、1945年特別攻撃隊に志願し、九州の配属基地移動中に偶然見かけたドイツの戦闘機にヨーロッパのデザイン(直線と曲線の美しさ)を見て、西洋のデザインに興味がかかれた。

同年敗戦後、京都美術工芸専門学校(現京都市立芸術大学)日本画科に復学するが、世の中が180度変わってしまっ

た事もあり、絵を描く気にもなれず中退。その後、プレス工場
で働くが、1946年戦時統制経済解除を受け、父と共に陶芸を
始める。

1947年前衛陶芸グループ「四耕会」結成。「各自が各自の
四方を耕す」という意味で、1948年第2回「四耕会陶芸展」(大
阪梅田阪急百貨店)で《雲》(オブジェ)を発表。その後「四耕
会」は1950年を境に活動が停滞していくが、林康夫は陶芸以
外の分野とも勉強会を重ね、海外等で大きな評価を得ている。

《雲》の作品は、戦後現代陶芸を切り開いた作品であり、彼
が見た遠くに上がる原爆の雲をイメージさせる。その後も風景
《枯葉(階段)》(図4)や人体をモチーフにした作品《婦人像
A》(図5)《Pose II》(図6)等、彼が飛行場で見たとヨーロッパ
のデザインから影響を受けた多くの作品が発表される。

また日本古来の美術を研究し、古墳時代の「直弧文」(図7)
や、縄文土器の装飾から得た造形要素も作品に取り入れている。
視覚を混乱させる「フォーカス」シリーズ《Focus 84-5》(図
8)は、本焼きを何度も繰り返しながら化粧土と釉薬で彩色され
ている。この頃から作品は黒く焼かれ、造形とその表層に化粧
土で装飾された直線が視覚を迷わす。

父親の死を経験した直後、魂が襖の隙間から外に抜けてい
く感覚を感じたことや、戦時中の夜間飛行のさなか、夜空に輝
く星の光と街の灯りを間違え地上に消えた戦友の死で、人間
の視覚とは不確かである事を思い知らされた恐怖がこの作品
の要素の一つでもある。

その造形にある窪みは作品背後まで貫通していないことで、
鑑賞者を作品の持つ奥行き以上にその内部へと引き込む。

近年の「寓舎」シリーズ《寓舎(物語)》(図9)は、屋根に当
たる部分と本体がパーツで構成された造形になっている。そ
の隙間に生まれる空間は、まるで魂が往き来している様に感
じられてならない。

また、どの作品にも緊張感が漂うが、焼き物の素材の持つ
柔らかさと、下部から上部へ続く台形型の安定感も併せ持つ
ている。

2. 造形要素、作品形態

2021年に制作を行った研究テーマの「陶での表現」につい
て。素材である土は様々な表情を持つため、制作に着手する
前段階に考えておかねばならない3つの造形要素である「形」
「質感」「色彩」についてまず記述する。



「王国への旅 街への入り口1」(2021年)
D11xW45xH30cm

① 【形】

作品としての風景、空想の世界を表現するために、主に構
成要素として大小様々な立方体で構成する。これは、「切り取
られた空間」を表現する為に、断面部が直線でなければ作
品として成立しないと考えたからである。形としてのイメージ
は、大地を薄くスライスしたところから出発する。

マケットは信楽粘土で制作を行った。立体パズルのように
構成要素である立方体を組み、または部分的に抜き取るこ
とでイメージに合った形を見つける。

この作業は、アイデアの段階での平面とは違い、立体にな
ることで陰影が現れる。その陰影もまた形に影響を与える為、
アイデアと照らし合わせながら構成を何度も繰り返す。やがて
作品の形態は、大きく地上部と側面が現れる。

「組む」という要素も、大きな物を生み出すイメージに繋が
る。直方体の構成過程で生まれる立体と立体の接触部に現れ
る溝も立体への装飾の要素も付与する。

② 【質感】

作品にとって質感もまた大きくイメージを左右する。

茶碗を見てもわかるように、素地や釉薬から受ける印象は
大きい。素地は土の粗さ、釉薬は光沢・乳濁・マット・結晶など
で手触りも変わる。

質感を変えることにより装飾的要素が生まれる。光沢の有
無も作品のイメージに大きく影響を与える。これら質感から得
る情報は最も重要であり、鑑賞者は形と質感を往き来するから
である。質感を組み合わせる工程は工芸ならではの手法でも

あり、作品形態に合った質感表現習得には焼成も含み時間のかかる作業である。

自身の作品の形状やテーマを考えると、大きく3つに分けることが出来る。

1) 切り取られた断面

作品の多くを占める地下部分は、作品面積の大半を占めるため土の質感を損なわないように注意した。釉薬で表面を覆ってしまうと調整した粘土の表情を失うことになる。ガラス層により質感のイメージから離れてしまうため、色化粧土での焼き締めとした。

2) 地上部

地表(上面)と断面(側面)との質感を変えるため、表面を磁器泥漿で整えた後、マット釉薬による加飾を行う。

3) 左右に伸びる構造

高架または構造物を表わすこの部分は動的な要素も持つ。側面部は、地下断面部の質感に順ずることにより作品全体に一体感を生む。

また上部は 2) の質感に合わせる。

以上 3 点の質感表現のための、素材の調合と化粧土の調合を行なった。

使用する土は、素地の粗さを表現するため赤土にシャモットと地元で採取した土をそれぞれ 20% 混入した。市販の粒子の粗い赤土単味でも成形上問題ない。しかし、よりイメージに近い質感を得るためには地元の土を混ぜることにより生まれる。

また地元の赤土は単味で焼成した場合、高温 1240℃で溶けるため釉薬としても使用している。

① 要素【色彩】

焼き物での黒の表現は焼成方法(黒陶や炭化)によるものもあるが、ここでは黒色顔料を使用する。

黒を表現するにしても、素地や化粧土、釉薬など、どの段階でどの組み合わせを行うか、またそれぞれの持つ質感が作品にどの様な効果を生み出すか考えなければいけない。

側面部には黒化粧土での加飾を行っている。

色化粧土は本来基本となる白化粧の分量に対して酸化金属を 30%までの範囲で調合する。混入する参加金属の分量により色化粧土の濃淡を調整する。

黒という色を選んだ理由は、モノクロの写真や映像のように、過去を表現する他、未開の世界を表現する為でもある。

地上部と構造物には、地元の赤土を混ぜた釉薬による加飾を行った。これは、地下側面部との対比を狙うためでもある。柔らかい質感の白マット釉薬を基礎釉として、赤土を 2~15% 混ぜてベージュ色から茶褐色のマット釉薬を調合した。単に立体物の表層を覆うための配色にならないように構造の陰影も考え加飾を行った。また動的なイメージを表わす要素には、赤色の化粧土を使用している。

② 作品形態【ジオラマ】

ジオラマという言葉は、19世紀初頭フランスで生まれ、その後明治に日本へ入ってきた外来語である。縮尺した風景や環境を立体的に表現したものを指す。現在では、博物館の展示装置やプラモデルの世界で広く用いられているが、風景をモチーフにした陶芸作品は、明器、形象埴輪などの造形にみられる事を考えるとそれ以前から存在しており、「過去の風景」を現在のジオラマ同様空想する事ができる。

しかし、現在の資料としての縮尺模型と違う点は、忠実に縮尺されたものとは違うという点であり、それは素材や技法、焼成までの工程が造形に与える影響が大きいからである。これらの陶芸の持つ素材の特性や制約された作業工程の中で、制作者のイメージと風景が、手跡等の痕跡や成形技法上生まれる土の表情も含めて陶芸ならではのジオラマ表現となっている。

作中で表現したいイメージを、ジオラマの形態を用い制作を行ったが、風景を忠実に再現する事が目的ではない。あくまで主観のイメージの中の風景を表現する為である。

作品の静的要素として「建築物、橋、地下道」を組み合わせて、動的要素として「鉄道」を配置した。また、明器と形象埴輪との形態の大きな違いであるが、地中部が表現されているか否かである。明器も切り取られた空間を表現しているが、地上部のみの表現に留まる。地下に埋葬される副葬品である為、地下表現は必要ないのであろう。陶芸(器物)を意識しての造形故、明器の多くには高台を意識した作品も多く目にするが、地下部断面を意識した作品でない為である。

副葬品である為、地上での豊かな生活を表現するためには必要ない部分でもある。また、現在私たちが映像等で目にする大規模な工事現場を勿論目にする事は無かったろうし、環境の変化、テクノロジーの進化により表現の形も変化する。しかし、そこにある記憶の固定は、「何かを凍結したい」という、人類に共通した願望であり、描かれた瞬間の前ほどのよ

うな時間が流れていたのか察し、その瞬間の後に何が起こるのかを想像させる。そこが今回の自身の作品のテーマと共通点である。

3. 技法と素材

陶磁器制作技法には、手捻り、ろくろ、鋳込み、型など様々な成型方法があり、表現したいイメージに合わせて選択できる。

技法の選択には、デザインを優先するための方法だけでなく、素材の可塑性も影響する。

これはイメージに合った質感を重要視した場合、シャモットの混合率も大きくなるため可塑性も低くなる結果、成型方法も変わってくるからである。

今回制作する作品の大半は、タタラ板つくりという技法である。

タタラによる成型方法は、明器《厠》(図 10)、《厠つき豚小屋》(図 11)に見ることが出来る。どちらも厠の作品であるが、階段、壁面の配置と高低、窓など直線的な造形は断面部にみられる板の厚みも含め魅力的である。

これらは陶板ならではの造形で、自然界に存在しない無機質で人工的なイメージをより強調する事で、階段は都市を、窓は生活を、扉やトンネルは時間を連想させる。

以上の事からタタラ板での制作準備としてまず、マケットやスケッチからスケールアップした型紙を組み、作品のバランスを確認する。続いてその型紙に合わせて15mm厚の木の板を切り出し、枠組みを制作する。

作品の外型が組み終わると作品形状に合わせて、トンネルに当たる内部に木材を配置する。この木型が制作工程上、最も重要な部分になるため慎重に作業を進めなければならない。

当初石膏型をパーツ分けして制作を進めていたが、作品の形に合わせて内部の構造が変化するため、材質同士固定する自由度が効く木材にたどり着いた。

木箱の中に木材で構造を組んだ後、型離れをよくするためにシャモットを前面に散布し、その内部に約15mmから20mmの粘土板を貼り合わせ、構造上負荷のかかる部分に厚み又は補強のための柱を入れ成型を行った。この成型方法では離型後、板の模様や板と板のつなぎ目を利用した面白い表情も作れるが、今回の作品テーマから離れる為、ほとんど使用していない。その後、作品は型からすぐ外し、断面部のつなぎ目とトンネル部等のエッジの修正を行うが、手を加えすぎ

ると質感の雰囲気が消えてしまうので注意が必要である。

地下部断面を離型後、地上部に当たる部分に細目の粘土を薄く板状に伸ばしたものを張り合わせ面をならす。粘土を変える理由は、地下部と地上部の質感に変化を出すためと、化粧土や釉薬での加飾時の色の変化を出すためでもある。また、その他のパーツとなる部分も同様の作業で成形を行った。

地中部にあたる素材は、市販の土に粗目のシャモットと地元の土をそれぞれ20%割混入し、素地の強度と質感の調整を行った。また、作品地上部に使用する化粧土は、カオリンをベースに黒色顔料を混入し2種類の色調を作り、正面にあたる部分と側面部を塗り分ける。他の化粧土も使用するが、動的要素にのみ使用する。化粧土はいずれも素焼きの後、筆で塗っていく。

化粧土、釉薬の実験では筆で加飾しやすいかどうかという事も重要だと考えている。これは筆跡を意識的に残す為でもあり、修正が必要な場合も容易に対処できるからである。

釉薬はマット釉薬を使用し、長石と粘土、灰で調合した基礎となる釉薬に黒色顔料、鉄や地元の赤土を入れたものを使用し、焼成は電気窯で酸化炎焼成(1230℃)、ねらしを30分行った。

4. 表現について

陶による抽象表現を目指し制作している。制作のテーマは「組み合わせによって現れる造形」であり、空想の世界を形にしてきた。当時の現代陶芸の流れもあり、インスタレーションを考慮した作品制作が主である。

また1990年代は、アンファイアーの作品を見る機会が多く、焼く意味について考え過ぎ制作に行き詰まる。

アンファイアーとは1980年代から1990年代初頭にかけて「クレイワーク」という言葉として現代陶芸に現れる。「クレイワーク」は、戦後現代陶芸でも「オブジェ」同様使われてきた言葉であるが別の意味を持つ。1980年代からの「クレイワーク」とは、機能を持たない陶芸表現とは、土を素材とした「高温で焼かない」抽象表現のことである。

「焼く」という行為は不自由さも伴うが焼き物を意識し、焼き物での表現を田園で見せつけられた衝撃からは抜け出すことは出来なかった。

1997年から2003年頃までの約5年間は、地元の土を採取して土の焼成実験を行った。そのことが焼き物の産地でない和歌山での素材との関わり方を考える機会となる。

地元の土は殆どが 980°Cで溶解する。そのことを考えると、高度な築窯技術がなくても野焼きの技術があれば 800°C前後でしっかり焼き締まった器が出来る。周囲の遺跡からも土器片が出土していることを考えると、土器はこの地で作られ、生活があったことを再認識させられる。現在ではインターネットや物流の発展から、良質な素材が世界中から取り寄せられる。地域の特色も薄まりつつある。地元の土を焼いていた瓦業者は、既に火を止めている。



「天体観測」(2007年) D19xW22xH55cm



「遠くから聞こえる」(2007年) D25xW30xH55cm

2007年までの作品の多くは、電動轆轤で成形した作品が多い。轆轤成形のスピード感とイメージが合っていた。また、形象埴輪の造形に影響を受けていた事と、家庭環境の変化も大きく影響している。

埴輪に空いた目の空洞は内部に闇を包み、その境界線を通し過去と未来を往来する「門」のように感じた。

またパーツで構成を行った作品は、須恵器の持つ「関節」のある造形にも影響を受けている。器物と器物が繋がれたリズム感、縄文土器同様ただの雰囲気を追う焼き物とは違って見えた。

当時、器での表現とは何なのか苦悩し作品制作に終止符を打つ時期であると考えていた。

狭い環境でしか陶芸に目が行っていなかった私は、自分自身の表現や環境を見つめ直す為にスペインへ渡る。そこで得た経験が大きく表現へ影響を与える事となる。作品や生活も含め多くの作家たちとの交流で、ヨーロッパの機能性の文化と、日本の触覚文化の違いについて深く改めて考えさせられることとなり、器研究所「ハチラボ」の設立へと続く。(註1)



「世界」(2010年)
D30xW56xH36cm

ロボットの形態をした造形は、壺や茶碗を重ねることで作品にした。不揃いの形態が重なった口縁の陰影が作品に与える影響について考察し、また口縁の波打ちから生まれる陰影もその後の造形の課題となった。また地元では、青石で組まれた石垣(図12)が伝統的な建造物として日常目に出ることが出来る。そのつなぎ目に現れる空間にも興味があり、内側と外側を分ける隙間、これは埴輪に開いた目と同様「門」である。



「世界」(2012年)
D31xW31xH65cm

東日本大震災で表現が大きく変わる。「世界」というシリーズは、マーケットに対して忠実にスケールアップしていく。

作品のイメージは、「ナニモノナノカ」が、家型の中心上部から「生」または「死」の世界から現れる。逆さになって現れる様子は人間の誕生や、古来埋葬時の様式を表現した。

2014年、タタラ板と手捻りでの制作を始める。皿の上に乗った風景はケーキがモチーフであり、フォークはこの世界に何かを与える象徴として配置した。以前から手形という風習にも興味があり、洞窟壁画や馬具等に付けられた模様、家の入口に貼られる手形などからイメージを得た。

イメージから成型方法、素材からイメージへと反復しながら形は変化してゆく。



「世界」(2016年)
D21xW21xH25cm



「門」(2017年)
D25xW25xH30cm

5. 終わりに

制作を通し「焼き物で表現する意味とは何か」という事を考え続けている。土という素材を用いて表現するためには、技法に捕らわれた造形に収まる事ではなく、先人たちが生み出してきた魅力的な表現は、多様な技法を展開する事で新たな造形を模索してきた結果である。

近年の作品《世界》(図 13)、《世界》(図 14)は、今までもそうであるが現在までの課題を踏まえ制作を行った。

作品の表層へのイメージを大きく広げるため用いた型での制作は、断面という境界線を表現するために最も適した制作方法であったが、ジオラマというテーマで如何に自分の中に眠る空想風景と結び付け表現できるか様々な課題がますます膨らむ結果となった。

幼少期、土器片の手跡から感じた想像力は、陶芸という世界と自身を深く結ぶ付け、生活文化の奥深さをも知る機会となった。

陶片から想像した世界は現在同様、幸せな世界ばかりではないかも知れないが、モノを作る行為には祈りや願いがあると本制作を通し強く感じる事となった。

参考文献

- 井本英一『境界祭祀空間』平河出版社 1985 年
稲賀繁美『接触造形論』名古屋大学出版会 2016 年
後藤武・佐々木正人・深澤直人『デザインの生態学』東京書籍
2013 年
林康夫『林康夫作品集』河出書房新社 1998 年
柳原睦夫『器・反器—陶芸家 柳原睦夫』青幻舎 2005 年
福本繁樹『21 世紀は工芸がおもしろい』求龍堂 2003 年
清水穰『陶芸考』現代思潮新社 2016 年
大島直行『縄文人の世界観』図書刊行会 2016 年
藤井匡『風景彫刻』阿部出版 2018 年
山口県萩美術館・浦上記念館『中国古代の暮らしと夢—建築・
人・動物』2005 年
坪井清足『原始・古代の美術—土器と埴輪—』学習研究社
1980 年
MIHO MUSEUM[編]『土偶・コスモス』2012 年

註：井澤正憲『ボクがへんなうつわをつくるわけ』アガサス
2012 年 3 月号

図版

図1



「雲」1948年 H33.7xW33xD27.5cm
未生流中山文甫会蔵

図2



「土偶」縄文時代

図3



「埴輪」古墳時代

図4



「枯葉(階段)」1975年
H43.5xW60.5xD27cm

図5



「婦人像 A」1972年
H50xW22xD19.5cm

図6



「Pose II」1970年
H37xW31cm
広島県立美術館蔵

図7



「直弧文」古墳時代

図8



「Focus 84-5」1984年
H30.6xW38xD38.5cm

図9



「寓舎(物語)」2016年
H29.5xW28xD26.5cm

図10



「厠」唐時代 奥行き11cm

図11



「厠つき豚小屋」後漢時代 幅42cm

図12



「石垣」和歌山県

図13



「世界」2018年
W36xH50xD33cm

図14



「世界」2018年
W33xH41xD23cm