

学籍番号: 224033 名前: 水除 瑠花 Ruka, Mizuyoke

研究室: 小林研修室

R8年度 長岡造形大学 美術・工芸学科美術表現コース

卒業研究 II 研究テーマ 「等身大球体関節人形とビスクドール技法による彫刻表現」

題名: 「Abraxas」、「Nonduality」

私は卒業制作として、二つの作品に取り組んだ。

これまで制作してきた球体関節人形を軸に空間を構成するとともに、新たに陶磁器製の人形であるビスクドールの技法に挑戦した。

◆制作動機

…等身大球体関節人形

球体関節人形とは、関節部分が球体である人形のことだ。関節が可動であることが多い。これまで制作してきたものは高さ40cmから60cmほどの人形で、それは腕の中で収まるような感覚があった。しかし、どうしても愛玩品としての作品という印象が際立ってしまった。私は、球体関節人形を制作する度に自分とは関係のない一つの生命のようなものを生み出したような感覚になる。それは愛玩を目的とせず、人形そのものが自立しているようなものだ。それは、時に神のような絶対感を想起させることもある。

また、一昨年、現代美術館で開催された「日本現代美術私観：高橋龍太郎コレクション」でとても大きな彫刻作品を見て、巨大な作品が持つ迫力と説得力に圧倒された。それは西尾康之さんの「Crush セイラマス」という6mの作品だ。これを見て、制作者は完成したこの作品に対してどう感じるのかが気になった。それと同時に、もし私が今まで制作してきた人形の大きさを遥かに超えた球体関節人形を制作し、展示したら、どう感じるのか興味を持った。

大きい作品を作ることは自分にとって恐怖でもある。予想外のことが起こる確率が増えるとともに、手数が増え完成への道筋が途方もなく感じられるからだ。しかし、今回は人形の持つ崇高さの表現がしたかったことと、展示後にどのような感覚になるのかという興味から、自身よりも大きな人形を制作することに決めた。

…ビスクドール

ビスクドールとは、陶磁器製の人形のことだ。私がこの素材に挑戦したいと思った理由としては、これまで使用していた石粉粘土と比較したいという思いがあった。石粉粘土と

陶磁器では、かなり制作方法や性質が異なる。

石粉粘土は手軽に入手・制作ができ、削る・盛るがしやすいが摩耗には弱いという特徴がある。対して、陶磁器は窯が必要で気軽には挑戦できない。焼成後ほとんど形を変えることができず、割れることに関しては強度が弱い、焼き締めているため素材に密度があり摩耗に強い。石粉粘土は全工程を手元で行うのに対し、陶磁器では窯に作品を委ねる時間がある。全てがコントロールできない素材性は、作品に神秘的な印象を与えてくれる気がする。

このような背景から、どちらが自分の制作に適した素材かを見分けたいと感じ、ビスクドール技法に挑戦した。初の試みのため、等身大人形は従来通り石粉粘土で制作し、ビスクドールはヘッドのみの制作とした。

◆作品について

今回の作品では、相反する事象の同一性と内省をテーマに制作した。

…等身大球体関節人形

自由を望むほどに拘束されてしまうことや、しがらみがあるほどに生きる実感が得られること、不自由であることの安心感といった矛盾した事象が一つに収束していく感覚を表現した。見上げる構成と、吊り下げによる浮遊感のある展示にすることで人形の神秘性を視覚化した。人形自体の造形については、アブラクサスという神をイメージして制作している。アブラクサスはかつて異端とされた神で、悪魔であり神でもある善悪を超越する存在だ。その神は頭が鶏、胴体は人間、脚は蛇であるとされている。人間やさまざまな出来事における多面性や相反するものの一致を表現するには、アブラクサスが最適の存在だと感じた。羽とも鱗とも捉えられる造形をしたり、獣のような爪をつけたり、どの生物にもないような肌の色にしたり、朽ちた木のように身体を崩壊させたりするなど、さまざまな要素を加えた。

また、球体関節であるが故に省かれてしまう造形をいかに自然なつながりで表現できるかということに着目し、人体彫刻の良さと人形の良さの両方を取り入れた造形を試みた。一例挙げると、動きによって形の変化が大きい首の部分は関節を作らずに接合したのに対し、太ももの接合部はあえて二重関節にして球体関節を目立たせた。

初の試みであるバーナーワーク¹によりガラス製の眼球を制作した。球を作る練習から始め、数十個の試作を繰り返した後、自身の求める大きさとデザインを自由に選択することを可能にした。虹彩を左右で異色にし、どちらも温度による色飛びを利用した二度は作れないものとなっている。既製品ではなく自作のグラスアイを用いることで、燃えるような

¹ バーナーを用いてガラス棒を溶かし、成形する技法。

眼差しと静謐な眼差しを併せ持った表現を探究した。

仕上げの塗料は胡粉と接着剤を練り上げ水で攪拌させたもので、エアガンでグラデーションになるよう色味を変えながら吹きつけ塗装した。その後、油絵具で色味の調整と血管や模様、化粧などの彩色を行なった。胡粉吹付後のざらざらとした質感をそのまま残し、肌の不均等な質感を表現した。また、油絵具を用いることでより繊細な肌の色彩を目指した。

…ビスクドール

ピエロの化粧をした二つの顔は、善悪を寓意している。縫合され黒い塗料が掛けられた顔は、善悪の二元論を超越した自身の信ずるものを求めた姿を表現している。

昨年度は陶器と磁器が混ざった半磁器土を用いた制作をした。その際は艶のある釉薬²を使用して塗装したが、肌のマットな質感や肌の繊細な凹凸などを表現するには向かないことに気づいた。そこで、チャイナペイント³用いて薄い色彩を何度も塗り重ねて焼き付けることで、より人間の質感に近いリアリティーを求めることができた。

また、ヒビ一つさえ許さないというビスクドール制作における常識に対して、素焼きしたものを故意に割り、針金で縫合するという手法をとった。この表現を用いることで、二元論を超越した先を求めた痛々しくも意思のある表情を追求できたと感じている。

◆考察、改善点

…等身大球体関節人形

初めて自身より大きい人形を制作してみて、作品の完成度は上げられたと思うが、神のような絶対感が表現できたかという点甲乙つけ難いと感じた。大きさが人形の絶対感や説得力につながるということは断定することができなかった。その中でも仕上がりの精巧さは大事であるにも関わらず、最後の仕上げの時間が十分に取れないことが毎回の反省点だと感じている。私の目指す人形の理想像はどのようなものなのか今後も制作を続けながら模索していきたい。

造形の面では、身体の構造の理解が未熟である。筋肉・骨の形や身体をつなぐを解剖学的な観点から学ぶ必要があると感じた。人形と彫刻の両方の良さを取り入れた造形は、どこを球体関節にするか、しないかで作品の印象や意図に強く影響する可能性を感じたので今後も続けていきたい。

構造の面では、関節駆動部ごとに丈夫な機構を考えるべきであったと感じた。小さいサイズの球体関節人形はゴムで繋げることが主流だが、等身大の作品で同様の構造を用いる

² 陶磁器の表面を覆うためのガラス質の液体。

³ 磁器用上絵の具。

と、重さに耐えきれずにパーツ同士が離れてしまうことがあった。今回はゴムを二重に用いることで重量に耐えさせることができたが、作品として成立させるためには、内部構造についてより深く研究していく必要がある。

仕上げの面では、初のエアガンによる吹付塗装に挑戦し、今までの筆による塗装に比べるとより均一に仕上げることができた。しかし、塗り重ねすぎると造形が埋まってしまうため、塗装の厚みを考慮した上で造形することや、塗装後に再度調整する必要があるという気づきがあった。

…ビスクドール

初めてビスクドールの技法に挑戦し、特に塗装について研究する必要性を感じた。フラックスという艶出し材を、焼き付けたチャイナペイントに塗り重ねると元の色合いが飛んでしまうことがあった。塗り重ねの厚さか、そのチャイナペイントの組み合わせが問題なのかが未だ解決していないため今後研究していきたい。また、油粘土原型を一度石膏に置き換えて割り型を作るという手順を踏んだが、原型を石粉粘土で制作することにより、石膏に置き換える手順を省けるという気づきもあった。

次回制作する際は、ビスク特有の肌の煌めきを際立たせるために、ガラス質が目立ち、その上で水膨れができない限界の焼成温度を追求したい。

二つの素材を用いてみて、どちらもそれぞれ良さがあり、一つには絞れなかった。陶磁器を本焼きした後の冷ややかさときめ細やかな質感には感動があったが、想いを即時的に表現できる石粉粘土の可塑性も捨て難いと感じたからだ。無理に一つに絞らず、その時制作したいコンセプトに合わせて素材を選択し制作を続けていきたい。新しい挑戦により表現の手段を増やすことが、制作のやりがいに繋がるため、これからもさまざまな素材と技法を学んでいきたいと感じた。

◆今後について

今回の作品では、大きい作品をすることに対する漠然とした恐怖感の克服や、新たな素材に挑戦する楽しさを得た。また、制作に対する考えや、自分自身の在り方を深めることにも繋がった。今後も色々なものを吸収しながら、自らの表現をより追求していきたい。

本作品の制作において、小林先生をはじめとした多くの先生や職員の皆様、ゼミのメンバー、友人、そして常に気にかけてくれた家族、多くの支えのおかげで完成させることができました。関わっていただいた全ての方に深く感謝申し上げます。ありがとうございました。