# ガラスの両義性 動きと静寂の境界

## 序章

「なぜ私はガラスを使って作るのか」

私がガラスを用いた制作活動を始めてから28年以上になる。最初の10年は、作ることを安定させることに夢中だった。その次の10年は、作り続けることに必死だった。そして、ある時期から、自身の制作に対して疑問を持つようになった。

なぜ私はガラスを使って作るのか。

ガラスという素材に興味を惹かれていることは間違いない。ものを作り出すことも、好きなのだが、なぜそこに拘っているのか、何を目指しているのかということを考えてはこなかった。継続して制作してきたなかで、この先をどのように継続していくのか、それとも違う方向を向くのか、それを考えるようになった。

私は自分が工房の中で、その疑問を抱えたままの曖昧な姿勢で作品を作り続けた。その制作過程から生まれた作品は、自身の考え方を反映していないと感じるものが多くなっていった。使いやすい材料を使い、覚えている技法で制作をしていたのだが、それらは私が作ることができるものであり、作りたいものではなかった。

このような制作の繰返しは、制作行為そのものを刺激を持たない作業と変化させ、徐々に制作意欲を失っていくことになっていった。

私はこの状態を打開しようと試行錯誤を繰り返した。

私はその試行錯誤の中で、このような曖昧な姿勢になる要因が、私が制作を継続していくために見つけたことにあると考えた。無論、制作は継続しなければならないが、その中で制作物や周囲の環境は変化する。その変化に対応しようとしたときに、私が積み重ねてきたものが私自身を動きにくくしたのである。

まずひとつは、制作環境の閉塞感だった。

私は自身の手で作った制作の場を持つ。その設備や材料の選択は、ある一定の技法を用いて制作の成果を出せるように考えたものである。制作物のクオリティを向上させ、安定させるためには必要だった。私が求める作業環境を借りることができる場所もなかった。

しかしそれが私の制作に、ある種の条件を作ることになっているのではないかと考えた。制作環境が制作自体に影響を及ぼすことは当然だと思う。しかし、制作物が与えられる表現の傾向に限界値を作るような場や設備は、思考の拡大を妨げるものになってしまうのではないか。

次に、制作の思考プロセスについてである。私は造形の分野でインテリアデザインを学んだ。そこで得た制作プロセスの経験をベースにして、制作活動を進めてきた。一般的に、デザインをする時、適材適所で素材を選択していくが、私も用途と素材、技法の適正な関係を目指して制作物を考えてきた。しかし、実際には私が制作する時には、最初から素材はガラスと決まっている。自分で操ることができる素材と技法を持つことが、自身の特徴とストロングポイントになるはずだと考えているが、それ自体が制作プロセスにねじれを起こしていた。これは常に制作しようとするときにジレンマとなって意識の片隅にあった。

最後に、技法についてである。私は、ガラスを電気炉を用いて熔着する工程を主体とするフュージング技法にめぐり合い、それを用いてガラスを造形してきた。熱でガラスを熔かして成型する技法は、フュージング技法のほかにも吹きガラス技法やバーナーワーク技法がある。また冷間で成型するカット技法など様々な技法が存在する。これらの技法がそれぞれガラスに与えられる表現が大きく異なるため、多種多様なガラスへのアプローチが生まれている。その中でも熱を用いる技法は、熱によってガラスの性質を変化させることができ、固体、液体それぞれの状態で、ガラスの物性の表情を作り出すことができる。そしてその変化の過程を表現として常温で保存できる物質であることが大きな要因と考える。

私が自身の制作に用いる技法を選択するにあたり、作品に必要ということが優先ではなかった。自分が制作環境を求めた時に、制作の継続が可能という理由が優先された。フュージング技法自体に強い魅力を感じていたが、その中には制作の容易さという要素も含まれていた。そんな中で、私のガラスにおける制作表現は、フュージング技法に基づいて決められてきた。考えたものがフュージング技法で制作可能かを必ず検討した。そして、フュージング技法でどんなものを作ることができるのか、という興味が、自分の制作思考と同じ大きさに感じられるようになった。この思考を繰り返すうちに、フュージング技法を用いることが必然となり、それを生かす表現が自分の考えるべきことだと錯覚するようになった。

これらの要因は、変えてみることが、私の制作の中にある自分に対する問いかけに触れるきっかけになるのではないかと考え、行動を起こした。

６年前から本学で私は、この自分への問いかけの答えを探るため、新しい研究活動をスタートさせた。ガラス造形制作に関わる要素についての再構築に挑むことにした。制作環境を自分の工房から大学へと変えた。それまでの使い慣れた材料や技法を封じて、自分をできるだけ「非日常制作」へと導くようにした。

私は指導者としても他大学でガラス造形教育に携わっている。本学で研究を始めてから間もなく、指導者としている時間と、学生として学ぶ時間に、興味深い違和感を感じることがあった。指導者としている時間は、学生が何を考え、求めているかを常に考えている。そして、学生が得る必要のある能力を見極めながら、段階的に導こうとしている。学生から言葉を引き出し、それらを客観視する立場で問いかけ、選択肢を見つけて提示する。学生と対話する時には、学生に問いかけ答えを聞くことが多い。しかし、私自身が学生の時間は、私が行っている指導のプロセスは存在しない。私が学生になれば、私自身が指導するように、自身に対して分析や導きができるのかもしれないという期待があったが、それは一度もなかった。私自身は私に指導できないということに気がついたのだ。

私の指導者が私ではないということを感じるたびに、自分の見えていない思考の問題点があると感じたのである。自分が学生に指導しているプロセスは、私自身には使うことができない。ならば、自身が研究していく思考プロセス自体を再構築する必要があると考えるようになった。

この再構築の結果、私の思考と作品に変化が起こりはじめた。自身の制作過程と作品を客観的な立場から考えられることが多くなり、前述した違和感は消えていったのである。制作のアイデアや工程に実験的な要素が多くなり、得た結果をヒントとして次のアイデアに生かしていった。これは、考えて行動することから行動して考えることへのプロセス変化だった。自分の知識や経験の中にある要素を組み合わせて行動することの問題点に気が付き、行動から得たことで思考する方法をとった。また、この変化は学生への指導プロセスにも変化を起こし、学生に向けた言葉も変わっていったのである。

この「問い」に向けた研究活動は、それまで続けてきた制作活動と作品を振り返ることで、自身が何を生み出してきたのか、なぜ作り続けているのかということを知ることに繋がり、そして私は、新たな制作へのモチベーションと、挑むべき制作テーマを見つけていくことになった。

私が追求してきた技法は、ランニングコストが低く制作を続けるために進めやすいこと、競合相手が多くないことを主な理由で選択したものだ。この板ガラスを用いるフュージング技法は私の制作に大きな影響を与えたが、先にも述べたようにいつしかそれは表現の枷となっていた。この技法を使って作ることが必須と考えるようになっていたのである。そのことに気がついたとき、自分の中にある矛盾を感じるようになった。一つの技法に習熟し、作ることができるものが増えるほど、表現できることが技法に縛られ、不自由になるという矛盾である。ガラス造形の作品は、用いられた技法が表現に影響を及ぼすが、それは作品のカテゴリーが技法別になるほど強いものである。素材と技法に表現が影響するのは必然だが、ここに疑問を持った時に、私が望む表現が、既存の技法や素材によって実現できるものではないのではないかと考えた。

このことから私は、制作のために用いる技法について再考するようになった。そして、私がガラスで表現する自由を得るための、ガラス独自の新しい技法を探していくことになる。また同じように、素材について新しいものを探していった。

この「問い」を探る活動をきっかけにして、制作と発表の場は海外まで広がっている。環境だけでなく文化や風土なども、私の制作や作品に大きな影響を与えることを経験した。そして、日本を周縁から知り感じることで、自身が存在するこの世界の矛盾や両義性を強く意識するきっかけになった。そしてそれらは、私の「問い」を解いていく鍵の一つだった。

### 制作に関わる思考の文章化について

論文を書くことについて、私は本学入学以前から関心を持っていた。それは私がアーティストステートメントを書きたいという、作品意図の文章化に意欲を持っており、制作意図や思考を文字で明解に表現する方法を学びたいと考えていたからだ。

アーティストは、作品を発表する時には必ずタイトルをつけ、求められれば意図を解説する。それは作品自体を言語化するということと同義であり、作品を見る側にとって、それを受容するために重要な情報源のひとつとなる。アートは一般的にわかりにくいものと捉えられ、見る側の漠然とした好みで判断される。その判断に理由が存在しないことも多い。またアーティスト自身も積極的に作品以外の方法を用いて意図を表明していこうとしない。それはなぜか。

デザイン教育の中では、マーケットリサーチやコンセプトを構築していく過程で、そのものがなぜ世の中に求められているのか、誰に必要なものなのかを明解に設定する。しかし、アートや工芸の教育の中では、そのようなデータ収集はあまり行われない。これらにとって市場が何を求めているのかという要素は、作者が何を求めているのかという要素ほど重要ではないのだ。

しかし、社会の中でアートや工芸は文化を持ち、産業として活動している。そして作家と作品を評価し受け入れるマーケットが存在する。

だとするならば、我々アーティストにも市場に向けた意思表現をする意味はあるのではないだろうか。

そして、自身の思考を整理する方法として、文章化する方法を用いることができないかと考えていた。

しかし、私は論文という形式自体に慣れておらず、どこから手をつけていいのかわからなかった。参考資料として、様々な論文を読んでみたが、常に違和感を持っていた。考えていることを文字に残していくことを繰り返し、２～５行程度の短い文章を書きためることしかできなかった。文章を書くということから学びはじめた。

同時に、美術教育論の講義を受講するようにした。美術教育学は、美術をどのように教育していくかを研究する分野である。作品を作り出す過程に意味を見出し、その価値をどうやって他者に伝達していくか、そして美術が人にとってどんな力を持っているのか、ということを学術的に研究していた。

自身の制作活動と作品を客観視することは、私の思考を整理するために必要なことであったが、この講義で学んだことはそのためにとても有益なことばかりだった。作品を自己批評し、自身の嗜好傾向を把握していった。また、私の作品と制作に関わる技法や環境などが、社会にとってどんな働きかけをしているのか考えるきっかけになった。社会の中で活動する理由、私の存在意義を考えるようになった。

そして、ガラス造形に対する思考、生き方に対する思考がゆっくりと浮かび上がってきて、自分を客観視することによる気付きが生まれてきた。

そんな中で、論文自体が社会にとってどのような位置づけのものなのかを考えるようになった。

論文とは何か。論文とは、研究した結果を論理的に報告したものである。（引用必要あり）

アーティストが制作をすることは学問ではない。しかし研究とも言える。私は研究している実感がある。それをまとめ、論理的に文章化することは社会的に論文とみなされるものと考えられる。しかしアーティストの個々にある思考は、社会にとって有益性があるものかわからない。社会に有益なものとして結論づけられなくても、論理性が伴えば論文として成立するのであれば、私の思考をまとめることは論文として成立するのではないかと考えた。

学術研究論文は、他者の研究である。歴史や事象に対して客観性を持って論じ、ある結論を導いていく。先行研究を知り、未だ調査されていない部分や論証されていない部分を主題として研究していく。

美術の制作に関わる文献には、アーティストを研究したものが見られるが、それは他者が研究して執筆したものがほとんどであり、客観的な論理性で表現されている。

では、アーティスト自身が自らの制作過程や思考、作品を研究して、論理的に研究していくという方法は、どのようなものがあるのだろうか。

私が書いてみたいこと、研究したいことは自身の思考やその表現である。そして自身に対する問いについて結論を導きたいのである。

アーティストが自らの思考を文章化するという行為は、アーティストが書くステートメントが主だ。また、個々の思考は会話のなかで多く表現されている。普段の制作活動の中で繰り返す思考は、多くの言葉を生み出しているはずである。それらをどんな方法で集め、整理し、批評するのだろうか。

アーティスト個々の思考は人々に様々な影響を与える。アーティストを志す者、憧れるもの、生活の中でアートを楽しむ者、教育者としてアートを制作する行為を伝える者など、アートの周辺には常に人がいる。

そして、なによりもアーティストは作品を長い時間をかけて制作する。その制作時間に膨大な思考を展開する。またその制作プロセスは千差万別だ。このことと、論文がどのような関わり方をするのだろうか。

アーティストが思考を論文という形に構築していく意義と、その役割、そしてアーティストが思考を構築していくプロセスは、私が最初に抱いていた論文執筆に対する予想とは大きく異なるものだった。

本論文は、私の「問い」から始まった活動のプロセスと、そこで見えてきた世界を論じていく。

序章では、問題関心と章立てについて述べる。

第１章では、本学大学院へ入学するまで制作していた作品について考察する。そして本学入学後、制作に関わる変化をどのような方法で作り出していったかを記していく。

　第２章では、本学大学院で探り始めた造形テーマにもとづいて制作してきた作品を中心に論じていく。

第３章では制作の素材となるガラスについて、印象や自身の造形に用いている特徴を記していく 。

第４章では、留学や国外滞在制作、作品展示など海外で得た制作経験から、制作において海外と日本との共通する部分や差異などを記し、また海外での制作を通じて再考することとなった日本の文化について論じていく。

第５章では、大学院、海外と制作に変化を与えたことで意識することになった二つの世界について論じていく。これは本論文と共に制作する作品の中心となるテーマになっている。

第６章では、制作について技法的側面から再考したことを論じる。ガラスには、ガラスの特性から生まれる独自の制作技法があるはずだと考え、既存のガラス造形技法の由来と目的を探るとともに、ガラスへの新しい造形アプローチに挑んだ。そこで作られた技法は、「問い」を探るための技法でもあった。

第７章では博士修了作品として制作していく作品について論じる。ガラスの持つ両義性が表現の核となる。そしてその表現は、二つの世界のどちらから見ているかによって変化する。ガラス独自の技法も含めた新たな造形アプローチに挑み、自身の「問い」について、一つの解を提示する。

結章では、本論で「問い」に対する解を得たことが、私自身と私の世界に何をもたらすのかを考察する。

## 1-1自分への問い

### ガラスとの出会い

28年前から私はガラスを使って造形するようになった。当時私は大学生としてデザイン科で学んでいたが、無性に手を使い実素材に触れて、何かを作りたかった。そして興味を持ったガラスを知りたくなり、仲間とともに吹きガラス工房を訪ねて回った。

溶解炉の中で溶けている白熱色のガラスを見ているだけで気持ちは昂り、夢中になって鉄のパイプにガラスを巻きつけていた。溶けたガラスを自由に扱うには、高度な技術とそれを得るための経験が必要だった。長いパイプの先にある熱い液体を特殊な道具で操りながら、息を吹き込み、重力に抗っていく。基礎訓練を受けていない私には、途方に暮れることがほとんどで、作りたいものを作れることは一度もなかった。

夏休みを使って、石川県能登島のガラス工房へ二週間泊まり込みでトレーニングをした。

ある程度経験を積むにつれ、単純な形だがタンブラーやボウルのようなものが作れるようになっていった。しかしそれらは作りたい形や大きさ、色ではなかった。その時は、自分の技術が伴わないからだと思っていたが、ある日ガラスアーティストの作品を見ていて気がついた。吹きガラス技法を使っている作品は、美しいと思い感動するが、それを作ってみよう、真似てみようという気持ちを感じなかった。強く感じたのは、制作プロセスへの謎解きのような疑問で、不思議なものを見ているときの感情に似ていた。

操る楽しさ

そして、私は大学で助手として働くことになり、大学の設備を使うことができるようになった。ガラスを自分のいる場所で作りたいと思い、様々な方法を探ったところ、電気炉を持つ教授の協力を得られることになり、キルンワークを始めることになった。

ガラス研究用の電気炉と、金工工房にあるロストワックス用の電気炉を使用しながら、ガラスを自分で溶かし始めた。私は、熔かすガラスを入手する方法を知らなかった。そこで、窓ガラスの端材を、近所のサッシ屋さんに分けてもらい使っていた。ガラスであれば最初はなんでもよかったのだ。主に使う電気炉には、ダイヤル式の温度調節と練らしタイマーがついていた。そのため、ガラスを加熱し始めてから溶けるまでの間、メモを取りながら確認していく作業をした。この作業の中で、私は吹きガラスに夢中になった時と同じ気持ちの昂りを覚え、電気炉を操ることの楽しさに没頭した。

ガラスを熱で溶かすことに熱中した。

何を作るかよりガラスを操りたい思いが強かった。ガラスという素材に強い魅力を感じていたのだ。そしてガラスに触れ、操りながら得られる経験を望んでいた。

そして、自然と一つの問いを持つことになる。

### コンプレックス

何かを表現する時、表現したいことに合わせて形や大きさ、そして素材が選択されると思っていた。しかし、私がガラスを使って何かを作る時、まずガラスを触っていた。ガラスで何が作れるのか、美しいガラスとはどんなものか、見たこともないガラスを見てみたい、そう思っていた。

しかし、この考え方が私には強いコンプレックスとなった。なぜなら、素材は表現したいことに合わせて選択されるべきものだと考えていたからだ。まずテーマがあり、それを実現するために最適な素材を探し、最適な技法で作っていくことが良いプロセスだと信じていた。

おそらく、そのような思考を持ったのは、私がデザインを学んでいたからだと思う。デザインの世界は、あらゆるカテゴリーに存在する。そしてコンセプトやアイデアに合わせて素材を選択して具現化していくプロセスを踏んでいく。それがいいものを作るセオリーだと思っていた。この考え方で素材を選択した時、その素材が使われる部分には、すでにその素材の特性を活かす役割を与えられている。適した素材がなければ、新しい素材を開発することもある。

私は何かを表現する時、ガラスを使うことを望んだ。そして、この考え方にジレンマを抱えたまま作ってきた。

それまでのガラス制作は、造形物とクラフトを並行して制作していた。そして自宅に工房を構え、その場で作れるものを作っていた。自宅の工房では、電気炉といくつかのコールドワーク加工機を用いて制作をしていた。ガラスを独力で制作することを強く望んでいたため、場所と道具を求めて、その中で技術を学び、技法を探していくことになった。基本的には自分で持てる機材と場所という基準があり、そこで制作できるものはどのようなものなのかを探る毎日だった。

キルンワークが主体となって、ガラスを溶かして成形することで作品を生み出すことになった。コールドワークに使う設備はハンドツールとベルトサンダーのみだった。

手探りで作り始め、とにかく作る日々だった。そして、それらを販売して生計を立てようとしていた。

教育機関でガラス造形を学んでいない私には、師匠や恩師、よりどころがないままにとにかく制作することが目的で、考えていたことは、「ガラスで何が作れるのか」「この場所で何が作れるのか」「どんな作り方があるのか」だった。

制作が楽しくて仕方なかったためか、同じようなものを大量に作っていた。

技法は板ガラスを用いたキルンワーク技法「フュージング」が主で、個展やグループ展を中心にクラフト作品を、コンペなどには造形物を出品していた。

### なぜガラスで作るのか

そして、作りながら一番感じていたことは、「作品に感情移入できない」「作るプロセスは面白いが出来上がった作品に興味が湧かない」というマイナスイメージだった。

作り方には限界があり、工房の設備にも限界があった。それらの限界を感じ始めて、自由にガラスで造形できない感覚が次第に大きくなっていた。

自分の制作しているものが、思うようにならない、それ以前に思うことさえうまくできないようになっていることに気が付いたのは、作品を展示しても売り上げが上がらず、コンペにも入選しない日々が続く中で、海外では私の想像を超えた作品が次々と発表されていることを知った時だった。

そして、もう一度最初から、作る前の興味あることに立ち戻り、やりたいことを見つめることにした。素材と環境と情報をリセットしようと思った。私は自分の制作を変革したいと考えている。作品だけではなく、作品を作るための思考過程と環境、すべてがこの変革に関わっているのではないかと考えている。

今までの思考と経験を問いに照らし合わせ、それらを客観的に、否定的に考えるようにした。そのためのリセットである。

そして本学で自己作品制作について研究を始めた。まず環境を変えたのだ。大学院では学生として指導を受け、新しい情報と気付きを得た。

また、フュージング技法について入門者向けの技法書をまとめる機会を得て、自分が考えてきた殆ど全ての制作プロセス、技法をまとめて出版した。それまでは、作ってきたプロセスや技法は、私の作品の特徴そのものだと考え、公開を避けてきた。これらが一般的になることに特徴を消失させる弊害があるのではないかと考えていたためである。しかしこの考え方自体が思考の拡大を妨げてきた要因であり、これをきっかけに技法の呪縛から抜け出すきっかけとなった。技法以外の部分に特徴を見つけなければならなくなり、技法由来の表現よりも造形したいもののイメージを優先する思考プロセスを踏むことが多くなっていったのである。

また、材料を見直し板ガラスで制作することから離れることにした。技法由来の表現と同じように、材料由来の表現からも自身を切り離そうと考えたのだ。

大学院では、ガラスを触らなければならないという縛りはなく、自分のテーマを中心に活動していった。ガラスを使わず作品を制作することも可能だった。共通工房と呼ばれる金属加工や木工の工房を自由に使用でき、自主的な制作に対応する環境も整っていた。

しかし、私はガラスで何かを作ろうと考えた。

ガラスで作ることができないもの、ガラスではまだ存在していないものに興味を持っていても、それを私はガラスで作ることを考えた。むしろ、そういった既存ではないガラスについて考えることを楽しんでいた。

ガラスは私にとって他のどの素材よりも容易扱えるものだと思う。だからガラスを使おうとするのか？それは相対的に考えただけであり、ガラスで作ることができるものを作っていただけである。

ガラスで作ることができないと思うものまで、作りたいと思う理由はなんだろう。ガラスに何を期待しているのだろう、何を望んでいるのだろう、という疑問が浮かんできた。

そして「なぜ私はガラスでつくるのか」という問いが、残った。

しかし、この問いが見えてくるまでは、様々な実践経験が必要だった。

まず、過去の自己作品を振り返り、何を目的としていたのかを探った。それは表現テーマ、技法、制作した時の背景も含めて見つめていった。

また、同じガラス素材でも、違う技法による制作アプローチを思索してすすめ、ガラスから得られる情報を増やしていくことにした。

考えていくこと、考えを整理することを学ぶため、美術教育学分野に興味を持ち、授業に参加した。教育については、私自身が教育者、そして伝達者としての立場を持っていた。教えるときに考えを整理する重要性を経験として知っていたのだ。

そして、環境を大きく変えるためにオーストラリアへ留学し、異文化での制作と生活する時間を得たり、ワークショップやアーティストインレジデンスなどに積極的に参加しながら、制作の実践と整理を行った。

そうしていくつかのキーワードが生まれ、それをもとにさらに興味の根元を見つめていく時間を費やした。

キーワードは「迷い」「気配」「動き」「静止」「生と死」「瞬間」「受け止める」「型」「矛盾」などである。

## 1-2過去自己作品に対する考察

アートワークと工芸

カテゴリーについて

工芸作品

アートについて

　迷路がモチーフになっている造形について

　板ガラスを立て層を作った造形について

技法について

フュージング技法

クラウスモイエについて

キャスティング技法

環境について

### **アートワークと工芸**

　　私はガラスを使って制作を始めた頃、主に造形物を制作していたが、このガラス造形制作を自分の生業としてからは、積極的に器や花器など生活工芸品を制作するようになった。制作した作品を、ユーザーへ個展やクラフトフェアで直接販売して、収入を得ることができたからである。その頃は、アートワークを販売して収入を得る方法を知らず、制作する目的は技術を高めることと作りたいものを探ることが主だった。私にとってアートワークと工芸を並行して制作していくことに違和感はなく、ガラスに関わることができる喜びをどちらにも感じていた。

制作を始めて数年は、ガラスを操ること自体に喜びを感じていたが、次第に制作経験が増え、技術が習熟してくるにつれて、それを感じる機会は減少していった。

ガラスを操る喜びによって得られるものは、両者には制作プロセスによる違いがみられた。工芸は同一作品を複数制作することが多く、同じ表現の繰返しを必要とされるために、その反復に飽きることもあった。しかしそれは表現の支えとなる技法の熟成には効果をあげていた。一方アートワークを制作する場合、一点に打ち出す新しい表現を求めるために、表現とそれを作り出す技法の実験的アプローチが多くなった。自分の意図しない結果が現れることも多かったが、結果的にそれは表現の拡大につながっていった。

しかし、このような技法が生まれて表現がそこに見つかっていくような制作プロセスは、私にとっていくつかのジレンマを生んでいた。それは、実験的に制作して見つけた表現が、一般的なガラスらしいものではないものが自分をとても驚かせるということである。それは私が一般的に透明でキラキラとしたガラスの表現を求めていないことを示していた。ガラスで作る意味があるのかどうかを疑う表現やアイデアもそこには多くみられた。

そのジレンマを感じながら制作を繰り返し、長い時間をかけてその新しい技法は表現手法のひとつに変わり、アートワークとして作品化していった。

わたしは新しい表現を生み出すことに強い興味を惹かれていたが、同時に上記のようなジレンマを解決できるような機会を望んでいた。

まず私は、そのジレンマを持つことを否定するように、別の「問い」を探した。

### デザインについて

私は、ものつくりの思考プロセスをデザイン科で学んだ。生活工芸品は、デザイン科で学んだプロセスを用いて、まずコンセプトを立て表現をスケッチやモデルで検討し、その後ガラスで製作していた。しかし、すでに素材がガラスと決まっていたので、アイデアは自然とガラス主体のものに限定されていた。無意識に発想の条件を素材限定としていたのだ。プロダクトデザインの世界では、目的に応じて素材を選択していく自由がある。自ら素材に縛りをかけたのは、先に述べたガラスを操る喜びを得たいからだったと思う。

私がガラスで作品を作るプロセスは主観的だと言えるが、そのプロセスで生み出そうとしていた作品は、客観性を必要としていた。ここにも別のジレンマを感じていた。

アート作品は、主にコンペティションに向けて制作していた。アートは自分の素材との対話を形にするものだと考え、その言葉を世の中に放つための方法だと思って制作していた。アートを制作するときにも、まず素材が目の前にあることは変わらなかった。そして、その素材を操る技法は、常に新しいものを望んでいた。技法によって表現が変化することに気がついていて、新しい表現を求めることと、新しい技法を作ることはほとんど同じことだと考えていた。おそらく、吹きガラスからキルンワークへ技法を変えたとき、私の制作する物の表現が大きく変化したことが、その考え方に至った理由だ。

電気炉でガラスを熔かす技法のことは知っていたが、成形や加工技術は手探りで進めていった。手本となるものは、美術館で開催されていたガラス展や数少ない技法書だった。

そういう中で進めていく制作は、技法の習得や発見においてとても良い時間だったが、素材が先に決まっていることで生まれる表現に対して、窮屈な感覚は感じていた。自己表現のみであり、ユーザーが存在しないガラス造形物を制作しても、工芸で感じていたジレンマに似た窮屈感があった。

### **カテゴリーについて**

#### 工芸作品

生活工芸品について、「生活に潤いを」ということをテーマに、ガラスを生活の中に美しく活かすアイデアを考えた。おもに制作していたのはテーブルウェアと花器である。

器は、使いやすい大きさと重さを探してフォルムを決め、色をできるだけ使うようにした。私が使用していた板ガラスの色は鮮やかで、透明性と不透明性の両方の良さを持っていた。それをできるだけ活用しようとした

ガラスの器は暑い季節に用いられることが多い。透明感から清涼感を感じるからであり、その特徴を生かした器は数え切れないほど生産、販売されている。

ガラスから清涼感だけではなく、セラミックと同じようなイメージを得ることができないかを考えながら、季節を問わず使用できるものを考えていた。

また、販売を目的としていたので、生産コストと販売価格のバランスを整え、制作を継続できるための収入を確保することに留意していた。

ガラスは工場で生産されるものも多い。それは大量生産品であるが品質は良いものがあり、必要十分な器が安価に入手できる。この価格を意識しながら付加価値として必要なことを探し、器に表現しようとしていた

工芸の分野では、使うこととそのものが美しいことのバランスを重視する。私は、生活するために用いられる道具として制作していた。しかし、ガラス素材を美しく見せようという意識が強いため、器に必要な使いやすさを犠牲にすることも多かった。使いやすさを重視すると、ガラスとしての美しさが薄れていく気がしていた。これは一般的なガラスの美しいイメージではなく、私が考えるガラスの美しいイメージが薄れていくことを指した。

また、生産コストと販売価格においてもバランスは悪く、ここでもジレンマに苦しんだ。現状のキルンワークは大量生産には向かない。そして使用しているガラス素材は輸入した板ガラスで、原価は高かった。工業製品のガラス器や陶磁器はとても安価で、普段使用する器の価格基準はそれらが元になる。作家が作る器はその中でも高価だが、作家自身の人気や稀少性など付加価値がついていることが必要だった。

私は、その付加価値を新しい技法による素材表現によって生み出そうと考えていた。

#### アートについて

ガラスの魅力をもっと知りたい、見たいという欲求が強く、その試みをしていたものが結果的にアートワークというものになっていた気がする。具体的なイメージや社会提案というものはなく、あくまで自身の欲求の表れであり、それが具現化したのちに、振り返ってみると何かのメタファーやアイロニーを含む造形をしたものが多いと感じる。これは制作したものを見て感じることであり、先にそれらを求めたわけではない。同じ作り方で作る二つ目以降は、一つ目で感じたことを含めて造形しているため、少しずつ変化が生まれる。数点制作したところで、その作品群がなにを背景に持っているのかを考えることができるようになる。

板ガラスを主体に制作していた時、スタートが板という平面性の強い状態からということもあり、アートは立体を意識した。高さや厚み、裏側などを考えて立体を制作したかった。平面は、作品は一定方向から鑑賞される。しかし立体はさまざまな角度から見られる。観賞者が作品を中心に動くのだ。そのこと自体に興味を持ち、作品の表情がそれを見る向きによって変化するものを作ろうと考えた。

そして、板ガラスを使うことにストレスを感じ、それを使う技法から離れてガラスを扱いたいと思った。板ガラスを使った技法探求に行き詰ったのである。

スタートを板ガラスではないものにして、何ができるかを考えた。塊や熔けたガラスから制作しているガラス作家の作品で好きなものは多かった。しかし、好きなこととそれを用いるということは直接つながらなかった。

まず立体物をつくり、それをガラスに置き換えるプロセスを考えた。この時点で吹きガラスのようなガラスをそのまま扱って制作していく方法を選択していない。技法的に未知だというよりも、その技法で作られるものに強い魅力を感じていなかったのだと思う。

そしてまずモデルを作った。立体物を考えた。平面作品ではなかった。

アイデアを練り始めて、見えてくるものはほとんどが人工物だった。建築や乗り物、機械など、直線が多く含まれた形や、人のための形だった。植物や人は全く思い浮かばなかった。そして、迷路を思いつくことになる。

#### 迷路がモチーフになっている造形について

原型の制作方法にアイデアを持ち、それを使って制作することに目的を持っていた。細かく緻密な形を作っていくためには、粘土のような柔らかな素材では難しい。そして焼成石膏型から脱型しやすい素材がいいと考えた。そして、発泡スチロールを原型に用いて有機溶剤で溶解脱型する方法を考えた。現在は、それを３DプリンターやNCルーターなどで成形することも可能だと考えている。また、原型を溶かしていく方法から、ワックス原型を作り、それを脱ロウして造形した。迷路について、その存在自体に興味を持ち、迷路の表情に惹かれていた。その理由を、迷路を作りながら考え続けていた。

迷路に惹かれている理由として、私は人間の感情の揺れ動きのメタファーとして、私は迷路を作っていたのだと思う。その感情は、俯瞰して見ていたいものであり、客観視が必要なものだったのかもしれない。また、その動きには、始まりも終わりも決められていない。常に存在して、動き続けるものだと考えていた。つまり、人の感情が迷路という姿になっているということだ。迷い、探し、驚き、喜ぶ、という感情の様々な揺らぎかたを想像するための形だった。ただ、どの感情が良くて、どの感情はいらない、ということはなく、揺れることが大事だった。揺れるということは悪いことではないと考えていた。

#### 板ガラスを立て、層を作った造形について

板ガラスでフュージング技法を使って制作している中で、表現の幅を広げたい欲求があった。それは板を使って制作すると、作るものは平面的表現が多くなるが、私はガラスで立体物を作りたかった。平面だけ、という制限を取り払いたかった。

最初は板ガラスで作る器の表現を増やすために取り組んでいたことだった。

まず色や質感を得るために、板ガラスの色だけではなく、パウダーガラスを用いて微妙な色調やグラデーションの表現を求めた。そして、ガラスの特性である、光の屈折による表情の変化を作るために、ガラスに厚みを作った。板ガラスを積層していくと、重ねた側面の表情がとても美しく、その部分を中心に表現できないか考えた。

透明な板ガラスの表面に色ガラスパウダーを焼き付け、その断面を上に向けて、隙間なく並べ熔着した。その結果、色ガラスパウダーの面は透明なガラスの中に、薄い膜のように揺らぎ、連続して微妙に変化する色は立体の中に柔らかなグラデーションを作り出した。

色ガラスパウダーの膜はとても薄く、それを施した板ガラスの断面からは細い線状に見えるのみである。そのため、熔着後の作品はそれを見る角度により透明感や色の強さが変化する。その作品を観る人が、動くことで作品の印象が変化する。ある時は透明性の強いガラスの存在感を感じ、あるところから見ると、薄い色から濃い色へ変化する揺らぎが見え、そして、色ガラスパウダーのテクスチャーや混色による表現を見ることができる。

当初、工芸というカテゴリーの中で表現していたこの表現技法は、次第にアートを可能にする表現技法へと移行する。なぜなら、作品を置いてそれをぐるりと動きながら見ることが、この表現の面白さを生むためである。座って使うような器には用いなくなっていった。この技法を使って作品を作り始めたころから、ガラスの面白さを提示する、新しい表現を作り出す、ということが制作のモチベーションに繋がっていた。用途を持たない、自分の見たい、見せたいものを表現するためだけの作品をガラスで作ることを中心に考えるようになった。

器としての機能美よりも、素材としてのガラスの美しさをより強く引き出したいと考えるようになった。この考えが深まるほど、器を作る時に感じるジレンマは強くなっていった。

### **技法について**

#### フュージング技法

その頃のフュージング技法は、キルンワーク技法の中でも比較的新しい分野であるため、指導者や情報がほとんどなかった。そのためほぼ独学で技術を高めるしか方法はなく、唯一指導を受けたのは、1999年に福井県のエズラグラススタジオで受講したワークショップに講師として来日していたクラウス・モイエだった。

##### クラウス・モイエについて

彼に受けた指導や新しい色の板ガラスとの出会いは、フュージング技法を深めることになった。

クラウスモイエはドイツ人のガラス作家である。彼はカットガラス作家として活動していたが、ある時期からフュージング技法へ切り替えて作品制作を始めた。

吹きガラスで作ったパーツを熔着していた時期を経て、板ガラスメーカーと共にフュージング技法を研究していった。技法と素材の両方を作っていったのだ。そしてオーストラリアに渡り、フュージング技法をベースにガラスアートカルチャーを広める主導者となる。

キャンベラのオーストラリア国立大学にガラスアートコースを設立し、これまでに多くのオーストラリアを代表するガラスアーティストを生み出した。

彼がフュージングを作り上げたといってもいい。

鮮やかな色と構成は、それまで見たことのない作風で、ガラス造形表現の新しいカテゴリーを作り出した。透明性よりも色彩の組み合わせの美しさが際立ち、板ガラスで作ることができるストライプが特徴だった。

クラウスと板ガラスメーカーが作りだした板ガラスは、加熱熔着しても変色や変質を起こさず、温度管理を正確に行うことで、冷めたときに割れることがないものだ。

メーカーではテストを一枚ずつ行い出荷している。

また、ガラスの色は表面だけではなくすべてが同じ色であるため、重ねると色のブロックが生まれ、砕くとその色の粒や粉が作り出せる特徴を持っていた。

私は、とにかくガラスを熔かしてみたいという気持ちだけで、身近にある窓板ガラスを使って制作していたため、技法は自然とフュージング技法が主体となっていた。その時は、技法を選択した意識はなく、板ガラスを扱うための技法として必然に用いたものだった。フュージング用の色板ガラスの存在を知ってからは、色による表現も加わり、形と色を合わせてイメージするようになった。

板ガラスをガラスカッターで切り、棚板の上に並べて、電気炉で加熱して熔かし融合させていく、というフュージング技法の流れの中で、まず私は、ガラスを思い通りに熔かす技法を習得しようと考えた。加熱するスピード、最高温度、割れないようにするための温度管理など、トライアンドエラーを重ねてデータを集め、的確にコントロールしようとした。

使用するガラスのメーカーによって、ガラスの組成が違うために焼成データは変わってきた。制作するガラスの大きさ、色、形によってもデータは変わってくる。毎回違う条件で制作するために、予測とテストが必須となった。

そして、フュージング技法はガラスを熔かす最高温度を調節することでガラスの表情を自在にコントロールできる特徴を持つことを知った。

ガラスを自在に熔かす、という技術を知るにつれて、フュージング技法に対する興味は大きくなっていった。それは、素材の熔け具合を造形に利用するということが、他の素材にはない、ガラス独自の表現アプローチだと考えたからだ。またガラス造形技法の中でも、ガラスの熱による変化を表現に生かすことができる技法だと考えた。電気炉を使用するキルンワークと呼ばれるガラス造形技法の中で、ガラスが炉内に露出した状態で加熱成型されるのはフュージング技法のみである。硬いエッジのあるガラスが炉内で加熱され、徐々に熔けていく様は、ガラスを熔かす、ということを実感できた。そして熔けたガラスが熱や重力によってどのように変化するのかを知ることができた。

同時に、板ガラスを切って形を変えることを習得した。ガラスカッターで板ガラスに傷を入れ、その傷に合わせて割っていく。これは色紙とカッターナイフの関係と似ているが、ガラスのヒビは直線的に進む性質を持っているため、途中で鋭角に曲がるような線は割ることができない。力加減を適切にしなければ、断面は荒れる。ガラスにガラスカッターを当てる角度は一定でなければ断面は斜めに割れる。

私は、反復練習の中で、手元ではなく体の姿勢と体重移動という、スポーツからヒントを得た動きの制御をもちいることに気が付き、これをガラスを切る技術として習得した。

#### キャスティング技法

ガラスを電気炉で造形する時、かならず熔けたガラスを支えるものが必要になる。フュージングの場合には棚板が主になるが、これは平面的な素材で平面的なものを作る場合に用いられる。一方、立体的な造形をするときには「型」と呼んでいる耐火石膏の雌型が必要になることが一般的だ。

その雌型を作るために、一旦作りたい形態（雄型）を粘土やワックスで作り、そこへ耐火石膏をかけて雌型をとる。陶芸や金属鋳造でも見られるような、鋳造技法である。

ガラスは熔けた状態で型に入れなければならないため、必ず鋳造型は電気炉の中でガラスと共に加熱、冷却される。

私はこの技法を用いて、迷路の作品を作っていた。

ただ、迷路という細かな造形を作るためには、加工性がよく適度な平面と直線がつくることができ、石膏からの脱型が容易であることが求められた。一般的に使用する粘土は、直線や平面を作ることが難しく、また柔らかすぎるために角が落ちてしまった。

そこで私は発泡スチロールのボードを用いて原型を組み立てた。固く、角も作れるがカッターナイフで加工することができた。また、石膏型からの脱型は有機溶剤で溶かし出す方法をとった。この方法で人工的で硬い表情を作ることができるようになった。

この制作で、私はガラスの技法がガラス独自のものだけではなく、他の素材を扱う技法を応用したものがあることに気づいた。キルンワーク技法には、金属鋳造や陶芸などと電気炉を使用する共通点がある。そしてガラスのキルンワーク技法はそれらと比較しても発達した歴史は浅い。おそらくキルンワーク技法は他素材の窯業技法を参考に発達してきたものと思われる。残されている資料や作品も少数であるが、ガラスを型に入れて窯で熔かすという方法を確立したのはセラミックメーカーだったことがそれを示している。

メソポタミア文明の出土品からは、すでにこの方法で作られたと思われるガラス器が発見されている。

伝統的な技法であり、美しい作品は多々存在する。しかし、この方法が確立されてから130年以上経過した現在、ガラス素材や設備は格段に進化している。その当時には無かった素材も生まれ、スチロールを原型に使い、有機溶剤で脱型するような方法も考えられるような時代である。

そろそろガラス由来、ガラス独自のキルンワーク技法が増え始めていいのではないか。

フュージング技法はその一端と考える。これはガラス素材に焦点を当て、生み出したキルンワーク技法である。

ならば、キャスティング技法について、ガラス独自の技法が作れるのではないかと考えた。

キャスティング技法の主になる「型」を新たに考えることで、ガラスの特徴をもっと捉えることができるのではないか。

この着想は、私がアートワークを中心に制作するきっかけになった。

技法を生み出すことは新しい造形表現を可能にする。これを工芸分野で進めていくには他に考えていかなければならないことが多かった。純粋に新しいガラスの姿を見たいという気持ちが強くなった。

### 環境について

大学の職を離れてから、すぐに自分のための制作場所を確保した。4畳半に自作の小さなキルンだけだったが、ガラスを熔かすことができるだけで嬉しかった。そこから少しずつ部屋を大きくし、加工機材を増やしていったが、広さと経済的な理由で、導入したものは最低限の機材のみだった。技法はフュージングに絞り、その制作を自己完結させる設備を整えていった。

ガラス造形をするためには、技法それぞれに適した設備を必要とする。キルンワーク技法を主体にするならば電気炉の確保は必須である。また、ガラスを削って形を整えたり、艶を戻していくためのコールドワーク技法は、熱ではない方法でガラスを成型する方法であり、これも必要である。

しかし、個人工房でこれらを十分に準備するには資金やスペース、音や匂いなどの周辺環境への配慮など非常に難しい事柄が山積する。

私は、いろいろな作家の工房や工場を見学しながら、必要なものを考え、キルンワークのフュージング技法に特化させた工房を作った。

その結果、フュージング技法を使ってアートと工芸の作品を制作することができるようになった。

しかし、私が制作にジレンマを感じ始めたとき、この工房の特化したスタイルに原因の一つがあるのではないかと考えた。

私はフュージング技法を十分に使えるように自分の工房を作ってきたが、それがフュージング技法から私自身が縛られることになっていた。その時の工房で考えること自体がフュージング技法ありきだったのだ。

迷路のアート作品を制作した時、その違いに気がついた。迷路はスチロール原型を使い、耐火石膏を使う。そして石膏型に触れていた部分を磨く工程が必要だった。

フュージング技法にはない工程と素材を新たに自分の工房へ導入した時、同じキルンワーク技法の中でもこれほどやらなければならないことが違うのかと驚いた。

そして、もしキルンワーク技法を使わない作品を作ろうとしたら、この工房はどうなるだろうと考えた。また、そのような作品を私はここで考えられるのか、不安に襲われた。

新しい技法に興味を持ち、作品を作ってきたにもかかわらず、自分が習得してきた技法に縛られて動けなくなってしまう、これはとても驚きだった。

そして、変化を求めるために、自分の工房で制作するという日常を変える行動をおこした。

違う場所で制作することを求めたのだ。自分の工房には積み重ねてきた技法と情報があるので、それを安易に壊すことはできなかった。

## 1-3 日常を変える

### 第三節　日常を変える学ぶ時間

自宅の工房で制作していること、そして時々大学の非常勤講師として学生へ指導することがガラスに触れている日常だった。

私はガラスに関わる日常に変化を求め、本学大学院へ進んだ。仕事として学ぶスタンスに加えて、教育機関で研究して学ぶ時間を求めた。

この結果、様々な変化とともに制作過程や思考に対する刺激が劇的に増えた。初めての経験には抵抗感を伴った。しかし、それを感じるたびに自分が作ってきたセオリーを振り返ることになり、意識するきっかけになっていた。

今まで続けてきた制作過程や思考パターンは、自分にとって動きやすい、考えやすい状況に情報が整理され、合理化されている。

その合理化の目的は、同じ行動を繰り返して安定していくためのものであり、それ以外の要素に変化のヒントを求めていくべきだと考えた。

仕事はクライアントの意見や販売の諸条件が影響する。私と他者のバランスで判断される。新しい制作への取り組みを考えるには、仕事から離れたところで考え、自分だけの意思で作ることが必要だと思った。

自宅から取手まで片道３時間を電車で通学した。長時間の移動だが、普段の日常から違う日常へ気持ちをスイッチするためには都合が良かった。この時間内ではできるだけ本を読み、これまで興味を持っていたことを知り、そして考えることができた。

大学で学ぶという立場に自分を置き、研究をするために思考の流れを変えることに苦労した。自宅工房での制作は「作れるものを作る」でありそこで進めた研究は制作における技術の拡張が主目的だった。そして大学院での研究は、制作における思考の拡張に目的を定めた。作りたいものを作る、ということがまず大きな疑問を私に与えた。

作りたいものは何かということは、わかっているつもりだった。しかし実際にそれを念頭に置くと、制作していた目的がそれではなかったことが浮き出してきたのである。

何を作りたいのか、何に興味を持っているのか、ガラスで作る意味は何か、を考えながら、スケッチをして資料を集め、必要な技法を探し、テストを続けた。

作りたいことがないはずはないと考えていたが、すぐそれが作品という完成形に繋がるイメージは生まれなかった。

技法から何か作れるものを探すというプロセスから、作りたいものから技法を探すプロセスへ変えること、これは思考パターンの再構築であり、非常に困難な作業だった。なぜなら、今まで続けてきた行為の無意識な部分を意識しなければならず、制作の成功パターンを意識的に避けて考えなければならなかったからだ。

自分の工房、領域では作れるものに限界を感じていた。今はむしろ限界を作っていたと考えているが、自分が制作可能な領域で、どれだけクオリティを上げられるかを常に考えていた。その思考パターンは、制作の条件が工房設備や材料、技法から決められた。自然とその条件に合わないアイデアは除外されていくことになった。

学ぶ場に入り、研究自体を見直そうとした時に予想以上の思考変化が必要なことがわかった。意識していない部分を見直す方法を見つけるため、意識できていることで思考することを制限することに努めた。

### 縛りを作る

私は大学院で研究するにあたり、今まで使っていた材料、技法、そして好きな色を使わないことにした。共通することは、自分とガラスだけである。

ガラスについては、フュージング技法で使用してきた板ガラスを使わずに制作することにした。平面形状の素材から始まる制作行為は、平面を使って制作するという、素材形状から決められた条件であり、素材に自分の意思が及ぶ以前から決定されている。それを除外することによって、ガラス素材を選択する自分の思考の意識できていない部分を意識できるのではないかと考えた。

そして、板ガラスを溶着して制作するフュージング技法を、自分の制作過程から一旦除外することにした。この板ガラスを扱うための技法に頼るということは、素材形状に対する条件を緩めていくことを阻害する恐れがあり、自分の思考をそこで閉じてしまうことにもなると考えた。

また、私は板ガラスで多くの色を使用していた。色板ガラスの特徴でもあり強みでもあった。色にはそれ自体が持つイメージがある。そのイメージを板ガラスの色として使用していたが、それから距離を置くことにした。色のイメージは作品にとって重要だが、板ガラスを使ったフュージング技法では、その色のイメージが作品の大部分を支配してしまうことが多い。自分の思考を客観的に知るために、透明クリア、白、黒、または単色で作ることにした。色を使う理由を再確認するためだったが、色抜きで造形を考えることは自分の造形意図を明解にすると同時に、板ガラスを用いるフュージング技法では制限が多くあった立体のフォルムを考えることが可能になると考えたからである。

なぜフォルム重視にしたかったのか。今までは板ガラスを主材料として作品制作してきた。そのため、フォルムは板状に作りやすかった。反面、塊や細かな造形を作ることは難しく、発想から除外してきたからだ。外されたアイデアの方が今回はより重要で、想像するフォルムに自由を与えたかったのである。

ガラスには幅広い質感表現がある。それを色よりも優先して意識して制作したいと考えていた。熔かす、砕く、割る、削る、磨くなど、質感を求めていくときには様々な方法を使いガラスに手を加えていく。これは技法の幅と相関関係にあり、うまく質感を扱うことができるようになるということは、技法を使い分けることができると言える。

キルンワークという技法の大きな括りも取り払い、ホットワークやコールドワークを用いて研究を進めることにした。

### 場を変える

自分のために設計した工房は、当然とても使いやすい。しかし、それは自分が決まった動きをして、決まったものを作ることが前提になっている。それは制作技法や制作物を限定して作るということでもある。私はある技法領域のスペシャリストとして仕事をしていくべきであると考えていた。それが制作物のクオリティを向上させ、外部から見た私の特徴に見えると考えていたからだ。

しかし、私は自分の制作思考に疑問を感じた時、スペシャリストの領域に窮屈さを感じ、そういった制作を支えている工房環境に疑問を持つようになった。そこにある設備で制作できるものを考えることが多くなっていたことに気がついたからである。設備は制作に条件を作っていき、思考の枠組みを作り出していたのである。

「違う場所で制作してみたい」と考え始めたのはこの時からで、これはその後の留学、そしてAiRへと活動は繋がっている。

本校では、そこには自分が用意したものではなく、複数の学生が共同で使用するガラス造形設備が揃っていた。ガラス造形教育をするための一般的な汎用性のある設備であり、アーティストが仕事で使用するような、ある一定の傾向を持った特殊性のあるものはなかった。

繰り返しになっている。

大学ではガラスの基本的な造形技法を学び、実践制作する。ガラス造形技法を総合的に学ぶため、ほとんどの技法に向けた設備が整っている。基本的技法は、ホットワーク、キルンワーク、コールドワーク、ランプワークが主なものである。それを自由に選択して、制作に用いることができることは、キルンワークを主体にする私にとって、技法から受ける新しい発想を期待させた。そしてガラス溶解炉があり、熔けた状態のガラスを使って制作することが可能となった。

熔けているガラスは、ホットワーク用の透明ソーダガラスであり、。それをそのまま吹きガラス技法で用いたり、取り出して一度冷やし、石膏型に詰めて塊を作ることができた。

ガラスを液体状態から扱うということは、板ガラスを使った制作とは全く違ったプロセスを踏むことになった。

### プロセスを変える

私はここで、自分が作りたいイメージを先に作り、それから技法を決めることを考えることにした。

まず、自分が何に興味を持っているのかを追い求めた。自分が持つ欲求と興味、必要だと考えるものやことをできるだけ客観的に意識できるように努めた。これは、大学院で学ぶ以前にも望んでいたことだったが、工房や素材などに頼ることが多く、それだけに難しかった。

新しい技法を考えることには常に興味があったが、そのプロセスは、新しい技法を考え、それで作ることができるものを見つけて作品化するものだった。それを逆から進めようと考えた。興味があるものを作ろうとした時、それに必要な技法と素材を探すことにした。

技法に縛られない手順

ガラスなどキルンワークは加熱してガラスを溶かしていく制作、一方吹きガラスのようなホットワークは、加熱され熔けたガラスを冷ましていくことで造形していく技法だ。同じガラスだが、熱に対する真逆のアプローチであることに興味を感じた。

最初、ホットワークの領域で、キルンワークで作られた板や塊を扱うことを考えていたが、これはホットワークとキルンワークの融合ではなく、あくまでホットワークだと考えるようになった。ならば、ホットワークで作られたものをキルンワークへ持ち込み制作することもできるという事に気付き、実践することにした。

材料は板ガラスでなくてもよい。最初は戸惑いが大きく思考が止まることが多くあったが、目の前にある熔けたガラスには強い魅力を感じていたので、それに触れ続けた。吹きガラス技法は習得するために反復練習を必要とした。電気炉の中にあるガラスの動きをずっと想像してきた自分にとって、目の前で瞬時に形が変わっていくガラスは、全く別の素材に感じた。

同じガラスを使って、全く違ったプロセスを使って制作する経験は、無意識に作っていたガラス造形への既成概念をゆっくりと溶かしていった。

### 気付き

ガラスを動かす

キルンの中でガラスを動かすことを考える

板

モチーフを作る　興味のあるテーマを探す。

美術教育の授業を受講　好きなものから共通項を探す　気配、動き

異素材の効果　金属ピン、耐火材　ガラスの役割を考えることになる

ガラスで何を作るかから、ガラスが何を作るかを考える

第３章では制作の素材となるガラスについて、印象や自身の造形に用いている特徴を記していく 。

ガラスを使うこと

ガラスの特性

技法による表現の変化

脆さを支えること

## **第三章　ガラスを使う理由**

### **第一節　ガラスの特性**

#### 第一項　動かない液体 動く個体

我々ガラス作家が扱っているガラスは、主にケイ酸（SiO2）酸化ナトリウム（NaO）

酸化カルシウム（CaO）が主成分のソーダガラスである。

理化学用に用いられるホウケイ酸ガラスや、屈折率が高いためカットグラスに用いられるクリスタルガラスなど、目的に合わせて多種多様なガラス素材がある。

ガラスという物質には、ガラス転移点という性質が変化する温度帯が存在する。これは合成樹脂や食品などにも当てはまるものがあり、それらはこの観点で言うとガラスに分類される。

物質には分子構造が必ずあるが、その結合の状態によって物性が変わる。固体状態の物質の分子構造は均質に並び、結合した安定構造、いわゆる結晶になっている。しかし液体状態では分子構造が不均質になりそれぞれがある程度自由に動くことができる状態になっている。ガラスは固体状態であっても結晶を持たない物質であるため、我々が生活している温度帯で粘度が極端に高い状態の液体とも言われている。液体でもない、固体でもない物質と言い換えられるガラスは、物性自体に固まった液体というパラドクスを含んでいる。

どの種類のガラスも、常温では強い衝撃を与えるとひびが入り割れてしまう。この割れるという反応も分子構造が不均質なことが要因である。しかしこの割れという現象もガラス独自のものであり、美しさを感じるものだ。形を崩していく姿にも美しさをはらむというパラドクスにも、私は強く魅力を感じている。そして光を通し、透明に見えることも大きな特徴の一つであり、これもまた非結晶の分子構造が関わっている。透明という色は、そこにあるすべての色に関わるものでありながら、それらの色を打ち消すことはない。そんな稀有な存在感にも強く惹かれている。

### **第二節　技法による表現の変化**

#### 第一項　熱を使う技法

熱を用いてガラスを加工する技法の中で、吹きガラスやランプワークのような、熔けた状態のガラスを操り成形していく技法をホットワークと呼び、電気炉を使いガラスを常温から加熱して成形していく技法をキルンワークと呼ぶ。ホットワークは液体状のガラスが固体状になるまでの物性変化を利用して造形する。固くなったガラスは再び加熱され、様々な道具を使って成型を行っていく。ガラスが冷えていく間に成型するこれらの技法は、ガラスの持つ特性であるガラス転移点を利用したガラス独自の成型技法であるといえる。　一方キルンワークとは、キルン（電気炉）を用いてガラスを熔かして成型していく技法の総称である。型を用いたキャスティング、パート・ド・ヴェール、棚板の上に板ガラスを並べて熔着するフュージングなどが主たるものである。冷えている状態のガラスを電気炉へ入れ、徐々に加熱して熔かすというプロセスはキルンワークすべてに共通している。このため、キルンワークはガラスを熱で熔かし、ガラスを動かして成型する技法と言える。

この二つの技法は、加熱した柔らかいガラスで成型するというプロセスは共通であるが、液体化したガラス自体を扱う方法は違っている。制作者の観点では、いわばホットワークは制作者が能動的にガラスに道具を使って触れ、変形させていくが、キルンワークはガラスに触れることができないのである。電気炉内に成型するための型を置き、受動的にガラスに関わることになる。

一見、表現のしやすさは能動的にガラスに関わることができるホットワークだと感じるが、実際はキルンワークで作られるもののほうが形態や質感の表現にバリエーションが多い。

ホットワークのような熔けたガラスを扱う過程には、制作者の意思が反映しにくいと言える。しかしそれでも作品として成立している。一方、キルンワークは型によって色や形態に意思を作品に反映しやすい工程と言えるが、ガラスの特徴である流動性や艶、透明感などはその方法だけでは表現しにくいものとなっている。

意思をガラス素材にどこまで反映できるのかという制作者の能動性と、ガラスの意思とも言える素材特性のバランス変化が技法の違いによるものだと言える。それはガラス造形自体が能動的、受動的とも言えない概念にあるのではないかとも考えられる。

（中動態の概念）

成型する中で、制作者と素材が対峙する瞬間におこるアクションの違いにより、表現はそれぞれ違う特徴を見せる。

##### **第二項　キルンワーク**

###### フュージング技法

私は、とにかくガラスを熔かしてみたいという気持ちだけで、身近にある窓板ガラスを使って制作していたため、技法は自然とフュージング技法が主体となっていた。その時は、技法を選択した意識はなく、板ガラスを扱うための技法として必然に用いたものだった。フュージング用の色板ガラスの存在を知ってからは、色による表現も加わり、形と色を合わせてイメージするようになった。

板ガラスをガラスカッターで切り、棚板の上に並べて、電気炉で加熱して熔かし融合させていく、というフュージング技法の流れの中で、まず私は、ガラスを思い通りに熔かす技法を習得しようと考えた。加熱するスピード、最高温度、割れないようにするための温度管理など、トライアンドエラーを重ねてデータを集め、的確にコントロールしようとした。

使用するガラスのメーカーによって、ガラスの組成が違うために焼成データは変わってきた。制作するガラスの大きさ、色、形によってもデータは変わってくる。毎回違う条件で制作するために、予測とテストが必須となった。

そして、フュージング技法はガラスを熔かす最高温度を調節することでガラスの表情を自在にコントロールできる特徴を持つことを知った。

ガラスを自在に熔かす、という技術を知るにつれて、フュージング技法に対する興味は大きくなっていった。それは、素材の熔け具合を造形に利用するということが、他の素材にはない、ガラス独自の表現アプローチだと考えたからだ。またガラス造形技法の中でも、ガラスの熱による変化を表現に生かすことができる技法だと考えた。電気炉を使用するキルンワークと呼ばれるガラス造形技法の中で、ガラスが炉内に露出した状態で加熱成型されるのはフュージング技法のみである。硬いエッジのあるガラスが炉内で加熱され、徐々に熔けていく様は、ガラスを熔かす、ということを実感できた。そして熔けたガラスが熱や重力によってどのように変化するのかを知ることができた。

同時に、板ガラスを切って形を変えることを習得した。ガラスカッターで板ガラスに傷を入れ、その傷に合わせて割っていく。これは色紙とカッターナイフの関係と似ているが、ガラスのヒビは直線的に進む性質を持っているため、途中で鋭角に曲がるような線は割ることができない。力加減を適切にしなければ、断面は荒れる。ガラスにガラスカッターを当てる角度は一定でなければ断面は斜めに割れる。

私は、反復練習の中で、手元ではなく体の姿勢と体重移動という、スポーツからヒントを得た動きの制御をもちいることに気が付き、これをガラスを切る技術として習得した。

フュージング技法はキルンワーク技法の中でも比較的新しい分野であるため、指導者や情報がほとんどなかった。そのためほぼ独学で技術を高めるしか方法はなく、唯一指導を受けたのは、1999年に福井県のエズラグラススタジオで受講したワークショップに講師として来日していたクラウス・モイエだった。

**クラウス・モイエについて**

彼に受けた指導や新しい色の板ガラスとの出会いは、フュージング技法を深めることになった。

クラウスモイエはドイツ人のガラス作家である。彼はカットガラス作家として活動していたが、ある時期からフュージング技法へ切り替えて作品制作を始めた。

吹きガラスで作ったパーツを熔着していた時期を経て、板ガラスメーカーと共にフュージング技法を研究していった。技法と素材の両方を作っていったのだ。そしてオーストラリアに渡り、フュージング技法をベースにガラスアートカルチャーを広める主導者となる。

キャンベラのオーストラリア国立大学にガラスアートコースを設立し、これまでに多くのオーストラリアを代表するガラスアーティストを生み出した。

彼がフュージングを作り上げたといってもいい。

鮮やかな色と構成は、それまで見たことのない作風で、ガラス造形表現の新しいカテゴリーを作り出した。透明性よりも色彩の組み合わせの美しさが際立ち、板ガラスで作ることができるストライプが特徴だった。

クラウスと板ガラスメーカーが作りだした板ガラスは、加熱熔着しても変色や変質を起こさず、温度管理を正確に行うことで、冷めたときに割れることがないものだ。

メーカーではテストを一枚ずつ行い出荷している。

また、ガラスの色は表面だけではなくすべてが同じ色であるため、重ねると色のブロックが生まれ、砕くとその色の粒や粉が作り出せる特徴を持っていた。

キャスティング技法

ガラスを電気炉を用いて造形する時、炉内ではガラスは液体状になっている。、立体的な造形をするときには液体状になったガラスをせき止め、支えるための「型」と呼んでいる耐火石膏の型が必要になる。その型を作るために、一旦作りたい形態（雄型）を粘土やワックスで作り、それを耐火石膏を使って雌型をとっていく。これが型となるのだが、これを使って造形していくこの技法が、陶芸や金属鋳造でも見られるようなキャスティング技法である。

ガラスは熔けた状態で型に入れなければならないため、必ず鋳造型は電気炉の中でガラスと共に加熱、冷却される。この技法は、塊状の造形物を制作することに長けている。

私はこの技法を用いて、迷路の作品を作っていた。

ただ、迷路という細かな造形を作るためには、加工性がよく適度な平面と直線がつくることができ、石膏からの脱型が容易であることが求められた。一般的に使用する粘土は、直線や平面を作ることが難しく、また柔らかすぎるために角が落ちてしまった。

そこで私は発泡スチロールのボードを用いて原型を組み立てた。固く、角も作れるがカッターナイフで加工することができた。また、石膏型からの脱型は有機溶剤で溶かし出す方法をとった。この方法で人工的で硬い表情を作ることができるようになった。

この制作で、私はガラスの技法がガラス独自のものだけではなく、他の素材を扱う技法を応用したものがあることに気づいた。キルンワーク技法には、金属鋳造や陶芸などと電気炉を使用する共通点がある。そしてガラスのキルンワーク技法はそれらと比較しても発達した歴史は浅い。おそらくキルンワーク技法は他素材の窯業技法を参考に発達してきたものと思われる。残されている資料や作品も少数であるが、ガラスを型に入れて窯で熔かすという方法を確立したのはセラミックメーカーだったことがそれを示している。

メソポタミア文明の出土品からは、すでにこの方法で作られたと思われるガラス器が発見されている。

伝統的な技法であり、美しい作品は多々存在する。しかし、この方法が確立されてから130年以上経過した現在、ガラス素材や設備は格段に進化している。その当時には無かった素材も生まれ、スチロールを原型に使い、有機溶剤で脱型するような方法も考えられるような時代である。

そろそろガラス由来、ガラス独自のキルンワーク技法が増え始めていいのではないか。

フュージング技法はその一端と考える。これはガラス素材に焦点を当て、生み出したキルンワーク技法である。

ならば、キャスティング技法について、ガラス独自の技法が作れるのではないかと考えた。

キャスティング技法の主になる「型」を新たに考えることで、ガラスの特徴をもっと捉えることができるのではないか。

この着想は、私がアートワークを中心に制作するきっかけになった。

技法を生み出すことは新しい造形表現を可能にする。これを工芸分野で進めていくには他に考えていかなければならないことが多かった。純粋に新しいガラスの姿を見たいという気持ちが強くなった。

### **第三節　脆さを支えること**

我々の世界には金属、木、石、布、ガラスなど様々な素材がある。

これらを利用する我々は、目的に合わせてその素材を選び、面や線、塊など形を変えることでその素材の特性が引き出していく。そしてそれを加工して生活の道具として使用している。

素材にはそれぞれ強さに特徴があり、また弱さにも同じように特徴を持っている。我々は、素材の強さと弱さの両方を感じ、どちらかを選択して使用している。たとえば、人を守りたいときには、屋根を固く頑丈な石や金属素材でつくり、衣服にはを柔らかな布素材を選択する。

元々、素材は強いものではないのではないか。脆いものを人の知恵を使って強くしているのではないか。

脆い素材が強度を保ったまま存在して、道具として機能するためには、自身を支える構造体が必要である。そしてそこに込められて、溜められる力に耐えられる支えが必要だ。

金属は紙より強いイメージがある。しかし、紙は何度も折りたたむことができる。段ボールの構造のように、重いものを支えることができる。石は木より頑丈なイメージがある。しかし、日本の宮大工が用いる建築工法は、大地震にも耐えうる。

素材を理解するためには、その素材の物性だけを考えていてはいけない。その素材がどのような構造を作るか、我々がどのような使い方をするかによって、素材が生み出す隠れた能力や可能性が見えてくる。

ガラス素材にも同様の考え方ができるのではないか。

ガラスの物性はガラス転移点を持つ非結晶体であり、常温の固体状態で結晶状態になっていない。ガラスにとって強さと弱さの特徴はどのようなものがあるだろうか。

ガラスは硬い。

ガラスは重い。

ガラスは割れやすい。

ガラスは割れて鋭利になる。

ガラスはどうやって強さを作っているのだろう。人はどんな手段を使っているのだろう。

ガラスに、人が作る構造によって起こることとは、どんなことなんだろう

ガラスに強さを与えるには、塊、構造、異素材との複合という方法がある

塊を作るには、熱で熔かし合わせる、接着する方法がある

構造を作るには、熱で熔かしあわせる、接着する方法がある

異素材との複合には、接着する方法がある。熱で熔かし合わせる方法はあまりない

異素材との複合に加熱方法が少ないのは、ガラスと異素材の加熱による素材膨張の割合が違う場合、ひび割れが起こるからである。

ガラスが持つ脆いイメージは、ひび割れが強く関わる。弾力がなく衝撃に弱い。ある力を超えた時、ガラスは割れる。陶器や磁器も同じように割れるが、ガラスが持つ脆さのイメージはない。なぜか。

ひび割れは、ガラスの特性の一つ。力や熱の衝撃で歪み、ヒビが生まれる。

冷えて固まることで、自身を支える強さが生まれる。重力に抗うことができるようになる。しかし、その時点で衝撃に耐えられなくなるとヒビを生み出し、破壊する。

ガラスが熱い時、液体の性質を持っているため、自身を支えることができない。重力に負け形は高さを作ることはできない。持っている力は表面張力だけだ。

このガラスの物性にも二つの世界が見え、そしてそれは境界が見えないものだ。

冷えたガラスにも熱いガラスの気配があり、動き出しそうな表情を作るが、割れてしまう。

ガラスを使うことで作品を制作するということは、この境界のない二つの世界を感じながら制作するということと同じ。ホットワークで制作することは、ガラス独特の特性を用いて作る。熱と重力と遠心力で液体を操る。これはガラスの割れる世界ではない。常に動きの中にガラスがあり、動きながら制作していく。過去でも未来でもなく、その瞬間が動いていることだ。興味がある、過去と未来を感じながら作るということは、ガラスが割れる世界（キルンワーク）でその気配を感じながら、その力を感じながら作るということ。

そして、素材の性質の脆さを、人の知恵である構造で支えて作ることも、境界のない二つの世界を感じながら、ガラスで作る意味を探る方法の一つだと考えた。そこで、動きの気配をモチーフで表現していく制作と、脆さを支える構造を表現する制作を同時に制作しようと考えた。

第２章では、本学大学院で探り始めた造形テーマにもとづいて制作してきた作品を中心に論じていく。

## **第三章　動きの表象**

### **第一節　偏愛マップ**

偏愛マップとは、教育学者である斎藤　孝氏が紹介している自己分析やコミュニケーションに用いるメソッドの一つである。私はこれを本学修士１年時に、美術教育研究室の小松佳代子教授の授業を受講したときに知った。

この時の課題は、私自身の好きなもの、ことを５点選択し、それらにある共通点を導き出すことだった。

私は、まず興味のあるもの、好きなもの、ことを思いつく限り羅列した。そしてそれを並べ、より興味の強いものを選んでいった。ジャンルは食べ物から景色まで様々なものがあった。その中から選択したものが以下のものである。たとえばアンドリューワイエスの絵画、プロペラ、天気、スポーツカー、料理、迷路、椅子、建築物、工芸、ガラスなどだった。

ここで私が共通点として導き出したことは「気配」という言葉だった。

まず、アンドリューワイエスの絵は、とても緻密な具象絵画である。老人や女性など人物や草原や農家などを描いた風景画が多いが、その中で私は古びた農家の家屋や納屋を描いた作品に強く惹かれている。そこに描かれていることが、そこにしか存在しない時間と感じ、その時間の中にある人や空気、出来事の気配を感じるのである。ワイエスの人物画はよく知られているが、私はそれよりもむしろ風景や納屋など、人の描かれていない絵がとても印象に残っている。

また、絵画ではエゴン・シーレやクリムトの風景画にも心を惹かれている。彼らの絵画も人物の描写が一般的に知られているが、遠景やアパートなどを描いた風景には、そこに人の気配や次に到来する季節の気配を強く感じることができる。

プロペラは、風車や飛行機、船舶に使われている推進装置である。また風や水を受けてエネルギーを生み出し、またエネルギーを移動する力に変換する装置でもある。プロペラが停止している姿からは、それが動くことによって撹拌される周囲の様子が予見できる。しかし、それが動かされて起こることなのか、自らが動き起こすことなのかは予想できるものではない。プロペラが与えられたものの種類によってその能動性、受動性は決まるが、プロペラ単体にはどちらも含んだ気配が感じられる。

飛行機に取り付けられているのか、扇風機に取り付けられているのか、それがプロペラの性格を決めているが、プロペラだけを見ていると、両方の気配を感じ、動き出す気配を読み取ることができる。

天気は、言いかえると空の景色である。私は海のそばで育った。いつも目にしていたのは水平線と山がある空だったが、常に変化し続けるその景色は、おそらく一度も同じだったことはなかっただろう。

そしていつも空を見上げるときにはその後の天候を考えている。すなわち未来を感じようとしているのだ。五感を使って感じる温度や風、香り、光などで、天候の変化の気配を見つけようとしている。自身の身を雨などから守るという理由もあるが、四季を楽しむことと同じように、空を見て天候の変化の気配を感じること自体に興味を持っていた。

自動車は、乗り物のなかでも興味を持ち続けているものだ。その使用目的に応じて大きさや形、機能が変わり、人間の欲求に応えるための機械になっている。そのなかでも、移動する速さのみを追求したスポーツカーに強く興味を持っている。前に進むことだけに特化した形と機能は、スピード感を強く感じさせる。そして、エンジンが動くことで生まれる音と振動は、そこに溜められた力を感じ、動き出す気配を作り出している。

迷路は、見えない先、選択の連続である。それは希望と失望を感じるものだと考えている。その経験を作り出す装置として様々な時代や場所に存在している。これらは自分が未来に向かって行動することの意味を考えさせる。そこには選択する行為が続き、その結果は良いことなのか悪いことなのか、誰もわからない。我々は漠然とした気配を頼りに判断し、前に進んでいく。その時に持っているのは、希望でもあり失望でもある。

道具は人間の中身を表現しているものと考えている。なぜなら道具は人間が物体に用途を与え作りだしたものであり、それが生まれてから文明が発展した。そして動物と人間を分けたものであると言える。

道具に込められた用途は人間の知恵であり、それは人間を幸せに導くものであると同時に不幸をもたらす両義性のあるものである。その道具に感じる気配は、その道具に込められた人間の意図や時間を感じさせるものだ。

### **第二節　動きの気配**

私が興味を感じる気配には、必ず動きを伴う。その動きを中心に、それ以前または以後の変化の気配が、何より重要なものだと偏愛マップから導き出された。

その中でも私は動きそうな形や動き始める瞬間、止まる瞬間を表した形が美しいと感じている。それらは緊張感と静寂が同居するもの、転がりそうなもの、飛びそうなものであり、〜そうなものはその先の未来を予想させる効果を持っている。これらは抽象的な姿でイメージされ、普段生活する中では具象的な物体ではないと考えている。また動く形は、動きの機構自体や動く物体そのものを表している。たとえばタイヤや飛行機、はさみといったものや、コイルやクランクなどである。

何かが動けば必ず変化がおこる。そして変化を目的としてそれらが動きだすことがほとんどである。

私は変化とそこに生まれる新しい未来を望んでいる。そのため変化するためには動く力が必要であり、その力が何であるのか知りたいと考えている。

そして私はこの興味と欲求を造形を通して探求したいと考えている。それを表現するためのモチーフは、動きとその気配をもつものになる。

### **第三節　動勢**

主に絵画や彫刻における動勢や動きを指し、面や筆触、色彩等の処理による表現に動勢がある場合と、モチーフとなる人物や風景に動勢がある場合とに分けられる。

絵画においては画面内に描かれた線、面、形、色彩、肌理といった絵画の形式的要素の構成や配置によって、鑑賞者の視線を心理的に誘導させる方法を意味する。

なお、面の移動による二次元的なムーヴマン以外にも、静的な面の重なりにより生成する三次元的ムーヴマンや、立体的な量の空間構成による前景から奥への後退と奥から画面への復帰を示す円環的ムーヴマンなどがある。特に立体的な空間の奥行きによるムーヴマンは、遠近法や明暗法に従属することなく、空間の動勢が確保されうると、ポール・セザンヌの画面構成に関する手法の分析を『セザンヌの構図』（1943）で行なった画家アール・ローランは指摘している。なお、絵画や彫刻におけるムーヴマンについては、それら造形芸術が物質的条件により瞬間の表現に限定されるがゆえに、その「含蓄のある瞬間」において造形芸術と文学といった言語芸術を弁別し、18世紀のドイツを中心にヨアン・ヨアヒム・ヴィンケルマンと「ラオコオン論争」を起こしたゴットホルト・エフライム・レッシングが挙げられる。

また、そのような時間の問題は、一方で1909年のミラノでマリネッティらによる未来派では機械的な速度が重視され、継起的時間の動勢の表現が絵画や彫刻の主題となった。

#### 第一項　力感

力感がある形、自ら動こうとしている形は不安定で儚く危うい雰囲気を持っている。弾ける様を見せる形や、揺れ動く様が見える形が動きのある形

#### 素材の特性　ガラスが持つ動勢の表現

ガラスを用いて動勢を表現するとき、流動性を利用することが多い。液体に現れる素材の表情には常に動きを伴ったものが多いが、ガラスはその特徴を残したまま常温固体化できるのである。それはガラス転移点を持つためで、粘度が緩やかに変化する温度帯が、液体の表情を残したまま固まっていくためである。

### **第エネルギー**

動きを生み出すエネルギーには、運動エネルギー、静止エネルギー、ポテンシャルエネルギーがある。

運動エネルギーは運動することで増えるエネルギー、または運動している物体が持っているエネルギーのことである。

静止エネルギーは質量に相当するエネルギーで、アインシュタインが発見した特殊相対性理論の中で見出されたエネルギーのことである。物質は、形のないエネルギーが質量という姿になったものという考え方であり、静止している物質にもエネルギーは存在しているということを示している。

ポテンシャルエネルギーとは位置エネルギーとも言い、たとえばその物体が高い位置にあることで、そのエネルギーは蓄えられているという考え方である。

エネルギーは動きを生み出すものだと考えているが、それは外部からの者だけだと考えていた。しかし物理の世界では、その物体自体にすでにエネルギーが存在していると考えられている。また、その物体が置かれている場を変えることにより、その物体が動く可能性を示すエネルギー量が変化するという。

私が表現しようとしている気配は、止まっているもの、形に満ちている静止エネルギーやポテンシャルエネルギーと同じ意味を持つものなのである。動きの中に現れているエネルギーとは違う表現になるのは、一般的にエネルギーは何かを動かしているものとして認識され、そのエネルギーは動いているものに見えるからだ。

### **第　動きを力に変えるもの　モチーフ**

プロペラ、ゼンマイは回転の造形

螺旋のかたちをガラスで作る

ガラスで作るには、キャスト、接着、溶着

セルベンキャストの利点、ペーパーキャストの利点、アルミ原型の利点を見極めることでどんな作り方にするか決まる。

また、どんな螺旋なのか、裏テーマ？を設定することで空気を作る。

色や質感、リズムで何を出すか。

loopholeは暗い世界。

どんな色でも螺旋や渦巻は美しい。

大きく儚く、奥深い、痕跡のような

モーターのような、円柱が寝た感じ

カンタル、金属を使うことで構造の補強をする。厚みを部分で持たせて強さを作る。

力を変えるもの　風車　自転車　ギヤ　エンジン

強さを軽やかさに　嫌を笑に

変化させること　光が電気に　ガソリンがスピードに

変える

変わる

消費と結果

変えられないもの

変わらないもの

#### 第一項　バネ

力を溜めるもの　溜めた力を解放するもの　弾力性は金属からくる　ガラスには弾力

イメージがない　破壊の予感を与える　気配を持つ

螺旋 生命の根源、永遠を感じる時間、神、信仰心、フラクタル幾何学

道具には人の気配を感じる。人が使うもの、人が必要とするものには、人に合わせていく形と機能が見える。それが気配をまとうことになるのか。

道具は人を動かす。また、人は道具を使うことで動かねばならない。

動く為には力を使う。たくさん動く為にはたくさんの力を使う。

人は一人分の力しか持っていない。大きな力を出せるのは短い時間。

力を貯める、力が溜まる。

力をかけたとき、その力はそこに溜まる。ばね、ぜんまい、

人の力のぶんだけ、たまる。

人の力を変えて、人の能力以上のことを行うようになる。

ガラスに力を溜めることはできるだろうか。

ガラスが動いているような形を作りたい。

力感がある形、自ら動こうとしている形は不安定で儚く危うい雰囲気を持っている。

弾ける様を見せる形や、揺れ動く様が見える形が動きのある形

#### 第二項　プロペラ

プロペラ　風を受けて動く、動いて風を作る　まわる形　風を作り、風を求める

プロペラの意味

なぜプロペラを作るのか。形に動きを感じるから。動きを与える、動きを受ける、両方の性質をもつかたち。動きの形をつくりたい。テーマは『動き」モチーフがプロペラ動くのは、空間。動く空気感を形に。

セルベンを使ったキルンリキャストは、ガラスがキルンの中で再び動くことで新しい見え方を作る。技法や表現において使ってみたいやり方。

#### 第三項　迷路

なぜ迷路に惹かれるのか　人が集まると関係が生まれる。関係をコントロールするためには、関係を繋げたり断ち切ったり できる術を考え、生み出す。 人の空間を作り出すもの、壁。壁を立ててはじめて人の空間を意識する。  は厚かったり薄かったり、固定されたり動かせたり、見えたり見えなかったり、様々なもの。 物理的な壁、意識的な壁、文化的な壁。それぞれが関係を分かつ意味が大きいが、それ以外の意味として、守るため、導くためなどの意味を持つ 壁を立てると空間が分けられる。内側と外側が成立する。 壁を立てると、動きを操作できる。人の流れ、水の流れ、空気の流れ 壁が長く続くと道になる 道は移動するものたちで作られる。人は移動する生き物だから、道を作る。

道には人の流れる動きがある。 人が動くには理由がある。生き物が動くにも理由がある。 迷路　迷いや不安を感じる　入口と出口がある　正解がある　全体を俯瞰している

迷路に似たもの

迷路から感じること　美しい 迷い 時間 狭い 道 壁 街 不安 情報 空 動き 人 気配

都市のカタチ 川 道 電車 高層ビル 欲しい情報  欲望 見えない壁  人がいないとないもの

### **第六節　動きを止める構造**

#### 第一項 構造体

固定する方法　金属ピン　塊　組み立てる　建築

1. 支える形

ガラスは自重で崩壊する　自重を支える構造が必要だが、それは動きを止める構造になる。動きを止める構造と動く形とはバランスが取れていなければ造形が成立しない　バネには金属ピンを使った　プロペラ

第四章では、大学院、海外と制作に変化を与えたことで意識することになった二つの世界について論じていく。これは本論文と共に制作する作品の中心となるテーマになっている。

## 第四章　二つの世界

私がガラスから連想することは二つの事柄とその関係性や境界のことが多い。それらを知るためにガラスに触れ、探求を続けているのかもしれないと考えるようになった。

ガラスに触れながら、ガラスの持つ特性を感じて制作しているが、いつもそれに反することを同時に感じている。たとえば、透明性を考えた時に感じるのは透明であるにもかかわらず強い存在感がある。また、薄く儚いガラスを思い描いた時には、ガラスが持つ強さを感じながら制作をしている。これはガラスの特性に両義性を感じながら制作していると言える。

そして、私が造形をするなかで、なにを追い求めているのかを過去に制作してきた作品から読み取ると、同様な二項対立が見えてきた。たとえば動きと静止、生と死、光と影などである。

１つのテーマの中に二つの事柄もしくはその二つの事柄の関係性が含まれている。どちらかに偏るでもなく、その二つがあるからこそ感じるものが重要なのである。

フュージング技法を用いてガラス造形を行う中では、ガラスは板状のものを使用することが多い。そのため平面的な作品が多い傾向になるが、平面的な表現の中にも動きを求めたものを作ることが多かった。そのときは、技法の表現できる可能性を広げようとしか考えていなかったが、立体でなければ見せられない動きの表現があったのだと思われる。

### 第一節　動と静

造形をするなかで、動きについて表現しようとする作品がある。迷路やプロペラ、ぜんまいなどがモチーフとなっているが、これらはある動きを感じる形を表している。

最初は動きのみを考えていたが、動きに必要な要素として静寂を求めるようになった。また、この動きは、動きだす瞬間、または止まる瞬間を指していて、同じ動作の連続ではない。また、完全に静止している状態でもないことでもある。二つの異なる動きの間にあることに、私はとても惹かれているのである。

動きの中には、動き出したその後の未来や、その前の過去を含んでいる。それは静止したものにも同じように含まれる。動きと静止の両方に往来できるような意識を、私は造形に埋め込みたいと考えている。

ガラスを動かして制作して、形として成立させようとした時、必ずガラス自身を支える構造が必要になった。それは動きを止める要素であり、それを形に作ることで立体として成立した。Coilでは金属ピンがその役割を果たす。Coilは動きを表現したいと考え作ったので、構造である金属ピンを内側へ向かう動きを感じるように刺した。結果、動きを作ろうとすると、静止を作ることになった　また、静寂に落ち着くと、動きを意識するようになる。未来を感じ始める。

そして動きが動き続けることや、完全な静止状態ではなく、そのあいだにあるということが重要

構造として建築がある。人がその場で生きていくため、雨をしのぎ敵から身を守る手段として柱や壁を立て、屋根を張った。そこにとどまるための形だ。

美と実在　佐藤　透　　気配や余韻　もの　見立て　造り

文化と両義性　山口昌男

アインシュタインの特殊相対性理論　静止エネルギー

### 第二節　生と死

私は生きようとする時間を感じていなかった。生きるということが自動化されたような感覚で、漠然と存在していた。しかし、死に直面した時に死ぬ瞬間の魂の動きに興味を持った。死がなければ生はない　死のために生きるのか、生きた結果死ぬのか。生と死の間には何があるのかを考えた。生きているということは、動いていること考えることが多い。静止は死をイメージする。しかしそれは肉体の動きの様子であり、魂の動きではない。

我々生きている生物は、生と死の境界にいるのではないか。生から死へ向かって時間を積み重ねている。魂は、その時間の中にあり、その時間はいつ止まるかわからない。いつ死に行きつくかわからない。常に止まる瞬間であり、動き出す瞬間に魂はあるのではないか。

死生観について、宗教観と繋がるかもしれない。生活している文化によってその積み重ねた時間がどんな価値を持つのか。

生から死へは一般的に考えると不可逆だが、生と死は可逆的な関係と考えられないだろうか。ただ、それは魂だけに存在が許される時間であり、関係性なのかもしれない。

そして、ガラスは熱によって熔け、常温になるにつれ元の固い状態に戻る。戻った時の様子には、熔けた時に変化した痕跡が残り、液体の世界を固体状態で表すようになる。ガラスの特性によって、二つの要素が混在する状態を見ることができる。

人が熱や炎に夢中になるのは、再生の希望が見えるからでは。

### 第三節　光と影

ガラスにとって光は無くてはならないものだ。光を当てることによって輝き、色は鮮やかに変化する。透明なガラスは光を屈折させ、光の方向を変えてしまう。光があることで我々は物を見ることができるが、　その光が生み出す影がなければ、ものを見ることができなくなる。影だけの世界は闇の世界であり、我々の視覚は役に立たなくなる。

影を作り出す光は、影とともに存在するものだと言える。

光と影は善と悪に形容されるほど対象的な存在である。それぞれは対極にある存在だが、二つの境界は曖昧であることも共通である。木漏れ日や偽善者など、どちらとも言えない存在を作り出す二つの事柄である。

影があることで実在が実感できる。

ヒロシマ原爆の痕跡　壁に残った影

### 第四節　脆さと構造

脆いから構造を作らなければならない　構造を作るほどその素材の脆さを意識する　ガラスの非結晶構造　脆さ

### 第五節　両義性

山口昌男　文化と両義性　メルローポンティ

両義性　ambiguity

一つの事柄が相反する二つの意味を持っていること。対立する二つの解釈がその事柄についてともに成立すること

ガラスに両義性を感じるから、私はこの素材を使って作ろうとしているのではないか。

ガラスは冷えてその形を留める。液体が限りなく固体に近い状態になる。

割れることは両義性で捉えると、悪いことではない。

脆いことも悪いことではない。

透明なこと、重いこと、結晶を持たないことなど、ガラスの欠点と言われているところは、実は利点であり、その逆も言える。

私の作品は、その脆さや構造について両義性のある二つの事柄を表現し、その間にあるものとして存在させようとしているのか。

両義性は二律背反ではない。二項対立ではある。

### 第六節　二律背反　　antinomy

二つの相反する意味を持つことが同時に存在すること

*論理的にも事実的にも同等の根拠をもって成り立ちながら，両立することのできない[矛盾](https://kotobank.jp/word/%E7%9F%9B%E7%9B%BE-140478)する二つの命題間の関係をいう，[論理学](https://kotobank.jp/word/%E8%AB%96%E7%90%86%E5%AD%A6-153697" \l "E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)の用語。たとえば「世界は時間的にも初めがあり，空間的にもかぎられたものである」「世界は時間的にも空間的にも[無限](https://kotobank.jp/word/%E7%84%A1%E9%99%90-140338)である」というイマヌエル・[カント](https://kotobank.jp/word/%E3%82%AB%E3%83%B3%E3%83%88-49322" \l "E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)により立てられた二律背反は有名である。なお，今日では[パラドックス](https://kotobank.jp/word/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%89%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9-605040" \l "E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8)がこの意味に使われることもある。*

*ブリタニカ国際百科事典　小項目辞典*

#### パラドックス【paradox】

一般に正しいと思われていることに反することがらをいう。〈背理〉〈逆理〉〈逆説〉などともいわれる。語源的には，ギリシア語のpara(超えた，外れた，反した)とdoxa(考え，通念)の合成に由来する。一般に正しいと思われていることがらは必ずしも一定したものではなく，社会や時代によって異なる。したがってある社会でパラドックスと考えられることも別の社会ではパラドックスではない。コペルニクス理論が普及するまでは〈地球は動く〉ということはパラドックスとして扱われたであろう。

*色即是空*

矛盾　 contradiction

**[大辞林 第三版](https://kotobank.jp/dictionary/daijirin/2872/)**の解説

**むじゅん【矛盾】**

（ 名 ）  スル

①  矛ほこと盾たて。ぼうじゅん。

②  つじつまが合わないこと。物事の道理が一貫しないこと。撞着どうちやく。 「論旨の－をつく」 「前後－した意見」 〔昔、楚その国に矛と盾を売る者がおり、この矛はどんな盾をも貫き、この盾はどんな矛も通さないと言ったところ、それを聞いた人にその矛でその盾を突いてみよと言われ困ったという「韓非子難一」の故事から〕

③  〘論〙 〔contradiction〕

㋐  論理学で、二つの命題が相互に一方が真であれば他方は偽であり、一方が偽であれば他方は真であるという関係にあること。例えば「 A である」と「 A でない」。また、そうした二命題の連言命題。例えば「 A でありかつ A でない」。「反対（contrary）」とは区別される。

㋑  弁証法で、相互に排除し対立しあいながら連関しあう二契機の間の関係。

④  武器をとって戦うこと。敵対すること。 「 －ニ及ブ／日葡」

出典　*[三省堂](http://www.sanseido-publ.co.jp/" \t "_blank)*大辞林 第三版について　[情報](https://kotobank.jp/dictionary/daijirin/)

**ふたつの相反する存在から生まれる矛盾**

### 第七節　境界

ガラスは二つの世界の境界を表すことができるのではないか　ガラスの持つ両義性が、二つの世界の境界を表現することになるのではないか。

#### 第二項　過去と未来

余韻　残像　名残　埃の美学（半透明の美学）

#### 第三項　0の概念（検討中）

０と１の間、０は静止ではない　大事なのは、０と１の間にあるもの　造形で表現したい時間

<http://soukai213.com/0-discovery>

<http://spi-con.com/concept-of-zero/>

<https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=52246?site=nli>

０はインドで使われていた数字から生まれた　5000年前のエジプト文明では０は存在していない。2500年前のローマ時代でも０は存在していない。

<http://wedge.ismedia.jp/articles/-/822?page=4>

人はゆらぎで生きている０と１ではない

０と１の間には無限の数があり、人はそれを生きるために自然に使う。脳は１ワット程度しか使わないが、それと同じことをコンピューターが行おうとすると5万ワットかかる。０か１かの世界を作るにはそれだけ膨大なエネルギーを使う。

<http://www.studio-ggy.com/math/2013/01/20-01---2.html>

０と１でコンピューターは動いている。２進方。

フィボナッチ数列　黄金比は似ている

アインシュタインの特殊相対性理論　静止エネルギー　これは質量はエネルギーと等価であるという考え方である。

第４章では、留学や国外滞在制作、作品展示など海外で得た制作経験から、制作において海外と日本との共通する部分や差異などを記し、また海外での制作を通じて再考することとなった日本の文化について論じていく。

## 第五章　海外で制作すること

### 海外のガラスアート

自分が制作する対象をクラフトからアートへ変えていった時、目先は海外のガラスアートに向いていた。私がガラス作家として活動を始めたとき、海外の作家が作っている作品に強くあこがれを感じていた。そして、その時と比べて、現在注目を集めている海外の作家の作品は、驚くほど変化している。それらの表現やそれに用いる技法は、私に大きな衝撃を与えている。そして、なぜこれだけ大きな変化と発展が継続しているのか、という疑問を持った。

日本にも多くのガラス作家が精力的に活動している。個々の作品は完成度は完成度が高く、海外でも高く評価されているものも多い。

しかし、表現や技法においての変化や拡大は、海外のガラスアートの後追いと思える状態が続いていると考える。

日本のガラス造形技術は、世界と肩を並べるものだと思うが、これだけ多くの作家が活動し、教育機関が存在しているにもかかわらず、既存技法をベースにした表現に終始しているものが多いように感じる。

フュージング技法は、技法自体が整理され素材とともに進化を始めてから、まだ時間が短く、作品や技法の蓄積が他の技法と比較しても少ない。

そのフュージングという既存技法の中でも新しい分野で制作を始めた私にとって、そこには多くの可能性を感じていた。そしてそれを吸収して自己作品に生かすことができれば、さらに新しい表現を作ることができるのではないかと考えていた。

図書館にある図録や資料は時代を遡るにはいいが、現在精力的に活動している作家や、高く評価されている作家を知るには、アートコンペティションやギャラリーを知ることが近道だと考えた。そして、私自身の考えていることや技術が、世界の中でどのように見られるのかを直接知るため、アートコンペティションへ出品した。

フュージング用の素材を製造しているメーカーが主催するコンペティションに出品したところ、私の想像を遥かに超える作品がそこには並べられていた。

展示されていたガラス作品は、様々な技法が使われていた。

そしてギャラリーやミュージアムに行き、展示されている作品を直接見て、さらにに驚くことが多々あった。

April surgent

,Mathew sorzs,

gyorg gaspal ,

一概に比較できるものではないが、自分のそれまでの作品とは違い、のびのびとした雰囲気を感じ、ガラスの造形に大きな可能性を見せてくれた。技法のセオリーを覆すもの、そのセオリーを書き換えるもの、ガラスの新しい美しさを見せてくれるものなど、「新しさ」が溢れていた。

私は工房の設備や条件に縛られて、身動きが取れない状態になっていた。なんとかその中で新しいものを作ろうとしていたが、海外の現在動き続けているガラスアートを見たとき、私は既存の技法にあるセオリーの中で作ろうとしていたことに気づかされた。自ら、そのセオリーを作ろうとしていたのだ。

当然、ベーシックな技法の習得と方法論の整理は、作品のクオリティを向上させる。しかし、それらの究極が自分の表現に繋がるとは限らないだということに気がついた。

これらが私に与えた強烈なインパクトは、制作意識の再構築へ向けて私の背中を押してくれた。そして、作品という結果だけではなく、制作環境や考え方、それを作り上げる教育環境にも興味を持った。

### 留学

私自身が学生となり、本校の大学院、そして博士課程に在籍しながら学び始めた。わたしはまた、教育者として他大学で指導し、フュージングを個人教室やカルチャースクールで広めていく活動をしている。その中で造形表現を伝える環境やプロセスについて興味を持った。日本と海外の作品表現が違う理由の一つが、教育システムの中に見つかるかもしれないと考え、海外へ留学した。

本校の交換留学制度を利用してオーストラリアのシドニー芸術大学（SCA）へ２セメスター留学した。　この藝術大学はシドニー郊外に位置しており、オーストラリアのガラス作家を多く輩出している。現在では組織変更され、ガラスコースはスカラプチャーコースに吸収されている。本校の共通工房と似た状況でガラス造形設備が残っており、その他に陶芸や木工、金工の工房も同様に備わっていた。私はセメスター２の始まる頃にSCAへ留学したが、ガラスコースとしての課題はなく、ほぼ自由に制作可能だった。学生はスカラプチャーコースの学生だが、ガラスを素材として扱う学生が数人在籍していた。　設備は十分だが、そこにある材料は吹きガラス用のものだけだったため、ショップを探し交渉して準備することから始めなければならなかった。

ガラスを使う学生はホットワーク技法またはベーシックなキルンキャスト技法が中心で、技術的に新規性を求めて研究しているようなタイプはいなかった。

　色鮮やかな異国で制作する　ガラスはカラフルになる　２色以上の組み合わせ　ホットワークを楽しむ　プレゼンテーションを見学したが、技法よりコンセプト　日本について表現している学生が多い　日本についてあらためて考える　侘び寂び、静寂、幽玄美、日本の美しさ　日本の伝統

オーストラリアの色彩に対して日本の色彩は静か　静寂について作ることで動きをさらに知ることができるのではないかと考えた　障子や霧の世界　白いパネルを組み合わせた　組み木　建築に興味

#### 第二項　キャンベラ

オーストラリアのガラスアーティストカンファレンスに参加して　Lecmoというスタイルでデモをした　初めてCoilシリーズについて外部へ公開した　情報が整理された　ANUのリチャードホワイトリーから招待され七週間ANUで滞在制作した　Coilのレクチャー　技法中心の説明と学生からの反応

白いパネルで組み上げる作品に取り組む　組み立てることは止めていくこと　建築はその場を固定していくこと　これは静寂のための造形だと考えた

脆さが感じられるもので構造を作り上げること、二項対立であり、両義性があるのではないか、と意識し始めた。

第二節　Bullseye Glass滞在制作

使用しているガラスのメーカーが主催するレジデンスへ参加　Coilをスライドレクチャーする　技法中心に話す　静寂を造形するstillシリーズを同時制作

パウダーモールドを使って繊細なパーツを立体的に熔着していく　組み立てていくことを表現の軸に　格子を作っていく

二つの逆と思える世界を同時に作り考えることが、自分に必要だった

作りたいテーマを探し続けていたが、テーマはガラス自身にあったと気が付いた　なぜガラスが私に必要なのか、ガラスで何を作りたいのか　なぜガラスを使うのか　素材に感じる二つの世界がテーマになる

このメーカーが主催するコンペティションで評価されたCoilシリーズをここでも制作したが、材料は全て現地調達だった。

ガラスは同じだが、型素材が違うことでCoilシリーズは日本で制作していたものに比べて頑丈なものになった。制作していたときと違う置き方もできる。ガラス自体の厚みが増えたためだ。しかし、型は薄くなったためか、焼成時の変形が大きく、円柱が楕円柱になったり、三角柱になった。これを回避するために、結局内側に硬いスチールの筒を入れることになった。新しいプロセスが見つかったが、ガラスの動きを妨げる硬い型を入れてしまうことには感覚的に抵抗感が残った。円柱ができた。しかしガラスと型はキルンの中で動かなくなってしまった。

ガラスと型が自由に動くことはコントロールしたいが、熱と重力がガラスに関わるだけで作りたいと思っていた。だから型はフレキシブルなものであれば、それだけ邪魔せずにガラスが動けると思っていたが、思っていた形にならなかった。熱がかかったときの変形は、意図した形を目指すため以外は必要ないのかもしれない。円柱状に巻いたCoilは、美しい円柱状になって欲しい。ただ、重力を支えて作ってしまう型からは動きが少し弱くなって感じた。自分が巻いたものが焼成後に動いた状態になることが、この作品を作っている時の一番面白い部分であり、興味深いところである。これは完成作を見る人にとっては関係のないことなのだろうか。

また、動いているような形は、動いていた形を熱の調整で止めることができるガラスで作りやすく、伝えやすい。これも、ガラスを使っている理由の一つになるのかもしれない。

#### 第四節　日本文化再考

私の作品に対する考え方や姿勢は、日本人だからこそ生まれてくるものなのか。それとも、ただ似ているだけなのか。侘び寂び、工芸について二つの世界が関わっていると考え、再考することにした。

侘び寂び

侘びは不足の美　そこにないものを想像する豊かさを求めた

さびとは、老いて枯れたものと、豊かで華麗なものという、相反する要素が一つの世界のなかで互いに引き合い、作用しあってその世界を活性化する。そのように活性化されて、動いてやまない心の働きから生ずる、二重構造体の美とされる

ウィキペディア「侘び寂び」から

表裏一体のもの

侘び・寂びは、一般的に閑寂(かんじゃく)で清澄(せ いちょう)な風趣や、簡素の中にある落ち着いた寂 しい感じ、静かで味わい深い風情、静謐(せいひ つ)のきわみ、枯淡の境地を表すと考えられてい る(cf. 野村 1994: 195-198)。しかし、その根底 には、この世のはかなさや人生のはかなさを感じ る無常観が存在している。単に仏教の無常観だけ ではなく、無常であるがゆえに美しいと感じる美 意識(徳)が見られる。侘び・寂びや幽玄は、悟 りの概念に近く、日本文化の中心思想であると言 及されている(cf. 森神 2015: 24-25)。

ガラスの特性と似ている部分がある

　この逆は風流、婆娑羅、数寄である

**風流**（ふりゅう）とは、[中世](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%AD%E4%B8%96" \o "中世)以後の[日本](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC" \o "日本)において高揚した[美意識](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%8E%E6%84%8F%E8%AD%98" \o "美意識)の1つ。人目を驚かすために華美な趣向を凝らした意匠を指し、[婆娑羅](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%B0%E3%81%95%E3%82%89" \o "ばさら)や[数寄](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%95%B0%E5%A5%87" \o "数奇)とともに[侘び・寂び](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%8F%E3%81%B3%E3%83%BB%E3%81%95%E3%81%B3" \o "わび・さび)と対峙する存在として認識された。後にはこうした意匠に沿った[芸能](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%8A%B8%E8%83%BD" \o "芸能)や[美術](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%8E%E8%A1%93" \o "美術)・[建築](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%BB%BA%E7%AF%89" \o "建築)などにも用いられた。なお、[室町時代](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%A4%E7%94%BA%E6%99%82%E4%BB%A3" \o "室町時代)の[漢和辞典](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%A2%E5%92%8C%E8%BE%9E%E5%85%B8" \o "漢和辞典)である『[下学集](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%8B%E5%AD%A6%E9%9B%86" \o "下学集)』には「風流の義也。日本の俗、拍子物を呼びて風流と曰ふ」とある。 風流のひとつである[田楽](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B0%E6%A5%BD" \o "田楽)の起源について[大江匡房](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A7%E6%B1%9F%E5%8C%A1%E6%88%BF" \o "大江匡房)の『[洛陽田楽記](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B4%9B%E9%99%BD%E7%94%B0%E6%A5%BD%E8%A8%98" \o "洛陽田楽記)』には、「初め閭理よりして、公卿に及ぶ」（初めは田舎の人々が行い、やがて公家に及んだ）とあるように、風流は平安時代半ばから江戸時代まで続いた[庶民](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%BA%B6%E6%B0%91" \o "庶民)による文化運動だった[[1]](#cite_note-FOOTNOTE下川201166-83-1)。

婆娑羅　[身分](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%BA%AB%E5%88%86" \o "身分)[秩序](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A7%A9%E5%BA%8F" \o "秩序)を無視して[実力主義](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%9F%E5%8A%9B%E4%B8%BB%E7%BE%A9" \o "実力主義)的であり、[公家](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%85%AC%E5%AE%B6" \o "公家)や[天皇](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A9%E7%9A%87" \o "天皇)といった名ばかりの時の[権威](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%A8%A9%E5%A8%81" \o "権威)を軽んじて嘲笑・反撥し、[奢侈](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%A2%E4%BE%88" \o "奢侈)で派手な振る舞いや、[粋](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%B2%8B" \o "粋)で[華美](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%8F%AF%E7%BE%8E" \o "華美)な[服装](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%8D%E8%A3%85" \o "服装)を好む[美意識](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%BE%8E%E6%84%8F%E8%AD%98" \o "美意識)であり、室町時代初期（南北朝時代）に流行し、後の[戦国時代](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%88%A6%E5%9B%BD%E6%99%82%E4%BB%A3_(%E6%97%A5%E6%9C%AC)" \o "戦国時代 (日本))における[下克上](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%8B%E5%85%8B%E4%B8%8A" \o "下克上)の風潮の萌芽ともなった。ただし戦国時代の頃になると、史料には「うつけ」や「[カブキ](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%8B%E3%81%B6%E3%81%8D%E8%80%85" \o "かぶき者)」は出てくるが、「婆娑羅」およびそれに類する表現は全くと言っていいほどなくなった[[1]](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%B0%E3%81%95%E3%82%89" \l "cite_note-1)。

数寄　《「[好き](https://dictionary.goo.ne.jp/jn/117532/meaning/m0u/)」と同語源。「数寄」「数奇」は当て字》風流・風雅に心を寄せること。また、[茶の湯](https://dictionary.goo.ne.jp/jn/142754/meaning/m0u/)・[生け花](https://dictionary.goo.ne.jp/jn/10791/meaning/m0u/)などの風流・風雅の道。「―者 (しゃ) 」

コトバンク

第二項　幽玄美　世阿弥が作った能のイメージ

第三項　用の美　民芸、工芸

#### 第四項　静寂　せいじゃく　しじま

佐藤　透

美と実在　日本的美意識の解明に向けて　ナカニシヤ出版

第６章では、制作について技法的側面から再考したことを論じる。ガラスには、ガラスの特性から生まれる独自の制作技法があるはずだと考え、既存のガラス造形技法の由来と目的を探るとともに、ガラスへの新しい造形アプローチに挑んだ。そこで作られた技法は、「問い」を探るための技法でもあった。

## 第六章　ガラスのための技法

### 第一節　キルンワークについて

#### 温度管理

#### ガラスを支える型

### 第二節　従来の技法

#### 石膏型鋳造技法

#### フュージング技法

#### スランピング技法

### 第三節　陶芸、鋳金の技法

#### 石膏型

#### 鋳込み

### 第四節　ガラスを熔かす

#### 熔着

#### 温度

#### 支えるもの

### 第五節　動く型

#### 石膏

#### アルミナファイバー

#### 耐火微粉末

### 第六節　ガラスを組み立てる

第７章では博士修了作品として制作していく作品について論じる。ガラスの持つ両義性が表現の核となる。そしてその表現は、二つの世界のどちらから見ているかによって変化する。ガラス独自の技法も含めた新たな造形アプローチに挑み、自身の「問い」について、一つの解を提示する。

## 第七章　修了作品について

### 第一節　Coilシリーズ

### 第二節　静寂の造形

### 第三節　Antinomyシリーズ