

# 立体に見る抽象形体

日名子 孝三・長沢 信一\*

## Abstract

Nature changes its shapes, and so do the figurative arts. It is said that it took a long time for plants and animals in nature to take their final forms as a result of their adaptation to their environments. If someone were to pick up one thing and compare it to one of its kind thousands years ago, could someone recognize that the two are the same thing? Expressions used in figurative arts depend deeply on the senses of artists and their appreciators. When we regard these expressions as evolving, the expressions themselves become alive and result in the forms that general audiences find difficult to understand or imagine.

In this paper, I examine the reasons why three dimensional objects take on abstract forms and state my own speculations.

**Key Words** : solid, abstract forms, figurative arts.

## はじめに

自然は、歴史とともに変化するが造形表現にも同じことが言えるのではないか。自然の中にある動植物は、長い年月をかけその環境に適した形体をとり現在の私たちが知る形となったと考えられる。しかし、その中から一つのものを取りあげ、それを何万年以前のものと比較したとき同一のものと認識できるであろうか。造形表現は、人それぞれの感覚によって大きく左右

---

### Abstract forms in three dimensional objects

\*Kozo Hinago・Sinichi Nagasawa

Correspondence Address : Faculty of Human Studies, Bunkyo Gakuin University,  
196 Kamekubo, Oimachi, Iruma-Gun, Saitama 356-8533, Japan.

Accepted November 11, 2002. Published December 20, 2002.

されるが進化するものと捉えたときその形体はさまざまな形をとり、一般的に理解しづらい形を表すことになる。造形も進化するものと仮定したときそれは生き物と言っても良いのではないかと考える。

本紀要では、なぜ抽象形体をとる立体が生まれるのかを研究し、推測を試みる。

### 1—(1) 立体の構成要素について

現代における表現形体の状況を考えたとき、その形体の多彩なことに目を見張るであろう。平面、立体の枠を外し、また素材（材料）一つをとってみても基本的な使用法を乗り越えたところにその価値観を見出している。これは、表現も素材と同じに物質（物）化して考えるようになったからであろう。空間を区切るものを立体と仮定し考えるならば、ビルを始め車や人は動く立体として移動しつつ空間を埋めていると考えることもできるのではないか。では、立体とはどういうことを指すのか。立体を言葉として捉えて見ると、広辞苑によれば、

三次元の空間的ひろがりをもつ物体。また、その物体が占める部分空間を抽象化した幾何学的対象。<sup>(1)</sup>

また、時間をも考えていくと四次元ということも考えられる。

それでは三次元の構成要素は、どのように考えられているのか。立体表現（造形）の基本認識のうえにたって考えるならば三次元の構成要素は〈点〉、〈線〉、〈面〉、である。この項では、それぞれについて記する。

何かを予測したり、考えをまとめたい時にポイントとなるような印、言葉でいうならば「たとえば」というような探りの状態で使われる印や言葉は一種の点であると思われる。

#### 【点について】

私達が日常それとなく見過ごしている〈点〉、例えば白紙の上の黒い小さな印しや空間にボツンと存在する粒子を、私達は通常〈点〉といています。これらの〈点〉は、当然目で見たり、手で触れたりすることによって確認されますが、本来〈点〉の使命は、平面上における広さや空間における量を示すためにあるのではなく、平面や空間内のある位置の指定を目的としていることが分かるでしょう。つまり、私達は便宜的に、最小限の面積や体積をもうけて空間に位置を指定し、これらを〈点〉とよんでいるのです。

ここで私達はそれらの点を〈円〉や〈球〉と比較してみましょう。周囲の長さが最小で面積が最大の平面図形は円で、表面積が最小で体積が最大の立体が球であることを思いおこして下さい。そのような円周とか表面積を無限にちぢめた最後の一点が〈点〉なのです。つまり面積も体積もないに等しい状態に点が位置するのですが、その性格は円や球に似ています。それは、周囲に広がる無限な空間とのつながりの中心をなしているということです。

造形とは、このような〈点〉と空間との間のさまざまな展開によって導かれるものですから、造形の諸々の要素はすべて〈点〉から出発するともいえるのです。<sup>(2)</sup>

#### 【線について】

さて、このような〈点〉が一定の方向に移動する時、そこに当然生まれてくる軌跡を、私達は〈線〉とよんでいます。普通〈線〉というと、紙の上に引かれたインクの跡や空間に張られた糸や針金などに仮定されますが、これらの〈線〉も、平面や空間内の位置の指定を目的としている限り、〈点〉と同様に、面積や体積以前の問題です。このように、面積を目的としない造形の要素を〈次元〉といいます。

先に記したように、造形の最初の単位である一次的要素〈点〉と〈線〉は、まさに造形の骨格ともいえるものです。すべてはここから出発し、またすべてはここに帰結する、といったも過言ではありません。まったく何物も存在しなかった虚ろな空間に一本の〈線〉をもうけることが——そして、そこに次の〈線〉を接点することが、やがて造形上どのような意味をもつことになるのか、それはこの構成が、〈線〉から〈面〉、〈面〉から〈量〉と進むにしたがって、あきらかになってくるはずで

私達が今、〈線〉によって空間にある位置を指定しようとする時、自然のことながら、そこに〈次元〉的単位による素材（線材）をその位置にもうけなければ知覚できないことは、前にも述べた通りです。そこで私達は、私達のまわりにある線材による造形の骨格を、思いおこしてみましょう。それらの造形の構築は、その骨格の体積を厳しく節約することによって、その骨格がつつむ空間を大きくとりこみます。例えば、ビルディングの鉄骨や橋梁に使われている鉄材と空間との均衡を考えてみましょう。鉄骨や鉄筋に置きかえられたきわめて節約された強靱な線が、柱や梁を組み立てながら巨大な空間を截断し、自らの領域を区画している姿は、まさに現代の彫刻そのものです。ここで〈線〉は多くの〈点〉によって結合され、〈点〉と〈線〉との組み合わせ工合が構造の重要な役割を果たしていることは、注目に値します。この結合によって〈点〉は〈線〉に向って伸展する空間の場を示し、また、〈線〉はすべて〈点〉に集まって確かな構築をゆるぎないものになっています。すべてを集め、すべてを出発させる〈点〉の使命にしたがって結合された〈線〉は、ここで空間を力強く占有し、かつ、すべての空間に向ってその領域を開放しているということもできるのです。〈次元〉とよばれるきわめて抽象的な要素が、造形のなかの最も基礎的な骨格として存在しながら、あらゆる可能性に向って空間の門を開いているということに注目しまし<sup>(3)</sup>ょう。

#### 【面について】

〈点〉が移動した軌跡が〈線〉であるように、〈線〉がある角度で移動すると、そこに〈面〉が生まれます。〈点〉や〈線〉が、視覚や触覚の対象としてより、むしろ空間内の位置の指定を目的とする造形の要素であったのに対し、〈面〉は私達の視覚の対象として初めてここに現

われてきたわけです。しかし〈面〉そのものは、体積を目的とする造形の要素ではありませんから、触覚的対象としては存在しないと考えてよいのです。つまり、私達は便宜的に最小限の体積をもつ材料をもうけて空間に面積を指定し、これらを〈面〉とよんでいるのです。〈面〉は前に述べた一次元（点と線）の次に位する造形の要素で、私達はこれを〈二次元〉とよんでいます。タテ、ヨコ、高さ、という言葉がありますね……ひらたくいうと、タテが〈一次元〉、タテ・ヨコが〈二次元〉、それに高さが加わって〈三次元〉になるのです。したがって、〈面〉は空間を截断したり、空間の一定の容積を包む力をもっていますが、体積そのものではないのです。しかし、〈面〉は体積と密接な関係をもっています。すなわち体積のあるところには必ず〈面〉が存在するのです。（中略）そこで面を空間との関係で考えてみましょう。面には〈平面〉と〈曲面〉があります。一枚の紙の表は〈平面〉ですが、この紙を円筒にすると〈曲面〉が生まれます。それを〈一次曲面〉といいます。さらにその紙を圧縮して球面を作ると、そこに〈二次曲面〉が生まれます。立体はすべてこういった〈面〉によって包まれているのです。たとえば〈線〉が建築の柱や梁の役割を果たしているとすれば、〈面〉は、壁や床や天井のような役割を果たしながら、空間を包んだり截ったりしているわけで、造形の要素としてきわめて重要な単位であるといえます。<sup>(4)</sup>

上記三項は、立体を制作する過程における重要な要点であるが必ずしも前記の内容を考えながら制作を行っているわけではなく、これらを内在しながら制作が進行するということである。例えば人間が歩くという行動にたいしてその都度筋肉の動き、重心の移動などを考えながら歩行しないのと同じことである。

この内容は、いわゆる彫刻とよんでいる造形を対象として記されたものであるが現代は絵画とよばれるものの中にもこれらの要素を含んだ作品が多数存在し、フランク・ステラ、ルーチョ・フォンターナなど、非伝統的な試みにより立体表現としても違和感のない作品もある。

彼は絵画の持つ空間性みたいなものを徐々にレリーフに移行させていったんですね。現実的な三次元の空間に移行させていって、それがだんだん彫刻的なヴォリュームを持つようになってきているわけです。それでも彼はつねに絵画、絵画と言ってきたんだけど、最近ではもはや壁から離れてしまって、まるごと床の上に置かれるというような作品に移っていってしまう、というようなこともある。ただ、これは一般的な現象というより、やはりフランク・ステラと<sup>(5)</sup>いう作家に固有の問題でしょう。

また、陶芸と呼ばれる表現方法にも前出の〈点〉、〈線〉、〈面〉、の内容があてはまるであろう。柔軟な可塑性のある粘土は、材料として扱いやすく立体を生みやすい。歴史的な面から考えても彫刻と陶芸の世界には、粘土を扱って表現する伝統があり、表現のあり方、変化のしかたを比較すると面白いのではないか。また、多様化する表現においては素材の選択も重要な課

題となる。陶芸家の八木一夫のように陶芸という制作スタイルを持ちながらパウル・クレー的の絵画要素と彫刻的要素を同包した表現を作り出す作家もあり、ジャンルによる制作区分けはできないのが現状である。

この項において〈点〉、〈線〉、〈面〉、について要点を記してみたが、通常の制作においてこれらを意識することはあまりない。ただし制作者の内には潜在的に、上記三項が生きていると思われる。意識しないということは、本来制作が進行することによって固定されがちな観念(スタイル等)を壊していくという現象が強いためと考えられるからである。本項では、立体造形に特異な表現領域を確立したアレキサンダー・カルダーの作品などを通して立体を考えてみたい。また、陶芸からみた立体における抽象形体について3章で長沢信一講師に述べてもらう。

## 1-(2) 抽象ということについて

### 【抽象について】

対象の構成要素のうち或るものを他から切り離して、ひきだすこと。絵画や彫刻においても、対象の本質的要素を選びだして描写する点において、多かれ少なかれ抽象の作用が含まれるが、美術上この概念が特別な意義を持つようになったのは、ヴォリンガーが *Abstraktion und Einfühlung*, 1908 (抽象と感情移入) において芸術の根本衝動の一つとして抽象衝動をあげ、これによって原始民族や東方の諸民族の非描写的な美術を正当に評価しようとしたことと、1910年にカンディンスキーが初めて対象的事物を描かない絵画を発表し、*Über das Geistige in der Kunst*, 1912 (西田秀穂訳『芸術における精神的なもの』) において、絵画への道の一つの極として純粋抽象 (reine Abstraktion, 独) を論じたことに始まる。以後、外的対象的世界を描写しない作品が次々と現われ、非具象 (ノン=フィギュラティブ)、絶対 (absolute, 英)、非対象 (non-objective [英], gegenstandlos [独])、非再現 (non-representational, 英) などと呼ばれたが、最も一般的な呼称として抽象あるいは抽象芸術が普及した。<sup>(6)</sup>

抽象については、上記引用文にも述べられているように対象的事物が描かれていないというのが一般的に最も共通した観念であると思われる。しかし、作り手側からみた場合、抽象性のない事物は考えづらく、多かれ少なかれ、どのような事物においても抽象性という部分は内在しているものなのではないかと考える。私たちは、通常の生活的用途、事物について知識、経験があることについてはある一定の理解を示すが、用途、経験のない事物については理解することに消極的であるという一面を持つ。「理解」という言葉を使ったが正しくは理解という言葉は適切とは言えない。なぜならば人間が事物を判断する時は感覚や感情に左右され、かなりの個人差が出ると思われるからである。

では、私たちが感情(笑いや怒りなど)を何かの形で率直に表現しようとするとき、どのような表現を用いるであろうか。たとえば怒ったときなどは予測もつかない行動に出ることもあるであろう。それは、他人にはなぜ「怒っている…」のかは理解できなくとも「怒っている」

ということは感じるのではないか。解るのではなく感じているのである。

表現においてもっとも感覚的な領域は、色彩だと考える。色彩は、使う人間の背景的要因と資質が多くの場合左右する。造形表現の特徴から考えた場合、顕著なのは色彩感覚の優れた人間は形（フォルム）にたいして神経質であり、形に優れている人間は色彩にたいして神経質である、という特性を持つ。

## 2-(1) 立体における抽象形体とは

いわゆる立体を考えたとき、一般的には人工的な林立するビル群やさまざまなモニュメントなど地球の引力に引っぱられた物体を想像するが、航空機などに見られる自然に適応させるための形を取り入れることがある。造形表現は自然の観察から生まれることが多く、立体造形の視点から見れば航空機は鳥の形体が残るきわめて生物的造形とも言えるであろう。前出の【面】の項で「空間を包んだり載ったりしているわけで、」と述べられているが、航空機などは空間を移動しつつ共存している立体の一つといえるのではないか。今日、造形表現の世界では野外彫刻の中には風がふくと動く彫刻なども見られるが、空間との共存を立体化し抽象形体として確立した作品としてはアレキサンダー・カルダーの「モビール」が上げられるであろう。立体造形に動きを取り入れることにより抽象的な形が自然の中で空間と共存し生きているようである。後にカルダーは彫刻からモニュメントへと進んでいく。

【アレキサンダー・カルダー】は、

1930年、モンドリアンのアトリエで絶対的な原形と原色に遭遇して抽象芸術に目を開く。もとよりカルダーの本領は「モビール」（マルセル・デュシャンが命名した）にあるのだが、モンドリアンの禁欲主義を大気に解放させた大らかさに加え、浮遊する平面がいつまでもかげりのない原形と原色をたずさえている様相に着目しなければならない。おそらくそれはマチスの純色をほうふつとさせ、アルプの純正な形体に連なっている。カルダーの「モビール」は20世紀のかかる巨匠の歩みと同じ線上に位置づけられる。一方カルダーは「モビール」に対置させて「動かざる」彫刻をつくった。これに「スタビル」という名称を授けたのがジャン・アルプである。「スタビル」は大地に根をおろした剛直な構成体である。50年代の終わりからはカルダーは「スタビル」の制作に意欲を燃やし、スケールをますますモニュメンタルに拡大させることになった。あくことのない創造力とその大らかな感情の点では、おそらくミロひとりだけが匹敵するものと思われる。<sup>(7)</sup>

カルダーに見る立体の特徴は、立体を地面の上に置くという概念を空間に移動させたということであろう。事実上は地球の引力に従い地上に設置されるが、空間という概念を立体に持ち込み空間、空気、と共存させたのはカルダーが最初である。ロダンにより確立された近代彫刻は、さまざまな要素（生活、感情、理論等）を形に起こすことに成功したが、この事実がもはや抽象的と言えなくもない。象徴的なテーマから生活の中に視点を移したとき彫刻から立体表



現へと制作意味が変わったと考えても良いのではないか。ヨーロッパでは19世紀の終わりに近づくにつれ、彫刻は象徴（宗教的、肖像的）としての意味合いを持たなくなり始めた。したがって象徴としての高い位置という必要性が薄れ、彫刻の構成要素の一つであった台座というのが徐々に姿を消す傾向が現れる。言い換えれば近代に於いては台座をも表現の一部として扱い、制作者の感情、感覚、思考がテーマとして表現されることとなったのではないか。

このことは、当然日常生活のなかで見慣れない形を持って存在することになり、環境にたいする位置も変化してきたものと考えられる。また、象徴として必要であるという要素が薄れ、彫刻というものから物体（オブジェ）へとその存在位置を変えて行った。

## 2-（2） 立体と形について

確かに存在するものには違いありません。しかし、彫刻を「もの」といってしまうと、「かたち」という点に存在理由のあることが見えなくなってしまい、彫刻はものではあるけれども、たいへん独得な「もの」なのだという他なくなってしまうわけです。アメリカのジャッドは自分の作品を指して、それは立体的な作品なんですが、彫刻ではなく「特殊な物体（オブジェ）」だといっています。いわんとしていることは理解できないでもないのですが、より正確には「特殊な形体（フォルム）」というべきではなかったかと思いますね。というのもジャッドのつくりだそうとしたのは「物体」ではなく「形体」であるはずだからです。<sup>(8)</sup>

カルダーは宙ぶりの表現「モビール」を制作したが、後の「スタビル」と名づけられた地面に設置するタイプの表現では、もはや台座はなく、それは前出の「特殊な形体（フォルム）」であり、抽象的な形体をもつ表現の出現と言える。

生活の中において空間はもっとも見逃してしまうところであろう。人それぞれが違うとするならば事物にたいしても受け取り方がそれぞれであることは不思議ではない。

自然の内には目に見えない流れによる形体が存在し、それが独特の形体を生む一つの要因となるが、作り手が自然をどのように見、感じるができるかが問題であろう。カルダーのサーカス劇場は有名な表現として知られるところであるが、カルダーの好奇心は常に空中ブランコに見られるように空間にあったようである。これが後のモビールという、現在では広く知られるようになった天井などからぶら下げられたオブジェへと発展して行くことになる。材質は、紙、針金、ブリキ、ガラス、鉄、他幅広く使用しているが色彩も美しい。鉄などに彩色を施したものはそのフォルムと相まってまるで色彩そのものが宙に浮いているようである。色彩にフォルムを与えることはミロの影響と思われるが、その造形表現のおおらかさは二人に共通の資質と考えられる。空間に形と色を浮遊させるという発想の起点自体が空間にあるようで一般的に言えばこの時点で抽象的と言われてしまうかもしれない。つまり、カルダーの考える空間自体が「特殊な形体」を持っているということではないのか。

立体表現について考えをめぐらせるとき形を抜きにしては表し難く、形はその作品の主張を

立体に見る抽象形体（日名子孝三・長沢信一）

表す全てといっても過言ではない。個人としての表現を行うとき感情、思考の整理を繰り返す後に表れる形体は、思想的には理解は困難であるがより作者が理想とする形体に近づき、鑑賞する側にとっては「特殊な形体」、つまり抽象的な形体を持つ立体表現ということになるのではないか。

※ 文章構成上、「形態」→「形体」「造型」→「造形」で統一した。

《日名子孝三》

### 3—(1) 陶芸に抽象立体の可能性を探る

陶芸という言葉でまず思い浮かべるのは陶器つまり陶の器であろう。具体的には湯呑み茶碗、飯茶碗、多種多様な皿物、井の様な鉢物など食卓の器類。他には花を生ける花器、建築材としてのタイル、屋根の瓦、まだまだ沢山ありそうだがそのほとんどが使うものである。手にとって使うもの、置いて使うもの、掛けて使うものとなる。それが陶器に対する一般的認識であろう。

日本の焼ものは縄文土器から始まり中国からの技術移入、その後日本独自の技術革新と精神文化との融合の中で発展し今日まで歴史と伝統の中で受け継がれている。

それは常に用の物、用の美であったといえる。桃山以降の茶道における用の美、江戸期においての瀬戸・伊万里にみる食器としての用の美（図一①・②）、またそれは輸出品としても量産され日本の産業として確立されていった。現代においても器として幾多の作品が生まれ、食卓や部屋を飾り、使われている。

また美術館に置かれるなど国宝と呼ばれる器まで作られてきた。しかし陶芸は工芸であり作り手は職人と呼ばれてきた。その作品はあくまで使い手のためにいいものを、つまり使いやすく見た目がよく、食品を引き立てまた花を引き立てる役回りである。

江戸期を例にとれば、襖や軸に描かれた絵画、そして浮世絵、歌や俳句の世界でも作者を特



図一①



図一②

※ 江戸後期から明治にかけて伊万里で焼かれたと思われる食の器。磁器土に呉須で絵や文様を描き透明釉をかけたもの、薄手で軽く適度な大きさは使いやすく丈夫である。



定できるものは多い。しかし陶芸は多種多様な器が作られてきたがその作者の名が残ることはなかった（唯一例外は茶道の世界の一部の職人である）。今日の作家物と呼ばれる器も百年後は同じ道をたどるのであろう。

何故そのような現象がおこるのか、陶芸はアートになり得ないのか、現代の抽象陶芸作家にその可能性を見るとともに陶による抽象立体の可能性を探る。

### 3-（2）

#### 【ピーターボーコス】（1924—2002）

アメリカの陶芸家にピーターボーコスというギリシア人の両親を持つ作家がいる。最初彼は画家を志すが、たまたま出会った陶芸の魅力に取り付かれ土と炎に戦いを挑み続けることになるのである。

1924年生まれのボーコスは30才頃までには卓越したロクロの技術を習得し、また日本の伝統的な技術や禅の心を学ぶなどその巧みなわざを駆使し制作を続けていた。その作品は広く認められ受賞を重ね、若き陶芸家として成功しつつあったと言える（図一③）。

その時期は丁度アメリカに抽象表現主義と呼ばれる芸術運動が起こり、パリを中心としていた美術界がニューヨークへとその流れが大きく変わろうとする躍動の時期でもあった。そんな流れの中にいたボーコスは、前衛芸術家たちと交流を深める中で大きな影響を受けることになる。

その前衛芸術の特質の一つは作品の大きさと素材の自由さにあると言える。印象派以来イーゼルにキャンバスを立て油絵の具で制作するというかたちが作品の大きさを制限してきた、既製のキャンバスに頼らず、また既製の油絵の具に囚われず自由な素材を自由に使う。



図一③ ボーコス初期作品

※ 絵付けに当初画家を志したという作者の才能を予感させる。

陶芸という媒体による抽象表現。器作りが主体であり、窯での焼成という大きさや作業に制約を余儀なくされる陶、誰も試みなかった素材による抽象的な立体作品にボーコスは挑み続けていくのである。

用の美、職人技としての陶芸、工芸（クラフト）と呼ばれ、芸術（アート）とは一線を画していた陶芸を昇華させその一線を取り除き、アーティスト、ピーターボーコスとして認知されると共にそのリーダーとして走り続けることになる。

抽象作家としてデビューしたボーコスは幾つの特徴ある作品を連作する。アイスバケットと名付けられた日本の水指しの様な作品があるが、水指しと言えば茶道に

立体に見る抽象形体（日名子孝三・長沢信一）

おいて水を入れておく器であるが、彼の器には亀裂が入り穴があき水を入れることが出来ない、故にアイスバケットなのである（図一④）。

丸皿は物を盛ることを拒否したような絵画とも立体ともとれる作品である。丸い陶板をキャンバスに見立て、画家としてのボーコス表現している（図一⑤）。

スタックと名付けられた一連の作品もロクロで



図一④

※ アイスバケットと名付けられた作品。水指しを思わせる形は日本の影響か。



図一⑤

※ 丸い陶板をキャンバスに見立てたかのような作品である。釉薬を掛けず土の色を見せ窯変を楽しみ、備前焼のような味わいを出している。

図一⑥

※ スタックと名付けられた一連の立体作品は1 m以上の大作がほとんどである。積み重ねられ、線が引かれ、えぐられ、穴があけられる。



引いた筒状の器が塔のように積み重ねられ、あるものは穴や亀裂が入り、あるものは作者の手で歪められ、また1,300度の炎により歪められている（図一⑥）。

ポーコス制作する上で使い手のこと、用の物であることを一切考えないのである。と言うより使われることを拒否するかのように自己を作品にぶつける。作業の痕跡を技術ではなく体を使って粘土の上に残す無意識の行為、その作業は作品を回りから眺めるのではなくその中に作者が入り込んでいく作者自身の自己表現である。今までなら失敗とされた亀裂や歪みをも美に転換してしまう、それには美に対する強い意志が必要である。

日本における抽象陶芸家と言え、まずパイオニアとしての八木一夫（1918～1979）、そして今日のリーダーとして中村錦平（1935～）の名があげられる。八木は京都の窯元の家生まれだが遅れて陶芸の道に進み、戦後「走泥社」というグループを結成、日本古来の伝統的な陶芸を否定し、用のものでない陶芸によるオブジェを目指しその先駆者となった。

一方中村はアメリカ留学を経て新しい陶芸を模索する。それは単に伝統の踏襲でも否定でもなく現在という自己の立っている時と場を見つめ、そこからスタートした中村自身の陶芸を作り出している。



図一⑦



図一⑨



図一⑧

今は落ち着いた趣を見せる社寺仏閣が、建設時には金や朱に飾られていたことを中村の作品を前にすると思ひ起こさせられる。異質なもの同士の融合、わびやさびという言葉の裏側に隠れたきらびやかに飾るという事の本質。東京焼きと名付けられたその陶は青山の一隅から現代を見据える。

### 3-（3） 陶芸習得者に見る抽象形体とその見方

前頁にあげた図⑦、⑧の作品は本学の学生によるテラコッタ、図⑨は陶芸教室に通う生徒（女性）の陶芸作品である。

上記の作品とポーコスの作品とにはどこに共通点見つけることが出来るのか。それは使うものでない、用のものではないということである。それは作者が使うであろう人に媚びることなく、そのものに見えるかどうかを気にせず自由な思いで造ることが出来るということにつながる。しかし同時に一本の線を引く、一つの形を足す、そんな行為が具体的なものを写すのではなく作者の選択に任されるということの如何に難しいかを知らされることになる。

これらの作品を前にして観覧者はどんな反応を示すのか。

「何？ これ」それとも、「これ何に使うの？」そんな質問が帰ってくることが予想される。

⑦の作品は動物であろうか、いや植物にも見える。今にも動き出しそうにも見える。地球外生物であろうか。そんな思いを抱かせるこの作品は作者の意図と観覧者の見方とのあいだには大きな隔たりが出来ることになる。

具象的作品はそれ自体が説明してくれる、自分が何者であるかを発している。観覧者はその説明を理解し作者とそのものを共有すればよいとともにその描かれた物や造られた形を知っているという安心感がある。

抽象的作品は画面からのまたその物からの説明が無い。両者の観かたはおのずと違って来る。回りから眺めるのではなくその中に入り込み身体で感じ取るしかないのである。

《長沢信一》

## おわりに

何かを表現しようとするとき作り手側は、抽象的な表現を意識しているわけではない。そこには自分の表現を試みるという行動が優先し、結果的に抽象的な表現が表れたと理解すべきであろう。自分なりの表現を通したとき受け手側には、理解し難いという現象は常に付いてくる問題であるが、感覚をもって接したとき拒絶ということも含めて何らかの反応を自分の中に覚えているのではないか。

現在活躍している立体表現の作家たちの作品を見ると、それが絵画に由来するものか彫刻に

出自があるのかわからないものが多い。作家として自身の作品について、絵画や彫刻との距離を意識して表現しているようにも思われな。造形の問題とか、絵画や彫刻といったオーソドックスな形式に収まるモチーフとはかなり異なった表現の志向がそこでは試みられているのであり、そうあることがしばしば新しい問題提起を果している場合が少なくない。<sup>(9)</sup>

### 引用・参考文献

- (1) 新村 出編「広辞苑」p.2796 第五版 岩波書店
- (2)(3) 新技法シリーズ「彫刻をつくる」pp.11～pp.12 1990年 株式会社美術出版社
- (4) 新技法シリーズ「彫刻をつくる」p.15 1990年 株式会社美術出版社
- (5) 「武蔵野美術 No.95」1995年 武蔵野美術大学出版編集局
- (6) 「新潮世界美術辞典」p.928 平成7年5月 6刷 新潮社
- (7) 監修 中原佑介「現代美術事典」p.26 1990年5月 株式会社美術出版社
- (8) 中原佑介「現代芸術入門」pp.240～pp.241 1993年 7版 株式会社美術出版社
- (9) 「武蔵野美術 No.95」1995年 武蔵野美術大学出版編集局

### 挿入図版

- 図-3 「ピーターポーコス展カタログ」p.38 1995年 セゾン美術館編集・発行
- 図-4 同上 p.111
- 図-5 同上 p.107
- 図-6 同上 p.95