

伊勢 貴俊

ISE Takatoshi

立体造形における意外性の考察 作品「意外性」及び研究報告書

Study on Plastic Arts with Unexpectedness : Work "Unexpectedness" with Research Paper

デザイン学領域群 クラフト領域



意外性

Unexpectedness

350×220×220mm

磁器

2013年

序章

筆者は立体造形表現の一つである陶芸作品について、制作者や鑑賞者の視点から高い評価が与えられる作品の共通点を、制作過程を含めて検討した。その結果、制作者や鑑賞者からの視点から意外性を持った陶芸作品が好評価を得る重要な要因ではないかと筆者は考えるようになった。

本稿の目的は、意外性が立体造形作品を評価する重要な要因であることを考察することである。

第一章 立体造形作品の意外性の定義

意外性に気づいた経緯について、筆者の経歴に沿って紹介した。意外の一般的な定義を辞書から考察した後、意外性を感じる様々な場面や瞬間を例示し、制作者視点と鑑賞者視点を区別しながら筆者なりに意外性を定義づけた。

制作者視点の意外性を陶磁器の制作工程に沿って考察した。その工程には構想、スケッチ、マケット製作、実物製作、乾燥、素焼き、本焼き、完成の各段階があり、その各段階で制作者が直面する意外性について記述した。

次に意外性を鑑賞者の視点から考察した。鑑賞者は外界を感知する五感を使うことで、作品と対面する。五感で興味関心を持ち予想したものと異なる部分を発見した場合、意外性が生じると考えた。鑑賞者は意外性の感情を契機としてその作品にさらに強く印象を持ち、高く評価することになると考えられる。

そして、意外性に注目して作品づくりをした芸術家イサム・ノグチについて記述した。ノグチは、意外性が起こることを当然のこととして受入れ、積極的に作品づくりに活かそうとする姿勢を持っていた。ノグチは3年半かけて完成させたユネスコ庭園の建設にあたり様々な意外性の局面に立ち向かい、庭園の完成に向けて進んでいったが、本稿では、その様子が描かれた著作を紹介した。

意外性は筆者自身、主観的な概念と捉えていたが、意外性を感じる脳活動の反

応パターンから客観的な評価を試みた論文がある。意外性の質まで踏み込んだ内容となっていないが、実験装置を使い、脳活動の数値計測ができたことが報告されている。

また、アイデアを生み出すキーワードとして、意外性を取り上げたチップ・ハースとダン・ハースの共著「アイデアのちから」について記述した。本書は、アイデアを人の記憶に定着させるためには、意外性を含む6つの原則を身に付ける必要があり、それを身に付ければコミュニケーションを円滑にすることができると書かれている。本書の定義する意外性は、芸術の制作・表現、伝達の印象づけに役立つものであり、立体造形作品の評価の要因として活用できる考え方である。

本章での意外性の定義に基づき次章以降、制作者、鑑賞者が作品に興味関心を持った段階で起こる意外性について考察した。

第二章 筆者が意外性を感じる造形作家

筆者が意外性を感じる作品を発表する作家ロン・ミュエック、須田悦弘を取り上げた。

主に人体を扱うミュエックの作品は、緻密に作られたマケットをもとに型を作り、ファイバーグラスやシリコンなどを使って人体を細密に表現する。作品はリアルに人間を作り出しているが、主な特徴は、作品がモデルに比して、巨大であったり極小であったりするサイズによる違和感にある。鑑賞者は、サイズから来る意外性に、作品が表現する人間の存在が鮮烈に印象づけられる。

植物をモチーフとする須田の作品は、木彫に朴の木を用い、見た目の質感にこだわり、現実存在する植物の様子をリアルに表現する。作者は、木彫という特徴を生かしながら、本物の植物に対し人間が感じる感情を、そのまま作品を見て感じとれるように表現している。木彫作品は作者の意図した空間に設置されることで、鑑賞者は作品を含めた展示会場の全体風景に意外性を感じ魅了される。

両作家はいずれも、鑑賞者視点の意外性と制作者視点の意外性の両方を意識した作品作りをしており、それが作品の評価を高めている要因と筆者は推測した。

第三章 自作品研究

筆者は、自作品の題材として、日常生活用品の中から鑑賞者視点での意外性を感じるモチーフを探した。

そこからゴミとして丸まったティッシュをモチーフとすることを考えついた。それを磁土で制作することにより、鑑賞者視点の意外性を引き出せると考えた。なお、ゴミのティッシュとしての存在感を与えるため、プラスチックに見えるが実際は磁器製であるゴミ箱を同時に制作した。

これを展示会場である美術館での展示場所を工夫させることにより会場を訪れた鑑賞者に意外性の感情を引き出すことを期待した。

以上の考えから修了制作を進め、本章では、その制作工程を含めて記述した。

終章

前章までの検討結果をふまえ、以下の内容を含む意外性が今後の作品作りの評価の要因になることがわかった。

「制作者視点による意外性」

制作途中で予想しなかった形状・色・質感・用途などが現われたとき、制作者に意外性の感情が発生する。その意外性に共感が伴ったとき、制作者は次の工程に進むことができ、制作者視点の意外性は制作の糧となる。

「鑑賞者視点による意外性」

鑑賞者は鑑賞物に対して、予想が裏切られたり、思考パターンが破られたりすることで、驚きの感情や知的好奇心が生まれ、意外性の感情が生まれる。制作者は鑑賞者視点による意外性を考慮しながら制作を進めることで鑑賞者から評価される作品づくりができると思う。

今後とも制作者視点の意外性と鑑賞者視点の意外性を意識し、制作の場面で活用していくこととしたい。