

氏名	勝川 夏樹
ヨミガナ	カツカワ ナツキ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第654号
学位授与年月日	令和3年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 技法研究から生まれる生き物のかたちーモデリングパートドヴェールを用いたガラス造形技法の複合的な活用
	〈作品〉 Microcosmos Fascination with Magnification
	〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	藤原 信幸
（論文第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術研究科）	布施 英利
（作品第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	豊福 誠
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	原 真一
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術研究科）	三上 亮
（副査）	近畿大学	教授	（文芸学部）	本村 元造
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）

（論文内容の要旨）

筆者は近年、顕微鏡を用いて観察された植物や菌類、プランクトンなどをモチーフに作品制作を行なっている。日頃見慣れた生き物であっても、顕微鏡を通して観察することで、肉眼では見ることの出来ない、複雑な姿形を知る事が可能になる。また、顕微鏡にも様々な種類があり、同じ生き物を観察しても、全く違う姿を見る事が出来る。筆者は、光学顕微鏡と走査型電子顕微鏡で観察された生き物の顕微鏡写真などから着想を得ている。

様々な生き物をモチーフにガラス素材を用いて作品制作をする中で、ガラス造形技法の「かたちづくり」の自由度や、技法間の互換性の低さに着目するようになった。多様で複雑な生き物のかたちを表現する上で、技法的な制約が自由な表現の障害となる事が多くあったからである。

具体的な例として、吹きガラス技法では溶けたガラス素材特有の有機的な表現に向いているが、写実的な表現が難しい事が多く、バーナーワークでは細かな造形が可能だが、質量や大きさに制限があり、ガラス鑄造技法では写実的な表現に適しているが、鑄造出来るかたちには制限がある。

ガラス造形技法にはそれぞれ、「かたちづくり」の長所と短所がある。そこで、複数の技法を複合的に用いる事で短所を補う事が可能なのではないかと仮説を立て研究を始めた。

本文では、一般的に行われているガラス造形技法の複合的な活用方法をまとめた上で、生き物の多様で複雑な形状を表現する事に着目した、筆者が研究しているガラス造形技法の複合的な活用方法について述べていく。

筆者が自身の作品制作のために研究している、ガラス造形技法の複合的な活用方法において重要な役割を果たしている技法が「モデリングパートドヴェール」という技法である。この技法は、筆者が独自に研究を進め、命名した技法である。

「モデリングパートドヴェール」は、粉ガラスとでんぷんのりを混ぜ合わせた、粘土状のガラスペース

トを用いることで、粘土で塑像をするように造形できる事が特徴である。また、ガラス鑄造技法では制作が難しい形状や、吹きガラス技法では困難な写実的な表現が可能で、ガラス造形作品の中では比較的大型の作品を制作する事が可能である。成形後、耐火粉に埋め焼成し、熔着する事で生じる、この技法特有の表情や質感も特徴である。

「モデリングパートドヴェール」の特徴を利用した、筆者が研究しているガラス造形技法の複合的な活用方法では、その他の技法で表現が難しい形状を制作でき、複数のガラス造形技法で制作した、ガラスパーツを組み合わせる、つなぎのような役割を担っている。

また、ガラス造形作品の「かたちづくり」の幅を広げる研究の一つとして、近年芸術領域でも盛んに用いられている、3Dプリント技術をガラス造形作品の制作にどのように活用できるかについても記す事とする。

筆者の作品制作では、3Dプリント技術をガラス鑄造技法や吹きガラス技法に用いている。3Dモデリング特有の幾何学的な造形を作品に取り入れる事が可能で、複数のパーツを組み合わせる制作での、接合部の角度計算など、手作業では困難な要素を補う事が期待できる。また、幾何学的な構造は、顕微鏡を通して観察した生き物にも多く見られる事から、筆者の作品制作に有効であると考えている。

ガラス造形作品を制作する上で、技法研究に着目する事は珍しいことではない。作品の質感や表情、形状などに独自性を持たせるため、多くのガラス造形作家が取り組んでいる。

そのことから、本論文では、一つの質感や表情を追求する事を目的としていない。それぞれのガラス造形技法が持つ、多くの質感や表情を一つの作品に落とし込む事を可能とし、特に「かたちづくり」の自由度の向上を目指している。

本文では、「モデリングパートドヴェール」単体での作品制作と、「モデリングパートドヴェール」を用いてガラス造形技法を複合的に活用した作品制作について記す事で、これらの技法が、生き物の多様で複雑な形状の表現に適した、自由度の高い技法である事を示していく。

また、「モデリングパートドヴェール」を用いたガラス造形技法の複合的な活用方法では、3Dプリント技術や、今後考えられる新しい取り組みを組み込む余地のある、汎用性の高い方法であると考えている。

ガラス造形技法を用いて制作する事が困難な形状は多く存在する。それらの形状を制作する方法を記す事は重要であり、ガラス素材を扱う分野の進歩に寄与できるものと考えている。

筆者の作品制作において、作品モチーフとガラス素材、そしてガラス造形技法は密接な関係にある。「かたちづくり」の制限が多いガラス造形技法の中で創意工夫を図り、意図した造形を目指す過程で着想を得る事も多くある。それは、ガラス素材で作品制作する上で大きな魅力であると考えている。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、ガラス造形技法で「生き物のかたち」を制作することに取り組んできた筆者が、これまでの研究をまとめたものである。本論文で、筆者・勝川夏樹は「モデリングパートドヴェール」という独自の技法を探究し、その技法による造形の可能性と成果をまとめた。

論文の内容は、全3章、および序章と終章で構成されている。

まず序章では、論文の概要と、筆者の作品制作のモチーフである「顕微鏡と生き物のかたち」について解説される。

続く「第1章 モデリングパートドヴェール」では、この筆者独自のガラスの造形技法に関して、具体的にどのようにしてそれが制作されていくか、そもそものような経緯でこの技法が開発されたかが詳しく説明される。

さらに「第2章 ガラス造形技法の複合的な活用」では、まず一般的なガラス工芸の技法が取り上げられる。ガラス造形の技法には、吹きガラス技法、キルンワーク、バーナーワークなどがあるが、筆者は、それらの技法を一通りマスターした上で、別々の技法を組み合わせる、という複合的な試みに挑戦する経

緯が説明される。

「第3章 技法研究内容」では、ガラスペーストの配合などが、具体的な数値とともに説明され、筆者独自の技法である「モデリングパートドヴェール」がどのようなプロセスでなされるのかがまとめられている。さらに新しい試みとして、デジタルの3Dプリント技術を用いた制作の経緯などにも言及される。さらに「第4節 提出作品について」では、東京藝術大学大学美術館での博士展でも高い評価を受けることになった提出作品について、これまでの研究成果の総まとめとしての達成が紹介される。

終章では、これまでの考察がまとめられ、締め括られる。

以上が、本論文の内容・構成であるが、上記で紹介した筆者独自のガラス造形技法によって、「生き物のかたち」をモチーフとした作品がつくられることになるわけだが、その「生き物」というモチーフ・テーマと、筆者の技法探究は不即不離のものである。つまり、生き物の体というのは、骨や筋肉や血液など、異なる細胞による「組織」で出来上がっているが、そのような生命の神秘と重なるように、筆者はガラス造形の「複合的な」作り方によって、そこにもう一つの、ガラスによる生き物のかたちを生み出す。筆者は、様々な技法を扱い、それらを熔着したり、異素材を用いることなどで作品を創造していくが、それはまさに「生き物のかたち」を造形するに何よりも適したやり方であると、論文を読んでいて納得される。

独自の技法の探究、その技法によって生み出されたガラスによる生き物のかたち、その創造と思索の経緯は高く評価できる。よって本論文を東京藝術大学・大学院美術研究科の博士論文として合格とする。

(作品審査結果の要旨)

提出作品は「Microcosmos」と「Fascination with Magnification」の2作品である。

大学美術館で催された博士審査展での展示では、後方の壁際に5点の作品からなる「Fascination with Magnification」を配し、上面にガラス板を敷いた展示台の上に大小10点で構成された「Microcosmos」を前面に配置した形で発表した。

「Fascination with Magnification」では、プランクトンの微化石をモチーフに、5種の立体作品として表現している。光学顕微鏡と走査型電子顕微鏡という2種類の顕微鏡下の生き物達の繊細で可憐なすがたに魅せられた作者は、その創造力をもって自身の微生物をガラス素材に置き換えて、造形作品へと昇華させたのである。その制作技法は、論文の第一章で詳しく述べられている様に、作者の技法研究の開発と蓄積によって生まれたモデリングパートドヴェールの集大成と言える作品である。作者が制作に用いたモデリングパートドヴェールは、元々ガラスパーツ同士を繋ぐために用いられていたガラスペーストの可塑性を上げる事により、陶芸の手捻りや塑造に使う粘土の様に単体で形作る素材に進化させる事に成功している。これは作者の「かたちづくり」に対する思いのあらわれでもある。

「Microcosmos」は、板ガラスを敷き詰めた台の上に、大小10点の作品の構成からなるインスタレーション作品である。この作品も顕微鏡下の微小生物をガラス素材で表し、プレパラートにみたてた台上の板ガラスへの映り込みを効果的に使って、ガラスの素材感を際立たせた美しい作品である。先の「Fascination with Magnification」がモデリングパートドヴェール技法単一で制作されているのに対し、この作品は作者が論文中に述べているガラス成形技法のオンパレードともいえる、技術力の厚みと創作力に高さを示した作品でもある。技術が作品を生み出し、創作を求める情熱が新技法を生み出す。この連鎖によって進化し続ける工芸における造形の特性を示した論文と作品である。

以上、提出の両作品は論文との整合性に優れ、技法研究の成果を十分に示すと共に創造性と造形力の高い秀作であることから、審査員合意により博士学位に相当するものとした。

(総合審査結果の要旨)

勝川夏樹は、学部卒業制作時よりガラスの素材感から着想を得て「生き物のかたち」をモチーフに制作に取り組んできた。同時にガラス造形におけるホットワーク・キルンワーク・コールドワークを中心に多くの技術の習得に励んでいた。その努力は、いわゆるガラス工芸や造形技術のみならず、3Dプリンターを用いた造形やスタンドガラスや壁画に用いられる技術習得へと広がっていく。

博士審査会に提出された作品は「Microcosmos」と「Fascination with Magnification」の2作品である。5点の組み合わせされた立体作品で構成されている「Fascination with Magnification」は、全て新たにモデリングパートドベールと命名された自身の制作技法で作られている。大小10点で前面に大きくインスタレーションされた作品は「Microcosmos」である。

この作品は、モチーフである2種類の顕微鏡の光学顕微鏡と走査型電子顕微鏡を通してみる生き物の繊細で不思議な世界を、それぞれの顕微鏡の特性を考察しながら造形を試みており、作者の造形的な視点と制作における感性の独自さが、展示された空間の面白さにつながっている。用いられた複合技法による作品群は、顕微鏡に設定された検体が乗ったプレパラートの上に展開する肉眼では見えない微細な世界のように、大小の見え方の異なるガラスオブジェの光の効果によって、見るものを魅了する世界を作っている。今までのガラス造形作品には稀有な、大型で繊細なガラスによる立体作品として高く評価できる。

一方本論文で、勝川夏樹は「モデリングパートドヴェール」という独自の技法を探究し、その技法による造形の可能性と成果を文章としてまとめた。古来より生み出され様々な作家たちに試みられている「パート・ド・ベール」をはじめとする、「キルンキャスト」を応用進化させた本技法は、今後のガラスを用いた作品制作の可能性を広げるものとなることを予感させる。

従来、筆者は制作を通して考察をすることを常としている。博士論文を書くことによって、より明快に自身の制作の方向性と意味を考え深める契機となった。漠然と捉えていた「顕微鏡と生き物のかたち」というテーマに、考察を重ねる様子が文章からは読み取れる。

論文という形式を通し、自身の制作の過程を反芻し深め、また展開し新たな方向性を模索する。そのような経緯を自らも再確認しつつ、作品の制作へと展開していくことを記録として残した。改めてこの論文は作品と共にある初めて意味を成すものであると感じる。

論文と作品制作の二つの挑戦を粘り強く時間をかけ、誠実に積み上げた結果、優れた論文と作品になったことを評価し、審査会全員一致で、合格とした。