

記憶の痕跡

東京芸術大学大学院美術研究科

博士課程美術専攻工芸研究領域

学籍番号 1314915

金柄文

目次

序章	1
第1章 鑄金という造形行為	3
1. なぜ鑄金なのか	3
鑄金との出会い	3
歳月の痕跡が込められた鑄物	4
鑄造行為	6
2. フラン樹脂鑄造法から「真土焼型鑄造法」へ	7
フラン樹脂鑄造法	9
真土焼型鑄造法（込型法）	10
紙土	11
玉土	13
荒土	13
制作過程	14
第2章 記憶の造形化	17
1. 事件や遊び	17
修士修了作品	19
2. 「音」「匂い（香り）」「場所」－研究生から博士課程	21
音	21
匂い（香り）	24
場所	26
第3章 提出作品	30
1. ジュイブル遊び	31
焼成	33
色見（イロミ）	34
2. 手	35
手の象徴的な表現	35

美術史の中の手のイメージ	36
彫刻における手の存在	39
工芸（鋳金）における手の存在	40
3. 「記憶の痕跡」（提出作品）	41
制作意図	41
鋳造作品	42
手—課題	44
映像	44
終章	48
参考文献一覧	50
図版引用文献一覧	52

序章

本論文は、自覚していない自身の過去の記憶や、徐々に失われていく過去の記憶を、鑄金作品と現代の映像メディアによる自身だけの新たな表現として提示し、そこでの鑄金という造形行為と、痕跡として作品化された記憶との関連性を明らかにすることを目的とする。

私が鑄造という技法を選択しているのは、鑄金作品を通して、自身の過去の記憶をどこかに留めておきたいという、原初的な欲求から始まっている。ここでまず、なぜそれが鑄造なのかについて、簡単に説明する必要がある。鑄金作品に使用される材料は様々だが、主に銅合金や鉄などが使用される。この材料は、一般的な他の分野の材料とは異なり、半永久的な耐久性を持つことが最大の特徴である。金属の半永久性は、屋内外のどこでもその存在価値を示し、永遠不変というイメージを連想させる。私はこの金属が、自分の欲求を満たす素材であることを認識してから、自分の中に存在する過去の記憶を、鑄金という造形行為で作品化（痕跡化）したいと考えるようになった。それは長い時間の中で、色あせた絵のようにになっている自分の記憶を、金属によって永遠化しようとする試みともいえる。

過去の記憶を思い出すきっかけは、人によって異なるだろうが、私にとって記憶を呼び起こされるきっかけとなるのは、「音」「匂い」「場所」の三つの要素である。なぜそれらが自分の記憶に強く作用するのかは、私もよく分からないが、事実であることは確かだ。道を歩いていて偶然に聞こえてくる「音」、鼻を刺激する「匂い」、「場所」や空間に感じる雰囲気など。日常生活の中で瞬間的に呼び起こされる過去の感情や感覚は、現在とは異なる過去の自分を振り返らせる。そうした「音」「匂い」「場所」が呼び起こす感情や感覚を、現在のそれとシンクロさせることで、新たな自分を発見し、「新たな造形」を可能にするのではないかと考える。

私が幼年期を過ごした場所は、海と田と山が調和したのどかな田舎だった。そこで友人たちと多くの遊びをして過ごしたが、今でも記憶に強く残る一つの残像が、旧暦の、1月15日に行う「ジュイブル遊び」である。缶の中に紙や薪などを入れ、火をつけて振り回す単純な遊びだが、光跡は漆黒の闇に様々な光の円を描き出し、美しい情景を生んだ。この火と光による「ジュイブル遊び」の記憶と残像を、私は火と金属による鑄造という技法で造形化しようとしているのである。

長い時間の流れの中で私の心にとどまり、時には他人のような、しかし現在まで一緒にいてくれた記憶の大切さを感じる。「音」「匂い」「場所」が呼び覚ます、その

ときどき感じた感情や感覚を、現在の新たな形として、未来の自分に伝えたいと考えている。

第1章「鑄金という造形行為」では、まず鑄金の特性と使用する材料について述べ、私の作品制作が、なぜ鑄金なのかについて論述する。そして来日以前に韓国で行っていた鑄造技法「フラン樹脂鑄造法」と、日本の伝統的な鑄造技法「真土焼型鑄造法」について説明し、二つの鑄造法で、自身の「記憶の造形化」がどのように変化したのかについて述べる。

第2章「記憶の造形化」では、来日後の研究生から博士課程2年次までの3年間の作品制作について述べる。ここで「音」「匂い」「場所」の三つの要素が、無意識の中に潜在する過去の記憶を呼び起こし、「新たな造形」への大きな可能性となったことを確認する。

第3章「提出作品」では、幼年期の「ジュイブル遊び」からイメージした円形の形と、鑄金との関係について述べる。この円形は、自分の過去と現在が共存する「記憶の痕跡」の形であり、未来への贈り物でもある。その円形オブジェに加え、存在感を拡大化するために併用した映像について説明し、現代の映像メディアと提出作品の結合について解説する。

終章では、鑄金を始めた大学3年次から現在までの自身の変化を総括し、現時点での課題と展望について述べる。

第1章 鑄金という造形行為

1. なぜ鑄金なのか

鑄金との出会い

なぜ鑄金という造形行為なのか、自分に問いかけてみる。それは、何らかのきっかけで浮かぶ過去の記憶を、永遠に留めておきたいという欲求から始まった。鑄金で使われる素材は、同じ金属でも作家や作品で多種多様だが、主に銅合金や鉄などが使用される。金属材料の最大の特徴は、高い耐久性と半永久性を持つことであり、鑄金の歴史を見ても数百年、千年を経た作品が現在まで伝わる。中でも韓国の国宝第83号の金銅弥勒菩薩半跏思惟像（図1）は、歴史性より存在自体が感動を与え、鑄物の美しさを感じさせる。シンプルながらバランスのとれた身体表現、立体的に処理された衣服の自然なしわ、そして細かく刻まれた目や鼻、口などの表現は、少しも色あせ



図1 韓国の国宝第83号 金銅弥勒菩薩半跏思惟像
6～7世紀 韓国・国立中央博物館所蔵

ることなく、私が鑄造に携わるきっかけとなった。



図2 韓国の風物遊びで使われる鉦（左）と銅鑼（右）

また、幼年期の記憶の中での鑄金との最初の出会いは、風物遊びに使用される銅鑼と鉦である（図2）。風物遊びは、韓国の伝統的な遊びであり、農作業の効率を上げるための「農楽」に含まれる。祖父のあとについて叩いて遊んだ鉦は、鑄物だが一つの楽器であり、叩いたときの響きや音が全身に伝わった時の驚きを、今でも覚えている。つまり鑄金によって作られた鑄物は、仏像から風物遊びの民間楽器まで幅広く、「美」と「用」の両方を含んでいると言える。

歳月の痕跡が込められた鑄物

私は肉体的、精神的に疲れたとき、過去のアルバム写真や日記を見たり、幼年期に両親や友人とともに行った場所を訪ねたりする。色あせた写真、古書のように古くなった日記、吹いても音の出ないリコーダー、思い出が残る場所などは、現在の自分に切なさや、貴重な記憶がいつか消えてしまうかもしれないという不安を感じさせる。

そうした中で、造形物としての鑄物（図3）は、雨風に耐えた歳月の痕跡をとどめながら、先人たちの精神や心情を現在に伝える強さを感じさせる。風化による発色の変化や雨の跡、ほこりがあるまま残るが（図4）、そこでの痕跡は、切なさや不安感より、深い安心と感動を与える。それは、金属素材であることに加え、鑄造制作の複雑な工程から生まれるエネルギーによるのではないかと考えている。この観点から鑄造制作の工程を次に見てみたい。

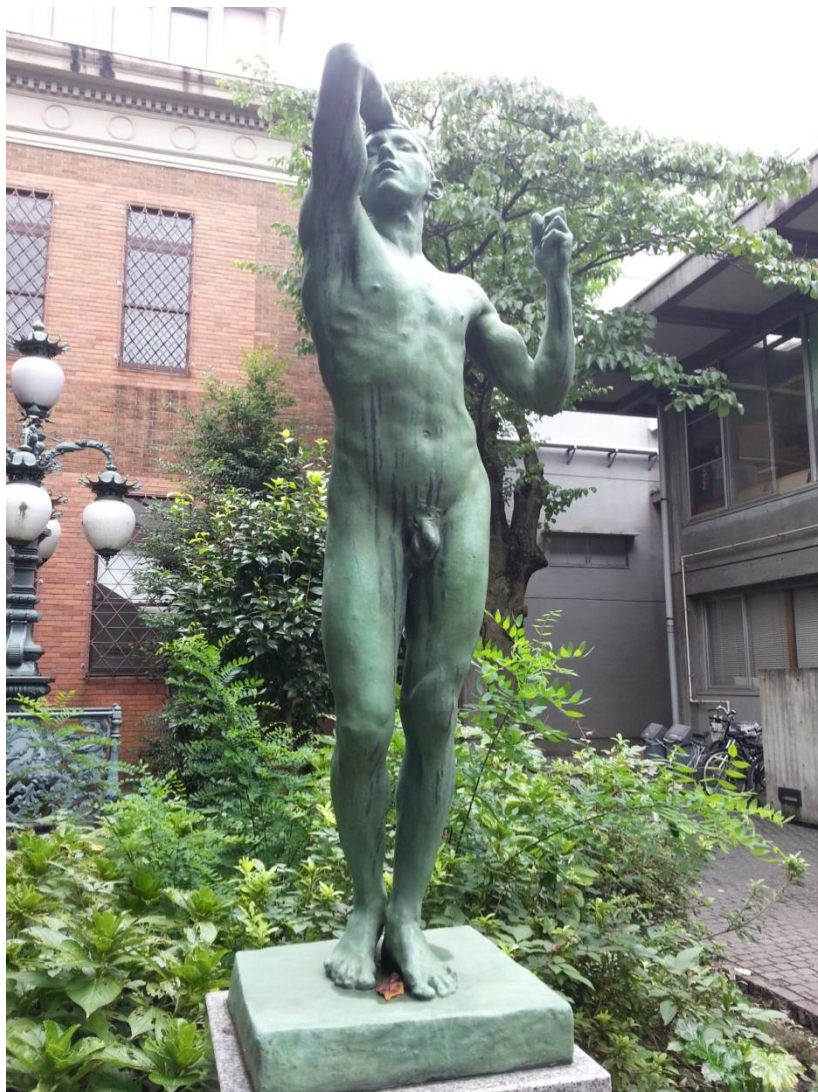


図3 ロダン「青銅時代」1877年 東京芸術大学
(1925年ゲルスニス寄贈)



図4 「青銅時代」の部分

鑄造行為

鑄造は、粘土や石膏、木などを使用し、人間の感覚器官の中で極度に発達した手によって、まず原型が作られる。その原型を基に、土や石膏、砂などで鑄型を作り、その鑄型に溶解した金属を流し込む（図5）。鑄込まれた金属が冷却して固体となったのちに、鑄型から取り出すという工程を踏む。つまり自分の感覚や感情を、形として金属に変換する行為であり、同時に物質のエネルギーを、文化や芸術のエネルギーに変換する行為と言える。そして私にとっては、認識しようとしてもできない無意識の中に潜在する過去の記憶を、よみがえらせる行為であり、それが失われないように痕



図5 鑄込みの風景

跡化する行為と言える。私の場合はそれを、複雑な制作プロセスの中でも、とくに寄せ型の制作段階で実感する。

寄せ型は、原型の形や型をとる位置によって、“寄せる”パーツの数が違う。また大きさによって、「小寄せ」「中寄せ」「大寄せ」と分かれ、型をとる位置によっても、「窓寄せ」「常寄せ」などに分かれる。鑄型が完成すると、原型を取り出し、分

割されたそれぞれの寄せを元の所に戻す。一つの鑄型が完成するまでのプロセスは、パズルのピースが集まって一枚の絵が完成するイメージに似ており、自分の頭の中に散在する過去の記憶が集合して、一つの記憶としてよみがえるように感じられる（図6）。

私はこの鑄造という造形行為とそのプロセスが、自身に新たな記憶の造形化を喚起する、最適の技法と考えている。



図6 寄せ型の写真

2. フラン樹脂鑄造法から「真土焼型^{まね}鑄造法」へ



図7 金柄文「脱皮」 ブロンズ h 290×w140×d 140mm 2005年

私が鑄造に表現の可能性を感じたのは、韓国・大邱大学工芸科の学部3年（2004年）のときだった。ここでの鑄造は、主にフラン樹脂鑄造法だったが、この技法の場合、原型の二分線を起点に正確に半分される形、例えば正六面体を半分に分割するような形に限定された。原型制作に多くの制約が伴ない、その解決が自分の課題となってい



図8 「脱皮」の表面



図9 東京藝術大学鑄金研究室の土間の風景 2016年撮影

た。そうした時期の2005年に、東京芸術大学工芸科鑄金で行った2週間の蠟真土鑄造法の実習は、鑄造に表現の自由を感じるきっかけとなった（図7，8）。

蠟という特殊な素材で自分が望む形を作り、その表面にヘラや様々な道具で自分のイメージを刻む行為は、粘土で遊んだ幼年期を思い起こさせ、童心に帰らせてくれた。そして鑄造後に鑄物の表面に現れる表情（繊細さや多様性）は、私に大きな感動と表現の可能性を感じさせた（図8）。

「真土焼型鑄造」は、主材料となる真土（^{まね}鑄型砂）と呼ばれる土間（図9）で、鑄型の制作を行うが、私にとってはこの土間も大きな意味を持つ。幼年期に友人と田畑で土球を作り、どちらが強いかを張り合って勝負に泣いたり笑ったりした記憶。大事に作った土球を家に持ち帰り、親に知られないように隠しておいた秘密の場所の記憶。手や服を汚して、こっそりと洗って着替えた記憶など。土間は、大人になった現在でも、自分の遊び場であり、過去と現在を結ぶ思い出の場所だと言っても過言ではない。私はこの土間で、手の感触で幼年期の記憶をさぐるように、慎重に鑄型を作っていくのである。

フラン樹脂鑄造法

ここでまず、韓国で主に用いていたフラン樹脂鑄造法について説明したい。この技法は、原型制作から中子（図10）の制作までは、日本の伝統的な「真土焼型鑄造法」（込め型鑄造法）とほぼ同じである。鑄型の乾燥の必要がないため、真土焼型鑄造法より完成までの時間を短縮できる利点がある一方、原型の表面に使われる砂が、真土焼型鑄造法での紙土より粒子が粗いため、細かい部分の表現には向いていない。また鑄型を焼成しないまま湯を注入するため、真土焼型鑄造法より金属の厚さを1.5倍ほど厚くしないと、成功率が低くなる欠点がある。



図10 中子の写真



図 1 1 ソウルの光化門広場にある世宗大王像

このフラン樹脂鑄造法は、大型の工業鑄物やモニュメントなどの鑄造に多く使われ、使用する鑄物砂の違いから「自硬性鑄型」とも呼ばれる。フラン樹脂¹と、硬化剤（有機スルホン酸）の反応で、脱水縮合して硬化させるシステムである。いつ頃韓国に伝わったのか、歴史は不詳だが、大型のモニュメントから大仏、美術彫刻に至るまで、様々なジャンルでフラン樹脂鑄造法が用いられている。現在、この技術で制作された代表例は、ソウルの光化門広場に建立された世宗大王の銅像だろう（図 11）。穏やかで慈しみ深い微笑みを浮かべた表情で、片手には本を持ち、ハングルを生み高いレベルの民族文化を作り出した世宗大王の精神が表現されている。

真土焼型鑄造法（込型法）

工芸分野で用いる鑄造法は、大きく三つの方法に分類される。まず第一に、蠟（ワックス）で原型を作り、耐火材にそれを埋没させ、加熱して蠟を溶かし出した後に、その空間に金属を注入して作品を作る「蠟型鑄造法」である。この蠟型鑄造法にはさらに、伝統技法から、ロストワックス法と呼ばれる工業製品を作るものまで、様々な種類がある。二つ目の方法は「真土焼型鑄造法」（込型法）と呼ばれ、美術品や工芸品、銅像などの制作に用いる技法である。原型を込めた鑄型を分割して原型を取り出

1 フラン樹脂：フルフリルアルコール、尿素、フェノール、ホルムアルデヒドなどからなる樹脂。

し、その空間に原型より小さな中子を入れて、分割した鑄型を組み立て、溶かした金属を流し込む技法である。三つ目の方法は「挽き形法」である。この技法は、鐘やベル、伝統的な茶釜などのような、回転形態のものに使用する技法である。

私はこの三つの方法の中で、主に真土焼型鑄造法（込型法）を用いて作品を制作してきた。前述のように美術品や工芸品、銅像などの制作に使われる技法で、明治から大正期にかけて進化した技法である。銅像のような複雑な形態も、原型を損なわずに鑄型に写し取ることができ、しかも一つの原型から数個の鑄型を作れるのが特徴である。そして原型の形態に応じて、手法を様々に組み合わせることも可能である。

主な鑄型砂は「真土」と呼ばれ、川砂に粘土を混ぜて750～800℃で素焼きしたものを、細かく潰して篩い分け、粘結材として粘土汁「埴汁（ハジル）」を混ぜて使用する。使用目的によって、「真土」は大きく紙土（又は肌土）、玉土、荒土の三種類に分けられる。

まず「紙土（肌土）」は、原型の肌、つまり模様やテクスチャーなど、比較的繊細な表情を写し取るときに使われ、へナ土²と和紙で作るため「紙土」又は「肌土」と呼ばれる。「玉土」は、鑄型の分割り面³（スゲ型、カブセ型、又は互いに剝離する箇所など）に使うもので、分割り面には滑らかさが必要なため、比較的細かな粒子と埴汁を混ぜて作る。また、紙土（肌土）を補強し、鑄型に強度を持たせるために使う「荒土」は、紙土や玉土より粗い粒子の真土を使い、藁の繊維を混ぜて作る。混ぜた藁は、鑄型焼成で燃焼して空隙となり、鑄込まれた金属が固体になるときに放出されるガスの通気性を高める。この真土焼型鑄造法（込型法）による作品制作のプロセスについて、少し詳しく見てみよう。

紙土（図12-1～8）

まず紙土を作るために、紙種（カミダネ）をつくる。この紙種は、美濃紙のような和紙とへナ土を混ぜ合わせたものである（図12-1～8）。



適正量のへナ土（約370g）をボールに入れて準備する。

図12-1

-
- 2 へナ土：埴汁（ハジル）になる土で、粘土とも呼ばれる。
 - 3 分割り面：型の合わせ面をいう。



図12-2

ハンマーで固まりのヘナ土を砕き、水と混ぜ合わせる。

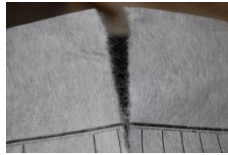


図12-3

美濃紙のような和紙を用意する（ヘナ土約 375 g に和紙は 3.5 枚～4 枚）。和紙の中でも、繊維が丈夫で長いものを使用する。



図12-4

ある程度厚みがある鉄板とハンマー、適量の水、和紙、そしてよく混ぜ合わせたヘナ土を用意する。



図12-5

よく混ぜ合わせたヘナ土を和紙で包み、ハンマーで叩いて紙の繊維とヘナ土を均一に混ぜ合わせる。繊維一本一本がヘナ土に満遍なく分布するよう、十分に叩く。



図12-6

大きなボールの中に、上真土（＃80以上）20、炭子（＃80以上）1、風化珪砂1、ジルコンプラワ1の割合で入れ、適量の水を加えて混ぜ合わせる。



図12-7

用意した紙種を細かく千切って混ぜ合わせる。



図12-8

十分に混ぜ合わせたのち、煎餅のような使いやすい大きさにして乾燥し、保管する。完全に乾いた紙土を使用するときは、金臼に入れて水を加え、図12-7のような状態になるまで再び搗き砕く。

玉土 (図 12-9~12)



図12-9

土間砂と焼き真土を、それぞれ篩い (#30) にかけて、埴汁 (ハジル) を用意する。埴汁は約10倍程度の濃度にしておく。



図12-10

篩いにかけて土間砂と焼き真土を、大きなボールに入れ、埴汁を加えてよく練る (水より埴汁を先に加えるのは、埴汁の濃度をチェックするため)。



図12-11

よく混ぜ合わせたのち、強く掴んでみて埴汁の濃度をチェックする。ある程度の硬さが感じられる状態が適正である。埴汁を入れ過ぎると、乾燥後、鑄型の合わせ面にひびが入りやすいため、できるだけ少なく入れる。



図12-12

水を加えたのち、使いやすいように団子状にしておく。

荒土 (図12-13~16)



図12-13

藁を2~3cm程の長さに切り、水に入れておく (真土によくなじませるため)。この藁は鑄型の焼成時に燃えて空隙を作り、紙土での紙の繊維と同様に、熱へのクッションや、鑄込みの際に発生するガスの排出にも役に立つ。



図12-14

篩い (#3~5) にかけて土間砂4、焼き真土4、川砂2の割合に、約40倍程度の埴汁を加え、土練機で混ぜ合わせる。水を加える前に、図12-12と同様に埴汁の濃度をチェックしてから水を加え、よく混ぜ合わせる。



図12-15

濡らしておいた藁を加え、練る。



図12-16

よく練ったのち、フネにいれて保管する。

制作過程 (図13-1~18)



図13-1

石膏原型を水で浸し、過水状態にしておく。



図13-2

湯口の位置や湯道の幅、はまりの大きさなどを考慮して、押し台⁴を作る。押し台の幅は約10~15センチにする。そして石膏原型の表面と押し台の上面に、離型材⁵を塗る。



図13-3

石膏原型の表面に紙土を付ける。



図13-4

まず、押し台に離型材の油を塗り、その上に玉土をなじませる。

4 押し台：石膏原型に二分線を引き、下半分を土間土に埋める。その二分線が正しく水平になるようにする工程を押し台という。

5 離型材は、種油と石油の半々からなる。



図13-5

図13-5のように前面に埴汁を塗り、その上に荒土を付ける。土付けが終わったら素灰や焼真土を貼り、乾燥を促す。



図13-6

上下型をしばりつけるために筋金を入れ、素灰や焼真土を貼り、乾燥させる。



図13-7

半面完成。



図13-8

半面の外型込めを終えたのち、型をひっくり返して図13-2～7と同じ様に片面を完成させる。



図13-9

鑄型の表面に入ったひびを修正篋を使って修正する。この作業は、表面が柔らかいうちに行う。



図13-10

修正したのち、鑄型を乾燥させる。電気炉を利用する場合もあるが、通常は木材を燃やして乾燥させる。



図13-11

金属の肉厚になる部分に、粘土を伸ばした裏土（約3ミリ）を張り込む。その上に中子砂を均一に詰め込み、それが終わったのち、中子を一体にする。



図13-12

図13-10のように中子を乾燥させ、鑄型から中子を取り出す。そして中子を修正する。



図13-13

修正したのち、全体に炭粉を塗布する。そして外型に湯道を掘り、中子を外型に納める。



図13-14

鑄型を一体に組み立てる。



図13-15

外型を番線で縛り上げ、湯口を作る。



図13-16

窯をたて、鑄型の焼成に取り掛かる。鑄型の中の色が黄色になると、焼成が完了する。



図13-17

金属（ブロンズ）を溶解し、鑄込みを行う。



図13-18

鑄型から鑄物を取り出す。このあと中子砂を抜き出し、鑿やきさげなどの道具で仕上げの作業を行う。

第2章 記憶の造形化

1. 事件や遊び

「記憶の表出」というテーマで制作してきた私の、これまでの作品の具体的な表現としては、自身の身体の一部である手と足をモチーフに、空間の境界性を表すドアやひびを、暗喩として組み合わせた作品を作ってきた（図14）。技法としては、真土焼型鑄造法で制作してきたが、分割されたいくつかの型が集まって大きな一つの鑄型（寄せ型）になり、焼成を経て金属を流し込むまでの複雑な工程に、私は大きな魅力



図14 金柄文 「死後の世界」ブロンズ、真鍮
h 900×w 900×d 200mm 2010年

を感じる。

こうした真土焼型鑄造法（寄せ型）への憧れは、おそらく子供の頃に始まりがあったかもしれない。手先の器用だった祖父は、複雑なプラモデルを組み立てたり、壊れたラジオやテレビを分解・修理して元に戻したりと、私にとってマクガイバー⁶のような存在だった。その影響で私も物づくりが好きになり、中でも物の構造に興味を持っていた。

6 1980年代に流行したアメリカのドラマの主人公。

学校の粘土実習で、3つのパーツから家を組み立てた記憶があり、現在の鋳型への関心につながっているかもしれない。

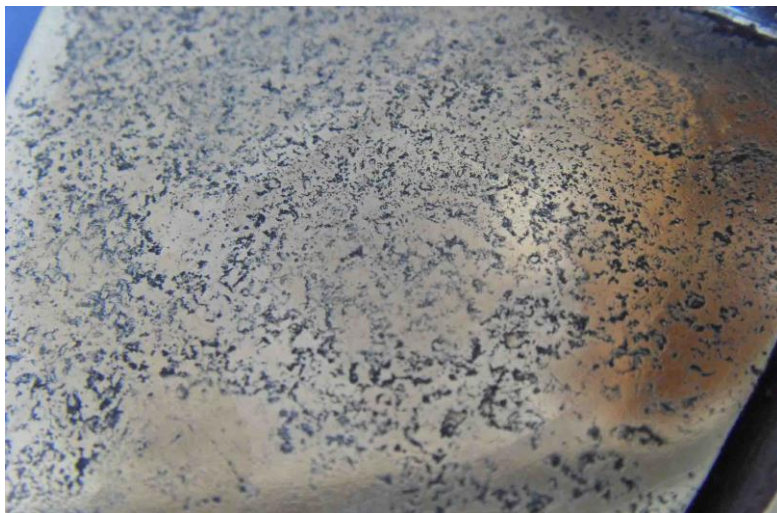


図15 味噌焼きによる金属の表面

仕上げは、イメージに合う表情を得るため、鑿による叩き仕上げを行い、表面処理は、古くから用いられてきた味噌焼き表面処理技術で、金属固有の色と、味噌焼き後に生じる偶然の表面効果の調和を意図している（図15）。



図16 金柄文 「自殺」ブロンズ、h1000×w250×d250mm 2008年

また作品イメージの内容としては、自身の周辺に起こった出来事によって変わっていく自分の感情や、現実の世界、死後の世界、またその中間に存在する世界を表現し

ようとしてきた。「自殺」というショッキングなタイトルの図16の作品は、友人の自殺で感じた苦痛や悲しみ、祈りなどの感情を、状況的な設定の作品として表現した。人間の感情を動作としてよく表現できる手と足の行跡を原型に、友人との思い出、現実世界と死後の世界の悲しい交錯を、断ち切られた手足と指の断片で表現した。去りゆく足、追うような手、その周囲にとまどい探し迷う指の断片が揺らめいている。

修士修了作品



図17 金柄文 「記憶のハーモニー」 ブロンズ、真鍮
h1200×w3000×d1200 2013年

私は修士修了作品（図17）の制作後、それを基点に、制作方法を変化させるようになった。その変化とは、空間を示唆する事物をモチーフに、平面的な形を選択し、記憶の中の感情や感覚を、直接手で平面に描き込めながら原型を作り、そこから金属表面の質と表情を作り出す方法である。

この立体から平面への転換は、幼い頃に母と遊んだ折り紙をイメージし、一枚の紙のような形を金属で表現してみたいと考えたことがきっかけである。折り紙には、私の記憶の中で徐々に遠くなっていく童心が込められているように感じる。図17は、その折り紙と童心を、「記憶のハーモニー」と題して造形化した作品であり、金属表面

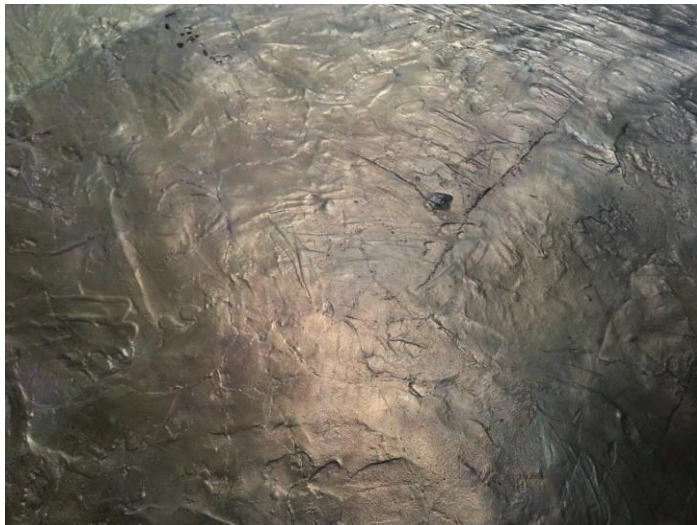


図18 「記憶のハーモニー」の表面拡大



図19 折り紙をイメージしたもの



図20 柔らかい紙をイメージしたもの

(図18) に質と表情を持たせている。この作品では、一枚の紙片に書かれたそれぞれのメッセージが、人の心と心、現実世界と死後の世界を結ぶことから、三枚の金属板(図19)とした。また、軽い風にも吹き飛ばされそうな紙の軽く柔らかいイメージ(図20)と、幼い頃の折り紙では貴重な色だった金銀の二色をイメージし、ブロンズと真鍮を用いて制作した。

2. 「音」「匂い(香り)」「場所」－研究生から博士課程

当然のように流れる日々の日常の中で、ふと出会った「場所(風景)」や、ほのかに漂う「匂い(香り)」、どこからか聞こえる「音」は、普段は感じない記憶を瞬間的に呼び起こす。現在の自分と過去が結びつくことは、現在の自分の姿をあらためて見つめ直させる。

人の記憶には、行為や行動、感情などのすべてが含まれる。つまり、人が生まれてから現在までのすべてが記憶となりうる。ただそれがどのように自分の中に存在しているのかを、自覚している人は少ないだろう。ふとしたきっかけで現在と過去が一致したときに、それを自覚するようになる。

本節では、2011年に来日した後の、研究生から博士課程2年次までの3年間の作品について述べる。「音」「匂い」「場所」の三つの要素が、無意識の中に潜在する過去の記憶を呼び起こし、「新たな造形」への大きな可能性になったことを確認する。

音

音は目で見ることができない。形も色もない。しかしそれゆえに、音は様々な想像力を刺激する。音は空気の振動が人の聴覚を刺激し、脳に伝達されて認識されるが、脳に伝達された音は、音だけでなくその場所や状況も記憶させる。そのため偶然耳にした歌が、10年、20年の時間を瞬時にこえて、多くのことを回想させたりする。私の場合、歌一曲で思い出すいくつかの場面は、当初、一枚の紙に黒白の絵が描かれているような二次元的なイメージで存在する。しかしそれが異なる記憶を誘発し、記憶の一つ一つが組み合わされることで、三次元的な一つの形につながっていく。私にとって音は、記憶から想像、造形化への起点となる、重要な要素になっているのである。

私が幼い頃に韓国で住んでいた家は、派手ではないが古くもない、素朴な瓦ぶきの



図21 金柄文 「音」 ブロンズ、真鍮 h400×w1000×d400mm 2015年

家だった。庭にはアカシアの木があり、暑い日に木陰で休んだり、小さな屋根に登って折り紙の飛行機を飛ばしたりした。多くの道具や工具が置かれた古い倉庫、嫌な臭いのトイレ、すぐ隣には数羽の鶏の鶏舎があった。鮮やかではないが、今でもその家を様子を覚えている。

この家にまつわる「音」の記憶は、小さな部屋の中で微かに聞こえてきた目覚まし時計の音である。一つの部屋で父、母、姉、そして私の4人で眠りにつくときには、何とも言えない暖かさを感じたが、その暖かさの中で、どこからか聞こえてくる音が、時計の音だった。それに、天井から聞こえるネズミの音に驚いて母にしがみつき、怖くて眠れなかった記憶が入り混じっている。

こうした音によって思い出される記憶の断片を融合して制作したのが、「音」（図21）という作品である。この作品では、音の不思議さを、金属表面処理（素焼き⁷と味噌焼き⁸）で生じる偶然性と、金属固有の光沢（色）が感じせる響きで表現しようとした。

目に見えず、形も色もない音を金属で造形化することには、多少の違和感もあるが、

7 日本の伝統的な表面処理技法で、紫銅（しどう）の効果を出すため、作品を焼成する技法。

8 硫黄と米糠を混ぜ合わせたものを、磨いた作品の表面に付けて焼成する方法。焼成の温度が高いほど、鑄肌は荒れる。自分の好みの鑄肌を出すためには、地金と硫黄の量、硫黄の粒子の大きさ、焼成の温度を工夫することが必要になる。

音が様々な想像を呼び起こすきっかけになることは確かである。そして 音（過去）と金属（現在）の融合から生まれる新たな感情やイメージを、自分の心と作品に刻もうとしているのである。

また、一枚の写真や絵、あるいは風景などから、逆に過去の音を連想する場合もある。山や畑、海のような広々とした自然のイメージには、多くの音が内包されている。昆虫や鳥の鳴き声、風の音、波の音など。そうした音の記憶が、視覚イメージから連動して呼び起こされることがある。図 22 は、数年前に家族旅行のときに撮った写真だが、この写真を見ると、広い海、小さな漁船、穏やかな波の音、海の匂いなど、私が幼年期を過ごした巨済島の小さな村が連想される。



図 2 2 海辺の夕景

そこでの主要産業は漁業で、町のどこでも魚の臭いがした。私が住んでいた家は、海のすぐ近くで、いつも波の音が聞こえていた。友人と波止場の船に上って遊んだり、時には隣人の船を借りて、父と一緒に櫓を漕いで舟歌を歌ったりした。図 23 は、その記憶を作品にしたものである。

そうした幼年期の記憶を思い出したのが、図 22 の海と船からだった。家族旅行の写真から、幼年期の記憶が連想され、一つの作品につながったのである。



図 2 3 金柄文 「櫓を濃く I」 ブロンズ h 400×w 700×d 180mm 2014年

図 23 の作品では、櫓を漕いだ時の、海と自分の手の間で伝達が繰り返された、音と響きをイメージした。平面に絵を描くような色付け（緑青）で、海面と櫓を表現した。

匂い（香り）

嗅覚で得られる情報が「匂い（香り）」だが、それによって呼び起こされる記憶は、育った環境や国によって違うかもしれない。

代表的な匂いと言えば、花や木、土などの自然の匂い、道路のアスファルトやバスの煙、香水といった人工的な匂いだろう。ただこうした匂いは、春夏秋冬の季節によっても、旅行する国や、例えば市場のような特定の場所によってもそれぞれ違いうだろう。したがってそれぞれの人が、自分だけの「匂い」の記憶を持っているはずだ。

韓国には「人の匂いがする」という表現がある。これは嗅覚より、人や環境、場などに感じる感性の匂いと言える。そこには深い情感が染み込んでおり、私の場合、それは自分が育った村にあった。

私が生まれた 1980 年当時、豊かではなかった農村には、「プンアッシ（助け合い）」という慣習があった。機械がまだ普及しておらず、近所の人々が田畑に集まって歌を歌いながら、互いに農作業を助け合った。昼時になると、女性たちが重い大きな盆を

頭に載せ、軽食を作って持ってきた（図 24）。中にはグッス（そばのような麺類）やチヂミ、マッコリ、キムチなどが入っていた。素朴だが、家々で用意したそれらを食べながら、人々は思い思いに話し出す。そこには、普段の生活の中では感じられない匂いが感じられた。働く人の汗の匂い、田畑の土の匂い、素朴な食べ物の匂い、それらが交じり合った不思議な匂いは、今でも私の記憶の中に独特な「人の匂い」として



図 2 4 軽食を作って持ってくる女性たちの風景

残っている。

また日本では毎年夏になると、町の方々に祭りが行なわれる。その地域の特性によって祭りも様々だが、来日後に私が初めて参加した祭りは、千葉県新松戸の祭りだった。老若男女の多くの人々が集まり、屋台の食べ物や様々なイベントを楽しんでいたが、なぜこのような暑いときに祭りをを行うのか、少し不思議に感じた。日本の祭りは、本来「神への祈願」や「無病息災、悪霊退散」、「労働への慰労」などの意味がある。私が参加した新松戸の祭りは、夏の暑い日まで働く人々への感謝と慰労の意味があるように思われた。最終日の夜、三角形のパラソルのようなテントで、人々が、食べ物をつまみながら反省会を行なう。自分の記憶の中にある人の匂いとは全く同じではないが、汗にぬれたシャツや頭にかぶった白いタオル、料理する女性などの風景は、あ

の時の記憶を呼び起こさせた。そうした過去の記憶の独特な匂い（人の匂い）と、現在の日本の祭りで感じた匂いを融合して制作したのが、図 25 の作品である。この作品は、日本の祭りで道路沿いにならんだテントをイメージしたもので、そこで感じた「人の匂い」を、素焼きという金属の表面処理で生まれる偶然性（金属表面に置いた炭が燃えて生じる不思議な模様）で表現した。現在の生活ではなかなか感じられなく



図 25 金柄文 「広がる」 h 250×w 800×d 250mm 2014年

なった当時の「人の匂い」は、「音」と共に、私が鋳造作品を制作する際の重要な要素となっている。

場所

場所は、人の日常生活そのものであり、その人の人生を映し出す。それゆえに場所の範囲は、小さな空間から大自然まで、無限に想定することができる。

ただ場所は、それだけで記憶するより、その場所にあった「もの」や「音」「匂い」など、さまざまな要素が複合した思い出として記憶される。例えば海外に行くと、自国とは全く異なる様々なものが、全部一緒に記憶される。慣れない自然環境、建築様式、異国の匂い、街の雰囲気など。そのため帰国後にその話をするとき、例えば「あのカフェは、雰囲気が良かったら味ももっと良かったのに」といった、異なる要因が



図26 横浜にあるランドマークタワー

絡む形で記憶が引き出される。

また特定の場所も、単体ではなく周囲との関係の中で記憶されている。例えば、友人からの電話で「横浜はどんな所？」と聞かれ、私は「ランドマークタワーがあるところ」と答える（図26）。「浅草は？」には「スカイツリーがあるところ」と無意識に答え（図27）、周囲の環境や私が感じたことを伝える。自分もまた、場所を複合的に記憶しているのである。

ただ、場所の記憶が自分の予想と違った時には、より強い印象の記憶として残るかもしれない。幼い頃には世界のすべてだった家の近所が、大人になって訪れるとひど



図27 浅草にあるスカイツリー（東京第2タワー）

く狭く感じるといったケースである。

そもそも場所じたい、変化に敏感であり、記憶の中の場所が、完全に別のものに変

わってしまうことは珍しくない。幼い頃に凧をあげた畑が、スーパーマーケットに変わったのはすでに昔のことであり、友達とジュイブル遊びをした田圃には、女子中学校が建てられた。8車線の道路ができた所は、記憶には残っていないが、私が2歳頃まで住んでいた家のあった所である。現実には徐々に変わっていくそうした記憶の場所を通るたびに、私は時間を戻したい気分になる。

しかし、私の中で変わらない記憶の場所、音に触れただけで懐かしく、今ではなくなった「人の匂い」のする場所が、市場である。

市場は、韓国で「村の人々は5日市場に行き、泥棒は村に行く」といわれるほど、多くの人々が集まる所である。そこには「人の匂い」が満ちており、例えば客が店の人に「いくらですか」と尋ね、店の人は「3万ウォンだけください」と答える。ここでの3万ウォンは、正価ではなく、実はそれより高いが3万ウォンだけください（5千ウォンほどおまけしますから）、という意味になる。つまり人々のやり取りや習慣、暗黙の了解が集約されている場所が市場であり、「音」と「人の匂い」に満ちた場所なのである。



図28 金柄文 「櫓を漕ぐII」 ブロンズ h250×w800×d400 2014年

また韓国には「祭祀」という儒教的儀式のようなものがあり、「祭祀」のために前日から家族全員が集まって料理を準備する、ゆでた魚、とくに祖母がさばいてくれた魚が好きだった幼い私を、祖母はよく水産市場に連れていってくれたが、そこはまるで水族館のように見えた。多くの魚とその匂い、値段を値切る人たちの声。今でもあ

の水産市場の雰囲気を出すと、上野のアメ横市場に行ったりする。この「市場」の記憶を表現したのが図 28 である。市場を二次元な金属平面、その印象を焼成後に生じる酸化膜を部分的に研磨して表わし、そこに自分にとって象徴的な櫓を置いて、自分だけの市場のイメージを創作した。

第3章 提出作品

今回の博士課程での提出作品は、現在の私と不可分の関係にある幼年期の「ジュイブル遊び」とそこでの火の記憶を、作品（痕跡）として造形化した（図29）。具体的には、後述するように手（腕）をモチーフに円形を形成し、金属と映像による時空間の表現を試みた。



図29 金柄文「記憶の痕跡」提出作品 ブロンズ 950×905×150mm 2016年

本章では、「ジュイブル遊び」と火の記憶、そしてなぜ「手」を作品のモチーフとしたのかについて論述し、また円形オブジェを極大化するために用いた、映像メディアとその効果について説明する。

1. ジュイブル遊び

田畑に火をつけるジュイブル遊びは、旧暦の1月15日に農家が行う風習である。本来は無病息災を願い、また雑草を燃やして害虫の卵やネズミなどを駆除し、豊作を願う実利的な意味も込められていた。

このジュイブル遊びと同様の風習は、韓国だけでなく日本や中国、ヨーロッパでも行われており、中でも日本の角館（秋田県）で行われる「火振りかまくら」⁹は、韓国のジュイブル遊びと最も近い（図30）。韓国のジュイブル遊びは、社会の変化や都市化で急速に消えつつあるが、それが、歳月のなかで薄れて行く自分の記憶とシンクロ



図30 秋田県仙北市角館地方に伝わる火振りかまくらの風景

する。

ジュイブル遊びは、子供たちの単純な火遊びだが、漆黒の闇の中に様々な光の円を描き出し、美しい情景をつくりだす（図31）。缶の回転から生まれる光（火）の輪は、連続性から生まれる光の光跡であり、記憶の断片をつないで造形化する私の作品イメージにも通じる。またジュイブル遊びでの音や匂い、煙、熱などの体感も、現在の鋳造での焼成時の体感覚（聴覚、視覚、触覚）につながっているように感じる。こうした遊びと鋳造、それぞれでの感覚を受け入れることで、さらに別の記憶にアクセスで

9 火振りかまくら（ひぶりかまくら）は、秋田県仙北市角館地方に伝わる伝統行事。火振りは、わら紐の先に稲わらを編んで作った小さな俵をとりつけ、それに火を付けて振り回すもので、神聖な火で厄を払うとともに、五穀豊穡・無病息災・家内安全など、一年の無事を祈願する。真っ白な雪の中に踊る火の輪は、冬の夜のメルヘンであり、雪国の温かさを感じさせる。

きるようになる。過去と現在の接点としての作品が、今度は現在と未来への接点にもなるのである。

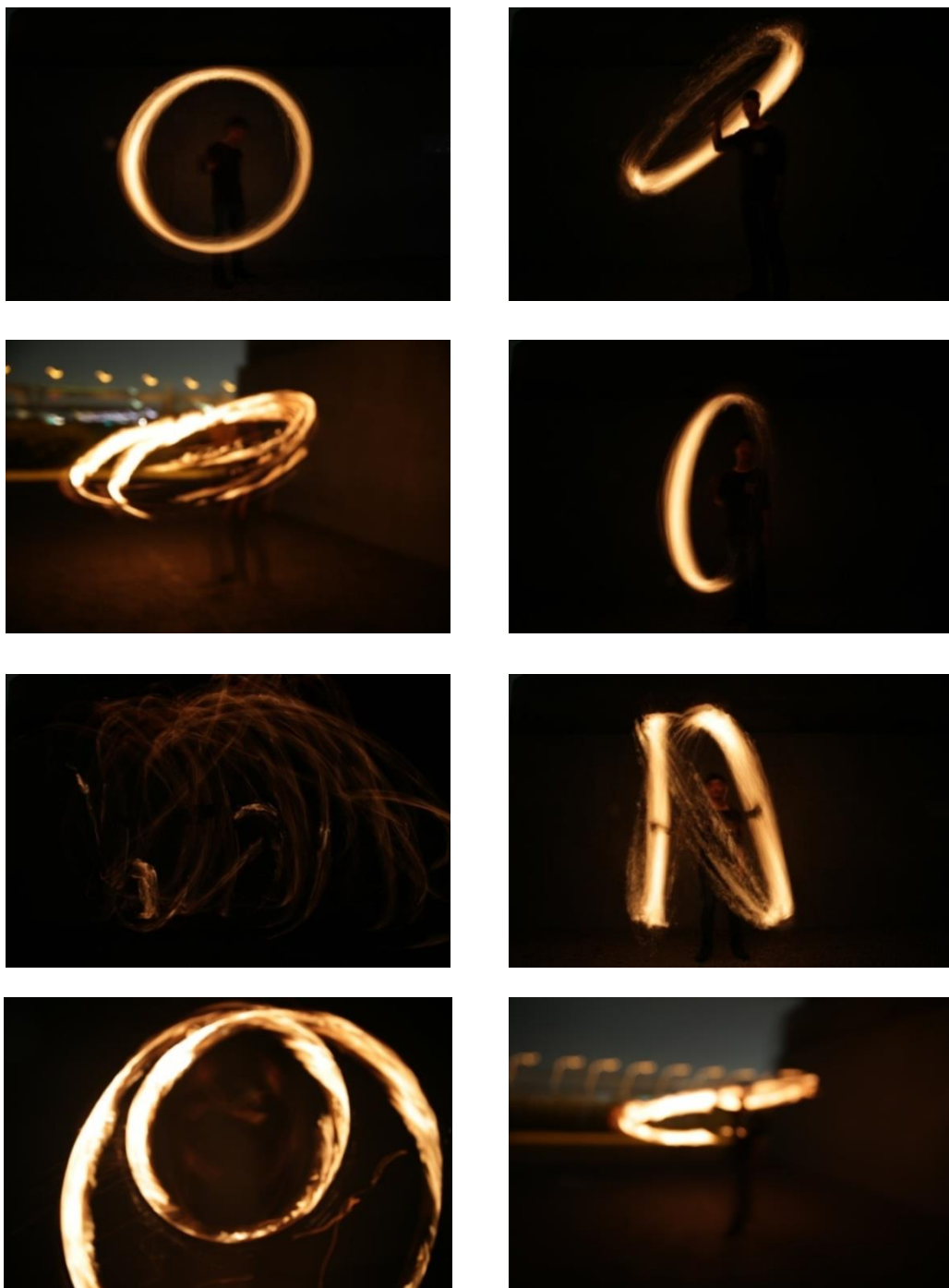


図31 ジュイブル遊びが作り出す光の輪

焼成

私は鑄造の焼成という過程に、言葉にしがたい巨大なエネルギーを感じ、そこに忍苦を経て鑄物を創造した先人の精神を間近に感じる。

焼成は、まず耐火石で窯を作り、その中に薪を入れて火をつける。時間が経って薪が炭になっていく時点で、また薪を入れる。この過程を数回繰り返すと、いつの間に



図 3 2 焼成の風景

か煙突から大きな火が立ち上る。その火は、天に昇る竜のよう見え（図 32）、やがて徐々に消えていく。その間、火は窯の中の「色見」（図 33、34）に、神秘的な色の変化を映し出す。こうした焼成過程に見る火の形態と色は、鑄造の無限の可能性と巨大なエネルギーを、まざまざと感じさせる。

色見（イロミ）

色見とは、鋳造では、焼成時に窯の中にある鋳型の色を見ることを言う。鋳型の色とは、鋳型の熱を意味し、鋳型の外部から内部までどれくらい火が伝達したのかを確認するものである。窯の中の鋳型を直接確認することはできないため、窯を作るときに、鋳型に金属のパイプを取り付けて窯の外まで伸ばし、そのパイプを通して外から確認できるようにする（図33）。鋳型の中心まで熱が伝わる時間は、鋳型のサイズや窯の大きさにもよるが、通常は一時間に約1センチずつ熱が伝わる。二分され鋳型の合わせ面（最大幅）が10センチであれば、中心まで熱が伝わる時間は10時間ということになる。



図33 色見パイプ

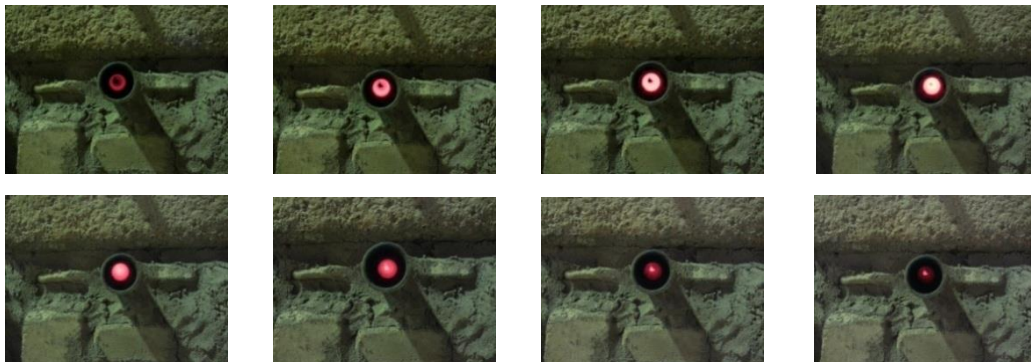


図34 時間による色見の変化

私はこの色見を見ていると（図 34）、火のエネルギーと同時に、出口が見えない長いトンネルを通るような歳月の流れを感じる。その印象と感情が、提出作品への大きな原動力となった。巨大な火のエネルギーが生む造形と痕跡は、それ自体の強烈さだけでも自分を興奮させるのに十分なものがある。

2. 手

人体の中で最も美しい部分は「手」だろう。開く、打つ、叩く、拾う、押すといった作業的な役割から、ジェスチャーや手話などコミュニケーションの役割も担う。指紋は個々人に特定の模様を示し、手の表情や節々には、労働や職業など、その人の人生が刻まれる。

手は、そうした多くのメッセージを伝達し、造形的、美的役割も絶大である。人体彫刻での手と腕は、人体と周囲の空間を接続し、彫刻の場と物語性の演出にも大きな役割を果たす。

また手は、機能性と美を生み、精密な手作業による工芸では、それ自体が工芸の主体となりうる。手跡が残る工芸品の表面は、観者に作者の存在を間近に感じさせる。

手の象徴的な表現



図 3 5 朴智職 「しっかり取った手」
写真 2014

手の動作が象徴する言語や思想は、例えば両手を合わせる合掌は、心の安らぎや平穩への祈りを、手のひらを正面に向ける宣誓は、真実や忠誠への誓いを示す。握手はあいさつや融和を意味し、手の接触は、相手との交感作用を促進する。愛する人と手をつなぐ時には、愛のホルモンであるオキシトシン (oxytocin) が分泌され、ストレスが軽減されるという研究もある。親子の間では深い愛を伝え、子供の情緒発達に重要な役割を果たす (図 35)。

美術史の中の手のイメージ



図 3 6 マサッチオ 「楽園追放」 1426～1427年

芸術における手の表現は、旧石器時代後期のオーリニャック (Aurignac) 文化¹⁰の壁面に残された手跡から、現代の様々な表現に至るまで、枚挙にいとまがない。特にルネッサンス時代の手の表現は、自覚的で深い¹¹。

10 オーリニャック文化 (英語: Aurignacian) は、フランス・ピレネー地方を中心とする旧石器時代後期に属す文化。ヨーロッパでは更新世最後の氷河期である第4氷期の第1亜間氷期から、第2亜間氷期まで続いていた。

11 ベヘヨン『手の動きによる造形表現の研究』弘益大学校大学院修士論文 2009年

マサッチオ¹²の「樂園追放」（図 36）では、禁断の果実を食べたアダムが両手で顔を覆い、イブは羞恥のポーズをとり、手が彼らの後悔を表現している。またサンドロ・ボッティチェリ¹³の「東方三博士の礼拝」（図 37）での、赤子の誕生を祝福する神



図 37 サンドロ・ボッティチェリ
「東方三博士の礼拝」 1475年頃

の手や、アルブレヒト・デューラー¹⁴の「祈る手」（図 38）は、たんなる動作をこえて信仰の深い精神性を表している。ルネサンスの巨匠ミケランジェロ・ブオナローテ



図 38 アルブレヒト・デューラー
「祈る手」 1508年

-
- 12 マサッチオまたはマザッチオ（伊：Masaccio, 1401年12月21日 - 1428年）は、ルネサンス初期のイタリア人画家。アルノ川沿いにあるカステルロ・サン・ジョヴァンニに生まれ、本名はトンマーズ・ディ・セル・ジョヴァンニ・ディ・モーネ・カッサイ（Tommaso di ser Giovanni di Mone Cassai）。ジョルジョ・ヴァザーリ『芸術家列伝』三秀舎、2011年 p. 103
- 13 サンドロ・ボッティチェリ（Sandro Botticelli, 1445年3月1日 - 1510年5月17日）は、イタリアのフィレンツェ生まれの画家で、本名はアレッサンドロ・ディ・マリアーノ・フィリペーピ（Alessandro di Mariano Filipepi）。佐藤隆信『ボッティチェリ』新潮社、1975年 p. 73
- 14 アルブレヒト・デューラー（Albrecht Dürer, 1471年5月21日 - 1528年4月6日）は、ドイツのニュルンベルクに生まれ、ドイツのルネサンス期の画家、版画家、数学者。新藤淳・岩谷秋美『ドイツ・ルネサンスの挑戦』東京美術、2016年 p. 12

イ¹⁵の「アダムの創造」（図 39）は、アダムに生命を授けようとする神の手と、神の似姿で創られたアダムの手が、いままさに触れようとする瞬間を描いている。映画「E. T.」のポスター（図 40）にも使われたこの象徴的なシーンは、神と人間、命と精神が通い合う、最も深い交流のアイコンとして現在まで続いていると言えるだろう。

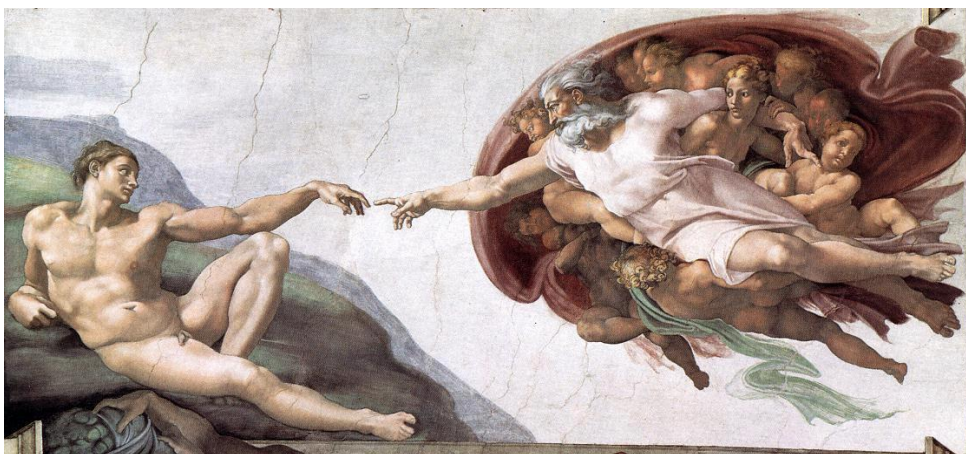


図 3 9 ミケランジェロ・ブオナローティ 「アダムの創造」 1508～1512

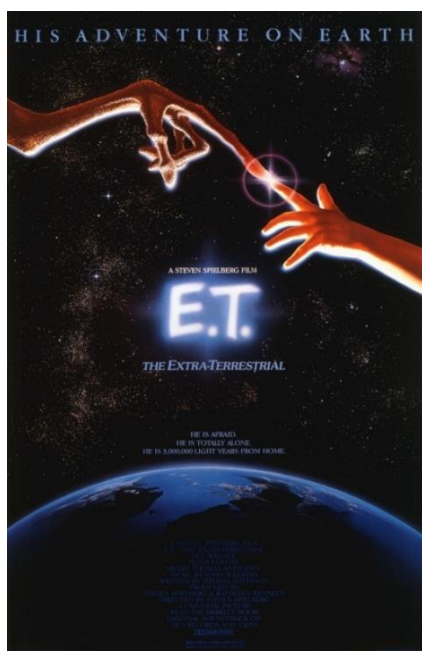


図 4 0 映画「E. T.」のポスター 1982年

15 ミケランジェロ・ディ・ロドヴィーコ・ブオナローティ・シモーニ（伊:Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni、1475年3月6日 -1564年2月18日）は、イタリア・ルネサンス盛期の彫刻家、画家。西洋美術史上のあらゆる分野に、大きな影響を与えた芸術家。ミケランジェロの経歴はレオナルド・ダ・ヴィンチとの競作に始まった。佐藤隆信『ミケランジェロ』新潮社、1975年 p. 73

彫刻における手の存在

手（腕）をモチーフにした彫刻は、過去から現在まで数多い。ここで、彫刻における手が意味することについて、いくつかの作品を分析し、提出作品との共通点を考えてみたい。



図41 ロダン「カレーの市民」1888年
国立西洋美術館 2016年

ロダンは、「カレーの市民」（図41）を制作する際、人物の性格や感情を様々に表現するため、手の構造や形態を重点的に研究したという。そしてまず多くの手をつくった後に、それを土台に腕と胴体を作り、全身像としたという。ロダンにとって、手の表現がきわめて重要だったことがわかる。

また韓国の近代彫刻の先覚者、権鎮圭（クォン・ジンギュ、1922～1973）は、頭像と動物彫刻で広く知られるが、1965年の作品「手」（図42）は、彼の初期の傾向をよく示している。生命を力強い手で表現し、地面から垂直に立てたシンプルな構成が、肉体と意志の統合と、現在から未来への志向を表している。

このように彫刻での手の造形的役割と美的効果は重要である。人体彫刻で、足が根であり、顔が人間の内面を表出するとするなら、手（腕）は、周囲の空間との関係を

構築する役割をになう。木が幹と葉で一つの木となるように、手（腕）は像全体の表現と美的効果だけでなく、作家の精神や心理も象徴化するとと言える。

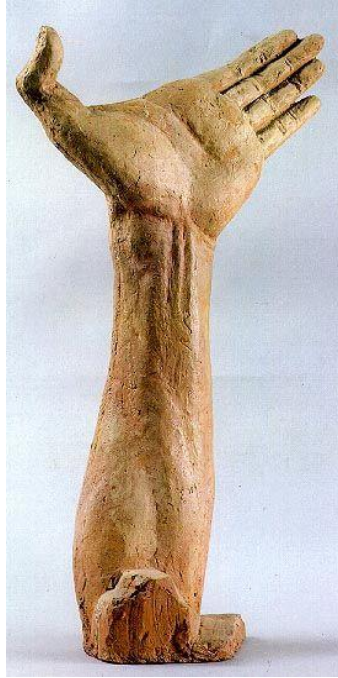


図42 権鎮圭「手」テラコッタ
1968年

工芸（鋳金）における手の存在

工芸は、日常生活で使われるものであり、「用」に基づいている。したがってその使用も制作も、人の「手」による原初的なものといえる。

私はまず、工芸といえば「手」＋「工芸」、つまり手工芸が思い浮かぶ。人類史上、文明は手の解放から始まり、直立歩行をするようになって手が歩行から解放されたことで、別の作業が可能になった。ここから始まった道具の製作が、工芸の起原であり、手工芸から工芸と、すべて手による創造として生み出されてきた。

工芸（鋳金）でも、手は原型制作から着色までのすべてで決定的な役割を果たす。自分の思想や感情が手の感覚で原型となり、その原型が手によって金属となる。その過程の手の動き（感覚）によって、自分のイメージが徐々に成長していくのである（図43）。



図 4 3 提出作品の制作風景 2016年撮影

3. 「記憶の痕跡」 (提出作品)

制作意図

今回の提出作品は、自分の手(腕)をモチーフとして鑄造した円形オブジェと、現代メディアの映像を融合したものである。まず鑄造作品は、一つの原型を、各々異なる4つの寄せ取り法で作っている。これは、均一な金属の肉厚を得るためであり、独自の鑄造法である。そして映像は、記憶の中のジュイブル遊びを再現し、それを撮影・投影することで、過去、現在、未来という時空間を表現し、腕の円形オブジェと光の輪で、作品効果の極大化を意図した。

真土焼型鑄造法による金属の肉厚は、2ミリ程度が薄さの限度だが、全体的に一定の肉厚を得るのは容易ではない(とくに形状が複雑な場合)。そのため、真土焼型鑄造法で一定の金属の肉厚を得るには、寄せ取りが重要となり、寄せ取りの方法で中子を詰めることも重要である。それを解決するため、同じ石膏原型による異なる4種類の寄せ取り法を模索した。また映像は、平面的に潜在している自分の記憶が、映像という媒体を通すことで、より明確な記憶として再生するのではないかという期待感から始まった。映像は三次元の空間で被写体を撮影し、二次元の平面に表現するものだ

が、観者はそれを立体的に解釈し、しばしばその空間の中にいるような錯覚に陥る。私はそうした映像効果を狙って、子供の頃の「ジュイブル遊び」を現在の空間に再現することで、過去と現在、金属と映像の融合による時空間の表現を試みた。

鑄造作品

図 44 は、自分の手（腕）をモチーフに作った石膏原型から、真土焼型鑄造法でまず四本の手（腕）を鑄造した。そして肩の部分を溶接して二つのパーツとし、両方の中指をネジ（5ミリ）で固定して一つの円形（ジュイブル遊びでの光の輪）にしたものである。この作品を制作するにあたり、次の5つの方法を試みた。



図 4 4 金柄文 提出作品 「記憶の痕跡」の鑄造作品
h 900×w 900×d 100 2016年

1) 小寄せ

最も基礎的な部分は、2つの型（据え型と被せ型）に分けた。原型を外型から取り外さない部分は、すべて小寄せだけを用いて制作した。ただ小寄せだけで制作する場合、外形の完成までの時間は短縮できるが、中子をつくる時に凹処に水砂を詰める

ため、その部分の金属の肉厚が厚くなるという欠点があった（湯道を除く重量は4.7キロ）。

2) 中寄せと大寄せ

均一な金属の肉厚を得るため、1)の方法とは異なり、手の部分に3つの大寄せを、手の甲の部分にはふたのような寄せを、そして肩と肘の中間部に2つの大寄せを制作してみた。この方法は、1)の方法の欠点を補完するためであり、また自分だけの方法を模索した試みでもある。この方法で、手の甲部分の寄せの着脱が可能となり、中子を均一につくることが容易になった（湯道を除く重量は4.3キロ）。

3) 不要な寄せを除く

2)の方法とほぼ同じだが、手の甲の部分につくった寄せを除去した。理由は、着脱が可能な手の甲の寄せは、中子をつくるときは容易だが、多くの寄せをつくる場合、流し込む時に生じる金属の圧力に押され、元の位置から外れる恐れがある。そのため、手の甲部分の寄せを除去し、別の方法を模索した（湯道を除く重量は4.3キロ）。

4) つり中子¹⁶

溶解した金属を鑄型に流し込むときには、ガスが発生する。鑄造では、ガス抜きによって鑄物の表面が決定する。真土焼型鑄造法の場合、ガス抜きを容易にするため、中子の中を空洞のようにして、そこにたまるガスを抜くパイプを付ける。手の部分もこのようにするため、手の甲の部分だけをつり中子にして、ガス抜きを容易にした（湯道を除く重量は4.25キロ）。

5) 素焼きと煮色

表面処理技術は素焼きで、着色技法は煮色で表現した。これは、ジュイブル遊びで

¹⁶ 鑄型の上からつって支えるようにした中子。

の火と、現在の鑄造で使用している火との関連性を明らかにする要素でもある。

手—課題

真土焼型鑄造法における寄せの取り方は、作品をつくる人や、原型の形によって多様である。私はこうした寄せ取り法の多様性を応用し、自分だけの方法を模索した。それは、真土焼型鑄造法の工夫であり、過去より成長した自分の表現の工夫でもあった。

提出作品の制作過程で感じたのは、多様な寄せ取り法で制作した作品でも、外観上の結果は同じであり、その作品に内在しているのは、極めて個人的な、作品を制作した本人だけのものであることである。言い換えれば、周囲とのコミュニケーションがない作品は、たんなる金属に過ぎない。この考えは、これまでの自分自身をもう一度振りかえるきっかけとなり、物づくりが好きだった自分に作品とのコミュニケーションの大切さを教えてくれた。これは、より深みのある鑄造研究の必要性と、未来の自分に大きな課題を提示してくれたように思う。

映像

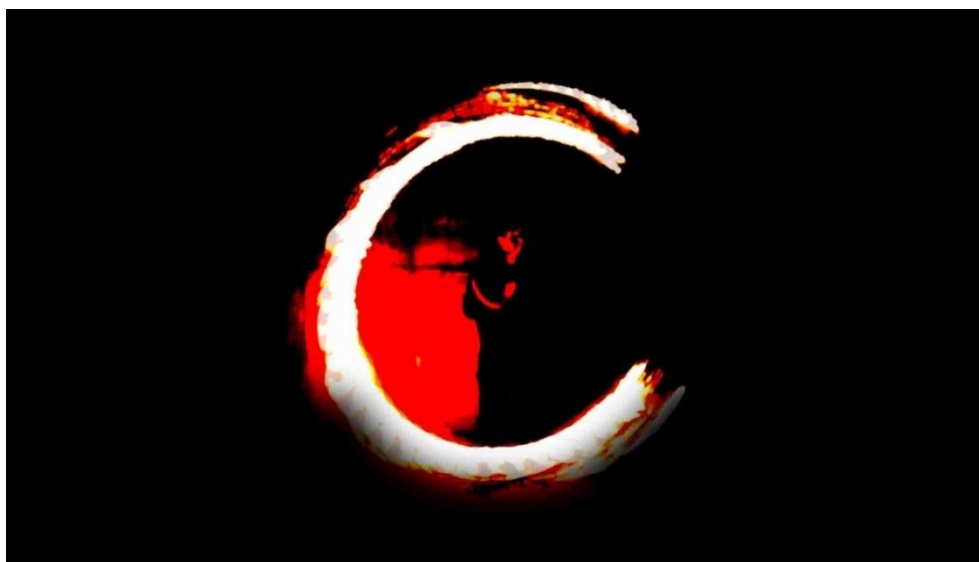


図 4 5 ジュイブル遊びの映像の一部 2016年

図 45 は、幼い頃の「ジュイブル遊び」を再現撮影した一部である。私はこの映像から、ジュイブル遊びを再現することで、過去の自分が持っていた感情は何なのかを確認しようと考えた。ここで問題となったのが、まず撮影する場所（空間）、つまり過去の環境や雰囲気などが最も似ている場所の選択であった。自分の記憶の中だけに存在する空間を、仮想の空間として設定することで、過去の自分と向き合えるのではないかという仮定から始まった。映像の時間は約5分程度にした。それが、観者と作品

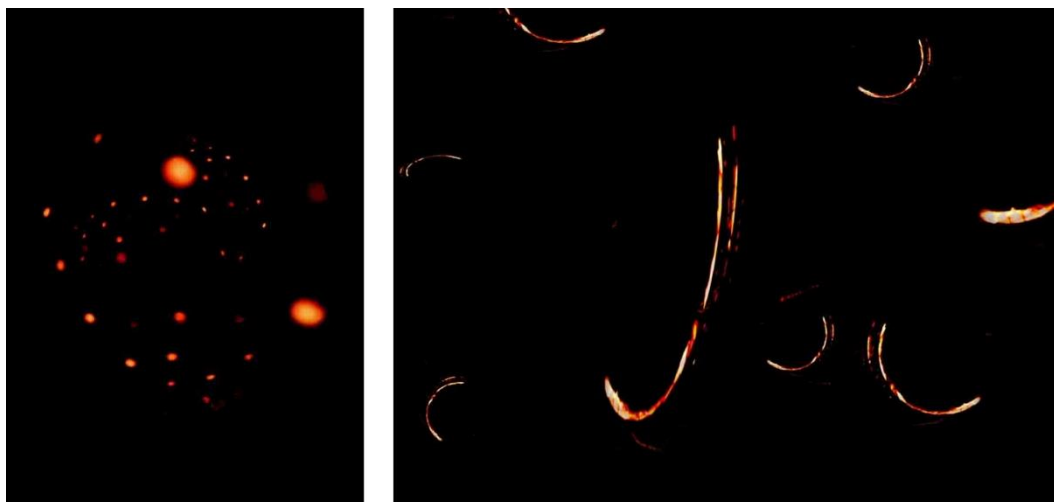


図 4 6 映像の導入部分

が交感できる最適の時間と思われたためである。また火のイメージは、過去、現在、未来のつながりを意図し、なるべく多様な展開の映像とした。



図 4 7 映像の一部

図 46 は映像の導入部分で、自分の中の記憶と過去を意味する。缶を回すとき、空気が中に入るように表面に開けた小さな穴から出る光は、花火のような光点となる（図 46 左）。光の明滅は、誰かにメッセージを伝えたり、自身の存在を知らせる手段を意味する。私にはこの光が、過去の記憶が自身に伝えてくる無言の信号のように感じられる。この光が、分散して回転する映像とした（図 46 右）。その様々な形態が各々の存在感を示し、円形の形は、大きさと角度で多様な空間感を演出する。回転は、無限に消えない生命力を発散する。



図 4 8 映像の一部

図 47 は、回転する火の大小様々な残像（記憶の破片）が集まり、新たな一つの記憶が誕生することを意味している。光の輪の集合は、複数の寄せ型の組み合わせで一つの鑄型が出来上がることや、鑄造作品の表面処理で得られる偶然性（不思議さ）を連想させる。

撮影当時、自分を起点に回る火からの煙と匂い、薪が燃える音、そして目の前に描かれた火の残像で、過去の自分と現在が、混然一体となったように感じられた。それが、鑄造行為で感じた様々なこととシンクロし、過去・現在を超えた、不思議な異空間に立っているようにも思われた。私は、この火の残像の映像を鑄造作品に投影することで、観者に自分の世界を身近に感じてほしいと考えている。

私は普段認識できない記憶がふと浮かぶとき、言葉にできないほどの懐かしさと喜びを感じる。そしてそのときに感じたことを、どこかに発露したい感情にとらわれる。それが現在、自分が鑄造作品を制作する最大の動機となっている。

そうした自分の感情と意思を、火の分散と拡散で表現したのが、図 48 である。これは事前に撮影した様々な火の残像を、中央に位置する円形（記憶）を中心に合成したもので、前述した焼成過程で感じる火のエネルギーをモチーフにしたものである。煙突から立ち上がる大きな火の、まるで天に昇る竜のような強さは、現在の自分の感情と意思を表現する最適の方法と考え、このような表現とした。



図 49 映像の一部

過去、現在、未来の時間概念は、不思議である。現在から一秒でも前後すれば、それは過去や未来になる。言い換えれば、一秒前の未来が現在であり、そのようにして過去、現在、未来は移動し、つながっていく。

形についても、私はこうした過去、現在、未来を、円形の私（過去・現在）の周囲を、異なる形の未来が回るものとして考えた。それを表現したのが、図 49 である。

終章

でこぼこしながら揺れる電車、土汚れた作業着から漂う汗の臭い、本や新聞などを読んでいる人たち、どこからか流れてくる理解できない案内放送、窓ガラスの外に見える風景。これが、私が来日して感じた日本の最初の記憶である。似ているが、なぜか異なる。慣れているようだが、なぜか見慣れない。これが異国の匂いかと感じた。6年が過ぎた今、もう一度日本に来た日を振り返ってみる。

人は誰でもそれぞれに異なる環境や空間で現実を体験し、それに基づく感情で物事や周辺の雰囲気などを感じ取って生きていく。そしてそれらは時間の流れの中で、それぞれの記憶という形で留まるようになる。そうした記憶は、過去の環境や空間、雰囲気などが現在の状態とぶつかる時に自覚め、過去と現在が共存していることを認識させる。自分にとってこうした感情は、現在の自身の存在と生命の根源であり、自分自身を再発見するきっかけとなるものである。

日本留学を決めてから6年経った今、あっという間に過ぎてしまったようにも感じるが、韓国での自分と現在の自分の姿を比べてみると、様々な意味で変わった気がする。異国の文化や食習慣、日常生活の不安感は、今では昨日のここのようになり、自然にそこに浸っている。そして自分を相手にはっきり伝えられなかったことも、少しは改善したように思う。こうした変化は作品制作にも表れた。とくにそれは博士課程に入ってからだが、どうすれば良い作品を作れるか、良い表現になるかを、多角的に考えるようになった。作品には作者の思いや信念が染み込むが、作品だけでそれらを伝えるのは難しい。作品の素材や制作技法、置かれる空間、周辺の環境などが適切であることが求められ、それには、観者とのコミュニケーションが必要になる。今までそうではなかった自分に歯痒さを感じる一方、少しは成長したように思う。

幼い頃、風物遊びで民間楽器に触れた時に感じた金属の硬さや重さ、それを叩いたときの音と手に伝わってきた響きを、鮮明に覚えている。30年経った今でも、その存在感は変わらない。金属という素材は、私にとって永遠に変わらない、いつでもそこにあるものである。私はこうした背景から、金属という独特な素材（銅合金）を用い、真土焼型鑄造法で作品を制作してきた。この真土焼型鑄造法は中国に始まり、朝鮮半島から日本に伝えられたが、現在の韓国では忘れ去られてしまった。したがって現時点ではこれが、自分の未来の課題ではないかと考えている。

東京芸術大学に入ってからこれまでの鑄金に関する研究と、真土焼型鑄造法から感

じたことを融合し、私なりの鑄金で新たな表現世界を創出したいと考えている。

参考文献一覧

- 井伏圭介・井尾敏雄・香取正彦 『金工の伝統技法』 理工学社 1995.
- 長野裕・井尾建二 『金工の着色技法』 理工学社 2011.
- 菓子満・黒川興成・宮田雄史 『技術シリーズ 金工』 朝倉書店 1985.
- 會田富康 『鑄金・彫金・鍛金』 理工学社 1975.
- 北田正弘 『初級の金属学』 アグネ承風社 1978.
- 鹿取一男 『工芸家のための金属ノート』 アグネ技術センター 2005.
- 鹿取一男 『美術鑄金の手法』 アグネ技術センター 2005.
- 態谷志衣子 『鈴木貫璽作品集』 岩手県立博物館 1995.
- 国立西洋美術館 朝日新聞社 『手の痕跡』 大伸社 2012.
- 吉永邦治 『東洋の造形 ―シルクロードから日本まで』 理工学社 1993.
- 李慶成 『工芸理論』 修学社 2005.
- 前田泰次・草柳大蔵・菅原通濟 『日本の工芸3 金工』 淡交新社 1966.
- 『韓国高錫青銅器の制作技術の研究 ―熱処理と加工技術―』 (財) 東アジア文化財研究所 2009.
- 赤沼潔 『工芸の展開 ―美術鑄物と表面処理の関係』 東京芸術大学美術学部工芸科鑄金研究室 2011.
- 高木修 『特異な空間へ ―SPECIFIC SPACE』 栃木県立美術館 下野新聞社 2016.
- 佐脇健一 『未来の記憶』 Grambooks 2012.
- カンソンボク 『金山の民俗遊び』 金山文化院 1994.
- ジョン・ネイピア 『Hands』 李ミンハ訳 ジホ出版社 1999.
- 李チャンリム 『手の彫刻表現に対する研究』 韓国美術教育学会 1999.
- 裴へヨン 「手の動きにおける造形的な表現研究 ―本人の作品を中心に」 弘益大学校大学院修士論文 2009年

金ジェホ 「止まる」 西江大学校映像大学院修士論文 2009年。

尾崎まさる 『BEGINNER'S GUIDE TO PRJECTION MAPPING』 玄光社 MOON 2013.

大河原浩一・笠原淳子・石坂アツシ 『プロフェッショナルワークショップ Final
CutPro×入門&実践ガイドブック』 技術評論社 2012.

木村菱治 『はじめよう!作りながら楽しく覚えるAfter Effects』 ラトルズ 2015年

図版引用文献一覧

- 図 1 松原三郎『韓国金銅仏研究』吉川弘文館 1990
- 図 2 『韓国の伝統工芸の技術』韓国文化保護財団 2001
- 図 3 筆者撮影
- 図 4 筆者撮影
- 図 5 筆者撮影
- 図 6 筆者撮影
- 図 7 筆者撮影
- 図 8 筆者撮影
- 図 9 筆者撮影
- 図10 筆者撮影
- 図11 筆者撮影
- 図12 筆者撮影
- 図13 筆者撮影
- 図14 筆者撮影
- 図15 筆者撮影
- 図16 筆者撮影
- 図17 筆者撮影
- 図18 筆者撮影
- 図19 筆者撮影
- 図20 筆者撮影
- 図21 筆者撮影
- 図22 筆者撮影

- 図23 筆者撮影
- 図24 <http://www.cbnews.co.kr/news/artisleView.html?idxno=26565>
- 図25 筆者撮影
- 図26 筆者撮影
- 図27 筆者撮影
- 図28 筆者撮影
- 図29 筆者撮影
- 図30 <http://www.sankei.com/photo/story/news/160315/sty1603150024-nl.html>
- 図31 筆者撮影
- 図32 筆者撮影
- 図33 筆者撮影
- 図34 筆者撮影
- 図35 <http://www.pcan.go.kr/content.do?cmsid=144&mode=view&page=&cid=3321>
- 図36 ステファン・ズッフィ『西洋名画の読み方4 イタリア・ルネサンス』肉藤憲吾訳 創元社 2013
- 図37 ロナルド・ライドボーン 『ボッティチェリ』森田義之、小林もり子訳 西村書店 1996
- 図38 パーター・シュトリーダ 『デューラー』勝國興訳 中央公論社 1996
- 図39 ステファン・ズッフィ『西洋名画の読み方4 イタリア・ルネサンス』肉藤憲吾訳 創元社 2013
- 図40 http://en.wikipedia.org/wiki/E._T._the_Extra-Terrestrial
- 図41 筆者撮影
- 図42 『権鎮圭 韓国現代美術代表作家100人選集 4』金星出版社 1977
- 図43 筆者撮影

图44 笔者摄影

图45 笔者摄影

图46 笔者摄影

图47 笔者摄影

图48 笔者摄影

图49 笔者摄影