

| | |
|---------|---|
| 氏名 | 岡崎 春香 |
| ヨミガナ | オカザキ ハルカ |
| 学位の種類 | 博士（美術） |
| 学位記番号 | 博美第511号 |
| 学位授与年月日 | 平成28年3月25日 |
| 学位論文等題目 | 〈論文〉 陶磁器による美少女フィギュアの表現 〈作品〉 figure 昔々～ |

論文等審査委員

| | | | | |
|----------|--------|-----|--------|-------|
| （主査） | 東京藝術大学 | 教授 | （美術学部） | 豊福 誠 |
| （論文第1副査） | 東京藝術大学 | 准教授 | （美術学部） | 片山 まび |
| （作品第1副査） | 東京藝術大学 | 教授 | （美術学部） | 島田 文雄 |
| （副査） | 東京藝術大学 | 教授 | （美術学部） | 菅野 健一 |

（論文内容の要旨）

私は漫画やアニメといった現実ではあり得ないような世界観を持った物語に魅力を感じ、多くの影響を受けてきた。その物語の主人公、特に美少女たちに強く感情移入し、その世界の住人になって物語の中に入りたいという願望を持つことがあった。私の制作は、こういった感情を持ったことから始まった。そんな私の欲求を満たしてくれるものの一つが美少女フィギュアであった。

いっぽうで、陶磁器の歴史の中でも美少女をモチーフとした磁器人形があり、私が陶磁器で美少女フィギュアを制作する中で影響されてきたこともある。その多くは西洋のものであり、日本ではあまりなじみのないものであった。例えば、西洋のマイセンでは美少女をモチーフにした磁器人形が作られている。磁器特有の柔らかさや、釉薬のなめらかな質感、美しく煌びやかな彩色、美少女特有の柔らかく繊細な表情が表現されたことによる、魅力的な作品が多くある。日本でも、磁器人形が作られているが、その多くが西洋の影響を受けた形となっている。技術的な面はしっかり日本に根付いているようにみえるが、作品の形は日本にあるととてもちぐはぐに見える。そうしたことから、自身の作品である美少女フィギュアを陶磁器によって表現することでの可能性に興味意を持った。

私は、磁器で美少女フィギュアを作り、そこに布とレースで服を着せることで着せ替え人形の感覚を味わい、焼成し同じ物質となることで着せ替え人形という現実に近い存在から、より空想の世界に近い存在になるための作品を制作したいと試みてきた。

本論文では美少女フィギュアと磁器人形の造形や技法さらに歴史的背景について考察し、自身の作品である磁器による美少女フィギュアの表現方法を見つけていくことを目的とした。

第一章では、フィギュアの定義、現代日本の美少女フィギュアの歴史と作られた経緯などを述べ、フィギュアにおけるジェンダーの差について考察した。さらに、現代日本の美少女フィギュアの造形的特徴について、漫画やアニメの平面的な表現と、フィギュアの立体的な表現について述べ、自作と美少女フィギュアの関わりについても述べた。

第二章では、磁器人形について造形の特徴、歴史や作られた経緯を海外と日本の磁器人形とレース人形を中心に論じ、その技法について中心に述べることで、自作の制作へと繋げた。

第三章では、自身のこれまでの作品を例に、自身の作品が作られた経緯、表現の変換と、技法の発展について分析し、博士審査提出作品へと繋げた。

第四章では、博士学位審査出展作品への発展とその制作意図制作工程と技法、材料について概観した。

博士提出作品を作りながら、磁器という素材と彩色や質感の表現について改めて考察するに至った。フィギュアと違って、磁器特有の魅力となる点としてまず素材の違いがあげられた。磁器特有の白さ、磁土独特

の質感、また焼成後の釉薬のつややかさは樹脂でできたフィギュアでは表現のできない魅力的な点である。

彩色による質感の点では、樹脂のフィギュアの場合、彩色によって質感を分けている。樹脂の素材そのものの質感を用いたり、塗料によってツヤやマットといった表現を出したりする。彩色で陰影を強調することもある。磁器で表現する場合にも同じことが可能である。多くの陶磁製人形では上から下まで同一の質感で表現されたものが多い。しかし博士提出作品をフィギュアのような彩色によって質感の差を細かく出すことで表現の可能性を広げることができた。この彩色表現で、ビスクドールのように異なった素材を合わせるのではなく、同じ素材の上で彩色することで、漫画やアニメのフィギュアのように紙の上で絵を描いているような平面的な物語を想起させる表現をすることができた。

磁器での表現の魅力は制作過程にもある。樹脂のフィギュア制作と大きく異なる点として焼成工程がある。焼成する前と焼成した後での磁器の質感や色の変化があたかも少女が変身するかのようにであり、陶芸制作特有の、樹脂のフィギュア制作では感じることでできない、着せ替え人形でも味わうことでできないアニメの変身シーンのような独特の快感を味わうことができる。

つまりは自分を投影した人形を着せ替えしたり、あるいはフィギュアでは、確かに空想の物語の主人公となることができるが、それだけではまだ現実の世界にとどまってしまう。しかし自作は焼成という陶芸特有のプロセスを経ることにより、着せ替え人形のように空想するための工程を経た、布やレースといった現実の素材がひとつに溶け合うことで、私の考える空想の世界のものへと変身をとげるのである。

(論文審査結果の要旨)

岡崎春香氏は、学部から、かわいらしい動物や人形、レースなどの少女の世界をテーマとして創作を行ってきた。氏の論文は4章からなり、1・2・4章ではコンセプト等が述べられ、2章では磁器人形の実地調査の結果が述べられている。第2章では、名古屋や本学美術館での実地調査が紹介され、レースや支えの製作方法など、人形ならではの高度なテクニックを学んだプロセスを読み取ることができる。4章では、言葉不足ながらも村上隆などネオ・ポップのなかの男性作家の作品に対する自作の女性性を主張しており、現代アートの文脈においても興味深い記述となっている。陶磁器でフィギュアを作ることの意味付けは、氏にとってはかなりの難問であったが、結論において、磁土ならではの質感表現、焼成するという陶芸特有のプロセスと「アニメの変身シーンのような独特な快感」といった作家ならではの言葉を紡ぎだしえた点は高く評価すべきと考える。

多くの女性作家の場合、明瞭なコンセプトを押し出す、もしくは数多の美術作品のなかでの自作の位置づけを行うよりも、草間弥生の水玉に象徴されるように、ただひたすらに自分が愛する世界観を繰り広げるケースが多い。岡崎氏もそうした女性作家のひとりであり、それゆえ自作のアイディアについて、明瞭な言語化が求められる論文執筆にはかなりの努力が必要でもあった。しかし、氏は本来ならば自らの創作行為には反するであろう論文執筆について真摯に取り組み、それゆえ借り物ではない、自らの言葉で綴りえたことは高く評価され、博士学位に相当するものとして評価したい。

(作品審査結果の要旨)

昔話をモチーフとした作品である。作者にとって昔話は不思議な感覚を覚えさせる物語で、制作動機としている。「物語、その本質は自然の中の畏敬する現象であったり、よくわからない恐ろしく思えることを擬人化した存在であったりしている。物語を空想する原点になっている。」と作者は述べている。作者はマイセン陶磁などの磁器人形はレースを用いて表現されたレース人形に特に興味を持った。石膏泥漿鑄込み技法、球体関節人形、レース人形を知り制作した。樹脂で作られたフィギュアとは違った魅力を追求した作品作りを意識し制作している。磁器でフィギュアを作り、そこに布とレースで服を着せることで、着せ替え人形と同じ感覚を味わい、焼成することで、着せ替え人形という現実に近い存在から、より空想の世界に近い存在になるのではないかと感じて作者は制作している。作品には特定の物語は存在せず、鑑賞者を引き入れるために、日本の昔話に出てくる鬼の角や衣装、色彩などの小道具の要素をちりばめている。衣装の色彩はそれぞれ異

なり、着せ替えをしつつ、別の物語を展開できるような意図を込めて制作された。制作工程は油土で原型を作り、石膏型を制作し、石膏型鑄込み技法で各パーツを制作しレース人形の技法を用いて衣服を着せ、その布に泥漿を浸み込ませた後、素焼き焼成し、下絵具、釉薬をかけて焼成し上絵具で加飾している。頭についている二つの突起は鬼を題材にしており、作者にとって鬼は想像の世界で生きる、憧れでもあり、不思議でかわいい存在として考えている。作者は想像を掻き立てるために敢えて名前をつけていないが、〈ピンクの髪の女の子〉は赤鬼の赤をイメージしたまま、優しくかわいい色にしている。〈水色の髪の女の子〉はクールな印象、落ち着きのある知的な感情を表し、〈黄色の髪の女の子〉は明るく活発なイメージ、華やかで可愛らしいイメージを表現している。外側の〈緑と灰色の髪の女の子〉は中の3人のわき役、意地悪なライバル的存在として配置していると作者は述べている。作品は鑑賞者の見方によってイメージが変化することを意図しており、自己主張のある作品とは反対の受け身の効果を狙っている点で、作品の強さとか感情を極力なくしている。したがって作品としての印象が弱く、作者のイメージの世界に漂い、鑑賞者に訴えかける強い感動や、狙いを感じとることはできない。女性が少女らしい発想で作った作品と言える。

(総合審査結果の要旨)

美少女フィギュアをテーマに制作を続けてきた岡崎春香の博士課程における作品は、昔話を題材に、同じ型から鑄込み成形した5体のボディーに違う衣装と彩色により、それぞれのキャラクター性を表現した作品である。現代の漫画やアニメの世界観にある非現実性と美少女フィギュアに強い興味を持っている作者は、日本のおとぎ話や昔話と美少女フィギュアを重ね合わせて、作者のもつ独特な世界観の表現を試みている。

これまでの制作、卒業制作、修了制作においても美少女をモチーフに磁器による人形の作品を発表してきた。卒業制作では、初めての試みでもあり鑄込み型の成形から焼成まで、試行錯誤の連続であった。特に衣装の成形に苦労していたが、修了制作では研究を進め、眼球の表現や衣装の強度を高めるなどの素材研究と球体間接による姿勢の可変性にも挑戦して来た。博士課程では、論文中に書かれている様に現代日本の美少女フィギュアの造形的特徴と歴史の概観、自作と美少女フィギュアとの関係について定義づけを試みている。又、陶磁器人形の歴史や造形的特徴を海外と日本との比較研究とともに、国内の生産地を訪れて、成形や焼成の技法を調査し、自作への応用と表現の可能性を広げた研究の成果が本作品に表れている。先に述べた様に、同じ型で鑄込み成形したボディーに泥漿をしみ込ませたレースで服を着せる様に衣装を成形し、腕、足、髪の毛などのパーツを接合したのち焼成する。焼成の際、高火度による変形を防ぐため支柱を立てて窯詰めするなど新たな工夫が加えられた。下絵の具や上絵による彩色でそれぞれのキャラクター性を表現しているが、発色の効果や陶磁器の質感など今後の研究課題となる点と言える。論文と作品の関係性などを評価して学位授与としたい。