２０１３年度

博　士　論　文

模型が作品に変わるとき

- 特殊工具をモチーフとした可動型メタルアートによる縮尺表現の考察 -

多摩美術大学大学院美術研究科

澤田将哉

２０１３年度

博　士　論　文

学 位 の 種 類	博士（芸術）
学 位 記 番 号	甲第５７号
学 位 授 与 日	平成２６年３月２３日
学位授与の要件	学位規則第４条第１項該当

主査　本江邦夫　教授

副査　濱田芳治　准教授

副査　野口裕史　教授

副査　川瀬智之　（東京藝術大学 准教授）

題目　模型が作品に変わるとき

- 特殊工具をモチーフとした可動型メタルアートによる縮尺表現の考察 -

多摩美術大学大学院美術研究科

澤田将哉

目次

凡例 ―――― 3

はじめに ―――― 4

第１章　　模型考

1.1.　スケールモデルと模型文化 ―――― 7
1.2.　サイズ観における視覚的な違和感 ―――― １５

第２章　　遊興尺度

2.1.　尺の定義 ―――― １８
2.2.　大きさに関する寓話 ―――― ２０

第３章　　人間の精神を解放するための模型

3.1.　ユングの思想 ―――― ２４
3.2.　箱庭と自作 ―――― ２８

第４章　　自作について

4.1.　制作意図 ―――― ３２
4.2.　制作工程 ―――― ３９
4.3.　展示方法 ―――― ５１
4.4.　自作における視覚的な効果 ―――― ５６

おわりに ―――― ６０

注 ―――― ６５

参考文献 ―――― ６７

図版出典一覧 ―――― ６９

凡例

- 本論は日本語で記載する。その際に、日本語は常用漢字、現代仮名づかいを使用するが、人名、原語、引用文、特殊語についてはその限りではない。
- 数字は、横書きの書式に従う。年代は西暦を用いる。
- 注、参考文献、図版出典一覧は、巻末に記載する。
- 参考文献の並べ方は、和書は著者名を５０音順（洋書はアルファベット順）に挙げるが、展覧会カタログ（図録）はそれだけ別に分け、開催年順に記載する。
- 和書であっても著者が外国人である場合は現代仮名づかいで著者名を記し、（ ）内に訳者名を併記する。

  例．　ユング（林道義 訳）
- 引用文には「 」をつけ、筆者の文に含まれない場合は引用文の前後を１行ずつ空け、さらに全体を３字分下げて記載する。
- 文献から本論に引用を行う際に、引用文の中に筆者が加える文には（ ）を用いる。さらに、引用する部分を省略する箇所については（・・・）を記載する。
- 上記以外のカッコの使い分け

  「 」　記事・論文・章名、雑誌名

  『 』　書籍名、「 」で引用した文中のカッコ

  ≪ ≫　美術作品名

  （ ）　補足、言い換え

  “ ”　強調

はじめに

この世界に存在しているほとんどの工業製品は人間の大きさを基準に比率を定めている。生活をしていく基盤となる「衣食住」、社会の核とも呼べる概念がスケール（scale）に構成されていると言っても過言ではない。能率や利便性という言葉も、３次元空間で生活している以上は大きさを定義することにより、その意味を発揮することが可能となる。古来より人は宗教的な見地の違いはあるが、主として偶像崇拝を通じて神の存在を信じてきた。その造形物、つまり偶像は空想の姿では在るものの、何処か人間に近い姿をしており、親近感を損なわない程度に表現の工夫がなされている。見えない存在を形づくる行為が繰り返され、伝説や口承と言ったある種の神話的表現も数多く生み出される今日に、「縮尺」という概念は無意識下に存在し、様々な逸話を構築する際に架空の存在がどのような姿であるのかということを考えながら、その大きさを想像する一助となっているように感じることがある。つまり、人類は尺度計測によって自分の居場所を確保すると同時に、巨細に依存することで各々の存在する理由を確信し、交易・土地の分割・税金・天文・信仰など様々な面で応用する技術を身につけたのである。同時にそのような背景は、人が計測概念に従属しながら生活を営んでいることに繋がっている。

かつて日本は、士農工商という思想[1]を設けたことにより一部の人々に対して窮屈な暮らしを強いる期間があった訳だが、その際に物づくり達は雛型（模型）という虚構的世界を構築することによって、抑圧された感情を現実から切り離したのではないかという話を静岡市立登呂博物館発行の『小さなものへの愛情―静岡ミニチュア文化史』で読んだことがある[2]。このような事態について、やや唐突に思われるかもしれないが、分析心理学の開祖であるユング(Carl Gustav Jung;1875-1961)は次のように記している。

> 「貧者は自分を百万長者だと、こどもはおとなだと空想する。抑圧されている者は抑圧者と闘いぬいて勝利をおさめる。無能なものは功名心からさまざまの計画をたてて悩んだり楽しんだりする。空想は補償なのである」[3]。

ユングの言説にもあるように、空想することは、心を豊かにする薬のようなものであると筆者も捉えている。その一方で、模型の発展が全て抑圧されていた人々によって担われたと言うわけではないが、少なくとも、正確さ、緻密さを追求するそ

の意欲によってすこぶる高い技術が得られていたという現実も見逃すわけにはいかないだろう。たとえば、次のような記述がある。

> 「職人気質は、日常の品々においても最高の芸術品を生み出すことが出来るような技術の基盤を固めていたのである。幕府は、それらの商品が余りにも巧妙を極め、人の目を驚かせるほどの豪華さを持つことに対して、しばしば禁令を発し、これを抑えようとしたことがあった。　（…）　しかし、そうした禁令や思想にも関わらず、職人たちは、ただそれに従事することで、己れの生甲斐を見出していたのだ」[4]。

やや乱暴な言い方になるかもしれないが、職人たちは己の技術にのめり込むことで、抑圧された感情を現実から切り離していたと推測してもいいだろう。

私は模型から感覚的な面白さを感じると同時に、あらゆることが実現可能であるその自由さを欲求の解消法に応用している。さらに、造型的な要素で自らの視覚を触発し、精神を安定させる効果を覚えるようになったのである。一般の人々の目には、一種の現実逃避と映るのかもしれない。しかし、このように考えることで、新しく、誰も挑戦したことのない試みが出来るようになるのであれば、美術家として、また、表現する研究者としても幸いに思えるのである。

表現する研究者としての立ち位置から考察すると、近年における芸術的な制作活動は非常に多様化し、分野の垣根も取り払われつつあるものと捉えられる。もしかすると、自分の知らない場所では既に取り払われているのかも知れない。表現の幅が広がったことで、端的に言葉では言い表しきれない新奇な作品が数多く生み出されるようになった。また、表現媒体として扱うことが可能な新しい材料や素材も続々と登場し、その芸術的な成果の是非はさておき、制作の現場がそれなりに活況を呈していることは否定し難い事実であろう。ところが、私自身は近年のそうした新しい状況下にあっても、なおも金属、つまり伝統的な素材にこだわりを持ちながら制作を続けている。これにはむろん理由がある。我々が金属を扱う際には、屈強な素材であるため、金属の形状を加工することに大変苦労する。それは見方を変えれば、粘土のような可塑性がないので、制作した形が容易に崩れることがないと言うことでもある。つまり、長期間に渡って、作品を意図的に造型した形状で保存するのに適した素材であると言うことができるだろう。熟練した加工技術が必要不可

欠な素材であるし、強い意志を持って対峙しない限り、自分の思い描く形にすることすら出来ないが、簡単に攻略できないからこそ、私は、あるいは私の内なる職人魂は金属に好奇心を触発されるのである。そのような魅力的な素材である金属を表現媒体として、シリーズ化している作品に自作≪M.A.S. ミニチュア・アトリエ・シリーズ≫（以後、M.A.S.と表記する）というものがある。自作≪M.A.S.≫は縮尺表現によって、題材である特殊工具の持つ特有の無骨さを緩和し、スケール観の差異によって生まれる視覚的な違和感、すなわち、錯視現象や題材の大小関係によって物が持つイメージ様相が変化する効果を感じさせる作品である。自作に関する詳細は、第４章で記すことにする。

私にとって制作工程は、工具を表現する上でなくてはならない要素である。なぜならば、工具をモチーフとした作品を制作する際に、自作≪M.A.S. ≫の全てではないが、本物と同じ素材を使い、技術上の問題で私自身が制作することの出来ない製法を除き、実物が作られるのと同様の製法で作り込むことにしているからである。私の考えにおいて、素材や作り方が異なるのであれば、生み出された造形物はモチーフとなった対象（自作の場合は工具）の輪郭線を模した物でしかない。しかし、素材も作り方も同じであれば、違いは縮尺表現によって、意図的に操作した大小関係だけということになる。単に輪郭線を模しただけの造型物に比べ、こだわりを加味した上で制作した私の作品は、紛れもなく本物に近いもの、いや、限りなく本物の工具であると言えるのではないか。創作活動によって生み出した作品が本物に近づいた、あるいは、複製とは別の手段により、本物と同等の価値を有する状態を本論中では“同化”と表現している。こだわりを保つことが、結果として自作の完成度を向上させ、実物との同化に繋がると考えるため、自作において制作工程は欠かすことができないのである。

自作を仮に模型であると考えた場合に、如何なる要素が加わることによって“模型は作品に変わる”のであろうか。本論の着想は、このような考え方をきっかけとして、始まっている。模型は、実際に制作する物の実態を把握するための“試作品”であると言える。ここで私なりの解釈をするために、模型の目的を収集や鑑賞と言った“娯楽”であると仮定する。つまり、模型を、それが試作的であるという視点から、一時的に解放するのである。その際に私は、模型は、単にアイデアを具現化しただけの造型物と異なる存在価値を秘めていることに気付いた。ここで言う、異なる存在価値とは、人間を「現実の世界から遊離させる装置」として機能している

点だと言える。物理的な制約を超えることの出来る、模型ならではの特徴として挙げられるのではないか。本研究の内容を以下に記す。

本論は、立体造型における縮尺表現の意味を模型と人間の関わりから考察し、自作を用いて、“模型が作品に変わるとき”を制作者の視点から考察するものである。まずは自作の主題の本質を「模型考」という観点から明らかにし（第１章）、寓話や伝説から小さいことが魅力的である理由を考察しながら、大きさと娯楽の関係を探求する（第２章）。その結果として模型の在り方やサイズ観を重要視するが故に表出する精神的な要因を心理学の内容を交えながら検証し、とりわけユングの研究を自作へ応用することで学術的な視点からの考察を試みる（第３章）。さらに、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」の繋がりを自作の例を元に解き明かすことを目指している（第４章）。結果として、模型が持つ日常の世界からの遊離性と「模型が作品に変わるとき」を定義し、本論の結論をまとめる（おわりに）。

第１章　模型考

1.1.　スケールモデルと模型文化

まずは自作を仮に模型と分類した際に知らなければならない知識をまとめると同時に、立体を縮小あるいは拡大した際の問題点を考察する。

最初に前提となる、模型そのものを考察することから始めたい。模型とは、実物にまねて作ったものや鋳型、雛型の意味を持つ造型物を指している。美術における、形を模倣し、具現化する分野に彫刻がある。彫塑が模型と呼ばれないのは、作る目的がモデルとする対象に似せることではなく、自らの芸術性を発露としてのオリジナル作品を作ることになるからであると考えられる。次に、模型の表現形式の１つであるスケールモデルについてであるが、スケールモデルとは、対象となる物の形状を比率に基づき、忠実に再現した模型のことで、縮尺模型とも呼ばれる。また、「規模」「等級」、「縮尺」を指すスケール（scale）の語源は「梯子」、「階段」を意味するラテン語 scala の複数形 scalae からの借用であるが、英語では「比率」という意味も持っている。

さらに、実在するもの、過去に実在したもの、これから作られる予定のものなどを忠実に再現し、各部の寸法が一定の縮尺によって縮小または拡大されているのが一般的に知られている模型に関する基本知識であるが、興味深いのは、意図的にバ

ランスを不均衡にすることで部分的にデフォルメ表現を加えて立体化する場合である。 さらに、縮尺設定という意味では模型やモデル、特にドールハウスは 1/12 スケールという規格を持っているが、この 1/12 という数字は、1924 年に英国のメアリー女王に贈られた「メアリー女王のドールハウス」(図1) が 1 フィートを 1 インチに縮小したら当然 1/12 縮尺になり、その規格が一般化するに至ったのである(5)。

図1 ≪Queen’s Doll House≫、1924 年

因みに、現在の市場で出回る模型商品は各制作会社が様々な規格を持っているため、サイズによってどの会社の商品であるのか判別出来る場合が多くなりつつある。これと関連することだが、模型に関する、実態に即したこのような文章がある。

> 「模型には実物にはない魅力がある。縮小されることによるスケールの変化と、小さいということ自体の魅力、そして（…）視点が開放されることにより、自由なアングルで（…）（対象）をとらえることができる魅力。材料の質感や、仕上げに使われた塗料の粒状感といった素材の面白さ。そして実（物）（…）とは異なって、重力の制約を受けない、それゆえに構造的な制約を受けない、模型だけに許された形態の自由さがある」(6)。

模型の特徴を端的に記しながら、奥深い魅力を引き立てる内容が記されている。引用文に書かれているように、様々な視点からのアングルは立体物が持つ別の側面を明確にし、比較や検証という制作過程を経る際に必要な情報を、居ながらにして得られるということを示唆している。そのうえ、同書にはこのような記述もある。

> 「模型を見た瞬間、模型は現実の世界から遊離し、われわれの内部に存在し始めるのである。（…）模型は頭の中で考えている世界とつながっているのである。模型は実物の代替物ではなく、そこには自立した世界が確立している」[7]。

人間は、模型によって感覚的な面白さを感じると同時に、あらゆることが出来るというその自由さを脳内に伝え、内なる理想郷を構築しているのではないかと考えられる。理想、すなわち「欲」は、時として人を剛直にすると同時に、反転して薄弱にもする怪異な力を持っており、生きていく上で重要である精神的な部分を支える柱のようなものである。人間心理の根源的な部分を魅惑的な造型という視覚的要素で触発し、所有したいと感じさせてしまう効果を模型は有しているのである。今や模型は、多くの人々に収集することや自分でも作ってみたいと思わせる機会を与え、単なる娯楽の中に美的な一分野を開拓したと言えるのではないか。そのような一連の流れを経て、模型はやがて我が国に固有の「文化」として捉えられるようになったと推測される。

日本における模型文化の先駆けは江戸時代に築きあげられ、徐々に日本の全土に模型を作る技術が伝播している。また、それまでの日本は鎖国によって海外との交易を絶っていたが、幕末後に開国をしたことで、諸国との貿易を通して海外の技術が日本に持ち込まれ、先に築き上げられていた模型の先駆けと新たな技術が掛け合わされて、現在の模型文化に近いものが生まれたと考えられる。そして、輸入による技術革新と輸出による、今日で言う「メイド・イン・ジャパン」というブランドが異国に広まったのである。

ところで、当時の江戸幕府は、富裕な大名や豪商の豪華絢爛な浪費を牽制するために、「奢侈禁止令」を出し、その結果としてこれまで趣味として捉えられていた工芸品は次第に目立たないように縮小化していったという説がある。

「細工師の『細工は流々、仕上げを御覧じろ』という自負心が、小さなもののかたちにこめられている。この背景には、士農工商の身分制度の元での『縮み志向』があったといえよう。制度的には武家によってきびしく抑えられていたが、そんな圧力を、小さなものによる『別世界』を身近に作ることによって、発散させていたといえる。商人に代表される経済力のある町人は、目につかない小さいものに金をかけた時代であった。逆に、町の暮らしの中で、小さなものの価値がわかることが重要であった」(8)。

この引用文に書かれている内容だけを頼りに、「士農工商という思想が蔓延していたことが虚構世界とも呼べる模型を生み出した」と断言することは難しい。しかしながら、この糸口を頼りに模型文化を読み解くことは、本論内での模型文化の位置付けを明確にし、多角的な視点からの考察を行う際の手助けになる。また、武家によって加えられた圧力を解消するために小さなものを「別世界」に見立てて、当時の職人達はストレスを発散させていたと考える説が非常にユニークであり、制作者として非常に興味深い。

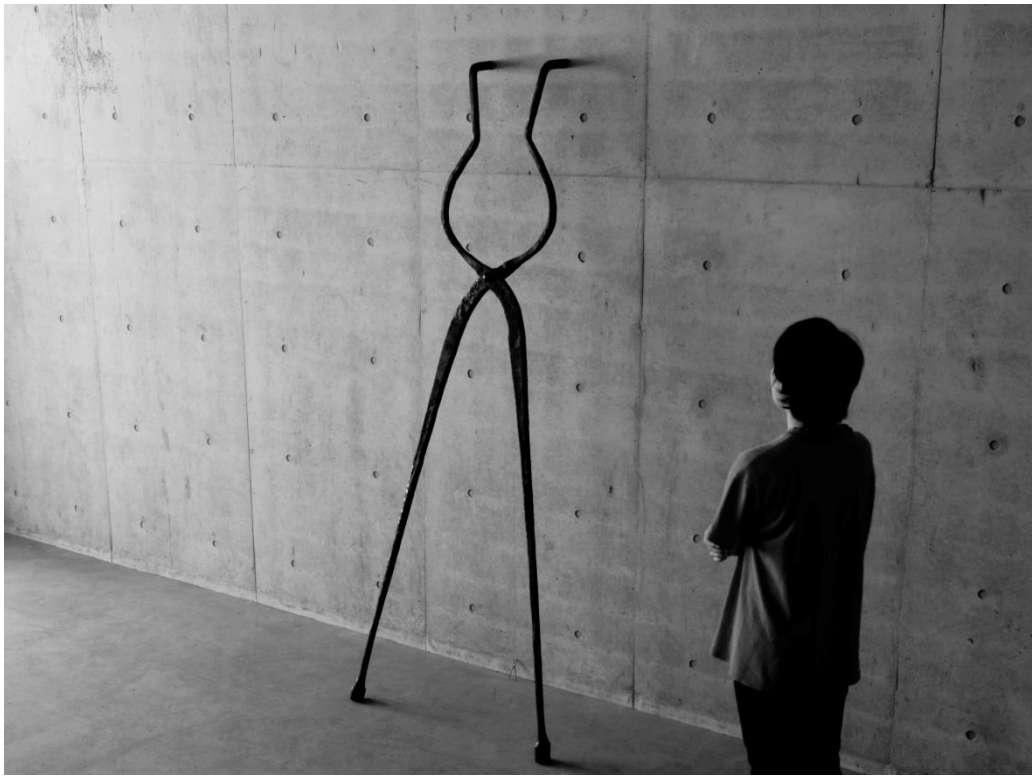


図２　自作≪ギガンティズムとミクロティズム　―ユトリハシの場合―≫、2013 年、鉄、 250×40×20 ㎝

自作を例に考えてみることにしよう。自作≪ギガンティズムとミクロティズム—ユトリハシの場合—≫(図2)は普段自分が制作する際に用いる工具をモチーフとして制作したものである。自分にとって見慣れた存在である工具に工夫(縮尺表現)を加えることにより、非日常的な衝撃を視覚面から鑑賞者に与え、作品と対峙した際に、鑑賞者の大きさに対する常識を現実から一時的に遊離化する。鑑賞者は巨大化した作品から、工具というよりも生き物がずっしりと横たわるような感覚を抱き、鑑賞者自身が小さくなったと感じるであろう。一方、縮小化した作品と対峙した時には、自分がガリバーのように巨大化して、何処かの世界へ迷い込んだと錯覚するような想像をするかもしれない。現実とは異なる世界に誘う効果を自作が作り出しているのだと仮定すれば、先の引用文中の（8）「別世界」を縮尺表現による錯視効果によって自作がつくり出していると言えるのではないか。自作はストレスの解消を目的として制作したものではないが、小さいもの（自作には大きいものも含まれる）を機縁として、別世界へと導く方法には類似性があると考えられる。それゆえ、前掲の引用文に制作者としての親しみを感じる。制作の態度において、私自身と似通っているところが制作者として実に興味深いのである。

様々な制約の問題や歴史的な過程を経て、模型文化は形成されてきたことは上述の通りであるが、江戸時代以降の模型にはどのようなものがあったのかを次に考察していくことにする。さらに、本論内における模型の歴史的な背景を図式的に表すことで、模型の原型であると考えられる事例の関係性を簡略的ではあるが、一目でわかるように示したい(図3)。

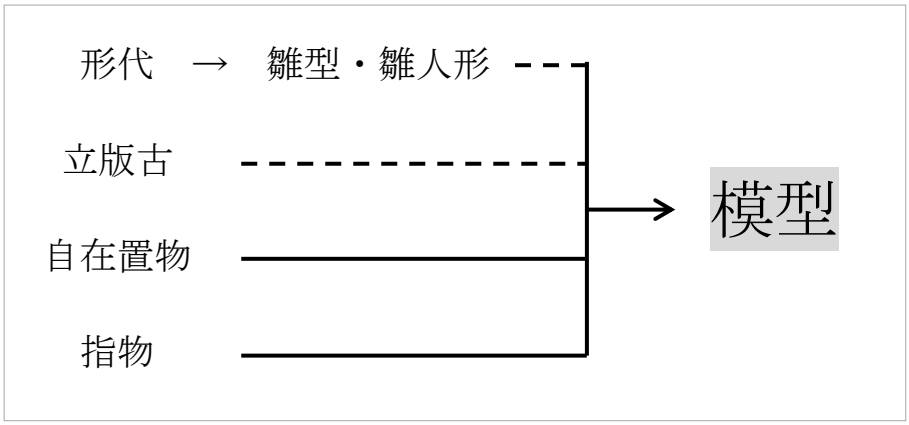


図3　本論における模型の歴史的な背景

本論では、作品を可動させることが可能であるという観点から、“自在置物”と“指物”にとりわけ注目するが、事例としてその他のものにも触れておく必要がある。まず例を挙げるとすれば、雛人形・雛型であろう。フィギュア（figure;ここで言うフィギュアとは、モデルを模倣し、具現化した玩具の意味）は宗教的装置である仏像や病気などの災厄から逃れるために使われた「形代」がその起源である。形代はやがて「雛型」と呼ばれる姿に変化していくことになる。模型文化の礎とも言える「雛型」に関するこのような文章がある。

> 「日本には、ミニチュアに対応する言葉として、『雛』あるいは『雛型』という言葉がある。(…)『雛型』の例の身近なものとして新聞の折り込みチラシがある。宣伝商品が一枚のチラシのなかに、縮小されてびっしりとはめこまれてある。これは、『カタログ』すなわち『型録』である。写真によって、実物の認識がされている。小さなものによって、購買意欲がそそられている」(9)。

この引用文では雛型の例として「カタログ」が取り上げられている。縮小した写真を利用して実物を認識させ、購買意欲につなげるという、実に上手い商売方法である。現代では、小さい造型物のことをミニチュア(miniature)と認識するのが当たり前であるかのように感じてしまうが、そもそもミニアチュール(仏 miniature)とは、西洋中世の写本の挿絵および、頭文字・表題・縁飾りなどの装飾画を指している。その一方で、ミニチュアには、平面的な表現形式を指し示す意味合いがあることがこの引用文によっても、再認識させられる。平面的な表現形式と言えば、江戸時代の浮世絵も当時は芸術品としては扱われず、現代のフィギュアに見られるような美的な「商品」としての見られ方をしていた。同時期には「立版古」と呼ばれるおもちゃ絵の一種も流行しており、組み立てるという意味では、現代の模型に近い姿と言えるだろう。また、これまで戦などで仕事が多くあったが、鎧の需要が無くなるにつれて具足師・甲冑師と呼ばれる職人達が生活のために技術を活かして、海外から日本に来た人々に売るための土産物を生み出すようになる。俗に言う「自在置物」(10)(図4)が頻繁に制作されていた時期であると本論では考えることにする。同時に、自在置物が金属を使って作る模型の先駆けであることも付け加えて、本論

内において位置付けておきたい。

現代で言う模型とは、一般的にプラスチックで作られた物を指す場合が多い。しかし、歴史を紐解いてみれば、いかなる素材で作られた物であっても、鑑賞を目的とした「置物」であれば、模型の前身であったと分類することが可能となる。時代が少し流れ、釘などを使わず、木と木を組み合わせて家具を制作する「指物師」(11)と呼ばれる職人が登場する。中でも特に作品を遺している職人を挙げるとすれば、明治から戦前に活躍していた小林礫斎(1884-1959)であろう。小林礫斎は、自らの作風を「緻功美術」と呼び、素材と細工に一切の妥協をせずに作品を制作していた(図5－8)。現代でも、京指物（京都)、江戸指物（東京)、大阪唐木指物（大阪、兵庫、奈良、和歌山、福井）などに昔から受け継がれた技術の匠がいる。

図４ 伝明珍吉久<<龍(自在置物)>>、江戸時代、鉄、長 16cm

図 5 小林礫斎<<桑箪笥(指物)>>、1942、桑、真鍮、

図 6 小林礫斎<<桑硯箱(指物)>>、桑、硯、墨、筆、小刀、水滴、錐、4.1×2.9×0.8 cm

図 7 小林礫斎<<田家取入れの図象牙算盤矢立(指物)>>、象牙、鉄、筆、朱肉、7.7×3.1×8.0 cm

図 8 小林礫斎<<糸巻(指物)>>、竹、糸、鋏、針、尺、4.0×6.5×7.0 cm

ときに、材料の生産技術の向上とともに、商業を目的とした「プラモデル」(この呼称そのものはマルサン商店の登録商標、英語では Plastic Mode, Construction Kit という)が英国で誕生したのは 1936 年のことである[12]。 以前は職人が１つ１つ手がけていた仕事が量産へと推移したのもこの頃である。1950 年代中頃に複製技術の進歩と共に日本に渡って来た異国の技術は、当時の模型文化に多大なる影響を及ぼした。(補足であるが、プラモデル輸入前は日本アルプスの良質な木を使った木製の模型が一般的であり、木の産地に近い静岡県に模型の生産工場が多くあった。時が流れるにつれて、それらの工場でもプラモデルを扱うようになる。このような背景があるために、現在の模型工場は静岡県に多く存在する) その後、「模型先進国と呼ばれる高い技術を日本は有するに至り、大手ブランドであるタミヤ[13] は、アメリカ・ドイツ・イギリス・フランス・インド・ロシア・ウクライナなどの(世界各)国との取引を行う」[14] ようになっている。このことから、今やトップレベルにまで高められた技術の結晶である日本の模型は、世界中の人々の注目を惹きつけ、独自の魅力(卓越した技術と精巧さ)で市場を賑わせている。店先に並び、消費者の手に渡った模型は最終的に、ある意味で作品とも呼びうる“価値”を愛好家から与えられ、それが単なる制作者を芸術家もしくはそれに類するものに変える。「消費ないし使用」から「鑑賞」にその目的が移行した模型はやがて、棚

やケースに陳列されることで末永く大事に保存されることになる。しかし、その一方で、模型はあくまでも模型である。ここに１つの事態が生じる。例えば、その時に制作した物が、車の模型だったと仮定する。空想の産物でない限りは実在している物であるから、模型の出来栄えを実物と比較できる。そこで誰かが、実物と模型を比較したとする。すると、パッケージに同封された説明書の通りに組み立て作業を行い、完成させたにも関わらず、実物と模型との間に微妙に差異が見受けられ、鑑賞者は違和感に気が付かざるえないのである。そこで次節では、サイズに対する視覚的な違和感について、いくつか事例を参照しながら論考を進める。

1.2. サイズ観における視覚的な違和感

1990 年代後半からヨーロッパでは模型がアートの世界に影響を及ぼすようになった[15]。「縮尺」という題目の表現で代表的な現代美術家を挙げるとすれば、ロン・ミュエック(Ron Mueck;1958-) について触れなければならないだろう。彼は人間をテーマに作品を制作しているが、等身大のものはなく、大きいか小さいかそのどちらかである。彼の巨大化した作品≪少年≫[図9] を見ていると自分が小さくなったような錯覚にとらわれ、模型とそれを見る者との相対的な位置関係が失われる。その結果、不可思議な感覚に捉われるのである。

つまり、人間が原型でフィギュアがその投影物である、という関係に決定的な疑問が生じ、どちらが本物かが分からなくなるのである。人間が原型であるという固定観念に基づき、絶対的な優位性に立って行っていた“見る”という行為そのものの主体性が喪失し、それにともなって“現実”という言葉がその意味を失うからである。村田大輔（金沢２１世紀美術館　学芸員）がミュエックの展覧会のカタログの中で以下のように批評している。

> 「ミュエックの作品には、『対話的な創造としてのかたち』という世界像がある。(…) 生と死、愛と憎悪、喜び、悲しみ、恐れ、憂鬱、空虚といった感情は、毛穴や血管までも克明に表現する極限のリアリズムと、非現実的なスケールにより一層強調される」[16]。

彼はスケールによって表出される、視覚的な違和感だけを表現しているわけでは

ないし、生きている生物が対象となるから、工具をモチーフに制作を進める私自身の作品とは現れてくる形や様式が大きく異なっているが、リアリティという点では共通している。ミュエックは生々しさを追い求め、自作は古色蒼然とした使用感による現実味を追求している。用いている素材も私の場合とは全く異なる訳だが、現実味という意味から導きだされるそれぞれの答えから、実は類似性を見て取ることが可能となるのだ。

また、人々は対象を見たときに抱く違和感を緩和するため、意図的に大きさに変化を持たせて視覚的な問題点を解決している。ロン・ミュエックの他に芸術作品で例を挙げるとすると、ミケランジェロの≪ダヴィデ≫(図１０) が代表的である。この作例は、4m34cm という巨大な作品であるため、作品を鑑賞する際に見上げ構図で鑑賞することになる。つまり、下から見たときに鑑賞者と作品の間にパース（遠近）が発生するため、想像しているよりも先細りの状態で見えてしまう。そのため、この作例では意図的に頭部を大きく作り、その問題点を解消している(１７)。日本の大仏（東大寺盧舎那仏像など）も同様の対処を行うことで造型的な安定感を持たせている。

模型を制作する際にプロポーションを意図的に操作することも似たような違和感を解消する目的を持っている。実は、人間の左右の眼の間隔に違和感を生み出す原因がある。というのも、人間は２つの目で対象を見ることにより、立体を体感しているため、カメラのように１つの視点から見るイメージに比べて立体感を感じやすくなる。しかしながら、人間はカメラのレンズのように視力を変化させたり、対象との距離によって目の間隔を変えることができないので、立体感が変わって見えてしまうのである。これが厳密に寸法、プロポーションを正確に縮小することよりも、見た目の印象や感覚を優先させるために、デフォルメ表現が必要となる理由である。

図9　ロン・ミュエック　≪ボーイ≫、1999年、ミクストメディア、490×490×240cm

図 10 ミケランジェロ≪ダヴィデ≫、1501-1504年、大理石、高434cm

本来、究極の縮尺表現とは、肉眼で見ても、虫眼鏡で見ても、顕微鏡で覗いても、本物と寸分違わず全ての形状が再現出来ていること、それこそが完成形と言えるのだろう。しかし、既に示したように、どんなに緻密に表現されていたとしても、3次元の特性である大小関係を人間の一定間隔を持った眼を通して脳に伝達するからには、その手段の中で違和感を拭い去ることが不可能なのである。そのような状況であるならば、むしろ細部の情報（ここでいう情報とは、造型物の視覚的な凹凸を指している）の設定と造型の作り込む密度を如何に上手く調節するのかということが臨場感を生み出す鍵となる。それゆえ、要素を限定し、想像する余地を持たせた方が、より模型の持つ現実味を保つことに繋がるのであろう。

次の章では、本節のテーマであった「サイズ観における視覚的な違和感」という抽象的な感覚を具体的に、長さとの数値的な関係性に結び付けて論考を深めることにする。

第２章　遊興尺度

2.1.　尺の定義

第２章では、数多くある縮尺の中から模型に扱われる単位を主に取り上げ、自作における大きさの再認識を行う。「尺」という言葉が本論内において、どのような意味を持っているのかを数値的に確認することで、自作との関わりを考察する。さらに、民俗学的な「大きさに関する寓話」を「一寸法師」の例を用いて、本論のテーマである縮尺表現に当てはめながら考察し、私なりに大きさの定義を試みたい。

元来、尺の概念は中国の殷時代には既に成立していたとされており、手の大きさを広げた時の親指の先から中指の先までを１尺とする身体尺が採用されていた。この長さは１８ｃｍ、つまり現代で規定されている１尺[18] の６割程度の長さを指していた。このように歴史背景や、尺という言葉を使うと、尺貫法によって定められた長さを連想してしまうかも知れない。本論では「尺」を長さの呼び方として使用することにする。

よくあることだが、縮尺表記とは見ていてもなかなか体感しにくいものであるように考えられる。たとえ、感覚的にはわかっていたとしても、百聞は一見にしかず、やはり実際に見て理解したことには遠く及ばない。

さて、縮尺模型に使われている単位を具体的に挙げてみよう。ここでは 2011 年にテラダモケイを設立したデザイナーで、建築家の寺田尚樹（1967－）の解説が参考になる。

> 「地球儀では１/３０００万。豪華客船の模型は１/３５０、１/７００。建築の模型や図面は１/１００、１/５０などが一般的です。一方、（…）小さな昆虫の模型や細胞の模型は１０/１、１００/１（となる）。また、原寸模型もあります。学校の理科室にある人（間）の骨格模型は原寸＝１/１です。ほかには、鉄道模型のＮゲージは約１/１４８～１/１６０。へんな数字ですが、これは線路の幅を約９ｍｍに逆算して算出された縮尺です。世界各国で線路の幅が違うので、それらを無理矢理９ｍｍにすると縮尺にばらつきが出てしまいます。それから、戦車のプラモデルの主流は１/３５。これは戦車模型の車体に単２の電池２本がちょうど収まる大きさ決められました。（…）また、縮尺のないノンスケールの模型もあります。たとえば、ミニカー。商

品として扱いやすくするため、箱のサイズを同じにすることが前提となっています。なので、ちいさなスポーツカーと大きな消防車が同じ箱に入るように縮尺は無視して、同じ大きさになっているのです。これは縮尺がアイテムによってバラバラなのでスケールモデル（縮尺模型）ではありません。一方、紙飛行機などは飛行性能を追求していくと、ある程度一定の大きさに収斂していきます。素材の紙の特性と地球の重力、空気密度の関係から、力学的に一定の大きさが導きだされます。これも現実の飛行機を縮尺したものではないのでノンスケールですが、合理的な理由付けによってスケールが決まってくるのでスケールモデルと呼べそうな気がします」(19)。

さらに言えば、挙げた例のほとんどが俯瞰することを目的として作られた物であるから、人間の寸法に対しては小さい物が多い。縮尺によってその模型がどのような用途や目的で作られているのかわかりやすくなるのである。

これらの規格設定を踏まえた上で、自作を振り返ることにする。自作≪M.A.S.≫は 1/10 というスケールを設定している。この大きさは作品を制作する中で一番頻繁に使用するＭ２という規格のネジを止めるための雌ネジ加工を鉄に容易に手早く行うことが出来る最小単位から逆算したスケールである。勿論、それ以下のサイズのネジを表現上で使用することもあるが、それはあくまで表現上の設定であって技術面から導いたことではない。かなり物理的な規格設定だが、作品のモチーフが工具である以上は、本物と同じように動くこともまた必要なのである。「下手の道具調べ」という言葉があるように、道具の持つ本質的部分を理解していなければ、単に工具のシルエットを扱っているということにしかならず、道具の本来の姿を表現することが出来ていないと思えてならない。動かしている時に壊れてしまっては意味がなく、ある程度の強度を持たせて実物と同じように可動するということが自作においては重要であるため、このサイズを設定している。模型業界において 1/10 というスケールはそこまで頻繁に扱われる規格ではない。それは既に記述したように、模型文化の源泉であるヨーロッパ規格が１２進法を採用しているからである。そのような規格が現にあるのだから、1/12 や 1/48 という規格の中で表現した方が市場戦略という面では道が開けているのかも知れない。しかし、物理的制約はあるにせよ、そこをあえて 1/10 にするのだから、自分にしか表現できない、あるいは生み出せない独自の理論を持ちたいのである。特にヨーロッパに対して反発精神を

持っている訳ではないが、自分が日本に生まれ、そしてこの国で創作表現を行っているからには、物事を考え、判断する基準となるメートル法の尺度を使うことによって「縮尺表現」という課題と対峙し、可能性を切り開いていくことに前向きな展望が見出せるのである。自作≪M.A.S.≫が、実物の 1/10 スケールに設定している理由は、上記のとおりであるが、逆に縮尺表現を用いて拡大した作品に、自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫というシリーズがある。当シリーズにも自作≪M.A.S.≫と同様に縮尺の設定を行っており、自作≪M.A.S.≫とは逆に、実物の 10 倍スケールという一貫した規格の設定を行っている。自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫シリーズが１０倍スケール、そして自作≪M.A.S.≫が 1/10 スケールであるということはつまり、自作の両シリーズは縮尺表現によって、100 倍という縮尺の差が生じていることになる。私たちが日常生活を行っていく上で、100 倍スケールに差がある物を見る機会は、ほとんどないと言えるのではないか。さらに、このような非日常的な現象が目の前で起こることにより、人間は驚き、その現象を不思議と面白いと感じるようになると私は考えている。自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫シリーズで設定している、実物の 10 倍である値は、自作≪M.A.S.≫の規格設定の背景にある、物理的な制約を受けて私が行った設定とは主旨が異なるが、現実の世界で非日常的な現象を引き起こす数値として、重要な役割を果たしているのである。ここで、自分の定義する大きさを本論内では“遊興尺度”（見て面白いと感じる大きさを表す造語）と呼ぶことにする。

遊興尺度を私なりに定義し、本論内における遊興尺度の位置付けはできた。しかしながら、遊興尺度の定義付けで見て面白いと感じる大きさの呼び方は確立できたとしても、人が感じる大小のサイズ観が、どれほどの大きさと対峙したときに面白いと感じているのか判明したことにはならない。

そこで、次節ではより大小関係における人間の感じ方を本論なりに作家の視点から考察するために、小さいものや大きいものに対して民族学的な伝承を「大小の感覚の比喩的表現」として捉えながら論考を進める。

2.2. 大きさに関する寓話

この節では、寓話や伝説などから大きさをテーマに扱う事例を抽出し、本論における尺度解釈の展開を試みる。

まず、寓話や伝説を検証する上で、小さいものや大きいものに対して民族学的な

伝承を「大小の感覚の比喩的表現」として理解することから掘り下げてみようと思う。

日本における童話に「一寸法師」というものがある。日本人であれば、誰しも一度は耳にしたことがあるだろう。子供のない老夫婦が子供を恵んで下さるようにと、住吉の神に祈ったところ、子供を授かることになる。しかし、その子供は身長が一寸（現代のメートル法では 3.03cm）しかなく、何年経っても大きくなることはなかった。その後、武士になるため、御椀を船、箸を櫂にし、針を刀、麦藁を鞘の代わりにして旅に出る…といった内容である[20]。　その後、鬼と対決したことで、打出の小槌を手に入れ自分の身体を大きくしたというよく知られている童話である。ここで着目したいのは、主人公の一寸法師が約３cm という大きさに設定されていたということである。現世に伝わっている話は、室町時代後期までには成立していたとされており、「小さい子」がモチーフである背景には、日本神話「スクナヒコナ」[21]　が源泉となっていると民俗学上は考えられている。また、オホナムチ[22]　がスクナヒコナの助力によって国づくりをしたように、小人は巨人とペアになって英雄の属性と言える力と知恵をそれぞれが分け持つことがあり、そして巨人が知恵の欠落により鬼や滑稽な見られ方をするのに対して、小人は知略を使い名声を手に入れるという流れの話が多い。私には、力や知能をよりわかりやすく人に伝えるために必要な手段が、キャラクターの大きさ設定に関係していたのではないかと思えてならないのである。さらに、一寸法師と同じように誕生時が非常に小さく表現される内容から察するに、「桃太郎」や「かぐや姫」も類縁関係として分類可能だと考えられる。柳田国男の『桃太郎の誕生』が「桃太郎」を多角的に分析して日本文化の深層を探ろうとしているが、特に「桃太郎」は常に古くて新しい、身近で重要な存在であるといえるだろう。

つまり、人は、極端に小さい、あるいは現実離れした大きさと対峙した時に、怪異な感覚に捉われる一方で、楽しさや面白さを感じやすくなるのかも知れない。大きさをコントロールすることが、内容を伝える以上に、最も簡潔に人間の潜在的な意識を刺激する方法であると本論では定義できる。地域が異なるのにも関わらず、日本人が似たような寓話に関心を持ち、それを娯楽として扱っていた事実が非常に興味深い。ここで、神話の成立について放送大学教授の大場登の言葉を参考にしたい。

「神話には、ある文化圏なり国なりのそもそもの成り立ち、あるいは、そもそも宇宙・天体・大地の起源にはじまって、神々（一神教では神）や人間の成立について語られている。何千年も経て現在にまで残っているものであるので、それは、心理学的には、ある特定の『個人』が書いたものであるというよりは、その国・その文化圏の人々の心が一致して『受け入れてきた』、その意味で超個人的・普遍的あるいは文化的な『世界観』の表現と見ることもできる」(23)。

上記の引用文からもわかるように、寓話や神話には地域に根差した文化から派生した内容の物語が作られている場合が多く、歴史との繋がりや本意をその内容から推測できる。つまり、単なる空想の絵空事とは一概に言えないということである。引用文に記載されているように、作り話が普遍的で文化的な「世界観」として大衆に受け入れられる点が、最も重要な成立要素であると言える。作り話が事実であるのか、あるいは虚偽であるのかという問題を越えた所に、作り話が持っている“何故か人間が惹きつけられてしまう魅惑的な力”を感じることができるだろう。作り話の世界観を成立させるためには、単に人を面白いと感じさせるだけでは足りないようである。人間には、普遍的である事実から面白い物とつまらない物を即座に判断する能力が備わっている。例えば、これまでに経験したことのない事象を目の前に提示された人は、物に優劣をつけるのが困難である場合が多い。逆に経験したことのある事象であれば、人は安心感を抱き、個人の経験から優劣をつけられる。

一般的に、芸術作品を制作しようと考えた時には、まず、テーマやコンセプトを考えるが、その時に歴史的な背景を調べる理由は、前述したような安心感を得ることに目的があり、そのことは結果として文化的な側面からの根拠を作品に加え、成立させようと意図しているのである。

また、作品の制作に関係した寓話の考察も重要であると考えられるため、次いで、自分の制作にも関係する金工にまつわる神話の例を挙げてみたいと思う。

世界に伝わる神話や古代の物語に出てくる職人で、鍛冶師ほど後光に包まれた職人はいない。はるか大昔では、鍛冶師の祖先は神代の時代の神々のうちに数えられ、後世においては、鍛冶師の驚くべき芸当が数えきれないほどの物語の主題となった。鍛冶職は肉体労働がつきものであるのにも関わらず、それは立派な職とみなされ、

そのことは世界的に見ても一部の宗教を除き同様であり、神話などと結びつくことが多かったのである。その内容を示す文章がある。

「原始時代の鍛冶の到来とともに、彼らをとりまく金属細工をしない部族の間で、鍛冶、鍛冶の守り神である火の神、鍛冶の不思議な儀式、鍛冶の技術を後世に伝えるノーム（Gnomes；地中の宝を守る精で、しなびた老人姿の人）、小人、コボルト（Kobolds；人家に出没するいたずら好きの小妖精）、ダクテュロイ（Dactyloi；古代の鍛冶屋と治療魔術師たち、ヘファイストスに雇われ、人間に金属細工、数学、アルファベットを教えた）、コリュバンテス（Korybantes；古代フリュギアの女神キュベレーCybele の司祭たち）、テルキネス（Telchnes；　ロードス島に住む半人半蛇の姿で災いをもたらす精）、ヘファイストス（Hephaistos；オリンポス 12 神の 1 人、鍛冶を司る神）などに関する数多くの伝説や神話が発生した」[24]。

この内容からわかるのは、鍛冶師という存在が単に金属を加工するだけの職人ではなく、神聖な位置付けにあり、やや大げさに言えば「シャーマン」のような立場にいたという事実である。シャーマンは、神々の世界に自分の魂を飛ばして、その知識を人間の世界にもたらす人で、神々の世界と人間の世界の仲立ち、言わば異能の媒介者であった。概して、鍛冶の仕事場は地上の精霊たちの祀られている神殿とみなされ、その霊の力は鍛冶の道具や製品に宿っていると考える地域も存在し、伝統的な儀式や式典と結びついている。有史以前のヨーロッパにおける鍛冶は名誉ある位置付けを成されており、古代ノルウェーの創生神話『ヴォルスペ（Voluspa）』[25]　によれば、神々自身が金属を熱して細工していたとある。上の引用文にも登場する、大地を司る精霊ノーム(Gnome)やトールキン(1892-1973)の『指輪物語』に登場するドワーフ(Dwarf)などを例として挙げられるように、金属に限らずあらゆる素材を用いて物づくりをするキャラクターというのは、小人として描かれるのが一般的な設定である。また、同時に老人として表現されることもある。理由として考えられるのは、「一寸法師」の所で記述したように、体は小さくても有能であり知恵ある者という、存在する理由を意図的に印象付ける効果を狙っているからだと予想される。つまり、老人であれば長年生きているのだから、経験豊かで知恵ある者として相応しい姿なのである。

重複になるかも知れないが、大きさ設定の重要さを認識すると共に、アイデアを形にする目的以上の視覚的な効果を与えるだけでなく、関心さえも抱かせる方法として、本論内における「縮尺表現」を位置付けることが可能である。

この章までは、視覚や感覚に重心を置いた視点から「縮尺表現」について考察を行ってきたが、次の章では視覚・感覚的な要素をより多角的な面から考察するために、分析心理学の開祖であるユングの研究を自作へ応用することで学術的な視点からの考察を試みる。

第３章　人間の精神を解放するための模型

3.1.　ユングの思想

第３章では、より学術的な観点から本論を検証するために、前章までに言及してきた内容に「ユング心理学」を加えて、精神面からの考察を進めようと思う。

ユング心理学、すなわち心理療法学とは、様々な心理的症状や心身症状などの心理的困難・人生上の課題などと向き合う人々の手助けをする、メンタルケアの代表である。心理療法の中でも取り分け「ユング心理学」に着目する理由は、夢・神話・昔話という内容が、ユングの研究の中で語られているからである。本論の第２章２節においても、寓話に関する記述を行っているため、ユング心理学と本論を類似的観点から考察できるのではないかと考えた。

ユングは予てより、人間の根源的な意識には共通のイメージが存在し、人類の歴史も個々の人間の成長も、人間特有の「意識」の拡大と意識の分化、「意識体系の確立」を目指してきたと考えていた。ここでユングの言葉を参考にしたい。

> 「創造的な空想力は、あきらかに個人的な起源をもつ材料とともに、とうに他のものに蔽われてみえなくなり忘れられてしまった未発達な段階の精神と、あらゆる時代のあらゆる民族の神話に現れているこの精神固有のイメージとを自由に利用する。このようなイメージの全体が集合無意識であって、これは遺伝によって与えられだれでもが潜在的にもっているものである」（26）。

この考え方を参考にすれば、芸術的な表現を行う際にも、自分の着想の根底に、「個人的な起源をもつ材料」あるいは、“土着した精神が内在していること”をま

ず知っておかなければならないことがわかる。なぜなら、着想の根底を理解することが、自らの主題の内容を明確にすることに繋がるからである。

> 「伝統や、移住による伝播が[同じモチーフが表れていることを]有効に説明しているとはいえ、(…) そうした由来からは説明できないで、『土着の』ものの復活という仮定を必要としているような多くの例が存在している。こうした例があまりにも多いので、心には集合的な基層があると仮定しないわけにはいかないのである。私はこの無意識を集合的無意識と名づけた」(27)。

ユングは「心には集合的な基層がある」と述べている。この部分は上記の土着した精神と同じ意味を持っているのではないだろうか。また、ユングの２つの引用に共通していることは、無意識とはいえ、やはり根本には経験的な記憶が内在しているという部分である。やや乱暴な言い方になるかもしれないが、第２章２節で記述した寓話から抽出した内容も、ユング的な視点で見直してみると、人間の集合的無意識が生み出した産物であると言えるのではないか。先年亡くなった美術評論家、米倉守(1938-2008)の言葉を借りれば、

> 「集合的無意識はありとあらゆる人間の心の基底を成している、とユングはいう。いわば全人間の心のようなものである。この人類的な集合的無意識からでてきたものが、他の無数の人間の心のなかの集団無意識に語りかければこそ、何人をも感動させる『すがた』を見ることができるのだろう」(28)。

ただし、ユングのいう人間の「集合的無意識」を誰もが持ち合わせているとしても、創作の過程における着想の根源的部分を無意識という言葉だけで説明するのは困難である。例えば、私の場合に当てはめて考えてみると、確かに制作をする際に直観や感覚を元に良し悪しを即座に判断している。その部分だけに焦点を合わせると、経験的に蓄積された記憶、すなわち、私の“境遇”が無意識にあたる部分だろう。着想の根源的部分を考える際に、制作を主体に考えたとする。その場合は、作品の存在を忘れてはならない。なぜなら、作品は表現媒体があって成立するからである。つまり、頭の中だけで帰結する寓話や口承とは異なり、表現媒体そのものが

持つ魅力（自作で言えば金属）が何らかの形で無意識(境遇)に関与し、作品の表現形式に影響を与えている。それゆえ、創作の過程における着想の根源的部分を無意識の存在だけで語ることができないのである。作者の立場で、創作の原点を語る時に立ちはだかる障害になるのもこの部分であろう。例えば、自分の思い描く形を作品として具現化し、展示するまでであれば、ある程度の技量を持ち合わせていれば誰にでも出来てしまう。しかしながら、作品化したものがどのようなものか語る際に、上記の内容を鑑賞者に伝えることが非常に難しいのである。表現者として、常日頃から苦悩させられる部分であるが、努力し甲斐があるとも言える。ものを作る、あるいは、考える原点とは自分の内面をさらけ出すことに他ならない。一見すると恥ずかしいことのように思えるが、この工程を経ることでしか成長できないのが、制作者として生きる私の性(宿命)なのである。

先に述べた「集合的無意識」は、我々、全ての人間に内在しているとユングは語っているが、「集合的無意識」とは集団心理だと言えるのではないか。当然のことながら、個人にも無意識は存在しているのだが、それはユングの定義の上では、個人的無意識と呼ばれている。ここからは、個人的無意識の中にある「自己(セルフ)」に焦点を当てて論述を進めてみたい。

ユングは心の奥底に自己という元型があると考えていた。似たような言葉に「自我」というものがあるが、自我とは意識の中心にあるもののことを言うため、無意識の中心にある自己とは異なっている。自己は無意識下に存在しているため、それ自身を知ることは困難であるが、河合隼雄(1928-2007)は「我々は自己の、ある側面をシンボルという形で把握することができる」[29]と述べており、また以下のような言葉も著書の中で語っている。

> 「自己が人格化されるとき、それは超人間的な姿をとり、老賢者（wise old man）として顕現する。このような人格像は昔話によく現れ、昔話の主人公が困り果てているときに、助言を与えたり、貴重な品を与えたりして消え去ってしまう。その知恵はまったく常識と隔絶しており、それに従ったものは成功するが、妙に人間の知恵を働かせて疑ってかかったりしたものは失敗してしまう。（…）中国人や日本人のもつ老賢者のイメージが年とともに重積され、1人の人格像として形成されていったものとみることができる」[30]。

河合隼雄は、「老賢者」を例として挙げているが、同時に「始原児」が現れる場合もある。既に第２章２節において述べているが、老人や小人（ここでは幼児）は「『一寸法師』の所で記述したように、体は小さくても有能であり知恵ある者という存在する理由を意図的に印象付ける効果を狙っているからだと予想でき、老人であれば長年生きているのだから、経験豊かで知恵ある者として相応しい姿なのである」。老人と幼児は逆説的関係にあるともとれるが、現れる姿によって、「知恵」や「未来への可能性」などが異なるのではないかと考察できる。さらに、河合隼雄は以下のようにも述べている。

> 「空想的にこれらの人物（老賢者）と対話することを、ユングは能動的想像（active imagination）と呼んでいる。対話をこころみつつそれを書き留めていくのだが、書くほうに意識が傾くと空想が進まなかったり、陳腐な内容になってしまったりする。空想のほうに傾きすぎると筆記ができなくなる。（…）ユングはこのような『老賢者』との対話を通じて、自分の心の中に自我とはまったく異なる意図や方向付けをもった別の存在が生きていることを実感したのである」[31]。

決して否定的な意味ではないが、「空想的にこれらの人物（老賢者）と対話する」ことを受け入れられるのは、ＳＦの世界か心理分析の世界ぐらいではないだろうか。やや強引に結び付けているように感じられるかも知れないが、私が「模型」を見た時に虚構の世界に浸ってしまうことを論じるのと、ユングが「自己」を知るために空想上の人物と対話することは、類似していると言えるのではないか。

誰でも模型を見た際に虚構の世界へ没入するわけではないが、本研究では「模型が作品に変わるとき」を論じるために、模型と虚構の世界を関係付けることの重要性を述べる必要があった。それゆえ、ユングの「自己」の例を比較対象として挙げることにしたのである。ユングは「自己」を知るために、空想上の人物と対話するが、私は制作者であるから自分自身を知るために、空想上の人物とではなく、現実として存在する「作品」と対話する。作品と対話した結果、表現したもの、すなわち、自作が空想上の生物である場合が時としてある。これまでは、架空の動物を作るのが単に好きだから制作すると短絡的に考えていたが、今考えると、これまでに制作した作品は「自己」を発見することを目的としていたのかも知れないと、考え

させられてしまう。芸術的な創作活動では、制作した物は制作者に似ると言われている。「自己」を探しているつもりであったが、いつの間にか「自己」を作りだしているのかも知れない。だから、作品は制作者に似るのではないだろうか。

本節ではユングの思想を自分の制作観に応用しながら考察したが、次節ではさらに論考を深めるために、ユング心理学の一分野である「芸術療法(箱庭)」を「自作」に応用しながら考察を進める。

3.2.　箱庭と自作

この節では、芸術療法（箱庭）の自由な発想で自分の世界を作り出すという点を考慮しながら、展示空間と箱庭の関係性について言及する。さらに、ミニチュアの「箱」作品を制作するシャルル・マットン(Charles Matton;1931-2008)の作例と自作を比べながら、本論のテーマ「縮尺表現」について考察を深めることにする。

「箱庭療法」とは、自分の心の内側を言葉で表現させるのが難しい場合に用いられる心理療法で、内側を青く塗り、底に砂を敷いた箱の中に、あらかじめ用意しておいた人形やおもちゃ、草花のミニチュアなどを好きなように配置し、砂や小石で山、川、湖などを作って、自分の内面を表現するものである。また、「箱庭療法」という名称は、日本におけるユング心理学の第１人者である河合隼雄が命名し、1965 年に芸術療法の１つとして、日本に広めたものである[32]。

心の内面を表現する方法としては、他に絵を描かせるという方法もあるが、患者が「下手な絵を見せたくない」とためらう場合があるため、事前に用意した人や建物の模型を好きに配置することができる箱庭療法の方が「恥ずかしい」と感じる気持ちを切り離して、作業に集中して取り組める。心理的な問題を解決するために有効な役割を果たす箱庭療法には、人間が成長する上で重要な要素である遊びの要素が含まれているのではないだろうか。例えば、子供の頃に秘密基地を作ったとする。この遊びは、子供が親から精神的な独立を目的として行っていた作業であると考えることができるだろう。自由な発想で自分の世界を構築することが可能である箱庭療法にも同様の効果があり、心理的な問題を解決できると私には思えるのである。箱庭療法に使われる砂箱を説明するために、心理療法士であり、トポス心理療法オフィス所長である清水信介（1942－）の著書にある言葉を参考にしたい。

「砂箱の内側は4つの木枠によって囲まれた空間です。この『枠』の存在が

重要な役割を果たします。枠によって砂箱内の空間は守られますが、同時に枠の存在は制限をも与えています。枠は両面の働きを有しているのです。（…）枠で守られた自由な空間が与えられているので、クライエントは通常は表現できないような心の深層の表現をすることが容易になります。 激しい攻撃性、種々の願望や空想、深い宗教的な心の動きなどさまざまな表現が生じてきます。 他方、限定された空間内において表現をしようとする時、クライエントは意識的、無意識的に枠という現実条件を考慮に入れて表現することにもなります。（…） 砂箱は、このように心の変容過程を守る『容器』としての磯能をもちますが、この容器を支えるものとして治療関係による守りがあることは言うまでもありません」[33]。

砂箱のような限られた空間の中で構築する虚構の世界は、深層心理と密接に結び付くことで表現する者の考えていることを容易に伝える役割を果たしているが、芸術的な作品を展示するギャラリー(ここでいうギャラリーとは、画廊などの展示空間を指している)も砂箱と同様の役割を果たしているものと捉えられるだろう。なぜなら、ギャラリーもある意味では、砂箱と同じように枠（壁）に囲まれた空間であり、制作した作品を表現者の意図に合わせて構成・配置していく工程は、まさに箱庭で実践されている治療方法と似ており、作品を展示した空間は、箱庭と同じように自分の理想とする世界を表現したものと言えるからである。

続いて、この節の要点である「箱」をテーマに作品を制作するシャルル・マットンの作品を例に考察を深めることにする。画家でもあり、彫刻家、写真家、作家、映画監督など様々な活動を行っていたマットンは、ミニチュアの「箱」の部屋をテーマに作品を制作するが、整然とした雰囲気のきれいなドールハウスのようなものとはかけ離れた散らかった部屋[図11]や古い図書館[図12]、彫刻家のアトリエ[図13]などといった、題材を用いている点が私にとって非常に興味深い。マットンの作品は約 50～90cm 四方の箱の中に作られている。まるで実際の景色をそのまま切り抜いてきたかのように感じられ、ほんの数分前まで誰かがその空間の中にいたのではないかと錯覚してしまうぐらい精巧で、生々しく再現されている。また、箱の中には鏡が意図的に組み込まれ、だまし絵でも見ているかのように、私たちの目の錯覚を上手く利用して別の世界へと迷い込ませている。さらに、マットンはミニチュア作品を撮影し、写真作品としても発表しており、その写真作品を眺めていると、

現実を超えた不可思議なリアリティを感じざるえないのである。自作<<M.A.S>>でも同様の試みを行っているが、マットンの作品とは異なり、人物を登場させるようにしている。現物に近い状態で再現してあるため、撮影すれば本物なのかミニチュアであるのかわからない写真を撮ることが可能である。しかしながら、自作の場合はマットンの作品に比べ、さらに類稀な題材(特殊工具)であるため、モチーフの実物の大きさを鑑賞者に伝えるには、ひと工夫しなければならない。そこで、自作の写真作品(図14)には、人物が登場するのである。つまり、写真作品に写り込む人物(ミニチュア作品と同じスケールで縮小コピーした写真を貼りつけたパネル)を手掛かりに題材の大きさを鑑賞者に想像させることが可能となる。いま挙げた内容が、ミニチュア作品を撮影するマットンの作品と自作の写真作品の相違点である。ミニチュアとして作品を制作し、写真に収めることで、ミニチュア作品を単体だけで鑑賞するのとは異なる別世界への誘い方を、私もマットンも行っている。

たとえ、似たような作品形式であったとしても、作品そのもので伝えようとすることが異なっていれば、上述のように作品の中に表れる対象に差異が生まれ、結果としてその差が各々の作品を語る上での持ち味、作品の違いになることが明白化されるのである。

次章では、これまで第１章～第３章までに考察した内容に加えて、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」の繋がりを自作の例を元に解き明かすことを目的とする。

図 11 シャルル・マットン<<無秩序な女性の寝室>>1999 年、ミクストメディア、52×79.5×65.5cm

図 12 シャルル・マットン<<図書館、エリーゼ・レクルス通り I >>2000 年、ミクストメディア、80×56.5×50cm

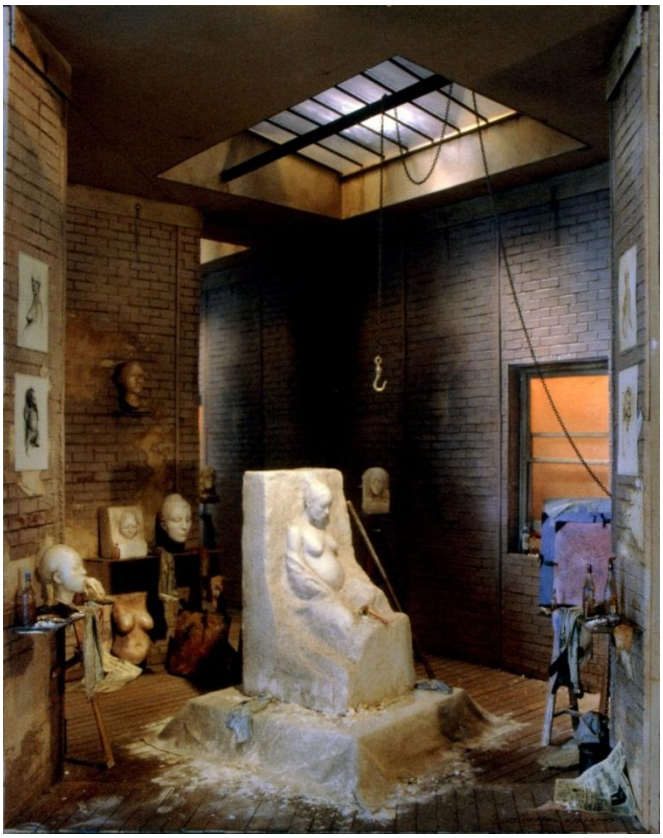


図 13 シャルル・マットン<<古典的な彫刻家のスタジオ>>2003 年、ミクストメディア、82×70×82cm

図 14 自作<<M.A.S.の風景Ⅴ>>2012 年

第４章　自作について

４．１．　制作意図

第４章では、前章までの内容を踏まえた上で、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」の繋がりを、自作の例を元に解き明かすことで全体を総括することを目指している。まずは、本論のテーマである「縮尺表現」に加えて、自作のモチーフ部分を掘り下げることで、より明確な自己分析を行う。自作≪M.A.S.≫（図１５－図２３）の題材が「工具」であることは既に記述したが、何故、縮尺を表現する上で工具というモチーフに注目するのかについて言及することから始める。

図 15 ≪M.A.S.の風景Ⅰ≫、2011 年

図 16 ≪実物との比較　マスキングテープ≫、2011 年

図 17 ≪M.A.S. アンビル≫、2010 年、銅、鉄、木、７.５×１１×4 cm

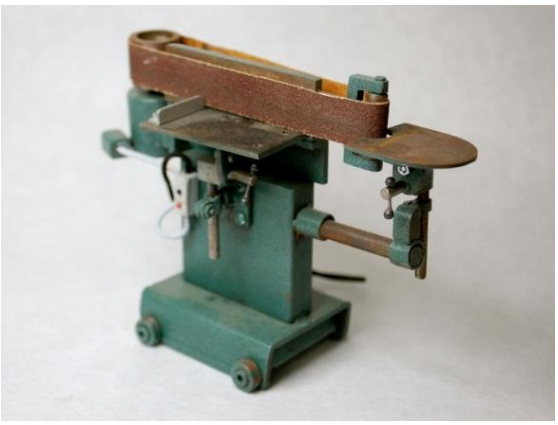


図 18 ≪M.A.S. エコノミーサンダー≫、2011 年、鉄、15×7×4.5 cm

図 19 ≪M.A.S. 焼なまし台≫、2010 年、鉄、15×7×4.5 cm

図 20 ≪M.A.S. の構成例Ⅰ≫、2011 年

図 21 ≪M.A.S. コンターマシン≫、2010 年、鉄、15×7×4.5 cm

図 22 ≪M.A.S. 梯子≫、2011 年、鉄、30×7×７ cm

図 23≪M.A.S. ボール盤≫、2012 年、鉄、15×7×6 cm

近年における日本の文化はサブカルチャー(ここで言うサブカルチャーとは、社会の一部の人によって支えられている独特な文化を指している)の話題を外して語れない状態になりつつある。それに伴って、これまで以上にオタクと呼ばれる人々に注目が集まり、日本の独自の文化とも言える偏執的な分野が日々刻々と開拓されている。本論では、そのような分野を総じて「オタク文化」と呼ぶことにする。そのオタク文化が世間に浸透しつつあるため、ニッチ、すなわち隙間産業が日本の経済の一部を担っている。こうした時代の中に生きている自分にとって、オタク文化が世間に浸透している状態はごく日常的なことであって、否定や肯定と言った感情を特別に抱いているわけではない。しかしながら、人格とは、環境からの影響を無意識ながら取り込むことにより形成され、結果、境遇として、自身の生い立ちになる。前章と重複するが、要するに、意識しなくても環境の持つ情報が、個人の深層心理に刷り込まれているのである。ゆえに本論では、オタク文化が刷り込まれている境遇を持つ自身の背景を逆手に取り、あえて自分のコンセプトに組み込むことで、独自の論文を展開しようと考えたのである。やや安易な発想かも知れないが、日本の独自の文化として成立している分野(オタク文化)を糸口に自らの表現を定義することができれば、創作活動する上で、コンセプトの部分を明確にする点において有効となるはずである。

やはり、オタク文化を知るには、まずオタク(ここで言うオタクとは、特定の分

野や事柄に異常なまでに詳しい人を指している)を知ることから始めなければならない。今やオタクは、特定の人々を指す分類として頻繁に耳にする言葉であるが、ひと昔前までは「マニア」という言葉の方が主流であった。オタクもマニアも類似関係に違いないが、社会学者の大澤真幸(1958-)は、オタクと専門家・趣味人の区別として「意味の重さと情報の密度の不均衡」[34] を挙げている。つまり、通常であれば意味のある情報であるからこそ集積されるという比例関係があるのに対し、オタクの場合は意味の繋がりを持つことなく、情報の集積それ自体が目的化していることを示しているのである。時として「収集癖」という言葉を耳にするが、オタクを表す気質上で最も相応しい表現であり、よくよく考えると自分自身に当てはまる節がある。

イメージとして、漫画やアニメに結び付けられるオタクであるが、あまりにも偏見のある考え方のように思えてならない。なぜならば、鉄道や車、バイクのように乗車する物に魅せられた人達や工場・廃墟といった建築などを愛してやまない人々まで、例を挙げ始めたら限りなく続いてしまうくらい、オタクの領域は多岐に渡っているからである。自分を含めた特定の専門分野を研究する者をオタクやマニアと呼ぶことが相応しいか判断するのが難しい。しかし、本論ではあえて、自らをオタク分野の１つであるべき“造型オタク”と仮定することによって、独自の着眼点からオタクについて掘り下げることにする。本来、オタクが持つ意味や主旨とは異なるかも知れないが、自身が造型オタクであると位置付けることで、オタクであるのか、そうでないのかという問題の先にある制作する研究者としての見解が本論なりに新たな視点として示すことができるのではないかと考えたからである。そもそも造型オタクとは、制作する過程や工程いわばメイキング部分に興味や関心を持っている、非常に稀な存在を指している。私の場合はそれに加え、道具、特に「工具」に関心があり、用途よりも道具そのものが持つフォルムの美しさ、面白さに魅せられている。私の言う“造型オタク”をより理解するために、株式会社東京ピストルで代表取締役社長を務める草彅洋平（1976-）の著書から言葉を引用することにする。

> 「彼ら(あまり人が試みないような目的で工作活動を行う人達)に共通する最大の特徴は、『究極の遊び心』だと僕は思っている。本気の技術と時間を使った肩すかし、ネットで盛り上がるのはいつもこうした類のネタである。

(…)　人々の予想を裏切れば裏切るほど、出てくるものはおもしろく、その評判に制作者もほくそ笑む。僕はジャパニーズ・メイカーズの本質とは、次世代の製造者の取り組みでありながら、日本の製造者たちの『新しい粋』なのではないかと思っている。彼らは自分のためだけではなく、他人を喜ばすためにも、楽しみながらモノを作っている。だからこそ、彼らの作るモノは強く人々を惹き付ける」(35)。

あまり人が試みないような目的で工作活動を行う人達を説明する文書の例である。自分の作品の前に鑑賞者をどれだけ長い時間引き留めていられるのか、作品を展示している時に不安に感じることがある。自作の場合は、扱っている題材に偏りがあるため、好き嫌いが生まれるだろうと私は考えるからである。ただ、引用文にもあるように、真に強く惹き付ける作品とは、題材だけが決め手になるわけではなく、作品から楽しんで作っている様子が伝わってきた時にこそ、作品を前にした鑑賞者は立ち止まってくれるのだろう。そして、鑑賞者が作品の前で立ち止まっている間は、少なくとも、自分の制作した作品に興味を抱いている。その状態であれば、私の作品によって別の世界へ迷い込んでいる可能性がある。この段階まで到達することで初めて、私のこだわり抜いた形や色が魅力的に感じられるにちがいない。自作のこだわりをより深く感じるには、鑑賞者が題材である道具についても理解しておく必要もあるだろう。

道具(工具)は、ものを作るため、あるいは仕事をはかどらせ、生活の便に用いられる器具を指しており、普段から何気なく使われている物である。近年は、一般家庭でもDIY（Do It Yourself）の流行に伴い、日曜大工などの工作活動を行う際に工具を扱う人が増えている。街中のホームセンターを訪れ、「DIY」と大きく書かれた看板を掲げる特設ブースに立ち寄ると、様々な大工の仕事を簡単に行えるキットが販売されている。日用大工に適した商品が充実し、特設ブースが広く設けられていることから、流行の度合いを知ることができるであろう。

私自身そうであるが、工具を何気なく使用していることが災いし、工具そのものが有する魅力に気付かないように感じられる。制作の題材に扱っている数々の特殊工具は、一見すると無機的で用途を持つだけの固くて重たい物のように感じてしまう。使用し続けることで、持ち主の性格を工具の表面にキズとして刻み込み、やがて使い古された模様はアンティーク調の味となって趣深い表情を見せてくれる。そ

の姿は、自分が日常的に制作を進める作品に劣らない斬新な面白さを秘めているように感じられる場合さえある。工具を題材にして作品を制作することは、古い工具（モチーフ）を使っていた人の思い出を凝縮する行為とも言える。また、既に使われてきた歴史を、工具の表面に傷として刻み込んでいる時点で、その工具は一種のモニュメンタリティ（monumentality）すなわち記念性を秘めていると考えることができるのではないだろうか。記念性などと言うとあまりにも美化され過ぎているように感じられるかも知れないが、工具に擦り込まれた１つ１つのキズは必ずしも故意につけられたものではなく、作業の工程のなかで刻み込まれた名誉の勲章なのである。工具の表面に偶然にも施された傷は、その工具がどのような状況下で使用されてきたのか私が想像する際に重要であり、かつ魅惑的である。工具の傷、あるいは痕跡の１つ１つがトロフィー（trophy）と言っても過言でないほどの価値を持っていると私には思えてならない。

題材として扱う「道具」の歴史は古く、紀元前１万年頃に「土器」を焼く技術の応用で、天然産出された金属を融解し、鉱石を精錬したものを道具として扱ったことに始まると故事来歴の上で言われている。「炎」との関わりから物質的な変化を技術として応用し、生活に活かしていた人々の叡智を過去の文明から学ぶことは、私が作品を生み出す時に用いる技術を学んだ「工芸」が成立する経緯を理解する上で重要である。また、歴史と金属の関わりという点で例を挙げるとすれば、デンマークの考古学者クリスチャン・トムセン(Christian Jurgensen Thomsen;1788 年-1865 年)が考古学上の言葉である「石器時代」「青銅器時代」「鉄器時代」を提唱したことで、金属と歴史の間に普遍的な関係性が生まれた。道具の存在が文明を発達させ、技術史として歴史の上で名を連ねているのはむろん、周知の事柄であるが、たとえ現代が情報化社会と呼ばれていても、結局は物体の存在があってこそ成立する環境である事実は変わらず、やはり“もの”本来の資質をしっかりと見据えることで浮かび上がる、ありのままの姿を理解しておく必要がある。

普段は作品を生み出す側に位置する工具、特に金属を加工するために使用するものに着目し、作品化したのが現在、作品発表を行っている自作≪M.A.S.≫と≪ギガンティズムとミクロティズム≫である。これらのシリーズは、作品のサイズを縮尺表現することで、物体の大小関係を別の視点で鑑賞する形式として作品化し、工具という題材を用いて「ものづくり」の原点を自身が再認識することを目的としている。さらに、本作の特徴とも言えるミニチュア化した作品群は、フィギュアとして

捉えられることから「模型文化」と融合し、造型物として鑑賞するだけでなく、所有欲を刺激する“価値”との繋がりも見出せるはずである。現代社会の模型の価値は、商品の品質だけで語ることが困難である。というのも、所有している時に「可愛らしい」と感じることも、品質以上の魅力として重要なのである。人々は模型を前にした時に「愛でる」「慈しむ」などの感情を抱くことで、安らぎの効果を得る。模型は一時的に「癒しの装置」として機能していると言える。

また、自作においては、金属を表現媒体に扱っていることも、題材を表現する上で重要な意味を持っている。というのも、金属には人を惹きつけてやまない魔力が存在しており、その不思議な魅力と密接に関わり合いながら、人類は発展を遂げてきたと考えられるためである。現代における金属は、身の周りに溢れた素材になってしまったが故に、昔ほどスピリチュアルな素材として扱われることが少なくなったように私には思える。現代の社会人は、金属が持つ、何処かスピリチュアルで怪力乱神さが滲み出すような印象を、素材から感じ取れなくなりつつあるのかも知れない。古来の人々が神や仏を像にする媒体として「木」や「石」を使っていたように「金属」もまた同じ題材を表現するために使用されてきた。勿論、制作の背景には工業的な理由もあると考えられるが、たとえ工業的な理由が使用された背景にあったとしても、現実に使われている事実は変わらない。ブロンズの上に鍍金し、人のような形をした「像」を前に手を合わせたりしているのは、単に宗教的な理由や神様に願掛けをするからだけではないように思えてしまう。意図していなくても、金属の魅惑的な力が作用しているように、私自身には感じられるのである。ここで、美術史学者の鶴岡真弓の言葉を参考にしたい。

> 「ヨーロッパ人による近代化は、世界中で多くの神々に死をもたらした。聖域の樹が切り落とされたり、人間が聖像に手を合わす時間も少なくなったことが嘆かれてきた。しかし、死がもたらされるどころか、逆もあった。不思議なことに『黄金という神』は、近代化以降も神格化されつづけ、人間生活に大きな影響を与えることになったのである。黄金の力は、近代以前よりも増し、その支配圏の広さでも、他のモノに優越することになったのだ」(36)。

引用文は、「黄金」について書かれているが、金属の話として広義に捉えるとすれば、「ほかのモノに優越する」と書かれている部分が、私の考える金属の魅惑的

な力の源になっていると考えることができるのではないか。さらに、鶴岡真弓は同書で以下のようにも述べている。

> 「万物は素材で構成されているから、モノの寿命の長短は、素材の強さ、すなわち不変性である。寿命の短い獣皮・樹皮や獣毛や植物の繊維と同様、ヒトや動物は死ねば腐食して骨となる。その骨格も、ヒトより寿命の長い木や木製品も、加工し易い石器も土器も、壊れてしまう。　(…)　この世界の万物の素材の王は、万物の王であり、最も寿命の長い素材が万物の王だろう。金属は、その条件を満たしていた」(37)。

「万物の王」と書かれるとやや装飾的に感じるが、引用文に書かれているように、「不変性」という意味で金属は、表現媒体として最良の素材なのかも知れない。私は幻想感が漂う表現媒体、すなわち金属で、自らの世界観を構築し、表現媒体に金属を扱う者として、金属の使われ方の根源とも呼べる、道具としての使われ方に則した形で縮尺表現を用いて作品化する。そうすることで制作者は歴史と素材の結び付きを改めて認識し、自分にとっての金属とは何なのか、一体どのような意味を持っているのかを常に探求しているのである。

本節では、より明確な自己分析を行うことで、作品を制作する上での題材、つまり、自作のモチーフの部分を掘り下げた。次節は、本節で扱った題材をどのように作品化していくのか自作の制作工程を追いながら考察を試みる。

４．２．　制作工程

この節では、前節で扱った題材をどのように作品化していくのか、自作における制作工程、すなわち、①モチーフの選択、②特徴の観察、③制作までの流れを追いながら考察する。私にとって制作工程は、工具を表現する上でなくてはならない要素である。なぜならば、工具をモチーフとした作品を制作する際に、私の作品（自作≪M.A.S. ≫）の全てではないが、本物と同じ素材を使い、技術上の問題で私自身が制作することの出来ない製法を除き、実物が作られるのと同様の製法で作り込むことにしているからである。私の考えにおいて、素材や作り方が異なるのであれば、生み出された造形物はモチーフとなった対象（自作の場合は工具）の輪郭線を模した物でしかない。しかし、素材も作り方も同じであれば、違いは縮尺表現によ

って意図的に操作した大小関係だけである。単に輪郭線を模しただけの造型物に比べ、こだわりを加味した上で制作した私の作品は紛れもなく本物に近いもの、いや、限りなく本物の工具であることは言うまでもない。創作活動によって生み出した作品が本物に近づいた、あるいは複製とは別の手段により、本物と同等の価値を有する状態を本論では“同化”と表現することにする。こだわりを保つことが、結果として自作の完成度を向上させ、実物との同化に繋がると考えるため、自作において制作工程は欠かすことができないのである。

本論でこれから例として挙げるのは、自作≪M.A.S.　鍛造ハシ≫と自作≪ギガンティズムとミクロティズム　―モンキーレンチの場合―≫の制作工程である。まずは、自作≪M.A.S.　鍛造ハシ≫の制作工程から考察することにする。前提として「鍛造ハシ」というものが如何なる用途で使われる物であるのか説明することから始めなければならないだろう。「鍛造ハシ」とは、金属を熱間加工（鍛冶）する者が熱した金属の部材を保持する際に用いる工具の名称である。一般の人が“ハシ”という言葉を聞いた場合は、食事の際に用いる箸（chopsticks）を連想するかも知れない。鍛造ハシもまた、漢字で書くと「箸」と表記するが、鍛造ハシの構造は食事の際に用いる「箸」のように棒状の物が独立して２本あるだけではなく、２つの部品が作用点でリベット（ネジの一種）留めされているから、一応「箸」と呼ばれているものの、カタカナで表記する「ハシ（tongs）」の方が鍛造ハシをイメージし易いのではないだろうか(図２４)。

図 24　自作≪鍛造ハシ（実用サイズ）≫　40×3×5(cm)

私が金属の加工技術を学んだ“工芸”と呼ばれる分野では、作品を作る前にまず、作品を制作するための工具作りから教わる。なぜなら、作品に合った道具を用いて制作することが、最も自分の理想とする形状を作るために効率が良いからである。以前、長野県の刀匠である宮入小左衛門行平 氏の「宮入鍛刀道場」を見学させて

頂いた際にも、同様の話を聞かせて頂いた。宮入氏の道場で修業をしている弟子の河内一平 氏の話では、「教わるのを待って、刀を作るための工具（ハシ）を作るのでは遅すぎる」そうで、「宮入氏から鉄を保持するように指示された際に、自分の道具（ハシ）を既に作ってあることが暗黙の了解」であると教えて頂いた。刀匠から教わるのを待つのではなく、宮入氏に教わるために何が必要であるのかを自らが考えなければならないということなのだろう。ここで私が述べたいのはつまり、道具を作り、その道具で作品をつくるのは、極めて職人的な所業と言えるということである。さらに、ものづくりの出発点とは、道具作りであるとも考えられる。それでは、順を追って制作工程を考察することにする。

まずは、数多くある工具の中から「①モチーフを選択」することから始める。自作≪M.A.S.≫のそもそもの始まりは、自分が将来的に構える工房はどのような場所にしたいのか、想像を巡らせたことに始まっている。そして、1番最初に作ったのは、アンビル（図17）であった。アンビル（金床）は、金属を熱間加工する場合に大変便利な道具であり、数ある工具の中でも象徴的な形状をしている。例えば、病院で使われる器具を象徴するイメージが注射器や聴診器であるならば、金属の熱間作業においてハンマー、そしてアンビルはその代表に挙げられる。現実的なことを考えた場合は、1番最初に購入する工具ではないが、工房を構えるという意味において、アンビルは私にとって強力な戦力になると考えたため、最初のモチーフとして選択したのである。アンビルは、叩きであるから、叩く物が必要となる。そこで、次のモチーフをハンマーに設定した。アンビル、ハンマーとくれば、金属をつかむ道具（ハシ）が必要となる。次に作るモチーフの選定基準は、前に制作した工具がどのような用途で使われていたのかという点に左右されることになる。したがって、≪M.A.S.≫はアンビルを基準として、自分が作業するにあたって、次に何が必要であるのか、何があると便利であるのかという順番により次のモチーフを決めてきた。

次に決まったモチーフを手に取りながら「②特徴の観察」を行う。普段から頻繁に使用する工具であっても、意識して観察しないと見えないことが多くある。手に持った際のバランスは、普段使っていれば感覚的に体が覚えているものだが、手に持った時に違和感がないようにする工夫や、開き過ぎないように調度良いところで開閉が止まるようにする工夫などは、改めて観察しないと、曖昧にしか記憶していないのである。今回制作する鍛造ハシの場合は、鋳造のように型に金属を流し込んで成型するわけではなく、文字通り、鍛造により熱した鉄の棒を潰したり、伸ばし

たりすることで形を作っていくため、鍛造ハシの制作手順の特徴を観察する段階で想定しなければならない。鍛造ハシは鋏と同様に開閉するだけの単純な構造であるが、私の経験上、複雑なものより、単純な物を制作する方が難しい。なぜなら、単純であるが故に、至らない部分が際立ってしまうからである。逆に、単純な形を完璧に作る技術的知識があれば、複雑な形を作る際に物怖じする必要がなくなると言える。

いよいよ「③制作」である。まず直径３ｍｍ、長さ３ｃｍの鉄の材料を準備する(図２５)。次に材料の先端を叩いて、広げる。この制作で用いた程度の材料であれば、火で熱しなくても叩いて、広げることは可能であるが、実用サイズの「鍛造ハシ」を制作する際と同様に熱間加工を行っていく(図２６)。さらに、叩いて広げた部分のやや下を凹ませて段差を作る(図２７)。この凹ませた部分は後々、開き過ぎないようにちょうど良いところで開閉が止まるようにする機構であり、重要な役割をする部分である。次に材料を持ちかえ、先程まで加工していた部分の反対側を細く伸ばしていく(図２８)。実際のハシ制作では、この工程の時に握りやすさを考えて、円筒状に加工する。さらに、作業している時にすべりにくくするために、槌目（金槌で材料の表面を軽く叩き、意図的に打ち跡を残す処理）をつけることもある。そして、いよいよハシ作りにおける難所とも呼べる曲げ作業である(図２９)。この作業がハシの完成度を決める肝心要とも言えるだろう。ハシを完成するためには同様の曲げ作業をもう一度行う必要があり、加工後の状態がまるで鏡に映したかのような左右対称の精度をもっていなければならない。その正確さがあって初めて、組合せた時に左右対称の美しいフォルム（forme）が浮かび上がるのである。そして、仮組(図３０)を行い、微調整を加えて完成となる。図２９の段階で精度の高い曲げ加工を行ったとしても、熱間加工を行った場合は、どうしても捩れが生じてしまう。その捩れを調整するのが最終段階の調整となり、完成後のハシのかみ合わせの具合の良し悪しになるのである。同様の制作を繰り返し、ハシの本数が増えるとラック（棚）に収めることになる。自作《M.A.S. ハシラック》としても作品化しており、その作例は図５７で提示している。自作《M.A.S. 鍛造ハシ》の場合は、塗料による着色などは行わず、実際に使われる鍛造ハシと同様に「油焼き（車のエンジンオイルや菜種油などを金属の表面に塗布した後に炎で炙り、油を焼き付け定着する方法)」による着色仕上げを施している。

図 25　材料取り

図 26　鍛造による加工１

図 27　鍛造による加工２

図 28　鍛造による加工３

図 29　鍛造による加工４

図 30　仮組

今回の例では登場しないが、作例によってはスプレーやペンキなどを用いて着色を行う場合もある。スプレーやペンキを用いる場合は、極力実際の工具の錆を防ぐような成分を含んだ塗料を探して仕上げに用いることにしている。そうした塗料を用いることが、作品をより工具らしく見せることに繋がると考えるためである。しかし、単に塗料を塗布しただけでは完成とは言えない。なぜなら、私は自作に究極のリアリティを求めるため、本物の工具と同様に自作にも「劣化している様子」や「使用感による傷」をも取り入れたいと考えているからである。模型業界やディスプレイ業界には、意図的に作品を古色に見せる技術があり、その技術はエイジング（aging）と呼ばれている。私のエイジングテクニックは、ディスプレイ業でアルバイトをした際に学んだものである。

図 31　自作≪M.A.S. 高速切断機≫2012 年、鉄、小型切断刃、８×４×９ cm

図３１で提示したのは自作の例である。ハンドルや車輪のついた台座部分が茶色に見えるのは、錆びているためである。通常であれば、普段使いの工具を錆びさせるのは、ものづくりとして御法度であるが、この作例の場合は、意図的に錆させることが、経年変化の表現として有効なのである。緑色に塗装した部分の色が剥がれ落ちている部分も、意図的にエイジングさせたものである。色が剥がれ落ちている部分の緑色が、市販の工業用塗料とは異なるザラザラとした粒状感があるように見えるのは、複数の色で何層も吹き付け、砂塵が付着しているかのように見える効果を狙って塗装しているためである。よりリアリティのあるエイジング表現を求めて、古道具屋や中古機械の入札会などに頻繁に出向き、資料を集めてきた。油が垂れ、埃まみれになった工具ばかりが並ぶ会場内で得られる情報量は、他の場所では絶対に得ることができない。私にとって大変貴重な場所であると言える。

伝統工芸（金工）では、金属の経年変化した時に表れる色味や美しさを伝世色（デ

ンセイショク）と呼ぶ。この色は自然がもたらす色の深さであり、人間が模倣できる色ではない。言わば、神の領域とも呼べる色の奥深さを先人達は伝世色と名付けたのであろう。客観的に見れば、私の行っているエイジングは伝世色への挑戦であるとも言えるだろう。

私の場合は、作品自体も工具であるため、工具で工具をつくっていることになる。将来的には、「工具で工具をつくり、その工具で工具をつくる」くらいの段階まで自作のレベルを高めたいと考えている。この段階まで作品のレベルを高めることが出来れば、もはや自作は模型ではなく工具そのものであると言うこともできるであろう。

では、次に自作≪ギガンティズムとミクロティズム　―モンキーレンチの場合―≫の巨大化した作例の制作工程を考察することにする。本作も自作≪M.A.S.≫と同様に縮尺表現をテーマに、工具をモチーフとした作品であるが、自作≪M.A.S.≫とはやや考えていることが異なるため、モチーフの選び方や制作に対する考え方の点において、別のシリーズであると定義するべきであろう。というのも、自作≪M.A.S.≫がアンビルを中心として次のモチーフを選んでいると前述したが、自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫は、モチーフを選ぶ際に、“可動するもの”を第一の基準としている。作品のサイズを巨大化した場合にも、多くの物理的な制約が関わってくるが、モチーフが工具である点は変えていない。つまり、題材が工具ならば、その工具が持つ用途（可動すること）も作品に取り入れていること。それが私にとって重要であり、この点は２つのシリーズに共通した考え方である。しかし、自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫のシリーズで問題となるのは、物理的な制約、特に“重量”の問題である。工具を小さく作ることは、細かいが故の作業性の大変さを除けば、多少の誤差があっても可動させることが可能である。しかし、工具を巨大化し、同時に動かすとなれば、単に図面通りに巨大化すればいいというわけにはいかない。なぜなら、巨大になることで重くなり、部品と部品の間に発生する“摩擦”や“抵抗”の量が劇的に増すからである。図面通りにモチーフとなる工具の制作手順で巨大化した工具は、常識的に考えると、物理的な制約により、人力で動かすことなど到底不可能なのである。私の作品の場合は、巨大化させたとしても人力で動かすことが出来るため、現実的な問題を越えて、鑑賞者が面白いと率直に感じることが可能なのである。したがって、モチーフとなる工具が人力で動かすべき物であるにも関わらず、モーターなど機械の力を借りないと動かせないようでは、作

品の魅力が半減してしまう。それゆえ、工具の生み出される製法と同様の方法で制作出来ない点が不本意ではあるが、私自身が重要であると考えている「人の力で動かせる」という点を優先した制作プランを考案することにした。この作品を作るまで、自分よりも大きな作品を制作したことがなかった。“縮尺表現”というテーマがあったからこそ、試みたことのないことに挑戦する気持ちが生まれたとも言える。ミニチュア作品を先に制作し、後に巨大な作品を制作しているから、人によっては、「ミニチュアは巨大な作品を作るための練習だったのか」と思うかも知れないが、そうではない。自分がこれからしばらく制作するシリーズのテーマが“縮尺表現”であると決めた時点で既に構想は練っていたのである。

では、「①モチーフの選択」から記述することにする。本作のモチーフは「モンキーレンチ」と呼ばれる工具である。数ある工具の中からモンキーレンチを選択した理由は可動すること。そして、モンキーレンチのように、一般の人にも知名度の高い工具を巨大化することにより、“縮尺表現”が一層際立つのではないかと考えたためである。知名度があるということは、既にその工具（モンキーレンチ）を知っているということである。つまり、モンキーレンチを見た時に何に使う工具なのだろうと考える行為に阻まれることなく、モンキーレンチの巨大化した姿に対して率直に驚くことができると考えたからである。そのような理由から、明快に作品の面白さを伝えられるモチーフであると私には思えたのである。次は「②特徴の観察」である。モンキーレンチは分解すると、本体、可動部、ギヤ（歯車）、ギヤ留めボルト、スプリングの５つの部品（図３２）で成り立っている。

図３２　モンキーレンチの部品（実用サイズ）

それほど複雑な仕組みではないが、このモチーフの場合は、「歯車の造型」と「本体と可動部のすり合わせ」が難所となると想像できた。今後の制作を円滑に進めるために、この段階で制作の手段を考えておく必要がある。そして、「③制作」である。まず、大きい作品であるため、実寸大の図面を用意する（図３３）。本作は巨大な作品のため、全体的にバランスよく仕上げていくことにした。制作に際して、基本的に１．６ｍｍの鉄板を使用している。まずは持ち手部分の下部にある穴になる部品を制作するために、鉄板を丸めてから合わせ目を溶接する。次にモンキーレンチの顔とも呼べる、先端の角の部品を制作する。制作した部品を図面上に仮置きしてみる（図３４）。次は第１の難関であるギヤの制作である。本来ギヤとは回転体の部品であるため、旋盤と呼ばれる機械で制作されるが、身近に本作で必要なギヤを作れる機械がないため、今回は筒に熱した鉄の角材を巻きつけて制作することにした（図３５）。簡単に制作できる部品ではないため、何度か失敗したが、成功した物を研磨して、綺麗な状態にしたものを図面上に置いた（図３６）。さらに、持ち手の部品と金具を通す穴の部品を制作する（図３７）。

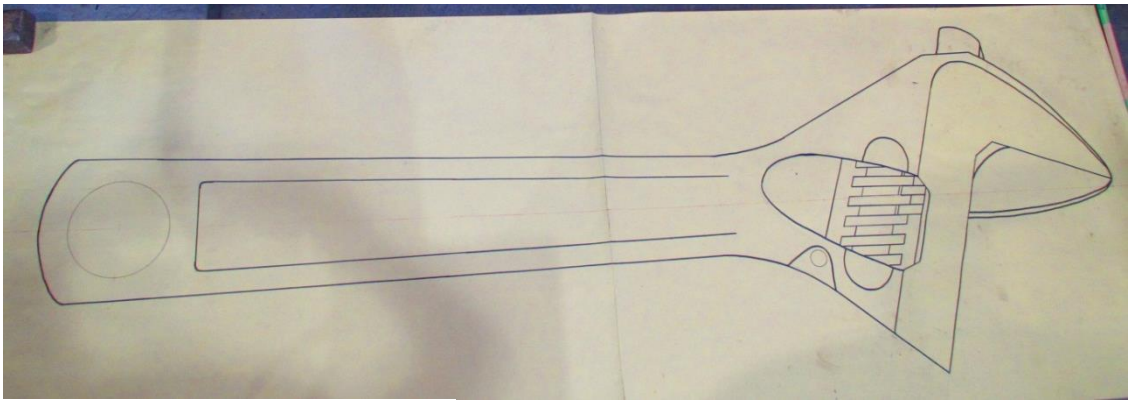


図 33　図面

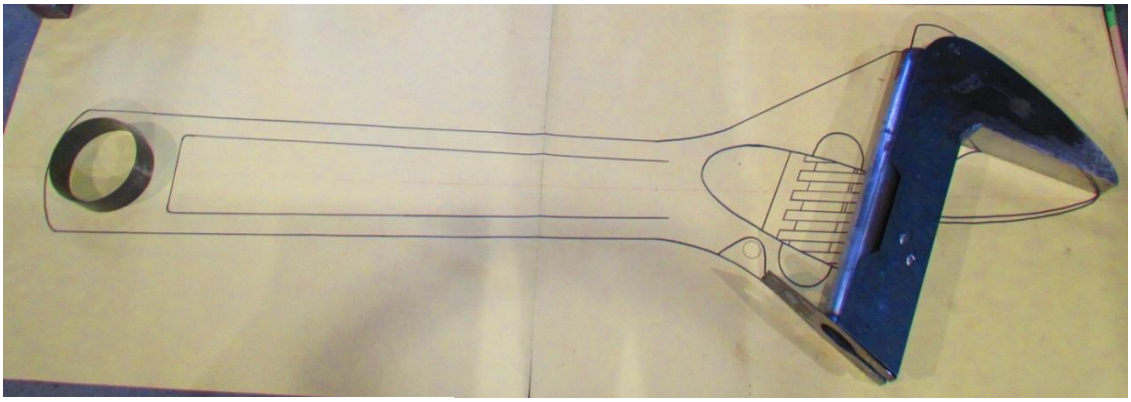


図 34　部品の仮置き

図 35　ギヤの制作 1

図 36　ギヤの制作 2

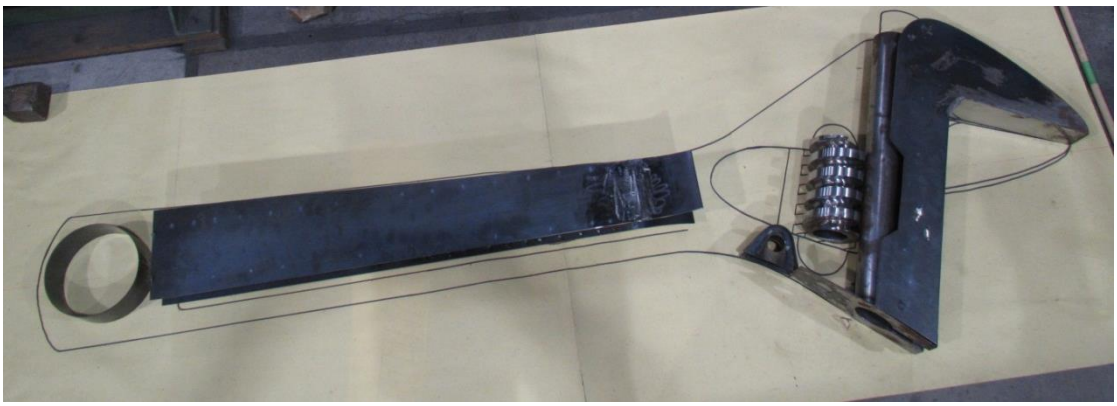


図 37　持ち手部分の制作 1

図 38　可動部分 1

図 39　可動部分 2

次に、先程制作したモンキーレンチの保持する部品（角）と組み合わさる可動部を制作し、仮組みした。すり合わせの状態やスムーズに可動するのかの確認をする（図３８、３９）。これまでは、全体のバランスを整えるために、部品を個々に制作していたが、部品がそろってき始めたことから、徐々に部品と部品を溶接し、モンキーレンチとして一体感をもたせていく（図４０―４３）。

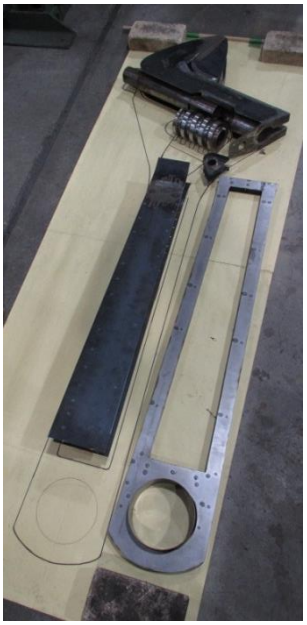


図４０　持ち手部分の制作２

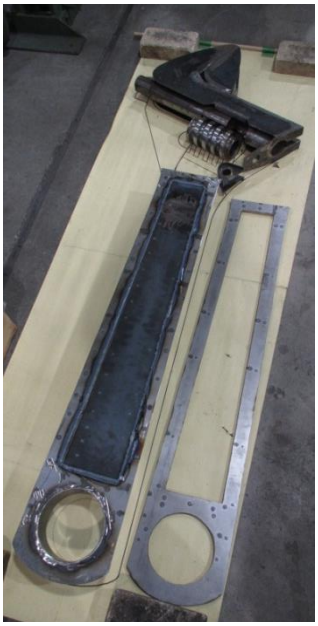


図４１　持ち手部分の制作３

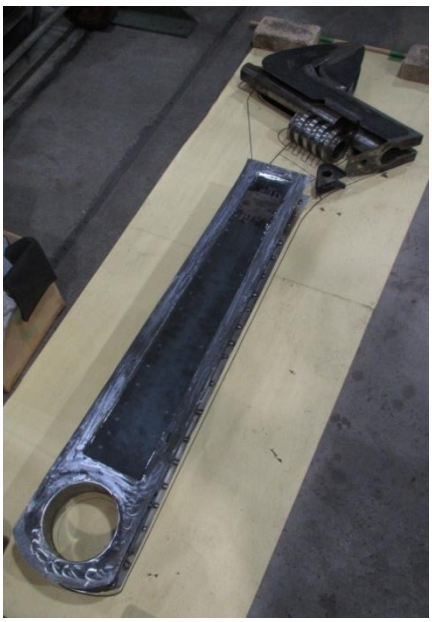


図 42　持ち手部分の制作４

図 43　持ち手部分の制作５

図 44　「上部」と「下部」を連結する部分

図 45　ギヤを留めるためのボルト

図 46　全体の磨き作業

徐々に全体像が見え始めてきた。次はモンキーレンチのスライドして可動する部分（以後、「上部」と記載する）を制作する。持ち手部分（以後、「下部」と記載する）と上部が出来上がったら、別々に制作した大きな２つの部品を溶接して連結する（図４４）。連結したら、独立して制作していた部品の“繋ぎ目”の溶接痕を丹念に削り落とし、全体を見た時に出来る限り滑らかに繋がるようにする。同時にギヤを留めるためのボルトを制作する（図４５）。この段階にきてようやく、モンキーレンチの側面部を制作する。「上部」と「下部」を個別に制作しているため、先に側面部も一緒に制作してしまうと、「上部」と「下部」を連結した際にずれが生じる場合がある。そのため、ある程度の完成像が見えた時に制作することにした。本作は錆付け処理を施すため、錆を鉄の表面に発生しやすくするために、溶接した時に鉄の表面に付いた酸化膜を削りとる（図４６）。 図面を書いてから磨き作業をするまでにかかったのは約２ヶ月である。さらにその後、１ヶ月じっくり時間をかけて、よう

やく図５０で示したような完成形となる。

ここで再度、先に述べた“同化”について私の考えを追記しておきたいと思う。モチーフを模刻するという意味で考えたとき、レプリカ（replica）という言葉が思い浮かぶ（ここで言うレプリカとは、オリジナルから型をとった複製のことを指している）。しかし、レプリカと私の言う“同化”は意味が異なっている。というのも、モチーフを元に形を作る点においては、再現あるいは模刻と言えるが、同化はレプリカのようにコピー（copy）ではないからである。私の認識では、自作はオリジナルの特徴を持った別のオリジナルなのである。つまり、特徴や機能の面では同じだが、自作と自作のモチーフとなったオリジナルは別の物であるという考え方である。ややこしい言い回しになってしまったが、“同化”と複製の違いを私自身が理解し、自作を単なる模型に留まらせることなく、作品として展示発表することが、工業製品化された造形物との違いをつくる１つの大事な要素となり得るのではないかと考えている。

本節では、自作の制作工程を改めて掘り下げることによって、日頃の制作ではあまり深く考えることのない部分にまで焦点をあてると同時に、具象的な創作表現を行うに際し、制作する者として自作の立ち位置を理解することも行った。

次節では、本節で例として挙げた作品も含めて、展示発表した場合にどのような結果が得られたのかを、実際の展示風景を例に挙げながら考察を進める。

４．３．　展示方法

この節では、前節までに例として挙げた作品も含めて、実際に展示・発表した際にどのような結果が得られたのか、また、私の作品を見た時に鑑賞者が如何なる反応を示すのかについて記述し、さらに実際の展示風景を例に挙げながら考察を進めていく。

まず、“模型の効果的な提示の方法”を考えることから始めたいと思う。提示の際に重要となるのは、作品の陳列の仕方である。今はあえて、“陳列”という言葉を用いたが、私の作品を展示する場合は、店などに商品が並べられる陳列というよりは、モチーフとなった特殊工具の使われ方、すなわち工具の使いやすい位置関係に並べられていることが望ましい。それゆえ、自作の場合は“陳列”というより“配置”と言い表す方が適している。今、述べた配置関係とは、前節にも述べたモチーフを選ぶ際の基準とも関係している。

図４７で示しているのは、自作≪M.A.S.≫の配置の一例である。一見、雑然と置かれているようだが、先に述べたように工具の１つ１つが持つ用途を考え、もしも自分が配置された場所の中で作業するとしたら、どのような空間(機械の配置関係)にすると使いやすいのかを基準に配置を決めている。ここで特筆しておきたいのは、あくまでこれは私自身の理想の配置関係であるという点である。

図 47　自作≪M.A.S.≫の配置例

私と同じように金属を表現媒体として創作活動を行っている人に対して、仮に配置をしてほしいと頼んだ場合、まったくとまでは言わないが、異なる配置関係になったであろう。他者と私の場合で異なる理由は、普段の創作活動を行う際に自分の身の回りに何があったら効率よく作業することが出来るのかについての考え方が、各々の作風や作品の大きさによって変化するからである。

次に私自身が作品を配置した事例について考察する。提示するのは、２０１３年５月３日(木)～５月６日(日)に青山のスパイラルホールで開催された「ＳＩＣＦ１４」のＡ日程（５月３日～４日）に参加した際の画像である(図４８－５０)。ＳＩＣＦの特徴は、ブース形式による会場構成であり、ブースの大きさは、W165×D180×H242(cm)という規格で同様の“部屋”が会場内に５０個用意されている。ブース形

式による展示という意味では、「GEISAI」や「デザインフェスタ」とも同様の会場構成であろう。

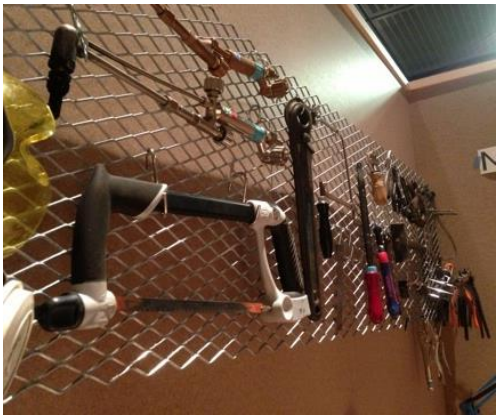


図 48　ＳＩＣＦの展示風景１

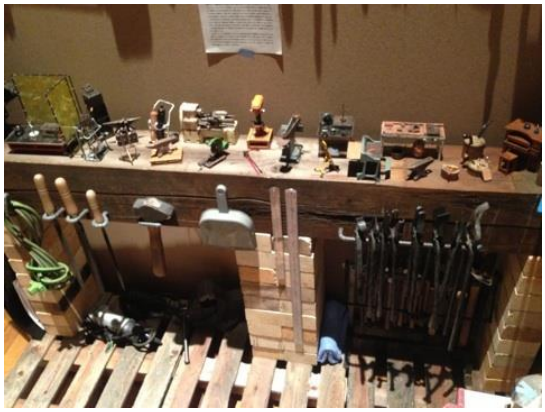


図 49　ＳＩＣＦの展示風景２

図 50　ＳＩＣＦの展示風景３

ＳＩＣＦでの展示コンセプトは、“スケールの異なる物が同時に空間内に置かれた際に引き起こす錯視性”であった。加えて、配置関係においては、仮に自分のアトリエの設置場所がこのブースであった場合にどのような構成にするのが使いやすいのかを考えて展示してある。当然のことながら、今回は展示がメインであるため、作業性ばかりを追い求めた構成にはできない。それゆえ、作品展示の妨げにならない程度のアトリエ構成になるように努めた。これまでの展示では、実際の工具と自

作≪M.A.S.≫、さらに自作≪ギガンティズムとミクロティズム≫を同じ空間内に展示したことがなかった。例えば、個展をする際にはもう少し作品と作品の間隔を広めにとって異なる作品として展示することがありえるかも知れない。しかし、今回の場合は異時同図ならぬ、異作同置（イサクドウチ：異なるコンセプトの作品が同じ空間に置かれているという造語）と言えるであろう。しかしながら、今回のブース内の展示空間において重要であるのは、異なるスケール（実物、縮小、拡大）の物が同時に展示された際に、鑑賞者が錯視性を感じるのかどうかという点にある。既に本論の第１章１節で、「自作は普段自分が制作する際に用いる工具をモチーフとして制作している訳だが、自分にとって見慣れた存在である工具にひと手間（縮尺表現）加えることにより、非日常的な衝撃を視覚面から鑑賞者に与え、作品と対峙した際に現実世界から一時的に鑑賞者の立ち位置を遊離化する。巨大化した作品からは、工具というよりも生き物がずっしりと横たわるような感覚を抱き、鑑賞者自身が小さくなったと感じるであろう。同時に縮小化した作品と対峙した時には、自分がガリバーのように巨大化して、何処かの世界へ迷い込んだと錯覚するような想像をするかもしれない。現実とは異なる世界に誘う機能を自作が持っているのだと仮定すれば、異なる世界とは『別世界』を指し示すことになる」と述べたが、展示によって「別世界」へと誘うことができるのか、実証するために行った展示であるとも言える。結果として、鑑賞者と私の展示について対話していると、ほとんどの鑑賞者が自身で自覚していた「サイズ観の喪失」を会話の最初に語っていた。実物の工具が同時に展示されているのにも関わらず、私の展示の仕方によって、実物の工具の大きさですらフェイク（fake）なのではないかという不安に駆られるのだという。そして、一歩、私の展示空間に踏み入れたと同時に、床面の工夫（パレットと呼ばれる貨物運搬用の木製台をブース内に敷き詰めた。この木製台も自作し、エイジングを施してある）により、私のブースは他の展示ブースとは別の空間であるという認識になるそうである。人によって工具ばかり並んでいる光景から、ホームセンターや東急ハンズなどの“工具売り場”を連想する人もいるようであるが、会話を継続する内に「私の世界」に迷い込んでいくかのように感じられた。Ａ日程の２日間で少なくとも数百人と会話したが、本当に私の作品に興味を示す鑑賞者の質問は必要最小限であり、しばらく展示空間内に留まり、身動きせずじっと作品の前でしゃがみこんで作品を眺めているのである。まるで、幽体離脱しているかのように作品の世界に入り込んでいるのであろう。鑑賞者のそうした状態を私自身が感

じた際には、鑑賞者から質問されるまで作品の説明をこちらからはせず、鑑賞者の様子を客観的に観察していることにしていた。

また、他の展示会場で展示する際にもそうであるが、「作品の写真を撮っていいですか」と尋ねられることが非常に多い。鑑賞者から「作品と一緒に写り込みたいから撮影して欲しい」と言われることさえあるのである。本論の第４章１節で、「工具の傷にはモニュメンタリティ（記念性）があるのではないか」と述べたが、作品を写真に収めたいと求められることがある時点で、自作にも記念性があると考えられるのではないか。私が創作活動をする際に自作に対して求める“こだわり”が、「写真に撮りたい」、「作品と一緒に写真に写りたい」と鑑賞者に切望させる決定因子になっていると考察できる。

また、作品を展示していると現代彫刻家のクレス・オルデンバーグ（Claes Oldenburg;1929-）との類似を指摘されることもがある。オルデンバーグも巨大な道具（図５１－５３）を制作しているためであろう。オルデンバーグは、身の回りでよく見かける当たり前の日用品をモチーフとして、巨大な彫刻作品として表現することで“シンボル”になり得ることを主張している。また、工具なども巨大化している。私の作品は、オルデンバーグの作品ほどシニカル（cynical）であることは重要としていない。既述したように、私にとって重要なのは「自作と対峙した際に現実の世界から遊離することが出来るか否か」と「シルエットを模しただけではないリアリズム（エイジング・可動性）」である。したがって、同じ工具をモチーフとしていたとしても、これらオルデンバーグの作品とは異なる関係にあると言うことが出来る。

本節では、自作の展示方法と鑑賞者が自作と対峙した場合に、どのようなことを考えているのかについて、考察を行った。次節では、これまでの本論内における全ての考察を踏まえ、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」の繋がりを、自作の例を元に解き明かすことで考察を進める。

図 51　クレス・オルデンデンバーグ
≪洗濯バサミ≫1976 年、コールテン鋼、ステンレス、374×137×1372（cm）

図 52　クレス･オルデンデンバーグ
≪鶴嘴≫1982 年、鋼、ポリエステルエナメル塗装、1356 × 112 × 1120(cm)

図 53　クレス・オルデンデンバーグ
≪切っている鋸≫1996 年、FRP、鋼、エポキシ樹脂、ウレタン、1220×145×1544(cm)

４．４．自作における視覚的な効果

この節では、これまでの本論内における全ての考察を踏まえ、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」の繋がりを自作の例を元に解き明かすことで考察を進めることにする。まずは、モチーフとなる工具と自作を同じ画像（図５４ - 図５７）に収めることで比較し、どのような効果が生み出されているのか視覚的に考察する。さらに、これまでに論じてきた内容を追いながらも、工業的な模型には収まらない独自の作品像の立ち位置を定義する。

図 54 ≪実物との比較　溶接面≫、2012 年

図 55 ≪実物との比較　アンビル≫、2012 年

図 56 ≪実物との比較　作業イス≫、2012 年

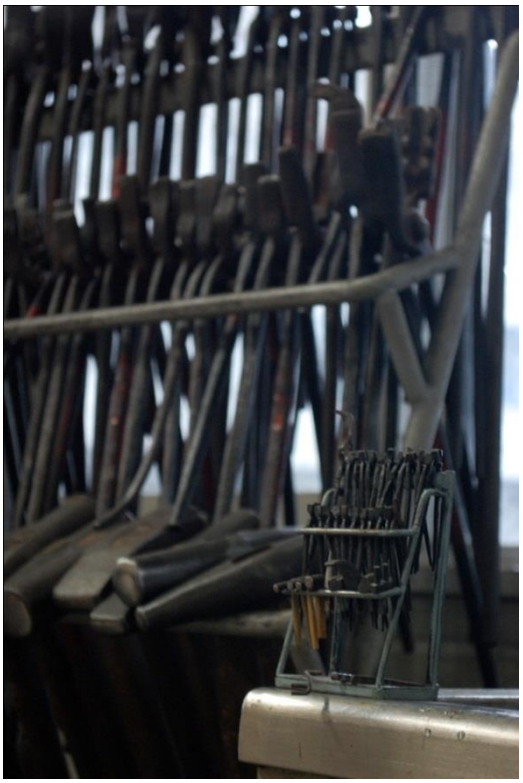


図 57 ≪実物との比較　ハシラック≫、2012 年

図５４-図５７の画像でわかるように、自作では実物になるべく忠実な縮尺表現をするようにしているが、同時にデフォルメを行なっている。 意図的に形を操作せざるをえない理由は、第１章２節で既に記述した通りであるが、ここで注目してもらいたいのは、意図的に操作した形ではなく、形を変化させたことで引き起こる“錯視性”と、無骨なモチーフなのにも関わらず、鑑賞者が視覚的な衝撃から、不思議と自作をかわいらしいと感じてしまう点である。上述したように、自作のモチーフは“無骨な特殊工具”であるため、本来は決して、かわいいと感じられるものではないだろう。むしろ、幼少期にロボットに憧れを抱く少年のように「かっこいい」と感じたり、工具が何に使うものなのかわからないため、その不安感から「こわい」と感じる人もいるだろう。しかしながら、自作の鑑賞者のほとんどが、それも男女問わず、「かわいい」と口々に言い残すのである。題材に対して感じる印象が、人によって異なるのであれば、差し当たって問題ない。しかし、自作の場合、それとは異なり、まるで鑑賞者たちが意識を共有しているかのように、「かわいい」と感じる点は非常に不思議であり、私にとって、たいへん興味深い。また、作品を展示している際、鑑賞者から言われる言葉の中で、最も印象的だったのは「男心も女心もくすぐられる作品ですね」という言葉である。この言葉は、自作のミニチュア要素や一部のギガンティック(ミニチュアの対義語)な表現に対して視覚が反応するからこそ鑑賞者から引き出されたのだろう。つまり、小さいものを見た時に「かわいい」と感じ、巨大なものに対峙した時に「かっこいい」と思う感覚が脳内で混在し、性別を問わず、鑑賞者の視覚が自作の錯視性によって感覚が揺れ動かされているからに他ならないであろう。工具をモチーフに作品を制作する行為は、物の大小に関わらず、レプリカを制作するのと同様であり、この点においては、市販される工業的な模型との違いはない。だが、自作の場合では小さい物と大きい物が共存し、展示形式によっては実物の工具までも同時に展示されることになる。様々なスケールの物が混在した空間に迷い込んだ人は、模型を俯瞰している時に虚構世界に誘われるのと同じように、自らが模型の世界に迷い込んだ状態に陥ってしまう。この点が、工業的な模型と自作との決定的な違いなのである。

次に模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」についての考察を行うことにする。私は、万人に受け入れられる作品を作ろうと思ったことがない。本論で取り上げている、自作の２シリーズ<<M.A.S.>>や<<ギガンティズムとミクロティズム>>も、特定の顧客層(自分と同じように、工具の持つ魅惑的な面白さを共有す

る人達)が楽しんでくれればいいと考えている。だが、私の予想に反して、想定よりも多くの人々が関心を抱き、自作に引き寄せられているのである。制作者として、自作をより多くの人に楽しんでもらえるのであれば、たいへん光栄ではあるが、一方で、「工具は別に好きではないけど、あなたの作る作品は好き」と言われると、時として、私は不安になる。なぜなら、作品がひとり歩きして、意図する以上の意味を私が知らない間にまとっているからである。また、作品が作者の手元を離れて、コレクターの手に渡った瞬間から、自作は私の意図やコンセプトから解放され、所有者によって新たな意味付けがなされることになる。つまり、自作は所有されることにより、改めて存在する理由を付与される。やや独りよがりな言い方になってしまうが、他者によって、新たに存在する価値を与えられるまでは、私の作品であり、同時に所有物であるから、少なくとも手元にある内は、意図やコンセプトの上で作品を鑑賞してもらえることを願いたいのである。制作につきまとう不安についてかかれた本を執筆した、デイビッド・ベイルズ(David Bayles、写真家・元美術教師)とテッド・オーランド(Ted Orland、写真家)は共著の中で、以下のように記述している。

> 「作品がいかにして作られたかということに、観客はあまり感情的なおもいがないために、技術的な職人技を第一に見せようとしてつくられた作品は、観客にとっていつも美しく、輝いていて、優雅で、そして空っぽです。一方アーティストにとっては、すべてに感情的な思いれがあるために、どちらの方向にたどり着くのかが問題になります」(38)。

この言葉が示すように、作者の見えない努力（制作の工程)は鑑賞者には伝わらないのである。制作者として提示した作品は、確かに努力の結晶であると言えるが、その努力している時のことも承知して作品を鑑賞して欲しいと私は、鑑賞者に渇望してしまう。制作する者の押しつけがましい自負心であるが、これは制作する際のプライドに関わる重要な要素であると言える。つまり、制作者の強い自負心は、固執して物に所有したいと思わせるだけの魅力を与え、「所有という根源的な欲求」の源泉になっていると言えるのである。したがって、模型が見る者に抱かせる「所有という根源的な欲求」と「縮尺表現によって引き起こされる錯視性」は私の強い「自負心」が接着剤のような役割を果たすため、結び付いていると言えるのである。

ここで言う結び付きは、あくまで小さな作品のことであり、小さな作品と大きな作品が、同様の所有する感覚を抱かせるわけではない。大きな作品の場合は、私達が大きな作品を所有するというよりも、私達自身が逆に大きな作品に所有されているような疑似的な感覚を抱くと言った方が適切であろう。この場合、私たちは大きな作品を崇拝し、信仰心を抱くようなことになるかもしれない。

本節の考察により、縮尺表現を用いた作品と対峙することによって、スケールの異なる作例からそれぞれ異なる所有の形を見てとることができた。

おわりに

近年は様々な素材を組み合わせた立体表現も数多く存在し、キャプションにミクストメディアと表記されることが多くなった。学部、修士時代に所属していた工芸という分野には「どう表現するのか」ということよりも「何を使って」というように、素材を重視して作品を制作する傾向にある表現者達が多くいたのだが、現代美術という枠組みの中で戦い抜くために、コンセプトに重点を置き、半ばアイディア勝負のような世界に踏み込んでいるような印象を私は受けている。とはいえ、私がコンセプトを重要視しようと考えていても、職人技とも呼べるような表現を好んで使ってしまう。なぜなら、私が長年に渡って技術を磨いてきた“工芸”では、コンセプトよりも素材との対話にどれだけ時間がかけられているのか、あるいは、どれだけ技術が洗練されて、素晴らしい技術を有しているのかという点がコンセプトに先行して重要だからである。表向きに言われていることではないため、一般にはあまり知られない考え方なのかもしれないが、工芸では「技術の市場主義(高い技術を有してこそ、それに見合う価格が付随するという意味)」とも呼べる暗黙の了解が存在している可能性がある。前章にて、工具を制作の題材に用いる理由に「境遇」を挙げたが、「技術の市場主義」もまた、私自身の制作の背景に刷り込まれていると言える。上述の考え方だけで、工芸で技術を磨く全ての人が皆同じを考え方であるとは言えないが、10 年近く工芸に身を置く私には、そのように思えてならないのである。先に引用した文献の中で、ベイルズとオーランドはまた次のように述べている。

> 「アートには本質的に、制作物の中に埋め込まれた、ある概念的な跳躍があります。制作物そのものが、アートなのではありません。端的に言えば、工

芸と比べるとアートは現在の作品から次の時代の作品への概念的な飛躍がずっと大きいはずです。つまりアートは工芸よりも洗練されていませんが、革新的なのです。（…）アートと工芸との差異はあなたが手にしている工具にあるのではなく、むしろその道具が導く心の状態にあるからです。職人にとって工芸とは、それ自体がひとつの目標です。（…）工芸とは、アートとして見えるギリギリの部分なのです」[39]。

「工芸とは、アートとして見えるギリギリの部分なのです」という言葉に思わず身構えてしまう。工芸の意味もわからず大学に入学し、10 年近くに渡って工芸を見続けきた今だからこそ、この言葉に反応してしまうのだろう。

また、芸術的な創作活動をしている身であるから、「表現」という言葉を頻繁に文献などで目にし、作品発表の場で耳にする。同時に、自らもその言葉を口にして、手を使って人に何かを伝えようとする。この一連の流れは感覚的に行われることであるが、本来は理論的でなければならない。芸術活動というものは、常に概念を実体に変えるプロセスにこそ、本質的な部分が宿っている必要があるからである。確かに、感覚に訴えかけることの出来る術が芸術とも言えるし、見たままを体感するのが重要であることも頷ける。しかしながら、やや堅苦しく感じたとしてもそこに理論がなければ、子供が夢中になって何かを作ったり必死に絵を描いたりしていることの延長線上にあることと変わらないのである。やや偏見のある考え方かも知れないが、この考え方は１０年近く美術を探求し、自分なりにたどり着いた芸術に対する現時点の答えである。芸術的な創作活動における本質的な部分とは、表現する内容を意図しているのか、していなのかという部分にあると考えられる。素材と向き合う行為は、表現者として、当然試みるべきであり、もう一歩自分を飛躍させられる知的な作品を制作するためにも、挑戦し続けなければならない。私と同様に金属を表現媒体として用いる表現者が参考にするべき金属工芸に関する書物『鍛金の実際 ―美しい形をつくり出す手と槌の技法』では、以下のように語られている。

「元来、工芸には用と美が要求されていました。（…）しかし私たちは過去の工芸にとらわれずに、現在の生活様式や建築空間に合った現代の工芸を制作しようと考えています。　（…）私たちが現在制作している作品は、過去の工芸技術をもとに、現在の科学技術を加えて、より自由な空間を求めて制

作しています」[40]。

工芸の世界で活躍する先達はこのように語っているが、この言葉は今から約 30 年前に書かれたものであるのにも関わらず、現在の私達の思考とほとんど変わらないという事実に驚かされる。それだけ工芸というジャンルの時間の流れはゆったりしているものと考えられる。金属は単一の素材であると同時に工業的に普遍化したものでもあるため、素材そのものから特徴的な意味付けがされてしまう。そのため、金属を表現媒体として扱う場合は、工芸的な造型性と素材に対する自分なりの解釈を常に盛り込んでいかなければ、芸術表現として成立しにくいと私は考えている。素材との関わりの中で、制作の題材となる「工具」に出会い、人間の視覚的な部分を研究することで自分に適した表現形式を発見しようと試みている。それにより“縮尺”という言葉が自作の重要なテーマになったのである。

これまでは「素材をどう変化させるのか」を考えるが故に、個人的な創作活動に陥りがちであったが、本論のテーマを決めてから、「鑑賞者に伝えるためには何を考えるべきか」について思考する時間が増えたように感じている。つまり、自己内で完結していた創作活動に“理論”が加わることで、鑑賞者と制作者である私は、これまで以上に自作について議論するようになったのである。その点は本研究を行い、得ることの出来た成果の１つと言える。

私は、これまで何気なく使ってきた辞書に記載されているような意味によって“縮尺”を語ることだけでは十分ではないと考えている。なぜならば、私の考える“縮尺”は、哲学的、あるいは視覚的な意味を併せ持ち、さらに、現実世界から遊離するための誘発因子になり得るからである。これは、私が行う創作活動で得た経験的知識を元に行った意味付けである。また、私が作品を制作する際に用いる“縮尺表現”には、長さと形体の微妙な変化が混在している。それらは人間の視覚を通して目から脳へと伝達する際に、違和感として鑑賞者に感じさせる。縮尺による大小関係と形体の変化について研究していく過程の中で、驚き、面白いと感じることを１つの指標としてきた。私は、人間の達しえる最高の喜びの１つとして“驚くこと”があると考えるようになった。そのため驚きを生み出す、“遊興”の視点を私の創作活動における強みであると認識している。しかし、現代の工芸、あるいは金工技術を用いて造型物を制作する「打ち物生産者」[41] 達にとっては、遊興とは重要な視点ではないのかも知れない。とはいえ、制作した作品は、鑑賞者を魅了する

だけの強さを有していなければならないはずである。創作活動を行う者には、自らが制作した作品の魅力を理論的に説明する術が必要である。

私は模型という言葉の持つ“試作性”に対して疑問の念を抱き、模型から“試作性”を排除しなければ作品としての存在意義を模型に付与することが困難であると考えた。“縮尺表現”、つまり造型物における大小関係の事例を提示し、現実世界から遊離するための誘発因子を模型が有している点こそが、試作品という視点以外の見方を提示することになる。そうすることで、工業的な模型が持つ試作性と自作の持つ表現性を大別することが可能であると考えた。それゆえ、本論における縮尺表現の研究がこれまでに見られない、新しい視点からの考察であると言えるのではないか。

本論で自作を考察するために、縮尺表現を取り入れたことは自作の助けになり、表現の幅を広げることに繋がったと感じている。私は縮尺を研究する内に、金属素材による究極のリアリズム表現に興味をおぼえるようになった。そのリアリズム表現により、これまで以上に作品のモチーフとなる工具の用途（可動性）や、使い古され馴染んだ様子を作品に応用するような変化が少しずつ自作に現れてきた。本論を通して考察を行ってきた現在、意図的に鑑賞者を“別世界”へと誘う手段を身に付け、本物以上に本物らしい存在価値を自作に持たせることができるようになったと考えている。

既に記述しているが、模型は仮想的な世界の表現が可能である。つまりそれは、「物理的な制約を受けない自由さ」を提示できることを示唆している。また２次元での表現と比べて、３次元での表現の方が、鑑賞者に伝えられる要素は多い。近年、お台場に設置された実寸大の「ガンダム」や、兵庫県に設置された実寸大の「鉄人２８号」の像などは、２次元平面的な表現を３次元作品として成立させ、見る者を圧倒する存在感をつくっている。これらは、現実と仮想世界の“橋渡し”を行う装置として機能している良い事例なのではないだろうか。

私にとって、縮尺表現のアプローチから作品を制作したことは、鑑賞者と自分との対峙する関係性、さらに言えば距離感を掴むことに寄与している。そして、縮尺表現によって作られた模型は、可動する道具として、またエイジングなどリアリズム表現を探求することによって高まっていく。さらに、鑑賞者の視覚・触覚・聴覚に訴えかける切口として“遊興”は効果的である。遊興の視点を備えることによって、模型は鑑賞者を日常の世界から遊離させる装置となることが、作品を通して理

解できた。つまり、遊興の視点を備えた模型が、鑑賞者を日常の世界から遊離した瞬間に“模型が作品に変わる”と本論では結論付けたいと思う。

最後に、今後も素材や金属の加工表現の探求に遊興のような理論を加えて考えていくことで、創作表現の可能性を広げていきたいと考えている。創作表現の可能性を広げるには、新しいことを試みるだけでは不十分であると私には感じられる。新しい試みを行ったら、その成果を資料として残し、後世に伝えていくことも制作者として必要であると私には思えるからである。

本論における私の研究成果が、創作表現を行う者の参考事例となり、今後のメタルアート表現の可能性を広げることに寄与できれば幸いである。

注

(1) 田中圭一『百姓の江戸時代』ちくま新書、2000 年、p.58

(2) 『小さなものへの愛情　－静岡ミニチュア文化史－』(展覧会カタログ) 静岡市立登呂博物館、1989 年、p.23

(3) カール・グスタフ・ユング著 (野村美紀子 訳)『変容の象徴 上』筑摩書房、2006 年、p.57

(4) 奈良本辰也「職人の世界」『太陽コレクション１１　「市農工商」　仕事と暮らし江戸・明治　Ⅲ　職人』西巻興三郎編、平凡社、1979 年、pp.23-24

(5) 日本ドールハウス協会「ドールハウスの歴史」『日本ドールハウス協会』2010 年、
<http://www.dollshahouse.co.jp/newpage5.html>2011 年 10 月 22 日参照

(6) INAX ギャラリー企画委員会『建築のフィギュア』INAX 出版、2004 年、pp.65－66

(7) 上掲書、p.66

(8) 静岡市立登呂博物館、前掲書、p.23

(9) 上掲書、p.22

(10) 自在置物
金属で龍、鯱、鳥、魚、蛇、海老、蟹、昆虫などを写実的に作り、体や手足、関節を動かす機能まで、実際に動かせるようにした置物の名称である。

(11) 指物師
指物師とは、釘や接着材などの接合材料を使わずに、木と木を組み合わせることによって組み立てる木工職人を指す。作られるものは、小箱や花器などの小さいものから、タンスのように大きなものまで様々である。物指しで測って作るため、まるで歪みがなく、釘を使っていないのに、ぐらつくことはない。しかしながら、修理するために板を外すのは職人が金槌で叩くだけで外れてしまう。寸分の狂いもなく、精巧につくられているからこそ可能となる技術である。

(12) ピーター・ヴァン・ルーン「IN THE BEGINNING…(1936)」『FROG PENGUIN』
＜http://frogpenguin.com/＞2013 年 4 月 7 日参照

(13) 株式会社タミヤ
1946 年創業。「初心者にもわかりやすく作りやすい」をコンセプトに商品開発を行う老舗模型メーカー。

(14) G-TOP PRESS「模型文化の先進国」『日本模型新聞 G-TOP PRESS』2012 年、
<http://www.g-toppress.co.jp/pdf/G-Top1550-07.pdf> 2012 年 8 月 29 日参照

(15) INAX ギャラリー企画委員会、前掲書、p.66

(16) 村田大輔 「ロン・ミュエック　-対話というかたち-」『ロン・ミュエック』フォイル、2008 年、p.77

(17) 中江彬「ミケランジェロと<<ダヴィデ>>」『人文学論集 1996,14』大阪府立大学、1996、p.35
<http://fdl.handle.net/10466/8846>　2013 年 12 月 12 日参照

(18) 尺
1891 年に制定された度量衡法で（１０/３３）ｍ、つまり約３０．３０３ｃｍに定められた。

(19) 寺田尚樹「テラダモケイとは」『TERADA MOKEI』、<http://www.teradamokei.jp/about/> 2012 年 9 月 6 日参照

(20) 常光徹「一寸法師」『昔話・伝説小辞典』野村純一　他編、みずうみ書房、1987 年、p.37

(21) スクナヒコナ
日本神話の神。国作りの協力神、常世の神、医薬・温泉・禁厭・穀物霊・知識・酒造・石などの姿を持つ創造に関する神とされる。

(22) オホナムチ
出雲神話に登場する神。出雲大社の祭神である。

(23) 大場登　編著『ユング心理学　－夢・神話・昔話・イメージと心理療法－』放送大学教育振興会、2003 年、 p.32

(24) 平田寛、道家達将、大沼正則、栗原一郎、矢島文夫　監訳『古代の技術史 下・Ⅱ ―日常の品々２・繊維・冶金―』朝倉書店、2011 年、p.562

(25) Voluspa

シーグルズル・ノルダル著（菅原邦城　訳）邦題『巫女の予言　エッダ詩校訂本』東海大学出版会、1993 年
(26) カール・グスタフ・ユング（野村美紀子 訳）『変容の象徴 上』筑摩書房、2006 年、pp. 19-20
(27) カール・グスタフ・ユング（林道義　訳）『続・元型論』紀伊国屋書店、1983 年、pp. 49-50
(28) 米倉守「『一切』が日本の工芸美を考察する」『素と形』（展覧会カタログ）松本市美術館+ NPO 法人松本クラフト推進協会、2007 年（初版 2004 年）、p. 5
(29) 河合隼雄『無意識の構造』中央公論新社、2005 年、p. 154
(30) 河合、上掲書、p. 154
(31) 同上、p. 156
(32) 清水信介「箱庭療法」『表現療法』ミネルヴァ書房、2003 年、p. 142
(33) 清水、上掲書、p. 145
(34) 大澤真幸『不可能性の時代』岩波書店、2008 年、p. 87
(35) 草薙洋平『JAPANESE MAKERS 日本の「新」モノづくり列伝 -小さな作業場から生まれるすごいモノ-』学研教育出版、2013 年、p. 14
(36) 鶴岡真弓『黄金と生命　時間と錬金の人類史』講談社、2007 年、p. 314
(37) 同上、p. 69
(38) デイビッド・ベイルズ、テッド・オーランド(野崎武夫　訳)『アーティストのためのハンドブック　制作につきまとう不安との付き合い方』フィルムアート社、2012 年、pp. 169-170
(39) 上掲書、pp. 172-174
(40) 山下恒雄、石川光宏、安藤泉 共著『鍛金の実際 ―美しい形をつくり出す手と槌の技法』美術出版社、1978 年、p. 152
(41) 杉浦明平「鍛冶の手わざ ―越前鎌の町 武生―」西巻 編、前掲書、p. 65

参考文献（著者５０音順）

［和書］

・伊藤俊治『ジオラマ論』リブロポート、1986 年
・今清水英一『日本のミニチュアコレクション　美似の世界』銀河出版、2002 年
・栄久庵憲司『道具の思想 ―ものに心を、人に世界を』PHP 出版、1980 年
・大野左紀子『アーティスト症候群 ―アートと職人、クリエイターと芸能人』明治書院、2008 年
・奥野憲一『KOUGEI の素姿 ―現代工芸の考え方』神無書房、2009 年
・大場登　編著『ユング心理学　－夢・神話・昔話・イメージと心理療法－』放送大学教育振興会、2003 年
・織本篤資『職人が作る遊び道具』並木書房、2000 年
・香取正彦、井尾敏雄、井伏圭介 共著『金工の伝統技法』理工学社、1986 年
・河合隼雄『無意識の構造』中央公論新社、2005 年（初版 1977 年）
・河原正典　編『創作市場 46　「メタルに遊ぶ」』マリア書房、2010 年
・北澤憲明『アヴァンギャルド以後の工芸 ―「工芸的なるもの」をもとめて』美学出版、2003 年
・きづか あきよし『ART BOX IN JAPAN 現代日本のクラフト vol.1』ART BOX インターナショナル、2005 年
・草彅洋平『JAPANESE MAKERS 日本の「新」モノづくり列伝 -小さな作業場から生まれるすごいモノ-』学研教育出版、2013 年
・暮沢剛巳『現代アートナナメ読み 今日から使える入門書』東京書籍、2008 年
・小関智弘『町工場・スーパーなものづくり』筑摩書房、1998 年
・斉藤勝祐『金属のふしぎ 地球はメタルで出来ている！楽しく学ぶ金属学の基礎』サイエンス・アイ新書、2008 年
・田中圭一『百姓の江戸時代』ちくま新書、2000 年
・田宮俊作『田宮模型の仕事/木製モデルからミニ四駆まで』ネスコ、1997 年
・辻惟雄、小林忠、河野元昭、三山進、切畑健、鈴木充、角井博『江戸時代の美術』有斐閣、1984 年
・土田一郎、秋山実 共著『日本の伝統工具』鹿島出版会、1989 年
・鶴岡真弓『黄金と生命　時間と錬金の人類史』講談社、2007 年
・長野裕、井尾建二 共著『金工の着色技法』理工学社、1998 年
・西巻興三郎　編『太陽コレクション１１　「市農工商」　仕事と暮らし江戸・明治　Ⅲ　職人』平凡社、1979 年
・野村純一　他編『昔話・伝説小辞典』みずうみ書房、1987 年
・美術検定実行委員会 編『美術検定副読本 西洋・日本美術史の年表 一目瞭然！美術の流れ』美術出版社、2009 年
・美術手帳編集部 編『現代美術の教科書』美術出版社、2005 年
・原田一敏『別冊緑青　１１　自在置物　JIZAI OKIMONO』マリア書房、2010 年
・平田寛、道家達将、大沼正則、栗原一郎、矢島文夫　監訳『古代の技術史 上 ―金属―』朝倉書店、2011 年
・平田寛、道家達将、大沼正則、栗原一郎、矢島文夫　監訳『古代の技術史 下・Ⅱ ―日常の品々２・繊維・冶金―』朝倉書店、2011 年
・福島哲夫『面白くてよくわかる！ユング心理学』アスペクト、2009 年
・福本繁樹 編著『21 世紀は工芸がおもしろい』求龍堂、2003 年
・峰村敏明『彫刻の呼び声』水声社、2005 年
・宮脇修一『造型集団 海洋堂の発想』光文社新書、2002 年
・茂木健一郎『芸術脳』新潮社、2007 年
・柳田国男『定本　柳田国男集　第八巻』筑摩書房、1962 年
・山口遼『すぐわかる ヨーロッパの宝飾芸術』東京美術、2005 年
・山下恒雄、石川光宏、安藤泉 共著『鍛金の実際 ―美しい形をつくり出す手と槌の技法』美術出版社、1978 年
・山田真一『アーツ・マーケティング入門 芸術市場に戦略をデザインする』水曜社、2008 年
・山本剛史『朽ちる鉄の美　機能とカタチのデザイン』淡交社、2012 年
・山中康裕　編著『表現療法』ミネルヴァ書房、2003 年

・アーノルド・パーシー　(林武 監訳、東玲子 訳)『世界文明における世界の千年史 ―「生存の技術」との対話に向けて』新評論、2011 年
・アル・セッケル(坂根厳夫　訳)『錯視芸術の巨匠たち　世界のだまし絵作家 20 人の傑作集』創元社、2008 年
・イアン・ホワイトロー（富永星　訳)『単位の歴史　測る・計る・量る』大月書店、2009 年
・エンゲルハルト・ヴァイグル（三島憲一　訳)『近代の小道具たち』青土社、1990 年
・シーグルズル・ノルダル（菅原邦城　訳)『巫女の予言　エッダ詩校訂本』東海大学出版会、1993 年
・ジャン＝ピエール・クライン（阿部恵一郎、高江義英　訳)『芸術療法入門』白水社、2004 年
・ジル・ネレ『ミケランジェロ』タッシェン・ジャパン、2002 年
・デイビッド・ベイルズ、テッド・オーランド(野崎武夫　訳)『アーティストのためのハンドブック　制作につきまとう不安との付き合い方』フィルムアート社、2012 年(初版 2011 年)
・マーガレット・ロビネット　(千葉成夫 訳)『屋外彫刻―オブジェと環境』鹿島出版会、1993 年
・ミルチャ・エリアーデ（大室幹雄 訳)『エリアーデ著作集 第５巻 鍛冶師と錬金術師』せりか書房、1976 年
・カール・グスタフ・ユング（野村美紀子 訳)『変容の象徴 上』筑摩書房、2006 年
・カール・グスタフ・ユング（野村美紀子 訳)『変容の象徴 下』筑摩書房、2002 年
・カール・グスタフ・ユング（林道義 訳)『元型論』紀伊国屋書店、1982 年
・カール・グスタフ・ユング（林道義 訳)『続・元型論』紀伊国屋書店、1983 年

[洋書]
・Germano Celant(ed.),*Claes Oldenburg　Coosje van Bruggen*, Skira, 1999
・Heiner Bastian(ed.),*Ron Mueck* ,Hatje Cantz Verlag, 2005
・Julie Rouart (ed.),*Charles Matton ： Enclosures*, Flammarion, 2011

[図録]
・『小さなものへの愛情　－静岡ミニチュア文化史－』(展覧会カタログ）静岡市立登呂博物館、1989 年
・『小林礫斎とその世界―mm 単位の繊巧美術―』(展覧会カタログ）たばこと塩の博物館、1990 年
・『ミニチュア展』(展覧会カタログ）町田市立博物館、1997 年
・『手のひらの美　ミニチュアの世界　～小林礫斎を中心に～』(展覧会カタログ）たばこと塩の博物館、2001 年
・『工芸の世紀　－明治の置物から現代のアートまで』(展覧会カタログ）東京藝術大学大学美術館、2003 年
・『建築のフィギュア』(展覧会カタログ）INAX 出版、2004 年
・『素と形』(展覧会カタログ）松本市美術館+ NPO 法人松本クラフト推進協会、2007 年（初版 2004 年)
・『ロン・ミュエック』(展覧会カタログ）フォイル、2008 年
・『凝縮の美学 名車模型のモデラーたち』(展覧会カタログ）INAX 出版、2011 年
・『佐脇健一　未来の記憶』(展覧会カタログ）grambooks、2012 年
・『開館 10 周年企画展　情景作家―昭和のミニチュア』(展覧会カタログ）東日本鉄道文化財団、2013 年

図版出典一覧

図 1　「Queen’s Doll House」『Britannica Image Quest』2012 年、2012 年９月２３日参照
図 2　鈴木元彦　撮影、2013 年
図 3　筆者作成、2013 年
図 4　原田一敏『別冊緑青　１１　自在置物　JIZAI OKIMONO』マリア書房、2010 年,p.30
図 5　『手のひらの美　ミニチュアの世界　～小林礫斎を中心に～』たばこと塩の博物館、2001 年、p.41
図 6　同上、p.54
図 7　同上、p.74
図 8　同上、p.84
図 9　Heiner Bastian(ed.),*Ron Mueck* ,Hatje Cantz Verlag, 2005, p.8
図 10　ジル・ネレ『ミケランジェロ』タッシェン・ジャパン、2002 年、p.7
図 11　Julie Rouart (ed.),*Charles Matton ： Enclosures*, Flammarion, 2011,p.71
図 12　同上、p.131
図 13　同上、p.163
図 14　筆者撮影、2012 年
図 15　同上、2011 年
図 16　同上
図 17　同上
図 18　同上
図 19　同上
図 20　同上
図 21　同上
図 22　同上
図 23　同上、2013 年
図 24　同上、2011 年
図 25　同上
図 26　同上
図 27　同上
図 28　同上
図 29　同上
図 30　同上、2012 年
図 31　同上
図 32　筆者撮影、2012-2013 年
図 33　同上
図 34　同上
図 35　同上
図 36　同上
図 37　同上
図 38　同上
図 39　同上
図 40　同上
図 41　同上
図 42　同上
図 43　同上
図 44　同上

図 45　同上
図 46　同上
図 47　同上、2012 年
図 48　同上、2013 年
図 49　同上
図 50　同上
図 51　Germano Celant(ed.),*Claes Oldenburg　Coosje van Bruggen*, Skira, 1999, p.143
図 52　同上、p.234
図 53　同上、p.455
図 54　筆者撮影、2012 年
図 55　同上
図 56　同上
図 57　同上

創作研究による作品

多摩美術大学学位規程第４条第２項

ギガンティズムとミクロティズム　―モンキーレンチの場合―　2012-2013　鉄　200.0×10.0×70.0cm

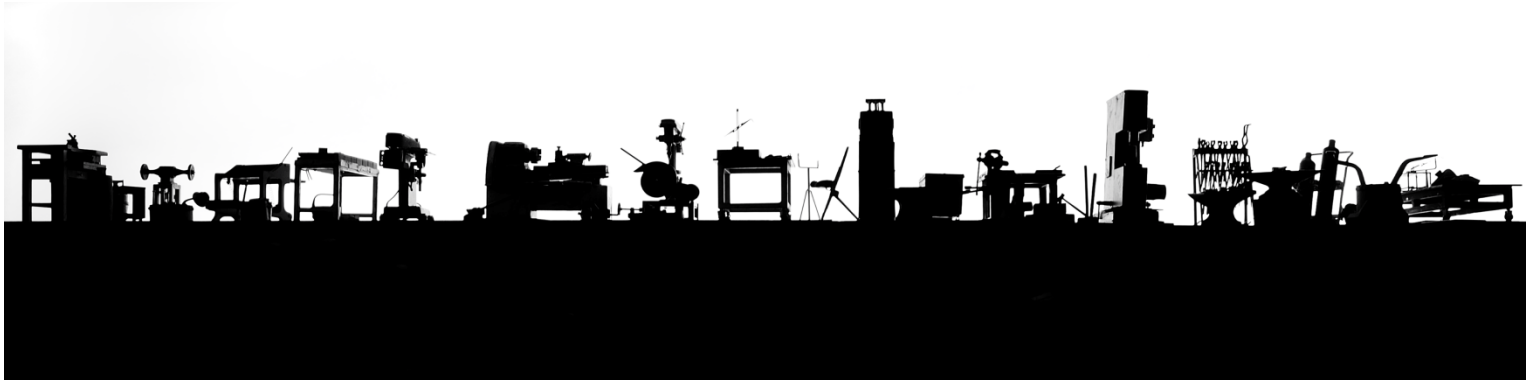
Gigantism and Microtism; The case of Adjustable Wrench　2012-2013　Iron　200.0×10.0×70.0cm

ギガンティズムとミクロティズム　―ユトリハシの場合―　2013　鉄　250.0×40.0×20.0cm

Gigantism and Microtism; The case of Yutorihashi　2013　Iron　250.0×40.0×20.0cm

ギガンティズムとミクロティズム　―卓上万力の場合―　2013-2014　鉄　75.0×120.0×200.0cm

Gigantism and Microtism; The case of Bench Vise　2013-2014　Iron　75.0×120.0×200.0cm



M.A.S.／ミニチュア・アトリエ・シリーズ　2011-2013　鉄、銅、アルミニウム、真鍮、木、樹脂など　100.0×180.0×60.0cm

M.A.S.／Miniature Atelier Series　2011-2013　Iron, Copper, Aluminum, Brass, Wood, Resin, etc…　100.0×180.0×60.0cm