

削りの形

Grind to Form

1. 技法

作品の制作は板ガラスの塊を作ることから始まります。

ガラスは建築に使われる、太陽光を反射するコーティングが施された板ガラス、を多く使用します。板ガラスはクリスタルガラスに比べ、硬く、不純物（酸化鉄など）も多く含まれます。そのため光の透過率は高品位のガラスに比べ低く、独特の色や光の減衰が生まれます。ちなみに物性は 屈折率1.52 反射率4% 比重2.5 モース硬度6.5 線膨張係数 $8.5 \times 10^{-6}/^{\circ}\text{C}$ です。

クリスタルガラスがプランクトンが少なく透明度の高い南の海とすれば、板ガラスはプランクトンの多い濁りのある北方の海のようなものでしょうか。

接着剤は 粘度600(cPa.s) 屈折率1,51 硬度ショア93/43の紫外線硬化型接着剤(UV接着剤)を使います。感覚的には車のオイルのような液体で、太陽光を当てると柔らかいプラスチックに変化する、ガラスの面接着に適した透明性に優れた接着剤です。

板ガラスは硬く脆い存在の代名詞のような素材ですが、実際は非常に細工しやすい面を持つ素材です。

加工は以下の3工程に分かれます。

1) 形を作り出す工程 2) 表面をなめらかにする工程 3) 光沢を出す工程

1) 形を掘り出す

エアグラインダーに4"または6"のダイヤモンドブレードを取付け、ガラスブロックを手で切断研削し目的の形態を作り出します。これは一番楽しい作業で、うまくいくときはガラスが自分から形になっていきます。

2) 表面をなめらかにする

粒度の異なる先端工具を使用し表面をなめらかにしていきます。私の場合#60、150、300、500、800、1000、1500と粒度を細かくしながら傷を取り、表面をなめらかにしていきます。

3) 研磨

フェルトバフに酸化セリウムをつけ表面を研磨します。バフの摩擦熱と酸化セリウムの作用により、ガラス表面の凹凸を溶かして乱反射をなくします。乱反射をなくすことにより表面は消え去り透明になります。

2. 表面の凸凹(テクスチャー)

日本の工業製品の優れた点として表面処理(肌理)の巧みさが言われます。数年前、iPodのミニマルな質感を出すために日本の小さな研磨会社の手わざが使われ話題になりました。このステンレスの光沢は肌理細かく本当に綺麗で、iPodをミニマルの彫刻作品のように見せた光沢を作る手わざは素

晴らしいものでした。

私たちの周りにはいろいろな物質(生物含む)はそれぞれ特有の凸凹を持ちます。絹の凸凹、石の凸凹、鉄の凸凹、彫刻の凸凹、絵の凹凸、すべての物体には凸凹がありそれは肌理・質感・テクスチャーなどと呼ばれます。

ロダンの彫刻の凸凹(指跡、ノミ跡)とゴッホの絵の凹凸(筆跡)、彫刻家・画家と分野は違いますが、表面に作る凸凹が表現内容に及ぼす影響をよく知っていました。そのため二人とも凸凹を積極的に利用します。

凸凹には二種類あって、自然のもともとの凸凹と、作り手によって作られた凸凹です。この凸凹を総称して彫刻では『テクスチャー』と言います。凸凹の種類は無数にありますが、これら凸凹をわたしたちは肌触りや舌触り、などとして覚えています。そして覚えた手触りは、テクスチャーを見ただけで、触らなくとも手触りを再体験するようになります。テクスチャーは触覚と密接に結びついています。彫刻を『見る』はテクスチャーを介して彫刻を体験しているとも言えます。

凸凹(テクスチャー)から見たガラスの不思議さ。

工業製品の板ガラスには凸凹はありません。鏡にも凸凹はありません。

これらを使って彫刻を作ろうとすると、作品を作る上で表現の重要な要素である凸凹を作り手(彫刻家)は利用できません。

自然の凸凹はよしとしても、作家が作る凸凹(指跡、ノミ跡)を使わずにロダンのような彫刻表現はせず、そのためか20世紀まで凸凹(指跡、ノミ跡)のない彫刻はありませんでした。

表面に凸凹(指跡、ノミ跡)のない彫刻は20世紀になり作られます。前に書いたコンスタンチン・ブランクシーの1910年に作られた「眠るミューズ」のブロンズバシオンです。この作品では頭部以外は鏡面(凸凹がない)に磨かれ光り輝いています。今日では当たり前になっていますが、彫刻における反射光の発見は革命的なことでした。

3. 反射光

魔鏡と言われる銅鏡があります。鏡(凸凹がない平面)に光を反射させると反射像に濃淡が現れ、濃淡が像に見える鏡のことです。原理は銅鏡に像の形の空洞を作ること、鏡面に目ではわからない微細な像の形の歪みが生じ、この歪みが反射光に影響し像の形が現れるというものです。

表面の歪みは反射光を歪めて光の強弱を生み、反射像の光の強弱を人は像として認識します。彫刻の場合、磨きあげることは作品のテクスチャー(凸凹)をなくすことを意味します。テクスチャーは作り手の痕跡として必須のものでした。

実際は表面のテクスチャー(凸凹)が失われても、見ることのできない歪みは残り、歪みは反射像(反

射光の投影)を通して、凸凹を作った人間の行為を想起させます。そのため反射光はテクスチャー(凸凹)を内在している、とも言えます。反射光が反射像が変わるときテクスチャー(凸凹)は触覚として現れる、とも言えます。

4. 透過光

曲面上の小さい凸凹(テクスチャー)は磨いていくうちに小さくなり、最終的に歪みを残して見えなくなります。同時に透過光は見えなくなりガラスの物性(色、屈折)が見えるようになります。透過光の性質はガラスの物性の可視化とも言えます。

透過光は板ガラスの物性により緑色を呈し、目に見えない表面の歪みは透過光に物性(色、屈折)の歪みを与え、物性の歪みはテクスチャー(凸凹)の触覚性を見る人に与えます。透過光は光りません。

5. 削りの形

削りは形(曲面)を作り、磨きは歪みとして見えないテクスチャーを作ります。形とテクスチャーのバランスがうまく取れた時、従来の彫刻のように、ものは特別な『もの』へと変化します。

形を作り透明にし、テクスチャーと形のバランスを確認する。気に入らなければ、形を直し、透明にし、テクスチャーと形バランスを確認する。形を直し透明にし、テクスチャーと形とバランスを確認する。この一連の工程からものは生まれます。

6. 写真

図録の写真はすべて自分で撮影したものです。写真を「撮る」は「作る」とおなじレベルで私にとって重要な制作過程です。ガラスで作り始めた時から多くの時間をかけ作品を記録してきました。

最初は作品がフィルムに記録されることへの無条件での驚き、次は作ったものの喪失への恐れ、次に人に見せるため。

最後に、私が写真を撮る一番大きな理由は、自分で作ったものをレンズで覗き、写真で見たいからです。

写真は新しく撮り直したもの、古いもの、新旧取り混ぜて使用しています。願わくば、図録と写真と会場と、ネット上の画像(<http://toshio-iezumi.jp/>)がリンクして『見る、見える』の不思議さに興味を持ってもらえればこの展覧会は成功です。

家住利男

「家住利男 削りの形」展覧会カタログ

富山ガラス美術館 2017 | pp.6-8