

■キャッチフレーズ

「陶器は固い」「陶器は重い」

そんな認識を感じさせないことで、見る人に驚きと感動を与えたい。

「何がしたいか」

「陶磁器の作品」と聞いて、どんな作品をイメージしますか？多くの方は、お皿や、壺が頭に浮かぶでしょう。しかし、私が創っている作品はそうではありません。多くの現代陶磁器作家の作品は、素材に陶土を使い、陶芸の技法を使用した彫刻、という言い方のほうが近いと思います。私も、そういった作品を創っている一人です。

*作品を表示

この作品は、去年の冬に大学の制作展で展示した作品です。「自然物」というテーマで自由に制作する、といった課題でした。大学の裏の民家に落ちていた、スズメバチの巣をモチーフにしています。この素材を見つけた時、層が幾重にも重なり合う美しさを、陶芸の作品として置き換えよう思いました。そして、まず考えたことは「陶器の重たく固いイメージを、感じさせないように表現する」こと。そしてもう一つ、「陶磁器だからこそできる表現をする」ことです。

「土」という自然物には、大きな制約があります。成形時に、薄すぎると崩れてしまいます。この作品は、薄い層が幾重にも重なっているようで、実はしっかりした土台の上に層を張り付けてあるだけです。ひらひらした質感に見せるため、先端のみ薄く伸ばしています。奥まで層が重なって見えるように、見せ場にする部分の土台を窪ませ、そこに重なり合いを作りました。このように、隠すところと、見せるところをつくることで、薄く重なった層を生み出したのです。

「スズメバチの巣は、色の違った層が幾重にも重なって、見事な縞模様を造り上げています。私はこれを、「練り込み」という、陶磁器の技法を使い、表しました。「練り込み」とは、色の違う土を混ぜることで、マーブル模様を初め、様々な文様の表現が可能な技法です。作品の縞模様は、数種類の土を幾重にも重ね合わせることにより、できた模様です。このように、土本来の持つ色と、表現の幅を生かしています。

陶芸を専攻する以前から、私は「人を驚かせる」ような作品を作りたい、とっていました。

「重いと思っていた物が軽い」「固いと思っていた物が柔らかい」といったように、人は、あるモノに対して持っている認識が覆された時、驚くのだと思っています。

「陶器は重い」、「陶器は固い」、そういった認識を持っている人は殆どでしょう。私は、そういった陶器への認識が少しでも変わるような作品を、作りたいと思っています。

(宮本杏子)