

鈴田滋人展ギャラリートーク

型と文様～その起点と展開～

平成 27 年 8 月 23 日 (日)

エイブル 2 階 交流プラザ



ご紹介いただいた鈴田です。今日は本当に暑い中、ありがとうございます。

最近、デザインが話題になっていますが、私もデザインに携わっている人間として、「その起点と展開」ということを一つのテーマとして、話を進めていきたいと思っています。

実はデザインというのは、いろいろな資料の中でそれをどうアレンジするかという能力が非常に求められるのですが、それに対して絵画は、スケッチから始まってオリジナル性を重視するので、そちらの方が私には向いていると思って日本画を専攻しました。日本画は、高校時代の恩師である岩永京吉先生が日本画家で、実際日本画を教えられることはなかったのですが、私自身は逆に知らない世界だったので、魅力的に感じて専攻する形になりました。そういう先生の影響も非常に大きいと思います。やっぱりスケッチから始まるという、ものの見方としての表現がデザインにも影響していると思いますので、そこら辺を少し私の作品を通して紹介できればと思います。

「型と文様」というテーマで「その起点と展開」をお話しするのですが、「文様」にはいろいろな表現があり、「模様」「紋様」「意匠」という言い方もしますが、私はこの「文様」という言葉を使っています。これを字源辞典で調べると、着物を着た時に襟を合わせる、その襟元の美しさの象形文字なのだそうです。よく見るとそうですね、合わさってちょっと首があるような、これはなかなか起源としては素晴らしい。「紋様」は後で出来た染織なんかと関わりが深いですね。「模様」となると、どうしても絵画的な表現です。だから友禅とか刺繍なんかでは、模様という言葉が使われると思います。どちらかというところ「文様」は幾何学的な模様に近い。あと非常に抽象的な模様に使われる事が多いと思います。私はその中間的な仕事をしているので、この「文様」という言葉を使っています。

私の仕事の起点というのは、鍋島更紗の復元に取り組んでいた父が昭和 56 年亡くなる年に完成させた鍋島更紗の秘伝書の復元作業です。父は、鍋島更紗を復元して 47 年に作品を発表した後 10 年足らずで亡くなりましたから、本当に思い半ばで亡くなったのかなと思います。私は日本画を勉強していたのですが、技術的な勉強はしておいても良いかなと思って作業は手伝っていました。ただ突然亡くなるとは思わなかったのですが、56 年に亡くな

りましたので跡を継ぐようになりました。

私は最初に着物の柄としてブーゲンビリアを図案化しました。当然スケッチしてから図案化するのですが、絵画的な表現の面白さと同時に、逆に様式を作り上げる難しさも感じていました。

それで、この型の世界に入った時に、図案にある型とそれを反転させた型の 2 種類作ってみたのです。そして、花には色を指さなくて、逆に地の方に色を付けてみました。すると、繰り返しによって新たなリズムが生まれたのです。こういうやり方も面白いなと思いました。絵で感じられなかった繰り返しの面白さということに非常に魅力を感じて、とにかく無我夢中で一つ作りました。

次の年からは、本格的にスケッチから始まって、図案を起こしてデザインを考えて版を彫ってやっていきました。3 年位になると、構成そのものの面白さに気付いてきました。さっきのは繰り返しの中から生まれてくる面白さなのですが、構成を繰り返すことでどの様に展開できるかということ意識して作りました。ただ繰り返すだけでなく反転させたりすることで大きな構成が生まれてくるということ意識して作っていきました。この後しばらくは、刷り込みだけによる表現をやっていました。

「初夏^{あけ}の朱」というノウゼンカズラをデザインした作品を作ったときのことですが、この作品は、九州地域を対象とした西部工芸展という作品展に出品して賞をいただいたのです。でも、この時、審査委員の先生から「鈴田君そろそろこのやり方止めようよ」と言われました。実は私も刷り込みだけでの展開には非常に何か行き詰まりを感じていたのです。詰めた仕事で文様を展開すると、その中での構成を考える事に少し息苦しさを自分自身感じていました。

右(写真1)が次の年に出した「間^{あけ}の空」という空間を見せる仕事ですね。先程の詰めた仕事と違って非常に絵画的な空間を意識して文様を作っています。この時にまた賞をいただいたので、ある程度この方向で良いのかなと思って、これから「空間」とか「間」を意識するようになりました。だけど、この時点ではあくまでも絵画的な空間なのですね。こういう表現をやっていくと友禅でもできるし、絵の世界でもできるわけですね。この時点では必死に絵画的な特徴を求めて作った仕事です。



写真1

オランダの画家でピート・モンドリアンという、抽象絵画の先駆者的な存在の方がいます。新造形主義と言って理論的にも活動された方です。この方の「花咲く林檎の木」という作品は、蟬が羽化する瞬間、飛び出して形が変わっていく、正にそのような作品に見えたので、私はこれを一つの自分の文様を考える際の起点にしています。自分が図案化していく中で、具象から抽象が変わって

いく際の、私のものの見方の基本となっている作品です。

江戸小紋で極ごく鮫小紋という文様があります。青海波せいがいばみたいな感じにも見えますが、近づいてよく見ると模様が見えなくなるのですよ。模様であって模様で無い様な表現がされていて、丸の塊、正にこれが丸といった点描に近いのですが、この文様は何なのだろうと、誰が作ったかもわからないのですね。この文様に感動して、それを追い求めた時期が実はあるのです。揺らぎというか、その作品を見た先輩の先生から「船酔いしそうだ」と、また別の人からも「こんな世界簡単に出来るものじゃないよ。この世界に入ったら潰れるよ」と言われました。それで、この世界を追うのは止めて、もっと形というものを意識しようと思ったのですが、今でも頭にある文様ですね。



写真2

左(写真2)は、百日紅さるすべりの花です。百日紅って実は私はあまり好きではなかったのです。なんだかモヤモヤして、スケッチするのは大変ですよ。でも、ある時近づいて見てみたら、一つの花が雪の結晶みたいにしている、これは凄いなと思いました。例えば雪景色というのは何となく全体が白くペアっとしていますが、結晶を見ると正にこれと一緒にのですよ。ああそうかと、ただ漠然と見ていたけれど、自然の中に近づいてみると、

その素になっているものが全く違う要素をもっているという、これは正にその発見だったわけです。私にとって物凄い発見で、これは面白いなと思って夢中でスケッチをして図案化していきました。百日紅の真に持っている面白さを図案化することで、私にとって大きなものの見方をする起点となりました。

右(写真3)は、第45回の伝統工芸展に出展した「漿果文しょうかもん」という作品ですが、ヨウシュヤマゴボウをスケッチしたものです。この頃は、空間とか間というのを意識して仕事をしていました。ヨウシュヤマゴボウは、山に行った時たまたま面白いなと思ってスケッチし始めて、最初は実の部分と葉っぱの部分の部分をスケッチして図案化していったのですが、何かつまらない、もう一つ物足りない、今までのパターンとあんまり変わらない気がしていました。ある時、葉っぱと葉っぱの空間を簡単にスケッチしていたら、葉っぱと葉っぱの空間を面白いなあとと思い始めたんですね。空間、間をデザインしたらどうだろうと。葉っぱではなく、葉っぱと葉っぱの間の空間をデザインしたらどうだろうと思って、図案化していきました。



写真3



写真4

次（写真4）は「群羽葉」という羊歯の葉を^{むれはよう}図案化した^{しだ}ものです。最初は文様を詰めて置いていたのですが、何か息苦しさを感じたので、ちょっとこれを広げてみました。すると、見え方が全然変わったのです。間を見せる事によってこれだけ文様が展開していくのかと思いました。さらに構成の段階で、これに着物の枠を入れてみたら、間と空間が非常にはっきり見えてきたのですね。この時初めて間と空間というのが枠取りによって非常にはっきり見えてくると意識しました。それで、構成下図では、図案を描いて全てこれに合うような着物の上下も全部形を決めて図案を展開していくようになりました。

日本の代表的な陶芸家の一人に富本憲吉さんという方がおられますが、富本憲吉さんは、「文様から文様を作らず」ということを信条として、模様に対して過去には無かった図案を作ろうと努力された素晴らしい方です。私が一時、模様に対してちょっと作り過ぎようとしていたところがあり、ある人から「鈴田さん、最近マンネリ化してませんか？富本憲吉さんを見た方が良いですよ。」と言われて、丁度奈良で展覧会があったので、見に行きました。そしたら、見た瞬間目が覚めて、私は模様で模様を作ろうとし過ぎている、模様で描かないと駄目だということが、正に目が覚めて、富本憲吉さんの凄さはそこにあるのだなと思って、帰ってからみなやり直しました。

MOA 美術館に、重要文化財の色絵桃花文皿というのがありますが、これの凄い所は、描かれている花や桃に、時間が組み込められていることです。要するに、花が咲いて実がなるまでが描かれているのですよ。そしてそれを、ちゃんと見ているのですね。花も非常によく見てありますね。スケッチから始まって図案化されています。だから、見ている見飽きないのですよ。でも、この後、時代が下っていくと、一つの枝に花と桃が付いているように見えたりしています。これは物を見ないからこういう事になるのですよね。だから、模様から模様を作っていくと結局、理にかなったものができてきません。本当に緊張感のない模様になっていく。こういうことをやり始めると段々その本質的なものが変わってってしまうのですね。それだけ気を付けて、ぜひ模様というものを見てほしいと思います。

実は私は、こういう仕事に入った時、父の仕事は10年間見なかったのです。なぜかという、絶対真似すると思ったから。喉から手が出るほどほしいデザインが一杯あるのですが、見ると絶対真似すると思ったし、参考にするのは良いかもしれないですが、やっぱりそれ以上のものを作りたいと思っていましたから。10年位してから、ある方から「もう、見た方が良いよ」と言われて見るようになりました。ある程度、自分の基準が出来ればそういう事ができるのですが、私たちにとって「似ている」ということは最悪の評価です。「似てますねえ」と言われると、複雑な気持ちになります。

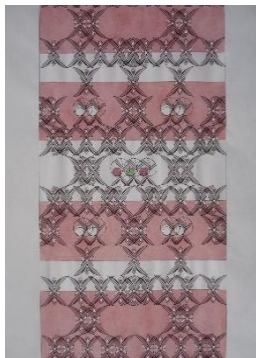


写真5

左（写真5）は、桃をアレンジしたものです。実は、桃は一つの版を二つにして重ねて三つにしているのですが、葉っぱの部分も実は一つの版なんです。それをくっ付けたり離したりすることで、型は変わらないのに見え方が変わりますよね。だから、ほとんどこれ二つの版なのですが、二つの版だけで、見え方として周りの空間の変化を複雑に見せることができます。ですから私たちはついつい中の模様を見てしまいますけれど、実は周りの空間が面白いかどうかという事が常

に問われているのです。これは画を描かれている先生にとっては当たり前の事なのでしょうが、空間や余白の持っている力というのは凄いものがありますね。

そして、これが着物になりました（写真6）。実は、これを図案化している途中で段々疲れてきたのです。これから染めなきやいけない、どうしよう、間に合わないって、やっぱり期限もあるわけですね。それで、これを全部埋め尽くすのは大変だなと思って、抜いたのです。抜いたらそれが良かったのですよ。あまり思いを込めすぎてみな見せようとする、見る人も息苦しさをを感じるんじゃないかと思います。だから、やっぱり疲れる事も大事ですね（笑）。



写真6

私たちは欲がないと仕事は出来ないのですが、欲をコントロールする事とは、私にとっては作業なんです。だから作業は馬鹿にできません。2000回とか作業を繰り返す中で、さらに1色加えるかどうかということは真剣に考えますよ。1色入れるということはたくさんの作業をするということになりますから。だから、たくさん色を使えないということも、私にとって大きな整理する力になるような気がします。



写真7

左（写真7）はマロニエの一種のベニバナトチノキをモチーフにしたものです。この辺りになると、父と同じようなモチーフを、逆に私がどう見ることができるかという事でやるようになってきました。これは葉っぱが面白かったですね。葉っぱの部分が結構くるくる返っていて面白かったので、父は花だけだったのですが、私は葉っぱも図案化しました。これは少しずつ空間をずらしながら、空間を見せながら、開きながら、間を調整しながら、構成していきました。だから下からスーッと花

が飛び立つ様なイメージで「花翔文」と題名を付けたのです。

右（写真8）は、^{むらさきつゆくき}紫露草を図案化したものです。この花は、朝、花が開いて昼には萎むのですよ。その後、ゆっくり花が巻いてくるのですが、その巻いている姿を図案にしています。花卉がずっと巻いてくる姿を二重の線で図案化したので、これは面白いなと思いました。これは実際に見ていないとできない図案です。



写真8

このような図案を考える時が、実は私にとっては一番大変なのです。本当に出来るかどうか心配で、周りで見ている人は、遊んでいるように見えるのかもしれませんが、本当は一番エネルギーを使っている時なのです。これどうなるのだろうと悶々としています。

そして、そのデザインを考える時には必死にやるので、あんまり後先の事は考えずに、デザインしてしまうのです。紫露草を図案化している途中で、大変な作業が必要だと気付いたのです。実は5000回くらいの版を押さなくてはいけなくなったのです。図案に印をつける時に物凄く大変な事が分って、出来るかどうかわからなくなって不安になって必死に仕事をしたのを覚えています。

ですから、図案を考えるというのは、ある意味大変なことなのです。やっぱり人間は楽な方、楽な方に行ってしまう。私なんかもいつも楽な方に行きたがる人間なのですが、そこで少しでもいいものを、今までにないものと思うとやっぱり、大変な思いをして作らないといけなく。それが最低限度の条件です。でも、それで良い物ができるとも思ってはいません。常に不安で、こんなに良いものを作ったと思っても、「つまらん」という一言で終わることもあります。でも自分は一生懸命作ったという思いはありますから、評価というのは、私は歴史がするものだと思います。だから良い悪いの判断は自分でしないようにしています。説明は一生懸命しますが、良い悪いの判断は最終的には他人がするものだし、歴史がするものだという事で仕事を続けております。



これからは、自分の好みだけではなく、他からのテーマによって新たな展開が出来る事もありますので、そういう仕事もやっていきたいなと思います。また、見えないものをしてみたいとも思います。空気とか水の流れとか、見えないというか形があまり定まっていないものを図案化するのも面白いなと思っています。逆に、具体的にある物を抽象化するというそういうデザインも面白いと思います。だから丸い物を四角で表現できないとか、そういう事も試みたら面白いと思います。アイデアは色々あります。出来るかどうかは分からないですけどね。

以上で終わらせていただきます。



版木と色指し用型紙



展示風景（前期）



展示風景（後期）