

Masaki TANI  
谷 正輝

# フロイドアートの工芸性に関する考察

―現代工芸・マニュアルアートとしての展望―



## 目次

1. はじめに	p1
2. フルイドアート	pp2-4
①フルイドアートとは	
②シケイロスによる技法の原点	
③溶剤・混合剤の変化	
④セル模様と別のオートマティスム	
3. フルイドアートの工芸的発展の可能性	pp5-10
① 工芸とは	
② フルイドアートの工芸性の検討	
③ 「手わざ」、「装飾」、「技術伝搬」、「作業効率」	
④ 現代工芸・マニュアルアート	
4. さいごに	p11
参考文献	p12

## 1. はじめに

筆者がフルイドアートを知るきっかけとなったのは、当時ある彫刻家のアシスタントをしていた際、新作の実験を同僚が行っていたことだった。樹脂や塗料の反発力がどのように作用して画面を作っていくのかを記録し、共にその過程や反応に関して議論した。海外ではすでにその時には SNS を通して広くその技法が知られ、必要な溶剤が流通し、あらゆる作品が公表されていた。とても煌びやかで色彩が魅力的に彩られた画面の中に、とても複雑で細かな丸い模様と美しいグラデーションが表れていた。加えてその制作過程はとてもシンプルであり、キャンバスの上で反応しながら広がる色はサイエンティフィックな魅力もあるのだ。世界中で爆発的に伝搬するこの技法に、人々が魅了されるのは明らかだった。

しかし筆者はそれを理解した上でも、その手軽さゆえの一種の流行りのように、人々が次々に自らをアーティストとしてフルイドアートを使った作品をアートとして発表し続ける状況に対し、はじめはあまり好意的に捉えることはできなかった。確かに魅力的な画面であったとしてもそこにアウトプットとしての必然性が感じられず、それをアートとして主張することに軽薄ささえ抱いていた。

そんな筆者であるが、これを一技法として勤務する放課後デイの子どもたちに造形ワークショップという形で体験してもらうには良い題材だと思い実施した。フルイドアートは塗料の混合を除けば、描画には何のスキルがなくとも自由に描くことのできるため、老若男女問わず幅広い人々が取り組むことができる技法である。その魅力にとっても純粋に反応する子どもたちの姿を見て、フルイドアートに対して何かもっと広い視野で捉え直すことで、この技法やそれを取り巻く現状に対し、別の角度からの評価が可能なのではないかと感じた。同時にそれはフルイドアートに新たな可能性のフィールドを開くことにもなるかもしれない。

本論は笹山央著の『現代工芸論』（蒼天社、2014）を参照しながら、フルイドアートの工芸性について論じた。趣旨は以下のようにまとめられる。

現代におけるフルイドアートとは「手わざ」、「装飾」、「技術伝搬」、「作業効率」などの特徴から、工芸的な技術として捉えることができる。今後の展開は、ファインアートとしてではなく、工芸的造形の「現代工芸」もしくは「マニュアルアート」の領域に予見される。

## 2. フルイドアート

### ① フルイドアートとは

Fluid art / フルイドアート<sup>図1</sup>の fluid とは「流動性」や「まだ固まっていない」、「変わりやすい」などを意味する。欧米では既に広く知られる技術としてその制作がされてきたが、日本では必要な溶剤が入手困難であったことなどから、ほんの数年前から使用する作家が表れ始めた。現在フルイドアートと考えられるのは「フルイドアクリリックアート」、「アルコールインクアート」、「レジンアート」である。この中の「フルイドアクリリックアート」の特徴としてセルと呼ばれる細胞のような模様を持つ絵画が多い。名称も「フロウアート」、「フルイドアクリリックポア」、「アクリリックダーティーポア」など複数を確認できる。未だはっきりとした定義には至っていない、比較的新しい技術である。

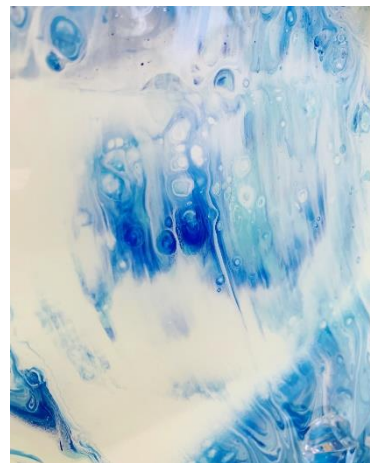


図1. フルイドアートの画面

### ② シケイロスにみる技法の原点

David Alfaro Siqueiros (ダビット・アルファロ・シケイロス) は 1896-1974 にメキシコの社会主義リアリズムとして活躍した画家である。ディエゴ・リベラ、ホセ・クレメンテ・オロスコらと共にメキシコ壁画運動を展開し、巨大フレスコ劇画作品で知られる。1921 年スペインのバルセロナで、雑誌「ビダ・アメリカーナ」を発刊し、『時代支配にアプローチするためのアメリカの若い世代の画家・彫刻家への三つの呼びかけ』という宣言文を発表する。この中で目を向けた姿勢の中に「新しい素材の使用」が見受けられた。1935 年 11 月初めにニューヨークへ戻り、「シケイロス実験工房 — 近代芸術、技術研究所」を創設する。そこでシケイロスはピロキシリン（自動車用エナメル）などの新しい合成素材や工業用の道具を試験したり、絵画に映画の概念を応用してみたりした。このグループメンバーには若き日のジャクソン・ポロックの姿もあった。

彼は様々な描画方法やツールをスタジオで開発しており、プロジェクターでのトレース方法や、アクリル絵の具やスプレーガンなど当時新しかったツールの屋外使用など、多くの壁画技術を駆使していた。1930 年代、彼は複数の塗料を直にパネルへ流し、それぞれの密度の差による流体の性質によって、自動的に多種多様なセル（細胞）状の模様を発生させる方法を発見する。この時の興奮を彼は非常に長い手紙に綴ってガールフレンドへ送った。その後物理学者ロベルト・ゼニットと共にこの美しい画面の形成の謎を解明していった。

この方法を用いた作品は MoMA (ニューヨーク近代美術館) に収蔵されている《Collective Suicide》(1936)<sup>図 2,3</sup>の一部に見ることができる。この作品は 124.5×182.9 cm の大きさで、画面の至るところにセル模様を見ることができる。



図 2. 《Collective Suicide》の全体

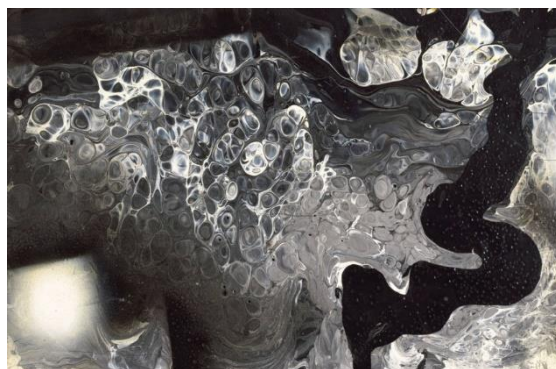


図 3. 《Collective Suicide》の右下部分にセル模様が見られる

### ③ 溶剤・混合剤の変化

シケイロスの技法は様々な塗料の密度や性質を熟慮した上で、はじめてある程度のコントロールができるため、作品を仕上げるには熟練した技術力と経験知の必要な技法であったと考えられる。このため同年代に発明されたモダンテクニックと総称される技術は、現在では学校教育でも使用されるほどに広く普及したが、シケイロスの技法はそれに連なることができなかったのではないだろうか。しかし現代において塗料にオイルを混ぜることで、その表面張力と密度の差を利用して、容易に同様のセル模様を生み出せることが発見される（このオイル使用についての始原を辿るのは現状では多大な労力と時間が必要となる上、本論の趣旨において必須ではないため、この議論はまた別の機会にしたい）。更に塗料のみでは画面上でひっかくなどすると、もちろん混色がなされて色合いが変化し、セル模様も消えてしまう。しかし現代の溶剤とオイルを混ぜた画面で同じことをしても、完全な混色はなされず、セル模様もオイルが浮いてくることによって幾度も生じてくる。以上から現代におけるフルイドアートの技術は、比較的誰の手にもセル模様を発生させやすく、かつ二次的な描画性を保った状態で、更に大画面や複数の作品を制作しやすい手軽さを併せ持つ技術であると考えられる。このため欧米を中心に世界へ爆発的な波及力をもって、現在様々な作品が生み出される契機となったのだろう。

#### ④ セル模様と、別のオートマティスム

フルイドアートやシケイロスの描画方法による色彩のにじみやセル模様の生成は、オートマティスム（自動記述、自動現象）の流れをくむものとして位置づけすることができる。オートマティスムは1924年の「シュルレアリスム宣言」でアンドレ・ブルトンにより「理性によって行使されるどんな統制もなく、美学上ないし道德上のどんな気づかいからもはなれた思考の書き取り」とされた。オートマティスムは米国の抽象表現やアンフォルメルなどの絵画運動に深い影響を与え、後にジャクソン・ポロックらの「アクション・ペインティング」<sup>図4</sup>が生み出されるきっかけを与えた。

しかし現代におけるフルイドアートの普及をオートマティスムの文脈上のみで捉えるのはややナンセンスと言わざるをえない。つまり人々はそれを理由にこの技法を用いているわけではないからだ。前述のとおり、そこにはフルイドアートの手軽さとセルによる色彩の魅力が起因していると思われる。ではこのセルによる色彩の魅力とは、いかなる理由によって人々を誘惑するのであろうか。セル模様は大小様々に画面へ、自己発生的に広がっていく。その際、セル周囲の絵具同士のお互いのわずかな融和によって色合いの深みが出され、その模様は一見してとても精緻な筆遣いによって配色された技巧を思わせる細やかさを感じさせる。セルの発生はオイルによる表面張力と流体力学からなるものであるが、つまりはオイル一つ一つのセルが、それぞれ人間以外の力によってセルを描き出し、全画面の上でそれぞれが描画を行う、別のオートマティスムとも言えるかもしれない。



図4. アクション・ペインティングをする  
ジャクソン・ポロック

上記のとおり、フルイドアートの溶剤・混合剤の変化によって様々な支持体に定着させることも可能になり（それは立体物の可能性もある）、更にいくつもの制作を同時に大量に制作することもできる。また大型の作品を容易に制作することも可能である。現在ではその技術を広く一般的に提供する個人や団体（FLUID ART ACADEMY）、またセル模様を出すためにエッセンシャルオイルを使用してヒーリング効果を謳った活動など、幅広い分野の応用へと展開されている。中でもフルイドアートを利用して制作される机や椅子などの家具を製作する個人や、加工重機の設備をもって大型製品の生産を行う業者も海外では広がりつつある。

次章からは、フルイドアートの現在から読み解ける「手わざ」、「装飾」、「技術伝搬」、「作業効率」のキーワードから、その工芸的発展の可能性について論じていく。



### 3. フルイドアートの工芸的发展の可能性

#### ① 工芸とは

工芸という言葉についての定義を一般的な辞典に頼ると、主に「実用品」「機能性」「美的装飾」「芸術的」「手わざ」「手仕事」などの単語が含まれる。しかし工芸においても実用品として扱われることのない形状をしたオブジェ作品があったり、機械による大量生産品が工芸品として売買されたりすることもある。認識としてこれが工芸でこれが芸術であるなどの線引きも非常に曖昧なのが現状である。これらのことから、本論では工芸について比較的最近に論考された笹山央著の『現代工芸論』（蒼天社、2014）<sup>図5</sup>を参照しながら、フルイドアートと工芸について論じることにする。

まず工芸という言葉の成り立ちについて笹山氏はいくつかの文献を紐解きながら以下のように論じている。



図5.『現代工芸論』

「西洋では十八世紀後半から十九世紀前半の間に進行した産業革命以降、職人仕事は美術（アート）と工業の二つのシステムに分類して、各々のジャンルを形成していくことになった。美術（アート）は、職人仕事の特に美的な側面を抽出してアート表現として純化していくシステムであり、工業は、工場で機械を使って大量に生産していくシステムである。この二つのシステムが日本に導入されはじめた頃、そのどちらでもない職人の手仕事、あるいは工房仕事として残った部分は、美術の領域にも工業の領域にも分類されないジャンルとして、工芸という言葉のもとに集合されていった。美術にも工業にも分類されない伝統的な職人仕事は、日本では工芸として一括されていく歴史的な過程があった」

また美術と工芸が違っている面、および工業と工芸が違っている面についての考察から、工芸についての定義を以下のように定めている。

- （１） 工芸は素材とそれを加工するための技法なしには成立しない（美術は、可能性としては素材〈物質的与件〉なしでも成立しうる。例えば、幼児の場合に見られるような〈無技法〉も可能である）。
- （２） 工芸作品であることの一つの特徴として手の痕跡が認められる（工業製品はその加工プロセスからして、手の痕跡が残される余地がない）

以上の定義を本論の工芸の定義としても参照することにする。

## ② フルイドアートの工芸性の検討

ここでは工芸としてフルイドアートがその範疇に当てはまるのか否かについて論じる。前項による工芸の定義では（１）に素材と技法、（２）に手の痕跡、以上の有無が確認されなければならない。

まず（１）の素材と技法であるが、『現代工芸論』では技法論の章(p69-88)で、技法について「技術・技法・技巧・技能」に分けて言及されていることを参照する。そこで技術は「道具・材料・機械の制作と使い方」、技法は「ある目的を実現するための（狭義の）技術の選択、および選択された技術を組み合わせる方法」、技巧は「技術・技法の組み合わせ方、あるいは適用の仕方にかかわるところでの工夫」、技能は「技法・技巧に対する洞察と習熟の度合い」と定義している。

これらをフルイドアートの観点から見てみる（様々な方法が考案されていく途上にあるフルイドアートにおいて、以下の考察は本論が記された 2019 年現在までの範囲であると理解して頂きたい）。

まず技術は、フルイドアートを制作するにあたって支持体（制作物を構成する材料。絵でいえば紙やキャンバスなど）を傾けることで絵具をくゆらせて画面を作る際などには身体技術が必要である。またどのような溶剤を用いるのか、どれくらいの粘度の絵具を用いるのかなど、最適な素材を準備するための混合技術なども基礎技術として必要になってくる。他にも大量に素早くカットしたり研磨したりする機械技術もあるかもしれないし、筆者の制作では樹脂コーティングを施すため樹脂技術も必要になる。

続いて技法は、フルイドアートの説明で記したように現在確認できるところでは「フルイドアクリリックアート（フルイドアート）」、「アルコールインクアート」<sup>図6</sup>、「レジンアー



図 6. アルコールインクアート

byJulieMarieDesign



図7. レジンアート

byWOOD Presents!



ト」<sup>図7</sup>など素材や技術の組み合わせによるいくつかの方法があるが、同じようなリキッド（流体）な絵具を支持体へ注いで画面を作るという目的を同じにした技法が存在する。

また技巧としては、注ぎ方の工夫などによって「アクリリックダーティーポア/Acrylic Dirty Pour」などの名称の違ういくつかの方法が確認できる。他にも塵取りのようなもので広範囲に一気に絵具を垂らす方法や、回転するキャンバスの中心に絵具を入れたカップを固定し穴をあけることで遠心力による放射状に拡散した画面を作る方法など、未だ決定的な名称を持つことのない方法が数多存在する。

最後に技能としては、前述した FLUID ART ACADEMY <sup>図8</sup> のような技術を広く一般的に提供する団体などにおいて、卓越した技能を持つスタッフの存在が伺える。

以上のことから、発展途上とはいえフルイドアートにおける一定の技術的確立の充実が確認できるのではないだろうか。

次に（2）手の痕跡の有無であるが、フルイドアートの制作はもちろん制作者による工芸的な手仕事として制作されることもあるが、機械作業による工業製品化も可能である。未だすべての製造過程を自動化できるほどの環境が揃った製造所は確認できないが、前述したフルイドアートの工程を考えれば自動生産する機械開発は、様々な業種の機械をみれば技術的には問題ないと思われる。つまりフルイドアートによって作られるものは、人の手わざによる工芸品にも、自動化して手の痕跡を残さない工業製品にも展開可能といえる。

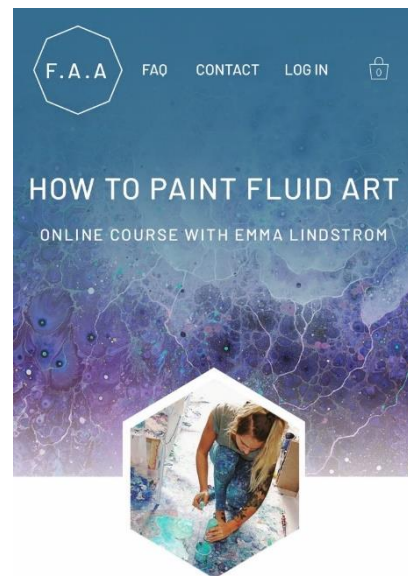


図8. FLUID ART ACADEMY

### ③ 「手わざ」、「装飾」、「技術伝搬」、「作業効率」

ここからはフルイドアートに対する筆者独自の見解を示したい。フルイドアートの特徴づけるキーワードとして「手わざ」、「装飾」、「技術伝搬」、「作業効率」を挙げ、以下各々について言及していく。

まず「手わざ」と「装飾」であるが、「手わざ」については前項で記した通り、現状のフルイドアートに工芸性を確認できることによって説明される。「装飾」については、SNSで見られる様々なフルイドアートを用いた作品の中に比較的色彩の魅力を主に扱った画面の作り方や、宝石のような石を埋め込んだり、煌びやかな顔料を溶いた絵具が使用されたりする作品などが多く見受けられることから読み取れる。他方、シケイロスの作品に見られるよ

うなくすんだ色による画面の作り方など、色彩による装飾的な構成ではない画面の作り方を  
する作家も存在する。これはどちらが良い悪いの問題ではなく、より作り手の興味がどこ  
に重きを置いているのかによる表れの違いなだけである。

続いて「技術伝搬」であるが、フルイドアートの技法としてはシケイロスによる 1930 年  
代から発見されたとしても、それが実際に世界的な伝搬がなされるには、オイルの添加の発  
見やポーリングメディウムなどの溶剤の開発を待たなければならなかった。更に昨今の  
SNS (Facebook や Twitter はもちろん Youtube による動画での制作工程が誰でも見れる状  
況) によって、個人の発信力とグローバルなコミュニケーションが獲得されることが、フル  
イドアートの爆発的な伝搬をもたらしたといえる。

ここで伝統工芸における伝搬性の所以を考えたい。例えば陶芸や金工、染織などは世界の  
どの国を見てもある程度その文化の中に見受けられるものが多い。これは技術として直接  
伝搬していったものもあるが、元々人間の生きるための生産物として各々の文化によって  
必然性をもって生まれたものもある。そのどちらも含めた広義での伝搬を考えると、それを  
成しえたのは、それぞれの技術が用いる素材が自然素材を扱ったものであったからと考え  
られる。つまり陶芸は土を、染織は糸や色素のある植物などを、それぞれ世界のどの地域で  
あっても凡そ手に入る普遍性を持った物質を素材にしているからこそ、その伝搬性を持つ  
結果となったと捉えられる。対してフルイドアートにおける伝搬性は、絵具やポーリングメ  
ディウムなどの素材が一般流通したことで情報化社会の発展が相まって、大きな伝搬性  
をもつことになった。ここに筆者独自の、フルイドアートと工芸との関係性を挙げたい。

最後に「作業効率」である。フルイドアートは画面に絵具を注ぎ、くゆらせて広げること  
で一気に画面を作ることができる。SNS で見られる作品  
では、100 号サイズのキャンバスをたった数秒で全面に  
配色し、セル模様を浮かび上がらせるような制作動画が  
見られたり、数十枚の小さな板を並べた表面にそれぞれ  
同色の絵具を垂らしていくことで、使用される色彩は同  
じでも、それぞれ違った画面をもつ作品が一気に仕上げ  
られたりする様子も見ることができる<sup>図9</sup>。こうした大面  
積を一気に描くことのできる作業効率の高さは、大画面  
や複数の作品を容易に制作することを可能にする。これ  
はものごとを生産活動として考えるときにとても重要な  
ことである。『現代工芸論』では生産性について「…工芸  
産業も基本的には経済活動であり、お金が第一主義の路  
線に走るメーカー、工芸家は工芸業界の基盤を成してい

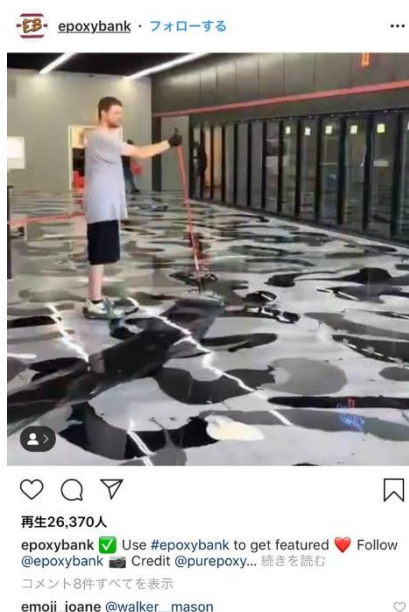


図9. 床一面に塗料を垂らして一気  
に全面を描く様子

る」(p127)と触れており、現代の工芸を考える上で経済第一主義であるか否かは問わず、それも工芸の一つの在り方として認めていることが読み取れる。その上で笹山氏は「工芸には同時代の生活と結びついたところで制作されていく側面と、生活レベルや社会的地位のステータスを象徴する役割を担う側面とがある。生活とは、私たちが営んでいる今この時代の生活のことであることはいうまでもなく、その生活を、経済的・物質的繁栄の上に営まれるべきものとして考えるか、本書でいうところの使用価値(筆者注釈。人間が生きていくために有用であるような価値であり、空気や自然光のように価格がつけられないものもある)の創造を目的として営んでいくかというところでの二者択一が、現代工芸にも要請されている」と述べている。つまりフルイドアートを工芸的に捉えた場合においても同様に、それを経済価値と捉えて制作するか、使用価値と捉えて制作するかを選択を迫られるということである。

#### ④ 現代工芸・マニュアルアート

フルイドアートは現代アートに端を発しながら、現在では広く様々な目的性をもって扱われる技法となった。今後も様々な作品や技法が作り出されるだろうが、それらをアートとして評価することは難しくなっていくだろう。一つは技術が伝搬されることによって多くの人が、しかも手軽に制作することができる方法になったことや、セル模様としての画面の特徴性が共通してしまうことなど、作品の中に個別性を見出すのが難しくなっていくことが考えられる。また技法としてシケイロスが考案した歴史がある以上、それをあえて同じアートの土俵上で勝負させるには、相当なコンセプトの強度と造形力が必要になってくるからである。そこで本論ではフルイドアートの評価をファインアートの分野で語るのではなく、「現代工芸」や「マニュアルアート」の分野からの視点で評価したり、フルイドアートの展望の地平線をそれらに見たりすることを提案する。

「現代工芸」、「マニュアルアート」とは、共に『現代工芸論』で提唱されている領域である。まず「現代工芸」の意味については「(1) 現代美術や建築、デザイン、近年ではマスメディア文化全般からの影響を受けている(2) 用途のあるなしにこだわらず、作り手が自ら作りたいと思うものを自由に制作する」(p122)と記している。例えば現代美術からの影響について「…コンセプチュアルアート(筆者注釈。観念やコンセプトのみで完結されるアート)は美術の一属性とみなされる装飾的要素…の一切を否定・廃棄することでアートの純粋性を追求していったのである。ところが一九八〇年代に入ってから、ポストモダンと呼ばれる脱近代主義志向の風潮が起こり、機能主義やコンセプチュアルアートが切り捨ててきた事物や概念が再認識されるようになった…その機運の中で、工芸的表現が血脈的に受け継いできた装飾志向と、コンテンポラリーな造形表現志向とをドッキングさせたような表現分野が切り開かれていった」(p105,106)と書かれている。フルイドアートがアートの一技

法から成り立ち、装飾性のある作品が多く見受けられる現在において、これをアートでも伝統工芸でもない「現代工芸」の領域としてみることで従来とは違った評価の視点を持つことが可能ではないだろうか。ちなみにその評価観点の提案として笹山氏は前項で用いた「技術・技法・技巧・技能」などを挙げている。

続いて「マニュアルアート」についてであるが、これは笹山氏が『現代工芸論』で提唱した独自のジャンルである。「工芸的造形をより積極的に評価していくために、コンセプチュアルアートに対峙して相対化するもう一つのものづくりと表現の在り方としての工芸的造形―手仕事に基づく造形表現の設定」(p107)を目的とし、以下のようにその定義をしている。

- (1) 物質的な与件を重視すること。
- (2) 物質（例えば素材）を取り扱う（加工するなど）ための何らかの技法が使用されていること。
- (3) 物質的なものも技法も表現の本質と不可分であること。
- (4) 制作のモチベーション、エモーション（情動）、意志の継続、技法などがすべて制作者の手または身体を基点としていること。

この「マニュアルアート」提唱の意図としては「現代の美術造形の展開史におけるコンセプチュアル優位の評価システムを、マニュアルに対峙させることで相対化していくことである」としている。また懸念として「…やや情緒的な鑑賞需要が作品評価を甘くしていくリスクがないわけでもなく、素材やわざに対する鑑賞者サイドの感受性なり見識なりを養い、磨いていく努力を欠くことができない」と述べた上で「西洋近代的な工芸・アートへの向き合い方を超えて、より高い市民文化を築いていく道筋において、マニュアルアートというものづくりの在り方が検討されていくことを検討したい」としている。

これら二つの領域の違いは、名称にもあるように現代美術やアートとの関係性の距離と考えられる。「現代工芸」はそれらに影響を受けるものもあるとしつつも、あくまで明治以降の美術や工業から切り離されたそれ以外の工芸という位置づけの延長線上にある。それに対し「マニュアルアート」はコンセプチュアルアートに対峙させ相対化していくということは基本的に現代美術やアートの内であり、美術史の上に成り立つアートの一領域と判断されるだろう。このどちらとして作品を見るかは鑑賞者の選択によるであろうし、制作者自身のアイデンティティや経歴などによって所属を明示することはできるだろう。双方を通していえることは、既存のアートや工芸の認識や評価からではない視点からフルイドアートを捉えることが可能だということである。

#### 4. さいごに

本論ではフルイドアートの展望を『現代工芸』で笹山氏が提唱する「現代工芸」と「マニエールアート」の文脈で読むことで、現在までのその実情を理解したり、今後それらの領域によって更なる展開を期待できることを示した。しかし笹山氏の提唱に純然たる同意をしてこの領域を推奨していると捉えられることは筆者の本意ではない。現代アートを出自とする筆者からすると、現代におけるアートの主戦域において、表現に「～イズム」や「～アート」としてジャンルで括ること自体に一世代前の感覚を抱かないわけでもないのだ。ただそれらの領域を提示することによって、フルイドアートが単なる流行のモダンテクニックの一技法としての評価ではなく、現状と今後を批評するための別の地平線を開くことが一つの目的である。ゆえに現代美術作家を自称する筆者としてフルイドアートを制作することは、何か定められた批評領域・ジャンルの内に作品を作り出すことを行っているのではなく、現在進行的にその制作行為自体を批評の最前線に立たせることで、あくまで現代性を担保した制作の一部として位置付けているのである。

本論は静岡県掛川市の大須賀地区で開催される、第21回遠州横須賀街道ちっちゃな文化展のためにフルイドアートの紹介とワークショップ、展示を行う上で、その意義を示すために執筆したものでもある。これまで文化展では筆者なりのチャレンジを毎年行っており、今回は展示だけではなくワークショップを行うことにした。しかしなんの脈絡もなく造形ワークショップをするだけでは、その内容にどうしても軽薄さや空疎な印象を抱きかねない。一つのチャレンジとしてのワークショップを行うためには、意義と主張を込めたワークショップにしなければならず、今回はフルイドアートを題材にすることで具体性につなげることにした。今後もそういったチャレンジをすることで、文化展における筆者の役割を示すと共に、大須賀の地に現代の造形世界の一端を紹介していける機会を作っていきたいと考えている。

2019/9/10

谷正輝



## 参考文献

『現代工芸論』（笹山央、蒼天社、2014）

『メキシコの大画家 シケイロス展 反骨と熱血の半世紀 図録』（美術出版デザインセンター、1972）