

デジタル陶芸家 増田敏也

小学生の時にファミコンブームを経験し、僕自身、スーパーマリオブラザーズにもものすごくはまったんです。その時の経験から「ファミコンの世界を立体で見たい」という思いをずっと持ち続けていました。進学した芸術大学では金属工芸を専攻。鍛造と溶接で鉄の彫刻を制作していました。卒業後に助手として大学に残り、鉄以外のさまざまな素材を扱う中、ずっと心に持ち続けていたファミコンの世界を表現したいという気持ちが強くなりました。最初はブロンズ鑄造で格子状の立体を作りましたが、コンピュータグラフィックスの世界を立体的に表現できるベストな素材とは何かを模索。その中で、土という素材にたどりつき、焼いて仕上げる陶芸の手法に出会いました。今に至るには失敗の連続。金属と違って焼き物による制作は、乾燥や焼成時間などを間違えるとひび割れたり爆発したり、失敗するポイントが多いんです。そんなに手間がかかるのなら3Dプリンターを使えば…と言われることもあります。ただ、あえて手間のかかることをやることで、作品に人間くささを残したいんです。それがデジタル陶芸のおもしろさだと思っています。



**ファミコンに夢中になったころの思いが
デジタル陶芸を生み出す原点です**

デジタル陶芸家
増田敏也さん

中が空洞のもの、たとえば「やまん」などはドーナツのような輪型を重ねて形づくり。土は塊で焼くと温度や時間を間違えると爆発してひび割れたりする。土の厚みを均一にすることがカギ。

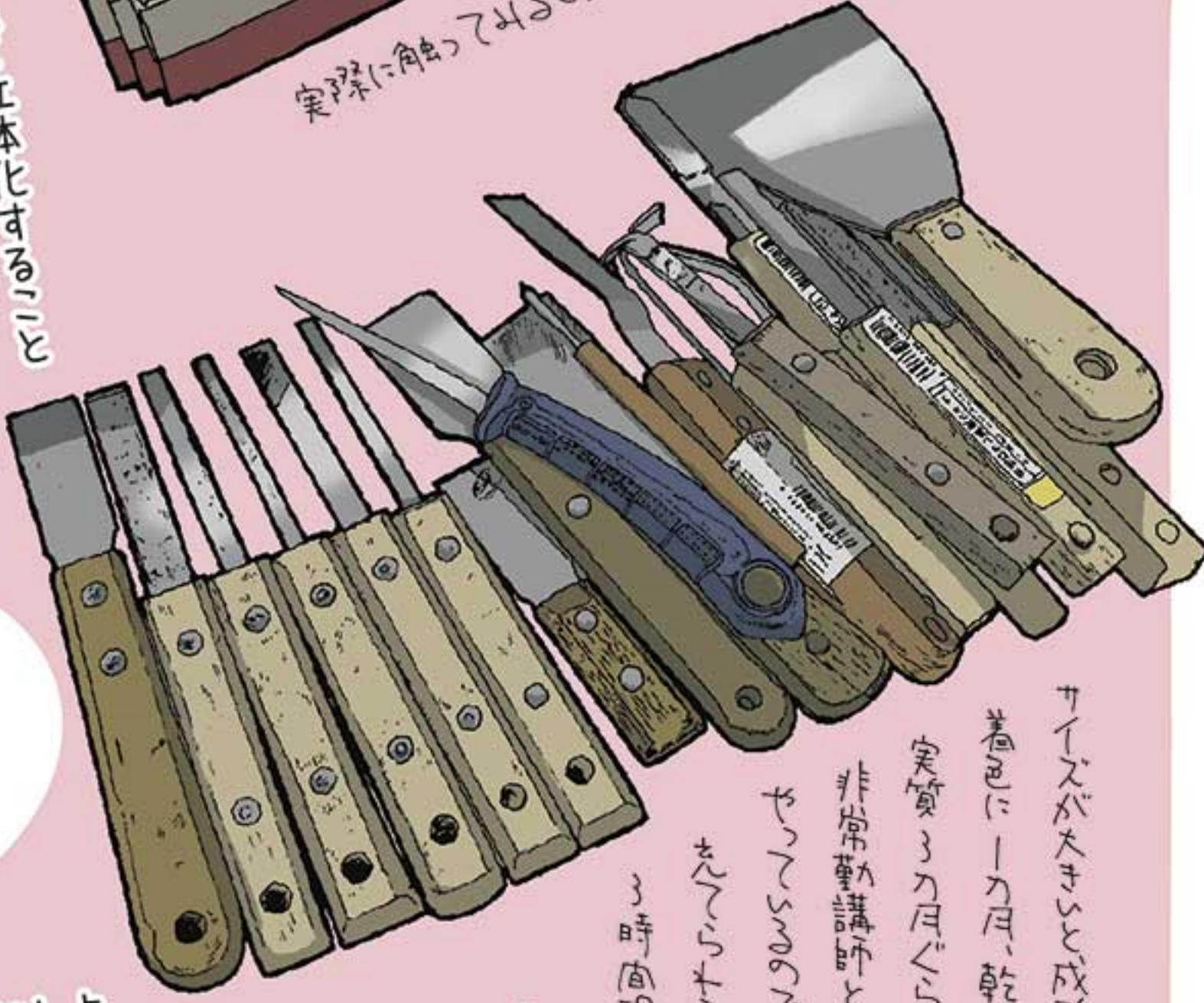
モキーフを見て立体化することより、僕の場合は言葉やテーマが先にあり、それに合うモキーフを選ぶ、という感じ。普段なら見過ごしてしまっているものが、急に何かに見えたりする。物語を創造することで、シチュエーションに気づくんです。

作品づくりには没頭したいと思うけれど、時間がかかる作業なので集中力が続かない。休憩をうまくしながら、集中力を維持するようにしている。生活の中に制作がルーティーンとして定着しつつあり、自分にとっては大切な時間。

設計図や完成図は作らない。どんな感じにしようか、とラフスケッチを描く程度。決めるのは、高さだけ。20cmのものを作ろうと思えば、厚さ1cmの厚さの板を何段重ねるかと考えれば、必要な板の枚数が分かる。



実際に角がとけると、素焼きのようなザラツとした質感で、土の温かみを感じる。



サイズが大きいと成形に1カ月、着色に1カ月、乾燥・焼きを合わせると実質3カ月くらいかかる。非常な講師としての仕事もやっているのだから、作業量もさかたに多い。時間は一日3時間程度。

ゲームの中から飛び出したような ドット絵を陶器で立体的に表現

まるで、ゲームの世界から飛び出してきたようなカクカクした体裁が特徴の造形物。プラスチックのように見えて、実は陶器でできているアート作品で、これを創り出しているのがデジタル陶芸家の増田敏也さん。デジタルと肩書についているが、コンピュータを使用するわけではなく、デジタル的なドット感を表現した陶芸品を作っている。現在のピクセル風の制作を始めたのは、2007年の夏ごろ。やりながら土の扱いにも慣れたのでどんどんパーツをふやし、複雑な形状を表現できるようになった。

制作方法は超アナログ。滋賀県にある陶磁器の産地、信楽の白土を使い、粘土状のものを練ってやわらかくし、板状にのぼして水分を蒸発させる。それを、方眼紙で作った型紙を目安に形を切り出す。次に切り出した土の板を、制作する作品の高さまで層状に重ね、刃物で「カクカク」を意識しながら削っていくという流れ。陶芸のように、手びねりで全体を形作ってから削り出すこともあるそう。形ができあがったものを十分に乾燥させ素焼きしたあとに着色。下書きをせずフリーハンドで色を付けていく。従来の陶磁器の場合に使用される釉薬は使用せず、マットのような雰囲気仕上げる。

これまでに約150点もの作品を作ってきた。ギャラリーや画廊から依頼されて制作することもあれば、自身の思いを作品化することも。掲げるテーマは、3つ。1つ目は、身の回りにある何げないもの。次に原型をくずしたり伸ばしたりする「バグ」シリーズ。3つ目は、国宝や重要文化財の陶芸の名品をオマージュしたもの。他にはない独創的な表現に高い評価が集まる。

増田さんは、「コンピュータグラフィックのようなデジタル感と、手で作る焼き物という真逆のものが組み合わせられたことで生まれるイメージのギャップを感じてほしい」と話す。

デジタル陶芸家 増田敏也

<http://masutoshi117.jimdo.com/>

事業内容/陶芸の手法で「デジタルなヴィジュアル」をテーマにしたアート作品の創作

昔のドット感がもつ
“ぬくもり”的なものは、
僕らファミコン世代にしか
つくれないと思っています

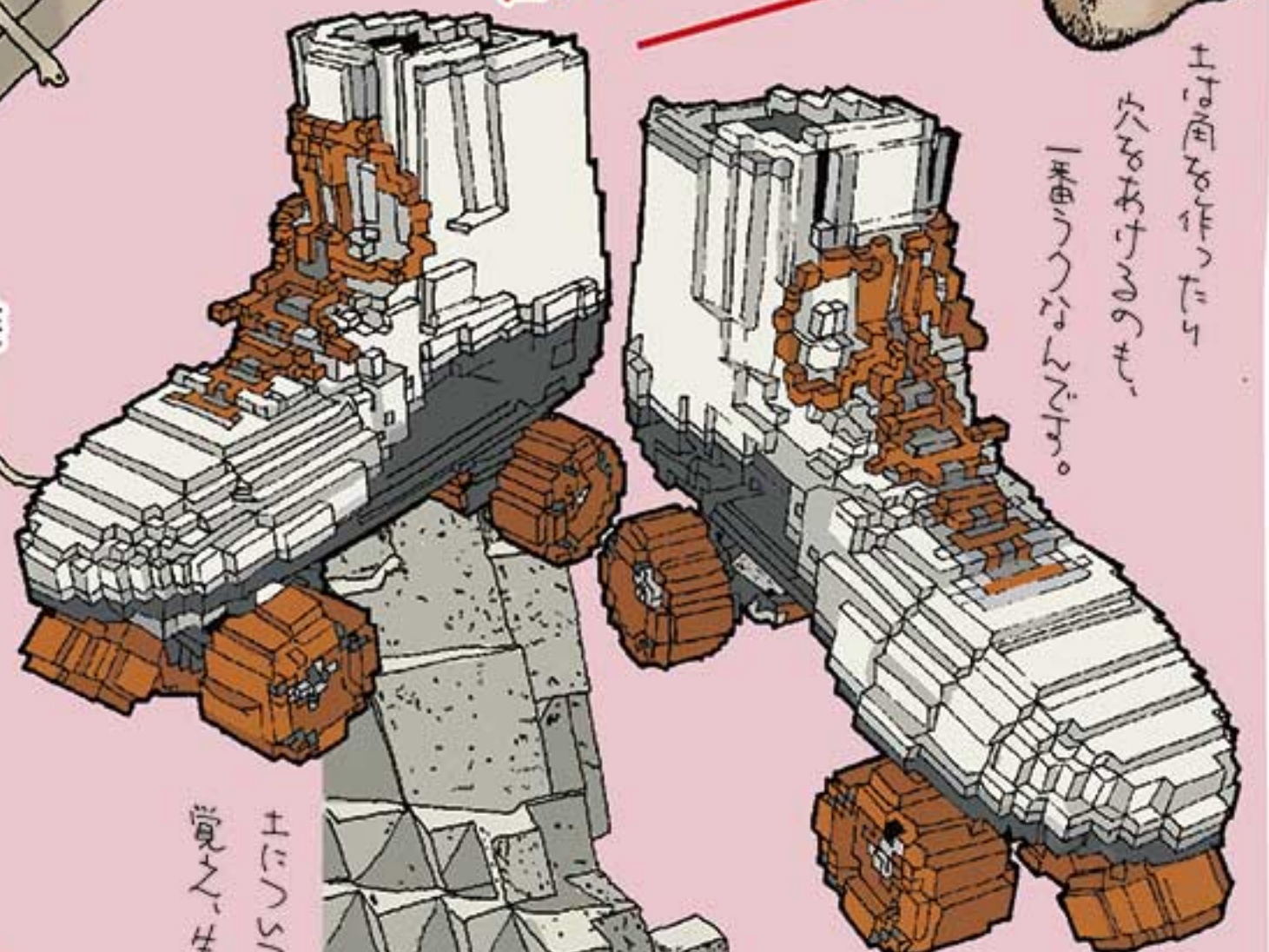
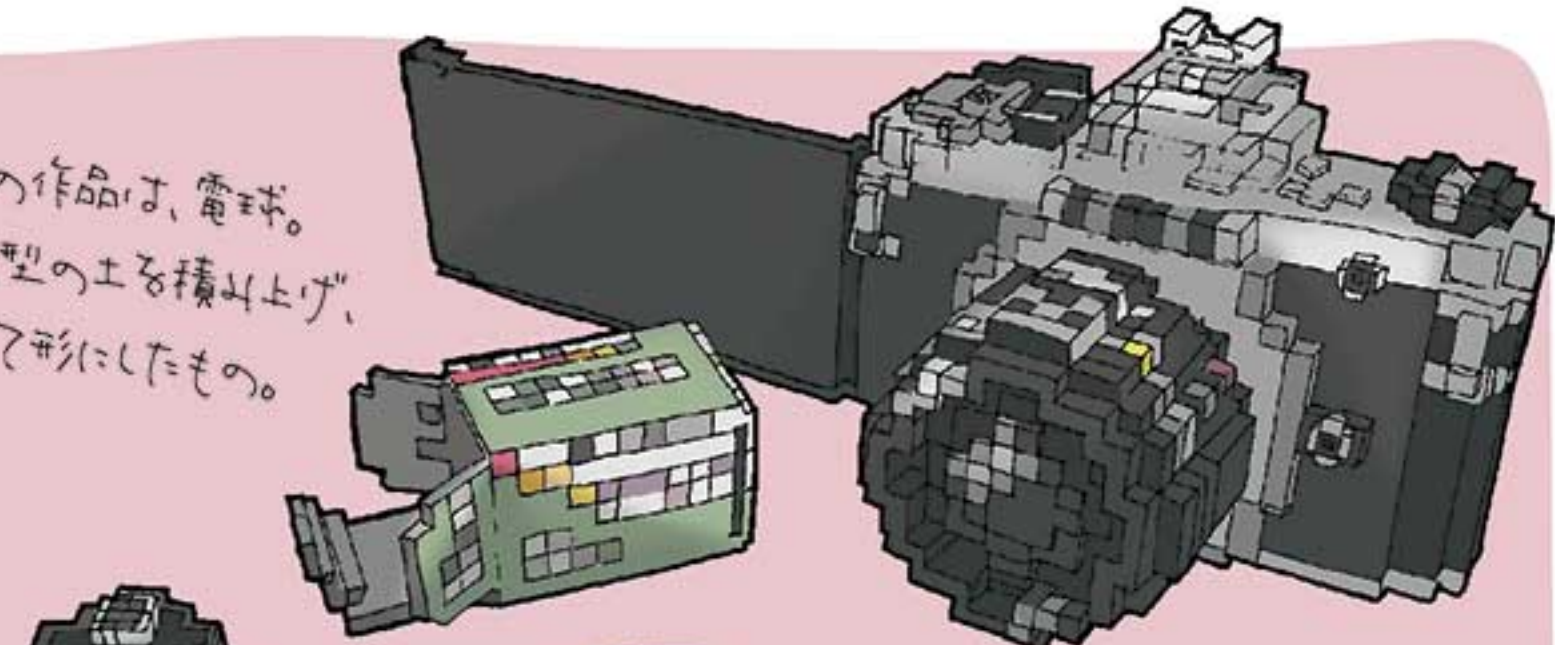
初めての作品は、電球。
ブロック型の土を積み上げ、
削りだして形にしたもの。

大阪人気質というか、
二枚目のカッコ良さより、
三枚目のおもしろさが好きなので。
それが、今の作風にも
通じているかもしれません。

焼きの前には乾燥が必要で、
大きなものなら乾燥も時間か
かかる。技術レベルがあがっても、
完成にかかる時間は短縮できない。

土の感触は、やっぱりたぐいの独学。実際にやりながら
覚える。失敗から学ぶ。技術を身に付けていった。

土の角を削った
穴をあけるのも、
「まがう」の工程だ。



26歳から土をまわり始め、
作品を発表し続けている。
2010年、35歳の時に東京で
アートフェアに出展。
そこから認知され、拡散し始めた。
5年前ごろから、4人さんに作品を見てもらう機会が増えた。

我が社の 自慢

海外の有名美術館や アートイベントから 依頼が届く

世界でたった一人、増田さんしか作れないデジタル陶芸への評価は高まるばかり。現在では国内の展示会をはじめ、ニューヨークのアートフェアやロンドンの美術館への展示など、世界からオファーが届く。