

模倣性を排除し活発な造形思考をうながす陶芸題材の追究

— 自然形からの発想・構想 —

清水 香 [鹿児島大学教育学系 (美術教育)]

Pursuit of the ceramics subject which excludes imitation and suggests active modeling thought

— Ideas from natural form and plan —

SHIMIZU Kaori

キーワード：工芸，陶芸，題材，自然形からの発想・構想，模倣

1. はじめに

実用的工艺品は、古くから多くの形を生み出しながら現代まで伝えられている。例えば鉢ひとつとってみても、形状を表す名前が多く存在し、八角形、端反形、銅鑼形、輪花形、楕円形、四方隅切形など、その種類は多い。高台の形状についても、一重高台、三日月高台、割り高台などの伝統的種類があり、一般的に「器」と聞くと、これら形の名称からイメージすることが多いだろう。しかし、実際に器の形をデザインするとき、このイメージされる形状をどれだけ意識せずにデザインすることができるだろうか。楕円形であれば、湾曲した楕円のラインや膨らみ方の微妙な違いによって変化をもたせ、高台の形やサイズ、楕円形とのバランスなどを意識しながら楕円形碗というイメージを基にデザインし、そこにオリジナル性を求めてはいないだろうか。筆者は、現職教員から美術科における工芸分野の学習指導・評価が難しいという言葉をしばしば耳にすることがある。これは、人間が生活の中で経験してきた器へのイメージが固定され、その中で美を比較し個性を見出そうとすることが原因とも考えられる。衣食住を中心とした生活を送る人間の行動をみると、食器に触れる回数は多く、生活空間においても食器を見る機会は非常に多い。食器は、お米を食べるためにお茶碗を使用し、飲み物を飲むためにコップやマグカップを使用するなど目的が明確であり、機能性が高いものほど常用する。すると、使用者にとっての食器のイメージは経験によって視覚的にも触覚的にも身体に記憶され、焼き付いているものが食器として認識されていく。しかし、この身近であるからこそ固定されてしまっている器のイメージは、造形思考の柔軟性を妨げてしまっているため、そのことに深く配慮した学習指導を追究していかなければならない。その手立てとして、生活空間に溢れる食器の形から一度離れ、オリジナル性をもつ形態の追求を試みるのが考えられてくる。

そもそもデザインとは、生活に必要な諸問題を解決し豊かな生活を提案するものである。問題を発見し、解決のために計画的なプロセスを経て、具体的な形を提案していくのであるが、様々なものの構造や秩序から影響を受けることで形を成していく。そこで、美術において人が影響を受けることの多い、自然について考えてみる。人間の創造活動は、様々なものを介して行われる。たとえば、雄大な景色をみて描きたいという想いに掻き立てられ、昆虫の光沢や関節の構造から金属素材で表現してみたいと思う。深く青い透明な海への憧れからガラス素材を用いるなど、人間の感性に響く素材として自然物の存在は大きい。自然物は有機的で人間が操作できない魅力的な力をもつものであり、その力は人間の創造力を超え真似のできるものではない。森林のなかに佇む一本の老木の枝の動き

や表皮の凹凸、山並みを辿ったときの稜線や砂浜に押し寄せる波紋など、自然のエネルギーは形となり、ひとつとして同じ形が存在しない。それならば、工芸領域におけるデザイン教育で、自然に宿る美しいフォルムを生かしたデザイン法を生み出すことができるのではないだろうかと考えた。すなわち、工芸教育において自然物に宿るフォルムの美しさに気づき、抽出して陶芸作品のフォルムの追求に結び付けていくことが、思考の柔軟性へと結びつくのではないかということである。

2. クラフトにおけるデザイン

2-1. セラミックプロダクト

食器など実用的工芸品をデザインするということはどのようなことなのか、まず、陶磁器デザイナーの役割を中心にみていく。現代の美術では、当たり前のようにデザインという言葉を用いているが、美術におけるデザインという概念の確立は大正末期になってからである。元来、語源である design には「設計」、「図案」、「意匠」といった意味があるが、形を含めた全体の設計とそれを量産するための原型という意味を含むものである。ものの形状や模様を考え、それを加工し製作するという流れは、現在プロダクトデザイン^①やインダストリアルデザイン^②と呼ばれ、加工は第三者が行う分業制であるのが特徴である。しかし、工業製品とクラフトの境目やデザインとクラフトの言葉の違いなど、細かな部分はいまだはっきりとされておらず、曖昧なものとなっている。それは、工芸が機械生産か手づくりかといった区別によって工業から分離した本来の概念形成が、現代の工芸技術では当てはまらなくなったからである。特に、工芸技法として確立された鋳込み成形は、石膏型を用いて量産していくのだが、泥漿を流し込み鋳込む方法などは、工業製品の鋳造と手法としては同じであり、これが工芸であると言い切れるははっきりとした違いが見当たらないのである。同じように、人間が機械の中へ土を投げ込み成形していく機械轆轤という道具を用いた成形手法は火鉢や傘立てなどを作るのに用いられているが、この製品と機械が自動で土をいれ成形した製品の違いも同様に明確な違いがないのが現状である。そのなかで、外館和子はクラフトの分類方法として、以下の五種類をあげて説明している。

- ① デザイナーと工場が作る
- ② 工房が作る
- ③ 個人が量産する
- ④ 個人が量産を意識せず実用目的で一品制作的に作る
- ⑤ 職人が作る（民芸品）

①のデザイナーと工場が作るは、「プロダクトデザインやインダストリアルデザインに相当するもので、デザイナーによる設計と職人による加工とに分けて生産できる」ものとし、大量生産に向けたものである。②の工房が作るは、「工房主（その工房を主宰する陶芸家）のサンプルなどをもとに、少人数の弟子や職人が主に手工生産する工房製品であり、中量程度の生産を目指すもの」である。③の個人が量産するは、「陶芸家自身の加工による少量生産」である。④の個人が量産を意識せず実用的で一品制作的に作るは、「必ずしも量産を意図しないため、手数の効率を必ずしも優先せず」、価格も③より高くなる。最後に、⑤の職人が作るは、「地域の伝統的な作風を踏襲し、職人が作る実用陶磁器。創造の主体は個人ではなく地域であり、①から④までとは明確に区別される。個人に帰する個性ではなく、地域に帰する「個性」（地域性）のみを特徴とし、作者個人の個性を意図的に盛り込むことをしない」

としている^③。

日用品を見渡すと、①のように分業によってデザインされていることは多く、大量に生産されることから生活空間で目にする機会は多い。例えば柴木正敏は、多くの陶磁器商品をデザインしており、食器は勿論、タイルや陶壁、モニュメントまで幅広い活動を手掛けているプロダクトデザイナーである。手描きによる食器シリーズ《手描きの食器》はGマークに選定され、機能主義デザインが排除する傾向にあった手描き模様による柔らかさを量産陶磁器に取り入れることに成功した。柴木は、デザインの発想方法について、「用途、生産性などを考えて形が生まれる機能的発想」と、「作られた形やテクスチャーからそこに隠れている用途を見つける」^④という二つの作法があると説明している。後者は、用途にとらわれずに土や釉薬、石膏、石、木材、布、ゴム、金属、プラスチックなどの素材を使用した造形実験からヒントを得るものである。たとえば、トタンやボードの波板に石膏を流し、その形状をカットしてできたフォルムを生かしてリズムカルに繰り返す波の形を作り、花器や箸置きなどの用途へと繋げているWAVEシリーズや、土をカーテンの螺旋ワイヤーでカットし、その肌目を原型として形を再構成したBCシリーズなどである。また、WAVEテーブルウェアは、円柱を三次曲面でカットしてできたフォルムを注器やカップなど用途をもつ形へと生かしている。

2-2. 日本の模倣問題

ものが生産されるという仕組みのなかで、プロダクトデザインにおける模倣問題があることを説明しておかなければならない。日本では、著作権法に美術工芸品が含まれるようになり、製品デザインの創造性や著作性を保護する意匠法も制定されるようになったためコピー商品を生産することは少なくなったが、これまで伝統デザインのアレンジなど問題は多かった。

陶磁器に関していうと、筆者は現在も模倣ということに関して曖昧にやり過ごされているように感じる。多様な作品が存在しているようではあるが、材料や技法が限定されている工芸にとっても、どうしても誰かが先に編み出した手法やデザインの模倣からスタートしやすくなり、結果的に〇〇と似ているという印象を受けるものが増えてしまう。しかし、あまりにも酷似した商品を目にすると、いまだ模倣については議論しなくてはいけない問題であると感じる。現代、北欧デザインの人気が高まり、フィンランドやスウェーデンのデザイナー作品を模倣した商品もよく目にする。しかし、これは今に始まったことではなく、1960年の雑誌「工芸ニュース」^⑤でも日本の模倣について問題視されていた。

1960年、スウェーデンのデザイナーであるスティグ・リンドベルグ^⑥が、日本におけるコピーが賞賛され許されていることについて、コピーの道徳的意義について論じることは、それぞれの現代の生活感覚に基いて判断されているため非常に難しいと述べている。ある日、リンドベルグが日本のある陶器工場を見学したとき、スカンジナビア製品の完全なコピーをいくつか見せられたという。リンドベルグは、「このことを指摘して、ふんぜんとしてThey are very very much alike」と言うとき、日本の工場の代表者はおじぎをしながら、「Thank you, thank you」といいました。日本人が模造品を作ることは日本人の道徳的無関心によるものかもしれませんが、私はこの事実を、日本人の道徳を批判するためにいうのではなく、模造品を作ることに對するものの見方の違いを説明するために申し上げるのです^⑦と綴っている。これは、スウェーデンにおいてはオリジナリティを守ることに力を注ぎ、盗作行為は怒りを持って迎えられるが、日本ではむしろ、その模造する能力を褒めそやすことすらあるということである^⑧。しかし、筆者は現代の日本においても、個人作家や工房の作品をみたとき、誰もが憧れる国外の陶芸家作品を彷彿すること

がある。それはときには形だけでなく、釉薬や釉薬の組み合わせ方までもが完璧にコピーされているときもあるのだが、これは流行という言葉では処理しきれない個人の倫理的問題であり、法律では対応しきれない問題であると考えられる。大量生産品に囲まれた世界で育つ現代の子どもにとって、コピーが当たり前のものとして受けとることにならぬよう、表現を通した個人の価値や物の価値について気づき、学びとっていけるようにすることが重要ではないだろうか。

3. 自然物からの発想・構想

3-1. 自然物に潜む形や色彩

造形の出発点はどこにあるのであろうか。人はあるきっかけとなるものを多く生みだしては捨て、その中から自身にとって必要なものを拾い上げる。すなわち無数の偶然から必然を見出すという作業を繰り返している。これは、陶芸制作に置き換えると、制作作業としての実験と、生活の中における経験の2パターンがあると考えられる。制作作業としての実験とは、素材の特性を理解するためにあらゆる実験を行い、新たな発見から自身に必要なものを見つけていくという作業である。後者の生活の中における経験は、幼少の頃から日常生活において経験するあらゆるものを蓄積し、造形活動時にその蓄積から必要なものを拾い上げるということである。たとえば、通学路に見つける草花や見上げた雲、水溜りの水面や転がしながら運ぶ小さな石ころなど、それらを手にした感触や形、色、質感から身体にその感覚を記憶させていき、その記憶が月日とともに淘汰され、あるとき造形のきっかけとして現れてくる。拾い上げる作業は意識的に行うものではなく、日常生活の見る、触る、聴く、食べる、嗅ぐといった五感によって偶然的に経験した事物が、造形思考時に感覚的に呼び起こされ、いま必要としているものを必然として無意識に拾い上げているのである。これは、人間の無意識のなかに造形の材料が膨大に存在しており、人が目的を持ったときにその造形材料から選び取り、組み合わせながら目的物へと変えていくともいえる。その造形材料には自然物も多く含まれており、人間の生き方と自然が常に関わっているということなのである。

自然物は、有機物のように環境への適応や生存から姿形を変え、無機物のように環境によって物理的な形の変化が起きている。タンポポの綿毛やサボテンをみると、それぞれ固有の特徴をもっていることに気が付き、理にかなった形態であることがわかる。また、荒波によって削られた岩肌や風によって削られた山の斜面も、人工的につくり出したものとは違う形や質感、色があり、自然物には未知の形態が溢れているといえる。

3-2. 形や秩序の発見

物を見る際、物そのものの外形とそこに潜む形の秩序をよく観察することで、いままで見ていなかったものがみえてくることがある。立体物は、側面からみると必ず物の外周を繋いだ線が物の形として視覚に入り、これが普段私たちがみている物の形であり、その物のイメージを構成している部分である。たとえば樹木や花など自然がつくりだしたものは、有機的な形でありながらも形を構成している規則性が潜んでいることに気付く。辻弘・杉山明博は、自然界（生物や無生物）を肉眼で観察したり、切断して見たり、ミクロの世界からマクロの世界へと段階的に観察することによって形態的特性（美的・構造的・成長変化の形態）と概念的的特性（抽象的な機構などの概念）を考察する形の発見的研究方法を提示している⁹⁾。ピーマンや玉ねぎなど植物の果実や野菜などを切断すると、外見とは異なる美しい形態を観察することができるということである。表皮に包まれた塊の断面は、塊を切断しなければ現れてこないものであり、ピーマンの断面は、空洞から生まれる形であることがわかる。また、玉ねぎや色キャベツ

を切断すると美しい縞模様が現れ、幾何学的な形態ではなく有機的な生命感をもって組み合わせられていることに気付く。これらは、自然の性質によって作り出された形態である。辻と杉山が提示した方法は、ひとつの塊としてものを見たとき、外皮にくるまれた内部に新たな発見があり、その物自体に迫っていくという方法であり、更に顕微鏡や拡大鏡を用いて拡大して観察する方法も考えられるという。切断や拡大は、通常目にする形態とは異なったものの見方であり、多様な見方による多様な形を引っ張り出すひとつの手法として扱うことができるということなのだ。

もう一つの形の発見方法として、法則性の観察をあげることができる。森に生えている樹木は、種類によって異なった法則があり、例えば枝の伸びる方向を観察してみると、針葉樹林と広葉樹林の様子が異なることが分かる。図1は、辻・杉山が提示した、一本の樹を観察し、その法則性を観察し省略したものを再構成する手法のための基になる図である(図1)。枝と幹の角度、枝の密さによって、その樹木の特徴を探ることができるということを発見している。これらの法則性を基に構成することによって、ものの動きや形が新たに生まれていく。

辻・杉山は、自然のなかにある形態の特色や法則を、「一、形態の特性として美的側面より把握する」、「二、構造的な法則性としてとらえる」、「三、動的形態や変化する成長の形態として観察する」の三つの方法によって、自然の持つ抽象的概念や美的特性、構造的な特性、動的形態特性の詳細な観察をしなければならず、肉眼でみる場合も切断など多方向から観察することと、成長のふしで同じ観察をすることによって変化を比較することも大切だとしている⁽⁴⁰⁾。

3-3. 自然物から形を探す実践例 —マグカップのデザイン—

本実践は、器物の成形に入るまでのデザイン法を追求したものである。2-1. で外館によってクラフトを分類した5つの種類のうち、個人に帰する個性の表出を目指す①から④に共通するものであり、陶芸家か職人なのか、量産するのかもしれないのかといった、誰がどれだけ作るのかという部分を省いた「物のデザイン」に対する実践である。現在、日常生活に存在するマグカップの種類は計り知れない。そのため、現代の生活のなかでマグカップのデザインを行うとき、それまで見たものや使用したことのあるものが経験として蓄積されているため、意識していなくてもその蓄積物がベースとなってしまうといった問題がでてくる。本体の形は丸か角をベースに変形することで個性を表し、取手に関しては創意工夫できるものの、指を入れる円のサイズや形の変化によってつくられることが多い。本体と取手という限定された形態のなかで個性の表出やオリジナル性を出すことは非常に難しく、無意識的に他のものを写してしまう結果が生まれる。そこで筆者は、自然物に潜む形的美しさや色、質感に着目した。自然を観察して形態の法則や機能を生かす方法は、建築領域やプロダクトデザイン領域で行われていることであるが、筆者の目指すものは、自然物をもつ細部の曲線である。すなわち自然物の全体を把握するだけではなく、細部の観察によって、人工的には創り出せない「曲線」を探す作業である。

<モチーフの選定>

日常において自身が気になる存在、いわゆる自身の心に響く形や色、質感を拾い集めてみる。すると、手にした

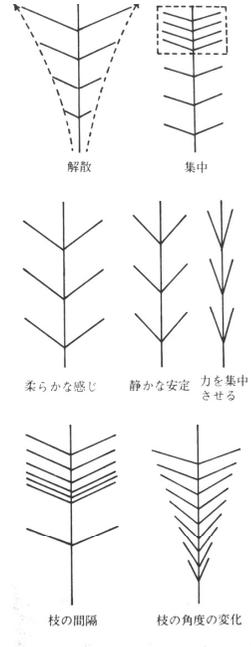


図1. 樹木の法則性 (辻弘・杉山明博『造形形態論』三晃書房, 1981, p. 202 から転載)

理由がそこに隠れていることに気付く。自身はそこから何かを感じ、どこかに惹かれているからこそ手にするのであり、細かく観察することによってその答えを見つけ出す作業である。拾い集められたものは、自然物と人工物に分けられるが、自然物を中心に観察していく。日常的に拾い集める習慣がある者は自然形への憧れや興味が強く、様々なものを集め、そこにこだわりが感じられる。授業など限られた時間のなかで拾い集める場合は、グラウンドなど校内で自然探しを行うのもよいが、浜辺や森など、日常と少し離れた場所での自然物探しはより効果的である。自然物探しについて、漆芸家の赤木明登は作品の形に自然が現れるという⁽⁴⁾。赤木は、日本海に面した砂浜で、似たような大きさや形をしている石の中から、気になる石をひとつ家に持ち帰る。すると、石の色や形はなぜこれほどまでに完璧なのだろうかと、自然物から自身の作品の不自然さに気付くという。これほどまでに、自然物に宿る美しさは人を魅了するのである。つまり、心に響く形や色、質感集めは、自己との対峙でもあり、目標としての指標でもあるのである。

図2は、ある季節になると家の庭に優しい色彩を放ち、その不思議な形態をもつ存在感に筆者が惹かれ選んだものであり、これを本実践のモチーフとして使用していく(図2)。

<部分的な観察>

図2はポピーの蕾であるが、まず全体像を把握する。しっかりと膨らみを持つ蕾に対して茎は細長く、その重みによって蕾が垂れ下がっているため、茎がしなり伸びた方向とは逆の方向へとカーブを描いている。しかし、上へと長く伸びた茎の力強さはまだ残っており、カーブはUの字ではなく伸びる力を残した状態でのカーブとなっているため、変則的な形をしている。また、蕾は多くの産毛のようなもので覆われており、茎に対して蕾のほうが多く、柔らかい印象をもつ。全体形の観察の次に、蕾という概念を捨ててそれぞれ細部を切り取り観察し、スケッチによって形を残す作業に入る。茎のカーブや茎と蕾の接点、細毛一本一本の形まで観察しスケッチする(図3)。すると、角度を変え多くのスケッチをするなかで、ポピーの蕾という世界に潜む多くの形の情報を得ることができるようになってくる。物体の外形は線で表すことができるためスケッチには多くの線が描かれることになるのだが、それは有機的で人工的に創り出すことのできない線なのである。また、積極的に描写することによって、全体形の良さと部分の形の良さが調和しながら捉えられ、描くことで良さがみえてくるということに気づくことができる。生徒が、モチーフの何に着目しているのかということが重要なのである。

<パーツとして選び取る>

次に、マグカップを構成する素材として有効的なものを選び、より大きく描く。ミクロの世界が単体として大きく描かれると、それはすでにミクロの拡大ではなく、美しいラインをもつ一つの塊として存在感が現れてくる。図4は、蕾や茎の表面を意識せずに外周のみを描き起こしたものや、逆に表面の毛を1本だけ取り出したものである(図4)。毛1本をみても、それぞれが異なったカーブを描き、異なったバランスで生えているのがわかる。そこからマグカップとしての機能に沿う曲線や長さをもつものを選び、取り出したその他の形と組み合わせながらマグカップの全体形へ調和できるパーツを考えていく。

<デザインをする基となる形をイメージしアイデアスケッチをする>

図5のように、モチーフのもつ形態美に結び付けてデザインの基本形をイメージできるように。マグカップを構成する、本体、飲み口、高台、取手に、それぞれの機能に合うものを当てはめていく(図5)。空洞である容器の機能を持つ本体には膨らみをもつ形を、指を入れる取手には巻き付く曲線のある形を当てていくことで、機能に沿

た選定をしていくことができる。たとえば、下に向かってすぼませた形態は重力に反した軽やかさが出るのだが、カップ本体の膨らみを、先にいくにつれ細くなる蕾本体の形を当てはめ、緩やかな膨らみと高台に向けすぼむ形を表している。また、取手は本体から連続するように繋がることから、蕾と茎の境目を取手の根元に置き換えている。この作業では、機能性を考えすぎると選定の幅が狭くなるため、機能性については次の工程まで考えないこととする。

<機能性を考える>

まだ、図5はスケッチを基に自然そのものの形をマグカップに当てはめているため、鋭利な部分や形を維持し難い部分がある(図5)。たとえば、取手は指を入れ握るため、指に当たる感覚が重要なのに、鋭利な部分は握ったときの違和感をつくり、異常に細い部分は使用時の不安感を生み出してしまう。そこで、とらえた自然形の美しさと「用」との関係から、カップと取手のフォルムを追求していく(図6)。身体を直接当てる部分、例えば飲み口や取手は、「口当たり」や「持ちやすさ」といった言葉があるように、カップそのものの良さを決める重要な要素である。成形のしやすさではなく、使用者の使い心地を優先し、口を当てたときの土の感触や液体の流れる角度、握ったとき手に当たる土の感触を考え、余分であると判断した部分は抽象化するなどの追求を行う。方法として、単純化、変形、デフォルメなど造形的な試みが考えられ、モチーフのもつリズムやシンメトリーなどの構成美が個性的に捉えられてデザインしていけるように工夫していかなければならない。

<質感を探す>

最後に、マグカップ本体の表面の質感を考える。フォルムと質感の一体化は、組み合わせによって作品の印象を大きく変えるものである。固い、柔らかいといった物理的な印象や、温かい、冷たいといった心象的な印象は、土や釉薬の色や質感、土の装飾によって表すことが可能となる。ポピーの蕾は細く細かい毛で覆われており、綿毛のような柔らかさがある。この柔らかさを表現するために、蕾の毛を丸く変形し、表面から生えるという性質を表面装飾として形にしている。図6は、表土への貼り付けによって表面に緩やかな凹凸をつけ、柔らかな動きを表している(図6)。また、リズムをもつ口はリズムの強弱が大きいので、飲み物である液体の通り道として多方向に流れ出る可能性があるため、緩やかなリズムへとデフォルメしている。

この後の作業として、釉薬の選定や焼成方法によって更に質感は変わってくる。



図2



図3



図4



図5



図6

4. おわりに

ものに溢れた現代、わたしたちはデザインされたもののなかで生活しているという感覚が希薄になりやすい。見えない誰かが使う相手を想い、そこにあらゆるものを込めてデザインしたものが、豊かな生活を成り立たせているということ、生徒自らデザイン活動を行うことで気づくことが大切である。実用的工芸品は、ただ、お茶が飲め、食べ物が盛れる機能や構造を有すればそれでよいわけではなく、持ちやすい形や大きさ、飲み口の緩やかなカーブや丸みによる口当たりなどの器としての機能を追求したなかに美が宿っており、それを手にすることで使用者は魅力と愛着を持ち始めるのである。そのような魅力を感じさせることができるのがデザイン追求の奥深さである。さらに、陶芸は自己の心象を土という素材を用いて形づくり、釉薬を加えて深さを増し、炎の神秘性と同化することによって表現するものである。機能・構造の上に立ちデザインする場合も多いが、美しさから得られる感情が機能、構造と調和した際、精神の高揚に働きかけていくと思われる。

本稿では、生徒が身の回りで使う器物のデザインの学習体験をすることによって、工芸品がもつ美を感じ取れたり、工芸品を選ぶことができたりして、自分の生活を豊かにしていける美的感性を高めていくことができるよう題材研究を行った。自然物の中に潜む美の秩序に気づき、それを取り出し自分の身の回りで使うもののデザインを追求するという学習過程は、生徒の美的情操を養い、人間形成を促す教育活動といえよう。本テーマの追求は、美術科の他の領域についての題材づくりにも通じることであり、さらに研究を深めていきたい。

註

(1) 生産デザインまたは製品デザインのこと。主に、生産・流通・購買・使用・廃棄などの総合的見地から工業製品に形を与えること。家電製品・事務機器・自動車・鉄道車両・生産機械などを対象とする。ときに大量生産されたものだけに限らず、手仕事による工芸品に対しても用いることがある。

(2) 大量生産による工業製品のデザイン。製品の美的装飾的要素と機能とを調和させるために造形的に処理すること。工業デザイン。

- (3) 外籙和子 (2016) 独創的なデザインをデザイナー自身の名で 柴木正敏の挑戦, 柴木正敏セラミックプロダクト, 風媒社
- (4) 柴木正敏 (2016) デザインの発想, 柴木正敏セラミックプロダクト, 風媒社, p.92
- (5) 工業技術院産業工芸試験所編 (1961) 工芸ニュース, vol.29, 3号, 丸善
- (6) GUSTAVSBERG 製陶所で活躍した陶磁器デザイナー。テーブルウェアや作家活動としてのアートピースはもちろん, 陶芸だけにとどまることなくテキスタイルや絵本のイラスト, プラスチック製品のデザイン等, 幅広い分野で活躍しており, 独創的で遊び心溢れるデザインは現在もなお人々を魅了している。
- (7) スティグ・リンドベルグ (1961) 日本の模倣問題をめぐって, 工芸ニュース, vol.29, 3号, 丸善, p.34
- (8) ギセラ・エロン (2004) スティグ・リンドベリ作品集, プチグラパブリッシング, p.179
- (9) 辻弘・杉山明博 (1981) 造形形態論, 三晃書房, p.198
- (10) 同上, pp.121-125
- (11) 赤木明登 (2012) 名前のない道, 新潮社, p.68