

| | |
|----------|---|
| 氏名 | 佐野 秀二 |
| 学位の種類 | 博士（美術） |
| 学位記番号 | 博美第261号 |
| 学位授与年月日 | 平成21年3月25日 |
| 学位論文等題目 | 〈作品〉バケツ君 〈論文〉美術作品制作における「無の時間感覚」の存在論的意味 |
| 論文等審査委員 | |
| （主査） | 東京芸術大学 准教授（美術学部） 木津 文 哉 |
| （論文第1副査） | ” ” （ ” ） 小松 佳代子 |
| （作品第1副査） | ” 教授（ ” ） 本郷 寛 |
| （副査） | ” 名誉教授 上野 浩道 |

（論文内容の要旨）

私は、作品制作の際に時間感覚がなくなってしまう、気がつくと予定していた時刻を何時間も過ぎていくという経験をよくする。作品制作者であるならば、誰しもこのような経験があるのではないだろうか。本論文では、美術作品制作におけるこのような忘我感、または夢中の感覚を「無の時間感覚」と名付けた。私は「無の時間感覚」における作品制作の中で、強い生命感を感受すると共に、私が私に成るような、また私が私でなくなるような不思議な感覚を生きている。「無の時間感覚」は、私といったものが統一されるような、また私から開放されるような自己変容の感覚を伴う。本論文はこのように生命感や、自己変容の感覚を生きたこととなる「無の時間感覚」の人間存在にとっての意味を明らかにすることを目的としたものである。

第1章は、私の作品制作の体験に即し、「無の時間感覚」の存在意義について叙述した。はじめに私の作品は、社会的な価値では測れない、私にとり大切に感じられることに寄り添い制作されることを述べた。私にとり大切に感じられることは、私の生育歴の中で培われたものである。「無の時間感覚」は、私が生きた時間の中で体験した、私の心に焼き付いて離れないような大切な出来事の記憶に、私自身が溶け込むことが要因となって生じていることを見出した。また、自身にとり大切に感じられることと溶け合う「無の時間感覚」は、自己の存在理由を発見する時間でもある。自己の存在理由を発見するこのような「無の時間感覚」は、私の生にとり欠かせないものであることが明らかとなった。

第2章では、私の生に欠かせない「無の時間感覚」について、ミハエル・エンデ（1929-1995）著『モモ』を通して考察を進めた。ここでは『モモ』の分析を通して美術作品制作を捉え直すことにより、人間の生活における大切なことが「無の時間感覚」への扉として存在している様子を考察した。『モモ』の登場人物は、主人公モモと接することにより、自分らしさをとり戻すと同時に、強い生命感を感受していた。ここから、「無の時間感覚」を生きた作品制作の中では、自身の存在理由を発見することにより、強い生命感に包まれることを導き出した。しかし、「無の時間感覚」を生きたことは、強い生命感を感受することだけに留まるものではない。

第3章では、生命感を感受することに留まらない、「無の時間感覚」の人間存在にとっての意味を美術作家棟方志功（1903-1975）の作品制作を通して考察した。棟方が、社会的な価値観から脱し、自身の大切な記憶に寄り添い作品を制作することにより、生命感を感受していた様子を導き出すことができた。さらに生命感を感受して制作される棟方の作品タイトルに用いられた「柵」という言葉を考察することにより、棟方は作品制作により、日常の生活に節目を設けていることが導き出された。日常に節目を設け

ることから、棟方は作品制作を通し生命感を感受し、新たな感覚で日常の生活へ繋がり直していたと結論づけた。そして結章では、本論文の全ての章の芯となる、作品制作における現象学的なものの見方について論じた。現象学的なものの見方とは、社会的なドクサから一旦離れて、見えているものを見えているままに捉えようとするものである。現象学的なものの見方により、私は作品制作を通じ、私にとり大切なことに寄り添うことができる。「無の時間感覚」における作品制作は、一旦は社会的な価値観から脱するものの見方により、一から私なりのモチーフの意味を編み上げることでもある。そして、モチーフの意味を私なりに編み上げることは、現実の世界の意味を私なりに編み上げることでもある。だからこそ、作品制作者は新たな感覚で世界と繋がり直し、日常の生活を再び生きていくことができると結論づけた。

我々は社会的な価値観を基本とする、日常の中で生活をしている。しかし、社会的な価値観をもって生活する中では、私にとり大切なことを感受することは難しい。何かを作り出そうとする人間の創造行為には、一時的には社会の中での固定観念を否定しようとする心の働きが含まれる。一旦社会の中での価値観を否定し、モチーフを観察する視点は現象学における「還元」に通じる。そのような「無の時間感覚」の中では「何かのために」や「誰かのために」といった他者を気にする心境が消失する。また、時間に目的や目標が存在せず、無意味なことや無価値と言われることが普通に行われる。「無の時間感覚」の「無」とは「何もないところにいる」時間を表す。

「何もないところに」至るためには、まず共同体でのいわゆる目的や価値を一旦否定しなければならない。美術作品制作の現場では、一般的な価値を否定すると共に、新たな価値観の創造が同時に行われる。このような作者は社会の価値観を一旦脱することで、共同体の中で無益な存在として排除されるかもしれない。しかし、その作品は社会にほんの小さな揺らぎをもたらす。それは、わずかな波紋のような動きに過ぎないかもしれないが、新たな世界を人々に拓くことに繋がる。また、そのような作品を制作する作者は、共同体にとり新たな価値観の提供者として、存在意義を持つと考えるのである。「無の時間感覚」を感受する作品制作は、作者の自己形成がされることにより、新たな感覚で社会と繋がり直す時間であり、社会に新たな価値観がもたらされる意義のある時間であることが、本論文を通して得られた結論である。

(博士論文審査結果の要旨)

提出論文は、美術作品制作者が作品制作時に日常とは違う時間感覚を生きることで、強い生命感や自己変容の感覚を感受する機制を丁寧に論じたものである。社会的価値観を脱して、作品制作に没頭する忘我感を「無の時間感覚」と名づけ、それが人間存在にとっていかなる意味を有するのかを徹底的に考え抜いた、好論文である。

制作者の内的過程を明らかにするために筆者がとった方法は、自らの作品制作時に生起していることながらを丹念に描き出していくことである。制作者が自らの制作過程について述べる場合、ともすると主観的な思いの吐露に終わることが多いが、筆者は現象学的「還元」という思考方法を用いて、本来ことばにすることが極めて難しい作品制作時における制作者の内的過程を、筆者にとって確からしいと思われる実感に到達するまで粘り強く思考を重ねていくことで、多くの制作者に共感をもって理解される普遍性を獲得することに成功している。自らの作品制作時の内的過程について徹底的に描き出すというこの姿勢は、筆者の実技制作作品にも貫かれている。その意味で、理論研究と実技制作研究とを行き来しながら両方を深めることができている。

確かに感じるがことばにしがたい制作者の感覚を突き詰めていくという大変な作業を経ることで、人間が生きる上で時間をもつ意味を問うた文学作品『モモ』や、棟方志功の作品制作についても、説得力のある論を展開することができている。既に多くの先行研究がある『モモ』や棟方について、実技制作

者の内的過程を突き詰めた視点から問い直すことでオリジナリティのある分析となっている。

自らの実感を根拠にするということは、通常の社会科学の論文執筆の方法とは違うが、しかし本論文のように方法自覚的に分析を進めていけば、実技制作者にしか執筆できない非常に独自のスタイルの論文になることを示してくれた。もし「藝大方式」というものがあるとすれば、本論文はその一つのモデルとなるようなものだと言えよう。また内容においても、美術制作によっていったんは社会的価値観から脱するにしても、新たな感覚で世界と繋がり直す自己変容の可能性を描き出しており、美術の人間形成的意味を明らかにした点において意義ある論文である。審査会においては、以上のような点において、課程博士論文として優れたものであることを審査員全員一致で高く評価し、合格と判定した。

(作品審査結果の要旨)

本研究作品は、パネルにアルシュ水彩紙を貼りこみ、表面を仕上げた上で木炭・鉛筆のみで描き進めた作品である。学生本人が版画研究室の出身であり、作品制作の思考の基本が「版」というところから出発している。その展開として「描画」という基本に立ち返り、自画像ともいえるモチーフを画面の中心に捉え、彼独特の描き込みに対する粘り強い姿勢を以って、自分の居場所から周囲数メートルの半径内の出来事を基に作品世界を創ることを試みている。眼と手によるこだわりを純化させ、画面全体を自分の精神で埋め尽くすばかりの勢いで描き進んでいく姿勢は、精神力、集中力、体力ともに充実していなければ達成できない世界であり、そこに至る本人の真摯な姿勢も評価の対象となった。

技法的には、画面上にある唯一の色である「黒」に様々な色彩を与える為に、描画に使用する鉛筆、木炭の選択から始め、それを効果的に見せる為の支持体である紙の種類を選択に砕身し、各種の紙で試作を重ね、十分な準備を重ねてから本制作に臨んだ。紙の目の粗密、繊維本来の色と描画に使用する鉛筆の兼ね合いを考慮しつつ、完成に向けて画面上での黒・白（紙本来の色彩）とのバランスを考え、観念の世界を構築していく行為の中で、「絵画として成立させる」という、制作者本来の問題意識に立ち返り、様々な試行錯誤を経験した。その事で研究者として何物にも変えがたい経験値を本人が得たことは、本学博士課程の学生として、非常に素朴な、しかし重要なことである。

画面上のそれぞれのモチーフについて実寸大の下図の制作を重ね、入念な準備の上に制作を開始している。そのことが画面の構図や、空間配置に安定感を持たせている。記念碑的に画面中央に立っている人物＝自画像であり、ゴヤ（1746～1828）や松本俊介（1912～1948）の作品研究も感じさせる。作品に対する、構図の吟味、画材の研究、試作を重ね本画に向かう姿勢、そして何よりも、作品を試作に止まらせず、完成に向けて慎重に制作を重ね、デッサンや素描の範疇にとどまらない、絵画的な新しい表現の可能性を示した、と考える。審査会においては上記したような事柄が博士号を取得するに相応しい作品である事を審査員全員一致で高く評価し、合格とした。

(総合審査結果の要旨)

申請者、佐野秀二君は、大学院・博士課程共に研究テーマは一貫して絵画世界の中での「描く」という行為に関するものである。

研究論文は美術作品制作者が作品制作時に日常とは異なる時間感覚を経る事で、強い生命感や自己変容の感覚を感受する機制を丁寧に論じたものである。社会的価値観を脱して、作品制作に没頭する忘我感を「無の時間感覚」と名づけ、それが人間存在にとっていかなる意味を有するのかを徹底的に考え抜き、論述したものである。本来言葉にする事が極めて難しい、制作者の内的過程を明らかにする為に、自らの作品制作時に生起していることがらを丹念に描き出していく手法を取り、主観的な思いの吐露に終わることなく、現象学的「還元」という思考方法を用いて、多くの制作者に共感をもって理解される

であろう普遍性を獲得することに成功している。制作時の内的プロセスを文字言語で徹底的に描き出す姿勢は実技提出作品にも同様に貫かれている。

研究作品「バケツ君」は本人が長年慣れ親しんだ「版画」という研究分野から派生して、描画という手法を選択し、パネルに張り込んだアルシュ水彩紙に鉛筆だけで描き込んで創り上げた独自の世界観に裏打ちされた二次元の絵画世界である。「自画像」ともいえる人物像を画面の中心にメインモチーフとして据え、その周囲を埋め尽くす様々なオブジェは、作者本人を取り巻き、影響を与え続ける外的世界の象徴である。制作者が自らの内的世界について十分に考え抜き、さらにそれを包む外的世界に思いをはせる時、その関係性を明らかにするうえで、徹底的な描写という手法は作者にとって必要不可欠な表現手段であったと思われる。加えて、モノクロで作品を仕上げる、という手法を採ったことは、観客の想像力を掻き立てることに対し、大きな影響力を持った。古来、著名な肖像写真は白黒写真が多い。色彩が加わることで、被写体の中に独特の先入観が生じてしまい、ポートレートがスナップになってしまう。そういった感覚を恐れ、作者はあえてモノクロで作品を仕上げていく手法をとった。

執拗なまでに描きこまれた画面の中の様々なモチーフ群。それを追い込めば追い込むほど、中心に位置する、白を基調とした人物の存在感が逆に強調され、そこに観客の視線を誘導していく。

その為にも、より周到に構図を考慮し、準備を重ね、集中して忘我の境地で描き込む。論文においては、その制作時の感覚を文字言語において論述している。以上の通り、研究論文と研究作品は互いに関連し、一対の作品となっている。審査会において総合的に高い評価をし、博士号取得にふさわしいとして合格とした。