

氏名	佐宗 乃梨子
ヨミガナ	サソウ ノリコ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第653号
学位授与年月日	令和3年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 ステンドグラス・オブ・ザ・リビングデッド ―彫刻の舞台― 〈作品〉 youtopia 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	森 淳一
（論文第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術研究科）	布施 英利
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術研究科）	小谷 元彦
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	林 武史
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）
（副査）				（）

（論文内容の要旨）

本論文では私がステンドグラス技法を用い、ゾンビや神話をモチーフにした彫刻作品を制作している経緯を、私の制作体験を振り返り再考し、自作品の彫刻としての構造を考察する。

本論文は、以下のプロローグ、3つの章、エピローグで構成されている。

プロローグでは、「イメージ」を人間が得てからどのようにそれを発展し、影響を受けてきたか、その物語の始まりを提示する。

人は様々な分からないこと、知らないことへの恐怖や畏怖をイメージの力でわかりやすい言葉や物語に変換し生きてきた。それが神話であり、物語である。同じように、率直で単純な言葉だけでは表現できないものを私は作品にしているようだ。そこには一見どうでも良さそうなこと、つながりがなさそうな要素がたくさんあるし、時には嘘やこじつけも含まれている。しかしそれは作品を作る上でとても大切な要素だ。芥川龍之介が「時には嘘によるほかに語られぬ真実もある」と言ったように、嘘が美を作っていることもある。

第1章では、まず私がモチーフにしてきた「ゾンビ」を考察し、私が作品にどのようなイメージと物語を付与しているかを述べる。私はこれまでゾンビ以外にも、胎児、胎盤、体の一部など、物質としての身体を想起させるようなモチーフを選んできた。それは私が身体に対して、物質性を強く感じているからだと考え、「身体の物質性」というキーワードをもとに、自身の幼少期の体験と感覚が自作品にどのような影響を与えているかを考察した。そして日本初のゾンビ譚とも言える古事記のイザナミの物語から、日本の風土が日本人の宗教観や死生観にどのような影響を与え、身体感覚を作り出しているかを論じる。

第2章では、私が彫刻の素材として扱っているステンドグラスが物語を提示する「舞台」としての役割を果たしていると仮定した上でステンドグラスと光の関係と、舞台との類似性を論考する。ステンドグラスは教会建築の窓として生まれ、その役割は宗教的物語のイメージを伝え、神聖な空間を作り出すことにあった。ステンドグラスの表面そのものを絵画として楽しむというよりは、その平面を通過した光によって作り出された空間を体験する。という要素が強い。それは一種の劇場、舞台と言えるのではないだろう

か。そして私の作品は一時的なものである舞台を保存し、空間の中に留め置く形で彫刻として成り立っていると考える。

第3章は過去の作品から博士展提出作品である《youtopia》につながる経緯と、作品形成の過程について言及する。ここではより実践的な制作の過程を振り返り、制作をする中で考えたこと、そして自身の作品がどのように変わってきたか、自身の彫刻に対する振る舞いを再考する。エピローグはこれまでのまとめと、今後の展望について言及し、本論文の締めとしたい。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、ガラスを素材とした彫刻で、ゾンビなどの身体性の強いモチーフを造形するという独自の世界に取り組んできた筆者の研究をまとめたものである。

論文の構成は、全3章およびPROLOGUEとEPILOGUEから成っている。

まず「1章 ゾンビ —身体性の物語」では、筆者が彫刻のモチーフとするゾンビについての考察がされる。筆者は中学時代の演劇の思い出から書き始める。演劇は、身体が演じる舞台であるが、そのような「身体」、そして筆者の博士展の展示でもみられたがインスタレーション的な「舞台」というものの淵源への検証から、筆者の考察は始まることとなる。それに続き、「身体は物質である」「ゾンビ」「幽霊画」などが取り上げられていき、筆者の作品モチーフと比較される考察の足場が作られ、ステンドグラス技法による筆者の作品紹介へと論は展開していく。

第2章は「ステンドグラス —イメージと舞台」というタイトルで、まずはヨーロッパ中世のゴシック大聖堂のステンドグラスが取り上げられる。建築の窓にはめ込まれることの多いステンドグラスは平面の造形であるが、筆者はそのような色ガラスを組み合わせて「彫刻」を造形する。そこに筆者の作品世界の独自性があるが、この章では「教会は舞台である」「舞台の仮設性」などの項目によって、彫刻と展示空間の関係の研究へとつながる考察が綴られる。

さらに第3章「彫刻の舞台」では、そのタイトル通りに「舞台」というものに論考の焦点が当てられていく。第一章で書いた演劇の体験が、今回の博士課程での研究において一つの帰結に向かう様を見ることができる。ここでは寺山修司の演劇などが取り上げられるが、ともあれ、これまでの考察で扱われた、演劇性、舞台、ステンドグラス、ゾンビ、身体性、そして彫刻というものが、筆者の博士展での提出作品という一つに結実していくプロセスが読む者に伝えられる。

このように、筆者は彫刻の制作を基本としながらも、ステンドグラスという彫刻の分野としては珍しい手法によって、舞台性のある作品世界を作り上げた。本論文は、その作品世界を作り上げるプロセスを検証し、まとめ上げた。本大学院美術研究科の博士論文として評価できる内容であり、よって合格とする。

(作品審査結果の要旨)

佐宗乃梨子の博士提出作品「youtopia」は、これまでの佐宗作品のポリゴンのような面で表面が構成されてきた彫刻とは異なっている。ガラスを素材にすることや角度をつけて面を形成していくエッジにカップーホイル技法を用いていくことは同じであるが、その後、凹型の耐火石膏に板ガラスを溶かして流し込む鋳造技法によって成り立っている。

ステンドグラスでできた屍の人体彫刻だったものが、原型の表面の凹凸を再現するガラス鋳造による屍の人体彫刻へと変化したのはなぜか。彫刻のプロセスにおいて、物質とエモーショナルなやり取りを行うことがあるが、それを作品の要素としてどのように与えていくか、それを考慮した手法の選択だったと思われる。結果、明らかにこれまでの客体的な彫刻ではなく、主体的な彫刻へと変化しているのだが、こ

これは作品のコンセプトである日本神話を物語る上で、必要な手法だった。そもそも物語とは情緒へ働きかけるリニアな時間軸の仕掛けを持っている。その仕掛けを彫刻に仕込むためには、プロセスの時間の痕跡を作品に残せば、作動させることが出来る。背後から照射される光の回転によって、その痕跡はわずかながらも確認できる。透過素材であるガラスの凹凸が光によって打ち消されてしまったような印象も拭えないが、光の通過によってよりあらわになったのは時間をかけて溶解していったガラスの層であった。重力という自然現象によって、様々な厚みを伴ったガラス彫刻の表皮にやどる《時間》がこの作品の核心であるといえる。

ガラスはリサイクルできる素材であり、加熱によって溶解し、幾度も姿を変える。佐宗はその変化する自由度を輪廻的素材として捉え、ゾンビというモチーフに託し、ゾンビ的生死の繰り返しを現してきた。今回はイザナミという日本神話の生命流転の物語へと変化し、これまでは彫刻内部に仕込まれた生命の源のような光は、今回は背後に配置され、舞台のような正面性を持ったレリーフ世界へと変わった。このガラスの層による《時間》表現は新たな展開性を切り開いていると判定できる。これは過去のステンドグラス、ゾンビといった西洋的世界、キリスト教の要素などを日本人としてどのように変容させながら、解消するべきかを研究した結果である。

論文中でも重要なキーワードである舞台の仮設的情景は、正面性とテンポラリーな舞台を作る素材である単管で担保されているが、表舞台と裏とを隔てる仮設性や操演感がなく、マッサな矩形と強固な回転する光の装置であったことは、論文との整合性が弱いと考えられるが、ガラスを素材にした彫刻の制作方法に取り組み続け、博士提出作品では過去の自己の方法論を乗り越えるべく、ガラスの鑄造技法を援用し、西洋世界のステンドグラス技法と融合しながら表現した彫刻制作の試みは高く評価に値する。この研究成果をもとに、今後の展開が期待される。よって、佐宗乃梨子は博士号取得に相応しいと判断する。

(総合審査結果の要旨)

佐宗乃梨子はこれまで身体の物質性をテーマとし、ステンドグラス技法(カッパーホイル技法)を用いた彫刻の研究に取り組んできた。カッパーホイル技法とは、細かくカットした板ガラスの断面を接合し、形を形成する技法である。この技法は、それほど強度のあるものではなく、自ずと作品サイズ等に制約が課される技法だといえる。申請者は学部時から継続的にステンドグラス技法の制約を乗り越えるための試行錯誤を繰り返し、作品サイズや制作プランに柔軟に対応が可能な工法を生み出している。

博士過程における研究内容とモチーフは、欧米の文化から自国の文化へと興味が移行しており、提出作品「youtopia」は古事記に登場するイザナミをモチーフにしている。また、モチーフの移行に伴い、技法の検証もなされており、本研究ではガラス鑄造による造形物をカッパーホイル技法で接合するという新たな試みに挑戦している。板ガラスを用い、一定の規則性から生まれてきたこれまでの作品は、直線的なガラスの接合部(稜線)が際立ち、ポリゴンのような表面が印象的であった。しかし、今回のガラス鑄造を用いた作品の接合部は不規則であり、形の揺らぎを感じさせる輪郭線として機能している。さらに、ガラスの表面には生々しい手の痕跡が写しとられており、有機的な印象である。この変化は、申請者が自国の神話空間に、ある種の手触りのようなものを感じ取ったことに由来するのではないか。回転する人口光の前で揺らぐイザナミの姿は、物質世界から解放されたヒトガタのイメージとして浮かび上がり、神話空間における物質性について考えさせられる。

博士審査展における展示では、論文中のキーワードである展示空間の仮設性を念頭に空間作りを行ったが、論文との整合性が弱いとの指摘が審査員からあり、今後課題を残した。

ガラス鑄造技法を用いた今回の研究は他に類を見ない取り組みであり、ガラスを用いた彫刻の可能性を感じさせるものとして、高く評価できる。