

|         |  |
|---------|--|
| 氏名      | 丸山 太郎  |
| ヨミガナ    | マルヤマ タロウ   |
| 学位の種類   | 博士（美術）   |
| 学位記番号   | 博美第668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〉 彫刻表現をめぐるパースペクティブ<br>〈作品〉 愛のさざなみ<br>オーシャンビュースタンド<br>モンスターピース<br>〈演奏〉 |

論文等審査委員

|          |        |     |         |        |
|----------|--------|-----|---------|--------|
| (主査)     | 東京藝術大学 | 教授  | (美術研究科) | 原 真一   |
| (論文第1副査) | 東京藝術大学 | 准教授 | (美術研究科) | 林 卓行   |
| (作品第1副査) | 東京藝術大学 | 准教授 | (美術研究科) | 大竹 利絵子 |
| (副査)     | 東京藝術大学 | 准教授 | (美術研究科) | 西尾 康之  |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |
| (副査)     |        |     | ( )     |        |

(論文内容の要旨)

本論文では、彫刻芸術が外部からの複合的な要因から決定される曖昧な特徴に注目し、それを造形の要素として用いる筆者の制作体験を交えて、彫刻表現にまつわるパースペクティブについて考察する。

イメージは言葉とその連関のなかで捉えられる。しかしその領域はわずかであり、名の付かない感覚やイメージが膨大に存在する。筆者は作品制作において自明の領域としての芸術や彫刻を外からの関係で結びなおす試みを行っている。本論文のタイトルにあるパースペクティブとは私が制作活動を通じて見出した、表現における様々な成立の要件のことである。

切り出された自然物を加工するという彫刻制作は「材」から「像」へと意味合い自体の変換であり、ゼロから始める感覚と異なる。

脈絡を欠いたオブジェの世界の言語では普段の意識の外にある領域を示唆し、そこでは全てが等価に扱われる。その全てが等価な世界の視点や役割の重なり合いの中から、普段見えない現実のありえた姿や関係の複雑な線が見つかることがある。作品が変容が可能なパターンであるには、注意散漫な状態である必要がある。そのために、マッピング的な取捨選択の方法を、彫刻芸術の規定の難しさと曖昧さに重ね合わせて考察した。本論の構成は以下である。

第一章では、状態、環境的な状況によって名付けが変わる立体表現の曖昧な性質を示す具体例から、彫刻が成り立つメカニズムを確認する。まず、彫刻制作が「像」と「材」の間のグラデーションのような連続した幅において行われるとし、その実感から「強いかたち」と「開いたかたち」の制作メカニズムについて自作における造形の重点とともに言及する。

また、彫刻表現には「かたち」に関する技術での成立方法に加えて、「立ち上げ」による表現をルーツとして内包していることを先史のメンヒルの表現から導き出した。「立ち上げ」による表現は人工の秩序内において反転し「転倒」による表現として現れる。それらの表現に共通する、意味と場の関係を転換さ

せ、異化するという特性は「彫って刻む」稠密なグラデーションを持った表現とは全く異なる性質を持っていると結論付けた。

場所と表現の関りと、「転倒」による表現の発展として、ポップアートの表現の多くに共通する、日常的感覺と表現が相対化された場の中で宙づりとなっているという特徴に注目し、それを同一化と異化を共存させる方法として関連付けた。

第二章では、場や環境と像の関係から彫刻を考える際のリアリティの水準について述べる。台座によってもたらされるのは観者との物理的な距離だけでなく、リアリティの二重化によって像と観者の間にフィクションを設定し、心理的距離を作る。その台座の特性を扱った例としてブランクーシとジャコモメッティの作品展開を挙げ、両者の作品に、二重のリアリティが発生している特徴と、像の位置を操作するカスタマイズの可能性があることを明らかにする。制度と彫刻の不可分な関係の露出とそれが作る余白について、パレルゴンによって像に注釈を与えた自作を使って述べる。

架空の場の制作に関連して、中世の祭壇画のビジュアルにおける、現在用いられる絵画、建築、彫刻といったジャンル分けが不分明で混在した様式に注目し、台座の特性に加えて表現ジャンルのミックスを援用した自作について述べる。

第三章では、事象を分類、分解、分節する仕組みと、それを再統合する方法について記述する。近代に発展した美術館において、ものは相対化されて提示されると同時に、本来の役割からは切り離されて独立し、絶対性を獲得するという二重性を持っていたことを明らかにする。そこから発展し、科学的歴史的な、領域の系統樹的な分類が起こす膠着性に対する議論として、アレクザンダーの「セミラティス」「パタン・ランゲージ」のモデルを参照した後、現代の自由なマッピング的な価値観と、それと同時に発生する個人のフィルターの強化について指摘する。

ものの分類に関する極点として、オートマティスムによる事物のオブジェ化について触れる。オブジェ化とは客観化であり、事物をすべての繋がりから剥がし、バラバラにすることであった。それは既存の要素を用いて現実の未知の領域を探る一つの手段であり、急速に出会った異なる表現言語から生まれた未知の表現言語は、あるパースペクティブの外にある現実を把握する手段となりうると結論付けた。また、それと関係の深いアッサンブラージュにも「異化」と「同一化」の二つの想像力が存在することに言及した。

最後に、アッサンブラージュの「統合」の理論に対する「分解」の理論として、機能として独立可能かつ接合可能な単位を探ることにある「分節」に関する考え方として、自作を用いてその展開の可能性について言及する。

第四章では、提出作品三点について個別に言及する。ユニットの集まったモニュメントとしての全体と、そこに組み込まれた像の二重構造をもたせた〈愛のさざなみ〉はでは、その手法によって表そうとした彫刻をめぐる「見る・見られる」の関係について述べる。

漫画のワンシーンからイメージを借用した〈オーシャンビュースタンド〉の項では、それを彫刻表現に翻訳する手法を、商業的イメージと美術史的イメージの重なり合いに触れながら第二章で触れた雛壇構成から発展した表現形式と関連付けて論じる。

〈モンスターピース〉ではモジュール化の考えでトレーディングカードの要素を分解し、彫刻として再構成する手法について述べる。

最後に、筆者の制作から、彫刻表現のパースペクティブとは一対一の対話の関係に異なる関係軸を交錯させる試みのためのベースであることを結論付けた

#### (論文審査結果の要旨)

本論文は著者が自作の彫刻について、「パースペクティブ」を鍵語として考察を加え、その成り立ちを明らかにするものである。著者によればこの「パースペクティブ」とは、「視点や判断の枠組みの問題で

あり、私が制作活動を通じて見出した彫刻表現における作品の様々な成立の要件」を指す。この鍵語にしたがって本論は、著者の作品を構成する複数の視点、あるいは条件を明らかにしつつ、分かれたものがある種の統合の相のもとにあるという、著者の彫刻が色濃く帯びる性質をよく記述している。

加えて本論は、彫刻というジャンルの作品が持つ多視点的および多相的な性質を、自作を事例にとりながら明らかにする、事例研究としての意味も有している。そのさい本論は、いわゆる彫刻論にとどまらず、建築論、イメージ論、都市論、言語論などを参照する。いずれも理論にかんする知識の披瀝に終わらず、ひとつひとつの理論を自作についてありうる「パースペクティブ」と緊密に関係付けながら、自作および彫刻一般の成立を説明しえている点に、本論の優れた点のひとつがある。また論の構成も的確である。彫刻のもっとも基礎的な成立要件を「立ち上げ」に求める第1章、「立ち上げ」られたものの周囲に生起する、台座という制度を含む空間的条件を詳述する第2章、そしてその空間的条件と相互に関連しつつ、「もの」がいったん「分解」されたあと、「作品」として「再統合」される動的な過程を論じた第3章での議論を承けて、第4章で自作の具体的な特質がひとつひとつ明らかにされてゆく。

以上のように自作における「パースペクティブ」という問題設定、参照される議論や作例の的確さ、また平易で安定した構成の点で、本論文を博士論文として所定の基準を満たすものとする。

#### (作品審査結果の要旨)

彫刻作品とは、確固たる存在でありながら多元的なものを併存させることが可能である。あるいは、実体を伴うがゆえにその様相は固定されないとはいえ換えることもできるだろう。丸山太郎は博士提出作品「愛のさざなみ」「オーシャンビュースタンド」「モンスターピース」の3作品によって「彫刻表現をめぐるパースペクティブ」について考察した。

「愛のさざなみ」は、彫刻をめぐる重なり合う視点を嵌め込むようにつくられた作品だ。壁のような構造は内と外を内包し、水粘土の柔らかな彫像に残された作者の痕跡や、流れる伝言掲示板の宙吊りになったフレーズは鑑者の内部をめぐる固定されることのない彫刻を構成する要素となる。作品手前の家具の脚を模した台座のようなものの上に置かれた彫像は、男女が交わる姿の背後に潜む隙が造形化され、見るものと見られるものという相関関係を持つ裏返した視点を提示した。

「オーシャンビュースタンド」は作者が継続的に研究してきた雛壇状の構成の延長に位置する作品である。商業イメージから着想した唐突に出現したような人物像と具体的な場とを組み合わせることで地面に対してのイメージの浮遊という堅牢な物質性に相反する表現を成功させた。漫画から引用されたスイカ畑というどこかにはあるはずの情景は、組み合わせによって作者の意図する別天地へと移行したとも言えるだろう。

「モンスターピース」は、彫刻を構成する要素をモジュール化し、分解と結合によって構成されている。ゲームの中でのキャラクターという架空の存在の造形化を、かたちの触覚性や意味を組み立てると同時に解放することで試みている。前記した2作品は舞台のような正面性が強調されていることに対し、本作は2次元的な造形と配置による3次元空間でのイリュージョンが、モンスターという存在の捉えどころの無さを立ち上げることに成功している。

作者は、彫刻の多義性について、日常的なものの接合によって「内と外」「ここではないどこか」「不確かな存在」という3つの観点から提示したと判断できるだろう。3作品に映し出された像は、彫刻への絶え間ない問いに裏打ちされた視点と、作者独自の感覚による選択で築き上げられたものであり高いレベルで成立させた事を評価する。学位に相応しい作品であるとともに、今後の新たな展開に期待したい。

#### (総合審査結果の要旨)

丸山太郎は、学士、修士それぞれの課程において、主に木を素材とし彫刻の研究を進めてきた。博士後

期課程では、美術における「パースペクティブ」の概念を軸に、境界が侵食し合い多様化する現代の彫刻表現について考察した。

提出作品3点は、いずれも木による造形をベースに、金属、テラコッタ、油土、プラスチック、また、ビニール製品、壁紙、電飾など市販の既製品を使い作られている。

「愛のさざなみ」は、外と室内、公とプライベート、柔らかい素材（油土）と木材など、表裏の関係性を取り上げ、人の「見る・見られる」関係を裏返した空間構造を持つ作品だ。

「オーシャンビュースタンド」では、商業的記号を再構築し物質化することを試みている。桃源郷をイメージした風景彫刻であるが、素材や技術をあえてラフに扱い、奥行きのない平坦な印象に仕上げている。

「モンスターピース」は、チェスやトレーディングカードゲームの駒をイメージして作られた。要素の属性や特性を一度分解、モジュール化し、パレルゴンも作品の成立要件として再構成した。

いずれの作品も、一見してポップで速度感があり、直感的、即効的に構造化された印象だが、論文内容と比較して見ると制作の意図が明解になる。彫刻論のみならず、映画、漫画、ゲームなどのサブカルチャー的なジャンルを縦横に網羅しながら、意味の引用、組み替えによって成立していることが理解できる。

論文「彫刻表現をめぐるパースペクティブ」では、まず素材（木）から表現（像）へと移行する変化の幅を、「彫る・刻む」ことで得られるグラデーショナルな変化と、「立ち上げる」といった原始的な行為による意味と場の関係性の転換、異化との違いに着目、比較する。中世の祭壇画を例に、絵画、建築、彫刻の要素が一体となり、領域の曖昧な表現を解体し考察する。彫刻における台座、パレルゴンの位置付けについて論じ、さらに一度解体された諸要素をモジュール化したパーツとして捉え、それらが再統合され彫刻表現となって成立するメカニズムについて述べる。

作者の言う「パースペクティブ」とは、絶え間無く連続する視点や網目状に広がる曖昧な領域に、異なる関係軸を交錯させ、分解、接合する判断の視座と言える。そこにモジュール化の概念を導入し要素を再統合することで、彫刻は制度から解放され、取り替え可能な反復性と連続性を獲得しながら新たなパースペクティブを提示していく。作者の作品は、従来のアッサンプラージュ、シミュラクルの概念を継承しながら、モジュール化という独自の方法論を基に、分解、再統合を繰り返すことにより意味や内面性が引き剥がされ、オブジェに限りなく接近した秀逸な彫刻作品となっている。

作品、論文とも作者が彫刻表現の可能性に真摯に取り組んだ優れた研究成果であり、博士の基準を満たすものと審査委員全員が認め合格とした。