

氏名	イワ 巖	サ 佐	スズ 鈴	ナ 奈	
学位の種類	博士（美術）				
学位記番号	博美第324号				
学位授与年月日	平成23年3月25日				
学位論文等題目	〈作品〉「物語の物語」シリーズ、妖精体 $\alpha \sim \gamma$ 〈論文〉線の考察～妖精体は手で招く～				
論文等審査委員					
（主査）	東京芸術大学	教授	（美術学部）	坂口寛敏	
（論文第1副査）	〃	准教授	（ 〃 ）	布施英利	
（作品第1副査）	〃	〃	（ 〃 ）	O JUN	
（副査）	〃	教授	（ 〃 ）	佐藤一郎	
（ 〃 ）	〃	准教授	（ 〃 ）	三井田盛一郎	
（ 〃 ）	多摩美術大学	教授		鶴岡真弓	

（論文内容の要旨）

私の作品は、手遊びの線によって即興的に発生するイメージの連鎖から生み出される。結果としてそれは、部分（1ピース）でも全体でも成り立つ構造を成している。線は、タブロー上で人・牛馬の身体、機械の部品、昆虫などの輪郭をたどり、何かの痕跡のようにもなり、再び線にくずれる。線から生まれた一つのイメージはさらなるイメージを派生させ、全体がつくりあがってゆく。

ケルトの民話に、竜から逃げる少年がタカを思い浮かべるとタカになり、オオカミを思い浮かべるとオオカミになる場面がある。また、人を飲み込んだ魚が音楽を聴いて陽気になると開いた口から人が唐突に頭を出したりする。何者かから何者かに変身し、変容し、ツタのように次々と連なってゆく発想には驚かされる。私の描くタブロー上の物語もこれと同様に、線から生まれた形象の連鎖によって、子供の絵描き歌のように展開を続ける。

本論文では、こうした制作過程で線や絵の具など、素材から浮き上がるイメージを、「妖精体」と名づけている。「妖精体」は、例えば、錆びた自転車のチェーンやペダルの一部、パズルのひとかげら、ペンのキャップ、鳥の羽、貝殻など、また印象に残った会話の一部やその表情にも見出すことができる。それらはどれも断片的で、完結せず、有用性のあるものではない。また、もろくて崩れやすいが、だからこそ未分化の「妖精体」は、拾い集めてはつなぎ合わされる、ファンタジーの啓発装置として機能する。

「妖精体」によってつむぎ出された物語がすすめばすすむ程、私は混沌とした場所へと向かう。それはちょうど、人が妖精に誘われて無秩序の「森」へと迷い込むことと似ている。描きながら、自分の経験や過去、アメリカの田舎の雪国に住んできた頃の景色、子供の頃の情景、童話や会話、私の身体に染みつけた記憶や空想など、いくつもの場面が、タブロー上に何層にも折り重なりながらあらわれる。こうして生まれた作品は、オブジェにも広がる重層的な神話的空間だといえる。

本論文では、一見適当に描いたように見える線、無意識に描いたような「偶発的な線の発生／手遊びの線」を主軸に、「線の可能性（即興描法、記号、絵文字、物質化する線）」について考察した。また、タブロー上での「手遊び」による私個人制作行為、描きながら物語が進み全体の変貌する感覚、絡まってゆく線的世界と層状に折り重なる物語世界、最後にどこにも帰着しない感覚について触れ、ファンタジーと現実の境界線上にいる私、あるいは「浸食される現実」について述べた。

まず、イメージや記号の観点から過去の作家や批評家による造形的実験や落書きを検証し、各々の構成要素である線の発生、手法としての「手遊び」について述べた。これらのデッサンは、完成した造形作品というより、むしろ一つの思考過程、痕跡であり、実験や、遊びに近いという意味で、私自身の制作に多くの広がりときっかけを与えてくれる。

構成は以下の通り、四章から成る。

第一章では、瀧口修造の1960-61年のスケッチブックにおける造形的実験の数々、なかでもロト・デッサンについて考察した。詩人、美術評論家として言葉でイメージとの関わりを持っていた瀧口は、後年になり評論をやめ、ペンとスケッチブックという素材で、手遊びのような軽い線の実験を行うようになった。それは、読めない詩のようであり、ものによってはただのインクの試し描きのようなものだった。ここでは、これらの線のなす意義について述べた。

第二章では、ジャクソン・ポロックがパリよりNYに移動したヘイター工房において、1944年に制作したドライポイント試作品12枚について、その一連の作品群の変遷を考察した。これらは、ポロックがドリッピングという技法にいたる前におこなわれた試みのひとつだが、金属板という抵抗感のある素材に対し手に任せる線の描写が、その後の創作にどのような影響を与えているかを検証した。

第三章では、主に演劇理論家として知られるアルトナン・アルトーが、1945-46年にロデス精神病院で残した落書きについて考察した。具体的には「存在とその胎児たち」「クテーティ＝解剖」「〈死〉と人間」など紙に鉛筆とクレヨンで描かれたもの、またその数年間に、友人たちに送りつけられた「呪い」とよばれる手紙を取りあげ、紙という基底材との暴力的な関わりについて、さらに「個」の表出の実験行為と落書きにみられる「奇異な魅力」について述べた。

第四章では、私自身の制作について述べた。私の制作過程では、基底材、版や素材のしみ込み、絵の具の流れなど、偶然や意識外のものに束縛や妨害を受けながら、手の赴くままに生まれてきたイメージが展開される。「器のようなもの」→「鹿のようなもの」→「枝のようなもの」など、線から浮かび上がる形象は、常に不明瞭かつ不完全である。これらの線で成り立ち、線へと崩れる、多義的なイメージについて考察した。また、イメージを触発するものは、素材や制作行程そのものにとどまらず、言葉や生活にも広がり、連歌のように連なりながら広がっている。本章は、こうしたドローイングの感覚的な思考過程を記した、制作手記ともなっている。

まとめとして、本論であげた過去の作家たち三者のそれぞれの方向性や、行為の結果の差異、主な造形的構成要素である線の発生、手法としての「手遊び」について考察した。また、「手遊び」から発展した私個人の身体に根ざしている空想をたどる制作行為と、自我の消滅を目指した絵画、また断片、部分、未完成から発生する個人の空想の可能性について述べた。私はなにげない遊びや言葉、落書きにふとかいまみることのできる崇高の瞬間に限りなくあこがれている。

(博士論文審査結果の要旨)

線は、絵画の第一の基本である。美しい線は、それだけで絵画の価値そのものにもなる。筆者である巖佐鈴奈は、本論文において、そのような「線」への考察を行った。巖佐にとって重要なのは、線の曲がり具合や伸び具合などが感じとられる単なる線の美ではなく、線を引くことで「世界が誕生する」ような瞬間に立ち会う、その喜びにある。筆者は、それを「妖精体」と名づけ、ケルトの神話や現代絵画を参照しながら、その妖精体の本質へと迫ろうと試みる。

本論文では、無意識に描いたような、偶発的に発生したかのような「手遊び」の線をあれこれ取り上げる。第一章では、瀧口修造のロト・デッサンについて考察する。ペンとスケッチ・ブックに描かれた、それら造形的実験を「読めない詩」と分析する。第二章では、ジャクソン・ポロックが、ドリッピングの

技法の前に試みていたドライポイントの線を取り上げる。そして第三章では、演劇理論家のアントナン・アルトーが精神病院で残した落書きを取り上げた。それらの芸術家たちの「線」は、どれも形の詩であり、イメージを生み出す魔法の杖でもある。最後の第四章で、筆者自身の作品が取り上げられる。線が生まれ、線が崩れ、イメージがわき上がる。そのような「妖精体」との出会いが実践の場で語られる。

本論文の主題でもある「線」を生み出すのは、ペンや筆であるが、さらに言えば、それを持っている手であり、身体だ。つまり妖精体を招きよせるのは、人の身体であり手だ。それが絵画の歴史の中で連続と続けられてきた創造の軌跡であるが、筆者は、そのような「絵画」の中で、とくに線をクローズアップさせ、描くという行為の意味について迫ろうとする。サブタイトルの「妖精体は手で招く」というのは、そのような筆者の主張を、ひとことで言い当てたものである。

線の中に妖精体の誕生を見、それを言語として伝えるのは、きわめて難しい作業である。筆者は、独特の文体を駆使して、それを読むものに何とか伝えようと試みる。本論文で、筆者はそのようなきわめて困難な問題と真正面から取り組み、それを言語化しようとチャレンジし続けた。

それは筆者の絵画の制作のスタンスを確認する作業でもあり、芸術の創造に大いに資するところがあり、価値のあるものである。よって本論文を合格としたい。

(作品審査結果の要旨)

巖佐鈴奈の絵画には色彩を抑えたグレーの階調による筆致の他に、絵の具の滲みや滴りなど油彩の特徴を効果的に使いながら、器や動植物等どこか暗示的な図像や形象が現れる。画面全体は流動的でペインタリーな表面で、作者の意図によってコントロールされているにもかかわらず、「現れる」と書かせるところに巖佐鈴奈の絵画の特徴があるといえる。作者は自身の制作衝動に自覚的であろうとしている。それはイメージの起ち現れに立ち会いたいという衝動と欲求であり、イメージの生成に道筋をつけ回路を開くことを目的とした行為として絵画という方法を選んでいる。作者の言うところの「手遊び」的描きは一見恣意性の強い様々な図像や形象は画面上に“ただ現れる”ことのみを旨として、それらが関係しあい、意味を織りなし某かの物語をつくり出してゆくことには積極的ではない。色彩も確たる形象や意味も未だ与えられない断片が漂う画面はフラジールな様相を呈しているが、その危うい状況は、“物語の前夜”“豊饒の予感”を必死にいま此処に留めようとする作者の意志と覚悟が見て取れる。最近の自家中毒的妄想を“イメージ”と言い、それらを寄せ集めた吹き溜まりのような場所を“物語”と言って憚らない作家やアートシーンに対して巖佐鈴奈の表現と絵画作品は明らかに低音ではあるがそれらの風潮に棹さし背を向けている。私は巖佐鈴奈の絵画から、作者がヨーロッパでの留学体験を踏まえ、古今東西の様々な美術、文学作品に触れ、それぞれの表現世界をよく研究しながら、そのなかから自身の思考を深め方法を生み出し制作に反映させるための試行錯誤を繰り返して現在の絵画表現に至ったという手応えを感じる。また同時に問題もなくはない。作者は、絵画作品と一緒にオブジェも制作しインスタレーションとして展示をした。しかしそれら一連のオブジェが絵の中に登場する図像や形象に出自来歴をもつとしても、次元を異にし、質量が異なる物同士を同じ空間に展示する際には互いの関係性をもつと練り込むべきではなかったか。しかしながらその点の問題点を残すとしても、私は作者の制作と作品に新たな絵画表現の予感を強く感ずる。

以上のことから私は巖佐鈴奈の作品は、博士号学位を取得するレベルに十分に達していると判断する。今後の本人の芸術家としての成長と発展を切に期待する。

(総合審査結果の要旨)

巖佐鈴奈の絵画表現とその思考方法は、本学芸術学科在学中より展開を始め、イギリス留学によりは

っきりと方向づけられて行った。更に博士課程の研究において、自己に内在するファンタジーの森の在処を明らかにする事が一つの表現になるのではないかと考え、試行錯誤を繰り返して現在の絵画表現、特にドローイングとペインティングの融合を成し遂げたことは注目に値する。またどん欲に古今東西の様々な美術、文学作品にも触れ、中でもケルトの神話や現代絵画をよく研究しながら、独自の絵画表現と絵画思考を展開した。

本論文は、無意識に描かれたような「偶発的な線の発生／手遊びの線」を主軸に、「線の可能性」について、滝口修造、ジャクソン・ポロック、アルトナ・アルトーの造形的実験を例に引きながら即興描法、記号、絵文字、物質化する線等を考察している。また自作について、制作過程における手遊びの線や絵具などの素材から引き出されるイメージの連鎖を「妖精体」と定義し、ファンタジーの啓発装置としていかに機能させてきたかを独自の文体で明らかにしたものである。

審査会では、これまでの一連の表現活動を踏まえて提出された申請者の作品と論文が、独自の着眼点により有機的に関係し合い、ドローイングとペインティングの融合した表現を獲得したものであり、博士の学位を認めるに相応しい優れたものであるという評価で全員一致した。「手遊び」の手法で制作をすすめ、ファンタジーの森に誘う「妖精体」に寄り添った創造行為に意義を見いだす巖佐鈴奈の今後の展開に大いなる期待を寄せたい。