

氏名	渡 辺 里 紗
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博 美 第 330 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〉砂時計 1、砂時計 2、砂時計 3 〈論文〉私にとっての静物彫刻
論文等審査委員	
（主査）	東京芸術大学 教授（美術学部） 深 井 隆
（論文第 1 副査）	” 准教授（ ” ） 布 施 英 利
（作品第 1 副査）	” ”（ ” ） 原 真 一
（副査）	” ”（ ” ） 森 淳 一

（論文内容の要旨）

本論は、私自身にとって「静物彫刻」とは何かを明確化することを目的とする。私の作品には、静物を題材にした彫刻が多い。静物は彫刻の題材としては珍しいため、モチーフの選び方を指摘されることも多かった。自覚的な選択基準は無かったが、それらの選択に、ある共通点を見いだすこともできた。ここでは選んできたモチーフの変遷、および静物を選ぶことになった必然的な理由を、時間軸に沿って考察する。

第 1 章

現時点の視点から、初期の作品を振り返る。『そらまめ』、『フライドポテト』、『メガネ』、『蛍光灯』などの静物がモチーフだった。これらの静物を選んだのは、作品に何か特定の意味やイメージを付けてしまうことに対する強い抵抗感があったからである。肖像の表情やポーズだけを見て喜怒哀楽を感じるように、鑑賞者は、外側から見た像の姿しか見ずに、多くのことを感受する。もちろん優れた肖像彫刻もあるが、私は作品を制作するにあたり、そうした表情やポーズ、過剰な表現を、一切排することで初めて実現できる彫刻表現があると考えた。同時にそれは、鑑賞者と共有できるものは何かを確かめる試みでもあった。

そこで、何の感情も説明も加える必要のないものをモチーフにした。それでも何か伝わるものがあれば、それこそが「静物彫刻」制作に必要なものなのではないか、と考えたのである。その結果、静物をモチーフとしつつも、有機的で動きのあるものを作っているかのような感覚を得ることができた。またそれによって、人体と静物の垣根が低くなり、人体をモチーフとすることへの抵抗感が薄らいでいった。

第 2 章

モチーフを静物から人体へと移した時期の作品について述べる。人体を制作する際にも、特定の誰かといった意味付けは排し、誰でもないものをつくろうとした。やがては人間でもないものを目指すことになり、感情や表情、身振りを消そうとした。その結果人体彫刻は、静物彫刻に近いものになっていった。第 1 章であつかった作品では、静物をつくることで生命につながるような意外な感覚を得ることができたが、人体では反対に生命のあるものをつくりながら、その生命を押し殺して静物的なものにするという逆説的な結果になった。

### 第 3 章

モチーフを静物に戻してからの作品について論じる。静物と人体を比較してみることで、私は、モチーフを目に見えるまま写すのではなく、意識的に形態化することを求めているのだということにあらためて気付いた。削ることによって出てくる何かを、光として留めようと試みた『電球』、また『白鳥』と『ランプ』では、空間との関係から生まれるものを意識することができた。第1章で取り上げた作品では、過剰なものを削ろうという思いが非常に強かったが、これらの作品は、削るという作業の、その先にある表現について考える契機となった。

#### 提出作品

砂時計をモチーフとした。砂が落ちるという本来の機能は当然失われるが、それゆえに作品自体から、空間と形態の緊密な関係、存在の必然性が感じられるようになることを目指した。

提出作品の制作を通して課題もみえてきた。私たちが愛着を感じるような形態の張り、ふくらみを、人工物が自然物と同程度もつことは難しい。たとえ、有機的な動きを獲得することができたとしても、内側から押し出してくるような張りをつかむことはできない。おそらく、形態が一つのまとまりを得るだけではなく、空間の中での必然性をつかまなければ、器物などのモチーフが、充実した形態として、必然的に存在することは難しい。空っぽの器物たちの内側からの力を、どのように彫るか、これは『砂時計』制作を通し意識することができ、今後もより深く取り組みたい課題である。

#### 結 び

初期作品では、特定の意味やイメージ、何らかの感情を付与しなかったために、静物を選んだが、もちろんモチーフそのものが全く意味をもたないわけではない。しかし、それ以上に、モチーフのかたちを借りて、作品の中に立ち現れる何ものかを表現することが、私の目指すところであると気付いた。

この何ものかを言葉によって説明することはとても難しい。言葉で表現するにはなじまないことなのかもしれない、言葉ではなく彫刻で表現する者の存在意義はそこにあると思う。しかし、敢えて説明するとすれば、たとえば『フライドポテト』を制作するなかで作品に浮かんできた、動きのあるかたち、『電球』を制作するなかで求めた、光のように、過剰な表現を削り落としながらも、作品制作の最終段階で、はじめて立ち現れてくる何かなのである。

余計なものを削り落として何かを表す、これはまさに、彫って刻むという木彫の工程そのものである。この削り落として表現する、という当たり前の工程の先に、モチーフのかたちを超えた何かがある。そこに到達し表現することこそが、私にとっての彫刻なのである。

(博士論文審査結果の要旨)

渡辺里紗さんは、木彫技法で砂時計や蛍光灯、瓶やメガネといった「静物」をモチーフとした彫刻作品と取り組んできた。本論文は、そのような制作と取り組む中でつかんできた、自身の彫刻観を、整理しまとめたものである。

論文の構成は、全3章からなっている。

第1章では、「初期の静物彫刻」と題して、渡辺さんが静物彫刻と取り組み始めた経緯、また初期作品の「そらまめ」「フライドポテト」「メガネ」などが解説される。渡辺さんが静物彫刻という方法を選んだのは「過剰な表現を一切排する」ことを求めたからで、静物という、動かず感情もないモチーフは最適のものだったと述べられる。

第2章では、モチーフが静物から人体へと移っていったことが述べられる。しかし人体とはいっても、あくまで静物彫刻を「くぐった」後に出てきた作品で、あたかも人体を静物のように、もののように捉

える視線が造形されていることは変わらない。

そして第3章では、最近の制作を取り上げて、再び「静物」を主題とした彫刻へと回帰した、その作品たちが論じられる。ここでは人間という有機的生命体を造形した後の静物彫刻であるだけあって、電球やランプ、そして提出作品となる「砂時計」のシリーズでも、どれも生命のない無機物の「静物」であるにもかかわらず、どこかなまめかしい、有機的な感じのする造形物となっている。

このように、作品の変遷には、静物→人体→静物という振幅があるが、そこには渡辺里紗さんならではの、一本筋の静物彫刻への発展の道を見ることが出来る。本論文では、そのような造形の軌跡を、分かりやすい文章で明快にまとめ上げている。

また本論文の中で渡辺さんは、自身の作品を、モランディやジャスパー・ジョーンズ、高村光太郎らの作品と比較考察をしてもいる。モランディの静物画における静かな佇まい、空気感、またポップ・アートにおける日常品というモチーフなどを論じることで、そこから渡辺さんの彫刻世界が、検証され、反省される。

このように本論文は筆者の彫刻制作の体験をベースとし、それを普遍的な「論」へと高める試みがされている。東京芸術大学の大学院で学び、探究してきたことの集大成であり、その成果は高く評価することができる。よって本論文を、博士論文として合格する。

#### (作品審査結果の要旨)

渡辺理沙の作品は樟の木を素材に作られている。作品は砂時計と電球である。人体彫刻や動物彫刻にありがちな特別な表情やポーズを無意識に避ける過程で、日常生活で目にするものをモチーフに選ぶようになった。

ほぼ一木から彫り出されたそれぞれ大きさの異なる3つの砂時計の形体は、非常にシンプルで抽象的である。特徴的なカーブと直線の印象は柔らかく、フリーハンドで書かれた線のようにゆったりと揺れつつ直立し、その佇まいはとても静かだ。

近くでは荒さを感じさせる寄せ木や彫り痕であるが、距離を保って見ると印象は異なる。作者の視線は多角的に木に向かい動いている。制御された彫りは、かたちの安易な定着を遅らせる。彫られたかたちより素材である木の素性が前面に在り、モチーフの形体を単に写し取る事を目的としない造形意識の方向性が見て取れる。

また特徴的なのはその大きさである。一般的には手のひらに収まる小さな砂時計が、大きいものでは人の背丈までに拡大されている。彫刻的なボリューム、重さ、それらを取り囲む空間との関係を等身のスケールを手懸かりにして探ろうとする作者と素材とのやり取りが見える。注意深く余分を削いでいった手の痕跡が、かろうじて砂時計の形となって残された印象である。

4作品はそれぞれ別の独立したものとして制作されているが、同じ場に置かれると互いに共鳴し合い静謐で瞑想的な空間を作り出す。それは見る者を取り込み思考を促す。

作者が木と向かい合う長い時間は、自身の身体を通過し思索となり、やがて静物のかたちを借りた彫刻となる。「ものの存在」を深く考察した、希有な手探りの仕事である。

#### (総合審査結果の要旨)

渡辺理紗は、論文「私にとっての静物彫刻」、作品「砂時計」他、を提出した。

論文にある、静物彫刻という用語は、平面作品に用いられる静物画に比べなじみのない言葉である。しかし、渡辺の作品にはぴったりと当てはまっているように感じる。

渡辺は学部4年の時より、身近にある物を題材に木彫を制作し始めた。ポテトチップスであったり、

蛍光灯などだ。人体をつくることはポーズで感情をことさら表すようで、違和感を持ったという。しかしあえて卒業制作は、母親をモデルに等身大の木彫を制作した。生命感を感じない不思議な彫刻であった。修士、博士と人物も制作したが、多くは生命のないモチーフ＝静物彫刻をテーマとしてきた。提出作品「砂時計」は拡大した砂時計の木彫である。時間の概念を作品に入れようとする意図が解る。結局渡辺は、静物彫刻を通じて存在を表現しようとしたようにみえる。ジャコメッティが人間の形を使って、特定の人をつくるのではなく、存在を表現し思索したように。渡辺の「静物彫刻」は見る者に静かな存在感を残す作品である。

論文は、自身の制作の歩みを静物彫刻というキーワードで冷静に分析し記述している。引用している作家や凡例も的確で理解しやすい良い論文になっている。

主査、副査全員で審査し合格とした。