

氏名	金 柄文
ヨミガナ	キム ビョンムン
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第544号
学位授与年月日	平成29年3月27日
学位論文等題目	〈論文〉 記憶の痕跡 〈作品〉 記憶の痕跡 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	赤沼 潔
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	豊福 誠
（副査）			（	）
（副査）			（	）
（副査）			（	）
（副査）			（	）
（副査）			（	）
（副査）			（	）
（副査）			（	）

（論文内容の要旨）

本論文は、自覚していない自身の過去の記憶や、徐々に失われていく過去の記憶を、現代の映像メディアと鑄金作品による自身だけの新たな表現として提示し、そこでの鑄金という造形行為と、痕跡として作品化された記憶との連関性を明らかにすることを目的とした。

私が鑄造という技法を選択しているのは、鑄金作品を通して、自身の過去の記憶をどこかに留めておきたいという、原初的な欲求から始まっている。ここでまず、なぜそれが鑄造なのかについて、簡単に説明する。鑄金作品に使用される材料は様々だが、主に銅合金や鉄などが使用される。この材料は、一般的な他の分野の材料とは異なり、半永久的な耐久性を持つことが最大の特徴である。金属の半永久性は、屋内外のどこでもその存在価値を示し、永遠不変というイメージを連想させる。私はこの金属が、自分の欲求を満たす素材であることを認識してから、自分の中に存在する過去の記憶を、鑄金という造形行為で作品化（痕跡化）したいと考えるようになった。それは長い時間の中で、色あせた絵のようにになっている自分の記憶を、金属によって永遠化しようとする試みともいえる。

過去の記憶を思い出すきっかけは、人によって異なるだろうが、私にとって記憶を呼び起こされるきっかけとなるのは、「音」「匂い」「場所」の三つの要素である。なぜそれらが自分の記憶に強く作用するのかは、私もよく分からないが、事実であることは確かだ。道を歩いていて偶然に聞こえてくる「音」、鼻を刺激する「匂い」、「場所」や空間に感じる雰囲気など。日常生活の中で瞬間的に呼び起こされる過去の感情や感覚は、現在とは異なる過去の自分を振り返らせる。そうした「音」「匂い」「場所」が呼び起こす感情や感覚を、現在のそれとシンクロさせることで、新たな自分を発見し、「新たな造形」を可能にするのではないかと考えた。

私が幼年期を過ごした場所は、海と田と山が調和したのどかな田舎だった。そこで友人たちと多くの遊びをして過ごしたが、今でも記憶に強く残る一つの残像が、旧暦の、1月15日に行う「ジュイブル遊び」である。缶の中に紙や薪などを入れ、火をつけて振り回す単純な遊びだが、光跡は漆黒の闇に様々な光の

円を描き出し、美しい情景を生んだ。この火と光による「ジュイブル遊び」の記憶と残像を、私は火と金属による鑄造という技法で造形化しようとしていると言える。

長い時間の流れの中で私の心にとどまり、時には他人のような、しかし現在まで一緒にいてくれた記憶の大切さを感じる。「音」「匂い」「場所」が呼び覚ます、そのときどき感じた感情や感覚を、現在の新たな形として、未来の自分に伝えたいと考えた。

第1章「鑄金という造形行為」では、まず鑄金の特性と使用する材料について述べ、私の作品制作が、なぜ鑄金なのかについて論述した。そして来日以前に韓国で行っていた鑄造技法「フラン樹脂鑄造法」と、日本の伝統的な鑄造技法「真土^{まね}焼型鑄造法」について説明し、二つの鑄造法で、自身の「記憶の造形化」がどのように変化したかについて述べた。

第2章「記憶の造形化」では、来日後の研究生から博士課程2年次までの3年間の作品制作について述べた。ここで「音」「匂い」「場所」の三つの要素が、無意識の中に潜在する過去の記憶を呼び起こし、「新たな造形」への大きな可能性となったことを確認した。

第3章「提出作品」では、幼年期の「ジュイブル遊び」からイメージした円形の形と、鑄金との関係について述べた。この円形は、自分の過去と現在が共存する「記憶の痕跡」の形であり、未来への贈り物でもある。その円形オブジェに加え、存在感を拡大化するために併用した映像について説明し、現代の映像メディアと提出作品の結合について解説した。

終章では、鑄金を始めた大学3年次から現在までの自身の変化を総括し、現時点での課題と展望について述べた。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、家族や幼少期の記憶を、鑄金作品(痕跡)として造形化している筆者の創作を論述したものである。

記憶の造形化というテーマは珍しいが、筆者にとっては記憶と金属という組み合わせがまず重要な意味をもっている。色あせた絵のようにになっている記憶を、耐久性の高い半永久的な金属で造形化することが、記憶を永久化できる方法だというイメージを筆者がもっているからである。また造形化された個々の記憶の内容以上に、鑄型の土、焼成時の火、そこから生まれる金属の形と質、それをつくり出す自らの手、工房の土間、といった存在や行為そのものの方が、じつは筆者の幼少期の遊びの記憶に強くつながっているように見える。ジュイブル遊びの火や、風物遊びの鉦や銅鑼、土遊びの手の感触といった子供時代の遊びを、筆者はいま鑄金という創作行為として行なっているのかもしれない。

第1章「鑄金という造形行為」では、筆者が鑄金を選択した理由と経緯を述べる。金銅仏は千年の美の形を伝え、農楽に含まれる風物遊びの鉦や銅鑼は、音と震動で心を震わせたこと。パーツを組み合わせてつくる鑄型は、散在する記憶が一つにまとまるイメージに似ていたこと。韓国でのフラン樹脂鑄造法から、日本で「真土(まね)型鑄造法」に出会ったことで、望む成形が自由になり、幼年期の粘土遊びと童心を思い出したこと。そして、「真土(まね)」の種類として、「紙土」「玉土」「荒土」の作り方を詳述している。第2章「記憶の造形化」では、実際に筆者が作品化した記憶について説明する。友人の死、母とつくった折紙といった事件や遊び。また潜在する記憶を瞬時によびおこす要因として、筆者の場合「音」「匂い(香り)」「場所」の三つがあるとする。そして第3章「提出作品」で、自身の腕から型どりした4本の腕をリング状につないだ鑄造と、ジュイブル遊びの火の輪の映像を組み合わせた作品「記憶の痕跡」について詳述している。ここでは焼成や色見など、第1章と重複するような工程説明が行われており、筆者にとって“つくる”行為が楽しく説明したい要因である様子を窺わせる。

提出作品で改めて題材としているように、ジュイブル遊びは、筆者の記憶の中でもとくに重要なものであるようだ。旧暦の1月15日夜に行なわれるこの遊びは、缶に紙や薪を入れ、火をつけて振り回すもので、火の行跡が闇に描きだす様々な光の輪は、筆者の記憶に深く刻まれている。提出作品での映像とリング状の腕の鑄造も、これによっている。

論述は、筆者にとって“つくる”行為や工程そのものが、かつての遊びとつながる重要な意味をもつことを、いま一つ論じ切れていない感がある。しかし遊びの記憶も制作も、結局、火と土と金属というまさに鑄金に通じる要因であることがわかる。そのモチベーションとリアリティーが示された学位論文として、審査会の承認を得た。

(作品審査結果の要旨)

申請者の金柄文氏は、論文「記憶の痕跡」の中で、彼の母国である韓国での幼少期に体験した「ジュイブル遊び」の強烈な印象となった火との触れ合いを記憶の糸口とした作品制作への取り組みを述べている。

回転する炎からイメージし、自身の専門領域である鑄金技法により金属造形として表現した作品は、心の中に留まり、見え隠れする記憶によって呼び覚まされる「音」「匂い」「場所」「さまざまな感情」を内に秘めて過去、現在、未来を繋ぐ円形のオブジェとなった。自身の腕をモチーフにして四本の腕が繋がって円形となる作品であるが、制作工程では実寸大の腕を原型にして、鑄金の伝統技法である真土型鑄造法を用いて制作されている。手のひら、指そして爪、肌のしわにいたるまで、精密に表現した四本の腕をそれぞれに鑄造し、その後溶接して円形に組上げている。鑄型の細部には、よせ型という高度なテクニックを幾重にも組み合わせており、博士としての技術の高さが伺える。

博士展での発表では、手のブロンズ作品をつり下げて、背景の壁面に幼少期の強烈な記憶となった「ジュイブル遊び」の炎の軌跡をイメージしたダイナミックな映像表現を試みた作品となった。

映像表現との組み合わせによる作品の発表は、工芸領域では初めての登場であるが、鑄造技法の緻密さと映像表現が効果的に生かされていたかは、やや疑問の残る点ではあるが、作者の積極的な取り組みは評価に値するものであり、高度な鑄造表現力は博士学位に十分な力量を備えていると判断する。

(総合審査結果の要旨)

申請者は、審査論文「記憶の痕跡」の中で自身の幼少の頃の火の体験「ジュイブル遊び」の記憶と現在研究対象となっている鑄金の制作中での火の行為を重ね合わせて関連づけ、記憶の造形化として自身の手をモチーフとした表現内容で、記憶と作品との関係を論じている。忘れ去った過去の記憶を呼び起こし、「ジュイブル遊び」での円形の火の形態から、過去、現在、未来を繋ぐ内容としてまとめ、背景に映像を用いて円形の手をモチーフとしたオブジェでより効果的な表現を試み、記憶の断片や無意識の行為等をつなぎ合わせ結論づけている。この中で申請者は、真土型鑄造法の制作法について常に触れ、その素材、制作技法の特殊性と可能性で独自の領域に踏み込んでいる。

本審査作品は、審査論文と同じ「記憶の痕跡」というタイトルであるが、真土型鑄造法で制作した自身の実寸大の腕から、手のひら、指までを精緻に表現したブロンズの作品を4体円形状に組み合わせ空間に吊り、その背景の壁面に工芸研究領域では初めてとなる映像を投影しダイナミックな空間演出を試みている作品である。この映像は、幼少の頃の「ジュイブル遊び」の火の軌跡を再現し、その軌跡の円形を大胆かつ繊細にまとめ、手のブロンズのオブジェを強調する表現として試みている。また、ここで使用された手のブロンズ像は、真土型鑄造法の中の込型鑄造技法を用いているが、ブロンズ像の肉厚を薄く均一に整えるために独自に研究した寄せ型を多種使用している。作品全体は、工芸の新しい表現領域を獲得しようとしての積極的な姿勢が評価されるが、ブロンズの手の表現が効果的に配置されているかは議論の分かれるところであった。

総合的には、韓国からの留学生ということもあり、生活習慣や、言語の問題も多少影響したこともあるが、準備不足の感は否めないところであった。ただし、鑄金技法の高度な展開や、映像等を積極的に取り入れ、表現効果を高めようとした姿勢は評価されるものである。