

氏名	朴 民洙
ヨミガナ	パク ミンス
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第574号
学位授与年月日	平成30年3月26日
学位論文等題目	〈論文〉 パターンの繰り返しによる無限構築—コンピュータを活用した彫刻制作— 〈作品〉 共存_01、KNOTS_07（結び目_07）、KNOTS_08（結び目_08） 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	木戸 修
（論文第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	布施 英利
（作品第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	林 武史
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	

（論文内容の要旨）

この世界は自然の法則の中に置かれている。我々が意識しようがしまいが、自然はその中に複雑性と規則性を持っている。人類は自然に対して、直観と分析を通じてその中の法則を究明しようと絶えず試みてきた。自然を対象とする探求意志は、自然の一部分としての人間に内在されている。このような意志は、存在の根源と本質に対する接近であると同時に、人間の自己確認行為ではないだろうか。自然は無限に多様な芸術の源泉であり、自然の秩序の中では造形の原理を発見することができる。

我々を取り巻いているこの世界は絶えず生成と成長、消滅を繰り返しながら動いており、その動きは、この世界が有機的生命体であることを証明している。したがって、我々が存在している宇宙は全体が巨大な有機生命体だと言える。筆者が注目した有機生命体としての自然の最も基本的な動きは回転である。地球が自転すると同時に公転する。さらに太陽系も天の川銀河の中心を軸に公転している。単純な一つの回転だけではなく、回転が積み重なって独特のパターンの軌跡を描きながら動いている。それにもかかわらず、この世界に存在している我々はその動きを全く認知していない。しかし、自然はこのような事実を反映しており、様々な現象でその痕跡を現す。また、現れた痕跡は、それぞれ独立的に存在せず、相互作用によって密接な関係を結んでいる。全く関係がないと思われるいかなるものも、すべてつながっており、互いに大小の影響を及ぼしている。我々の周りの動・植物、雲の形等ではこの宇宙の動きと似ている現象が頻繁に発見される。これは有機生命体である宇宙の大きな動きの中に存在するすべてのものが宇宙の根本的な動きの影響を受け、その構造が視覚的に具現化されたものである。

一方、この世界は相対的なもので満ちている。上と下、光と影、実像と虚像、善と悪、有限と無限などの相反する概念は同じ現象の裏面であり、どのような基準で眺めるのかに応じて異なった認識をすることができる。紙は表面と裏面がある。端に行くと境があり、その境を越えなければその裏面に到達することができない。紙の表面と裏面が互いに相反する二つの性質であり、境は表面と裏面を区分する基準となる。両端を捻って表面と裏面を貼り合わせたメビウスの帯は境があるのにもかかわらず、表と裏

の区分がない。つまり、その境界の意味がなくなり矛盾した現象に合理性を付与する。

筆者はこの世界の最も基本的な動きである回転を作品を通じて表現しようとした。一定周期を持つ回転運動に別の回転の動きを加えてパターンを作成し、同一パターンを一定の規則で繋げ、始まりと終わりのない、循環する構造の作品を制作した。作品でそれぞれのパターンは、角を境とする異なる面が存在するが、一定規則の組み合わせにより、一つの面と一つの角だけ持つメビウスの帯のような構造にもなれる。これは二分法で決定論的な世界を越え、柔軟かつ相対的な世界を表現しようとしたものである。

筆者は作品制作において規則的なパターンを作成し、それを繰り返し適用する。コンピュータとさまざまなグラフィックソフトウェアの開発は作品制作の限界を乗り越えるきっかけとなった。また、他分野との連携により多様に進化すると展望され、彫刻領域においても変化をもたらすものと期待される。

筆者は絶えず循環する巨大な有機的生命体である自然の原理を、金属を素材として表現する作業を試みている。自然の秩序と法則を探求し、それを表現することは、筆者の存在を確認し歩むべき道を提示できるのではないだろうか。

(論文審査結果の要旨)

本論文執筆者の朴民洙は、コンピュータを活用した金属彫刻と取り組んでいる。その造形は、円や螺旋などの抽象彫刻である。本論文は、そのような実制作と取り組む中で思索した、彫刻や美術に対する筆者である朴民洙自身の考えを披瀝したものである。

本論文は、全3章で構成されている。

第1章の「パターンに関する考察」では、造形の基本となる「パターン」というテーマを取り上げ、宗教学者ミヒャエル・エリアーデが述べたパターンの歴史から始まり、植物や動物の角、回転する天体などの自然界のパターンへと話題を展開していく。

そして第2章の「パターンの作品への展開」では、平面絵画における「繰り返し」の造形の一例としてM.C.エッシャーの絵画を取り上げ、さらに立体作品の例としてナウム・ガボ、チャールズ・O・ペリー、カルロ・H・セキンなど、筆者の朴民洙と似たスタイルの彫刻を検討し、さらに自身の彫刻の師である木戸修教授の作品へと言及する。

最後に第3章で、ここまでの論を踏まえ、朴民洙自身の作品の分析と解説を行う。この「研究作品分析」では、本学の博士展で展示した作品を中心に、そのステンレススチールという素材の扱いについて、また複雑な形態の造形のために、コンピュータの3ds.maxやAutoCAD、それにRhinocerosなどを具体的にどのように活用して制作を行ってきたかの解説をする。特に、恩師の木戸修教授と異なる造形手法である、刺激(棒)と空間(余白)の秩序ある配列の造形は、朴民洙独自の感性と思考によってなされ魅力的である。

朴民洙は、本論の中で「自然は一定の規則を持ったパターンの組み合わせで構成されており、全ての現象は、単独的に存在せず、有機的で緊密に結びついている。また、その繋がり是一定のサイクルで限りなく循環する。その動きの根本にあるのは回転の動きであり、回転一つの動きではなく、様々な回転の動きが重なって独特な軌跡を描く。筆者は回転運動を基にしたパターンの規則的な組み合わせで始まりと終わりがなく、面の区分がつかない作品を制作しようとした」と書く。

このように朴民洙の造形は、一見シンプルな抽象形態のように見えるが、そこには複雑な動きや形の組み合わせがある。そのような立体造形にあたっては、スケッチやエスキースを作るだけでは把握できない複雑さがある。そのため朴民洙は、コンピュータの力を借りる。本論文で述べられているのは、その制作のプロセスの絵解きである。

コンピュータを簡単に利用できる21世紀の現代であるがゆえに可能となった、新しい造形性、筆者の朴民洙は、それを実践してみせた。その制作の舞台裏を、この論文によって開示した訳である。そこには、理系の造形思考とでもいえるべき、明快で力強い立体彫刻の世界がある。

しかし課題も残る。つまりコンピュータの使用によって、コンピュータなしでは成し得ない造形を簡単に手に入れることはできたが、それはコンピュータの利用によって単に制作の複雑な手間が省けただ

けなのか、あるいはそのような造形手法によって、コンピュータ時代の真に新しい美の造形までも成し得たのか。コンピュータは、どのような新しい美を生み出すのか。

その答えは、すでに制作・発表された朴民洙の彫刻作品に内在しているはずである。望むべきは、それを論文の考察においても明快に示して欲しいところであったが、これは朴民洙ひとりだけでなく、そもそも全ての美術家に突きつけられた大問題であり、それを本論文に求めるのは酷である。それは今後のすべての美術家の課題となるであろう。

以上のように、本論文は、本学の博士論文としての十分な水準を備えたものであり、その達成を高く評価できる。よって本論文「パターンの繰り返しによる無限構築--コンピュータを活用した彫刻制作--」を、博士論文として合格と認める。

(作品審査結果の要旨)

提出作品「共存_01」は、三葉結び目の形をベースにしたステンレススチール素材の三位一体の作品である。申請者は、自然の法則における最も基本的な動きとする回転に注目し、一定周期を持つ回転運動に別の回転を加えてパターンを作成し、同一パターンを一定の規則で繋げ、始まりと終わりのない、循環する構造の作品を生み出した。本作品は、八角形の断面を曲線に沿って移動させると同時に一定の角度で回転させた三体の輪の組み合わせで構成されている。八角形の光沢の表面に周囲の空間が写り込み、重量感を感じさせない不思議な存在感のある作品である。また、三体の立ち上がりの絡み具合が一層空間に変化をもたらし、あらゆる角度からの視線を意識した秀作となっている。

作品「KNOTS_07(結び目_07)」は、効率的に誤差と変数を除くために治具を利用し、複数の金属の棒を規則的な羅列で繋げた形である。金属の棒を空間に並べることで、有と無という対立する性質を同時に持ち、棒と空き間の秩序ある配列によって独特な視覚パターンが創出されている。棒の重なり具合や空き間との兼ね合いから、いろいろな現象や文様を想起させるため、観る角度によって表情が変異し観者を楽しませる作品となっている。提出作品に共通しているのは、作品を成立させるまでの過程の意味である。それは、アイデアから具体化させるまでの図面作りから、制作手順と完成にいたるまで綿密な計画のもとにある。作品「KNOTS_08(結び目_08)」も同様に螺旋パターンを利用し結び目理論のモデルを応用したものであるが、ステンレスの多面体で成り立っており、表面から受ける印象が大きく違う。しかし、申請者が提示するパターンの繰り返しによる無限構築の考えが、金属棒と余白の関係で空間に存在させている作品と、片や光沢の表面で周囲の空間を複雑に写り込ませる作品は、共に作品本体の形状から受ける印象以上に無限を想起させる彫刻である。

申請者の自然に対して直観と分析を通じてその中にある法則を究明しようとする揺るぎない思念が、作品全てに通底しており、それを実現させるためにコンピューターとグラフィックソフトウェアの活用は不可欠であったことが理解できる。3ds max、AutoCAD、Rhinoといったソフトウェアの獲得は、これまでの作品制作の限界を乗り越え、自然の原理を金属素材に置き換え制作する上で重要なものであった。

申請者の弛まない探究により、これからの彫刻制作の新たな方向性を示す秀逸な作品研究発表であり、今後の展開が期待される。

以上の結果、提出作品が審査委員一同の高い評価を得て、博士学位授与に十分値すると判断した。

(総合審査結果の要旨)

朴民洙は韓国で大学院修士を修了したのち、金属で抽象彫刻を制作してきた。屋外に設置するモニュメントの作品を制作した経験もあった。また美術大学で講師としての教育経験も積んできた。そのようにすでに韓国では彫刻家としての活動を始めており、作品の制作方法はすでに確立したものであった。彼の制作手法は3Dソフトを活用するものである。近年3Dソフトの普及は著しいものがあり、3D画像の制作は著しく容易になってきている。仮想空間あるいは3次元空間での形態表現は自由自在といっ

よいほどである。形態の3Dスキャンという手法も確立されている。また3Dプリンターも実用の域に達しており、個人の利用も盛んになってきている。このような技術の進歩の一方、従前から制作されてきた彫刻作品への応用はやっと始まってきたといえるのが現在の美術での状況であろう。そのような思いからさらに研究を深めるために東京芸大の博士課程に進学した。

「パターンの繰り返しによる無限構築」が論文題目である。副題として「コンピュータを活用した彫刻制作」としている。ここでいうパターンとは一つのアルゴリズムと言い換えてもよい。論文中で取り上げているエッシャーのパターンは平面、2次元のものであるが朴のいうパターンとは平面に限らず立体、3次元も考慮、視野に入れている。3次元の形態の繰り返しの考察は、紙の上での考察、言い換えれば2次元での考察は極めて困難である。近年3Dソフトの普及によって3次元での形態の探求、考察が極めて容易になってきた。朴は韓国での学習で既にその手法の活用方法が彫刻制作に極めて有効であることに着目していた。さらに実際に金属で制作して仮想空間での考察と実制作での差異が非常に大きいことも理解していた。またその経験が次なる進展に必要な不可欠であることを韓国での制作から理解していた。そのためには過去の作者の作品をパターンの繰り返しという視点から再度考察することによって新たな展望を獲得することが可能と考えた。論文ではそのような観点からの考察を試みた。過去の彫刻作品の検証と、自然界での有機的形態の数学的考証である。また実制作では、以前の棒材の制作方法から、面材での制作を試みた。かたちを作るうえでの線材から面材への移行は、仮想空間では大きな差異が無く容易である。しかしながら実際に彫刻作品として制作する場合は大きな差異となる。線材を多数配置すれば疑似の面が表出できるが、実際に金属の面材、板材で制作する際は技術的問題の解決が必要となる。そしてそれはプランの段階での再度の考察へと戻らざるを得ない。そのような考察を通しての作品3点を博士展で発表した。これらの制作過程と論文記述を通して作品を再考察したことは博士課程3年間での大きな成果といえる。

以上のような観点から博士課程での成果は十分に達成されたと考え、ここに合格の評価を与える。