

氏 名	清水 葉月
学 位 の 種 類	博士（美術）
学 位 記 番 号	第 132 号
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
論 文 題 目	要素の関係性による、場の知覚の造形化について
審 査 委 員	主査 准教授 小島 徳朗 准教授 玉井 尚彦 准教授 深谷 訓子 教 授 法貴 信也 山田 諭（元京都市美術館 学芸主任）

論 文 の 要 旨

本稿では、筆者が制作を行う時に漠然と感じていた「ありのままの世界を描きたい」という思いを、どのようにすれば表現できるのかについて研究と並行して制作した作品例や、その作品の制作時の意識や思い、気付きなどを交えながら明らかにする。

研究を進めた結果、これまでは筆者の中にも確固たる定義付けが成されていなかった「ありのままの世界」という概念は、心地よい情景を眼前にしているとき、その場の知覚を再現できている状態のことであると明確になった。この知覚というのはその情景を「現場で見ている」という実感を伴っており、ただ目で見ているだけでなく五感を用いて身体的に情景を捉えている状態である。この現実世界から感受した実感を伴う知覚を造形化するためには、「場に対して生じる距離感と凹凸」が重要である。

そもそも私たち人間は何かを観察しようとする時には対象に意識を集約し、その様相を鮮明に捉えようと試みる。一方で、生活の中で対象に注視していないときなどには意識が拡散し、ことさら意識的に捉えようとしていない時などには、また違った様相が見えている。このような明確にものの形を捉えよう、情報を読み取ろうという意識が働いていないふとした瞬間や、対象を未分化・半覚醒の状態で見ているときの感覚が、制作を進める上で手がかりとしている実感であり、この「距離感」というキーワードに最も近い。

次に、凹凸といっても物体が持つ起伏のことではない。我々は対象を捉えようという意識が働いていないとき、体感がより強く視覚に影響を与えた状態で外界を感受することになる。その際、物

理的距離とは関わりなく、ものの区分に由らずある一帯がこちらに近く、あるいは迫ってくる圧力のような一種の気配を発しているように感じられる。

これは特定の一か所のみから発生するのではなく、迫り方、気配の強弱に差異はあれども視界内の様々な箇所から発生し、その強弱によって体感的な「凹凸」を自覚する。これは例えば写真や映像になると失われてしまうような情報、その場所にいるからこそ感じ得ることのできる空気感、いうなれば「心地よさ」「落着き」と表現されるような感覚である。また、これらの感覚はこちら 観者とあちら 一帯 の距離感覚によっても大きく変化するが、これはものが放つ実在感、光と影、また視野上での見え方の変化に基づくものだと考えている。

そもそも意識的・能動的な認識を行っていないときというのは、つまり人間が独自に与えた価値や属性を取り除き、概念の輪郭が薄らいだ状態である。概念の輪郭が揺らいだものは、半覚醒状態でぼんやりとしているときのような、まるで夢現の中にいる時のように認識されるため、その認識を画面上に表現する必要がある。もう一つ必要となるのは、その対象が発する、我々に向かって迫ってくる圧力のような一種の気配のようなものを捉えるという作業であるが、当然気配は明確に目に見えるものではない。しかしその気配というのは確かに視界内の様々な箇所から発生しており、その強弱によって私は体感的な凹凸を自覚している。つまり、知覚を再現するためには目で見えている情報のみを画面上に描き起こすのではなく、五感を伴う体感的な刺激を画面上に配する要素に変換しなければならない。

以前は対象を細部まで観察しその形態や様相を明瞭に描くことがものをよく捉えることだと考えていたが、明瞭に描くためには輪郭線や陰影といった既に明らかとなっている表現方法も多くある。また、その見方に基づいて観察を行っていたため、画面上に配置すべき線や色といった要素は自ずと明確であった。しかし、前述のように目で見えている情報のみでなく、五感を伴う体感的な刺激を画面上に配する要素に変換するということは、現実世界を切り取り見えている輪郭をなぞるという性質で配置する線や色とは全く別の表現方法を用いて画面へアプローチする必要がある。筆者は線の描き方、特に筆致という部分を重要視しており、それを重ねていくことで徐々に画面上の各要素の整合性を取っていく。これは同じ質感・同じ形の線であったとしても、線・筆致を入れる画面上の位置とタイミングによって委ねる役割が複合的に異なるため、筆致を重ねながら実感が集積され、ありのままの世界が造形化される塩梅を模索しているのである。

研究を通して、これまでは漠然としていた自身の表現したいことが明確となり、またそれを実現するための方向性も明らかとなった。今後さらに研究すべき課題として、筆致を重ねれば重ねるほど画面上の情報量が増加し、結果として作品を鑑賞する時にノイズとなり混沌となっていくという事実がある。しかし、ノイズを除くために情報量を減らすと逆に場の知覚の造形化が満足に行われないという弊害が生じるのである。しかし、このような試行錯誤の過程において生じた、《不在》(図 1188)や《間戸》(図 1199)のような作品もある。これは「場の知覚の造形化」に向かう成果と阻害が表裏一体となっており、混沌さそのものを取り除くのではなく、別の造形要素として取り入れ

て画面を組み立てる方法を新たに模索する必要があると示唆している。

審査結果の要旨

清水葉月氏（以下敬称略）の発表は、「要素の関係性による、場の知覚の造形化について」と題された論文と作品展示からなる。作品展示は2.3m×3mの大作を含む5点の日本画作品とドローイング資料によって構成され、会場には本学C地区D棟3階日本画制作室3が利用された。

清水は本学日本画専攻に在籍し修士課程を経て博士課程に進学。満期退学後3年にあたる本年度本審査を受審した。

清水の現在の主題は論文タイトルにもある通り、「要素の関係性」を手がかりとした「場の知覚の造形化」にある。清水が想定する「場」とは、「ものと空間というような物質性の有無によって対比される空間」とは異なり、「ものと空間が入り混じって知覚される広がり」であるという。つまり概念規定や既存の視覚的把握の仕方に縛られない目の「広がり」を「ありのままの世界」と設定し、この世界をいかに造形化するかが問題の中心としてある。

そして、自身が制作を通して体得してきた観察の方法、すなわち形態の写実によらず「現実の世界から作者の目と経験を通して抽出される抽象的な要素」と「その表現方法を練磨すること」により知覚や体感に結びついた「ありのままの世界」を描くことを目指している。

今回提出された論文及び作品展示では、清水が本学学部在籍時から博士課程までの間に行ってきた考え作ることのその変遷について、論文ではその道程をつぶさに検証し、作品展示ではその変遷の到達点としての作品が現在進行形のものとして示された。

以下に提出された論文と作品について紹介する。

【論文】

論文は「現在の研究に至るまで」、「場の知覚と研究」、「知覚と造形化」、「結論」という4章による構成となっており、上述した現在清水が取り組んでいる制作における問いと、その問いが育まれた学部からの制作について可能な限り他者と共有できる客観的な言葉で省察し、それに基づく考察を行っている。

第1章では、本学の日本画専攻が基礎課題として実施している人体を手がかりに日本画制作を学ぶ課題を通じて、自身の制作における問題が観察に基づく単なる形態の再現から、佇まいやフォルムの流れ、あるいは量感といった実感をどのように造形に置き換えるのか？という問いかけへと移行し、それを明らかにするための制作の変遷が記述される。またその過程においてそもそものモチーフから離脱し、その結果としての混沌とした画面での格闘を経て、実際に自身が身を置く空間自体を「場」というキーワードに集約させ、改めてそれをモチーフとして設定するに至った経緯について詳細に記述している。

2章では、「場」という概念が認識され始めてから実際に制作された作品の解析を行いながら、自身がどのように目の状況を把握しようとしているのかを「モチーフとしての場」「状況の変化と連動」などの切り口で分析し論述をしている。

3章では、人がどのように対象を知覚しているのかという科学的な引用を交え自身の観察について考察を行っている。またこの章では視覚的に見ることのみならず体感的に感じる凹凸についての考察とそれを線と筆致に変換し表現するための方法についても、実践の報告を交えながら考察がなされている。

結論と題された4章では、1-3章を通じて言語によって検証、整理することで得られた成果についてまとめられている。

【作品】

本画作品は全て日本画材料により制作され、論考の中で解説される場の知覚を線や筆致という造形要素に還元することにより、作者が体感したであろう空間として再構築した画面が展示された。

また、合わせて学部から博士課程在籍時までの間に描き溜めたドローイング群も提出された。

【審査評】

今回提出された作品は論述されている内容を鑑賞者が実際に体験を通して理解できるまでに到達していたといえる。

特に今回の審査のために制作された横幅3mの大作では、実際に目の前にある、ものと空間が混在した状況から、清水が言う「体感的な凹凸」を丁寧に拾い上げ、それを線や筆致という運動の痕跡に変換することで瑞々しい広がりのある、しかし確かに手応えのある空間が作品上に作り上げられていた。

造形要素としては、清水独自の観察方法によって掬い上げられた実風景の手がかりが色彩を乗せた線や面に変換され一筆ずつ画面に刻みつけていくように描かれており、空間の構造をなすのびやかな線と、視点が凝縮されるような筆致の集積の組み合わせによりバランスをとりながら、その都度画面が組み立てられていく状況が追体験できるような画面であった。

またドローイングでは清水の観察がもの（人体）そのものから、それを取り巻く空間へと移行し、それらが混在していく過程と、さらにはそれを調子から線という極度に抽象化された造形要素へと還元していく様子を時系列で確認することができた。

論文は美術史との結びつきやコンテクストに依存することなくあくまでも自身が実践してきた、あるいは経験してきた対象の観察による成果をつぶさに検証することによりまとめ上げられている。この記述法では論述を主観に陥らせる可能性が高いのであるが、今回提出された論文では完全とは言えないまでも初期の観察からの変遷や対象を造形へと変換する際の過程などを丁寧かつ誠実に検証することで、大筋で客観的に記述することができていると言える。一方で、2章の「制作過

程における意図や意識、成果や課題についてはやや説明不足の感覚的な表現が散見される」点や、3章で説明される「線や筆致の定義がやや不明瞭であるため核心に迫りきれていない」、また「書誌情報のあげ方や体裁の不行き届きが散見される」等の指摘が審査員からあった。

【審査結果】

上述の通り論文自体にはまだ不備があり、ここからさらに考察を重ね修正できる内容が散見されることは確かである。実際、審査後には口頭諮問の際に出た質問とその回答により考察が進んだ内容も多く、この審査を踏まえて再度論文を改稿することができれば極めて充実した論文として仕上がったであろうという感想もあった。

しかし、初歩の観察を通した制作での気づきに敏感に反応し、自身の問いを着実に紡ぎ出し、新しい制作へと結びつける態度と今回その変遷を可能な限りにおいて誠実に省察し言語化を行い論考にまとめた点については、同じく審査員から「今回清水が試みたような論述は、本来的に感性的な質の是非がその存在根拠の一部として重要である造形芸術の理解を、実践者以外にも広めていくという観点においても重要」という認識が示されており、本論文が現時点においても十分に後進の制作者や研究者にとって手がかりを与える制作論として成立していると認めることができる。提出された作品においても論拠を示し整合性を証明していることに疑いはない。特に以上の点において今回提出された論文及び作品の内容を十分に評価することができると判断し審査員全員一致で合格とした。