
彫刻専攻

Sculpture Course

石川 慎平

ISHIKAWA, Shinpei

彫刻の気配

Sense of sculpture



Capsule
楠、シリコン / Camphor and silicone
175 × 50 × 40 cm



Package
楠、シリコン / Camphor and silicone
180 × 50 × 40 cm

修了論文：彫刻の気配 / Sense of sculpture

石川 寛

ISHIKAWA, Hiroshi

彫刻における廃墟性

Characteristics of ruins in sculpture

彫刻を鑑賞するとき、その展示空間に一人きりにも関わらず、誰かの気配が漂っていると感じる事がある。

その気配の出所を探す事は非常に難しいが、似た感覚を私は知っていた。それは、廃墟に残るそこにいた匿名的個人の気配だった。

「何にでも匂いがある。トースト一枚焼いても匂いが残る。」映画「シャイニング」において、スキャットマン・クロウザーズ 演じる料理長、ディック・ハロランのセリフだ。

「シャイニング」はスティーブン・キングの同名小説を映画化したスタンリー・キューブリック監督のホラー作品である。作家であるジャックと妻のウェンディ、「かがやき」と呼ばれる超能力をもつ息子のダニーがコロラド州のロッキー山脈にあるオーバールック・ホテルを訪れるところから話は始まる。

彼らは厳冬の中、管理人とその家族として三人のみで一冬を過ごす。しかしその長い年月において多くの人々が入り出し、無数の記憶の集積によって意思を持つようになったホテルの邪悪な力に魅入られたジャックが発狂し、斧を手にしてウェンディとダニーに襲いかかるというのが大まかな内容である。

ダニーが持つ「かがやき」は第六感のようなもので、テレパシーや予知夢などの様々な超能力を引き出す事ができるが、その中でも「気配の正体を見破る力」がストーリーの中で重要になっていく。

ダニーは早い段階においてオーバールック・ホテルがただならぬ気配を帯びており、意思をもって自分たちを取り込もうとしている事に気づき、両親に警告をするが彼らはそれに取り合おうとしない。やがて三人をホテルが見せる幻影が襲い出す。父親に惨殺された双子の少女の幽霊、浴槽で死んだ老婆の腐りかけた姿、ホテルが開館した当時の仮面舞踏会、誰もいないはずのバーカウンターに立つバーテンダーとないはずのアルコール、動くはずのない消火ホースが動き出す幻覚、エレベーターから溢れ出す大量の血液。生物、無生物に関わらず、オーバールック・ホテルが過去に経験した事象が三人に現前してくる。それは幽霊やポルターガイストという心霊現象というよりも、場に残る記憶の発露として扱われているような気がしてならない。実際それらが直接危害を加えてくるといったホラー映

画にありがちな展開ではなく、このあと、正体を見破ることのできない両親が同時に狂い出していく。(映画のレビュー等ではジャックが狂って家族を襲いだすと紹介されるが、ウェンディの方も徐々に狂って行き、強迫観念のあまりにジャックを閉じ込め、それが惨劇の始まりになっていく。)シャイニングはホラー映画にも関わらず、実体のない幻影が恐ろしいのではなく、それを見る事で狂っていく人間自体が一番恐ろしく描かれているところに非凡ならざるストーリーの魅力がある。

ハロランのセリフに戻ろう、ここで扱われている「匂い」とはホテルという建築物の持つ気配の事に他ならない。トーストを焼くような小さな出来事の蓄積によって、事物がおびただしい量の記憶を有し、それが私たちの知覚出来るささやかな表徴として現れるといった意味になるだろうが、それと近似したことは、実際の日常の中にも無数に存在している。

例えばそれは日頃利用する地下鉄の駅、地上へ向かう階段の真ん中らへんがみな削れてくぼんでいることや古いドアに付けられた真鍮のノブの部分的なツヤ、日々の炊事の影でだんだんと真ん中が凹んでいく木のまな板、随分と長いあいだ舗装を替えられていない国道のコンクリートに刻まれた轍。こういったことは私たち人間の生活に関わる物体の全てに当てはまると言っても過言ではないだろう。

自分が現在立っている場所に以前起きた出来事を感じながら同時に一瞬前の自分をレイヤーして行く。私たちの生活は未明の廃墟を中心に回っているのだとも言えるだろう。そこに、例えば人の立ち入らない時間のような神聖な加工が施されることにより廃墟は完成する。ある意味では彫刻はその未明の廃墟の亜種に過ぎないのだろう。



オーバードース・フィールド

Overdose field

ガラスブロック、赤インク、水、木、土、ブロンズ
Glass blocks, red ink, water, wood and bronze
サイズ可変 / Variable size

修了論文：彫刻における廃墟性 / Characteristics of ruins in sculpture

片桐 楽弥

KATAGIRI, Rakuya

立体表現はどのように現代社会を視覚化することができるのか

The visualization of modern society through sculpture

日頃、私は「個の存在」と「取り巻く状況」というものを意識した制作をしている。人との繋がりというわかりやすいと思うが、そこに注目をしている。元々、しっかりしたテーマを掲げて現在の表現方法に至ったわけではなく、作品を創ることへの欲求だけでは制作が難しいと感じていた時期に社会問題や市民活動に触れられたことが大きかったように思う。

「時の中で固有」では、人々が溢れ返っている中でそれぞれ、個の関係は異常なまでに希薄な社会であるのではないかと疑問に思ったことが出発点であった。ありきたりではあるがインターネットの普及で、私と同世代の大半の人であったらコミュニケーションのツールはおのずとメール、ソーシャルネットワーク等々になってくる、それらは私たちにコミュニケーション過多といえるほど過剰に繋がりを求めてくる。それは同時に「個」の価値観や文化的背景が消滅して行くことにはならないだろうか。共有することが前提となり、共同体の核である私たちの存在や、思考は重要ではなくなって行き、画一化されてゆくことにはならないだろうか。勿論、私自身何かしらの繋がりを求めているそこに、喜びややすらぎを感じている。しかし何処からともなく湧き出してくる、この居心地の悪さのような感覚や不安はなんなのだろう。そして、この違和感がやがて薄れていくことへの恐さを作品の中に込めたかった。

セミール・ゼキの「脳は美をいかに感じるか」の中で扱われている彫刻家のナウム・ガボは次のように述べている。

「人々はしばしば絵画に対して視覚以外、できれば言葉で語りかけてくれることを期待するが、絵画もしくは彫刻が言葉による補足説明を必要とするなら、それ自体が美術作品としての機能を満たしていないか、それとも見る側の視覚が奪われているかのいずれかである」

言葉では語れない視覚的で直感的な、心の揺らぎを直接観る者へ感じ取ってもらうことに重点をおきたく、批判的なメッセージや私自身の主張を含ませず、また楽観主義でもなく悲観主義でもない立場から、現実を目撃したときような揺らぎを持った作品へと昇華させていきたかった。「無題」は鉛のシートに直接、木の枝を押し当て作品にしたもので、一本

の大木から切り取られた枝を共同体の中の個人と見たと、改めて意図的に配列したときに現れる空虚なイメージを表現することを目標にして。そして直接、型押しをして像の写った型側を作品として見せることで、物事の内部に潜む実体を外部に露出させる試みとしてこの手法をとることにした。また、彫刻的な部分では手数や情報量を増やすことで、作品の完成度を高めて行くのではなく、「内部や外部」と「外的要因」の関係を考察していくように、イメージの階層を増やしてゆくこともこの手法の中の重要な目的であった。

これまで私を含めた個人が社会の中で、どのように存在していけるのかを自身の作品を通して模索してきた。この想いは「無題」以降より一層強くなっている。修了制作である「#II」は「無題」制作時のテーマを発展させた作品である。この作品は、制作を開始する以前に鑑賞したミヒャエル・ハネケの白いリボン(Das weisse band)から着想を得た。

この映画が現在、私たちの置かれている状況と重なって見え、そこから作品としてかたちにしたいとの思いから、酸化させメディウムで表面処理をした10cm四方の鉛板のかたまりを、薄手の帆布で結び羅列した。

帆布で結んだ鉛板は一見すると人のようにも神社の境内に結ばれたおみくじの様にもみえる。この「祈り」を想像させるようなフォルムにすることと、鉛という重い空気感のある素材を使うことで、物質的に豊かになった社会の中で私たちの心の閉塞感を表現した。列から外した未加工の鉛板は、その列には入ることのできなかつた存在として配置することにし、帆布で結ばれた鉛板とコントラストを付ける為に未加工にした。そして「無題」で実践したイメージの階層を増やしてゆく行為から発展させ、物質の処理の仕方によってイメージの階層を増やしていった。



無題 / Untitled
鉛 / Lead
5 × 200 × 200 cm



II
鉛 / Lead
5 × 60 × 220 cm

修了論文：立体表現はどのように現代社会を可視化することができるのか
The visualization of modern society through sculpture

黒崎 都

KUROSAKI, Miyako

持論から生まれた好みこそ美術における正解だ

Preference born from theory as correct in fine arts

初めに

美術を学び、制作や鑑賞をする上で、殆どが「まあ、好みだから」の一言で完結してしまう。まさにその通りだ。人は美術に関してだけでは留まらず好みという部分を無意識下の中でとても重要視している。ただ、今回は私が今までに学んできた美術というカテゴリーの中でそれを噛み砕き、尚且つ私の「好み」を全面的に出したもとのしてこの論文を書き連ねようと思う。それぞれ、絵画より彫刻の方が好きだの、具象より抽象の方が好きだの、他の素材の中でも木が一番好きだの、木の中でも楠が好きだなんて問題は、和食と洋食で言えば和食が好きで、その中でも魚料理が好きで、特にサバが好きで、色々な調理法がある中、言えば味噌煮が好きだと言っている程度の事なのだ。そんな事を真面目に書いている程度の感覚である。美術を学んでいない人にとっては、難しい事を言っているようにも取れるだろう。しかし、美術を学んだ人からすれば、こいつは何を言っているのだと、そんな単純な事ばかりなのだ。

持論と称する通り、自分の中で「これが正しい」と、根拠があり、又は何の根拠も無く主張する事が今回のテーマであり、正解とも言える。持論として自身の中で確立した意見こそ、多くの選択の中から好みと言う裏の理由を正当化し、それを正解であると思込む事が重要なのだ。ただし、自信の無い持論はもはや価値も無く、それを主張する権利すらないのだ。何故ならばそれは持論として確立されていないからだ。自身がはっきりと自信を持って主張する事で「第三者」からの批判を受けたとしてもそれを理解はしても受け入れずに自身の正当性を主張できなければ、それこそただの言い訳で終わってしまう。なら、最初から主張する必要性も無ければ時間の無駄なのだ。

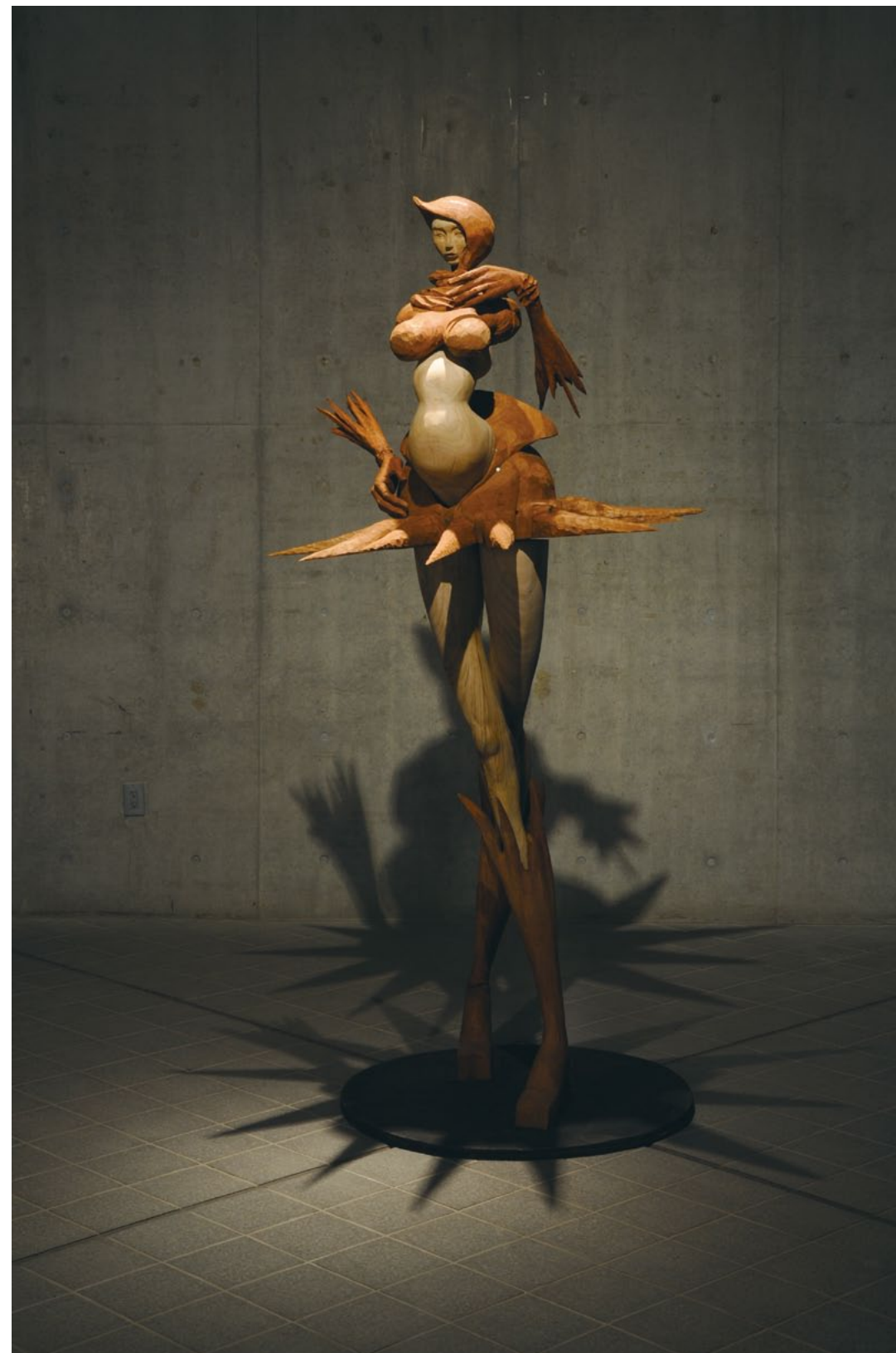
女体表現

今迄の作品に言える事だが、私は女性像を制作する事に執着している。女性である私が女性像に異常とも思える程に魅力を感じている理由をこれから説明しようと思う。何故、そこまでの魅力を感じ、尚且つ執着しているのかと言えば、私が制作を行う上で一番多くされる質問が「男性は作らないのか」

だ。ちなみに、私自身、男性を作る予定は（女性のおまけという捉え方で制作する事を除けば）作る予定は無い。

女性の何処が美しいのか、男性だって綺麗ではないか。そう答える人も多いだろうが、正直、視覚的な綺麗ならば男性だけでなく、動物だろうと植物だろうと、物だろうと風景だろうとそれに当てはまる。しかし、私の求めるものは「美しい」なのだ。では、美しいとは何か。ここで内面的な要素が出てくるのだ。鑑賞者の内面的な要素は一定のラインを越えているのであれば好きに解釈して貰えても構わない。男性の内面が美しくない、と言う訳でも無い。この場合、鑑賞者や男性の問題では無く、私が「内面的に美しく思える」そして、私自身が「体感できるか」という二点がとても重要になってくる。作者である私が美しいと思えない物を制作して、鑑賞者が美しいと感じるだろうか。私が今や過去、未来さえ体感する事のできない物を作る事ができるだろうか。もし仮に、制作する事ができたとして、そんな薄っぺらな作品を人が評価するだろうか。想像すると言う事は決して悪い事ではない。ただ、私の求める美しさは想像でも空想でもない、リアル、現実なのだ。あくまでもリアルが伴わないのならばそれはただのファンタジーでしかないのだ。女性が妊娠し子供を産んだ時の感情はきっと美しい。今は想像でも、将来、私自身が体感し、知る事でその美しさを確信へと変える事ができるだろう。しかし、愛した人が体を痛めて生まれた子供を抱いた瞬間の感情など、想像する事は難しい。

作品とはあくまで鏡だ。将来の自分を写し、今の自分を映し出す。私自身が将来その感情を体感するだろう。それが作品となり、今現在の思想へと形成されていくのだ。他人の気持ちを訴えるような薄っぺらな作品など自分を自分勝手であると自負する私が作れる筈も無ければ、作ろうとする事もあり得ない事だろう。自身の気持ちさえ、完全に理解できている訳でも無い不完全な人間が、他人の気持ちをくみ取り、それを形にする事など、ただの奇行と思ってしまう。わかる訳が無い物を作った所で、人の心に残る作品など、作れる筈がないのだ。だからこそ、私は女性をモチーフ、テーマとして制作を継続し続けているのだ。



威 / i (menace)
木 / Wood
240 × 100 × 100 cm

修了論文：持論から生まれた好みこそ美術における正解だ

Preference born from theory as correct in fine arts

具 怜圻

GU, Youngeun

悟る風

空気の流、風の危険性

Comprehension of wind

The flow of air, the danger of the wind



From it
鉄、オブジェ、寒冷紗
Iron, object and cold yarn
250 × 300 × 300 cm



悟・風 I / Comprehension of wind I
鉄、ガラス、ペイント、スピーカー / Iron, glass, paint and speaker
220 × 60 × 75 cm

修了論文：「風」を語る 一人に風の姿を託して—

Comprehension of "wind" : Entrusting shapes of humans to wind beings

甲野 恵美子

KONO, Emiko

覚えていただけることぜんぶ

All I can remember



ぜんぶ
All
パラフィンワックス
Paraffin wax
各25×80×60 cm



9
透明樹脂
Transparent resin
サイズ可変 / Variable size

修了論文：覚えていただけることぜんぶ

All I can remember

須佐美彩

SUSAMI, Aya

見えないものを具現化すること

キャラクターゼーションの歴史とその現代的意義

Embodiment of the invisible

The contemporary significance and history of characterization



あたまがまっしろ
Atama ga masshiro
発泡スチロール
Polystyrene foam
230 × 220 × 220 cm



かいじゅうになりたい
I wanna be a creature
発泡スチロール、漆喰
Polystyrene foam and mortar
200 × 180 × 210 cm

修了論文：見えないものを具現化すること—キャラクターゼーションの歴史とその現代的意義
Embodiment of the invisible—The contemporary significance and history of characterization

宋彦君

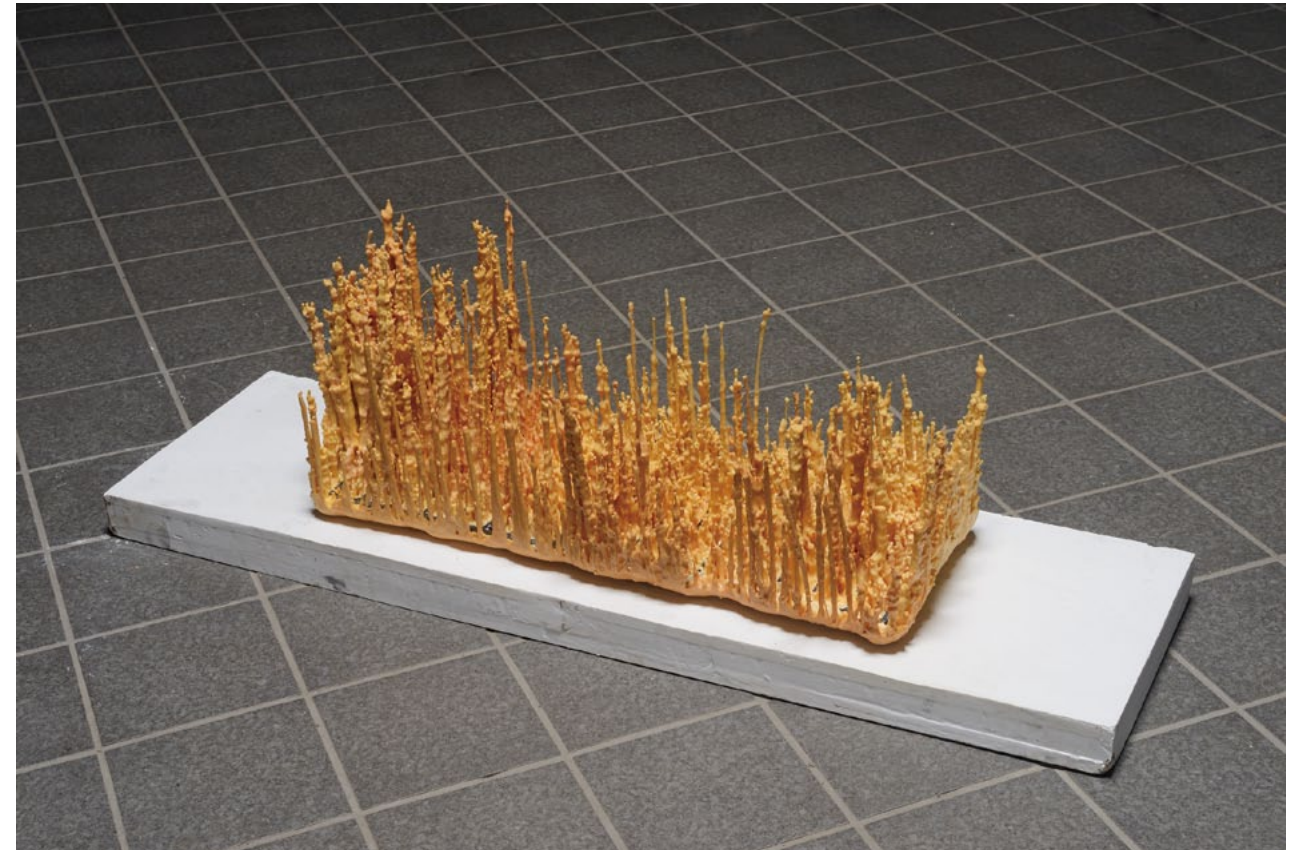
SONG, Yan jun

確定と不確定の矛盾関係

Contradictory interrelationship between definite and indefinite



The weight of thought
鉄、セメント
Iron and cement
140 × 300 × 90 cm



Exciting
ワックス、石膏
Wax and gypsum
30 × 90 × 30 cm

修了論文：「易」・「芸」— 確定と不確定の矛盾関係

“Eki” and “Gei” – Contradictory interrelationship between definite and indefinite

高星 秀明

TAKAHOSHI, Hideaki

異界で遊ぶということ

Play in another world

私が研究のテーマとしているのは、臥遊の感覚を味わえる作品を作ることである。臥遊とは中国の宗の時代、山水画の見方として登場した言葉である。床に臥して山水画や地図を眺め、その世界の中に意識を飛ばし、そこに遊ぶ。その体験を臥遊と言う。言ってしまうと、この現実逃避に過ぎないこの概念を、なぜ 2013 年に持ち出してきたのかというと、拠り所が無い世間になってきているので、安息の地を頭の中に求めたからである。

つまり社会にも自然の中にも、身の置き所がないのである。果たして社会のいったい何を信じられようか。例えば 9.11 の同時多発テロ、あれはただ生きていてだけで、他者に暴力を無自覚にふるい続けているということへの告発のように思える。資本主義を掲げる国家に偶然生まれ、ただ生きていてだけで他者を蔑ろにして、価値観を土足で踏み荒らしている。ユニクロの服を着ただけで、やすいチョコレートを食べただけで、私は何人の人の尊厳を権利を侵害しているのだろうか。しかし私は生きていて、生きていく。ならばそのような事にいちいち立ち止まり、悲嘆にくれている暇はない。善悪などはもはや幻想に過ぎず、そこにあるのは曖昧な価値観の差異だけで、道徳すらも考え方の一つに過ぎない。さらには貨幣すらも信用ならないということが、リーマンショック、ユーロ危機という形で、次々に明るみに出てきてしまっている。この正体不明の社会のいったいどこに身を預ければいいというのか。ならば社会を知り、それが抱える問題を知り、そして何をどう信じるかを決めようとしても、巨大に膨れ上がった情報は噛み砕き消化しようとする間もなく、次々と襲いかかってきて更には驚異的な速度で絶えず変化を続けている。そして扱いきれぬほどの膨大な情報は、たやすく問題を肉体から遊離させ、肉感を伴わぬ机上の空論ばかりを生まれさせてしまう。

そもそも問題を認識できたところでなんだというのか。アトピーにせよ花粉症にせよ、金融崩壊にせよ、原子炉の崩壊にせよすぐ何か原因があるとか、何とかのせいだとか言いたがるが、どうも「せい」だけで片付けられるようなものではない、圧倒的なスケールのものが突然やってきてそれに飲み込まれていく。あるいはじわじわと水位が上がってきて気づけば息も出来なくなって、どうにもならなくなっているのではない

だろうか。無論現代が抱える問題すべてがそうであるとは言えないだろうしかし、その圧倒的なスケールのもを訳も分からず抱え込み、不確かな水面の上に浮き家を建てて住むしかないのに、あれのせいだこれのせいだと、自らの足場を叩き壊していく空虚さに私はついていけない。

だから、社会は信じられる拠り所はない。そして何故、身の回りには社会しか存在しないのであろうか。

近代化の波の中で、日本も欧米追従型の発展を目指し、自然を客体として切り離し、物質として扱うことにより、自然との主体的なかかわりが持たなくなっていった、という事が言われている。

確かにそうであろう。自分も幼少期は父に連れられ田舎に行き川で遊びもしたし虫取りもした。しかし都会育ちの私にはそれは日常ではなかった。あくまで、非日常的なアトラクションに過ぎなかった。それならば自分の内に自然が根付くわけでもない。自然との付き合い方などわかるわけもない。

ならば、自然と有機的に関わっていた時代の文化を見つめ直すという向きもある。各地に残る祭りや信仰、アイヌの熊祭や沖縄の秘祭、岡本太郎の美術。そんなものを、今の私が心の底から信じ、参加することなどできようか。今更、『遠野物語』の世界に立ち返る事など出来るだろうか。疑心と不信、いかがわしさがたちまち沸き起こり、拒絶するだろう。そのような自然の再獲得、今一度、自然の中に立ち返るという考えは、いささか大回りすぎるし、現実感に欠ける。

だから私の周りには社会しかないのだ。正体不明の怪物しか居ないのだ。その怪物は常に巨大で詭弁を弄し圧倒的な力で人を駆り立て続けている。

ならば、もう別のところに逃げ出して、絶対に自分を裏切らないエデンを作り、そこに自身を住まわせるしか救いがないのではないか。もちろん他にもこの現実に対応していく方法はあるだろう。しかし私の選んだ方法はこれだったのだ。それが臥遊の探求につながっていく。



旅路 / Journey
ミクストメディア / Mixed media
サイズ可変 / Variable size



壺中庵 (箱)
In the box
ミクストメディア
Mixed media
220 × 60 × 60 cm

修了論文：漫画の遊びの構造

Structure of playing in Japanese Manga

平澤 勇輝

HIRASAWA, Yuki

動物の進化と魅力

Evolution of animals and attraction



Family (Father)

樺、櫻、紫檀、鉄

Zelkova, cherry tree, red sandalwood and metal

330 × 120 × 150 cm



HERO

板屋楓、樺、桤

Itaya maple, zelkova and evergreen oak

320 × 155 × 206 cm

修了論文：動物の進化と魅力

Evolution of animals and attraction

本田 花菜

HONDA, Kana

私について

Speculation about myself



Lycorias
ミクストメディア
Mixed media
250 × 150 × 250 cm



修了論文：私について
Speculation about myself