

氏名	伊藤 幸久 <small>いとう ゆきひさ</small>		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	甲第33号		
学位授与日	平成25年5月9日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	感情の容れもの—陶の人体彫刻研究—		
審査委員	主査	金沢美術工芸大学大学院専任教授	菅 木志雄
	副査	金沢美術工芸大学教授	下川 昭宣
		金沢美術工芸大学教授	川上 明孝
		金沢美術工芸大学教授	高橋 明彦
		美術評論家・名古屋芸術大学名誉教授	中村 英樹

審査対象作品数	7点
論文分量	本文A4判 82頁 (62,760字)
附録の図録	A4判15頁 収録作品総数36点 (自作:25点、参考作品:11点)

論 文 要 旨

伊藤幸久の学位申請論文『感情の容れもの—陶の人体彫刻研究—』は制作研究の記録と考察を詳述したものである。その目的は自作の可能性を見出すことであるとしている。本論文は七つの章で構成されている。以下に各章の要旨を記す。

第Ⅰ章「自作のコンテクスト」においては、伊藤が彫刻を始めるきっかけと、陶を素材にして人体彫刻を作り始めるまでの過程を記し、その後、博士課程に入学するまでの自作について詳述している。伊藤は幼少期より収集していたプラモデルを開発する仕事がしたいという思いから、立体制作の知識、技術を得るため美術大学で彫刻を学ぶべきだと考え美術予備校に通いだし、そこで彫刻を学ぶうちに次第に興味は彫刻そのものへと大きく変化していったとしている。2004年に金沢美術工芸大学の彫刻専攻に入学し、学部3年次には人体を作りたいという観点から、モデルを用いて制作を行う塑像コースを選択した。モデルを用いた制作と並行して、人の内面、特に感情を主題とした作品制作も行った。そして、背中に落書きふうの図柄を透かし彫りにし、内部に電球を仕込み照らすことで壁面に図柄が映り込む仕掛けを施した「イトウユキヒサノスタルジーア」を学部4年のときに制作した。本作に手応えを感じ、同様の表現を用いた「18:00」では素材をFRPから陶に変更した。その理由はFRPでは人体像内部の電球の熱により不快な匂いが発生するため、人体像の素材を熱に強いものに変更する必要があったからであり、このことが本格的に陶を使用し始めるきっかけとなった。それ以来、現在に至るまで陶を素材とした作品を作り続けているとしている。

第Ⅱ章「自作の人形性」では、伊藤の作品が彫刻であると明示しない限り、鑑賞者から“人形”と頻りに言われる事から、人形と人体彫刻の特質と違いについて、増淵宗一の人形観と高村光太郎の彫刻観を参照しつつ自作の人形性を検証している。伊藤は人形と人体彫刻の違いについて、視覚的に人形は人間の感じを得るが、人体彫刻は人の形をしているものの、人間という感じを得ない。しかし、それらに込められた中身については逆のことがいえ、人形の中身には魂というべき人間性が入っておらず、人がその内部に自己の内面を映し、自己を客観視する為の鏡のような存在であるのに対し、人体彫刻の内部には神や仏、理想といった人間が作った精神性が込められているとしている。伊藤は人形と彫刻は相反する形でそれぞれに人間性を有しているとした上で、人形の持つ視

覚的な人間性と人体彫刻の持つ人間の精神性の両方を有した存在を表現することで、人間そのものを作り出そうとしていると述べている。

第Ⅲ章「自作の物語性」では自作の特徴の一つとして上げられる物語性について考察している。伊藤の作品はどのような点で物語性を感じさせるか。ここではまず、数少ない他者をモチーフにした作品をとりあげ論述している。伊藤がそれらを制作する契機が訪れるのは、ふと目を止めてしまうような表情や仕草を他者に感じたときである。「平等な社会」では小学校の卒業アルバムの写真の中の友人が浮かべていた冴えない表情に、また「忍耐」では幼児が拳を握りしめ何かを必死で耐えている様子が目が止まった。伊藤はこのような不可解で意味深長な情景を目にしたとき、そこに至った物語を想像する。伊藤が感じる物語とは彼らの“経験”からくるものであり、経験は個々の“人間性”を形成するものだと考えている。他者をモチーフにした作品と同じく、自己の感情を擬人化させた作品もまた同じ構造を持っているため物語性を感じさせると考えた。伊藤は自己の感情を擬人化させるには固有の“人間性”と“身体”が必要となり、その感情に適した様々な設定を決めることで“人としての擬似的な経験”を与え個々の人間性を作り上げ、この人間性を軸にして現実化するに必要な容姿を導いている。そのように設定された“人としての擬似的な経験”を自作から鑑賞者が感じたときに自作は物語を紡ぎ出すとしている。また伊藤の作品において個々の人間性が視覚的に現れるのは、服装、髪型、化粧、ポーズを含めた装い、つまり「衣裳的形成」であるとし、衣裳的形成を作り上げることが、個々の人間性を作り上げることに繋がるとした上で、自作の物語性は、感情を擬人化させるために不可欠な個々の人間性を与える過程で生じた副次的な要素であるとの考えを述べている。

第Ⅳ章「自作の主題」では“感情”を中心に自作の主題について考察している。伊藤は個人的な経験から人間が感情を持つことに懐疑的になったことがあり、感情について根本的に考えてみるために「感情に関する論議」シリーズに取りかかった。それは、神が人間を創造するが如く人間である私が人間のようなロボットの制作を試みることで、一から“感情の必要性”を問うことを目的としたものである。制作にあたって参照した柴田正良『ロボットの心-7つの哲学物語』（講談社 2001年）には、感情は意思決定にかかわる機能を有しており、ほんの些細な事柄でも、人間は感情抜きには決定を下せず、感情は人間の生きる意欲そのものである、という見解が述べられていた。伊藤の疑念はこの見解によって氷解し、感情は人間が生きる上で必要不可欠であるとの理解にいたった。こうして、自作の主題は感情の必要性を問うことから、自分自身や鑑賞者（他者）の生きる意欲としての感情を呼び起こさせることを目的とした表現へと移行していくのであるが、その過程についても詳述している。

第Ⅴ章「自作の素材と技法」では、陶を素材とする理由、陶の技法、そして色彩について主に論述している。前述した通り、初めて陶を本格的に用いたのは「18:00」においてであり、物理的な問題の解決がその理由だった。本作以降も陶の作品を制作し続けたが、それは不思議と肌に合う感覚が伊藤の中にあっただからだとしている。その理由は、人間の心と陶が“重くて壊れやすい”という共通の性質を持っているとの見解に達したからだとし、人間の心を起源とする感情を主題した自作を陶で制作することには必然性があるとの考えを述べている。また、伊藤が扱う陶の技法である型込め・ひも作り、そして最も多用するくり抜き技法について具体例を挙げながら詳述している。さらに色彩についての考察も行っており、光で彫刻を逆光で見えにくくする表現から、光を用いず着色を施した表現。そして無着色の表現へと次第に移行していき。それは自己の塑像技術の向上に従って、形体を光や色で隠すような表現から脱却し、形体そのもので勝負する姿勢が現れてきたからだとの考えを述べている。

第Ⅵ章「自作の時代性」では、美術評論家・松井みどりが提唱する「マイクロポップ」の視点から自作を照らすことにより、自作の現在における時代性について検証している。伊藤がマイクロポップに注目した理由は、取り上げられているアーティストの年代が自分に近いことと、松井がいう、マイクロポップアーティストが持つ「不利な」条件—社会的な無名性や、経済力の欠如や、子供のような想像力—が全て自分に当てはまっていると考えたからである。それら、「不利な」条件は伊藤

自身には当てはまるものの、作品において表れているのは、子供のような発想一点に限り、他の二つの条件は隠蔽されているとし、自作がマイクロポップとは異なるものであるとの見解について述べられている。

第VII章「種子の可能性を十全に開く」では、伊藤が実際に目にした“次元が違う作品”と感じる作品を取り上げ、それらの作品のように自作を“次元が違う”作品にする方法についての考察を行っている。「小川待子 | 生まれたての〈うつわ〉」展の図録に掲載された美術評論家・峯村敏明の評論中の一文「どんな事象であれ、内包する種子の可能性を十全に開き切ったものは美しい」に“次元が違う”作品を作るための大きな手がかりがあると直感し、自作が内包する種子を見極め、その可能性を十全に開くことによって、「次元が違う」作品が作れるのではないかと考えに至った。そして、自作が内包する種子が“人体彫刻”であるとした上で、「口付けたくないけどコップ使うのはいや」において“人体彫刻”という種子の可能性の結実を試みたが、未だ「次元の違い」作品と呼べるものではなく、それは単にこれまでの積み重ねによる成果が出たにすぎないとした上で、その積み重ねによってのみ種子の可能性は十全に開かれ、十全に開かれたそのときに自作は“次元を越えた”作品へと昇華するのだとの見解に至っている。

そして、「おわりに」は、伊藤が実際に制作しているのは空の容れものだけであり、内部に感情が入っていると錯覚させるような形をした“容れもの”を作ることで、感情を現実世界に現す。鑑賞者はそこに特定の感情があると錯覚し続けているにすぎず、結局の所、その感情は自分の内に居続けおり、感情の容れものの正体は、特定のある感情のみを映す専用の鏡であるとの見解を述べ、本論文を結んでいる。

論文等審査結果

審査会は、申請者の提出論文及び研究作品が平成24年9月11日に行われた予備審査会に提出され了承された論題と内容に合致しており、また、その際に指摘された事柄に基づいてさらに発展させ、完成されたものであることを認めた。

副査の下川審査員の進行のもと、口述試験ではまず申請者が本論要旨を、映像を用いながら述べた後、各審査員の質問に申請者が答えるという形式で行われた。

・口述試験概要

菅審査員（主査）

菅：彫刻における色彩について書いてありましたが、色彩が彫刻に対してどういう効果、どういう位置関係としてあるのかが、少し不明な所があります。論文の中では、色彩を施すということを、割合自然にやられていまして、それなりの効果を生み出していると思います。ところが色彩によって、彫刻がどのように成立し、且つ、どういう効果をもって彫刻をさらに高めるものとしてあるのかということが少し分らないです。論文の中では、結局色彩は彫刻を弱めるのではないかとすることがあり、一体、高めるためにやっているのか弱める効果がある意味で確認するというプロセスの中で、ものを考えたいのか、その辺りのことが少し分らなかつたので、その点を少し聞きたいと思っています。最近よく着色する彫刻が多いですが、色彩がどういうきっかけで、どういうふうに成立し、且つ、自分にとっての色彩が彫刻に及ぼす影響というものについて少し話を聞かせて下さい。

伊藤：はい。基本的には現実に即した形を制作して、それに併せて色も現実に即した色を与えるということで制作してきました。それは私の中にある架空の人物、感情を擬人化したものを現実の人間の様に現実化させることを目的としているからです。しかし、人体的な形が向上していくに従って色が塗れないという衝動に襲われ始め、最初は色を塗るつもりでいたものもあるのですが、

それが塗れない、それを塗ってしまうと、作った形が損なわれてしまうという感覚がありました。もう一点、僕が作っている感情を擬人化したものというのは、現実と内面のちょうど中間になければならないという考えがあります。そのためには色彩を自然に即して施すと、現実寄りすぎてしまうのではないかと考えが次第に出てきました。それゆえに色を無くすという事によって現実から少し離し、ちょうど位置的に私の内面と現実の中間に位置するものとして成立させようと試みしました。それゆえ、近作では色の無いものが増えてきています。

菅：もう少し色彩と彫刻の関係について、一言ありそうな気もするのですが、どうでしょうか。あなたは中間的などというふうに言いましたが、中間的な在り方というのはどういうことを指しているのでしょうか。

伊藤：中間的というのは、イメージのもと、現実のもの、そのちょうど中間ということです。

菅：では形としてはこれはどういう感じでしょうか、着彩はしないという状態性ですか。彫刻的にどういふ。

伊藤：彫刻的には、形を現実から離してデフォルメさせ、それに現実に即した着彩を施した場合は、中間的存在に成りえるのではないかと考えています。自作は形が現実に即しているので現実に即した色を塗ってしまうと現実に近づきすぎてしまうのではないかと考えています。

菅：それは普通の人間に近いという意味ですか。

伊藤：そうです。

菅：ではもう一つ聞きたいと思います。マイクロポップのところで感じたのですが。マイクロポップのある種のコンセプト、例えば「不利な」条件とか、社会的な無名性とか、経済力が欠如とか、子供のような想像力ということを出してきましたね。僕としては、これは不満なんなんですけど、何故かといえば、マイクロポップそのものの造形性に関連したことが何も出てこないからです。だから、これは単なる自分の生活感の中の在り方みたいなもので、造形的な意味での共鳴とか反発とか、そういう内容を含んでいると、もし自分で考えているのだとすれば、一体どういうことでしょうか。作品に対しての共鳴性というのはないのでしょうか。

伊藤：私がマイクロポップに興味を持ったのは、「不利な」条件の三つが自分自身に当てはまっていると思ったからですが、それだけでなく、それら「不利な」条件を制作の中で意識してきたつもりでもありました。というのは、実際にお金をかけずにものを作ることと、社会的無名性に対して、何者にも縛られないように作ろうという意識があり、単純にそういうこと点で共感する部分があって、制作にもそれを出しているつもりでいたのですが、自分が行っている陶の人体彫刻とか、主にしていることがそれらを隠蔽しており、全くそのようには鑑賞者から見えていないのではないかと結論に至りました。

菅：そのような答えでしたが、僕としては、まだマイクロポップの造形理念みたいなものが語られていないという思いがあるのですが。あなたが今言った「不利な」条件とか無名性とか、大概のアーティストというのは皆感じています。彫刻やなくて、それは単なる人間、こっち側のやり手の問題意識ではないでしょうか。それは生活感の問題意識みたいなことであって、造形理念的なものとしては何もないような、共鳴もないような今の話し方のように感じています。それはもしも、ある種の時代性ということを考えれば、社会的な時代性の中で自分がどういう位置で制作しているか、それは確かに必要ですが、もう一つ突っ込んで自分のやっていることが一体、彫刻ではあるけども、それがマイクロポップの作品と比べた場合に、あるいはどういう考え方、どういうコンセプト、そういうものが一体同調するものなのか、全く関連なく制作されているものなのか、ということを知りたくもあります。それが感じられません、今の所は。もし何かあれば言って下さい。

伊藤：結果的には、確かに同年代ということで、人として共感する部分はあったので、興味を持ちましたが、結局自分の目指す所は真逆のベクトルにあるのではないかと感じる感覚もあります。それは少し現代性から離れて残念という部分と、可能性という部分との両者を感じられるので、それを前向きに捉え、今後は新たな時代を作りたいと考えています。

川上審査員

川上：まず、最初に言葉の使い方について質問しますが、あなたはこの論文の中で、そして発表の中で、しばしば感情を擬人化するという言葉を使っているのですが、これは私の考えでは用語的には適切ではないと思っています。なぜならば擬人化というのは元々、人以外のものを人に例えるという意味です。例えばあなたの作品「南蛮往来!!金沢城」、「白鷺と浅野川」は、それぞれ金沢城とか、浅野川の河川敷を人の姿に例えている。そういう意味でこれを擬人化というのは良いけれど、感情を擬人化するということは本当に成り立つのか。何故かという、擬人化ということが言えるためには、それが例えられるものが人ではないという前提が必要です。もちろん感情が人そのものではないということに可能性はあるけども、感情はそもそも人間存在と一体になっているものです。つまりいつも身近にあるものです。そういう感情を人に例えるというロジックと言いますか、在り方は普通の擬人化という言葉遣いとは多いにかけ離れている様に思われます。何故あなたは擬人化という言葉を使うのでしょうか。

伊藤：まず人間というものは身体と精神の二つで人間というものになると私は考えています。ゆえに感情のみでは人間そのものとは呼べないと考えています。また、それとは別に、私が扱っている感情というものは、自分の手に負えなくなった感情、つまり“悩み”なのですが、それはある意味で精神のがん細胞といえ、それを除去するために擬人化をしています。例えば手術で人間から取り出したがん細胞、それが人間だとは言えないと思います。その性質を表すためにそれを人の形に表すということは考えられると思います。私の言う感情の擬人化もそのようなもので、私の中にあるがん細胞のような感情を取り出し、それを知るためにそれを人の形にして、それと語り合うような形にすることが目的の一つです。擬人化という言葉が適切でないとなれば、人物化か若しくは別人化という言葉も考えられます。

川上：自分の中にある感情を、がん細胞と言ったけども、それはまさしく自分の感情をがん細胞に例えている訳ですね。それは決して擬人化ではありません。だからやはりあまり適切ではないと思います。今あなたは人物化するとか別人化すると言ったけれども、つまり端的には感情の表現となるのではないのでしょうか。その表現があなたの感情であるのか、あるいはそれが他人に託した感情であるのか、そこは色々な方法がありますが、それは表現と言うのがあなたの作品の場合一番適切であるように私は思います。それから次に、第Ⅱ章のところで、自作の彫刻性を論じている所に、“不動性”それが永遠に繋がるという論法があるのですが、ここは論理が若干錯綜しているように思えるので、ちょっと指摘したいと思います。浄瑠璃人形や着せ替え人形と比べて見ると、彫像の手足は動かない。そういう意味でまずあなたの中で不動性が語られています。しかしそれに連ねて、理性的な存在である神の彫像は普遍不動のものに関わるという増淵宗一氏のことを出しているところがあるのですが。その不動性、つまり精神に関わる不動性。この物体における不動性と精神における不動性を、どうも強引に等置している様に私には見える。そこが論理に飛躍があるように思えるがいかがでしょうか。

伊藤：増淵宗一氏は、彫刻は不動の形式なので神性や精神的なものを籠めるものとして相応しいとしています。それは僕の解釈では物的に動かないということ彫刻の不動の形式と言っているのだと理解しています。

川上：おそらくあそこで不動の形式だといわれるのは、彫刻が神聖なるもの、あるいは人間の精神的なるものに関わるという、そこに不動だという使われ方の様に思われます。まあ、そこは解釈の違いだから、今ここで改めてする質問でないかもしれませんが、どうもあなたの中で、自分の彫刻性をどこかで保持したいというところがあり、その所をこの部分に求めた感じがすると思われま。これは指摘に留めておきますが、もし反論があれば言ってみて下さい。

伊藤：そういう気持ちは無きにしてもあらずですが、しかしそれ以上に、客観的に見たときに、自作が完全に人形とも言い切れないと思っています。それが何かと考えたときに見えてくるものが不動であることだと考えています。

川上：もうひとつ。第Ⅶ章 種子の可能性を十全に開くというところでですね、あなたは次元が違

う作品として四つ挙げました。ロダンの「アダム」、運慶の「無著菩薩・世親菩薩立像」、イサム・ノグチの「エネルギーヴォイド」、小川待子の「生まれたてのうつわ」展の一連の作品。あなたの論文の主題は実は感情にある訳ですね。今挙げた四つの作品は感情という主題とどういう関わりがあるのか説明して下さい。

伊藤：それらの作品について感情という主題にとの直接的な関わりはありません。それらの作品に感情性を見出すことは出来なくはないですが、直接的にそこと私の感情性が関わっているという訳ではないと思います。というのは、それらの作品は私の制作法や素材、主題的にも関わる点があると言えるかもしれませんが、それ以上に、それらの作品がどのようにして次元の違う作品になったのか、共通の方程式のようなものがあるのではないかと考えました。私の場合はその方程式に感情という主題を当てはめ、次元の違う作品にしようしました。ゆえに直接的に感情とのつながりはないと思います。

川上：そういう観点では見ているわけではないということですね。

伊藤：はい。

川上：では細かい質問をします。あなたの作品の題名ですが、分かりやすい題名もあるが、ユニークで少し聞かないと分からないものもあります。その一つとして「18:00」というのがありましたね。「18:00」という題名はその作品とどういう意味合いで繋がっているのでしょうか。

伊藤：「18:00」は私の体験が元になっています。それは日曜の18時にやっていたテレビ番組をつけたまま、横でうとうと寝ていたときがあり、そのときに、音声はテレビのそのまま、映像だけ違うという体験をしました。これは面白いと考へ、この体験を作品化しようというところから始まっているので、設定された状況に合わせて「18:00」と付けました。

川上：それはあなたの作品の中で形として現れているのですね。そこは感情とはどのように繋がっているのですか。

伊藤：表現の仕方はその体験を元にしてはいますが、そこで表している感情は、男の子と女の子の関係性の中の、特に男の子の気持ちを表しています。女の子は完全に眠っているのですが、男の子は子供ながらにその女の子を守らなければならないと考えながら、自分も寝てしまいそうになっている、責任感と不甲斐なさという感情を表現しました。

中村審査員

中村：全体のテーマ、タイトルが「感情の容れもの」ということなのですが、先ほどの発表の最後のところで、実は「作品そのものは空っぽだ」と。「見る人の心の中に感情はあって、作品そのものは空っぽだ」という話がありましたね。それに関連して一点確かめておきたいのですが、空っぽのものの中に、感情が入っている「容れもの」のように感じさせるのは、どういう仕組みによってそのようになるのですか。

伊藤：それは、簡単に言えば人が人を見て可哀想だな、怒っているなという状態を形にすることで表現しようとしています。私はその人の感情ないしは感覚を見抜く能力が高いと思っていて、そういう視線を元にして、こういう状態はこういう感情であるというものを形に起こすことによって、その感情をそこに表そうとしています。

中村：ということは、言葉を変えて言うと、ある一つの人の形を作るとき、微妙な形の在り方を作ることによって、見る人がそれを見たときにある感情を感じるような体験をするので、作品は見る人に感情を体験させる装置だということになりませんか。

伊藤：私の動機としては少し違うところがありまして、先ほどがん細胞という話をしましたが、私の中から手に負えなくなった感情を取り出して客観視し解決するため、ある意味私自身がそれを離れて見るために作っているので、私がそこに認めている感情通りに他の鑑賞者が見る必要は必ずしもないのですが、実際に作品を展示し見てもらうなかで割合に自分が感じて表現したものをそのまま感じ取ってもらえることは多くありました。ゆえに基本的には私は自分の主観的な感情をそのまま表現することを誠実にやるのが最も他者に対して自分の感情を表現する方法になるのではない

かと考えて制作しています。

中村：質問の方向を変えます。それは既に自分の中にある感情、感情だから目に見えませんが、不可視の感情、というか不可視の内容が、人物の物語的な設定の積み重なりによって作品内部にそのまま収められる、つまり、作品という君の手の細かい作業によって作られていった形式というか形、フォルムに収められる。だから、既にある見えない感情を、それが内容だとすると、それを外部の形式のなかに「容れる」というふうに考えていいですか。つまり内容を形式に収めるといふ論理構造になるということですか。

伊藤：はい、そうだと思います。

中村：そうすると、難しい言い方になるかもしれないけど、「見えない精神」を「見える形式」として表すということになりますね。

伊藤：そうです。

中村：そうだとしたとき、君が書いた言葉によれば、「私が思い描く自分の心情に即した容姿を持った人物」を設定して、それを表現するということなのだけでも、自分の心情に即した容姿を持った人物というのは、君自身の主観的な思い込みではなくて、他の人が見てもなるほどそうだと思うような、それが君自身の「最も理解に苦しむ自分自身の心の内面」を客観的に取り出した内容の表れになるとすると、それはどういう工夫によって可能になるのですか。

伊藤：先ほどの答えと重複するかもしれませんが、基本的には私が“主観的”に自分の悩みだというものが現れたと判断して形にしていますが、基本的な構造はそれで構いと考えています。取り出したものが人にどう伝わるかは分かりませんが、先ほども話したように、何度か展示しているうちに、それが割と自分の思ったように伝わっているという実感があったので、自分の主観により誠実に制作すればする程、人により伝わるのではないかと考えています。それとは別に、自分から取り出したそれが、他の人にどう捉えられるのかということ客観的に見ることもまた目的にしているので、そのまま伝われば嬉しいことも、またそうでなくても面白いということはあるので、そこまで客観を意識していないかもしれません。

中村：作ってみて、「え、これが自分か」と自分で驚くような自分を見つけるということはありませんか。

伊藤：自分を作っているのですが、途中で完全に他人になるときがあり。自分として作っているのですが、アトリエに置いてあったりすると完全にそういう人物としてその名前前で呼んでいたり、別人として扱っているのが、それが自分だったと思い返してみれば「あ、自分か」となる場合もあります。

中村：人形のように視覚的に人間という感じを与えると同時に、人体彫刻のように神や仏、主義や理想といった精神性が込められた作品を目指すということになりますよね、君の場合。

伊藤：そうです。

中村：そうすると、今言ったことのなかには、可変的な現象、つまり移り変わっていく人間の外面的な姿ですね、その可変的な現象を模した形態によって不変性を示す、変わっていくものの姿のなかに変わらないものを求めるという論理になりますよね。

伊藤：そうです。

中村：そのような不変性、神様とか理想とか、超越的なもの、変わらないもの、君は永遠性という言葉を使いますが、変わっていく人間の形によってそういう変わらないものを表現していく。そのときに、君が「魂の強さ」とか「不動」ということを重視するのは、古典ギリシャ彫刻における重力との関係に等しく重心の在り方に配慮してきたからだと思うのですが、彫刻の方法論として、変わっていく形態の中に変わらないものを表すには、今後、「口付けたくないけどコップ使うのはいや」以降、それ以外にどういう工夫が大切だと考えていますか。今すぐ簡単に答えられるようなことでもないと思いますから、そういうことが君にとって大きな問題になるかどうかだけ聞いてみたいのですが。

伊藤：答えになっているか分からないのですが。色彩について、今、作品は素材の色が無くなった

状態なのですが、今度は普通の彫刻化するとも見られるかもしれないですが、より自分の精神性を収めた色彩というか素材の質というか、そういうものが大事になっていくのではないかと考えています。

中村：わかりました。今後の課題ということもあるかもしれませんが、では次に、感情のことについて聞きたいと思います。だんだん君自身の方向性も「生きる意欲としての感情」を呼び起こさせるような表現に傾き、「生きる意欲」というところが強調されるようになってきて、それは非常にいいことだと思っています。「力強く立った立像」というのはそういう面の表れであり、それに塊ということが関わっているかもしれませんが、「生きる意欲を呼び起こさせるような」というときに、そのほかには、具体的にどうすればいいと言えますか。今、考えていることはありますか。

伊藤：私は「口付けたくないけどコップ使うのはいや」と「ヘルメスカタナトス」を併せて三大欲求を表現しています。一番生きる意欲を感じると性欲とかを感じると、意欲が湧くのかなと少しエロティックな表現にしたり、睡眠欲や、牛乳を飲む表現で食欲を表したり、見たときに瞬間的にある衝動が湧くような前向きな感情を表現すれば、生きる意欲が湧くのではないかと考えて表現した部分もあります。

中村：作品を見た人が、見ているだけでなんかこう、「やるぞ！」という気持ちになるような、そういう効果を持つような造形的な構造というのは君のなかでどういうふうを考えていますか。

伊藤：そうですね、以前、中村先生がS字の話がされていて、S字を反復して見ることによって、目の反復運動がエネルギーになるというような話をされていたと記憶しているのですが、「口付けたくないけどコップ使うのはいや」はこのS字を意識して制作していて、そのS字の流れが絶え間なく繋がるようにして目線が動き続けるような表現をすることで、身体的な影響から精神的な生きる意欲が呼び起こされないかということは意識して制作しています。

中村：わかりました。先ほどから色々質問していることのほとんどは作品を制作する具体的な方法としてどういうことが有効なのか、君が考えていることを実現するにはどうすればよいかということに関するものでした。そこで、もう一つだけ端的に答えてほしいのは、今の「生きる意欲を呼び起こす」ということで、君自身の中にある悩みを解消して生きる方法ということもあるかもしれませんが、時代性とか社会性というようなことを考えたときに、君自身ということだけではなくて、社会共有の「生きる意欲」みたいなものとか悩みみたいなものとか、社会と共有する心の拠り所をどう作るかという点については何か考えていますか。

伊藤：私は以前、学部頃などは割と社会的に、広範に渡って伝わるものではないかというふうに考えていたのですが、そうすると内容が浅くなってしまいう経験が多くありまして。それで色々な話を聞くうちに辿り着いたのは、身近な2、3人に伝わるように作ると、意外ともっと多くの人に深いところで繋がるというのを耳にして、それに共感しました。確かに自分でも特定の人に作ったものというのは深いところで別の人にも伝わるっていう経験がありまして、自分が確認出来る特定の人に伝わるように制作することで、深いものが多くの人に伝わるような制作を考えています。それで徐々に視野が広がっていくうちにそれも社会的に広がるのではないかと考えています。

中村：分かりました。

高橋審査員

高橋：制作にあたって伊藤君は小説のようなものを書いている。「物語を紡ぎ出す」ということで、特に「La fatigue」なんかはよく書けていると思って感心して読みました。この小説を読み、それから伊藤君の論文自体を読んで、人形と彫刻というものを対比において、小説という形式自体が人形的だというような感じがしたのですね。これは僕の気持ちであり感じなのですが、おそらくそれに対して詩というのがある。詩は彫刻的だなと思ったのですが、伊藤君どう思いますか。

伊藤：あの、詩は詳しくないので。

高橋：そうですね、詩の方はさておき。

伊藤：私の書いた小説という形式は、本当は私の作品のテキストですが、それがそのまま論文であ

っても私的には構わないのです。私は論文という形式が割合に彫刻的だなと思っています。また、小説が人形的っというのは分かる気がします。論文よりも小説の方がいきいきと書けるということは、おそらく人形の方が彫刻よりもいきいきとして作れるということを示唆しているような気がします。

高橋：彫刻の不動性ということをももう少し掘り下げることができるかと思いますが、ニュアンスは分かりました。小説の中で、特に「La fatigue」の中に書かれている、「元カリスマ、急遽バイトの面接。」の少女・桜子と、「ヘルメスカタナトス」で横たわっていたり、ミルクを飲んでいたりしている佑子。桜子に憧れているのが佑子ですが、その桜子について、小説の中では「孤高」と書いてある。佑子が桜子のことを同じ中学校の中で「孤高」の存在だと思ったというふうを書いてあって、僕は非常に面白いなど、ある種の感銘を持って読みました。「孤高」というのはもちろん人間関係における状態を表しているわけですが、これを「孤高」という感情というふう言い換えてもいいのだろうかという僕は思ったのです。それはいいですね。

伊藤：はい。

高橋：今日発表の中では「孤高」の「こ」の字も出てこなかったけど、「孤高」は大事なことですよ。

伊藤：孤高は、大事ですね。私が最終的に求めているのは孤高の存在になることです。私自身が。

高橋：人前で言うのは恥ずかしいようなことですが、感動して読みました。それで質問なのですが、この君の考える「孤高」ということをマイクロポップの「個」の在り方に対比してちょっと説明できないかな、というのが質問なのです。なお一言言っておくと、マイクロポップで取り上げられている作品や作家の人たちの現実と、「マイクロポップ」という批評用語という概念自体と、必ずしも噛み合っていないという気が僕はそもそもしています。作家達はみんなそれぞれいい作家なのだろうと思うのですが、マイクロポップという説明という概念自体は非常に薄っぺらで、なんの切実感もないというのが、まず第一にあります。伊藤君もそれであまりマイクロポップに対しては必ずしも肯定的なわけではないのかなと思いました。ともかくその「孤高」とマイクロポップを対比的に説明してみてください。

伊藤：そう言われると余計に私が目指すものとマイクロポップとは離れているなという感じがするのですが、マイクロポップというのはある種の共感性みたいなものというか、誰にでもできる方法で表現するとか、子供のような発想であったりとか、もしかしたら自分にもできるのではないかっていうところを重要視していると私は思っていますが、しかし私の場合は逆に、私にしかできないものを探し続けてきたような気がするので、思い返せば、まるで真逆なのではないかと思いました。

高橋：技術的に、「孤高」をどのようにして表現しようとしていますか。

伊藤：技術的にも表現としてもそうですが、それ以上に私個人が孤高になれば良いと考えています。

高橋：「孤高」ってどういうものなのでしょうか？っていう質問は野暮ですよ。

伊藤：「孤高」は、その過程においては多くの人が共感してくれないというか、孤独な道で、そんな道を一番上まで行って、飛び出したときにやっと人に見られる存在になれるのだと考えています。

高橋：基本的に「孤高」は言い訳しないことだと思うから、質疑応答をして「孤高」を表現することはそもそも難しいですよ。最後に、論文のまとめにある、次元が違うということと、種子の可能性を十全に開くということ。次元が違う作品があるということはその通りだと思いますし、伊藤君がそこから受けた衝撃をもとにして感情という問題を取り出して自分の制作に向き合っているのもたしかだと思いますが、それを説明する言葉として、「種子の可能性を十全に開く」は、僕は正直ピンと来なかったのです。種子の可能性を十全に開くということは、俗に言うなら、種子が百点満点をとるとか、そんなふう聞こえます。たとえば朝顔の種はみな同じような、似たようなものだろうから、どのように開くかは既に知られており、十全に花が開いたかどうかの判断ができる。それに対して人間や芸術の種というものがあるとすれば、それはおそらくみな同じではないだろうから、十全に開いたかどうかということと言う場合にそれは、なにかある種の規範性というか物差し

があって、それに基づいた点数に還元されてしまうことになるでしょう。おそらくそうではなくて、人や芸術の種というのはひとつひとつ違うだろう。しかし、そうなると、ちゃんと開いたかどうかというのは判断できないのではないかと。誰にも分からないのではないかと。

伊藤：「十全に開く」は、「十全に開けば次元の違う作品になる」、と読めるように書いてあるかもしれないのですが、そうではなくて。十全に開いてやっと舞台に立てるというか、そこは主観の中のこともかもしれないのですが、自分が表現したいものが出来上がり切らなければ、それが次元を超えた作品かどうか判断できなくて、まずそこに至るのが第一なのではないかと思います。花も開ききらなければ美しいかどうか分からないように。とりあえず自分の持っている種を開き切って、それがだめならもう一回別の種を持ってくるか、というような方法しかないと思っています。十全かどうかは基本的に自分が主観で判断したのちに、世間が認めるかどうか判断されるものであり、それを繰り返していくしか無いと思います。

高橋：なるほど、主観と客観の一番難しい問題だと思いますが、満足のいく答えを頂きました。孤高かどうか同じですね。

下川審査員

下川：私は形を作っている立場から、質問をします。

他人から自分の作品を人形と言われることが嬉しくないと思い、そのために自分の作品の人形性と彫刻性について一章をとって書いていますね。2007年から2009年頃の作品は実物の人間よりも出来上がったものが二まわりほど小さく感じられるのですが、これは陶の焼き縮みなどを計算して完成に至ったのか。あなたは別の箇所で、現在使っている粘土は15%減から1.17倍の比例計算をしてから作り始めると書いてあります。たとえばですね、「La fatigue」などは、作品の寸法が1m40cm。それで今流行の非常に高い靴を履いて、だから人体としては130センチくらいかなと思うのですが。そうしますとだいたい今の女子の平均年齢の身長からして、7歳から8歳くらいの女の子の実物となるのです。少女の印象とはかなりの違いを感じます。それは意図的にしたことなのですか。

伊藤：そうです。制作し始めるときの計算は117パーセントで作るのですけれども。焼成前にも制作する中で縮んでいきます。それは、感覚的に自分が認識しやすいサイズになっていって、それがさらに縮むことも分かっているのですが。それは自分の身体というか感覚的に捉えやすいサイズということと、実物よりも縮むことによって比率的にはその身長の人にはなかなかないバランスになり、その違和感によって現実とは少し違う次元にあるような、少し次元がずれたものになるのではないかとその状態で完成としています。

下川：次に、他の審査員の方からも着色について質問が出ましたが、古くはギリシャ、ローマ時代に作られた人体彫刻、胸像など、現代に至るまで、だいたい宗教的なものを除いて、ほとんどの彫刻作品にはおだやかな着彩の作品が多いです。ふつうは大体一色、たとえばブロンズならば、ブロンズの保護のために1色で酸化膜をつけてそれで作品としている、そのようなケースが多いのです。ところがあなたの作品は数点を除いて、派手な色がつけられています。髪の毛の部分は黒、それからシャツは黄色、靴はピンク、ズボンに赤、肌は肌色というように、あなたの好まない人形的に着彩しています。2010年に作られた「ライオンと飼育員」、これはほとんど付けていないのですか。

伊藤：付けていません。

下川：文章によると、このときから「色彩が形を損ねる」と文章に書いてあるわけですが。ところが、そう感じて着彩をやめる方向にしたのに、「元カリスマ、急遽バイトの面接」とか「無感情」、「Burst into out」など、続けて原色も含めて極彩色のものに戻ってしまいます。せっかくその時点で形と色の関係を考え、強い着彩から方向転換すると書いたあとで、その後ずっと派手な着色が続くのです。それはどうしてなのですか。

伊藤：自然に即した着色をするのは、私のイメージを現実化させるためなので、現実的な色を塗るというのは基本的には理にかなっているものと考えています。しかし「ライオンと飼育員」は、元々

色を塗る予定でしたが、完成したときに塗れなくなってしまったものです。何色を塗っていいか完成後も考えていたのですが。結局、色が無くていいとなるまでに2年くらいかかっていて、その間に制作しているものは先に言った通り現実に即した色を塗って作り続けていました。着色を考え続けたなかで、色を塗ったことで駄目になるものもあると考えるようになりました。今は色が無いほうがいいというふうな解釈になっているかもしれないのですが、今もそうではなく、自然に即した色を塗りつつも形が形態的にも強いものにできないものかというような欲求もあります。ただ、現在の作品は、自分の内面と現実の境になるようなものなので、色の無いもののほうがちょうどいいのではないかなと考えています。

下川：そういうふうに4、5年前に一度考えて文章にしてあるのにまた現実に即した色をずっと塗っていたわけだから、また必ずしも着色しない作品が出てくるとは限らないわけですね。

伊藤：そうです。

下川：たとえば石膏取りなどするときにも人によって進め方が少しずつ皆違いがあります。人それぞれで必ずしもこうやらなくてはいけないというものがあるわけではなく、完成するものがきちんとできていればそれでよしとする石膏取りの例があります。たとえば市販の石膏像、胸像などを持ち上げてみると、重いのと軽いのとあります。重いのはスタッフが中まで入っているのですが、軽いのは肩までしか入っていないのです。それは商売上、石膏を少なく使えば安く費用が済むと。そのような違いがある中で、今回論文中に自作の制作経過、作品について作っていった様子が書いてありますが、その中に、技法についてあなたが特に研究したことはありますか。

伊藤：僕の制作法は大きくは特別なものは無いのですが、それでも制作経過を細かく書いたのは、細かいところのこだわりが多いからです。特別にここで言うようなものはなくて、彫刻から見たら目新しくても工芸的に見たら普通であったりするので強いて言うこともないのですが、それでも強いて言うならば、「口付たくないけどコップ使うのはいや」は、牛乳パックの中にあらかじめ糊葉を入れておいて、焼成時に溶け出して口に入るような仕掛けをしたのですが、最初は牛乳を飲んでポーズしか思いついておらず、あのアイデアは後からきたのですが、あれを思いついてすぐにやろうと思ってできたのは、私が彫刻家だからだったと思います。彫刻というよりは、工芸家じゃなかったからだと思います。何度か実験はしましたけれども、あんな無茶をすぐやるようなことは工芸ではなかなかないということで、ああいう大胆なことができたというのはある種の特異性なのだと考えています。

下川：工芸の方から見たら、なんてひどいことをするのだろうというのが彫刻のテラコッタのテクニク。生乾きの作品でもあぶりで乾燥時間を短縮し、釜の中で乾かしてどう形が変わろうが構わない、ひびが入っても一向に構わないという。形さえできればあとは修正が効くし、そういうところが彫刻の得な面というか、工芸と違うところだと思うのです。ただ、あまりそれが続くと、自分の思ったものが目的とするものからだんだん遠ざかっていくような気がします。作品を作るときはより深い研究と計画性をもって自分の作業を進めていくべきだと思います。

中村審査員

中村：物語的な設定によってその人物の経験をずっと積み重ねていく、そのために陶で作っていくのだということが書かれています。その物語性というときに制作者自身にとって、つまり細かい手作業で作っていくというそのプロセスの積み重ねということは、つまり、自分でもわかっていない自分の部分を紡ぎ出していくみたいに作るというのは、最初に既にイメージとしてあるのか、それとも細かく作りながら次第にそれが見えてくるのか、そのへんはどうなのですか。

伊藤：両方ともそうだと言えますのですが、基本的には、ぼんやりした全体像みたいなものがあって、それを実際に形に起こしたときに、ぼんやりしたイメージだけではわからない形というのを、作っていくなかでそれがどういうものか詳細になっていきます。それが最後にできたときに自分の感情というかそういうものが何かというのが分かってきます。

中村：もう一つ。君の場合は、人形的であるにせよ人体彫刻であるにせよ、初めから人の形ありき

ということですよ。ところがそこに突然、断片的な陶の素材感と釉薬の物質性を強調する小川待子さんの作品が出てきて、その作風は人の形と全然違うわけですよ。君が人体彫刻に特にこだわる理由というのはだいたい分かるつもりですが、君にとって、人体彫刻以外の可能性というのはあるのでしょうか。人体彫刻以外のやり方をする人というのはたくさんいるわけで、他の表現、特に1970年以降日本には素材の物質性に非常にこだわってきた人たちの表現があって、小川待子さんにしてもある意味ではそういう人たちの一人だと言えるかもしれないけれども、そのへんについては、君はどういうふうに見ているのですか。

伊藤：私の感覚的な話なのですが、陶が自分の心に似ていると出してはいるのですが、そのままでは出さないというか。例えば自分自身にあてはまる石の塊とか鉄の塊とかがあればそれを出した方が、生で直接的に伝わるかもしれないのですが、私の感覚としては、それは少し現実的すぎるというか、本物すぎるというような感覚があって、私は私自身がまだ偽物なんじゃないかというか。素材そのものの強さを出したものが私の表現である違和感が強いことでそうしないということがあります。

中村：その違和感を感じるわけというか、そのへんはどこから来ていますか。そこが一番知りたいところなのですが。

伊藤：正確かは分からないのですが、多分その強いもの自体を出してしまうのはある意味で自分が出てしまう、自分がそのまま出てパフォーマンスするのと変わらない感覚がどこかにあります。そこに抵抗があるというのがあって。私は割と自分が出ないで自分の中の一部だけを取り出してやらせることで全力が出せるというか、そういう感覚があるので、自分の代わりに彫刻にパフォーマンスをさせるというそういう形で表現しています。感覚的でしかないのですが、物質そのものは自分をそのまま出しているという状態であり、それは未熟さと気恥ずかしさが原因かもしれないのですが、そのような表現を現状しようとは思えないです。

中村：人間の心理的な面に深く関わる今の話を非常に興味深く聞きました。だいたいわかった気がします。

・審査講評

菅審査員

菅：伊藤さんのテーマは「感情の容れもの」。感情が、造形的な意味で実際の「もの」といったいどういうふうにつながっているのかということの意義性を、実際の作品から色々語ってもらいまして、非常に僕としては納得したところがあります。感情と物語性の関係が中心になると思いますが、その繋ぎのところが一番読んでいて「ああ、なるほどな」という感覚がありまして、僕としては非常に良かったと思っています。それに付随して作品についても、まず最初に陶に移ってゆくところが、何かこう人間が変わっていく過程みたいで非常に納得出来たと思っています。それから、最後の立像ですが、それまでは立ち上がった像がありませんでした。寄りかかったり、寝そべったりというものばかりでしたが、最後の立像によって伊藤さんの彫刻に対する姿勢みたいなものがきちり出たのではないかと認識しています。

川上審査員

川上：伊藤幸久氏は作品制作の動機及び目的について、本論のはじめにと要旨において、およそ次のように述べている。「自分が最も理解に苦しむ自分自身の心や内面を理解するため」に「自分の心情に即した容姿を持った人物（他者）」を「設定」し、この設定を介して「感情」を「表現」すると。人物の設定は何より自己の心情に即することが肝要だが、そのためには「性別、年齢、容姿、趣味志向、家族構成、生まれ育った環境、経験など」を具体的に決めることが不可欠だと言うのである。この方法論のユニークな点は、設定が設定に止まらずさらに「物語」を紡ぎ出していくことにある。例えば「元カリスマ、急遽バイトの面接」の物語は次のように始まる。「これまでにお金に困ったこともなく、末っ子のために周りが手を貸してくれることも多い、とても自立して生きて来たとは言

えない。そんな桜子にとってアルバイトを始めることは一大決心」。そしてゴスロリのカリスマ桜子が髪を切った直後にその同じ美容院で急遽面接を受ける場面が会話を交えて語られる。その桜子の姿を作品は造形するのである。

このような制作方法は、アカデミズムの作法から逸脱していることは明らかであり、その逸脱ぶりは作品が彫刻というよりも「人形」に見えるという形で露になった。このことが「人形」について、そして「彫刻」についての考察へと誘い自己の作品分析へと駆り立てることになった。その反省の記録が本論文の骨格である。すなわち、高村光太郎の彫刻論や増淵宗一の人形論を手がかりに、自作の彫刻性ないし彫刻との距離を、そして人形性ないし人形との距離を測るという仕方での分析である。人形性の解釈や分析は破綻がないが、自作の彫刻性の分析については、彫刻性を保持したいという思いからか、独断的な解釈や論理の飛躍、例えば、浄瑠璃人形や着せ替え人形と比べて彫像の手足や衣装は動かないという意味での不動性すなわち事物の不動性と、理性存在である神の彫像は不変不動のものに関わるという意味での不動性すなわち精神の不動性を強引に等置しようとする点などが見られる。しかしながら叙述は曖昧さが残るとはいえ総じて平明であり、何より誠実であることが本論文の美点である。

人物の設定や物語の考案によって導かれた作品もまた出来ふではあるものの平明であり存在感がある。本人は「形態の弱さ」、「塊（マッサ）の意識の弱さ」を感じると言うが、「感情の容れもの」を標榜する作品において見るべきものはその感情の表れであって、近代彫刻が目指した立体感でもマッサでもない（また「生人形」の迫真感でもない）。立体感にこだわるのではなく、人物の感情が作品に立ち現れること、すなわち感情の造形に意を尽くすべきである。その感情も作者の感情である必要はない。目の前に提示された当の人物の感情であることが重要なのである。その点で「元カリスマ、急遽バイトの面接」や「忍耐」は成功していると思う。女子高生であれ男の子であれ、人は誰もが自分の生を背負わざるをえない存在であり、その状況と分ち難い心情とともにある。その心情が的確に表現されているからである。これらの作品を見る者は、その心情に共感し、生への愛おしさを覚えるに違いない。

提出論文および作品は、3年間の研究の成果を十分に示しており、課程博士の学位に値する。

中村審査員

中村：伊藤幸久君の実作と思考の過程は、全体として、「人体彫刻」を既成の様式美にとらわれて制作することなく、自らの生い立ちと体験に基づいて手探りするような仕方での探求し続けてきたことと、陶における素材の物質性を固定観念的な形態に従属させるのではなく、形態にたどり着くための手掛かりにしながらきめ細かな試行錯誤を積み重ねてきたことが実を結び、狭い「美術」の概念を超えて人間の生存の根源に立ち返る〈人型〉の新しい可能性を示唆していると思われる。

自らの生い立ちと体験には、アニメのキャラクターやロリータファッションなど時代のふう潮の渦中であって、その状況を素直に受け容れてきた様子がうかがわれるけれども、一方で、時代状況下にある自分を視覚的に対象化し、突き放して見つめようともしている。制作者の思いには必ずしも従わない素材の物質性を手掛かりにしながら、自分でもとらえ切れない心の深層を明るみに出そうとする手の営みが作品の細部から読み取れる。それは、時代のふう潮とは関係の薄い別の世代の心を動かす一因にもなりうるだろう。

自らの生い立ちと体験に基づきながら私的な次元に留まらない視覚的表現を切り拓こうとする姿勢は、「人形」と「人体彫刻」の二項対立を克服してそのどちらに属するのでもない両義的な領域として自作を位置づけようとするところにも表われている。移り変わる現象的な人間の姿を表わす「人形」の在り方と、永遠に変わらない超越的な精神性を不動の塊に込める「彫刻」の在り方を両立させようとする試みは、移り変わる現象に基づいて変わらない次元を生み出そうとすることであり、いわば「現象の内なる超越」を求めることに他ならない。その実践は極めて困難であるが、人類が視覚的表現を制作する根源的な契機に根ざす正当な方向性に即して、その方向性の示唆自体が少なからず評価に値する。

物語性を感じさせる作品の追求には、逐次的に進行する文学的な物語の挿絵的な説明というよりも、人間が引き起こす多様な出来事の瞬間的な局面である無数の異時点の同時化という意味合いが強く感じられる。確かに、自作を文章化したり、先行する文章に従って彫刻を制作したりすることも行われているが、ここで言う「物語性」の実質は、人間の意識や感情の起伏の前言語的で微細な局面の集約化にあると思われる。それは、可変的な現象に基づく不変性を具体化するための方法論を予感させる。

自作の主題は「感情」であるというときもっとも注目されるのは、「感情が生きる意欲そのもの」であるとする主張だろう。すべての「感情」を一般化して主題とするのではなく、生きる意欲を呼び起こす感情の働きに絞って探求することが期待される。自作の時代性に関しては、社会共有の生きる意欲の促進という視点も求められる。また、「自作が持つ種子の可能性を十全に開く」ためには、具体的な作品構造の更なる意識化が欠かせない。

以上、制作してきた「人体彫刻」が抱える根本的な問題を自ら明らかにしたことも含めて、伊藤幸久君の作品と論文は、多大な努力の成果として認められる。

高橋審査員

高橋：論文は分量的に少し少なめだが、こなれた文章で的確に書いてある。

彫刻と人形とを対比させた考察が大変興味深い。伊藤君においては最終的に彫刻性が肯定されているかに見えるが、決してそれは規制の彫刻概念に寄りかかったものではない。私は、小説は人形的であり、詩は彫刻的だと感じたわけだが（伊藤君は論文が彫刻的と述べた）、詩と小説とで優劣を付ける必要がないように、人形概念もまた彫刻に劣ったものとする必要はないだろう。

本論は、この人形的アプローチによって、「感情」という問題を見出した。

感情は、知性から独立した作用ではなく、また補助的・付属的でもない。喜怒哀楽のごとき明確な輪郭をいつも持つわけでもない。思考や知覚、行動と切り離せないものとして身体に潜んでいる。それはやっかいなものではあるが、生きる力でもある。そういった視点を、本論は獲得している。そして、その具体例として挙げられる「孤高」（という感情）は、本論の可能性の中心である。彼は「子供が一人でその状況と戦っている姿勢」、「忍耐の拳を握りしめた幼子は、誰かに甘えることなく、一人でじっと堪え忍んでいる」と書いている（44頁）。論文に刻まれたこの言葉をかみしめ、共感して初めて、私は伊藤君の作品にある大切なものに触れ得た思いがした。子供の切実さを見つめるこのあり方は感動的である。ちなみに、これと比べるなら、「マイクロポップ」という概念がいかに空疎で抽象的であるか。「マイクロポップ」は「スキゾキッズ」の焼き直しにすぎないが、今日ではもはや、学級崩壊を個性の尊重だとはずかしげも無く言い抜けるような、悪い冗談でしかない。子供のみならず、「大きな物語」崩壊後において、あるいは3.11以後に限っても、大人もまた切実な生を生きているのだし、忸怩たる感情を抱いているはずである。崩壊した教室で、あるいは世界で、甘えず一人でじっと堪える若い芸術家がいる。

最後に、論文を締めくくっている言葉「種子の可能性を十全に開く」云々については、すこし注文を付けたが、それは単に言い方の問題にすぎないだろう。未来が予測不能なものとしてあるときに、初めて、芸術は成立する。約束されない未来を、いまじっと生きる。このことは、伊藤君自身がよく分かっていると思う。以上、博士の学位に相応しいものとして高く評価する。

下川審査員

下川：予備審査のときに指摘した美術評論家・松井みどりさんの提唱しているマイクロポップに関して、伊藤君自身が自分もその範疇に入るのはないかという考えを述べておりましたが、今回の本論文を読みますと、マイクロポップと今の本人の制作・立場の違いをはっきり認識し、区別して内容的には重なる部分があり無きことを文章にしているの、意味と時代を読み解いた事と思われる。つつい楽な方向へと、今の流行に追従するのではなくこの次の美術界をリードするグループの一員となっていくことが望まれる。

また作品は、一つ一つその制作理由、アイデアの発生根拠等が簡潔に述べられており、それぞれの作品の関連性も明快である。「伊藤君の中にある自然、制作する必然」が分かりやすい言葉で論述され、幼年期にめぐり合ったプラモデルが今までの伊藤君の制作に大きな影響を与えている事は紛れも無い。ただ、今後の制作にプラモデルの影響がプラスに働いてゆくかは疑問の残るところである。今回、自分の作品をよく分析し論文に仕上げた努力はおおいに評価できるところである。これからの制作はプラモデル・人形性に安直に帰結する事無く、自作品を客観的に見ることを忘れずに、制作した作品を全て発表作品とするのではなく魅力ある作品を並べる事を忘れないで欲しい。ひとつ人形的となるのは物の形や、形に添った着彩で作品を説明しようとする事にある。作品は他の素材でも可能と思われるモデリングであり、なぜテラコッタなのか、テラコッタの魅力をいまだ十分に出し切れてないところもある。過去の作品をもう一度研究し、焼成温度や粘土の材質で自分の意図するものが出てきたりはしないか研究の余地は十分にあると思われる。ただ最近「ヘルメスカタナトス」「口付けたくないけどコップ使うのはいや」などスマートで非常に品性を感じる作品が出始めてきて、内容もだんだん良くなって来ており大きな可能性を感じる。他の素材に比べて、焼成時における破損等、完成までにはリスクの多い仕事なので、計画性を持って発表し続けゆく事が大切である。博士論文、作品とも優れた評価に値します。

総 合 評 価

審査員一同、論文及び研究作品を優秀と認め、博士学位に相応しいものと高く評価した。