

氏名	宮田 義廣
学位の種類	博士(芸術)
学位記番号	甲第36号
学位授与日	平成27年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項
学位論文題目	風景の変容—絵画における行為性と記憶の問題—
審査委員	主査 金沢美術工芸大学大学院専任教授 佐藤 一郎 副査 金沢美術工芸大学教授 真鍋 淳朗 金沢美術工芸大学教授 三浦 賢治 金沢美術工芸大学教授 高橋 明彦 京都市立芸術大学学長 建島 哲

審査対象作品数	1点
論文分量	本文A4判、83頁(70,505字)
附属の図録	A4判30頁、収録作品総数22点

論文要旨

本論文は、学位申請者である宮田義廣君が、学部時代の友人の死、博士後期課程時のスウェーデンへの留学など、彼自身に起こった実体験を、「風景の成立」として、または「風景の変容」として捉え、同時にこの「風景」を哲学的に裏付けた上で、絵画制作における行為性の問題として論理化したものである。絵画制作における行為性とは、「見る—見られる」関係として、または「描く—描かれる」関係として成立するものであり、自己と絵画との回路的な身体性の全体を言うものである。本論文は、今日の絵画制作に課せられている様々な問題に果敢に挑んでおり、先進的で魅力的な考察が行われている。かつ、文体は明晰かつ達意で読みやすく、内容はもとより、分量も充足している。以下、章立てに従ってその内容を概観する。

第一章「「風景」の分析」では、宮田君がスウェーデン留学で体験した「風景体験」を記し、ついでアリストテレスの实在論、M・メルロ＝ポンティの現象学、H・ベルクソンの身体論、ユクスキュルの環世界論などを利用して、これを哲学等によって多面的に考察している。

第一節「「風景」の成立」。宮田君は、二〇一四年二月から四月に渉るスウェーデンへの短期留学体験において、彼が「風景体験」と呼ぶ体験をしている。スウェーデンのイエーテボリに着き、生活も心地ついた頃、大学へと歩いて通う道のこれまで何気なく見えていた公園の風景が、それまでとまるで違ったものへと変容して彼の前に現れた、というのである。宮田君は、その時の様子をみずみずしく文章に記すと同時に、この体験を「風景の成立」として捉え、次節以降の哲学的なアプローチの導入としている。

第二節「「風景」と身体性」。彼の言う「風景」は、意味や言葉として現れる以前に、まずは物質として我々のまえに現れる。ただし、見慣れてしまえば、固有の物質性を喪失し、意味や言葉に置き換えられてしまう。このことを、彼は、様々な哲学と関連づけて理論的に裏付けている。まず、アリストテレスは实在(もの)を物理的側面と理念的側面とに分けて、ヒュレー(質料)とエイドス(形相)と呼んだ。同時に、实在は生成変化する(種子が樹木になり、樹木が木材になり、木材が家具になる)が、そうした生成変化におけるフェレーとエイドスを、デュナミス(可能態)とエネルギー(現実態)と呼び変えてもいる。すなわち、「風景」とは、我々の前に現れる实在(もの)

であり、デュナミスとエネルギーとの流転のうちにある。

つぎに俎上にあがるのは現象学である。M・メルロ＝ポンティは、「世界」と「私の身体」とを共に織り上げ仕立てあげている始原の可視性、可感性を「肉」と呼んだ。「感じられるもの」は「私の能動的身体に〈応答する〉もの」、身体に関わるなかで「感じられるもの、感じられる世界」である。この時、世界や対象（もの）は、生きた現象として現れる。

また、宮田君の言う「風景」も、こうした生きた現象として現れる。内田芳明『風景の現象学』が、「旅において建物や樹木や原野に出会うとすればそれらの事物は既に一つの諸関連と構造をもった生きた全体である。」と述べているように、「風景」とは内的・生命的関連構造をもつ生きた全体である。それは、生きた現象として語りかけてくる「風景のリズム」とも言え、そのリズムを受け取る者が居てこそ「風景」は成立するのである。

第三節「物質と記憶」。M・メルロ＝ポンティに先立ってH・ベルクソンもまた、すでに知覚を身体における感覚―運動という回路的な全体として捉えていた。ベルクソン『物質と記憶』によれば、知覚するとは、五感に与えられた物理的刺激が悟性によって観念(表象)へと作り替えられるといった知的思弁的な判断ではなく、「われわれの身体の他のものに対する利害関係」であり、「感覚―運動機構」である。すなわち知覚することは対象に対して可能的に何かをなしうる関係に入ることである。それは判断や認識を本質とする知的生命体に特有の作用でなく、あくまで行動に関わるあらゆる生命体に備わる働きなのである。

生命体は知覚することで対象を再認するが、ベルクソンは再認（それが何であるか分かること）を自動的再認と注意的な再認とに分別した。自動的な再認とは、すらすらと言葉を発したり活動したりする、身体に刻み込まれた（身体化された）いわば習慣としての記憶である。この自動的再認に対して注意的な再認が加わると、過去の記憶をたどってイメージが想起される。われわれは通常、目の前のリンゴを見ている時、同時に想起された過去のリンゴの記憶をも見ているのである。これがすなわちベルクソンの示した有名な図 [本論文 50 頁] が意味するところの、〈知覚と想起の追っかけ合いとしての再認〉である。このように注意的な再認がおこなわれることによって身体（現在の知覚）は精神（過去の想起）と結びつき、対象たる「風景」の中の事物が「何であるか分かる」。ひとは身体（現在と知覚）と精神（過去の想起）の間で往還的に行き来しているが、この様を表したのがベルクソンのもう一つの有名な図（ベルクソンの逆円錐）である [本論文同上頁]。

第四節「環世界」。生物学者のユクスキュルによれば、どんな生命体にも共通する単一な世界などは無く、動物種ごとに世界の現れ方は異なるという。それらの異なる世界を環世界 (Umwelt) と呼ぶ。たとえば、ダニの環世界は、対象の動物が発する酪酸の匂い、摂氏 37 度の体温、皮膚の接触、この三つの刺激のみによって出来ている世界である。人間もまた同じで、意味化する主体と意味の担い手となる知覚対象との関係性によって、人間も環世界を持ち、そこで生きているのである。

以上を要するに、ベルクソン、メルロ＝ポンティ、ユクスキュルにおいて、知覚することは、「感覚―運動」、「作用―反作用」という回路であることが共通している。また、感覚し運動を返される対象は、あくまで物理的な実在対象（もの）ではあるが、それは言葉も含めた意味として我々の前に現れる。つまり、アリストテレスに見たようにデュナミスはエネルギーへと実現し、現象学が指摘するように世界は意味・形相へと還元され、ユクスキュルが言うように世界は環世界として現れるのである。そして、意味として現れる対象は、ベルクソンの再認論からそれを見た場合、身体化された対象の再認（つまり自動的な再認）として現れているが、単に物理的な実在として現れた場合には、記憶をたどる注意深い再認によってはじめてそれが何であるか分かるのである。そして、宮田君は、身体または記憶を介して行われる知覚の全体性が作られることを、「風景の成立」と呼んでいる。

第二章「生について」では、宮田君の研究動機である、言うところの「生」という問題について、彼の過去の体験とそれに則した過去作品をもとに、ビオス（有限の生）とゾーエー（無限の

命) という古代ギリシヤの言葉を参照しながら考察している。同時に、彼が共感をいだく作家エミール・ノルデについても論究している。

第一節「生と死、自己矛盾」。宮田君が学部2年生の時、不幸なことに高校時代のガールフレンドが自殺をしてしまう。その衝撃や喪失感によって絶望的な気分になり創作意欲をすっかり喪失した宮田君は、しかしその後ある動物園でゾウを見たことによって徐々に意欲を回復していく。ただし、動物を描きながらも描く対象を見付けえていないと感じていた。また、インドを訪問して、町のかたわらで死を待つ人間と路傍の動物との間に類似性を見出し、人間の動物への自己投影、または人間の動物化について考えることで、制作のあり方も変化していった。そして、その後、行為性の絵画、眼前の「絵画」の「知覚」するための制作が意識化されていったのである。つまり、先に第一章で述べた知覚の回路的な身体性の全体として作り上げられた「風景の成立」は、いまや「生」そのものであり、また、絵画を描くこと（行為性）として展開されていくのである。

第二節「bios と zoé 一有限の生と無限の生」。古代ギリシヤでは、いわゆる「生」を意味する言葉として、ビオス(bios)とゾーエー(zoé)の二つがあった。特徴付けられた(キャラクター化された)生、個人の生がビオスであり、個体を超えて持続する総体としての「生」がゾーエーである。ただし、両者は断絶しておらず、ゾーエーは連続するビオスであり、ビオスは個として実現されるゾーエーであった。ここに「ビオスのゾーエー」、「ゾーエーのビオス」という円環の構造が見られる。

宮田君自身が友人の死をきっかけにして遭遇した問題や、あるいは今日の現代社会における個人が抱える問題とは、そうしたビオスとゾーエーとの円環が成立しないところにある。ビオスとゾーエーの円環を回復することは、もちろん容易ではないが、宮田君自身のそれまでの絵画制作がそうした回復を目指して行われてきていたことが述べられている。

第三節「エミール・ノルデの「生」」。ビオスとゾーエーとの乖離という観点をさらに推し進めて、ドイツ表現主義の作家として著名なエミール・ノルデについて論究している。一般にノルデの作風は「幻想的」と評されるが、宮田君によれば、ノルデは自身の現在と現実をこそ見据えていた作家である。それは決して、言われるような現実逃避的な幻想ではない。特に注目するのは、退廃芸術とされたノルデの生き様、戦時中に描かれた「描かれざる絵」の行為性に対してである。「描かれざる絵」の本質は、それが戦後に描き直されたことではなく、戦後という未来がまったく見えない状況下で戦時中に「描き連ねつづけたこと」そのものにある。これがノルデの行為性である。

また、本節では、ノルデの行為性を、ボリス・グロイスによるアート・ドキュメンテーション論の文脈で考察している。グロイスは対象化されたアートワーク(芸術作品)に対して、行為としてのアート・ドキュメンテーションを提示しているように見えるが、アート・ドキュメンテーションもまた、アートワークと区別される限りにおいて、対象化されてしまうのではないか(たとえば対象物としてのビデオ作品として)。逆に、回路としての身体性を介することにより、アートワークもまた、言うところのアート・ドキュメンテーションたりうるのではないか。すなわち、アートワークとアート・ドキュメンテーションとの違いは、対象の性質に依存するものでなく、回路的な身体性の全体を作りあげるかどうかにかかっているのである。

第三章「「風景」の変容」は博士後期課程入学後の制作を対象に、「風景の変容」および「歪み」を主題として記された、自身の制作論である。ともすれば一回きりの対象化作業と見なされてしまいがちな「風景の成立」に対して、真なる「風景の成立」とは、常に成立しつづけていることであると宮田君は気づき、成立し続けている様を、はじめ「歪み」と呼び、ついで「風景の変容」と呼んだ。「風景の変容」は、絵画制作の場面において「行為性」として現れる。

絵画の行為性とは、「描くー描かれる」、「見るー見られる」という関係において為される回路的な身体性の全体である。そして、第一章で取り上げた概念を用いて、自身のこれまでの作品14点を振り返り、制作における「風景の変容」、「歪み」について考察している。

第一節「「描くー描かれる」行為性」、および第二節「「見るー見られる」行為性」。宮田君は「風

景体験」をこれまでスウェーデンでの体験や動物園でのゾウを見た体験から「風景の成立」や「歪み」と呼んだりしてきた。「風景の成立」と言う場合、一度成立してしまえばあとは不変となるような印象がある。宮田君はしかし「成立」を同時に「歪み」とも感じて、そう呼んでもきていたのである。「歪み」とは変化そのものであるであり、「常に変化し続けている状態」、つまり運動であり、それは始まりも終わりもない、いわば「中間」である。「成立」を「歪み」と捉える時、「風景の成立」は「風景の変容」と本質的に同じものとなる。

では、絵画において「歪み」を、行為性を意識した制作によって表わすことはどのようにして可能であるか。これが明らかにされるべき、宮田君の絵画制作の根本課題である。

宮田君の博士後期課程からの絵画制作は、流し込み（たらし込み）の技法を用いたものである。本2節では、流し込みの技法的な側面を詳述した上で、同時にこれを理論づけている。すなわち、絵画を描く行為における「歪み」とは、エネルギーからデュナミスへとも戻るプロセスを経験することであり、それは、再認における破綻（失敗）、あるいは再認の記憶による意味の変化である。

第三節「歪み（ひずみ）」。本節は、第一章から三章までのまとめである。

「風景の変容」＝「歪み」は、成功の再認（風景の成立）と再認の失敗（経験されない記憶）の連続としてあった。またエネルギーが一度デュナミスへと立ち返るプロセスでもあった。それは、「感覚－運動機構」あるいは「肉」としての対象と一つの身体性の全体を作りながら、同時的にもう一つの経験をすることである。それは再認の逆プロセスであり、知覚の差異であり、記憶（意味）の差異である。これは個人的な「生」ビオスから、根源的な「生」ゾーエーを知覚し、さらに個人の「生」ビオスへと立ち返る経験をすることともいえる。また、「歪み」は、実は決して大袈裟なことではなく、われわれが日常生活と呼ぶところの至るところにある。「風景」はそれ自体が身体的な生命である。必要なことは、それらの些細な揺らめきを全体性として作りだし、みずからもまた変容しつづけることである。

第四章「絵画と「風景」では、完成、時間、自由のそれぞれについて補論的に考察している。

第一節「完成の概念」。絵画を媒体として「風景」の成立および変容を表そうという宮田君の意図は、絵画の行為性そのものを鑑賞者が体験するものである。つまり作者も鑑賞者もそれぞれが自由に「絵画」を知覚することが本来あるべきあり方であり、決して作者が「私がどのように風景と出会ったのか」を「提示」するものではない。しかし「絵画」には、作者による完成はいつか、という問題がついてまわる。小澤基弘によれば、完成の概念には、完成という「時の到来」があるという主張と、完成は存在しないと主張とがあるという。宮田君はこの完成の概念を再考した。すなわち、「時」の到来を「完了」としての「完成」に置き換えるのは、思考の働きによるものである。思考は対象を無時間化し、それが何であるか一挙に再認する働きである。それに対して、行為性を対置するとき、完成はたんなる「区切り」にすぎない。なぜなら、実在としての時間に完成はないからである。

第二節「時間について」。ユクスキュルは、時間とは瞬間の連続であるとした。この「瞬間」もまた環世界に依存している。カタツムリは3分の1秒より短い時間を感覚できない。人間は18分の1秒（約0.056秒）である（これによって映画が可能となる）。しかし、ベルクソンは瞬間をいくら積み重ねても時間にはならない、時間とは分割も加算も出来ない持続である、と考えた。「時間とは遅延であり、すべてが一挙に与えられているのを妨げている。とするならば、時間は創造と選択の乗り物ではなからうか。時間が実在しているということは、事物のうちに非決定性が存在することの証明であり、時間はこの非決定性そのものである。」（ベルクソン）

「風景の変容」は、変化そのものであり、変化とはすなわち時間である。「歪み」における時間は、ベルクソンのような、一挙に与えられることのない、持続としての時間である。

第三節「自由について」。現在は常に生成し、過去は存在する。そして現在は行動に必要な分だけの過去を引き寄せ利用する。過去は古い現在として同時に存在している。これがベルクソンの時

間論であり、これによって未来は非決定であること、現在が自由であることが語られる。では過去には非決定性がないのかと言えば、そうではないと宮田君は考える。

過去とはつまり記憶である。われわれは様々な記憶を呼び起こすことができる。一度経験しているが現在に利用されない記憶がある。現在と直接的な繋がりが無いという意味でそれは再認の失敗を表わすのであるが、決して全く経験されてこなかったものではない。われわれはこの現在に呼び出された、現在に繋がらない過去の記憶の意味を捉えなおし、過去を生きなおすことができる。これが記憶を描くということであり、宮田君が試みる制作である。それはビオスとゾーエーの間において、人はこれまでの生を再認しなおして新たに生きていくのである。

「おわりに」では、申請論文全体を簡略にまとめるとともに、21世紀美術館に展示された修了作品「残響」について触れている。

論文等審査結果

審査会は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、申請者の提出論文と研究作品が平成26年9月16日に行われた予備審査会に提出された承された論題及び形式、内容ともに合致しており、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。

主査の佐藤審査員の進行により、口述試験ではまず申請者が論文要旨を映像を用いながら述べ、その後、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。論文要旨については、前掲の通りで、明解にまとめられていた。質疑応答の内容は以下の通りであり、質問に対する的確な回答がなされた。

○口述試験概要

佐藤審査員

佐藤：博士論文「風景の変容」を読み、私なりに筋道を追って理解することができました。絵描きとしてよくここまで色々な人の文章を読み込みながら、本人自身の大学に入ってから制作の歩みを書き上げたと思います。「物質と記憶」という見出しとか、「行為性と記憶の問題」という副題が付いていますね。身体性、つまり身体が関与することで物質と記憶の連関が始まり、本人自身の感覚しうる風景に出会うということ、つまり風景が成立するということを言っていたと思います。一章、二章ではまず現実の風景に自身が出会い、そこでこの風景とは何だったのか、そしてどのように風景を知覚したのかを説明しています。そこで質問なのですが、風景と出会った記憶が、風景を描く行為（制作）の中でどのように変わっていったのか。知覚された風景との出会いと、制作の上での「風景の変容」とはおそらく繋がっていると思いますが、今一度あなたの言葉で説明して下さい。

宮田：まず第二章一節で書かれているとおり、私の制作には知覚対象としてのゾウとの出会いがあります。はじめはその外観、フォルムを描くことで自身が出会った風景としてのゾウを描くという意図がありました。次いで人間と動物との関係性を考えるための制作を進めてきましたが、描かれる対象のフォルムが徐々になくなっていき、別のものへと変わっていきました。ここから私の制作では対象のフォルムを描くことと壊すこととの関係性が現れ、作品、そして制作が変容してきたと考えています。

佐藤：私には、動物を描いていた時は対象物である「モノ自体」にこだわり、画面は地と図に分かれ、背景である地が比較的平面性をもち、そこに図である「モノ自体」としての動物が描かれるという関係になっていたように見えます。この時期には、イタリアルネッサンスのテンペラ画のような水平線を意識した線遠近法的コンポジションがあったように思います。その後動物が描かれなくなり風景がモチーフとなると、地と図の関係は徐々に解消され、見るという行為性そのものによって、描かれるものと描かれない背景という画面構成ではなく、すべてを差別なく等しく見るという行為を通して、見えるものすべてを均等に表現していくという制作へと進んでいます。さらに、そこへ自分自身の生の Expression (表現) が加わって一つの画面が構築されてきたように思います。そして今回の展示作品「残響」になると、もはや Representation (再現模倣) すべき対象が、従来の絵の考え方からするとなくなり、自身と絵そのもの (画面) との二極間で絵画が成立する立場に立っているように思いますが、本人はどう考えていますか。

宮田：たしかにはじめのうちは地と図の関係が強くありました。しかし制作を進めるなかでこの関係がなくなったということではなく、言ってみれば地と図の逆転が起こっているような状態となっていたのだと考えています。再現性については自身の問題意識として、知覚した対象を再現することの不可能性を感じており、現在では、絵画上に起こる現象を求める制作を行っています。しかしこの現象から想起されるものを対象として描こうとすることもまた、地と図の関係や行為性の問題として捉えられるのではないかと考えています。

三浦審査員

三浦：まず制作技法に関する質問です。2012年に博士後期課程に入学してから現在に至るまで制作は一見してたらし込みの技法を多用、もしくはそれがほとんどであるような状況だと言えるでしょう。それは誰しもが見て分かるように、20世紀中ごろのアメリカ抽象表現主義の系譜に関わっていると、一般的には判断されるわけです。提出論文の中では、そのスタイル、技法についての記述は割りとあっさりしています。膨大な文章の中で、十数行で収まっていますね。第三章において制作そのものの具体的な現場について語っていますが、技法的な部分がそのように済まされているところに、私は作り手として意外性を感じています。第三章第一節に「感覚—運動」の連鎖が真の運動であると書かれていますが、その真の運動によって達成される、テーマである風景の変容の過程において、絵画表現における偶然性、即興性に恐らく歴史的で重要な意味を持たせたのではないかと思います。抽象表現主義の先達たちの仕事と作業性において、あなたは近いことをしているように見えます。その関連について、何か大きな意味があってこの技法を選んでいるのかについて、聞かせて下さい。

宮田：抽象表現主義のスタイルに酷似しているということは、自身にとってあまり問題視すべきことではありません。真の運動というのは、新たに身体性を獲得していくことそのもの、過程のことを言います。この一連の描く行為そのものを私たちは技法と呼んでしまっていますが、ここで大事なことは見られるものが水という扱いきれない物質の現象であるということです。この現象は主体的に描く意識をもってしても受動的に描かれてしまうような、偶然とそうでないこととの間を揺れ動いており、私は、自身がこの「技法」を使って絵画を構築的に描いているとは言いませんし、言えないと考えています。

今回の作品についても、たしかに結果的に見てアクションとして抽象表現主義の技法と似ており、重なる部分があると思います。しかし、私が問題としているのは絵画が行為の結果や所産として見られてしまうことの方にあります。そのような視点に対し、いかに立ち向かうか、あるいは逃れるかということなのです。論文では説明のために技法という言葉を用いていますが、身体的な行為やそれに関わる初めて見る現象を、既にある絵画表現技法に当てはめて捉えてしまうことの方が問題だと考えます。

三浦：わかりました。次は色彩と絵画空間の問題についてです。近作において描画の際に使われる

ボトルディスプレイにはそれぞれ色彩が詰められ、多彩な、言うなれば絵具のチューブの数だけ多くの色彩があるわけですが、宮田さんはそれを感覚的に、即興的に選ぶとし、その理由は自身の記憶から逃れるためであると論文で述べています。例えば今回の展示作品のような大作となると普通は、構図は勿論、色彩に関してもバランスや秩序といったもの無しには描けないのではないかなと思います。私自身を振り返ってみても、感覚的に色を選ぶ要素は当然ありますが、選んだ瞬間、その直後にこの色をコントロールしようとするものです。その繰り返しを何度も何度もやって絵画ができるという状況がある。だから、まったく自身の記憶や経験から逃れたままに色を選んで絵を描き上げるというようなことは、宮田さんの言葉で言えば区切りを迎えるというようなことは、絶望的に無理という感覚に陥ってしまうのです。今回の修了展の作品においても色彩の問題については、絵の性格を決める大きな要素と考えられますので、簡単な言葉で説明してみてください。

宮田：色彩については、今回の作品はすべて単色を使ってボトルディスプレイ一本一本に違う色を入れ、用意してそれを画面上で混ぜる形で使っています。即興性といいますか、感覚的に色を選ぶというのも先にルールを決めて、ある意味システムチックに行っています。そのルールとは、一度選んだボトルは絵具を使い切るまで手を動かすこと、同じ色を連続して使わないこと、メディウムによって色彩が混ざり合う部分と完全には混ざらず隣り合って定着させる部分があること、あるいは補色関係に当たる色彩同士をぶつけるなどして多様な視覚効果を求めるということ、などです。記憶から逃れようという意識は常にあるとあって、その意識の上で感覚的に色を選びますが、先生がおっしゃるとおり逃れるだけでは絵画は完成や区切りを迎えることはないと思います。ただし、それは完成や区切りが前もってイメージされる場合に限られるのではないかと自身では考えています。記憶から逃れるというのは自身が絵を描いてきたことの絵づくりの上での（どの色をどこに配置するかといった画面構築的な）習慣としての記憶から逃れるということだと思います。今回の作品は自分が意識していないところで手に取り、選んだ色をそのまま使うということの実践でもあります。

真鍋審査員

真鍋：絵画の物質性について質問します。第三章第一節、32 頁では作品「misty weather」について、全く図像が結ばないという再認の失敗ではなく、一度街の図像として見えていたものが単なる絵具の集合体に戻るとか、注意的再認（想起）において記憶を喚起する物質である絵具や塗料は流動性を帯びているとか、書かれており、その後イメージ（図像）の「街のようなもの」は物質へと立ち返りさらに別の表象を生む、と書かれています。絵画をつくるための絵具は何かある具体的なものを造形するための素材であったり、イメージを表わすためのものであると通常は考えられていますが、あなたの考え方によると、それが再びただの物質へと変化していくという主張が見られません。このことについて少し説明してください。

宮田：はい。当時考えていたことはイメージの運動についてです。絵具によって描かれた街のイメージ（図像）と街のように見える絵具と間の流転を問題としていました。物質に戻るというプロセスは、もしかしたら意識できないものかもしれない。一度街のイメージ（図像）として捉えられてしまうと、そのまま見え方が固定されてしまうのかもしれない。ですから、これは絵画の見方、捉え方の問題だと考えます。画面上では街にも見えるし絵具とも言い切れるような、矛盾した画面を成立させようとしていました。そしてエネルギーからデュナミスへと戻る変化のプロセスは、単に絵に何が描かれているかを思考することではなく、身体性において、つまり見る者が絵の前を動き見るなかで見出されるプロセスではないかと考えました。

真鍋：今の質問につなげて、制作のアプローチについて質問します。修了展の展示作品は巨大な作品です。床に寝かせて描いたわけですがけれども、絵具が水性でありボトルに入れて流すように扱っていることや、細部から全体へと拡大しながら描画しているために、一望できないサイズや条件の下で描いてきたことなどによって、その結果、西洋絵画的な一点透視法が通用しない奥行きが出てきた、そんな表現になっていると思います。このプロセスについて、どのような問題意識をもって

制作したかということについて説明して下さい。

宮田：これは三浦先生の質問とも関わってきますが、私の制作では、この流し込みは技法としてではなく、あくまで絵画の平面性を意識するための行為、現象の一つなのです。多量の水を混ぜた流動性のある水性塗料を用いて、ボトルで流すように線を引いて描くことは、横たえられた平面としての物質でなければ実現しないものです。そして何かを描こうと思っても上手く描けず、ある意味、失敗し続ける。この流れていく現象そのものが絵画の平面性であり、描き失敗し続けることが自身にとって「描くー描かれる」行為性なのです。このとき絵画は、感覚しうる物質的対象でありながら身体的関係の場としてあるのです。しかし作者がいかにも物質としてとらえようとしても、見る者のなかでは絵画を対象化し、一望的に何か表象されたものとして見て思考することがごく自然に行われます。このような固定的な視点、絵画にたいする理解から、いかに逃れるかということが私の問題意識です。細部から全体へと拡大しながら描く過程や今回の空間と絵画とが一体化するような作品のサイズは、自身の絵画が一望的なものではなく時間をかけて動的な関係性のなかで見るとしてあることの仕掛けとして、自然に決まってきた要素だと言えます。

真鍋：最後の第四章では、完成の概念について述べています。「私にとって絵画制作そのものが私の身体や「風景」と呼ばれるものの変容のプロセスの記録であり、また思索するものとしてある。そしてその記録は発生を繰り返し、さらにその思索としての「場」が人と関わることで変容していく。そこに「完成」という概念は存在し得ないのである。」と書かれています。このことについて、修了制作は21世紀美術館の壁面に1点だけの作品として展示していますが、以前の計画は過去の作品を同時に複数展示するという計画だったと思います。それをあえてなくし、1つの作品だけで展示を行っている。そしてライティングに関しても来場者の動きを意識し、計算して、宮田君の理想とする展示空間づくりを成立させようとしていることが見受けられます。これはたしかに従来のタブロー的な完成、動きが止まるというような「完結」としての「完成」とは異なるものとしてあったと思います。それについて説明して下さい。

宮田：今回の作品は、タブロー的な画面上における「完結」や「完了」としての意識はなく、制作されました。言うなれば本作品における「完成」とは空間と絵画と見る者が一体となり関係性が成立する、その全体のことであると考えます。展示空間をこの1点によってつくろうとした理由も、他の絵画作品との比較や差異としての関係ではなく、このもの（展示作品）との関係性でもって空間を作りたいと考え直し、決断したためです。ライティングは対象化される絵画として照らすのではなく、会場全体を照らすように調整しています。やはり身体性のなかで絵画を見るということ、すなわち対象化されないように絵画を見せる、見る、ということが問題意識としてあり、そこには完成という概念そのものが存在しえないのです。これが、自身が出会いそのもの、体験の絵画と呼ぶ絵画の模索の一つです。

建島審査員

建島：先ほどのプレゼンテーションでも言及されていたように、第二章では過去に友人の死を受け制作がまったくできなくなってしまったところで、ゾウとの出会いがあり、自身の生の回復とともに制作が再開できるようになったという個人的なエピソードがありましたが、実際その当時の作品「宿借り」を始めとして「天上」「barber」と見ていくと、シュルレアリズム、それもオートマティスム系ではなくイリュージョニスト系に極めて近い、ダリのいうところの偏執狂的批判的な方法による絵作りをしていたように見えます。あなたは当時の制作についてシュルレアリスム的な志向があったと自身でも解説していて、現在から見ればそれも風景との出会いに関する考察であったとも言っているわけですが、偏執狂的な思想はあったのかということについて聞かせてください。私にはどうしてもそのように見えるのです。

宮田：偏執狂と言えるかはわかりませんが、ある種の強迫観念に近い感覚はありました。動物との出会いによって何かを描きたい、描かぬばいられないと衝動的に思い、しかし何を描けばいいのかわ

わからない、という感覚です。当時は学部生で、このような体験をきっかけに絵を描くということではできなかったのです。この体験のことを、初めは、自分では非現実的なものだと思えていたのですが、このゾウは紛れもなく現実にいるものだという事実によって、普段私たちが見て触れている世界（現実）の见えない部分に、超現実（真の現実）が存在しているのだというように理解しようとしていました。このような現実の捉え方と、当時自身が好んでいた作家であるダリやマグリットから絵づくりに影響を受けていたのではないかと思います。

建島：うがった見方をするなら、あなたの制作はそうした偏執狂的なあり方から、今度は逆に、オートマティズム系の絵に向かっていた、という風に捉えることができるのですが。

宮田：あまり意識していたつもりはないのですが、重なるところがあるかもしれません。

建島：あなたは「歪み」という独特の言葉を使っています。風景の変容は「歪み」としてあるのだと書いています。あなたが使う「歪み」とは、まず何か正常な状態があって、ついで歪な状態が訪れるというのではなく、変容そのもの、あるいは reference（指向対象）そのもののように思うのですが。この「歪み」はどこかの引用ですか。

宮田：いえ、自分の言葉です。

建島：なぜ、「歪み」という言葉を使うのでしょうか。歪みというと、不正と書くように何かオリジナルや正しいものに対する否定の状態として、変容や差異として、使われる言葉ですが。

宮田：私が「歪み」という言葉を使うのは、何かオリジナルのものがあって、それが歪むという意味からではなく、常にズレている、変わり続けていることそのもののイメージからです。否定とか異常とか、そのような相対的な意味としてではなく、歪み続けている。オリジナルもなく、変容そのものとしてあると感じるので使っています。

建島：まあ、あえて「歪み」という言葉を使っているのは面白いと思います。それで、先ほど偶然性とか即興性について特別な技法的な意識はないと言っていました、それは色彩として現れていると言っていました。そしてその色彩はルールに則っていると。単色で使用していることやメディウムによって色彩が混ざり合ったり、隣り合ったりするというのをあなたはある意味コントロールしているわけで、そのとき偶然性や即興性というものは身体性と関わると同時に、現在性を保証するものとしてあるのだらうと思いますが、どうでしょうか。

宮田：その通りです。色彩を単色で使うこと、メディウムを使用し、画面上で生まれる多様な視覚的な効果を得ることなどによって、私が今、描いている感覚、実感としての現在性に大きく関わっています。

建島：技法的に抽象表現主義と重なる部分はあるが、それもあまり意識していない、と言いましたが、あえて質問します。空間に対する意識はどのようにあるのか。抽象表現主義にはアクション系もあるがフォーマリズム系もあって、これはメディウムスペシフィック、つまり物質が属性としてあり、絵画空間をレイヤーとして出現させるというものなのだけれども、あなたの場合はたしかにレイヤーと言っても、G・リヒターのような空間性とも少し違っています。作品には色面としての存在感があり、そして生に対する意識が中心にあるので、抽象表現主義とも異なると思うのです。では、絵画空間についてあなたはどう考えているのでしょうか。あるいはそういった問題とはまったく違ったことを意識しているのでしょうか。

宮田：今の私にとって絵画は第一に平面的な物質であるということです。私にとって制作とは絵画を描き作るのではなく、水を流す行為と、その行為に関連して見られる現象を感覚することにある。それが絵画という形式になるのは、横たえられていた平面が、壁に掛けられるように正しく立ち上がる瞬間です。絵画空間というものは、この一連の行為のなかでできる空間であり、自分がこういう風に描き作るというように作為的に作れるものではないし、そのような空間はないと考えています。

建島：では、最後の質問です。色彩についてですが、実際に絵の前で説明を受けましたが、今回の作品は今までより鮮やかに、自由になってきていると思います。ボトル一本一本に異なる単色の色

彩を入れ使用するけれども、その色彩は画面上で動き、マーブル状になったり、中間色として混ざったりして定着する。しかし、実は佐藤先生が指摘されたように黄土色、褐色などのいわゆる濁色などがほとんどなく、純色（スペクトル色）に近いものが多い。論文には色彩についての言及があまりないと思ったので質問しますが、色彩の表現性についてはどう思っていますか。また色彩を選ぶときは何を基準にしていますか。記号的な意味などを考えているのか、それともあなたの中に何か特別な資質があるのか。

宮田：色彩について佐藤先生からご指摘を頂いた点については、自身でも気づいていなかったことでした。今回の制作は単色で使用するアクリル絵具（チューブではなく、ボトル容器の流動性のあるもの）を購入するところから始まっています。数百種を超える絵具から、自身の使いたい色を選んでいますが、その時に黄土色を選んでいなかったというのは意識していませんでした。色彩の選択に関しては、油絵を描いていた頃からほとんど変わっていません。その都度必要だと思った色彩を選び使うので、基準は、そこからどう逃れるかを含めて、自身の感覚や記憶のなかにあります。ただし油絵を描いていたときは混色をパレット上で行なうことが多く、鮮やかさは出ていませんでした。描くモノのフォルムがある程度はしっかりしていた分、色面としての意識も低かったと思います。現在は現象として現れる色面をそのまま見るという行為性によって肯定しようとしています。

高橋審査員

高橋：論文指導の立場から質問します。今までのやりとりを聞いていて、実際に私自身が宮田君と接してきた中で本当にわからないなと思っていて、なおかつ聞きたいなということを今思いつきました。はじめにゾウの像を描いていたものが、描くもののフォルムがなくなっていった、今回の展示作品に至っては再現すべき対象が完全になくなったという話がありました。佐藤先生には自分と絵との二極化がなされていると指摘されましたが、描く対象をもたなくなることで描きにくくなるというか、絵を描くエネルギーにならないということはありませんか。私は、描く対象、自分と絵との関係以外のものの存在、つまり他者性が絵を描くことにあたって不可欠ではないかと思うのですが、宮田君はどう思っているのでしょうか。再認とはそれが何かわかるということであり、再認の失敗とはそれが何か分からない、不確定な未来としてあることを指しますが、他者性を排した制作の中ではすべての物事がすんなり運んでしまい、すべてを再認できる、わかるものになってしまう、そんな危険がある気がするのです。これは描きやすさと描きにくさの問題としても言えると思います。宮田君は根本的に自由に絵を描きたいと考えていますよね。結局のところ、描きやすさと描きにくさのどちらを求めているのでしょうか。

宮田：まず描く対象がなくなっているということについては、完全に無くなったわけではないと注釈させていただきます。現在の自身の制作に他者性がない、とは言いきれません。制作のプロセスとして最初に図像を設定しないだけであって、描く対象は、制作を進めるなかで想起される対象として現れてきます。ただし素材（ボトルディスプレイに入った液体状の絵具）の描きにくさによって、自身が描こうと求めているものが上手く描けないということが常に起きています。今回の展示作品は「風景」との出会いそのものを求めて描いていますが、「風景」とは出会おうと思っても出会えるものではない。関係性が立ち現れる瞬間とは、他に比較対象をもたない、絶対的な価値として受動的に感じるものなのです。が、何をどうすればそのように感じるのか、出会えるのかは自身でもわからないのです。つまり「風景」は描き出そうとしても描き出せない。現在の制作で自身がやっているのはそのような出会えないものに出会うための絵画なので、作品にはその矛盾や終わらなさを含んでいます。制作のプロセスとして絵具を流し、描き、見続けるうちに突如いいと思う、引っかかる瞬間があり、それによってまた次の行動へと移ることがあります。これが再認と再認の失敗としてあるのだと思います。見ていた絵具が何か別のものになってしまう瞬間の連続として。ですから、今回の作品について自身が描きやすさと描きにくさのどちらを求めているのかと言えば、描きにくさを求めているのだと思います。たしかに私は自由に絵を描くことを望んでいます、描

きやすさと自由に描くことは決して同じではないと考えます。

高橋：なるほど、わかりました。通常の質問をします。E・ノルデが取り上げられていましたが、宮田君のノルデ論とこれまでの論との違いを簡潔に説明して下さい。

宮田：ノルデの作品はその色彩や精神的背景から、「幻想的である」あるいは「幻想を描く」画家であると批評されています。しかし私は、ノルデの魅力は絵画における物質性、すなわち平面性や線、色彩と内的な表象イメージ、図像性のせめぎ合いの緊張性にあるとし、最も自身の現実と現在を見据えていた作家の一人であると考察しています。実際にドイツで作品を見てきたこともあり、ノルデの芸術は自身の目指している絵画とパラレルな関係にあると考えています。

高橋：再認の失敗というものを正に新たな出会いとして宮田君は考えている訳ですが、この再認の失敗とは簡単に言えば新しさと言いますか、見たことのないものとして現れることですね。今まで見てきたこととは違うものとして。

宮田：そうです。しかし、その新しさというものが、まったくの見たこともないことと言いながらも、実はどこかで経験しているような、記憶であったりもするのだと思います。

高橋：新しさと対になる言葉は懐かしさだと思います。懐かしさと新しさで何か思うことはありませんか。

宮田：既視感と未視感というものがあります。先日天野太郎先生に展示作品を講評された際に、既視感があると言われましたが、この既視感（懐かしさ）は作品を対象化した時に感じるもので、未視感（新しさ）というものは身体性のなかで立ち現れる関係性として見出される、あるいは出会うものではないかと思えます。また懐かしさと新しさは過去と未来に関係していると思えます。ベルクソンによると過去と現在との同時性によって未来の不確定性、現在の自由が語られています。懐かしさと新しさは同時的に経験されているといえるのではないのでしょうか。

高橋：ビオスとゾーエーについて。英語で言えば Life とか Vital とかに訳される言葉ですが、ベルクソンの『創造的進化』に出てくるエラン・ヴィタルはビオスとゾーエーに関係づけることはできませんでしたか。

宮田：『創造的進化』は読みましたが、自身の言葉として理論を構築することができませんでした。研究課題の一つとして今後知見を深めたいと思えます。

高橋：アート・ドキュメンテーションについて。この言葉については、ボリス・グロイスの論文を読んでもわかりづらいのですが、宮田君はアートワークとアート・ドキュメンテーションとの違いを、小澤基弘さんの完成の概念を敷衍して説明しています。それをもう一度簡単に説明して下さい。

宮田：アートワークとアート・ドキュメンテーションとの違いは、簡単に言えば「ものとしての芸術」と「こととしての芸術」ということです。厳密に言えばアート・ドキュメンテーションは純粹な経験であるアートの活動、芸術の実践を記録し単に指し示すものとされています。アートワークがそれ自体芸術であるが故に、現実の対象や特定の政治的内容などを指し示すことができ、またそれに対しアート・ドキュメンテーションは芸術がもはやそこに現前し直接目に見えるものではなく、むしろ不在で隠されたものであることを明らかにするのだとボリス・グロイスは言います。問題となるのは、アートワークを所産や結果として現前化させられ対象化される「もの」として、芸術的行為を指し示す「こと」と対比して、定義的に区別するところにあります。「こと」であるアート・ドキュメンテーションもまた対象化されるとアートワークと同じ「もの」として捉えられてしまうわけです。区別している時点で「こと」は対象化された「もの」になるのではないかと考えます。

佐藤：宮田義廣君自身の制作は死と生との出会いから始まったと論文に書かれていますが、この論文は絵画を通しての宮田君の成長記録としても捉えられます。これについてはどう思えますか。

宮田：私の制作は自身の体験を絵画によって実現することなので、論文では絵画制作の外にあるさまざまな出会いを、友人の死やゾウの生との出会いのように具体的に記述し説明することが必要なプロセスではありましたが、ですから、そのような側面はあると思えます。

佐藤：だとすれば、友人の死との出会いをテーマとして絵を一度描いたことはありますか。それともこの8、9年間持続して友人の死をテーマとして制作してきたのであり、いまだにそのようなリアルな感情をもっているのですか。

宮田：私が求めているのは出会いそのものであり、その研究、制作のなかで死は生と同時に存在するものとして捉えられるようになりました。ですから死をテーマとして絵を描くというのは少し違う気がしています。ただし、自身の制作が生や死の考察へと繋がっていることは間違いありません。

建島：実際、制作作業としての時間が終わり、その意味で、不確定の未来という時間が終わったともいえます。先ほど、完成を目指したわけではないといっていました。それはどういう意味ですか。

宮田：今回の作品は、展示空間に人が関わることで絵の見え方が変わり続ける、「場」が変わりつづけることが重要で、それを成立させることをある種の完成として捉えていましたので、絵画がものとして完成しているか、していないかということはあまり問題ではないという意味です。

建島：今回のようなサイトスペシフィックなペインティングは初めてですね。何か新たな可能性は感じましたか。

宮田：はい。これまでも比較的大きな作品をつくってきましたが、やはりタブローとして一望できるようなサイズであるとか、画面上で完結していると捉えられてしまうような作品となっていたと思います。今回、サイトスペシフィックな制限を設け、空間との一体化についての意識で制作を行ってみて、風景の成立や変容というテーマに関して大変実感をもってつくれており、今後の方向性として発展していける可能性を感じています。

建島：これまでの作品に比べ、今回の修了制作は風景の成立、変容ということに関しては非常に納得でき、そういうモチベーションが感じられて、なかなか力作だと思います。先ほど完成について触れましたが、非常に完成度が高く、いいと思います。これは質問ではありませんが。

宮田：ありがとうございます。

○審査の講評

佐藤審査員

宮田義廣君とは、今年度私が赴任してから約一年間、論文を読ませてもらい、絵画作品を見せてもらい、接してきました。金沢美大の学生とはどうなのかが宮田君を通して、その一端を知ることができました。私にとってもいい出会いであったと思います。冒頭で述べましたが、論文に関しては、これだけ色々な人の文章を読み込みながら、不思議なほどに辻褃の合う論旨の繋がりを見せてくれて、よくここまでやっているなど評価をしたいと思います。

制作に関しては、今後も絵画制作を通して自身の生きる意味を地道に問いかけ、見出していくことに期待しています。絵画技術として、絵具そのものの流動性を生かしながら、ドリップングともいえる手法を駆使しています。フラアンジェリコにおけるテンペラ技術にまで遡れるこの技法を、さらに展開させると、水と油を併用するハイブリッドな西洋絵画の伝統を現代に蘇らす可能性があるのではないのでしょうか。また、身体性を通しての行為性と記憶の問題というのは、私自身もそのような問題意識を持ち制作してきたつもりなので、個人的に言わせてもらおうと、宮田君はイメージの問題から離れてしまうのではないかと少し危惧しています。イメージと物質とが繋がって、風景との出会いを核にしてもがき描き続けるうちに、進行している画面のそのもののなかに風景との出会いの真実を自己発見する宮田義廣君になってくれると、より大きく成長できるのではないかと思います。制作、論文ともに博士学位に相応しいと考えます。

三浦審査員

友人の死による絶望から、一頭のゾウとの出会いを経て生の回復にむかう過程における宮田氏の

精神力と客観性に関して、そしてその実体験を糧としながら、ヴァランド芸術学院への留学経験や制作、発表活動へと昇華してきた氏の生きざまと研究態度に敬意を表したいと思います。「風景」の概念について、言葉の成り立ちや哲学的な見地から見直し、「変容し、歪み」続ける風景を、宮田氏自身の存在意義と「生」の問題と照らし合わせて肯定的にとらえた論旨は、絵画における風景表現に新たな視点を見出していると考えられます。生と死の問題に関しては記憶を遡れば、宮田氏が学部時代の初期に描いた100号の作品は、青々とした草むらに朽ちたバスがある、というものであったが、そこには生と死に対する概念の萌芽が既にあっただよようにみえます。

ボトルディスプレイを用いた一連の作品群は、その制作過程において風景についての思考とパラレルに合致し、熟練した描画技術を背景として高度なレベルを示しており、見応えのあるものとなっています。今後の研究の展開が大いに期待されます。

本研究において、旺盛な制作活動とともに多くの思索と検証を重ねてきたプロセスは緻密かつ着実であり、研究成果である作品群とともに高く評価したいと思います。質問に対しても自身の考えが整理されていました。以上の理由から、宮田義廣氏の作品、論文ともに博士の学位に相応しいものと認めたいと思います。

真鍋審査員

論文の主題である風景の変容、および論文の重要な要素である生と死の問題について、そのすべてが実際の生活での体験であり、非常にリアリティのあるところから研究がスタートしているところをまず評価したいと思います。副題を行為性と記憶の問題とし、H・ベルクソン、M・メルロ＝ポンティ、アリストテレス、ユクスキュルなどの西洋哲学を用いて、風景との出会いを論理的に分析し解釈し、読む者に分かりやすく伝えるという内容になっていたと思います。そしてさらに評価に値すると思うのは、そのような視点を作品制作に関連させ、すべてが連動した研究となっている点です。

また私が質問した絵画の物質性に対する思考が、イメージとして見えるものから視覚的に見えるものという変容の過程の中で絵具の物質性へと辿りつき、それが現在金沢21世紀美術館に展示されている作品として実現しています。先ほど建島先生も仰っていましたが、結果的に私が知っている限り宮田君の作品のなかで最も完成度の高いものとして成立していると思います。床に寝かせて描く作品のスタイルは水性絵具の特性やポーリング、マーブリングといったメディウムを用いた表現を生かすためにありますが、それを立ち上げて絵画として成立させ、また寝かして描くという繰り返しのなかであの作品へと辿りついたという経過にも敬意を表したいと思います。そして最後に「場」としての絵画が人と関わることで変容していくという視点について。恐らく本人は予感していたのかも知れませんが正直私はここまでやれるとは思っていませんでした。修了展において過去作を含めた通常の絵画の展示計画から、過去作をあえて排除し、あの場、あの空間でしか成立しないというサイトスペシフィックペインティングとしての意識へと一歩踏み込んだ。なおかつそれが完成度の高い作品であるということに関して評価したいと思います。

論文、口頭試問、作品の3つを総合し、風景というテーマ性だけでなく現代の絵画表現における新たな地平への一歩を踏み出していると思います。博士学位に相応しいと認めます。

建島審査員

論文は作者としての体験的なリアリティに沿ったかたちとなっていますし、また制作の仕事との緊密な関係が保たれて書かれており、作品に生かされています。そして全体のテーマとして、風景は風景としてあるのではなく常に身体性、関係性のなかで立ち現れるもの、それは変容として、あるいは歪みとしてあるということ。この視点が非常に面白く、言葉の使い方としても印象深いものがあります。歪みという言葉には引っかけりを感じましたが、変容を表わす言葉として格好良いと思いますし理解もできました。

また本質的な部分とは関係ないかも知れませんが、文章が格好良く、感動するところがいくつかあります。格好良いとばかり言っていますが、本文第三章 31 頁より、「自然と人工物と芸術作品との境界は至極曖昧であるが、それはおそらく芸術を否定し貶めることにはならないだろう」。それから、同じく第三章 39 頁、「今まで見てきたものがまったく別のものへと変わってしまう風景体験。風景は歪み、歪み続けているのだ。歪み続けていること自体が風景であって、風景は、風景としてあるのではない。非常に面白いと思います。十分に博士課程の作品、研究として相応しく、学位取得を認めます。

高橋審査員

宮田君の論文は、友人の死というつらい出来事を通して、そこから再び描くことを回復していくこと、絵を描くことの意味を改めて問い直すものとなっています。「出会い」という言葉を使ってもいました。この論文において、ポイントはおそらく二つ有るでしょう。まず一つは、彼が「風景の変容」と呼ぶものです。風景は、目に見える感覚可能な知覚対象に限られるものでも、心象風景のような内的な体験（表象や記憶）を指すだけでなく、見慣れたものが異なったものとして現れる、関係性を言うのだという点です。再認の失敗とも呼んでいましたが、こうした異なった対象として現れるそれは、ロシア・フォルマリズムの言う異化の方法とも似ていますが、少し違うであろう点は、見る一見られるという全体性、回路としてこれを捉えようという点でしょう。これは現象学的ですが、さらにさかのぼってベルクソンの的でもあります。このメカニズムが記述されている点が重要です。もう一つは、出会い、再認の失敗を、エネルゲイアからデュナミスへの逆過程と捉えている点です。認識でなく知覚の優位性を説いた李禹煥の『出会いを求めて』を、さらに一步進めているようにも思えるのがこの点です。プラトンと異なり、外的事物の存在を認め、また事物の生成変化を認めたアリストテレスですが、いうところの変化はデュナミスがエネルゲイアへ一方的に展開していくプロセスでしかありません。それは、予め決められた変化です。来るべき未来は、過去や現在のうちにプログラム済みです。そうではなく、未来は、未確定でなければならない。以上の二点が、ポイントだと思います。さて、論文指導をしていて分かることですが、宮田君が一番実現したいと思っていることは、自由に絵を描く、ということのようです。いいと思ったもの、それを関係・生成として、自由に描く。しかし、自由であることは案外難しいものです。自分は自由だと感じていても、もしかしたら悪魔にだまされているのかもしれない。そもそも、どうあることが自由なのか定義することが難しく、自由を根拠づけることも難しい。その中で、ベルクソンは、未来は不確定であることをもって、自由の根拠にしようとしていました。宮田君は、この考えをヒントにし、さらに過去もまた新しいものとして現れる可能性を主張しています。因みに、キェルケゴールは、プラトンの想起説に対抗して、反復というアイディアを提示しました。あらゆる認識は想起だとするプラトンに対して、反復は未来への想起だと言ったのです。新しさと懐かしさの間で、人はどちらを採るべきか迷うだろうと思います。新しい懐かしさと懐かしい新しさの間と言ってもよいのですが、この間にあって、未来が懐かしいのではなく、過去でさえも新しいことを、宮田君は選ぼうとしていることがよく分かりました。審査作品のタイトル「残響」もまた現在と過去とを関係づけたオリジナルのアイディアであり、示唆されるところ大です。彼の論文と作品に表れた彼の成長は、学位授与基準に照らして、博士の学位に相応しいものと高く評価します。これから、さらに自分の言葉と基準を持ち、自分の絵を描いていって下さい。

総合評価

審査員一同は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文及び研究作品が基準を達成し、優秀であることを認め、博士学位に相応しいも

のとして高く評価した。