

博 士 論 文 要 旨

(4000 字以内)

報 告 番 号	甲 第 20 号	氏 名	守 屋 誠太郎
---------	------------------	-----	-----------

(題 目)

らくがきと芸術

(要 旨)

はじめに

図1は、2013年6月2日付の『朝日新聞』朝刊に掲載された4コマ漫画「ののちゃん」である。ここで揶揄されているのは、一目で「らくがき」と「美術」の区別もつかない現在のアートシーンの状況であろうか。そこには作者自身の現在の美術界に対する疑問や違和感が感じられる。ここで問われているのは、「美術」とは何かということとも言えるが、その判断材料に挙げられているのが「らくがき」であることに、我が意を得た思いを抱いたのである。

私は「らくがき」を制作のスタンスにして彫刻制作を行っており、これを自ら「らくがき彫刻」と呼んでいる。このテーマに取り組みはじめた当初は、自身の幼少期の『らくがきちょう』の記憶から「らくがき」とは自由に特化した芸術表現であると考えていた。「らくがき」には創造と表現にかかわる大きな要素が

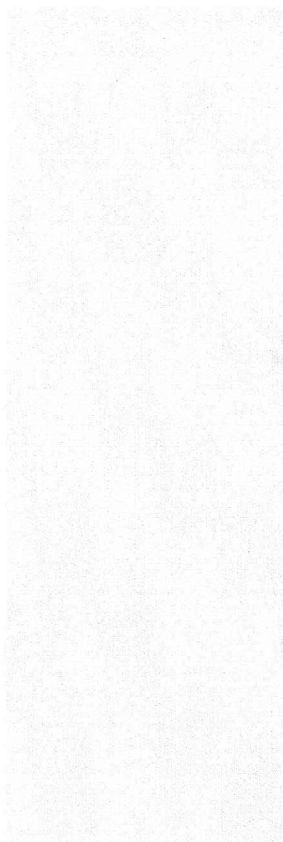


図1 いしいひさいち「ののちゃん 5640」2013

2013年6月2日付『朝日新聞』朝刊

存在していると考えていたからである。

しかし、「らくがき」という言葉には、一般的に「本来書くべきではないところに書く」という迷惑な行為として、負のイメージに基づいた解釈が大方の認識であり、「らくがき」に対する社会的位置づけは“悪”の範疇にあるとされている。本論文は、私自身の制作活動上の理論構築を図る上で、そうした自由と悪の背反的な二面性をもつ「らくがき」の意味を捉え直し、「らくがき」と芸術との関係性を探る試みである。

1 「らくがき」の意味

私は、もの心付いた頃に『らくがきちょう』という「らくがき」をするためのノートを与えられた。「らくがき」の辞書的な意味を知る前から『らくがきちょう』を与えられたことで、“好きなように遊びながらものを描く”というのが自分にとって「らくがき」の定義となっている。

1970年代後半に登場した『らくがきちょう』をベースにした「らくがき」の実践は、私という個人レベルにとどまらず、以後の日本の教育現場では一般的なものとなっており、その意味ではすでに「らくがき」の定義を再考する段階に来ていることを指摘したい。

公共物や私有財産に対して破壊や汚染に相当する「悪いらくがき」は、海外でもヴァンダリズム（破壊活動）と呼ばれる同様の捉え方がなされている。「悪いらくがき」による破壊的行為は世界的に見ても法律や条例に抵触するものであり、日本においても罪に問われるものである。

「悪いらくがき」を象徴するようなグラフィティの誕生は、格差や雇用などの社会問題を抱える体制に対してのア

ナーキズムから生まれたものであり、メッセージ性の強い現代アートとしても捉えられるようになってゆく。

イギリスのグラフィティ・アーティストであるバンクシーはルーブル美術館に、モナリザを皮肉るかのような作品（図2）を自らで飾った。これは美術館に展示されることを目指すなら、自分で展示してしまうことが何よりの“近道”であるとするもので、彼はこの行為のことを“ショートカット（近道）”と呼んだ。こうした行為は直接的な破壊行為であるヴァンダリズムというよりも、心理的衝撃を与えるテロ行為に近い。ルールやモラルなどからは逸脱しているが、美術館という権威を揶揄するかのような行為は、束縛からの解放的な自由というポジティブな捉え方ができるものである。

ロシアのアーティスト集団であるヴォイナの作品（図3）は旧KGB、現ロシア連邦保安庁舎前の跳ね橋に巨大なペニスを描いたもので、跳ね橋が起動すると65メートルのペニスが勃起するというユーモアを含んでいる。ロシア当局の監視社会に対する揶揄であり、自由への主張である。

彼らの作品からは、アート自体がもつ「表現の自由」への広義的な視点と、リスクを冒してまでその目的を達成しようとする大胆な手法に、意志の強さを感じることができる。

2 無邪気とアート

ここでは「らくがき」の要素にある「無邪気」について考察した。

幼年期の成長段階において、善悪の判別がつかずに悪い行動をとってしまう。それは仕方がないことであり、罪の問えないもの、つまり無邪気なものなのである。こうした美術教育を受ける前の子ども

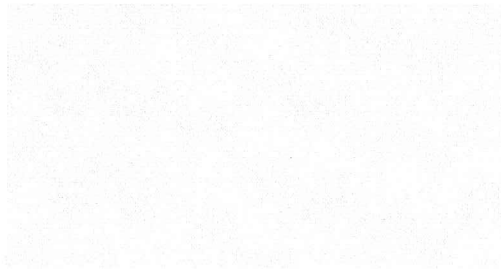


図2 バンクシーによるルーブル美術館での展示

2004

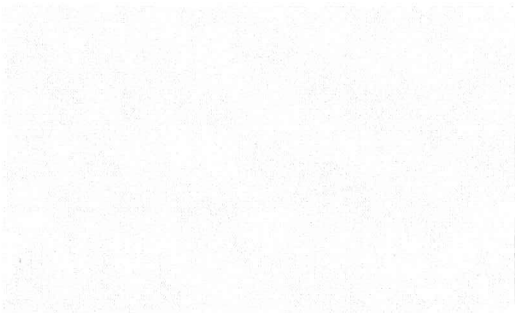


図3 「KGBに捕捉されたペニス／ヴォイナの65メートルのチンポ」 ヴォイナ 2010

もの「らくがき」は、自己の創造欲求に基づいた純粋な表現であると言える。

また、思春期は自制心が不完全であり、悪と認識していても、衝動的な欲求を抑えられないという無邪気さがあり、ある種束縛から解放されるような自由を感じさせる。

本章では、ライアン・マッギンレーやポール・マッカーシー、リタ・アッカマンらの、子どもの無邪気さをテーマとしたアートにおいても、その純粋性や自由が表現されていることを確認した。子どもは、純粋で原始的な状態から、成長段階を進み、大人へ成長してゆく。誰もが生きる上で経験していくその過程での感覚、記憶は、大人になっても共有される。幼児の無邪気さと思春期の無邪気さでは成長段階によってのモラル意識の質が違うが、どちらも欲求に対しての素直さというものは変わらないものである。「らくがき」のように規制をかける側から定義付けされているのと同

様に、無邪気という言葉にも善悪を決め付けている大人の側からの価値判断が働いている。しかしどちらも、行為者側から見れば、自らの本能に基づくストレートな欲求に起因するものと位置づけられる。

3 遊びと芸術

本章では、「らくがき」が「お絵描き遊び」という遊びの一種とみなすることから、「遊び」について考察した。

哲学者シラーは、感性と理性の調和を「遊戯衝動」と呼んで、遊びが非強制的性格からなる自由な状態にあると説明する。これが人間にとっての「幸福」を意味するとして、有名な「遊ぶときにのみ人間である」という言葉に至る。

また子どもの「ごっこ遊び」に関して、教育学者松本健義氏は、シミュレーション性の遊びを通じて対外的かつ協働的な働きかけをすることでアイデンティティを形成していくものであるとするが、同時に感覚や価値観の共有と違いなど他者との関係性を楽しみながら育むをことで、自分や社会を見つめるアートの要素を持っていると考えられる。

20世紀のシュルレアリストたちは、協働的作業によって言葉遊びを作品化したり、シミュレーションの概念から実験的要素を取り入れたコラージュやアッサンブラージュを造形活動に用いた。

図4はマン・レイの、アイロンに釘がついたアッサンブラージュ作品からは、機能的矛盾性が諧謔味をもたらししている。

図5はアッサンブラージュの要素を取り入れた私自身の作品である。動物が身を守るための角を持つように、私自身もそれに代わる何かを持ちたいという思いを作品にしたもので、自身の心を奮い立たせる、前向きな態度 (attitude)

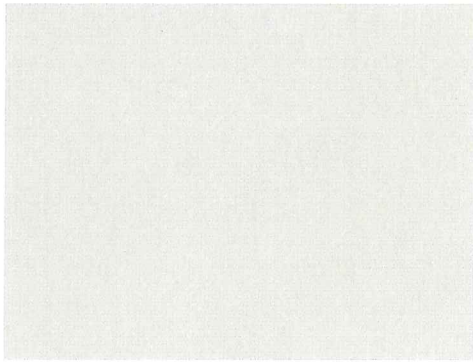


図4「贈り物」マン・レイ 1921



図5「attitude I」守屋誠太郎 2012

を彫刻にしているのである。

「ごっこ遊び」は、そのシミュレーション的な機能によって、楽しみながら他者を理解するという点で、シュルレアリストたちの実験的な試みはもちろん、江戸時代の判じ絵などにも、「ごっこ遊び」に通じる遊びならではの面白さや楽しさを感じ取ることができる。

本章では、福田繁雄やフェルディナン・シュバルの表現なども含め、そうした「遊び」がもつ楽しさや面白さが、あらゆる活動における原動力になりうることを確認し、私自身の造形活動においても重要な要素であるとの認識を深めた。

4 らくがきの二面性

冒頭で「らくがき」は自由に好きなように遊びながらものを描くことと、私

自身の認識を述べたが、世間一般では迷惑なものという悪い意味に捉えられるように、「らくがき」は自由と悪という“二律背反的二面性”をもつ。

アメリカの精神医学者ヒーリーは、人間の非行心理について分析した〈Heart Attack Victims（情動障害理論）〉において、非行とは内的及び外的圧力に感応した自己表現の在り方であり、心理的变化が圧力からの解放へ向かわせ、圧力に対しての嫌悪感によって多くの人々が非行の動機と成り得る要素を持っているとする。

我々が生きる社会は、さまざまな制度や法律、規則、倫理規範といった、人が共存するための枠組みを設け、その自由を制限する。ゆえに自由が過ぎれば時として反社会的行為の表れとなる。また人間のもつ遊び心も同様に悪戯心から、非行や犯罪へと推移する。自制心はその流れを押しとどめるが、利己心は決してなくなるものではなく、社会的存在としての人間は自覚的であれ無自覚的であれ、心の内に絶えず葛藤を抱えながら生きているのである。

「らくがき」は、このいわば自由と悪という両者の間をせめぎあう心の葛藤を映し出すものであり、その意味で「らくがき」は、人間の内面、否、人間そのものを映し出すものとみなせよう。

結びにかえて

「はじめに」で取り上げた漫画「ののちゃん」には、「らくがき」をあくまで無意味なものと捉える視点に加えて、「らくがき」という表現上の稚拙さや単純さ、はたまた抽象性が、いわば現代アートの的であるとする、今や一般的な一つの芸術観が示されているように思われる。

それは美術が視覚芸術である以上、目

に見える形だけで判断しようとする一つの固定概念に支配された視点からの捉え方である。その視点から見る限り、「らくがき」が美術か否かという議論は、芸術の大衆化という呪縛から逃れることはない。

私にとっての「らくがき」は、自身の創造行為の根幹としての態度そのものと捉えている。その態度とは、一人の人間として自身の心や社会と向き合い、前向きに生きようとする姿なのである。故に「らくがき」は、私にとって視覚上の表面的要素だけではなく、内面を表現するための重要な要素となっているのである。

以上、本論文において私自身が制作活動のスタンスとしている「らくがき彫刻」の理論的背景を自ら確認できたと考えるが、今後も「らくがきと芸術」の関係性を自らの創作活動を通して検証・実践して行きたい。

最終試験の結果の要旨及び審査委員

(100字程度)

報 告 番 号	甲 第 2 0 号	氏 名	守 屋 誠 太 郎
	氏 名	職 名	
最終試験 担 当 者	主 査 平 戸 貢 児	女子美術大学教授	
	稲 木 吉 一	女子美術大学教授	
	津 田 裕 子	女子美術大学教授	

(最終試験の結果の要旨)

守屋誠太郎の学位申請論文『らくがきと芸術』は、「らくがき彫刻」を制作のスタンスに置く申請者が、自身の制作研究を含めた芸術活動における「らくがき」の実践例を通して哲学や教育学、心理学等の言説を援用しながら「らくがき」と「芸術」の関係を論じ、「らくがき」の本質、ひいては「芸術」の意義について考察したものである。平成25年11月5日に予備申請が行われ、上記担当者により平成25年12月10日第1回予備審査の面接を行った。その後、平成26年1月16日第2回予備審査、同月29日第3回予備審査を経て、平成26年2月5日日本申請論文が提出された。また2月11日から2月16日にかけて、本学美術館に於いて研究作品の公開審査が行われた。以上を踏まえて2月11日に口頭試験による最終審査を1時間半にわたって実施した。

論文は芸術やアート概念に「らくがき」をどう位置付けるかを問う意欲的な論考である。それは「らくがき彫刻」を制作のスタンスとする自身の創造活動の源泉、いわばアイデンティティを探る試みでもあるが、単なる自作品に対するコンセプトの開陳を含んだ作品論ではない。むしろそれらを相対化し、あくまで「らくがき」と「芸術」の関係性について解明を試みるもので、全体を通じ随所に守屋ならではの見方や知見が示された。『らくがきと芸術』という芸術論的に極めて難しいテーマであることを鑑みれば、実作品の検討や言説の引用にやや物足りなさも残るが、それをあまり意識させないのは、自身の幼児体験に基づく「らくがき」の定義を含め、実体験とそれに伴う感覚的言語を駆使した省察を前提とする、借り物ではないリアルさと、それに裏打ちされた平明さゆえと判断された。全審査委員は本論文が「らくがき」を論じながら高度に昇華された芸術論たりえておりと評価し、異議なく合格を承認した次第である。