

氏名	川人 綾
ヨミガナ	カワト アヤ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第597号
学位授与年月日	平成31年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 制御とズレ-大島紬における「制御とズレ」の構造研究を通して-
	〈作品〉 C/U/0__m m d__m m__ (w) __ I
	C/U/0__m m d__m m__ (w) __ II
	C/U/0__m m d__m m__ (w) __ III
	〈演奏〉

論文等審査委員

(主査)	東京藝術大学	准教授	(美術学部)	八谷 和彦
(論文第1副査)	東京藝術大学	教授	(美術学部)	伊藤 俊治
(作品第1副査)	東京藝術大学	教授	(美術学部)	鈴木 理策
(副査)	京都市立芸術大学	名誉教授	()	ひろいのぶこ
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	

(論文内容の要旨)

本論では、まず自作のグリッド状の絵画（以下、「グリッド・ペインティング」と称する。）と、オプティカル・アート、緋、そして緋の一種である大島紬における「制御とズレ」について考察する。これらの「視覚的なズレ」「手作業のズレ」「物質性によるズレ」を明確にした上で、大島紬における「制御とズレ」の構造をグリッド・ペインティングに応用させ、得られた結果を分析する。

序論では、グリッド・ペインティングを制作するに至った経緯について述べた上で、本論における「制御」と「ズレ」という2つの言葉の定義を明確にする。

第1章 第1節では、錯視効果の絵画における歴史について触れた上で、錯視が主に脳の働きによること、そして絵画における遠近法が人のものの見方に大きな影響を与えてきたことについて述べる。そして、錯視に特化した美術の動向であるオプティカル・アートにおける「視覚的なズレ」が鑑賞者にもたらすものについて考察する。また、オプティカル・アートの絵画が主に手描きによるものであることから生じる「手作業のズレ」と「物質性によるズレ」の効果について考察する。

第2節では、「視覚的なズレ」「手作業によるズレ」「物質性によるズレ」を持つ過去作品について解説した上で、グリッド・ペインティングの、グリッドのサイズや素材、タイトル、制作手順について述べる。

第2章 第1節では、織物というものには、無機質で数学的なテクノロジーのイメージと、有機的で人間の温かみを感じさせるイメージが共存しているということについて触れた上で、この性質を視覚的に表現しているのが、グリッドと「ズレ」の関係性であることについて述べる。この染織特有の「ズレ」を最も活かした技法の1つが緋であるが、人々は何故、この緋の「手作業のズレ」と「物質性によるズレ」を好むのかということについて考察する。また、パターンの周期的構造や併置加法混色による緋の「視覚的なズレ」について考察する。

第2節では、大島紬を研究対象に選んだ理由について解説した上で、その分類や製造工程、現地調査につ

いて述べる。そして、大島紬の製造工程において、どのように「手作業のズレ」や「物質性によるズレ」が生じるのかについて考察する。また、大島紬の蚊拵や、絹光沢、泥染め染色によって生じる「視覚的なズレ」について考察する。

第3章 第1節では、大島紬の製造工程をどのようにグリッド・ペインティングに応用するのかについて解説する。

第2節では、大島紬における「制御とズレ」の構造をグリッド・ペインティングに応用したことで得られた結果を、これまで制作してきた他のグリッド・ペインティングと比較しながら分析する。そして、グリッド・ペインティングにおける「視覚的なズレ」「手作業によるズレ」「物質性によるズレ」を強めることで、どのような効果を得ることが出来たのかについて分析する。「視覚的なズレ」を強めたことによって得られた効果については、ランダム・ドット・ステレオグラムを体験した時に得られる感覚を参考に考察する。「手作業によるズレ」と「物質性によるズレ」を強めたことによって得られた効果については、人が対称性を好む例の一つである顔を取り上げ、人は左右対称性が高い顔を美しいと感じる一方、完全な左右対称性に対しては違和感を覚える事例を参考に考察する。

結論では、大島紬における「制御とズレ」の構造を応用したグリッド・ペインティングについて考えるにあたり、神経科学者のデビッド・マーが提唱した「二か二分の一次元スケッチ」を参考にする。そして、グリッド・ペインティングの、展示環境や、見る角度や距離、鑑賞者のコンディションによって、見え方が変化し、平面的にも深い奥行きを持つようにも見える性質について言及する。その上で、オプティカル・アートの多くの作品よりも「視覚的なズレ」を引き起こす要素の1つ1つが目と与える刺激が弱く、さらにその要素を沢山もつことによって生じる効果について述べる。また、大島紬の「手作業のズレ」と「物質性によるズレ」を応用することで、時間をかけて鑑賞するような状況を作ることが出来たことや、この世界を構成するモジュールの一部であるかのような画面を作り出すことが出来たことについて述べる。そして、このグリッド・ペインティングは“不確かさ”を再認識することの出来るツールであり、自分が当たり前だと思っていること、正しいと思っていることを疑うということ、視覚を通して行えるものであるという筆者の考えについて述べる。

最後に、今後の展開として、拵の製造工程をグリッド・ペインティングに応用する方法と、オプティカル・アートの絵画から錯視効果を持つ形態を応用し、そこに「手作業のズレ」と「物質性によるズレ」を合わせることで、新たな画面をつくっていくという方法を挙げる。

(論文審査結果の要旨)

川人綾の博士論文「制御とズレ-大島紬における「制御とズレ」の構造研究を通して」は、5ミリ幅のマスキングテープとアクリル絵具を使ったグリッド・ペインティングと呼ばれる自作絵画と、1960年代に世界的なムーヴメントとなったオプティカル・アート、そして伝統的な拵(前もって染め分けた縦糸と横糸を織りあげ文様を表す日本の織物)、及びその一種である大島紬における「制御とズレ」の効果を比較考察した論考である。

論文ではまず「制御」及び「ズレ」という言葉の定義から始まり、縦糸と横糸が交差することで生じる染織物の視覚的ズレ、光学的ズレ、物質的ズレ、手作業のズレを分析した上で、大島紬における「制御とズレ」の構造を自作に応用し、その結果得られた知見を纏めた内容である。

人間の視覚や認識のメカニズムが錯視や錯覚を伴うものであること、オプティカル・アートは人間の視覚に伴う現実とイメージの差異を基盤にした表現であること、対称性は美の要素であるが完全な対称性に人は違和感を覚えること、人は手作業のズレや物質性のズレを親密さとして認識しやすいこと、テキスタイルは無機的で幾何学的なテクノロジーと有機的で温もりを感じさせるイメージの結びつきを魅力とし、その魅力は制御とズレの関係から生まれやすいこと、拵はパターンの周期的構造や併置加減混淆によりその視覚的なズレの効果を増すこと、さらには自作グリッド・ペインティングが環境、見る角度、距離、鑑賞者の心的状

況に応じ変化し、平面でありながら深い奥行きを感じさせること、そしてそのことがオブティカル・アートとは異なる効用を持つことなどについて、実作とフィールドワークの体験を基に具体的に語られている。

古代インドでは宇宙原理を体感するための身体の知恵タントラとは横糸の意味を持ち、それを縦糸という意味を持ち、論理や倫理を示すストラと交差させることが重要な実践とみなされた。

博士課程における研究創造の中で川人の作品は変化を続け、手や身体というマイクロコスモスと自然宇宙というマクロコスモスを繋げようとする生命的なメカニズムを内包させていったように思う。

このような創造と理論から、人の視覚が脳の作り出す限定されたイリュージョンであること、さらには人に認識できない多くの隠れた次元が存在することをあらためて感じさせる優れた論考となっている。以上の理由から博士論文審査を合格とした。

(作品審査結果の要旨)

川人綾の修了制作作品「C/U/0_mm-mmd_(w)_IC/U/0_mm-mmd_(w)_II C/U/0_mm-mmd_(w)_III」は、博士論文「制御とズレー大島紬における「制御とズレ」の構造研究を通してー」で論じられた絵画（オブティカル・アート）とテキスタイル（緋、大島紬）における制御とズレの構造を応用して制作された絵画作品である。

川人は論文で、自らが研究していた染色やテキスタイルにおけるズレや錯視効果に興味を持ったことをきっかけに、そこで生じる「手作業によるズレ」「物質性によるズレ」「視覚的なズレ」に注目し、その3点からオブティカル・アート、緋や大島紬、大島紬の構造を応用して制作した自らのグリッド・ペインティング作品における制御とズレについて詳細に考察している。ズレやパターンの錯視に対するわずかな違和感に端を発し、それがいかなる理由によるものかを探求しながら修了制作作品に至る論考を展開し、展示環境や見る角度、鑑賞者のコンディションによって見え方が変化するグリッド・ペインティングを、デビット・マーが二次元画像と三次元モデルの中間を指すものとして述べた「二か二分の一次元スケッチ」の考えを参照しながら、我々の視覚の曖昧さや不確かさを再認するツールであると結論づけている。

修了制作作品では、大島紬が作られる際に生じるズレが自覚的に応用されている。緋糸の間に配列される地糸の本数の違いによって区別されるカタス越式（地糸1本）、一モト越式（地糸2本）、一モトカタス越式（地糸3本）のそれぞれの錯視効果に着目し、それらに基づくグリッド・ペインティングをどの順序で鑑賞すると最も効果の違いが感じられるかを分析した上で3枚の連作として展示したことは大きな意味がある。まず3枚が並んだ状態を見た上で1点ずつ注視すると、それぞれのグリットが新たに知覚され、見ている時間の中で変化し、持続が経験される。

グリッド・ペインティングは一見システマティックに構成された無機的な印象を与えるが故に、凝視していく中で見出される細部のズレは人の手の跡として「人間味あるものとして感じ取れるはず」とする川人の作意は成功しており、鑑賞者の内的な感覚のメカニズムが作品と対峙する距離によって異なる経験が手に入れられる作品として非常に説得力を持つ。以上の理由から博士号に値する作品と判断した。

(総合審査結果の要旨)

学部時代には染色・テキスタイルを専攻していた川人綾だが、博士後期課程からは平面作品を主に制作するようになり、ここ数年は川人自身が「グリッド・ペインティング」と命名したシリーズを多く制作していた。これは平滑に仕上げられた木製パネル上にマスキングテープ・アクリル絵具を用いて5mm幅で縦横に細かく色分けられた作品であり、作品と鑑賞者の距離によって微妙に画面の印象が揺らいだり、本来ないはずの奥行きを感じたりと、画面の印象が移り変わりゆくさまを体験する作品である。川人はここ数年、この作品シリーズでいくつかの賞を受賞するなど、自身でも手応えを感じてきていたのだろう。今回、博士後期課程

修了にあたり、彼女はこの「グリッドペインティング」シリーズをもうひと段階発展させようと、大島紬を自作に援用することを試みた。そのために実際に奄美大島に現地調査に行き、大島紬の複雑な工程を取材して、どのように自作に取り入れるかを長らく検討してきた。論文はこのプロセスや研究結果をまとめたものであり、また論文中ではオブアートや自作が錯覚を誘発する原理も論じ、「グリッド・ペインティング」が、オブアートとどのように接続されるのか、また作品を鑑賞者が見たときに感じる錯覚が、どのような仕組みで発生しているのかを神経学的な観点から分析することにも挑戦している。

川人は、自作品および大島紬が「機械的な反復で制作されるものの、かならず生じてしまうある種のズレ」を含んでいるものとし、一般論ではノイズになりそうなそれが、実は作品や織りに複雑さ、繊細さ、優雅さを発生させているものとしている。川人はそれを「視覚的なズレ」「手作業によるズレ」「物質性によるズレ」と大きく3つに分類し、大島紬のテクスチャを形成している「ズレ」がどのような織りのプロセスに由来しているか、自作に取り込むにはどのような手法を用いるべきかを検討し、小ピースでの試作を経た上で、博士展展示作品の3点「C/U/0_mm-mmd_(w)_I」「C/U/0_mm-mmd_(w)_II」「C/U/0_mm-mmd_(w)_III」を完成させた。また、論文の中では人間の視覚に関する考察も行い、デヴィット・マー氏による「中間視覚」をひき、網膜に投影された2次元像から脳内の3次元像が生成される際の中間モデルとして生成される2.5次元モデルと、自身のグリッドペインティングが引き起こす錯視効果がきわめて近いものなのではないかという仮説を提示している。確かに本作品を鑑賞するときに作品に近づいたり遠ざかったりするときを感じる感覚は、奥行きのない平面に架空の奥行きを知覚するようで、本来立体でないものを立体視するような感覚やランダムドッドステレオグラムを見る体験とも共通のものがあるように感じる。またそれが、ある一定の移動や時間を伴って発生することも興味深い。以上のように論文、作品ともに博士課程にふさわしいものと副査とともに判断し、博士号を授与するものとする。