

氏名	宇野 あずさ
ヨミガナ	ウノ アズサ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第602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〉 “ひっ”繰り返す風景 〈作品〉 Spectrum 〈演奏〉

論文等審査委員

(主査)	東京藝術大学	教授	(美術学部)	杉戸 洋
(論文第1副査)	東京藝術大学	教授	(美術学部)	佐藤 道信
(作品第1副査)	東京藝術大学	教授	(美術学部)	小山 穂太郎
(副査)	東京藝術大学	准教授	(美術学部)	齋藤 芽生
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	
(副査)			()	

(論文内容の要旨)

本論文は、視覚を制作の拠り所としてきた筆者が、身体と環境の往還のプラットホームである風景への考察を目的とする制作論である。

本論の主題にある「“ひっ”繰り返す風景」とは、私の制作方法を示している。筆者の作品の全体像を「風景」というキーワードで括り、多様な制作動機やプロセス、私自身と社会や環境などの関係性を示したのが「風景」である。現実の事物である周囲の空間の情報を認識するためには、経験や知識、その他五感によって蓄積した情報を付加し、外的要因を介在させることでそれを対象化する術が必要である。ゆえに風景とは、見る側によって作られるものであると言える。風景には、環境における規則や必要な構成要素といった条件があるため、規則や条件に対応して変化していくことが必要である。そして変化していくためには、固定した最終形を持たず、可変状態を保ち続けるために「繰り返す」こと。その繰り返しの制作行為でも、写生のように実物と照合して正誤を確認するのではなく、認識に必要な情報を補完あるいは削ぎ落とすことで、対象を具体化すること。そして無意識的なものを意識的なものへと変換し、それまでの認識を「ひっ繰り返す」こと。制作という行為で、作為的なものから逸脱した在り方を示し、見慣れた空間への意識を変質させること、これこそが筆者の制作理念である。

論文は、全三章と、はじめに、おわりにを含む構成で論考を進める。

第1章「風景の見取図」では、筆者の作品の指針となる「風景」とはいかなるものかを思考する。第1節「部屋—環境がほのめかす行為」では、最も身近な風景である「部屋」の様相を取り上げ、人の痕跡を最も色濃く映す住環境について考察する。この気づきは、日々の変化に対応しながら無意識に繰り返し行っている行為と、意識的な制作行為との境界がいかなるものかを思考するきっかけともなった。第2節「ユートピア—理想の風景の形象」では、ユートピアを「理想の表現の空間」と設定し、形象化による構築のプロセスに焦点を置いて思考する。心理的作用を通して構築されるユートピアへの考察を経て、制作者が意のままに制作を行う再現性や作業の確実性が、制作者のリアリティに直結せず、むしろ乖離へと進む違和感を述べた。第3節「不可視の境界—不明確な対象と明確な気配」では、イメージと鑑賞者との間を結ぶ見えない領

域、場所の物理的環境が意味を発する風景へと転移する過程を、自作品やそれに関連するアーティストの作品を通して考察する。

第2章「繰り返す」では、主体と客体が相互に作用しながら構築する関係性によって認識されるリアリティのあり方を考察する。第1節では、制作の本質である動機について掘り下げるため、視覚を通じた認識と知覚では認識し得ない領域の相互関係について述べる。この示唆を受けて第2節、第3節では、「環世界」「アフォーダンス」理論を援用しながら、「見る者の主観性」と「対象の主体性」が、相互作用しながら構築する「関係性」について考察する。そしてその図式から、自作品における「風景」の立ち位置を確認する。

第3章「ひっ繰り返す」では、自作品を通して如何にして認識し得ない領域へ接近を試みたのかを考察する。第1節「あやつる」では、主体が客体に意識を投影するプロセスについて「あやつる」という言葉の意味を確認し、違和感を抱いた制作行為における「操作性」について論述する。第2節では自作品を、第3節ではアトリエやドローイングを例に、未知なる領域を喚起する「ひっ繰り返す」行為の性質について考察する自作品から考察した。外部からの様々な「概念」が、身体と「作品」に侵入できる余地をあたえることで、主体の認識を揺動させ、イメージのずれと変容を生み出すこと。それを総称して「“ひっ”繰り返す風景」としていることを述べた。第4節では、これまでの考察を踏まえ提出作品について解説する。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、未知なる風景を発見するために、見馴れたはずの風景の認識システムを問い、それに操作を加えることで再認識を促そうとする筆者の創作論を述べたものである。

ここでの「風景」は、いわゆるランドスケープではなく場や環境、世界観とも換言可能な、むしろ日常生活風景をさしている。「繰り返す」のは、日常の知識や認識、「“ひっ”繰り返す」はそれへの操作をさすが、否定や破壊ではなく、再認識と発見を目的としている。第1章「風景の見取図」では、東京で生活する若者の部屋を写した都築響一の写真集『TOKYO STYLE』での部屋が、生活風景というよりインスタレーションに見えた体験が、筆者が再現リアリズムの絵画からリアリティの回復を意図したインスタレーションに移行する契機となったこと。同時に、制作行為は作者の十全の意志的行為なのかという疑問から、その実現というべきユートピア(トマス・モア、メタボリズムの未来都市計画、ブラジリア)と、逆に不可視のものを取り込むことでその存在を顕現させたアントニー・ゴームリー(身体の内部空間)、荒川修作「養老天命反転地」(重力)などを比較し、後者の意識と知覚を変化させる方法に、新たな風景発見の可能性を確認する。第2章「繰り返す」では、まずその実践例として自作品「欲望の檻」に言及し、鑑賞者が見ている映像が、じつはのぞいている鑑賞者自身の映像だという視覚操作について説明する(第1節)。ここから、同じ部屋の内部空間も、人間と犬とハエではそれぞれ意味の異なる「環世界」が形成されているという動物比較生理学のエクスキュルの研究(第2節)、また人間の価値認識は外部環境からの刺激と情報によって構築されているとする知覚心理学者ギブソンの「アフォーダンス」理論を紹介(第3節)。主体と客体、主観と客観は、主客を判別しがたい相互作用の上に成立しており、そこに制作・鑑賞行為をおとしこむことで、新たな風景の発見、未知の体験が可能になるという方法論を確認する。そして第3章「ひっ繰り返す」で、その操作を実践した過去の自作品として「嘘から出たまこと」「SASAYAKI Project」「Material Composition」、今回の提出作品「Spectrum」を解説している。

論文・制作に通底しているのは、情報入手や表現手段が多様化・自在化した今日、我々の知識や認識はリアリティをもつものなのか、すり込みではないのかという疑問である。筆者は、「もう見ましたよ」という言い方への違和感に、この疑問を集約させており、論考は知覚・認識システムの分析と様々な操作方法の提示に腐心している。理論的提示にかなり傾斜しているため、抽象的で分かりにくいという指摘もあったが、鋭い文体と切り込みによるモチベーションの高い学位論文として、審査会での承認を得た。

(作品審査結果の要旨)

宇野あずさは作品制作において、「未知なる風景」の構築を目指すと述べています。その突破口として「“ひっ”繰り返す風景」という本論文タイトルが登場します。

博士作品までの宇野の作品では、見る・見られるという構造、作品が見られるという位置に一方的におかれるのではなく、鑑賞者の視点とその眼差しの背景としてある位置や関係性をも意識させるのです。宇野あずさはそれらを通して見ることの枠組みについて構造的にアプローチする作品を作っていました。

作品「欲望の檻」では、鑑賞者の見るという行為が発生させる体験自体がこの作品であるとして、鑑賞者は、美術館のような空間で、絵画のような額に入った映像を見て、動物園の檻のような空間に入るという体験をすることとなります。何か特定の空間に入っている自分自身を観察するという体験を通し、鑑賞者にフレームそのものを探す行為を誘発させようとしていました。

作品「嘘から出たまこと」は、映像を見的过程中、向こうとこちら側の境をディスプレイの表面に意識したことから作られています。人の目線が映像の中の世界を見ながらも、時おり無意識にも今居る場所の光や環境の中、映像の外にあるものをダブルイメージのように見てしまう瞬間を取り出しています。つまり映像空間自体を鑑賞者の見るということによってその内側に収めるだけではなく、現実空間への拡張を意図しているのです。仮設された家屋の形と窓の形が光の明滅で浮かび上がり、消える、それと反対に映像が窓のように風景を浮かび上がらせては、その奥に別の風景が見えるという、繰り返し、揺らぎ続ける空間の中で境界を曖昧なままに鑑賞者は留め置かれるのです。

これまでの上記2作品では、見るという体験の構造が主眼であったのですが、本博士審査展での博士作品「Spectrum」では、意識する対象が人智の及ばない自然やそれ以上の存在に向かっています。それを作者、宇野あずさは「未知なる風景」と呼んでいるのでしょう。茨城県の波崎海岸に漂着する大量の漂流物を夜間の暗がり照明によって浮かび上がるものの表面を丁寧に触れるかのように撮影されています。その映像は展示空間では非常に大きく拡大されて投影されています。その斜め横には波崎海岸の日常の漂流物が連なる風景が映し出されているのです。自然の光、青空、風が吹いていて風力発電の風車が回っています、工場の煙突から白い煙が空に上がって行く、淡々と風景の映像を見せているのです。宇野は、『漂着物を観察していると、人間の日常とは異なるスケールで生み出されるダイナミックな時間や運動を想起させる。』と述べています。これまでの作品にあった構造を転換するような組み立てではないが、既に自然が人間の行為の及ばない作用を果たし、“ひっ”繰り返されていると理解し、その状態は長い時間で繰り返されていることを認識するに至るのです。宇野が意識するものが人間の内側の構造から先に進んで、さらに大きな対象・未知のものに向かっていることを示しているのです。本作品で宇野が意識していることは、今後もさらに繰り返し様々な展開を重ねて行くことが求められます。

宇野あずさの作品「Spectrum」は、制作におけるアプローチと思考のプロセスも含め、博士学位に相応しい作品として高く評価するものです。

(総合審査結果の要旨)

これまでの作品を見ると物事を主観と客観で捉え確認するところから始まるのが宇野の制作のベースとなっているように思える。博士課程に入ってから「風景」という言葉に絞り込み、これら主体的、客体的視点から生まれる曖昧な境界を視覚的な論点から新たな領域の世界へとシフトさせていくことを試みている。あらゆる知覚認識のデータを集め分析しながら、外に出向いての取材からアトリエではそこを一つの箱型のフレームとしてあらかじめ設定し、自分のスケールにダウンサイジングしていき、考察の場としていくども模様替えをしながら時間を費やしてきた。

この箱型のフレームワークの中に抑え込み整理していく思考は面白いものである。その立体空間の中に棚、机、物体 (objective) を持ち込み、決して生活感 (feeling) は持ち込まない。それらをアーカイバル

的に設えていくことでフレームワークの外界認識を作り出す。

その中から本制作では岸辺の漂流物に焦点を絞り、二つの壁に違うスケールで映像（画像）を投影しシンプルな構成展示にまとめる。二つの離れた映像を時間差、音響を交えて交差させる実験の場となっている。映像が変化していきながら繰り返す、観賞する時間の中、意識からと焦点の意識の間で揺らぎ始める認識の動きの軸点を探す。

論文タイトルに「ひっ繰り返す風景」と制作作品タイトルに「spectrum」とつけているがその両者の内容は互いに説明し合うのではなく絶えず交差し続ける構成になっており我々の知覚的な現象を認識するためには同時に時間と空間の中に沿って意識も「変化」し続けている、またこの世の複雑な永久運動の中にある「流れ」とオーバーラップさせ実証しているのがアトリエでのデータであり、本論文でリアリティーとして捉えやすく引き続き新たな場でフレーミングも変え研究を続けて欲しい内容である。

タイトル「spectrum」と付いているが、それよりも仕組みは二種類のコンバータレンズになっているように見え、また展示空間も箱型の構成となっていたことから二眼レンズカメラのような仕組みにみえてくる。つまり我々はカメラ本体のジャバラ空間の中のどこかにいるよう。レンズと焦点の間には距離がなければ図はひっくり返らないし、元通りに戻すためにはもう一つまたは複数のレンズが必要。焦点を合わせるためには視覚と別に認識の感覚を動かさなければいけないがそれを効果音ではなく、もう一つのレンズのような別の要素が必要だったことが指摘され今後の課題となった。

しかし主観と客観という言葉をも body と mind と言い換え、それらが対立するのではなく交差し合う領域と並び変えの追求、焦点移行を揺らがしていくための軸点の検証へと移りゆく研究 Objective な作品から Subjective ではなく non-Objective な作品製作へ移行し始めている。検証していく上で新たな制作提示へと繋がっていく事に今後の可能性を感じ審査会での承認を得た。