

氏名	伊阪 柊
ヨミガナ	イサカ シュウ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第655号
学位授与年月日	令和3年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 ヴァーチャリティという質の中での介入的創作プロセスを通じた環境動態の分析と表現 〈作品〉 Polyzonation 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	伊藤 俊治
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	古川 聖
（作品第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	鈴木 理策
（副査）	東京藝術大学	教授	（保健管理セン	内海 健
			ター）	
（副査）			（	

（論文内容の要旨）

〈研究背景と問題提起〉

本論文では、環境の動態を捉えるメディアとしての映像から、ひいては映像制作実践の場 そのものをメディアと捉え直し、ドキュメンタリーとフィクションにおける対比を超えるメディアの質としての〈ヴァーチャリティ（仮想性）〉を措定し、その場がどのように現実環境を捉えていくかを考察する。

〈ヴァーチャリティ〉とはここでは、フィールドワーク前後のフェーズにおいて生じる仮想的なメディア化過程の兆候のことを指している。それは今ここではない時間や空間が、制作 するフィールドの経験や、そこに臨むフィールドに存在するもの、そのフィールドで用いられるものなどへと影響し、またその影響を受けた結果のドキュメントの質も含めてここでは定義されている。それらはどのような効力を発揮し、またどのような問題に遭遇するのだろうか。この問いは言い換えればその内的な空間と外的な空間との接続が行われる際に、その接続点はどのように設計されるもので、そしてその設計の仕方はどのように作品制作に影響するのだろうかという問題につながる。この問いに対して、空間論と時間論、そしてメディア論の中で使われてきた概念を当てはめながら、ここで用いるヴァーチャリティを一般に言われるコンテンツとしてではなく、制作実践の場における方法として用いることで、環境の動態を捉えるメディアをどのように更新できるかを提示する。

〈研究対象〉

ここで対象となる環境は、これまで環境アートが対象としてきた自然環境、都市環境を含めた上で、より制作主体の認識によって捉えられる環境を前景化させて、環境の変化という出来事と制作主体の認識、とりわけ時間認識との関わりから、時間芸術の持つ質の変容を探っていく。ただし発端となる環境の変化そのものはあくまで外的な出来事に求めているのがこの制作論の特徴であり、それは制作主体そのもの

が直面する出来事から、自然史、ひいては地質学的スケールを持った出来事を経験する主体をも視野に入れている。

具体的なフィールドワークを例にとり、そのプロセスにおいて仮想的なメディアの質である〈ヴァーチャリティ〉の設定を行うことを一つの〈介入〉と捉え、そこから表現へとつながっていくプロセスまでを実制作を通して説明する。この時重要になるのは、その表現体ではなく、そのプロセスの中に見出される痕跡としてのドキュメントであるという点である。

〈論文構成〉

本論文は大きく二つの部に分類されている。第一部では諸々の概念の整理を中心に行い、第二部では第一部で整理した概念を制作のフィールドに当てはめ、映画、SF、ゲーム設定、建築ドローイング作品と、実制作を解説する構成になっている。

第一部の第1章では、「遠い場所」からの環境変化に関する情報との、不意の遭遇の事例について、ベンヤミンによる、気散じによるアウラからの引き離しの効果を鑑みつつ、同様な視点にすでに注目していたティモシー・モートンによる、気散じが環境変化を認識することの契機となることへと結びつける思考に触れる。そこから実際に起こった自然現象と現代文明を成立させる技術的インフラストラクチャーとの影響関係について、いくつかの事例を取り上げていく。そしてそうした状況を端的に表すアートプロジェクトを見ていながら、環境と作品制作の関わり合いを探る。

第一部第2章では、前章で見た環境変化の位相の中でも、とりわけ〈危険な〉状況について考察する。ここではウルリッヒ・ベックの『危険社会』やニクラス・ルーマンのリスク論において見られる、近代以降の技術社会が潜在的に持つリスクや不確実性に対する分析を見ていながら、ベックやルーマンがどのようにリスクや不確実性を社会的に実質的な対象として表現しているかに着目する。そこから危険な状況における、時間的な不確実性=揺らぎが、主体の内部で起こることを、木村敏のフェストゥム論や災害人間科学、そしてリチャード・グルシンらによるメディアリティ論を参考にして、時間認識の多様なありようを把握する。そして空間的揺らぎを描写するものとして、ケンダル・ウォルトンの小道具概念や災害時のメディアの振る舞いに関する過去の研究をヒントにして、メディア構築の準備を行っていく。

第二部第1章では、第一部第2章で見た各概念を、制作主体がフィールドに臨む際に生じる時間・空間の揺らぎに対応させ、実際に制作行為への選択へと結びついていく可能性を論じる。また同時に制作主体が制作の場に臨むことで生じる危険認識との差異を示すものとして〈ヴァーチャリティ〉を措定し、その実質的なありようである〈仮想的危険円〉というフィールド用語を説明する。

第二部第2章では、過去の作品の中で、第1章で述べた事柄を抽出することができるものに焦点を当てて説明する。ここでは一つの作品や特定の作家の作家性に注目するというよりは、それらの時代的特徴、環境的な特殊性などの外延的特徴に焦点を当てて抽出する。大まかに述べるならば、第1章で紹介した〈仮想的危険円〉についての補足として、ある「特殊なフィールドが出現する」というプロットを持った創作物に焦点を当てる。そして最後にこれらの総括として、そのフィールドの持つ、社会倫理的に危険であるという限界性に対して注意を払う。

第二部第3章では私自身が関わった制作実践を、前述の構造に当てはめながら説明する。私はこれまで環境の変動を発端に場所の持つ雰囲気が変わっていく場所へと実際にアクセスすることで映像作品を制作してきた。具体的には後期博士課程において制作したアメリカ西海岸のセントヘレンズ山などの火山地帯に関わる映像制作を例に挙げる。さらに、構想の段階にあるプロジェクトが、制作物としてすでに現れようとしていることを、インスタレーション作品『Polyzonation』として説明する。

(論文審査結果の要旨)

論文はドキュメンタリーとフィクションを越えた地点に〈ヴァーチャリティー〉という独自の概念をおき、そこから現実世界をとらえ、どのように創作、制作へとつなげていくかを論じたものであり、二部

構成を持つ。第一部の一章ではベンヤミンやティモシー・モートンらの「気散じ」に言及し環境変化と作品制作の関係を探り、二章ではウルリッヒ・ベックやニコラス・ルーマンらが問題とする現代社会が持つ潜在的なリスクや不確実性を実質的ななどのように対象として表現しているかに着目し、木村敏のフェストゥム論、リチャード・グルシンらによるメディアリアリティー論を参照しつつ時間認識の多様性を論じた。第二部の一章では独自の概念である〈ヴァーチャリティ〉を説明し、その実際のなありように〈仮想的危険円〉という言葉をあてて論じ、二章ではその〈仮想的危険円〉の補足として「特殊なフィールドが出現する」という独自の創作プロセス、表現形式に注目し論を展開した。そして二章では彼自身の創作実践をこの論文で彼が説明してきた枠組み、構造にあてはめながら、インスタレーション作品「Polyzonation」の説明、解説を行った。

伊阪の論文はその作品制作と密接な関係を持ち、それとは不可分であり、その一部であるとも言え、その目的とする表現を完結し閉じた作品という形態ではなく、そのプロセス自体であるとし、全体性を志向するアプローチは大変ユニークなものである。総体的、全体的であり、私たちの現在から地質学的時間のような大きなスケールも含め論じられる、環境と現在の主体が関わるフィールドの現実世界へ接続のありよう、現在の私たちの持つ問題意識へも深く踏み込んだ論点はこの論文の骨子である。作品制作への関わりの出発点をリスク、〈仮想的危険円〉という点においた点に作家のモチベーションというカベクトルは明確に示されているといえる。伊阪は論文および制作にはっきりとしたゴールは設定せず、丁寧に様々な例を用い、多くの概念が関係するその総体的ありようを論文として構造化し示した。以上の理由により、伊阪の研究論文は博士号に値すると認め、合格とする。

(作品審査結果の要旨)

論文「ヴァーチャリティという質の中での介入的創作プロセスを通じた環境動態の分析と表現」では、映像メディアによって環境を記録しようとする際に、そこで前提となる映像記録の基盤と環境的变化の多様な要因の関係性に注目することで、新たな視点を設定する論考である。火山活動や地震など、地球環境の変動が日常的に計測される現代において、それらを改めて映像に記録する行為と環境的変動との連続性を検証しようとする試みでもある。それは自然環境に限られたものではなく、都市空間においても経験されており、予兆として感知されているものである。伊阪は災害危険区域の観測カメラが機能するように都市に監視カメラが置かれた場合、そこに仮の危険地帯を作ってしまう様であり、メディアはそこでただ写しているだけなのかという不安を生じさせていると考え、「雰囲気の知覚」という言葉で表現している。

博士審査作品「Polyzonation」は、環境にのみこまれている自己がメディアの作用を通して新たな知見を手に入れ、映像表現として提示しようとする試みである。ここでは時間の動態への介入が映像のシーケンスを作り上げている。この方法論により自然環境の動態を知ろうとする営みの質の転換を可能としている。スクリーンの内部に組み込まれたアンテナは展示会場内で起動しているコンピューター、プロジェクター、鑑賞者のスマートフォンなどから発せられる電磁波や人間の身体の微弱な静電気に反応してシグナル化され、上映中の映像のシーケンスに影響を与える。予定通りに上映されるコンテンツとしての映像とは全く異なり、実空間の環境に連動した不安定なありよう自体を表すものである。「The Sprite」というタイトル映像とアンテナが読み取った電磁波によって選択された次のシーン。反映する映像がその数値によって映されるが、不安定な上映を意図的に設定されている。本作品は不確実性に対して環境をドキュメントする装置であり、動的要素に囲まれた現代の日常を再認させる意味は大きい。

以上の理由から博士号に値すると判断した。

(総合審査結果の要旨)

伊阪柊は先端芸術表現科の学部を卒業後、映像研究科の修士課程、そして先端芸術表現科の博士課程と、制作研究を続けてきたが、一貫してフィールドワークを核としながら、映像記録と変化を続ける環境との関係を斬新な視点から探究している。

博士論文「ヴァーチャリティという質の中での介入的創作プロセスを通じた環境動態の分析と表現」は、映像により環境を記録しようとする時、まずそれを支える技術基盤や環境変化をもたらす多様な要因も深く関与しているという前提に立っている。その上で、火山や地震などの災害、気候変動等が日常的に起こる現代において、あらためて映像の記録行為や創造の意味を問い直し、環境変動とメディアとの不可分な連続性を検証しようとするリサーチであり、ここでは「目的＝プロセス」となるような場の新たな創出が目指されている。

博士作品の「ポリゾネーション (Polyzonation)」という言葉は、生物が住む領域が各々帯状になった状態や、地質学的な地層を意味する「ゾネーション」に、複数を表す「ポリ」という接頭語を付けた伊阪による造語である。

作品は、フィールドワークでの観察記録を基にして伊阪独自の解釈を加えたフル3DCGの映像を作成し、観測者の内的変化や道具としての映像装置への時制付与といった操作を「介入行為」として捉えたインスタレーション作品となっている。つまりイメージを切り取り、記録する映像ではなく、ダイナミックに動く環境へ巻き込まれている自己を強く意識し、それを巻き込み直すようなメディアの編集作用を新たな映像表現として提示しようとするものである。論文や作品ともに野心的で実験的要素の強い複雑な内容であるが、その未知のヴィジョンの開拓精神を評価し、博士号に値すると判断した。以上の理由から合格とする。