

氏名	ナカ ガワ リュウ 中 川 隆
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第278号
学位授与年月日	平成22年3月25日
学位論文等題目	〈作品〉vertIgo～ 〈論文〉閉鎖的、再帰的、更新—伝わらないということ、伝わらないことを前提に伝えるということ—

論文等審査委員

(主査)	東京芸術大学	准教授	(美術学部)	大西博
(論文第1副査)	〃	〃	( 〃 )	古川聖
(作品第1副査)	〃	教授	( 〃 )	小山穂太郎
(副査)	〃	〃	( 〃 )	佐藤一郎

(論文内容の要旨)

これまで、コンピュータを介したフィードバック・システムを用いた表現の研究をおこなってきた。この表現は、鑑賞者の行為が作品形態に反映（フィードバック）することで成立する。作品はシステムの入力（マイクやビデオカメラなど）と出力（スピーカーやモニターなど）、その間のコンピュータ処理によって構成される。この構成において鑑賞者の行為や展示空間の場所性（映像や音響）はリアルタイムにサンプリングされ、コンピュータ処理を経て出力される。そして出力された音や映像が、再び入力に到達することでフィードバック・ループが形成される。このループ構造は、鑑賞者の関与や展示空間の場所性といった不確定要素と、コンピュータ処理による加工／変換をともなった再帰的循環を成す。

情報化社会における芸術鑑賞や制作に対しての不信感／空虚感が、このような表現研究の起因となっている。こういった感覚は、作品をひとつの記号としてとらえたときに浮上してくる。記号は通常、記号表現とその意味内容とのセットであり、作品もその表層と意味内容のセットとしてとらえることができる。このセットの対応関係をコードとしたとき、情報化社会ではコードの不安定性が膨らみ、個々の記号のパーツは浮遊していくのである。意味がまったく伝わらないと感ずることも稀ではないし、伝わっていると感ずることも齟齬感は否めないのではないだろうか。

こういったことから、伝・わ・ら・な・い・と・い・う・こ・と・を・、伝・わ・ら・な・い・こ・と・を・前・提・に・、伝・え・る・方・法・として上述したようなコンピュータを介したフィードバック・システムを考察するに至った。

この表現は、三層の思考のレイヤーを往来することによって形成される。第一のレイヤーとは、「伝わらない」という現在の社会状況の写像として、すなわち情報化社会における「情報」の不可逆的な循環構造を縮減し模したものである。フィードバック・システムをとらえるという構想である。しかし、この段階では記号の伝達不可能性をテーマにしながら、記号として提示するという矛盾が生じる。「伝わらないということ」を、伝えようとしても伝わらないのである。

そこから第二のレイヤーとして、記号性排除の考察というレイヤーが要請される。厳密には記号性は排除不可能であるが、作品の意味生成（記号化）に鑑賞者を関与させることで記号性を流動化させることを試みた。この構造を記号性の排除と近似の方法として考えている。しかし、この段階でも単に流動的な形態、たとえば「不定形」という記号としてとらえられてしまうことは避けられないだろう。

そこに第三のレイヤーとして「場所性」、「未規定性」を考察することで私のフィードバック・システ

ムは完成する。「場所性」は「場」への言及を促し、「いま、ここ」において意味生成が起こっていることを示唆する。また、伝播メディアの「未規定的」な使用や、「未規定的」な伝播メディアの使用は、記号としてではなく、鑑賞者の身体に直接的に作用し、鑑賞者の心的システム（心）に対して「攪乱」を引き起こすことで「更新」を促すだろう。

こうして、現在の社会状況としての「伝わらないということ」を「伝わらないことを前提に」、そのような状況での意味生成や認識のあり方を考察する「場」が提示されるのである。

本論文では、第1章で自身の問題意識をとりあげる。ここでは、上述したような情報化社会に対する不信感／空虚感を挙げていく。そこから主題となっている「情報化社会における芸術鑑賞」を、情報学者である西垣通が提唱する「基礎情報学」を主に用いて読み解くことを本論第一の目的としている。そのため、芸術鑑賞を読み解く第2章、第3章は基礎情報学の解説的性格が強いが、その解説を用いて、芸術作品・制作者・鑑賞者・展覧会・評論家等が芸術システムという社会システム（コミュニケーション・システム）を作動／継起させ、システムが再帰的／自己循環的に形成されていくことを明示する。そして芸術鑑賞とは、鑑賞者が、彼／彼女ら自身に関与しているさまざまな社会システムからの制約／拘束のもとに、個々の作品の解釈をおこなっていることを描き出す。その解釈のあり様は、鑑賞者個人の閉鎖的である心的システム（心）の「更新」という営為である。

また、こういった芸術システム観と、ポストモダン化が浸透したと言われる現在の日本社会とを併せてとらえたとき、コード解釈的な鑑賞よりも、鑑賞者個人の心的システムの更新に重心を置いたほうが良いのではないか、という考えがわき起こる。しかし、そのようなスタンスでの鑑賞も、コードの不安定性やコミュニティの島宇宙化を促進することに繋がっていく。そして私たちは芸術鑑賞の困難性の袋小路に佇むのである。

第4章では、自身の作品についての詳細を記述した。ここではまず、フィードバック・システムがどういったものかを解説し、私が主に影響を受けたフィードバック・システムを用いた作品として、アルビン・ルシエの《Empty Vessels》、久保田晃弘の《material AV-resonant interface》をとりあげ、それらの検証を試みる。そこからフィードバック・システムを用いた表現が、「場」の重要性への着目を示唆し、意味生成や認識のあり方を問う空間を演出するという読み解いた。その後、自身の研究の特徴として「未規定性」と「場所性」を挙げながら、自作品《vertIgo~》の詳細を記述する。そして、この研究（作品）が、第3章で指摘した芸術鑑賞の困難性に対して、「記号を解釈することで安心するような鑑賞ではなく、不安をとめないながらも、身体（五感）を通してダイナミックに体験し、心的システムの更新を促す場の提示」という一つの打開策となることを挙げ、その経験が他の鑑賞や生活体験にポジティブに還元されていく可能性を示すことを結論とした。最後に、本論での考察をふまえ今後の活動の展開を示す。

#### （博士論文審査結果の要旨）

後産業化社会における現代芸術の現場では、芸術作品の鑑賞や評価のための基盤となるコンテキストの不在が顕在化し、創作という行為を著しく困難にしている。中川はこの現代芸術の持つ根本的な不具合、不安定さからくる表現伝達の不可能性の問題に取り組んだ。基礎情報学（西垣）にその論拠を置きつつも、その方法を芸術表現の領域まで拡張し、独自の論点に立脚し、未来に向けたありうべき表現伝達の方向性について、自作のインスタレーション表現を踏まえつつ、考察を行った。

古典的な芸術表現伝達の図式、つまり表現の内容は作者によって作られ、作者の側から鑑賞者へと伝えられるという形式の実効性に疑問符を投げかけ、作品の意味や内容は鑑賞者がその作品との関わり合いの中から生じるものであるとした。しかし、それは単に作品と鑑賞者のインタラクティブ性に注目したものではなく、鑑賞者が鑑賞者や作者をも含む、意味の生成の場に入り込む事によってどのように、

芸術の意味と価値形成がなされるかという過程を詳細かつ、大胆に分析し、現代アートの再生のシナリオを示した。

基礎情報学を援用しつつ現代芸術について論考された部分と、自作品への考察を加えた部分などを含む全体の論理構成やバランスなどもよく整理され、考えぬかれたものである。以上の理由から、本論文は学位授与に値すると認め、合格とする。

#### (作品審査結果の要旨)

中川隆の作品で要となっているものが、「フィードバック・システム」である。中川は自身が云うところの「鑑賞者の行為が作品形態に反映（フィードバック）することで成立する表現」を探求してきている。ここではコンピュータを重要なツールとして用いていること、現代社会の新しいメディアである映像・音響を積極的に利用し、映像においては疑似立体映像装置を独自に調査研究して作り上げて用いていることが特徴として際立っている。情報化された現代社会のなかでのアート・作品制作に中川が抱いている「不信感・空虚感」が、作品を読み取ることや、意味付けすることに懐疑的となる要因となり、『伝わらない』ということ自体についても思考し、作品が成立する要素を根幹から捉え直している。

中川の作品を構成している要素は、マイクやビデオカメラから取り込まれた音や映像である。それらは予め用意されたものではなく、作品が設置されている場所から即時的に現在そのものが取り込まれている。それらはコンピュータ処理によって、音が映像に、または、映像が音へと変換されて、再び、スピーカーやモニター、プロジェクターを介在して、その場所に出力される。その場所に訪れる鑑賞者もそのシステムに関与し、変化を与えることになる。鑑賞者は意図しなくとも、その姿がビデオカメラに撮られたり、足音などがマイクに拾われたり、その要素が多大な関与になっている。しかし、通常は場所に環境全体からの関与があること、つまり、外部の道路や町の雑踏によって僅かな建物の振動があり、時間の推移のなかで、常に光の変化が起こっていることなどに我々は気づくべきなのである。中川の作品は、一見では、まるで実験室かのような趣を見せている。様々な機材とそれを連結するコードが、床や壁面に露出している、それも相当な量である。コンピュータもシステムの有り様を明らかにして見せている。しかし、このような状態が作り出す見え方が作品ではなく、ここから取り込まれ変換されて中川の云うところの「フィードバック・システム」のなかで循環しているものが作品の主体なのである。それらの要素は、私たちは最終的には身体そのもので感じ取って行くしかないものであるかもしれない。

中川の試みには、単なるメディアやツールの操作に陥らない人間の身体性に対する明確な意識があることを高く評価する。中川は、彼の論文で触れているように、このようなメディアを用いた先人達作品を研究して十分に踏まえたうえで、更に疑似立体映像装置を他の研究機関の協力のもとに独自に作り上げる等の新しい試みを行って作品を成立させている。作品は今後の展開にも確かな基本理念を持ち、十分に期待できる内容のものである。博士号審査においても、非常に優れたものとして高く評価する。

#### (総合審査結果の要旨)

中川の作品は、環境における人の聴覚と視覚をコンセプトに置き、情報の採取、再構築とメディア・テクノロジーとの関係において現われる場所性を考察してきた。情報の採取と再構築が同時的におこなわれ連続する彼のシステムによって構築された環境は、身体性を持った変化し続ける独自の場に変容する。作品の主体は、常に作品のある場であり、場そのものが作品となり、変化し続ける。作品としての場は、既製品の機器や材料で作品を生み出す装置が構成され、音響システムを通して音が信号に変換され、視覚化される。視覚化された音は、音に再変換され場に還元される。鑑賞者も情報採取され、場と一体化する。彼は情報採取し変換する行為に忠実である他は、作品に意図的な姿勢を見せないが、人が

作品に関わること、または関わろうとすることで、鑑賞する側が作品化される不思議な感覚が観るものを襲う。

こういった情報の採取と再構築という絵画的思考から視覚や身体性を捉え、複合メディア作品として成立させる中川の作品・制作活動の独自性と開拓的取り組みは、新たなる芸術領域の開拓に関わっていると見える。

論文においては、事象、情報と場の関係性を、情報が三層のレイヤー構造を往復することで作品が形成されることを前提として、西垣通氏が提唱する「基礎情報学」を通して論考し、作品の成立と鑑賞のあり方の提唱がおこなわれている。論文は4章に分けて、作品の意味に対しての問題提起から、情報の解釈、解釈の無意味性、解釈に頼らない鑑賞に展開し、最終章において作品のあり方と鑑賞の提唱に繋がっていく。情報から本来の意味や情動的価値を排除することで情報を中立化し、現実や社会からの束縛からイメージを脱却させる。情報の中立化により、場所に再帰し、今という現実が更新されていく。すなわちタイトルにある「伝わらないということを伝わらないことを前提に伝えること」への提示に繋がっている。作品解説の重要性を排除し、鑑賞者が作品の場に立つことで体験し実感することが作品を成立させる。鑑賞者の人間としての感覚の喚起こそが「心的システムの更新を促す場の提示」に繋がり、その経験が他の作品鑑賞や生活体験にポジティブに還元されていく可能性を示している。

審査会では、これまでの一連の表現活動を踏まえて提出された論文と作品が、論理的に論考され、独自の理念と表現を獲得したものであるとして、博士の学位を認めるに相応しい優れたものであるという評価で全員一致した。