

氏名	今井 さつき			
ヨミガナ	イマイ サツキ			
学位の種類	博士（美術）			
学位記番号	博美第684号			
学位授与年月日	令和4年3月25日			
学位論文等題目	（論文）鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞の研究 －交歓と共創の実践と＜PLAY GROUND＞という概念の構築－			
論文等審査委員				
（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	日比野 克彦
（論文第1副査）	東京藝術大学	名誉教授	（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）	小沢 剛
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	古川 聖

（論文内容の要旨）

本研究の目的は、体験を主軸とした＜体験鑑賞＞の中で鑑賞者と作者が交歓と共創を行う場＜PLAY GROUND＞の創作と方法論の構築、それによって鑑賞者参加型作品の芸術鑑賞における新しい体験を創出することである。

本論では、筆者自身が展覧会期間中に経験した、作者と鑑賞者が作品体験を共有する中で起こる「作品が変化する」、「作品が生まれる」などの共創的な相互関係に着目した。そしてその関係性をより深く考察することで、鑑賞者と作者と作品の新たな体験を主軸とした＜体験鑑賞＞を作ることができるのではないかという考えが本研究の発端である。そしてその共創的な関係と体験を生み出す場を＜PLAY GROUND＞と称して概念と方法論を構築し、それらをもとに制作した博士修了作品と＜PLAY GROUND＞という概念を通して、作者、鑑賞者、作品の相互関係を通して生まれる＜共創的な体験＞の創出と、新たなく体験鑑賞＞の提案を行うことを試みる。

第1章では、体験という概念の考察、芸術における鑑賞体験について整理を行う。体験は私達が生きていく中で絶え間なく続くものであり、その体験を切り取り内省することで経験となり、その経験が自己を形成していく。また人間の知覚活動である＜知覚＞は、それを体験することで人に新しい視点を与え、自己形成の助けとなる活動である。そしてそれを行うためには体験者自身の受動と能動の相互関係が重要であるが、鑑賞者参加型作品における芸術体験は、鑑賞者が作品や作者との相互関係から生まれる体験であることから＜知覚＞を行う上での一つの方法であること、そしてその＜知覚＞によって共創的な体験が生まれるのではないかと仮定する。

第2章では、それらの仮定をもとに共創的な経験を生むと考えられる既存の現代美術作品から、何によってどのような共創的な体験や経験を生むのか、またその際の作者の必要性について考察する。12の作品を見ていく中で、作者が共創的な体験において不可欠なものではなかったが、作者がいることでより鑑賞者ごとやその時ごとに異なる相互作用が生まれ、それが作品に作用する部分が見られた。このことから、作者がいることでより鑑賞者ごとに＜共創的な体験＞が作られるのではないかと考察した。

第3章では、作者と鑑賞者と作品が相互作用する自作品《人間ノリ巻き》から、＜共創的な体験＞がどのような構造で作られられるのかを考察し、＜PLAY GROUND＞の概念構築における要素の抽出を行う。その中で作者、鑑賞者、作品という3つの要素が不可欠であること、また体験する上で3つの体験の時間軸が存在し、その時間軸の中で3つの要素が相互作用することで共創的な体験を生んでいることを考察していく。そして3つの要素と、3つの体験の時間軸を共創的な場である＜PLAY GROUND＞の構成要素とした。

第4章では、第3章で導き出した3つの要素と3つの体験の時間軸から＜PLAY GROUND＞を構築する。

3つの要素を〈作者〉、〈鑑賞者〉、〈オブジェクト〉とし、2つの要素の関係性や協働がどのようなことに配慮することで相乗効果が生まれるのか、また3つの要素が合わさった時にどのような共創的な体験が生まれるのかを論じる。そしてそれぞれの組み合わせが3つの体験の時間軸である①鑑賞者が参加する、②鑑賞者と作者が共に体験する、③体験を結実させる、それぞれにどのような働きをしているかを論じ、〈PLAY GROUND〉を構築していく。

第5章では、第4章で構築した〈PLAY GROUND〉をもとに制作した博士修了作品《ひと包み》についての作品解説を行い、制作発表の様子と参加した鑑賞者のアンケート回答を紐解きながら、3つの体験の時間軸の中で3つの要素がどのような相互作用を起こしながら共創的な体験を生み出しているのかを検証する。

そして第6章では本論自体をまとめ今後の展開を論じ、終章でまとめる。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、鑑賞者と作者が共に創りあげる体験の場である〈PLAY GROUND〉という概念を提示し、その交歓の仕組みを近年の現代美術作品や自作を通して探求する論考である。

〈PLAY GROUND〉は鑑賞者と作者が互いに役割を持ちながら参加し、周りの人々を巻き込んでゆく新たなアートと言っているだろう。その場は物質的な利害や因果関係を離れた自由な解放空間であり、人は日常の枠組みから外れ、自らを白紙に戻し、瞬間的な「体験」を次の生きることへ繋がる「経験」に変えてゆくことができる。

本論文は一種の遊び論でもあるが、遊び(プレイ)のフィールドでは、ある行為(アクト)は一つの意思を表明するものではない。ある人が攻撃的な仕草をしたとしても、それはこんなふうにして遊ぼうよという意味が含まれている。

遊びのメッセージは、直接的行為のメッセージより高次の抽象的レベルにあり、そのメタメッセージやサブメッセージを交換し、精神的な豊かさを共に作りだしてゆくことが遊びの核心となる。プレイグラウンド上でやりとりされるプレイヤーたちのコミュニケーションの質と構造が重要になるのだ。それは開かれたアートのメッセージの合流であり、マルセル・デュシャンが言う対話と交渉の場である〈芸術係数〉の領域と重なり合う。本論文で定義された〈PLAY GROUND〉の概念は、今後のアートにおいても重要な道筋を作ってゆくことだろう。

一年を通じて行われた論文審査会のプロセスで論旨は一貫性を増し、テーマが絞れて、内容も具体的でわかりやすいものになっていった。仮説の提示の仕方やその展開、結論の膨らませ方など審査会で指摘された点もクリアされ、論文の流れや各章の整合性も説得力を持つものとなった。新たなアートの現場で起こっていることを、その只中で言語化し、理論化しようとする意欲と集中力は特に評価されるべきものだろう。以上の理由から本論文は博士号に値すると判断した。

(作品審査結果の要旨)

今井さんは修士入学前より一貫して鑑賞者が参加経験を促す大小様々な作品を作ってきた。体験者が大型海苔巻き具になる「人間ノリ巻き」、外観は山、中はワークショップをする洞窟の「はじまりのだいち」などである。いずれも身体的な参加経験のほかに作者と直接の対話経験を大事にしてきた。

論文では、PLAY GROUNDという概念と提案し、今井さんの選んだ国内外の様々な参加型作品(リクリット・ティラバニャ、リー・ミンウェイ、オノ・ヨーコなど)をPLAY GROUNDという概念で読み解いている。今後それは美術鑑賞のための良い手引きとなり、大いに活用が望まれる。また、この考え方で過去の自作を徹底的に分析したのち、その延長線上で新作本作である。

本作の展示は「ひと包み」と名付けた。展示会場に畳を敷き詰め、壁面にはたくさんの大きな布がぶら下

がっている。着物を着た女将こと作者が常駐しており、一見和装小物屋の出で立ちである。鑑賞者は女将と話し合いながら複数の布の選択と包み方を話しあう。そこからすでに、鑑賞体験は始まっている。そして女将により包まれ撮影をする。布から出た後、印刷された写真を両者で見ながら、たった今の体験をフィードバックする。このような非日常的な体験は様々な感覚を刺激させ、記憶を呼び起こす。個別に大きく異なる体験は、女将との会話通してのアーカイブがとても重要になってくると想像できる。なぜ一貫してこのような姿勢の作品を作り続けてきたのだろうか？今井さんとは一度もその話はしたことがなかったので、今一度論文を読み返した。終章に、そっと一言だけ「あなたと友達になりたい。」そんな言葉を発見した。まさにその言葉が今井さんの作品と思想の真髄であると確信した。分断や偏見がまかり通る現代で、アートだから人間だから出来得る大切な言葉である。大学美術館での博士審査展での作品は、その言葉に集約され、審査員達からの大きな評価を得た。よって博士号取得にふさわしいと判断する。

(総合審査結果の要旨)

「鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞の研究 -交歓と共創の実践と〈PLAY GROUND〉という概念の構築-」において、作者は新たな参加型芸術鑑賞体験を企画提案実施した。博士展に発表した作品「ひと包み」は、作者が空間の主人となり、来客（鑑賞者）を招き入れて「もてなす」という所作を美術館の展示空間に出現させた。美術館に来た鑑賞者は、空間の床のしつらえが畳でできている空間演出や、主人が和装の姿から「呉服屋」的なイメージの場に招き入れられる。この手法は、作者がこれまでに行ってきた「人間のりまき」にも通ずるところであり、展示空間を劇場空間に変容させる手法である。作者と鑑賞者の関係性は店の主人と客という関係になり、作者は自然に鑑賞者と対話することになる。この共創的な関係は、体験を生み出す場としての〈PLAY GROUND〉となり、作者、鑑賞者、作品という3つの要素を通しての〈体験鑑賞〉を目指す。その上でもう一つ重要になってくるのが、美術館が持つ強制的な鑑賞する空気感ではなく、体験することが基本である「遊びの場」の要素である。その要素として「人を大きな布で包む」という行為が用いられた。呉服屋的空間の中で、観客にとって、それは「大きな風呂敷」と見立てることとなり、物を包むという、他者への配慮という作法とも捉えることとなり、「遊び」の要素も無理なく、日本の文化の習慣としての自然と共創的な行為に進んでいった。社会の中でのアートの役割が時代とともに変化してきている現代において、芸術表現の方法も多様になってきている中において、作者の「鑑賞者と作者が共に生み出す体験鑑賞の研究 -交歓と共創の実践と〈PLAY GROUND〉という概念の構築-」はとても有益な論文であり、これからの社会とアートをつなぐ、この時代における意義ある作品であると判断し、博士学位に相応しいと総合的に判断するに至った。