

氏名	岩本 愛子
ヨミガナ	イワモト アイコ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第424号
学位授与年月日	平成26年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 TOKYO GIRLS SENSATION －「カワイイ」に潜在する2.5次元化した身体の考察－ 〈作品〉 DECOMORI

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小谷 元彦
（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）	たほ りつこ
（副査）	京都造形芸術大学	教授	（芸術教養教育センター）	後藤 繁雄

（論文内容の要旨）

「カワイイ」は便利で軽やか。  
なぜ「カワイイ」は世界に受け入れられたのだろうか？  
時代が求めているものと何かが一致した。  
「カワイイ」の中に、人々は何を求めているのか？  
便利で軽やかなデジタル化へと進む現代から、  
「カワイイ」に潜在する”2.5次元化した身体”に着目して考察する。

日本のポップカルチャーである「カワイイ」は、インターネットの動画サイトや、CGM（消費者生成メディア）などを通して、海外にも普及し、模倣され、世界的規模の広がりを見せている。人種や国境を越えて、若者の関心を捉え、「カワイイ」が海を渡り、グローバル化が進行していく世界にあって受容され、日本のポップカルチャーの一つとして巨大な娯楽産業へと発展してきた。

インターネットによって、現代社会はグローバル化され、また、ケータイによってインターネットがパーソナライズされ、私たちの生活やコミュニケーションは革命的に変わった。そして、私たちの身体は、デジタルとフィジカルの両者の間を日々行き来している。あらゆるモノがデジタル化し、軽量化と高速化が可能になった現在、独特で歪んだニュアンスを含む「カワイイ」は便利で軽やかな言語として、その両者間を移動し続けながら多くの人々に広く受け入れられてきている。

“TOKYO GIRLS SENSATION”を主題とした本論は「東京の女の子の気持ち」と訳し、コスプレやプチ整形など、今日の美意識としての「カワイイ」によって身を装い、まるで人形・アニメのような表層となることを夢見る女の子に焦点をあてることによって、フィクション化した身体加工は、3次元と2次元を行き来する”2.5次元化した身体”であると定義し、現代のデジタルとフィジカルの狭間にある2.5次元化した身体との関係性を考察していくことにする。

このデジタルとフィジカルの狭間に行き来するコミュニケーションは”物理的に離れた親密さ”と”密接した身体における孤独”の2面性をもつのではないかと考えられる。つまり、バーチャルな空間へと身を投入し、画面の中の世界に、匿名、アバター機能を用いて自分の居場所を作ることは、その親密さや孤独のバランスともとらえられうるのだ。

今後のテクノロジーの進化と共に、リアルとバーチャルの境界線は益々曖昧化していくと思われる。本研究では、このような2.5次元化した身体を、芸術を通して可視化し、新しい身体のリアリティを表現する可

能性を追求し、今日必要とされる「生」の意識化とは何かと問うことにする。そして、それによって自作品の新たな展開につながることを目的とする。

序章では、これまでの継続してきた自作品から、本研究に至る動機について述べる。

第一章では、「カワイイ」に潜在する2.5次元化した身体の背景を述べる。インターネット社会によって現代のグローバル化した世界の中で、コミュニケーションの変化によって生じた私たちの心理的变化を追いながら、そこに存在する問題意識を提示したい。

第二章では、芸術におけるリアリティの追求の仕方について、主に70年代のムーブメントであったスーパーリアリズムに焦点をあて、身体彫刻のスーパーリアリズムにおける2.5次元性について考察する。今日の日本のスーパーリアリズムとは、アートシーンから離れた日本の少年少女のストリートで見られるのではないかという仮説を立てる。

次に第三章では、第二章で立てた仮説に焦点をあてて、ストリートにおける2.5次元化した身体とは何かを比較しながら検証する。

そして、第四章では、アートにおける2.5次元化した身体の実現方法を考察していくために、インターネットが一般化した1990年代以降の作品に焦点をあて、2.5次元化した身体をアート作品で表現する可能性について考察する。

最後に、博士課程修了制作の「DECOMORI」について解説しながら、本論文の結論を導き出していく。

#### (博士論文審査結果の要旨)

1990年代以降の日本のポップカルチャーに端を発し、グローバルなネットワークにより海外へも普及し、世界的な広がりを見せる「カワイイ」という概念を、自分が生きてきた東京の文化環境や自己作品の変容を通して体験的に論述しようとするのが本論文である。

標題の「TOKYO GIRLS SENSATION」は「東京の女の子の気持ち」と訳すと筆者は言うが、この「SENSATION」という言葉は、イギリスで大きな反響を巻き起こした、ダミアン・ハーストラによる「SENSATION」展（1997年）で意図されていたように、「感覚・感じ」という意味の他に「ショッキング（衝撃）」という意味も秘められている。同展に参加したマーカス・ハーヴェイの、子供五人の女性連続殺人者マイラ・ヒンドレイの手配写真を本にした何げない肖像画が、幼い子供たちの小さな手形で描かれていたことからわかるように、「カワイイ」もまた複雑な二重構造を持つ概念だと言っている。

その「カワイイ」を探求するために筆者はヴァーチャル（二次元）とリアル（三次元）を行き来し、交換しあう「二・五次元化した身体」という特異点を見だし、そこから論考を始めている（第一章）。さらに時代により変わりゆく「リアリティ」の追求という視点から、1970年代に大きなムーブメントとなったスーパーリアリズムに焦点をあて、21世紀の日本のスーパーリアリズムはストリートカルチャーから派生しているという仮説を提示する（第二章）。その仮説に基づき、コスプレや初音ミク、脱毛といったストリートシーンにおける身体性について論述し（第三章）、さらにインターネットが広範囲に浸透した時代の二・五次元化した身体を表現する森万里子やオルラン、ツァオ・フェイらのアートの新しい可能性について言及する（第四章）。結びとして、博士修了作品である「DECOMORI」に触れながら、「カワイイ」をめぐる欲望の“デコ盛り（装飾過剰な盛り付け）”“状態への批判とシンパシーを、“生の意識化”の地平に見いだそうとしている（終章）。

論文の構成、および進行は練られたものであり、「カワイイ」という消費し尽くされた言葉から独自の論点を見いだそうとする努力があり、博士号に値する内容とクオリティを持つと判断した。以上の理由から合格とする。

#### (作品審査結果の要旨)

本申請者の作品は、現代における東京の「カワイイ」「女の子」に着目してフィクション化した身体加工をおこなう身体を、3次元と2次元を行き来する“2.5次元化した身体”と定義して、増殖する表層を巨大化した「デコ盛り」の元に人工的身体と本物の生きた身体とを並列する作品が「DECOMORI」である。

J. ボードリアルによれば、消費社会でのイメージは、かつての「自然主義的シミュラクル」「生産主義的シミュラクル」と違い、「シュミレーションのシミュラクル」現実と虚像の区別がなく、「模造（シミュラクル）」の循環と増殖のみとなる。つまり、「カワイイ」「女の子」は、現代の消費社会における「シュミレーションのシミュラクル」であり、ハイパーリアリティを生きる身体、その究極のシュミレーションを「DECOMORI」で提示している。

「カワイイ」「女の子」は、巨大マーケットのターゲットである女性向けに産業戦略がつくりあげたシミュラクルであり、反復し、増殖を続ける。近年、海外に向けた日本の文化戦略の重要な戦力である。なぜハイパーリアリティを生きる身体を受容するのか、その理由を現代の「生」の意識化としながらも、「DECOMORI」は「自然主義的シミュレーション」へと回帰する巨大な彫刻とパフォーマンスに徹することで、現代の状況を問いかける。

また視覚芸術の歴史を通じて「見られ」「語られる」愛玩的存在である女性の表現を2.5次元に矮小化された「カワイイ」「女の子」がもつ脚を現寸のストッキングの詰め物を洗濯バサミで留めるなど、お茶目な手法で身体そのものの存在を示唆し、開店祝いや葬儀を想起させる巨大な花輪の元にお行儀よく並ぶ「女の子」の脚は、人工なのか、本物なのか、身体の在処を問う。

このように、「DECOMORI」は日本に潜在する文化的言語を組み込みながら、増殖をつづける現代の消費社会の2.5次元の身体を、彫刻とパフォーマンスとの組み合わせによる独自の手法によって表現することで脱シミュラクルを試み、また、幅広い観衆に向けた華やかな外観と生身の脚とわかりゾツとするような驚きと発見をもたらす痛快さを併せ持つ。その意識化と表現は大学美術館での博士審査会において、審査委員一同の高い評価を得た。

以上の審査結果をもって、岩本愛子は、博士学位授与に値すると判断した。

#### (総合審査結果の要旨)

岩本愛子は学部から一貫してこのテーマ、日本で独自に発展してきた「カワイイ」の背後にある身体の問題に取り組んできた。岩本作品の展示空間では、物語性を帯びた舞台に、生身（本人、他者を含む）の身体が立体作品と関係をもって並べられる。この空間を構成する方法は大きく分け2種類に別れる。ひとつは消費のなかでも欲望対象となるハイヒールやヴィトンのバッグ等を、等身大の人間の大きさを覆うまで巨大化させ、そこに身体を投じる方法。もうひとつはハロー！キティなど2次元のキャラクターへと変身し、その平面性に生身の肉体を与える方法である。どちらも、過剰消費を促す欲望の肥大化を積極的に表しながら、（自らの、または他者の）肉体の固有性を奪い、不気味な匿名性へと変化させていく。この岩本の表現には、日本で発展したアニメキャラに扮するコスプレやストリートにおける女性の変身願望が、自然に投影され、同時に人形化・キャラクター化（2.5次元化）の際に隠蔽しようとしても、どうしても残る矛盾物（舞台裏にある歪んだ欲望や肉体）が視覚化されている。

現在では多くの文献等が「カワイイ」を論じているが、岩本の博士課程ではこの拡大し続ける「カワイイ」という範囲でも、過剰な「カワイイ」の姿「デコモリ」という言葉に、自作品との関連性を見だし、フォーカスを絞り、制作と論文の研究を進めた。博士審査提出論文と作品は、岩本の東京での成長体験を通し、ストリートカルチャーから派生した「カワイイ」を中心に、そこから変化する日本人の欲望の先にある身体を考察したものである。

本論考では、ストリートで歪なまでに変化した「カワイイ」は、現代の東京での“生の意識化”の在り方の一つだということを基盤にしている。視覚能力へ過剰な依存と効果を与えるハイパーリズムという動向は、日本ではアートの領域ではなく、過剰な身体装飾や身体改造を求めるストリートという場所から発展したと

いう仮説を元にし、ハイパーリアリズムの人体を模した作品が展示される空間や作品と鑑賞者の関係には2.5次元身体が出現するという空間認識を提示して定義しつつ、最終的に自作品との関係へと結びつけていった。ここで最初の仮説となるストリートとハイパーリアリズムの関係は、アートとストリートカルチャーを論じる上で新しい視座を明示している。提出作品は、身体（本人の下半身または人形の下半身）と融合した花束となっており、論文でテーマにしている2.5次元身体と過剰装飾「デコモリ」をシンボライズしたものである。また作品の裏に廻る事で、装飾の裏側にあるハリボテのような状態をみせ、理想化される2.5次元の身体に残される不純物を、これまで同様露わにした作品であった。

岩本愛子の博士論文と作品は、「カワイイ」の概念に新たな視点を付与し、非常に明解な関連性を示し出している。副査の審査を踏まえ、総合的に判断し、合格とする。