

氏名	升谷 絵里香
ヨミガナ	マスヤ エリカ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第491号
学位授与年月日	平成28年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 ティッピング・ポイント：無へ転化され立ち上がるアート 〈作品〉 T i p p i n g P o i n t

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	保科 豊巳
（論文第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	布施 英利
（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）	玉川大学	非常勤講師		森 弘治
（副査）	東京藝術大学大学美術館	教授		秋元 雄史

（論文内容の要旨）

本論は、ティッピング・ポイントを手掛かりに、まず自作品の出発点となる自身の身体の移動、表現媒体として選択しているビデオの特有性を記した。そして、Roman SignerとFrancis Alysの考察から自作品との相違点を明らかにし、またこれらを考察するために自作品の背景、行為、ビデオ撮影、ビデオ編集、作品展示との関係を明確にすることで、自作品の表現のメカニズムを提示する事を目的とするものである。

ティッピング・ポイントとは、それまで小さく変化していたある物事が、突然急激に変化する時点を示す。ティップとは、「ひっくり返る」「傾く」の意。コップを少しずつ傾けていくと、ティッピング・ポイントを超えて水は一気に溢れてしまう。転換点、元に戻れない点。物事が一般的になるときの、その劇的な瞬間に言及する社会学用語である。

転換点を超えたと同時に、感情やあらゆるものが溢れ出し、それはそれ以前とは全く異なる世界となる。我々が今現在この場所に存在し、ここに至るまでには、いくどとなくティッピング・ポイントは繰り返されてきた。

第1章では、自作品の撮影の際の行為において起こる、ティッピング・ポイント。そして制作過程で変化しながらも多発する、ティッピング・ポイント。これらを自作品を参照しながら説明した。そして、Roman Signer、Francis Alysの作品の相違点とさらに自作品とを比較し、自作品の特有性を記した。Roman Signerは自身の作品を瞬間彫刻と公言しているのに対し、Francis Alysは作品から強い社会批判を見て取ることができる。これらと比較すると、近年の自作品のビデオは社会的要素に比べ、ポエティックな要素が強いことがわかる。また、これに加え表現する上で重要であり、ティッピング・ポイントの構造と重なりが多いユーモアについて考察した。美術の歴史を振り返ると、あらゆるユーモアが存在し、これを表現手段としている作品が多数ある。そのユーモアは、必ずしも作品の主役や目的ではない。しかし、手段として非常に有効な存在である。これを踏まえて自作品を言い換えれば、社会批判をポエティックまたはユーモアを介して表現していると言える。

第2章では、自身が同じ場所に定住せず、常に移動して制作するよそ者としての視点。この移動によって起こる視点の変化。これまで、移動を体験して得たその土地特有の視点、土地に完全に入り込むことのできないよそ者の視点、と自作品との関係を記した。自身が移動する事と並行して、自身の思考は飛翔する。また、レジデンス先で自作品について他のアーティストが語った、アニミズムという考えを自作品と照らし合わせ考察した。

第3章では、自作品の表現媒体であるビデオ。これを1970年代頃のアーティストたちはどのように扱って

いたか。当時のアーティストたちはビデオを新しい表現媒体として様々な方法を模索した。現代のビデオの扱い方に比べ、ビデオというメディアに対して、非常に純粋にビデオと向き合い、扱っている。当時のビデオアートはテレビ放映に対し、非常にプライベートな性格を持ち、テレビのマスメディア性の対極に位置するものとして認識された。

この時代の扱い方と、自作品のビデオの扱い方との対比を、1970年代からこれまでに変化したビデオアートを考察し記した。

第4章では、場所自体をマテリアルと設定すると、これまで移動し獲得した視点を今回提出したFloating Macaca fuscataの制作場所であり、作品の背景である群馬県中之条町と、作品の制作過程で起こっている自身が他の場所に介入することを問い直した。場所をマテリアルであると設定すると、撮影を開始するまでの現地の人との交渉、行為に使用する道具、ありとあらゆる自身の行為も重要なマテリアルとなる。それを示すため、メール、資料といった作品に関わるこれまでの記録を提示した。

最後に第1章から第4章までの内容を自作品の表現メカニズムとして、図に起こし提示した。自ら意識的に場所を移動させ、歴史的、社会的背景の researched、多角的視点を持つことで、個々に持つ記憶とつながる。鑑賞者と制作者との共通言語、共有のメタファーが生まれる。それらをティッピング・ポイントのメカニズムに乗せて表現することで、鑑賞者との共鳴を高め、ある種暴力的に感情を揺さぶることが可能である。さらに、これらをきちんと選択することで、このメカニズムが成立する。

(論文審査結果の要旨)

升谷絵里香は、作品制作においては、オブジェ等を活用したパフォーマンスを試み、それを主にビデオ映像の作品として形にしてきた。本論文は、そのような制作をしてきた升谷が、作品の構想や制作をする中で練り上げた考察を、自身の作品を語ることを交えながら、まとめたものである。

本論文のキーワードは、論文タイトルにもある通り、ティッピング・ポイントである。

升谷は、論文冒頭で、ティッピング・ポイントについて「それまで小さく変化していたある物質が突然急激に変化する時点」と定義している。つまり、そのティッピング・ポイントを招来した瞬間に芸術が成立するという考えであるが、升谷はそれを、自身の作品や、升谷が魅了され影響を受けて来たアーティストの作品を取り上げながら分析することで明らかにしていく。

本論文ではまず、これまで制作した升谷の作品「X洗車」「空飛ぶ鯉のぼり」「島を動かす」「Flower Bomb」「Floating Macaca fuscata」を例にして、それらのビデオ作品の中で、どの時点でティッピング・ポイントが訪れたか、その瞬間を示す。それらの具体例によって、升谷が考えるティッピング・ポイントがどのようなもので、そこにどのような芸術的な魅力が込められているかを、鑑賞者が確かめる指針ともなる。

それらの升谷作品のスタイルは、升谷自身がアイデアを磨き生み出してきた独自のものであるが、しかし先達において類似した作品もある。升谷は本論文で、ローマン・シグネールRomann Signerと、フランシス・アリスFrancis Alysの作品を取り上げ、彼女の作品との類似点・相似点を検証し、自身の作品の位置付けを、広い視野からとらえることを試みる。ローマン・シグネールの作品については、「瞬間的彫刻」ともいわれる、その造形的な性格を読み取り、一方のフランシス・アリスには、パフォーマンスの行為そのもののメッセージ性をもった性格を指摘する。

そして、それら先達のアーティストと升谷の作品の違いの一つとして、升谷の作品にこめられたユーモア性に着目し、アートにおけるユーモア、という考察も展開していく。升谷の作品には、サルが風船で空に舞い上がったり、おもちゃの舟が島を動かそうと無謀な試みをしたりと、さまざまなユーモアを見いだすことができるが、本論文ではアンリ・ベルクソンの「笑い」の規定などへも言及し、アートにおけるユーモアの意味付けを深めていく。

さらにビデオ・アートの歴史などにも触れつつ、作品制作を行う「場所」の問題へと思考を展開し、最後にまとめとして「表現メカニズム」の図表を提示する。その図表では、作品の制作における場所性、アニメイズム、ユーモアなどの概念が図示され整理され、結論へと至る。

本論文は、パフォーマンス・アートの歴史を踏まえつつ、それをビデオ作品にすることの意味、さらに

はアートにユーモアを取り込む問題など、幅広い視点から、新しい芸術の可能性を模索し、その見取り図を示そうと試みている。それらの試みは、升谷自身の作品制作の経験に裏付けられたオリジナル性を持ったものであり、升谷本人のアーティストとしてのさらなる発展も期待させる一つの里程碑となっている。

よって本論文を評価し、博士論文として合格とする。

(作品審査結果の要旨)

升谷絵里香は自身の制作の論考で、「ティッピング・ポイント」を提示した。更に様々な場所を移動して制作するストレンジャーとしての視点、定住しないアーティストとしての視点、身体の移動で起こる視点の変化を作品の重要な要素として上げている。物事が時間と空間の流れから予想できない処に突然急激に変化する時点、それらに気づき認識が一変する時、ティッピング・ポイントとそれを起こす様々な要素を求めて定住しない、そして場所は当然ながら歴史などの時間軸においても移動し参照し変化していく自身の動きによる経験の重要性を述べている。

博士展以前の作品は主として映像作品として提示されてきた。「X洗車」「空飛ぶ鯉のぼり」は映像作品である。日本の伝統的な文化ではなかったクリスマスが今は慣例化して行われ、尚且つ、車社会となった現代では無人の車洗車機が設置されている。作品ではクリスマスツリーが洗車機で洗われ、噴出する水に煽られた姿には奇妙なユーモアがある。日本の田園風景で空に漂う鯉のぼりは馴染みがあるが、作品では田園風景にいきなり打上げられ空を舞い落下する鯉のぼりが登場する。驚きと愉快さが溢れている。これらの升谷の作品は諧謔性があり常套句から外れて他の思考へ向かう入口すら感じさせるものである。

そして、博士作品の「Floating Macaca Fuscata」は、大学美術館の壁面に映像をプロジェクションした作品である。升谷は2015年に群馬県の中之条町でニホンザル(学名Macaca Fuscata)に出会った。歴史と自然・緑のあるこの地ではニホンザルによる農作物被害対策で猿檻や電気柵が仕掛けられている。中之条ビエンナールに参加した升谷は、現在は使われなくなった古い作り酒屋の酒蔵や酒工場の跡の木の柱に支えられた大きな空間の壁面に、山の緑の森からふわふわと浮かび上がっていく風船が映されている映像を投影した。風船にはニホンザルを摸したぬいぐるみがぶら下がっている。ゆったりと空を舞う風船と猿、撮影中には空に浮かぶ未確認のものの通報が警察にあったと云う、人が乗っていると勘違いされたと云う。薄暗い酒蔵工場跡の空間は厳かな雰囲気すら感じさせるものがあり、まさしく今いる場所からその周囲の土地の山や森の中に生息する自然(ニホンザル)や歴史を意識させるものがあつた。

風船自体は升谷の以前の作品「Flower Bomb 2015 マリーゴールド」からの継続である。太平洋戦争当時の太平洋沿岸から偏西風に乗せてアメリカ本土に向かって放たれた風船爆弾から着想を得て、爆弾の代わりに植物の苗を吊り下げて風に乗せてアメリカまで飛ばそうとしたものである。歴史やその土地の要素を作者自身が触媒のように次へと働きかけ飛躍し連鎖させている。大学美術館での作品展示では、上野または東京と云う場に移行していることもあり、周囲の状況は異なる、博士作品の見せ方については更に他の要素なり何がしらが必要ではないかという指摘があつた。

作品は作者(升谷自身)の移動によって、次の場所や事象にも連鎖して続いていく構造を持ち、視点が歴史や時間のなかを移動し空間的にも広がることで意味の読取すら幾重にも広がっていくという特徴を持ち、同時に独特な諧謔性を見せている。升谷絵里香の制作における基本的な姿勢と作品を博士学位に相応しいものとして高く評価する。

(総合審査結果の要旨)

本論はティッピング・ポイントをテーマとし、作者の作品は、作品の表現メカニズムとして相対化している点は極めて特徴的である。身体と世界との関係性によって発生するポエティックな感覚と社会に関わっている自己の把握として、特に「場」において作者が定住せず、常に移動して制作する社会的環境の視座を表現の発生源としている。表現の手法としてのユーモア「humor」にも言及し、おもしろさ、おかしさ、滑稽さ、特異性などを意味するこの概念は、人の行為、関係性についての深い洞察、世知の豊かさや機知が、上品で

センスのあるユーモアを生み出した。

元来、気質との親和性が高い、医学・生理学用語だった「フモール」を、美学的な用語の「ユーモア」として使い始めたように、作者はティッピング・ポイントと気質である魅力的を時間の中で重ねている。

作者は、「表現行為は鑑賞者との共鳴を高め、ある種暴力的に感情を揺さぶることが可能である」と論述し、そこにこのメカニズムをひも解いていく事が本論文そのものである。審査は作品との関係において同時に進行し芸術表現の新しい視点を見いだそうとする点を高く評価した。

作品におけるタイトルは「Floating Macaca fuscata」とし、作者の行為を映像表現として提出した。「自身が定住せず、常に移動して制作するストレンジャーとしての視点。その移動によって起こる視点の変化。これまでの移動、体験して得たその土地特有の視点、外国人的視点を記した。自身が移動すると並行して、自身の思考は飛翔する。」と語るように時間と地域の移動に伴う気質や風土、社会的環境との接点を背景に本人の不思議なユーモアを表出する。例えばクリスマスツリーを洗車機で洗車する位ならず、は人間の行為の冷やかなメタファーとして行為の無為を揺さぶる。島を動かすボートたちの起こりえない事について挑戦する行為については禅的でさえある視点を読み取る事ができる。風船で空に舞う猿のぬいぐるみは最近の人間と動物の共存する社会環境を冷めた目で俯瞰する批評性を感じる。

作品、論文の共時性の中での審査は、複雑に交差する事象の表現のメカニズムの図に言及され、これを高く評価した。また、Roman SignerとFrancis Alysの作品の考察から自作品との相違点を明らかにし、表現の独自性を相対化した点も芸術家としての将来生を深く洞察している点も高く評価した。

審査員全体では論文はさらに深く研究が進む可能性をも鑑み作品、論文共に学位にふさわしいと認めた。