

氏名	ハッジス ラバルカ アキレス ライムンド
ヨミガナ	ハッジス ラバルカ アキレス ライムンド
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第537号
学位授与年月日	平成29年3月27日
学位論文等題目	〈論文〉 未知なるものとの対話の枠組としてのアート 〈作品〉 YOU KNOW WHAT TO DO 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	坂口寛敏
（論文第1副査）	東京藝術大学	名誉教授	（）	木幡 和枝
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小林 正人
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	小山 穂太郎
（副査）	武蔵野美術大学	教授	（）	是枝 開
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	
（副査）			（）	

（論文内容の要旨）

序論： 恒常的未完成：実体化した思考としてのドローイング

近代の美術鑑賞においては、あらゆる類の未完成作品や試作品が高く評価される。こうした関心は、後により複雑な完成品としてなるものの前身や、逸失あるいは破損した大作の一部を成すものに限らない。多くの場合、それら未完成作品は（その脆さや断片性にも関わらず）独立した作品として扱われ、何世紀にも渡り熱心な美術鑑賞者達を魅惑している。アーティストを制作に向かわせる動機、制作過程における完成のビジョン、そして作品と観客の間に生じる関係性の間には隔たりがあるが、そのことを十分意識して制作された作品は観客の前に現前することでこの隔たりを生じさせる諸要素の開示と再定義を可能にする。

第1章：話者について

・ **自己と他者の境界**

人間、そして同様の自律したシステム・オーガニズム（さらにはその構成要素）全般を大枠で定義するのは、他者との相互関係における役割と立ち位置である。したがって、自我の輪郭は自己意識の領域／境界面と等しくなる。このシステムは感覚[的に理解される世界]とは峻別された空間を貫いており、それゆえに、私たちがそこにとどのように接続することができるかについて無自覚な限り、そのシステムは自我にとっては異質なものとして知覚される。

・ **変化と転移**

上で述べたことの帰結として、文脈や属性の知覚（大きさ、形、位置、役割）に生じる転移は、知覚された現象や対象の内在的自我の再査定を引き起こす。

・ **「間」とそれを満たすもの**

定義に囚われることなく自由に動き回る要素が潜伏している。それを「未知なるもの」と呼ぼう。この「未知なるもの」を直接体験することは不可能だが、その介在によって形作られる周囲のすべてに注意を払う

ことで接近を試みることは可能だと考えられる。

空・無

仏教と道教の文献を中心として虚無と不在を扱う概念について考察する。この文脈において「無」は、意識に固有の限界を超えた行為を可能にする力ないし存在として理解される。この思想は、「空（梵＝シューニャター）」という周囲の環境の意味の変化の中で私たちの経験の真の性質を常に再査定することを求める教義に基づいて洗練されてきたものである。

ドゥエンデ（悪魔）

フラメンコは即興性に深く関わる西洋の伝統的表現形式のひとつであり、そこで用いられるドゥエンデ（悪魔）という概念は表現の形式そのものとパフォーマー自身の個性を超えて、パフォーマンスにある種の強度が表出することを意味している。その最も簡潔かつ古典的な説明にフェデリコ・ガルシア・ロルカのエッセイ「ドゥエンデの理論と役割」がある。

グリッチ — 機械の幽霊

機械は特定のタスクを遂行するために設計・構築され、その設計から外れるあらゆる挙動は伝統的な工学の観点では望ましくないものとして見なされる。しかし、アートの観点から機械を見れば、こうした予期せぬ挙動はエピジェネティック [=非DNA的環境由来の遺伝的変化] なものであり、内部から生じた新たなプロセスの誕生である。それは「未知なるもの」がシステム内部に染み入り、そのシステムを変化させ未踏の領域へと向かわせる望ましいできごととして捉えることができる。

・ 音楽の統語論の外にある音

本章の前節に見られるように、芸術の要素は、作品が存在する見取り図の内部におけるキャラクターや声として見なすことができる。芸術の要素はまた、定義や精査を超えていることがその主要な特徴のひとつであるため、継続的に示唆されながらも決して明確には定義されない要素としての「未知なる物」を巡って巡回するものとしても見るることができる。

第2章：背景と方法

複数性を有した枠組の中でのみ可能となる一定の物事があり、[意図せぬ]遭遇は自己規定と啓発の機会として理解される。本節はそのいくつかの枠組を示唆する。

・ ツールとインスツルメント：宇宙と時間に関わる身体と精神

ほとんどの物質的・言語的構築物が変化を免れないことは、とりわけ作品が観客に晒されることで生じる、アートの創造におけるエピジェネシス [=非DNA的環境由来の遺伝的変化] を理解する助けになる。公共圏での生を開始した作品は、記憶・記録、再生産、再演、対話、改変、そして段階的または突発的な破損を通じて、驚くほど変化に満ちた旅路を私たちに見せてくれる。

・ プロトタイプ：時間と異質に晒されるドローイング

プロトタイプは実験のプロセスの骨格であり、そこでアイデアは一連の仮説的状况に晒され、また、所与の文脈における一定期間の放置を通じて、アイデアを物質的化する固有の実体に由来して派生するべき現象を実際に引き起こすことができる。

・ 認知的フィードバック：ドローイングと即興

即興とドローイングの実践は、観察と創造の間、ならびに行動の結果と着想の源の間で絶え間なく双方向的に働いている認知的現象として見るることができる。この継続的運動に固有の衝突が避けがたく生み出す多種多様なアーチファクト（意図せぬ歪み）は、次第に表象を覆い尽くし、やがてその現象について知覚される本質にも多大な影響を与える程になる。

・ 非合理的な人工知能：乱数性のための枠組と回路

特定の組織、記憶[記憶装置ならびに生体記憶]、あるいは中央集権化された処理を用いずにエネルギーや情報に変化を与える作品やメカニズムを構築することは、そこに入力される素材（意識、光、音、運動エネルギーなど種類を問わず）の本質についての啓示的な体験をもたらすことができる。

第3章：遭遇の内側

・ 没入、歓喜、他者性

深い集中状態を導く行動には様々なものがある。そこでは自我と（何らかの方法で所与の文脈を概ね無効化する）行為の再融合が生じる。それは「未知なるもの」が自我の内側から顕然し、外部に存在するその部分と再結合を試みるものとして捉えられる。

・ 遭遇におけるグノーシス[霊的認知]

もし「遭遇」を自我とその外部にあるもの両方に関わる変化を伴う発見行為として見れば、それは学習との関係においても理解されなければならない。その効果が一定の時間の経過の中で生じる場合、そこには一連のものとしてみなされる諸段階があり、しかし、それは実際には模倣と創造の間を振動しているのである。

・ 一過性のリアリティの意図的な実現化

展示・パフォーマンス空間の連続性は「観察」の増幅装置として理解されるが、それを駆動させるのは、アートとして理解される諸要素をポケットの中の一時的現実として生じさせることのできる自動化された不信の宙づりである。

・ ステージとしてのインスタレーション

インスタレーションには色々な定義がある。基本的にそれは空間への介入であり、より重要なことは、それは展示が行われる状況への言及の一形態であるということだ。そこでは作品と展示の伝統的な境界は曖昧にされるか放棄される。

アートと「遭遇」を同概念として等式化することで、アーティストを日常のリアリティに対し代替／宙づりの状況を設定する存在としてみなすことが可能になる。

結論：作品内の相互作用から対話へ

スペクタクルとして理解されるアートのあらゆる構成要素の間にある関係的構造に生じる変移が可能にするのは、その変幻自在の特性を積極的に意識しつつ、観客や文脈との作用によって生じる作品の同一性の再構築を厭わないアートの在り方である。

アートは、その真の意図に向かうため、「未知なるもの」の断片を現実へと統合するよう人々に促す。

(論文審査結果の要旨)

著者は中南米ヴェネズエラ出身で、本学へは修士課程より在籍し、絵画を専攻しながらも、現代美術、ドローイング、オブジェ制作、インスタレーション、音／音楽など同居する作品制作、試みを行うと同時に、とくにこの期間には欧米、日本の関連表現分野や試行を行なうアーティストの動向、また、20世紀において大きな影響を残したケージやシュトックハウゼンといった慧眼で創意に富む先達に関する調査研究に力を入れてきたことは本論文においても明らかである。

「アートはコミュニケーションである」とはよく言われる文言だが、その曖昧さに切り込み、創造(表現)過程での具体的行為や試行錯誤、選択のありように目を向けた勇氣は賞讃に値する。こうした先達たち、同時代の他者の試みに、みずからドローイングを制作する(あるいは、それと重なる意識、感性を持ち込む)、音響／音に資するオブジェを制作し、パフォーマンスを行なうという多面的なアイデンティティが、本論文には総合的な融通性とリアリティを大きく付加している。それは、ここで取り上げられている現代美術全般にとっても重要な問題意識を通覧するだけでも納得がいく。ランダムに例をあげれば、、、

未完、話者、自己と他者、境界、転移、「間」、認知的フィードバック、
枠組と回路、遭遇、他者性、、、、

本論文では、標題にもある「対話」あるいは「会話」という概念が作品内と作品を超えて（介して）の重要な時空間、意識、固体と集合体の場としてテーゼとして論じられている。これが自由、未完、選択、集中という作品性への道のりを切り開く。著者はいまだ限られた現場性しか経験していないと察するが、美術に限らず音楽および異質で多様な創造／表現／共同作業を経験することで、本論文で開始したこのコミュニケーションの「詮索」に豊かな血肉と具体性が加わっていくことが期待できよう。加えて、ジャンル、技法はもちろん、民族性、文化性、それに観者／受け手の多様性がこの探究にさらに広がりと深さを増すに当たり不可欠な助けとなると思われる。

現在の到達点と今後への期待感をふまえ、本論文を博士研究論文として合格とみなす。

（作品審査結果の要旨）

申請者ハッジス アキレスは何よりも先ず人間である。人間が二本足で歩行を始めることで人間になった様にアキレスも、先ず歩く事から作品造りを始める様に見える。だから先ず床なのだ！床を造りその上を歩き始める事で音が生まれる。

提出作品「YOU KNOW WHAT TO DO」は歩き回りノイズが発生し、それが景色になる、ただし外側の景色は無い。人間がやがて言葉を話し始めた様に、ハッジス アキレスは喋りながら歩き回っている。床は道になってどこかへ続くようには見えない、外は無いのだ。都市に生きるとはそういう事なんだろう。申請者の手製ギターinstrumentsや振動音を出す装置は、すごく人間的なのだ。また申請者は、現代人と現代美術との難しい関係を作品を通じて根源的な人立ち位置に引き引き戻させることができる人物だ。今後の大いなる展開を期待する。

審査会では申請者ハッジス アキレスの作品が独自の思考回路から生まれたものとして全員一致で合格とした！！

（総合審査結果の要旨）

申請者ハッジス アキレスは出身のベネゼエラで既に日本文化全般と、その中で禅文化に精通した見識を養っていた。本学では日本画に次いで先端美術表現で研究生となり、その後油画の大学院、博士課程と進学した。申請者の本学での創作活動の初期から現時点までの作品を俯瞰してみると、拡大されたドローイングの概念を研究し実践してきた。絵画的イリュージョンとの決別を図り、如何にして「リアリティー」を至近距離にまで引き寄せられるかという試みが行為の痕跡として表現された。その行為の痕跡はドローイングとして提示され、また行為が物質に作用して振動音を発する空サウンドインスタレーションとなって展開した。

申請者の提出作品「YOU KNOW WHAT TO DO」は鑑賞行為が振動音として展示空間に響く仕掛けを持つ回遊式木製廊下と、申請者製作の点在するシンバルから構成され、鑑賞者のそれらとの対話音が美術館の空間を見事に揺らぎの空間へと変換していた。

提出論文「未知なるものとの対話の枠組みとしてのアート」は、如何にして「リアリティー」を至近距離にまで引き寄せられるかと言う申請者の作品制作の理念を序論「恒常的未完成」から結論「作品内の相互作用から対話へ」に至るまで一貫して論考がなされた。

作家と作品、行為と表現などの現代美術の重要なテーマを巡って行為と痕跡と振動音が、ある事実として検証されている。そのことで、洋の東西を越えて共通する芸術というものの新しい側面とその価値を、見事に浮かび上がらせている。

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申請者の論文と作品が、独自の批評性と熟考された表現を獲得したものであり、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。「未知なるものとの対話の枠組みとしてのアート」を推し進める運動体としての創造行為に意義を見いだす申請者の今後の展開に大いなる期待を寄せたい。