

氏名 林 千歩
 ヨミガナ ハヤシ チホ
 学位の種類 博士（美術）
 学位記番号 博美第560号
 学位授与年月日 平成30年3月26日
 学位論文等題目 〈論文〉 変身の自画像 --クリーチャーが私をつくる--
 〈作品〉 人工的な恋人と本当の愛 - Artificial Lover & True Love - 虫
 と神 -エジプト先輩からの贈りもの- 変身の自画像 -クリーチャー
 が私をつくる-
 〈演奏〉

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）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	小林 正人
（副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	齋藤 芽生
（副査）	東京藝術大学	准教授	（国際芸術創造	住友 文彦
			研究科）	
（副査）			（	
（副査）			（	
（副査）			（	
（副査）			（	

（論文内容の要旨）

自画像は、自分自身を描くことであるが、私にとって自画像は、自らの身体を被写体にして私以外の得体の知れない何者かに変身することであり、「自分が自画像になっていく」と説明することができる。私の作品では、作者であり役者でもある私自身が、様々なクリーチャーに変身して登場する。ある面では日常の自分と断絶されており、ある面では分裂的な自我を持つとも表現しうる。そうしたクリーチャーが複数内在しているのが私の作品であり、日常と作品世界が循環する因果律をなしている。クリーチャーとは、クリエイター（神、人間）によってクリエイト（創造）される存在であるが、私はクリーチャーによってつくられている。この逆説の具体性を説明するために、「クリーチャー図鑑」を用いて考察した。本論では、「なぜ変身するのか」という設問について答えつつもであるが、結果的に私にとって変身とは、その意味するところが作品ごとに異なっている点を確認した。また、これまで不明確だった作品の制作意図を分析した。タイトルにあるように、作品の全体像を「変身」というキーワードでくくり、様々な主体に転移しうる「自画像」を描写しようと試みた上、作品とその前提となっている私の感受性や世界観などを詳述した。

本論は4章で構成されている。

まず第1章の『『変身』に関わるイメージ『なる』ことについて』では、「変身」についてのイメージを共有するため、第1節では幼少期に影響されたアニメ・マンガなどの「変身もの」について触れた。変身は、ある種のカタルシス（浄化）と解釈しうる。続いて第2節では、「クリーチャーが私をつくる」と題してクリーチャーを定義し、作家としての自身と変身する自分自身の関係を解説した。

第2章は、その世界観の説明のために『クリーチャー図鑑』をつくり、ここでは、私がクリーチャーをどのように見ているのかを、要素を解析しながら図示した。図鑑の形式によって自己作品に登場する

クリーチャーの画像を交えながら、クリーチャーの進化と及び種類ごとの性質、作品世界における役割を論じた。また、クリーチャーを「生命の樹」のイメージを元に体系付けるなどしている。一方で、私の想像には特殊な部分もあるようなので、なぜ「虫と神」が対極に位置し同等のものとして自己の作品内で扱われるのか、などの内面を明らかにした。この解説のために、フランツ・カフカ『変身』やエジプト文明を引き合いに出した。私は対極にあるもの同士が、全て円環のように繋がっている、という世界観を持っていることを説明するために、色相・色相環のビジュアルイメージとの関係について論述した。最終節では、「クリーチャーはこのように生まれた」では、自己作品内でいかにして変身が行われているかについて「変身の素材」を四つに分解し、具体例をあげて論述した。

第3章「変身の自画像」では、なぜ自作品を自画像と呼ぶのかについて論じる。第1節「変身願望の初期衝動」で「なぜ変身するのか」という制作の本質である動機や衝動性について掘り下げたあと、第2節「変身の意味」では、「美醜」や「老若」などの境目を簡単に交換できる手立てとしての変身を論じた。しかし、非日常を繰り返していると、いつの間にかそれ自体が日常へと変化する点も指摘したほか、第3節「変身というテーマの扱い方」では、過去の変身に関わる作品を例にあげ、変身を「変身の瞬間/変身中」「変身後」「変身後の物語」の三つの時間軸に分解し、その中で私は「変身後の物語」を描くカフカが一番近いとわかった。さらにカフカの『変身』と、自己の作品との異なる点についても論述した。第4節「変身を扱う現代作家と自作品」では、現代作家を数人挙げ、主に一鑑賞者としての視点を論述し、自作品との比較を通して、私が作品に対し、同時に複数の視点を行き来する世界観を持っていることや、「狂気や異常、違和感、わざとらしさ」を感じるものを作品に求めていることがわかった。第5節「作品における自我のあり方」では、「作者である私＝サディスティック」と「演じる私＝マゾヒスティック」さらに「編集者である私＝俯瞰」という複数の視点（自我）を行き来する感覚について考察するため、幼少期の個人的な体験を振り返ることで、作品についての自分の姿勢を再確認した。また「複数の視点」や「狂気を感じるもの」や「唐突性」に惹かれている理由についても考察した。また、自然界からの影響を論じた他、「ミクロとマクロを行き来する視点」が、つくりものを見る視点に繋がっているという思いを綴るなどした。

第4章「変身の変身」では、変身そのものの形態について触れた。「自分が変身して登場している作品」「他者にも変身させた作品」「変身しない作品」がそれであり、それぞれ変身の三形態の具体例をあげた。

「おわりにこれからの変身」では、結論として今後の課題と展望を示し、本論文タイトルである「変身の自画像-クリーチャーが私をつくる-」について論述した。

(論文審査結果の要旨)

林千歩は、大学院在学中にアーティストとしていくつかの地域アートの芸術祭に招待されるなど目覚ましい活躍をしてきた。

彼女の作品は、その多くが作者である彼女自身が主人公として登場する、映像作品のスタイルをとる。絵画には「自画像」という伝統があり、レンブラントをはじめ多くの画家が自画像を描いてきた。本論文の筆者である林千歩の映像およびインスタレーション作品の核にあるのは、この自画像という切り口である。

筆者の林は、自画像について本論文の中で、こう述べている。

「私にとって自画像は、自らの身体を被写体にして私以外の得体の知れない何者か変身することであり、自分が自画像になっていく」

つまり林の「自画像」は、絵画の伝統的な手法である、鏡に映った己の姿を凝視し描くだけでなく「何者かに変身」していくことに特徴がある。その変身の範囲は多岐にわたり、人間のみならず、動物や植物、はては神や虫、さらには地球儀にまで扮したキャラクターが登場する(林は、それらを「クリーチャー」と呼んでいる)。

本論文は、筆者の林が、自身の作品を整理・検証するために「変身の自画像」という切り口で考察し

たものである。

本論は、4章で構成されている。

第1章では、まず「変身」について、自身の幼少期・少女期の体験であるマンガ・アニメ・ゲームにおける変身の例が取り上げられ解説される。そこではポケモンの変身（＝進化）にも言及され、後の彼女の作品のベースになる博物学的世界への萌芽も垣間見える。

第2章は「クリーチャー図鑑」と題し、自身の作品に登場したクリーチャーたちを「生命の樹」の体系になぞらえながら、一つ一つの例が紹介されていく。クリーチャーたちの多彩さは、美、醜、奇想、笑い、自虐、エロス、シリアスなど、想像力の爆発ともいえる魅力に溢れている。また造形的にも、色彩、素材の扱い、化粧、衣装など美術としての技量も見せてくれる。

第3章は「変身の自画像」と題し、変身願望の分析や、変身の意味についての考察が展開されていく。第2章で取り上げた作品は、筆者である林のものばかりであったが、ここでは取り扱う対象を広げ、バロック彫刻のベルニーニの植物への変身譚、さらに現代アートのシンディー・シャーマンの作品や、フランツ・カフカの小説『変身』への言及もされる。そのようにして、自身の作品世界を、より広く深いものの中に位置付ける試みがなされる。

最後に、第4章の「変身の変身」、そして「おわりに」で、論文のまとめに入る。

本論文のテーマである「自画像」とは、単に絵画の伝統的テーマであるだけでなく、「私とは何か」という哲学の、人間の、根本的問題を孕んだものである。林千歩は、作品を通して、そして本論文での考察を通して、多彩に、そして軽やかな美術の手法によって、その問題へと迫っていく。しかも、単に一人称の自分というものを扱うだけでなく、「変身」というもう一つの軸を組み合わせることによって、「自分」という小さな殻を超えた、さらには人間だけでなく、動物、生命、そして無機物（例えば地球儀）や神々までへも、自身を同化・変身させていく。さらに林は、アンドロイドやヴァーチャルのアイドルなど、21世紀的なクリーチャーもその作品世界に取り込む。その視野の広さは、美術の可能性の領野を広げていくものでもある。このような視点は、美術のみならず、人間や世界を考察するあらゆるジャンルにおいて、最も中心となるべき課題である。

そのように自身の作品を通して探究してきた世界を、論文という形でまとめ検証していった作業は、本人の今後の展開にとっても良い機会であったろうし、またその作品世界に接する鑑賞者にとっても良きガイドとなる。本論文の意義は大きく、その成果を高く評価することができる。

よって、論文『変身の自画像 ―クリーチャーが私をつくる―』を、本学の大学院美術研究科の博士論文として合格とする。

（作品審査結果の要旨）

林千歩は変身する、自らをなにもものかに変身させて、生き物や出来事を映像作品として表現する。作者はその形式をビデオ・インスタレーションと云っている。一見するとその姿は、地域振興のゆるキャラや遊園地のマスコットのような着ぐるみを纏ってなにもものかに扮して演じているようにも見える。しかし、たいへん誇張されたその姿形や容貌は、ユーモアやとてつもない奇妙さに溢れている。いったいなにに変身しているのか？ 実に様々なものに変身するのである、女子高生に扮したおじさん、「二十四の瞳」の物語の主人公の若い女性教師、その他、人間はもとより、動物、植物、虫、神や仏、アメイバーや宇宙人、実在するものも空想上のものもある。そして、作者はこれまでに変身したものを分類し、発想の動機や傾向などを俯瞰して考察し、『クリーチャー図鑑』として整理し記述している。

林千歩の作品について、一例として『エイリアンVS. ティチャー～二十四の瞳を救え!!～』をとりあげる。1954年に映画化された「二十四の瞳」をもとにパロディー化して制作されたこの作品では、現在の小豆島を舞台にして、そこに住むお年寄りの方々、相当に高齢な人々が劇中の子供を演じている。原作は昭和の戦前の時期から終戦翌年までの18年間の物語である。無垢な子供達が生まれ育つ小豆島、現在では高齢化が進み日本の地方の現状を反映している、このような現実に皮肉にも深く関与した作品制作になっていることが、林千歩の特徴と云っていいだろう。現実の事象、その場の状況に即反応して

いるのである。実際に、林千歩の過剰な諧謔性のある表現は刺激的で、出演したお年寄りたちからも、戸惑いや、不快な思いなどを与えて騒ぎになったと聞く。しかし、作品の刺激は、そのような場に対してある種の活力、それ以上に気持ちの高揚感や力を与えていると云えるだろう。林自身もこの経験の中で、作品の持つかような作用や力、さらには暴力性を認識している。

博士審査展では、「生命の樹」のドローイングによって、作品化されるクリーチャーを体系づけ、「林千歩ワールド」という世界観、独特の生態系を示している。その体系のなかでは虫と神が対極に位置しながらも、真逆の畏怖の念が親和性を持ち繋がってくると云う、エジプト文明でスカラベ（フンコロガシ）が神として崇められていることを踏まえて林千歩自身の先達を見出して「エジプト先輩」と呼んでいる。

作品「人工的な恋人と本当の恋 - Artificial Lover & True Love -」は、映画『ゴースト／ニューヨークの幻』のワンシーンのパロディーの映像と等身大の「アンドロイド社長」が作られて社長室のデスクを前にして腰掛けているものである。ここでは昨今先進技術として取りざたされているAIが引用されている。林自身がコンピューターのボイスオーバーという読み上げの機能を用いて文章を聞き取っているうちにその声が好きになり、恋心を覚えたことがきっかけとなっている。それをAIだと思っていたと云うのである。クリーチャーの分類のなかでは、アーティファクト（人工物／人工遺物）に属するアンドロイド社長には理想の男性を憑依させて、欲望や願いを叶えるための擬似体験をするための身体としてあり、そこには生身の作者自身の身体も関わり、女性性が露わになっている。アンドロイド社長も作者の変身の代替物であり、作者の主体が投影されていると云う。

幼少期からの自然や動植物、昆虫などとの遊びのなかで感じ取った生命のありよう、生死や残酷さなど、本能的な欲求や衝動を感じた経験がクリーチャーを発想する源としてある。成長するにしたがって変身（変態）していく虫等のように作者も変身してきていると云う、改めて人間とはなにか？ という問いにも関与する作品である。現実にも即応し社会の様々な人々にも関わり、SNSの投稿、インターネットの情報にも多感に反応して制作をする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）

林千歩は学部生時代から一貫して自己の確認行為としての作品制作をおこなってきた。奇妙でしかも彼女自身の恥部をさらけ出すような正直さや現実感は作品に独創的な表現の強さを与えて高い評価を受けてきた。

作品とは何か？表現とは何か？この問いかけは芸術家を目指す表現者であれば一度は通らなければならぬ関門である。作者は東京藝術大学入学時からこの問題を自らに課した、個人の幼少期の記憶や体験に基づいて現在の自己形成に至った多少自己分裂的で病的な資質を自己分析し、率直な作品を制作することによって自己の現在の現実感の強さと表現の強烈なアイデンティティを得ようとしている。

彼女は今回の博士論文をまとめることをその重要な契機と捉え、時間をかけ様々なリサーチ作業を通じて、自分の独創的なイメージ図鑑（クリーチャー図鑑）というアイデアでまとめた。

論文題名は「変身の自画像 -クリーチャーが私を作る-」と題され自分が様々に変身する主体を「クリーチャー」とし、クリーチャーはクリエイターによって創造されるものであると定義した。そしてさらに作者本人はこのクリーチャーによって作られているとこの逆接的な意味の本質を図鑑という視覚言語によって図解している。2章での「クリーチャー図鑑」の論述は作品制作と連動しながら変身する自己の立ち位置と体系的な自己変身の分析を加え独創的な図鑑の構成によって考察している。極めて創造的なドローイングとも言える。

3章での変身における自画像は自己の幼少期から変身願望の自己省察、衝動、体験、自我そのものの葛藤を抱えながら制作過程を分析的に論述し作者の現実感の強烈な表現衝動が伝わってくる。論文の中に図解とともに加えられているイメージスケッチは芸術家の論文であると同時に作品でもある。これは、表現者の論文におけるイメージによる表象という強いオリジナル性を獲得した独創的論文形式である

といえる。

このような意味で本論文の意義は大きく、その成果を高く評価することができる。

林千歩の作品は、まず、自分を見つめること、自分に問いかけることから作品は発生している、生きている自分自身の矛盾とコンプレックス、自分に潜むもう一人の自分、病的な夢想や幻想、露呈される不器用な技術、このような特徴が汲み取れる、作品の多くはストーリーを持った映画制作のような手法で製作され作者自身の変身して登場する映像表現である。このため様々なロケ地、舞台装置と舞台道具を制作してこれらの作品もオブジェ作品として発表される。

変身されたクリーチャーはまたもう一人の自分でもあるのだが、この変身する様々な姿をイメージして絵画やドローイングに起こしている。さらに立体の姿としての作品も制作しているのではあるが、従来の彫刻や絵画といった造形的な美学からほど遠い立体作品である、作者の触覚的な手仕事から生まれてくる感触の中にあって様々な生物の有機的に結合した宙吊りな状態である。またドローイングは図解したイメージとしての図像学的であり、前者も後者の作品もいずれも鑑賞する作品というより知的快楽または味わう快楽というべき作品に昇華している。

今回発表した博士卒業制作の映像作品と造形作品は時代の社会的精神が反映された傑作である。

この作品はそれまでの変身にまつわる自己の内証性の強い作品とは違って広がりを感じさせる進化した新しいタイプのスケールの大きい作品と言える。

AIが現代社会に侵攻しつつある社会の問題に照射し、テクノロジーをシンボルにしたアンドロイド社長の恋をテーマに人間の感情を自己に投影したこの作品は、時代に対する批評性を含んだ作品となっていて、一歩先を進んだ現代芸術表現の地平を切り開いていると言える。

作品制作は製作の現場での自己省察、リサーチワーク、コミュニケーション、モノづくり造形、ドローイング、舞台制作、シナリオ製作、インスタレーション、演出、撮影、編集、等全ての芸術分野の手法を組み合わせ制作されている。

特質すべきは、それにもかかわらず制作された映像、ドローイング、オブジェ作品はいずれも美術造形のエレメントのフレームを逸脱しており、人間の素朴な悲鳴のような表現のリアリティーを強烈に訴えかけてくる秀作である。

全員の審査委員は論文、作品共に博士学位に相応しい高レベルであるとの評価で一致した。