

反復がもたらす跳躍  
—行為の物質化—

東京藝術大学 博士課程 彫刻研究領域  
大竹舞人

目次

はじめに

1 反復と跳躍

- 1-1 動きの認識
- 1-2 跳躍を引き起こす
- 1-3 日常的な跳躍の発生
- 1-4 跳躍の観察、アフォーダンス

2 行為を物質化するメソッド

- 2-1 跳躍の作品化
- 2-2 痕跡を記録するための環境設定
- 2-3 跳躍に干渉する
- 2-4 まとめ

3 提出作品について

- 3-1 これまでの作品
- 3-2 提出作品

おわりに

謝辞

参考文献

## 要旨

現在、筆者はカゴを編む技術の研究から発想した独自の技法を用いて、作品の制作を行なっている。独自の技法を使った自身の制作活動の中で特に重要な意味を持つのは、その過程にあると感じる。なぜ過程が重要なのか、その中に何があるのか、これを明らかにすることが本稿の目的である。

編むという行為は、そのほとんどが繰り返した。単純作業、まさに反復と言えるものだ。否定的に使われることの多いようにも感じるこの言葉だが、この反復の中に制作過程を特殊たらしめる要因がある。反復が行為者にもたらす影響こそ、筆者が自身の制作の中で着目する要素なのだ。スポーツにおけるゾーンのようなものかもしれない。意識を失っているようでもあり、逆によく見えているようでもある。一言で言えばトリップしているような感覚。繰り返される行為、反復の中にソレは突然訪れる。本稿ではこの要素を「跳躍」と呼ぶ。「跳躍」とは何か、また「跳躍」を保存し作品化する方法論を構築することで、作品制作におけるプロセスの利用のされ方について示していく。

「跳躍」を引き起こす行為として瞑想が挙げられる。瞑想は反復の効果を利用して行為者の心身を拡張させる。この心身の拡張こそ「跳躍」である。瞑想が目指すのは超越や悟り、最近ではリラクゼーションなどだ。日常との隔離を前提した行為であるが、「跳躍」はその手段として利用されている。「跳躍」はあらゆる日常の行為、別の目的をもった行為の中でも起こりうる。例えばスポーツの世界でよく使われるゾーンという言葉があるが、これも「跳躍」であると言えるだろう。行為の反復によって行為者は自身の動きを認識していく。これが「跳躍」を引き起こすトリガーなのだ。日常の中には反復が溢れている。そしてそのどれもが「跳躍」の可能性を持っているが、どれもが記録可能という訳ではない。だからこそ、環境に痕跡が残る仕掛けを施し、あり様を記録していく。意図的に動きや環境を設定し、それに従って反復する行為を物質化させていく。このような方法論で以って「跳躍」を作品化できる。

1章では「跳躍」という概念について解説していく。反復により自身の動きを認識することで、運動の中に「跳躍」が起こる。「跳躍」は日常の中にもあり、精神に安定をもたらす、動きを環境に最適化された美しいものにする。「跳躍」とは線的な時間軸を超えることであり、またその際に発生する心身の状態や感覚である。無理のない、調和の取れた、安定した状態をもたらす術として「跳躍」の可能性を探っていく。

2章では「跳躍」をいかに作品化するのか、その方法についてまとめる。「跳躍」の元となる反復に焦点を当てる。反復を保存する、つまり行為を物質化することができれば、そこで発生した跳躍をも巻き込んで作品とすることができるのではないだろうか。具体例を上げながら、行為の物質化について考察する。

3章では自身のこれまでの作品について触れ、具体的な「跳躍」の作品化について語りながら、提出作品について明らかにする。これまでの作品においては感覚的に行っていた「跳躍」の作品化を、制作における目的とすることで意図的に引き起こし巻き込んでいく。