

# さわ 触れない界面

捉え切れない世界を見るために

諏訪 葵

令和6年度 東京藝術大学 大学院 美術研究科 博士後期課程 学位論文 要旨

本論文は、「自然現象と意識の視覚的／内的な邂逅」を主題とする自身の作品構造とその展望について、絶えず変化し続けるこの世界の自然法則と、主観的な意識の間に立ち現れてくる「界面」\*という観点から示すことを目的とする。自身の過去作、自然現象や科学的な事象、アーティストの過去作品、哲学者や思想家による言説、これまでの教育現場における自身のアプローチや学際的な試みなど、異なるカテゴリーから多角的に述べることで、論文の構成としても各要素の界面を浮かび上がらせようと試みる。



\*作中における「界面」のイメージ：[画像左]《波打ち際》（2024）、[画像右]《「映り」としての圧縮》（2020）

序章では、「識閼」という自身が初めて制作したインスタレーション作品を起点として、本論文執筆に至るまでの動機や、「見ること」を起点とした作品制作に至った経緯について述べる。

第一章では、全体像が不可知なこの世界と私たちの意識との間に存在する界面の構造について述べる。バタフライエフェクトなどの科学的な概念や、カントのモノ自体の捉え方やユクスキュルの環世界などの哲学的な視点を参照し、中林忠良や中西夏之の過去作品と自身の作品制作における内的感覚を照らし合わせて考察することによって、絶えず変化し続ける世界と制作・観察・鑑賞などの何らかの間接的なアプローチをする主体の間にある構造について述べる。

第二章では、界面の構造を考えるために「色」という具体例を挙げる。色という概念は他者と共有することができるが、観測する主体が実際に感じる「色それ自体」や色を感じるという体感とは直接共有することができない。

このような事象についてゲーテの色彩論やアルバースの作品を参照し、自身の作中において捉えようと試みてきた領域と色の関係について述べる。

第三章では、「次元の移動」というキーワードから、情報空間を有する平面作品と物理現象を含むインスタレーション作品など、異なる次元を行ったり来たりしながら行う際の情報の動きに着目し、過去のインスタレーション作品の展示や作品の構造について紐解いていく。

第四章では、2022年に母校で行った美術の授業から得られた経験を軸に、「見ること」を起点とする美術教育や、STEAM教育などの学際的な学びにおける美術のはたらきについて述べる。第一章で引用したユクスキュルの言説の通り、各個体は固有の環世界に生きており、当事者の住まう世界を直接見ることはできない。こうした性質を持つ私たちの世界の「異分野の接面」を美術を起点として考える。

第五章では、芸術と科学の邂逅の際に生じる感覚をテーマとして、これまで行ってきた異分野の研究者の方々との対話の内容について述べる。芸術と科学の学際的な関わりによって生じる接面を自らの交流の軌跡について、レイチェル・カーソンの「センス・オブ・ワンダー」、カントの「美と崇高」から大自然などの大いなる存在との遭遇の際の人間の感覚について参照し、ある対象について容易に把握できる範囲を超えた時の思考の変遷という視点から考察する。

終章として、美術それ自体が接面でありうるという主張を述べる。本論文全体を総括し、人間が何らかの対象を捉える際に完全な形では「捉え切れない」からこそ未知の領域に対する創造が生じる可能性や、博士審査展において発表予定の暗号性を伴う作品のコンセプトについて述べ、本論文の結びとする。