

氏名（本籍）	フルカワユミコ（福島県）
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第155号
学位授与年月日	平成18年3月24日
学位論文等題目	〈作品〉詩人のためのテント 〈論文〉イメージの連想ゲーム
論文等審査委員	
（主査）	東京芸術大学 教授（美術学部） 坂口寛敏
（論文第1副査）	〃 助教授（〃） 井村彰
（作品第1副査）	〃 教授（〃） 櫃田伸也
（副査）	〃 〃（〃） 木幡和枝
（〃）	〃 助教授（〃） 中村政人

（論文内容の要旨）

本論は、自作を通して『イメージの連想ゲーム』を考察するものである。私は文学の情景を立体化した作品を制作している。その制作活動は「解釈を通したイメージ遊び」や「イメージの多様性」の問題と向かい合うことである。

『イメージの連想ゲーム』とは、イメージの受け手と送り手の相互間で繰り広げられる繋がりのようなものである。ただ頭の中で思い描いているイメージをそのままにしているは何も生じず、思い描くイメージを外部に押し出すからこそ、イメージは形成され、連続していく。そして「ゲーム」とは、ある事物を享受する観者の解釈を通した「遊び」であり、そこから生まれる共同性の様相であるように思う。私は自作によって、その『イメージの連想ゲーム』を働かすために、私のイメージを投げかける。

この論文の構成を述べる。

第一章にて、自作品における「イメージ遊び」「連想ゲーム」に言及する。日々の読書体験は、読者である私にイメージの自由を与える。言語をイメージにて思考する時、たとえ独断的な解釈だとしても私のイメージとなる。自作による表現の構造は、おおまかに二つの段階があるといえよう。まず一つめの段階は、文学を私が読み空想し、そのイメージを具体化しようとする状態である。その行為は、その対象となる小説家の意図から離れて、私の解釈を通した「イメージ遊び」である。そして二つめの段階は、自作を見る鑑賞者が、私のイメージに関わりをもつ状態である。他者が作品を解釈し、全く別の新たなイメージを思い描く可能性が生まれる。たとえ鑑賞者が発端となった小説の存在に気がついたとしても、その小説を基に作られていたと気づかないとしても、鑑賞者は私の意図から離れて、また同じように「イメージ遊び」をするのであろう。この二次的解釈はまるで「連想ゲーム」といえる。

第二章では、具体的に私の表現活動で体験したこと提示する。

2003年、越後妻有アートトリエンナーレでの作品『栗福と米福』では、世界各地で伝承されている『シンデレラ物語』について考察した。「声で物語を伝える」ことのもつ可能性に気づき始めたのはこの展覧会であった。

2005年、アジアン・カルチュラル・カウンシルの助成にてアメリカに渡り、おおまかに二つの方向性をもった作品を展開した。一つめは、作品『詩人のためのテント』である。英語を話せない自分が詩人のようだと気づき、実際の「人間の声」というものは単語というコードが、単純な形では陥ることので

きないものであった。二つめは、自宅アパートでおこなった展覧会『このページを読む者に永遠の呪いあれ』である。「物語を読む」ことは、自分の世界を内からも外からも変容させる体験であることを確信した。アメリカでの生活は物語のようなものであり、その「夢」のような日常が相成って、読書体験はまるで現実と夢が交錯したものとなった。「読む」ことを越えて見えてきたものは、また新たな「物語のはじまり」であった。

第三章では、『飽和の弛み』と題した、小説による作品資料から展開する。「小説を書く」行為ではっきりしたのは、ノンフィクションである自分の日常が、言語化することでフィクションになり、小説となった時に、それはまたノンフィクションになる感覚であった。そして、個人の内部に潜んだ「翻訳機」のようなものの存在と、イメージを発展させる「創造的誤読」に焦点を広げて述べる。私がイメージを作品化する時、その原因となった物事を見つめ、具体化し決定される。その経過には、「私」という自己を通り抜けるということ、つまり「翻訳機」を通していていると考える。次から次へと事物や経験を共に勝ち取り、その事物を一つの「翻訳機」を通して言語コードに変換する。そして言語コードをまた「翻訳機」を通し、あるものをイメージする。そして、知らないものとの恐怖と対峙し、インスピレーションを必要としながら、イメージを作品化する。

終章では、本論で見えてきた問題点について触れていく。まずアイデンティティーが混在した人々の言語や表象では言語コードはねじれ、独自のものが存在するのかもしれないという疑問である。次に、私自身のアイデンティティー自体も、身体の移動によって、幻想のように「日本」という国が浮かび上がったり、沈み込んだりしているという所在への不安点である。このような「混乱する翻訳機」を、自作にてまだ手応えのあるものにできていない。この問題に向かい合うために「自己の翻訳機は複数化している」かもしれないと気づく。

私が孤独に発したイメージを、次なる鑑賞者が空想を楽しみ、また次のイメージへと繋がる。『イメージの連想ゲーム』は、個々のイメージの断片によって形作られた「大きな連詩」のようなものとなるであろう。