

氏 名	PINTO Christopher Zoellner (ピントクリストファー ゴェルネル)		
学位の種類	博士(芸術)		
学位記番号	甲第48号		
学位授与日	平成25年3月23日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
論文題目	プリント・テキスタイル・パターンのデザインにおける物語 —空間における詩的対話—		
審査委員	主査 教授	久保田 晃 弘	
	副査 教授	本 江 邦 夫	
	副査 教授	高 橋 正	
	副査 東京芸術大学映像研究科 教授	桐 山 孝 司	

## 内 容 の 要 旨

イントロダクションでは、テキスタイル・パターンの詩的叙述を、自然と相似するものとして示す。そこでは、パターンは、わたしたちが空想にふけることのできる、持ち運びのできる風景であり、またわたしたちはそれを、さまざまなオブジェクトの表面や空間をおおうために用いることができる。

第1章では、コンセプトやイメージの形を取った、日常生活、つまり「時代精神(ツァイトガイスト)」から取ってきた文化的リファレンスにもとづく創作へのアプローチを導入する。そして、これらのリファレンスを使って、プリント・テキスタイル・パターン・デザインのための物語を生み出す出発点とするためのスケッチを描く。わたしの創作プロセスのベースは次のようなものである。コンテキスト(時代精神)、オブジェクト(パターンの創作)、ツール(言語操作)、主題(解釈者/クリエイティヴ)。

第2章では、視覚表現において、言語をどのようにクリエイティヴなツールとして用いることができるかについて、である。創作実践を通じてわたしは、リファレンスやスケッチを収集し、整理し、パターン・デザインのためのモチーフに変えるツールを発展させてきた。わたしのツールとは、記号論テーブル、イメージ表象のレパートリーと方法である。記号論テーブルとは、記号論的コンセプトのコレクションであり、それをわたしは、クリエイティヴたちが時代精神を読み解く感受性を通してみずから発見し、イメージ・意味論的コンセプト・創作原理として使う、コード化された文化的記号であるレパートリーのコンセプトとともに、ガイドとして用いる。イメージ表象の方法とは、言語的・視覚的リファレンスのコレクションのことで、それをわたし

は、パターンのモチーフを創作するとき、キーワードやスケッチを探求し、操作するために用いる。

第3章では、構造の概念を定義し、わたしがそれらを意味ブロックの創作のための基本的な特徴として、どのように定めるかを示す。ブロックとは、パズルのピース、あるいはレゴのようなもので、結びつけると、それがコンセプトであれイメージであれ、ある完全性を生み出す。さらにわたしは、ヴァーバルな言語とノンヴァーバルな言語における構造の例を、パターンとテキスタイル・デザインにおける構造を示すイントロダクションとして示す。

第4章では、創作のなかで、物語とコンポジションのコンセプトを、わたしがどのように解釈し、採用するかを示す。第3章で構造のモチーフを作りだしたあとでは、パターンは、ブロックを視覚空間に、視覚的に構成し、組織化することによって作りだすことができるようになった。このコンポジションのプロセスはまた、創作プロセスを通じて物語を生み出し、最終的には、パターンそのものの内部における物語が、ユーザーの個性や文化的背景に応じて、読み取られ、さまざまに解釈される。わたしは、言葉のあや(トロープ)、単線性、非単線性、また重ねあわせ、ジャンル、スタイルなどのさまざまな構造のなかで表象されてきたテキスタイル・パターン・デザインのなかにも、物語を導入する。最終的にはわたしは、現在まで発展させてきた物語の表象の方法を示す。個々のパターンにおける詩的物語の分析を通じて、また、グループ展「Taniuba no Makie」のために創作したパターンの分析を通じて、記号論テーブルを使うことである。

第5章ではわたしは、パターンを空間のなかにコンテキスト化し、テキスタイル・パターン・デザインにプリントされた物語が、織物の素材性、パターンのなかのストーリー、周囲の環境と、個性と身体を持つものとしてのユーザーとの対話という環境を生み出すところの、詩的な方法を確認する。これらの対話の結果として、ユーザーは、感受性にもとづいて、周囲の環境に対して感情的な反応を示す。この章は、まだ途中だが、わたしたちが住む文化的空間(時代精神と記号空間)を自然環境と結びつけるようわたしが工夫した方法とは、それらをたがいのプロポーションやスケールに応じて、また、本物の花とその表象のような、知覚された現実とその現実の表象イメージとのあいだの図像的類似性によって、さらには、目とにミエ的な近接性とアイロニーによって、結びつけるようにするというものである。

第6章：森のなかで開催された展示のための織物によって演じられる対話を分析するとき、わたしは、織物と空間のあいだの結びつきを、光、影、風、ポジティブな場所とネガティブな場所、昆虫、植物、木、地形など、自然現象を通じて生じるものにとらえた。内部の空間でも同様に、家具、ラグ、カーテン、色彩、光、影など、は、空間と表面とパターンデザインとを結びつける。

最後に、わたしは、環境は、プロダクトが人びとの個人的な期待にマッチするとき

に作りだされると考えている——表面デザインのケースでは、期待とはふつう、快適にリラックスできる心地よい場所である。

## 審査結果の要旨

本論文の著者のピント・クリストファーはブラジル出身のテキスタイル(パターン)デザイナーである。本論文で著者は、言語学、記号学、認知論などをハイブリッドに活用した独自の方法で、自身の創作の基礎となる、「語り(narrative)」としてのテキスタイル・パターン・デザインの創作および創作手法に関する論考を行った。特に、デザインに表象されるイメージと空間における「詩的対話(poetic dialogue)」の分析を通じて、アイディアの選択と結合に現れるデザイナーの個人的な世界観を示すことを試みた。

著者はイメージの表象の仕方を探求する際に、ユーモア、シンボル体系、カオス、メタファーの変形、比喩表現、だじゃれ、異化といった、さまざまな概念や方法をパターンに適用している。文化の影響を受けて常に変化する自然界の詩的イメージから、パターンのコンテクストを決める詩的言説が生まれる。例えば著者の作品の中では、現代文化と伝統文化の双方を表象する、シンボル化されたギャルや舞妓といった日本の少女が、その詩的・文化的な環境世界に住む花や昆虫、動物とのハイブリッドとして描かれている。それはいわば、ブラジル人としての著者が経験した、日本における生活のヴィジュアル・クロニクルでもある。

本研究に至る必然性としての個人史を語る序章の後、論文は全6章で構成されている。

論文の第1章で著者は、私たちの身体やライフスタイルと緊密な繋がりを持つ、「自然」界と「文化」界の両義性と類似性を生み出す、自然と文化をつなぐメディアとしての詩的イメージを提示することで、「詩的イメージとしてのテキスタイルパターン」という論文の土台を提示する。著者にとってテキスタイル・パターンは、私たちの想像力を解き放ち、私たちを周囲のオブジェクトと空間に結びつけることで愛着の感覚を創り出す、持ち運び可能な詩的「庭」なのだ。

続く第2章では、言語や音楽、マンガや映画、グラフィックスや絵画に表われる「構造」に関するレビューを行なったあと、本論文のターゲットであるテキスタイルデザイン/パターンデザインにおける、構造、ブリコラージュ、コンポジションなどの概念を整理し、その後の議論に備える。パターンデザインにおける形は、単純、複雑、対称、非対称というバリエーションを持つ、繰り返しの構造で組織されている。構造の

役割は、知識をカテゴリ一別に分類し、それらを様々なアイデア「ブロック」として結合させたり、配置することで、イメージ間の関連性と物語を創造することにある。

著者は創造物を ゲーム、詩的、遊び(遊具)によって形成されたものであるとみなしている。そこでは特に、詩が創造力の象徴であり、パターンを発展させるための理性、記号学的なアプローチを解釈する役割を担い、さらに視覚、記号的要素をアレンジする。そのプロセスには様々な段階があるが、まず、初期のスケッチからモチーフ、そして様々な形を、物語の創造へと繋げていく段階から始まる。ここで形は「ブロック」と「プロット(構想、筋)」と見なされ、それらは最終的なパターンをつくりだすための、小規模な物語構造を構成する。最終的にパターンが生地にプリントされると、それは、テキスタイルの物質性、概念、連想させる雰囲気などを通じて、周囲の空間と対話する。

こうした著者独特のプロセスは、大きく以下の3つの段階としてまとめられている。

- ・資料の組織化(第3章)
- ・創作過程(第4~5章)
- ・分析過程(第6章)

資料の組織化の段階では、「言葉の文化」と「自然」という視点から独自のインスピレーションを繋ぎ合わせる。それは自分と他人、つまり取り巻く世界からの分離を認識することからスタートしている。人は如何にして、伝記的な風景や詩的な世界観、そしてそこから生れた個人的な意見をつくりあげていくのだろうか? 著書の場合それは、長年蓄積してきた経験、そこから導かれて確立した詩(それがこの論文で述べられている)を通して得られた世界観から生まれている。そこから物語を発展させていくための、詩的イメージや詩的対話が育まれる。

著者の創作過程は記号的解釈にもとづいている。私たちは感覚的な知覚や身体的な感覚によって世界とつながっている。もう一方で、言語による思考からアイデアが生み出される。

記号システムによるツールやテクニックを用いて、私たちはアイデアを言語や音楽、身振り、ことば(口頭)などに象徴させている。著者にとって視覚的、あるいは言葉による言語は、アイデアを奏でる道具であり、スケッチと物語を発展させていくものである。自身の物語を発展させていく過程において、著者はイメージの描写、物語、構図を模索するために(他の多くのデザイナーが用いない)記号的概念を用いている。それゆえ、既存のものとは違った雰囲気を醸し出すパターンを生み出すことができる。

分析過程で述べられているのは、我々の身体や日用品のように、プリントされた生地が、周囲の空間(内部空間、外部空間)と対話する段階である。私たちの存在や光、影、風、自然現象といった生活空間は生活のリズムによって繋がっている。スケール

や(美的)調和は、私たちの身体とパターンの大きさをつなげるメディアである。空の空間は、私たちとパターン、物体、内部また外部空間をつなげるため、空間はここでも大事な役割を果たしている。もしパターンに私たちを魅了する力があれば、空間は、私たちや空間の周囲を触発する力としての接合剤の役割を果たし、場に積極的な雰囲気をもたらす。冒頭で述べたように、著者にとってパターンとは、物語や白昼夢を誘発してくれる「携帯式」の庭であり、それが楽しみに溢れた生活空間を提供する。論文の最後には、比率、オブジェクト、自然現象により繋げられた、個々のパターンやパターン間に隠された物語、およびテキスタイルと空間の対話の両方を例示するための表現も試みている。

従来記号学や言語学は主に、すでにある何かを説明したり理解するために用いられてきた。著者は本研究において、そうした学問の分析(analysis)的な活用ではなく、逆に記号学や言語学を使って、いかに創作を行うか—すなわち学問の総合(synthesis)的な活用を試みている。こうした方法に、唯一の正解や真実があるわけではないが、通常はデザイナーやアーティストの秘密として明示的に述べた例は少ない。「制作過程は徹底的に記述的でありながら、最終的な作品は情動的(emotional)になる」という著者の作品の特徴も含めて、本論文は分析と総合、記述と情動という一般には相反すると考えられる概念を結びつけようとしたオリジナルかつチャレンジングな研究であり、その今日的かつ美術デザイン的な意義は非常に高い。以上のような観点を総合し、審査委員の総意として、本論文を学位を授与するに相当のものと認める。

(久保田 晃弘)