

## 正と負の中間領域

—変わりゆく感情の表現—

長内 祐子 Osanai Yuko

青森生まれの私には、「マネキン」や「ねぶた」に恐怖を抱いて過ごした幼少期の思い出がある。その恐怖は何から来るものかも知らず、大人になった今でも出来る事なら目を合わせずにいたいと思っている。「マネキン」は動かないと知りつつも、「いきなり動いたら…」と考えてしまうとすぐさま鳥肌が立つし、「ねぶた」は単なる大きな 絵と知りつつも、「その大きさと大太鼓の音色」に困ってか、今にも私の頭上に押し掛かんとする。だから怖いと思ったし、その様に考えていたのだが…。ただ私とて常に恐怖を感じている訳ではなく、「ねぶた制作」に携わった時は恐怖など一度も感じた事はなかったのだ。このような体感を「畏怖と言うらしい。では、私の覚えた恐怖は一体どこから来て、何の意味を持ち、何のために存在し、今に至っているのか。

本テーマは子供の頃に覚えた恐怖（体験）を元に実験を繰り返し、作品を見て感じていたものの正体を突き止め、それが視覚的効果として、どのように発揮するのかを探求しようとしたものである。

本来、畏怖という言葉の意味は、神や仏など自分の力では敵わない相手に恐れおののくことである。しかし、この研究で述べる畏怖が示す感情は、正（ポジティブ）と負（ネガティブ）がある場合における正と負の中間に位置し、正にも負にもなれる感情のことである。人は予測できないモノに違和感、興味、恐怖を感じる。正と負のどちらかだけの領域にいたのであれば、正は正の中で、負は負の中で安定してしまうが、この両領域にも移り変わり変化していく状態であれば、不安定で

予測が難しくなっていく。そのため、中間領域の0地点（原点）に留まる感情ではなく、原点を通過し正にも負にもなれる予測不能な動きを見せる感情のことを本研究では畏怖と呼ぶこととする。また、本研究の目的は感情の中間領域を鑑賞者にイメージさせたり雰囲気を与えられる様な心理的現象を誘発させる根源を探求することである。

「球体」は、ロウソクの揺らぎからヒントを得て、畏怖の原理を表現したものである。白い箱にある1点の穴を覗くと1つ3色の三角錐を組み合わせた回転する球体が見える。球体が回転することで、三角錐に当たる光の角度が変わり、色、影が変化し続ける。この常に不安定に揺らぎ動く状態を生み出すことで、畏怖を誘発させる効果を出している。

「顔」では、一見して判らない程のわずかに揺れる光がもたらす変化が、見る人々の感情に大きく影響しているのではないだろうかという仮説を検証した作品である。「球体」で見つけた畏怖の原理を他の素材に置き換え、畏怖を再現した。

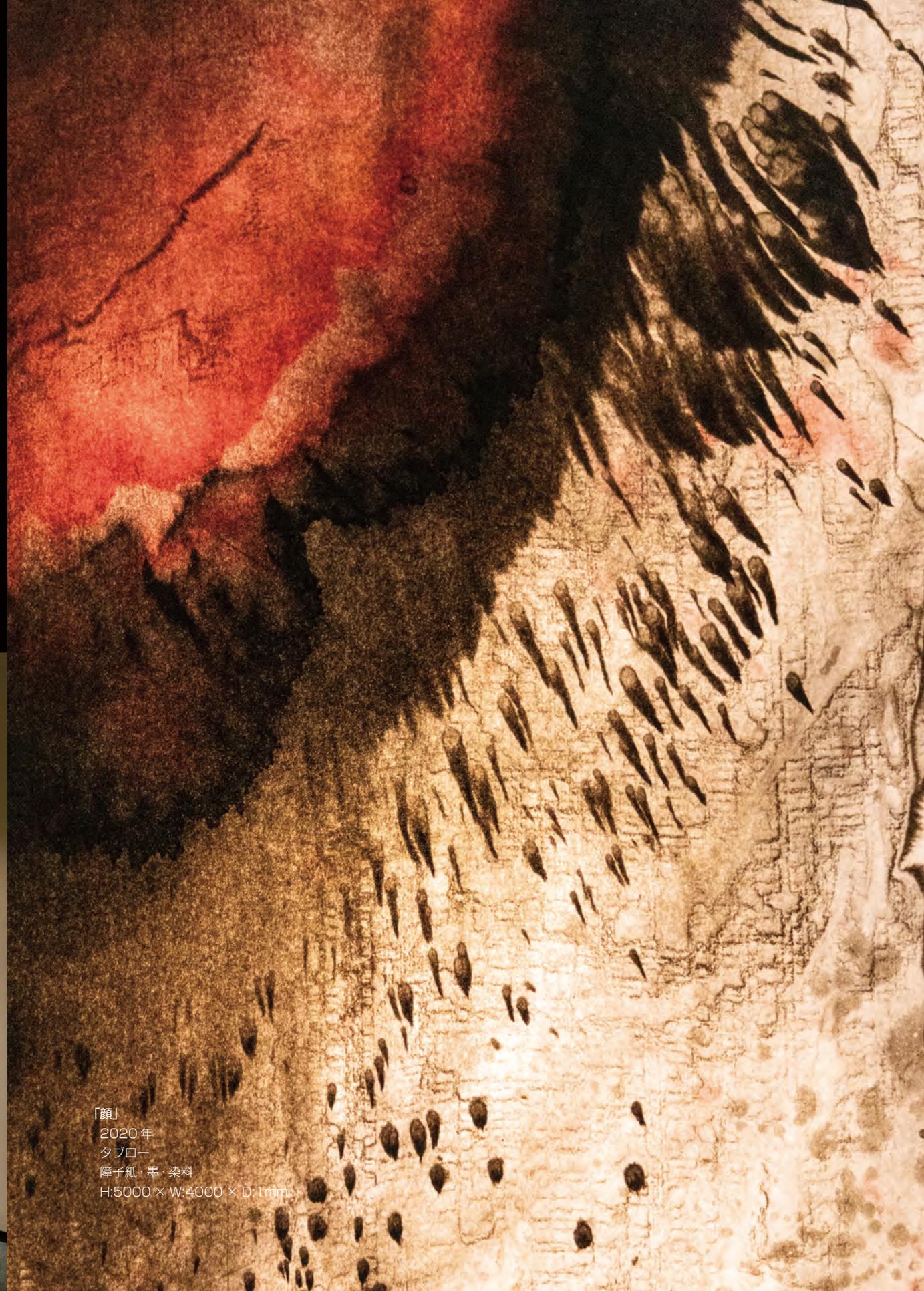
今の時代、写真や動画は、より鮮明になり状況がハッキリするものとなった。それにより、空想するという行為の出番は少なくなったと感じる。空想の世界とは、スペースファンタジーやアニメの世界でのみ生きている様に思うが、いずれも高精細動画やCGの一部を切り抜いた写真などでしかない。そんな中で、今回の実験（手法）を生かした作品が我々に小さな空想の世界をもたらすのではないかと思う。



1995年青森県生まれ。2018年秋田公立美術大学アーツ&ルーツ専攻卒業。大学4年間は、幼少期の恐怖体験である弘前ねぶた祭りの出来事を作品制作のきっかけとして、障子、墨、染色で畏怖の表現を試みていた。大学院でも引き続きこのテーマに取り組み、畏怖の正体を突き止めるための研究をしている。



「球体」  
2019年  
立体  
ケント紙・絵の具・木材・機材  
H:1500 × W:600 × D:600mm



「顔」  
2020年  
タブロー  
障子紙・墨・染料  
H:5000 × W:4000 × D:1mm

