

氏名	岸 かれん (キシ カレン)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	甲第73号		
学位授与日	平成31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	デジタル技術時代における絵画の物質性 ―自作論に基づく―		

審査委員	主査	教授	本江 邦夫
	副査	教授	小川 敦生
	副査	東京都美術館 学芸担当課長	山村 仁志
	指導教員	教授	菊地 武彦

内容の要旨

筆者は、不明瞭で変容し続ける日常を線の蓄積として顕在化させる身体的な行為と、その結果として現れる「物質性」を作品に求めて制作を行っている。

本論文は、現在の「デジタル技術時代」に表出する、絵画という芸術がもつ「物質性」を自作論の中で解き明かすことを目的とする。

生活の多くの活動がデジタルによって効率化・簡易化され、情報が飽食化した現代で、生きる実感が反比例的に削ぎ落とされているのではないかという問題提起のもとに展開する。デジタルのコンテンツを、各個人の持つデバイスそれぞれで再現される「複製物」と言い表せば、その時間的・空間的な制約のなさは機械的複製をはるかに超越している。ここにあるのは、かつてその身軽さと身近さによって、機械的複製が芸術作品からいま・ここで一次的に現象する際の崇高な輝きである「アウラ」を剥ぎ取り、大衆へコンテンツが広く拡大していったのと同じ構図である。問題は、そんなデジタル体験が日常的に供給され、全ての行動がデジタル化に向かい、物質でなくなることにより身体感覚の刺激が乏しくなる状況にあり、それを全面的に享受する一方で、まるでその反作用として「オリジナル」にあたる芸術作品にある「物質性」が―半ば本能的に―浮き彫りになったのではないか、ということである。視覚伝達される平面上のイメージや造形の根底にある「もの」の存在の強さは、デジタル化された日常の中でより際立ち、デジタルにはない、「もの」として存在する全き事実こそが今もなお衰えず求められる芸術の本質ではないかと考える。本論文は、絵画の物質性の価値についての考察を行い、デジタル化の進む現在の大衆の知覚の変動を捉えた先に見える、芸術作品の価値とあり方を探り、提示することを試みる。

第一章では、イメージを平面に貼り付け現すための絵画から次第に変容していった絵画の変遷を、「物質性」という観点から辿る。絵画を定義づける条件に関しては、これまで様々な議論が生み出されてきた。第一節では、印象派以降の絵画において、物質性がどのように立ち上がり、認識され扱われ、展開していったのかを論じる。第二節にて、前節で辿った絵画の物質性の変遷の中に見た、絵画と額縁の関係性を解き明かす。絵画の物質性に対する感覚の変化が

起きた 20 世紀で、抽象絵画やアンフォルメルなどの動向のなかで額装がなされなくなったことから絵画の物質性と額装の関連性を探る。額縁が絵画史上どのような役割を担い、そして現在に至るまでに変容したかを追う。以上を踏まえ、額装に見る絵画の物質性を探る。

第二章では、第二次世界大戦後、世界的に広がった抽象絵画の美術動向の系譜から、ジャクソン・ポロック、白髪一雄、ピエール・スーラージュ、浜田浄を取り上げる。絵画という媒体の平面性と同時に存在する、立体性とマテリアルの質による物質性を、独自の手法と観念で立ち上げる 4 人の絵画作家のそれぞれの作品における絵画の物質性を論じる。

第三章では、自作の考察を提示する。初めに第一節では、デジタルの発展を自身の成長とともに体感し、計り知れないほどにデジタルの恩恵を受けてきた生活の中で、この三次元の世界に今生きている実感を呼び起こすための「自身の内的存在の結晶としての物質」を創造する制作活動の動機となった原風景を振り返る。文字を「書く」こと、線を「描く」こと、そして紙の表面をペン先で「搔く」ということは、実感において密接に交わっている。同語源である「書く」「描く」「搔く」という三つの意味をもつ制作上での行為を「かく」という言葉に込め、論じる。そして、イメージのための平面から、三次元の物体として存在する絵画を捉え直し、次第にそれを強調する制作に移り変わっていった過程を明らかにする。第二節では、和紙と油性ボールペンという素材を主に扱う必然性と、平面的な紙を立体へと立ち上がらせる制作の身体的かつ思想的プロセスを詳述する。その結果として現れる作品に対する「もの」としての理想を述べ、それを顕在化させるための展示方法について論じる。第三節では第三章の中で詳述した自作論をまとめる。

結論では、三章に渡って自作論に基づき追求した絵画の物質性について総括する。本論における物質性とは、デジタルによって効率的に複製され伝播するものは、身体も時間も空間も要さないものであるが、それと対極をなす「もの」としての性質を持つ絵画の、この現代の生活様式における存在意義についての再考を行う。研究の結論として、生きる実感を与えるものであるという観点から、デジタル時代だからこそ際立つ芸術による実体験の価値と、絵画の中の限定された物質性を立ち上げ提示する価値を再確認し、本論をまとめる。

審査結果の要旨

「virtual reality」はふつう「仮想現実」と訳されますが、ここで言う「現実」とは何なのでしょう。そして、それが「仮に想われた」ものであるとはどういう意味でしょうか。あるいは、こう問いかけてもよいかもしれません。

ふつうの「現実」と「仮想現実」のどちらが現実的で強いのか、と。ここで参考になるのは、かつてアメリカ合衆国の第 28 代大統領が長患いをし、夫人が夫の職務を代行したとき、彼女は「virtual president」と呼ばれたことです。これを「仮想大統領」と訳すわけにはいきません。「virtual」の本来の意味合いは「実質上の」であり、これ自体が強い言葉です。仮想敵国とは、実は正真正銘の敵国のことです。

とりわけ我が国では「virtual=仮想的」の等式が独り歩きをするために、これを根底から支えているデジタル的思考には常に否定的な意味合いがつきまとうことになりました。生の現実と直結したアナログ的思考に対して、そこにあるのはまやかしの現実というわけです。しかし、考えてもごらんください。脳空間上のゲームに熱中している「私」は偽物なのでしょうか。そんなことはありません。やや強い言い方になりますが、それもまた私、いわば第 2 の私と言うべきなのではないでしょうか。ところが、ふつうはそうのように考えません。この点で、岸かれんさんの次のような物言いはきわめて常套的なものと言えます。

アナログの代替としてデジタルのコンテンツとデバイスが豊富になり、その生活の効率化の代償が生まれている。自身の体験と記憶を豊かにすることなく、誰もが疑似体験による借り物の記憶だけで満たされてしまい、「私」そのものは単なる容器と化してしまうのではないだろうか。利用者のいる時間、場所、コストの制約を超えたデジタルの優れた利便性が、アナログの持つ価値を真に見つめるべき人々の目を覆い隠しかねないのではないかと感じている。

0と1の2進法に依拠したデジタルに対して、アナログとは何か？ これについてはさまざまな言い方が可能だし、そこには当事者の「現実」に対する立場が反映してきます。画家である岸さんの場合は、それは絵画の「物質性」に帰結します。これはより具体的には、絵画における伝統的な前提、すなわち視覚よりも、もっとも原初的な世界認識、すなわち触覚を重視し、そこに「生」の証を実現するということです。実際、岸さんは夜な夜な薄い和紙をボールペンでカリカリと攻め立て、その一日の痕跡を、かけがえのないそれを自らの身体を介して堆積させてきたのです。こうして、やや形容矛盾のようですが、はかなくも物質的な「何か」が赤子もさながらに生まれてきます。それが真に「作品」となるには「展示」による視覚化が必要となります。絵画というのは、その物質性（支持体+絵具）つまり触覚にいかにかかわろうとも、最終的には視覚によって補完されざるを得ない表現形式です。

岸かれんさんの論文「絵画の物質性—自作論に基づく—」の非凡さは実制作を通して身につけた物質的絵画観を繊細にして巧緻、しかも論理的な「画家の言葉」によって再構築していく、その発想と過程にあります。と同時に、この非凡さにはさまざまな不備もしくは欠陥がまわりついていることも指摘しておくべきでしょう。

たとえば岸さんは絵画の物質性を、額縁とからめて論じようとし、窓枠としての絵画に言及しますが、この定式化を一線遠近法を取り込みつつ—ルネサンスにおいて、おそらく初めて成しえた人物アルベルティについてはまったく無視しています。とはいえ、「額装のない状態にある絵画では、表面の物質性が表出する」という指摘は一面の真実を衝いており、その背後には伝統的な窓枠=絵画は仮構的内部と外部（現実）を分かち額縁を否定するのではなく、吸収することにより真の物質性を獲得するとの直観が透けて見えるようです。

現実、かけがえのない現実の捉えかたにもかなり問題があります。こういう話になると、岸論文に限らず、すぐにベンヤミンの 아우ラ を出してきて、それで事足りるとする傾向がありますが、「アウラ」そのものは「諸刃の剣」的な概念であり、本来はとても扱いにくいものです。

一方で、実制作者ならではの炯眼にも触れておくべきでしょう。ポロックの特異な作例《カット・アウト》（1948-50頃、大原美術館）—オールオーバーの画面中央に人とおぼしき形象を刳り抜き、地を露出させた—について理念的かつ光学的に論じ、「形象化はただ視覚によってのみ成し遂げられる」と断定した大物評論家マイケル・フリードに対して、岸さんは次のように切り返しています。見事なものです。

《カット・アウト》でポロックは完成されたオールオーバー画面を大胆かつ暴力的に切り込んでいる。画面を刃物で切り込む行為は、これ以上ないほどの物質的な介入であり、視覚的な形象の形成よりも、ポロックが物質への直接的関与を求めた結果が第一に現れたものと考えられる。

一方で、岸かれん論文のもっとも見るべき点は、先にも触れたように、どこまでも自分との対話を続けていくような、深遠かつ具体的な自作論にあります。これ自体が「作品」とも言えそうな、それはもう見事な記述です。

（本江 邦夫）