

氏名	田中 秀和
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	第119号
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
論文題目	時間の地平 抽象絵画と時間のイリュージョン
審査委員	主査 教授 石原 友明 准教授 深谷 訓子 教授 伊藤 存 教授 法貴 信也 徳山 拓一 (森美術館アソシエイト・キュレーター)

論文の要旨

自身の抽象絵画でテーマとしていることは、抽象絵画に時間のイリュージョンを表現するための様々な手法を研究し、実際の制作を通して作品へ反映することである。

絵画の歴史を振り返ってみると、近世のヨーロッパ絵画においては、神話や偉人の物語が時間を追って表現され、近代において未来派の画家たちは、めまぐるしく移りゆく時代のスピードを表現し、ピカソなどキュビズムの画家たちは、それまでの従来の空間概念を解体し、その時間性をも解体した。ジャクソン・ポロックは作者自身のアクションを通して時間を表現した。もちろん西洋以外の絵画芸術でも、絵巻物のような時間の流れ方や、偶像を禁止したイスラム美術の延々と繰り返される幾何学模様など、様々な視覚表現には時間的に読み解くことができる要素が多数含まれ、さまざまな種類の時間の表現がなされており、時間の要素が完全に欠落した絵画表現を見つけることの方がむしろ困難であろう。しかし、これまで絵画における空間の問題は多くの芸術家や美術史家によって思考され、表現化されてきたが、絵画における時間の表現そのものが主題として取り上げられることは少なかったのではないかと思う。それは時間そのものが不可視であることと、芸術において、時間表現である、文学や音楽と、空間芸術である絵画や彫刻が、今まで別のもの、ジャンルとして考えられてきたからではないだろうか。私は、空間芸術とされる絵画の表現において、絵画の構造と空間の関係を、時間というキーワードを通して考え制作することで、抽象絵画の新しい表現の可能性が見出しうるのではないかと考えている。本研究において、私が提示したい新たな時間表現とは、従来の物語の筋の展開に立脚する時間表現でもなければ、キュビズムのように複数の観点を統合することによる時間表現でもなく、抽象絵画の構造自体に、時間の感覚を生み出す仕掛けを内蔵したものである。それには、鑑賞者の視点と記憶のコントロール、従来の絵画とは異なる絵画要素の操作による制作プロセスが大きく貢献することになるだろう。

本論文第1章では、偶然性から時間性へのテーマの変遷として、研究テーマである時間のイリュージョンを目指すための手法と、その時間のテーマを扱う以前に制作のテーマとしていた偶然性を取り上げた作品を説明した。そして、本論の絵画における時間の要素において、そのテーマの初期から一貫している自身の考える時間の本質を再確認した。第2章では、絵画史における時間表現を伴った絵画作品の考察として、歴史上の様々な絵画を検討した。第1項、間接的に時間の感覚を看取できる作品では、それぞれの時代の具象絵画を中心とした時間の捉え方を説明した。抽象絵画における参考作品としては、1910年前後のヨーロッパの抽象絵画の作品と、アメリカ抽象表現主義の作家を中心に上げ、それぞれの絵画の特徴からその表現に見られる、時間と関わりうる側面を確認した。第2項、時間表現をテーマとした現代の作品では、現代的な手法としてデジタルの操作が作品制作のプロセスに介入してくる作品の一例として、ゲルハルト・リヒターの作品を取り上げ、現代的な編集による時間の感覚を説明した。そして作品の表現から直接時間を看取できる現代の作品として、岡崎乾二郎作品を取り上げ、それらの現代の作品と自身の作品との時間の表現に対する類似性や違いを確認し、改めて自身の作品の表現方法が、絵画全体の表現方法の中でどの様な位置付けかを確認した。

そして第3章では、自作におけるデジタルな操作性を伴った時間のイリュージョンを目指す為の手法として、それらの自身の絵画表現から見て取れる時間表現を説明した。第1項、レイヤー構造を操作することによる可逆的時間の表現では、絵画に表現された絵具やイメージのレイヤー（層）の前後を入れ替える事によって、時間の可逆性を表現するための試みを論じた。第2項、作品内、作品間の要素の連続による時間表現では、連続する要素による移り変わってゆく変化の時間感覚を、第3項、複数の時間表現の組み合わせによる表現では、複合的に合わされた時間の要素の持つ時間的特徴について論じてきた。

続く第4章、絵画の物質性と再編集性による時間のイリュージョンを目指す為の手法においては、より物質性の要素に対して強くアプローチした作品をとり挙げた。第1項では、身体性における物質的表現の手法として、投げつける行為によって現れる絵具の塊から読み取れる物質の表象から、ある種の速度感を表現した作品を取り上げた。第2項では、メディウムの持つ物質的要素による時間的表現の手法として、絵具の持つ物質的な側面から時間の表現に結びつけた作品を紹介した。第3項の磁性を伴った再編集可能な絵画による時間の表現では、絵具に磁石を練り込むことで、その絵具の移動と記憶の変化の中で関係性が保持される様な時間の表現を論じた。最後の第4項キャンバス・オン・キャンバスの構成による時間の表現では、一見バラバラな経緯で制作された作品が、一つのキャンバス上に一度に提示される形式の作品から、そこに個別に進む時間性を読み解いた。

本論文では、3章と4章で語った、自身の抽象絵画における独自性や、新しさの中に時間のイリュージョンを絵画の構造として構築していく為のメソッドとして、何パターンもの手法を考え、作品の仕組みとしての時間のイリュージョンということに話を絞った。しかし研究の過程で、鑑賞者の身体性という観点が抽象絵画の議論において多くの場合おざりにされていることに気がついた。今後は、鑑賞者の身体性をより考慮に入れた抽象絵画を志向しつつ、その上で時間のイリュージョンを求める抽象絵画を制作し続けていくことが自分にとっての今後の課題になる。その論点自体、本研究を通じて見えてきた自分の新たな課題である。また、第3章と4章で論じてきたデジタ

ル的な操作の手法と物質性、それらの組み合わせ方による表現の方法もここからさらに発展可能なものである。本論文では、一度描いたイメージをデジタルデータとしてサンプリングする様な手法を紹介したが、物質のデジタル化という様なことにも、今後としては研究の幅を広げて行きたい。このように、本研究を通じて、さらなる展開の可能性を豊富に孕んだ強度のある抽象絵画を制作し続けるための、一つの軸の様なものが確立できたのではないかと思っており、そのことをもって本研究の意義としたい。

審査結果の要旨

■作品に関して

田中氏は学位論文として、「時間の地平 抽象絵画と時間のイリュージョン」と題された論文と新研究棟平面 B の制作室において複数の絵画作品による複合的なインスタレーションを提示した。ここでは、氏の発表について、主に制作研究の視点から総合的な所見を述べる。まず審査の前提として、本学の油画領域では、論述と作品展示の両方を総合して学位論文と位置づけていることを申し添える。

田中氏の論文の中心は「時間のイリュージョン」という独自のテーマに基づく、10年間に渉る抽象絵画の実験的な制作の実践とそれを巡る考察の記述である。それは、遠近法発明以来、今日に至るまで、絵画制作の中心的なものとなっている平面上に空間的イリュージョンを表出するという空間芸術としての絵画の基本原理を、「時間的イリュージョン」として読み替えるという野心的な仮定に基づいておこなわれている。

このユニークなテーマの元になっているのは、ひとつめには、論文の第1章に示されるように、抽象絵画制作において身体行為＝アクションが引き起こす画面上の絵具の偶然の作用やその痕跡をどのようにコントロールするか、という自身の制作現場での課題から導かれたものである。この章では、一例として氏が「粒」と呼ぶ、混ぜ合わせた絵具の塊を画面に向かって投げつける行為のもつ「垂直性」について語られているが、後の作品では、画面にぶつかって定着した「粒」はそこから引き剥がされ、画面にその痕跡を残しながら位置をずらしてゆく「水平的」な再配置へと展開してゆく。また、別の作品では、フィルムの上に絵具を注ぐようなポーリングによって描かれた線が、時間経過と共に剥落してゆく試みがあり、その作品で得られた剥落した線が次の作品へと受け渡されて、再構成されるという試みが示されている。そのようなプロセスから垂直的な身体行為で偶発的に得られた絵具の色や形を、事後的に水平に画面上に配置し直すというその後の展開の一端が示されており、同時に、氏が自身の絵画制作で「偶然性」という物質的要素から、「時間」という本論のテーマへと移ってゆく様子が初期作品のバリエーションとして示されている。

続く第2章では、過去の作例のなかから、(それが主要なテーマでないとしても)ある種の時間表現とみなしうるものを取り上げ、その表現の仕組みを分析している。古くから見られる異時同図法による物語表現や、抽象絵画成立当時のカンディンスキーらによる音楽との類縁性をもつ作例、また様式的にも田中が自身にとって重要な先例だと意識している抽象表現主義の作家たちの作例がこの章の前半で分析される。また後半では、ゲルハルト・リヒターや岡崎乾二郎作品などが分析され、その過程で、自作との共通点や相違点も指摘されている。

「時間のイリュージョン」というテーマに至る、もう一つの背景は、第3章に示される、デジタル技術の普及とともに進んできた意識や感覚の変化である。論文で触れられているように、氏は画

家としての活動と並行して、V. J. (Visual Jockey) としての表現活動を行っており、そこで得た、デジタル化されたイメージの操作・編集の概念と方法を、積極的に絵画制作に取り入れることを試みている。論文で使われている「レイヤー構造」、「サンプリング」、「シーケンス」、「リニア／ノン・リニア」といった用語は、デジタル化されたさまざまな動画等のソースを即時に組み合わせ、切断、連結することでイメージを操作編集して創り替えることが可能となった今日の情報環境の経験から導かれるものであり、そこから「(1)レイヤー構造を操作することによる可逆的時間」、「(2)作品内、作品間の要素の連続による時間表現」「(3)複数の時間表現の組み合わせ」という氏の制作手法と実践のプロセスが具体的に示される。

そして、第4章では、氏の考える「時間のイリュージョン」を画面上に表すために、非物質的なデジタルプロセスの持つ操作編集の可能性を、偶然性をともなう物質的な絵具の手法を通じて実現しようとする試みが、具体的な作例を通じて検討されている。そこでは(1)制作者の身体の運動、(2)反復、移動、回転、といったデジタル操作の油彩への応用、(3)磁石を練り込んで磁性を持たせた絵具の「粒」を使用して事後的に編集可能な画面を制作する手法、(4)キャンバス・オン・キャンバスの手法で個別に作られた複数の絵画を再編集して組み合わせる、という、大きく4通りに分類される制作事例を通じて、作品の変化するプロセスを図版で示しながら詳細に記録、検討している。そして自身のデジタルメディアの経験から得られた時制にとらわれない「ノンリニア」な編集的時間操作の感覚と、身体的で物質に立脚する絵画の持つ時間感覚という、両立の難しいふたつの要素を、抽象絵画の制作を通して出会わせ、交わせることで独自の絵画表現を実現しようとする試みを行っている。

田中氏の研究は、終章で氏が述べられているように、「本来絵画を成り立たせる構造として機能してきた空間のイリュージョンを、時間のイリュージョンとして再構築することで自身の抽象絵画の独自性や(中略)あたらしい時間(表現)の可能性を開く」為に行ってきた様々な手法の実験を系統立てて記述しようとするものである。それは作者自身が立てた、絵画史と自身の抽象絵画制作に向けての野心的な問いであり、その視点から行ってきた10年にわたる実験制作のプロセスの記述でもある。制作研究の観点から、特に3~4章の記述は、制作プロセスを具体的に記録、分類しようとする試みによって一定の客観性を持ち得ていること、また困難な問いを設定することで、(展示作品が示すように)制作が、形式的な確立を目指すというより、一貫した実験のプロセスとして生産的に展開してきたという点は、特に積極的に評価できる。また、論文と作品の関係という点についても、作者の感性的な制作を既存の理論で根拠づけようとするような内容に陥らず、あくまで新しい制作実践を誘発する方向で展開できていることは実技の研究として評価できる点であろう。

一方で、審査では、「時間」概念の本論での定義付けが弱い点、また論文中で本人も反省的に述べているように、観客の経験としての時間にまで記述が及んでいない点、氏の述べる「時間のイリュージョン」を目指す絵画と、「図と地」や「遠近法」に基づく「空間的イリュージョン」を目指す絵画との結果的な違いが明確に示されているとは言えない点等、いくつかの課題が指摘された。しかし、ある意味で解決困難に思える「時間のイリュージョン」という高い目標を設定することから、様々な独自の実践のアプローチが編み出されていて、展示作品からは論文中に示されているもの

けに留まらない、より多くの実験が試みられたことが示されている。審査で提示された、見方によっては不安定で雑多な印象を持たれかねない一連の絵画からなる複合的インスタレーションは、単に美的なまとまりを作り出そうとする作品＝展示の枠には収まらない。そこに見られる個々の構成要素は、分節、反復、移動、接続、再配置、といった多様な方法で、作品同士、そして観客とのあいだに動的な結びつきを作り出す絵画の可能性を示している。そして、実験結果として提示されたこれらの作品群こそが、記述の延長線上にある、本論文の暫定的ではあるが優れて実践的な結論として位置づけることができるだろう。

審査員からの他の見解として以下のものをあわせて紹介する。

時間という大きなテーマに対し、絵画表現としてどのような概念を提示するのかということに期待してしまいがちだが、そうでなく、時間というものの様々な側面をモチーフにした、新しい絵画表現の探求と実践であると捉えると、充実した内容と言える。(中略)特に近作では「時間」というテーマが先行し、絵画という枠を拡張、あるいは逸脱する表現にまで至っている。このように作品自体がスリリングな方向に向かっていることは、理論が自作の単なる補強でなく、展開として使われていると理解でき、好感が持てた。

具体的な制作の流れがしっかり読み取れるところは、本論文の資料として重要な点で、他の制作者にとっても十分に参考になるものだ。

発表を聞く限り、メインは描画材における時間性(乾くための、垂れる、ぶつけられる、など)だと思われた。そこに立脚して論を進め、他に言及があった制作プロセスという時間や出来事の進行としての時間が、大きな美術史を背景に自作の中でどう捉えられているかというふうに論を進めれば、もう少し伝わりやすかったように思った。ただし、前回も全く同じ指摘をしたので、おそらく彼はこうした巨大なテーマに向かって、今後も考察と続けていくことだろうと思われる。そうしたメガ級の理論がいつか開花するときを楽しみに今後の活動をみていきたいと思った。

「絵画における時間のイリュージョン」というテーマを手掛かりとして、自作を発展させることができていた。作品と論旨の整合性がとれていない部分も見受けられたが、そうした葛藤の中で作品の新しい展開を探求することは、博士課程というアカデミックなプロセスでしか実現し得ないことであり、田中氏はその機会を存分に活かすことができていた。

これらの所見を合わせて、田中秀和氏の博士(後期)課程の学位審査の結果を審査員全員の一致で合格と判定した。

■論文について

「時間の地平 抽象絵画と時間のイリュージョン」と題された田中秀和氏(以下敬称略)の博士論文は、抽象絵画に「時間のイリュージョン」をもたらすという田中の制作テーマと、そのための歴史的・理論的考察、実際に考案され試行された手法について論じたものである。イリュージョンの

語義は、ときに曖昧に認識されていることもあるが、実際には存在しないものがあるかのように錯視させるということを意味している。つまり田中は、本来的には空間芸術であり、その認識には（少なくとも理念上）継続的な時間を要するものではないとされてきた絵画のなかに、動き（のイリュージョン）やその他の要素を介して「時間の感覚」を強くもたらしことをテーマとしているのである。

論文では、まず第1章で、偶然性や無意識性を取り込もうとしていた時期の制作について説明がなされ、そこから時間へと関心の所在が移行した経緯が語られる。本章は、田中の制作の時系列的な紹介であると同時に、投げつけられた絵具の塊（これを田中は〈粒〉と称する）に見て取れる動き、速さや衝撃の痕跡が、間接的に人に時間性を想起させるという最もベーシックな形での時間のイリュージョンについて紹介する役割も果たしている。さらに第2章では、過去の作例のなかから、（それが主要なテーマでないとしても）ある種の時間表現とみなしうるものを取り上げ、その表現の仕組みを分析している。古くから見られる異時同図法による物語表現や、抽象絵画成立当時のカンディンスキーらによる音楽との類縁性をもつ作例、また様式的にも田中が自身にとって重要な先例だと意識している抽象表現主義の作家たちの作例がこの章の前半で分析される。後半では、ゲルハルト・リヒターや岡崎乾二郎作品などが分析され、その過程で、自作との共通点や相違点も指摘されている。

このように、過去に（部分的にであれ）用いられてきた手法との共通項を意識しつつ、第3章、第4章では、田中が編み出した手法が紹介される。第3章で取り上げられるのは、制作プロセスにおいてデジタル技術を介在させたタイプの手法である。例えば通常は時間の前後関係を反映している絵画のレイヤー構造の上下を入れ替えることによる時間の逆行の表現や、作品内や作品間で同じ構図や同一性のある絵具の〈粒〉を反復させる手法による表現が論じられるが、この後者の方法は、ある意味でかつての具象絵画における異時同図法と似たような構造を活用している。つまり〈粒〉のアイデンティティが意識されることにより、同じ存在が何度も登場する、つまり複数の時間がここにあるように誤認させるということである。こうした手法において、田中はしばしば最初に制作した状態を撮影してPCに取り込み、その画像に回転や反復などの処理を加えて、再度要素として用いるということを行っている。それらは、VJ等の音楽活動も行ってきた田中にとっては、映像素材の編集や音楽のシーケンス化になぞらえられる親しみ深いプロセスであるともいう。

一方で第4章では、デジタル処理に回収されない、主として絵具の物質性が基盤となる時間表現の手法が紹介される。本章では、「物質性」という共通項は持ちつつ、かなり趣の異なる手法が並べられている。前半では、絵具を投げつけることにより、その結果としての〈粒〉に備わる動感や速度感の痕跡の活用や、成立に一定の時間がかかる例えば「滲み」のような物理現象からの連想など、比較的直接的な物質性が扱われる。対して後半では、磁石を練り込むことにより磁性を持たせた絵具の粒を金属板に配置するなどして、編集可能性、言い換えれば未来における変化の可能性を内在させることを試みた作品、さらには、絵具の〈粒〉をひとつの存在と見なす考えをさらに発展させて、ある独立した絵画作品を、別の絵画作品のためのひとつのパーツ（いわばひとつの粒）と見なして、キャンヴァスの上に小型のキャンヴァス画を配置した作品などが挙げられる。田中は、こうしたパーツとしての絵画作品は、それ自体としてみればひとつひとつが固有の「歴史」と時間性を備えていると感じており、それらが複数集まってまた別の作品を構成することにより、複数の時間軸が一

所に集まっているかのような感覚を鑑賞者に生じせしめることを期待しているという。

こうした内容構成を持つ本論文に対しては、様々な意見が寄せられた。第2章の考察にやや物足りなさが残る点、自身が考案した手法のそれぞれに対して、それを時間表現として成立させる根拠となる原理が自覚的に述べられていない箇所が散見される点、また、自身の手法の成否に関する客観的な分析と反省がもう少し盛り込まれるべきだったという点などがある。また、そもそも「時間」という扱いづらい概念を主要なテーマとしていることから、議論に際して若干の混乱が感じられる場面もあった。田中本人は、(制作プロセスの説明はするものの)基本的には「完成した作品」の存在様態から見て取れると考えて論述している時間表現が、読み手によっては制作プロセス時の時間や、鑑賞時の時間のことと混同されかねない部分が見受けられ、テーマを考えれば、こうした側面に対してさらに慎重かつ精確な記述を行うことが望ましかったと言えよう。

一方で、本論文とそれと並行するトライアルとを、「時間のイリュージョン」という困難なテーマを設定することによって田中が試みた、新たな絵画表現の探究と実践として捉えると、本研究は充実した内容を備えている。実際にこの数年間、作品が展開し続け、本テーマに至る以前の作品とは異なる手法が複数編み出されていることから、制作者のテーマや論文として意味ある内実を備えたものだったと言えるだろう。とくに制作プロセスの詳細で客観的な記述は、本論文の資料的価値をなす部分で、テーマの如何を問わず他の制作者にとっても十分に参考になるものだという評価もあった。また、網羅性や理論的な厳密さには若干の問題がある第2章だが、実はそこでの分析が、随所で第3章、第4章の手法と関連している。このように過去の作例や美術史を自身のテーマとの関連性から再読して活用するという作業も、制作者と過去の芸術資源との関わり方の一例といえ、そうした点でも本論文を評価することが可能であろう。

こうしたことから、田中秀和氏の博士論文は、十分に学位授与に相応しい内容を備えたものであると審査員が全員一致で判断した。