

|         |  |
|---------|--|
| 氏名      | 山田 雄貴                                  |
| ヨミガナ    | ヤマダ ユウキ                                |
| 学位の種類   | 博士（美術）                                 |
| 学位記番号   | 博美第601号                                |
| 学位授与年月日 | 平成31年3月25日                             |
| 学位論文等題目 | 〈論文〉 「密集」表現のフォルム<br>〈作品〉 連なる太古<br>〈演奏〉 |

論文等審査委員

|          |        |     |        |       |
|----------|--------|-----|--------|-------|
| （主査）     | 東京藝術大学 | 教授  | （美術学部） | 手塚 雄二 |
| （論文第1副査） | 東京藝術大学 | 教授  | （美術学部） | 佐藤 道信 |
| （作品第1副査） | 東京藝術大学 | 教授  | （美術学部） | 吉村 誠司 |
| （副査）     | 東京藝術大学 | 准教授 | （美術学部） | 宮北 千織 |
| （副査）     |        |     | （）     |       |

（論文内容の要旨）

私はこれまで絵画制作をする上で、無意識的に「密集」した表現を行なってきた。本論文は、その「密集」表現の由来と、創作のプロセスを考察しようとするものである。

その「密集」表現には、幼少期の二つの体験が影響を及ぼしている。

一つは、幼少期に頻繁に地図を眺めていたことによる、記号の「密集」である。本来の地図の用途は、場所の把握や行き先への道筋を調べるためだが、私の場合は、ただただそれを眺めて観賞していた。地図を眺めていると、平面上から三次元の空間が頭の中に浮かび上がり、それを客観的な目線で把握しながら、なにか浮遊感のようなものを感じていた。それは、鳥が街を俯瞰して飛んでいる感覚に近似しており、自分が地図で世界を自由に鳥瞰しているように錯覚していた。実際の三次元の世界以上に、地図上に自分の世界のリアリティを強く感じていたのである。地図は記号で世界を表わしており、記号、文字、色面の集合で成り立っている。視覚的に記号が「密集」した画面は、私にとって単に世界を縮小した図ではなく、仮想的な世界を表すものであった。

もう一つは、幼少期の原風景に発する、記憶の断片の「密集」である。私は東京のいわゆる下町で生まれ育ち、狭窄な路地裏の多い景色を見て育った。新旧の建物が入り交じり、庭を作る土地がないため、人々は軒先に園芸の鉢を置いていた。統一感のない断片的な要素が繋がり合って「密集」している様子は、私にとって日常の風景であった。この記憶の断片の「密集」も、私が世界を捉える上での基本認識となっている。

この二つの体験は、記号と記憶の断片の「密集」として、私の絵画表現に多大な影響を与え、モチーフの選択や表現の上で、絶対的な関係性をもっている。

本論文の構成は、3章からなる。

第1章 記号と記憶の断片による「密集」

第1章では、幼少期の影響を探り、記号と記憶の断片の「密集」が絵画表現に現れる経緯を考察する。第1節では、私が地図を眺めることで受けた視覚的影響について、世界を縮小表示する事で生じる記号化が、

私の仮想的世界での想像に転換したことを指摘する。地図の表し方、記号化と二次元での表現が、自身の絵画表現の世界観や表面的なマチエールに強く影響を与えていることを確認する。第2節では、幼少期から現在に至るまでの日常風景から、狭窄な世界に発生する雑多な記憶の断片の「密集」状態が、絵画表現のモチーフの選択にも影響していることを考察する。路地裏や小さな公園など、幼少期の環境について解説し、記憶の断片による「密集」表現の実作例を挙げる。

## 第2章 「密集」表現のフォルム

第2章では、幼少期の影響から発生した記号と断片の「密集」が、自身の作品に表現化されるまでの経緯として、まず第1節で日本美術に見る「密集」表現の作例について説明し、第2節では、主題性を強めるために「密集」表現でフォルムを作り出している画面の作品例を考察する。第3節では、時代や時間、時の断片としての化石に注目し、化石には時を越えて時代を表す記号性があることを解説する。化石による骨格標本は、断片の集合体であり、これも自身の「密集」イメージのモデルの一つになっていることを述べる。古生物の骨格化石は、全体がすべて化石化して出土することは極めてまれで、博物館の骨格標本は、欠損部分を補った断片の集合で作られている。自身の作品でも、古生物の骨格標本をモチーフとすることで、時の断片が「密集」したフォルムの表現を試みていることを述べる。

## 第3章 提出作品「連なる太古」

日本特有の横長画面の広がり方を考察した上で、提出作品の制作過程を示し、そこでの「密集」したフォルムの表現を解説する。

### (論文審査結果の要旨)

本論文は、幼少期の地図鑑賞と下町の風景という二つの原体験に発する、自身の「密集」表現について論考した創作論である。

東京の下町に生まれ育った筆者の幼少期は、病弱で地図の世界に遊ぶことが趣味だったらしい。加えて迷路のような下町の路地と家並が原風景となり、それに近年の化石への興味加わって、提出作品となっている。第1章「記号と記憶の断片の「密集」」では、まず幼少期の2つの原体験について述べる。筆者の地図への興味は、そこでイメージトリップするのではなく、文字や記号だらけの画面が抽象絵画のマチエールのように見え、そこから三次元的空間が立ち上がって浮遊感を感じるという、バーチャルとリアルが混同した特異な感覚のものだったらしい。地図の意味情報より視覚情報にひかれた筆者は、世界地図から日本地図、住宅地図、地形図、地質図などを区別なく眺め、何時間も釘づけになっていたらしい。中でも地質ごとに色分けされた地質図は、全体としては色と形がザクザクに密集する画面となる点、現在の筆者の作品の原点となっている様子がよくわかる。また下町の雑然とした風景は、視覚以上に筆者がそこで生活してきた身体感覚での密集の記憶としてあるようだ。

第2章「「密集」表現のフォルム」では、古今東西の美術に密集表現の事例を求め、「洛中洛外図」や「ウオーリーを探せ」、歌川国芳の「みかけハコハゐがとんだいゝ人だ」、アルチンボルドの「夏」、名和晃平の「Pixel-Flk #2」などを分析。さらに恐竜など、バラバラの状態出土する古生物の化石とその復原にも密集を感じ、時空間をこえたモチーフとして提出作品につながることを述べる。そして第3章「提出作品「連なる太古」」で、日本美術特有の画面の横への広がり、尾形光琳「燕子花図」屏風で確認。提出作品ではそれを生かして、画面右から順に古生代・中生代・新生代の化石を描き連ね、密集表現を展開させたことを解説する。部分としては個々別々の生物の化石を描き、それが密集した全体としてはまた別の生物になるという構成は、近づいて見ても離れて見ても別の情報が現われる点、まさに地図情報のあり方を彷彿とさせる。

本論文の特徴は、論証過程で引用される比較作品の意外性にあり、どうつながるのかという疑問が鮮やかに論証される事例が各所にある。それはとりもなおさず、筆者のいかにも作家らしいインスピレーションとイメージーションの豊かさ、そしてそれを的確に説明する論証力を示している。とくに地図(地質図)と創作という取り合わせは初めて見た気がしたが、独特なイメージーションとその論証力には、審査会でも高い評価が相次いだ。優れた博士学位論文として、審査員一同の承認を得た。

#### (作品審査結果の要旨)

山田君は、学部の頃、現実にある風景を基に、夢の記憶によって描かれたような作品として制作していた。人のシルエットが交錯し遊具で遊びまわる子供の頃の印象である。修士課程に入りその風景を小さな色面により描き、その色面が空気のように漂い、彼独自の表現方法を模索し始めた。

修了制作は、船着き場を彼独自の表現方法で描き、高い評価を得た。彼の論文「密集・表現のフォルム」では彼の制作の原点から今の彼の表現方法を導き出した過程がわかる。細かな面の集合によって作られた実像は、見るものに不思議な想像力をかきたたせ、新たな表現の作品作りに成功している。

博士発表作品「連なる太古」は、細かな面の集合によって巨大な恐竜を表し、彼独自の表現を凝縮した作品になっている。恐竜を、太古からの造形物で構成し、その起源からの時代の流れに沿って描かれたモチーフを、右から時代順に配置する事により、右から左へ見るものを絵巻きのように誘導している。修士課程で勉強した模写の影響が上手く反映されている。彼曰く「密集の表現上、古生物の形状が不確かになり、描いたモチーフの空気感が表現しきれず、表現ありきになってしまった。表現偏重になり、具象画の本質から外れてしまった。」と述べている。大画面に挑戦したせいか、細部に拘り、恐竜の大きさ・立体感・空気感などが希薄になっている。色彩の綺麗さはあるが、本質的な狙いがいまいになり表面的な作業になってしまった。

修了制作「停泊」は、彼独自の表現方法を見出し制作した初めての作品である。以前の、夢の世界をも感じ、密集表現とのバランスも取れている。自分を通した写実の世界が描かれ、良い作品になっている。「日常の譜」は、博士1年に描き、院展に入選した作品である。彼曰く「自身の深層的な要素である 密集 を再認識し、博士論文の出発点になっている」と述べている。何気ない日常の路地裏を細かな表現で描き、猫を配置した構成により長閑な時間を描いている。よくある日常の風景であるが、見る人に様々な思いを感じさせてくれる。「始祖鳥」は、古生物の化石を描き始めた最初の作品である。細かな表現と暗く大きな面とのバランスがよく、粗密の見せ方に配慮された作品になっている。構成として画面全体に気を配り、視点の持っていく方、色の対比、世界観に優れた作品に仕上がっている。抽象的な画面は、見る側の想像力をかき立てる深い表現になっている。この作品は、有芽の会で、法務大臣賞を受賞している。「太古の痕跡」・博士3年に描いた作品である。「始祖鳥・よりも画面構成を意識し、正方形の画面に、古生物の化石を配置した。まだ表面的で絵画としての実感が乏しいと感じる。」と述べている。色も綺麗で、狙いも感じられるのだが、彼自身の批評通り、細部に拘り過ぎて何を恐竜の化石で表したかったのかわかりづらい。恐らく、卵を主題にしたかったのであろうが、小さな面の集合表現に拘り過ぎた為、絵画としての主張、思い等が弱く、表面的な作業に偏っている。

絵画制作において、小さな面を意識しすぎると、空気感・立体感に乏しく、表面的な仕事に偏ってしまう傾向がある。山田君の作品群は、独自の表現を模索、導き出し、確かな技術力により優れた作品になり、博士号にふさわしいものになっている。これからの課題は、狙いを明確にし、小さな面の集合と大きな面とのバランスを考え、より深い世界を表現していくことだと思う。

#### (総合審査結果の要旨)

申請者は絵画制作の上で無意識的に行われる「密集」した表現について、その由来と創作への発展を論じている。「密集」表現には幼少期の二つの体験が影響しており、一つは幼少期に眺めていた地図の色や形による記号的な「密集」、もう一つは幼少期に暮らしていた東京下町の狭窄し「密集」した風景の記憶的な「密集」である。

記号と記憶の「密集」は申請者の絵画表現の礎を築き、断片的なフォルムとフォルムの組み合わせに独自の解釈を生み出している。申請者の「密集」表現は、地図のように一つとして同じ形がなく、無限に違うフォルムを見つけ出し、画面を構築している。他人が気づかないマチエールのフォルム、またそのフォルムの美しさに敏感に反応できる判断能力は、地図や下町の風景を見続けた申請者の記憶の蓄積によるものである

と言えるだろう。

更に申請者は「密集」イメージを強めるモチーフとして、古生代の化石に着目した。化石は時代の断片であり、骨格標本は断片の集合体である。提出作品「連れなる太古」では、様々な時代の化石を「密集」させ、一枚の絵画として構築している。一見、突飛なモチーフとその組み合わせであるが、本作品は自然と画品が失われていない。それは、モチーフの色彩が抑えられ、画面全体の色調が調和しているからだと考えられる。形の差を横軸、色幅の差を縦軸と考えるならば、申請者の作品は、横軸は無限に展開されるが、縦軸は少ない幅の中で展開される。仮に縦軸の幅が広く展開した場合、色彩はコントラストが激しくなり、絵画はマークのように記号化され、結果として画品は失われていく。横軸である形の差を無限に生み出し、記号化させ、「密集」させている申請者にとって、縦軸である色彩の差は必要のないものであり、縦軸を抑えることにより画品は保たれ、化石の集合体という難解なモチーフでさえ絵画としてまとめ上げることが出来るのである。形を無限に組み合わせる「密集」表現とそれを成立させる色彩のバランス感覚が、作品のオリジナリティを形作っていると言えるだろう。

以上のように、幼少期から培った「密集」への探求は、申請者の作品を独自のものへと発展させ、「密集」表現を解析した本論文は、学位論文として高く評価し、審査員全員の協議の結果、論文研究作品共に学位研究に値すると判断した。

今後も「密集」という独自の解釈を用いながら、古生物に拘らず様々なモチーフに挑戦してほしいと考える。