

氏名	増田 将大
ヨミガナ	マスダ マサヒロ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第660号
学位授与年月日	令和3年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 重層するイメージ、時間－Layering Images, Time－ 〈作品〉 Scattered time Moment's #37 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	秋本 貴透
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術研究科）	齋藤 芽生
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術研究科）	小林 正人
（副査）				（）

（論文内容の要旨）

我々が生きているこの時間には、過去も未来も存在し、手がかりとなる物事をきっかけに認知したり想像することが出来るのではないかと考えた。

実像とは虚像とは何か。リアルとフィクションとは？ 現在も作品をつくる中で私は問い続けている。

本論ではこの問いと、時間に関して筆者が作品制作の中で考えることについて、時空間理論の一つである「スポットライト理論」を参照し述べていく。スポットライト理論によれば、時間は「過去」「現在」「未来」が一つの軸の上に地続きに存在しているのではなく、四次元のキューブ状の宇宙に「過去」「現在」「未来」の全ての瞬間が散在しており、それぞれの瞬間にスポットライトが当たるように認知された瞬間が、「現在」になるという。これは、筆者が考える「時間の視覚化」にとって、重要なアプローチとなる理論だ。また、筆者の作品制作の中では、「現在」を「実像」、それ以外の「過去や未来」は「虚像」と捉えている。この実像と虚像を作品上で表出させる手法についても、本文で言及する。

筆者は、幼少期に両親の影響で 1970 年代 ～ 1980 年代を中心とするアメリカの SF 映画や、ホラー映画などをよく目にしていた。そして漠然とそれらが虚構の話でありながらも、それらを考えて作った人間がいて、鑑賞した人間の頭にその物語が確かに記憶され、多くの人に認識されることが、まるで現実の世界にその虚構の世界が重層して存在しているように思えた。その当時目にしていた映画は「ロボコップ」原題 RoboCop - 1987 年 図 1)や「13 日の金曜日」(原題: FRIDAY THE 13TH- 1980 年)、「スター・ウォーズ エピソード 4/新たなる希望」(原題: Star Wars: Episode IV A New Hope - 1977 年)、「マッドマックス」(原題: Mad Max - 1979 年)、「エイリアン」(原題: Alien - 1979 年)など、とても現実味のあるものとは言えない、いわゆるフィクション性の高い作品ばかりであったが、子供心には妙にリアリティがあった。今思えばそれは、CG(コンピューターグラフィックス)が普及する前の映像時代特有の模型や特殊造形を使用した生々しい表現が、そのリアリティを感じさせたのではないかと思う。

当時のその体験が関係したのかは分からないが、事故現場をモチーフにした作品を制作したことがあ

る。交通事故の跡地に置かれた供物に着目し、その周囲の風景も含めてモチーフとして制作した。そこには田舎の何気ない田園風景が広がっていたが、供物の存在に気づいたとき、現在見ている風景と、過去に起きたであろう陰惨な事故のイメージが想像で重なった。そこにはまるで、現在と過去が同時に存在しているように思えた。

第1章「重層」では、筆者の作品制作のなかでも重要なキーワードである「重層」について述べる。ここで言う重層とは、現実（筆者にとっての現実）に覆いかぶさるように虚構が存在すると捉え、それを模倣するように行われる筆者の作品制作のプロセスを解説し、そのような作品制作に至るまでの経緯を、過去の作品制作も含めて述べる。

第2章「時間」ではこれまで時間はどのように捉えられてきたのか、そして私が疑問に考えている時間の通念への問題提示を行う。ここでは、「時間」をテーマに作品を作っている過去の作家の作品を参照し、私の作品へのアプローチについて解説する。

第3章「スポットライト理論」では同理論に焦点をあて、そこで述べられている時間について解説する。

一般的な3つの時空間理論では、それぞれ時間の捉え方に違いがあるが、このスポットライト理論が、筆者の考える時間の視覚化に有効であるため、筆者の作品とスポットライト理論の共通点について解説する。

終章では冒頭で立てられた問いに対する筆者の所論を、各章での考察を通して論ずる。我々が生きる世界の時間が何なのか観測は出来なくとも、考え、想像し、描くことは出来ると確信している。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、一つの画面にいくつもの時間を重層的に表現しようとする筆者の試みを論述した創作論である。

筆者は、幼少期に父に連れられて見たSF映画のリアルさと、交通事故の現場に置かれた供物から過去の事故がリアルと想起された体験が、現在の試みへの起点となっている。そこから、実像と虚像、過去・現在・未来を重ねる（あるいは並存させる）ことは可能かという試みを、具体的にはシルクスクリーンから、輪唱のような映像の連続投影へと展開している。

第1章「重層」では、イメージを重ねる試みとして、まず自分の部屋に映画のワンシーンを投影し、実物(実像)と映像(虚像)が重なった光景(ドローイング)を、アクリル絵具でキャンバスに描いた当初の方法から、版画技法であるシルクスクリーンの多重製版でイメージを積層させる方法への展開を説明する。後者では、同じ野池を同じ視点から異なる時間に撮影した画像を、次々に重ねていく方法によって、ミラールームのようなイメージになっている。また小豆島で行なったプロジェクトでは、映画のように人々が同じ時間・空間で作品を共有できるように、夜の屋外スクリーンに10秒ごとの撮影画像を投影し、イメージを重ねていく劇場型の形式も試みている。

第2章「時間」では、「過去」と「現在」を並存させる試みとして、掛川城(静岡)での自身のプロジェクトや、修士修了作品、また無人のしかし濃厚な人の気配を残す部屋を描いたデンマークの画家ハマスホイ(1864~1916)の作品について解説している。

第3章「提出作品「scattered time」—スポットライト理論」では、最新の時空間理論という「スポットライト理論」の説明と、それを援用した提出作品について解説する。哲学者ブラッド・スコウが提唱した「スポットライト理論」とは、量子力学の発展形で、四次元の同じ時空の中に「過去」「現在」「未来」のすべての瞬間が散在し、スポットライトが当たるように観測された瞬間が、「現在」として認識されるという理論らしい。SF映画「インターステラー」(2014)は、この理論に基づいて作られた映画だという。筆者の提出作品では、展示空間の2隅に撮影機器を据え、対角線上に交互に撮影・投影をくり返すことで生じる

”ズレ”が、”観測”された「現在」が「過去」になっていく時間の積層を示し、2台の視角のズ

レが「パラレルに存在する世界」を表徴している。

20世紀後半の現代美術界を席卷した時間・空間・物質・存在論から、21世紀に入って記憶・認識・知覚論へと大きく移行した中で、時間論は一見レトロかに見えたが、本論文の時間理論は最新である。また筆者が映画や実像・虚像にこだわるのも、境界が不明化するCG技術などへの同世代ゆえの違和感からである。抽象化しかねないテーマを明快に論述した学位論文として、審査員一同の承認を得た。

(作品審査結果の要旨)

かつて増田は、好きな映画を自室の日常空間に映写し、実空間と光によるそのイリュージョンをさらに絵画に描いていた。しかし別の世界を一つの空間上に重ねる行為に絵筆がしっくり合わず、シルクスクリーン/写真/投影の技法を使って平面作品を作ることに移行した。

版を作るということは、絵の時間的積層を分割し恣意的にデザインする工程だ。増田はこのいくつもの工程に、実際の瞬時差で撮影された風景のズレを配分した。また、-撮影された瞬間-プロジェクションされた瞬間-シルクスクリーンで刷られた瞬間-の「違う位相での現在」という意味をここに重ねた。一体どの時点が彼にとっての現在とみなされるのか、観客の現在はどのように関係しうるのか、という複雑な時間の層に向き合わされるのが、彼の作品の構造となったのである。時間の流れを「連続する映画フィルムのコマ」のように一方向的に捉える現代人の感覚に対する異議とも言える。

提出作品《Scattered Time》は、カメラとプロジェクターの機能を相互に利用するユニットを使ったインスタレーションだ。展示会場に来る観客の姿と壁に落ちたその影をカメラが撮影すると、プロジェクターはわずかな時間差でそれを同じ壁に投影する。それをカメラがまた写しプロジェクターはまた投影、というユニットが2セット。実際に観客としてそこに立つと、スポットで照射された自身の姿に無数の分身がまわりつくかのように見える。この撮影-投影ユニットの写す瞬間瞬間が画角のズレを伴って消え残るからで、そのズレ=エラーの部分が大なのだ。

連続する無数の時間への考察は、論文中ではアインシュタインのスポットライト理論、映画《インターステラー》への言及で示されている。特に《インターステラー》で視覚化された「認識の数だけ起こりうる無数の瞬間」の可能性に惹かれたのだと思われる。

増田の取り組んでいる時間の認識というテーマは、哲学と科学が挑んできた終わりのない問いである。一方芸術はその問いに大きくかわりながらも、実際は視覚、物質、人間の個別性に多く依拠しているものでもある。増田の職人気質的な丁寧さは、かえって人間のものである芸術の手触りと現実感覚を浮き彫りにするところがある。観客はその場に立って時空の謎に想いを馳せるといっても、むしろ作者のテクニクに感嘆する。

時空の未解明の闇を感じさせるという意味では、自身が投影する無数の瞬間を受け止めるべき場所を、よく選ぶ必要があるかもしれない。彼の屋外でのインスタレーションのもたらす幻惑感覚と比べ、今作は展示空間の狭さのせいやや装置の技巧性が押し出された感がある。絵画作品についても同じで、なぜ「その」場所や「その」存在の時間の集積に惹かれるのか、ということをやより吟味し、対象への選択眼を磨いていくことが今後の課題だろう。いずれにせよ、長く取り組んでいるテーマを誠実に推し進めている作品として、高く評価された。

(総合審査結果の要旨)

申請者、増田将大の博士提出論文「重層するイメージ、時間 -Layering Images, Time-」は、これまでの制作における、リアルとフィクションとは何かという問いを、時空間理論の一つであるスポットライト理論と交差させながら、現在までの研究を論考したものである。

本論文は、序章で幼少期のSFやホラー映画の観賞体験が、その後の制作や研究に影響を与えていることが語られる。第1章では、制作プロセスを元に作品のモチーフとなる場所に流れる現在と過去を撮影とプロジェクションで繰り返し、そのデジタルデータをシルクスクリーン技法によって画面に固定していく時間の重層化が解説されている。第2章は、時間を主題にした作家の作品を参照しながら、自身の制作での時間の視覚化に内在される場所の可能性、他者の時間、現在の時間と同時に過去の痕跡や記憶について問題提起される。第3章では、スポットライト理論に焦点を当て、新たな時空間理論の流れない時間が考察される。その理論を手掛かりに制作された博士提出作品「Scattered time」と「Moment's #37」について解説されている。終章において、リアルとは今この瞬間に認識している現在とはいえ、記憶でもある過去も想像である未来もフィクションであり、観測された瞬間がリアルとフィクションの境界となると結論付けた。

博士提出論文は、解りやすく整然とまとめ上げられている。申請者の多くの場所で制作することによってしか掴めない、固有の場所の持つ時間や身体的に経験した時間感覚も論考に加えると、さらに深みのある論文として成立したと考える。また博士提出作品「Scattered time」は、鑑賞者が映り込み時間を視覚体験できる映像インスタレーション作品であり、「Moment's #37」は、ある一室を撮影とプロジェクションのプロセスを繰り返し、それを絵画作品として展示したものである。この二作品においても、理論上の客観的な時間の視覚化と、生物的時間や身体的な感覚との間を注視することで、作品の中での再現性ではなく、制作によって視えてくる時間の物質化が、どのようなプロセスで表現されるのかという問いが必要である。

時間は、古代では循環的なもの、円環的なものと想定されていたし、インドでは時間は流れるものではなく、静止、持続、消滅と解釈されていた。日本では道元の有時、または江戸時代までは不定時法であった。時間は風土による地域性や民族性、また時代によって種類がいくつもあった。その後、直線的で流れる時間が中心となり、現代では科学や哲学の分野で、過去も現在も未来も流れない時間の中で存在しているという解釈も生まれた。今後、いくつもの時間論と付き合い直してみてもいいのではないか。

博士提出論文、博士提出作品は、主査、論文副査、作品副査から博士学位として認められる論文、作品として評価を受けた。