

日本画というシミュレーション

東京藝術大学大学院美術研究科

後期博士課程日本画研究領域

1320901 菊池玲生

論文要旨

筆者は、本論文のタイトルを『日本画というシミュレーション』とした。この論文は制作論ではなく、「日本画」を含む認識論である。

筆者が作品制作を行う上で、「絵画の実体」のようなものへの不信が素地にある。筆者にとって、絵画とは画集であり、美術とは『美術手帖』であり、絵とはイラストや漫画雑誌、ディスプレイの中にあるものだった。最も触れた媒体は漫画であり、自分にとって絵は「絵柄」であるという意識が今でも非常に強い。「模造」を「絵画」と認識し、再現していく。イメージがイメージを再生産するという感覚は、筆者の中に伏流する考えである。

リプレゼンテーション
再提示されるもの、混成されるもの、現代、ほとんどの視覚表現はシミュレーションの要素を内包しうると言える。しかし、美術において「シミュレーション」は、自覚的に、自己批判や、俯瞰的な意味内容を核に行われるものでなければならない。

日本画の現況を批判的視点から鑑みたとき、日本画を一種のシミュレーション的状况と捉えることができると考えた。様式をなぞる絵画、西洋絵画の翻訳と追従、画壇のオートポイエーシス、複数の要素から本論文を『日本画というシミュレーション』と題した。

筆者は、この状況を指摘し、批判するという目的で、提出作品を制作した。画中画を利用した「シミュレーション」により、矩形をそのまま使用することで、絵画をそのまま引用しているという認識を呼び込みやすくすることを企図している。また、博士審査展に伴う大学美術館での発表を前提にし、東京芸術大学という「日本画」という制度の中心で、制度外の文脈を用いて、制度内で発表するという二重性によって、「日本画」という認識が制度によりもたらされることを指摘する。

本論文は4章で構成される。以下に本論の章立てを述べる。

第1章 主観の所在－どこから「みる」のか

第1節「近代以前の日本美術・近代以降の日本画」では、自作の根幹を成す「日本美術」と「西洋美術」のありかたを通して、絵画のハードウェアの構造を考察した。

第2節「画中画」では、「画中画」と「画中画構造」に分け、その自己言及的なモチーフがどう描かれているか、どう変遷したかを通し、鑑賞者または製作者の「主観の階層」を論述した。

第3節「絵がこちらを見ている」では、筆者が「吉野龍田図屏風」を見た時の「絵が見ている」という印象を分析した。朝鮮民画やオールオーバーを参照し、絵画の「主観」の位置に対して、「多中心」「多声」が与える効果を論考した。

第2章 「自己のシミュレーション」

第1節「自己認識」では、服飾を通して自らの皮膚や衣服によって拡張された輪郭の認知を通し、鏡像段階や画中画という自己の分化と認識を含め、自らをどう認識するのかを論述した。

第2節「文脈・意味の重層」では、第1章で触れた装飾の機序について、文脈や認識という^{イメージ}意味、「引き裂き」によって生まれるものを論述した。その上で、自己認識を介しながら、シミュレーション行為がどういった意味を孕むのかを述べた。

第3章 絵のイメージ

第1節「イメージという声」では、絵画というビジュアルイメージによる多声と、広範な意味的「イメージ」の素材性について論述した。

第2節「『日本画』におけるイメージ」では、現状に至るまでの「日本画」の美術的意味を概観し、その「日本画」という言葉の持つ誤解に基づく認識ずれについて述べた。その状況がシミュレーション的であることと、自作がその可視化という批評的装置であることによって「日本画のシミュレーション」に至ることを論述した。

第4章 自作について

第4章では第1節で自作のうち提出作品でないもの、またそのシリーズについて論じ、第2節で提出作品と、表象において類型を示すシリーズからの流れを確認し、提出作品に

ついて論じた。

第1節「イメージの併置」では、自作品の文脈的な変遷を確認し、自作のうち、「絵画」という他者についての制作であるサイアノタイプを用いたドローイングのシリーズと、鏡像による他者や自身の理解がテーマの作品群について論述した。

第2節「提出作品」では、画中画を含む絵画シリーズと提出作品について論述した。

終章では、本論文のまとめと今後の展望について述べ、本論文の結びとした。