

氏名	米田 貫雅 (よねだ かんが)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	第58号		
学位授与日	令和2年3月24日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	絵画における視覚的制約を用いた空間表現 — 形象間の関係の分析と制作への応用 —		
審査員	主査	大森 啓	金沢美術工芸大学教授
	副査	三浦 賢治	金沢美術工芸大学教授
		荷方 邦夫	金沢美術工芸大学准教授
		大谷 正幸	金沢美術工芸大学教授
		岡崎乾二郎	造形作家・批評家

審査対象作品数 7点
論文分量 本文A4判 137頁 (81, 112字)
附録の図録 A4判43頁、収録作品総数20点

論文要旨

申請者 (米田貫雅) の学位申請論文「絵画における視覚的制約を用いた空間表現 — 形象間の関係の分析と制作への応用 —」は序章「はじめに」において絵画における空間表現、すなわち平面作品における奥行き表現について包括的な議論を試みることを研究課題として挙げ、議論としての課題解決と制作としての課題解決を目指したものである。全体は序章としての「はじめに」に始まり、第1章「知覚論的理解」、第2章「造形論的理解」、第3章「制作プロセスの解説」、第4章「過去作の分析」、第5章「まとめ」の6章によって構成されている。

論文では絵画における奥行き表現の要素を線遠近法・ヴァールールの操作・形象間の関係の3つからなると指摘した。その中でも形象間の関係が申請者の制作プロセスにおいて重要な役割を果たすとし、この関係を中心に議論を行い、これを操作した作品群を研究として示している。以下、研究の概略を章立てに沿って示す。

はじめに

本論は、絵画における空間表現を論じることを目的としている。自作の空間表現における理論を明らかにし、それが絵画制作においてどのように機能しているのか、過去作の分析と新作への応用を通して検証するものである。そこから、絵画における空間表現の持つ意味についての議論を展開することを目指す。

最初のとりかかりとして、自作以外の絵画作品を例に空間表現について説明する。絵画における空間表現の方法は数多く存在し、その表現方法からは画家のオリジナリティが垣間見られることを指摘する。また、空間表現は人間の視覚に密接に関係していることを指摘し、知覚論的理解をベースとする本研究が始まった経緯を説明する。

第1章 知覚論的理解

本章では、絵画における空間表現の理解のために、知覚論の観点から視覚における一連のプロセスの説明を行い考察した。絵画における空間表現の探求を行う本研究は、この知覚論的理解をベー

スとしている。そして本論は、自作における空間表現（形象に依存した空間表現）を通してこの知覚論の制作への応用を図るものである。そして視覚的制約という考え方は自作における空間表現のみならず、絵画における空間表現全体を理論的に考察するために有効であると考えられるとした。

1.1「構成される形象」では、自作で用いている空間表現について、作品を1点取り上げて具体的な個所を示した。それが自作における表現の中で論点となるということについて説明した。あわせて本論文における、「形象」という語句の扱う範囲を定めた。

1.2「視覚プロセス」ではデビッド・マーの『ビジョン』を参考に、われわれの視覚で得られた網膜画像が、3次元的に処理されていく「原始スケッチ」、「21/2次元（2と2分の1次元）スケッチ」、「3次元モデル表現」という、視覚処理過程の段階について説明した。その段階によって、われわれは外界から得た情報から3次元的な立体構造を推論する。これは本論が絵画における空間表現を造形論から理解するのではなく、人間の視覚プロセスから理解しようとするために必要な知見であるといえる。また、ここで説明される視覚処理過程の段階は、3.3で述べる自作における制作プロセスとの関連を指摘することができる。

1.3「形象に依存した空間表現」では1.1で紹介した自作における空間表現を「形象に依存した空間表現」として説明する。筆者が絵画における空間表現を探求するにあたって、形象に依存した空間表現を着眼点とした。1.4で紹介する「奥行き手がかり」への前段階として、ジェームズ・ギブソンの『視覚ワールドの知覚』から、視覚ワールド（視覚世界）の内観である視覚フィールド（視野像）という構造を参考にし、視覚で捉えられる空間構造について説明する。それは観察者から遠ざかることで捉えられる空間の範囲が増加していく印象と、観察点から遠ざかることで対象や空間が収斂していく線遠近法的な印象に対応していると考えられる。そして視覚フィールドで捉えられた奥行き手がかりが、観察者から対象までの距離を知覚させるものとして機能することを説明する。これは視覚フィールドで物体のもつ奥行き手がかりが捉えられることを、経験的視空間を幾何学的に算出しようとしたことに応用し、自作における形象のもつ奥行き手がかりが絵画における空間表現として機能することを説明するために有効であるとした。

1.4「奥行き手がかりの考察」では個々の奥行き手がかりについて紹介した。奥行き手がかりとは、観察者からその対象までの距離を3次元的に知覚するための視空間内での手がかりである。その中で絵画に応用可能かどうかをあわせて記述した。自作には本節で説明する奥行き手がかりの中でも、形象に依存する形で表される空間表現を用いている。4章で過去作の分析や比較のために絵画に応用可能な奥行き手がかりについて個々に説明した。

1.5「視覚的制約に基づいた空間表現」では、視覚的制約という考え方について紹介している。制約（constraint）とは、おおむね成り立つ仮定をいくつかおくことによりその解を収束させるもので、1.2で紹介したマーの『ビジョン』においてもその概念は用いられている。これは自作における表現のみならず、これまでに用いられてきた絵画における空間表現全体の理解のために有効な概念だと考えられる。1.4で紹介した奥行き手がかりは制約として機能し、その絵の空間を明示する程度の変化に関わる変数であるという考察を行った。

第2章 造形論的理解

第2章では、造形論の観点から絵画制作において空間がどのように扱われてきたか概括するとともに、前章の知覚論的理解から他の造形論との比較を通して、自作における空間表現について考察を行った。その中でも制約という観点は他の造形論の理解に有効だと考えられるとしている。

2.1「絵画に用いられてきた遠近法」では絵画における先行研究として、ルネサンス期に確立した線遠近法との比較を行った。それを切り口に、自作における空間表現と異なっている点を挙げ、あわせて線遠近法と奥行き手がかりとの関連についても述べた。また視覚的制約という観点から考えると、幾何学的算出に基づくという点において、ルネサンス期の線遠近法は比較的強力な制約といえることについて説明している。それと比較すると、自作の空間表現はその強力な制約によらない

表現方法で、その効果として画面内の空間の明示する程度を柔軟に変化させることを可能にすると論じた。

2.2「宇佐美のプリベンション」ではルネサンス期の線遠近法のもつ制約としての機能について、宇佐美圭司の用いた「プリベンション」という概念から説明を試みた。本来は予防や防止などを意味するプリベンション (prevention) だが、宇佐美は「表現行為とそれをささえる知の間にある媒介項」として説明している。そして、画家にとってのプリベンションの例としてルネサンス期の線遠近法などが挙げられている。宇佐美の用いるプリベンションとは、その者にとって困難な状況の働きを制限するためのもの、つまりこれもまた制約の一種として機能していると考察した。また、絵画における空間表現とは、画家の視覚的経験に基づく空間に対する捉え方や考え方を、明示的に示すものであることを指摘する。さらに絵画における空間表現の探求が、絵画の生成に関わる重要な要素になりえることを指摘した。

2.3「遠近法の欠陥」では、線遠近法のもたらす違和感やその作図法の欠陥が引き起こす副次的な効果に関する内容を論じた。自作に用いている空間表現はルネサンス期の線遠近法と比較すると、その強力な制約によらず、鑑賞者に委ねられた自由な見え方をさせる場合がある。それは、ルネサンス期の線遠近法を基準にすると、一種の欠陥としても解釈することができるが、それがかえって上記の副次的な効果をもたらしていると考察した。その場合における自作の空間表現の効果やその要因について述べ、線遠近法の作図法の欠陥には、2.1 で述べた強力な制約を緩和する作用があるということをも指摘した。

2.4「対象の残余」では山水画で用いられる三遠についてその特性を示し、自作との類似点を考察した。その上で、ノーマン・ブライソンが『拡張された場における〈眼差し〉』で指摘した「対象の残余 (対象から発せられる他の無数の眺め)」の発想と自作における空間表現の特徴である「制約」との関連性について述べている。ここで述べられる「空 (くう)」という概念もまた、視覚的制約の緩和のもたらす印象の1つと考えられるとした。

2.5「鑑賞距離と制限」では空間把握における奥行き手がかりとは異なる側面である、鑑賞距離に応じて変化する絵の見えに関わる効果について説明を試みた。中西夏之と五十嵐英之の共著である『像の拡大と拡散の試み』の対談の中で、絵を観る者との位置関係の設定が、その絵の構造の中に既に組み込まれているのではないかと、という中西の指摘などから検討している。そこで中西はフェルメールの作品から得た印象と関連させて対談しており、中西は自身の作品において具体物である画布とイメージである絵を切り離し、鑑賞位置による見えの変化の効果を作品に反映させたとした。ここで自身と中西の制作における共通点を挙げ、そのことについてカメラオブスキュラの構造にふれながら、自作における空間設定と鑑賞距離の関係について考察した。自作における奥行き手がかりは画面内の空間のみではなく、作品と鑑賞者との距離をも含んだものであると指摘している。

2.6「平面と空間表現」では前節で説明した具体物である画布にあたる、平面としての絵画について述べた。それに際してここまで論じた空間表現に裏打ちされる形で表される「平板さ」について記述を行った。画面の物質としての意味合いではない平面という側面について、岡崎乾二郎の『知覚のバリエーション』から「平板さ」について書かれている箇所を参考に述べている。さらに自作の空間表現は平面としての見えと、空間としての見えを行き来するために機能していることを説明している。

2.7「形象間の関係」ではこれまでの議論を踏まえつつ、形象によって組立てられる自作の空間設定の構造について説明した。自作においては、描かれた形象同士の部分的な関係が、画面全体としての絵を構築しているという構造をしている。そのことに関してA.N. ホワイトヘッドの『過程と実在』から、例示的に関係主義的な世界観から自作における空間表現である形象に依存した空間表現について述べた。ここで示される議論が、本研究における筆者の主張の中心となる議論でもあると指摘している。

第3章 制作プロセスの解説

本章では4章の「過去作の分析」に先立ち、自作の制作プロセスについて説明を行っている。その中でこれまでに記述した内容が制作でどのような制作順序や、手法として生かされているかを解説した。自作における制作プロセスにおいて、特に特に主要となる形象のモデリングについては3.1「色面の構成とモデリング」で、線の描画については3.2「線のプロジェクション」で述べている。

3.1では自作で油彩を用いて描いている個所について記述を行った。本論の空間表現がどのように自作で用いられるかを技法や材料の観点から説明している。あわせて、本論で用いる「色面」という言葉について定義がなされた。

3.2では自作で細い線を引く際に用いる手法について説明を行った。プロジェクターを用いて作図した線を支持体に転写する際に用いる自作の手法の意図について説明し、また2.5で説明した内容が制作にどのように表現されているかを説明した。

3.3「手順説明」では3.4「制作プロセスにおける目的と意味」の考察に先立つ説明として、過去作に共通する制作中に行う一連の順序について記述を行った。結果として3.4では本章で説明した制作プロセスの意図や、その手順全体について考察を行っている。またここでは1.2で述べたマーの視覚処理過程の段階と自作の制作プロセスとの関連性を指摘した。

第4章 過去作の分析

本章では過去に制作した自作の分析を試みた。また1章の内容を踏まえて、用いた奥行き手がかりの観点で研究作品ごとの表にすることで、それぞれの比較検討を行っている。

4.1「過去作分析」では過去作単体の作中メモと分析から、本論の制作への応用箇所を明らかにすることを試みた。あわせて、制作時期に応じて選択した形象が変わることから見られる、制作思考の変遷について記述を行っている。その自作の変遷において分岐点ともいえる作品については、詳細な説明を加えた。

4.2「過去作比較」では4.1で分析した内容同士の比較をした。1.4で説明した、自作に用いた奥行き手がかりを作品ごとに表にし、その分布から考察されることを記述し検討を行った。形象に依存した空間表現は、1.4で説明した奥行き手がかりの光と陰の間の移行を必ず含み、色を用いないことが示され、これは奥行き手がかりの組み合わせのパターンの多様性を制約することで、自作を収束させる働きがあるといえる。他の奥行き手がかりはそこに重ねるように用いることで、空間の明示の程度を変化させる働きがあり、そこから多様な空間表現の方法が得られているとした。

第5章 まとめ

本章ではここまで述べた内容が、筆者にとってどのような影響を与えたと考えられるかについて述べる。ここまで視覚的制約という考え方に基づいて本論を展開してきたが、本論が筆者の個人的な制作の記述のためのみではなく、絵を描く者にとって有効な考え方として本章で展開することが可能なのではないかと考察した。

5.1「個展からの考察」では筆者が行った個展「米田貫雅 個展 ～停止する流形体～」から得られた評価から考察を行った。筆者が本研究の主要な知見と論点を理解したことで、自作にダイナミックさが獲得されたことを指摘し、本論の理解及び、絵画における空間表現の探求が絵画の生成に関わる要素になりえることを指摘する。あわせて個展で得られた評価を参考に、本論の内容が制作と独立して展開されるものではなく、本研究の理論と制作に一貫した関係があることを示す。

5.2「結論」では自作の制作プロセスにおける再検討という行為について考察を行った。本節では制作前の構想が、本論の空間表現の考え方をを用いて制作プロセスの中で再検討されていることを切り口に、再検討が絵画制作内での完成予想図の変化を容易にしていると考えられる事について説明した。その上で自作における空間表現は自作の構想を円滑にすると同時に、その制作中での派生を多様にしていることについて指摘している。

そこから、本論が自作のみならず多くの絵画作品において、創作活動の多様な持続性を支えるものとして有用であると結論づけられた。つまり、絵画における空間表現の探求は、その表現方法の考案のみではなく、絵画の生成に関わる重要な要素として確立されるはずだと考察されるのである。

論文等審査結果

審査会は、申請者の提出論文及び研究作品が、令和元年9月12日に行われた予備審査に提出され了承された議論と内容に合致しており、またその際に指摘された事柄に基づいて更に発展させ、完成されたものであることを認めた。

主査の大森啓の進行のもと、口述試験はまず申請者が提出された本論要旨を、資料をあわせて提示しながら述べた。その後各審査員の質問に申請者が答えるという形式で質疑応答が行われた。

論文要旨は前掲の通り適切にまとめられており、質疑応答についても以下の通り質問に対して概ね適切な回答が行われた。

○ 口述試験概要

大森審査員

大森：今回の博士の研究がひとまず、もちろん長い制作過程においてはありますが、一つこういう形で結実を迎えたという中で、振り返ってもらいたいと思うことを聞いてみます。画家はこれまでの歴史の中での先達の理論、経験、そういったものの蓄積を基に、あるいは自身の技術、感覚を基に、独自の絵画空間を生み出してきました。その時に、画家は自身の言葉を使って、自身の絵画空間を構築、理論立てていくわけですが、米田君の場合は今回あえて、画家の目線ではなくて、他分野、認知科学、心理学の研究の言葉、知見をもって、絵画の空間がどう成り立っているかということ客観的に解き明かそうとする試みだったと思います。その取り組みの中で、さまざまな他分野、異分野の言葉を自分の絵の中に取り込もうとする時に、違和感であるとか、あるいはやりにくさであったり、研究を進めていく中でどうしても理解できないこと、例えば、普段我々が使っているパースペクティブであったり、ヴァールールという言葉と、かみ合うようでもかみ合わないような感想、実感、経験というのは何かありましたか。

米田：やはり、絵を描くという中での実感に基づいて得られるものと書籍から得られるものというのは、少し違う部分というのはあります。本を読んで、本当にそうかなと考えることは確かにあって、また、書籍の内容を自作もしくは研究に応用しようとする際には、もしかしてできないのではないか、と思うこともありました。しかし、本論文はその応用を図るという形で展開されていたために、それがかえってよかったのではないかと考えています。

大森：僕も同じような感覚を持ちながら、論文を読んだり、作品を見たりさせてもらいました。例えば、ギブソンの論じている大気遠近について。P.33の所で、大気遠近法について、ギブソンは述べています。ここには、大気遠近は距離の印象の指標にはなるのかもしれないが、距離の印象の刺激になるとは言えそうにない。他の奥行きがかりと違って、測定もなされたこともなく、正確な記述もなされていない、とあります。つまり、科学の立場からの彼の視点としては、どうも心もとない要素であるかのような、絵画にとって、重要でないと言わずとも、なかなか理解がしづらいものであるのかもしれない、という印象を受けました。米田君もその下で、しかし大気遠近は私たちにとって比較的なじみ深い遠近ではないかと述べています。さらに、絵画において時に風景画

にその使用が多く見られると述べています。このあたりの齟齬は、私はまさに米田君が述べている通りだと思いますが、大気遠近というのは、一方では、我々が普段使っているヴァールというところの中でも重要な意味を占める要素だと思います。米田君は、このあたりの感覚について何か補足できることはありますか。

米田：この指標にならない、けれども我々にとってなじみ深いという感覚は、実際風景を見た際に、その風景のコンディションといいますか、日の当たり加減、天候つまり雨が降っている、降っていないなど、大気遠近法の大気の部分に大きく作用されていることがあるために、その見え方というのは様々に変容していることを思い出します。そのように考えますと、そこを突き詰めていく、というよりは、そこを描くことによって、絵はその個性が出る、というか、表現として風景画を描く際の、描きたいもの、どれだけの広さで描くか、どれだけドラマチックな感じで描くのかなど、趣向を凝らすことが出来る箇所なのかな、と思うと、今後の制作の展開として興味深いところではあります。

大森：つまり、絵描きとしてはこうなのだけれどなあという。ギブソンが言っていることは、絵描きの立場としてはまだ充分には汲んでくれているなあというモヤモヤした部分もあったのですか。

米田：実際に、それがどれだけの距離があるのかということについては、絵の大気遠近の表現からは測れないということは共感できるので、そこまで外れているとも思わなかったです。

大森：もう一つ例として、というより僕が感じたことなのですが、P. 31 でソルソが語っている両眼視差の話についてです。ここでもソルソは、もちろんソルソが語っている中での一部、米田くんが引用した部分ということになるのですが、両眼視差、両眼の奥行きがかりはある種のオブアートにおいて重要だが、伝統的な二次元芸術を見る場合には、ほとんど単眼の手がかりによっているとしている。つまり、見る場合はということ、ソルソは絵を描く場合に両眼視差がどう影響し、どう実際の描写の現象として表れているかということについては触れていないのですか。

米田：そうだったかと思えます。

大森：そこが僕はすごく大事なところだという気がしています。例えばこれは米田くんの思いとして、あるいは経験として、画家は絵の中で、両眼視差で得られる視覚的な現象をどのように画面の中で表現していますか。一般論でもいいし、米田くんの考えでもよいのですが、どのような例が考えられますか。

米田：やはり、輪郭線に強く表れるかと考えられます。両眼で見た時と、片目で見た時、一番大きく表れるのはその像の輪郭のぶれているところ、回り込みがどの範囲で見えているのか、右目と左目でズレがあって、そこで立体感を獲得している、というところから考えると、そのものの周辺、そのものの縁に表れていて、絵の中でも色々な方法でそのことが描かれているかと思えます。

大森：同感です。いわゆる線の問題ですね。対象を描く際の、その線は黒い線ということに限らず、白い線もある、それがまさに、両眼で見た時の対象の輪郭のぶれやにじみ、ずれ、そういったものを表現するという、これが画家独自の知恵であり、発明であったと思います。ですから、その部分は、描いてきたもの、そしてそれを表現したものが、伝承してきた知識、知恵として、言葉にしづらい、言葉にしてこなかった部分というのはあるのかなと思います。ただ、その線の問題、両眼視差の問題を、先の説明の中で13点自身の作品をリストアップして、どの手がかりを使ったのかということの中で、両眼視差は一つも使っていなかったですね。それには何か理由があるのですか。

米田：まず、挙げた作品が、ものを見て描く、描きうつす、という流れをとっていないというところで、自作はものを見て描いているというわけではないということ。そして、それを明確に表しているとう描き方は出来ないのではないかと考え、自作では用いていません。その2つの理由です。

大森：分かりました。今の点について、また2周目で関連した質問をさせてもらいたいと思います。私からは一旦ここまでにします。次は、三浦先生の方からよろしく願います。

三浦審査員

三浦：幾つかお聞きしたいと思っています。まず、2つ程聞いてみたいと思います。

これまでの、米田さんと私との作品に向き合った会話の中で、色彩について尋ねたことがあったかと思えます。米田さんは、本研究において空間表現について考察、検証していく中で、形象という言葉キーワードにして、一貫してモノクローム、白黒による制作を行ってきました。論文の中でも、その理由については触れていると思いますが、改めて今、論文を書き終えて、また作品を仕上げたこの状況で、空間表現において有彩色が画面に与える問題ということについてはどのように考えているのか、あるいは今後扱っていくのか。これらのことについて聞かしてください。

米田：はい。色彩についてはむしろ、軽視しているというわけではなく、大きすぎるゆえに外したというところがあります。その効果が複雑だということは重々分かっているうえで、形象で用いる範囲を絞る、それこそ制約をかけることによって自身の研究が進んだのではないかと考えられます。色彩については、今後もちろん研究したいと考えていますし、博士課程研究発表展で展示している絵にも、そのふしはあると自覚しています。というのも、最も奥の壁に飾った大きな絵、タイトル《Vision》ですが、もともと、黒い部分と灰色の部分という、2色から始まったのですが、その色を作る過程で偶然出てしまった色味の違いがありました。少し黒が赤寄りに、灰色が青寄りになってしまった、そういうところで何か自分の中で発見があったように思うので、今後研究することが可能だと考えられます。突然次作が、カラフルになるというわけではないですが、今後展開することが出来るのではないかと考えています。

三浦：もう一つ聞きます。論文の第2章2節、宇佐美のプリベンションというところにおいて、自身の空間表現としてのプリベンション、制約ですね。先程の発表にもありました通り、制約と定義しているのですが、そのプリベンションが機能する要素として遠近法を挙げた部位で、画家一人につき一つの空間表現があってもおかしくないとして述べてあります。それは、米田さんの言葉として述べています。そして、宇佐美圭司の指摘として、セザンヌの色彩の遠近法、ピカソのキュビズム、ジョーンズの記号によってルネサンス期の線遠近法とは異なる、それぞれの空間構造の構築を図った、という一文を取り上げています。そこで、これまでの研究の結論として、米田さんの空間構造の構築はどのような要素によって成り立つといえるのでしょうか。例えば、米田の何々ともし名付けるとすれば、どのような言葉が入りますか。現段階でもし、何かあてはめられる言葉がありますか、ということなのですが。

米田：あてはめるとするならば、関係になります。形象間の関係から空間を作ろうとした、というかその方法を探求しようとした、というところから考えると、大事な所を抜き出すとしたら「関係」になるのでしょうか。

三浦：米田の関係、によりプリベンションが機能する、ということですか。

米田：形象間の関係、ですね。

三浦：分かりました。一旦ここで私の質問を終わります。

岡崎審査員

岡崎：色々勉強になりました。米田さんの作品は、文章を合わせて読むことによって、緻密な検証を伴って制作されているものであることが理解できます。博士論文、博士を対象にした実証的な研究としての制作と考えれば。これは十分な成果だと思います。ここでは、さらにそれを超えて米田さんの論文から触発された質問をしてみます。

まず、この論文の成り立ち方、今の三浦先生の質問と被るところがありますが、一応、論理展開としては、まず形象というものがあって、その形象からはじめて、最終的には空間、奥行という語も含めて、空間が組織される。こういう展開の方向線、図式が設定されている。まず、それぞれの概念の吟味というものが重要だと思います、最後にこうして空間なり奥行の把握がなされるという図式がある。最初の形象の次の段階に、形象間の関係が生まれて、そこにトークンあるいは制約という二つの言い方で述べられている。部分的に局所的に形象と形象の間に、空間構築の構成の手が

りが得られると述べられています。トークンとして 13 の指標、制約、トークンが挙げられています。僕はここで疑問を持つのですが、その 13 の指標が、全てが協働して、結論として一つの空間を形成する、組み立てること、あらかじめ結論の一つの空間がいかにかに把握されるか、組み立てられるか、という答えから逆算して、個々のトークンの働き、制約があると考えていいのか。

ある意味、米田さんの答えを予想してあえて質問するのですが、その 13 が協働しないで、むしろ矛盾するような別の空間あるいは奥行とは限らないですが、別の奥行を生み出してしまう、ということはないのでしょうか。その可能性も見出しているのですか。

もう少し言うと、キリコの絵に対する分析の中で、アルンハイムを引用して、キリコの絵では、制約が緩和されている、と述べています。これは制約が緩和されるという時は、一つのトークンの見え方が緩和されているのですか。それとも複数のトークンの中で協働性、統合性が崩れていると考えているのか。

米田：後者です。

岡崎：米田さんの作品もその延長で考えられますか。そこで、まず一つ目の質問です。では後者とすると、統合性が緩まっている。緩いことが、文字通りそれが空間表現の自由だとか、画家の表現の自由として認識される。そう評価されてしまうという立場なのですか。

これは次の質問に繋がってくるのですが、今の第一の質問への答えがなくとも、次質問と一緒に 2 つの質問を同時に 1 つの答えで答えてもらっていいのですが、今既に言いましたが、米田論文ではトークン、それは制約とも呼ばれていて、その制約というのは、通常英語で使われているのは Convention ですよね。その Convention と宇佐美圭司のプリベンションは、まあ重なるのだろうと思いますが、違うとしたらどこですか。

米田：英語には不慣れなもので、その違いは正直に言って知らないです。

岡崎：コンベンションというのは制約としてすでに人々に共有されたルールですよね。慣習ともいえる。しかし非常に簡単な例になりますが、線遠近法が発明され適用されはじめたとき、線遠近法的に表現されたものはむしろ多くの人にとって不自然に見えた。その奥行がすぐ見える人が多かったとは言えない。なぜならまだその法に鑑賞者は馴染んでいなかった。つまりいまだ個人的に適用されるにすぎないルールにすぎなくみえた。

プリベンションというのは言うてみれば、このようにいまだ共有されていない個人的なルールでしょう。が、あえてナンセンスにも不自由にも感じられる形式、制約を使うということですね。いまだ、共有されていない、仮説にすぎない、ということでそれはコンベンションとは違います。制約、トークンというのは最終的にみな自明だと思っている三次元空間だったり、奥行きだったり整合しないかぎり、恣意的な制約にすぎず、整合性への違反、緩みに感じられてしまうこともある。そこで、もう一度最初の質問と重ねますが先に言ってしまうと、米田さんはプリベンション、コンベンションの区別をもう少し積極的に述べるべきではないか。プリベンションは既成の慣習的なルール、コンベンションからみると不合理にも感じられるが、別の法、ルールを生成させる可能性がある。よって、論の進め方が印象として、奥行だとか空間という言葉そしてそれが示す概念が、すでに自明なものとして予定調和的な結論として一義的に捉えられてしまう危険性を僕は論文を読んで感じました。しかし、それは米田君の絵を見るときに、そういう流れで見るともっと不利である危険だとも思いました。奥行という言葉は、要するに一つの共有された既成概念ですね。米田君の作品は単にその空間の整合性が緩んだものだと思えていいのでしょうか。しかし、この論がもっている可能性はその一義的な統合性ではなく、もっと様々な空間が成立するということですね。

米田：そうです。

岡崎：一番可能性があると感じたのは、ホワイトヘッドが引用してあるところは、よいと思いました。もう少し突っ込んで書いてもらえるとよかったですね。というのは、この場合に例えば、ギブソンも同じことを言っているようだけど、ギブソンは視覚ワールドと視覚フィールドと分けていますよね。質問形式でいうと、目に見えるものは空間ですか、形象ですか。

米田：形象です。

岡崎：では、視覚フィールドと視覚ワールド、どちらが目に見えるのですか。

米田：視覚フィールドです。

岡崎：そうですね。けれども、結果的に我々が一番実体的に感じている現実だとか奥行だとか言っているのはどちらですか。

米田：視覚ワールドです。

岡崎：そうですね。明確です。われわれが実体的と感じている視覚ワールドは実は目に見えているものではない。その可能性で言うと、先ほども話しましたが、絵が最終的に表現として実現するものは視覚ワールドだとしますよね。そうだとしたら、その絵が実現した視覚ワールドと、現実として僕らが把握している視覚ワールドに差はありますか。一方が想像的構成物で一方が現実的だって言えるでしょうか。

米田：場合によるという感じになるのですが、

岡崎：どちらに賭ける。

米田：差は無いと言えた方が個人的にはうれしいです。

岡崎：そうだね。そこに、形象という概念の一番最初の手がかりの、もっと前の形象というものがあって、米田君の文章に則って言うと、ホワイトヘッドのところ、形象というものはむしろ出発点であるようでもありながら、形象が結論であるかのように瞬間的に書いてあるところに可能性を感じました。何故なら、形象というのはある手がかり、トークンの前に与えられる、否定できないものじゃないですか。それこそが本当の意味で実体性、現実性をもっている。つまりそこで感覚されているものは想像的な構成物ではない。例えば、同じように手がかりといわれえいるものを形象と同じように予定調和的な空間概念から解きほだし、要素として解体するとします。先の議論にありましたが、空気遠近法、大気遠近法、線遠近法というものが、セットで用いられることで三次元空間ともよばれる視覚ワールドが安定的に構成されている。そうすると線遠近法だけでは成立しない。その不十分な欠陥を補うために空間遠近法が要するということになる。けれども、空気遠近法あるいは線遠近法それぞれが表しているのはこの最終的に統合されるだろう空間ですか。僕はそうじゃないと思う。たとえば空気遠近法とは、空気という、描けないものがそこに表現されている、対象と見る人間の間に目には見えない空気の厚みがあることを感受させる方法です。空気それ自体というのは描けなかったし描こうとも思わなかった。反対に言えば空気遠近法が発明された可能性は。要するに、何も無い画面、白い画面でもそこに空気の厚みがあると認知することであり、また積極的に何も描かなくても、そこに空気の厚み、深みがあると感じることができるといことです。その意味でターナー、モネ、あるいはロスコは線遠近法などは破棄していますが、空気遠近法が発明した画面の厚み、画面から垂直、手前にまで膨張してくる拡張を展開しているともいえる。がこれは決して線遠近法が表現しているような可測量的な三次元空間とはいえないでしょう。線遠近法的に統御されていない空気の厚み、線遠近法的視点をもたない空間が出来るわけです。ダ・ヴィンチもそう考えたかもしれない。しかし線遠近法の欠陥を補うための補助的な技法としてこの空気遠近法を用いることは、むしろ線遠近法で空気遠近法の可能性を抑圧することになってしまう。反対に空気遠近法の補助として線遠近法を用いることも同様な結果をもたらすことの方が多い。かならずしも補完的にはならないということでしょう。

米田：そうです。

岡崎：というわけで、この論で一番可能性があると感じたのは、ホワイトヘッドのところ。もう一つは、三遠法の話ですね。三遠法の分析、要するにホワイトヘッドのところでは有という概念が出てきました。三遠法のところでは空という概念が出てきました。この二つの関係をもっと展開すればこの論文ははるかに面白いものになった。あと苦言を申し上げると、三遠法を遠近法という解釈するのは、きわめて通説的で大雑把すぎますね。これに見られず、この論文の欠陥を言うと絵画的なりファレンスが少なすぎる。

米田：はい。確かに。

岡崎：例えば、マレーヴィチが無いし、米田君のチューブの絵に最も近いチューブの描き方をしていたレジェであったり、モンドリアンであったり、白い余白の扱い方からカンディンスキーであったり、様々なものがあるけれども、それが書かれていない。それから、三遠法ということを取り上げながら、中国の山水画という大きな括りで、大雑把に長い歴史を括るというのは如何なものかと思う。この郭熙の述べた三遠の中にあるいちばん面白いところは深遠という概念ですが、これを空という概念に結び付けて一番可能性のある画家は誰ですか。例えば、中国の誰を参照しているのですか。僕の思うところ、米田君の論に対応している描き方をしたのは、王原祁だと思います。このようにもっと多くの画家の作例を加えて、もっと具体的に述べるべきだと思う。もう少し議論したいけれど、また後にします。質問の一つには答えてもらえてよかったです。絵画空間と現実空間が認識される空間においては差がないという答えを言ってもらえてよかったです。

大谷審査員

大谷：いきなり本論に入りたいのですが、論文の体裁という形式的なところから入らせていただきたいと思います。論文の中で、テーブルキャプションとフィギュアのキャプションの位置が、フィギュアの場合は下、テーブルは上です。それが全部逆になっています。これは論文のルールとして直して下さい。論文公開になるまで結構ですので、直していただきたいということを最初に指摘させていただきます。これは今では、JIS 規格とかそういうところにまでなっていて、色んなところの規格ですのでよろしくお願ひします。次に、このような場所で心苦しいのですが、論文の中でタイピングミスが多いです。それを少し指摘せざるを得ないので許して下さい。先のプレゼンテーションの始めにも出てきた、《Cross Fade》という絵、あの絵は《Cross Fade》でいいですか。

米田：はい。

大谷：それでは、P. 7 の中ほど、《Strokes View》になっていますが、これは大丈夫ですか。右のページを見ると《Cross Fade》になっていて、P. 7 の段階では《Strokes View》になっていますが、これはどちらが正しいのですか。

米田：《Strokes View》です。

大谷：だとすると、先ほどのプレゼンテーションの方が間違っていたのですか。《Cross Fade》になっていたのですが。

米田：これはミスです。白地の所に細い線が引いてある方が、《Strokes View》、《Cross Fade》の方は、格子状になっていて黒い丸が浮いているような絵です。

大谷：では、プレゼンテーションの方が間違っているということでもいいですか。

米田：そうです。すみません。

大谷：関連して、P. 107 の一番上、《Strokes View》のところに Figure3 と書いてありますが、この Figure3 はハの字の直線なのですが。

米田：はい、ミスです。

大谷：はい。もう一つ指摘ですが、P. 116 の《そこにあつてそう見えること》、これは Figure 10 となっていますが、Figure11 ですよ。

米田：はい。

大谷：というのは P. 36 を見るとボケ遠近と書いてあるので。このようなものが、散見されます。我々も良心的に解釈しますので、これから直して下さい。もう少し細かい話をします。P. 11 に、修了制作のタイトルの《Vision》の i が抜けています。これは細かいので、余計にこういった所に注意して下さい。

米田：はい。

大谷：そういった指摘を先に。他にもあるのですが、これ以上は言いませんので後程よろしくお願ひします。学位授与機関としての責務でありますので。次に、私としては専門的な質問に移ります。

先程から何度も質問に出てきています、大気遠近、P. 103 に作品 No. 4 の《Schema》、これは大気遠近を使っているということで書かれているのですが、先程も見えてきたように、元はレオナルド・ダ・ヴィンチの、遠くの山が青白く見えるということが絵画的な最初なのだと思いますよね。私は理科の教員だから言いますと、空気というものは光を散乱する。その散乱光が目の中に入ってくる。さらに波長の短い光を散乱する。いわゆる、レイリー散乱、それが目の中に飛び込んでくるから青白くなるわけです。要は、空が青いことと同じ原理です。そう考えた時に、大気遠近、空気でもいいのですが、そうすると空気の効果として大気遠近というのは出てきている。山を見れば分かりませんが、数百メートル程離れた時に現れる効果なのです。気象条件にもよりますが。そうすると、奥行の手がかりであることには違いないけれど、形象と鑑賞者の間にもものすごく厚い空気の層というものを前提として出来上がる奥行だと思うのです。

このことをまず質問として、空気遠近と大気遠近と言っていますが、このように言ってしまうていいのですか。そしてもう1つは、奥行の時に、奥行のスケール、つまり実際にどれくらいの距離をもって奥行と言っているのか。それを答えて欲しいです。何故このようなことを聞くかという、《Schema》という作品を見る限りではそういう奥行ではないな、と思うわけです。そこを大気遠近と言ってしまうていいのか。もう1つは想定している奥行の距離感です。具体的に何mだとか、何kmだとか。そのようなことをお聞かせ下さい。

米田：これについては、しっかり考えなくては、と考えています。現段階で答えるとするなら、絵において大気遠近が現れるというのは、結局のところ明度差のレンジの幅として表れると考えれば、絵の世界における大気遠近としてはあてはまるのではないかと思います。

大谷：ダ・ヴィンチがすごく遠くにある山を描くところに、元がありますよね。その遠くまでの空気の、具体的には言えないかもしれないけれど、かなりの厚みが無いと、という意味がありますので、どうなのかと。調べると、色彩遠近のようなこともあるのですが、大気と冠したことへのためらいはないのか、と。

米田：ためらいについては、今指摘されて、確かに、と思うところもあります。これに関しては、読んだ内容をそのまま鵜呑みにしてしまった、と思うところもありますが、絵として表現する上では、やはり大気として言われるのが馴染み深く感じます。

大谷：大気でも空気でもいいのですが、空気と光の相互作用、それを色で表現しようとしたのが、ダ・ヴィンチなわけです。そういうところが想定されているのか、と。しかも、物理的に説明がついてしまう現象であると。

米田：想定されているのかと聞かれると、想定はしていません。明度差の幅として表れているというように考えていたのですが。

岡崎：今の質問に補足させて下さい。空気遠近法というのは、部分的に局所にだけ空気遠近法を使うということが出来るのか、という質問に関わっていると思います。米田さんが、空気遠近法、大気遠近法を使ったと言いますが、部分的にその場所にだけ空気があって、他には無いという表現は空気遠近法と言えるのかという問題がある。簡単にいえば、米田くんは実際に空気を表現しようとしたのかどうかということです。空気遠近法で空気の厚みを描こうということと、奥行、三次元把握というのは、補足的に使えるけれども分離してしまう場合もある。米田さんとしては、その2つ、奥行を表現したいのか、空気を描きたいのか、どちらだったのと。ダ・ヴィンチは、間を抜かして中景といって、連続的に変化していくようにはしないで、遠景と前景がかなり分かれています。そこで空気遠近法を使っているわけです。これは何故か、補足して言うと、遠くにあるものを空気が無いように描くと、すごく細密に描くと、同じ密度で描けるわけですよね、高解像度で。そうすると、大きさや奥行、隔たりのどちらであるのかが決定不能になる。だから、補足的手段として空気遠近法を使うのは有利である、という考え方がある。しかし、それを連続的にすると、空気の表現が勝るので、遠近法が無くなってしまふ。だから結局は、前景、中景、後景と便宜的に分けたうえで、レイヤーのように、アニメの原画的に重ねて、妥協的にそれを使うしか出来なかったわけです。

ね。

大谷：研究作品の中で 11 個中唯一書いていたので、今の意見を踏まえると修正を要する段階にあり、テーブルのチェックを外してもいいのかと私は思います。あるいは、色彩遠近に変えたりした方がよいのではないかと思うのですが、よく検討してください。

米田：はい。

荷方審査員

荷方：それでは私の方から質問を致します。まず、P. 49 を中心に質問します。米田さんは形象に依存した空間表現が、用いる奥行手がかりを変数として、調節可能であるとしています。米田さんは実際にそれを使って、奥行、空間の表現を、自分で調整しているわけですね。そのような意味で、調整可能な、フレキシブルな、表現であると指摘しています。確かに、米田さんの絵画を見ると、画面の局所では成立している、全体では一貫していなかったり、見る主体によって空間の認識は異なるといった点においてかなり自由ですし、ある意味制約が厳密に規定されていないという特徴があります。

このことをもちまして質問をします。このように平面における奥行のあり方をフレキシブルに変化させる作品を作る、あるいは作ることが出来るということは、芸術表現においてどのようなベネフィット、つまり利点であったり、メリットをもたらすのか、米田さんが考える空間表現を自由に調節する意味だとか、ありがたみをお聞かせください。

米田：まず、私個人としてそういう絵が好きだということもあるのですが、見るものにとって、ああそうなんだと、それを流し見てしまうということを防ぐ、つまり目を惹きつける効果というものが、制約の緩和の効果によってもたらされるかと考えています。それだけ、空間が複雑化することによって見る人はそこに留められる、つまりそれなりに長い間見ないと分からない、言い換えると、その絵で考える時間をもたらす効果があるのかと思います。

荷方：実際に、それを見る人が、しばしばイリュージョンというかたちでそれを体験する、と。このイリュージョンを与えるというのは、単に二次元が三次元に見えるということ以外に、まさにイリュージョンとして、つまり魔法のような、マジック、として受け取ることが出来るという風にもとれるわけですが、作者としてそのイリュージョンを、どれくらいイリュージョンだと捉えていますか。つまり、単なる、二次元を三次元で表現するというイリュージョンなのか、それとも、もう少し絵画としての効果なのか。

米田：だまし絵的なものとは異なるものかと考えるので、それこそ魔法のようなイリュージョンというものを個人的には信じている部分があります。それが、絵に与える深み、というか、先程申し上げたような、視線を惹きつける効果があるかと考えています。ものを見る時にはやはり、複雑なものほど時間がかかる、それがじっくり鑑賞していただけるという効果につながると考えています。

荷方：あと 1 点、造形論的考察のところでは、ノーマン・ブライソンの考え方を始めとして、米田さんが示した、形象中心の構成という話と構図法を始めとする様々な空間構成の様式というものが議論されています。米田さんの研究をそのまま受け取ると、形象間の関係というのはそれぞれの局所的、ローカルな関係から発する、ということは論で示されている通りなのですが、その局所的な知覚による構成とは別に、画面全体としての奥行の知覚というのは、その別の次元で、つまりその積み重ねでは無く、別の次元で成立しているとも考えられます。では改めて、その局所と言われる部分の見えと、全体、ゲシュタルトとしての見えはどのような関係になっているとお考えですか。考えを聞かせてください。

米田：自作においては、離れて見た際には空間はさほど感じられないというか、コントラストが強いので白地に黒いものが描かれている、黒色の個所で、論文の中では色面と書きました。色面が構成されている個所というのは、薄い空間、少しは前後関係が見えているので薄い空間というのが見えるかと思えます。そして、近づいて見た時には、細部の関係が描かれているのが見える、という

ところで、まさに、21/2次元スケッチとしての関係というものが表されているからこそ、3次元モデル表現としての図が頭に浮かぶのかと思います。そのように考えると、鑑賞者が、意外と描いているな、と認識した時にその絵の全体として複雑な空間というものを考えることが出来るかと思ひ、またそれを意図して描いています。

荷方：分かりました。私からの質疑を終わります。

大森審査員

大森：ありがとうございます。1周で随分時間が過ぎてしまいましたが、質問がある先生中心で進めていきたいと思ひます。私から、もう1点質問します。今、マーの21/2スケッチという話が出てきましたが、私もそのことについて聞きたいと思ひます。論文P.90ですが、ここで米田さんは自身の制作のプロセスについて解説しています。その際に、制作プロセスの中でマーの原始スケッチの段階に対応する個所、21/2次元スケッチの段階に対応する個所を指摘している記述があります。このように自身の制作プロセスとマーの用いた視覚処理の各段階の対応を示していますが、3次元モデル表現の段階については自身の制作プロセスの中では触れていません。それはなぜですか。

米田：3次元モデル表現は鑑賞者が絵を見た際にその脳内で認識される段階であり、絵の表現としての制作手順の中にそれは含まれないと考えられます。つまり絵に表現する形象は、可視判断可能な範囲での形象の描画であり、つまり絵に描かれている範囲が21/2次元スケッチと3次元モデル表現の境目だと考えたためです。

大森：たしかにおっしゃる通りで、論文P.19でもそのことに触れていて、「見る者にとって3次元モデル表現として解釈される。」と述べています。なるほど、ではここで1つ疑問が浮かんだのですが、絵を描く者はその絵の表面の目に見える21/2次元のボリューム感までしか表現できないのですか。それ以上については見る者にお手上げ状態で委ねるしかないのですか。しかし、われわれ絵描きは対象のむこう側も描くといった、その表現を工夫してきたわけですよね。とりわけ近作で米田さんが描いていた不定形な形象、あるいは現実に参照する形のない産物、つまりは見る者がその全体像を絶対に把握できないような物体の場合、それを21/2次元スケッチの段階で提示されると、絶対にむこう側を想像しきれない、どう想像すればいいのかわからないということを経験の際に感じました。われわれ描く側は本当にそこで手放してしまっているのでしょうか。そうではなくて、米田さんの制作でもそうであるように、表現の中に3次元モデル表現を想起させるような手がかりを仕組んでいるのではないのでしょうか。

米田：その手がかりは仕組んでいます。

大森：そうなんです。だとしたら米田さんの制作プロセスの中にその工程が入ってくるのかと論文を読んでいたのですが、それは述べられていませんでした。だから手放しにしているのかと思ったのですが。

米田：それは違います。自作においては形象のモデリングであったり、グレーズであったり、3次元モデル表現を想起させる何かしらの表現が21/2次元スケッチの段階に対応する制作プロセスの中に入っていると考えています。

大森：では、具体的に米田さんの表現の中で21/2次元スケッチを提示しながら3次元モデル表現を想起させる表現の例を挙げてください。

米田：それほど多くは用いていませんが、例えば落ちる影、つまり陰影の影の方の影です。影の描画は別の視点からのその形象の形を示す方法の内のひとつで、そしてそのように考えると形象の影はその形をより明示的に示す表現だと考えられます。

大森：博士課程以前の作品で多く用いていた、立っている形象の影が床面に落ちるときにはそれは感じます。しかし奥の壁に形象の形がそのまま映し出される際には向こう側の形状はなかなか示すことが難しいと感じました。ですから、その影という表現だけでは難しいといえます。それと、先ほどの線の話に戻るのですが、そこで線に対する意識、これは今後の課題となるのかもしれない

が、対象の輪郭線に表れる滲みや、ズレやブレが、ボリューム感の表現の工夫としてきた歴史があるわけですが、このことについて今後より深く扱うべき、もしくは、この論文でももっと積極的に扱ってもいいのではないかという感想を持ちました。

岡崎審査員

岡崎：非常に示唆的でいろいろ考えるきっかけになりましたと先ほど申し上げましたが、もう少し深く質問します。先ほどの話の続きになりますが、空（くう）という言葉がありました、そして有（ゆう）という言葉はホワイトヘッドが用いています。先ほどの大森先生に質問の中にありましたし米田さんの論文の中にも出てきますが、3次元という言葉を用いています。その3次元空間と空や有という言葉はどういった関係をもっているのですか。もう少し簡単に言うと、米田さんの作品は3次元空間として理解されているのですか。

米田：一般的な3次元空間という解釈で自作をとらえるのとは、違う空間表現だと考えています。より多視点的で複雑な空間設定な作品を想定しています。

岡崎：では、3次元的ではない形象間の関係はあると考えていますか。

米田：あると考えています。

岡崎：しかし米田さんの作品の中にはその三次元空間ではない、空間ではない有と空の関係は積極的に現れているようにはまだ感じられませんでした。やはり空間なのでしょう。空間と3次元という言葉は、本来異なる意味ですが、空間という概念がはっきりと理解できるのはやはり事物が位置付けられる空間という包括的なものです。いわゆるカルテジアン座標という考えの中で空間というものが自明なものとしてされてきました。しかし事物と事物の関係、形象と形象の関係というものはイコール空間とは言えない。先ほどから形象間の関係を空間と話してきましたが、関係＝空間というわけではないですね。形象と形象の間を連続的につなぐものがあるとは限らない。その諸関係をより明確化してほしいということと、3次元と言う考えを持ち込むと、それとの整合性で制約の緩和という言葉を用いなくてはならなくなっている。例えばキリコの作品をそのように語られています。しかしそれは3次元空間と思うからそのようになるだけで、想定されたものが3次元空間ではないかもしれませんよね。

時間がないので先走ってということになりますが、例えば書の文字があります。書には余白もあります。文字がそれぞれ形象だとするとその場合、文字と文字との関係は空間ですか。

米田：意味までとらえると空間が表されている場合もありますが、文字同士の関係は確かに、おそらく空間ではないです。

岡崎：P. 81～82に「本論における空間表現は、形象に依存しているが、その形象は実在する物体の再現ではない。しかし、その形象は現実における、物体の分析に由来する形状や空間の把握によって得られる要素（奥行き手がかり）によって、逆算的に形づくられたものであるといえる。」と述べています。この「逆算的に形づくられた」という言い方が非常に面白い。最初の手がかりに形象があるとしながら、一方で形象を通して空間が把握された事に、事後的にその空間から形象が把握される、再生産されると分析される。

以上を受けて、「そのため自作において各作品に用いた形象が本論の進展とともに一層抽象化した様相に変化していったことや、具象的ではない自作の形象が何を意図しているかを考察する際には、上記のようなホワイトヘッドの哲学的世界観は有効だと考えられる。」と述べられています。つまり形象は、空間形成へ結びつくものとして最初に与えられるけれど、空間が形成されたあと、それをフィードバックすると当初与えられた形象はもう最初の形象として現れたものである必要がない。これは形象から空間へという方向には還元できない、そこに回収できなかった形象が事後的に現れてくると読めますね。ホワイトヘッドは「生起する」という言葉を用いています。この場合の空間から離れた形象とは何なのか、つまり空間に所属しきれない、そこからはみ出す形象が現れる得ることができる、という命題がここで示されています。そう考えるとここまで局所的な関係としての

手がかりというものが、部分的に生起してくる関係として展開することが可能です。そうした場合、形象間の関係は空間という一般的なものに還元できるものなののでしょうか。そもそも空間という概念そのものを相対化する考えなのかもしれません。例えば射影幾何学は、そのような考え方をしていると考えられます。ユークリッド幾何学としては統一的な空間があるともとれるが、その空間には位置づけられない諸関係を考えると4次元なのか5次元なのか、いずれにしても空間はその他にもありうると考えられます。しかしこれは現実的には、われわれが3次元空間と実態的に考えるものを、実態的ではないと相対する考えとセットです。

米田さんの作品の感想を最後に言うと、その作品の各部分の形象は書に近いものであると僕は考えました。普通に文章を読むと、コンテキストで考えて個々の語が現実の空間モデルと同じようにコンテキストによって個々の語が確定されると考えられる。しかし語自体が意味不明のもの、つまり一般的な意味には還元できないが明らかに意味をもっているというものとして漢字を例にすれば挙げられます。米田さんの専門である梵字や、マントラには内在化した意味である空間を持っていると考えられます。そしてその空間と空間の間は測定不能な空（くう）だといえます。つまり空とは空間とは異なっています。その空とセットで語ることができる形象の実体性がホワイtheadの用いた有（ゆう）です。というニュアンスの内容が論文の最後の方に述べられていますが、実作の解説では3次元という切り口からなされていたので違うのではないかなと感じました。

米田：なるほど、空と有という考えかたについて、書を媒介として考えを巡らせると新たな理解を得ることができそうであると感じました。今後の為に考えさせていただきます。

○ 審査の講評

荷方審査員

米田君の博士研究および、論文によって示された知見と制作から示されたものは、次のようにまとめられます。絵画における奥行きを理解が、どのような仕組みであるかを改めて解明したこと。そして、奥行きを感じさせる諸要素がどのように使用されることで絵画が構成され、作り上げられるかという知見を示したところです。

本研究では奥行き知覚の認知過程を、線遠近法、ヴァールールの操作、そして形象間の関係という3つのフレーム、つまり枠組みに分けています。そして絵画における奥行きの構成は、絵画の作者がこれら3つのどれを、どのようにどの程度扱うかというプロセスで決定すると結論付けています。この指摘が最も重要であり、奥行きという絵画の重要な要素を包括的に、かつ、一貫したフレームワークで説明するものです。この指摘は絵画研究において、今後、非常に有用な議論として確立されるだろうと思います。

また、この議論は現代の情報関係の心理学など、幅広い学問領域で受け入れられている制約と呼ばれる概念を導入したことで、絵画研究のみならず、多くの学問領域でそのまま利用可能な知見を示している。その有用性は改めて高いと評価することができます。

さらに、研究と作品は、従来絵画において中心をなすと考えられてきた、線遠近法とヴァールールの操作を制約し、形象間の関係という1点に焦点を当て、それだけでどこまで表現可能かというチャレンジングな実験を行っています。これはサイエンスとしての本研究の妥当性を高めました。それだけでなく、遠近法と色彩という大きな翼をあえて自らもぎ、それでもなお高く羽ばたこうとする試みであります。

このように2つを制約しながら、優れたものを作ろうとする芸術家としての理想の高さも、あわせて示すものだと思います。研究全体を通しては、多くの知見を論じた結果、主要な主張が散漫になりがちであったり、研究のフレームからどうしても逸脱しながら制作をせざるを得ない部分もあり、さらなる洗練が必要かと思えます。しかし、これは研究によって得られた知見や作品の価値を

貶めるものではありません。

今後も、米田君自身の手によって、また、この研究に影響を受けるであろうフォロワーによってさらに洗練されたものになるように願っています。

総体として、この研究が意義と意味をもつものというふうに結論付けて、私の講評といたします。

大谷審査員

米田さんの研究というものは、知覚論的な観点から奥行き手がかりの分析と、その制作への応用を試みたものであります。

昨日の作品審査の折、私は、バロック時代の絵画表現についてお尋ねしました。それは、その時点ですでに米田さんの論文を読んで、その研究が、私がそのような思索をする機会を与えられてしまっていることです。すでに米田さんの研究成果というものが、絵画理論の新たな視座を提示している証拠にほかなりません。願わくばさらに、光学的な知識を加えますと、さらに作品の展開を期待できると思いました。

そして、論文中すでに比較的新しい作品についての言及において、こういった研究をしたことで、奥行き手がかりの取捨選択やそれらを示すための制作が容易に感じられた、という内容が記述されておりまして、この分析的な研究が十分に制作に生かされていることを、米田さん自身が実感されていますし、実際私たちも、研究と、論文と、制作との整合性を確認することができました。こういったことから、研究者として自立した研究活動を行う能力を養うという博士課程の主旨に十分にこたえる課程を修めたと私は考えます。

少し、蛇足のような話にはなりますが、米田さんとは宗派が異なるのですが、弘法大師空海が、遣唐使を行い日本に帰ってきたときに、朝廷に御請来目録と題する報告書を提出しています。その報告書に、「密蔵は深玄にして翰墨に載せがたし、さらに図画を仮て悟らざるに開示す。」というふうに記述されております。空海は、言葉だけでは伝えるのが難しいから曼荼羅をつかって世界観を伝えようとした人であります。米田さんにおかれましては、学位のある絵描きとして、そしてお坊さんとして、これからも活躍を期待したいと思います。

岡崎審査員

既存の概念を使って絵というものを説明することは、なかなか大変なことです。それをあえて、つまりそれこそ制約を受け入れて、自身の画行を既存の知覚認識学などの様々な書物から得た知識によって説明しようと米田さんはこの論文で試みている。かなり精緻にできていると評価できます。それを自身の作品にいかにかフィードバックするかがおそらく、1 番試みとして面白いところなのですが、今回の学位申請の制作と論文の2つの作業において、米田さん自身としては、それら2つの対応関係が整合的になっていることを目指されていたと思いますが、僕自身の経験を踏まえて述べれば、制作と理論はむしろズレている方が生産性を帯びると考えています。このズレをフィードバックすることが双方の作業に新しいものを付け加えることになる。今日の審査でいくつか指摘しましたが、米田さんの作品の可能性は、それこそアンチノミーのように、作品の1番おもしろいところは論文では説明せず、もしくはその逆もそうになっている。つまり論文で示されている可能性が作品の中に示されていないと見える点があったかもしれない。しかしそれは、2つの関係があるからこそ成立するものですね。

しかし、実作なしに例えばギブソンであったり、ホワイトヘッドが記述するときには、実際は実体的な対象として存在しない空間が、なぜ把握できるのか、という問題設定で書かれてしまうことが多い。つまりあらかじめ共有されている概念の成立を批判的に問い直すという形式です。その意味で論は共有概念を批判しつつもそれに依拠している。が、実作者は実作ですすでにその概念には回収できないものを探求しているはずなので、この論の形式をそのまま踏襲してしまうと齟齬が生まれてしまうことになる。

芸術家としては自分自身の仕事についての論を書くというのは難しいものですが、そのフィードバックが今後の論文、そして作品の中にも出てくることを非常に期待したい。さらにいえば破壊的にも聞こえるので言わないほうがいいかもしれませんが、以上の意味で僕はこの論文がギブソン批判であるとか、ホワイトヘッド批判まで含む可能性のあるものであると思ってこの論文を読みました。

三浦審査員

米田氏は、絵画における空間表現の問題について、視覚プロセスの観点からそのメカニズムを探ろうとしました。制作者としての自身が抱く「奥行き」に対する違和感との距離を測りつつ、理論の検証を制作の実践を通して行う作業は、ともすれば制作そのものの混迷を招く恐れがあったかもしれませんが、遠近法の考察に基づく場の設定や、形象を様々な形体に変容させることで制作の停滞を防ぎました。キューブの配列から帯状のストロークによるレイヤー表現、有機体へと、空間表現の可能性を検証するための様々な試みは、彼自身の空間表現についての認識と思考を進展させ、鑑賞者に異空間の迷宮を想起させる作品群を生み出しました。これは米田氏の研究テーマに向きあう際の洞察力と展開力、そして何より制作に際しての高い集中力と忍耐力によって可能にさせた成果であると言えます。

今回、博士後期課程研究発表展で展示された作品「Vision」は、絵画における空間表現の制約の問題について考察してきたこれまでの研究成果が集約されたものであると考えられます。有機的形象は、作為的または無作為に画面を交差し、画面全体の奥行きは複雑になり、作品に多面的な空間をもたらしています。一方で、俯瞰的視点により抽象的な形象の重なりとして描かれたモノたちが、具象的イメージを帯びた「Vision」として、画面全体としての形象を形作っているようにも見えます。そこには描かれている形象と、同時に形成される余白との関係によって、空間表現についての次なる課題が提示されているように思われます。

また、研究の成果物としての絵画作品である以上、絵肌のマティエールや絵具の質感の状況により、空間表現は新たな様相を呈してくると思われれます。論文「第3章 制作プロセスの解説」では、制作で使用した絵具のピーチブラックについて述べていますが、それは恐らく代替の顔料で作られた商品名を指しており、米田氏は本来のピーチブラックに対するこだわりよりは、この絵具の色調が表現に適しているため使用したのだと私は解釈します。ただ、私の経験上、アニリンなど染料系の顔料で作られた黒は、後にひび割れなどの原因となるので、この点については今後扱いに留意すべきかと思われれます。その他技法材料に関しての知識、練度をさらに高めていくことを望みます。

米田氏の研究は論の構築から制作、発表に至るプロセスにおいて一貫しており、高く評価されるものであります。今後の研究の展開が大いに期待されます。

以上の理由から、米田貫雅氏の論文、作品ともに博士の学位に相応しいものと認めます。

大森審査員

昨日、作品審査の後、われわれ審査員で米田さんの作品、論文について話し合いました。驚くほど盛り上がりました。もちろん大変よくできているということが前提でしたが、われわれの会話の中身はその多くが疑問や注文など、いわゆるダメ出しでした。あまりにもそのダメ出しがそれぞれの口から続くので、学位認定は大丈夫だろうかと心配するほどでした。しかし、その話し合いの雰囲気は不思議と明るく、活発で、前向きなものでした。つまり、私たちは米田さんの論文と作品に触発され、絵画や、ものを見ることのも不思議に関わるフィールドに、まんまと引きずり込まれたのです。

絵を描く者は絵画に他分野の言語による説明がなされることで、自身の無意識の行いに新鮮な発見を覚え、また科学や心理学の立場の人は、実際に絵を描く人間の中でいったい何が起きているのか、絵描き自らが科学の言葉でそれを語る様に、強い興味を覚えたことでしょう。私たちは米田さ

んという前例のない勇気ある翻訳者を仲立ちとして、昨日、いつまでも話すことができました。このエピソードほど米田さんの論文、作品の価値を証すものはありません。つまり、新たな視点と知の刺激ということだと思います。

米田さんがこの研究を始めた博士課程1年次のころ、他分野の先生の感想として「当たり前のことをやっているだけなのではないか。明暗を付ければ立体感を感じるだろうし、ものとものを重ねて描けばそこに奥行きが出る。そのことを研究して何の意味があるのだ。」というニュアンスの感想をいくつも聞きました。一見、ごく真っ当な感想ですが、私は、それは正しくないと思います。ドガが言う「絵画はそれをよく知らないうちは簡単なものだ、しかしひとたびそれを知ってしまうと絵画はととても難しいものになってしまう。」という言葉のとおり、絵画の奥底を1度でも垣間見ってしまった者にとっては、キャンバスという平面上に新たな空間が構築されることはもはや当たり前ではなく、説明のつかない奇跡なのです。その奇跡を強く実感している絵描き当人が、その奇跡を解き明かすために他分野の知見を武器に果敢に進んでいく姿には、同じ想いを抱く者として心から敬意を表します。とはいえ、その歩みはまだ始まったばかりで、絵画側の言葉で言えば絵画空間を作り出す2つの要素、パースペクティブとヴァールールという両輪のうち、主にパースペクティブに関わる問題に手を染めたにすぎません。今後さらに研究を進め、より豊かな絵画空間の構築を目指してもらいたいと思います。

今回の研究が先に述べた、新たな視点で知の刺激という観点に加え、米田さん自身の今後の制作に確かで、飛躍的な展開をもたらす方法論であると確信して、博士の学位にふさわしい内容であったと判断します。

総 合 評 価

審査員一同は、金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文及び研究作品が基準に対して十分であることを確認し、優秀であることを認め、これが博士の学位に相応しいものと高く評価した。