

**立教大学学術推進特別重点資金 (立教 S F R)**

**大学院学生研究**

**2016年度研究成果報告書**

<b>研究科名</b>	立教大学大学院 現代心理学 研究科 映像身体学 専攻		
<b>研究代表者</b> (2017年3月現在のものを記入)	在籍研究科・専攻・学年		氏名
	現代心理学研究科・映像身体学専攻・博士後期課程3年		成澤 智美 印
<b>指導教員</b>	所属・職名		氏名
	現代心理学研究科・教授		前田 英樹 印
<b>自然・人文・社会の別</b>	自然 ・ <input type="checkbox"/> 人文 <input checked="" type="checkbox"/> ・ 社会	<b>個人・共同の別</b>	<input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 共同 名
<b>研究課題</b>	ハイパー・リアリズム絵画から見る「現実感覚」 -初期アメリカン・ハイパー・リアリズムを中心に		
<b>研究組織</b> (研究代表者・共同研究者) ※2017年3月現在のものを記入	在籍研究科・専攻・学年		氏名
	・現代心理学研究科映像身体学専攻 博士後期課程3年		成澤智美
<b>研究期間</b>	2016 年度		
<b>研究経費</b> (1円単位)	(支出金額) 49,354 円 / (採択金額) 200,000 円		

**研究の概要** (200~300字で記入、図・グラフ等は使用しないこと。)

本研究は、映像身体学の思考を根幹に特に、アメリカの初期ハイパー・リアリズム作品を取り上げ、アメリカ美術史やその批評史を再考する。写真を絵画に転換するという手法によって、単なる写真の模写ではなく、機械によって切り取られる現実と人間の知覚によって切り取られる現実が画面の中に同時に描かれており、画家たちによって、新たな現実感覚の表現が確立されてきた。したがって、ハイパー・リアリズム作品は写真を見る際の批評法、そして写真の記録性は、あまり意味をなさなくなってくる。必ずしもそこに描かれるものに画家の意図があるのではなく、写真によって引き出されるような現実の異様な部分が展開されることに着目すべきであろう。ここにおいて、写真出現以降私たちの視覚が、機械の知覚に慣れ、そして、機械の知覚を利用して現実を感覚するようになったと言えるだろう。

**キーワード** (研究内容をよく表しているものを3項目以内で記入。)

[ ハイパー・リアリズム ] [ 現代美術 ] [ 映像身体学 ]

**研究成果の概要** (図・グラフ等は使用しないこと。)

ハイパー・リアリズム作品は、アメリカ美術がヨーロッパの芸術から独立した時代の一つの作風として登場した。それまで写真がポピュラーであったアメリカアートシーンに対して、写真を絵画に転換するという方法で写真というイメージを批判した作品がハイパー・リアリズム作品であったともいえるだろう。これは、写真に自国のナショナル・アイデンティティを見出そうとしていたアメリカにとって新たな展開としてみることができるだろう。過去の研究では、これをポップ・アートの源流として見なすことが多いが、それだけでなく、絵画の本質的な役割の復権としてみ直すことも可能であろう。

ハイパー・リアリズムが登場した時、様々な呼称が生まれた。「スーパー・リアリズム」、「フォト・リアリズム」、「ピクトリアリズム」、「ニュー・リアリズム」、代表的な呼称には以上のようなものがある。これらの呼称は、厳格な区別を持っておらず、どの呼称を使用するかは、使用者に委ねられてきた。本論においては、「ハイパー・リアリズム」という呼称を採用した。

ハイパー・リアリズム絵画が登場するための最も大きな特異点は、「写真」の発明、そして、「映画」の登場ということができるだろう。同時に、それに付随するメディウムやデジタル機器の発達が発達した現代美術に与えた影響ははかりしれない。躍進と後退を繰り返す、現代まで紡がれてきた美術の軌跡の中において、絵画は、画家自らの知覚と感覚を信じ、機械映像が作り出すイメージとの決別の道を辿ってきた。一方で、リアリズムを謳う画家たちは、写真的イメージ、つまり、機械による知覚をその「画」の中に描き出すことに躊躇しなかった。すなわち、リアリズム画家たちは、写真との決別ではなく、写真のイメージをも飲み込もうとするような作品を作り始めた。あるいは、絵画から写真に対する敬意として写真イメージを描き出した作品も登場した。例えば、ゲハルト・リヒターの一連のポートレートの作品がよい例であるだろう。

日本において言えば、アメリカン・リアリズムとスペイン・リアリズムという2つのリアリズムの潮流が押し寄せる中で、その二つを掛け合わせたかのような新たな技法によって描かれたリアリズム作品が注目されるようになってくる。アメリカやスペインでのリアリズム絵画の技法的な発展は、日本的なハイパー・リアリズム絵画とも呼べる新たなリアリズムのスタイルをもたらした。ハイパー・リアリズムは、主義としての「リアリズム」を超える為の「リアリズム」であり、同時に、機械による知覚を取り入れるだけでなく、機械の眼、それ自身になりきってしまうような「リアリズム」である。

現代のリアリズムの技法を、ギュスターブ・クールベを源流とする写実主義、すなわち社会主義的なリアリズムと区別する為に、日本のアート市場においては、慣例的にスーパー・リアリズムあるいはハイパー・リアリズムと呼ぶ。特に、スペイン・リアリズムの影響を強く受けた作品をスーパー・リアリズム、アメリカン・リアリズムの系譜を踏む作品をハイパー・リアリズムと呼ぶ傾向が強い。その差は、機械による知覚の取り入れ方の違いにあるだろう。この用語の使用にあたって、注意しなければならないのは、ハイパー・リアリズムという技法は、それ以前のリアリズムや写実の概念、主義の再現ではないということである。細密描写のように単にありのままに描き出すことや、(例えば、1919年以降より見られるようになったドイツのリアリズムのような)社会との関係性を反映するような“作風”とは切り離して考えられるべきであろう。あくまでも、それは、“技法”であり、機械による知覚を絵画へと転換するための方法だといえるだろう。

エドワード・ルーシー＝スミスは、スーパー・リアリズムをポップ・アートの継承者と位置付けている。ポップ・アートと同様に、鑑賞者は、「もっとも保守的な再現的絵画や彫刻に対する反応」に向かいあわなければならないという事実を指摘している。そして、このスーパー・リアリズムの評判は、批評の敵意ある反発に対抗する、画商とコレクターとの結託によって作りだされている、と指摘しながらも、現実接近するのではなく、カメラの眼が捉えたものを再び作り出すという概念的な思考によって作り出された絵画であるという点も同時に記述している。スーパー・リアリズムは都市社会の広範囲でみうけられる無意味さや絶望を、修辞抜きで表現する方法であると言う。

小林剛は、アメリカン・リアリズムの系譜をトマス・エイキンズから読み解こうとした。小林は、このトマス・エイキンズから流れる伝統がアメリカン・リアリズムの根底にあることを指摘しながら、下記のように述べている。

「おそらく、現代のリアリズムは、単にアイコンでもなく、単に指標でもなく、単に象徴でもないという記号の表意様式のせめぎ合いのなかで、独自の芸術表現のあり方をみつけ、そこに何かを表象し、そこに観者の注意をむけ、そこに何らかの自律的意味を付与していこうとする、単一の表意様式を超えた表現行為のなかにこそあるのであろう。」

(小林剛「アメリカン・リアリズムの系譜 —トマス・エイキンズからハイパーリアリズムまで」関西大学出版部、2014年)

**研究成果の概要 つづき**

ハイパー・リアリズムという技法によって描かれる世界は、現実の世界とのつながりを感じさせる一方で、そこに描かれるのは、画家の眼が、眼自身を超えて為す根源的な世界の<模写>である。印象派の画家たちが目に触れる光を、その感覚を真正面から描き出そうとしたのに対し、あるいは、モダニズム絵画においてその絵画のメディアの純化が求められたのに対し、ハイパー・リアリズム絵画はそのどちらも要求していない。

もちろん、光や物は、まず知覚の力によって描かれる。特段にそれは丁寧に行われるが、その一方で、ハイパー・リアリズムという技法においては、この描かれるべき現実を乗り越える為に、写真的な知覚のイメージを取り入れる。例えば、キャンバス上において女性が完全なる静止の状態を見せること。一切の運動が封じ込められてしまっていること。それは、普段行っている知覚の方法や認識の方法とは違った方法において行われている。これを行うとき、画家は深い事物への信仰と絵画的な方法論(リアリズムの技術論)による特別な眼差しを持っているともいえる。ここにおいて、画家の眼差しがいかようにして築かれているのか、それは学びや慣例によるものか、それは天賦の才能であるのか、それをはっきりと言い切る尺度はないが、確かにこの点においてハイパー・リアリズム絵画的な(画家による見方の問題としての)眼差しというものが存在している。

事物や直面する現実を写真で写すにしろ、絵画で切り取るにしろ、その成果というのは、行為者自身による物事の捉え方の影響を免れることはできないだろう。それは、作家、あるいは、鑑賞者にとっての芸術の根底や本質に関わるものである。現代のハイパー・リアリズム絵画におけるポートレートと60年代から70年代にかけてのアメリカン・リアリズムの潮流を汲むハイパー・リアリズム絵画におけるポートレートの違いは、「ものの見方」あるいは「世界の認識」の違いをはっきりと反映している。

例えば、チャック・クロースが描くポートレートは、証明写真のように均一な色で塗られた背景に人物の顔が画面いっぱい大きく描かれている。主題となる人物の顔以外を徹底的にそぎ落とし、顔の造形の不可思議さを際立たせている。あるいは、(ポートレートではないにしろ、)上田薫の作品「スプーンにゼリー」についても似たようなことが言える。真っ白い背景にゼリーをスプーンで掬いあげた時の有様が、まるで本物と違わぬように描かれ、リアリティをもってそこにある様はとても奇妙に見える。2つの作品に感じられる奇妙さの共通の理由の一つは、背景の省略にあるのではないか。加えて、画面構成がより単純化されているがために、物そのものへの圧倒的な視線を得ることができる。この背景の省略と画面上の単純な構図によって、徹底的に描かれた主題が、それに本来備わる奇妙さを引きずりだしている

ここに、2つのベクトルをみることができる。1つは、ひとつの事物に対して集中的にエネルギーを注ぎ、その事物によって表現しようとする。これは、現代日本美術に見られる手法であるといえるだろう。もう1つは、画面全体を均衡のとれた状態を維持し、画面全体から匂い立つ世界観によって表現しようとする。この二つのベクトルは、ポートレート作品やハイパー・リアリズム絵画だけではなく、あるいは、絵画だけではなく、視覚芸術全体に存在し、イメージについての1つの分類になるかもしれない。この2つのベクトルは、世界の認識の方法に基づくといえる。

こういった世界の認識の仕方の目新しさと奇妙さをハイパー・リアリズムというひとつの技法の誕生から定着という潮流はみせる。ここにおいて、私たち、現代を生きる者にとって、必ずしも自分自身の物の認識だけがすべてではないということを意識しなければならない。一方で、写真や映画のような機械の知覚がみせる世界を私たちは疑いなく受容している。わたしたちは、慣れ、同時に、それを活用することすら簡単に行うことができる。例えば、アメリカン・リアリズムの潮流からは、立体作品も生み出されてきた。例えば、ロン・ミュエクの作品は、現代美術において人気を博している。しかしながら、ロン・ミュエクの作品を含む立体のハイパー・リアリズム作品に対しては、まだ適切に批評されていないのが現状である。その質感や空間として私たちが感じている感覚が鍵になっていると考えられるが、まだ結論づけることはできない。

**研究発表** (研究によって得られた研究経過・成果を発表した①～④について、該当するものを記入してください。該当するものが多い場合は主要なものを抜粋してください。)

- ①雑誌論文 (著者名、論文標題、雑誌名、巻号、発行年、ページ)
- ②図書 (著者名、出版社、書名、発行年、総ページ数)
- ③シンポジウム・公開講演会等の開催 (会名、開催日、開催場所)
- ④その他 (学会発表、研究報告書の印刷等)

なし

→本研究は、作品論として一つの結論を導く予定であったが、適切な作品・作家の選定に時間を要し、発表する段階にまでいたらなかった。今後、時代や美術史的背景を見直し、再度、論文にまとめたいと思っている。本年度は、その基礎的な部分の調査に終始してしまった。