



Title	網目構造の映像 : メディア時代の芸術
Author(s)	吉積, 健
Citation	大阪大学, 1991, 博士論文
Version Type	
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/37630">https://hdl.handle.net/11094/37630</a>
rights	
Note	著者からインターネット公開の許諾が得られていないため、論文の要旨のみを公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">〈a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed"〉</a> 大阪大学の博士論文について <a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">〈/a〉</a> をご参照ください。

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

## 【 4 】

氏名	よし 吉	つみ 積	たけし 健
博士の専攻分野 の名称	博	士	(文 学)
学位記番号	第	9981	号
学位授与年月日	平成	3年	12月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当		
学位論文名	網目構造の映像 —メディア時代の芸術—		
論文審査委員	(主査)		
	教授	神林	恒道
	(副査)		
	教授	森谷	宇一 助教授 上倉 庸敬

## 論 文 内 容 の 要 旨

本論文のタイトルの「網目構造の映像」とは近代的な印刷技術，電子的画像技術によって多量に複製可能な網点の画像，あるいは映像を指している。従来この種のマス・プロ的画像は二次的なものとして，オリジナルな「芸術」としての画像から厳然と区別されてきた。ところが1960年前後からテレビジョンに代表される映像メディア技術の飛躍的な発展と，既存の印刷技術との相乗効果によって無数の複製可能な映像が，通俗的なものであれ芸術的なものであれ，日常生活のうちに氾濫するようになる。この「メディア時代」にあって，かつて「芸術」と大衆を隔ててきた溝は次第に埋められつつある。この芸術の大衆化をすでに30年代において予見していたのが，W・ベンヤミンであった。この予言を成就したのが，60年代に出現した「ポップ・アート」である。今やマス・メディアの映像は日常的現実の一部と化している。この状況を反映するかのように，芸術におけるイリュージョンニズムは徹底的に排除され，代わって自己指示的な芸術が現われる。芸術メディアそれ自体を指示する「メディア・アート」である。日常性の芸術化，つまり日常生活が芸術に先行する「メディア時代」にあって，モダニズムの「芸術」は急速に風化し前衛性を喪失していく。ここに「ポスト・モダン」の時代の到来が叫ばれるようになる。本論文は現代デザイン理論の「モダニズム」から「ポスト・モダニズム」に至る動的な歴史の流れとその造形思想の持つ現代的意義を芸術学の観点から，そしてまた日常的現実へ傾斜していく芸術の動向を社会学的また文化思想史的視点から解明しようとするものである。

本論文は四章（第一章 モダニズムと機械芸術，第二章 機械芸術の展開，第三章 氾濫する映像，第四章 映像の現前）からなり，近代デザイン思想の歴史的展開を追って，前半部（第一章，第二章）では，今世紀初頭以降，第二次大戦の空白期間を挟んで1960年頃までの，モダニズムの造形理念を基調とする機械芸術の思想が論じられ，後半部（第三章，第四章）では，1960年代以降の電子的な映像

メディアの浸透とともに、芸術が日常的現実へと傾斜し、ポスト・モダニズムと呼ばれる芸術動向が現われる時代が論じられる。

さて第一章「モダニズムと機械芸術」では、1920年前後から1930年頃に至る機械芸術の思想の展開が考察される。「近代デザイン」という理念の根本に据えられるのが、機械時代における「大衆」の生活芸術という問題である。この問題を最初に提起したのが、近代デザイン前史の出発点に位置付けられるW・モリスである。産業革命後のマスプロの粗悪なデザインに対して、アーツ・アンド・クラフツ運動と呼ばれた改革運動を展開したW・モリスは機械破壊論者であった。しかし次第に近代における「大衆」と「機械」の相互依存的な不可分離の関係が自覚されていく。大衆芸術でもあり、機械芸術でもある「近代デザイン」の思想を確立したのが、「バウハウス」の運動である。

バウハウスのデザイン教育においては、幾何学的抽象美術こそ近代の合理主義的精神を反映するものと考えられ、この芸術精神を達成する手段として機械技術が積極的に取り入れられることとなった。またグタイストは機械の一面としての無意識的な非合理性に着目し、これを反芸術の有効な手段として取り上げた。彼らはこれによって過去の因習的な天才の特技としての芸術の観念を破壊し、新しい機械芸術の可能性を示唆したのである。これらのさまざまな前衛芸術の思想の複合的産物として生まれたものが「要素主義」である。それは前衛芸術が等しく求めた純粋に芸術的なものを構成する要素としての、普遍的な美的形式言語を創造しようとするものであった。これが構成的原理としてあらゆるジャンルに適用されるならば、そこにあらゆる創造力の総体としての文化の構想が生まれる。これがファン・ドゥースブルフらによって提唱された「具体芸術」である。この理想を達成する科学的方法として機械的技術は不可欠なものとなる。こうした「芸術と科学技術の総合」という思想が、やがてバウハウスの「機能主義的デザイン」と呼ばれる国際的な近代デザイン運動へと展開していくこととなる。

バウハウスにおける芸術と近代技術の総合の実践から、モホイ＝ナジらによる写真や映画という光学機器を用いての実験的試みを通じて機械時代にふさわしい「新たな視覚」が形成されていく。すなわちこの光学技術は、従来の顔料に加えて光による画像を、静止的画像に加えて動的な画像をわれわれにもたらしたのである。モホイ＝ナジはわれわれの視覚形成について、具象的世界を組織化しようとする「描写形成」と、具象的世界における個別的なもの、あるいは偶然的なものに妨げられることのない、抽象的な造形要素の組合せによる普遍的で純粋な芸術的表現を目指す「色彩形成」という二領域を設定する。彼によれば、今や写真や映画という機械的正確さを有する手段の開発により芸術は描写芸術の枠から開放され、さらに高次の技術的発展の成果に基づいて、色彩の純粋な形成に専念することができるようになったと主張したのである。しかし一方S・クラカウアーのように、写真や映画といった機械的な描写手段によって捉えられる物的世界に着目し、「物的現実」を回復しようとする動きも現われてくる。1920年代後半以降、写真入り雑誌や映画が日常生活に急速に浸透してくるが、この現象はこの時期、次第に造形理念の追求から日常的現実へとその関心が移りつつある芸術の動向に即応するものであったと考えられる。

第二章「機械芸術の展開」では、前章で論じられた機械芸術の思想が、第二次大戦後から1960年頃

までの間に、さらにどのように実践され展開されたかが、具体例をもとにして考察されている。ここでは、たとえばホイットニー兄弟の抽象映画、N・シェフェールのサイバネティック彫刻、そしてN・パイクのビデオ・アートの活動が取り上げられ検討される。前代の機械芸術の思想においては、機械芸術といっても機械はあくまで、芸術家の創造的精神に可能なかぎり正確な表現を与える手の役割に代わるものでしかなかった。ところが彼らは、機械芸術のうちに芸術家のフォルムの限定性を突き破る可能性を見出すとともに、新たな機械装置と手法を開発したのである。そこにはハイゼンベルクの不確定性理論の影響も指摘される。今や機械芸術の創造的価値は、それによって生み出される作品形態ではなく、芸術家の思惑を超える機械仕掛けに依拠することとなったのである。

こうした芸術動向に対応して、美学の側からも理論的にこの「創造する機械」の可能性と限界を探ろうとする動きが出てくる。たとえばA・モルは、情報美学に構造主義理論を導入し、順列芸術を提案する。またE・スリオは、芸術領域の技術革新においては、作品の制作過程ではなく創造の源泉である思考作用のうちに、その可能性を見出すことこそ重要であると指摘したのである。この両者の思想を軸に、この章では1950年代から60年代に至る機械芸術の展開が考察されている。

第三章「氾濫する映像」では、映像・デザインの世界におけるモダニズムからポスト・モダニズムへ至る転換期の状況について考察がなされている。テレビジョンが日常生活に深く浸透していった1960年前後に、ウォーホルを初めとするポップ・アーティスト達は、氾濫する通俗的な映像の現実に着目する。この動きは、ハイゼンが「大分割」と呼んだ、19世紀以来の高級文化と通俗文化との絶対的な区別を解消しようとするものであった。ここに従来、少数のエリートの審美眼によって成立していた前衛芸術の基盤は解体していく。1960年代後半になると、写真、映画そしてビデオといった映像メディアへの関心はますます高まり、かつて絵画や彫刻に専念していた芸術家の間でジャンルの枠組みを越えて異種混交的に、今や日常的現実と化した映像のリアリティを自己指示的に分析し追求しようとするコンセプチュアルな芸術の動向が顕著になってくる。

1970年代に至ると、ビデオ・インスタレーションの活動に代表されるパフォーマンスに強い関心が示されるようになる。D・クリンプによれば、それは芸術家によって、それを観る人によって、あるいはその両者によって「ある状況の中で、ある持続をもって」構成される芸術である。こうした現前することへの関心の高まりは、続く80年代における映像のポスト・モダニズムと呼ばれる、新しい写真の活動を活発化させていくこととなった。このような映像芸術の今日的状況について、クリンプらの思想を援用しつつ検討が加えられている。

第四章「映像の現前」は、これまで論じてきた芸術思想、あるいは映像の技術革新の諸問題を、もう一度歴史的な発展の過程を追って整理し、全体を展望する視点に立って、今後のグラフィック・デザインのあるべき方向を探ろうとするものである。映像技術を考えるとき、その原点にあるのは眼球の機械的モデルともいえるカメラ・オブスクーラであった。ハイテクと呼ばれる近代の技術革新は、いまや視覚思考のメカニズムの機械的モデルを生み出すに至った。物理的コードの変換の過程を経由して現われたこの種の映像は、かつての光学的反映像とは異なるものである。つまりカメラ映像は、写真印刷、あるいは光学機器の網点によって構造化、あるいは図式化される。こうした映像メディア

の日常生活への浸透によって、大衆の間に画一的な視覚が形成されていく。H・オズボーンは現代芸術の徴表として「芸術家の作為の否定」を指摘するが、それはまさしく、現代の大衆社会において図式化された視覚の形成に由来するものと考えられる。映像メディアの普及によって、日常の生活空間と芸術空間の壁は取り払われつつあり、「映像芸術」の観念も今や大きく変わりつつある。

カメラ映像は、電子的なメディアにおいて構造化される。光学的反映像としてのカメラ映像はもともと多義的なものである。大衆の視覚的感性に合致する網目構造によるグラフィックな映像は、これを一義的に類型化し画一化したものである。しかしその間のコード変換の過程の操作を柔軟化させることによって、ニュー・メディア時代にふさわしい新たなグラフィック・デザインの領域を開拓する可能性が見出だされる。

モダニズムの思想が風化していくとともに、そうした造形理念に依拠してきたグラフィック・デザインの領域もまた、日常生活に根ざす新たなアプローチを必要とする。1970年代から80年代の芸術動向において、カメラ映像の両義性が注目されるが、それを巡るR・バルトらの理論を検討しつつ、そこに大衆とのコミュニケーションに立脚した、ポスト・モダンと呼ばれる時代を反映する新たなグラフィック・デザインの方向が展望されている。

## 論文審査の結果の要旨

本論文は純粹芸術を志向する「モダン・デザイン」の造形思想が確立してくる1920年前後から、第二次世界大戦を挟んで1960年以降、映像メディアの急速な普及によって日常生活がむしろ芸術に先行するに至った「メディア時代」までの動向、すなわち20世紀デザイン運動における「モダニズム」から「ポスト・モダニズム」への転換というダイナミックな動きを、段階的に綿密な資料の解析を通じて歴史的に跡付けようとした意欲的な研究である。

近代デザイン史の歩みを辿るうえで比較的まとまった論考といえば、筆者が論文中にも挙げているがN. Pevsner, "Pioneers of Modern Design" (1949), あるいはまたR. Banham, "Theory and Digns in the First Machine Age" (1960)がよく知られている。しかしその記述はいずれも、従来の「モダン・デザイン」の歴史の枠組みを越えるものではなかった。何よりもこの研究の独創的な点は、おそらく内外でもまだ試みられたことのない、ポスト・モダンと呼ばれる今日の状況をも視野に収めて、二十世紀デザインの流れを通観しようという企てにあるといえよう。

いわゆるモダン・デザインについては、これまではもっぱら美学的な脈絡における造形理念、あるいはそれに基づく視覚的構造の重要性のみが強調されすぎてきたように思われる。筆者はまず日常的現実に傾斜していく芸術の今日の動向を踏まえ、そこから大衆とのコミュニケーションという視点に立って、モリスを原点とする「生活芸術」としてのデザインの社会的意義を歴史的に問い直そうと試みている。本論文は、こうした既存の観念に捉われない自由な発想によって論が進められている。

論文の前半はデザイン芸術におけるモダニズムの問題を取り上げているが、「機械芸術」としての

造形思想を一面的に批判するのではなく、またデザインという狭い限定された領域に議論を閉じ込めることなく、美学、芸術学、文化史、心理学、社会学の諸分野を横断する広い視野から新資料を駆使してモダン・デザインの動きを再検証し、そこからデザインの現在に通じる問題の糸口を探ろうとしている。さらに加えて本論文には、注目すべきもう一つの特徴がある。それは、筆者が単なる理論家ではなく、同時に芸術工学という実際に最先端の映像機器を用いて作品を創造する仕事にも長年携わってきた、経験と実績に基づく問題の分析である。この斬新な視点の導入によって論証はさらに、従来の抽象論には到底求めがたい、具体的な説得力を持つものとなっている。

本論文がその独創性において評価すべきであるとすれば、それは論文のタイトルにもなっている「メディア時代の芸術」、そしてその芸術を特質づけている「網目構造の映像」を中心に取り扱った後半部であろう。1960年代のポップ・アートに始まる「ポスト・モダン」とも呼ばれる、この現在進行形の芸術について、ましてやデザインの領域においては、現時点でその動向や現象を読み説く確とした定説はまだない。筆者は本論文で、この未開拓な領域、いまだ不確定な時代を解釈する論理を構築していくうえでヒントとなった論考をいくつか挙げているが、すでに論文内容の要旨で言及した、日常生活世界の芸術への浸透、その要因としての構造化された映像メディアの働き、その結果、かつてのオーラを帯びた「芸術」という視点からは一段低いマイナーな芸術と見なされてきたデザイン芸術が、その地位を逆転して現代そのものをシンボライズする芸術として浮上してくるといふ、卓抜な論理の組み立ては、まさしく筆者の透徹した独創的な見解に基づくものである。これらの問題へのアプローチ、あるいは切り口は、現代の情報理論、また構造主義の理論を縦横に駆使した鮮やかなものである。

以上、本論文がその問題提起においていかに価値ある研究であるか、その卓越した諸点を列挙したが、しかしなお若干の問題点が指摘される。すでに何度も述べたように、筆者の問題意識は後半部において示される。しかしこの部分を取り扱うのが、現代の芸術状況というなお不確定な要素を残す領域だけに、時として問題意識が先行しすぎて論証として必ずしも十分とはいえない部分もないわけではない。またそこに使用される用語や概念が指示するところが不分明で文脈が捉えがたく、文章表現としていささか生硬で晦渋なところも見受けられる。といっても、そのいずれも本論文全体のすぐれた評価を損なうものではありえない。本論文はわが国ではかつてだれも企てたことのなかった、スケールの大きい「近代デザイン通史」の試みであるとともに、またデザイン芸術の本質を、今日的意識に基づいて多角的に究明し分析した画期的な研究として高く評価される。この吉積健氏提出の論文は近代デザイン理論の研究の分野に新しい地平を開いたすぐれた業績であり、博士（文学・論文）の学位申請論文として十分な価値を有するものとして、これを認定するものである。