



(右) Keisuke Tada. *Painting of incomplete remains #116*. 2023. Oil, acrylic, and pigment on canvas. 33.6 x 24.5 x 5 cm.  
(左) Keisuke Tada. *trace / dimension #52*. 2023. Acrylic, oil paint, wooden panel, cotton cloth. 162 x 130.3 cm.

## 積層する空間——折り重なるキューブ

中尾拓哉(美術評論家/芸術学)

直線を引く。続いてもう一本、その線に直交する直線を引く。さらに、それらの二つの線に直交する直線を引く。すると、座標空間にx軸、y軸、z軸ができる。多田圭佑の作品がx軸、y軸のつくる平面にあると仮定して、z軸上に自分自身の立ち位置のある空間を思い描いてみる。

空間の認識は、自己の認識でもある。自分がどこにいるのかという問いは、自分が誰なのかという問いにつながっている。空間の中の位置は、そのまま自己の位置ともなる。近代的な自我は、座標空間の中心である原点Oと重なっているのだ。Oは“origin”であり、(x, y, z)の座標上で(0, 0, 0)の位置となる。

多田の作品はそうした座標空間自体を複製し、幾重にも重ね合わせているようである。そうであれば、それを認識する自己の位置もまた複製され、幾重にも重なり合うことになるのだろうか。

### 1 展示空間

まず、展示空間である。展示空間は現実空間である。平面作品であれば、それは基本的には目の前の

壁に設置されている。作品が掛けられる展示空間がホワイト・キューブであれば、壁は白く、設定上はその空間は非空間的な無色透明、という状態で認識されることが求められる。当然、白壁以外にもあらゆる壁が想定されるが、展示空間は、生活空間から切り離され、整理されているため、日常的な空間と比較して、異質であると感じられることが多い。こうした境目を意識させない展示空間もある。いずれにせよ、多田の作品の位置は壁(x, y)にあり、自己の位置は床(z)にある。この自己の位置を原点Oとし、鑑賞者は平面作品と対峙する位置を定めるのである。

## 2 絵画空間

西洋では古くから、絵画は「開いた窓」と考えられてきたように、絵の中には平面の向こう側へと広がる空間が設定されている。もし、目の前の絵画の中に一点透視図法で描かれた空間があれば、現実空間と同様、自己の位置を原点Oとするような座標空間が広がっているだろう。現実空間と絵画空間が同じように設定される18世紀の西洋で描かれた風景画であれば、展示空間(x, y, z)に置かれた自己の位置を、絵画空間(x, y, z)の中に移すことができるかもしれない。歩行、散歩、あるいは旅は、哲学的な思索と結びついている。鑑賞者は展示空間に立ち、旅人となって絵画空間の中に入る(没入する)。

## 3 バーチャル空間

絵画空間が絵画のモチーフとなった現実の風景なのであれば、鑑賞者が歩いているのは想像の中の仮想的な現実空間かもしれない。例えば、鑑賞者が向き合う目の前の作品が、実はゲームの風景をモチーフに描かれているとしたら、鑑賞者は絵画空間を歩いていたのと同じように、現実空間によせて疑似的に設計されたゲーム空間(x, y, z)を歩いていることになるだろう。プレイヤーは画面内のプレイヤーキャラクターを動かしながら、現実空間のようにバーチャル空間(x, y, z)を歩く。それは、現実よりも光り輝く、高解像度の3DCGであるかもしれない。そして、そのゲーム空間が移動制限のないオープンワールドであれば、現実空間、つまり画面の前の自己の身体が、バーチャル空間、つまり画面の中にある、画面の外とは時間と空間を異にするプレイヤーキャラクターの身体にいつそう重なっていくこともある。壁や床、様々な景色が座標空間に(二次元的な画像が三次元座標内に貼り付けられ)配置されている。平面作品の前に立つ、という現実空間、展示空間、絵画空間の重なり連続に、バーチャル空間(ゲーム空間)が加えられる。鑑賞者は展示空間に立ち、プレイヤーの位置に重なり、バーチャル空間の中に入る(没入する)。

## 4 ゲーム内空間

もし、ゲームが一人称視点であれば、それはプレイヤーがバーチャル空間に入る(没入する)ことをより効率的に促すために設計されたものである。こうした設定がなされているのは、むしろ現実空間の座標をゲーム空間に重ねるエフェクトが強められているからにほかならない。例えば、ゲーム

空間内の一人称視点を用いて、プレイヤーがカメラのファインダーを覗くように、任意のタイミングで写真を撮影することのできるモードがある。それは、未来の都市、あるいは太古の村など、さまざまな時代や地域を想起させる空間として創造的に設計されたゲーム空間の断面となる。しかし、画面をファインダーのように動かし、画角、焦点距離、絞り(ときに光や風など環境のエフェクト)を調整して写されたシーンは、単にゲーム空間を切り取った記録ではない。特に、数世紀前の西洋を舞台に撮影されるような写真であれば、19世紀のピクトリアリズム(絵画主義)の時代へと遡り、18世紀の風景画の記憶をも呼び起こさせるかもしれない。インゲームフォトグラフィは、ゲーム空間の中に、絵画空間を重ねていくのである。

## 5 3D空間

多田はバーチャル空間に貼り付けられた3DCGの空間を絵画あるいは平面作品として制作する。ときに、実際に絵筆を動かして写実的に描き、ときに、その風景にあるイメージを造形するのである。ゲーム空間における高解像度の3DCGのリアリティが、絵画空間におけるリアリティへと置き換えられていくが、絵画的なリアリティには、当然、絵具というメディウムが介在する。それはデータではなく、文字通りの「物質」として三次元空間化を引き起こすことになる。通常、絵画空間ならびにゲーム空間(x, y, z)において3D空間がバーチャルな奥行きをもつように見えたとしても、その奥行き(z)は、現実的には画面=平面(x, y)の中に置き換えられている。つまり、いわゆる絵画およびゲームの画面は現実空間においては厚みをもたない空間なのである。これに対し、多田の絵画および平面作品では、絵具の物質性はバーチャルな奥行きではなく、現実的な「厚み(3D)」を生じさせていくことになる。それは3DCGの3D化とも言うべき空間化にほかならない。

## 6 シミュレーション

多田の作品において、現実空間をモチーフにした絵画空間のリアリティは、バーチャル空間のリアリティ、そこから再び絵画空間のリアリティへと置き換えられ、さらに、その二次元平面は三次元空間へと厚みを帯びた状態で、物的なリアリティへと置き換えられる。絵画の表面にはひびが入り、平面作品では板やタイルが造形されている。ひびは、三次元的な厚みにおいて発生する凹凸であり(厚みのない完全な二次元平面では線として表現される)、板やタイルの平面には、その素材がもつ質感=テクスチャが与えられ、現実空間に向かって、絵画空間=ゲーム空間のリアリティを重ねながら、せり上がってくる。ここで、多田の作品において最も重要なのは、モチーフがバーチャル空間であることではなく、インゲームフォトグラフィの時点では視認できたであろうゲーム空間は、絵画空間に置き換えられ、その情報源=ソースをゲーム空間や絵画空間、ひいては現実空間であるのかどうか、を視覚的に判断することができなくなる、ということである。それは、確かにジャン・ボードリヤールがシミュレーションと呼んだ「実在」と「空想」の差異をなし崩しにしてしまうハイパーリアルである。

## 7 アートワールド

こうした多田が重ね合わせていく空間には、様々なコンテクスト、すなわちアートワールドとの接続点が散りばめられている。木目をトレースし、異なるイメージの出会いを求めたシュルレアリスムのデペイズマン、あるいは巨大な絵具の面を表すカラーフィールド・ペインティングや、ドリッピングおよびポーリングで塗料を飛び散らせるアクション・ペインティングのような抽象表現主義、さらには絵具とレディメイドを組み合わせたネオダダのコンバイン・ペインティングをも想起することができよう。しかし、美術史を遡れば、こうした表現は、一点透視図法を解体し、風景や静物を様々な角度から小さな面に分解して絵画平面に再構成したキュビズムにおける、絵の上に直接、木目模様の壁紙が貼り付けられたコラージュ(パピエ・コレ)という、20世紀美術における大きなパラダイムシフトにたどり着く。それは、平面である絵画空間が現実空間の厚みに向かって飛び出した瞬間にはかならなかったからである。絵画とは絵具でできた平面であるが、現実空間に存在する物質でもあるのだ、と。多田の平面作品においては、床とも、壁とも、見ることができる木やタイルが同一平面において接合されている。ゲーム空間においては床も壁も座標空間に配置されたデータであり、画面を通して存在する平面=画像なのであった。ゲーム空間と絵画空間の重なりがハイパーリアルとなって、コラージュの根本問題である切断と配置を表出させているのだ。

## 8 現実空間

多田の絵画および平面作品が現実空間にある。ここまで、展示空間、絵画空間、バーチャル空間、ゲーム内空間、3D空間、シミュレーション、アートワールドと、現実から仮想現実、そして複数の座標空間における視点の移行を行ってきた。最後に、現実空間において、目前にある多田の造形物はすべて絵具でできている、という事態に触れる必要がある。もし多田の作品をキュビズムより以前、かつて目前の対象を絵具でキャンバスに描き、二次元の平面に三次元の奥行きをつくっていた時代の画家たちが見れば、その絵具がまったく異なった三次元性の獲得に用いられていることに驚くだろう。現実空間(x, y, z)にリアリティを生み出すために三次元的な量塊(凸)となる特殊造形の立体面が、二次元平面にリアリティを生み出すために三次元的な奥行き(凹)をつくり出す絵具の物質性によって、この現実空間に存在している、ということ。そして、現実空間と絵画空間の境界面=インターフェース上で絵具が、ひび割れ、傷、汚れ、テクスチャの凹凸をつくり、イリュージョンを生み出しているのである。それは絵具のかたまりなのだ。物質は時間を共有する。が、しかしその絵具のテクスチャは、時間を攪乱する。なぜならば、それは正確にはイリュージョンではなく、エイジングのリアリティなのだ。例えば、数世紀前の西洋で用いられた扉がある。鑑賞者はそのシミュレーションを、ゲーム空間、あるいはテーマパークの中で見かけたことがあるかもしれない。多田は実際に使用されていた実物である数世紀前の西洋の扉を取り寄せ、型取り、絵具で複製し、それに斧で裂け目を入れる。すると、その裂け目から、光り輝く蛍光色が現れる。絵具は、二次元世界に対象を可視化するのと同様に、三次元世界を立体的に造形するプラスチック(plastic=造形的、創造的、可塑的)なものとなる。それは二次元と三次元の間から世界を具現化するメディウムなのである。



直線を引く。続いてもう一本、その線に直交する直線を引く。さらに、それらの二つの線に直交する直線を引く。すると、座標空間にx軸、y軸、z軸ができる。多田圭佑の作品がx軸、y軸のつくる平面にあると仮定して、z軸上に自分自身の立ち位置のある空間を思い描いてみる。

空間の認識は、自己の認識でもある。自分がどこにいるのかという問いは、自分が誰なのかという問いにつながっている。空間の中の位置は、そのまま自己の位置ともなる。近代的な自我は、座標空間の中心である原点Oと重なっているのだ。Oは“origin”であり、(x, y, z)の座標上で(0, 0, 0)の位置となる。

多田の作品はそうした座標空間自体を複製し、幾重にも重ね合わせているようである。そうであれば、それを認識する自己の位置もまた複製され、幾重にも重なり合うことになるのだろうか。

この位置への問いは反復される。積層した空間において。ここで、展示空間、絵画空間、バーチャル空間、ゲーム内空間、3D空間、シミュレーション、アートワールド、そして現実空間という、空間=キューブを同時に一つに折り重ねることのできる空間を思い描いてみる。x軸、y軸、z軸に直交するもう一つの次元において。多重化する現実のなかで空間のありかが問われている。多田の8つの空間=キューブは別の空間へのつながりではなく、自己の位置、すなわち原点Oの多重性を問うているのだ。

---

多田圭佑 同時開催個展 (Gallery COMMON、MAKI Gallery)

**Gallery COMMON 「Rhizomed Material」**

2023年9月30日(土)～11月5日(日)

営業時間: 12:00 - 19:00、定休日: 月・火

住所: 150-0001 東京都渋谷区神宮前5-39-6 B1F

Tel: +81 03 6427 3827

[contact@gallerycommon.com](mailto:contact@gallerycommon.com) | [www.gallerycommon.com](http://www.gallerycommon.com)

**MAKI Gallery 「Phantom Emotion」**

2023年9月30日(土)～11月8日(水)

営業時間: 11:30 - 19:00、定休日: 日・月

住所: 150-0001 東京都渋谷区神宮前4-11-11

Tel: +81 03 6434 7705 | Fax: 03 6434 7706

[info@makigallery.com](mailto:info@makigallery.com) | [www.makigallery.com](http://www.makigallery.com)