

博士論文等内容の要旨

申請者指名：金廷翰（芸術研究科 A17ZD01）

論文題名：マスキング技法：絵画の層をめぐる考察

人間は言葉を使う以前から絵を描いていた。見たものや思い浮かべたものをイメージとして、色として残すのである。記録を絵として残すことが価値とされていた時代に、19世紀初頭にカメラ・オブスクラ¹を元にした写真技術が発明され、写真として風景や人物を写すことになり、絵画は自らアイデンティティを問われる立場となった。

21世紀において、インターネットやテクノロジーの急速な普及や発展から仮想現実化が進む中、速く、簡易にイメージを均一に複数生産できるようになった。こうした現状において、昔ながらの手法で、時間を必要とする、作業反復の「描く行為」を含め、手作業で作りに出される「絵画」の価値を今日的な視点で明らかにすることは意味があると考えた。

本論文では、制作プロセスにおける、全体で7層の諸工程の意味や役割を探り、絵画における完成の意味を求める。なぜ何層も絵具を重ねるのか。なぜマスキングをするのか。絵画が層状の工程に規則を持つイメージであるならば、徹底的に制作プロセスを調べることで、層と層はどのような相互関係にあり、最終的に見えるイメージは制作プロセスの断層的視覚化にどのように繋がっているのかが明らかになる。

東洋の伝統的絵画では、絵の完成に至るまでに決まったある工程を受け継いできた。現在もその工程は一部において使われている。人間と道具と材料の相互作用により各役割や表現に合った、長年の時を経ても、不変の存在が定められる。しかし現代ではその工程や制作過程が看過され、最終的な画面のイメージだけに注目しているような印象を受ける。なぜなら、制作過程は見えないもので、絵画は一画面性を特性とし、観者が絵画を目の前にした時、目に見える全てが平面性を持って認識が始まるからである。

伝え方や表現方法が多様であることは芸術の世界に有意義なことであるのは間違いない

¹ ラテン語：camera obscura 暗い部屋という意味。16世紀頃に現実の風景を平面に投影するために用い、それを見ながら絵を描いていた。

各層の工程が重なり最終的には一つの作品、一つの絵画として平面のようなものになる。批評家であるクレメント・グリーンバーグ²はオールオーバーペインティングに対し中心や縁までの区別がなく画面を覆う形で絵具を乗せることで奥行きのない、構成を排除した絵画の平面性を強調した。モダニズム以前のコンポジションや写真のような風景画など具体的なものを写實的に描いたことに対し新しい理論であったのは事実である。しかし絵画の画面上で見えるイメージを重視する視点では納得がいくことである。しかし作家の手作業として全ての工程が重なり一つの物質性を中心としての絵画を考える必要がある。例えば、絵画作品を写真に撮って、フラットな写真で見ると、絵画作品の実物を見ることとは一見絵のイメージは同じに見える。しかし、印刷された滑らかな表面のイメージ、もしくは凹凸のある紙に印刷した場合などでも作品の現物との違いは確かに感じ取れるのである。では、その違いは何なのかを探ることが諸工程にかかる手作業による絵画について、イメージだけではない何か見えない価値に触れることになるのであると思う。そのヒントとして絵画の「物質性」(materiality)に着目して、絵画を構成する層の各意味と役割を明らかにし、諸工程が重なり完成する絵画を分析する必要がある。

20世紀初頭では、ロシアのアヴァンギャルドや構成主義が発展していく中で、芸術作品の素材に着目し、素材固有の性質を重視した点から「ファクトゥーラ」³という概念を形成して絵画の物質性に注目したことがある。今までの物質性に注目してきた作品の殆どは、絵画の画面に絵具や素材の特徴を生かし、イメージより強く感じられる形のものが多い。しかし、本論文で扱う絵画は、一見、質感が強く感じられるよりは、イメージが先に見える一般のイメージ中心の絵画であるのにも関わらず、厳密に規則的な層の工程によって作り出されたイメージであることが、非平面性と物質性の方に目を向けさせて新しい方法論に導き出すことを目的とする。

論文の内容の順序としては、マスキング技法について記述する前にマスキングをする必要性を表すために、絵画についての画面に絵具や線による何らかの差異が生まれることでイメージとなるという原理から、差異には境界が生じるため、絵画上の境界について論じた。

層の構造からみて、支持体から観者に向かって制作工程が重なることを縦的な層として見る。そして観者が画面を眺める位置から絵の表面上で横に広がる見方として、2つの見方を提示した。マスキン

² Clement Greenberg (1909-1994) 20世紀に美術批評家としてもっとも影響力を持ったアメリカの美術評論家。抽象表現主義の代表する作家ジャクソンポロックを擁護し、ポスト・ペインターリー・アブストラクションを理論的に主張した。

³ 絵画やレリーフの表面処理または表面効果のこと。

グ技法の様々な方法や、特にマスキングテープを使う方法について説明し、マスキング技法が段階的な層の中でどのような作用をなしているのかを明らかにした。

段階的層の役割と意味を、7つの層を各層ごとに分けて詳しく記述し、制作過程が明らかになり層と層の相互作用や効果がどのように一つのイメージに向けて進み、なおかつ最終的に完成した絵画からも層の工程がどのように見えてくるのかを明確にする。

イメージと層について、完成した絵画から見える双方の関係や、第3層の工程である文字のイメージから作られたランダムな余白から、描いた部分と描かない部分の定義やそれぞれがどのような役割と意味を含んでいるのかを明らかにする。すなわち、図と地の関係から、余白について模索し、7つの工程から成り立つ絵画を物質的な視点から分析した。

絵画上で描いたものと描かない部分を同じ位置付けをして、両者の相互関係による余白の現象がどのような役割をしているのかを明確にし、近代的な絵画によくみられる自己完結の空間とは異なる他者への自覚と受容の姿勢から新たな絵画の行く先を導く元とすることができる。

絵画は支持体に絵具を一層だけ塗る場合もあれば、何層も塗り重ねることもある。絵を本格的に描いている人にとっては絵具の層の仕組みを意識しながら制作しているだろう。しかし完成した絵画では、画面に見えるもの、つまり絵を見てコンセプトや絵の内容を読み取ろうとする。プロセスの痕跡は目に見えても分からない場合もある。少し違うアプローチをすると、今までは、絵画が表している絵の内容やコンセプトと絵画の仕組みとして材料や制作プロセスを別のカテゴリとして見てきたとする。本論文で扱う絵画は、構造とコンセプトが一つとなり、材料やプロセス、絵の内容も全て相互作用し混ざり合っている。決まった工程がある各層が重なることで一つの絵画になる。その工程が見える層の視覚化の要素とイメージの関係を明らかにし、最終結果となる絵のイメージを見つ、絵画の構造を物質性の視点から見ていった。そうすると、平面に見えたものが実は「穴」の空いた仕組みからできた絵画で、絵画を成す各層が画面上で視覚的な効果を出していることに繋がることが分かったのである。

制作過程が明らかになることで、層と層の相互作用や効果がマスキング技法で繋がって一つのイメージに向けて進み、なおかつ最終的に完成した絵画からも層の工程がどのように見えてくるのかを明確にする。

文字を用いた下地とマスクング技法で絵の中に「余白」が点在することになるのだが、絵画上で描いた部分と描かない部分を同じ位置付けにして、両者の相互関係による余白の現象は、注目する視点を分散させることになるのである。

マスクング技法によって最初の文字の形の輪郭はそのまま維持される。絵具を加えて完成する＋(プラス)的な作業に対して、消す、剥がすなどの取り除く行為を－(マイナス)的な作業として定義し、版画の押し付けて離す工程のように、－(マイナス)的な作業を取り上げながら、マスクングを剥がして完成する絵画の意味について考察した。

最後に、本論文で扱う絵画は、一つの層が一つの工程として完結性を持つにはマスクング技法を使うことで効力を持つことがわかったのである。それは、層と層が重なる、前後する、ズラすなどの時系列を動かすことが可能な仕組みとなって、次に応用可能な要素となりうるだろうと思うのである。