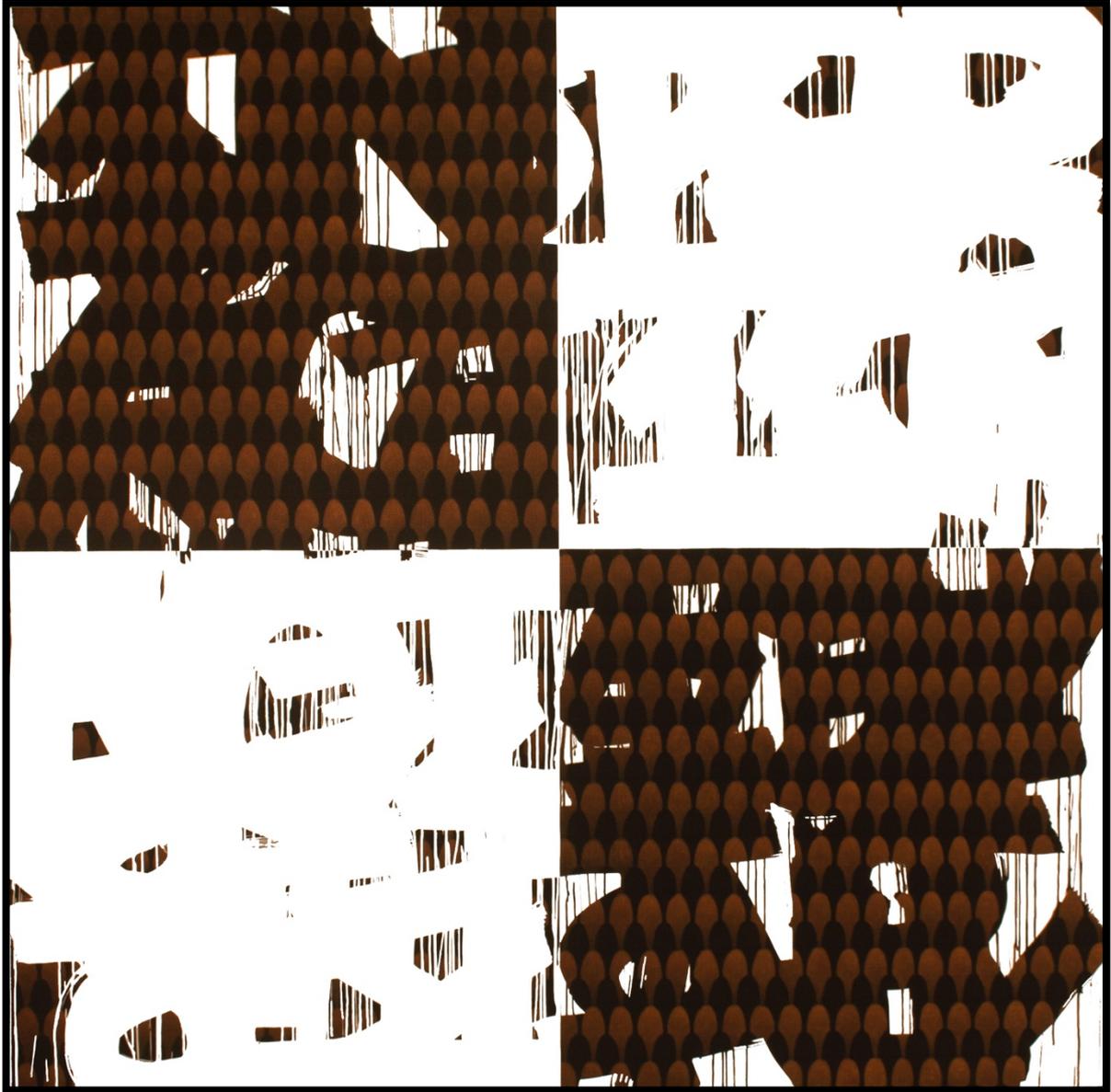
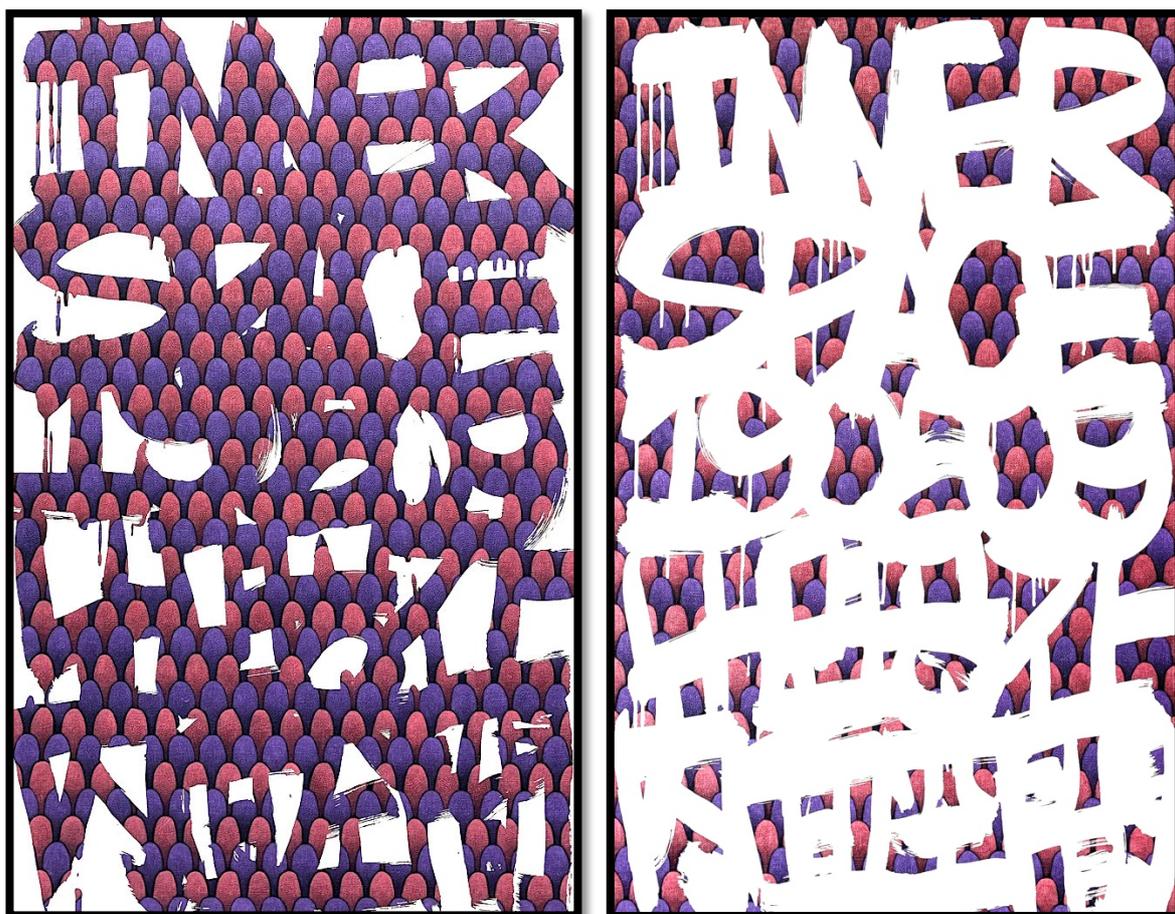




InnerSpace#1707-08 Acrylic Gouache on canvas (162.2 x 224.2cm) 2017



InnerSpace#1930 Acrylic Gouache on canvas (194.0 x 194.0cm) 2019



InnerSpace#1905-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019

InnerSpace#1906-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019

マスキング技法：絵画の層をめぐる考察

2019

五十嵐英之 教授

倉敷芸術科学大学

芸術研究科

芸術制作表現専攻

金 廷 翰

序論

1. 研究の背景と目的	1
2. 本研究の構成	5
3. 用語の概念定義	7
第1章 絵画上の境界	
1.1. 境界とは	9
1.2. マスキング技法について	14
1.2.1. 「横的」見方の境界	17
1.2.2. 「縦的」見方の境界	18
1.3. 第1章のまとめ	20
第2章 段階的層の役割と意味	
2.1. 支持体の層	22
2.1.1. マスキングテープ	26
2.2. 文字を利用した下絵	31
2.2.1. カッティング	34
2.3. 凹凸の層	36
2.3.1. 描きの層	38
2.4. マスキングテープの除去	42
2.5. 第2章のまとめ	43
第3章 イメージと層について	
3.1. 図と地	46
3.2. 余白との関係	49
3.3. 物質的視点からの絵画	50
3.4. 第3章のまとめ	52
第4章 作品例 – 比較分析	
4.1. イメージの反転	53
4.2. イメージのパターン化	55
4.3. 文字を利用	58
4.4. 表面の質感	59

4.5. 第4章のまとめ	61
結論	62
参考作品	65
参考文献	68

図版目次

図 1 黄色いマスキングテープであるため、黄色い部分がマスキングした部分.....	26
図 2 文字を描くときに流れた線や筆の跡にも絵が載っていることが分かる.....	29
図 3 文字を利用した下絵.....	31
図 4 カットした事により、地塗りの部分が見える(白い部分).....	34
図 5 アーチ型のパターン(左)四角い棒状のパターン(右).....	38
図 6 InnerSpace#1701 Acrylic Gouache on canvas (91.0x91.0cm) 2017.....	39
図 7 凹凸の質感の上に絵具が載っている状態.....	40
図 8 InnerSpace#1816-1031 Acrylic Gouache on canvas (72.7x60.6cm) 2018.....	53
図 9 InnerSpace#1905-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019.....	53
図 10 InnerSpace#1906-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019.....	53
図 11 InnerSpace#1918-LOVE-Em Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019.....	54
図 12 InnerSpace#1907-LOVE사랑 Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0) 2019.....	55
図 13 InnerSpace#1914-LOVEYOU Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019.....	56
図 14 InnerSpace#1919-LOVE-B.P Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019.....	56
図 15 InnerSpace#1901-181031 Acrylic Gouache on canvas (72.7x60.6cm) 2018.....	58
図 16 InnerSpace#1913-FRIENDS Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019.....	59

☒ 17 InnerSpace#1606 Acrylic Gouache on canvas (162.2x112.1cm) 2016 部分拡大.....	59
☒ 18 InnerSpace#1926-URBAN Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019 部分拡大.....	60
☒ 19 InnerSpace#1908-내면공간 Acrylic Gouache on canvas (90.9x72.7cm) 2019.....	65
☒ 20 InnerSpace#1808 Acrylic Gouache on canvas (72.7x60.6cm) 2018.....	66
☒ 21 InnerSpace#1806 Acrylic Gouache on canvas (116.5x116.5cm) 2018.....	67

序論

1. 研究の背景と目的

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性を持たせて作り上げられた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が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。

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。通常、層を重ねる絵を本格的に描いていけば絵具の層の仕組みを意識しながら制作しているだろう。

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。

完成した絵画では、画面に見えるもの、つまり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意識しないと分からない。そしてたやすく見えてはこない。

したがって、プロセスの理解において異なるアプローチを行う必要がある。旧来、絵画が表している絵の内容やコンセプトは、絵画の仕組みとしての材料や制作プロセスとは別のカテゴリとして見てきた。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ち、層と層を重ねる、前後させる、ずらすなどの時系列を動かすことが可能な仕組みとなっている。すなわち、今まで論じられて来た制作プロセスとは絵画を作る作法として仕組みを示していた。これに対し、本論文は、一つの完結性を持った層の組み合わせとその積層により、絵画が完成する事を示す。プロセス自体が一つの表現であると捉える。このように考えることで、各層が独立性を持ったものとして捉える事により、絵画の解体、再構築を行いつつも一つの統一性を保つことになる。一点の絵を見て、各層の隙間から前の層が見えることは、仕組みとして、絵画の平面性が物理的かつ概念的に多重の非平面性を含むものであることを表す。つまり、絵画の平面性が非平面性と相互作用しながら、絵画に外せない一画面に新しい視点からの考察領域を提示するのである。

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、不変の存在が認められる。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、それゆえ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たものとし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。

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が中心や縁までの区別がなく画面を覆う形で絵具を載せることで奥行きのない、構成を排除した絵画に平面性を与えることを強調した。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絵画に対し、それが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からは納得がいくことであるが、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が生まれること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のと、絵画作品の実物を見るのとでは一見絵のイメージは同じように見える。しかし、印刷された滑らかな表面のイメージだけではなく、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。これを探ることは、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、絵画の各段階的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と思ったのである。

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、絵画面をおおう絵具や素材の特徴を生かし、イメージより強く取ろうとするものが多い。しかし、本論文で扱う絵画は、一見すると質感が強く感じられるよりは、イメージが先に見える。つまり一般的なイメージ中心の絵画で

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。

³ 絵画やレリーフの表面処理または表面効果のこと。

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から、非平面性と物質性の方に目を向けさせて新しい方法論を導き出すことが目的となる。

各層の工程を経て、最終段階ではマスキングテープを除去する層がある。最終的にマスキングテープを剥がすと描いた部分と描いていない部分がはっきりと境界付けられる。そして文字のイメージから生じたランダムな余白がイメージの中に現れる。

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が、新たな絵画の行く先を導く元とすることができる。

かつて、中国の南宋の山水画では、何も描かない部分を意識的につくり「余白の美」として詩情豊かに画面を構成した。この技術は、東洋独自の絵画の領域となっていたが、具体的な対象から想像に連結するような形で、余白は見る者の想像力に働きかけるという役割をしていた。例えば、具体的なものを描かず、対象と余白の関係はどのような役割につながるのかを探る。絵具を画面に付け加えることで完成する構造を+（プラス）的だとすると、マスキングを剥がす構造は-（マイナス）的となる。取り除くことで完成する構造のものを例として比べることができる。マスキングテープを剥がして完成する絵画の工程は、剥がすことにより、蓄積した各層が視覚化する。

層として版画の工程の一つである押し付けて離す工程と交わり、マスキングを剥がして完成することの意味についての考察を付け加える。

2. 本研究の構成

本論文の構成は以下の通りである。第1章では、マスクング技法について記述する前に、マスクングをする必要性を表す。絵画については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がある。差異には境界が生じるため、絵画上の「境界」について述べる。層の構造を中心に、支持体から観者に向かって制作工程が重なることを「断層的」な境界として見る。そして観者が画面を眺める位置から絵の表面だけを意識してみる見方から「広がり」としての境界という2つの見方を提示し論ずる。マスクング技法の様々な方法、特にマスクングテープを使う方法について説明し、マスクング技法が段階的な層の中でどのような作用を成しているのかを明確にする。

第2章では、段階的層の役割と意味を、主に7つの層を各層ごとに分けて詳しく記述する。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7つの工程がどのように見えてくるのかが明確になる。

第3章では、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工程の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、各層の工程から成り立つ絵画を物質的な視点から分析する。

第4章では、実際制作した作品について細かく説明しながら、描いたものと描かない部分との相互作用を明確にし、余白がどのように適用し、どのような効果や役割をしているのかを確認し、描くところと描かないところの位置付けを同等にして、両者を反転したり、画面支配の比率を変えたりした場合の例を比較しながら、実際どのような違いがあるのか、そしてどのような役割をしてい

るのかを実作品を比較し実証する。他の類似作品を提示し比較分析を行う。

結論では、絵画の平面性を問題にする。ここでの平面性というのは、人の目はものを見る時、ものが重なっていると、重なった部分は透明ではない限り後ろが見えない構造である事を示す。つまり目と向かい合った物は写真や映像で撮ったような一つのイメージとして知覚される。イメージの平面性という場合、絵画では一画面性を保つことになる。そのため、平面性を持って観者と向き合うのである。この平面性の視点は、絵画で見える絵のイメージに重点を置いて見るのではなく、絵画の層の仕組みに着目することによる。各層の厳密な作業により重なってできた絵画からは制作工程が見える。最終結果である絵のイメージを見つつ、絵画の構造を物質性の視点から見ることになる。平面に見えたものが実は「穴」の空いた絵画であることがわかり、この見方に基づいて絵画の新たな方法論を提示した。この穴と呼ぶものは、隙間のことで、描いてない部分を指す。余白として現れ、違う層の部分として現れる。マスキング技法により絵具が塗られないように保護し、描いてない部分として成立させている。穴の空いた絵画は、実は殆どの絵画の仕組みに含まれるもので、絵具を塗った部分と塗ってない部分があれば穴は生成される。絵具を塗って完成させる絵画の構造を層と層が重なってできる絵画の構造と代置し考察する方法論を提示する。

3. 用語の概念定義

① 層

レイヤーのこと。本研究で扱われる作品の制作工程が層を作りながら絵を完成するため、絵画に限定し、下地の上に一つの工程として絵具が載った状態や一つの作業工程としてのレイヤーである。

② 境界

物事や領域などを分ける境目のことであるが、本研究では、絵の輪郭をなす図と地との境目のこと。そして層と層を分ける層の境目の二つのことを言う。

③ マスキング

包み隠す、覆い隠すなどの意味で、本論文で扱われる絵画ではマスキングテープを使い、絵具を付けたくない部分を保護して、塗り終えた後テープを剥がすことで塗りたい部分だけに絵具が載る方法である。

④ 余白

絵画上で描いていない部分を示すが、絵の一部として捉える。本研究の対象となる絵画では余白を必要不可欠なものとして捉える。絵と余白の比率や配置によっては余白が絵のメインになる重要な要素にもなる。

⑤ レタリング

文字を書くことを示す。絵の一部として文字を書くが、文字が重なって、文字としての意味伝達が難しい分、文字が絵の構成要素となる。文字の意味より文字の形になる線の動きに重点を置いたためレタリングという言葉を用いた。

⑥ パターン

規則性のある反復した模様のことである。単純な模様を反復的に描くことにより、図と地を対立的に見せることへの仲介役としての働きをすることで用いる。

⑦ 穴

隙間のことで、描いてない部分を指す。何層か重なってできた絵画では、前の層の描いてない部分がその後ろの層の部分を見せるため、絵画上の穴とした。

第1章 絵画上の境界

1.1. 境界とは

絵を描く時に白い無地の上に、無地の色とは違う、識別できる色で点、線、面、もしくは色や形などで描く。つまり、白いキャンバスの上に認識可能な、差異が生まれると境界も生まれる。この場合絵具を重ねることで生じる境界、すなわち絵具上に絵具が載り、両方が重なった部分の表と裏としての境界（この場合は外側では一番上部のものしか見えない）と支持体を眺める側から見て、画面上に生じる色や質感の差からできる境界として2つの境界の見方を提示し、各境界に対する意味や役割などを明らかにすることで、マスキング技法を用いた意味や絵画の層の意味を明らかにすることができる。

画面の上に差異として生まれる境界として絵を描くことは、境界を作り続けていることと通じると思うのである。「横的」⁴という見方からは、表面から見えるイメージの中の境界について、そして、「縦的」⁵な見方からは支持体の上に絵の具を載せていく構造のレイヤーとしての境界を考えることである。

はじめに、「横的」という見方とは、絵画のイメージをみる見方と変わらない。すなわち、絵画上で見えるイメージから境界の意味を探ることである。

絵画上の境界とはイメージの輪郭や色と色の境など、視覚的に区別できるもの同士の差別を表す。「広がり」という見方から画面上の境界について、ものの輪郭や色と色の区別

⁴ 「横的」見方で重要なことは、遠近感を表すイメージの奥行きなど、イメージから認知する解釈から解放され、画面上にある色彩との差異の広がり集中することである。

⁵ 「縦的」見方とは層の重なりからできた絵画の構造に注目させた見方になる。

で、境を表すことができる。岡田温司の『イメージの根源』では、イメージについて語る前に絵画の誕生について、絵画が生まれた根源について、西洋の3つの神話に言及した。その一部分が次の通りである。

影については、古代ローマの大プリニウスが『博物誌』（第35巻）で伝えているように、戦地に赴く恋人の影の輪郭をなぞったことから絵画が生まれたという神話が残っている。⁶

残り2つの神話は上記の「影」に続き、「痕跡」と「水鏡」である。常に媒介作用が前提とされていることが共通している。影は「投影（プロジェクション）」である。痕跡は、キリスト教の伝説で、ハンカチに残されたイエスの顔についてのことである。光と影のせいでイエスの顔が写し取られ残されたという説とイエスの血と汗が付いて残された痕跡であるという内容である。つまり痕跡とは「接触（タッチ）」のことを表している。最後の水鏡とは有名なナルキッソス⁷の神話を元にしてしている。水鏡は「反射＝反省（リフレクション）」ということである。いずれも絵画の根源を神話の話から提示しているが、「投影」「接触」「反射」を考えると絵画の生成構造に当てはまる。「投影」は作者の描こうとするイメージを画面に映し、絵具などで画面に「接触」、触れることから絵が浮かび上がる。画面に描かれた絵は見る側に向かっているので、作者の描こうとしたイメージの投影が画面に反射し見る側に向かってくる。すなわち「投影」「接触」「反射」は絵画の重要な要素を提示している。

⁶ 岡田温司『イメージの根源へ』人文書院, 2014, p. 15.

⁷ Narkissos: ギリシア神話に出てくる美少年であったナルキッソスが水面に映る自分の姿を見て恋に落ちたというお話である。ナルシズムという言葉の根源でもある。

本研究では、絵画上で見える境界が重要なポイントとなる。なぜなら、絵と余白の相互作用により生まれてくる絵画について、描いていない部分をも含めて一つの絵画として提案しているためである。マスキング技法で、描かない部分を保護し見せることで、余白が絵の中に点在し一つの画面に絵画として見せることができる。一般的には描いていない部分は、背景もしくは主要となるイメージをバックアップするためにあるものである。しかし本研究では、余白も主要となるイメージの構成要素であることを実際に試した絵画作品を取り上げながら明確にする。上記の神話の中でも「影」の輪郭をなぞる内容を取り上げたのも影と影ではない部分との境界を区別しないと輪郭は描けないためである。

視覚的に物の様子を線などで境界を明確に規定することは矛盾する部分がある。セザンヌの絵画やピカソのキュビスムの歪んだ形は視覚で物の境界を規定するのに明確な境界がない、認知上の錯覚であると表現しているかに見える。影の輪郭はなおさらである。

フランスの哲学者ベルグソン⁸は、言葉が持っている性質の中で、どうしても境界をはっきりと作ってしまう性質を指摘しながら、物の境界の曖昧さを覚醒させてくれる。

私たちの思考は言葉なしではうまく構築していくことができないというのはよく分かっている。対象を描くときも対象の持つ名前や言葉が頭に浮かぶのは当然なことである。かえって物をはっきりと区別をつける言語のせいで、物の輪郭がはっきりと境界を作っていると思い込んでしまう。そのため意識せず、物の輪郭をはっきりと描いてしまう。物の輪郭をはっきりさせず、すべてをぼかしてしまうと、言語で、はっきりとした意味伝達に失敗したかのような、理解しづらい心地悪さを感じるかもしれない。すなわち、言葉で示せ

⁸ Henri-Louis Bergson (1859-1941)

るものは通念的イメージがあり、そのイメージの輪郭が描ける。影と同じく影ではない部分との境界がはっきりするということである。中村昇はベルクソンの言語に対する指摘について次のようなことを言っている。

私たちは、この世界の中で、わかりやすい境界に区切られて生きているわけではない。自分自身の身体と外界との区別もはっきりしていない。刻々とかぼれ落ちていく細胞や絶え間ない呼吸など、どこを取っても曖昧な境目しかない。岩だろうが鉄だろうが、徐々に変容し続け周りへと浸透し合っている。どんなに堅固な固体でも、常に微細に崩壊している。⁹

現実では境界がはっきりしていないが、絵画上では、境界がはっきりしていながら、現実存在するものを写実する。さらに境界をはっきりさせず、物の動きをも絵で表すこともできる。

レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci) は影についていくつもの興味深い考察を残しているが、その中で、ぼやけた影の周辺部を「メツァーノ (中間部)」と呼ぶ。つまり、影の本体が徐々に光の当たる部分へと移行する曖昧模糊とした領域のことである。この画家が、明確な輪郭線を引くことを拒否し、いわゆる「暈かし (スフマート)」の技法に取り憑かれて追求していたとすれば、それは、こうした影の研究にも触発されてのことであった、と考えられるのである。¹⁰

現実にある3次元の見えるものを描こうとする時、実は見えるものの輪郭がはっきりと決められたものではないことに気づく。しかし描くときはほとんどの人にそのものとして分かるような輪郭などを作者が決めた輪郭で表す。すなわち、文字でものを表すことと似ていて、文字の意味を知っている場合に認識できる。イメージもその形の意味を知ってい

⁹ 中村昇『ベルクソン=時間と空間の哲学』講談社, 2014, p. 30.

¹⁰ 岡田温司『イメージの根源へ』人文書院, 2014, p. 17.

る場合に認識するのだろう。絵画でははっきりした輪郭の方がものの姿を認識してもらうにはよりいいだろう。その意味から絵画で境界は重要な核心であるといえる。しかし、すべての絵画ではっきりした境界を求めているわけではない。境界があるかないかの問題ではなく、境界の役割や絵画上での意味についてのことである。上記でいうものの姿を分かるようなイメージ、すなわち具象であれば、はっきりした境界が役に立つだろう。しかし抽象絵画の場合、境界は曖昧であることもよくある。

本研究では、抽象でも具象でもない文字の形やパターン化したイメージを利用した絵画で、文字から生成された隙間、すなわち余白が点在し、これらが全て同じ位置付けで「絵画」を成していることを用いて、図と地が別々で見えるものではなく、全体が一つの絵として認識することについて深く探ろうとする。

絵画上での境界は、対象の輪郭であり接触の痕跡と支持体との境として視覚的な差異を表すものと定義できる。視覚的に現実のものの姿を描いたものを同じものと認識できる絵であるとした場合、絵画上での境界はイメージの真髄の一つであると言えよう。

次に「縦的」な見方から境界を意味することは、支持体の上に絵の具を載せた、支持体と絵具の間、絵具と絵具の境のことである。つまりレイヤーとしての境界をいう。画面からは視覚的に見えづらい部分であるが、境界を成していることに関しては確実なことである。なぜ、よく見えない縦的な境界までも言及する必要があるのか。それは、余白が元々支持体である場合、余白以外の部分は絵の具が重なり、レイヤーを構成する。レイヤーがある部分とない部分とで、描いたものと余白との関係を表に出し、役割を明確にすることができるためである。

1.2. マスキング技法について

マスキングというのは、絵具を付けたい範囲と付けないようにする範囲に境界をつけることである。英語のmaskから、仮面、覆面、覆い隠すものなどの意味を持つ言葉であり、色を塗る際に塗る必要がない部分を覆う（マスクする）もしくは保護するためにその名がついたのである。

絵画の場合、画面をマスキングする方法がいくつかある。どのように表現したいかにより各方法の特性を知った上で、使いやすさや作業現場の環境によって使い分けられる場合もある。

まず、合成ゴムをアンモニアに溶かした液体のマスキング液は細かい曲線を表現したい時、その境目を仕切り、塗らない部分をマスキングしたい場合に選ぶのも有効である。マスキング液は乾燥するとゴム状になり、後から簡易に剥がすことができるため、表現技術として使うことがある。

次にマスキングテープを用いてマスキングをする方法がある。マスキングテープとは、

建物や車、家具などの塗装する時塗料がつかないように覆う (masking) ための紙製テープのことである¹¹。

後で剥がすことを前提に粘着力を考慮して、テープの糊残りがないように作られてあるため、画面を汚さずマスキングが可能である。紙製であるため、手で簡単にちぎることが可能でなおかつ少しの柔軟性も兼ねてあるので、若干の曲がった曲線の形で貼ることもできる。そして、テープの表面も鉛筆はもちろん絵具でも描きこむことが容易にできる長所

¹¹ 主婦の友社編『マスキングテープの本』主婦の友社, 2008, p. 2.

もある。マスキングテープの場合、テープの製造所によって大きさが決まっているため、大画面を広く覆う形になる場合、テープだけ使用することになると何回も貼るしかない。

マスキング液とマスキングテープ、どちらも布や地塗り材、アクリル絵具、油絵具などで使用しても大丈夫だが、紙、特に和紙のような繊維の表面自体が表現の一つである場合、弱い粘着力であっても、和紙の繊維がくっついて表面が傷んでしまうため、和紙のマスキング技法としての材料には向いていない。和紙を主に使う日本画でのマスキング方法としては、日本画の特徴として、主に水を使うことと、澱粉糊の濃度を水で調節しながら粘着力をコントロールできるため、紙でマスキングをするところを覆い、糊と水で貼った後、作業が終わったら水で濡らしマスキングした紙を剥がすのである。水をうまく使うことで日本画でのデリケートな和紙の繊維や材料を傷めずにマスキングすることができる。水を主に使う日本画では、和紙が水分を吸収する性質を利用し、和紙が水分を吸収できないようにする「ドーサ液」¹²を使いマスキングの効果を得ることができる。

マスキング技法は、描かない部分を保護し、絵具を塗らない部分を保護する。本研究での絵画に使用されるマスキング技法とは、マスキングテープを使う方法である。絵画を完成する構成要素として、層が大きな存在である。本論文では7つの層について詳しく見ていく。①地塗り②マスキングテープ③文字を利用した黒の下絵④カッティング⑤凹凸の質感⑥描き⑦マスキングテープの除去という順序があるが、各層が完結性を保つため、順序は場合に応じ前後しても絵画は成り立つ構造となっている。②、④、⑦はマスキング技法

¹² 水にミョウバンを入れて沸かし溶かした後、膠液を入れて作る。紙に防水効果をもたらし、滲みを防ぐ役割をする。

と直接な関わりを持つ層である。②はマスキングテープを貼って絵具がつかないように保護するための層である。④はマスキングテープをカッティングして絵具で塗る部分と塗らない部分を境界づけて絵具を塗る部分は穴の空いた状態になる。⑦は画面に残っているマスキングテープを取り除く層で、最後の工程である。マスキングテープを剥がして完成する絵画となる。絵具を付け足し、取り除く行為は一般的な絵画の仕組みである。しかし、マスキングテープは文字を利用した下絵の輪郭に沿ってマスキングしたため、まるで、陶芸で釉薬を塗って焼き終わり、窯の扉を開け完成品を見るまでは、焼かれる窯に任せるように、マスキングテープを取り除いて完成を見ることができる。点在する余白が現れ、余白と図の部分が混ざり、一つの画面に絵画として現れるとマスキングテープは残らないが、マスキングした痕跡はしっかりと役割を果たすのである。絵具が垂れて流れる細い線の上までもマスキングで細かく絵具を載せることができる。

1.2.1. 「横的」見方の境界

支持体に沿って見える側から平面滑りで絵画を見る方法である。すなわちイメージを認識する方法と構造は同じである。色や質感の違いで差異が発生し、ものの輪郭やものの姿が分かる。山の絵であれば、山の形や色、大きさ、周りの雰囲気など山と分かる要素があり、それぞれ境界を含む。目で見える範囲内で差異が分かる境界、すなわち認識上の境界で区別する方法として見る。例えば風景画があるとする。絵具が重なり、ぼかしている絵具の塗り方など、木の葉っぱと背景の空のような、目で区別できる境界は、物質（絵具）では区別しにくい、木であることや遠くに山が見えるなどと分かる時点で、ものを知覚し、分別することができる。すなわち、画面上で色面の違いや対象を区別できることが、画面上で「広がる」境界として捉え「横的」と定義する。

「横的」見方で重要なことは、遠近感を表すイメージの奥行きなど、イメージから認知する解釈から解放され、画面上の色や差異の広がり集中することである。写真や映像を見るように、ものを知覚しイメージとして受け取ると、その1つのイメージは一画面として捉えられる。一画面で見える差異から生まれる境界を注目してほしい。すなわち「広がり」としての見方である。この概念は「縦的」な見方としての境界と比べて絵画の平面性を意識して取り上げた概念である。

「縦的」見方とは層の重なりからできた絵画の構造に注目させた見方である。絵画上の平面性と絵画の構造という2つの視点から、極薄いイメージである絵画から見える断層的な構造に目を向けて絵画の平面性から解放の方向を見せることができる。

「横的」としての見方から、境界と余白の関係については次の第2章で詳しく述べる。

1.2.2. 「縦的」見方の境界

絵画と彫刻の違いは何だろうか。すぐに思いつくのは、平面と凹凸があるものとの違いのことだろう。しかし、絵画でも絵の具を画面に載せていくことを続けると立体になることは周知のことである。そして、立体と平面の問題ではないことを気付くだろう。彫刻は360度回りながら観ることができる。絵画は裏面があり360度見ようと思えば見ることができるが、絵は180度として向かい合っている。支持体から観る側に向けて絵の具は層を重ねながら絵を完成する。

「縦的」な見方は、完成する絵のための工程であり各層が全て見えるわけではない。しかし完成する絵とは別に制作工程に意味があることを見せるためには「断層的」なレイヤーのことを述べざるを得ない。特に何も描いてない余白の部分とはっきり区別させながら、すべての工程を含み、背景を背景として見せず、背景（余白）と描いた部分が一つとして認識することを目的にした絵画を元に余白の役割を探るのである。

層と層の境界に注目して「縦的」な境界は、層を作る順序や絵具の使い方で質感の表現が違ふこと、そして色を塗るときの方法などを境界作りとして説明できる。

「横的」の見方では、支持体の表面に沿って平面に広がるイメージを見る方法だと定義した。「縦的」な見方とは、画面上の上下の見方ではなく、支持体の上に載る絵具の重なる層のことを示している。すなわち、絵画の支持体から鑑賞する側に向かって積み重なる絵具の層の方向を縦と見て、平面に広がるものとは対立した、立体で見る方法である。

「縦的」な見方で重要なことは、何が重なっているのかである。そして重なったことでどのような効果を持っているのかである。

本研究で主に扱われる絵画では、支持体に何も描かない意図的な余白を残し、絵に含ませる。その余白の生成方法は、文字を利用することである。

文字は線で表され、適度な余白を常に含んでいる。線と線の隙間が余白の空間として残されるのである。そのため、支持体に文字を重ねてひと塗りした後、生成された余白が点在している中、文字の部分の上だけに絵具が載り、イメージが描かれる。それぞれの詳しい分析は後の章で説明する。

「縦的」な見方では何も描いていない部分、すなわち余白と重なった文字のイメージを下地にした、色鮮やかなイメージとはっきりとした区分を分かりやすく理解するための視点であり、余白と文字の輪郭の関係やパターンとして描かれるイメージとの関係について探るための一つの見方になるのである。

1.3. 第1章のまとめ

絵画上で境界について調べることは、画面に差異をもたらすこと、すなわち絵が生まれる元を辿り、人に絵として認知もしくは作品としてみてもらうにはどのような構造を成しているかについて知ることである。はじめに横的な境界について、次に縦的な境界について調べ第2章ではじまる余白の内容の土台とした。

現実ではものの境界を定めるのは曖昧なことである。特に立体を平面に描く時、気づきやすいことを説明した。絵画で目に見えるイメージは、常に境界を持っている。横的でも、縦的でも境界は生成する。境界が生成するプロセスは、余白と呼ばれる支持体、あるいは背景と描くこととの相互関係に注意して、余白も絵の一部分として一つの絵画をなすことに注目した。

絵画を構成する仕組みを見る時、境界について言及した「横的」の境界と「縦的」な境界は、層の重なりでできる絵画として「断層的」な視点を与え、層の描かない部分が、層の隙間として存在し、画面から下地の余白が見え、違う層を見ることができるよう、画面上で層の重なりが見えることを「縦的」の視点として提案した。「横的」な見方は絵画の平面性を基にして画面上で見えるものに限定している。

絵画の平面性に着目し、画面上に現れる差異を境界として見る。そして「縦的」な見方としては、層の重なりからできた絵画の構造に着目し、層と層の相互作用から絵画にどのような視覚的な効果をもたらすのかを見るのである。厳密に決まった規則を持っている層が何層も重なることで、各層の役割を絵画上で視覚化したことに特異性を持つ。あえて極薄く描き断層的な構造に注目させる視点の提示に意味がある。絵画の平面性とは少し違う

視点の提示である。

フラットな絵の表面の平面性に対して、層状になっている構造を立体的な視点として与えるという提示をした。絵の構造に意味があり、その概念を有効にすると、ごく薄いイメージであっても、立体的な視点から作品の時間軸を感じ、多方面からの鑑賞が可能となる。

第2章 段階的層の役割と意味

2.1. 支持体の層

一つの絵画作品が出来上がる制作プロセスを細かく見ていくことで、結果として絵だけを見て読み取れる要素がどのように組み込まれているのかを探ることができる。最初の手順として絵を描くための画面＝支持体¹³から見ていくと、主に油彩画やアクリル画などはキャンバス¹⁴を多く利用する。キャンバスは、大きく麻や綿の種類をよく使用する。麻の場合繊維が荒い方で木綿より布肌が滑らかではない。油絵具や厚塗りなどの荒い布肌の特徴を必要とする時に使用される。アクリル絵具が登場し普及を始めると綿を良く使うようになった。「新潮世界美術辞典」ではキャンバスの説明を見ると次のように定義されている。

一般に、画枠に強く張り、膠水を引き、地塗塗料（白亜または石膏を膠などで塗り合わせたものと、ジンク・ホワイトなどを油で練り合わせた白色塗料がふつう用いられる）を施してプレパレーションが完了しすぐ制作にかかることのできる状態のもの、ないしは制作を完了した完成作をも指す。¹⁵

画枠を使用する分、画布で覆う支持体として全面を板で使用するより、重さも軽くなり、大画面の絵を描くことが可能になる。

地塗りが無いキャンバスに絵具を付けようとする、繊維の間に水分や油が早く染み込み顔料の粒子が布の上部に残り、定着の良いバランスの水分量や油量が崩れやすい。そし

¹³ 基底材ともいう。漆喰・木版・繊維・厚紙・紙などの絵画材料のことである。

¹⁴ Canvasカンヴァスともいう。帆布であり、画布。

¹⁵ 秋山和光編『新潮世界美術辞典』新潮社、1985、p. 337.

て繊維の表面との摩擦などにより絵具を塗る際に抵抗力を感じることができるため、その性質をよく把握し、表現にあった方法を選ぶべきである。染み込ませる表現の場合は地塗りが無い方が良い。絵具の発色や滑らかさ、光沢などを望むのであれば、キャンバスの繊維の質感は残しつつ一層がコーティングされた、すなわち地塗りをした上に描くべきである。

本論文で扱われる絵画は麻も綿も使用している。支持体であるキャンバスは、元々白い下地がすでに塗られて販売されているものを使うのが一般的である。その下地が施されている状態からそのまま使うのではなく、ジェッソ¹⁶を薄く塗り、完全に乾いたらサンドペーパーで一度均一に表面を平らにすることを4回～6回繰り返す。そうすることで、支持体の目止めと滑らかな表面質感を表すことができる。ジェッソを丁寧かつ均等に塗ることで、絵具の定着も良くなる。

ジェッソで塗った後には、アクリル絵具のホワイト色で薄く全体を3、4回塗る。そうすることで強い隠蔽力を発揮し、綺麗な白の発色が得られることを達成できる。下地の部分の処理が大事であることは、最後まで余白の部分としてそのまま絵となるからである。そのため、綺麗に維持できる丈夫さも兼ねなければならない。ジェッソだけを何層も塗っても、ジェッソは本来絵具の定着がよくなるような地塗り材であるために埃や汚れがつきやすいのである。アクリル絵具は乾くとコーティングするように汚れや水分などから保護可能な皮膜ができるため、アクリル絵具をまた同じく何回も塗るのである。そして、ジェッ

¹⁶ Gesso : 一般的に地塗り剤で使う。チタニウムホワイトと炭酸カルシウム等の体質顔料をアクリル系樹脂エマルジョンに混合した白色の乳液状の液体。

ソも同じく白色ではあるけれど、アクリル絵具の白よりは隠蔽力が劣る。そもそも絵具と地塗り材の用途に適したものであるためであろう。

下地作りにジェッソを何度も塗っては、サンドペーパーで磨くようにかけるわけには、もう一つの理由がある。後に第2章の5段階目に当たる「2.5凹凸の層」では、作者が下地と違う質感を直接作っていくプロセスがあるのだが、その凹凸の質感を下地と境界合わせに置かれるため、下地は滑らかで、凹凸がなるべく少ない方が凹凸の質感の効果を最大に活かせることになる。下地は最終段階まで、絵が乗る場所を除いては画面にそのまま残すため、次の2段階目の2.2マスキングテープの層から最終段階までずっと保護されることになる。

下地が密度を増すと引き締まって見える。キャンバスというよりはキャンバスの形をした物体として存在感を表す。作品としても丈夫さを増し、絵具の発色の維持にもつながることになる。

下地の白色は完成した絵の余白の部分として表に出ることが本研究の絵画の特徴でもある。絵の中に余白が点在することで、余白は背景としての役割も果たしつつ、絵としての役割もしている。下地である部分が余白として残され、その余白は図と地の役割を果たす。図と地の関係も対立的に見るのではなく、お互い混ざり合い、相互作用するように画面に一つの絵画として表される。

絵画の制作プロセスを細かく各作業を一つの画面上に作られる「層」と名付けて、段階的に「層」が重なり合って一つの絵画という物体を成すことを一通り見ることで、層の重なりによってできる絵画がどのような意味を持つのか、見えない工程が結果的に残された

絵から見える状態であることの意味を探ることができる。

7層の過程が絵画にどのような価値をもたらすことができるのか。人間の手作業が示していることが何であるかを探るため、過程を重要にして厳密な規則のもと作る絵画について分析する。

完成した絵画の画面に現れた絵は一画面であるのにも関わらず、全過程の要素を含み視覚的に見ることができることで、過程を知る、知らずに関係なく、見る人に何らかの疑問を与える。それは、見えるプロセス¹⁷から来る疑問である。さて、次のマスキングテープの段階に進み、後6回ある段階を見ながら進むに連れて層の重なるの重要性が明らかになっていく。

¹⁷ 完成した画面の絵に7段階の層のプロセスが見えること。

2.1.1. マスキングテープ

支持体の作業が終わるとマスキングする部分をマスキングテープで覆い隠す。つまり支持体の部分に絵具を付けたくない場合、支持体を綺麗に保護する役割と



してマスキングテープを使用する。 図 1 黄色いマスキングテープであるため、黄色い部分がマスキングした部分

マスキングする方法として大きく2つを取り上げる。

① キャンバスにマスキングテープを全面に貼る方法

キャンバスの画面を全部、マスキングテープで貼る。そしてその上にマスキングする区域を分けるイメージが乗る。(図1)例えば、マスキングテープの上に文字を描き、後に文字の部分の輪郭に沿ってなぞりカッティングすることでマスキングができる。全面にマスキングテープを貼る場合は、カッティングされた部分にイメージが後で描かれることである。

② キャンバスに描いた後にマスキングテープを貼る方法

地塗りされたキャンバスに何かを描いてからマスキングする方法である。まず、キャンバスにマスキングするイメージを描いて、そのイメージの部分以外を保護するためにマスキングテープで貼る。この場合、無駄に全面に貼る必要はなく、イメージがすでに描かれ

ているため、その部分以外の境界周りを貼ればいいのである。

キャンバスの全面に貼る理由は、筆で描いた時に現れる細く垂れ流れる線や筆のタッチの跡など、細かい絵具の表現を全てマスキングテープ上に残し、カッティングすることで細かく見せることができるためである。

絵画を制作する上で確固たる層の段階的作りに着目し、絵画の完成時に見える画面上の層の要素について知るために、一番はじめの地塗りの層から2番目のマスキングテープの層に当たる部分を説明する、基本的なマスキングに関する様々な方法を記述した。その中でもマスキングテープを使用することがこの地塗りの層の次の段階の層に当たる。

地塗りの層でジェッソとアクリルのホワイト絵具で何層も塗り、密度ある地肌を完成させた。その上にマスキングテープで絵具が乗らない場所を保護するために、マスキングする作業がこのマスキングテープ層で行われる。マスキングをする場所としない場所の選別基準やその意味について見る必要がある。

まず、マスキングをする場所を決めることは次の段階で紹介する「2.3 文字を利用した下絵」と大きな関わりを持っている。下地塗りが終わった支持体の上、もしくはマスキングテープで覆われた画面の上に、黒色の絵具で文字を重ねて描くことが文字を利用した黒の下絵であるが、この黒い文字の部分と支持体の白色の部分ははっきりとした境界を境に画面に残される。黒い文字のところだけに絵を描くことと、正反対の黒い文字のところ以外の場所全部に絵を描くという、大きく2つのマスキングする方法を紹介する。

1) 黒い文字のところだけに絵を描く場合

白く地塗りを終えた支持体の上に黒い文字を重ねて描いたら、その上だけに質感作りが始まり、またその上だけに色のついたパターン化した絵が乗ることになる。そのため、黒い文字の部分以外のところは白い支持体のまま保護しなければならない。順序としては、支持体の処理の後、黒い文字を描き、黒い文字以外の部分をマスキングする。マスキングする時、細かい曲線や細い部分の境目はデザインカッター¹⁸で細かくカッティングする。厳密に黒いところと白いところを境界付けるのである。

2) 黒い文字のところ以外のところだけに描く場合

地塗りを完了した白い支持体の画面全面にマスキングテープを貼る。マスキングテープの上に黒い（剥がす部分になるため、色は重要ではない。）文字を重ねて描く。次に文字のところの輪郭をカッティングし、文字の部分に当たるマスキングテープを残して、文字の部分ではないところのマスキングテープを全部剥がす。文字の部分は白い支持体のところのままマスキングテープで保護されることになる。マスキングテープを剥がしたところには質感作りの作業が入った後、色の付いたパターンの絵が描かれることになる。

ここで、マスキングテープの役割は作業の手助けをしている点から見たとき、もし、マスキングテープをしなくて、慎重に頑張っって境界にはみ出さないように質感を作り、絵具を塗るとしたらどうなのか。という疑問を持つかもしれない。もちろん不可能なことでは

¹⁸ 工芸用のカッター普通のカッターと違い持ち手の部分が鉛筆のように持てるようになっていて細かい作業に向いている。切り絵など。刃の先端部分で取り替えができるようになっている。

ない。マスキングテープは、塗りたくない部分を塞ぎ、保護してくれるので、はみ出ることを気にせず質感作りにかかり、絵具を塗ることができる。マスキングテープは、作業の効果を上げてくれるだけではなく、細く細かい部分のところに絵が載っている（図2）ことから観者の疑問を引き出すことができる。はみ出さないことが、少しの躊躇もなく機械的感じでキリッとエッジがはっきりすると、不思議さが増すのである。そのためにもマスキングテープでの作業が重要になるのである。

マスキングする意味として、最終的に絵画となる一つの部分として最初に出来上がる地塗りの支持体が、マスキングテープで保護されて最後まで維持す



図2 文字を描くときに流れた線や筆の跡にも絵が載っていることが分かる

ることに重要な意味が含まれている。絵画は様々な色や点、線、面といった要素を持って描かれることによって構成されたものである。描いていない支持体の部分を絵の一つの要素として位置付けをし、最後まで描かない部分を維持する要素として扱われる。しかし描いてない部分ではあるものの、白色という色を持っていることには間違いはなく、最終的に一つの画面に一つの絵を構成する要素となる。単に白色で色を塗ったことと違うのは、支持体の面を描く行為とは別として考え、描かない部分として最後まで持ってくることである。もちろん結果的には白色で塗ってある面ではあるものの、意図的に支持体の地塗り

の層としての一画面を最後まで保護して持ってくる点としてのコンセプトを表している。

一画面を下処理として白で塗った行為を描く行為とは別と考えることで、描かない部分をマスキングして最後まで維持し持ってくることである。東洋の絵画の中で、文人画によく見られる、絵の表現の一つとして余白をわざと残すところと通じる部分がある。人を描き遠くに山を描き、人と遠くの山の間には何も描かず空白＝余白として残すのである。ただ描かないだけで、人と遠くの山の間は観者が解釈する余地を与えて、より実感がわく解釈へと導かれるのではないだろうか。描かない部分を意図的に作り、絵の一部として捉えようとする試みである。第3章で詳しく扱われる内容でもある、図と地の関係につながる部分でもある。背景と具体的な絵、もしくは絵の中の中心となるイメージのことを図とする。そして支持体を地とする場合、絵画上で図と地の関係については美術批評の中でも度々取り上げられるテーマでもあった。

地塗りをした支持体に貼るマスキングテープは、最後に剥がすまで支持体を保護する役目を持っている。保護される支持体の部分はすでに完成した部分でもあり最後に顔を出すまで、他の絵と一画面化するまでマスキングテープの下で待ち構えているのである。

2.2. 文字を利用した下絵

地塗りをした支持体にマスキングテープを全面に貼るか、文字の下絵を先に描いてマスキングをするかは前後するが、まず、下絵として「文字」を選んだ理由については次の通りである。

文字は主に線で表すことで、適度な隙間や、空間を含んでいる。そのため、文字を重ねると、隙間ができ、さらに意味を表すこともできるため文字を重ねる方法を選んでいる。（図3）作者が主に使う言語である英語、日本語、韓国語、そして数字を使う。文字は人間が作り疎通するための道具



図 3 文字を利用した下絵

であり、決まった形のルールを持っている。そのような文字の本来の使い方だけではなく、文字のイメージを用いるための、文字が持つ意味伝達よりも文字の形やデザインに注目している。もちろん文字が読める人にとっては文字が目に入ると、どのイメージよりも文字を認識するスピードは早いと思う。文字が読めるように文字としての形を崩さずに描くとイメージより文字が先に認識される。文字を絵として形を見せるためには文字である形を全部崩さず、文字を重ねて描くことで、読める認識より、形が先に目に入るようになる。

文字を絵として表現することに対して書やグラフィティが思い浮かべられる。まず、

書の意味を見ると次のことを参考にできる。

文字を書くこと、また書いたものを広く意味し、東洋では芸術の一ジャンルをなす。書は意味内容の表記を第一の目的とするが、同時に文字を美しく描こうとする意識のもとに進化してきた。¹⁹

書は、一つの文字自体を美しく書くことはもちろん、文字と文字の間隔のバランスや大きさなども考えられて、文字や文が書かれることである。もちろん意味の伝達の役割も兼ねて文字が持つ意味を形として表現したりするのである。つまり文字の意味を考慮した造形でもあり、文字の意味とは関係なく形での規則があって、その美しい形を見せる文字もある。

文字を書く筆の使い方やある規則に沿って揃えられる造形美を持つ書き方など、文字が文字として認識されることを前提に書くものである。しかし文字を利用した黒い下絵の場合、文字を重ねて描いたり、太く描いたりして、文字の形がうっすら認識はできるものの、読むことは難しい。すなわち意味を伝達することが主な役割ではない。

文字を用いることで、主に文字で表現するグラフィティGraffitiが思い浮かべる。グラフィティについては次のような説明がある。

主にエアゾールやマーカーを用いて、地下鉄やストリートなどの公共空間にデザインした自らの「名前」を拡散的にかき残していくもので、書いた量や場所を尺度にコミュニティ内の有名性を競うゲーム性や、レターの造形などスタイルの独創性を追求するヴィジュアル・ランゲージ（視覚言語）によって特徴付けられる。²⁰

グラフィティでは自分を表す名前の文字を町の所々に記し描く。その点では絵画の題名

¹⁹ 秋山和光編『新潮世界美術辞典』新潮社、1985、p. 699.

²⁰ 大山エンリコイサム『アゲインスト・リテラシー』LIXIL出版、2015、p. 29.

を、絵を構成する要素の一つとして文字の形を用い描いたことと通じるところがある。

絵画作品についている題名²¹は作品の制作意図を表す場合があり、無題じゃない限り、題名から読み取れる作品とのコンセプトが現れている。その作品名を絵の画面に、読み難いが文字としてその形を絵の一部として描いている。作品名は常に作品と結ばれているコンセプトの一つであるので、作品を構成する一つの要素でもある。一つの絵画を完成するために7層の段階が重なってできるという規則の中で、文字を利用した下絵の層に作品名が組み込まれる。もちろん制作年度や作者の名前などの文字も用いられる。単に文字の形が必要で用いたことだけではなく、何を書くかという問いの中、本来は作品になる絵画の下の方やキャンバスの裏、キャプションに記されるべきものが絵画作品の絵の中の構造として含まれるということが、ある意味グラフィティの自己主張の表現の表れのように既存の決まりから転覆した意味として捉えることができよう。

文字を重ねて描くときに色は黒の方が良い。なぜなら、凹凸の質感を作る際に使う絵具色と同じであると仕事はかどるからである。凹凸の質感が文字の下絵の上に乗る場合と、正反対に文字の下絵の部分の方が余白になる場合は、マスキングしてあるため、最後に取り除かれるので色はどの色を選んで描いても関係ない。

²¹ 作品名とも呼ぶ。英語では、title。

2.2.1. カッティング

マスキングテープを用いて白い支持体の部分をマスキングし、文字を利用した下絵が終わると次はカッティングの層になる。(図4)

カッティングとは英語のCuttingでマスキングテープと文字で描いた黒色の下絵の輪郭部分との境界に沿ってマスキングテープを切っていく作業である。下絵として文字を利用し描くとき、文字を重ねたりして描く。支持体を立たせて画面に向かって筆で文字を描く場合と、床に支持



図4 カッティングした事により、地塗りの部分が見える(白い部分)

体を寝かせて上から描く場合がある。支持体を立たせて画面に向かって筆で描く場合、絵具は下に流れ落ちる。その流れ落ちた細い線も含めて、全ての文字の輪郭に沿ってカッティングするのである。支持体の地塗りが薄く、平らではない場合、カッティングする時にキャンバスの布に損傷を加える可能性が出てくるのである。そのためにも支持体の地塗りは細かく、繊細に、丁寧にするべきである。

マスキングテープをカッティングしたあとは、保護する部分を除き、マスキングテープを剥がせばカッティングの層の段階作業は終わる。細かく切り込みをしたところは破れや

すいので慎重に作業しなければならない。

カッティングした部分は、白色の下地が見える。その下地に次の段階である黒色の質感を作る部分に当たる。完成した絵からは、黒色の境目がある色あざやかなパターン模様が載る部分でもある。まだ剥がしていない、マスキングテープの部分は、そのまま下地が保護され、最後に剥がすことで完成になる。

2.3. 凹凸の層

地塗りが丁寧に施された上に、マスキングテープ、文字を利用した黒の下絵、カッティングの2~4までの段階はマスキングに関する作業と言える。マスキング作業が終わると黒の下絵の部分にだけ凹凸の質感作りが入る。凹凸の質感を作ることになったきっかけとして、子供が無邪気にクレパスで描いた線の感じを表したいために、いろんな材料や道具を使い試行錯誤をした後、確立した方法である。クレパスで描いた線を見ると、紙に見られる凹凸にクレパスの色が凸の部分に付けられ、点々とした隙間がある線を見ることができる。つまり、一つの線が隙間だらけの、孔だらけの線である。凹凸の質感作りの層では「隙間」が大事な役割と意味を持つのである。

前段階では黒色で文字を用いて下絵を描き、その黒色の部分だけを凹凸の質感を作って、次の段階である描きの層に入るのだが、描きの層では、もちろんマスキングしてあるところには描けないため、黒色の凹凸の質感の上に描きの層が乗るわけである。すなわち、凹凸の層だけに黒色以外の色を組み合わせ、あるパターンを描くのである。凹凸の層に色を塗るとき、黒色は使わないといったのは、黒色の上に黒色を塗ることは無意味であることと、色面と色面の間を少し開けることで、凹凸の黒色、もしくは下絵の黒色が見えるようにするためである。

凹凸の質感は黒色のアクリル絵の具をスポンジで叩き塗りをすることで得られる。長年の試行錯誤の末に得た方法である。叩きつけるコツや強さなど、繊細な気配りが必要である。一見、キャンバスのような、粗い目の布の質感に似て、動物の皮の地肌のように、均一で細かい凹凸の質感である。

クレパスの途切れた隙間だらけの線への憧れは、子供の無意識で無邪気な絵に感じる素直さに憧れる作者の心の表れで、その線をアクリル絵具で実現することに成功し、その方法を含め、7段階の層を重ねてできる絵画を通して、絵画に関する新たな方法を提示しようとする。

2.3.1. 描きの層

支持体の層に総合的なマスキング作業が終わり、黒い下絵の部分に凹凸の質感が作られると、凹凸の質感の層の上にだけ、描きの層が乗るのである。すなわち、黒以外の色の絵具で塗るということである。描きの層では、何を描くのかについて、そして凹凸の質感が果たす役割と色の関係について明らかにする。

描くものは鱗のようなアーチ型のパターン（図5左）であり、四角い棒状のパターン（図5右）もある。どちらも象徴化した模様で、アーチ型は人々、大衆を表すものをパターン化し、一つ一つを手書きで描いているため、機械的に全てが同じではない。微妙に違うのである。

人をアーチの形にして、パターン化する絵は、均一で、中心がないことで、色がある絵と文字で作った輪郭、そして白い支持体の余白が一つの絵として画面に現れる。どれも具



図 5 アーチ型のパターン(左)四角い棒状のパターン(右)

体的に集中させることなく、色、輪郭、余白が同等な位置付けをして提示している。図と地を対立させず、融合もしくは並

列に一画面として表している。

四角い棒状のパターンも同じ役割をしているが、四角い棒は人工的な建物を象徴化したものである。

アーチ型も四角い棒状の模様も、以前の作品シリーズの一つである「内面空間」InnerSpace（図6）と



図 6 InnerSpace#1701 Acrylic Gouache on canvas (91.0x91.0cm) 2017

いう絵画から派生したものである。

「内面空間」というのは作者が経験したもしくは記憶しているものを象徴化したものを構成し画面に表している。この時も黒色の下絵に白い余白が登場する。黒色は意識している状態の領域、考える、記憶する領域として表している。白い部分は無意識の領域として意識を表す絵の部分にランダムに点在させ、画面の外側に沿って絵を囲む形で表している。

絵の中で登場する象徴化したものは次の通りである。四角い棒状のパターン、アーチ型のパターン、目の形をした枠、四角いキャンバスの枠の形をしたもの、人の顔、手、涙、波が描かれている。「内面空間」シリーズの絵を解体し、一つの象徴したものを取り出し、7段階の層を意識し集中した絵画が、文字を利用した下絵の上に描かれた本論文の中心となる絵画である。具体化したものを除き、中心を解体し、パターン化したものを全面にだ

す。そうすると余白や文字の輪郭も同じく見えるようになる。どちらかに重みを置くのではなく、一画面上に等しく置くことを意識しているのである。

凹凸にする必要性について論ずるとしよう。凹凸の質感を作ろうとした動機として、子供の無邪気なクレパスの線を言及した。子供の絵に対する、描



図 7 凹凸の質感の上に絵具が載っている状態

く行為に対する素直さに憧れを持ち、質感を作り出そうと思ったのである。下地が凹凸の形になると、力の加減で、絵具のついた筆で、凸部分の上だけに塗ることで、凹の部分の黒色が見えることになる。つまり、文字を利用した黒い下絵の層が表から見える構造となる。凸部分に色を塗る時、平らな部分に色を塗ることとは違うため、同じ方向に絵具を一回塗ると、光の加減や見る方向によって発色が違ってくる。そのため、四方の左右、上下、と計4回色を塗ることで、その色が持つ一番いい発色が得られる。そして、凸部分にだけ絵具が乗っているため、小さな凹凸ではあるが、立体の持つ有効性も得ることができる。目で分かりやすい凹凸ではないが、色と窪んだところの凹部分の黒色と一緒に見えることで、筆のタッチではなく、質感の結果が細かい模様として現れるのである。（図7）

面白いことは、凹凸の質感で窪んだところの黒色が表から見えること以外に、色を塗る際、色の面と面の境界線は1、2mm位の間隔を開けることで下地の黒色が見えて、自然に境界線が出来上がることである。

境界線を描かず、間隔を開けて隙間から下地を見せることから、黒色で凹凸の質感を作った層を表から見えることを可能にしている。

2.4. マスキングテープの除去

地塗りをした下地、マスキングテープを貼る層、質感作りの層、描きの層で、画面に付けるものは全て終わったのである。絵画と呼ぶべきものは絵具をつけて、重ねて、色を表し、マスキングして、コラージュして、支持体の上に何かを付け足す形であることが多いのではないだろうか。切り絵の場合、いらぬ部分を取り除いて完成する。版画はインクを付け足すが、プレス機で押し付けては、離して完成となる。7段階の層では絵具を付け足し、テープを取り除いて、全ての層が重なり、最後の作業として画面についているマスキングテープを全て取り除いて完成の絵が現れる。マスキングテープを剥がすまでは、完成の絵を見ることはできない。陶芸で釉薬を塗って焼くまでは、完成を予想することはできても、焼き終わるまで見ることはできない。全部焼き終わったら見ることができるように、マスキングテープを剥がしたら、一瞬で完成品に出会うことができる。ある意味各層での作業を緻密にして、確固たる作業の段階があるため、マスキングテープを剥がして現れる絵には完結性が揃っている。

2.5. 第2章のまとめ

絵画を構成する各層について意味や役割を詳しく論じた。簡略にいうと、①支持体の層は、ジェットやアクリル絵の具を丁寧に塗り重ね、サンドペーパーで平らにして丈夫で綺麗な白を発色する地肌を作る。この時点で完成となる余白の部分が出来上がる。②マスキングテープで描かない支持体の白い部分を保護すると共に境界を作る。③文字を利用した下絵を描く。文字は作品名、制作年度、名前などの本来作品のキャプションに書かれる文字を絵の要素として取り入れる。④黒色の文字のイメージの輪郭に沿って、マスキングした境目をカッティングする。描く部分と描かない部分を分離する作業である。⑤凹凸の層では、描きの層で描かれる部分に凹凸の質感を作る作業をする。⑥描きの層では、凹凸の上だけに描きこまれる。パターン化した模様の絵は、中心がなく全体として余白を別途にしない目的で描くのである。⑦マスキングテープの除去を最後に、完結性を持った絵が生まれる。各層で緻密にその役割の目標に向けて作業をした為、全ての層が重なり、揃ったときには完結された絵として画面に現れるのである。

各段階の層について、その意味と役割そして完成後の絵から見えるものであるかどうかをまとめて表にした。(表1)完成後の絵から目に見える層は、①支持体の層、③文字を利用した下絵、⑤凹凸の層、⑥描きの層である。目に見えない層は②マスキングテープ、④カッティング、⑦マスキングテープ除去である。

表1でまとめてみると、作業した痕跡が残らないのは、完成した絵からは見えないものである。不可視となっているのは全部で3つあり、それはマスキングテープを貼る、切る、剥がす行為に関するものである。

マスキングテープを剥がして完成する絵画であるために、マスキングテープは制作過程では見えるものの、最後にキャンバスから剥がれることで、完成した絵からは見えないものである。では、残らないものを層として定義する必要があるのだろうか。完成した絵は、一つのイメージとして見える。もっと詳しく見ると白色の支持体の部分、黒色の文字の部分（文字の輪郭や色と色の境界部分が黒色であること）、このように一つの工程が施された時間が一つの画面に見える。格工程が持つ時間は層として捉える事ができる。すなわち、格工程は格層として時間を表す事ができ、それは、目に見えない構造を概念として表しているものである。実際行った工程は、物質的に残らなくてもプロセスに無くてはならないものであるため重要である。その工程を層として定義しているので、本論文で扱う絵画の概念は、層の構造を中心とし、薄いイメージに対して立体的な視点を与える事ができる。

段階	層の段階	意味	役割	完成後の絵からの可視/どのように。	完成後の絵から不可視/理由と作業行為
1	地塗り	-地塗りの時点で最後に余白として絵となるので完成を意味する。 -余白の表面処理	-ジェッソとアクリル絵具で繰り返し塗ってサンドペーパーで磨くので、絵具の定着とカッティングしても丈夫な画面を作る。	可視/ -白い地塗りのまま見える。	
2	マスキングテープ	-描かないところと描くところとの境界をつける。 -境界作り	-地塗りのところを保護する -地塗り保護。		不可視/ -描く部分のマスキングテープは除去。 -テープを貼る作業行為。
3	文字を利用した黒の下絵	-作品名、制作年度、名前などの文字を絵として含まれる。 -文字が絵となる。	-文字の形から生じる隙間の余白が作られる。 -余白生成	可視/ -白い余白と境界付けられて文字の輪郭が見える。	
4	カッティング	-境界線をなぞる行為。 -描くところと描かないところの分離。	-描くところのマスキングテープを切って取り除き次の作業の準備をする。		不可視/ -カッティングしたマスキングテープは除去。 -テープを切る作業行為。
5	凹凸の質感	-子供のクレパスで描いた線から発案。 -下絵の黒を見せるための隙間作り。	-凹凸の構造で黒色の下地を見えるようにする。 -色を綺麗に見せる。	可視/ -黒以外の絵具が乗っているところが凸部分。黒い部分が凹部分である。	
6	描き	-パターン化した絵を描くことで、中心を無くし点在する余白と一体化する絵画を意味する。	-色の面と面の間隔を開けることで下地の黒が見え、境目を描かずとも見えるようにする。	可視/ -パターン化したカラフルな模様。	
7	マスキングテープの除去	-マスキングテープを剥がすだけで、作品は完成する。各層の緻密な作業の結果の完結性	-画面に出る余白を全部表す。		不可視/ -マスキングテープを除去する -テープを除去する行為。

表 1 各層についての意味と役割そして完成後の絵で見えるかどうかをまとめた表である。

第3章 イメージと層について

3.1. 図と地

絵画は「描いたもの」である。絵画上で描いてない部分は、未完（描く余地がある）の意味や、背後の光景として用いたり、絵と絵の空白もしくは余白として、主要題材を引き立たせるための役割に過ぎないものであった。絵画として成立する根本的なものである支持体の上で生まれる差異について考えると、描いたものと描いていないものとの相互関係について模索することは、絵画の新たな発見につながる課題であると思う。本研究では描いてない部分の定義を描かない部分として捉え、意図的余白と命名し、描いたものと同じ位置付けをすることで、絵の構成要素の一つとして研究の対象とする。

感覚や知覚、記憶といった人間の情報処理過程を解明する認知心理学においては、知覚システムについて様々な研究成果が生み出されてきた。その内の1つに「図と地の分離」というものがある。1つのまとまりのある形として認識される部分を「図」、図の周囲にある背景を「地」と呼び、図と地の分化によって初めて形を知覚する、というものである。

²² 要は一方が図になるとその形が知覚され、残りは地としてしか知覚されないという事を、図地反転図形の1つであるルビンの壺を例に採り説明したのである。

ルビンの壺²³では白地（つまり壺のように見える部分）を図として認識すると、黒地（つまり2人の横顔のように見える部分）は地としてしか認識されず（逆もまた真であ

²² 仲真紀子『認知心理学 -心のメカニズムを解き明かす-』ミルヴァ書房, 2010, p. 11.

²³ ルビンの壺 (Rubin's vase) とは、1915年頃にデンマークの心理学者エドガー・ルビンが考案した多義図形。ルビンの盃・ルビンの杯 (Rubin's goblet-profile) ともいう。

る)、決して2つが同時には見えない。

同時には見えないというルビンの壺の論述ではあるが、認知する対象がはっきりしているとそうかもしれない。もし、図が具体的なイメージではなく、抽象もしくは象徴的な模様などで、画面上に地のところが絵に点在するような場合、見る人にとって、認知するものがどこにあるかによって、図と地は分離されたり合わさったりする。本研究の絵画が余白として、地になる地塗りの白い部分が、レタリングにより絵の中に点在して現れる。その余白の画面の割合によって、画面の図と地の認識が変わってくるのである。図と地は対立的に見るのではなく、周りもしくはお互いの相互作用しあう位置関係を意識するべきである。

アメリカの批評家クラウスは「視覚的無意識」で下記のように言及した。

非-地は、あらゆる種類のランダムな方法に従ってもモダニズムの画家にとって有効なものとはならず、有効なものとなるのはただ論理的に条件づけられた唯一の方法、「図」の新しい秩序としての方法に従うときだということである。モダニズムの非-地は、作品の表面に浮かび上がって正確にその前景と一致するにいたる。場(フィールド)ないし背景、こうして図としての作品によって吸収される場なのである。²⁴

と、図と地の関係の解釈として論ずる中、非-地としての図の新しい秩序を言及した。すなわち、図と地を対立的に解釈しては範囲が狭すぎる。

具象を描く場合は、図と地は対立的に言えるかもしれない。そうでない場合、図と地の

²⁴ ロザリンド・E・クラウス『視覚的無意識』（谷川渥, 小西信之訳）月曜社, 2019, p. 30.

関係について再考しなければならない。描かないところそして描いたところが画面に共存し一つの絵画として存在する。

3.2. 余白との関係

余白に関しては美術家である李禹煥の言葉に頷けるところがあった。李禹煥著の「余白の芸術」で彼は次のように言っている。

私の絵における描いたものと描かざる部分との相互作用による余白などは、表現の限界と外界の連繫を試みる新しい抽象画と捉えることが出来る。ここでは表現と非表現の同居、あるいは外部性の受容と対応が重要イシューである。それゆえ画面がミニマル・アートとは違い、簡潔でありながら非確定的であり、関係項としての未知性が息づいていると思われる。画面が縦的な自立性よりは横的な連帯性と、規定されざる無規定性を抱えるだけあって、これによる超越性の議論も可能である。

25

上記の引用文で縦的、横的という単語が言及されたが、第1章で論じた境界についてのものとは違うものである。李禹煥は描いたものと描かざる部分との相互作用による余白を言及し、絵画をみる視野を広げ可能性を見せてくれている。

図と地の関係で余白の部分も言及したが、図は描いた部分、地は描かず残った部分、もしくは保護した部分である。余白が点在する絵は、図と地ははっきりとこれとこれだともを指すことができるが、絵画として地が余白であり、余白も絵の一部で、絵画をなしていると言える。絵画の画面の一番外側の部分に穴や隙間がないと、支持体に近い地塗りの部分は見えなため、余白が点在することで、絵の構造や仕組みに興味を向けさせることができる。穴の空いた絵画というのは、その穴から前段階の層が見え、地塗りの地が見えることになるのだ。

²⁵ 李禹煥『余白の芸術』みすず書房, 2000, p. 121.

3.3. 物質的視点からの絵画

絵のコンセプトや内容そしてコンポジションなど、画面に見えるイメージについて語るのであれば、見た目変わった質感や違和感で、技法に疑問を生じさせるものではない限り、物質的な視点に着目して語ることはそうないと思う。どのように作り、どのような技術と材料で表現したかを語るのであれば、物質的に近づくことはできる。

絵画から、ただ、材料のことや技術のことをみるための物質的視点ではなく、絵画の一画面性は画面一つに見えるもので観者に向かってくるので、絵画が持つ平面性としての付き合いを保ちつつ、層の重なりもしくは層の構成からできた絵画をみるための、物質的視点を要するものである。そのため、本論文で扱う絵画は、一見フラットなイメージの絵である。しかし、絵の中に、余白が点在し、地塗りを前面に表し、時には、絵の質感が気になり、アーチ型パターンが目に入り、模様のせいで絵に立体的な感じを与え、絵の成り立ちに興味を注がれる。

アクリルグワッシュで凹凸の質感を作り、また、アクリルグワッシュで色を塗る。

材料としてはアクリル系の絵具を主に使い、完成した絵からは一見、薄いイメージだけが目に入る。

一画面のイメージだけを見て、層が重なったことに気付くためには、層の中で描いてない部分（余白）、もしくは取り除いた部分にあたる隙間が地塗りの部分として分かることで可能となるだろう。余白の部分が層の穴により、見えることになる。マスキングで穴は作られる。完成した画面では穴という認知はないかもしれない。画面上で見えるいくつか

の層の部分が、穴があるから存在しているのだ。

21世紀にインターネット普及により仮想現実が一般化する中、手で触り、ものを作り、人間らしき何かを漂わせることとして、物質性視点を提示したのである。触ることのできる現実のものを目にし、光と陰の影響から微細に色を変化させ、観者の立場により変化可能な絵画について考えると、絵画作品を写真に撮り印刷したものと、絵画作品の現物では、見た時に感じる、人間らしさに感動を覚えるのではないだろうか。

制作過程が感じられるということは、実際体験した、ある動き、質感などをもとに共感するものである。絵画の画面に現れる色やイメージだけをみるのではなく、ものとして全てから感じられるものである。

結果ばかりが重要ではなく、過程がどのようになって、作られたのかに注目することで、結果でみる内容より、深く多様な議論を生じさせることができる。

絵画の可能性は、作者のストーリーや技術、歴史など、いろんな要素で幅広く発展してきた。絵画という平面性の枠の中にある制限的な意味では、新しい方法論を語るには難しい条件であるのは間違いではない。しかし難しいほど、試みる価値が大きく感じられる。

物質的な視点から層の重なりでできた絵画をみることで、絵画としての新しい可能性を提示できる要素が得られると思う。

3.4. 第3章のまとめ

図と地について、対立的に見るのではなく、一画面の中で共存し、一つの絵を成すという絵画について考察した。図は図として、地は地として存在しながら、画面では一つの絵になる。画面を構成する層が重なっても、余白として、描かない部分は穴としてあるため、前段階の層の部分が見えるようになる。図と地を同じ位置付けをしてあえて区分できないように見せたのである。

絵画の構造が層でできていることに着目して、一見フラットな絵から不思議と段階的な層が見えることに集中させたいため、物質的な視点を提案し、絵画の構造に目を向けた。

21世紀のインターネットの急速な普及と、仮想現実が一般化する中、現実のもの、手で触り、手で作るものの重要性を気づかせる。そこには人間らしさを感じさせる仕組みがあり、人間にしか感じ取れないものがあると再度気づかせてくれる。

第4章 作品例 - 比較分析

4.1. イメージの反転



図 8 InnerSpace#1816-1031 Acrylic Gouache on canvas (72.7x60.6cm) 2018

図8と図10は文字の下絵を除いた部分に色を塗ったものである。このようなシリーズをイメージの反転した作品という。文字の輪郭に沿ってマスキングし、文字の上に絵具を塗るか、その外側に絵具を塗るかによって変わってくる。どちらにしても、白色以外の色を塗るところが図として、白い部分を地とすると、図と地の関係がイメージで表される。

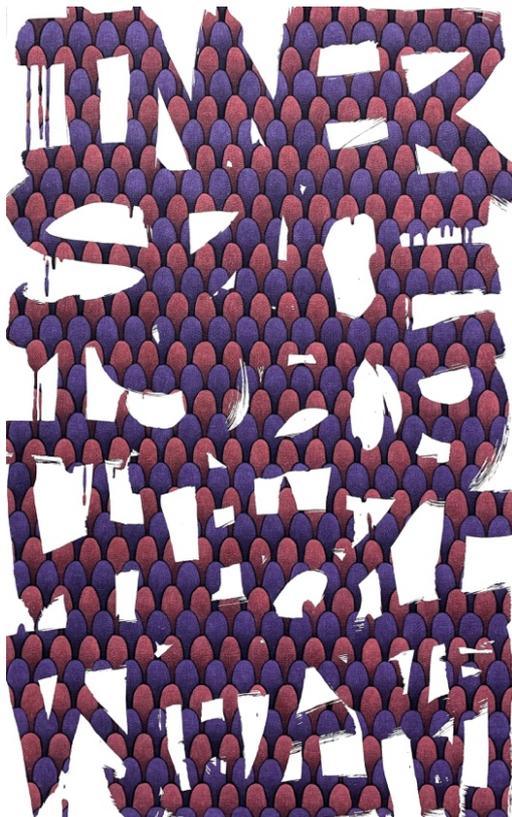


図 9 InnerSpace#1905-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019



図 10 InnerSpace#1906-190509 Acrylic Gouache on canvas (116.8x72.7cm) 2019



図 11 InnerSpace#1918-LOVE-Em Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019

図 1 1 のように地の部分、つまり余白の部分が多く画面を支配すると図と地の関係が面白くなる。

地を背景とし、図を対象といった見方ではなく、図と地の関係が同じ位置づけになる。そうすると画面上の余白の割合で違ってくるが、図と地が前後し続ける絵画となる。前後するというのは、認識している対象がどの部分なのか、焦点を合わせている部分が「前」であり、そうではない部分が「後」になるのである。

4.2. イメージのパターン化

パターン化している模様は視点を集中させる、決まった場所をなくすために使われている。垂直に長細く並ぶ棒状の模様は、都市に並び立つビルディングを象徴し、街並みの風景を象徴し、人工的なものを意味する。細胞のように丸く尖ったもののパターンは海や水を象徴するもので、自然のものを意味する。(図12) パソコンのピクセルのように色が交互に塗られたアーチ形のパターンは、動きの方向性や進行性を表しながら、絵に動きや密度の背景を作る。模様としてパターン化することは、人間が見たものを理解・認識・記憶などの、事象の抽象化の結果でもある。



図 12 InnerSpace#1907-LOVE 사랑 Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0) 2019

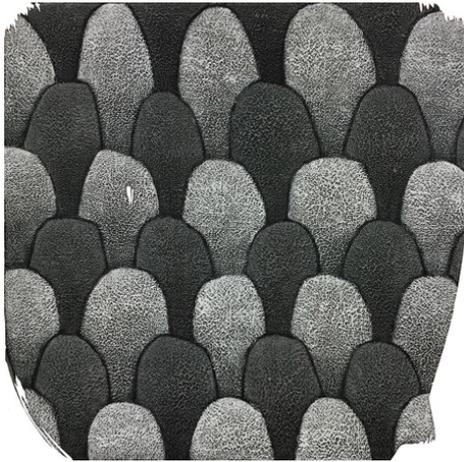


図 13 InnerSpace#1914-LOVEYOU Acrylic
Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019

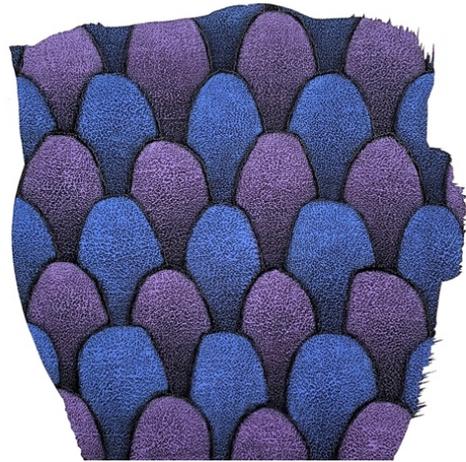


図 14 InnerSpace#1919-LOVE-B.P Acrylic
Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019

内的印象を言葉で記憶するより、もし、言葉で記憶したとしても、イメージ化し記録することが絵画を作る材料になる。しかしそのイメージ化したことを絵に写すときにそのまま写すのではなく、決まった規則に沿って描くのである。例えば、パターン化した模様を描くことや繰り返し用いる象徴化したもの、そしてそれらのイメージが描かれる場所（黒い下地の上に限定する）によって絵は成り立っている。（図13、14）

イギリスの哲学者デイヴィット・ヒューム（1711-1776）は観念と印象について次のように言及した。

精神には、知覚以外の何ものもけっして現前せず、すべての観念は、それより先に精神に現前したもの（印象）から生じるのであるから、われわれには、観念や印象と種的に（種類が）異なるようなものは、思い浮かべること、観念を抱くことさえ、不可能である、ということが帰結する。われわれの注意を、できる限りわれわれの外に向けてみよう。われわれの想像力を、天空に、あるいは宇宙の果てに、駆り立ててみよう。それでもわれわれは、実際はわれわれ自身から一步も出ていないのであり、この狭い範囲に現れたことのある知覚以外には、いかなる種類の存在者

を考える（思い浮かべる）こともできないのである。これが、想像力の宇宙であり、我々は、そこに生じる観念の他には、いかなる観念も持っていないのである。²⁶

知覚したことのあるものの中で、観念や印象も生まれることになる。作者が知覚したものをベースに、捉える印象を象徴化したもので表現した。そのイメージを見た観者が知覚するものと作者のものとは異なるものであろう。そこで、作者のオリジナリティとして、印象をイメージ化する時、象徴化したパターンが生まれる。パターンは反復される意味と、ある規則を持つという決まりがある。

同じ模様のパターンが描かれる理由は、具体的な対象ではなく、同じ模様が無数にあることで、視点を分散させる意味を持っている。視点が一箇所に留まらないようにし、視点が常に動けるようにすると、イメージの痕跡や大きな形に目を向けやすくなる。同じ模様の反復した形で、具体的なイメージではないのであれば、すべて有効に作用するだろう。

²⁶ デイヴィット・ヒューム 『人間本性論 1 知性について』 木曾好能訳, 法政大学出版局, 1995年, 新装版 2011年, 普及版 2019年 p. 86.

デイヴィット・ヒューム (David Hume) 1711-1776. イギリスの哲学者。

4.3. 文字を利用

文字を利用してマスキングする下絵にする。本研究で扱われる絵画には、制作上、レタリングが絵の土台になっている。レタリングとは、文字を書くことを示す。書いているものは、作品名である INNERSPACE（内面空間）や制作日、作者名（サイン）、番号、作品サイズの文字などの作品に関する記録のための情報である。（図 15）

文字を描くことは、絵を構成するものの一つとして捉える。重なった文字の輪郭は絵の形になる。文字の意味を伝えるための行為というよりは、文字の形や姿を用いている。文字が重なり、文字と文字の間隔は考慮しないことから、文字は読めないが、文字ということとは分かるような姿は残っている。さらに、文字を書いてもその上に絵を描くことで、文字は見えにくくなる。つまり、見方によっては文字の要素が見えたり、見えなかったりするるのである。

文字自体が持つインフォメーションを前面に出さず、文字が持つ形を優先する。そして文字が絵の構造に入ることで、文字が絵になり、絵が文字になる。

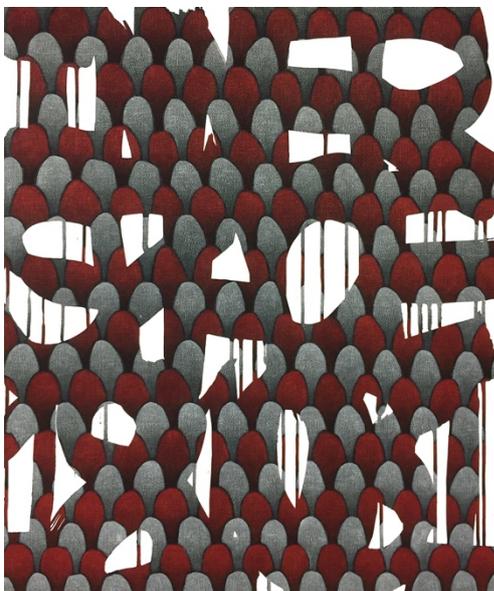


図 15 InnerSpace#1901-181031 Acrylic Gouache on canvas
(72.7x60.6cm) 2018

4.4. 表面の質感

凹凸の質感を作ることになったきっかけとして、子供が無邪気にクレパスで描いた線の感じを表したいために、いろんな材料や道具を使い試行錯誤をした後、確立した方法である。

クレパスで描いた線を見ると、紙に見られる凹凸にクレパスの色が凸の部分に付けられ、点々とした隙間がある線を見ることができる。つまり、一つの線が隙間だらけの、穴だらけの線であることに気付いたのである。

凹凸の質感作りの層では「隙間」が大事な役割と意味を持つものである。（図16～18）

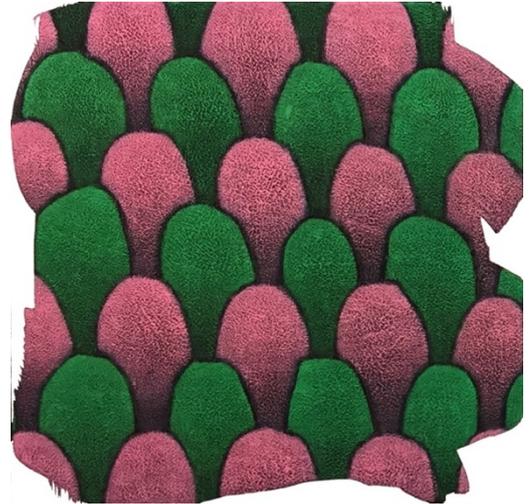


図 16 InnerSpace#1913-FRIENDS Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019

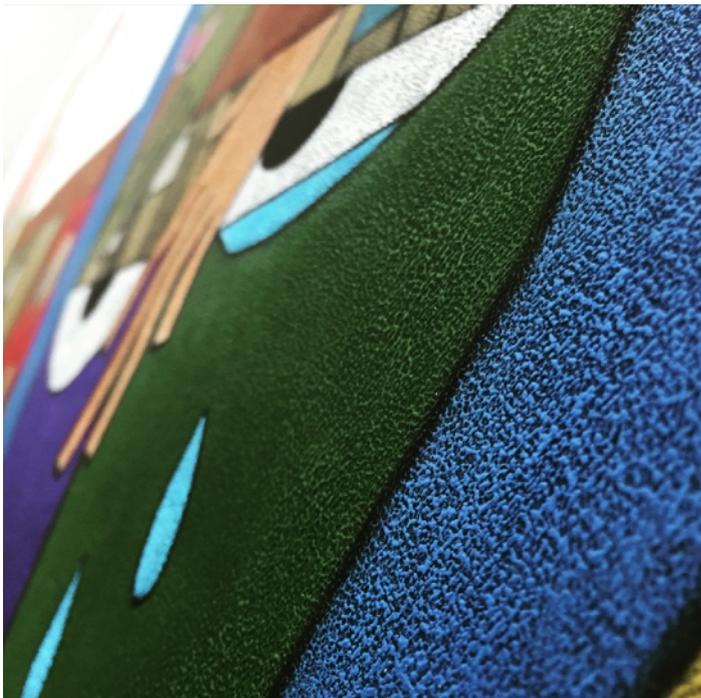


図 17 InnerSpace#1606 Acrylic Gouache on canvas (162.2x112.1cm) 2016 部分拡大

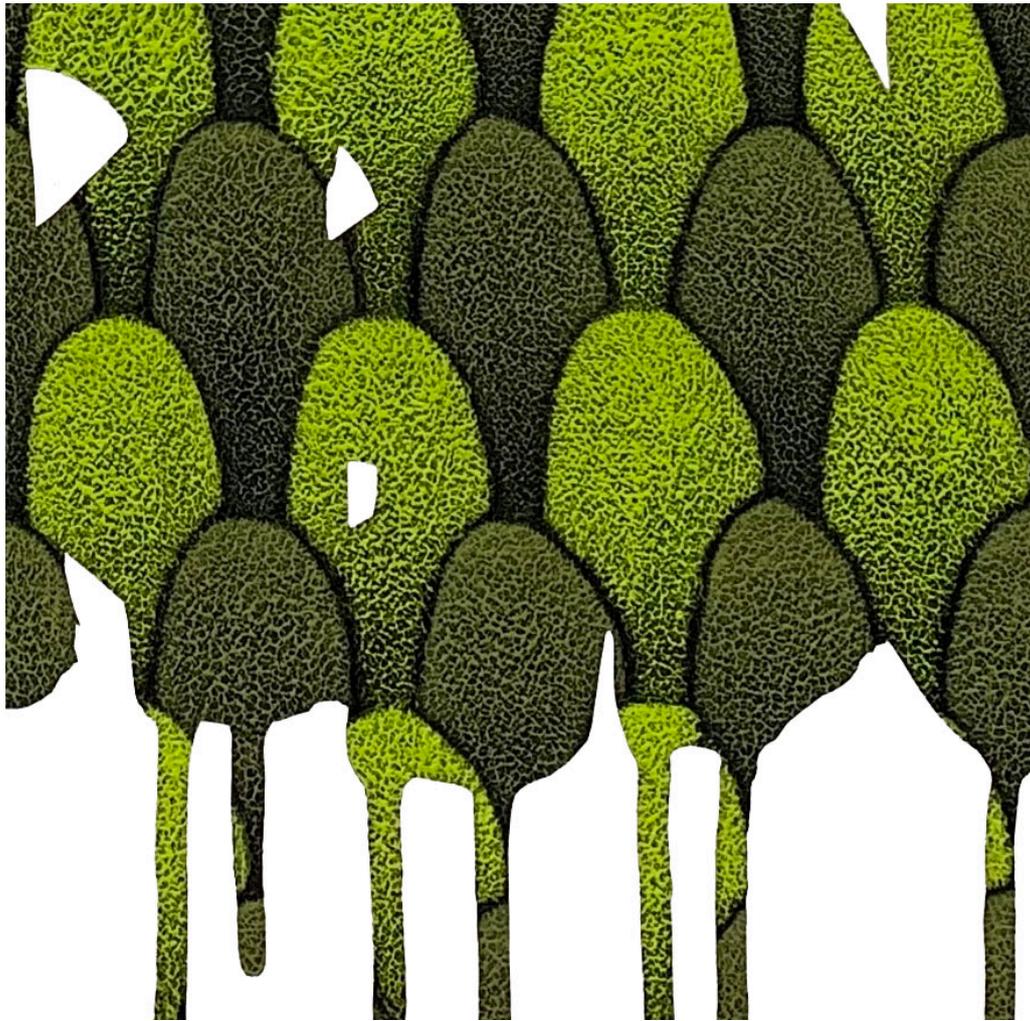


图 18 InnerSpace#1926-URBAN Acrylic Gouache on canvas (20.0x20.0cm) 2019 部分扩大

4.5. 第4章のまとめ

層によって作られる絵画の構造が、完成した画面に部分的に見えるということから、絵画を物質的視点、そしてプロセスに目を向けさせる視点を与えた。

作品を4つのテーマで分けて分析することで、絵画上の視覚的な効果について他の作品と似ているが、全く違う効果を出していることに着目する。

「イメージの反転」では図と地の関係について、「イメージのパターン化」では視点を固定する中心をなくしたこと、「文字を利用」では本論文で扱う絵画の特徴でもある「重ねた文字」が余白を点在させ、大きな文字の形を見せつつ、文字と絵が同時になり得るイメージとして見えることが可能であることを提示した。

描く方式は、ある意味では、同語反復的な行為である。イメージが持っていたインフォメーションは作家のプロセスを通して無意味になり、再び無意味に反復されるジェスチャーを通して、その無意味さは塵となる。そして最後には、どのイメージも、どのテキストも入っていない、荘厳なグラフィティの形としてその姿を表す。

結論

「描く」という行為は、偶然性をコンセプトとして取り入れる場合を除き、キャンバスに絵具を「塗りたい」と思う所に塗る事が重要である。その意味で、マスキング技法は、塗りたくない部分を確実に保護し、塗りたい部分だけ塗ることを有効に実行する技法である。

本論文で扱う絵画は、完成に向けて行う工程において、厳密な規則を持っているため、工程ごとに完結性を内在していると言える。そして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り、一つのイメージに向けて進む事になる。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が明確になる。

白色の支持体の部分、黒色の文字の部分（文字の輪郭や色と色の境界部分が黒色であること）、このように一つの工程が施された時間が一つの画面に見える。格工程が持つ時間は層として捉える事ができる。すなわち、格工程は格層として時間を表す事ができ、それは、目に見えない構造を概念として表しているものである。実際行った工程は、物質的に残らなくてもプロセスに無くてはならないものであるため重要である。その工程を「層」として定義しているので、本論文で扱う絵画の概念は、層の構造を中心とし、薄いイメージに対して立体的な視点を与える事に至った。

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分かったのである。

その「穴」とは、格層の工程で描かない部分として、空白になっている部分である。完成した絵からは、余白として最初の工程の下地にあたる部分が見える。また、黒色の上に違う色を載せる時、色面と色面の境界を描かずに間を置く事で、隙間として空白になる。そのため、前段階の層の色が見えるように、描かない部分とは、前段階の層を隠さず見せる事ができる「穴」として存在する。

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。つまり、白色以外の色を塗る所が「図」として、白い部分を「地」とすると、図と地の関係がイメージで表される。図を対象とし、地を背景とした見方では無く、図と地の関係が同じ位置付けになる。そうすると図と地が前後し続け、余白は絵に溶け込み一つのイメージとして現れる。

本論文で扱う絵画の特徴として、画面に黒色で文字を重ねて下地を描く。そしてその黒色の上にだけ黒色以外の色面を置くものである。色面というのは、パターン化した模様を黒色以外で塗り、色と色の間の境界をあえて描かず、隙間を置くように描く事で下の黒色が自然に境界線として現れる事になる。下地として黒色の文字を用いる理由がある。それは文字が主に線を使い表すことで、適度な隙間や空間を含んでいる。そのため、文字を重ねると隙間が点在し現れる。その隙間をマスキング技法で保護されると、黒色の重ねた文字の上にだけ絵具が載る事になる。最後にマスキングテープを剥がすと文字の輪郭が現れる。

文字を「重ねて」描く事により、描く方式が、ある意味では、同語反復的な行為であることに気づいた。作品のキャプションとしての内容であるサインやタイトル、そして日付が文字として描かれるが、重ねるため、その意味より文字の形に注目し絵とする事で、文字が持つ隙間という空間が絵の「穴」と繋がった。さらに、文字を描く反復的な動きの痕跡として、絵具が流れて線を作り、飛び散った絵具の点が残る。イメージが持っていたインフォメーションは作家のプロセスを通して無意味になり、再び無意味に反復されるジェスチャーを通して、その無意味さは塵となる。そして最後には、どのイメージも、どのテキストも入っていない、荘厳なグラフィティの形としてその姿を表す。

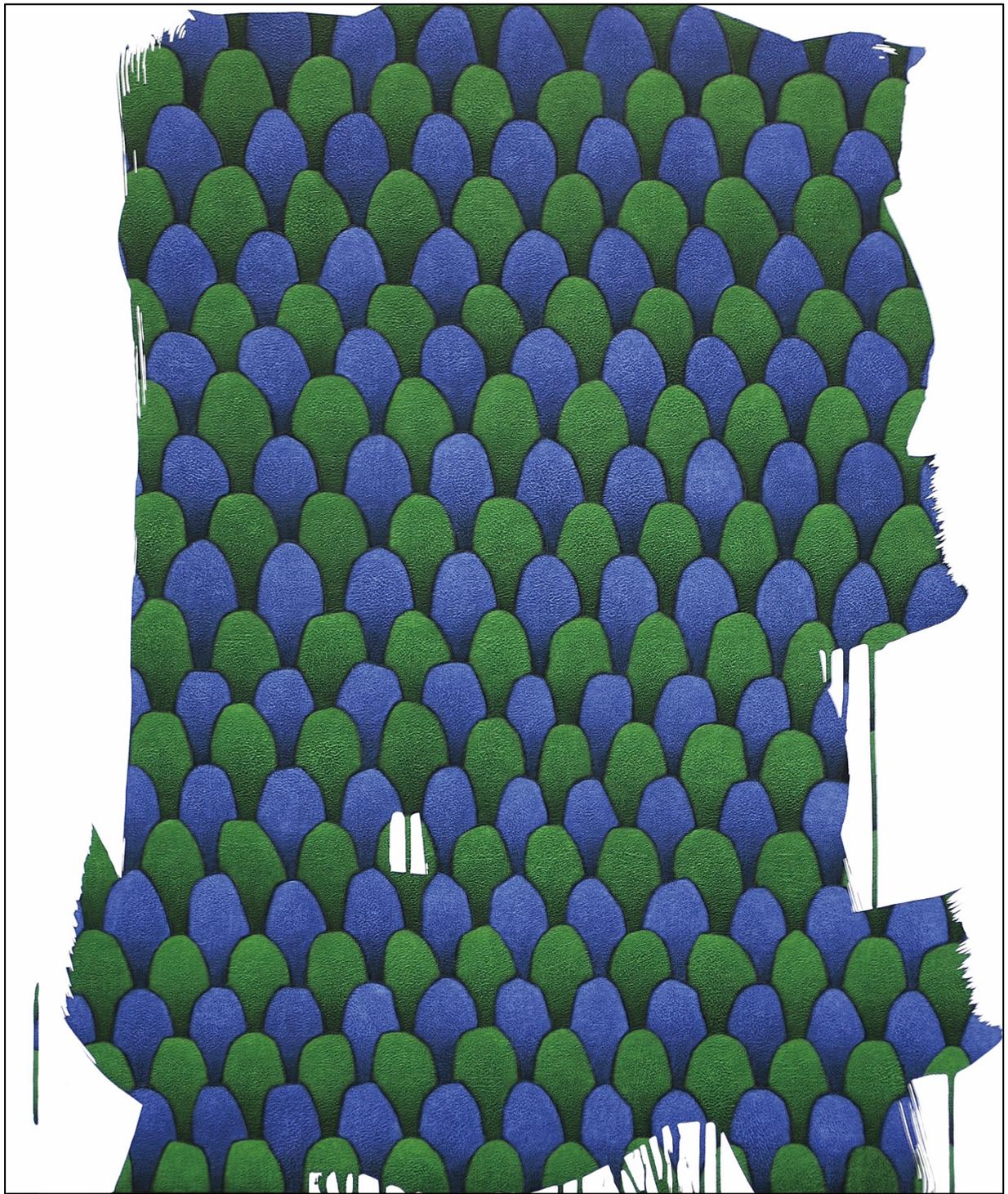
マスキング技法によって最初の文字の形の輪郭はそのまま維持される。絵具を加えて完成する+(プラス)的な作業に対して、消す、剥がすなどの取り除く行為を-(マイナス)的な作業として定義し、版画の押し付けて離す工程のように、-(マイナス)的な作業を取り上げながら、マスキングテープを剥がして完成する絵画の意味について考察した。マスキングテープを剥がすと最初の白い下地の部分が現れる。完成する時とともに最初の層が見えることで、始めと終わりが一画面に現れる。ここに層状である意味がはっきりと示される。

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、マスキ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、ずら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。

参考作品



图 19 InnerSpace#1908-내면공간 Acrylic Gouache on canvas (90.9x72.7cm) 2019



☒ 20 InnerSpace#1808 Acrylic Gouache on canvas (72.7x60.6cm) 2018

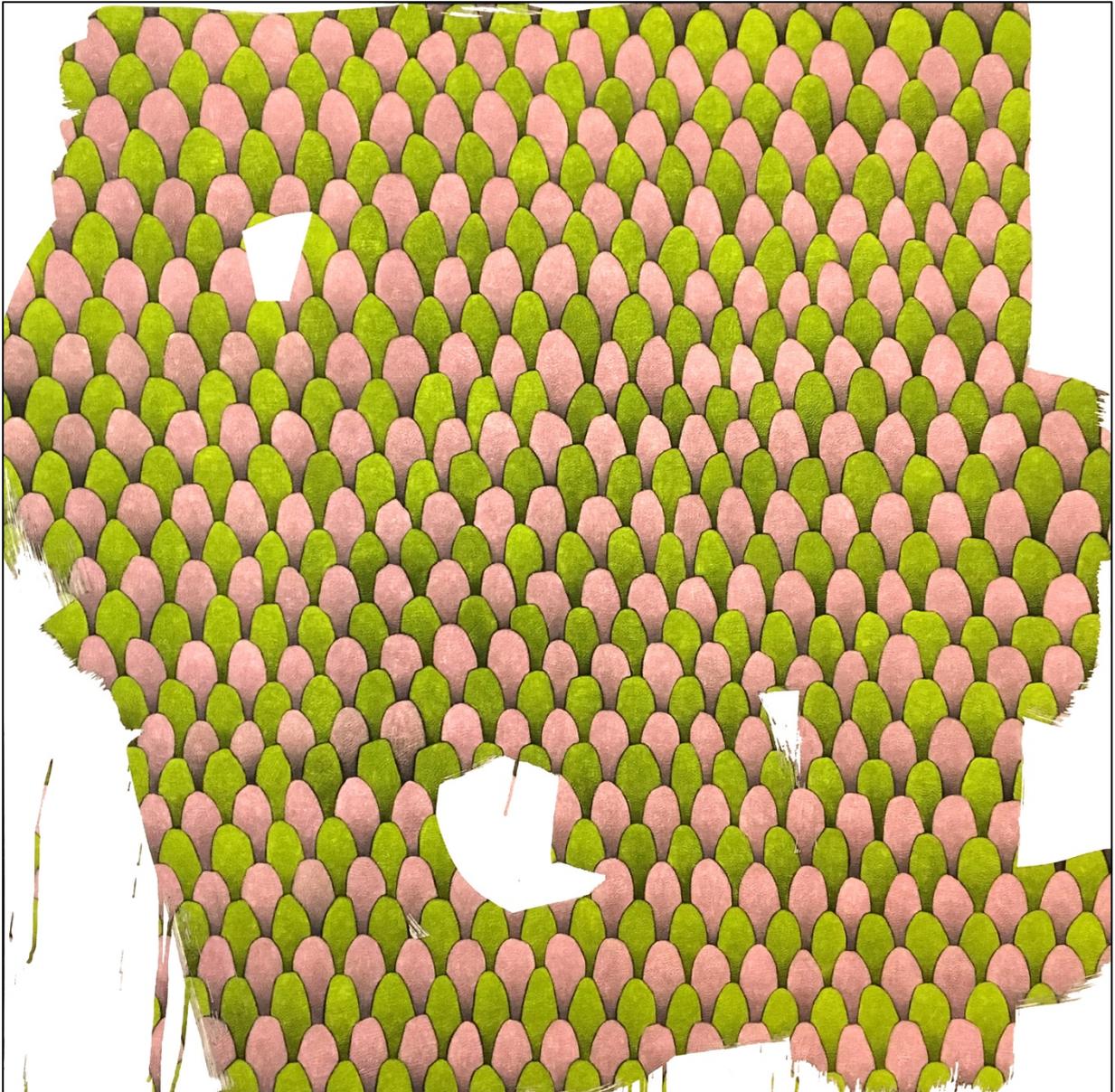


图 21 InnerSpace#1806 Acrylic Gouache on canvas (116.5x116.5cm) 2018

参考文献

1. マックス・デルナー・ハンス・ゲルト・ミュラー(1921)『絵画技術体系』(佐藤一郎訳)美術出版社,1980.
2. 提浪夫『かたちの発想』鳳山社,1984.
3. 山光和編『新潮世界美術辞典』新潮社,1985.
4. ジル・ドゥルーズ『差異と反復』(財津理訳)河出書房新社,1992.
5. ルベイン工業技術部編『絵具の科学』中央公論美術出版社,1994.
6. デイヴィッド・ヒューム『人間本性論第一巻-知性について』(木曾好能訳)法政大学出版局,1995.
7. 鈴木 翠軒/伊東参州『新説和漢書道史』日本習字普及協会,1996.
8. 李禹煥『余白の芸術』みすず書房,2000.
9. 『絵画表現のしくみ 技法と画材の小百科』(森田恒之監修)美術出版社,2000.
10. 能勢理子『ニューヨーク・グラフィティ』グラフィック社,2000.
11. 主婦の友社編『マスキングテープの本』主婦の友社,2008.
12. 仲真紀子『認知心理学 -心のメカニズムを解き明かす-』ミルヴァ書房,2010.
13. 岡田温司『イメージの根源へ』人文書院,2014.
14. 中村昇『ベルクソン=時間と空間の哲学』講談社,2014.
15. ロザリンド・E・クラウス『視覚的無意識』(谷川渥、小西信之訳)月曜社,2019.

謝辞

本論文は作品制作に基づき理論的な考察を深めることができました。本論文の作成に当たり、指導教授の五十嵐英之先生の鋭いご指摘かつ熱心なご指導を頂きました。国内と海外で活発に研究活動をしなが、作品制作と並列に論文も深めることが可能であったのは、計画的に五十嵐ゼミで討論をしたおかげだと思っております。心より感謝申し上げます。

副指導教授の神原正明先生と松岡智子先生からはお忙しい中でも核心に当たる助言と共に丁寧に論文を見て頂きました。心から感謝の意を表します。そして、日本画担当の森山知己教授からも良い刺激の言葉を沢山頂きました。御礼を申し上げます。

デザイン芸術学科の濱坂渉教授と磯谷晴弘教授、そしてメディア映像学科の小出肇教授からも暖かいご指導を頂きました。大変感謝の気持ちと御礼を申し上げます。

加計美術館の学芸員である松村麻太氏と展示を通して作品に関する討論をし、ひらめきのヒントを頂きました。感謝致します。

最後に家族に感謝の意を捧げたいと思います。

どうも有難う御座いました。