

# 博士論文の要旨

芸術研究科芸術制作表現専攻 A20ZD01

申請者氏名 原田よもぎ

## 動き出す絵画 —屏風の可能性について—

本論文「動き出す絵画—屏風の可能性について—」は、伝統絵画の可能性について研究を進める中、絵画の表現力を拡張しようと描画材料や技法の工夫に続いて行きついた屏風という表現形状とその制作プロセスを追いながら、新しい絵画空間の創造について提示していくものである。

伝統的な平面絵画は見せ方という点において非常に制限があり窮屈であると考え。壁への依存、それによる展示場所の制限、視覚の固定、外的要因の取り込みの難しさ、もしくはその拒否など、平面絵画を見せる際には壁に掛けられた絵をただ鑑賞してもらうという絵画体験の提供しかできない場合が大半である。立体作品の隣で絵画作品の展示作業をする度に、筆者はこの平面の制限性に窮屈さを感じていた。しかし、立体を作りたい訳ではなかった。光を当て美しい影や輝きが出る立体作品の展示作業を横目に見ながら壁の前で見やすい光を調整するだけのつまらなさや悔しさ、立体への劣等感を感じたのだ。筆者の感じたこの制限が平面絵画の限界と捉え、立体作品の様により鑑賞者に対して訴求力を加えることが可能な表現を、平面を用いて作り出したいと考えたことが研究の発端である。

解決方法として最初に筆者が考えたのは、展示した絵画に鑑賞者が能動的に視線を注ぐ仕掛けを組み込むことだった。そして、平面絵画の中で見え方・見せ方の工夫の試行を行っている中で出会った屏風という形状が筆者の求めていた表現力の拡張と合致した。単なる平面であったものが屏風の蝶番機能により空間性が付与され平面絵画を拡張することになったのだ。屏風制作から見えてきた利点を活用した制作プロセスを追いながら、鑑賞者が能動的に絵画の鑑賞体験に参加する仕掛けを持った「動き出す絵画」について論じる。以下に本論文の章立てを示す。

本論文は4章で構成される。

第1章 「動き出す絵画について」では、筆者の「字のない物語を描く」「どこを切り取っても絵になる」という制作コンセプトの中で感じていた伝統的な平面絵画は、見せ方という点において非常に窮屈であるという点について述べていく。この制限が平面絵画の限界と考え、鑑賞者が能動的に参加する仕掛けを持った絵画を「動き出す絵画」と定義付け、提示していく。見るだけだった絵画に参加する絵画へとする解決方法として筆者が考えたのは、まず絵画制作に鑑賞者が能動的に視線を注ぐ仕掛けを組み込むことだった。

第2章 「仮説—平面絵画の拡張」では、まずオリジナル貝殻絵具や盛り上げ胡粉を用いて絵画の中に外的要因を取り込むことで動き出す絵画を実現する研究を行った。続いてその試行を行う中で出会った屏風という形状について述べていく。実際に筆者の作品を屏風に仕立て直すことで「平面時と屏風時の違い」「可動性・自由度」という屏風の利点を発見し、そこから浮かび上がる絵画表現形状としての可能性についての提案を踏まえ、「動き出す絵画」制作の計画を立てる。

第3章 「動き出す絵画の制作—生命の祭典」では、第2章で提示した絵具の工夫と多重視点を主に取り入れた制作プロセスを追いながら鑑賞者の体験型絵画空間「動き出す絵画」につなげる手法を提示した。H183×W540cmの6曲1隻屏風を支持体に、蛸と鳥と鹿をモチーフに定め3つの視点を取り入れた構成を考え制作した。結果的にはストップモーションアニメの様な映像体験を取り入れることや、静止画である平面絵画に時間軸を取り入れることが出来るという発見につながった。そして、実際の展示の様子や鑑賞者の感想結果をもとに動き出す絵画は実現できたと結論付けていく。平面時全体像を図1に、正面左右それぞれの視点を図2図3図4に示す。



図1 「生命の祭典」平面時全体像



図2 「生命の祭典」蛸の視点



図3 「生命の祭典」鳥の視点



図4 「生命の祭典」鹿の視点

第4章 「結論」では、様々な空間で行った屏風展示と可能性について記しながら結論へと導いていく。特に伝統建築における展示では、鴨居の低さや外光の取り込みについてなど、屏風本来の姿について多くの発見があり、音楽や水槽とのコラボでは屏風の形状の新しい展開への広がりを見出すことが出来た。様々な場所での筆者の展示を通して、また12曲屏風を使用する可能性についての検証を行う中で、ある気づきを得た。筆者が一連の研究を通して行ってきたのは、屏風の再認識であったということだ。自身の手で考え、作り、描き、展示する中で、日本に古くから存在しており、絵を描いてきた多くの表現様式自体が鑑賞者に対して体験を提示するものであったという結論に行き着いた。屏風や掛け軸、襖絵、巻物などすべて鑑賞者が自ら体験し空間を共有する表現であり、西洋から「美術館」空間が入ってきたことで不自由になったそれらの表現をもう一度元に戻そうとした研究だったのだ。日本がかつて持っていた自由さや美意識が意識されず失われた現代だからこそ、これを新しい提案とできるのではないか。

これらのことから、屏風を使用することによって体験を促す絵画空間「動き出す絵画」の実現は可能であり、屏風を含め、そもそもかつてより日本にあった表現は、鑑賞者が能動的に鑑賞に参加する「動き出す絵画」の仕掛けを持っていたのだと確認できた。しかし筆者はそこに更に追加して、「生命の祭典」を通して新たな構成美と革新性について提示した。作品制作を通じて、オリジナル貝殻絵具という材料とする素材を自ら作る試みにより

通常使用される絵具の粒子以上の大きさと多様性を生み出したことに加え、絵具の盛り上げによる線の表現、表面凹凸の変化、それに金属箔を加えることで外的要因である光、もしくは照明光の反射による画面のゆらぎを鑑賞者の視線を捉える能動的鑑賞への誘導として利用した。また、大きく異なる少なくとも3つの視点を持ちながら、それらが破綻なく、色彩の面でも形作るフォルムの面でも統一した構成として表現する事ができた。加えて、形態や飾り方によって意図的に「見えない場所」を作り出せる屏風形状の利用という新たに提案する機能の発見により、ストップモーションアニメやスリットアニメのような時間変化が伴う表現を実現するに至った。これらのことにより、「動きだす絵画」について革新性を持って提示出来たと結論づける。