

2019 年度 学位論文（博士）

ペインティング自体とは何かー「アンフラオブジェ」としての絵画体ー  
Research in the essence of painting as the “infraobject”

指導教員

浅田 彰 教授

藤本 由紀夫 教授

京都造形芸術大学大学院

芸術研究科芸術専攻

黄冠鈞

## 目次

序論 .....	3
第1章 ペインティングが独立した個体になる過程 .....	7
第1節 絵画における PAINTING と PAINTED の理解 .....	10
第2節 1955 年以後の発展 .....	12
第3節 透明は色（絵具）の一種 .....	14
第2章 絵画体 .....	18
第1節 支持体と絵具の関係－絵画の三形態 .....	19
(一) 附着 .....	21
(二) 浸透 .....	22
(三) 絵画体 .....	23
第2節 無枠の絵画（ペインティング）とインスタレーション .....	26
第3章 デュシャンの透過 .....	31
第1節 「大ガラス」の透明 .....	32
第2節 創作の差異 .....	35
第3節 「アンフラマンス」の思考 .....	38
第4章 絵画体とアンフラオブジェ .....	41
第1節 「アンフラ」＋「オブジェ」＝「アンフラオブジェ」の可能性 .....	42
第2節 アンフラオブジェとしての絵画体 .....	46
第3節 中性の世界 .....	50
結論 .....	55
註釈 .....	58

参考文献 ..... 65

参考图版 ..... 70

## 序論

実際の絵画が視覚的平面図から「絵画体（ペインティング体）」へと、どのように転化するのか。そして、ペインティング（絵画）の概念とは何か。本論は筆者の創作に基づき、絵画の議論を例として用いた。つまり、平面上のペインティング、その魅力的な状態は顔料（絵具）と支持体との相互作用のテクスチャである。また、画面の上の筆の痕跡と線の表現は、精製された液体物質の特性を表す一つの手法である。美術館や博物館での展覧会で展示されている「絵画」は重要であるが、主に視覚的平面図に過ぎないものである。筆者にとって、ほとんどの場合において顔料の背後にある支持体の存在は無視できず、さらに作品に相応しくない額縁が目ざわりに感じられる。劣化した支持体の前に立てば、そのパターンと折りたたまれたことによるひび割れによって生まれたボリューム感が、元の描写を閉じ込めてしまい、鑑賞者の想像力を妨げる可能性がある。また、制作を通して美術史における「絵画」の分野は、「絵画自体」の潜在的な資質を十分に説明できていないことに気付いた。したがって、本論は、絵具の構成分析にさかのぼり、「ペインティング」の本来の目的と、現在議論されている絵画の概念の違いについて考察するものである。

「絵画」による現実の配置の反射あるいは投影は、フィールドの再制作およびモールドであり、また、画像内のコラージュや現実空間の直接的インスタレーションへの思考を広げられる。「絵画体」の多様な表現によって、特定の動機や目的を取り除き、視覚を通して見、ある範囲の画像に向かった時、まず何に意識が行くのかということ、そして全体像ではなく、画像内の特定のポイント、色、または形状、姿勢などを集中してみるのかを探究した。これはまた、創作と研究の展開につれて、絵画が空間や物語の単なる面の範囲に限定されるべきではないと考えられるようになった。

筆者は、創作実践において絵画と色の「中性」の特質に着目し、中性について第4章で詳しい説明に行く。最初は自国の生活文化の記号のシミュレーションから、純粋な絵具で



構成された絵画体の探究へと、大まかに三つの段階で進めていくこととした。第1段階は、アクリル絵具と裁縫技法を用いて、具体的な物体をリプレゼンテーションし、鑑賞者に立体か絵画かを問いかけ、平面視におけるペインティングの制限をはずす。第2段階は、具体的な「かたち」から脱却し、作品の叙情的な命名を放棄し、色を「中性」に戻す、第3段階は「中性」の思考によって芸術作品が単一の枠組みから切り離す。このような三つの段階を経て、芸術教育と美術史の基本技法を通じて、普遍的に認識されていない新たな視点を探求し、クリエイティブな視点から芸術論に至る、今までにない考え方をもたらしたいと考えている。

台湾の特別な歴史文化は地理的背景も含め、日本植民時代と第二次世界大戦後の工業化、中華民国という外来政権の影響を受けている。(第二次世界大戦が終わった後、中国の二つの政党、共産党と国民党の内戦が始まった。結果、敗戦した国民党は台湾へ撤退し、反撃拠点として、強引に占拠した。) よって台湾における芸術は、ほとんど海外からの芸術的思想の上構築されており、台湾の芸術大学の芸術的思想も、西洋哲学の延長に由来する。したがって、台湾の芸術クリエイターは、ユニークかつクリエイティブな方法の発見を特に重視している。台湾の美術史は、近隣諸国のように長い歴史的背景があるわけではなく、芸術創作が世界的美術史の集合体のようなものである。長い間にわたり重視されてこなかった原住民文化(台湾の真の主人)を除いて、台湾の正式な美術史は日本植民時代に始まったため、他の国と比べると、本当の意味での伝統は浅い。そのため束縛がなく、新しい形式から始められ、自己を発見し、台湾が現代美術の創作において他の国とは異なる色や「かたち」、その他の表現姿勢を多数持つ未来の新興国へと向かうだろう。台湾の現代美術のクリエイターは、主に創造の自主性と独創性（オリジナリティー）を探求し、芸術に多くの解釈の可能性を与えられよう。

筆者は大学の学部で、絵画、版画、彫刻、染織など、様々美術領域において創作技法を学んだ。そして、修士からオリジナル作品を制作しており、絵画の新しい可能性と潜在的な特性を発見してきた。自身の経験から、「ペインティング(絵具)」を選んで、現在一連の

作品シリーズを完成させている。本論は、「ペインティング」と「ペインティングの素材」の二点に基づき芸術形式における絵画のフレームワークを突破する方法を探究するものである。

工業技術の発展にとり、1950 年に開発されたアクリル（樹脂）絵具は、20 世紀を代表するユニークで斬新な絵画道具となった。しかし、これまでのところ、同じ原料である樹脂は非常に広範に使われているのに対し、絵画におけるアクリル絵具はいまだに平面で使われているのみである。このような使われ方を目の当たりにし、自身も一時的に困惑したが、実際にそれを理解することは難しくなかった。元々絵具は平面に依存するもので、平面から剥がすことはさらに難しいことである。それについては第 4 章の創造的実践と素材表現の限界を説明する。アクリル絵具がペインティングの道具として開発された出発点は、その速乾性によって絵をもっと簡易に描け、人々が簡単に絵を描くことが目的であった。また、美術史や絵画コンペティションにおいても、代表的なカテゴリーとして分類されている。既成概念や主観的視点によって、アクリル絵具に潜在する「独立性」は平面の中に埋もれている。

本論のテーマであるアクリル絵具によるペインティングを論ずるにあたり、ペインティングという術語について説明する必要がある。詳細は第 1 章の 1 節で述べるが、ここでは一般概念との違いについて触れておく。一般的に「ペインティング (Painting)」は「描くこと/描かれたもの」という名詞であり、現在では「キャンバスに描いた/描かれた」という形容詞的な使われ方もしている。しかし、筆者は「ペインティング(Painting)概念」を、一般的に言われる絵画とは異なるものと見ている。本論で述べている名詞のペインティングとは、絵画自身、すなわち顔料自体(絵画体)のことである。つまり、キャンバスや額縁をもはみ出す、顔料自体が絵画として成立したものを指す。

最終章では、筆者の創作が実際の展示を通じて、本論の中で議論した視点の実践、平面から立体への先行作業として「絵を描く」ことを試み、最後にペインティングが独立の「絵画体」になることについて論じる。そして、創作過程における「反復」（繰り返し）概

念を考え、虚と実を定義をつけることを試みる。更には、芸術が与えたシミュラクル (simulacre)の特権のから、物質と物質、色と色の中の「中性」関係を探求し、筆者が主張する「アンフラオブジェクト（アンフラ客体）」の性質を中性的に把握する。

## 第1章 ペインティングが独立した個体になる過程

第1章は、絵画が「絵画体（ペインティング体）」<sup>1</sup>、すなわち絵画が描かれて独立した個体になる過程を説明するために三つに分かれている。独立した個体(絵画体)を通じた、「絵画体」としての創作で、どのような潜在的可能を拡張できるか探求する。第1節は、筆者の制作の実際のステップを例にし、絵画が平面からどう剥がされていくかを図で説明し、昔の絵画の構成や色の調合などの概念に、どのような違いがあるかを探る。第2節では、絵画が単なる二次元に三次元の空間を描写する概念ではなく、三次元の空間あるいは物体を直接「絵画体」へ「描く」ための、材料（絵具）の開発について説明する。特に筆者の創作において、透明な要素が、作品の特徴の一つとなり、「透明」が絵具の一部となることについて、色の一種となりうるのかを考察する。筆者は独自の見解を持っており、これについては第3節で再考する。

「絵画」あるいは「ペインティング」と言えば、一般的にまず何を想像するだろうか。美しく額縁で装飾された水彩・油彩・水墨・版画などの絵だろうか。それとも、ある形式を持った「絵画性」だろうか。あるいは空間や物体など位置の関係をういた「絵画化」だろうか。本論は絵画について、人々に表面上のすべての視覚的な思惟から抜け出して、自分の想像力を絵画の表面自体および支持体に移転させたあとの絵画を、構成する根源的要素の重要性を考えさせうると期待する。15世紀に油絵が開発されて以来、「描写」は

「絵」に組み込まれ始め、芸術が学術的なカテゴリーとして確立した。20世紀の前衛芸術ブームがくる前には、大衆に認識された代表的な絵画とは「平面」的な表現であった。

筆者は作品で「平面上」を前提とした概念を放棄し、単一の画像を描くのではなく、「描写」という性質の複数の可能性に正面から向き合う。大衆が普遍的に認識しているペインティングを通じて、抽象的概念を実体に変換し、変化と不変の対立関係の同時成立を検証する。例えば、以前に袋を描いたとき、紙やキャンバスの平面上に袋を描き出すのではな

く、「袋の全体」(図1)(図2)を描き出す方法を考えていた。アクリル絵具による制作は、絵画が自分自身の本体となり、過去の一つの面への依存や支持体上に固着させるなどの制限を突破でき、絵画における色の「固着」が絵画自体に戻っていく形態となり、その形態を見れば、「色彩」を「中性」なものとし絵画を「主体(本体)」の姿に戻せることを検討する。そして、そのような主体は、どのように定義すべきか。筆者は、マルセル・デュシャン (Marcel Duchamp, 1887-1968)<sup>2</sup>によって考え出された概念を参照し、第3章の最後に自身で新たに切り拓いた見えざる存在の知覚を提案する。

袋全体を描くという考えは、筆者が制作の初めに、ペインティングの技法を使って物体本体を直接描写し、絵の中に物語を構築するのではなく、本体であるペインティングを通して現実の空間に生み出し、平面絵画の透視(perspective)と遠近概念を極端に排除することである。これまで、前後の距離によって物体を大小に分けて描く概念が、平面絵画の遠近法によって拡張されてきて、平面における空間視覚感覚の主な表現技法となっている。現実的な感覚は、物体を見るとき、物体が遠くまたは近くにあるのか、脳が鑑賞者自身の視覚経験に基づいて、物体の実際の大きさを連想させている。

なお、絵画を美術史の文脈で見ても、「絵画体 (ペインティング体)」のような説明はほとんどなかった。多くの人々は日常的に環境を観察する場合、平面的に捉えて物事を見ている。絵画を見る場合も、画面の下に潜在するもの、あるいは画面の背後にある枠組み (キャンバスとも) については全く気づくことなく、論議の必要もないことになる。これはまた、過去の平面形式においては、絵画の裏側を同時に体験することが不可能であることを意味する。絵画の裏側が見え始めたのは、20世紀の芸術の先駆者、ルーチョ・フォンタナ(Lucio Fontana, 1899-1968)<sup>3</sup>とイヴ・クライン(Yves Klein, 1928-1962)<sup>4</sup>が絵画と絵画のフレームの問題の探求、そして、デュシャンの《大ガラス》が加わってからのことだった。《大ガラス》では、実際の人物を異なる記号に置き換えたが、筆者はその記号の転換を論述の中心とはしない。注意すべき点は、デュシャンが透明なガラスに油彩を塗ったとき、主役としての記号が細かく描かれていたが、記号の「背景」であるガラスは透明なま

まにされていた。すなわち、デュシャンは、それまでの絵画に存在してきた不透明な「背景」を消して制作した。絵画の背景が透過した状態である場合、絵画全体の要素を構築し、物体の形状を描写するだけで成立しうる。また、絵画が単なる形状として確立されると、複数の単なる形状が互いに同じ空間に配置され、ある風景になる場合も可能であり、これについては第3章と第4章で詳しく探究する。

絵に描かれた物体や風景は、「オブジェクト（物体）が配置（インスタレーション）された後」クリエイターが描写した再配置という多重的構成関係であり、絵の下の支持体と周囲の額縁とともに、最後に得られる視覚的な結果となる。ミシェル・フーコー（Michel Foucault, 1926-1984）<sup>5</sup>の著書『マネの絵画』のなかで絵画における実情が述べられている。

「より分かりやすく言えばこうなります。十五世紀、つまりクワトロチェント以来、西洋絵画においては、ある空間の一断片、それはフレスコ画の場合のように壁であつてもよいし、木の板でもよいし、キャンヴァスでも一枚の紙であつてもよいわけですが、その空間上に絵画が置かれ、あるいは描き込まれているものだという事実を忘れさせ、覆い隠し、巧みにかわすように努めるのが伝統でした。」<sup>6</sup>

絵に対して、紙でもよいし、木材でもよいし、キャンヴァスでもよい特定の支持体は、絵具それぞれの特徴や個性を示すことができる。絵具の原点は、支持体の上に付着した色の重なり、融合した視覚的感觉であり、そして今日の人々が認識している絵画あるいはペインティングである。すなわち、絵具本来の発明は、顔料（ピグメント）を支持体によりよく附着させることが目的であり、今日に至るまで市場で様々な絵具の性質を進化させてきた。

過去の美術研究のカテゴリーでは、「ペインティング」に関する論述のほとんどは平面に基づいており、絵の内容が探究されてきた。デュシャン以後でさえ、20世紀の絵画の全体的表現において、まだ平面に附着する位置関係とは離れていない。正確に言えば、絵画の平面的な内容は支持体に塗られた絵具の視覚的表象である。ルネサンス以後、アカデミー

のカテゴリーの一つであるタブローは美術の発展に今まで深く影響し続けて来た。素材や技法によって：絵画、彫刻、版画…などの、いくつかの領域に分けられたカテゴリーは、「絵画（ペインティング）自体」の可能性を覆い隠していることも見えてきた。若いアーティストはペインティングについて思考を封じ込めないように、本章はペインティングが独立した自体になる過程を掘り出し、新たな視点を示す。

## 第1節 絵画における painting と painted の理解

「ペインティング（あるいは顔料）」を支持体(canvas as a support)から引き剥がすことができたあと、絵画の元の「キャンバスに描かれた」という形容詞（painted）の状態が察知できた（図3）。絵画と支持体の間の状態の関係から判断すると、「ペインティング（painting）」という名詞は支持体から剥がされた絵（ペインティング）（図4）が単なる存在であるという「絵画体（ペインティング体）」を指すと考えられる。

人の視覚の習慣としては、絵画（painting）を見ている時、脳は自動的に画面の背後の支持体を含めて、一つの絵画作品として認識するが、「支持体の上に顔料（描くこと/描かれた物）がある」（painting (oil, acrylic) on canvas）という形容的（painted）状態を意識しているわけではない。このような一般的判断を前提にすれば、絵画本来の顔料が支持体の上に固着されている（painting (oil, acrylic) on canvas）形容的状态は、名詞の「絵画（painting）」を覆い隠しているものである。英語の文法構造から見ると：「painting (oil, acrylic) on canvas」は物体と物体の状態（絵画の全体）を形容するために名詞に名詞を接続したものである（図5）。「ペインティング」自体の独立（絵画体は支持体から剥がれること）が確立されてこそ、「一つの名詞であり、客体（オブジェ）として存在する。」と推論することもできる。

ペインティングを平面から剥がすステップ

画像を平面から剥がすのは難しくなく、ただガラスとアクリル絵具のみできる。筆者の作品、《Golden section》の制作ステップは次の通りである。

まず絵描く予定の対象を選択し（図 6）、描写対象の形の範囲を設定し（図 7）（図 8）、その範囲全体に色を塗る（図 9）。そして、乾燥させた後（図 10）、描写対象を剥がすと（図 11）、完全な絵画体（ペインティング体）となる（図 12）。

また、完全な絵画体を取り出した後、そのまま展示するか、加工するか、作品次第で決められる。例えば《TAIWAN-2》は、全体を分割して（図 13）制作した絵画体を組み立て（図 14）作品を完成させる（図 15）。展示方法は展示会場によって異なる（図 16）。

さらに、ペインティング（painting）が剥がされた客体（名詞）としての状態になると、周囲の展示台（名詞）と展示空間（名詞）と共に、元の一つの絵に対して painted = painting（図 5 参照）の条件が達成される場合、絵画の視覚概念に属するものとなる。ここでは、ボリス・グロイス（Boris Groys）が著作した『アート・パワー』の章の一つ「多重な作者」の中の「イメージ」概念に関する記事を参照する。

「（前略）視覚文化論は、従来の意味で「イメージ」と考えられるものに美術を限定するからである。それとは対照的に、インスタレーションの空間で提示することができる事物は、すべて視覚芸術の分野に属することになる。その意味で、ある個別のイメージは、一つのインスタレーションでもある。それは単一のイメージへと還元されたインスタレーションにほかならないのだ。このようにインスタレーションは、イメージの代わりをするのではなく、まさにイメージの概念を拡張する。…（中略）インスタレーションは、イメージと非イメージのすべてを空間的な対象物として作用させるという、普遍的な規則を空間に与えるからである。」<sup>7</sup>

過去の絵画における色は、実物を視覚的に再現するため発明された受動的な道具である。しかし、筆者は、色の原点は空間を醸し出すものではなく、色を与える意味もなく、中性的存在であるとする。絵具に変換された顔料は、人間が色彩を操ろうとする欲求から生まれた、絵画道具の一つである。色のコントロールを通じて、今日のすべての視覚文



化が生まれたと言える。そして、絵具の物質性を絵画自体にし、ある空間にインスタレーションする場合、その空間は絵画（絵画体）の事実上の背景になり、空間全体（絵画体を含む）が絵画（イメージ）自体にもなるだろう。外から見た空間と空間の中は、ボリスが言うように、インスタレーションの「イメージ」概念の拡張である。「イメージ」としての絵画体は、絵画を平面から現実空間へ拡張させる鍵とも言える。

## 第2節 1955年以後の発展

1945年、第二次世界大戦終結以来、プラスチック（樹脂）の発明により低コストで戦後の社会が急速に再構築されてきた。プラスチックの塑性は、天然の素材が匹敵できないほどの自由度を持っている。この自由度は世界の芸術に深く影響を与え、創作の形式の可能性を数多く発見してきた。1927年にアクリル樹脂<sup>8</sup>の工業生産化が展開し始め、アメリカの絵具開発研究者であるヘンリー・レビソン(Henry Levison)博士は、1955年に芸術史における新たな絵具としてアクリル絵具を開発し<sup>9</sup>、1957年にメキシコで販売を始めた<sup>10</sup>。油絵具に対して、水性および速乾性があり、ペインティング表現により多くの可能性を与え、絵画の視覚表現にも影響し続けている。筆者は修士論文で、アクリル絵具の誕生以来、2013年に至るまで存在しなかった絵画自体が絵画体に独立できるという画期的技法を論じた。当時、筆者は絵具が独立した状態を「絵画皮膜」と命名した。筆者と同じ時期に似た表現方法を用いたアメリカのアーティスト Giovanni Luna<sup>11</sup>の個人サイトでは英語の「paintskin」という名称を用いている。しかし、「絵画皮膜」という名称では「ペインティングの独立状態」を表すには、まだ不完全と考えた。故に本論の第二章第一節(3)で「皮膜」について再検討を行う。

有機物から抽出された「透明なアクリル」は、人間の視覚的な透明を形容する以外に、色の調合にも広く使用されている物質である。生活で使用される色は、多様な材料の調合で抽出され、化学合成された事体的な存在が物質化したものである。そして、我々が認識

する色は、物質に光が反射することで、脳に「不透明」であることを映し、その前提では、光に透過された透明は「無」色と視覚的に認識され、「色が無い」ものと言われている。しかし、その認識には再考の余地がある。今日の人間は透明の物質が見え、感じられる。つまり、透明は色が無いのではなく、透明の物質に対する視覚的感覚が、赤＝情熱、青＝憂鬱…など色がもたらす感覚を表すのと同じ意味を持つのである。もし、透明の性質が「無色」であるならば、絵画自体の「物質性」を無視するのと同じだろう。

亡くなった台湾のアーティスト洪藝真 (Hung Yi Chen, 1971-2011)<sup>12</sup>は、「絵具、フレーム、キャンバス」を用い「絵画」の三つの基本的な要素を利用して絵画の起源と目的を探求し、創作の原則と本質を体感した。洪氏はねじれたフレームと縮んだキャンバスで様々な組み合わせをし、「有機的」な状態を構築した。そして、「絵画は、平面的画面だけではなく、厚みがあり、通常、我々見ている物は、すべて絵画の一部である。」<sup>13</sup>と言っている。洪氏が提出した概念は、三つある。一つ目は、あるフレームの形式によって、絵具でキャンバスの様子を描写し再現し、そして、絵具で覆われたキャンバスを折り畳んだあと、別のキャンバスの上に畳んでつける。二つ目は、彫刻の原型技法を用い、ガラス繊維 (FRP) を用い、枠のない絵のくぼみを視覚的に再現し、絵画と彫刻が「物体性」の視覚的状态として異なる点を探求するもの。三つ目は、「再現」と「複製」によって、絵画が「再現再現の道具」としての絵画本来のアイデンティティについて探究することである。洪氏の個展のコメントとは次のようなものである。

「今まで見たことのない方法で絵画を再訪する(…as if painting never existed before)。つまり、絵画の主体化、「絵画」を一種の表現の主題とし、また道具とみなし、物質性のある素材として用いることで、それに基づいた目的性をうちたてられるのだろうか。あるいは、制作の過程で、「目的性」が素材に附着し、素材が概念的なメディアに変換されるようにするのである。このような方法で完成させた作品は、彫刻より絵画に近いが、画面固有の機能性を失う故に「表面性」(surface)を表現する。」<sup>14</sup>

洪氏の作品を見て、イタリアのアーティスト、フォンタナの作品も想起した。1949-

1950年に、フォンタナはキャンバス上にナイフで一線を切った作品を制作した。その一線は絵画の平面の元のバランスを破壊し、絵画と彫刻の間の想像を開いた<sup>15</sup>。そして、割れた部分は、キャンバスの「物体性」を示し、その結果、画面の透明性が失われ、「不透明性」が表れてきた<sup>16</sup>。フォンタナの一刀は洪氏が言った「表面性」に見えるか否か。洪氏は絵画の主体と対象、およびその「複製性」と「唯一性」について、「再現」と「複製」の創作形式を用い、それに加えて、芸術についての論議はクリエイターたち自身の創作の「目的」に還元される。本論が追求する目的とは大衆に伝えたい「絵画体」が、当初の目的である純粋な絵具自身を用い、ペインティングの中で他の物質(絵具以外の材料)を使用せず、絵画のフレームワークの制限から抜け出す、ペインティングが絵画自体となる可能性を探求することである。

### 第3節 透明は色（絵具）の一種

いままで、透明は絵画表現の中に色の付属した、絵画に単独で表現することができない、無視されてきたものであった。絵の画像では、物体の透明条件を表現する場合、色付きの絵具から物体（オブジェクト）の透明な特質を重ねて描き出す。つまり、透明自体を平面に表現することはできない。また、これまで絵画の画面に存在してきた透明性は、異なる色と線が交差し、画像内の空間が伝わる「透明性」<sup>17</sup>の視覚的感覚であった。

これに対して、日常筆者が「透明」と呼んでいるのは、見ることも触れることができる実物の状態である。しかし、真の透明はそれほど簡単に察知され、感じられる状態ではない。その存在の概念は空気でさえ、「無」に近い状態であり、そして自由に空間を透過する。宇宙のすべてを支えること（宇宙を包む存在）もでき、確認できない概念である。

### 色彩＝物質

絵具の組み合わせの成分である顔料（ピグメント）は、絵具の比率においては多くな

い。例えば、染織で色を染める場合、糸あるいは布の色の深さと浅さは、繊維の総重量の0.3%~3%(浅い~深い)で計算され決まる。黒に染める場合、染料は最大6%を入れ(図17)、この濃度比以上、更に染料を加えても無駄である。絵具の組成についても同様であり、顔料の使用は比率に依拠し、およそ20~60%となる(図18)。すなわち、画面(絵画、染色)を構成する絵具では、展色材が絵具の大部分を占めている。そして、展色材の透明な成分(水、接着剤、樹脂など)は、平面画像に透明性を持たせるための鍵である。

1958年、イヴ・クライン(1928-1962)は、パリのイズ・クラインギャラリーで「空虚」というテーマの展覧会を開催した(図19)。彼は、特徴的な青でギャラリーの外側を全て塗り、入り口の上に青い天蓋を付け、そして、ギャラリーの内部の家具も全て除かれ、全空間を真白に塗りあげた。これによって、「可視的、可触的な青は、外、通りのドアの外側であり、内側は非物質化された青である。不可視の色彩空間の中で、人は感化されるのである。」<sup>18</sup>という。当時の展覧会で、物質化された色(クライン青)を使い、非視覚性と非物質性について、もたらされる感性の存在を探究した。また、芸術の創作におけるよくある矛盾も表れた。クラインがいうように「…色彩は〈物質化された〉感性なのである。」<sup>19</sup>ならば、透明樹脂の抽出も物質化と言えるだろう。鉱物や動植物に特有の色を抽出することと同じく、色彩であるはずだろう。人々の日常生活の中で、色彩は物体の外的視覚の一部になる。つまり、色=物質ならば、ガラスが透過する視覚的な外観が最初に現れるとき、透明は色の条件を持っているのである。過去に透明が絵具や色彩の一部に属さなかったのは、おそらく、常温と液体状態で、透明や柔らかさや薄さなど単独で視覚的存在となることができなかったからであろう。第二章では、絵具の成分について、顔料がどう使われ応用されているのかを論じる。科学的な角度から使われた顔料の状態における絵画の認識を整理する。

## 透明の色

「透明」は、日常的に用いられる透過性物質に対する、単なる状態の形容なのだろう

か。それとも、自身の色が存在しているにもかかわらず、ただ色の含有量が可視化を妨げているのだろうか。物質としての透明を論じるには色の定義についても再考が必要である。「色は物質化されたもの」と考えれば、二つの状態に大別できる。一つは透過性を持たない状態、一つは透過性を持つ状態である。この二つのあいだで、透明は透過力が非常に高い色となり、可視と非可視の間には非常に薄い色がある物質となる。例えば、テーブルの上に純水（混じり気のない蒸留水）を入れたグラスを置いて、それを見れば誰でも、無色無臭と表現するだろう。しかし、その状態を無色だとすれば、「水」という物質がなぜ見えるのか。グラスの形なぜも見えるのか。もし光の反射がない場合、さらに物体の曲がった部分（物体の境界線）も無視され、単一方向の「透過」しかないなら、理論上は物質の存在が何も（物体の境界の「線」も）識別できないはずである。（この概念は、コンタクトレンズをつけても、自身はコンタクトレンズの境界が目に入らないのと同じ原理である。）

透明についての、別の側面の可能性を考えている。周囲の環境の色が強すぎるため、透明な物質を識別する際に、透明の先天的な薄い色が周囲の色に被われてしまい、透明の色が見えなくなるのではないか。つまり、ほとんど識別できない色の薄さのために、「透明」として、その色をそのまま称するのではないだろうか。

上記のように、実際の透明な表現だけが、透明が色の条件を持っていることを実証できる。筆者の作品を例にすると、《Untitled》（図 20）（図 21）白い背景の上のプロの写真家が撮った写真を見れば、透明物質自体の反射特性を排除した後、作品の透明部分が背景と融合するのがわかる。すなわち、光が透明な物質に当たるとき、角度によって物質自体の反射が生成されない場合、透明色は背景の色に覆われる。さらに《Board》（図 22）から見ると、透明な絵画体が折り畳まれた後、多重的な空間の状態になり、そして、素材感が強い背景の前で撮った写真を見ると、作品自体もほぼ背景の色と融合するが、作品の形は見えなくはない。この二つの写真を通して、透明な顔料（筆者が用いている）は高度な透明特性に加えて、自体が見えないことはなく、存在しないこともない。つまり、周囲の環境色という、色の強さが我々の視覚的な識別に影響を与えているのである。透明の色を察知

するためには、透明の自己生成の角度によって、周囲の色から少し距離をとる必要がある。視覚的な観点からいうと、物質が実際に存在すると認識されるのは、物質自体が色の要素を持っていることを示す。今まで、透明自体の物質性を「薄さ(色彩の比率)」といて考えてきてはおらず、視覚によって、透過的物質が「透明（光を透過すること）」と形容されてきた。もし、薄すぎでほぼ感じられない透明が色の名詞のフレームを必要とする場合は、「明色」という名称にすれば、さらに合理的だと考えられる。

筆者の創作では、より透明な要素を作品の表現として用い、透明な絵具がペインティングの独立の最大の要素となる。鑑賞者が見るのは、ただ絵具の顔料（ピグメント）自体の存在ではなく、透明な展色材を含めた、絵具を構成する最大の成分の一つである物質であろう。本論が主張する「絵画体」は、「絵画」を構成する絵具自体の本来の姿に始まり、平面から剥がされた絵画は、「様々な物質化された色から調和した畳んだ扁平の立体」という事実が見える故に、平面の絵と言え、立体の絵画とも言える、同一の存在物である。そして、「明色」のおかげで、絵画が初めて透明な姿で「描き」出される。さらに絵の「背景」制限を突破し、「無背景」のペインティングの姿を出現させることができた。

## 第2章 絵画体

今日私たちが見ている、示された芸術と呼ばれているものは創作に対する絶対的な答えではない。美術館や博物館が大衆に与えた芸術的なメッセージは、館内独自のシステムや趣味などに従ってスクリーニングされた外見である。鑑賞者は作品に向かうとき、そこから与えられる情報を完全に受け入れることは必要ではない。作品の見方は鑑賞者によって異なるものである。例えば、2018年に東京都美術館および京都国立近代美術館で「没後50年 藤田嗣治展」<sup>20</sup>が開催された時のことである。展覧作品についての説明では、藤田作品の時代背景の紹介以外にも、さらに彼の作品の代名詞ともいえる乳白色の裸婦も紹介してあった。しかし、筆者にとって、藤田氏の作品の一番の魅力は、黒色の表現と優れた繊細で明確な線の運び、そして猫の鮮やかな描写であり、彼の猫への観察と熱情が深く感じられる点である。

美術館や博物館はアートの美学と文化財を収集する所だと認めるが、すべての物事が多様であるなら、懐疑すべき点もある。たとえ、歴史的に評価されている有名な絵画であったとしても、必ずすべての鑑賞者の目を引き付けるわけではないだろう。人々がメッセージを意識するのは選択的、非全面的である。すなわち、すべての鑑賞者の視聴覚を満足させる作品は存在しない。私たちが作品に向かうとき、アートマーケット、批評家、キュレーターから提供された情報の選択は、ある思考方向に縛られていないかどうか考えなければならない。作品に直面するとき、自分が本当に見るものは何か、どのような体験ができたのか、一度自分自身に問いかけなければならない。もたらされたメッセージに引きずられてはいけない。外部からのメッセージは、事実か虚偽かを自己が確認する前に、参照あるいはサポートとして用いるべきである。上記は、筆者自身が平面絵画について抱いた疑問である。クリエイターたちも、他者の作品に向かうとき、正解、唯一、良い作品と、簡単に同意するわけではないだろう。このように、筆者は、絵画の分野で、絵の対象として全

てのものを支持体の平面に描き合わせた状態のみを、絵画が持つべき姿とは考えない。支持体を離れた広がりを持つことができると考えている。

絵画体への考察に至ったのは、筆者が大学で学んだ裁縫技術に起因し、そして彫刻の学習背景により、絵画体の独特な姿を実現できたためである。裁縫を学んだとき、最初は安い生地を使い、再現されるオブジェクトの形状が正確に測定され、立体的パターンにし、布の表面に描写することから始まった。そして、裁断後得た不規則な平面の形をすべて縫い合わせると、オブジェクトに似た形を得ることができる。布の素材特性が柔らかさであるため、このような手法はソフトスカルプチャーとも呼ばれている。さらに、作品制作の過程に、外形的把握以外、布の素材や色などの選択も、完成品の視覚に影響を与える重要な要素である。既製の布を選ぶ過程で、色と模様は自分の想像に合わない場合もあった。それ故に、何かの方法で自分が望んだ布を自由に作り出せないかと考え始めた。そして、アクリル絵具とガラスの中に答えを発見した。様々な実験後、アクリル絵具がガラスから安定して完全に剥がすことができるものと確認した。

第2章では、絵画材料から、絵具の組成と支持体の主客関係について考察し、筆者自身が絵画を見る視点を説明し、絵画を描き出し絵具は、その物質性が三つの形態であることを提示し、最後に絵画のインスタレーション的特性について説明する。

## 第1節 支持体と絵具の関係－絵画の三形態

絵画の支持体(support)とは、文字通り「絵を支える物」である。一般には油画はキャンバス、水彩画は紙という取り合わせが普通で、これ以外にも多くの支持体が用いられている。これらの支持体に要求される第一条件は耐久性が優れていることである。絵具との関係から言えば、絵具の「のび」を良くし、同時に絵具が剥落しにくい性質のものでなければならない。したがって、絵具にとって最も良い状態を作り出すために、あるものは下地塗りを施した上で用いられる<sup>21</sup>。



ルネサンス以後の絵画を構成する要素は、主に絵具を支持体の上に固着させることによって、現在の絵画の認識を形成してきた。しかし、私たちが知っている絵具が支持体の上に固着する絵画だけでなく、他の状態が絵画として構成され要素にもなる。まず、絵具を組成するもの、および絵具に与えられた様々な性質を理解する必要がある。

## 絵具の組成

絵具は柔軟な特質を持っており、主に粉末と液体を融合させた後、硬化あるいは酸化させ状態である。つまり、鑑賞者が平面で見る絵画の内容、描かれたすべての対象は物理的素材で考えれば、硬いものではない。つまり、画像視覚的硬いもののイメージは「柔らかい」原料で描かれたもので、現実空間の実際の「硬さ」ではない。

絵具の誕生から今日の大量生産まで、開発全体の展開から分かることは、様々な形式の絵画に使用される絵具が、最も核心的な共通原料の色粉としての「顔料あるいは染料（ピグメント）」（図 23）に由来することである。『絵画制作入門―描く人のための理論と実践―』で絵具最初の由来について、以下のように記述されている。

「顔料を油で練り合わせた絵具自体は 12 世紀頃から使われている。油絵具の当初の欠点は乾きに時間がかかりすぎるなどだったが、亜麻仁油、罌粟油、胡桃油などの乾性油の洗浄法や、乾燥促進剤の添加が発見されて、その欠点が徐々に克服されることになる。油画の発明は、フランドル（現在のベルギー、北フランス地域）のファン・エイク兄弟（14~15 世紀）であると言われているが、ファン・エイク兄弟は、膠絵具、卵テンペラ絵具、油絵具を使い、不透明な絵具と透明な絵具を重ねていく重層構造を形成する手法を実地の確立したのであり…。」<sup>22</sup>

顔料と様々な展色材（オイル、にかわ、樹脂）が混合されると、異なる特性の「絵具」を得ることができる。絵具の制作ステップ次の通りである。

道具を揃えて（図 24）、顔料を研磨する（図 25）。メディウム（油、膠…など）と練り合わせ（図 26）、色相を確認して任意の色になるまで調整した後（図 27）、完成する（図

28)。最後に、さまざまな「絵具」を使い、それぞれと支持体とを組み合わせた結果は、今日私たちが見られる多岐の「附着」と「浸透」の絵画状態である（図 29）。

芸術学界と美術史の教育のもとで、大衆によく知られている「絵画」は、ほとんどの場合、ただの物質的素材を通して転「画」された対象（オブジェクト）であり、単一方向（絵に向かう）の視覚的な「画面」である。ただし、絵具と支持体との組合関係を物理的に客観的に分解する場合、「絵画」は大まかに次の三つの状態、「附着」、「浸透」そして本論で主張する「絵画体」に分類できる。

#### （一） 附着

油彩およびアクリル絵の技術の最大の特徴は、両者ともフィルムのような薄さから、クリームのような厚さ以上まで、各クリエイターが伝えたい画面を制作することができる点である。15 世紀に発明された油彩には、油絵具とキャンバスの間に、一定の厚さの下地層 (Gesso) がある。油彩のオイル (Oil) を亜麻で作られたキャンバスに浸透させる時、その油分によってキャンバスが侵食され、腐敗や、虫食いもあり、もちろん、木版の上でも同じ問題があるので、それを防ぐため、古典的な油彩にとって下地層は重要な存在となっている。

概念的には、初期の油絵技法は視覚的に誘導される絵画において、鑑賞者が見る扁平な画面が、実際には最下層の亜麻（キャンバス）に附着しているのではなく、中間の下地層の表面に附着しているのである。つまり、亜麻（キャンバス）は絵画が完成するまで、強力な支持体 (support) として存在するが、厳密に言えば、絵具とキャンバスの実際の関係は、絵画を構成する鍵とはならない。むしろ、絵画の構成の鍵は絵具自体或いは顔料自体の表現である。液体、乳液状またはゼラチン（膠）など、粒子の分散を配置したものであろう。

色の附着について最良の例はメイクである。まるで絵画の実践を日常生活に注ぎ込んでいくようである。商業ファッションとアイドル文化の発展により、女性だけでなく、男性

も肌の色に相応しいメイクするのは独特の現象ではなく、むしろ、メイクの文化がもはや礼儀として一般化しているからだろう。

人間のメイクアップまたメイク落としの動作を見れば、絵画への思考が湧いてくる。今日の人々が絵画を見ようとするのは、メイクのように、一日または数時間のデートやスケジュール、更に短くてわずか数分あるいは数秒にすぎないことに似ている(ウェブでメイクのレクチャー映像やブロガーの化粧品テストのネットライブなど)。メイクアップのインスタントフードのように、人々の一時的な美への欲求を満足させるものなのだろうか。神聖で荘厳な宗教画から、厳密かつ丁寧に描かれた古典主義の絵画、そして反逆的前衛芸術へと、ファーストフードのような日常的メディアの中で、メイクアップは全ての人間の皮膚の装飾になる。メイクの絵画性は日常生活の事柄を商業エンターテインメントにするだけではない。より重要なのは、絵画は永遠の存在として生き続ける必要はすでになく、逆に覆い隠されたり、或いは除去されたりして、見えかくれする「存在していたもの」ではないだろうか。

## (二) 浸透

「浸透」とは、絵具が繊維材料と直接接触し、繊維束の芯まで極めて稀薄な状態で浸透し、絵具のなかの色素を十分に吸着し、繊維に固定することである。繊維で構成される材料を着色した後でも、下にある支持体の質感が表示されることは、「浸透」の最も重要な特徴と言われている。すなわち、現実の絵画を鑑賞する場合は多く、見られるのが「描かれた」絵画ではなく、「染められた」絵画というほうが適切ではないだろうか。

支持体と絵具の関係は物理的な位置に基づいており(図30)、からわかるように、絵画は表面に附着した状態で提示される視覚効果ではない。「附着」とは異なり、「浸透」は絵画としてもう一つの状態の表現である。たとえば、通常見られる東洋の水墨画や染織、それら独特な視覚の質感は、大まかな浸透作用のおかげである。その中で、絵画のなかの浸透状態を説明するための最良の例は、染織である。筆者も織り<sup>23</sup>を通して、母親のイメージ

をモチーフにし、「母の色彩」というテーマで一点着物を織り出した（図 31）（図 32）。したがって、本小節の主な論述の核心は、染織の構成から絵画における「浸透」の説明となる。

日本では染織と言えば、多くの人は日常生活での服や日本の伝統的な着物を思い浮かべるだろう。そして、服の構造を解体して見ると、簡単に言えばただ生地という糸の組立てとなる。生地を構成する方式は、平織、菱織と朱子織の三種類に分けられ、三原組織と呼ばれている（図 33）。そして、染色の過程では、繊維・織物、染料・薬品、染色法の三段階がある。主な目的は、色を確実に繊維に固定することである。

水墨画による素材の表面の表現技術とは異なり、染色と織物は画像デザイン（図 34）から生地の構成を完成させる（図 35）まで、単なる表面上に行う視覚的な再現だけではなく、抽象あるいは具象自体の全体的な実践だと考えられる。もし、絵画が絵の具と支持体を分離できる主、客体二つのものとして考えるなら、染色と織物の概念は、一つの主体を目指すことであろう。すなわち、色をしっかりと繊維に固定させ、繊維はそのままその色から生まれてきたような視覚を与える。支持体の上に絵の具を浸透させることによってもたらされる重なり関係は、色が元々付いている素材としか扱われない。服、カーテン、バッグなどの実際のアイテムに加工した後、元の繊維と色で構成される画面は、最終的に形体の装飾の表面になる。しかし、実際に染織の技法を学んだことがある筆者にとって、染織で実現されるのは完成される実際の造形と共に構成される自体の姿と変化が持つ「画面」である。染織に対して、最初の染色から織りまでの組合せは、「絵」の概念の一つであり、ある物質（染料）とある物質（支持体）とが重なって成り立った姿であり、移動してゆく「絵画」である。もし、絵画を絵具と支持体の附着、或いは浸透から誕生した視覚と考えるならば、実際の絵画は、平面的視覚の代表として分類される前に、すでに日常生活に存在し、立体可変な姿として活躍していると言える。

### （三） 絵画体

この節では、「絵画」が附着または浸透ではなく、支持体への依存から剥がされたとき、第1章の第1節で説明した「真実の絵画」は絵具自体となることを論じる。すなわち「絵画体（ペインティング体）」と呼ばれるものになる。クリエイターの身体の律動に運ばれて描画される複合構造であり、厚くも、薄くも自由にできる。扁平または薄い状態は、筆者が修士論文で言及した「絵画皮膜」ではなく、言わば、非常に薄い「立体」または「絵画体」である。

キャンバスの断面から見れば（図36）、絵画は絵具層・下地層・支持体の三層に分けられ重ねられた状態である。図の通り、古典的な油彩技法では、絵具とキャンバスの間の「下地層」は絵画全体（キャンバスとフレームを含め）における「膜」にあたるのではない。そして絵画体（ペインティング体）は、絵画全体に対する位置関係において「表皮」になるだろう。古代から現代まで、人間の絵画の描写の目的は、何かを再現し、記録するため、外部に顕現させ見せるものである。そして、時々内在的（内心的）状態を表現するため、創作者は意図的にその「外的」効果を過大に表現する（誇張された身体性あるいは色の彩度やコントラストなど）。すなわち、キャンバスの表皮が支持体から剥がれた状態は、「皮」や「膜」や「皮膜」などと似た（相似）「絵画体」に対する視覚的感覚や印象を形容するものと言ったほうが適切である。したがって、この理論は、絵画を支持体から剥がした視覚感覚を、単に素材の特徴により「皮膜」と称するのではなく、扁平な立体である「体」が存在していると主張するものである。

芸術的創造が表現される限り、使用素材の特性からは切り離すことができない。また、これらの素材はクリエイター自身の考えを形作るための一種の道具でもある。「ペインティングの道具」としては、ペインティングに使われている絵具が、最初の顔料（ピグメント）の状態を除き、顔料の中に添加されるメディウム次第で、油彩・テンペラ・水彩・アクリルなどの様々な絵具になる<sup>24</sup>。すなわち、絵具の本質（顔料の状態）は同じである。ペインティングの技法の違いは、顔料に混ぜたメディウムの違いにより、それぞれの「ペインティング」という表現を鑑賞者が好むかどうかである。絵具は、展色材の元の素材の

特性によってフレームされた形式ではなく、また、その液体あるいは粉末状態が有する表現特性の視覚的探索に不可欠な仲介物であり、ペインティングが創造的領域に君臨しつづけている理由でもある。顔料の表現について、クラインはかつてこのように述べている。

「…パステルのマティエールにおいては、顔料のひと粒ひと粒が定着液の溶剤によって殺されることなく、自由に独立したままでいるように思われた。私はそれでひじょうに大きな作品もつくった。だが、なんということだ！……スプレーをかけて定着すれば、すべての輝きは失せ、調子は落ちてしまうし、定着しないでおけば、とりかえしのつかないほど傷んで、少しずつ塵となって落ちてしまう。色彩の美しさはたしかにそこにあっても、絵の力はないのだ。

私は粉になった油絵具は嫌いだ。あれは死んでいるように見える。私にとって何よりもうれしいのは、絵具の卸問屋で時どき見かけるような純粹の粉末顔料だ。それにはみごとな輝きがあり、すばらしい固有の自立した生命をもっている。それこそ本当の色そのものだ。生き生きした、手でさわられる色のマティエールなのだ。…（中略）

この新しいモノクロームのマティエールに抗しようもなく惹かれて、私は純粹な顔料を変質させることなく支持体に定着できる媒剤を見つけるのに必要な、技術的な研究に取り組む決心をした。それができれば、色のヴァルールは絵画的な形であらわされることになるだろう。顔料の粒子をまったく自由な状態にしておくこと、つまり粉末状態でそうであるように、おそらく混ぜ合わされても、すべてが同じでありながら、しかもそれぞれ独立しているようにすることができるというだけで、私は嬉しくなってくる。

…（1957年 CYK）」<sup>25</sup>

クラインは、顔料の絵画への使用に興味を持っているのではない。そして、彼は、顔料の中の展色材が色の発色に影響を与えるのかどうか、色が最初の粉末に現れる色であるかどうかについて、より興味を持っていると理解できる。

前に述べた絵画の三形態を探求すると、抽出した物質である絵具によって構成されるだけでなく、絵画自体もある程度の配置関係が感じられるようになっていき、配置について

言えばデュシャンに始まった既製品のインスタレーションも、絵画の概念になる。デュシャンの創作について分析したことで、絵画体の「アンフラオブジェ (infraobjet)」特質が考察でき本論への大きな刺激となった。デュシャンの作品を通して絵画どう拡張できるのか、第3章で論を展開する。

## 第2節 無枠の絵画（ペインティング）とインスタレーション

第1節で述べたとおり、絵具の組成によって「支持体」との関係は異なる。附着および浸透に対して「絵画体」は、アクリル樹脂が顔料自体を「支持体」となすことができる故、絵画でもより特殊なものである。つまり、絵画体の絵具は、発色材(色素、色粉)と展色材の両方が相乗効果を加え、自分自身を支えられるものとなっている。

### 絵画の表現

東洋と西洋の絵画を学んだ中で、両者における技法の違いに注目した。西洋絵画(水彩画や油絵など)を学んだ際に、故意に残した白い光点以外（絵が不自然に見えないようにする技法、通常、水彩画でより多く見られる）、豊かな視覚感覚を作成するために空白を残すことなく、画面全体を埋め尽くさなくてはならないと聞いた。東洋絵画の水墨画を学ぶ過程では、水墨の「余白」の技法の重要性が強調されていた。また、東洋と西洋では、同じ平面に絵を表現するが、構図や色彩などについては非常に異なる概念を持っている。絵画の基礎では、西洋絵画において、絵具の背後にある支持体は常に無視される透明な存在とされている。とは言え、西洋絵画の表現は、フォンタナがキャンバス上にナイフで一線を切ってから、キャンバスを木枠に固定するためのテンションにより、ラジアン曲線に割れた空間が現れ、我々は絵の下の決して見ることができなかった支持体を見ることになった。そして、画像は絵具を重ねて作られた透明性を失い、支持体であるキャンバスも、もはや視覚的に透明な存在ではなく、キャンバス自体に現れた「不透明性」を無視できなくなっ

た。

また、東洋の水墨画の文脈は、西洋絵画とは異なり、「余白」の技術を大幅に用いている。鑑賞者が作品で見る白い底は、画仙紙の植物繊維から作られた紙自体、あるいは漂白された背景の本来の色である。墨と余白の組み合わせにより、画面に虚の空気の透明感が現れてくるのが感じられる。広範囲の支持体（紙の本来の色）を維持し、鑑賞者の前で何も隠さずそのまま見せ、まるで背景本来が本質的な絵画のように主張し、墨と支持体の間の興味深い暗黙の共存が感じられる。

顔料（ピグメント）は、固体(支持体)の上に構築され、また、固体(展色材)の下あるいは中に包含され、絵画は、クリエイターのテーマと絵具の中で平面の空間に解放されたが、同時に現実的なフレームの束縛をもたらした。最初の絵画では、視覚的に画像として、絵具の素材特性は無視された。絵画は「画像」の視覚的な効果を強調し、鑑賞者に絵具自体の質感を気づかせることなく、画像における、色の調合や調和がもっとも注意されるべきことであった。アーサー・ダントー(Arthur C. Danto, 1924-2013)<sup>26</sup> は『芸術の終焉のあと—現代芸術と歴史の境界』でグリーンバーク<sup>27</sup>の絵画に関する見解に対して、絵画の筆触 (brushstroke)に関する見解を述べている。

「…筆触は、西洋絵画の主要な歴史においては、たいていは不可視なものであったに違いないとおもわれる、すなわち、そこにあることを知っていたかもしれないが、しかし、おおまかにいって、テレビ画面の走査線をとおしてみる、あるいはそれを見逃しているような仕方で、それをとおしてみた、あるいは見逃したものである。走査線のよう、に、絵筆は、絵筆それ自体はイメージの意味の一部を形成することなしに、目のまえにそのイメージをもたらすための手段であったであろう。… (略)」<sup>28</sup>

絵画の鑑賞の歴史は、西洋では故意に筆触を無視し、東洋では画仙紙の元のテクスチャを無視して、その上に筆触を強く表現する。興味深いことに、絵画における常套手段を取りはずし、絵画体自身が独立状態になったとき、素材の特質が拡張され、そして筆触の重なりと絵具が溢れた境界線に頼らなければならない状態になり、絵具自体が持っている質



感を用いて、鑑賞者は絵画であることを意識できる。絵画が絵画体という新しい姿を持ったとき、色彩が絵画の状態でより純粹に見え、また、平面と立体の二元対立を解き放ち、同一の性状の存在が現れて見えてくる。

#### 絵画が構築するインスタレーション

第1章第1節の最後で、筆者は、絵画がインスタレーションの実践の一種であると述べた、実際にこれは、物体（オブジェクト）の配置、再構成、再配置という多重的な動作関係の結果である。静物画を例にすると、大まかに三つのステップがある。

静物画は、美術を学ぶ過程で、絵画の最も基本的なものであり、絵画の初心者が「物体」の輪郭をマスターする能力のための訓練である。ステップ1、現実のテーブルの物体の配置は、物体が描かれる前の重要な先行作業である。そして、物体の外形選択では高い低い、正方形や円など、物体の色の選択でも赤や緑、黒や白など、最後に人工的な光の角度を加えて、最初の構成ステップを完了したものを静物と呼んでいる。ステップ2は、画像の構成と描写についてであるが、静物の観察角度の位置を決定した後、自分が見る静物を画像に描き始める。画像に描くのに適さない静物を現実的な物体の位置から見たままに描くと、画面構図のバランスが不調和となる可能性もある。その場合は、画像内の静物の位置を自分で自由に移動させたり、静物の角度や量を変更したり、最終的に自分が認める完璧なバランスに調整するという絵画の修正ステップも再構成の意味となる。最後のステップ3は現実的な配置である。画像が完成した後、額縁は必要かどうか、どんな額縁が絵にふさわしいのか、絵画を掛けるスペースは何処か、一つの空間で、全体がどのように見られているのかという現実的問題に直面する。上記を総合すると、絵画を完成させるため画面に加えて、画像内の空間と対象あるいは対象と対象のバランスを表現する前に、ある程度はインスタレーションの視覚的概念が含まれている。インスタレーションは絵画の一つであり、絵画はインスタレーションの一つであると言えは不合理ではないだろう。

また、この写真（図37）を例にあげると、写真には画家がモデルを描写しているのが見

え、画家がある部屋の中でモデルを先に描き、そして最後に自分を画面の中の背景に加えている。その風景が、画家が屋外のどこかで記録した風景なのか、あるいは、自分の心の中にあるイメージなのか、それは現代の映画やアニメーションのようでもある。映画のキャラクターは、撮影中に現場で撮影されるのではなく、巨大なスタジオの緑の背景の前で、監督が望むシーケンスを演じた後、コンピュータで先に撮ってある映像画面を元々設定してある場面効果に置き換える技法と同じである。すなわち、15世紀以降、フレームの範囲の中に固定された絵画（絵具）は、ずっとインスタレーションの概念を持ちつづけており、扁平化された視覚インスタレーションの一つとも言える。

#### 無枠の絵画

筆者は、絵画の材料と技術を通じて、鑑賞者が絵画の空間に置かれたかのような空間内で無制限の角度で作品の色彩自体の変化をより近距離に見られるように、ペインティングが持っている特質を探究する(図 38)。ペインティングの描画のステップは、最初に構成配置を簡潔にし、「オブジェクト/イメージ」の直接的な描写 → 現実の配置（インスタレーション）という二つになる。異なる視覚で、鑑賞者に絵画における最初（図 39）の認識を転換させる<sup>29</sup>。この状態は平面から立体的な状態になるというものである。

絵画体と支持体に絶対的な関連が必要ない時、そして、絵画が絵画体（ペインティング体）になる瞬間、絵画の天地と表裏の概念もなくなる。さらに表面と背面の定義を取り去ることもできる。筆者の創作方法には二つの理由がある。一つは、全体のペインティングのステップ<sup>30</sup>で、最初の第一層でワニス（varnish）<sup>31</sup>で描き、そして、最後もワニスで仕上げる。つまり、もともと色が附着した平面から引き剥がされ得られる絵画体として、始まりと終わりが同じであると言える。この状態になった両面は、両方とも表でもあり、裏でもある。二つ目は、制作の初めに、作品自体の方向性を設定せず、内容も目的でもない。モノクロームの表現には、その特徴が強調されて見え、最後に何になるのかも自由である。したがって、絵画体は単一のフレームの視点で見ることとはできず、そして、複数の様

態が同じ瞬間に存在し、フレームがない絵画になる。

### 第3章 デュシャンの透過

前述の通り、20世紀を代表するアーティスト、フォンタナとクラインに言及し、それぞれの表現によって、絵画のフレームや空間に関連する問題を考え、絵画が平面に塗られるのではないことが絵画の答えであると、我々に理解させてくれた。平面絵画とそのフレームによってもたらされた不自由を、芸術に対する疑念として表現するためにデュシャンはレディ・メイドのインスタレーションで展開させた。彼は、しばしば「なぜ」と自問し、多くの疑問を抱き、そのため、多くの非平面的課題への挑戦や実験を発展させていったのだろう。

デュシャンが、最後に残した「遺作」<sup>32</sup>は、絵画の探求を断念するのではなく、絵画を平面的な物質から、非物質的な視覚レベルへと進化させ、身体の直感的な感覚にまでした。言い換えると、絵画の最終要素の構成は、平面の表面性ではなく、鑑賞者自身の視覚から脳の内部で起こる判断である。レディ・メイドから「大ガラス」、そして最後の「遺作」では、異なるメディアを用いて物理的な存在空間を構築していった。作品が実際に画像となる過程は、「遺作」の穴を覗き見たあと、鑑賞者の目の後ろの脳に投影され、内在的な絵画を形成するものである。また、絵画としての姿は、個人の身体性が決定するのであり、まるでデュシャンが薄いものを超える存在定義である「アンフラマンズ」という言葉で形容したように、薄いものよりも薄い感覚的な存在となっている。

この章は、デュシャンのインタビューの会話記録から、筆者の創作に関連するいくつかの概念的な思考を整理する。デュシャンがノートで「アンフラマンズ」と呼んでいた概念から、筆者の絵画に隠された存在および非存在性の創作における探求を拡張する。キャンバスが視覚的な不透明性をもたらすと同様に、ペインティング後の個体（絵画体）も不透明ではない。説明すると、デュシャンの知的な視野は、ガラスの透明性によってもたらされた実質的な透過ではなく、一見透過できないキャンバスの細孔を透過してこそ、可能と

なった創作による透過である。例えば、アンフラマンスの存在が極薄を超越した場合、二者間或いは二状態の間の一種の瞬間状態となり、「無限の薄い間隔」<sup>33</sup>の存在となる。デュシャンにとってキャンバスの細孔の大きさは、バリアを用いて微細な感覚を増幅するものであり、「遺作」上の穴を通して景色を覗く体験では、木のドアが、障壁ともならなくなることと同じである。

## 第1節 「大ガラス」の透明

1912年のデュシャンの油彩画《階段を降りる裸体》は、当時のフランスの「アンデパンダン展」で展示拒否された。彼は芸術学界の環境や姿勢が形成する「芸術の不自由」をはっきりと感じた。故にこの環境から離れるため、図書館の仕事を見つけ、穏やかな意識を取り戻し、そして、家族の資金に頼らない独立した生活を始めた<sup>34</sup>。この事件の後、デュシャンはガラス材料に気づき、よく知られている通称「大ガラス」を生み出した。1913年に始まるノートやスケッチでは、後に《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》<sup>35</sup>と名付けられ、別々に描かれた二面のガラスを、上半分は「花嫁」、下半分は「機械」と「独身者たち」とする。そして、1915年から断続的に制作が始められた。1923年には、それに対する興味がなくなり、制作を中止し半成品として保留された。『デュシャンは語る』という本には、デュシャンとカバンヌの対話が記録されており、この中でデュシャン自身がその話をしている。

「D: 私は『大ガラス』の制作に八年間もかかずらっていましたが、その間ずっとほかの仕事もしていたのです。カンヴァスやフレームとはもう縁を切っていましたがね。私はすでにそれらのどちらにもうんざりしていたのですが、それはフレームに張ったカンヴァスにはもう十分すぎるくらい描いたからというのではなく、私の眼には、それが必ずしも自分を表現するための手段ではなくなっていたからなのです。『ガラス』はその透明性によって、私を救い出してくれました。」<sup>36</sup>

デュシャンはガラスの透明性が、キャンバスから彼を救い出したという。そして、顔料をキャンバスに埋め尽くす行為を疑問視した。「何かタブローを描こうとするときには、たとえそれが抽象画であっても、必ず一種の埋草が必要になってきます。」<sup>37</sup>本に記録されている会話からは、絵画の伝統と芸術の制限に不満を抱いたことが読み取れる。しかし、デュシャンの作品の文脈から考えると、ガラスに絵を描いても絵画のフレームの制限からは実際に離れられなかった。おそらくそれはまた「大ガラス」に八年を費やし最終的にはあきらめていることから、平面絵画をすべて放棄することに至った鍵であるのかもしれない。平面絵画のフレームワークには二つの要因がある。一つは、キャンバスの平面性であり、もう一つは、キャンバスの四辺の枠である。つまり、ガラスの透明性は、キャンバスの不透明性を打破するが、実際には、画像がまだガラスの物質的境界内に制限されているのである。ガラスは、その視覚が透過する性質のために、現実空間の絵を面白くし、さらに画像の記号が現実空間にあるという錯覚を表現したが、最終的に顔料を平面に附着させる運命からは切り離すことができなかった。確かに、「大ガラス」が白い壁の前に置かれていると、背景が空白の絵画と同じであり、既存作品と何も区別がつかなくなるだろう。別の会話では。

「P: ガラスを使うというアイディアは、どうして浮かんだのですか。

D: 色彩のためです。色を塗るときに、私はパレットとして大きな厚ガラスを使っていました。そして色を裏側から見ると、絵画の技術的な観点から興味深い何かがあることに気がついたのです。

絵具というものは、酸化のために、ほんのしばらくすると、必ずくすんだり、黄ばんだり、あるいは古びてしまいます。ところで、私にとっての色彩は完全に保護されたものでなければなりません。そこでガラスが絵具を変質させることなく、十分純粋に、そしてかなり長い間保存するための方法となったのです。私はガラスを使うというこのアイディアを、すぐ『花嫁』に応用しました。

P: ガラスにはほかの意味はないのですか。

D: ありません、全然ありません。ガラスは透明であるために、透視画法の厳密さに対して、最大限の有効性を発揮することができました。それにまたガラスによって、《腕前》とか、素材とかの観念を追い払うこともできました。私は変えたかった、新しいアプローチをしたかったのです。」<sup>38</sup>

「大ガラス」でガラス使用に対するデュシャンの動機は、単に顔料を酸化させないように色の保護のためであったことがわかる。そして、八年間の制作の過程で、数学的、科学的に記号の透視を厳密に計算した後に表現したのである。さらに、次元も重要な要素であり、三次元の投影（花嫁）は不可視の四次元に投影されるという思考概念の表現であり、デュシャンが平面に描いた最後の作品となっている。大ガラスは視覚的に「ガラス上の絵画」と呼ばれるかもしれないが、彼にとっては絵画ではないという。多くの鉛や他の非伝統的な素材を使用し、過去の絵画の道具の制限を解放して、伝統的な絵画の概念は、彼の人生において消し去られることになった。デュシャンにとって、絵画は死んだものとなり<sup>39</sup>、「大ガラス」の後はチェスの世界に没頭し、その中から心の答えを探すという十年間を過ごした後、《グリーンボックス》<sup>40</sup>を制作した。その中に「大ガラス」の制作に関するスケッチ、写真、メモなどが含まれる。そして、「大ガラス」に関する芸術レビューは、基本的にグリーンボックスのデュシャンの手書きメモを参照して解説したものである。

とは言え、デュシャンは透明なガラスに絵を描くことで、絵画の潜在的特質を現すこととなった。本論の第1章で、「大ガラス」の上に彼が異なる記号に対象を置き換えるため、慎重に透明の表面に各記号の位置を構成したと述べた。この時点で「大ガラス」は、絵画とインスタレーションの「配置」という関連性を暗示している。今日、私たちが見る「大ガラス」は、上下の展示位置で固定され、常設されて人々に見せられている。仮に、「大ガラス」の上下を分解し水平位置に配置したら、画像が伝えることは異なるだろうか。デュシャンが慎重に配置した次元は、ガラスをある程度の距離を置いて（あるいは密着させ）重ねられた画像として現れた景色に、彼が探求する次元の問題の答えがあるのだろうか。しかし、デュシャン自身次元表現について、ただ思考の可能性を考えるだけで実際に四次

元の状態を達成するのは、当時としては不可能だったと言っている<sup>41</sup>。「大ガラス」は絵画の背景が「透明」であって透過する状態で絵画の要素を構築し、物体の形状を描写するだけで成立でき、絵画を単なる形状として確立した場合、複数形の単一形状が互いに同じ空間に配置（インスタレーション）され、一つの風景となることも可能にする。

## 第2節 創作の差異

「大ガラス」の説明書のような《グリーンボックス》が完成した後の1935年から1940年に《トランクの箱》<sup>42</sup>シリーズの最初のバージョンを制作し、1941年に20部を自費出版し、携帯形の小さな美術館のように、69の自選作品のレプリカを収録した、別名「ポータブル美術館」と呼ばれている作品である。《トランクの箱》シリーズの作品は、また1950年から1960年の間に更に六つバージョンが完成し、1968年デュシャンが亡くなった後に七番目のバージョンが出版され、全部で七つのバージョン合計300個以上の箱が出版され、そのうち20の限定豪華版と約300の普通版があり、現在はギャラリーやコレクターが収集している。《トランクの箱》はオリジナルという神聖な「唯一」を破り、新たな方法で「原作」の意味を定義し、同じ性質に属する論理を緩やかにし、より広い意味の「創作」の概念を開いた。デュシャンは、各制作において、いくつかの材料を計画的に複製し、組み合わせ、一部のバージョンとバージョンの間にもいくつかの小さな変更を行った<sup>43</sup>。これらの作品を見ると、一見同じ外観でありながら、各箱には違いがあり、その違いが本質的な違いとなり、彼が「アンフランスマンス」と呼ぶ概念に関連していくと考えられる。

創造の過程でクリエイターは、作品の解釈の必要性により、一つの対象（オブジェクト）の表現の由来について説明し、「再現」と言う言葉で表現する。例えば、花の再現、人の姿の再現、何々再現などである。一部のクリエイターにとって最初の意図は、ある方法を通じて、オブジェクトの元の様子をそのまま「再現」する。ただ材料を変更しただけ



で、この考え方や説明方法は変わらないが、その「再現」はある程度「同じ形式でのみ繰り返される（反復）」として規格化され、作品の外観がどう変わっても元の固定されたフレームワークは実際には何も変わらない。フランスの哲学者ジャン・ボードリヤールの著書『物の体系——記号の消費』（Le Système des objets）で以下のように述べられている。

「すべてが動き、すべてが急速に変形し、すべてが変化する。しかし何も変わらない。技術進歩のなかに投げ入れられたこのような社会は。あらゆる変革をそれ自体に関してなしとげる。増大するその生産性は、いかなる構造上の変化にも通じていない。」<sup>44</sup>

今日、より新しいことが最も魅力的な要素ではなくなっている。新しいものを持った後、友人や家族、またはソーシャル・ネットワーキング・サービス(social networking service, SNS)で写真をアップすることが重視され、ただ消費することが目的になっている。アート（芸術）は、アートマーケットやメディアの宣伝の影響を受け、工業製品と同様に、急速な更新の潮流に乗り出しており、ある形式は既にクリエイターの代名詞となっている。実際には、一つの形式の再現に過度に依存するクリエイターが単に消費者の好みを満たすために創作し、作品はある程度の空虚なものと化している。オブジェクト自体は意識を持っていないが、それは人間の内在意識から生成され、クリエイターによる再現で芸術として認められる唯一のものがある程度含まれている。しかし人々に与えるものは、何かのもの或いは何かのことで象徴的に繋がり、ただ消費意識の中でしか存在できず、それは真実であり虚構でもある。デュシャンは「トランクの箱」シリーズで、そのような意識の象徴を実体化し、手作業によってもたらされた実体を通して、異なる存在(単一性)を形成し、常に製造され続ける可能性があるオブジェクトで暗に批判する。そしてもう一つ、作品の「唯一性」を保有できる方法は、購入者やそれに触れる人々の共通の意識の黙約である。

デュシャンは「トランクの箱」の制作において、「複製」は実際には単なる複製ではなく、一見複製された「反復（繰り返し）」の中に、作品の差異を提示している。デュシャンはあるインタビューで芸術界の発展による「反復」を否定した。例えば、ペインティング

オイルや油絵具の匂いの中で何が起ころうとも、何かに興味を持っても、新しい概念が存在するかどうか分からなくても、自己反復が続けられる<sup>45</sup>。つまり、デュシャンが言うのは、個人の主観的な意識ではなく、機械的な反復動作である。そして、筆者が「反復」と呼ぶものは、意識を持った状況で繰り返される。すなわち「反復は目的の道具である」と言うものである。これは洪藝真の「再現再現の道具」と呼んだ概念に近い。実際に、デュシャンによる箱の「複製」行為は「意識的反復」に相当し、そして「複製」のプロセスにおいて非常に薄く、非常に小さな「違い（差異）」を生み出した。彼がノートにメモした「アンフラマンズ」概念と関連があるといえよう。創造とは、ある根拠から生み出し或いは一つのことから一つのことのみを生み出すのでもなく、既存の物事と観念を解き放ち自由に漂う中で、新しい概念、新しい物事、新しい関係を生み出すことである。ドルーズ<sup>46</sup>によると、反復は相当、或いは相似の秩序をもたらすことなく、逆に、交換や置換の差異をもたらすことであるに違いないと言う。反覆は「記憶と習慣に与える呪い」である<sup>47</sup>。

クリエイターが創作時に遭遇する「再現」・「複製」・「反復」の問題は、筆者にとって思考の転換の過程の一種であり、そのままの「再現」なのか、ただの「複製」なのか、習慣上の「反復」なのか、三つの異なる目的を持った創作の道で、通過しなければならない経験である。筆者の創作は「反復」を用いて、反復的な創作ステップで、或いは作品の反覆において「未知の差異」を探ることである。反覆はある作用の中から生み出されるのであり、反覆の過程で、本来存在している実際には存在しないものを、我々は経験によってその存在を意識的に判断する。その存在が認識されるためには、他者の行動を確認することによって決定でき、その存在は存在するために確立したのではないと言うこともある。人間が物（オブジェクト）を認知する過程は、一つの個体の経験によって存在が証明されるのではなく、複数の他者によって、その存在の具体的な価値が共有され、その後の鑑賞者がこれらの有形価値に相違する存在を認識すると言うものである。今日、鑑賞者が、筆者の創作に見るものは、存在のために「ペインティングする」のではなく、「絵画の反復的な動き」によって、大衆の趣味のオブジェクトにあるオブジェクトを得るためである。第4

章で述べる「アンフラオブジェ」であり、あるオブジェクトの下に存在し、或いは存在しないオブジェクトの中に存在することを見せる創作である。

### 第3節 「アンフラマンズ」の思考

この節は藤本由紀夫「薄い世界について」のレクチャーとデュシャンの「アンフラマンズ (inframince)」概念に関する台湾の研究者・陳蕉の修士論文「過渡、差異、間隔——デュシャンの『次薄 (アンフラマンズ)』概念とその実践」を参照し、「アンフラマンズ」の「アンフラ」に基づいて、筆者の作品から派生した「アンフラオブジェ (infra-objet 仏) = インフラオブジェクト (infra-object 英)」<sup>48</sup>という新たな概念を提案する。

「1977年にポンピドゥー・センターが開館して第1回目の展覧会が、フランスで初めてのマルセル・デュシャン展でした。そのときに、義理の息子のポール・マティス＝デュシャン（アンリ・マティスの孫）が家に残されていたメモを整理したところ、中に「inframince」（アンフラマンズ）というものについてのメモをまとめたものがあって、1980年に公表・出版されました。

アンフラマンズとは、「infra」という言葉と「mince」という言葉をくっつけたデュシャンの造語です。英語にすると「infra-thin」となるんですが、「mince」は薄い、「infra」は超音波とか赤外線のように「ある範囲を超えた」という意味だそうです。<sup>49</sup>

「次薄 (アンフラマンズ)」については陳蕉の論文の冒頭でも赤外線 (infrared) や超低音 (infrasound: 周波数 100Hz 以下の低周波音) のように特別な方法で測定しなければ、普通には感じられないものであると解釈している。また、デュシャン自身のノートにある「アンフラマンズ」について、説明したいいくつかの言葉も、両者が引用している。

「La chaleur d'un siège (qui vient d'être quitté) est un infra-mince

(人が立ったばかりの) 座席の温もりはアンフラマンズ

Portillons du métro - Les gens qui passent au tout dernier moment infra mince

地下鉄のゲート ぎりぎりのアンフラマンズの瞬間に通り抜ける人たち

Pantalons de velours - leur sifflement (dans la ) marche par

frottement des 2 jambes est une

séparation infra mince signalée

par le son. (ce n'est pas ? un son infra mince)

コーデュロイのズボン (歩いているとき) 二本の足のこすれあいによる口笛のような音は、音によって示されるアンフラマンズな分離である」。そして「これはアンフラマンズな音ではない？」

Quand la fumée de tabac sent aussi de

la bouche qui l'exhale, les 2 odeurs

s'épousent par infra mince (infra mince olfactif)

タバコの煙が吐き出した口と同じように匂うとき、二つの匂いはアンフラマンズによって結ばれる。」<sup>50</sup>

デュシャンのノートからわかるように、彼は人間の様々な感性知覚を説明するが、主に両者の間の瞬間的連続がもたらす差異を伝えている。「inframince (adjectif.) pas nom - ne jamais en faire un substantif」彼は「アンフラマンズ」は名詞ではなく形容詞だと言う。その理由は、一種の状態を形容する言葉であり、およそ二つの物事、状態、感覚、次元の間に存在している一種の相似が、瞬間的に感知や察知ができない状態であるためだという。これが、デュシャンが「形容詞」と述べた由縁である<sup>51</sup>。例えば、デュシャンの言うように、薄い状態を超えたアンフラマンズの存在を形容するために感性知覚のサポートが必要な場合、その一つの可能性は一つの動きで生成された非可視の微小エネルギーで、二つの物質または二つの状態の間で切り捨てられた瞬間を指すのかもしれない。

赤外線と超低音の両方に基づいて「アンフラマンズ」を解釈すると、実際に測定される

可能性がある。しかし、本質的には、デュシャンが呼んだ「アンフラマンズ」概念とは大きな違いがある。つまり、赤外線と超低音の両者は、科学的に測定できるが知覚できない客観的存在であり、「アンフラマンズ」の最良のモデルではないだろう。そのゆえに、「アンフラマンズ」は、デュシャン自身が個人的に結果を確認するまで、厳密に証明できず、ただ思想にある一つの概念でしかなかった。或いは他の名称で定義されるのかもしれない。しかし、この状況は「アンフラマンズ」が薄いを超越した真実の存在となって科学的に証明された場合のみ起こる。

#### 第4章 絵画体とアンフラオブジェ

平面であり立体である、或いは表面であり裏面である、平面の立体なのか、立体の平面なのか、相反する特質を用いた作品で、筆者は「絵画」を「出発点(目的)」とし、第2章で述べた絵画の三つ形態を通して、1955年のアクリル絵具誕生以来、平面絵画の中に潜む存在、すなわち「絵画体（ペインティング体）」を例示した。絵画体は、ペインティングが独立の個体(object)になることができ、ペインティングが主体となり、客体である状態になることができた時誕生した。また、多くの矛盾と曖昧な現象を生み出し、作品は一種の固定的な姿というイメージを払拭した。本章では、筆者の創作を例に挙げ、絵画体がこれまで持ってきた特徴を説明し、そして、第1節では、この特徴を「アンフラオブジェ」と呼ぶことについて説明する。

ペインティングは、色彩を調合した複合体である物質によって、絵画の中で称される対象が、現実世界にある対象の本当の色を絵描いたのではなく、抽出或いは科学合成された物質(ピグメント)の調合によって、我々の現実世界の色彩に最も近いものを画面上に調和させた人工物というのが真実である。絵画は、内容が何であれ、命題が何であれ、最初から最後の完成までの、目的に伴い主観的(人)に非現実を構成する象徴的、暗示的なものである。つまり、平面絵画では、内容によって提示される記号は現実には存在せず、鑑賞者は自分の経験により作品の中に投影した反射を、提示或いは暗示的に受け取っただけである。もし絵画が人間の主観的な意識で成り立っているのなら、ペインティングはそれ自体が客観的な（オブジェクト）事実になることができるのだろうか。

例えば筆者の《AU007\*2》(図40)の色彩の見た目は、液体状態で同色の二本の30mlチューブによって塗り広げられ、そして作品の名前は顔料メーカーが割り振った番号をそのまま使用し、作品自体は絵具のチューブにすでに存在する色の事実から何ら変わっていない。絵具が保管されている場所のみを変更したことは、レディ・メイドに対する使用及び

位置交換と見ることもできる。デュシャンの作品「泉」は、既成の男性用小便器に作者の意図を分からせず感情がないような R. Mutt（リチャード・マット）という偽名を使って署名して出展し、いくつかの単純な行動(ステップ)が残した足跡で成立っている。それが芸術なのか、芸術作品なのかは、クリエイター自身の決定ではなく、鑑賞者の主観で決めることである。《AU007\*2》の塗り広げられた色の姿は筆者がサインした軌跡の一種であり、手の動きによって絵具が元の場所(チューブ)から別の環境(時間、空間、物質状態などを含む)に置き換えられ、非個人的な感情で確立されたオブジェクトである。

絵画の「内容」を「自身」の客観的な主体にする方法はどうだろうか。簡単に言えば、「絵画の内容」とは、鑑賞者の主観的な意識が反射されるとき、同時に「ペインティング」の個体が形成されている状態である。画像を客観的な存在にするには、画像が独自の存在になる、つまり絵具（色を混合するのかもしれないのかは自由）自身を「非依存性」の状態にする必要がある。ペインティングが平面への附着から剥がされると、主観的な意識を反射するフレームの附属状態に自体(オブジェクト)の存在を得て、他の主体と客体とのより多くの対話とインターアクションが生じ得る。

## 第1節 「アンフラ」+「オブジェ」=「アンフラオブジェ」の可能性

デュシャンの「アンフラマンس」から、筆者は、ラテン語の接頭辞が「下に」、「後に」の意味を持つ「infra」の使用に気づいた。デュシャンは時々「-」という記号をつけ「infra-mince」とすることもあるが、ほとんどは「inframince」を使用している<sup>52</sup>。つまり、「アンフラマンس」は、「infra」という副詞の「下に」、「後に」の意味として使用するのか或いは「infra-」という接頭辞の「下」、「下部」の意味で使用するのか、デュシャンは単語に関する絶対の答えは何も残していない。故に単語の解釈には不確実性が生じてしまう。しかし、本来、創作のプロセス自体は、様々な矛盾と曖昧さに基づいて構築された差異性の上で、新たな可能性を生み出すことができる。つまり、筆者がここで伝えたいこと

は、色彩本体が定義できない「中間性」の立場に立っていることである。筆者は、絵画の物質的観察を出発点として、「絵画体」の可能性の試みを続け、デュシャンの「アンフラマンス」の概念に啓発されたことから、本節を通じてその語彙の「アンフラ(infra)」の別の組み合わせの可能性を探究する。これは弁証的語彙として絶対に使用されるものではない。

ペインティング対象や目的など客観的測定方法を用いて、独自の「かたち」を持つオブジェクト(絵画体)の存在が描けたとき、そのオブジェクトは、別の外観や状態などに変換も可能になる。「原始の自体(絵画体)」は、視覚の外観の変化に見えるが、客体化された本質は変わらない。例えば、筆者の作品《Yellow & Black》(図 41) は、元々黄色と黒の縞として描いたもので、折り畳んだ(図 42)或いは棒の姿にしても、黄色と黒という客観的な事実は変わらない。つまり、客体の最初の設定(ただの色の状態)が不変である条件の下で複数形の変化の象徴や暗示がある場合、過去の平面絵画における最初から最後まで一つの画像という制限を打破する、故に、絵画体は絵画の平面視覚的な「アンフラ(infra)」における客観的な存在とすることができる。

第 1 章と第 2 章の絵画状態の説明から見ると、絵画は多数の物質(顔料と展色材)で組み合わせられたオブジェクト(客体)であり、支持体上の絵画は扁平に見えるが、独立したオブジェクトではないこともない。つまり「絵画体」とは「視覚的畫面」の意識の下(外)で注意されることない「オブジェクト」である。今日組み立てられた既製のコンピュータを用いるのと同様に、自分が欲しいコンピュータの規格を選んだ後では、モニターに表示される情報やソフトウェアの運行スピードにのみ注意がいき、わざわざコンピュータを分解して、ハードウェアの中の回路やバックラインの配置を一々確認することはない。仕様書の説明から規格を選択するのはメーカーや店舗への信頼だが、別の角度から見ればただ一つの表面的な選択でしかないだろう。創作に戻ると、今日コレクターが絵を買う時、クリエイターの創造的なプロセスに疑問を抱くことはないが、単に作品の視覚的な表面に自己の趣味が合うかどうか選択するのと同様である。



筆者が創作した「絵画体」は、物体や対象や或いは目的の投影であり、ペインティングの技法によって「平面に非附着」のオブジェクト(object)になる。オブジェクトの解釈は、二つの人間の意識との基本的な関係がある。

「(1) オブジェクトは、外在世界の物(Thing)で、物質的なオブジェクト(Material Object)であり、人間の感覚と意識の外に独立して存在し、気付くことができるもの。

(2) オブジェクトはメンタル的内在(Mental Content)で、人間の意識に入ることができるもの。」<sup>53</sup>

なお、「アンフラ(infra)」は、第3章の第3節で述べた赤外線と超低音によって説明され得ず、概念的な使用によって、主に創造における「目的外」が派生する可能性を持つ存在を指し、「存在している」ものの一種であり、識別や認識される前に既に存在している事実である。或いは、「非目的性」とみなすこともできる。「アンフラ」は、鑑賞者が実際に見たオブジェクト本体ではなく、オブジェクトが見られる裏に隠れ、同時に存在している別の事実であり、その時見たオブジェクトの姿は、元のオブジェクトとは違う姿かもしれない。つまり、原始的なオブジェクト自体の過去、現在、未来は、クリエイターと鑑賞者の予想外に可能な姿を持つ未来のある時点にあり、その時に見ることはできないが、すでに存在している客観的な事実である。

つまり、「アンフラ(infra)」 + 「オブジェ(objet/object)」 = 「アンフラオブジェ(infra-objet・infraobjet)」の概念は、オブジェクトと人間の意識（主体）の間にあるものとして、言葉の意味上でもいくつかの説明がある。

1. object の下に－object が隠している object
2. object の外に－非目的に派生した他の object
3. object の下にある－附属属性
4. object の中にある－内在する object

オブジェクトの裏のオブジェクトとして解釈される場合、クリエイターが創造的な過程で表現する双方向言語を説明するために使用できるだろう。例えば、「絵画」が「絵画体」

に転換された場合、絵画体は絵画の裏に隠されている客観的な事実となり、形は時間に伴ったどんな変化も関係なく、「描かれた事実」は変わっていない。すなわち、絵画体は、絵画の本質から切り離されていないが、他の潜在的なオブジェクト状態に自分自身を変換することができる。

筆者が創作した絵画体は、アンフラオブジェの唯一の代表ではなく、絵画体の創作における稀な多方向特性を媒介として、アンフラオブジェの概念的思考を伝えるのみである。また、絵画体は、現実における物体の再現や転換ではなく、絵画の物質が主体の動きについて構築された可視的な状態であり、そして、必ずしも主体の意識が乗せられているわけではなく、物質(色彩)がオブジェクトになった後、それ自体が発するあるエネルギーである。

先入観的な認知が最終的に自分自身本来の認識ではないことに気付けば、その過程は我々が探求する芸術であり、すなわち、芸術作品が完成した結果ではなく人間の知覚過程全体に左右される存在であることを意味する。筆者が創作した作品は、オブジェクトの形を用いて絵画の結果を大衆に伝えるのではなく、鑑賞者自身が感じる芸術性を形成するために、形を用いて最初の「絵ではない」という判断から「絵である」に至るまでの過程を意識させることである。二次的なオブジェクトは芸術条件の上で成り立たず、芸術という目的のためではない「見るものを決められた目的は絶対ではない」ことに基づいて存在する。

「アンフラオブジェ」は、簡単には知覚できない状態に隠されており、最も近い定義は「中性」であろう。既に存在しているが、どの立場にも属さない。 クラインのように、一つの青だけで、色と全体的なオブジェクトの関係を語ったように、色はすべてのものになれるのであり、クラインがこの青を見つけたとき、その青はクライン自身の化身となり、任意の芸術的な文脈になってもおかしくなくなった。すなわち、クライン青のあとでは、すべてのオブジェクトがその青の「アンフラオブジェ」であるわけでもない。しかし、これは、自分の色を見つけたから、クラインのように創作のほとんどが完成するのではな

く、重要なことはクラインの完成が顔料の発見ではなく、創作的な様々な概念を突破したことである。そして、この突破はクラインの青が乗せているものに、我々が立ち戻ってもう一度認識したことである。

言い換えると、アンフラオブジェの結果に近づくためには、物体自体が中性的な立場を確立し、意識されていない客観的な存在、或いはクリエイターの目的を超えた別の目的を導き出すことである。アンフラオブジェの概念の特性は、この二つの変換の狭間にある。第2節では、筆者自身が制作した「絵画体」を用いて、アンフラオブジェの概念との関係を説明する。

作品は、クリエイター自身の内在思考から素材や形式の変換を通じて、外在する実体或いは実感となる。「創作」とは、アンフラオブジェと出会う過程であり、見たことがない、知覚されることもない「新」を見つける過程であると言えることができる。しかし、「新」が認識された瞬間、この「アンフラオブジェ」の存在は、その時点で消え、タイムラインの将来にある別時点に移動する。「アンフラオブジェ」は、必ずしも何かの上に依拠するのではなく、既存の存在から「新たな存在」を見つける瞬間を意味する言葉である。

## 第2節 アンフラオブジェとしての絵画体

創作した作品が、芸術として見ることができるかどうかは常に創作の核ではない。クリエイターの創作過程としての役割に、疑問や仮定を投げ続け、そして、解決策を見つけることである。逆に、他者が芸術の上にさらに芸術的な定義づけを重ねていく行為は、単に創作がコントロールできず、フレームの外で理解されなくなることを恐れているためだろう。純粋な創作とは「芸術」のフレームに取り付けられない、単なる行為の足跡である。

筆者の制作は、絵画の下に潜むオブジェクトを提示し、オブジェクト自体の可能性を探るための絵画に戻すという作業である。前節で述べた「アンフラオブジェ」は、筆者が創作の過程と結果から考えた構造概念であり、「アンフラオブジェ」が有形オブジェクトの姿

を持つ必要があると主張するものではなく、あるいは筆者の創造方法に限定されることでもない。「アンフラオブジェ」は、複数の可能性があり、ある過程を経た後、意識できる非目的の「中性」の存在となる。絵画体の場合は、絵画のフレームの下に潜んでいる支持体への非固着である「ペインティング」というもの、つまり「infra-painting」である。「平面絵画」から「描」かれた「絵画体」に至るまで、筆者のこれまでの創作から、大まかにいくつかの変化・変更を平行して探求することができる。次の四つで説明する。

### 1. 寸法の変更－絵画の寸法

普段鑑賞者は、絵画を見るとき、視覚はキャンバスのサイズ 0F(P、M、S)～500F(P、M、S)、または紙のサイズ A(B、C)0～A(B、C)10 など規格サイズに制限され、ある程度は創作の表現の寸法に影響を与える。しかし、これらの視覚的寸法は、ただ平面面積の一つの表示でしかなく、ペインティングが絶対的にこの「展開」の方法で呈示されるものではない。例えば、筆者の《Yellow》(図 43)と《Blue of 2018》(図 44)の二つの作品では、黄色のペインティングは折り畳まれた様子が、スーパーやコンビニで販売されているプラスチックレインコートのサイズのように見えるが、それは「展開」した後で元に戻すと描かれたキャンバス 50F のサイズになる。青のペインティングは、折り畳まれた様子が

《Yellow》のサイズと同じように見えるが、実際に開くとキャンバス 25F のサイズになる。すなわち、二つの作品は目の前では、同じサイズでありながら異なるサイズである。絵画体の状態は、異なるサイズが似たサイズや厚さになれるのである。絵画体が折り畳まれたため、ペインティングのサイズの変化が示され、同時にペインティングの寸法定義は矛盾することになり、曖昧になっていくことが見られる。これは「アンフラオブジェ」の一種である。

### 2. 数量の変更－単数であり、複数でもある

《Yellow》(図 45)と《Blue of 2018》(図 46)の展示は、作品に提示される数量の問題も拡張し、《Yellow》は五つの 50F の黄色ペインティングで構成された一つのグループとした。すなわち、筆者は当初ペインティングサイズの 250F に設定し五つの部分に分け、

そして《Blue of 2018》も 250F を 10 枚に分け、鑑賞者は一つの作品として見るか、それとも多数の作品を合わせたひとつとして見るのかは自由である。この側面は、言葉のゲームのようなものかもしれないが、一つの作品と言え、それはただ一つの個体ではなく、そして、それぞれ違う作品でもない。何故なら、その時作品は一緒に展示されている一つの作品概念であるからである。つまり、ペインティングの数量定義も曖昧になる。

### 3. 視覚の変化－透視であり、非透視でもある

透視は、空間の前後の視覚効果を達成するために、平面上に確立されたペインティングの技法である。しかし、絵画体が独立している場合、透視法は形状上の線と角度の問題に戻され、また、矩形の間の組み合わせゲームの一種となる。例えば《Green & Gray》(図 47) は、筆者が故意に絵を変形させたものではなく、ペインティング自体は建築物の天井(図 48)をそのまま描写しただけであるのが事実である。一般的なキャンバスや紙に描けば、この天井は純粋な天井自体ではなくなる。スケッチ(図 49)のように、天井の外側(支持体の部分)の部分を含めた画面の一部になる。《Green & Gray》が一つの画面(オブジェクト)になるとき、水平視線で見ると不規則な台形のように見えるが、鑑賞者が低角度から作品を見ると、筆者が最初に見た視覚的な位置に戻る(図 50)。これもペインティングならではの「アンフラオブジェ」の特性である。

絵画体は、鑑賞者に提供される視聴位置を、受動的なものからアクティブに変化させることができ、鑑賞者は、蹲る、横たわる、座るなどの姿勢で見なければ、絵画体の全貌を見ることができず、時には(創作者が展示場にいるという前提で)作品本体に触れなければ、体験できないこともある。絵画体が視覚をもたらすのを感じることができ、触覚は作品を認識する別の経路にもなる。鑑賞者のアクティブな体験を通じて、作品は各自の姿勢や習慣によって異なる結果を与えるが、本質的には作品は変化せず、そのような変化は鑑賞者自身と作品の位置関係の変化によってもたらされた感覚である。

### 4. 空間の変化－空間における位置

ペインティングは、人、事、物の具象や抽象が既製空間の範囲に詰め込まれているだけ

でなく、実際の空間で「絵画体」をインスタレーションして、その時のみに生じる画像を形成する。絵画自体(絵画体)が対象になると、ペインティングは「一幅の絵」の状態、空間の壁に掛けられるのではなく、空間が絵画体の背景ステージとなり、会場の変化やインスタレーションの方法や位置の違いにより、空間全体の雰囲気も変化する。例えば、《千の赤》(図 51) (図 52) 《Colours》(図 53) (図 54) の二つの作品は、作品を展示の時点で見るとフラッグを再現したように見えるが、実際には制作時に三角形ではなく菱形の色の塊を描き、最後にロープに固定してぶら下げたものであり、ロープもペインティングでできており、フラッグのビジュアル体験ができる。

現実空間に展示することで、展示空間と観客を「ペインティング」の一部に融合し、場(展示)の状態が時間と共に変わっていき、その中で唯一変わらないのは作品本体の「フラッグ」となる。フラッグがぶら下がっている範囲は空間そのものの作品の「支持体」であり、ロープは「ペインティング」(描かれた菱形)の乗り物である。鑑賞者が移動していった場所と作品との距離から見た視野および、角度は、それぞれ作品のサイズとかたちの定義を変えて、個人の好みで展示空間が全て手に入れられる。一本・二本・三本など、違う組み合わせ、違う奥行きなど、違う画面イメージが出現する。実際に作品は様々な見方を提供して、ペインティングはただの平面媒体ではなく実際にあるものとして、多くの可能性を与えている。

様々なオブジェクトの象徴になる

2019年に、博士課程の同級生ゾンピロン(ZON Pilone)に誘われ、コラボして一緒に京都造形芸術大学の公募展に応募し<sup>54</sup>、展示した。この展覧会を通じて、絵画体としてのペインティングは様々なオブジェクトの象徴になることができると示した。展示のプランナーは、ゾンピロンで、撮影した映像は筆者が制作した「絵画体」に直接投影され、鑑賞者が「ペインティング」と「映画」と「音」が絡み合う可能性を体験するために、ペインティングと映像の光の空間を演出した。展示会場の《White》「白いスクリーン」(図 55)との

《Translucence》「半透明の皮膜」(図 56) は、プランナーと討論した後、ペインティングされた「対象(オブジェクト)」である。この二つのペインティングは、筆者の思考の方向性からは、二つの巨大な絵画であり色である。プランナーの思考からは、展示場に投影する道具であり部品である。両者の立場を考え合わせれば、筆者は展示に必要な道具を描き、つまり、展覧会で絵画体は実際に投影道具（スクリーン）の象徴となっている。

### 第3節 中性の世界

平面から分離された絵画は、過去の平面絵画の「閉鎖」状態を「オープン」に変換し、また、色の先天の「中性」を示し、鑑賞者自身が見るものはクリエイターが与えた「唯一」の答えではなく、自己意識が色に反射した自己回答である。創作の過程でクリエイターの主観的意識を用いているとしても、平面から剥離された絵画体の客観的な変化を止めることはできない。鑑賞者が作品で見えるものは、ペインティングが実体になった後の客観的な事実である。

《Golden section》(図 57) のシリーズ作品では、黄金比の矩形を作品の出発点として用いて、画材屋で販売されている絵具のブランドの中からランダムに一つ選んだ。そして、同じペインティングステップを通じてそのブランドのシリーズ全色を塗り広げた。

《Golden section》シリーズのカラーを塗り広げる過程で、境界線に溢れた絵具は、黄金比の辺線を不安定にし、小数点以下の数値が実は黄金比で割り切れないことを暗示する。小数点以下の数値は、矩形全体に察知できない差異が存在することを間違いなく示している。つまり、整数で分割できない黄金比は実際には、黄金比に近い形体でしかないのではないか。絵具の製造の過程では、色の配合比率も同じように感じられないという違いもあり、商店で買った絵具は、色相はある範囲内の割合で混合されたある色の絶対値ではなく、同じ番号の色二本であっても小数点以下の無限の差異がある。この作品は同じテンプレートで固定した範囲で、公式化して描いていくステップで、113 種の違う色の絵具を塗

り広げ、「113回の複製」と「113回の反復」の後に、113枚の個体を制作した。この113種がお互いにこのシリーズの主演は誰なのか、脇役は誰なのか、色相の条件を変更しないままの色彩の中に、ペインティングの独創性として何かあるのか。これらの問題は、ペインティングの客観性と「中性」の思考から生まれたものである。

#### アイデンティティを取り除く命名

絵画体の創作の中で、筆者は叙事や叙情的な方法で名前を付けるのではなく、直接色の名前や絵具の番号を使う。それは、鑑賞者がより直接的に体験し、作品の客観的な条件にもっと近づけるために考えた一つの方法である。もし、クリエイターが作品の客観的な状態を与えられるならば、なぜ名前を勝手に追加し連想させようとするのか。鑑賞者が見る作品は、もともと色自体であり事実的な存在である。宇宙環境全体において、原始的な物体は、それ自体が曖昧で定義や分類できないものであり、人間の言葉で記述され分類される前の混沌である。

同様に、芸術創作に使用される媒体と形式は、それ自体が不確実で曖昧な状態として構築され、異なる立場の学派の強制によって分類される。創作にフレームワークがつけられたなら、それは創作ではなくなり、ただ機械的な繰り返しになる。クラインが言った「芸術とは完全な自由であり、生である。どんな形であれ締めつけがあれば、それは自由の侵害であり、その締めつけの程度に応じて、生は衰微していく。」<sup>55</sup>宇宙にあるすべての存在は、人類が建設した社会の手で、原始的な物体を転換し、実質的な使用に与えられるのかどうかに関わらず、モノが人間社会と異なる次元で満足させるために創作された。そして、創造され、知覚されたものは、人間の手が及ばないところまでをサポートし、様々な方法や形式を用いて、収縮と拡張を繰り返し、また人間に知覚され、意識される状態の他のものになる。絶え間ないサイクルから「新」差異が生まれ、そして、フレームから離れたあとは、すべての課題の始まりになる。



中性

本論の第3章の第3節のアンフラマンズの説明としてのデュシャンの例で、両者の間に特定の間隔があると述べられている。そして、これらの例の共通点は、身体の物理的な動きによって生成されたメッセージを自分自身で受け取った感覚である。物と物の交錯の過程でエネルギーを転換させることでそこからはみ出し、「薄い」という定義を超える間隔を発見した。さらに、筆者は、アンフラマンズが無形の間隔として解釈することができるだけでなく、無形の支持体も、すなわち、「無間隔の支持体」として解釈できると考えている。これは、科学で証明できないように、宇宙の外で宇宙を広げ、宇宙を支えているのは何かと同様の考え方であろう。

色の中性とは、色そのものの存在が定義される前の純粋な存在であることを意味する。数字で解釈すると、1に属していないオブジェクトまたは-1に属していないオブジェクトであり、完全な0状態である。色の中性を0と説明できるのは、0が概念的に無の存在のためである。何が無であるかを理解する前に、実質的な数列で代表される具体的なイメージが形成された上で、無の概念が理解できる。言い換えると、色の中性は実存するが、定義できない純粋な物質である。現在、人間によって分類されたすべての色のシステムは、社会システムで運用されている中間媒介の一種、すなわち1と-1の数値の間を彷徨ものである。そして、人間の感覚の違いとともに、再定義、再命名される客体である。本論で言及した色の中性は、異なる色が任意の異なるパラメータに分類されている場合でも、0の本質に属することを意味する。例えば、 $0.5=0$ 、 $-0.4=0$ 、 $0.02=0$  …などである。

しかし、「無間隔の支持体」という概念は、思考によって知覚され、また、オブジェクトの現在の人間の定義に達しているが、そのような存在を明確に分類することはできない。したがって、本論は、顔料の物質性と絵画の平面性の表面（surface）によって、アンフラマンズの中にアンフラオブジェの概念を拡張し得た、すなわち、デュシャンが伝えたかった概念は、オブジェクトで分類できない「0」に近いアンフラの存在ではないだろうか。

色は、人間によって与えられたものではない、人々がそこにある存在を見て、それに近似する色を再現するために物質化し、様々な色システムを確立し、日常生活の装飾として使用し、または識別記号の道具としているのである。つまり、色彩を使用した畳んだ絵画は、自体が生得的な要素を持っておらず、人造の物質によって混合された感覚の一種である。画像において、鑑賞者が見る風景は、特定の選択や計算によって制作され、現実のレイアウトに完全に準拠する必要はなく、フレーム式の範囲を介して余分な情報を遮断し、鑑賞者に描かれたオブジェクトを特定の特性としてフォーカスさせ注意を促す。色に与えられる役割は、人間の視覚を通じた感覚によって確立されたルールの中のみにある。さらに、色の「中性」としての存在になる要因は、瞬時に視覚から消えることである。つまり、目を閉じるだけで、すべての色が瞬時に消えることである。しかし、「有形」のものは異なっており、今日人間が視覚を持たなかった場合、形ある道具に頼って生活のサポートとすることからも離されられなくなる。故に「形」は特定の目的や使用を達成するために生産された道具であり、それ自体が「機能」を与えられている中性の定義と矛盾する。そして、芸術で語られている造形の中性は別の視覚美学の問題である。すなわち、視覚による外的造形の感覚の「中性性」であるが、視覚を失ったという前提では視覚美学的な中性について論じる意味はない。

この議題について無視できないのは、身体が物体のメッセージを受け取った後、直感的に反射する知覚である。そして、ペインティングなど他の表現は、芸術自身でさえ人間の知覚の一種の感性によって構成されている。原始的宇宙自体には芸術の概念は存在せず、宇宙の生き物やエイリアンについての知識でさえ、芸術や芸術と似た概念として単なる人間社会が一方的に決定できるものではない。

人間の知覚と今日の色相ルールのための色彩は、クラインと同じく、青を使用して色とオブジェクトの関係を説明するように、色はすべてのものにすることができ、自分自身でもある。クラインが使用する青は、「中性(0)」の代表である。精錬された物質化の純粋な物質(色)であり、すべての物質の外観とすべての色の唯一の代表になることである。すなわ

ち、モノクロームが鑑賞者に無限の想像を与える要因である。モノクロームは人間が直面する最も純粋な感情の反射であり、定義できない色であり、その色相を少し加えたら、少し減らしたら、色の感じはその瞬間に消えしまう。つまり、物質化された色には無限の間隔の変化があり、「アンフラマンズ」のような形容は絶えず実体化されているが、人間が気付く前までは「中性」の本質が維持されている。

## 結論

本論で述べてきたように、過去の平面絵画が具象や抽象、現実や非現実を再現する特権を持っているならば、今日の「絵画体」はその自由奔放さで対象そのものにもなれる。

「絵画体」はすべての記号を再現し象徴をシミュレーションする権利を持つ絵画であるため、元の存在を反復させてそれ自身になる。そして、その存在が「絵画体」に変わると、実際には存在しない存在（事実物）となる。なぜなら、絵画本体は本来のオブジェクトではなく、単に物質（絵具）の集合体（オブジェクト）だからである。鑑賞者は、経験によって「絵画体」が提示した「姿」である存在を判断する。この存在(姿)がある者の動作を意識させるために、その存在(絵画体と姿)は特定のオブジェクトの存在(現実生活)を指すのではないように創作した。

「絵画体」を用いた、オブジェクトの存在が一つの個体の経験によってその存在価値を証明できるのではなく、他者と共通の叙述によって「有形のもの」として確立されることを強調してきた。「絵画体」の反復は絵画の段階のみでなく、動き(折り畳む、展示など)の反復を経て、いつでも未知数の新しい様子を生み出すが、すべての様子が意味を持つことで、意義は他者によって生み出される。反復的な過程が生み出した差異の可能性と意識は、ほぼ無限のサイクルである。

筆者は様々な媒体や技術からペインティングに戻ることを選択した。その理由は、絵画に使用される色は精練して抽出された物質であり、この純粋な色彩（物質）はクリエイターが観察した様々な現象や感情など、極大化或いは極小化して表現する特性を持つ。絵画は、現実と大きく異なる世界を完全に形作ることができ、それ自体は予測不可能な内容になることができる。例えば、超現実主義の表現内容、非現実主義の妖怪などである。

それに対して、絵画に元の透明性を実現させ、ペインティングを独立した姿にするための鍵は、絵具の中の展色材であり、透明なアクリル樹脂によってもたらされることである。また、平面絵画で研究されている「透明性」は、実際の「透明」を現実に関連したも

のである。ペインティングを平面から剥がす過程で、筆者は絵具の特性に好奇心をそられ、絵具の組成関係について探求し、物質と物質の混合にもある間隔に、絵画の三形態「附着」、「浸透」、「絵画体(オブジェクト)」の分類を得た。ペインティングの創作を通じて、「透明」は絵画体を構築する主役となった。また、透明は絵具の一部であり、単独の色であることを証明した(図 22 参照)。

創作は絶えず進化しているが、各材料には独自の特性による制限がある。伝統的な枠組みを打破する形式や格調を作るのは容易ではなく、加えてアートマーケットや学派などそれぞれの趣味のフレームワークの影響のため、同じようなものがそのまま複製され、反復されることが見られる。しかし、社会にどれだけ定型ルールやフレームがあっても、問題の鍵はただ一つの形式や格調を選び使い続けるクリエイター自身に戻ってくるだろう。デュシャンが言っている。「…(前略)キャンヴァスと油絵具ってのはここ九世紀間で実に濫用されてきた道具だったんで、そこから逃げ出して、何か違うことを表現するチャンス自分を与えたかった。そのとき<ガラス>のアイデアが出てきたわけです。ガラス板を一枚買った。」<sup>56</sup>

自己意識のない反復で平面に描いているなら、デュシャンがいう絵が死んだ<sup>57</sup>ことに間違いない。「大ガラス」を制作した後、平面の絵画を放棄し、他の形に切り替え実験的な探究を行い、自分の身体的および視覚的な感情に相応する表現を理解させようとした。デュシャンがしたように筆者も、恐れず作り出した同一作品は、ほとんど同じで何も異なるものではなく、ある安易な形式に閉じ込められている。これはすべてのクリエイターが必ず経験する過程であり、そして、クリエイター自身は、創作を鑑賞する大衆の趣味を変えることはできない。芸術はクリエイターが決めることではなく、他者や団体によって作品の価値が決定されるからである。「…芸術を発明したのは人間です。人間がいなければ芸術もないでしょう。人間が発明したものはすべて価値などありません。芸術は生物学的な根拠を持っているわけではなく、それはただ趣味に対してあるだけです。」<sup>58</sup> 芸術によって形作られるのは、決して現実ではなく、芸術創作の内容は、ただ現実への過去の参照の一種

であり、クリエイターは現実を記録(配置)し、作品の内容には現実とのねじれ(再配置)もあるが、主観的現実に近い答えを得るためのものである。過去の歴史や芸術作品だけで過去の歴史を説明することは必ずしも現実的ではなく、その反面、現代社会の真実が本当に真実であるのかとも問いたい。或いは、私たちが考える真実は、ある偽りに基づいた、偽モノという唯一の真実を模範にしたのかもしれない。つまり、我々が直面している現実とは何か。どのような創作が真実であり、自己の代表作であるのか。

筆者自身の創作の観点から多くの創作は、クリエイター自身が明確な答えを鑑賞者に与えるのではなく、代わりに常に疑問を投げて鑑賞者自身が答えを探すものである。すなわち、鑑賞者が作品から何らかの啓示を得たあとが、その作品の本当の始まりである。つまり、芸術は生きておらず、終焉もなく、自体が元々存在しているものでもなく、人間の脳が認識しやすいフレームワークで、絵画がキャンバスに閉じ込められているような芸術的模範である。筆者はデュシャンと同様に、絵画における異なる表現を持っているが、奇遇にも、創作の転換に影響を与えた鍵は「ガラス」であった。デュシャンにとってのガラスの「透明性」は、伝統的な絵画から彼を解放し「アンフラマンズ」と出会うきっかけとなった。筆者にとってのガラスの「物質性」は、絵画に戻って「絵画体」の答えを見つけることとなった。そして、「アンフラマンズ」に出会って「アンフラオブジェ」の概念を派生させた。クラインは、物質から非物質的存在を感じ、非物質的存在を物質化するという概念を提示した。物質と非物質の間での創作は、双方向に反復する過程の間隔にデュシャンの「アンフラマンズ」の概念があり、そのような間隔から筆者は「アンフラオブジェ」の思考を育ててきた。絵画だけでなく創作において、未来に何か可能性ある存在があるのか、クリエイターが自分の意識を持って反復し続け、様々な間隔で答えを得られることを期待する。

(48204 字)

## 註釈

1. 絵画（絵具）から独立した個体、本論は「絵画体」と称する。
2. マルセル・デュシャン [Marcel Duchamp] 1887-1968
3. ルーチョ・フォンタナ [Lucio Fontana] 1899-1968
4. イヴ・クライン [Yves Klein] 1928-1962
5. ミシェル・フーコー [Michel Foucault] 1962-1984、フランスの哲学者。
6. Michel Foucault, LA PEINTURE DE MANET, Paris : Traces écrites, 2004. 阿部崇  
訳『マネの絵画』株式会社筑摩書房、2006 年、p.05
7. Boris Groys , Art Power, U.S.A.: The MIT Press,2013. 石田圭子、齋木克裕、三本松  
倫代、角尾宣信訳『アート・パワー』現代企画室、2017 年、pp. 154-155
8. ホルベインエ工業技術部『絵具の科学』中央公論美術、2018 年、p.59  
(アクリル樹脂は 20 世紀初頭に開発された合成樹脂で、ビニル基を持った簡単な構造  
アクリル酸やメタクリル酸のエステルを重合させて作られる。)
9. 「アクリル絵具の歴史」<http://liquitex.jp/liquitex/history.html> (2019 年 06 月 05 日  
閲覧)
10. ホルベインエ工業技術部前掲書 p.198 (8)
11. Jovanni Luna、アメリカのアーティスト、生年不詳。  
2015 年に Columbus College of Art & Design の修士課程卒業、現在はアメリカのブ  
ルックリンに住んでいる。Jovanni Luna の創作について筆者の観察によれば、  
Jovanni Luna の paintskins に関する使い方は彫刻の概念以上のものであると考えられ  
る。使用されている素材は大部分がラテ（エマジョンペイント）であり、そして筆者と  
は違う形式を生み出している。

12. 洪藝真 [Hung Yi Chen] 1971-2011

台湾の現代美術では、低限主義（ミニマリズム）の思考を用いて、絵画の主題と客体との関係について論じている。台湾のミニマリズムにおいては、貴重な女性アーティスト。出典参考：謝小韞『主體・繪畫・客體：洪藝真』台北市：臺北市立美術館、2009年

13. 藝外雜誌 2010 年 6 月號、第 9 期、專題報導：台灣當代藝術中的低限策略、pp. 66-71

引用した原文：「繪畫是有厚度的，不是只有平面的畫面而已，通常我們看得到的，都是繪畫的一部分。」

14. 「錯・置—2010 個展自述」

[http://www.itpark.com.tw/artist/essays\\_data/45/971/267](http://www.itpark.com.tw/artist/essays_data/45/971/267) (2019 年 10 月 12 日閲覧)

引用した原文：「是否可能「以前所未見的方式重訪繪畫（…as if painting never existed before）」，使繪畫主體化，既視「繪畫」為一種表現的主題，也將其看成工具，當作物質性的材料予以運用，並據此建立目的性？也就是說，在執行的過程中，讓「目的性」附著在材料身上，使材料得以轉換為觀念性的媒介。以此方式所完成的作品，比雕塑更接近於繪畫，卻又失去了畫面固有的功能性，而表達出一種「表面性」（surface）。」

15. 高千惠『第三翅膀：藝術觀念及其不滿』台北市：典藏藝術家庭股份有限公司，2014年、p.12

16. 王嘉驥「異化與還真—洪藝真近作中的複製策略」、謝小韞『主體・繪畫・客體：洪藝真』台北市：臺北市立美術館，2009 年、p.04

17. 建築史家、建築家コーリン・ロウ(Colin Rowe, 1920-1999)が 1963 年に画家、建築理論家ロバート・スラツキーと発表した論文「透明性 実と虚」は、建築の分析とデザインの手法において後世に大きな影響を与えた。建築空間の構造によって、「実」(リテラル)の透明性と「虚」(フェノメナル)の透明性における感覚と現実の異なる点を説明した。また、セザンヌの絵画とキュービズム絵画を具体例とし、虚の透明性の実践の方法を説明している。そして、虚の透明性の表現により、透明がもはや明確な実在ではなく、不明確で曖昧な状態で表されている。



18. 財団法人高輪美術館、滋賀県立近代美術館、いわき市美術館、西武美術館、朝日新聞社  
合作『イブ・クライン展図録』美術出版デザインセンター、1985年、p.72
19. 前掲『イブ・クライン展図録』、p.72 (18)
20. 藤田嗣治 [ふじた つぐはる] 1886-1968  
藤田作品の特徴は、人肌をそのままキャンバスにしたような乳白色の色、そして裸婦、  
猫、自画像を作品の多くの主題にしていることである。1918年の展覧会のあと、藤田  
は美しい女性や猫を非常に独創的なスタイルで描く画家として大きな名声を獲得するよ  
うになった。
21. ホルベイン工業技術部前掲書、p.139 (8)
22. 佐藤一郎+東京藝術大学油画技法材料研究室編『絵画制作入門-描く人のための理論と  
実践-』東京藝術大学出版会、2018年、p.04
23. 筆者は2014-2015年に京都造形芸術大学に留学し、染織テキスタイルコースで1年間  
織りの技術を学んだ。仁尾敬二教授の指導の下、着物を完成させた。
24. 「油+ピグメント=油彩」・「膠液+ピグメント=水彩、膠彩」・「アクリルメディア  
ム+ピグメント=アクリル絵具」…など。
25. 前掲『イブ・クライン展図録』、p.100 (18)
26. アーサー・ダントー [Arthur C. Danto] 1924-2013
27. クレメント・グリーンバーグ [Clement Greenberg] 1909- 1994
28. Arthur C. Danto, AFTER THE END OF ART, Princeton: Princeton University  
Press, 1997. 山田忠彰監訳『芸術の終焉のあとー現代芸術と歴史の境界』株式会社三  
元社、2017年、pp. 130-131
29. 本論の第1章第1節 参照

30. 本論の（図 6）～（図 12）参照
31. ワニス(Varnish): 樹脂・乾性油・溶剤から成る。主に木材・画面の表面を保護するためのもの。顔料は含まないため、乾燥すると、光沢のある透明の層になる。
32. マルセル・デュシャン《与えられたとせよ (1)落ちる水、(2)照明用ガス》  
彫刻、インスタレーション、1944-1966 年  
所蔵先：フィラデルフィア美術館  
「遺作」の正式名は《(1)水、(2)ガスが与えられたとせよ》であり、現在はフィラデルフィア美術館の一角の常設のインスタレーション作品として展示されている。
33. 陳蕉「過度・差異・間隔 — 杜象的「次薄」觀念及其實踐」國立藝術學院、2000 年、p.27
34. Marcel Duchamp & Pierre Cabanne, Entretiens avec Marcel Duchamp, Paris: Pierre Belfond, 1967. 岩佐鉄男、小林康夫訳『デュシャンは語る』筑摩書房、2018 年 文庫版、p.21
35. マルセル・デュシャン《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》  
277.5x175.8cm、ガラス＋鉄棒＋油彩＋鉛箔＋針金、1915-1923 年  
所蔵先：フィラデルフィア美術館
36. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、p.22 (34)
37. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、p.22 (34)
38. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、pp. 79-80 (34)
39. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、pp. 137-138 (34)
40. マルセル・デュシャン《グリーンボックス》  
33x28.3x2.5cm、印刷、1934(1911-1920)年

《グリーンボックス》は1934年にマルセル・デュシャンによって制作されたメモ集作品。緑色のスウェードを貼った1つの箱の中に、1923年の作品《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》（大ガラス）の制作に関するスケッチ、メモ類、写真などが整理されず、綴じられずに、ばらばらに保存された形式となっている。

1911-20年に書き溜めたもので全部で94点ある。

(節録至 <https://www.artpedia.asia/the-green-box/> (2019年10月24日閲覧))

41. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、pp. 75-76 (34)

42. マルセル・デュシャン《トランクの箱》

40.7x38.1x10.2cm、ミックスミディアム、1935-1941年

43. 陳蕉前掲書、p.63 (33)

44. Jean Baudrillard (1968) 『物の体系』 (宇波彰訳) 法政大学出版局、p.191

45. 陳蕉前掲書、p.58 (33)

46. ジル・ドゥルーズ[Gilles Deleuze]、1925-1995

47. 陳蕉前掲書、p.62 (33)

48. オブジェクトとオブジェの違いについて

オブジェ(objet)とは英語のオブジェクト(object)にあたるフランス語で、物体ないし客体の意。美術では、題材つまり描写対象と素材・材料の両面の意味をもつが、ダダ以後、後者の面で既製品を含む異質な素材を導入した立体作品をさす、特殊な用語となった。

オブジェクト(object)は、言葉としてはオブジェと同じ意味を持つが、コンピュータプログラミングの用語で「オブジェクト」または「オブジェクト指向プログラミング」と

いう用語が用いられたり、主語、主題、主観などを意味する「サブジェクト」の対義語として用いられたりもする。

英語の object は、フランス語の objet の二つの単語の国際的な翻訳と同じ意味を持ち、その名詞の解釈は、目的、対象、客体、客観…などの意味であり、二つの単語の解釈は区別されていない。しかし、芸術用語として、フランス語の objet のカタカナ表記「オブジェ」、IT 用語としての英語の object のカタカナ表記「オブジェクト」がある。日本語で定番になっているカタカナ以外は、外国語を用いる場合、本論は国際的に通じる英語に統一する。

また、この理論で使用される object は、英語の国際的な解釈に基づいており、カタカナ表記のフランス語の objet の完全な芸術的な解釈の意味に始まったものではない。デュシャンはフランス語「inframince」を使用したため、日本語では「アンフラマンズ」と翻訳された。したがって、本論は混乱を避けるために語源に基づいて、「infra-object(インフラオブジェクト)」を「infra-objet(アンフラオブジェ)」に置き換えて使用する。ただし、国際的な用法では、両方を同等の意味としている。「アンフラオブジェ (infra-objet 仏) = インフラオブジェクト (infra-object 英)」

49. レクチャー：藤本由紀夫「薄い世界について」

[http://realkyoto.jp/article/lecture\\_fujimoto-yukio/](http://realkyoto.jp/article/lecture_fujimoto-yukio/) (2019 年 5 月 13 日閲覧)

50. フランス原語引用文：陳蕉前掲書、pp. 16-28 (33)

日本語翻訳引用文：レクチャー：藤本由紀夫「薄い世界について」

[http://realkyoto.jp/article/lecture\\_fujimoto-yukio/](http://realkyoto.jp/article/lecture_fujimoto-yukio/) (2019 年 5 月 13 日閲覧)

(MARCEL DUCHAMP NOTES, Center Georges Pompidou, 1980。以下、引用文はすべて竹内創訳)

51. 陳蕉前掲書、p.7 (33)

52. 陳蕉前掲書、p.7 (33)

53. 「國家教育研究院 hp」 <http://terms.naer.edu.tw/detail/1307334/> (2019 年 5 月 13 日閲覧)
54. 2019 Galerie Aube 公募展「Xmedia Film 2019」 Huang Kuan Chun X ZON Pilone  
京造大ギャラリー・オーブ 京都
55. 財団法人高輪美術館、滋賀県立近代美術館、いわき市美術館、西武美術館、朝日新聞社  
合作前掲書、p.100 (18)
56. Cakvin Tomkins, Marcel Duchamp, The Afternoon Interviews, New York:  
Badlands Unlimited, 2013 小野寺優発行、中野勉訳『マルセル・デュシャン アフタ  
ヌーン・インタヴューズ-アート、アーティスト、そして人生について』株式会社河出  
書房新社、2018 年、P.136
57. Marcel Duchamp & Pierre Cabanne, Entretiens avec Marcel Duchamp, Paris:  
Pierre Belfond, 1967. 岩佐鉄男、小林康夫訳『デュシャンは語る』筑摩書房、2018  
年 文庫版、p.137 (34)
58. 岩佐鉄男、小林康夫訳前掲書、p.212 (34)

## 参考文献

青木芳昭『よくわかる今の絵画材料』株式会社生活の友社、2015 年

青柳太陽『工芸のための染料の科学』理工学社、1996 年

Artpedia、“The Green Box”，<https://www.artpedia.asia/the-green-box/>（2019 年 10 月 24 日閲覧）

Jean Baudrillard, *Le système des objets*, France: Éditions Gallimard, 1968. 宇波彰訳『物の体系－記号の消費』法政大学出版局、2008 年 新装版

Julian Bell, *What is Painting ?*, London: Thames and Hudson, 2017. 官妍廷譯『什麼是繪畫？』台北市、典藏藝術家庭股份有限公司、2019 年

John Berger, *About Looking*, New York: Pantheon Books, 1980. 飯沢耕太朗監修、笠原美智子訳『見るということ』筑摩書房、2005 年 文庫版

John Berger, *Ways of Seeing*, U.K: Penguin, 1972. 伊藤俊治訳『イメージ・視覚とメディア』筑摩書房、2013 年 文庫版

陳瑞文『阿多諾美學論：雙重的作品政治』、台北市、五南圖書出版股份有限公司、2014 年

陳蕉「過度・差異・間隔 — 杜象的「次薄」觀念及其實踐」國立藝術學院、2000 年

Arthur C. Danto, *After the End of Art*, Princeton: Princeton University Press, 1997.

山田忠彰監訳『芸術の終焉のあと—現代芸術と歴史の境界』株式会社三元社、2017 年

Marcel Duchamp & Pierre Cabanne, *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris: Pierre Belfond, 1967. 岩佐鉄男、小林康夫訳『デュシャンは語る』筑摩書房、2018 年 文庫版

Marcel Duchamp, Cakvin Tomkins, *The Afternoon Interviews*, New York: Badlands Unlimited, 2013 小野寺優発行、中野勉訳『マルセル・デュシャン アフタヌーン・インタヴューズ—アート、アーティスト、そして人生について』株式会社河出書房新社、2018 年

Thierry de Duve, Marcel Duchamp, *La peinture et la modernité*, Paris: Éditions de Minuit, 1984. 鎌田博夫訳『マルセル・デュシャン—絵画唯名論をめぐって—』法政大学出版局、2001 年

藤本由紀夫『by f about f』西宮市大谷記念館美術館、2002 年

藤本由紀夫『藤本由紀夫+/-』国立国際美術館、2007 年

藤本由紀夫「薄い世界について」(講演録)

[http://realkyoto.jp/article/lecture\\_fujimoto-yukio/](http://realkyoto.jp/article/lecture_fujimoto-yukio/) (2019 年 5 月 13 日閲覧)

Michel Foucault, *La peinture de manet*, Paris: Traces écrites, 2004. 阿部崇訳『マネの絵画』株式会社筑摩書房、2006 年

Boris Groys , *Art Power*, U.S.A: The MIT Press, 2013. 石田圭子、齋木克裕、三本松倫代、角尾宣信訳『アート・パワー』現代企画室、2017 年

萩原健太郎『染めと織り』株式会社グラフィック社、2013年

David Hockney, *Secret Knowledge Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*, London: Thames & Hudson Ltd, 2001. 木下哲夫訳『秘密の知識-巨匠も用いた知られざる技術の解明-』株式会社青幻舎、2006 年

伊通公園 ITPARK 「錯・置—2010 個展自述」

[http://www.itpark.com.tw/artist/essays\\_data/45/971/267](http://www.itpark.com.tw/artist/essays_data/45/971/267) (2019 年 10 月 12 日閱覽)

小澤基弘『絵画の思索－絵画はいつ完成するか』共栄書房、2006年

高千惠『第三翅膀：藝術觀念及其不滿』台北市：典藏藝術家庭股份有限公司、2014年

加藤隆之 美術教育講座

[https://www.fukuoka-edu.ac.jp/data\\_ex/pdf1421305674\\_0.pdf#search=%27 絵具制作+ 処方%27](https://www.fukuoka-edu.ac.jp/data_ex/pdf1421305674_0.pdf#search=%27%20絵具制作+処方%27) (2019 年 10 月 22 日閲覧)

小名木陽一『染織演習「織」』京都造形芸術大学、2007年

大下敦『染物の用具と使い方』株式会社美術出版社、1980年

彭明輝「杜象：藝術與意義的解構者」<http://mhperng.blogspot.com/2011/04/marcel->



duchamp-1887-1968-1-2-dan-flavin.html (2019 年 10 月 11 日閲覧)

佐藤一郎＋東京藝術大学油画技法材料研究室編『絵画制作入門―描く人のための理論と実践―』東京藝術大学出版会、2018 年

鈴木隆之『表現空間論―建築/小説/映画の可能性』論創社、2017 年

Robert L. Solso, *Cognition and The visual Arts*, U.S.A: The MIT Press, 1994. 鈴木光太郎、小林哲生訳『脳は絵をどのように理解するか』株式会社 新曜社、1997 年

謝小韞『主體・繪畫・客體：洪藝真』台北市、臺北市立美術館、2009 年

田中為芳『日本の 20 世紀芸術』株式会社平凡社、2014 年

高野菊雄『プラスチック材料の本』日刊工業新聞社、2015 年

高森幸雄「CHEMISTRY OF PAINTS」<https://www.yukio-takamori.com/chemistry-of-paints/>アクリル絵具を作る-making-acrylic-paint/ (2019 年 06 月 05 日閲覧)

高森幸雄「CHEMISTRY OF PAINTS」<https://www.yukio-takamori.com/chemistry-of-paints/>油絵具を作る-making-oil-paint/ (2019 年 06 月 05 日閲覧)

若森繁男『世界の美術』株式会社河出書房新社、2009 年

山口通恵『染織演習「染」』京都造形芸術大学、2007 年

横田明『プラスチック成形の本』日刊工業新聞社、2014 年

ホルベイン工業技術部『絵具の科学 [改訂新版]』中央公論美術出版、2018 年

ホルベイン工業技術部『絵具の事典 [新装普及版]』中央公論美術出版、2012 年

ふくやま美術館、国立国際美術館合作『イタリア抽象絵画の巨匠：アフロ ブッリ フォ  
ンタナ』ふくやま美術館、国立国際美術館、2002 年

財団法人高輪美術館、滋賀県立近代美術館、いわき市美術館、西武美術館、朝日新聞社合  
作『イブ・クライン展図録』美術出版デザインセンター、1985 年

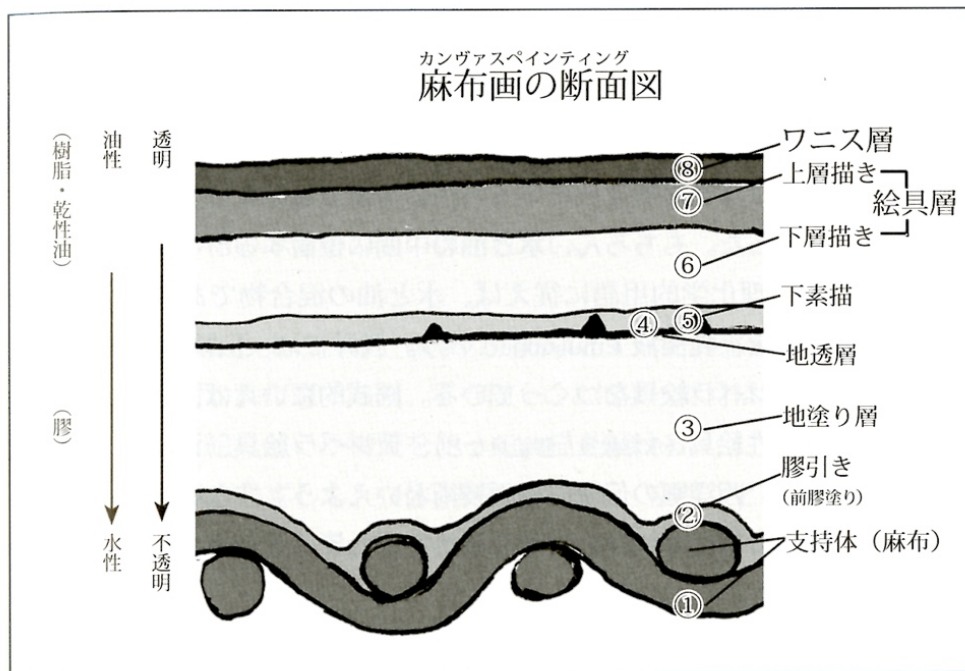
参考図版



(図 1)  
黄冠鈞《Yellow》  
58x30x5cm  
アクリルペインティング  
2013 年  
所蔵：個人蔵  
筆者撮影

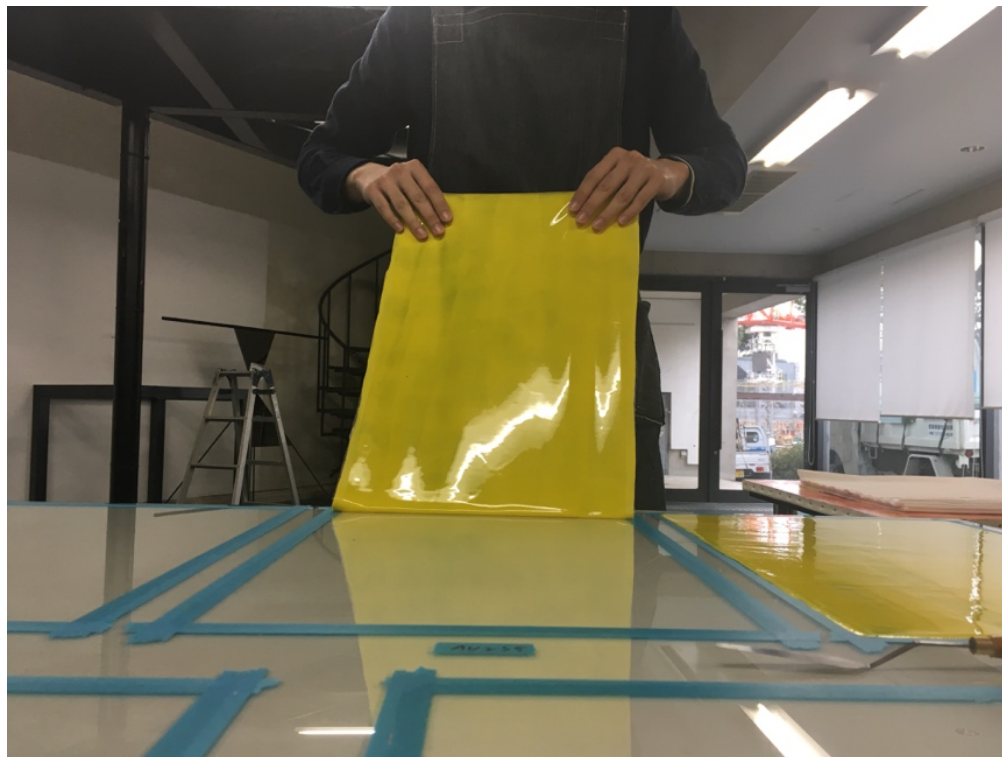


(図 2)  
黄冠鈞《TAIWAN-1》  
39x38x10cm  
アクリルペインティング  
2013 年  
所蔵：ART SCOPE Gallery  
筆者撮影



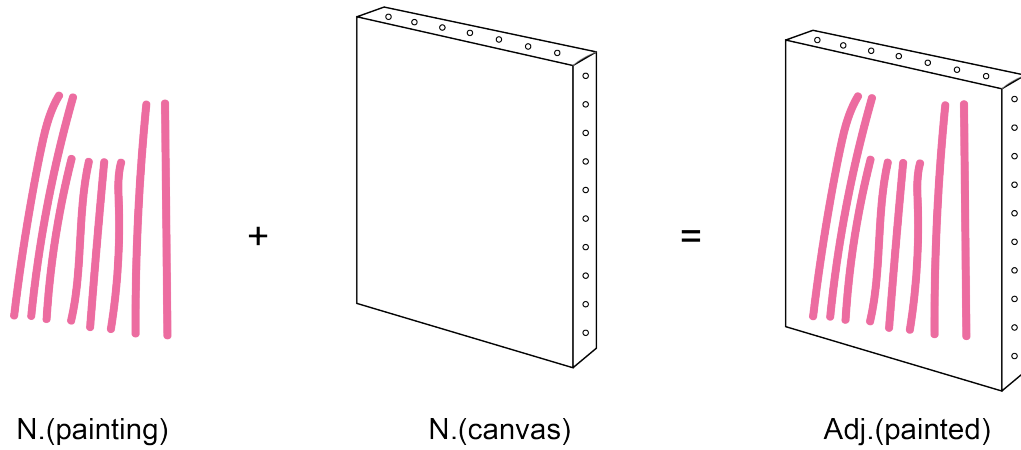
(図 3) 絵画の元の「キャンバスに描かれた」という形容詞(painted)の状態

出典：佐藤一郎＋東京藝術大学油画技法材料研究室編『絵画制作入門―描く人のための理論と実践―』東京藝術大学出版会、2018 年、p.21

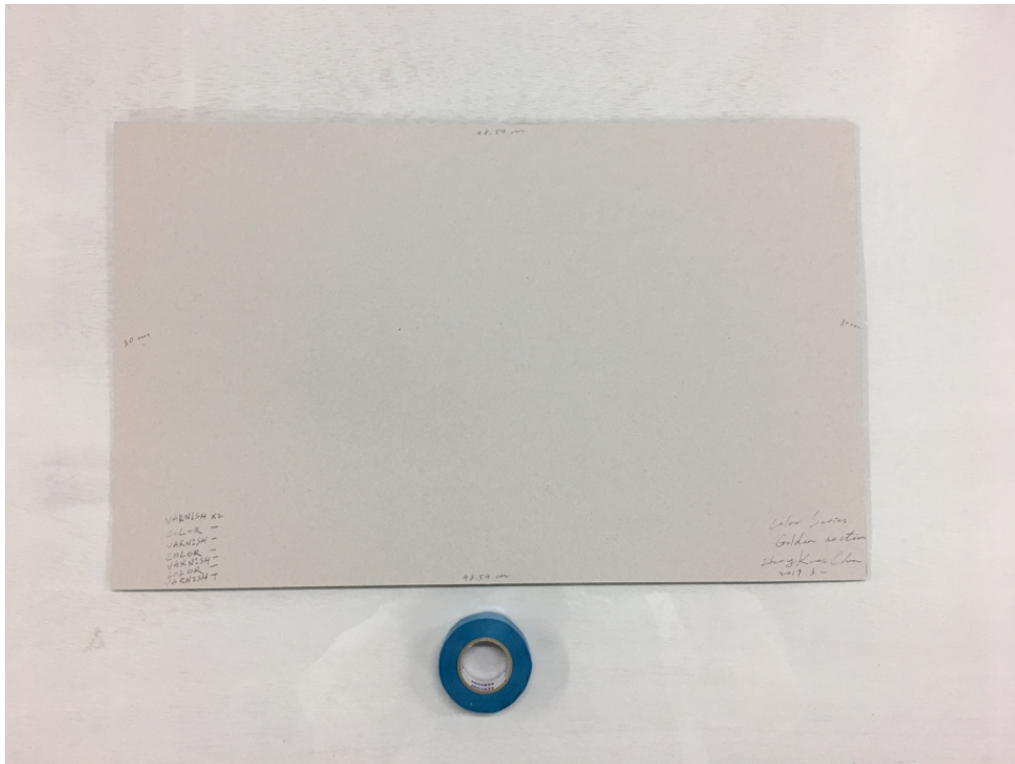


(図 4) 剥がされた絵（ペインティング体）

筆者撮影

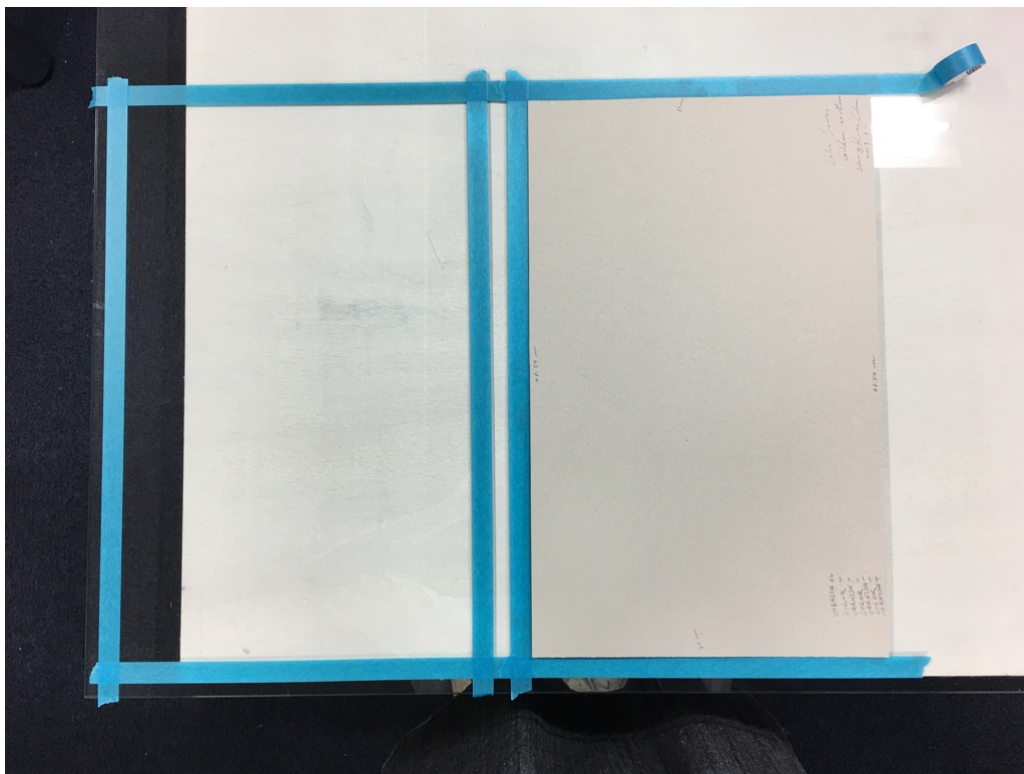


(図 5) N.+N.=Adj.

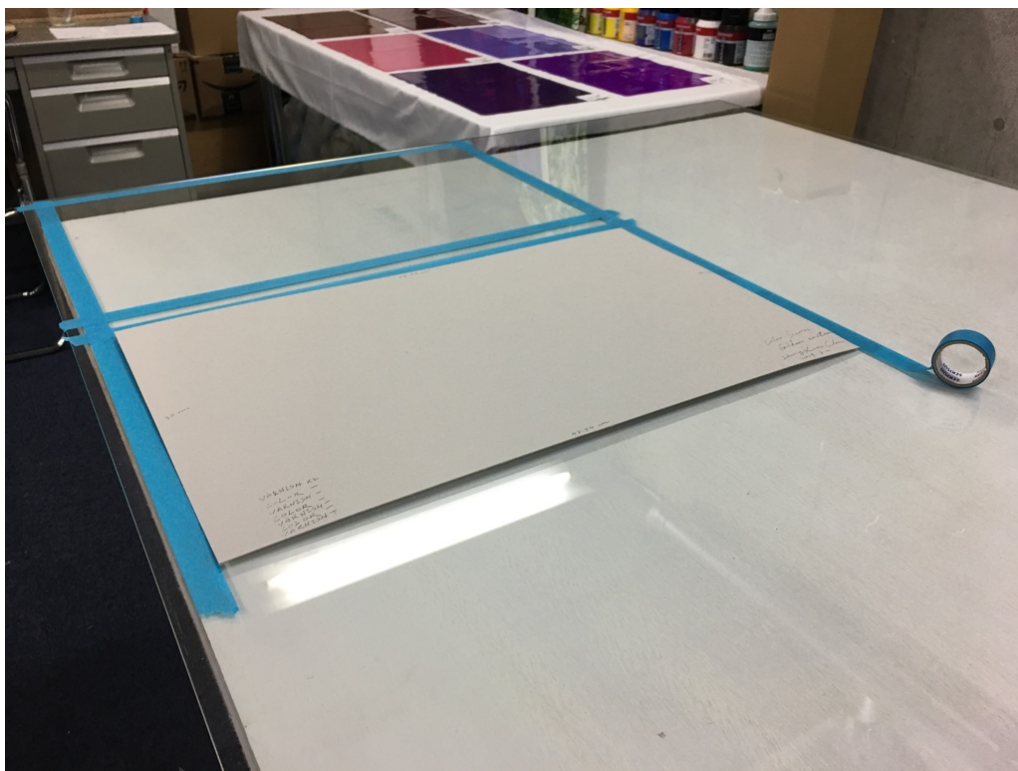


(図 6) 《Golden section》のステップ： 絵描く予定の対象（オブジェクト）  
筆者撮影

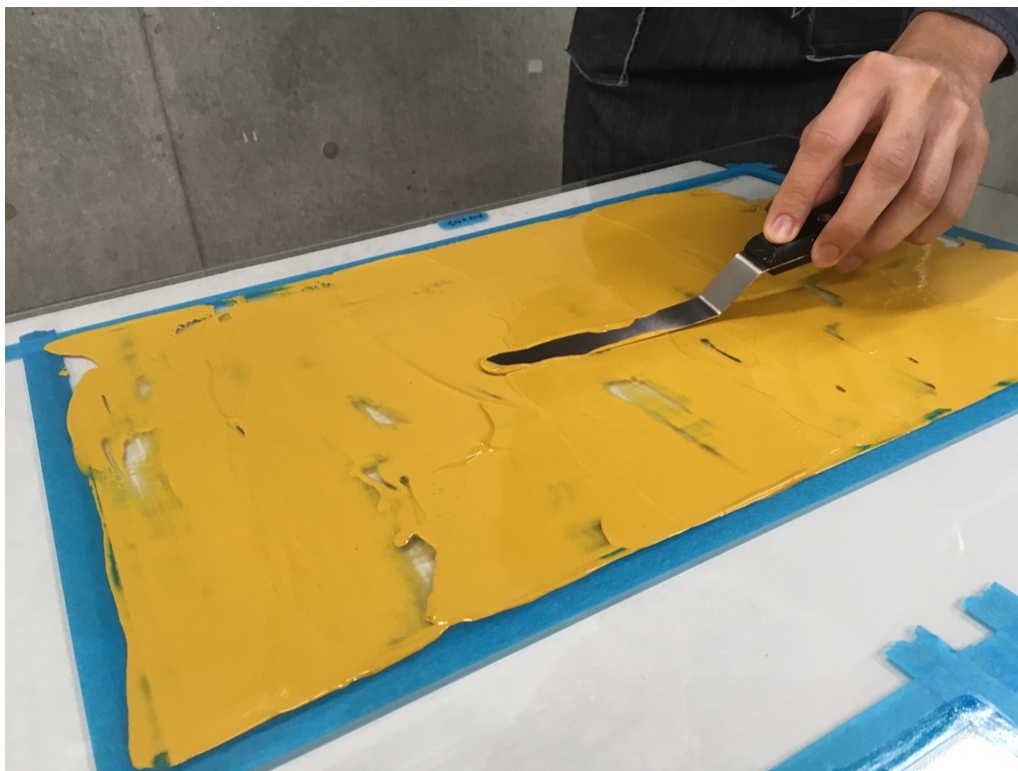




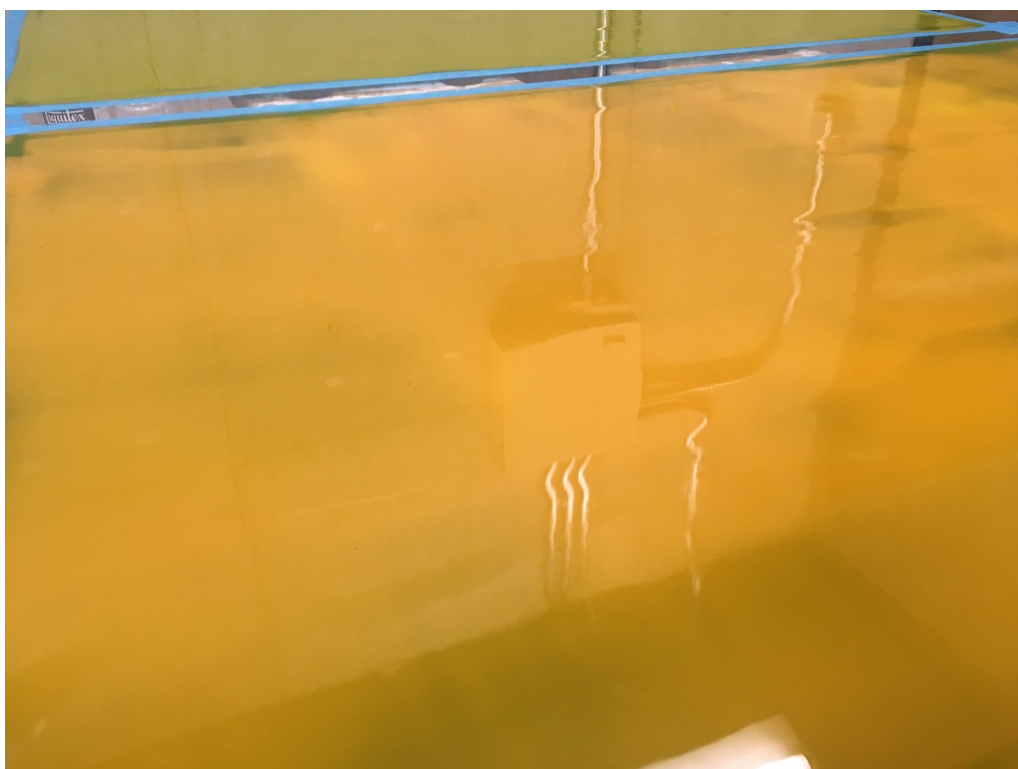
(図 7) 《Golden section》のステップ： 描写対象の形の範囲を設定し  
筆者撮影



(図 8) 《Golden section》のステップ： 描写対象の形の範囲を設定し  
筆者撮影

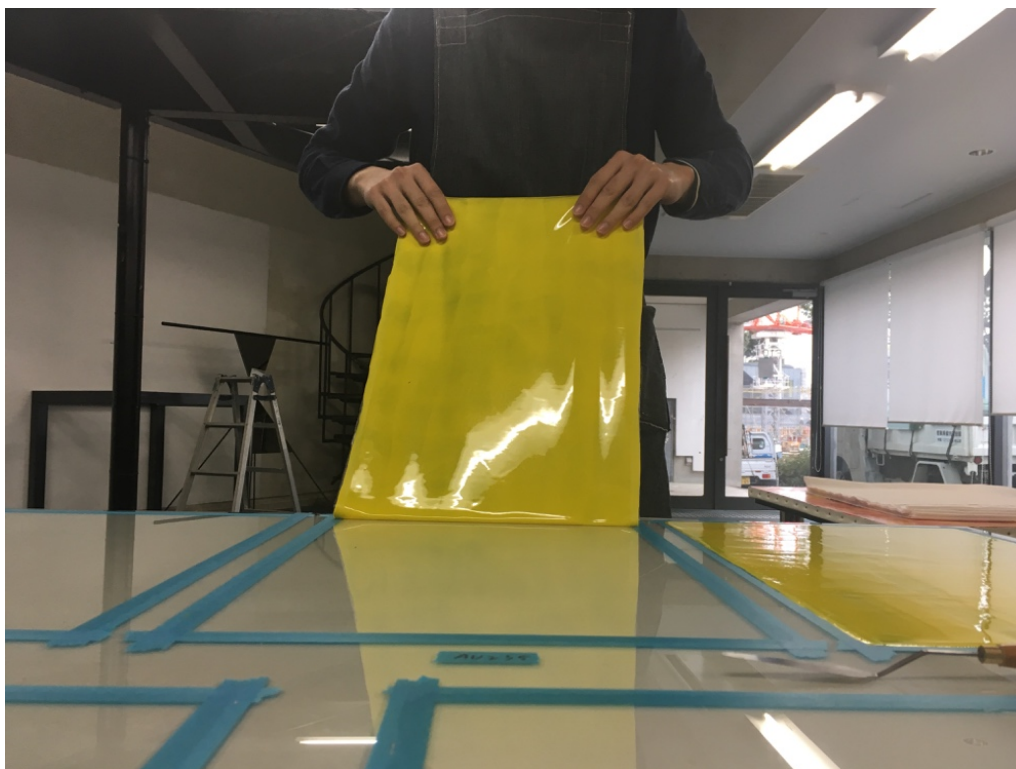


(図 9) 《Golden section》のステップ：色を塗る  
筆者撮影



(図 10) 《Golden section》のステップ：乾燥  
筆者撮影





(図 11) 《Golden section》のステップ： 絵（画面）を剥がす  
筆者撮影

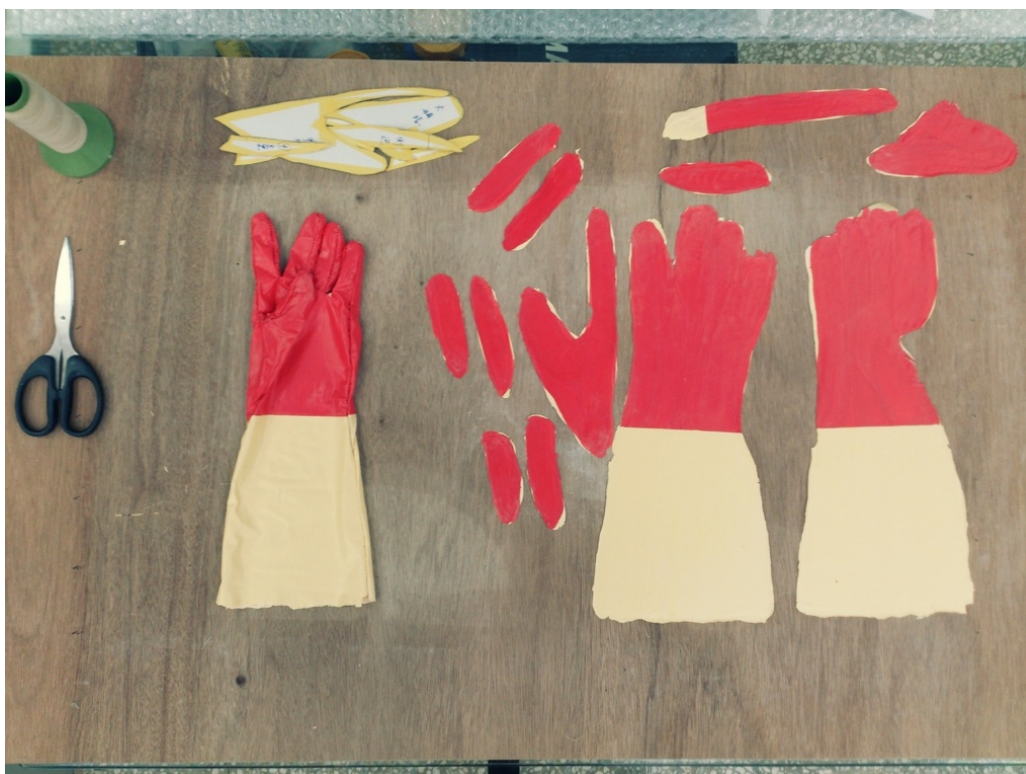


(図 12) 《Golden section》のステップ： 完全な絵画体（ペインティング体）  
筆者撮影





(図 13) 《TAIWAN-2》：全体を分割して  
筆者撮影



(図 14) 《TAIWAN-2》：制作した絵画体を組み立て  
筆者撮影



(図 15) 黄冠鈞 《TAIWAN-2》

30x15x8cm\*2

アクリルペインティング

2013 年

所蔵：個人蔵

筆者撮影



(図 16) 《TAIWAN-2》： 展示方法は展示会場によって異なる

朱淇宏撮影

①直接染料による染色

染料 2% ……染める布の重量に対する% (割合)  
 芒硝 15% ……染める布の重量に対する% (割合)  
 浴比 1:30 ……染める布の重量 1 に対する水の倍量

操作：40～50℃で布を投入、徐々に昇温、80～90℃で40分間操作、染色後放冷、水洗、乾燥

②酸性染料による染色……絹、羊毛をよく染色する。羊毛は常に溶中を弱酸性に保つ。縮減を防ぐため。

染料 2%  
 酢酸 2%  
 浴比 1:50

操作：常温より（緩染剤）芒硝を添加して染ムラに注意して、染料は別に溶解し、2～3回に分注する。80～90℃で30～40分操作し、水洗、乾燥する。

③反応染料による染色……この染色は繊維と染料は引き合って染まらない。染ムラには普通なりにくい、濃度も上昇しにくい。

染料 5% 炭酸ソーダ 2～3%  
 芒硝 10% 浴比 1:10 (1:7)

操作：常温で浴比を可能な限り小さくして、染色する。繊維に触れている部分の染料しか吸収されない。引染、捺染が理想である。染料で着色した後にアルカリ処理を行って、染料を固着する。

④藍（合成）の染色……染料が溶解すれば染色の工程はほとんど完了したようなものである。温度は30℃くらいで染色することができる。苛性ソーダ40°Béは、450g瓶を約1ℓの冷水に溶解するくらいの割合

粉末藍 1g 熱湯 150cc  
 ロート油（滲透剤）少量 ハイドロサルファイト 2g  
 苛性ソーダ40°Bé 3cc 水を加えて全量 200cc

操作：苛性ソーダの塊状、粒状を問わず、必ず冷水で溶解する。容器はアルミ不可。還元が確実な様子確かめて染色に移行する。

(図 17) 染料の比率

出典：山口通恵『染織演習「染」』京都造形芸術大学、2007 年、p.11

赤・茶・黒等の濃色用の処方	白や淡色用の処方
リンシードオイル 83%	ポピーオイル 83%
スタンドリシードオイル 10%	スタンドリシードオイル 10%
ダンマルワニス 3%	ダンマルワニス 3%
ビーズワックス（蜜蝋） 3%	ビーズワックス（蜜蝋） 3%
シッカチーフクルトレ 1%	シッカチーフブラン 1%

	不透明水彩絵具		透明水彩絵具	
	有機顔料	無機顔料	有機顔料	無機顔料
顔料	20～30	50～60	20～30	30～50
展色剤	80～70	50～40	80～70	70～50

(図 18) 絵具制作の処方

出典：加藤隆之 美術教育講座

[https://www.fukuoka-edu.ac.jp/data\\_ex/pdf1421305674\\_0.pdf#search=%27絵具制作+処方%27](https://www.fukuoka-edu.ac.jp/data_ex/pdf1421305674_0.pdf#search=%27%20絵具制作+処方%27) (2019 年 10 月 22 日閲覧)





Fig. 46 「空虚の部屋」を作るクライン①



Fig. 47 「空虚の部屋」を作るクライン②



Fig. 48 「空虚の部屋」を作るクライン③

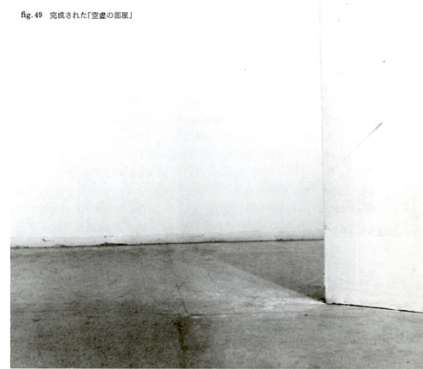


Fig. 49 完成された「空虚の部屋」

87

(図 19) イヴ・クライン《空虚》「空虚の部屋」を作りだす 1962 年のイベントの記録写真。  
出典：財団法人高輪美術館、滋賀県立近代美術館、いわき市美術館、西武美術館、朝日新聞  
社合作『イブ・クライン展図録』美術出版デザインセンター、1985 年、p.87



(図 20)  
黄冠鈞《Untitled》  
89x70cm(展開サイズ)  
アクリルペインティング  
2019 年  
所蔵：筆者  
朱淇宏撮影



(図 21) 《Untitled》 (図 20 の展開図)

朱淇宏撮影



(図 22)

黄冠鈞《Board》

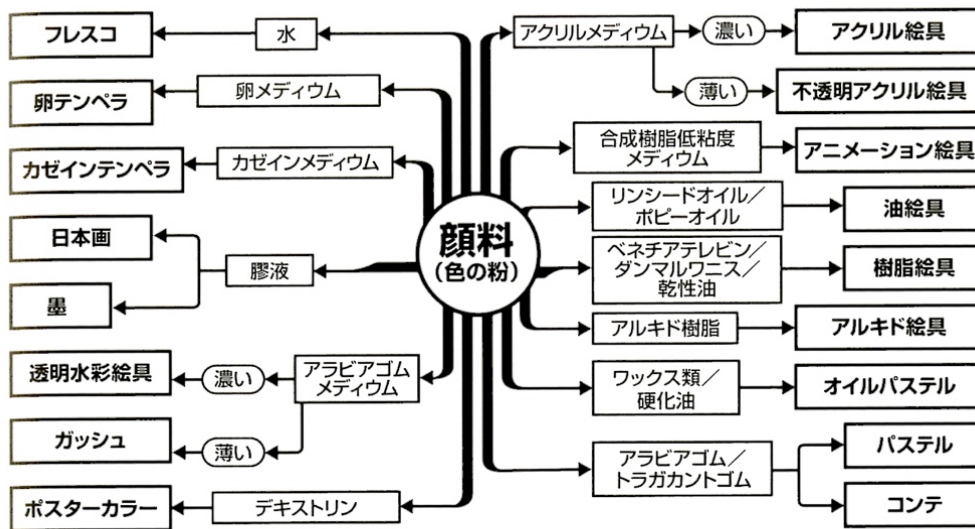
16x5cm

アクリルペインティング

2019 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 23) 固着成分から見た各種絵具

出典：ホルバイン工業技術部(2018)『絵具の科学』中央公論美術出版、p.3



(図 24) 絵具を作る道具

出典：台湾国立台北芸術大学美術学院「絵画としての保存術」講義、ピグメントの制作の記録。（講師：黄華真先生使用許諾）

筆者撮影





(図 25) 顔料を研磨する

出典：同（図 24）

筆者撮影



(図 26) メディウム（油、膠…など）と練り合わせ

出典：同（図 24）

筆者撮影



(図 27) 色相を確認する

出典：同（図 24）

筆者撮影

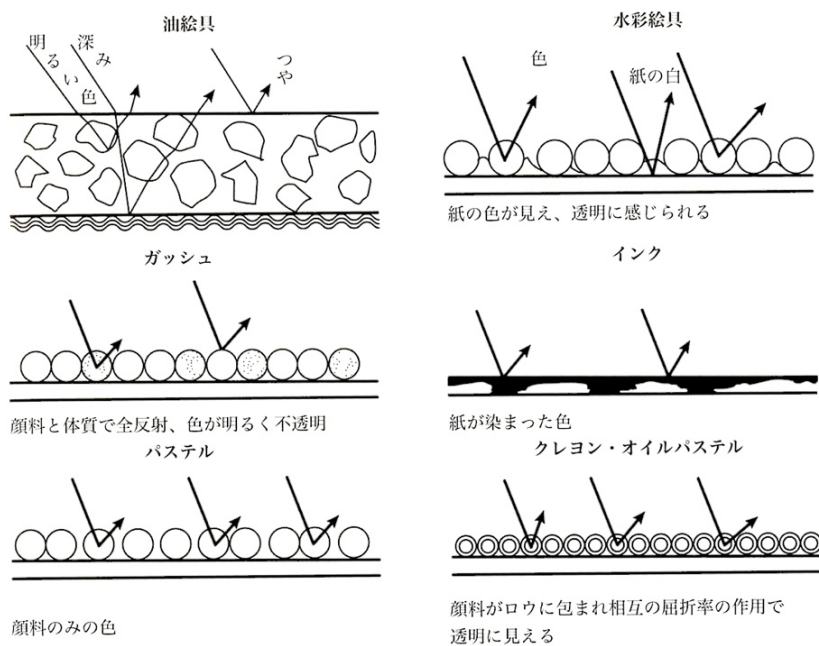


(図 28) 完成した絵具

出典：同（図 24）

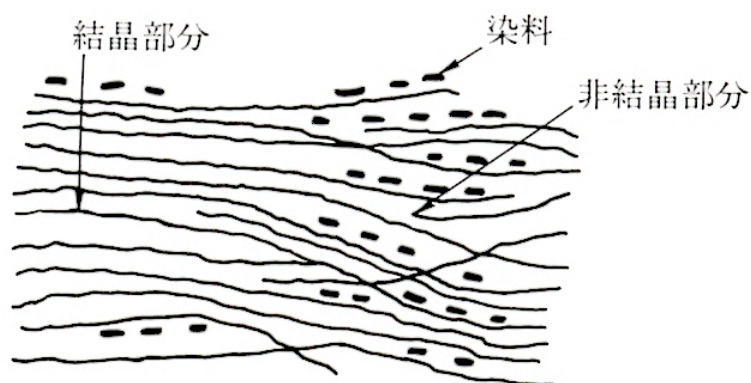
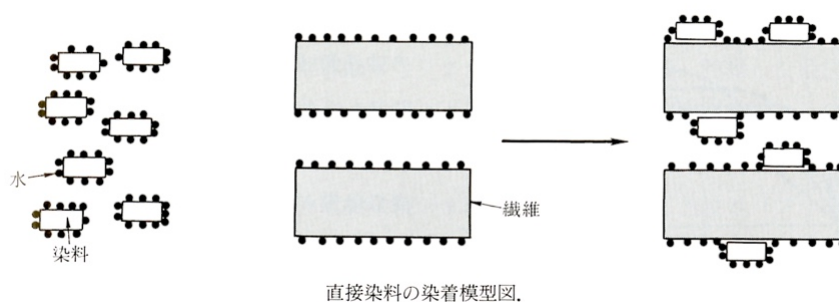
筆者撮影





(図 29) 各種絵具の発色原理

出典：ホルベイン工業技術部『絵具の科学』中央公論美術出版、2018 年、p.5



(図 30) 染料の染着模型図

出典：青柳太陽『工芸のための染料の科学』理工学社、1996 年、p.1-3、p.3-5



(図 31)

黄冠鈞《母の色》

織り着物、絹、酸性染料

2015 年

所蔵先：筆者

筆者撮影

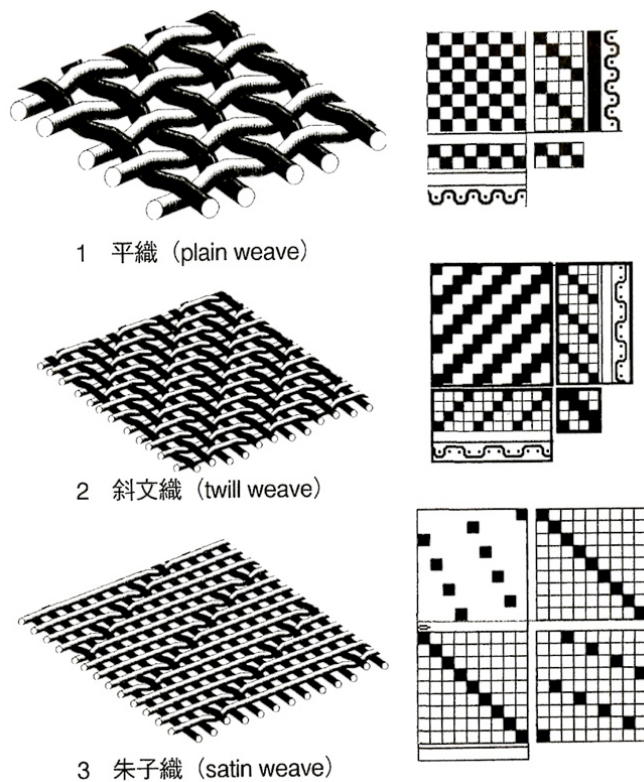


(図 32)

黄冠鈞《母の色》

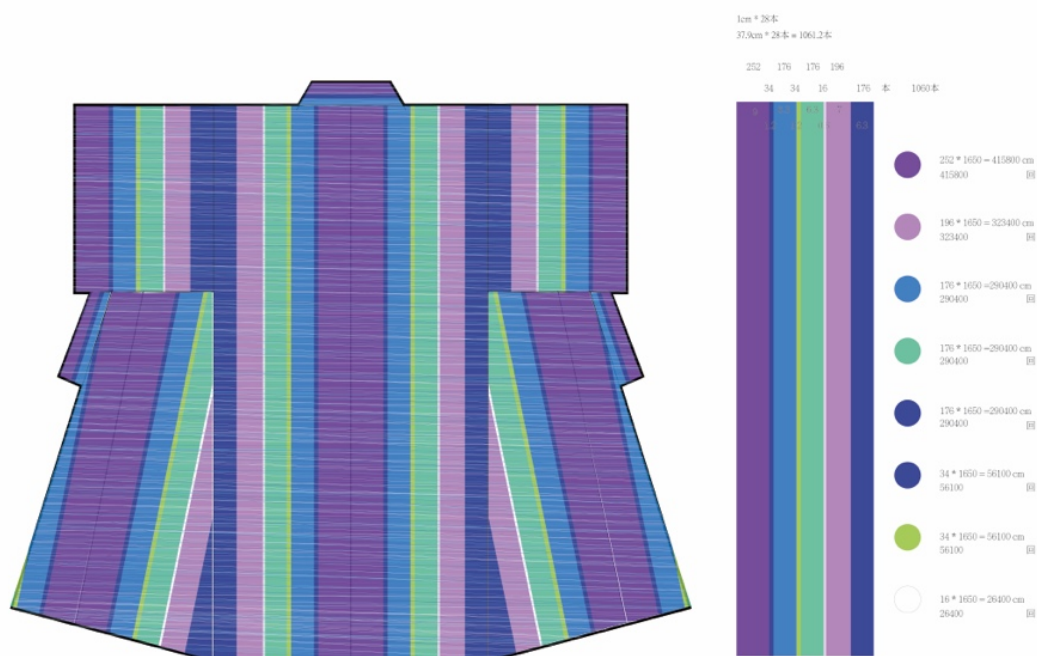
モデル：筆者の母

筆者撮影



(図 33) 三原組織

出典：小名木陽一『染織演習「織」』京都造形芸術大学、2007 年、p.102



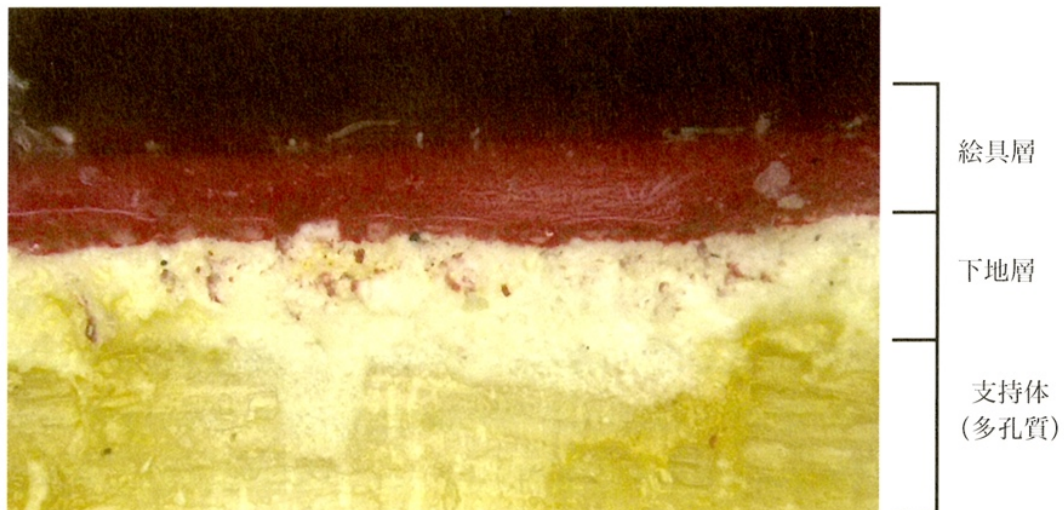
(図 34) 《母の色》の設計図

筆者デザイン





(図 35) 《母の色》生地を完成  
筆者撮影



(図 36) 板に描いた絵の断面

出典：ホルベイン工業技術部『絵具の科学』中央公論美術出版、2018 年、p.139



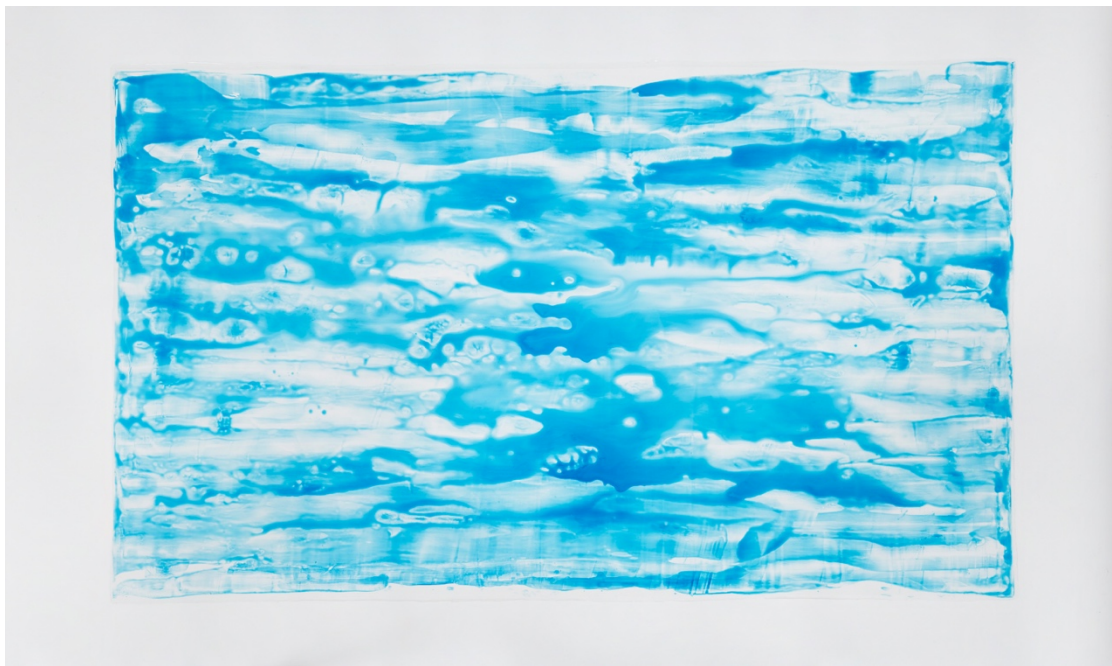
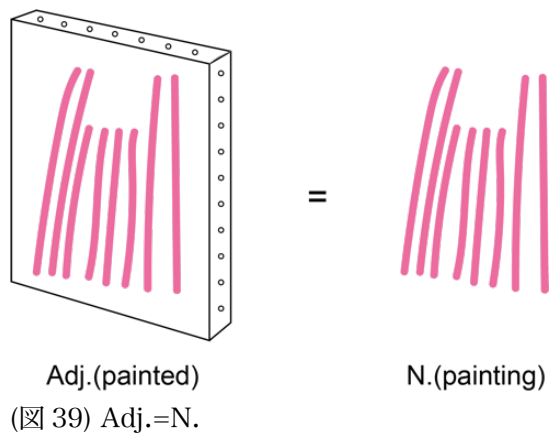
查爾斯·威靈頓·弗斯工作照之凹版印刷・攝影師未知・1903 年。

(図 37) Charles Wellington Furse のアトリエの写真のグラビア印刷、撮影者不明、1903 年  
 出典：Julian Bell, *What is Painting ?*, London: Thames and Hudson, 2017. 官妍廷譯  
 『什麼是繪畫？』台北市、典藏藝術家庭股份有限公司、2019 年、p.17



(図 38) 筆者個展の記録写真  
 「Some thing」槩ギャラリー、台北、台湾、2019 年 7 月 27 日-9 月 15 日  
 朱淇宏撮影





(図 40) 黄冠鈞《AU007\*2》100x161cm

アクリルペインティング

2019 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 41) 黄冠鈞《Yellow & Black》155x93cm

アクリルペインティング

2018 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 42) 黄冠鈞《Yellow & Black》155x93cm

アクリルペインティング

2018 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 43) 黄冠鈞《Yellow》50F\*5

アクリルペインティング

2018 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 44)

黄冠鈞《Blue of 2018》

25F\*5

アクリルペインティング

2018 年

所蔵：筆者

朱淇宏撮影





(図 45)  
 黄冠鈞 《Yellow》  
 50F\*5  
 アクリルペインティング  
 2018 年  
 所蔵：筆者  
 朱淇宏撮影



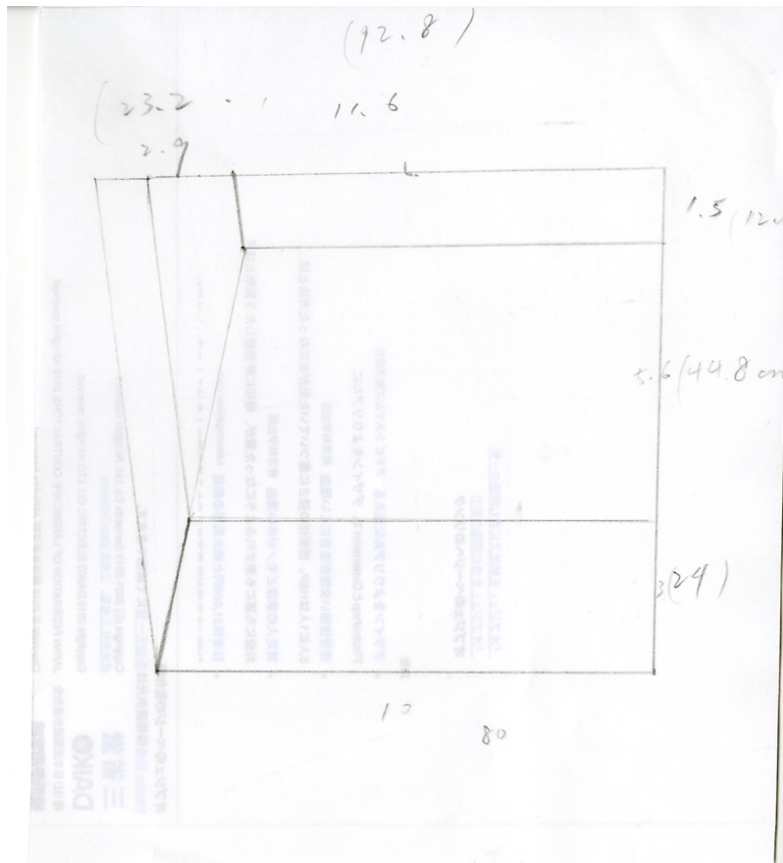
(図 46)  
 黄冠鈞 《Blue of 2018》  
 25F\*5  
 アクリルペインティング  
 2018 年  
 所蔵：筆者  
 朱淇宏撮影



(図 47)  
 黄冠鈞《Green & Gray》  
 25F\*5  
 アクリルペインティング  
 2019 年  
 所蔵：筆者  
 朱淇宏撮影



(図 48) 《Green & Gray》の参考写真（撮影地：ミホミュージアム）  
 筆者撮影



(図 49) 《Green & Gray》のスケッチ  
筆者のスケッチ



(図 50) 《Green & Gray》天井に展示した様子  
筆者撮影





(図 51) 黄冠鈞《千の赤》160m

アクリルペインティング

2017 年

所蔵：筆者

筆者撮影



(図 52) 《千の赤》

筆者撮影



(図 53) 黄冠鈞《Colours》13m

アクリルペインティング

2017 年

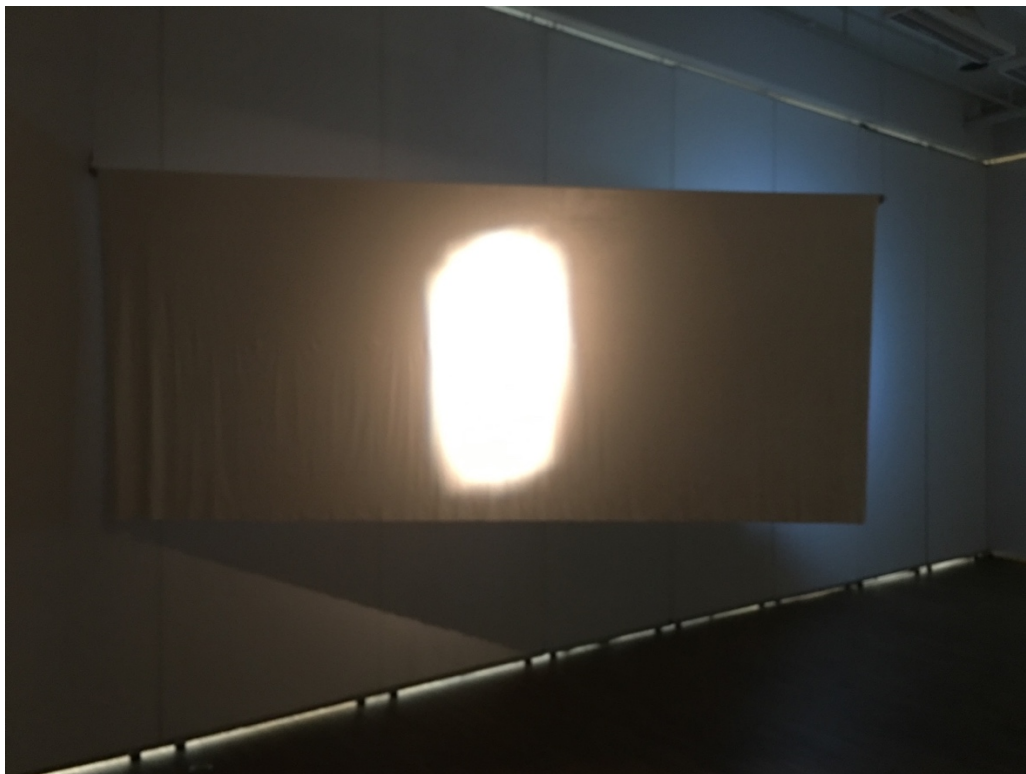
所蔵：筆者

朱淇宏撮影



(図 54) 《Colours》

Fubon Art Foundation 提供



(図 55) 黄冠鈞《White》360x150cm、アクリルペインティング、2019 年、所蔵：筆者  
筆者撮影



(図 56) 黄冠鈞《Translucence》300x100cm\*2  
アクリルペインティング  
2019 年  
所蔵：筆者  
筆者撮影





(図 57) 《Golden section》 サイズ可変  
アクリルペインティング  
2019 年  
所蔵：筆者  
筆者撮影

作品資料



## 目次

作品リスト .....	I
展覧記録 .....	IV
経歴.....	XIX

## 作品リスト



作品  
千の赤

160m  
2017  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Black/Yellow

155x93cm  
(展開サイズ)  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Yellow

50F\*5  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Blue of 2018

25F\*10  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Sliver

35x27 cm  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Clock

38x38 cm  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



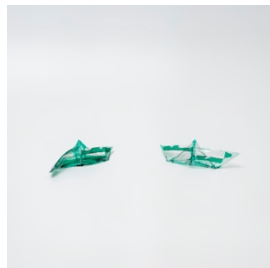
作品  
Sky & Light

73x63 cm  
2018  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Untitled

89x70 cm  
(展開サイズ)  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
C32H18N8 on board

16x5 cm  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
AU007\*2 in 2019

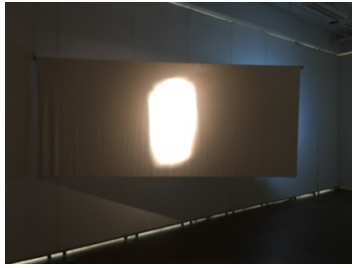
100x161 cm  
(展開サイズ)  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Transparency

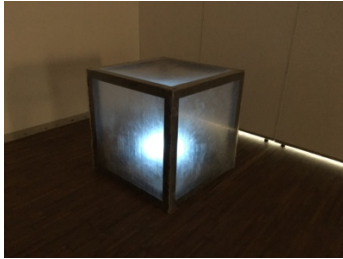
28x11.5 cm  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting

---



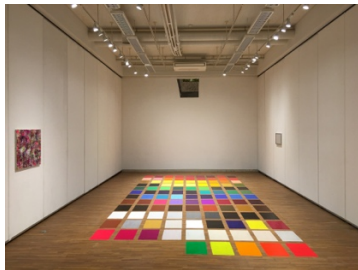
作品  
White

360x150 cm  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Translucence

100x300 cm\*2  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting



作品  
Golden section

サイズ可変  
2019  
アクリル絵具  
Acrylic painting

## 展覽記錄

### 博士公開口頭試問作品展示風景







個展 「消したくない時間」 槩ギャラリー 台北 2017【展示の風景】









個展 「Some thing」 槩ギャラリー 台北 2019【展示の風景】









グループ展 「Art from 20」 Fubon Art Foundation 台北 2017【展示の風景】

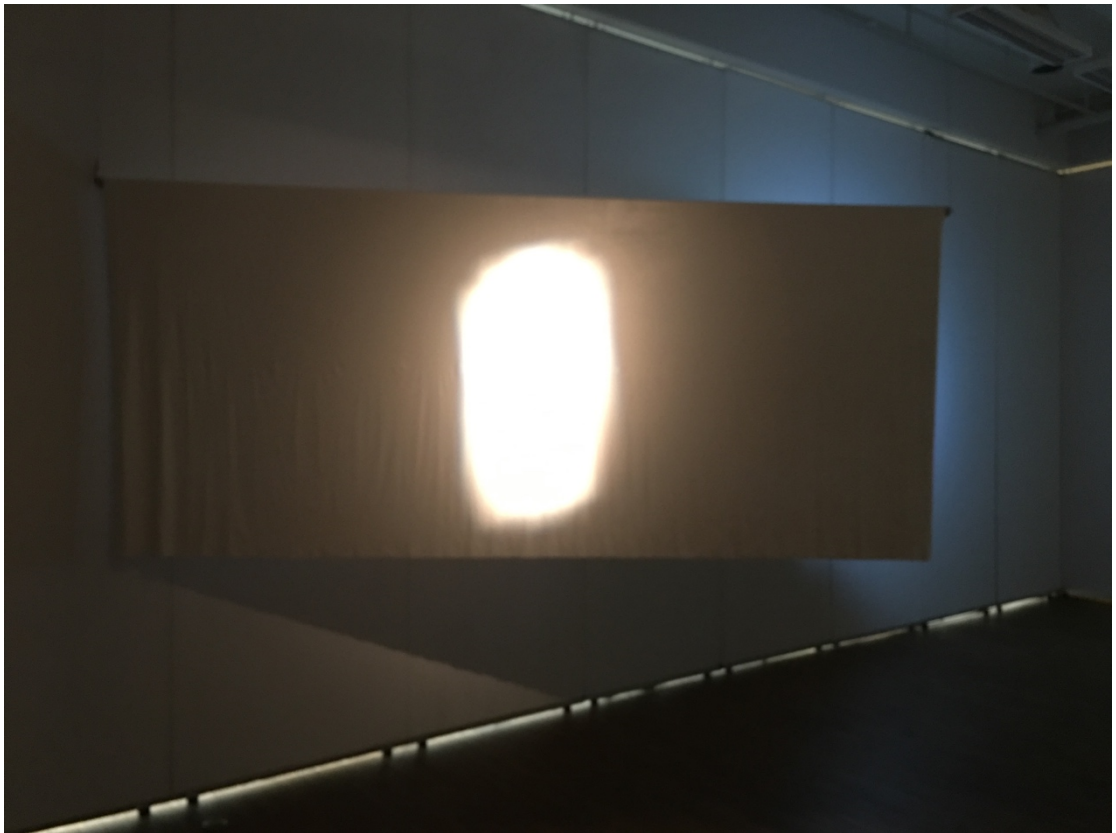




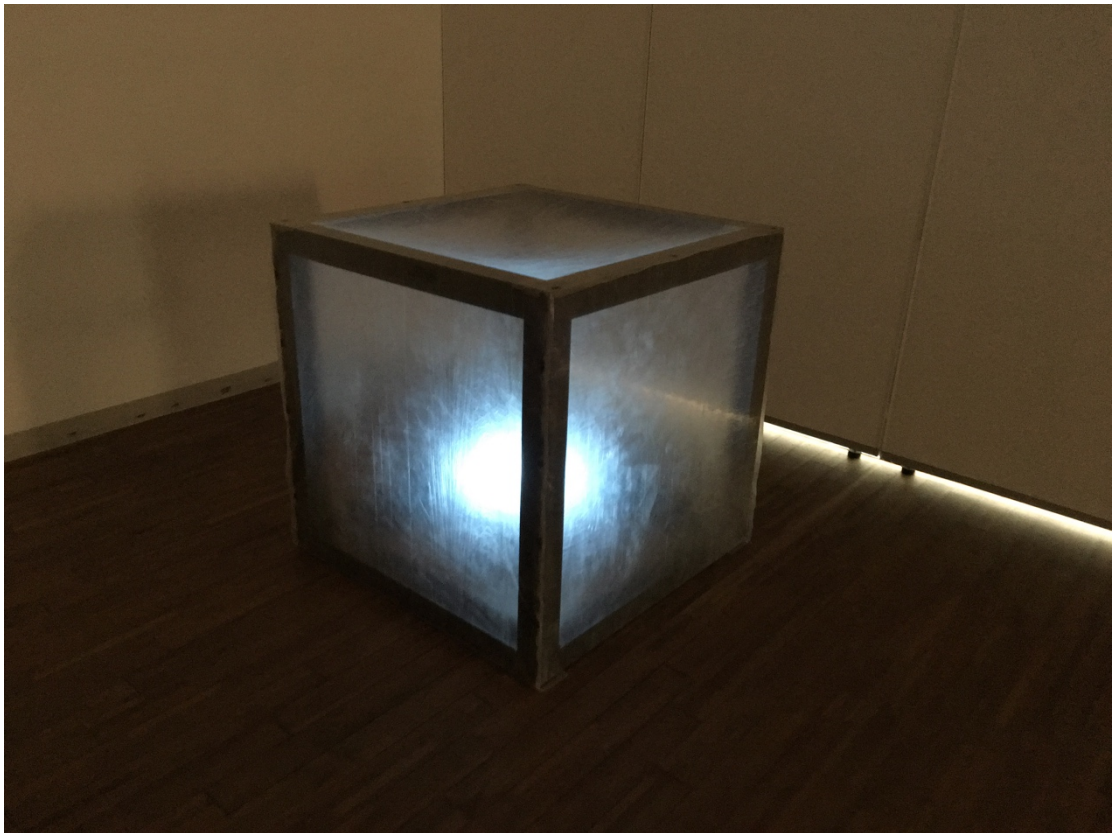


グループ展 「Xmedia Film 2019」 京造大ギャラリー・オーブ 京都 2019【展示の風景】









D1 作品発表会【展示の風景】



《千の赤》 160m、アクリルペインティング、2017



D2 作品発表会【展示の風景】



《Yellow》 50F\*5、Acrylic painting、2018 【展示の風景】

## 経歴

## 学歴

- 2012 台湾国立台北芸術大学美術学院彫刻コース卒業
- 2014-2015 日本京都造形芸術大学大学院で交換留学
- 2017 台湾国立台北芸術大学美術学院大学院修士課程修了
- 2020 日本京都造形芸術大学大学院芸術研究科芸術専攻博士課程修了

## 個展

- 2012 「進行式の幻滅」 北芸大 8 と 2 分の 1 のスペース 台北
- 2013 「3 対 2 の赤」 北芸大 台北
- 2016 「それとの間」 日光大道富錦廚坊 台北
- 2017 「消したくない時間」 槩ギャラリー 台北
- 2019 「Some thing 」 槩ギャラリー 台北

## グループ展

- 2013 「崎山 x 関渡 台日彫刻交流展」 也趣ギャラリー 台北
- 2013 「彫刻の五・七・五 一かたちで詠む奥の細道」 沖縄県立芸術大学 日本
- 2013 「芸質の泡」 天来芸術スペース 台北
- 2014 「2014 アート タイペイ」 リージェントホテル 台北
- 2014 「2014 粉楽町-台北東区現代アート展」 松山文創園區 台北
- 2015 「チャン祭」 1 日ショップ HA-HA APARTMENT 京都
- 2017 「Art from 20」 Fubon Art Foundation 台北
- 2018 「黄槿ギャラリー オープニンググループ展」 黄槿ギャラリー 新北市
- 2019 「Xmedia Film 2019」 Huang Kuan Chun X ZON Pilone 京造大ギャルリ・オーブ 京都

## 受賞

- 2012 新北市美展 ミクストメディア類 入選
- 2013 2013 新北市創作新人賞 優選