

## 「空間演出装置としての絵画」

Picture as space production device

2007 年展示での試み

Attempt by work exhibition at 2007

小作 志野

Shino OZAKU

絵画 / 空間演出 / モノクローム

Picture / Space production / Monochrome

### ■背景

絵画は、古代ギリシャに始まる西洋美術では壁画であり、また我国においても障壁画の形を取り展開した安土桃山時代がもっとも積極的な時期であったように、空間を演出する装置として機能する能力を積極的に使った、展示鑑賞される場との関連性を意識した制作から生み出された時期がある。しかしながら絵画が額に入れられ物として流通するようになった頃より、場から切り離され、展示される周りへの影響力という外向きのベクトルとは違った、作品の中に向かう内向きのベクトルを強く要求するタイプの表現、まさに閉じたピースとして空間に位置する要素となった。この事は表現される内容にも影響をおよぼし、より作家の「個」に偏る傾向を生み出したように思える。

西洋絵画におけるキャンバスの発明は、それまでのサイズが限定される板絵の限界を超え、設置される場所に縛られる壁画の限界をも超える画期的な画面の提供ではあったが、同時に制作する側にも「閉じた物」として認識されるという、本来の能力を封印する流れを強めもした。

その意味から、20世紀末からの現代美術における絵画が総じて大画面を好む傾向は、技術的にかなり大きな画面という表現フィールドが提供されるようになった事に支えられた、封印された外向きのベクトルの解放運動であったように見える。つまり、展示される空間演出を絵画自身が積極的に行うような取り込みである。描かれている内容はともかく、このような視点からは一見もとに戻ったようにも捕らえられるが、場の限定性からはすでに開放されており、またその物の輸送や展示撤去技術も進歩したため、絵画表現のフィールドが新たな局面に入った時期であったと考えられる。

他方、「描くことによる平面表現からの開放」(制作者の意図からの部分的な開放)への挑戦も積極的に行われ、その過程でコラージュ・フロッタージュ・デカルコマニー等に加え写真技術そのものの取り込みも行われた。

### ■写真技術の使用と問題点

この写真技術と本稿の筆者との出会いは、意図したイメージが描いてないにもかかわらず現像液に沈めた印画紙上に浮き上がる驚きと、制作時のサイズに限定される絵画と違い最後工程である程度のサイズ可変が可能な点が大きかった。しかし同時に(1)手で描く行為からの遠ざけられるように感じ、また(2)イメージの形の自由な変更が効かない歯がゆさ(3)油画やドローイング・版画表現では当たり前であった層構造がない事による相乗効果の薄さを感じる事ともなった。

(1)を克服するために写真イメージへの手作業の介入を、マルチグレード印画紙による一画面内での複数号数画質の共存と、追い焼き・焼き込み・ある程度コントロールされた現像ムラにより試みたのが1993-1998年VOCA発表の作品である。このシリーズは、イメージの内容はキャビネサイズで制作し、4×5フィルムによる複写を経て最終サイズである1000×1500mmほどのバライタ印画紙へ引き延ばした。

(初期のカラー作品は、イルフォクロームプリントでフィニッシュとした。)

### ■デジタル出力への移行と成果

その後デジタル出力への移行のための実験期間を経て、2001年から段階的に(1)に加え(2)(3)の解決を試み、2005年の個展発表作品で一応の完成を見ている。

デジタル出力のために、高精細スキャナでプリントをデジタル化しコンピュータに取り込む事である程度の自由度を獲得できるとは予測はしていたが、実際の作業にあたり画面構築の努力の方向が絵画制作におけるものと同質である事を特に(2)(3)の点で実感し、ようやく表現以前に横たわる様々な問題から開放されたと感じた。とは言うものの依然出力サイズの限界は存在しており、耐久性や展示方法等の問題も見える。これらについては、表現のためのマテリアルとしてのプリンタやインク・支持体、そしてプリントドライバの今後の開発に期待するところである。

### ■ホワイトキューブから住空間へ

ここまでの制作ではどのような方法を取ろうと、常に外向きのベクトルによる展示空間の演出を念頭に制作してきたが、どちらかと言うと外向きのベクトルを持った大きな画面をいかに作り、大きな空間を演出するかという方向であった。ところが、2007年の個展の会場は、展示空間専用空間として設計された場とは違い、歴史的

な建物内の元々住宅用に作られたの空間(銀座・奥野ビル・ギャラリー巷房)であったため、サイズ可変を積極的に利用して、A3サイズほどでの出力では住空間の中で演出装置として機能し、1辺がm級のサイズでの出力では展示用のホワイトキューブ内できちんと威力を発揮できる絵画としてのデジタルデータの制作を行った。

美術作品においては適切な大きさというものがあり、それ故に素材の違いもさる事ながら絵画を縮小版のポスターや画集の図版で鑑賞しては、その意図するところが十分に伝わらない。この事を念頭に置き、しかしそれであってもサイズ可変の利点を生かせるよう、大サイズと小サイズそれぞれのサイズでの出力が空間に対し有効に働くかを、室内写真への合成や図面への落とし込みによりシミュレーションし幾度も検討した。この結果、画面内容の要素的には2005年の個展時と同じであるにもかかわらず、全体の方向性はより外向きのベクトルを持つ作品となった。

#### ■今後の展開

モノクロームイメージのデジタル出力技術には今後更なる技術革新が期待できるので、デジタル化により自由度を増した絵画を空間演出装置として意識する事により、絵画が本来持つ力を実感できる作品を制作して行きたいと考えている。



Figure1

2007年 個展 展示風景(銀座・ギャラリー巷房)