

表現技法としての「マチエール」(絵画表層)の可能性

—造形表現指導基礎研究①—

Possibility of "Matière" as a painting technique

吉 澤 俊
YOSHIZAZA Shun

キーワード：絵画 表層 マチエール 物質性 表現技法 被膜 光沢 時間的変容

マチエール(matière)は、現代の絵画において重要な位置を占めながら、印刷物・タブレット等による「イメージ」を中心とした「鑑賞」では、結果的に排除されることも多い。

本論では、マチエールの中でも、絵画平面と空間とのまさに「境界」にあたり制作の最終的な到達点となる「表層」に焦点を当て、「被膜層」、「絵画層」、「表層に対する時間的変容」という三つの視点を手がかりに、作家の主題表現における表層の役割について代表的作品をもとに論じていく。その上で、「実制作」を通して主題表層の具体的な技法の活用方法を探ることにより絵画表層の表現技法の可能性を明らかにする。

1. はじめに

イタリア式鋳造法によるブロンズ彫刻の「表層」は、驚くほど豊かな表情を持つ¹⁾。立体である彫刻において、「表層」は立体としてのマスを形づくる内的な構造体と外界との境界として彫刻の重要な「構成要素」として存在する。絵画のように描かれた「イメージ」がなく、単純に立体の「表層」であることが、その表情をより強く伝えることに繋がっている。また、同じブロンズ素材・技法であっても作品により表現は大きく異なり、作家は鋳造家とともに表層である「鋳肌」を重要な表現手段として有効に活用してきた。

一方、絵画における「マチエール(matière)」は、物質としての実体において構成要素として存在するものの、特に古典絵画においては物質としての存在を消し去り、描かれたイメージ(イメージ)を現出させるといういわばイメージと「拮抗する存在」であった。近代以降になり、平面である絵画における物質性が意識される中で、ブロンズ彫刻の表層表現のように絵画の「マチエール」がイメージと補完しあう表現技法として重要視されるようになって²⁾。

しかしそうした中でも、絵画がイメージを中心に語られることは変わりなく、近年、モニター

あるいはタブレットによる小さな画面による「イメージ」を中心とした「作品鑑賞」が多くなる中で、「マチエール」は「作品鑑賞」から結果的に排除されてしまう場合も多い³⁾。

「マチエール」は、一般的に「表現された対象固有の材質感」「素材の選択、用法によって作り出された「肌合い、」⁴⁾とされる。前者が支持体の種類、絵具の盛り上がりや画面上に貼られた事物による「三次元構造」をも含む幅広い概念を指すのに対して、後者は「絵肌」を指している。

本論では、この「絵肌」を「絵画表層」と捉え、作家が全ての制作を終え、絵画と空間・鑑賞者との最終的な「境界」として設定する技法上重要な層としての「絵画表層」に焦点を当てていく。

具体的には、「絵画表層」をさらに絵画層上層の「被膜層」「絵画層」に大きく分類し、それをさらに細分化しながら、この「絵画表層」に関わる作家達の様々な表現技法とその背景にある意図について代表的作品をもとに論じていく。また同様に、表層の特性からあらわれる「時間的変容」が作品にどのような影響を与え、それを表現として利用していくのかについても論ずる。最終的には「絵画表層」に関わる視点に基づいた実制作を通して、その技法的可能性について探るものとする。

2. 絵画層上の被膜層における表現

支持体としての紙に描画材により描くドローイングは別として、タブローとしての絵画は重層的な構造を持つ。その中で、被膜層は最終的に外界との境界としての「表層」となる場合が多い。絵画における表層を考えていく上で、絵画層の上層に位置する被膜層については、旧来、表現技法上は画面保護目的以上の意味は論じられない場合が多かった。しかし、実際には被膜層の光沢の有無は、絵画の視覚的物質性の表出に大きな意味を持ち、イメージが描かれた絵画層の被膜層、特に光沢・反射という表面の処理を絵画表現技法として用いる作品が見られる。本項では、そうした事例をもとに表現技法としての被膜層について述べていく。

2-1 被膜層の光沢による表現

絵画層最上層の被膜層として一般にワニス層が存在する。したがってワニス層が絵画層の上層に塗布される場合、その視覚的特性が画面表面として第一に示されることとなる。

ワニスにより絵画表面は光沢を帯び、特に15世紀以前の古典技法では「色彩に透明感と輝きを与えるもの」とされ、さらには絵画作品の貴重性(アウラ)を高める効果も期待されてきた。そうした中で、絵画層の物質性は薄く張られた水面下にあるように表面であるワニスの光沢の下で潜在化の度合いを深めることとなる。

こうした15世紀以前の平滑な絵画層だけでなく、アラ・プリマに代表される絵具層の筆触が「物質」として画面に露わになる絵画表現においても被膜層としてのワニスの役割は変化せず、物質としての三次元性が絵具の盛り上がりや筆触として一般化する中でも、少なくとも絵画表層においてはワニスによる光沢が顕在化してきた。したがって、パピエコレ等により画面上に

貼られた事物は、視覚的にはイリュージョナルな画面に現実の印刷物等として呈示されるものの、触った時の感覚を想起させるような触覚的な物質性を帯びず、ワニスの光沢の下に描かれた絵画層と同一化されることになる。一方、絵具層の筆触が強い凹凸として三次元化していく中では、彫刻表面における光沢が、外界の光源の明るさや位置を反映させるための積極的な表現方法として成立させている⁵⁾のと同様に、絵具の凹凸の三次元性を強調する効果を担うことになる。

2-2 被膜層の光沢を排除した表現

一方、こうした被膜層による表層は、日本の油画においては独自の展開を見せている。

絵画においても日本人は一般に艶消しの画面を好むとされている。その背景として、「侘び・寂び」に見られる日本人の美意識が、光沢のある華美なものに対する違和感に反映される⁶⁾ことや、日本画における岩絵具と膠によるマットな画面表層に対する慣れといった背景が指摘できる。

その結果、被膜層のワニスの光沢に対する違和感が生まれるとともに、揮発性油の過度な調合、新聞紙などで乾性油を吸わせるといった「油抜き」など油画本来の艶や光沢を排除する表現技法が広がった。この艶消しの画面表層は、前述の日本人の美意識が反映されたものであり、西洋と日本の絵画観の相違を反映したものであると捉えられる。いずれにせよ、こうした日本の油画は油画本来の画面構造に反するもので、当時の日本油画の脆弱性につながる事となる⁷⁾。

こうした表現は、後述するような触覚的な物質性の表出等に向けた意図的な表現ではなく、むしろ日本人の美意識に基づいていると捉えられる。ワニスによる被膜層を用いずに表層の光沢を作家が意図的にコントロールするようになるのは、主に抽象表現主義あるいはアンフォルメル以降である。

2-3 表層の反射による表現

被膜層における「光沢」を、ガラスによる反射あるいはレジン等による画面表層の光沢の意図的なコントロールにより表現技法の一つとして拡大する方向も見られる。表層としての光沢や反射は、前述のように絵画の物質性を潜在化させイリュージョナルな絵画空間を現出させると同時に、その反射や光沢が強くなることにより鏡や水面のように表面に写り込む外界をあらわすことにつながる。

そうした画面の「反射」を利用した作品の一つがゲルハルト・リヒター(Gerhard Richter, 1932-)による「Eight gray」である。これらは500×270cmの巨大なガラスにエナメルを塗布した8枚の作品であり、画面が相互に干渉しあい展示空間をそれぞれの画面に写し込んでいくことにより成立する。リヒターがテーマの一つにしてきたグレイにおける「無」、反射、さらにイリュージョンを絵画層において描くのではなく、作品・展示空間・鑑賞者自身等の「映り込み」を通して見るということにより、この作品は絵画表現のあり方自体を問うことに繋がっている。また、フランスのベルナル・フリズ(Bernard Frize, 1954-)のようにアクリル絵具とレジン

(樹脂)を利用した、タブレットを連想させるような強い光沢のある表層を作り上げる表現技法も見られる⁸⁾。

3. 絵画層表層における表現

前述のように、被覆層の光沢を排除することにより画面層の物質性を積極的に顕在化させることにより物質種(化学種)を表現技法として活用する作品も多い。

しかしここでも被膜層に変わる絵画表層をどのように捉えるかにより表現技法は異なる。重層構造としての絵画を、絵画層を基準としてさらに積層化することにより表層を作り上げていくのか、減層化さらには支持体自体を表層として呈示するのかという視点から分類が可能である。

3-1 積層化

西洋絵画の一般的な重層構造に基づいた表現であり、皮膜層を取り払い絵画層の最上層をそのまま表層としていく方法である。

ジャスパー・ジョーンズ(Jasper Johns、1930-)のエンコスティックによる表現では、メディウムとして用いられた蜜蝋の特性がそのまま絵画表層に現れている。エンコスティックによる極めて「絵画的」な表層は、例えば「旗」のように、アメリカ国旗というよく知られた「イメージ」を描き、それをジョーンズのコンセプトに基づき作品を意味づける上で、重要な役割を持っている。

また、表層において物質種を明確に呈示することが、表現主題と密接に繋がることを示したのがアムゼルム・キーファー(Anselm Kiefer、1945-)の作品である。その作品のいくつかには平面の艶消しの鉛がその物質としての特性を強く感じさせる表層として現れている。下地層としての表層の鉛が、絵画層の油絵具やアクリル絵具により描かれたイメージを補完する場合もあれば、何らイメージが描かれることなく、鉛が鑑賞者の視点を絵画平面の表層に押し留める作品も存在する。物質種としての鉛による表層からの連想は、何も描かれていないにも拘らず、鑑賞者に具体的なイメージを現出させる。

これらは、画面に貼られた藁や髪の毛、あるいはシュナーベルにおけるプレートのように三次元の「画面上に付加された構造物」として時間的記憶や特定のイメージを連想させるものではなく、あくまでも平面としての絵画表層における物質性によるものである点が特徴である。

また、こうした表層における物質に繋がる作家と鑑賞者との共通の記憶や連想だけでなく、作家自身の体験が特定の物質種を絵画表層に呈示させるものもある。

香月泰男(1911-1974)の「シベリアシリーズ」における絵画層表層は、木炭の粉末により深く沈み込むかのような「黒」を感じさせる。当初、シベリアでの抑留体験は通常の油画の描画方法で描かれていた。しかし、香月自身のシベリアにおける同郷の兵士の死と「黒」にまつわる強烈な体験から「シベリアシリーズ」を表現する上でこうした「黒」をあらわす必要があったという⁹⁾。そしてそれは、香月にとって燃えた後の炭あるいは煤でなくてはならなかったし、そ

それを皮膜層で覆うことなく表層において物質性を顕在化させていく必要があった。

キーファーや香月のように物質種としての「もの」自体から連想される記憶や意味を表現するための物質種の顕在化としての表層だけでなく、絵画層表層に対する処理による視覚的变化を積極的に活用し作品制作を行う場合がある。

ピエール・スーラージュ (Pierre Soulages, 1919-) は近年、黒だけの画面を絵具層の厚みとともに絵画層表層の光沢の有無を重要な技法として利用している。光沢による反射は光源や展示環境により様相を変える。同時に光沢のない部分は光を吸収し、黒という単一の色彩だけで豊かな表現を作り上げている。単一の色であっても、表層の処理により豊かな表現が成立することを示す例と言えらる。

3-2 同一層

①ステイニング

油画等に見られる絵画の重層構造を否定し、あえて他の方法を取ることで表現し、表層における物質性を現出させる技法をとる表現がある。その一つが支持体に染み入ることにより表現するステイニングの技法である。

ヘレン・フランケンサラー (Helen Frankenthaler, 1928-2011) はロウキャンバス自体を染める方法を用いることにより、支持体であるキャンバス自体を表層とした。いわば、重層ではなく、物質である支持体と同層に絵画層が存在することとなる。

こうした支持体そのものの特性を表す場合、その物質の持つ特性がそのまま表現の要素として反映される。

丸山直文(1964-)の綿布へのステイニング作品は、綿布への浸透過程における「にじみ」や綿布自体の素材が持つ柔らかさが、ロウキャンバスへのステイニングとは異なる表現を現出させている。

②脱色

染谷亜里可(1961-)は「DECOLOR」シリーズにおいて、ベルベットに対して脱色により描く技法により、ベルベットという物質の特性を表層に完全に残しながら、絵画としてのイメージを表出させている。支持体であるベルベットという素材から鑑賞者が得られるであろう連想と描かれたイメージとの関連性、あるいは展示される空間の光の位置や明るさ、さらに鑑賞者の見る角度による変化などが複合的に表現されている。

3-3 減層

ステイニングが絵画の重層構造の中で支持体の物質と同一層における表層を活用しながら支持体自体の持つ物質性を生かした表現とすれば、重層的な絵画層に対して相対的な減層による下層にあった絵具層を表層化させる表現も見られる。

支持材への働きかけという意味では、ルーチョ・フォンタナ (Lucio Fontana, 1899-1968) による絵画の支持体であるキャンバスをカッターにより切る行為は、表層ではなく絵画構造、つ

まり絵画概念自体に対して行われる。それに対して、絵画表層を削る・傷をつける、さらには物理的に変容させるといった行為は、あくまでも絵画構造に根ざしながらも、絵画の物質的特性について表層を通して表出させることに重点が置かれる。

シュルレアリスムにおけるマックス・エルンスト (Max Ernst, 1891-1976)、あるいはパブロ・ピカソ (Pablo Picasso, 1881-1973) によるグラッタージュ (Grattage) と呼ばれるフロッタージュを応用した技法が重層における絵具層の一部減層による表現である。絵具を重ねて描くことによるだけでなく、絵画層の表面を削りとることにより偶然性を利用した表現が可能となる。

同様にリヒターは、スキージにより重層化された絵具層の表層を削り広げることにより、絵画における重層構造を視覚化し新たなイメージをあらわしている。また日本画家である岡村桂三郎 (1958-) は、岩彩による描く (重層) と併用しながら絵画層表層を「焼く」「削る」ことにより、より強く物質性を表現している。

4. 表層に対する時間的変容

ここまでは、作者が意図的に絵画表層を使い表現したものである。しかし、表層はそうした表現者の意図を超えて変容する場合がある。作者が完成のみなした瞬間から作品は物理的な変容を余儀なくされる。絵画作品においては特に表層においてそれは顕著となる。

そうした時間的変容を「経年価値」として評価する見方もあり、時間的変容による表層の変化を積極的に取り入れていく方法も見られる。

4-1 経年価値

時間的変容は、一般に排除すべき事柄とされる。しかし、「侘び寂び」とされるものは、そうした時間的変容の結果生み出されたものであり、例えば鎌倉期の仏像は、創建当時の華やかな装飾が時間的変容により剥離し埃や煤などが積層した、いわば「汚損」したものである。仏像の構造体の欠損ではなく、表層の時間的変容は、それ自体が現在の私たちにとって「表現」の一つとして受容されていると捉えられる。

絵画においてもこうした剥離や汚損といった「時間的経過」が構造体自体の破損に至らなければ、評価される場合がある。仏像と同様に、描画当初の色彩の時間的変容が起きる中で、それが描画当時の制作者の意図とは別の表現としての価値を生み出している。

こうした時間的変容の経年価値については、西洋美術に対しても適用される¹⁰⁾。しかし、絵画における時間的変容に対して何らかの価値を見出す視点が、日本人だけでなく世界的に普遍的な感覚であるのかについては、今後詳細な研究を行う必要がある¹¹⁾。

4-2 時間的変容の再現

こうした絵画表面における時間的変容に積極的価値を見出し、作家自身が表現技法として再現しようとする試みもある。

有元利夫 (1946-1985) は、ピエロ・デッラ・フランチェスカ (Piero della Francesca, 1412-

1492)らの影響を受けながら岩絵具・自作を含めた顔料等を用いた独自の表現を確立している。有元は「風化」という言葉で、絵画は時間的変容により新たな作品よりも「存在感」「リアリティ」が増すことを指摘し、自身の作品を「時間に覆われていくことによってものの在り方が強化されることを表現したい、早く古びさせてしまいたい」¹²⁾と述べ、古色を出すために画面表層の剥離、ヒビなどを表現技法として極めて丁寧に表現している。また絵具層の積層だけでなく、絵画層表層を削りとることにより、より複雑な時間的変容を連想させる画面表層を創出している。

5. 実制作を通じた絵画表層の技法的可能性の探究

ここまで述べてきた内容に基づき、実際に作品制作を通して絵画表層の技法的可能性について探究を行った。

5-1 作品の主題

題名は「時の重なり」である。

「時の重なり」は、時間を年表のような横に流れるものとして捉えるのではなく、層(レイヤー)のように重なるものとして捉えていくことから始まっている。

ひとの一生が誕生から死までの限られた層の重なりと想定した場合、誕生前後の時間は幾重もの層の重なりによって見えにくくなっている、そして現在が表層であれば未来は、今後新たな表層として積層していくものであり、現時点では見えていない。死が訪れれば現在の層がそれまでの重層化された時間の最上層として「表層」となり、「時の重なり」は完結することになる。誕生から現在まで、下層のレイヤーの上に新たな層を重ねながら「生きる」ことと考える。そうしたひとの生は、その人の時間の幾重にも重なった層を表面から透かしてみる姿と捉えている。

こうした時の重なりを主題として絵画作品化するにあたって、以下の点を考えた。

5-2 主題に向けた制作方法

- ①本作品での「時」「重なり」は「生きる」の中での時間的経過を、絵画層の積層により表現することを意図している。
- ②この制作行為自体を「生の痕跡」として記録することを意図し、その時の思いのままにオートマティスムとしてのドリッピングあるいは線を描いている。
- ③こうした制作行為における「時間的経過」だけでなく、有元の述べた「風化」と同様に長期にわたる時間的変容を意識し、そこにある「経時価値」を再現することを企図している。
- ④テーマを表現するために抽象表現を用いている。具体的な事物によるイメージではなく、できる限り本研究テーマである絵画表層における表現により、主題を表すことを意図した。

5-3 表層における表現技法

こうした中で、絵画表層に関わり、以下のような点を意図して制作している。

- ①被覆層を基本的に表層として制作するが、全体を艶なしの画面にするのではなく、艶のコントロールを部分により行うことにより、鑑賞者の視点を表層だけに置くのではなく、画面の地の部分と後述する図の部分との奥行きを感じさせながら、表層のある部分では物質性を意識できようにする。
- ②テーマの一つである時間的変容に際して、仏像表面の金箔および漆層の剥離や傷等を研究し、できる限り自然な形で「風化」した表層を表現する。
- ③重層の途中段階においても、最終的な画面表層における表現効果を意識しながら透明・不透明絵具を用いるとともに、絵画層における積層および部分的な減層も用いながら、重なりをあらわす。

5-4 作品制作の経過

- ①支持体は、絵画層の減層作業や時間的経過の表現を容易にするために、板材を利用している。絶縁のため板材には膠液を塗布(前膠)した。
- ②地塗りは、はじめにアクリル絵の具のバーントシェンナーを水と艶ありのアクリルエマルジョン系メディウムで溶いたものを、複数回刷毛により塗布した。その第一地塗り層が完全乾燥した後、支持体を平置きし、同様に墨と体質顔料を膠液で溶いたものを流し込み、自然乾燥を行うという作業を複数回行った。この複数回の作業を通して、アクリルエマルジョン系メディウムが溜まり重層化した部分はその時点における表層(地塗り層)に艶ができ、重層化の度合いが少なかった部分については艶消しとなる。偶然性による表現ではあるが、支持体の傾け方や流し込みの方法等により、艶の出方についてはある程度のコントロールができるようになる。
- ③地塗り層に部分的に艶をつけていくことにより、最終的な被膜層の艶と相乗効果となり、より複雑な画面が作られることを意識していく。
- ④部分によりやすりをかけ、地塗り層の一部分を減層する。そうすることによりバーントシェンナーの地塗り層と体質顔料層が画面上で最終的な表層として併存する。
- ⑤画面の部分にアクリルエマルジョン系メディウムを使用し、金箔を貼り、乾燥させる。完全に乾燥後に、箔の一部分を少量の湯で洗い流しながら細い棒などで擦り、傷や剥離を意図的に生じさせる。アクリルエマルジョン系メディウムは、乾燥後に水に溶けにくくなるため、湯の温度や量、擦り方により絵具層表面の剥離をコントロールしやすくなる。仏像の剥離等を参考にしながら、できる限り自然な形で剥離ができるようにしていく。
- ⑥この段階で、画面全体の空間設定や表層の時間的変容の様相、色彩のバランス等を見る。
- ⑦緑系のアクリル絵の具に化粧土を混ぜたものを水とアクリルエマルジョン系メディウムで溶き、平置きした画面にドリッピングを行う。画面の中間より少し上の部分に、横に流れを作るような点だけは意識しながら、できる限りオートマティスムの方法を用いて描いて

いく。

- ⑧ドリッピングした絵具が半分程度乾いた段階で水洗いし、乾いていない部分の絵具を洗い流す。絵具の性質上、描かれた図の周囲の部分が残り、中心部分は絵具層が残らない形となる。
- ⑨画面を十分乾燥させた後に、同様に、青系、白系のアクリル絵の具と化粧土を混ぜたものにより、ドリッピングを行う。筆の太さや濃さ、量などを調整しながらドリッピング層が重層化するように意識して描いていく。
- ⑩それぞれのドリッピングの後に絵具が乾燥しないうちに水洗いを行い、乾いていない部分の絵具を洗い流す。乾燥時間の見極めにより、画面上に残された線の太さや表情が変化するため、効果を計算しながら乾燥時間を決めていく。
- ⑪画面全体の様子を見ながら、油絵具をアルキド樹脂油性メディウムで薄く溶き、グラッシにより調整していく。その際に、被膜層により画面全体の調子¹³⁾が変化することを考慮しながらグラッシする。
- ⑫グラッシ終了後、十分乾燥させた後に、被膜層としてアルキド樹脂油性メディウムと少量の揮発性油に薄くローアンバーを溶いたものを用いて被膜層¹⁴⁾を形成する。バーントアンバーは、一般的なワニスの黄変という時間的変容を意識し、ここでも「風化」としての油画をなぞられるものとして用いている。塗り方は一般的な被膜層の塗り方と同様であるが、最終的にこの層が作品表層となるため、この段階において、下塗り部分での艶を考慮しながら表層の艶をコントロールしていく。被膜層塗布後に全体の調子を見ながら若干乾いた程度の時に布でわずかに拭きとることにより、下地部分の艶との効果により、艶のあらわれ方が部分により変化し、具層の発色あるいは空間のあらわれ方が大きく違ってくる。

6. 終わりに

本論で取り上げた作家達は、表現技法としてそれぞれの表現意図に基づき「絵画表層」を有効に活用している。特に抽象表現では、具体的に描かれたイメージではなく、抽象的な色彩と形とともに「絵画表層」の艶や反射の有り様さらには物質種を「絵画表層」において積極的に示すことにより、あくまでも絵画平面に拘りながら一つの表現を作り上げている。また具象表現においても、描かれたイメージを補完あるいは相対するものとしての表層が活用されていることが明らかにされた。

実制作を通して、最終的な「絵画表層」をどの段階に設定するのか、そしてその際の「絵画表層」をどのような形で表すのかということを予想しながら、下塗り層から被膜層までの各段階における丁寧な層づくりが必要であることが理解された。絵画は重層にしても減層にしてもいずれにしても制作における前段階である下層が「絵画表層」に大きな影響を与える。「絵画表層」は、最終的な絵画制作の到達点である。そこに示される様相は、主題の絵画に際しての様々な表現技法を最終的に鑑賞者に呈示するための重要な技法となり、その重要性が再認識された。

註

- 1) 「表層」の技法的可能性について考える場合、彫刻について考えていくことも有効であると思われる。イタリアの彫刻家であるジャコモ・マンズー(Giacomo Manzù, 1908-1991)による複数の「枢機卿」を実見比較(“Manzù, Dialoghi sulla spiritualità con Lucio Fontana”, 2017, Roma)すると、その作品表層(鑄肌)がそれぞれの作品により極めて広範囲に表情を変え、形体だけでなく表層としての「鑄肌」が作品の表現に大きな影響を与えていることが理解できる。これらのマンズーの彫刻は、鑄造技法の一つであるイタリア式鑄造(ロストワックス技法)により作られ、表層である鑄肌処理が重要な表現技法として確立していたことが示されている。
- 2) アロイス・リーグル(Alois Riegl, 1858-1905)以降、様々な視点から「触覚」の問題が絵画においても論じられていく中で、絵画「表層」についても「触覚」的な視点から捉えられるようになっていく。
- 3) こうした中で、「Google Arts & Culture」はVRあるいは微細な表現が可能な画面を提供し、マチュエルをタブレット上に再現しようとしている。東京藝術大学「スーパークローン文化財」は修復技術とテクノロジーを活用し、アウラを感じさせるほどのコピー、いわば「クローン」を作り上げる等新たな動きも見られる。
- 4) 「新潮世界美術辞典」1985 新潮社」
- 5) 筆触やメディウムとしての様々な素材による画面自体のいわば「三次元化」、例えばシュナーベルの「プレートペインティング」における「皿」、あるいは白髪一雄の作品における絵具層の捉えなどが当たる。
- 5) ロダンやブランクーシは作品表層の光沢を意図的に表現に取り入れている。
- 6) 「伝統的な美術工芸品は、漆製品を除いて、屏風、やまと絵、水墨画、茶器など、或いは漆製品ですら、油彩画のような彩度やツヤ感のあるものとは基本的に異質と思われる」(相澤邦彦「兵庫県立美術館紀要11」 pp.4-15、2017)
- 7) 伝統的な油画技法に基づいた「旧派」の画面が日本の気候でも堅牢とされる。反対に本論で述べた脆弱性は油画の特性を無視したという点で近現代の絵画においても指摘されている。
- 8) 現代における画像との接触方法が、実際に手で持つスマートフォン等の画面上の光の集積によるものが増える。そこでは平滑で光沢のある表層を持つ画面上にイメージとして映し出される。
- 9) 山愛美「香月泰男の『シベリヤ・シリーズ』にみる表現のはじまり」京都学園大学人間文化研究35 2015 pp. 147-165
- 10) 文学者の辻邦生は、そのエッセイ「美しい夏の行方」において、ウフィッツィ美術館に展示されるサンドロ・ボッチチェリ(Sandro Botticelli, 1445-1510)の作品の被覆層洗浄後の強い違和感について言及している。
- 11) 保存修復の際の表層の過度な洗浄に対する反省と現状への最小限の介入という原則は、それまで価値を認められてこなかった時間的変容について価値を見出す方向を示している

言えるだろう。

- 12) 有元利夫『有元利夫 女神たち』美術出版社 1981 p.116
- 13) 乾性油が油絵具にその特性に沿った形で調合されていた場合は、絵具自体に艶があり被覆層のワニス等による艶により色調に大きな変化はないものの、アクリルや揮発性油を多くした油絵具は大きく変化することが多い。
- 14) 油画の一般的な被膜層は、絵画層を半年以上かけて完全に乾燥した後に保護用ワニスを塗布することを指すが、ここでは、本論で用いてきた最上層部の表層としての「被膜層」を指している。