

アーカイブ - 美術史の再構成

- 現代美術・・・これまでの世界の美術史と自分の美術史の分析が重要
 - ・ポスト・ヒストリカル＝すでに終わっている美術史の再構成
 - Ex.ゲルハルト・リヒター・・・イメージと化しているそれまでの美術史理解をそのまま作品に。
→先行する美術作品を引用することで美術作品は作られる。
＝誰かに引用され、そのイメージが流通することが、その作品は美術作品であるという保証

イメージ - 変形と加工

- 表現時代の三種の神器・・・デジカメ、パソコン、プロジェクター
 - ・デジカメ・・・イメージの取得
他者とのコミュニケーション及び、共有可能。
 - ・パソコン・・・イメージの変形、加工
Cf. ・フォトショップ → 画像の変形、修正/加工可能。
・イラストレーター → 複数の画像データの同一平面表示可能。
 - ・プロジェクター・・・イメージの投影
- イメージのレイヤー構造・・・前景/中景/後景
Ex. ニコラ・プッサン「蛇に殺される男のいる風景」
ディズニーアニメでも同じ手法を採用。
→人物、風景などをそれぞれ個別に配置することで奥行きを表現。

作品 - 転用と異化

- ・転用・・・見慣れたものを見慣れないものとして見せる手法。
 - ・異化・・・展示仕方により、意味を違うものにする手法。
- あくまでこれらは展示の技術。
⇒これらに頼らず作品を自律させ新しいジャンルとして定着させるためには、どのコンテキストにも属さないオリジナルな作品でも、「くりかえし・何度も」の見方が必要。
しかし、新しいものでも、目新しさはなくなり、結局コンテキスト化されていく。

プロポーション - 関係とバランスの把握

- 分節 (articulation)
＝ 連続した対象を“部分と部分の関係として”把握すること
- プロポーション (proportion 比例関係)
＝ 分節化された対象の単位同士の関係性
※ ここでの「単位」とは、ただ切り分けられた部分、というだけでなく、対象のもつ属性のパラメータとしての意味が強い。
Ex. 縦と横、半径と角度、身長と体重、頭部と体の大きさの比(頭身図) etc

・【ライブトレース】

= Adobe Illustrator CS2 の機能。画像の特異点(形態の変わり目)を抽出すること。
実際のデッサンで言うところの「アタリ」。

Cf. デヴィッド・ホックニー『秘密の知識』

“15 世紀初め以降の西欧絵画における、光学機器の使用”の指摘

→ 鏡、レンズ、カメラ・ルシーダを使って実像を得て、それをなぞって(トレース)デッサンを描く

Ex. アンディ・ウォーホール『静物』(1975)、

ドミニク・アングル『ルイ=フランソワ・ゴディノ夫人の肖像』のデッサン(1829)



これらは共通的に“特異点”をパラメータに分節している。

写真は『実体』を映し出すが、似顔絵は特定の『現象』(=プロポーション)を抽出している。

色彩 - 色を分節した場合のプロポーション

・【抽象表現主義絵画】

= 絵画における再現性を排除し画面上の対象を、色面に要約する。(平面性への徹底)

・【色彩を“調和”させるプロポーション】

① 「グラデーション」……“明度”と“彩度”による分節

異なる色彩の差異を目立たなくする。→不連続な色彩を連続させる。

② 「コントラスト」……“色相”による分節

差異のある色彩同士をぶつけて調和させる。

③ 「中間色」による調和

ジョセフ・アルバースの考案。2つの不調和な色彩の間に中間色を用いて調和させる。

コンポジション - プロポーションが扱えないもの

① 対象と外在要素との関係としてのコンポジション

ロバート・モリス 『スリー・L・ビームス』(1969)

→ 各々と空間(重力)との関係性が異なるため、3つの同一物体の実体において差異が感じられる。

② 作品内における、“構成”(重ね合わせ)としてのコンポジション

作品内の構成要素の配置、大小

ピエト・モンドリアン 『ブロードウェイ・ブギブギ』(1942-43)

→ 単位(=複数の小さな四角形)、数パターンの正方形・長方形の比を重ね合わせている。

※おさらいになるが、モンドリアンのコンポジションにとって色面の配置や大きさに重要な意味があったことに留意。

● 絵画におけるコンポジションの目的

⇒ キャンバスという制限の中に無制限を構成(コンポジション)する。

インプロヴィゼーション - “即興”

● ワシリー・カンディンスキー

対象を再現するのではなく、色彩と形態のコンポジションによる抽象絵画を創始。

さらに「即興(インプロヴィゼーション)」という音楽の要素を組みこむ。

即興 = 設けられたモチーフ(曲想)を仮の枠組みとし、構成を派生させる。

メディウム・スペシフィック1 – 素材から技法は引き出せるか

- メディウム・スペシフィックの一般的理解：素材自身の特殊性から技法を引き出す
Ex. ・粘土の硬さ軟らかさ → 型から「押し出し」、轆轤で「回転させて造形」
・水墨の滲み → 「破墨」、「澆墨」で自然を描写

「技法が素材を抑制するのではなく、素材からの抵抗によって技法が生まれる」

メディウム・スペシフィック2 – 技法の違いが認識を変える

- レッシング『ラオコーン』（ジャンルの区別の問題を扱った文献）
出来事をいかに表現するか → 絵画・彫刻「空間芸術」/文学「時間芸術」

「ジャンル（技法）の違いが対象の認識の仕方を変える」

「新たな技法を作ることは、認識の枠組みを作りかえること」

フォトショップ/イラストレーター – モデルとなった技法

- 必ず先行して存在する技術体系
Ex. ・焼き物の施油、ステンドグラスなどの発色効果 → ファンエイクの光沢のある画面
・タペストリー → ティツィアーノの大きな画面と混色
- マーレヴィチとフォトショップ、タリンとイラストレーター
・カジミール・マーレヴィチ（絶対主義）：
それ自体で完結した全体を実現することが目標。絵画の基底となる面だけを指し示す。
地と図の関係が生じるのを避けるために余白にも白い絵の具を塗りこんだ。
→ フォトショップ（ビットマップ形式）：
図の配分を決める全体としての地が予め存在している。
余白部分も「白い画像」としてデータ化される。
・ウラジミール・タリン（構成主義）：
物質同士の力学的な均衡により空間自体を引き出すことが目標。
基底となる面が無いことを指し示す。
→ イラストレーター（ベクター形式）：
特異点（パス）だけを数値で表す。地や外枠は存在しない。
余白部分はデータ化されない。
- タペストリーとフォトショップ、カノーヴァの彫刻とイラストレーター
・タペストリー（絨緞壁掛け）：
図柄は糸で紡ぎ出されたドット（点）の集合で形成されている。
近くで見ると輪郭は（鮮明な）線ではない。
→ フォトショップ（ビットマップ形式）：
細かく分割された格子の一つ一つにデータが割り当てられている。
拡大すると輪郭がギザギザ（ジャギー）する。
・アントニオ・カノーヴァの彫刻：
粘土の原型から石膏の型を取り、それを大理石に点から点へと（特異点の様に）写し取り制作されていた。
遠くからでも近くからでもツルツルに見える鮮明な輪郭。
→ イラストレーター（ベクター形式）：
構造や関係（特異点）のデータから画像が生成されている。
拡大しても輪郭はツルツル（鮮明）なまま保たれる。

解像度とスケール – グーグルアースはなぜおもしろいか

- 拡大しても高解像度

- ・ 普通の地図:

- 拡大する(近づく)と解像度が低くなる(ピントが合わなくなる)

- グーグルアース:

- 拡大しても(視界の縮尺/スケールを変えても)解像度は一定のまま(ピントが合っている)

Cf. 解像度 : ビットマップ画像における画素の密度を示す数値、すなわち画像を表現する格子の細かさのこと。

絡みあう諸技法 – セザンヌを例に

- ポール・セザンヌの「サント=ヴィクトワール山」

- 焦点の合わせどころによって、見る側の空間把握(認識)の仕方が変化する。

- 複数の認識パターンを含む = 複数の技法が絡みあっている

- 絵画を平面性だけに還元することは出来ない

- 一つのジャンルのなかにも複数の技法や様式が存在する。

- 複数の技法を一つの技法に還元 ≠ 一つの技法で複数の技法を表現

「一つの技法に還元するのではなく、制限のなかで表現することによってこそ、新たな技法が生み出される」