

氏名	チョン ダウン
学位の種類	博士(造形)
学位記番号	博第41号
学位授与日	2024年3月15日
学位授与の要件	学位規則第3条第1項第3号該当
論文題目	媒体としての版画、その表現可能性の研究 —歴史的考証から、自作における実験的試みへ—
審査委員	主査 武蔵野美術大学 教授 高浜 利也 副査 武蔵野美術大学 教授 新見 隆 副査 武蔵野美術大学 教授 遠藤 竜太 副査 武蔵野美術大学 教授 赤塚 祐二

## 内容の要旨

本研究では、筆者自身のこれまでの版画制作上の実践を反映させつつ、版画・印刷史の展開における歴史的な分析と検証をもとに論考を進め、版画という媒体の新たな表現可能性を制作者の視点で考察するために、以下のような論考を展開する。

第一章においては、筆者自身の制作実践である版画作品を参照し、版画の特徴を導き出すために、媒体として解釈を試みる。まず、版画を巡る歴史的展開を媒体的な観点から探求しつつ、版画における技術(機能性)と芸術(表現性)の相互の関係性を明らかにし、歴史的脈絡の中で版画がどのように活用されてきたかを考察していく。

具体的な研究対象として、画家で版画制作者のデューラーを取り上げ、彼の作品と生涯をアーウィン・パノフスキー(Erwin Panofsky ドイツの美術史家、1892-1968年)の著作『アルブレヒト・デューラー生涯と芸術』(1955年)を参考に分析する。この分析を通じて、画家デューラーにとっての複製行為や版画制作の意味を探求し、版画の制作プロセスと作家の創造性の相互関係を考察する。

また、ルネサンス以降から近代に至るまでの様々な版画作品の展開事例についても検証し、版画表現の多様な可能性を筆者の版画作品に触れながら探究を進める。さらに、近代日本における「創作版画運動」に着目し、版画の複製技術から芸術表現媒体への変容についても分析し、その背景と意義を考察した後に、版画におけるオリジナル性に対して問題を提起する。

第二章では、版画が複製媒体から芸術表現媒体への変容に伴って生じた課題に焦点を当

て、具体的な事例を通じて版画と印刷物の差異について詳細に考察する。そして、1960年代に定義されたオリジナル版画作品の概念について取り上げ、当時の版画が芸術作品として直面した問題や、版画がオリジナル作品として備えるべき条件について考察する。

また、文明批評家マーシャル・マクルーハン (Marshall McLuhan, 1911年-1980年) が指摘したメディア (媒体) の特徴を根拠に、版画作品を作ることの意味や版画が持つ複製性について再考察の必要性を提起し、ヴァルター・ベンヤミンの著作『複製技術時代の芸術、1936』を参照しながら版画における複製性を再解釈し、遊戯的表現として導き出したうえで、筆者の展示で行なった実践を根拠にその遊戯的な表現可能性を検証する。

続けて、筆者自身の版画制作における工程を再検討し、「版画には原型となるオリジナルが不在である」という性質を導き出し、その性質をジル・ドゥルーズ (Gilles Deleuze, 1925年-1995年) のシミュラクルの概念と結びつけて、版画作品における表現可能性を探る。そして、芸術における遊戯的価値やシミュラクルの概念が版画作品制作の現場でどのように具現化されるかをアンディ・ウォーホルのシルクスクリーン作品を例に挙げながら、私自身の制作者としての視点で検証を進める。

最後に、これまでの論考をもとに、近年の筆者自身の個展を取り上げ、版画作品や展示方法について精密に分析しながら、版画表現の今後の可能性について「版画は存在 (being) 的表現というよりもむしろ、生成 (becoming) 的表現としてのメディアである」という結論を導き出す。

## 審査結果の要旨

本論文はチョン・ダウン本人の作品制作という実践を中心に据えつつ、印刷技術でもある版画の媒体としてのあり方、すなわち「版画とは何か」という問いかけを、歴史的文脈や多様な展開に絡めながら、その特質を真正面から向き合っ検証し、再定義することで新たな版画表現の可能性を切り拓こうとする大胆、かつ野心的な試みといえる。作品制作領域における版画に関わる論考としては、丹念に美術史や印刷史、哲学、或いは媒体論などを参照しながら客観的論考を地道に積み上げ、自身の制作実践を踏まえた上で執筆された論文が数少ない中で、本論は論旨にも制作現場に身を置く作家による生々しい経験に基づく知見が色濃く反映されており、そのダイナミックな独自性が高く評価された。本人によれば、本論において版画へのアプローチを進めるにあたっては、絵画、或いは絵画性という範疇に留まることなく、そこに内包される作用に着目することで媒体そのものが抱えてきた美学的、文化的記憶を喚起させ、版画の持つ潜在的な可能性を炙り出すことを目指したという。その作用を紐解く鍵となるのが版画における機能性と表現性の関係の探究であり、本論文の論旨の展開の根幹を成すものである。それらの検証を歴史的考証と、自身による作品制作の両輪を連動させながら、積み重ねていった地道な作業の集大成として一

定の成果を得られたように思われる。

まず第1章において宗教的文化における木版印刷、その後の活版印刷の発明などの実用的な印刷技術を皮切りに、芸術としてのデューラーやレンブラント、ゴヤなどの版画制作を取り上げながら版画を巡る歴史的展開を媒体的な視点から探求しつつ、技術(=機能性)と芸術(=表現性)の相互の関係性を明らかにし、歴史的な文脈の中で版画が単なる印刷技術から、どのようにして芸術表現へと昇華されてきたかを考察していく。一方で近代日本における「創作版画運動」についても言及し、版画という媒体の社会的位置づけが変換されていくプロセスの検証を試みている。この段階においても並行して、彼自身の初期銅版画におけるナラティブなイメージに基づく制作実践について、公聴会会場での作品展示や、論文中での作品図版掲載によって詳細に示しながら検証を進めており、理論的考察と実制作が効果的に連動されて研究が進んでいく展開が大きな説得力を生み出している。しかし、創作版画運動の検証においては、掘り下げがやや希薄であり前後の論旨の展開、或いは他の事象との関連、関係性についての考察と言及がやや物足りないのではないかという指摘があった。また、「下絵の描画」、「版の彫刻」、「印刷」という一連の工程から獲得可能な造形言語を持つ版画を、多元的で複合的な媒体として捉える過程においては、例えばアメリカ現代美術における、工房制作での版画作品とも関連付けながら、銅版画における「エングレーヴィング」と「エッチング」というような異なったメチエの道具や方法論から生じる差異についての言及もある程度、必要ではなかったかという意見があったことを記しておく。

続いて第2章では、版画が既存の印刷技術、すなわち複製媒体から芸術表現媒体へと、そのあり方が変容したことによって生じた様々な事象を、具体例を挙げながら丁寧な検証が進んでいく。版画という媒体におけるオリジナルと複製のあり方についても、ベンヤミンが解釈する複製概念や芸術における遊戯的価値、さらにはドゥルーズのシュミラクルの概念を参照しながら丹念に検証し、ウォーホルのシルクスクリーン作品や自身の制作実践と共に、ひとつひとつ検証と考察を積み上げていくことで、ここでも大きな説得力が生み出されているように思えた。その一方で論文掲載の図版や公聴会会場での展示作品で認められる彼自身の版画作品におけるマージン(イメージの外側の余白を成す紙の部分)の扱いや、版画を貼り込んだ大型パネルを掲示板と見立ててホワイトキューブではない現実社会の空間に広告のように設置する手法の意味づけや彼自身の意識の曖昧さに対し、さらに踏み込んだ考察や論考を求める意見が相次いだ。これらの指摘はすべて、印刷/版画という媒体における実用と芸術の境界規定にもかかわる重要な問題に直結しているからだ。

しかしながら、このような部分的な詰めがやや散見されるものの、論文全体を読み通してみると、すでに自明と思えるようなことでさえも、労を厭わずに丁寧に文献を読み込みながら、地道に検証を積み重ねて論旨にしっかりと反映させたことが、作品制作と共に最終的に本論文の構造的な強度を担保しているという評価は審査員全員の一致した意見であった。とりわけ、版画は多様な文脈に適応できる固定されていない意味を生む「複

数性」を具現化できる媒体として解釈可能という考察を自らの版画制作を通して実践、実証したことは大きな成果であり、彼自身の今後の版画制作においても計り知れない糧となるに違いない。そして最終的にはベンヤミンやドゥルーズの論考を踏まえながら、「ドッペルゲンガーノート」や「ヴィンセント・ヴィンセント」といったチョン・ダウン本人の個展で発表した版画作品による実験的インスタレーションの実践から得られた結論が本論文の一つのハイライトを形成している。それは、版画は「存在 (being) 的な表現のメディア」としてあるというよりむしろ、「生成 (becoming) 的な表現のメディア」として捉えることで、オリジナル不在のイメージの破片を生み出し、純粋な物質的表象のみの経験を鑑賞者へ仕向け、逆説的に現在を見つめさせるような新たな表現の可能性が獲得できるのではないかという考察に対する彼自身の確信である。油絵のような手応えのある絵具という物質によるイメージの現出ではなく、支持体に宿る印刷された表象的なペラペラのイメージという、つかみどころのない存在の生成こそが版画のあり方の本質であるということであろう。このアプローチによりチョン・ダウン自身が版画制作を単なる商業的な複製行為を超えて、遊戯的な価値を見出す行為になり得るという、新たな制作意義を見出すことが出来たことが何より意義深い。

結果的に本論文は版画という専門的な一領域に対する論考であるにもかかわらず、逆説的な照り返しとして絵画の成り立ちや本質をも炙り出す可能性をも秘めた野心的、かつ冒険的な試みとなっているのではないかという指摘が審査員の中からあがった。本論文によって導き出された大胆でダイナミックなチョン・ダウンの一連の考察は、この先の時代における版画という媒体の表現領域の拡張に大きく寄与する成果となり得るのではないだろうか。公聴会終了後に開催された審査委員会での慎重な協議を経て、総合的に審査した結果、審査員全員一致で合格という意見にまとまった。

本論文がチョン・ダウンにとっての最終地点ではなく、今後の彼自身の制作活動の礎となり、引き続きひるむことなく、さらなる実験を繰り返しながら新たな版画表現の地平を開拓し続けてほしいと切に願う。



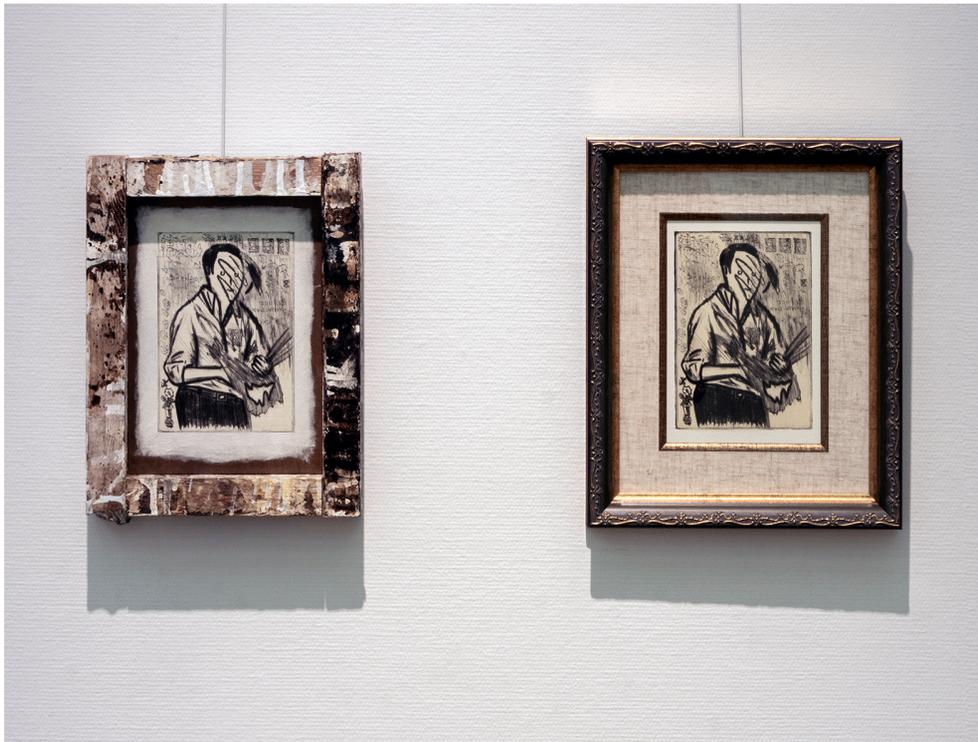
self-reflection / H1865xW1255mm / crayon, charcoal on paper / 2020



fight with img / H1375xW965mm / 銅版画 / 2021



After img / H240xW200mm / crayon, charcoal, 銅版画 / 2020



ドッベルガンガーとポートレート H150xW105mm / 銅版画 / 2020



(dec)king I / H930xW780mm / 銅版画 2020



(dec)king II / H930xW780mm / 銅版画 2020