

平成 30 年度 金沢美術工芸大学博士後期課程  
美術工芸研究科 美術領域日本画分野  
博士学位申請論文

# 色彩を基礎とした絵画制作論

山口 理恵

(122318 字)

# 目次

はじめに.....	p.1
-----------	-----

## 第1章 i 型制作

第1節 感動と対象と作者との関係.....	p.4
第2節 日本画の制作にならう.....	p.8
第3節 i 型制作の終焉.....	p.12

## 第2章 i 型制作以後の制作

第1節 後期 i ・ ii 型制作.....	p.18
第2節 形体に捉われない制作.....	p.23
第3節 対象ずらし制作.....	p.27

## 第3章 ii 型制作

第1節 色彩だけの制作.....	p.30
第2節 ii ・ i 型制作.....	p.37
第3節 ii 型制作.....	p.42

## 第4章 抽象芸術

第1節 抽象芸術の分類.....	p.47
第2節 純粹抽象.....	p.52
第3節 抽象表現主義.....	p.57
第4節 ジャクソン・ポロック.....	p.60
第5節 アクション・ペインティング.....	p.66
第6節 絵の具は生きものである.....	p.72

## 第5章 絵画と装飾

第1節 地球の描く絵画 .....	p.77
第2節 マーブル模様の諸相 .....	p.86
第3節 絵画と装飾.....	p.90

## 第6章 日本画の在り方

第1節 光琳の装飾性 .....	p.96
第2節 戦う「日本画」 .....	p.100
第3節 ながしこみ.....	p.107
第4節 日本画に恋をする .....	p.112

## 第7章 ii 型制作以後の制作

第1節 ii 型制作以後の制作 .....	p.117
第2節 純粹抽象の問題と可能性 .....	p.125
第3節 色彩の独立.....	p.130
第4節 装飾の独立.....	p.134

謝辞 .....	p.138
----------	-------

## はじめに

研究のタイトルとなっている「色彩を基礎とした絵画制作論」の色彩とは、赤や青などの単色を指すものではなく、それらの色が相対化されることで得られる視覚的、かつ知覚的な印象、効果、作用を指している。絵画制作における色彩には3つあると考えられる。一つは、作者の中にある観念的な色彩、一つは、画面の外にある現実の色彩、一つは、画面の内に描かれる絵の具の色彩である。観念的な色彩とは、制作において一貫する潜在的な要素であるが、それは常に揺れ動いている。現実の色彩は、主に対象的事物に対するものであるが、日常生活においてもそれに囲まれている。絵の具の色彩は、画面の内にだけ表れるものであるが、どこまでも運動が続いてゆくのである。研究の中心を担うのは、絵の具の色彩である。

研究では、この絵の具の色彩を、絵の具の物質という性質を内在しながら、観念的かつ客観的共通の事物として捉えている。すなわち、絵の具は画面に固定されてしまうものであるが、そこから発せられる色彩は固定されない。色彩は運動している。そして色彩は世界を見せてくれる。このような色彩のちからは、画面に固定された絵の具を基点とするため、作者はまず色彩を画面の中に閉じ込めようとする。しかしそれと同時に作者は色彩を画面の外に出そうとするのである。私はこの絵の具の色彩を用いて何かを描こうとしているわけではない。私はこの色彩が創り出す世界をみようとしているのである。

第1章では、研究の、つまり博士後期課程の制作の基盤となる、大学4年間ならびに修士課程における制作の変遷をまとめている。その変遷は「色彩を基礎とした絵画制作」を実践しようとしたきっかけそのものである。また、制作において6つの問題が現れた。

私は感動を制作の起点としている。その感動は2つに分けられる。一つめの「感動 i」は、現実世界にあるもののように、画面の外にある事物に対し覚えるものである。もう一つの「感動 ii」は、画面の内にある事物に対し覚えるものである。感動 ii は、制作過程において絵の具をこぼし落としてしまった経験に端を発しており、落ちた絵の具の中にある世界を見たのである。その世界は、絵の具だけで構築された「絵の具の世界」であった。それぞれの感動を制作の起点にし、作品の主題にした制作を i 型制作、ii 型制作として位置づけている。研究では ii 型制作が目指される。

また、制作における6つの問題とは、第一に「ii 型制作とはどのようなものか」、第二に「対象とは何か」、第三に「画面に塗られた色は何か」、第四に「画面に何を



描いているのか」、第五に「装飾とは何か」、第六に「日本画とは何か」である。次章以降では、これら6つの問題に答えを出そうと試みることとなる。

第2章では、修士課程修了から博士課程1年次の秋までの制作を、ii型制作実践に向けた前半期間としてまとめている。主に、色彩と形体との関係、感動と対象との関係についての考察を行なっている。

第3章では、博士課程1年次の冬から同課程2年次の冬までの制作を、ii型制作実践に向けた後半期間としてまとめている。前半期間との違いは、感動iiを覚える「絵の具の世界」について追究しているところであり、具体的にはポーリング技法を用い始めた時期から区切られている。ポーリングとは、絵の具を流し込む技法である。この技法によって、マーブル模様に似た図像を創り出し、それを元に制作を行うことでii型制作を達成している。しかしそれは同時に、私の制作の基盤となっていた日本画制作から遠く離れてしまうことになった。

第4章では、達成したii型制作において画面の中から対象がなくなり、色彩が中心のものとなった。それは抽象的な画面ということができる。したがって、抽象芸術について考察を行っている。

抽象芸術とは、ウィルヘルム・ヴォリングゲルの著作『抽象と感情移入』によって芸術の根本的衝動には抽象衝動があるとされ、ワシリー・カンディンスキーが初めて対象的事物を描かない絵画を発表したことによりはじまるものである。その抽象芸術はアルフレット・バーにより、近似抽象と純粹抽象、または、幾何学的な抽象芸術と有機的な抽象芸術、のようにそれぞれ二項対立的に分類される。私の作品は純粹抽象、および有機的な抽象芸術に属すると考えられ、それらの傾向と問題について、ハンス・ゼードルマイヤー、ハロルド・オズボーン、横山勝彦、それぞれの抽象芸術論を用い提示している。また、私の作品は純粹抽象にも、有機的な抽象芸術にも属さない要素があった。それはポーリング技法における行為性と物質性である。よって同じ技法を用いたジャクソン・ポロックの作品群について、あるいはハロルド・ローゼンバーグが打ち出したアクション・ペインティングについての考察を行っている。

第5章では、ポーリング技法によって表されるマーブル模様の考察を行っている。マーブルとはそもそも石である。しかし石の種類の中には絵画的なものもあり、私の作品と石とは決して離れたものではなかった。また、マーブル模様は装飾物としてさまざまに創られてきた歴史があるが、絵画にも用いられる場合があった。それ

はフラ・アンジェリコの作品である。この作品についてジョルジュ・ディディ・ユベルマンが論考しており、それによると、フラ・アンジェリコのマーブル模様が描かれた絵画は、単なる装飾物ではなく、別の意味を有した、絵画の「装飾性」という実態があるとされる。マーブル模様ではないが絵画の装飾性については、アンリ・マティスが絵画における表現と装飾との同一性を主張している。マティスの絵画を考察したゴットフリート・ベームによってその意味が説かれており、マティスの装飾絵画の傾向と性質を見出し、装飾性が正当な芸術であることが示し出されている。

第6章では、引き続き絵画の装飾性として、装飾的といわれる尾形光琳の《紅白梅図屏風》を千葉成夫の論考によって明らかにしている。また、私が学んだ「日本画」について考察し、論じている。

古田亮によると、1990年代以降、「日本画」には大きな変化はないと指摘される。2003年に開かれたシンポジウム「転位する「日本画」」では、そのような「日本画」に対し議論が交わされており、翌年出版されたその記録集から私は中村英樹の見解を提示し考察している。2004年には「超日本画宣言」という展覧会が企画され、この展覧会の趣旨は「日本画」の終焉を意味していたようである。2015年に北澤憲昭は、「日本画」はクレオール絵画であるという「日本画」の在り方を提示し、2018年に古田は「日本画」の今後の在り方についての問いを、日本画の歴史を振り返りながら、投げかけている。私は自らが学んだ「日本画」について、千葉や P・F・ドラッカーの論考を借りながら、他者を受け入れる素質であるという考えを述べまとめている。

第7章では、博士課程3年次の春以降として、ii型制作以後の制作や取り組みについて述べ、その制作における立ち位置を抽象芸術の視点から見出している。また、本研究の趣旨として、他に依存する色彩と装飾とを独立させようと試みている。

私が行ったii型制作以後の制作では、純粹抽象の絵画として属すと考えられるが、アクション・ペインティング的側面とリレーショナル・アートの側面とがあるとした。また、意味を持たないとされた純粹抽象には間接的、幻想的な意味があると考え論じている。

色彩の独立、装飾の独立について、光琳を考察した千葉、フラ・アンジェリコを考察したユベルマン、マティスを考察したベームの言葉を借りながら論述している。それは、色彩と形体（非形体）とは単一の共同体であり、ともに絵の具に依存するものであり、装飾は記号性を有することによって独立する可能性が見出されるものであるとした。

## 第1章 i 型制作

### 第1節 感動と対象と作者との関係

私は、感動を起点とした制作を行ってきた。感動とは、感極まることで涙を流したり、人生を一変させたりしてしまうようなものではなく、ごく一般的な日常生活の中でしばしば起こる心が動かされるような些細なものとして捉えることができるもので、ゆえに私にとっての1日1日は感動の連続である。

制作の起点に値する感動には2種類あり、本論文ではこれを、感動 i と感動 ii とそれぞれ呼び、差別化し扱うこととする。感動 i とは、画面の外において覚えるものである。それは、普段見かけるような景色の中にあるものや、それにまつわる出来事に対し覚えており、例えば、蓮根畑に生い茂る蓮の葉や、大地に根を張る大木、古く錆びた機械の塊との突然な出会いなどが挙げられる。感動 ii とは、画面の中（内）において覚えるものである。それは、画面を、作品を物理的に生成させている、支持体や加色させる素材、つまり「絵の具」が組み合わせられることによって偶然的に創り出された図像や、そのちからを感じたときに覚える、視覚による感動である。「絵の具」とは、チューブや瓶から出てくるような絵の具だけではなく、支持体となる素材や箔なども含んだ意味として、絵画の具材（素材）となるもの全般に用いている。感動 ii は制作過程における、思わぬ筆致の跡やこぼし着けてしまった跡などの手違いによる経験に端を発しており、主に絵画制作という環境のみに表れるこの感動 ii は、感動 i のように一般的ではない。

感動 i を起点とした制作を i 型制作と名付けており、i 型制作は、大学においてそのとき教わった日本画制作に倣った制作法を用いるものである。私の場合、大学4年間の1、2年次は先生から出題される画題を描き、「日本画」の制作について基本的な技術を習得した。2年次の冬からは、自らで画題を決め、自らの作品を制作するようになるわけであるが、i 型制作は、大学2年次の冬から大学院修士課程1年秋までのおおよそ3年間続けられることとなった。

#### すなおな i 型制作 - 過去型対象

私が自らで画題を決め、自らの作品を制作しはじめた大学2年次の冬、アロエを対象とした作品を描いている。そのアロエは、祖母が家で丁寧に育てていたものである。祖母は優しく温かく私に接してくれ、決して怒らない温厚な人だった。幼い私が膝を擦りむいたとき、祖母はそのアロエの葉を少しだけちぎり、傷口に塗ってくれた思い出がある。それを大学生になった私が再び見つめ直そうとしたのは、幼かった私が、

小学生、中学生、高校生、大学生と大人になっていくに連れ、祖母は次第に歳をとり、出来ないことが一つ一つ目立ってきた、そのような寂しい気持ちがあったからである。優しい思い出と寂しい気持ちから、私は、そのような思い出とともにあるアロエを温もりのあるような色彩に託し制作したのである。

このアロエは、祖母と幼い私との思い出の対象である。つまり、すなおな気持ちで作者は対象を選定し、過去の記憶（思い出）を蘇らせ現在と参照させ制作を行ったものである。このような制作は「すなおな i 型制作」であり、対象は「過去型対象」と位置付けることができる。しかし、この「過去型対象」は、不安定な事物であった。過去の記憶の中にあるものは、日々更新され続けるとは言え、曖昧、かつ主観的なものであるからである。すなわち、この不安定さは、対象を主観的に束縛、限定させてしまうものであった。では、この「過去型対象」の問題をどのように解決したらよいだろうか。

### すなおな i 型制作 - 対象の現在性

私は、対象の現在性に目を向けた。例えば、海に行ったとき、私は海岸に打ち付ける波の力強さに少しの恐怖心と、その孤独さを感じたことがあった。波の押し寄せてくる力と、引き戻す力は豪快で見事なものである。あの音とあの泡を見るだけでどれだけの力が働いているのかが推測することができ、波に飲み込まれてしまいそうで私は少し足がすくんだ。しかしこの連続する運動は、私を脅かすためのものではない。私が家に帰り夜になっても、誰もいない暗い海岸で、波はとまることなくその豪快さを披露しているのだろうと考えたとき、その波の孤独さを感じたのである。そしてこの体験が私にとっての感動だった。

しかし体験は、それだけでは説明し切れていない。海に出かける前からそれはすでに始まっており、まず自宅でタオルやサンダルなどの用意、移動する自動車の中の景色の移ろいや、運転中の思案、砂浜の歩きにくさ、砂の温かさ、潮風の匂い、湿度の触感、肌のべたつき、特別なことはしていないのに感じる疲労感など、その全てが私とその海との感動の体験である。つまり、私が海の波に感じた力強さによる恐怖と孤独は、海に行くまでの出来事と、海から帰るときまでの出来事をも含んでいるのである。この体験する感動から見出した対象は「海の波」であり、それは、過去の記憶が関わり合わない、対象の現在性であった。

しかし、このような対象を作品とすることはできなかった。それは、このように体験を帯びた感動は、静止した画面に固着化させられるものだろうか。むしろ、そうしてしまってもいいのだろうか、と考えたからである。体験する感動、つまり対象の現在性は、場所（もの）、時間、行為、感覚などが複合化し、変化や流動していくとりとめのないものであった。では、この対象の現在性を作品にするためにはどのように

したらよいだろうか。

### 功利性 i 型制作

対象の現在性が作品にならなかったのは、体験という変化、流動するとりとめのないものとしての感動を、静止した画面に固着化させることへの矛盾を感じたからである。私が見出した答えは、静止した対象を選定することである。しかし、静止していればどれでもいいわけではない。私が着目したのは、例えば、樹木の幹にある肌質や模様、貝殻の表面にある模様などである。つまり、もの（自然）の表象的な現象である。それは、およそ人の手では造形できないものに溢れており、私はその様に感動を覚えることがしばしばあった。したがって、ものの表象的な現象という、自然の造形物に倣い制作を行うことにしたのである。しかし、これはすなおな気持ち、つまり「すなおな i 型制作」からすでに遠退いていた。制作のために対象を見出したからである。この場合の対象と作者との関係によって行われる制作を、「すなおな i 型制作」と対照的な、制作を行いやすくするために見出されたものとして「功利性 i 型制作」と呼ぶことにする。

「功利性 i 型制作」は、静止した対象を静止した画面に描くことにより、体験する感動への矛盾を解消することができると同時に、対象の現在性も得ることができる。しかし、実際に制作を行うと、静止する平面的な対象を、静止する平面的な画面に描くこととなり、そこには「見づらさ」を生じてしまうものとなった。それはなぜだろうか。この当時はその答えはわからなかったが、私は画面に主役（中心）を定めること、画面に奥行きを与えることでその「見づらさ」を回避したのである。この問いについてはのちの章で考察される。

「功利性 i 型制作」として、大学4年次に制作した作品《根っこ》(図1)がある。この作品の対象となった樹木は根が地表に表れながら伸びているものであった。地表に浮き出る根や地面の隆起により、それらの垣間にはコケが生え、落ち葉が集まり、新しく小さな芽が芽生えていた。それはまるで大きな樹木と対比されるかのように小さな世界がいくつもあったのである。これは、地面という表象の現象である。



図 1 《根っこ》2012 年 1700×2273

「すなおな i 型制作」と「功利性 i 型制作」との違いは、対象の選定方法にあった。「すなおな i 型制作」は、過去型にせよ、現在性にせよ、作者と対象とはすなおに感動を覚え選定されるものであった。「功利性 i 型制作」は、対象の現在性については「すなおな i 型制作」と変わりはない。しかし、その制作における対象は、制作を行うために選ばれていた。

私は制作を行うために、「功利性 i 型制作」を行うことになったが、それによって、「日常生活」(private)と「制作生活」(production)とが次第に離れ、乖離するようになっていった。「すなおな i 型制作」のように日常生活において覚えた感動を制作生活に接続するという流れはとどまり、「功利性 i 型制作」は、制作生活自らで感動を生産できるようになったのである。このことは、制作生活はその内だけで循環することができ、日常生活との関わりがなくなってしまった。このような乖離現象は、日常生活を生きる私と、制作生活を生きる作者（作る私）とをさえ分けてしまったのである。

## 第2節 日本画の制作にならう

第1節で述べた、感動、対象、作者の3者の関係については、実践的な制作に入る以前の内容であった。ここから述べる実制作では、画面において感動を描くことが目指されるものである。感動を描くということは、対象を一度、形と色とに造形的に解体し、それを絵の具に置き換えながら再構築される過程において見出される。

既述したように、i型制作は私が大学で学んだ日本画の制作方法に倣ったものである。それは、日本画で主に使用される素材を用いて、日本画の先人から代々受け継がれている制作プロセスを遵守したものである。日本画の制作プロセスには、写生、小下絵、草稿、本紙という4度画面が移り変わる連続的な行程があり、それぞれの行程にそれぞれの役割が備わっている。また、このように4度も画面が移り変わる場所から、綿密な準備や高く見積もられた計画性が必要である。このプロセスが成立し、現在でも受け継がれていることの背景として、日本画の素材によるものが大きいかと考えられている。岩絵の具は、粒子状、粉末状の絵具であり、粒子のサイズに段階がある。また、天然の色材から作られたものもあれば、人工的に着色されたものもある。このことは絵の具一つ一つにはそれぞれの性質があり、作者はそれぞれに対応していかなければならないということである。そして、そのさまざまな性質を考慮すると、制作の途中で図像を変更したり、消したり、付け加えたりすることは難しくなるのである。i型制作において実践した制作プロセスを提示する。

### 写生

制作のはじめに行われるのは写生である。私にとっての写生とは、対象の姿を写生帳（スケッチブック）に移すことが表面的な行為であるが、本来の目的は、対象を写生帳に再現（模倣）することではなく、感動を再現することである。

私は、はじめに対象となるものの中から集中すべきポイント、つまり主役を決める。これは制作全体において中心的に意識され扱われてゆくものである。次に主役を中心に、対象の線描を行う。稜線となる立体的な線や面を描くこと、表象的な現象（肌質や模様など）を描くことの2つの線描を行う。前者は、骨格、重量感、バランスなどの対象の全体把握のために行われ、後者は、表面上に表れている現象から内的な構造、性質や環境的な影響などの情報をくみ取るためのものである。これらのものは、次行程以降の重要な骨組みとなる。また、線描と同時に白色と黒色とを塗る。有彩色を用いない理由は、その色彩が固定してしまうことを避けるためである。現実にある対象の色彩は常に変化し、止まることなく移ろい続けているからである。

写生では、感動を写し取ることが私の理想である。感動を描写するということは、どこに感動したのか、なぜ感動したのかなどを考えるきっかけとなり、感動の整理が

徐々に行われる。具体的には、感動したポイントをクローズアップして描いてみたり、抽象的な感情たるものを描いてみたり、現場にあるものを用いてみたり、ときには文字を書いたりと可能な範囲で感動を抽出するようにするのである。以上が写生時に行なわれるものである。写生帳に描かれたものは、次の行程以降において対象や感動を彷彿とさせる代用物、あるいはメモとして扱われ、見返すことが多くあるものとなる。

## 小下絵

写生の次に小下絵が制作される（図 2）。小下絵は、写生をもとに決定される、作品（図像）の完成予定図である。私は両手で抱えられるほどの大きさの厚紙にそれを描き、複数枚制作していた。全体の構図や、用いる素材、用いる技法、またその手順などの具体的な計画を立てる。私の場合、写生では白色と黒色しか塗られていないため、はじめに無彩色の小下絵を何パターンが制作し、その中から最も良いものを選択する。次に、選ばれた無彩色の小下絵から彩色を行ったパターンを複数枚作り、再びその中から、最も良いものを選択する。写生において形体と色彩とが解体されていたものをここで組み立てるのである。そのとき気を付けなければならないのは、小下絵は写生したものに塗り絵をする作業ではないことである。小下絵では、感動を明確な形として（もしくは、色彩として）表さなければならない。そこで参考にされるのが、写生で行なった感動を写し取ったものである。その資料を参考に、画面に感動を再現する。以上が、小下絵制作で行われるものであるが、このように小下絵を制作するところは、日本画の計画性の高さを示すものであると考えている。

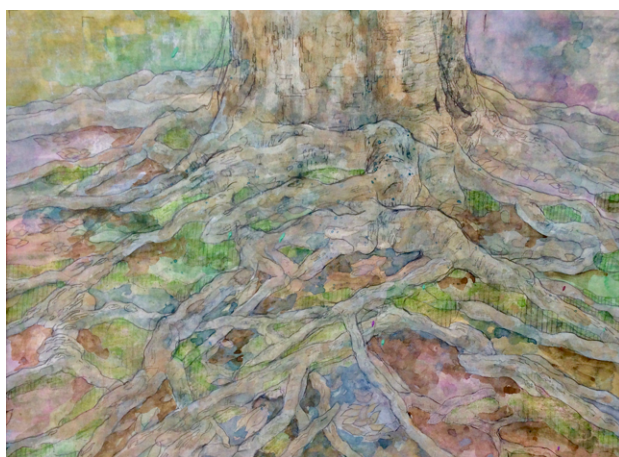


図 2 小下絵 2012年 420×297

## 草稿

草稿は大下絵とも呼ばれ、小下絵で描かれた形体や構図を、本紙実寸の紙に描き出すものである。小下絵をコピーしたものに分割線を入れ、同じ等倍となる分割線を草



稿紙にも書き加える。その分割線を頼りに、小下絵を草稿に描き写す。それは主に本紙に転写されるものとなる。私にとって草稿は、小下絵では気付きにくい細部の形体や構図などを修正するものである。

草稿は、本紙制作に入る前の最終的な確認を行う行程である。本紙で用いられる岩絵の具は、何色も重ねて層状にすることで色彩に味わいが表れる。したがって、表出させたい色彩から逆算するようにして下層に着色する絵の具を選択することで、その色彩に近づくことができる。本紙制作において形体を変えたり、ずらしたりすると、その色彩の数式が崩れてしまうため、草稿という本紙の仮場所を用意することで本紙において形体を修正することはなくなり、色彩の数式もまた崩れることはなくなるのである。

## 本紙

本紙は、これまでの写生、小下絵、草稿を元にして制作される。私はまず、支持体の準備から始まり、下地塗り、転写、骨描き、中塗り、転写（2回目）、骨描き（2回目）、上塗り、完成という順で進めていた。下地塗りでは、黄土などの本物の土を塗るようにしていた。大地から草木が伸びるように、土を下におくことは上に重なっていく絵の具にとって安定性が得られるのである。転写とは草稿を写すことであり、骨描きとは転写された線を墨によって描き起こす、あるいは確実なものとする。

中塗り、上塗りによって本格的な色彩表現が始まる。中塗りとは、水干絵の具（泥絵の具とも呼ばれる）を用いて転写された、あるいは骨描きされた形体に沿って彩色する。ここでは、既述した色彩の数式が考慮されるため、私はなるべく完成予定の色彩とは不調和な絵の具を用いるようにしていた。例えば、完成予定の色彩が深緑色であれば、中塗りで塗られるのは彩度の高いピンク色であったりする。それは、のちに塗られる岩絵の具の色に重厚感を与えるためである。上塗りとは、岩絵の具を用いて描く。ここでは、小下絵で再現した完成予定図を頼りに作品を完成させていくのである。

私は本紙において、完成する少し前になると、次第にゆっくりと筆が止まってゆく。それは、画面が物質的にも質的にも充実してきたからである。その代わりに、画面を見る時間が長くなってゆくのである。「描く時間」と「見る時間」とが逆転することは、まるで作者が次第に鑑賞者になっていくようである。そして「これ以上描けば図像が崩れる」というところまで描き進め、完成に至るのである。

私が高校生のとき、洋画専攻ではなく日本画専攻を選んだことに迷いはなかったが、その当時日本画については詳しく分かっていなかった。私の日本画に対するイメージは、琳派のような装飾性と、いくつかの大学の卒業作品展で見た岩絵の具の白っぽく

て、優しくて、どこか懐かしい「柔らかな世界」があることであった。日本画はどのような世界を創り出すことのできる、あるいは空気と色彩とを操ることのできる魔術のように思えたのである。

### 第3節 i 型制作の終焉

私はしばしば本紙制作において、筆を用いて描くのと異なった多様な技法を取り入れていた。その理由は、功利性 i 型制作において着目していた「ものの表象的な現象」という自然に倣うことによっている。例えば、鉄の表面にある錆びの姿に感動を覚えそれを画面（本紙）に表そうとしたとき、現実の錆びを緻密に写生し再びそれを画面に緻密に表してもいいが、画面に直接、金属性の箔を押し、実際に錆びさせるという表し方もある。あるいは、コケを画面に表そうとしたとき、現実のコケを描写し再現することもいいが、現実のコケを型として使いスタンピングするという表し方もある。すなわち、「ものの表象的な現象」を表すためには、筆を用いて描く（再現する）ことよりも、画面の上で現象を起こすという有効な方法があり、私は後者を採用していた。それは、私が多様な技法を用いる理由となったのである。また、以上の2つの例はどちらも私が実践してきた内容である。

そして、このような色彩表現は、筆を用いて描くことに比べ、鑑賞者にとって直接的なものを提示することができるのではないだろうか。すなわち、このような技法を用いることは「対象の現在性」に直接性を加え、「対象のリアル」という本質に近づくことができるものではないだろうか。

スタンピングは、型押しとも呼ばれ、型となるものに絵の具をつけ、紙などに押し付けて凹凸の模様を表す技法である。私が大学4年次の頃、本紙を制作するにあたり多く用いていたものである。型として、スポンジ、シート状ポリプロピレン（クリアファイルを加工したもの）、ダンボールなどを用いており、それらによってスタンピングを行うと、型と絵の具と紙との性質が関わり合い画面上で現象が起こる。それは、それぞれの性質が反発したり共存したりし、偶然的な図像が表れるのである。型となる道具の種類、スタンプする強弱、付着させる絵の具の量や粘度などを調節することで、あらゆる図像や絵肌を創り出すことができ、私にとって万能な技法であった。

スタンピングによって表出する図像は、用い方によっておおよそ推測することができる、また経験を積み重ねることでその推測は確実性を増すと思われる。しかし、多くの経験を重ねたとしても、細部までを見通してしまうような、絶対的なものにはならない。それは、あくまで偶然の産物だからである。作者の意図が直接的に伝わる筆で描かれる図像とは異なり、作者の意図が反映されにくく、絵の具（物質）のみによって創出させられた世界がある。私はこのように人が立ち入ることのできない「絵の具の世界」に感動を覚えたのである。これが感動 ii である。

大学院修士課程に入学したあとの制作では、「対象のリアル」に近づくため、スタ

ンピングのように、画面の視覚的効果に可能性を広げるような色彩表現、つまり様々な技法や素材を取り入れ、実験的な制作を行うこととした。具体的には、スタンピング、ドリッピング、ドライブラシ、たらしこみ、ポーリングなどの技法を用い、また、ニス、ネイル用品、貝殻、水糊、アクリル絵の具などの素材を取り入れていたのである。成功や失敗はその都度あったが、それらを用いた実験的な制作は、スタンピング以上に「対象のリアル」な図像としての新たな境地を開拓することとなり、また「絵の具の世界」に対する感動を確信する経験となった。また、このような筆を用いない技法によって現象を起こし描く制作方法は私にとって、描くこと（ドローイングではなく、ペインティング）への手応えをも感じる事となった。それは、一回性の手応えである。

「絵の具の世界」は、絵の具をこぼしてしまうような無意識な行為のうちにも表れることが明らかとなった。こぼれ落ちた先が床であったり、画面の中であったり、または壁や服などであったりし、そのような絵の具は、落下の衝撃で弾けている場合もあれば、流れ出ている場合もあるし、近くにある物の縁に沿って形をなしている場合や、自分が足で踏みかすれている場合などもある。そのようなとき、自分が構想した手順ではないことが起きるため焦ってしまうのだが、それらをよく見ると一つの世界となって見えてくることが度々あったのである。その世界は、抽象的で衝動的なものであったり、何かを想起させるような具象的なものであったりするものである。

i 型制作の最後の作品となったのは、大学院修士課程 1 年次の秋に制作した《TAKE OFF》（図 3）である。私は、アロエやはす、樹木などの自然物の他に、電車の車輪部分や自動車のエンジンルームなどの機械物（乗り物）を対象とした作品をいくつか描いてきた。このような機械物は、使われなくなったものや使い古びたものなどを選択しており、私はそれらに対して命が宿っているように感じる事があったのである。

《TAKE OFF》は、すでに飛ばなくなったヘリコプターのコックピットを対象としたものである。そのヘリコプターには、使用していた人々の面影が隅々にあった。出入口のかすれた階段、廃れた椅子のシート、窓にある傷など、それは人々がいた記録である。そして、それが使われなくなってから、ヘリコプターはヘリコプターという姿をした鉄の塊になった。それは役割のないものになったのではなく、「役割」という刻印がなされながら、本来の物質へと還元したのである。



図 3 《TAKE OFF》2013 年 2273×1818

「絵の具の世界」に覚えた感動 ii を制作の起点にすることはできないだろうか。この問いが i 型制作を終わらせてしまった要因である。私の中では、画面の外にある対象的事物に覚える感動 i と、画面の内にある「絵の具の世界」に覚える感動 ii とがあり共存していた。そして、修士課程で行った実験的な制作は手応えのあるものであったことから感動 ii を起点とした制作として「ii 型制作」が実現できるのではないかと考えに至ったのである。

では、感動 ii を起点とした制作、つまり「ii 型制作」とはどのようなものだろうか。感動 ii を覚えた「絵の具の世界」とはなんだろうか。そして、i 型制作で求めてきた「対象のリアル」とは何だろうか。さらに、対象を描くことによって、私は画面に何を見出そうとしていたのだろうか。

## 6つの問題

ここまで振り返ってきた問題を改めてとりだすと、問題は6つにまとめられる。それらは、本研究の軸となるものである。第一に、色彩表現としての感動 ii を起点とするような制作、つまり「ii 型制作とはどのようなものなのか」である。感動 ii とは、偶然に創り出される「絵の具の世界」に対し覚えるものであった。しかし、偶然に創り出された図像全てにそう感じるのではない。ある世界（風景）が見えた場合に対しそのように感じるのである。その世界とはなんだろうか。そしてその世界を実現させる作品、制作とはどのようなものだろうか、というものである。

第二に、「対象とは何か」である。対象は絵画制作において何をもたらすのだろうか。つまり、対象の現在性、直接性、そしてそのリアル（本質）は、何を意味しているのだろうか。また、i 型制作では、様々な対象を選定し描いてきた。それらは、自

然物であったり機械物であったりし、共通性がないように思われる。しかしどこかに共通する「何か」があると考えているが、それはなんだろうか、というものである。

第三に、「画面に塗られる色とは何か」である。私は、第2節で説明したように写生において対象の色を写し取ることにはしなかった。しかし小下絵制作でははじめて色が加えられ、本紙における色彩表現へと繋がっていく。制作において、色はどこから生まれ、どこへゆくのか、についての問題である。

第四に、「画面に何を描いているのか」である。私は制作において感動を表そうとしていた。しかし、作品を見ると、それは対象を再現しているようなものである。しかし、その対象を写実的に再現しようとしているわけでもなく、また、デフォルメを強調させようとしているわけでもない。では、私は何を描いているのかと考えたのである。

第五に、「装飾性とは何か」である。第1節で述べたように、私は平面的な画面に平面的な対象を描くことによって「見づらさ」を感じた経験があった。その見づらさとは、何だったのだろうか。第2節で述べたように、私は琳派の装飾性について憧れていたわけであったが、その装飾性もおおよそ平面的である。この平面性と装飾性とは関係があると考えられ、それは一体何だろうか、と考えたのである。

第六に、「日本画とは何か」である。私は、日本画に憧れ、日本画の制作を学んだ。しかしそれを描き続けてゆくほどに、その領域の枠について疑問に感じていた。日本画とは、岩絵の具などの素材によって括られているのだろうか。また、洋画（西洋画）との違いとはなんだろうか、と考えに至ったのである。

## **i 型制作以後の制作 - 前期 i ・ ii 型制作**

ii 型制作の実践は簡単なものではなかった。その理由は、偶然的に表れる「絵の具の世界」を、計画性の高い日本画の制作の中に取り入れようとする試みであったからである。そこには、偶然性と計画性という対立するものがあつた。

ii 型制作の実践に向けた制作として、はじめに i ・ ii 型制作という制作法を見出している。i ・ ii 型制作とは、基本的に i 型制作のように日本画の制作プロセスに従って制作を進めるが、本紙の行程において感動 ii を覚えるような図像（絵の具の世界）が表れると、それを前もって立てた計画（小下絵など）の邪魔にならない程度に取り入れるというものである。それは、感動 ii となる図像「絵の具の世界」が計画上において邪魔になると考えられれば、弱められたり、消されたりしてしまうというものである。この制作法は、2つある感動の感動 i と感動 ii とに優劣をつけてしまうようなものとなり、その優先順位は、実現したい感動 ii が優先ではなく、感動 i が先となる。しかし、感動 ii を画面に表せられる（というより、残せられる）制作法となったのである。

i・ii型制作として、修士課程2年次の秋に制作した作品《いのち》(図4)がある。この作品は古く朽ちた大木である切り株を対象としている。その樹木は、芽からはじまり、長い歳月をかけ大木と成長し、人為的に伐採され、不必要であった根のついた切り株は捨てられた。その切り株は、管理されることなく数年間放置され、その結果、木肌はひび割れ、内部は剥落により空洞化し、全体的に黒く変色していた。私はそこに《TAKE OFF》のヘリコプターに感じたような「いのち」を感じたのである。切り株は、樹木としての死を迎えている。しかし、その切り株には、生きていた頃の姿や傷が随所に残り、その樹木がそれまで辿った歴史を想像させられるものであった。それは、「生きた」という刻印がなされながら、本来の物質へ還元したものである。



図4 《いのち》2014年 1940×1940

《いのち》は《根っこ》、《TAKE OFF》に引き続き日展(第一科日本画)に3度目の入選をすることができた。しかし、この作品の制作を終えてから、私は「もう絵を描けないかもしれない」と感じていた。《アロエ》から《いのち》を制作するまでのおよそ4年間、学生という守られた環境で、安定的に制作を行い多くの公募展に挑戦し、入選や入賞することができていたわけであるが、修士課程を修了するという、環境の変化や、私のお腹の中に新しい命が宿っていたことの状況の変化が、絵をやめてしまうかもしれないと考えた理由として挙げられる。

しかし最も大きい要因は、《アロエ》を制作していた頃のように、すなおな気持ちで制作していないと薄々気付いていたからである。制作は制作するために行われ、同じような作品を繰り返し生産するように功利的となっていた。そのような自分の作品に対し、「嘘っぽさ」を感じていたのである。まるで、自分(私)ではない自分(作者)が絵を描いているようであった。この4年間に感じていた小さな問いや疑問を見て見ぬ振りをしながら過ごしてきたことって、それは結局のところ、既述した、大き

な「6つの問題」として現れ出た。私がなぜ小さな問いを見て見ぬ振りをしていたのかといえば、それは、公募展での評価を維持していたかったことと、自分が日本画の中にいたかったことの2つある。当時の私にとって、公募展に入選すること、落選することが作品の良し悪しを決定する唯一のポイントとなっていたし、日本画を好んで勉強していたぶん、「日本画」から除け者になってしまうことを恐れたのである。



## 第2章 i 型制作以後の制作

### 第1節 後期 i・ii 型制作

修士課程修了後、壺を対象とした作品を2作制作している。私が小学校に上がる前の幼い頃、あるイベントの抽選で壺を頂いたことがあった。その壺は、若手作家の作品ということを知っているが、どこの作家なのかは覚えていない。私は抽選で当たったこと、壺を頂いたことが嬉しくて、「あまり覚えていないけど、大切なもの」として扱ってきたのである。その壺は、おおよそ25年経った今でも部屋に飾り大切にしている。壺を描こうと思ったのはすなおなことであった。それは、私のお腹の中に新しい命が宿り、家にいる時間が長くなったことによっている。その間、自宅で身の回りの整理を行っており、そのときに壺を見返し、幼い頃の思い出が蘇ったのである。

壺は古来より人の道具として作られ、使われてきた。例えば、食物や飲物を蓄えたり、花のような植物を入れ飾ったり、または遺骨を入れたりしてきた。このような歴史は、人が壺の中に大切なものを入れるという習慣があるように受けとめられる。しかし、その壺の内面の世界はどのようなときも見つめることはできないものである。対して、壺の外表面（表面）は中に入れられたものとは関係なく、どのようなときにも飾ることはできる。壺の内面に隠された「実」（本当）の世界と、表面を装飾する「偽」（偽り）の世界とがあるように感じ、その2つの世界は壺という形体を契機に区別されていた。

壺を描いた作品は2点ある。はじめに描いたものは作品《見つめる》（図5）である。これは、自分の内側が見つめられるような視線を猫の眼に託し、画面の壺の外表面を彩り飾ってみせた作品である。猫の体は岩絵の具によってマットな黒色で表し、眼は青色と金色のオッドアイである。壺の表面は、赤色、緑色、青色などの岩絵の具によってたらしこみ技法を用いており、色と色との境目をぼかし、滲ませている。そうすることで色（絵の具）が移ろうかのように、動いているかのように見せようとしたのである。また、その移ろいを表すために画面の右下に描かれた3つある球体は循環しているかのように配置している。背景は、箔を押した上に、水分の多く含んだ胡粉を塗り、それが乾燥する前に丸めた紙によって拭き取り、異質な空間を創り出している。この画面構成は、用いた技法の違いによって位相が異なっている。一つは猫部分のマットさ、一つは壺表面と球体にある移ろい、一つは背景の異質な空間である。そしてこれらの位相はそれぞれ装飾的とも呼びうるように平面的に表れている。



図 5 《見つめる》2015年 727×727

次に描いたものは、作品《迷い》（図6）である。これは、壺が2つあることで、片側の壺の内面が透けたり、壊されたり、または形成されたりする関係を描いたものである。壺の表面は所々で背景の黒い靄（もや）に溶けてしまっているが、壺の壺らしさを表す壺の首は、壺であることを維持している。また、壺が床面と接着する高台と呼ばれる部位は、球体のように丸く、宙に浮いているような不安定感を表している。背景となるところには、箔を押した上に墨を流し込み、和紙のたわみを利用して靄を作っており、壺の体にある白色は、前作《見つめる》の背景で用いた技法と同じである。画面全体に点在する二重丸模様は、背景と壺とを貫く要素として描き込まれている。このような画面構成は、《見つめる》よりも位相の違いははっきりとしていない。背景の靄から壺が浮かび上がるように、もしくは背景に消えていくように曖昧になっている。

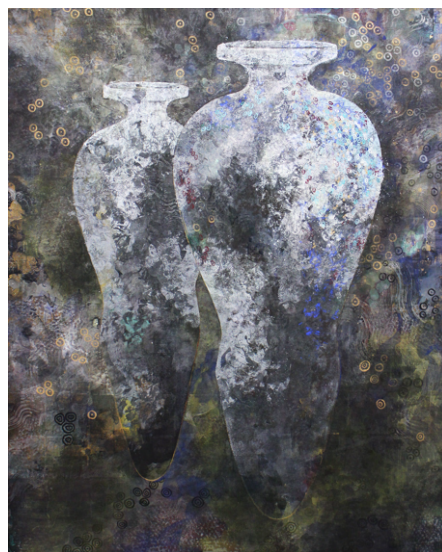


図 6 《迷い》2015年 1620×1303

以上、壺を描いた2作は、対象（壺）の形体を単調に描くことで記号化させている。記号化させることで、対象の説明をするための具体的な要素を描き込まずに済み、色彩表現を行える場を拡張している。つまり、「絵の具の世界」を実現しうる場が広がるのである。それによって、《いのち》で行った制作と比べ、ii型制作に近づいているということができる。《いのち》のように、対象再現に近い制作を前期i・ii型制作とし、壺を描いた2作は、対象を記号化させたという点で、後期i・ii型制作と位置付ける。

壺を描いた2作は、対象を記号化し色彩表現の場を広げたことにより、筆を用いないようないくつかの技法に頼ることで偶然性を誘導しながら制作を進展させている。このいくつかの技法によって「位相」の差を作り出したわけであったが、これは第1章で述べた「見づらさ」を回避する方法の一つである。i型制作では画面に奥行きを作ることでそれに対応していたが、この壺を描いた2作は、i型制作のように対象は対象として描かれていない。つまり、奥行きさえも描き込む必要はなくなったのである。したがって、そのいくつかの技法によって位相の差を作り、「見づらさ」を退けている。

私は修士課程2年次、つまり前期i・ii型制作の期間において後期i・ii型制作とみられる作品を制作していた。それは作品《魚になりたかった流木》（図7）である。それを取り上げ考察したい。《魚になりたかった流木》は、第1章で述べた、制作中にこぼしてしまい見つけた、「絵の具の世界」から端を発している。こぼれてしまった絵の具は、落下する衝撃によって飛散し、広がる様を表出し、私はその図像に、樹木や流木に見られた樹木系の枝や根の広がる特徴と類似するものを感じたのである。私は樹木（流木を含む）を描く対象にすることが多くあった。樹木は、しなやかな形体や褐色という姿そのものに惹かれるところがあるが、それ以上に、身近な存在であることや生命力に溢れていることに最も惹かれていた。感情を発したり動いたりしない樹木は、その姿（フォルム）だけに命を感じさせるものがあると感じていた。



図 7 《魚になりたかった流木》2014年 910×1167

そして、ちょうどその頃、私は流木の写生を行っていた。流木とは、山や森に生えていた樹木が折れたり枯れたりして川や海に流れ漂ったものである。枝や根などの体は流れによってさらに折れたり削られたりし、幹は剥がれ、虫に食われ、樹木だった頃と異なる姿をしている。それは、生き物の樹木として死を迎えているが、流木としての物質に還元されている。私は河原の石に引っかかっていた流木を写生していた。体のどこかが引っかかり、川の流れに置いていかれた様子であり、真横にある流れの中では、魚が優雅に自由に泳いでいた。流木と魚とは同じ川の中にいるにも関わらず、その状況は相反しており、流木は、かつて生きるために伸ばした枝や根が今やかえって不自由さをもたらしている様に、私はどこか同情したのである。

《魚になりたかった流木》では、胡粉を用いてポーリング技法を行なった。ポーリング技法とは、床に広げた支持体に筆やスティックなどを直接接触させずに距離を置いて絵の具を撒き注ぐ手法である。この技法においては、通常の絵画のように筆と支持体とが直接触れ合うことはなく、手首のスナップや腕のスイングを効かせ、顔料が空中に放たれるようにして支持体に定着するのである。この技法によって、絵の具は画面の上で基本となる形体を創り出し、私は絵の具が定着した図像の上に、魚を彷彿とさせるような流木の一部を描き足し、背景に不自由さという心情風景を石や水辺の風景に見立てて描いたのである。この《魚になりたかった流木》は対象を記号化しているという点において後期 i・ii 型制作である。

以上の《見つめる》、《まよい》、《魚になりたかった流木》の後期 i・ii 型制作において、日本画の制作プロセスを遵守することはなかった。すなわち、日本画的な計画性が無くなってしまったのである。前期 i・ii 型制作では遵守していたものであるが、それが無くなった理由として、対象の記号化による色彩表現の必要性が挙げられる。つまり、偶然性を誘導するような、筆を用いない技法を用いる割合が増え、そこに計

画性が入り込む余地がなかったのである。

さらに、以上の3つの作品は、第1章で述べたように、過去の記憶を現在に参照させ制作を行うものとして「過去型対象」であった。壺という対象は小学校に上がる前の幼い頃の記憶であり、動けなくなった流木は当時の私とどこかで共通していた。そのような「過去型対象」の問題として、主観的なものとなり不安定さがあるところがあった。「過去型対象」によって制作されたものは、過去の記憶を詮索することになり、自らの内面を掘り下げようとすることで、私自身の気持ちも、制作される画面も次第に暗いところへ陥ってしまうのである。



## 第2節 形体に捉われない制作

ここから博士後期課程に入学して以降の制作である。ii型制作を実践するためには何が必要で、何が不必要だろうか。それは、前節で述べた後期i・ii型制作がその方向を導き出している。後期i・ii型制作は、対象を記号化することによって色彩表現の場を拡張することができていた。したがって、対象の形体すべて、記号化することすらも画面から取り除くことで、色彩表現の場が最大限に広がり、「絵の具の世界」がもっともよく表すことができるのではないかと考えたのである。このような目的をもった制作を「形体に捉われない制作」と呼ぶことにしている。また、後期i・ii型制作では「過去型対象」という問題があったが、それは第1章と同じく「対象の現在性」を選択することで乗り越えようとしている。

作品《image》（図8）は、5点組みの作品である。この作品は、野に咲く花を写生し、それを元に制作したものであるが、画面に花の形体は描かれていない。5点それぞれ、箔を押したものや、薄い和紙を重ね貼ったものなど、筆を用いないあらゆる技法や素材を用いており、5点全ての表層面には紙を丸めたものを型にしたスタンピングを行っている。



図8 《image》2016年 各530×530

そして《image》は対象の形体を描かないことによって、これまでの作品にはなかった、抽象化することとなり、画面は対象の意味から解放され、技法や素材の違いにより、位相の違いを表すことができたのである。しかし、その代わりに、技法の跡として示された形体と色彩に意味を問われるものとなった。では、具体的な何かを描い

ていないにも関わらずに現れた、技法の跡としての形体とはなんだろうか。そして、その色彩とはなんだろうか。

《image》の技法の跡として示された形体は、その通りの技法の跡である。つまり、対象の花とはなんら関係のないものとなっていた。色彩という要素のみが対象の花との関係を繋いでいたのである。よって色彩は、形体以上に重要な要素となった。それにもかかわらずに《image》ではその色彩が曖昧になっていた。なぜならば、第1章で説明したように、私は写生において色を抽出することがなかったからである。

《image》の色彩はどこから生まれたものだろうか。したがって、自然の色彩を抽出する唯一の行程である写生が重要であると考え、色彩が中心となるような写生を行った。そのような写生を私は色彩写生と呼んでいる。

色彩写生の方法として、画用紙（写生帳なるもの）に直径 90mm の円をいくつか書き、その中に着色する方法を考えた。理由は、長方形のまっさらな画用紙では、着色する範囲が広く、色彩を置くスポットによって形体を彷彿とさせる意味が表れてしまうのではないかと考えられたからである。着色範囲を小さな円の中に限定させることで、色彩を形体の意味から放ち、色彩を中心とし写生が行えるのではないだろうか。色彩写生で抽出された色彩が次の行程以降の制作にどのように関係していくかを考察する。

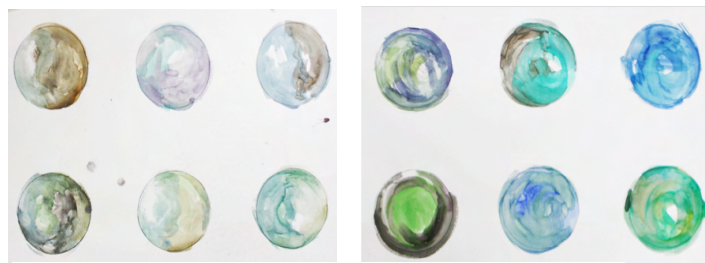


図 9 色彩写生 2016 年

選択した対象は海の波である。この海の波は、第1章で述べた、体験する感動として作品にすることができなかった対象である。波は陸に押し寄せては引き返す。海底の砂が動き、また水面は照射によって煌めく。対象の色彩は常に運動を繰り返していた。そのような色彩を写生するために、何枚も小さな円の中を着色することとなった。円を 80 個ほど着色していると、次第に円の中の色彩は、似たようなものが表れ始め、用いていた絵の具も同じようなものを選んでいくことに気がつく。それ以上続けても似たような色彩を繰り返し着色するだけとなったのである。この色彩写生は、次に記述される作品《波》に用いられるものとなる。

色彩写生を用い制作した作品《波》(図 10)は、海の波の連続する様を描いたものである。海の波の力強さに感じた恐怖と孤独という体験する感動を表そうとしている。押し寄せる波の姿を、帯状または線状の横線に託し構成しており、一つ一つの横線は交わることなく流れており、その流れは画面全体に一つの大きな波を形成している。画面は、対象を想起し難いほどの単調な形体と複雑な色彩とが構成されている。この形体は、後期 i・ii 型制作のように記号化ではない。それは他の意味するものを持たないからである。帯状の線は、岩絵の具やアクリル絵の具を用いて描いており、アクリル絵の具を画面に用いることはこれまでの経験ではなかったことであるが、この線を表すためには、伸びのいい絵の具が必要となった。背景には、箔を押し、その上に紙を丸めた型によるスタンピングを行い、異質な世界を創り出し、波の豪快さを見出そうとしている。

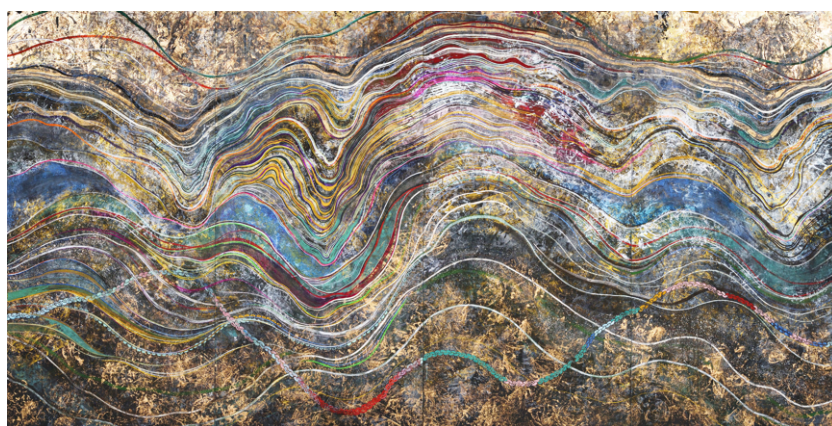


図 10 《波》2016 年 1820×3634

《波》は、《image》同様に、対象の形体に捉われないことで、抽象化した画面となった。しかし、この作品は、《image》のように対象と無関係の技法を用いたのではなく、私が画面の中に入り、実際に連続する波を（流れ）を創っていた。それは計画されていない線を描くことであり、描くことへの一回性の手応えを感じるものであった。《波》を展示したとき、鑑賞者たちは、《波》の画面を見て「地層みたい」や「川に油が溜まっているところみたい」などと、さまざまなものを想起し教えてくれた。それは画面にある、単調な形体と何にも例えられないような色彩とによって、具体的な（決定的な）対象を提示しなかったことによっている。画面に描かれる形体は、現実の対象の形体以上に自由であり、何にでもなれることを教えてもらったのである。そして、そのような鑑賞者との会話は私にとって「作品以上の作品」を形成するものであったのである。

色彩写生は、対象から抽出した色を直接的に画面に着色することはなかった。実際に、写生した対象に忠実な色を作り画面に置こうとしてみたが、画面にはその色を着



色することができなかった。理由は、現実と画面とでは、世界があまりにも異なっていたからである。そのことは、現実と画面とには判然とした違いがあることを明確にした。その違いとはなんだろうか。

また、色は対象から画面への直接的な繋がりが途絶えてしまうことにより、画面の色はどこから生まれてくるのか、そして、色は最終的にどこへ向かってゆくのかという問題が残るのである。しかし色彩写生で行ったことは、対象の形体と色彩とを分離し考察できたのではないだろうか。色彩は、90mm という小ささや円形という規定がバランスをとり、また円形の循環するような性質がその中の空間を無限に広げてくれるようであった。それは形体が関わらない、小さな色彩だけの図像であった。

形体と色彩とに関する問題が争点となった「形体に捉われない制作」は、対象の形体を取り除くことで、技法の跡という形体が表れることになり、2つの形体があることを明らかにした。この制作において後者の形体の存在が目立ってきたが、それは同時に色彩について考察することを余儀なくされた。つまり、画面において形体をなくすことはできないし、同時に色彩もなくすことはできない。絵画における形体と色彩との関係を改めて認識することとなったのである。この節の文頭で「ii 型制作を実践するためには何が必要で、何が不必要だろうか」と述べたが、対象の形体が不必要なわけではない。形体と色彩とがどのような在り方をするのかを問わなければならないのであった。その在り方は《image》や《波》では、対象的事物を基本としていたのである。

### 第3節 対象ずらし制作

前節で見た《波》では、すなおな気持ちで選定された「海の波」、つまり体験する感動を画面に表していた。第1章ではそのような、とりとめのない対象を静止する画面に描くことは不可能であったことを記してきたわけであったが、《波》はそれをどのようにして可能にしていたのだろうか。それは、繰り返し波打つ対象を、繰り返し波線を描く行為によって可能にしていたのではないだろうか。つまり、とりとめのない対象をとりとめのない行為によって実現していたのである。これは、第1章で述べた、ものの表象の現象を表す際に行っていた、画面に類似する現象を起こすという「対象のリアル」に近づこうとしたものと等しい。では「対象のリアル」とはなんだろうか。それを考察するために、作品《ながれ》(図11)は制作されている。



図 11 《ながれ》2016年 1620×1620

私が日常生活ですなおに覚えた感動の一つは、掃除という体験であった。私にはそのとき満1歳になる娘がおり、娘はおもちゃを散らかしたまま片付けなかったり、意味もなくダンスから服を出したり、水道で手を洗うだけで周辺が水浸しになったりと、四六時中、辺りを散らかし汚す年頃であった。それは、0歳の何もできなかった赤ちゃんから次第に体が動かせるようになり、何でも自分でやってみたいという自発的自律的な傾向であるため、全く悪気はない。むしろ健康な証であった。私(母)はその気持ちを微笑ましく見守りたいと思う反面、繰り返される散らかし汚すことに対し嫌気がさすこともあった。それは常に掃除をしなければならないという日々であったからである。

特に食事の時間は大変であった。娘はまだ一人で食事することができない。スプーンやフォークを握り続けることができず、手で直接食べ物を掴み口に運ぼうとするが、

それもスムーズにはできないため、手、服、口の周りなど娘のいる周辺は次第に食べ物、のりや涎、調味料などで汚れていくのである。そのたびに、これ以上汚さないように拭き取るのだが、雑巾で汚れを拭き取った後に残っている跡が魅力的であることに気がつき、そこに興味が引かれた。水を絞った雑巾と、拭き取ろうとしたその汚れとは、雑巾による拭くという動作によって水分と油分とが合わさり、互いが混ざらずに交わり、そこには反発と共存との姿があったのである。私はその様に感動を覚えた。その感動は連想的にあらゆる掃除体験に繋がり膨らんだ。例えば、食器洗いのときのスポンジによる汚れと洗剤との混ざらずに交わる在り方や、洗車のときのワイパーによる撥水されたガラスとかけ流された水との混ざらずに交わる在り方などである。

そのような連想はさらに発展し、掃除体験と制作行為とは類似するものがあるように感じたのである。掃除体験が、汚れた部屋を雑巾によって拭き取りきれいにするものならば、制作行為は真っさらな画面に絵の具を付着させ作品にするものである。つまり両者とも、とあるフィールドに道具を用いて、液状の物質を操作し、目的のフィールドに近づけるのである。この掃除体験と制作行為との類似性は、仮に制作行為の絵の具を汚れとした場合、制作は画面を汚していることになり、また仮に、掃除体験における汚れを絵の具とした場合、掃除は部屋を作品にしていることになる。

このような体験に覚えた感動から《ながれ》は制作された。描画する道具として、通常用いていた筆や刷毛などではなく、掃除用具である箒、雑巾、水取りワイパー、トイレ清掃用モップ、スポンジなどを用いた。それらの道具に絵の具をつけ画面を掃除するかのように制作された。掃除体験と制作行為とが類似するという観点から、道具と液状の物質とを置き換えているのである。画面は対象再現を目指したものではなく、掃除を行った後の跡が残った。また、この制作において、色の伸びがいい絵の具が必要となったこともあり、アクリル絵の具を用いている。

これまでの制作（i 型制作、i・ii 型制作、形体に捉われない制作）では、私は感動と対象とをコトとモノのように分け考察してきた。それは、感動を覚えたコトを対象というモノの姿を借りることで、感動を覚えたコトを画面というモノに実現していたのである。この分類は制作する際に必要に応じたものであった。《ながれ》では、モノとしての対象があるという捉え方と、モノとしての対象がないという捉え方との2通りを提示することができる。

はじめに、モノとしての対象があるという捉え方を説明すると、《ながれ》におけるその対象は、汚れと水拭きとのものの表象的な現象である。私はその現象に倣い、画面の上では、水性絵の具と油性絵の具とを用いて、それらを反発させ、または共存させるよう試みている。つまり、これまでの制作のように画面上で現象を起こすことで「対象のリアル」に近づこうとしているのである。

次に、モノとしての対象がないという捉え方を説明すると、その対象の代わりとして、掃除という体験そのものがある。つまり、モノとしての対象ではなく、体験そのものがコトとして対象となりうるのである。そのことは、感動と対象とが同一化するという意味である。

この意味を理解するためにはより具体的に考察しなければならない。私は掃除という体験に感動し、それを画面の上でもう一度掃除を行うことで作品としていた。それは、箒を絵筆に持ち替え、汚れを絵の具に置き替えながらであった。つまり私は2回、掃除的な行為を行っている。1回目は本来の掃除行為、2回目は演出の掃除行為である。1回目の掃除行為は、私にとって感動を覚えた体験であったことは何度も述べたが、同時に、2回目の演出のための見本、台本となる。そのことは、写生することのできないコトとしての対象となるのである。すなわち、1回目の掃除行為は感動であり、対象であるということが出来る。これは、感動したコトを対象とし、画面というモノにコトを演出し実現するということになり、これまでの制作よりも「リアル」である。それは「対象のリアル」という言葉からモノとしての対象を抜き取った、文字通りのものでもある。

また、《ながれ》では、第1章で述べていた「功利性 i 型制作」において起きた、日常生活と制作生活との乖離現象を解消したのである。感動は日常生活の中で覚え、それを制作生活の中で作品とするというサイクルに戻り、すなおな制作を行えるようになったものとなった。

《ながれ》の画面は、掃除という行為を演出しその記録が残ったものとして非具象的なものとなった。しかし、その非具象的な画面が一つの問いを生んだのである。それはモノとしての対象がないということは、これまで形体と色彩の基本的な在り方を示してきたものがなくなるということである。言い換えれば、形体と色彩とが画面の中で無条件化し、自由すぎるあまりに存在が曖昧になってしまったということでもある。では、形体や色彩にとってモノやコトとしての対象が果たすべき役割は何だろうか。

加えて、《ながれ》は、掃除行為を画面の上で演出したわけであったが、出来上がった画面は、掃除した記録というよりかは、具象的な意味をもつ何かが描かれようとしているように見える。おそらくどこにもないどこかの風景であるのかもしれない。それは、私にとっての画面は行為の記録だけではないのである。

## 第3章 ii 型制作

### 第1節 色彩だけの制作

感動 ii とは、これまで述べてきたように、絵の具に偶然的なちからが働き「絵の具の世界」が見られたときに覚えるものであった。つまり、不特定の現象の一致にある。私は、第2章までで述べた制作において、常にこの不特定の現象に「絵の具の世界」を期待していたところがあった。しかし、ii 型制作の実践のためには、この不特定を特定しなければならない。では、「絵の具の世界」をどのように特定したらよいだろうか。これまで私が「絵の具の世界」を引き出すために用いてきた技法は、スタンピング、たらしこみ、ポーリングなどであり、これらに共通するのは、絵の具が乾燥する前に現象が起こるもの、水など液体の性質を利用しているもの、作者の意思が反映されにくいもの、偶然性という働きがあるものである。したがって、これらを「絵の具の世界」を引き出すために必要な要素として考えるならば、どのような技法を用いることが最も有効だろうか。

私は「絵の具の世界」をスタンピング技法によってしばしば表そうとしてきた。この技法によって「絵の具の世界」を実現できないかと考え制作した作品《image》もある。しかし《image》では、花を対象としていたにも関わらずに、それとは関係のない紙を丸めたものを型とし、スタンプによって示された形体（跡）は、却って形体性を主張してしまうものとなったのであった。つまり、型そのものに意味が見出されることになったのである。さらに、スタンピングは作者の意思をある程度反映してくるものでもある。丸めた紙であれば、紙の厚み、大きさ、丸め方などにとって、作者は押し出される形体（跡）をコントロールすることができる。それは筆を用いて描くほどの確実性はないかもしれないが、作者の意思を大きく介入することができるものと考えられる。このような点から「絵の具の世界」を実現させる技法としてスタンピングは不向きであることを理解することができる。

近年、ヨーロッパやアメリカなどでフルイドペインティング、もしくはフルイドアートと呼ばれるものが登場し活気づいている。それは特別な技術がなくとも、誰でも簡単に絵の具が用いられた平面作品として、不思議な模様を作り出すことができるものである。制作方法は、絵の具にいくつか物質を混入させ一色の絵の具を作り、それと同じ成分の異なる色のものを何色か（最低でも2色以上）を用意する。そして、それらを寝かせた画面（キャンバスが主流となっている）にポールすると、絵の具同士が混ざらずに交わりはじめる。画面を傾けたり、風をあてたりすることで絵の具を画

面全体に均一に満たす、というものである。表れる図像はマーブル模様似ている場合や、丸々しい泡のような効果が浮かび上がる場合もある。泡のような効果とは、顕微鏡で見る細胞の集まりのような、ザクロの身が集合しているような、または目玉がたくさんあるようなふうに見え、たとえにくい不思議なものである。このフルイドペインティングとは誰が始めたものなのか、いつ始まったものなのかは分からない。私がそれを見たときには、まだ名もつけられていなかった。今「フルイドペインティング」と呼んでいるのは、あくまでそれを行なっている人たちの多くが用いている言葉として引用したのである。このフルイドペインティングは、芸術の本流にあるというよりも、個人の趣味的なところにおいて広まったものだと考えられる。アクリル絵の具を開発、販売するゴールデン社がフルイドペインティングに用いる主要な絵の具を販売し、絵の具の使い方を紹介するホームページ上のコラム「JUST PAINT」においてフルイドペインティングの方法について紹介している。ただし、フルイドペインティングという言葉は用いられていない。フルイドペインティングは、近年の絵の具の技術開発によって登場した新しい図像ではないかと考えることができる。

私はフルイドペインティングに興味を抱いた。私が興味を抱いた理由には、技法的なところと図像的なところとの2つがある。まず技法的なところでは、フルイドペインティングではポーリング技法が用いられており、ポーリング技法は私が実践したことのあるものであった。私が行ったポーリング技法は、《迷い》や《魚になりたかった流木》においてであり、《迷い》では背景の靄を創り出すために墨をポールし和紙のたわみを利用したものであったし、《魚になりたかった流木》では絵の具が落下し飛散する様を流木のイメージ（図像）と重ね合わせることで制作したものであった。フルイドペインティングで行われているポーリング技法は、その両作品の使い方とは異なるものである。しかし、絵の具が乾燥する前に現象が起こるもの、水など（液体）の性質を利用しているもの、作者の意思が反映されにくいもの、偶然性という働きがあるものという数々の点において共通しており、これらの要素は感動Ⅱを覚える「絵の具の世界」を創り出すための要素とも重なっている。

次に、私はフルイドペインティングの図像的なところにも興味を抱いている。その図像は、マーブル模様のようなものであると先ほど述べたが、詳しくいうと、流動体が動いたありのままの姿を固着させたものである。つまり、流動体（〜〜）と泡（●●）との要素がある。流動体といえば、《波》や《いのち》に共通するものがある。《波》は、帯状の線が連なることで横に流れる大きな流動体が描かれたものであり、その線の動きや連なり方はマーブル模様似ている。《いのち》は、樹木の脈は線描することで流動体となっている。また、泡といえば、《ながれ》や《まよい》に共通するものがある。《ながれ》は、掃除する体験において、雑巾の水分と拭き取られる

油質の汚れとが反発しながら共存することで、水と油の丸々しい形体が表れた。《迷い》は背景の靄と壺とを貫くような二重丸が散在しているのである。これらのような点から、私がこれまで描いてきた要素をより簡略化させ一体化していたのがフルイドペインティングの図像にあると考えるのである。そして何より、フルイドペインティングによって表れる図像に感動<sup>ii</sup>を覚えた。その技法を習得することによってその先に新しい制作、作品があると可能性を感じたのである。

### ポーリング技法の実験

私は博士後期課程1年次の冬に、フルイドペインティングの技術習得を図るために、素材を含むポーリング技法の実験を行った。その当時、フルイドペインティングを行うための方法や素材に関する情報などが日本語文献においても英語文献においても全く見つけることができなかった。前述の「JUST PAINT」を発見する前の話である。私が当時知っていた情報は、「液状の絵の具を寝かせた画面にポールすること」だけである。よって手探り状態のままその実験は始まったのである。

はじめに、水干絵の具、アクリル絵の具、油絵の具などの基本となる絵の具を探すための実験を行った(図12、13、14)。この実験では、水干絵の具、アクリル絵の具、油絵の具を用いた。フルイドペインティングは西欧で流行していることから、水干絵の具は除外してもいいのかもしれないが、私がそれを加え実験を行ったのは、フルイドペインティングを習得しようとする一方、フルイドペインティングとは別のものを創り出そうとする考えがあったからである。私にとっては、フルイドペインティングの習得が最終的な目標ではなく、それに沿ったオリジナルな技法の発見が目標であった。そのためにフルイドペインティングの方法を習得しようとしていたのである。



図 12 水干絵の具

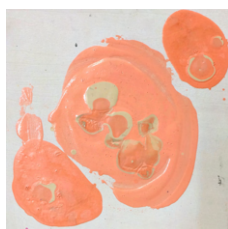


図 13 アクリル絵の具



図 14 油絵の具

基本となる絵の具はアクリル絵の具であることがインターネット上の書き込まれた文の中から明らかとなった。よって次にアクリル絵の具にどのような物質を混ぜ入れるのかを検証した。混入させたものは、身近に手に入るものから、アルコール類、洗剤類、飲料類など様々なものを試したのである。それぞれに結果が表れており、アルコール類は、アルコール度数が上がるほど、きめ細やかなひび割れが生じ、焼けた



かのようになり、洗剤類は、絵の具の中にある水分と反発し魅力的な図像が残るが、絵の具が乾燥しても洗剤が乾燥することはなかった。飲料類は、乳製品が最も反応がよかった。乳製品は、絵の具に薄い膜を形成し、それによって色と色との移り変わり方をグラデーションのように、または、判然とするように分けていたのである（図15、16、17、18）。私はアルコール類と乳製品とに焦点を絞り実験を進めたわけであるが、それ以上の大きな成果は表れなかった。

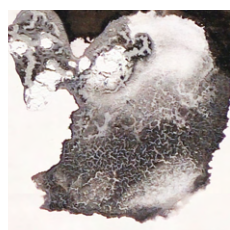


図 15 アルコール類



図 16 洗剤類



図 17 乳製品

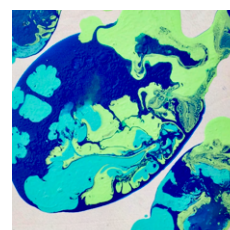


図 18 乳製品

その後、前述の「JUST PAINT」を発見したのである。「JUST PAINT」によると、図19にあるマーブル模様のような図像は、ゴールデン社が販売している「GAC800」と「Fluid Acrylics」とを10対1の割合で混ぜ一晩密閉容器に入れ保管した後、ポールすることによって創り出すことができるという。また、図20のフルイドペインティングの図像は、「GAC800」と「High Flow Acryl」とイソプロピルアルコール（70%）とを2対1対1で混ぜ、慎重に画面にポールすることで創り出せるとしている。「GAC800」とは色のついた絵の具ではなく、膜を形成するメディウムだと考えられ、「Fluid Acrylics」や「High Flow Acryl」は一般的にチューブに入っている固形化した絵の具ではなく、液状化したアクリル絵の具である。さらに図20のフルイドペインティングは、チタニウムホワイトのような高密度の顔料を最終的な層に使用することで、より下の層の絵の具が押し上げられ泡（細胞）の効果を形成すると書かれている。



図 19 「JUST PAINT」より

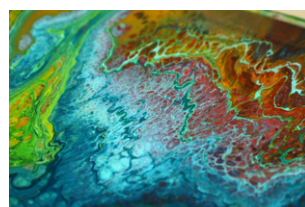


図 20 「JUST PAINT」より

私はこのテキストをもとに実践しようと考えたが、ゴールデン社の販売している「GAC800」と「High Flow Acryl」は日本では販売されていないものであった。身近



に手に入るものから実験をしていた私にとって、それは途轍もなく遠くに感じられたのである。しかし結局、「GAC800」を個人的に輸入することにし、「High Flow Acryl」は同じゴールデン社の「Fluid Acrylics」や、ホルベイン社のアクリル絵の具「フルイド」などで置き換え、実験を続けたのである。結果的には、泡のような効果が表れ、図 21 のような図像を創り出すことができた。「JUST PAINT」に描かれたフルイドペインティングを達成した、と言ってよいだろう。



図 21

しかし私にとってそれでは不十分であった。その理由は、この現象が安定的に、そして必要に応じて表れるものではなかったからである。ポーリング技法の実験は再び絵の具、混入させる物質、混ぜ方、ポールの仕方一つ一つを見直し、自らの肌合うものへと改良することにした。実験期間はおよそ3、4ヶ月間を必要としたが、結局答えとなる図像は表れてはこなかった。しかし、何も得られなかったわけではない。成果として、アクリル絵の具に、他のアクリル絵の具と混ざらない膜を形成する物質を混入させることによって、マーブル模様のような流動体を表すことができることが明らかとなり、それを習得することができた。また、アクリル絵の具に膜を形成する物質とは別に、揮発する物質を混入させることで、泡の効果を表すことができることが理論上わかったのである。しかし実践的な面において、泡の効果を安定的に実現することはできなかった。理論的にこの泡は、異なる絵の具同士が上下に入り込むことで、下にある絵の具の揮発性質が上（表面）に登ることで形成されるものである。しかし実践において、アクリル絵の具に、気発する物質を多く入れすぎると膜は破壊され、マーブル模様も泡もなくなり溶けてしまうし、反対に、膜を形成する物質を多く入れすぎると気発する力は衰え、泡が表れなくなるのである。さらに、絵の具自体が液状化しすぎると、乾燥するまでの間に絵の具は動き図像が崩れてしまうし、反対に、絵の具の粘度が増しすぎると、乾燥するまでの間に絵の具にひびが入り割れてしまうのである。実験はこのような失敗ばかりであった。

以上のようなポーリング技法の実験は、フルイドペインティングの技術習得に至ることはかろうじて出来たが、それはオリジナルな技法として納得のいく完成度にまでは至らなかった。しかし、アクリル絵の具を用いて、マーブル模様に似た図像を創り

出すという、新たな可能性を見いだすことができたものであった。また、この実験を行った期間は私にとって描くこと（ペインティング）への手応えと、視覚的な喜びを教えてくれるものであった。ポーリング技法の実験は今後行われる制作の度に必ず行うものとなった。それは、日本画の制作プロセスにあった小下絵制作と似ており、感動を明確な形として表すことにおいて、ポーリング技法の実験はその形（図像）を一度確かめる行程となるからである。

私はこのポーリング技法の実験で行ったテストピースの中から数枚を選び、作品として展示しようと考えたことがあった。しかし、それらを実際に展示するとなると、抵抗心が生まれた。この抵抗心はなんだろうか。おそらくそれは、芸術としての作品ではなかったからである。テストピースの画面は絵の具がただ現象を起こしているだけ、もしくはただ流れているだけのものである。それは、芸術としての作品と言えるだろうか。それは作った私が最もよく知っていることで、それは実験するために絵の具が着けられた板に過ぎず、芸術としての作品ではないのである。もし、このテストピースをテストピースとして陳列することになれば、何のためらいもないが、作品として展示することには抵抗があるのである。芸術作品と芸術作品ではないものとの違いは何だろうか。そして、そのようなことを考えているうちに、テストピースを芸術作品とするために、「何かを描きたい」という、対象を欲する思いに駆られていた。

対象を欲する思いとは別に、以下の作品を制作している。ポーリング技法の実験によって作ったテストピースは、90mm のスクエアの画面に、下地として白色が塗られ、その上におおよそ大さじ1～3杯ぶんの絵の具がポールされており、とても小さいものである。それは私にとって、画面という水槽の中に絵の具という生きものが住んでいるように感じられ、とても愛らしく思っていた。よって、絵の具という生きものに目玉を2つつけ、より生きものらしく見せようとした。それが《FACE》（図 22）である。



図 22 《FACE》2017年 各 90×90

絵の具が生きものらしいと考え始めたのは i 型制作期からあり、i 型制作において

用いていた岩絵の具は一つ一つの種類に固執した性質を持っていた。よって作者は絵の具に寄り添いながら制作を進展させてきたように思う。その経験は、絵の具が作者から独立しているように感じるきっかけとなり、絵の具が生きものらしいと考え始めていたのである。そして、偶然性を持ったアクリル絵の具にも岩絵の具のように「個」としての性質を持ち、似たところがあるように思う。この《FACE》によって、感じてきた絵の具という生きものの姿が実現されたのである。

## 第2節 ii・i型制作

前節末で記したように、私は「何かを描きたい」と対象を欲する思いに駆られていた。しかし、どのような対象を描けばよいのだろうか。したがって、過去の制作において描いてきた対象について考察を行うこととした。過去の制作とは、i型制作、i・ii型制作、形体に捉われない制作を指しており、そのあいだに選択してきたモノとしての対象に焦点を当てている。

私が制作を始めた最初期（i型制作）から選定し描き続けてきた対象は、その時々において感動を覚えるものであった。しかし、それらの対象をまとめると共通する「何か」があるのではないかと感じていたのである。これまで選択してきた対象は、アロエの葉の新古の姿、はすの大きな葉と水田の小さな生き物たちとの世界観、樹木の根と根の周りの生き物たちの世界観、幾何学的で油質な電車の車輪、幾何学的で躍動感のある自動車のエンジンルーム、シャンデリアの輝く装飾たち、古い丸太とそこに生きるコケやキノコたち、錆び付いたヘリコプターの幾何学的なコックピット、管がぶら下がる冷たい水槽とその中に生きる色鮮やかな熱帯魚たち、切り株と化した大きな老木と木の実たち、暗い世界を泳ぐ色鮮やかな熱帯魚、壺の内面と表面との関係性の世界、海の連続する波などである。これらには、自然物の優しい生命力や機械物の物質的な存在感などがあるように感じるが、さらに考察を深めたい。

また、上記以外に対象として、選択したかったがしてこなかったものもある。例えば、石、貝殻、昆虫などである。それらを対象として制作を行うと、図鑑の挿絵や装飾された模様に陥りやすいものと考えて私は避けてきたのである。例えば、無地の背景に一匹の昆虫を描けば、昆虫を説明する図鑑の挿絵のように見えるかもしれない。それは石も貝殻も同じ可能性をもっている。このように、これまで選定された対象以外にも選ばれなかった対象はいくつかある。その選ばれてこなかった対象を含みまとめることで、対象に共通する何かを見出せるのではないかと考えた。私はその取り組みを「対象の正体探し」と呼んでいる。

対象はもともと、感動をきっかけに一般的なモノの中から選ばれた特別なモノである。「対象の正体探し」は感動を覚えたものを全て収集することにした。それは、持ち帰られるものであれば持ち帰り、持ち帰れないものであれば写真や映像として残すようにした。この取り組みは、娘と散歩しているとき、自動車を運転しているとき、大学にいるときなどさまざまな時間で展開された。そして、開始して2ヶ月ほどしてある程度の量が集まった。その集めたものは、丸い石、不思議な模様の石、変色した落ち葉、不思議な模様の花びら、貝殻、歪んだ枝、乾燥した木の実、幹の剥けた流木などである。また、記録したものは、降る雨、左折しやすい交差点、運転中の流れる

景色、夕刻の空、大きな雲、油が溜まった小川、生い茂る山、生い茂る雑草群、壊れ錆びた自動車、逆光の電線、逆光の樹木、海と空との境界線、コケ、樹木の幹などである。

そして「対象の正体探し」では、石ころを拾いに娘と海岸や河原へ遊びに行く機会が最も多くあった。石の中でも丸くて小さく、様々な模様や色をしたものに惹かれ拾い集めた。そのような石は、子供の頃にほしかった宝物のように感じられたのである。娘も気に入ったものを拾い集める年頃となったため、石ころ拾いという遊びは、週末のお出かけ先となった。場所は、石川県美川の海岸、手取川上流の河原、西能登にある志賀町やかほく市などの海岸、富山県にあるヒスイ海岸、さらには兵庫県淡路島の海岸などである。拾う場所によって落ちている石は違う。私の父もまた「石ころ拾い」が好きで、私が幼い頃、海岸や河原に私や兄弟を連れて行ってくれていた。父の場合、それが趣味であった。父は今、私と私の娘が拾ってきた石を鑑定してくれたり石の磨き方を教えてくれたりしてくれている。石ころ拾いは「対象の正体探し」の目的を超えて、私たちにとって新しい遊びとなった。

「対象の正体探し」ではさまざまなものを集めたが、結果として対象に共通する「何か」を明確にするべきではないという結論に至った。その理由は、「何か（正体）」が明らかになることで対象は、今後発展する可能性が閉ざされてしまうのではないかと考えたからである。しかし、そのような結果に至るまで何もしなかったわけではない。一時は、解答に近いものが出ていた。それは、私の研究を見守ってくださる佐藤一郎先生からのご意見で、私のいう「何か」とは、「生命力のある流動性をもつ水」ではないかというものであった。それはつまり、これまでの作品の中で最も多く選択していた樹木やアロエ、はすなどの自然物という対象は、画面において自然物の姿を描いていたわけではなく、土から吸い上げられた水が、植物の生命力を借りながら具現化された姿、つまり植物ではなく、水の展開された姿として無意識のうちに選択してきたのではないか、ということである。補足すると、水は固定化、形式化した形体を持たないが、流動性を持っている。そこに植物の大地から水を吸い上げる力や葉や実をつけるために高く成長する力などの生命力を宿せば、「生命力のある流動性をもつ水」となるのである。

そのご意見を聞いて、腑に落ちたところと落ちなかったところとがあった。腑に落ちたところとは、「生命力」と「流動性」という点である。「生命力」は自然物にはそのまま当てはめられ、第1章で述べたように、ヘリコプターなどの機械物に対しても私は生命力を感じていたからである。「流動性」は、第1節でも述べたように画面に描き込まれることの多いものであり、また「対象の正体探し」においても、水によって削られた丸い石、降る雨の様、運転中の流れる景色などを収集していたことからそ

れらを「流動性」という言葉に当てはめることができると考える。佐藤先生の、植物を植物として、ではなく、植物を水として捉える視点は私にとって斬新であり、この考えはおおよそその芯をついていた。

しかし、腑に落ちなかったところを言えば、最終的に水というものに収束していたところである。水は、自然物であれば関連性を持っているが、私が描いてきた機械物には、大気中を漂う水分による劣化や、水と連動する機械という点以外にはあまり関連してこない。また、対象に共通する「何か」を水と断定した場合、対象をそれ以上の発展させることができなくなってしまうのではないかと感じた。それゆえ対象に共通する「何か」を明確にする必要はないという考えに至ったのである。

「対象の正体探し」は、博士過程1年次の春から現在もなお続いている取り組みとなった。それは「何か」に正解を与えるためにではなく、自分にとっての「いいもの」を探すために続けている。「いいもの」とは、自分に帰属した要素となるものを指しており、それが制作に繋がったとしても、そうではなくても、必要なものである。

前節の「色彩だけの制作」では、「何かを描きたい」と対象を欲する思いが起き、何かを描くために「対象の正体探し」を行った。したがって、次に、見出した対象を画面に描くことになるのだが、それはi型制作のような対象再現とはならない。前節で見出したポーリング技法を用いたものとなる。そして、そのような作品をいくつか制作したが、それらはおよそ同様の形式であるため、その中から一点を取り上げたいと思う。

作品《さがしもの》(図23)は、ポーリングによって画面に大きな流れを創り出し、その流れの細部をみると、一つ一つ小さな石の形にくり抜かれているものである。ここには2つの制作意図がある。一つに、石ころ拾いという遊びにおいて、海岸に漂流した石ころ群は不規則的に置かれているかと思えば、そうではないことに私は目がとまっていた。押し寄せる波の形を縁取るかのように石が置かれ、また石の大きさによっても場所が決まっているかのようなようであった。そのような規則性に興味を抱いたのである。よって画面では、背景から絵の具が集中している部分にかけて七宝模様が覆っており、その模様の縁に沿って石ころが描かれていたり、背景に溶け込んでいたりしている。規則的な中で収まったり収まらなかったりする海岸の石ころ群の様を表している。もう一つの制作意図は、画面の上において石ころ拾いのような遊びをもう一度行ったことである。はじめにポールされてできた図像は、魅力的な「絵の具の世界」を創出していた。制作手順ではその後、その図像を石ころの形にくり抜いていくわけであるが、それは図像の中にある模様を見つめながら、一つ一つの石ころを描き起こすという作業であり、石ころ拾いと同様に石ころを探すような行為であった。



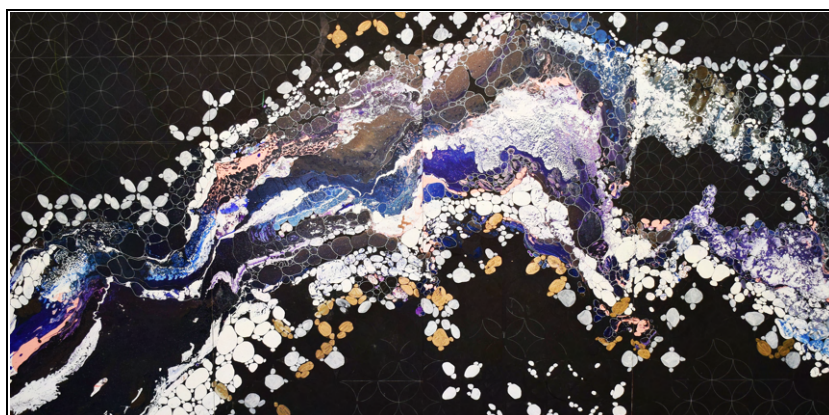


図 23 《さがしもの》 2017年 1820×3640

《さがしもの》のような制作は、画面にポーリング技法を用いて図像を表したのちに、その図像を対象（石ころ）の形体に沿ってトリミングしてゆくというものであった。これは、感動 ii を覚える図像を中心としてはじまり、のちに感動 i となる実体的な対象の要素を加え入れるというものとなり、ii・i 型制作と名付けた。修士課程で行った i・ii 型制作のように2つある感動に優先順位はつけられておらず、2つある感動のどちらもが重要な役割を担っているのである。

博士課程2年次の5月に個展「トキダマリ」（図24）を開催した。ii・i 型制作の作品群に加え、テストピースや、石を用いたインスタレーション作品《たからもの》（図25）、石の表面にある模様を展開させた絵を会場の壁一面に描いた壁画《いきたもの》（図27）を展示した。この展覧会に出展された作品はすべて石ころ拾いという遊びを中心に関連づけられる。個展タイトルである「トキダマリ」も、石には長い歳月が凝縮し溜められていると意識し名付けたものである。

インスタレーション作品や壁画はこれまでの作品になかった形式である。インスタレーション作品《たからもの》は、私が幼かった頃の記憶を幼い私の娘が思い出させてくれたという体験から始まっている。制作当時、私は自分が育った実家で、娘と私の両親と暮らしていた。娘は次第に歩けるようになり、近所を一緒に散歩することがあったが、そこは私が幼かった頃に見ていた景色でもあった。私が大人になり、自動車を運転するようになってから近所を歩くことはほとんどなかった。私は娘を見て、幼かった頃の私の影と重なるように感じていたのである。私は幼い頃、曼荼羅のような絵（図26）をいくつも描いたことがあった。それは近所にあった草花を対象としたものであり、父が今まで残しておいてくれた。このインスタレーション作品《たからもの》は、私が幼い頃に描いた曼荼羅を設計図として、娘と集めた石を並べたものである。壁画《いきたもの》は、石ころ拾いという遊びの中で見つけたお気に入りの石が一つあった。その石は、長い時間をかけて異質のものが集まり固まっており、そ

の表面にある模様の魅力を感じたのである。しかし石という立体的な形では、その模様全体を同時に見ることができない。したがって、その模様を展開させた絵を壁一面に描いたのである。以上2点の作品は、新しい形式を求め行ったものではなく、表したいものに対応することでこの形式に至ったものである。私にとってそれらはどちらも絵画として認識されるものである。



図 24 個展『トキダマリ』2017年

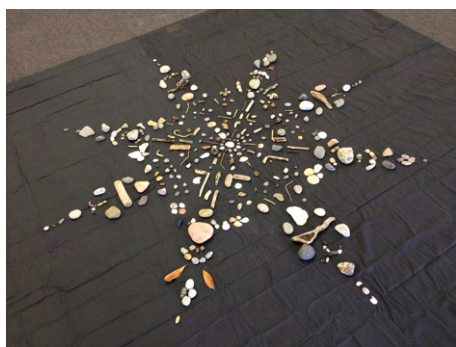


図 25 《たからもの》2017年



図 26



図 27 《いきたもの》2017年



### 第3節 ii 型制作

私は、絵を描く手応えがある瞬間を一回性の試みとして述べてきたが、それは具体的にいうと、画面上に一つ一つの絵の具を置く瞬間であった。そこには、絵の具という物質に触れる確実な感覚と、形のないものが表れてくる興奮と、色彩で満たされる視覚的な喜びとがある。私にとって、画面上に一つ一つの絵の具を置くということは、色と色との境目を創り出すことになり、その境目は物質としての、あるいは表象としての形体となってゆく。それらが相対的な色彩を生み、最終的に作品となるのである。絵の具を置くという一つの行為によって、画面における色彩と形体とを同時に発生させるのである。

私はこの「色と色との境目」に着目した。理由は、ポーリング技法によるマーブル模様似た図像にある「色と色との境目」は人の手では創り出せないものであり、マーブル模様の大きな特徴であると考えられたからである。さらに、この「色と色との境目」を変えることで画面から見出される印象は大きく変化する。ポーリング技法によるこの図像に見られる「色と色との境目」の傾向は5つあると考え、それを提示する。はじめに、はっきりとした線があるように見える判然的なもの（図 28）、次に、グラデーションのように色が次第に分かれていく連続的なもの（図 29）、色が上下層にあるように感じる重層的なもの（図 30）、ぼやけて見えるファジーなもの（図 31）、最後に、色の塊が他の色に点在する点-in-the-line的なもの（図 32）である。第1節の「ポーリング技法の実験」で既述しているが、ポールされる絵の具には、膜を形成する物質が混入されている。その性質によって、絵の具は全体的に膜に覆われ、他の異なる絵の具と混ざることはいない。（強い衝撃によって膜が壊れることもある）しかし、その境目を表したいように調節することもできる。

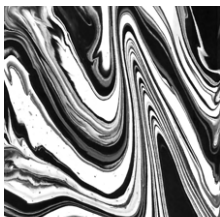


図 28



図 29



図 30



図 31

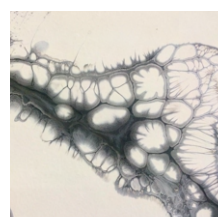


図 32

石川県珠洲市木ノ浦海岸は、崖のような岩壁に三方向が取り囲まれ、その間に小さな砂浜がある場所である。山があり、岩があり、海があり、空がある。まるで空と海と大地が一体化し凝縮しているように感じるほど魅力的であった。2017 年の夏、この地域で行われる奥能登国際芸術祭に作品を出品した。私には、この地域に様々な「色と色との境目」があるように感じられた。境目は、山、岩壁、砂浜、海、空、そして

また山となる循環したものであった。その中でも特に、海と空との境目となる水平線は、はっきりしているようで曖昧に溶け合っており、眼の焦点が合うような、合わないような、見つめ続けてしまうものだったのである。そのような水平線という境目にマーブル模様の「色と色との境目」を掛け合わせるような作品を目指すこととした。

木ノ浦海岸は、石ころ拾いとして知られる場所でもあった。石ころ拾いをテーマにした個展「トキダマリ」に来ていただいた方からそのお話を伺っており、一度訪れたい場所であったのである。私は芸術祭開催前に一度現地を訪れ、作品に用いる石を拾った。拾った石にポーリング技法を用いてペインティングした。それが作品《境》(図33、34)である。木ノ浦海岸に落ちていた石は緑色やオレンジ色がかかったものが多く、またどれも柔らかい質感であった。それはこの地勢によるものであると考えられ、私はその石の上半面にペインティングを、また下半面に石のままの姿を残すことにした。この作品は、インスタレーションや壁画がそうであるように、通常の絵画とは形式が異なっている。しかし、私はこれも絵画として私は捉えている。



図 33 《境》2017年



図 34 《境》2017年 (部分)

「色と色との境目」の考察を行っているとき、オプ・アートで知られるブリジット・ライリーの作品(図35)と出会った。ライリーの作品は錯視的な効果が強く表れるもので、またそれを目指したものでもある。よって彼女の作品は、描かれていない色が見えたり、静止した線が動いて見えたりするものが多い。しかし私は、彼女の作品が単なる錯視効果を図っただけのものではないと考えている。彼女の作品にある色彩は、どこかの温かい光景を想像することができるのではないだろうか。また、その洗練された形体は、錯視的にも、そうではないときにも、色彩を動かし、その運動によって吹き抜けるような風を感じることができるのではないだろうか。私はライリーの作品によって、自らの制作に錯視効果を取り入れようと思い立ったのではなく、そのような色彩の運動の魅力を教えてもらったのである。それは、絵の具が終わって

も（途切れても）、色彩は終わらないし、その色彩はどこまでも続いてゆくといううちからを持っており、そのちからの機転として絵の具が置かれているということを感じさせられたのである。



図 35 ブリジット・ライリー《朝の歌》1975 年  
2210×2720 DIC 川村記念美術館

作品《碧く、歌う》（図 36）と《蒼く、踊る》（図 37）は、1 度目のポーリングによって表れた図像の上に、テープを波線状に貼り、テープを貼ったまま 2 度目のポーリングを行ったものである。乾燥したのち、貼られていたテープを剥がすことで、1 度目の図像がテープの下から表れる。テープをすべて剥がすことで、1 度目のポーリングと 2 度目のポーリングのどちらとも図像を同時に見せる作品である。テープを用いて図像を断裁している点では《境》と同じである。ポーリング技法によって表れた図像は、一つの大きな流動体である。その流動体は流れる方向を明確に示すものであるが、図像が断裁されることで、その流れは止まる。しかしその流れは、絵の具の流れが止まっているだけであり、色彩は流動を続けるのではないだろうか。さらに、絵の具の流れが止まっても、もう一方の図像によって次の流れ方が示し出されるのである。このような構造によって色彩の運動を表そうとしている。私はこの作品に対して流れを作り、流れを止め、再び流れを創り出したのである。

また、この作品のタイトルに「歌う」や「踊る」という言葉を使っている。それは、ポールされた絵の具が画面というステージで自由に歌ったり踊ったりしているように見えたからである。絵の具は対象を構築したり絵画を形成させたりするような作者の道具などではない。絵の具そのものが生きているように見えたのである。





図 36 《碧く、歌う》2017年 1820×3640



図 37 《蒼く、踊る》2017年 1820×3640

《境》および《碧く、歌う》、《蒼く、踊る》の3点の作品は、ポーリング技法による図像をテープによって断裁したものであった。これは、ii・i型制作で行ったトリミングと図像を切り取るという点においては同じであるが、厳密にそれらとは異なるものである。ii・i型制作は切り取られた形体の縁側に（石ころという）意味があり、これら3点の制作は切り取り残った図像にその意味がある。さらに、これらの作品はポーリング技法によって表れた図像について、つまり「色と色との境目」というものについて考察し、その結果により図像を断裁することになった。ここには実体的な対象はなく、感動iiを起点とした制作、ii型制作として位置づけることができるものである。

ii型制作とは、ポーリング技法を用いて、作品《碧く、歌う》や《蒼く、踊る》にあるように、「絵の具の世界」から抽出した形体を用いて、「絵の具の世界」を断裁し、形成することで実現した。すなわち、対象に喚起されるものではなく、図像に喚起されたものを図像に返したのである。しかし、そのようなii型制作にはどこか「弱さ」を感じるものであった。その弱さとは何だろうか。その問いに答えるためには、ii型制作を再考察し「ii型制作以後の制作」を実践しなければならない。

## 6つの問題の経過

第1章で提示した「6つの問題」について一度、まとめることとする。第一に、「ii型制作とはどのようなものなのか」であった。それに答えようとする経緯は、これまでの論の中に示されてきたさまざまな制作の中にあったものであり、先の記したように実現することができたのである。第二に、「対象とは何か」であった。これは、後期 i・ii 型制作、対象ずらし制作、対象の正体探しによって進捗しており、第三に、「画面に塗られる色とは何か」については、色彩写生、色彩だけの制作、ii 型制作によって、第四の「画面に何を描いているのか」については、形体に捉われない制作、対象ずらし制作によってそれぞれ進展している。

以上の4つの問題に対し、私は自らの制作を通してある程度の答えを見出すことができたように思う。しかし、その制作の目標であった ii 型制作は、「ii 型制作以後の制作」を指し示している。また、五つ目の問題「装飾性とは何か」および、六つ目の問題「日本画とは何か」についての解答は、これまでの制作では明らかにすることはできなかった。これら2つの問題についても以下の行論において考察を行わなければならない。

## 第4章 抽象芸術

### 第1節 抽象芸術の分類

私は第1章から第3章において自らの制作の変遷について記してきた。第1章に提示した作品群では画面において具象的な対象が描かれていたが、第3章にある作品群では画面から具象的な対象の形はなくなり、「色彩」が中心となっていく。具象的な対象を持たないそれらは、「抽象的」な画面ということができる。本章では、これらについて考察していく。

抽象とは、『新潮 世界美術辞典』（1985）によると、対象の構成要素のうちあるものを他から切り離して、引き出すことであり、対象の本質的要素を選び出して描写するものであるとされている。美術上この概念が特別な意義を持つようになったのは、ウィルヘルム・ヴォリンゲル（1881～1965）が『抽象と感情移入』（1908）において、芸術の根本衝動の一つとして抽象衝動をあげ、これによって原始民族や東方の諸民族の非描写的な美術を正当に評価しようとしてからであり、また、ワシリー・カンディンスキー（1866～1944）が初めて対象的事物を描かない絵画を発表し、彼の著作『芸術における精神的なもの』（1912）において、絵画への道の一つの極みとして純粋な抽象芸術を論じたことに始まるものである<sup>1</sup>。

#### ウィルヘルム・ヴォリンゲル

ヴォリンゲルは芸術の思考を「感情移入衝動」と「抽象衝動」との二大方向に展開させている。以下、「抽象衝動」を中心としてヴォリンゲルの論を引用する。

「抽象衝動の心理的前提とはいかなるものであろうか。それはさきの諸民族（東方の文化諸民族）が有する世界感情のうちに、即ち宇宙に対する彼らの心理的態度のうちに求められる。感情移入衝動が、人間と外界の現象との間の幸福な汎神論的な親和関係を条件としているに反して、抽象衝動は外界の現象によって惹起される人間の大きな内的不安から生まれた結果である。またそれは宗教的な関係においては、あらゆる観念の強い超越的な調子に一致するものである。<sup>2</sup>」

ここに記される「感情移入衝動」は主に伝統的な西欧絵画にあてはまるものであり、

「抽象衝動」は、東方の諸民族に体現しているという。また、「抽象衝動」とはその具体的な表れとして幾何学的な形体があるとする。以下その引用である。

「単純な線や純粹に幾何学的な合法則性におけるその發展的形成は、現象界の不明瞭な混沌たる状態によって不安を感じている人間に対して、最大の幸福可能性を提供したに相違ないと。というのは、ここでは生命の複雑さと生命の依存性が僅かの残滓をも止めないまでに払拭されているからである。即ちここでは最高にして絶対的な形式、換言すると、最も純粹な抽象が獲得せられているからである。またここには法則があり、必然性があり、それ以外の場所においては有機体的恣意があまねく支配しているからである。<sup>3)</sup>

つまり、ここでは幾何学的な抽象と、それ以外の有機体的な抽象とがあることを提示し、およそ幾何学的な抽象について述べられている。

#### ワシリー・カンディンスキー

カンディンスキーが抽象絵画に至った一つのきっかけとして以下の経験があった。

「私は、或るとき、自分のアトリエ内で起こった思いがけぬ一つの光景に、魅せられたことがあった。それは、黄昏が押し迫るときであった。(中略) 私は、突然名状しがたいほど美しい、内面の灼熱に満たされた一枚の絵を見つけたのである。私はまずハッとして、それから急いでこの謎の絵の方へ歩み寄った。その画面に私はさまざまな形体と色彩以外何も認めず、絵の内容はわからなかった。私は、すぐさまその謎を解く鍵を見つけた。つまり、その絵は、自分の手で描いた絵で、画面を横にして壁に寄せかけてあったのだ。<sup>4)</sup>

カンディンスキーはこの経験より、その魅せられた絵を描こうとしたわけであるが、それは実現することができなかったという。そのときに「対象が自分の絵を損じるのだ」と知ったのである<sup>5)</sup>。カンディンスキーは1908年以降、画面から対象の姿が欠けた抽象的な絵画へと移行しはじめ、1910年から1913年までに制作された《コンポジション》シリーズ(図38)において彼の芸術が抽象絵画として確立したのである<sup>6)</sup>。





図 38 ワシリー・カンディンスキー 《コンポジションⅦ》

1913 年 2000×3000 トレチャコフ美術館

カンディンスキーの論<sup>7</sup>によると、彼は音楽と絵画との間に深い類縁関係があると考えており、「絵画が絵画固有の手段により、抽象的な意味での芸術へと成長し、そして最後に純絵画的な作曲(コンポジション)に達するために通るべき道の出発点」<sup>8</sup>として抽象芸術を唱えている。そして、そのような作曲のために、絵画は色彩と形体という2つの手段を思うままに使用することができるとし、形体と色彩について言及している。彼によると、形体は対象を具体的に表す場合においても、空間や平面に純粹に抽象的な区画として表す場合においても、独立して存在することができるが、色彩はそうではないという。なぜならば例えば、境界のない赤色、それはただ人が頭の中で考えているものにすぎず、それを画面に表すとき、一定の面の上で区画され、必ずそこに存在する他の色から区切られなければならないものである。つまり、形体は独立して存在することができるが、色彩はその形体に依存することによってのみ存在するということである<sup>9</sup>。

私はカンディンスキーの論のうち、色彩と形体について書かれた部分を抜粋し要約している。それは、私が制作において抱えていた問題であると同時に、近代芸術として現れた抽象絵画の初期的な傾向を明らかにさせられるのではないかと考えたからである。

では、このように始まった抽象絵画はその後どのような成長を見せただろうか。抽象芸術を説明するために、瀧口修造(1903～1979)の著作『近代芸術』(1962)<sup>10</sup>にある文を引用する。

「抽象芸術にはおよそ2つの主流な流れがあるとされる。最初の、そしてもっ

とも重要な流れは、セザンヌとスーラの理論から、立体派を通過して、第一次世界大戦中、ロシアやオランダに発展した幾何学的な、構成主義的な運動によって代表されるものである。第二の流れは、ゴッガンの芸術と理論から発して、マティスのフォーヴィズムから、大戦前のカンディンスキーの抽象的表現主義へと流れてきたものであって、シュルレアリスムの一部の作家と関連して、そこに新たな勢力を表してきた。前者の傾向は、知的・構造的・建築形態的・幾何学的・直線的であり、その理論的観念性への依存と厳格さにおいて、「古典主義的」であるとされ、後者の傾向はそれに対して、直感的・感性的・有機的・生理形態的・曲線的であって、構成的よりもむしろ装飾的であり、その神秘性・自発性・非合理性などを強調することにおいて「ロマン主義的」であるとされる。」<sup>11</sup>

瀧口は、この文においてアルフレット・バー（1902～1981）の論文「Cubism and Abstract Art」（1936）を参考としており、瀧口のいう抽象芸術の2つの流れのうち、前者はバーのいう「幾何学的な抽象芸術（Geometrical Abstract Art）」であり、その後者は「非幾何学的な抽象芸術（Non-Geometrical Abstract Art）」である。「非幾何学的な抽象芸術」は、その名称が指すものと内容とが適切に一致していないという批判から、「有機的な抽象芸術（Biomorphic Abstract Art）」という名称が採用される場合もある<sup>12</sup>（図 39）。本論文において「有機的な抽象芸術」に統一している。

バーが行なった「幾何学的な抽象芸術」と「有機的な抽象芸術」との対比は、前掲したヴォリンゲルの論にある「幾何学的」なるものと「有機体的」なるものとの対比に始まるものである。

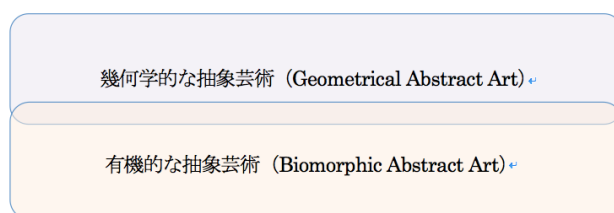


図 39

またバーは、もう一つの異なる方法においても抽象芸術を分類している。それは、横山勝彦（1954～）の論「造形芸術の記号論的考察」（1984）<sup>13</sup>によると、「近似抽象（Near Abstraction）」と「純粹抽象（Pure Abstraction）」である。近似抽象と

は、「芸術家が自然形体から出発し、それらを抽象的な、またほとんど抽象形体へと変形する構成である。芸術家は、抽象的なゴールへと接近するが、到達することはない」という類の抽象絵画であるとされる。横山によると、これはモンドリアンの「プラス・マイナス・コンポジション」など、何が描かれているか判別するのが困難なアルプやピカソの作品が該当するという。純粹抽象とは、マレーヴィッチの黒と赤の正方形による絶対主義の作品のように、「自然形体への依存は絶対がない」また「最終的形体におけると同様、その起源においても純粹に抽象的である」と説明される類の抽象絵画であるとしている（図 40）。

すなわち、近似抽象は、画面において変形されてはいるが対象を持っており、純粹抽象は、対象を持たないものである。この分類は、前述したカンディンスキーの考えからはじまるものである。

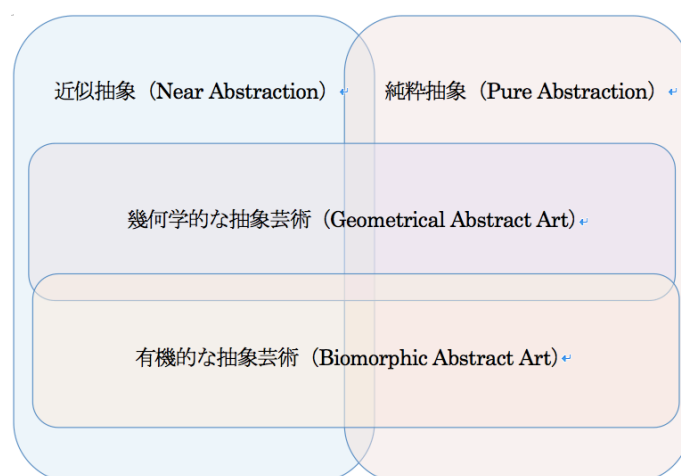


図 40

- 1 『新潮 世界美術辞典』新潮社 1985 年 p.928
- 2 ヴォリリング著『抽象と感情移入』草薙正夫訳 岩波書店 1953 年 p. 33 (括弧内は筆者)
- 3 ヴォリリング前掲書 p. 39
- 4 ワシリー・カンディンスキー「回想」『カンディンスキー著作集 4 回想』西田秀穂訳 美術出版社 2000 年 p. 30
- 5 同
- 6 西田秀穂「抽象絵画の成立」『カンディンスキー著作集 4 回想』美術出版社 2000 年 p. 159
- 7 ワシリー・カンディンスキー「芸術における精神的なもの」1912 年、『カンディンスキー著作集 1 抽象芸術論』西田秀穂訳 美術出版社 2000 年
- 8 同 p.73
- 9 同 p. 73~79
- 10 瀧口修造『近代芸術』美術出版社 1962 年 (初版 1938 年)
- 11 同 p.54 (下線は筆者)
- 12 横山により
- 13 横山勝彦「造形芸術の記号論的考察」後藤狷士編『芸術と批評 造形芸術の記号論的考察』多賀出版 1984 年

## 第2節 純粋抽象

前節で述べた抽象芸術の分類において、私は自らの作品が「純粋抽象」と「有機的な抽象芸術」とによく当てはまるように考えている。「純粋抽象」だと思う理由は、自然の外見や対象に倣ったものではないからである。「有機的な抽象芸術」だと思う理由は、その特徴としての「直感的・感性的・有機的・生理形態的・曲線的であって、構成的よりもむしろ装飾的」という特徴に当てはまると考えたからである。しかし、当てはまらないところもある。それはポーリング技法により筆を用いていないところであり、それによって制作の行為自体に意味がもたらされ、また絵の具が物質性を顕著に表す。この場合、抽象芸術の前節の分類に当てはまるところはないのである。図41は前節で横山が純粋抽象の例として挙げたカジミール・マレーヴィチ（1879～1935）の作品である。

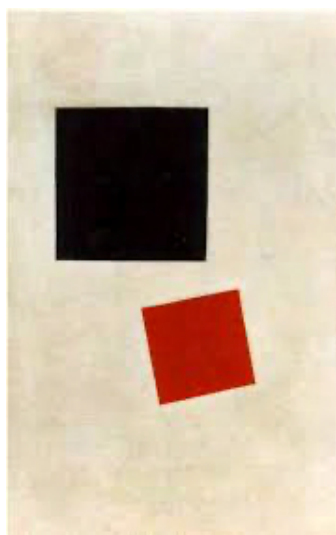


図 41 カジミール・マレーヴィチ  
《赤と黒の正方形》1915年 714×444  
ニューヨーク近代美術館 MoMA

### 純粋性への努力

「純粋抽象」および「有機的な抽象芸術」にはどのような傾向があるだろうか。それを論じるために、はじめに、近代芸術の特質を明らかにする。横山の論文ではゼーデルマイヤー（1896～1984）の著作が用いられており、ゼーデルマイヤーによると、近代芸術に主要な現象の一つは、各芸術ジャンルに共通した「純粋性への努力」であるという。それは各々の芸術が他から自己を切断し、さらにジャンル内での純粋性を高めていく過程であるとされる。そこには、純粋性を得ようとする努力

の2つの主要な意味があり、それは、「無条件となることと自己を切り離していること」<sup>1</sup>である。すなわち、他律する要素を自己の外に排他し続けることで、最終過程に見えてくるものは純粋な、絶対な自己であるということである。

### ハロルド・オズボーンの記号論的考察

横山の論文によると、ゼードルマイヤーは、絵画における「純粋性への努力」とは、「彫塑的なもの」と「構築的なもの」とが追放され、さらに「描写と意味」が否定されていく過程であるという<sup>2</sup>。では、抽象絵画はこのこととどう関係してくるだろうか。抽象絵画の構造については、横山の論文に詳述されているので再び参照したい。横山は、ハロルド・オズボーン（1905～1987）の情報理論に基づいて抽象絵画の記号論的考察を試みている。オズボーンによると、芸術作品は、意味論的情報（semantic）、統辞論的情報（syntactical）、表現的情報（expressive information）の3つの情報があるとしている<sup>3</sup>。意味論的情報とは、芸術作品における「作品自身の外にある事物についての視覚的情報」であり、作品がこの情報を有することが伝統的に「再現的」と呼ばれてきたのである。つまり、現実にある対象の視覚的情報が画面において形体や色彩として置き換えられ、それらが当の対象として認識することができる情報である。統辞論的情報とは、芸術作品の「それら自身の感覚的特質や構造」についての情報である。つまり、作品諸要素の全体的な関係性や構図、構成、バランスについてのものである。表現的情報とは、上述の2つの情報に付随して生ずる情報である。横山はわかりやすい例文を用いているのでそれを引用する。

「りんごを描いた絵があるとしよう。この場合、色彩と形体によって表された「りんご」という表象が意味論的情報であり、色彩相互の関係・筆致・全体の構図が統辞論的情報、作品が全体としてわれわれに伝えるある質が表現論的情報である。<sup>4</sup>」

オズボーンによると、具象絵画は二次元的平面、絵画という媒材、大きさの問題など、絵画という芸術形式に内在する制限によって文字通りの対象再現は不可能であることから、具象絵画においても必然的に「抽象」という事態が生ずるとしている。これは私が第2章で感じていた現実と画面との齟齬にあたる。具象絵画においては意味論的情報を飼い慣らし、絵の具という媒材を「透明」にすることが求められて、統辞論的な特質が抑圧されていたのである。媒材を「透明」にすることは、絵の具（媒材）は絵の具として見られているわけではなく、絵の具は描かれる対象が意味するもの、あるいは意味付けされるものとして見られることになる。すなわち、

絵の具は絵の具として透明になる、ということである。絵画形式の制限は意味論的な情報量をも制限するとある。この絵画形式に内在する「抽象」をより明確に意識し、「意図的に抽象することを選択した」のが、近似抽象であるとする。近似抽象は、「意味論的信息よりも統辞論的信息を、再現あるいは描画されたものよりも、作品の形式や構造を主に強調する」という傾向があり、意味論的な情報量が意図的に減じられている場合でも、意味論的信息を担うものである。

### ハンス・ゼードルマイヤーの抽象芸術非芸術論

以下さらに、ゼードルマイヤーの論文<sup>5</sup>を参考に論ずる。ゼードルマイヤーはバーのいう「近似抽象」と「純粋抽象」との分類を「意味をもつ無対象絵画」と「意味をもたない無対象絵画」という言葉を用いて展開している。ゼードルマイヤーによると、純粋抽象、つまり「意味をもたない無対象絵画」は初めてすべての他律する混合物から醇化された自立した絵画の極限を成すものであるとする。それは近代芸術が目指していた「純粋性への努力」の実現を最大限可能にすることを意味している。しかし、ゼードルマイヤーの結論では、この種の絵画は最終的に非芸術的なものに陥るとしている。どういう意味なのだろうか。それは、「意味をもたない無対象絵画」に備わる性質に由来する。その性質は1つ目に、作品が、または作者が完成することを求められず、ただ自分自身の習作として、または実験としてあるという可能性をはらむ性質であるとする。2つ目に、「意味をもたない無対象絵画」は、「意味をもつ無対象絵画」（近似抽象）から意味を捨ててしまうことによって、画面の環境はぐらつき、不安定なものになる。そのことは、画面にあるものは観る人にとってほとんど何にでもなり得る。そこには鑑賞者（作者を含む）一人一人の主観による瞬間的な気分や、その前に起こったさまざまな出来事に依存する性質があるのである。以上の2つの性質はどちらも主観的要素となり、このことは「意味をもたない無対象絵画」が主観的要素によって成り立っていることを示している。そして、趣味的な世界へと向かうことになることを示している。なぜなら、趣味は美的な評価の唯一の権限であり、美的なものの全く主観的な要素であるからである。つまりそれは非芸術的なものと等しいのである。

### 横山勝彦の純粋抽象芸術論

横山はこのゼードルマイヤーの論に対し、ある道筋を与えている。以下、横山の論を紹介する<sup>6</sup>。オズボーンによると芸術作品は、意味論的信息と統辞論的信息とが相互に作用して表現的信息を伝達する人工物である。芸術作品ではない他の人工物との差異は、「実質的属性（virtual property）」があるかどうかである。実質的属性

の説明には横山の例文がわかりやすい。以下、引用する。

「実質的属性とは、鏡の中の虚像のように、日常的意味で現実ではないにもかかわらず、直接私たちの感覚が捉えることのできる或る質である。例えば、二次元的画面に三次元的空間が描出されるときに生ずる深さは、実在的でないにも関わらず、「主観的でもなく想像上のものでもなく、われわれが見る芸術作品の中に客観的に存在している」のである。」<sup>7</sup>

つまり、この実質的属性はいわば絵画の平面性とそのイリュージョンの空間性との狭間にある客観的共通として認識されるものと捉えられる。オズボーンによると、この実質的属性にこそ芸術作品という人工物に固有の特性に他ならないという。つまり、実質的属性がある限りにおいて芸術作品とみなされるのである。

横山はオズボーンのこの見解により、近似抽象と純粋抽象における実質的属性を検討している。意味論的情報と統辞論的情報の両情報を有する具象絵画と近似抽象において、媒材は透明に使用され、作品は意味論的な場となる。したがってこの場合、実質的属性は程度の差こそあれ、意味論的情報に依存するとみることができるとする。対して純粋抽象は、バーのいう形体と色彩との一義的關係のみで成立する類の、意味論的情報とは全く関わらない抽象芸術であった。そこでは媒材は不透明に使用され、作品の表現論的情報を支える。純粋抽象は、意味論的情報を欠くがゆえに、作品の実質的属性は専ら統辞論的情報が担うことになる。つまり、実質的属性は媒材が透明に使用される絵画作品の場合よりも、より強められて実現されているとみることができる、としているのである。したがって、横山はここにおいてゼーデルマイヤーの抽象芸術非芸術論を退けられることとなった。純粋抽象が芸術作品とみなされるのは、この実質的属性が形体と色彩の一義的關係に存在するからに他ならないのである。

横山によると、純粋抽象は、意味論的情報を欠くがゆえに、作品としては未完であると言わなければならない。鑑賞者の意味づけの機能は、いわば宙づりにされており、可能性は余白のまま潜在しているのである。つまり、このような作品は鑑賞者に対して、意味論的に開かれており、自由な解釈の余地が残されているのである。したがってこの種の絵画作品を「開かれた作品」と呼ぶことができるのである。開かれた作品つまり純粋抽象に付けられた画題は、鑑賞者に解釈の方向を支持するものだろうと述べているのである。

以上、横山の論から私が必要であったものを抜き取り要約した。横山は純粋抽象



に関するゼードルマイヤーの抽象芸術非芸術論を考察し、芸術であるべき可能性をオズボーンの情報理論を借りながら簡潔にまとめている。純粹抽象に与えられた可能性は、統辞論的情報に「実質的属性」を与えるという可能性と、また、画題に対する可能性を見出してくれたのである。

---

<sup>1</sup> ハンス・ゼードルマイヤー『近代芸術の革命』石川公一訳 美術出版社 1956年 p.15

<sup>2</sup> 同

<sup>3</sup> 意味論的情報、統辞論的情報、表現的情報は横山翻訳

<sup>4</sup> 横山勝彦「造形芸術の記号論的考察」後藤狷士編『芸術と批評 造形芸術の記号論的考察』多賀出版 1984年 p. 315

<sup>5</sup> ゼードルマイヤー前掲書 p. 29

<sup>6</sup> 横山前掲書 p.321

<sup>7</sup> 同 p.321

### 第3節 抽象表現主義

「幾何学的な抽象」と「有機的な抽象」とを二項対立的に考えることはあまりよいこととされなくなってしまった。バーの行った分類は大きな批判にさらされたのである。すでに分類に明瞭な境界線があるわけではない。『西洋美術辞典』<sup>1</sup>によると、「幾何学的な抽象」と「有機的な抽象」の間には「抽象表現主義」と呼ばれる第三の存在があることは否定できないとしている。1910年、ドイツ表現主義の圏内にいたカンディンスキーが初めて抽象絵画を描いたことは第1節で述べたことであったが、抽象表現主義という言葉は初めカンディンスキーに対して用いられたものであった。しかし、1946年ロバート・コーツがハンス・ホフマンの個展評において用いてから、アーシル・ゴッギーやジャクソン・ポロックの作品に対して適用されるに及んで流行語となり、他のニューヨーク派の画家の作品に拡大し定着したのである。ニューヨーク派とは、1940～1950年代にニューヨークで制作し、1947～1948年頃成熟した様式に達した革新的な画家たちを指している<sup>2</sup>。この抽象表現主義が外見上一体として見えるとすれば、それらは即興的、エネルギー、自由な技法を用いて、既成の因襲的な良き趣味を満足させるよりも、人々のものの見方に衝撃を与えることを望んだ非イメージ（図像）的で反形式的な絵画であるという点では一致しているからである。しかし、各人の作品があまりに多様なため、普通の流派と違って一般的な公式に当てはめるのは難しいものである<sup>3</sup>。

抽象表現主義はロバート・コーツよりむしろ、クレメント・グリーンバーグ（1909～1994）によって大きく育てられた。グリーンバーグの論文「モダニズムの絵画」（1960）は、近代芸術を新しく見出しており、それは「芸術が芸術を指し示す」というモダニズムの自己批判性、自己言及性を強調し、媒材への注意を喚起するものとされる<sup>4</sup>。グリーンバーグの論<sup>5</sup>によると、「私は、モダニズムを哲学者カントによって始められたこの自己-批判的傾向の強化、いや殆ど激化ともいふべきものと同一視している」とある。さらに「モダニズムの本質は、ある規律そのものを批判するために-それを破壊するためにではなく、その権能の及ぶ領域内で、それをより強固に確立するために-その規律に独自の方法を用いることにある」としているのである。谷川渥（1948～）によると<sup>6</sup>、絵画を他の芸術のジャンルから区別し、絵画を絵画たらしめている最終的な条件はといえば、支持体の平面性、二次元性ということしかない。芸術の自己批判性は、平面性への還元と内在的に結びつくとし、このような「視覚的イリュージョン」は、グリーンバーグのモダニズム論の要諦であるとしている。またこの「視覚的イリュージョン」には2つの留意点がある。一つは、モ

ダニズム絵画は必ずしも具象性、再現性を排除しないということである。モダニズムが原則的に放棄したのは、三次元の対象がその中に存在しうるような空間の再現であって、抽象性や非具象性をむやみに称揚しているわけではないとしている。もう一つは、モダニズム絵画の平面性とは、決してまったくの平面になることではないということである。人がその中に入っていくことを想像しうるような三次元的空間のイリュージョンでもなく、だまし絵的イリュージョンでもなく、ただ眼によってのみ覗き込んだり通っていったりできるような空間のイリュージョンが問題だというわけである。それはポロックの作品が例として挙げられる。このような平面であることを意識させながら、しかも空間を感じさせること、それがグリーンバーグのいう「視覚的イリュージョン」であったのである。またこれは、先に述べていたオズボーン、横山のいう「実質的属性」と類似しているようである。このようなグリーンバーグの批評は、第1節や2節で見てきた他の抽象絵画と異なる。グリーンバーグの言葉によると、「純粋性への努力」は決して抽象性に、つまり非具象（無対象）性に直接的には結びつかず、必ずしも画面はわけのわからないものでなければならないという図式を壊している。ゼードルマイヤーは画面の中から彫塑的なもの、構築的なものを拭き去るだけでは満足してはいられないという趣旨を述べ<sup>7</sup>、のちに意味論的情報を追放することで「意味をもたない無対象絵画」という完璧に近い純粋性を獲得してきたのであったが、それは非芸術という結論で止まってしまっていた。それはおそらく純粋性のために、表面的には目立たないが不可欠だった何らかの要素までも排他してしまったのではないだろうか。つまり削ぎ落としすぎたのである。グリーンバーグ以前の抽象芸術は、抽象をどうするのか、対象をどうするのかなどに着眼点を据えていたが、グリーンバーグはそれをあっさりと断ち切った。重要なのは、平面と空間との狭間にあるとしたからである。

グリーンバーグは、フォーマリズムの批評であるとしばしば称されている。フォーマリズムは、形式主義と訳されるが、それは画面の輪郭や構図などの図像学的なものではない。谷川は以下のように説明する。

「「フォーム」という語は、その対概念として「コンテンツ（内容）」と「マター（物質、材料）」の2つを持つ。つまり、「形式-内容」と「形相-質料」の二様の概念的組み合わせがある。グリーンバーグの批評は、「内容」としての図像学的解釈に淫することを拒否し、「質料」としての芸術的媒材（絵画材料）を重視する点で、「形式」と「質料」の合体としての「フォーマリズム」であるといえる。」<sup>8</sup>

芸術を、あるいは絵画を、他の文脈と関連づけることなくそれ自体としての問題にする、これがグリーンバーグの基本的立場であったとしているのである。

谷川の言葉を参考にとすると、グリーンバーグは、ハインリッヒ・ヴェルフリン（1864～1945）の著作『美術史の基礎概念』（1915）において、ルネサンスとバロックとを区別するために用いた「線的」と「絵画的」という対概念の一方である「絵画的」という形容詞を抽象表現主義（グリーンバーグはそれを「アメリカ型」絵画」と名付け、呼んでいたが、ここでは抽象表現主義で統一することにする）に与えたのである。絵画的とは、解放的な素早い描き方、もしくはそのように見える描き方、はっきりと描かれた形体ではなく滲んで溶解したような量感、大まかで荒いリズム、激しい色彩、むらのある絵の具の染み込み、濃度、筆致、ナイフ、指、布切れの跡といった物理的な諸特徴の集合を指している<sup>9</sup>。これらのような意味からグリーンバーグが唱えた視覚的イリュージョンには絵画の質料が関連すると考えられる。

このような抽象表現主義によりその後の時代の芸術、美術に与えた影響は多大であった。それは、現代にある美術の根幹を探るには参照されなければならないものとなる。私の作品には抽象表現主義と一つ確実な関連がある。ポーリング技法が注目された最初の出来事であったからである。主に、ジャクソン・ポロック、ウィレム・デ・クーニング、ハンス・ホフマンなどが用いていた。その中でもポロックがその技法を大々的に展開し意味を与えた功績が残されているのである。

---

<sup>1</sup> 『オックスフォード西洋美術事典』講談社 1989年 p.656-657

<sup>2</sup> 同 p.755

<sup>3</sup> 同 p.657

<sup>4</sup> 谷川渥「抽象表現主義」『現代アート辞典』美術手帖編 美術出版社 2014年 p.27

<sup>5</sup> クレメント・グリーンバーグ「モダニズムの絵画」1960年、『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃雄編訳 勁草書房 2011年 p.62

<sup>6</sup> 谷川前掲書 p.28

<sup>7</sup> ハンス・ゼーデルマイヤー『近代芸術の革命』石川公一訳 美術出版社 1956年 p.29

<sup>8</sup> 谷川前掲書 p.27

<sup>9</sup> 谷川前掲書 p.28

#### 第4節 ジャクソン・ポロック

私は、「色彩だけの制作」から「ii型制作」に至るまでにおいてポーリング技法を用いてきた。これは、ジャクソン・ポロックが用いた技法として知られている。ポロックは前節でまとめた抽象表現主義の中心的人物として知られており、グリーンバーグは「視覚的イリュージョン」の代表としてポロックの名が挙げていたのであった。そのようなポロックはポーリング技法によって何を行ったのだろうか。三井滉（1929～1993）によれば、ポロックはこの技法によって「伝統的な絵画を覆すような技法と絵画空間の創造にふみだし」<sup>1</sup>ているとする。それは、どのような意味だろうか。

ポロックの用いた技法はしばしば、ポーリングではなくドリッピングと呼ばれることがある。絵の具を撥ね散らし、滴らせる（drip）、あるいは流し込む（pour）ようであることから、この技法の呼称として、ドリッピング、ポーリングという2種の語が定着した。ドリッピングの語のほうが比較的頻繁に使用されるが、慎重なコントロールと即興性とを共振させ、画面を線の網で覆うポロックの絵画ではポーリングの語のほうが適切であるとする向きもある<sup>2</sup>。

ポロックのポーリング技法について考察するために、彼がポーリングに達するまでの経緯、またポーリング達成後の経緯などをみていきたいと考える。そのために三井の論を参考に以下を論じることとする。ポロックは1912年に生まれ、大自然溢れるアメリカ西部で育ち、幼少期から内向的な性格を持っていたとする。三井によると、「自然に内在する力について考え、芸術を自己発見の手段と考えることは不思議なことではない。（中略）ポロックにとって、造型芸術の意味が、外面的なものの記録にあるのではなく、最初から内面的なものの表出にあると考えられたことは、彼の芸術の方向を決定するものである。」<sup>3</sup>つまり、ポロックにとって自分の内面にあるものを表すという姿勢は幼少期に形成されたと考えられるのである。

1929年、17歳でニューヨークへ渡り、トーマス・ハート・ベントン（1889～1975）に師事することになる。ベントンは、地方的な主題を扱う地方主義者であり、激しいバロック的な運動を伴う人物や風景をダイナミックな構図で描く画家であったとされる。ポロックはベントンの作品にダイナミックさ以外はほとんど影響を受けることがなく、むしろ反発していたという。ポロックとベントンとは師として友人として長い付き合いとなったが、ポロックがベントんに師事していたことは後に、強く反発すべきものを提供してくれたとポロック自身が語っているとされる。ポロックは、自然や生物などを直接スケッチすることに興味はなく、残されている素描（スケッチ）には、ミケランジェロのシスティーナ礼拝堂天井画やティントレット、エル・グリコの作品に基づいたと思われる人体や衣装の襞の練習がされている。これらの対象はベン

トンの影響であるが、ポロックの関心は、巨匠の主題や技法ではなく、激しく伸び縮み、またねじ曲げられた肉体や、衣装に内在するエネルギーと運動そのものの抽出にあった。他にもポロックの素描には、オロスコやシケイロスなどのメキシコ画家の影響を示しているものや、ピカソの作品に刺激を受けたと思われるものが残されている。ポロックは、ヨーロッパの現代絵画の重要性は芸術の根元が無意識にあると考えており、シュルレアリスム的なイメージ（図像）にも強い関心を示したとされているのである。

ポロックの作品の中に《魔法の鏡》(1941) というものがある。三井によるとこの作品は「インディアンの砂絵に対するポロックの関心がはっきりと認められる」とする。インディアンの砂絵とは、祈りの儀式として行われるものであり、地面に砂や色付きの土を手から少しずつこぼしながら図像を描く。この砂絵（図像）は日の出とともに創られ、日没までの間に砂絵が消散すれば、そこに込められた祈り（魔術）が実現すると考えられてきたものである。「《魔法の鏡》では、厚塗りの絵の具の中にモチーフが半ば沈み込んで、埋れたイメージの神秘的な効果をつくりだしている」<sup>4</sup>のである。この作品で用いられた絵の具に砂が混ぜられており、また、同時期の作品に多くみられるような、はげしい力と力の衝突や緊迫感のむきだしの表出とは異なり、この作品のイメージの強烈さは、むしろ消えていく形象の内部にひそんでいるのである。

1943年に制作された《壁画》（図 42）という作品がある。これはポロック最初の大きな作品であり、高さ約 2500mm、幅 6000mm 以上のものである。やがて取り組み続けることとなる大画面へのきっかけとなっているとする。レオンハルト・エマリングはこの作品に対し以下を述べている。

「線と色彩の渦から人物像が浮かび上がり、認識できたかと思うと、すぐその引き伸ばされた姿はまた溶解し始める。我々の目は休む間もなく、1つの参照点から別の参照点へと導かれる。黄色と緑色で強調された黒い線が、はっきりとした輪郭を作らないまま次々と流れ込んでいるが、完全に溶け込んでいない。何度も理解しようと試みるうちに、頭部や胴体、そして足そして地面が見えてくる気がするが、もう一度目を凝らすと、形を成していたものが再び消えてしまう。後には、はっきりとしたリズムの印象と、画面の必然的で絶対的な表現だけが残る。だが、対象の中心があるわけではなく、均質の色価がイメージの至る所にあって、それが果てしなく続く印象を次々と生み出しているのである。<sup>5</sup>」

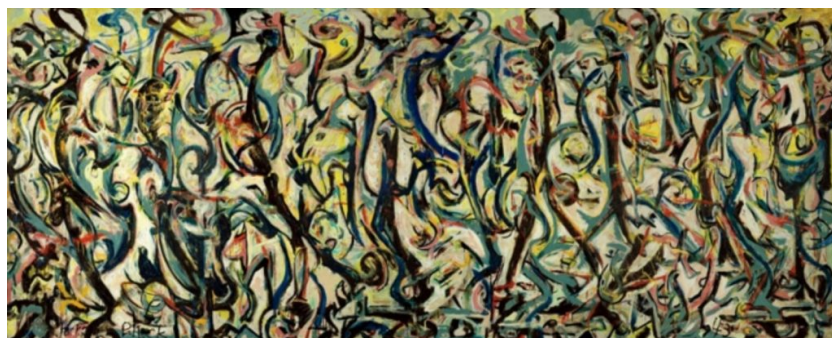


図 42 ジャクソン・ポロック 《壁画》1943/44 年 2432×6032

アイオワ大学美術館蔵

1947 年制作の《カテドラル》（図 43）および《五尋の底に》（図 44）からポロックのポーリングが開始されるとする。キャンバスを床に寝かせポーリングされたものである。《壁画》で見られるブラッシュ・ストローク的な筆致と、この2つの作品で見られるポールされた線とは、大きく意味が異なってくる。ポロックのポーリングについてはいくつかの言論がある。サム・ハンターは「絵画表現のエネルギーが解放され、絵画の枠による空間的境界にも、また絵の具の伝統的使用法にももはや関与しなかった」<sup>6</sup>と述べており、またブライアン・ロバートソンは、「現実的なイメージの不在によって、線はものの輪郭をとる必要性から解放され、フォルムから独立して存在することが許される。線はただ画面を活発化する構造としての作用を果たすだけ」<sup>7</sup>となると言っている。ポロックはこのポーリング技法によって、自らの新たな地平へ歩み出すことになると同時に、20 世紀の絵画を覆す偉業を成し遂げるようになったのである。



図 43 ジャクソン・ポロック

《カテドラル》1947 年

1816×890 ダラス美術館蔵



図 44 ジャクソン・ポロック

《五尋の深み》1947 年

1292×765 ニューヨーク美術館



1950 年制作した作品《一》（図 45）、《ラベンダーミスト》（図 46）は、ポロックの作品の中でもよく知られているものであり、最盛期の作品と呼べるものだろう。《カテドラル》や《五尋の底に》と同様にポーリング技法の図像によって画面を支配されている。ロバートソンは、これらの色彩は、ポロックが 1946 年以來アトリエをもっていたロング・アイランド、またニューヨークからはほど遠からぬハドソン河の堤に沿った地域の冬景色のひややかな色と結びついていることを指摘している<sup>8</sup>。また、三井はそれに対して以下を述べる。

「この作品の形式、つまり画家の行動の所産である線や斑点の離合集散と全体的統一である画面と、現実の情景には、形式的に何の類似性もないのにかかわらず、作品がこのような印象を与えることをポロックはどう考えていたのだろうか。彼が無意識に選び取った絵の具が、彼のよく知っていた自然の外観の中に見出されるものと一致したというに過ぎないのだろうか。」<sup>9</sup>



図 45 ジャクソン・ポロック 《一》1950 年  
2700×5350 ニューヨーク近代美術館蔵



図 46 ジャクソン・ポロック  
《ラベンダーミスト》1950 年  
2200×2975 ニューヨーク個人蔵

ポーリング技法を用いた制作から 2 年後の 1949 年、具象的な対象が描かれた作品《カットアウト》（図 47）を制作している。この作品は、「紙の上に油絵の具をたたためたオール・オーバーの画面の中央部が、文字通り人体状に切り抜かれて、布目もそのままのキャンバスの上に置かれている<sup>10</sup>」のである。三井はこの作品に対し以下を述べ、課題を呈している。

「これらの切り抜きは単に一樣の画面の中に変化を与え、また視るものの視覚運動にショックを与える為だけのものではあるまい。（中略）ポロックが自らつくりだした非具象の世界にもいつまでも安住しきれず、具象的なイメージとの葛藤にさいなまれたことを示唆するのである<sup>11</sup>」

「ポロックの作品に、一時具象的なイメージが取り入れられていることから判断すると、極度に抽象化された画面が、時には雰囲気的、印象派的なものに陥るのを防ぐための試みを企てたことと察せられる。こうして取り入れられた具体的なイメージは、画面の平板性を強く主張するものであった。しかし、それらが、浅い浮き彫り状の奥行きを暗示する画面のすべてを平面に一致させるものではなかった(中略) 周囲に対して、その前にあるものとも背後にあるものともいえぬ、中性的な面なのであるが、異質で不連続な面なのである。このような形象と地の一体化が、ポーリングによる絵画を形成した以後のポロックの重要な課題の一つだったと考えられる<sup>12)</sup>」

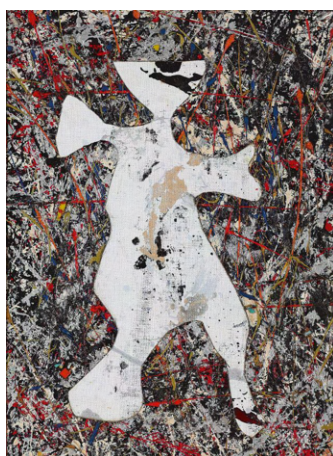


図 47 ジャクソン・ポロック

《カットアウト》1949年

773×57 大原美術館蔵

ポロックは《カットアウト》の他にもポーリングによる画面に具象的なイメージを取り入れた作品がいくつかある。例えば、1947年に制作された《彗星》(図48)や晩年の《青い柱群》(図49)などである。私はポロックがポーリングによる図像にとある風景のような世界を見ていたのではないかと考えている。《彗星》は、薄暗いポーリングの図像の中に白い一筋の線が浮かび上がっており、おそらくそれがタイトルに付けられている彗星だと推測することができる。ポロックはポーリングの図像に夜空や宇宙空間を見たのではないだろうか。また、《青い柱群》は、ポーリングされた図像の中に柱が8本聳え立っているものである。三井によれば、この柱は、ポロックが愛好していたとするトーテムポールであり、過去の作品に表されていた磔刑の十字架や墓標であるようである。そのことは、ポロックによって意味のある柱が表れていることを示し、やはり世界、もしくは風景のようなものをポロックは見ていたのではないだろうかと考えられる。

以上の2つの作品から、私は次のように考えた。もし、ポロックが私と同様に、ポーリングの図像の中に世界を見たならば、私が制作に対し抱えている（もしくは、抱えていた）問題は、ポロックが同じところでぶつかっていたものだろうし、彼のほうがより多くの問題が見えていただろう。ポロックはポーリングによってどのような世界を見出したのか、そして、ポーリングによってどのような世界を見ようとしたのだろうか。ポロックはポーリングの図像の中に世界を見ていると考えてもおかしくはないと思う。



図 48 ジャクソン・ポロック  
《彗星》1947年 943×455  
ヴィルヘルム・ハック美術館蔵



図 49 ジャクソン・ポロック 《青い柱群》  
1952年 2108×4876  
オーストラリア・ナショナルギャラリー蔵

- 
- 1 三井滉『現代美術へ 抽象表現主義から』文彩社 1991年 p. 21
  - 2 沢山遼著『アートスケープ』ワートワード <http://artscape.jp/artword/index.php/ドリッピン>  
グ%EF%BC%8F ポーリング 2018年11月アクセス
  - 3 三井前掲書 p. 8
  - 4 同 p14 および Bryan Robertson: Jackson Pollock, Abrams, 1960, p. 138
  - 5 レオンハルト・エマリング『ジャクソン・ポロック』2006年 p. 7
  - 6 Sam Hunter: "Jackson Pollock" (catalogue preface), 1956-1957
  - 7 Bryan Robertson: Jackson Pollock, Abrams, 1960, p. 35
  - 8 三井前掲書 p. 26-27
  - 9 三井前掲書 p. 26-27
  - 10 三井前掲書 p. 25
  - 11 三井前掲書 p. 25
  - 12 同

## 第5節 アクション・ペインティング

ポロックは、抽象表現主義として考えられているが、彼はもう一つ、アクション・ペインターとしても考えられている人物である。アクション・ペインティングとは、ハロルド・ローゼンバーグ（1906～1978）の論文「アメリカのアクション・ペインターたち」（1952）において打ち出した抽象絵画の一つの概念である。それは抽象表現主義とほぼ同義のように扱われることがあり、ニューヨーク派の画家たちを包括している点では同じであるが、厳密には大きく違う。ローゼンバーグの論によると、アクション・ペインティングとは以下のように説明される。

「キャンバスが、実際のあるいは想像上の対象を再生し再現し分析し、あるいは「表現する」という空間であるよりもむしろ、行為をする場としての闘技場に見えはじめた。キャンバスの上に起こるべきものは、絵（ピクチャー）ではなくて事件（イベント）であった」<sup>1</sup>。

すなわち、この画派は、描いたものとしての図像や画面が作品であるというよりは、描くという行為が作品であり、最も重要であるとしたのである。谷川は、このことは実存主義的な概念であり、グリーンバーグの言うフォーマリズムとは対照的な概念であると述べている<sup>2</sup>。グリーンバーグは質料に意義があるとしていたのに対し、ローゼンバーグは、支持体などの全てのものがなくてもかまわない<sup>3</sup>と述べているところは、それを裏付ける言葉である。同じ画派に焦点が当てられているのにかわらず全く異なる批評が行われたのである。では、アクション・ペインティングとはなんだろうか。まず概要を見ていきたい。

アクション・ペインティングに関する先行研究や書物は、抽象表現主義と比べてはるかに少ないことから、ローゼンバーグの原文「The American action painters」とそれが訳されたもの「アメリカのアクション・ペインターたち」をもとに考察を進めたいと思う。ローゼンバーグが絵画において行為性を主張し、支持体など全てのものはなくてもかまわないと述べられている文章は以下のものである。この文章は、ローゼンバーグが捉えたアクション・ペインティングの概要が要約されている。

「新しいアメリカ絵画は、「純粹」芸術ではない。美学のために対象が除去されたわけではないからである。りんごがテーブルから払いのけられたのは、部屋の空間と色彩を完璧な関係におくためにではない。描くという行為の途中に何

物も介在しないためにこそ、そうならざるをえなかったのだ。素材とのこの格闘にさいしては、美学もまた二義的なものになってしまう。フォルムも、色彩も、構成も、デッサンもみな補助的なものであり、そのうちどれも（キャンバスも含めて全てのものが）無くともかまわないのだ。常に大切なものは、行為のなかに含まれた新しい意味である。イメージのなかに何かがあるにせよ、ないにせよ、イメージとは、最終的にはひとつの緊張関係であるだろうということとは認めなければならない。<sup>4)</sup>

文頭にある、「新しいアメリカ絵画」とは、抽象表現主義における絵画を包括する点で同義である。ローゼンバーグは、この「抽象表現主義」という名称は適切ではないという考えから<sup>5)</sup>、彼の論の中では「The new American painting」と記述されている。よってここでは抽象表現主義を「新しいアメリカ絵画」と呼ぶことにする。また、「純粋芸術 (pure art)」とは、バーのいう「純粋抽象 (pure abstraction)」とは別のものである。純粋芸術とは、美術が純粋な芸術的表現であるものという「芸術のための芸術 (l'art pour l'art)」概念のある芸術様式である。

そして、下線が引かれた2つの文は、りんごの例え話となっているが、この文章全体の中でもっとも不可解なところである。これをそのまま理解しようとする、りんごを移動させ、部屋の空間や色彩のバランスを構成的に考慮した上で部屋の絵を描こうとしているのかとか、描く行為の中でりんごが障害となり払いのけようとしたのかとかであろうか。しかし、それでは理解が苦しい。「りんごがテーブルから払いのけられたのは…」という部分は噛み砕くと、「具象絵画から無対象絵画への移行したのは…」と述べている。そのすぐ後ろに続く文は、「部屋の空間と色彩を完璧な関係におくためではない。」であるが、ここで言われる「部屋の空間」はおそらく立体派から通ずる、幾何学的な絵画であり、そのあとの「色彩」はフォービズムから通ずることのできる有機的な絵画を意味しているのではないだろうか。すぐあとにある一文もりんごの例文の続きである。それは、「描くという行為の途中に何物も介在しないためにこそ、そうならざるをえなかったのだ。」である。これは近代芸術の運動はゼードルマイヤーがいう「純粋性への努力」であり、「純粋性への努力」とは自己のうちにある他律する要素を排他し続けることで、最終的に残るものは純粋で絶対な自己であるというものであった。ローゼンバーグは絵画の本質は絵を「描く行為」としてしているため、「描く行為」から他律する要素を排他しようとしたのであろう。文に書かれる「何物」とは他律する要素を暗示している。すなわち、この不可解なりんごの例文は、まとめると、「(新しいアメリカ絵画が) 無対象絵画へ移行したのは、幾何学的な絵画と有機的な絵画がよりよい関係になるためではな



い。(それは、) 描くという行為がそのプロセスにおいて純粋化されたためにこそ、そうならざるをえなかった。」となるのである。

次の文は、「素材とこの格闘にさいしては、美学もまた二義的なものになってしまう。」である。これは、「素材とこの格闘」とは何を指しているのだろう。私は2つの解釈があると考えた。一つは「素材」が、りんご的な対照的事物である解釈で、「りんごを払いのける(対象を払いのける) 格闘」としての意味である。もう一つは、絵の具的な媒材である解釈で、「絵の具とこの格闘」としての意味である。それでは、原文で用いられる言葉の意味を探ることにする。この文の英語表記は、「In this gesturing with materials the aesthetic, too, has been subordinated.」である。下線部の「materials」が素材を意味している。この論文の他のところでは、りんごは「the apple」と書かれ、対象は「the object」である。また、絵の具は「the paint」であった。これらはその「materials」には当てはまらないかもしれない。では、「materials」が用いられているところはどのように扱われているのかを同論文の他の文章の中から確認すると、例文として「he went up to it with materials in his hand to do something to that other piece of materials in front of him.」を挙げる。この文の訳では「彼は素材を手にしながらか、目の前のもうひとつの素材に対して何かを行うためにそれに向かった。」とある。この文の前に、キャンバスの上で起こるべきものは、絵ではなく、事件であるという趣旨が書かれていることから、1つ目の「materials」はおそらく筆、あるいは絵の具である。2つ目のそれはおそらく絵の具、あるいは支持体(キャンバス)であろう。このことから、ローゼンバーグのいう「materials」は、固有のものを指さず、また多くの意味を持たせない、「絵画の媒材」としての意味があると想定することができる。したがって、「In this gesturing with materials」はおそらく「媒材とこの格闘」となるのではないだろうか。

以上は、私が仮定した文や想定した意味を付け加えているが、私はこのように読むことができた。私が要約した文をまとめると「新しいアメリカ絵画は、純粋芸術ではない。対象的事物が除去されたのは、美学のためでもない。無対象絵画へ移行したのは、幾何学的な絵画と有機的な絵画とがよりよい関係になるためではない。描くという行為がそのプロセスにおいて純粋化されたためにこそ、そうならざるをえなかった。(新しいアメリカ絵画の) 媒材とこの格闘に際して、美学もまた二義的なものになってしまう。(新しいアメリカ絵画は) フォームも、色彩も、構成も、デッサンもみな補助的なものであり、そのうちどれも(キャンバスも含めて全てのものが) 無くともかまわないのだ。常に大切なものは、行為のなかに含まれた新しい意味である。イメージのなかに何かがあるにせよ、ないにせよ、イメージとは、

最終的にはひとつの緊張関係であるだろうということは認めなければならないのである」となる。

これまでアクション・ペインティングの概要を通し見てきたわけであるが、アクション・ペインティングを行うことで何が起こるのか、どのような意味があるのかはまだ見ていない。よって、ここでもローゼンバーグの論を頼りに、その傾向について考察を行いたい。ローゼンバーグは、芸術に対して「緊張」を重要視していたという内容を前提に、本題に入ろうと思う。

ローゼンバーグは先ほど挙げた文の末に「緊張関係」（下線部）という言葉を用いていた。それはイメージが最終的には一つの「緊張関係」であるとしていたが、彼のいう緊張関係とはなんだろうか。緊張とは、心や体などがゆるみなく引き締まることとある<sup>6</sup>。しかしこれだけではよくわからない。ローゼンバーグの原文は「tension」であり、その意味は、ピンと張った状態、緊張、伸張、均衡などがある<sup>7</sup>。これらの意味を考慮すると、ローゼンバーグのいう緊張関係とは、イメージは最終的に画面を構成する要素どうしの間において張り詰める関係性を指しているようである。

## 演劇的再現<sup>8</sup>

ローゼンバーグは、緊張を表すのにアクション・ペインティングは革新的なものであるとしている。「心的な状態を身体の運動として演ずることによって、その再現を不必要なものへとしてしまい、キャンバス上のアクションにおいては、それ自体の再現ともなる」と述べている。ここで2回用いられた「再現」という語はそれぞれ意味が異なる。『日本大百科全書』によると、再現の意味は2通りある。一つに現実の対象に似た像をつくることであり、これは模倣とも呼ばれる。もう一つは、演劇や音楽のように繰り返される作品の現実化の意味で、これは上演と同義であるとする<sup>9</sup>。よって、ローゼンバーグがはじめに用いた「再現」は前者の意味にあたり、現実の対象をキャンバスなどの上にもう一度現す（描く）という意味において、キャンバスの中に擬似物を創り出していることになる。次に用いた「再現」は後者の意味にあたり、キャンバスの上で演じることは作品の実現化になるという意味において、再現されるたびにそれは常に新しい本物になるのである。

これにより分かることは、アクション・ペインティングは、常に新しい本物を作り出すという演劇的な再現を可能としている。それは私が画面の上で掃除をしたような、またはポーリングしたような制作と重なるものである。この演劇的な再現はアクション・ペインティングの一つの性質であると捉えることができる。



## 新しい意味の終わらない探求<sup>10</sup>

本節の初めに挙げた文の中に「常に大切なのは、行為の中に含まれる新しい意味である」(下線部)とある。それはどういうことなのか見ていこう。ローゼンバーグによると、アクション・ペインティングの最中にあるものは、画面との呼応であるという。筆触の一つ一つが問いであり、答えであり、また決断となる。そしてそれは一つの大きな意味を指す。決断とは、一切の芸術に固有な要素となっており、アクション・ペインティングはそれを抽出し、「正しい」動作を堆積することによって進行されなければならないのである<sup>11</sup>。作者にとっては心のなかにイメージを抱いて画面に向かい合うことはなくなり、素材を手にしながらか、目の前にあるもう一つの素材に何かを行うために向かうものとなる。それを動かすのは、心的状態や緊張であろう。また、何かのイメージがあるならば、それと出会うために向かうのであるとされる。

## アクション・ペインティングの制作方法と鑑賞方法

ローゼンバーグによると、演劇的再現を可能にするのは、心的なもの(作者)と物質的なもの(媒材)との両方で作られるアクションが本質的に一体化することであるとしている。さらに、このように一体化した「アクション」は、ほかのものに接触し、作用するという意味では一つの実体となるのである。

そして、描くという行為(作品)は、心理的に与えられたものを意図的なものに、つまりひとつの世界に翻訳し、その結果、それを超えなければならない。作者があたかも生々しい状況にあるかのように、感情や知性のエネルギーを組織化することであって、作品はそのキャンバスの上で行われる行為の中にあるのである。つまり劇である。鑑賞者は、この行為を画面の中に認識することから始めなければならない。作者が俳優になった以上、アクションの開始、持続、方向、心の状態、意志の集中と弛緩、受動性、機敏な待機などといった語彙で考えなければいけないのであるという。

## 非芸術性と非個人性

ローゼンバーグによると、絵画制作は作家の人間としての生活の中に溶け込んだ瞬間であるが、アクション・ペインティングは、そのような制作と生活との間にあるあらゆる区別を曖昧にしたのであるとする。そしてこの絵画は、生活を含むどのようなものに対しても意味を有し始める。そのことは、作者は(描く)行為によって、次第に芸術から遠ざかっていくということになるのである。また、アクション・ペインティングは、作家の存在と同じく形而上的な実体を持つものであるが、自己

表現とは無関係のものとなる。自己表現は、ありのままの自分の傷や魔術を、画面とともに受け入れることを前提にしているためであり、個人的な主題を作品に込めていたとしてもアクションにより「個人的」とはならないのである<sup>12</sup>。しかし、これでは、アクション・ペインティングが芸術からも遠ざかり、個人的なものからも遠ざかるとしている。

以上、私がローゼンバーグの論をもとに抜粋、要約したものである。ローゼンバーグは、新しい視点から抽象絵画を発見したとすることができるだろう。このアクション・ペインティングによってその後の時代に現れる美術動向に与えた影響は大きく、ローゼンバーグは、グリーンバーグと異なる方向で絵画を近代化させたといえることができるだろう。

---

1 ハロルド・ローゼンバーグ「The American action painters」1952年『新しいものの伝統』東野芳明訳 紀伊國屋書店 1965年 p.25

2 谷川渥「アクション・ペインティング」『現代アート辞典』美術手帖編 美術出版社 2014年 p.24

3 ローゼンバーグ前掲書 p.25

4 同 p.25 (下線は筆者)

5 同 p.37

6 『日本国語辞典 第二版 第四巻』小学館 2001年

7 『リーダーズ英和辞典』研修社 2013年

8 ローゼンバーグ前掲書 p.36

9 佐々木健一『日本大百科全書』<https://kotobank.jp/word/再現-507460>、2018年10月アクセス

10 ローゼンバーグ前掲書 p.23、31

11 同 p.37

12 同 p.37

## 第6節 絵の具は生きものである

絵の具は生きものである。この考えに至ったのにはいくつかの出来事があったからである。はじめに i 型制作期において用いていた岩絵の具が大きく関係している。

私が大学3年生の頃、大きな公募展に出品するため自分の身丈よりも大きな画面に蓮根畑を描いた、《はす》という作品がある。その当時は、まだ自らの作品を制作することや完成させることの経験が浅く、岩絵の具の扱い方にも慣れていなかったため、制作はうまく進んでいなかった。搬入する日の前日は徹夜しながら絵を描き進めていた（というより、画面に絵の具を重ね続けていた）が、結局のところ、自分の思うようにはならず気持ちが落ち込んでしまったのである。そして、その朝方、誰かが教室のカーテンを開けたとき、柔らかな朝日が画面を照らし、不器用にも重ねられた絵の具はその照射によって光輝いた。粒子状の岩絵の具がそうさせたのである。それは、息を呑むほどにとっても美しい光景であったことを覚えている。この美しさは、描かれている蓮根畑が、ではなく、絵の具そのものが、であった。そのとき、絵の具は絵の具だけで魅力的であると感じ、絵の具は、絵を描くための素材や道具などではないと捉え方が変わったときであった。

このような経験は、第1節で述べたカンディンスキーが抽象絵画を描くことになったきっかけとよく似ている。カンディンスキーはそのとき「対象が自分の絵を損じるのだ」<sup>1</sup>と感じたわけであったが、私は、不器用な作者（私）が絵を描くことで絵の具の魅力を抑え込ませてしまっているのではないかと考えるようになったのである。うまくいかなかった作品があれば、塗られた絵の具に対し、申し訳ない気持ちになったのである。

また、i 型制作の頃は、岩絵の具の扱い方に身体を慣らしながら行ってきたように思う。岩絵の具はそれぞれ個々の特性をもっており、その扱いは均一的とは言えないだろう。それは第1章でも既述したように、天然岩絵の具、新岩絵の具、合成岩絵の具などがあり、それらは元々の原料が異なる。絵の具の（色の）種類も多く、加えて粒子の大きさによっても分けられているのである。これらの絵の具を扱うためには、一つ一つを実践的に用いながら自分が慣れてゆくことがもっとも有効な方法である。私が特に悩まされながらも扱ってきた絵の具の種類に天然柳葉裏と天然小豆茶というものがある。天然柳葉裏とは、白味の強い淡い緑茶色であり、これは膠水と混ぜると水のように透明、もしくは半透明になり、着色過程においても水を塗っているように、絵の具の物質感が感じられない。しかしそれが乾燥すると不透明な色へと変わり、発色は他の岩絵の具よりも不透明であり、強く表れるの

である。この急激な色の変化は絵の具の濃度にもよるものであるが、私はこの天然柳葉裏を用いた結果、図像のバランスを崩してしまうなど何度か失敗し洗い流した経験がある。天然小豆茶とは、茶味が加わった小豆のような赤色であり、これは膠水に混ぜても透明にならないが、不透明性と発色性が著しく強い。天然柳葉裏も同様の効果があると説明したが、天然小豆茶はさらに洗い流しても流しきれないしつこさがあり、他の絵の具と混色したとしても天然小豆茶が勝り、他の絵の具を飲み込んでしまうようである。上に異なる絵の具を着色しても下にある天然小豆茶が表れてくるほどであった。このように、天然柳葉裏や天然小豆茶は他の岩絵の具を扱うように扱っていけないものである。しかし、それ以上に他の絵の具では置き換えられない独自の色味（素材感）を持っているため、私は使用し続けてきたのである。

先ほど述べたように、私は、岩絵の具は個々の性格を持っているのではないかと考えている。そして、画面に岩絵の具を着色するとき、岩絵の具は画面の上でその性格を表すように物質的な現象を起こす。その現象は、作者の意思ではなく、絵の具の性格が起こすものである。そのことは、岩絵の具が私とは異なる他者であることを意味している。作者（私）は、絵の具（他者）に寄り添うようにして制作を進めることで、その性格や魅力を抑え込むことなく制作することができるのではないだろうか。さらに、絵の具の魅力を抑え込むだけではなく、引き出す方法がある。それは、私にとって筆を用いない多様な技法を用いることであった。私が大学4年次の頃から、スタンプングなどの技法を用いることが多くあった。そのような技法は、作者の意思が反映されにくいものとなり、表される図像に偶発性を帯びさせるのである。岩絵の具は筆で描くことで現象を引き起こすものであったが、筆ではない技法を用いることによって、その現象により不確定的な効果を付加させ、絵の具がより絵の具らしく見出されるのであった。以上が、絵の具は生きものであるという考えに至る過程の、岩絵の具と私との出来事である。しかし、ここまでは絵の具はまだ「他者」である。

私は、博士後期課程1年次の冬から「色彩だけの制作」によって、アクリル絵の具によるポーリング技法を用いた制作を行い始めた。それは、求めている図像世界を追いかけてのことであった。アクリル絵の具は、岩絵の具と比べて扱いやすい。それは扱い方が均一的なところであり、特徴的な性格を持った絵の具（色）はあまり見られないし、着色し乾燥した後に透明となるのか、不透明となるのかが明記されていて分かりやすい。しかし、岩絵の具と比べ、着色した際に画面上に現象は起こらず、また色は形式的なものばかりでややチープさが感じられる。そして、「色彩だけの制作」で行われたポーリング技法の実験は、試行錯誤と失敗の連続であった

ことは第3章で説明した通りである。その実験において、画面の上に落ちた絵の具は乾燥するまでの間、動くことができ、私は様々な物質を絵の具に混入させたことにより、画面上で異なる絵の具が組み合わると様々な現象が起こり始めた。絵の具が乾燥するまで（90mm スクエアの画面では 30 分程度）の間、ゆっくりと少しずつ絵の具は動き続けるのである。これは、スタンプングにはない特徴であった。作者はその間、画面を見つめることしかできないのであるが、絵の具が独りで動いている様は、水槽の中の泳いでいる魚を見ているような感覚と似ている。ポーリング技法は、作者の意思が反映されにくいものという点では、スタンプング技法よりも優っており、偶発性もそれに伴っている。そのことは、絵の具が独立しやすくなる、絵の具らしさを見出せるものであることを示している。

ちょうどその頃、娘が教えてくれたことがある。娘は当時満1歳半ほどの年齢であり、見立て遊びをする時期であった。見立て遊びとは、おもちゃなどの身近にあるものを何かに見立てて遊ぶというものである。（これが成長するとごっこ遊びに繋がってゆく）娘はぬいぐるみなどを「友達」や「生きもの」のように見立て、頭を撫でたり、椅子に座らせたりして大切に扱い遊んでいたのである。私はその姿に、物を生きものに捉え直し大切に扱うことの尊さを改めて知ることとなったのである。私は絵の具を「他者」や「独立したもの」から、「生きもの」として捉え直すことにした。生きものとしての絵の具は、自らの性格を持ち、自らの力で動き、自らを表すものである。そして、それら一連の行動は、偶然性を有するため不確定的なものなのである。さらにそれは、私が膜を形成する物質（タンパク質を含むもの）を混入させたことにより一つの集合体となり、姿（身体）を持ち、時間が経てば腐ることがある。以上が、絵の具が生きものであると考えに至った経緯である。

では、生きものとは何か。生命現象を示す物を広く生物（生きもの）というが、何を生物固有の性質と考えるのかについては昔からさまざまな議論があるようである。例えば、成長することが生きものの本質であるという考えがあったが、無生物と考えられる鉱物や結晶も成長することからその考えは終息しているのである<sup>2</sup>。そしてそれはとても生物学的な考え方をしており、私のいう「生きもの」や「生きものらしさ」はその方法では現れてこない。

「一個の生命体は、一個の行動中心である。生命体とは、物質世界に差し込まれた、ある一定量の偶然性を、すなわち一定量の可能的行動を、表象するものである<sup>3</sup>」この文は、哲学者であるアンリ・ベルクソンが述べたものである。物質世界とは、必然性そのものの世界を指している。「一個の生命体は、一個の行動中心である」と

いう一文は、一つの生命体は、一つの行動の中心にあることを指し、(ポールされた) 絵の具という生きものは、行動という現象の中心にあると置き換えることができる。次の一文は、生命体とは、物質的必然の世界にある、可能な限りの行動（偶然性）を表象したものであることを言っており、ポールされた絵の具という生きものは、物質的必然の世界の中で可能な限り（偶然性を帯びた）現象を表出していると置き換えることができると考える。また、ベルクソンは生命体（生きもの）の活動傾向についても次のように述べている。それは、「生命活動は一つの運動であり、物質世界はその運動が反転されたものである。<sup>4)</sup> 続いて、「いのちの躍動は、その物質世界、必然性そのものである物質世界を取り押さえ、そこに可能的最大限の不確定性（偶然性）と自由を導き入れようとする<sup>5)</sup>」 ことである。前者にある生命活動と、後者にあるいのちの躍動とは似たような意味で用いられており、それは、感覚、情動、意欲などの内なる心的状態のことや、創造への飽くなき欲求のことを指している。これらの文では、生命活動（いのちの躍動）は偶然性を欲するもの、または偶然性そのものとして、それに対して物質世界は必然性そのものとして、二項対立的に捉えられている。すなわち、生命活動とは、必然的（確定的）な事象の中において、可能な範囲での偶然的（不確定的）な事象を求め、自由を獲得しようとするものだと言っているのである。加えて、私はその求め獲得しようとする運動過程にも生きものらしさがあるように感じており、ポールされた絵の具はまさにその姿があると考えている。既述した、ポールされた絵の具は、自らの性格を持ち、自らの力で動き、自らを表すものである。そして、それらの行動の一連は、偶然性を有するため不確定的なものであるとまとめていた。そのような絵の具はベルクソンの言う生命体に当てはまるのである。

最後に、絵の具に感じた生きものらしさは、一周回って私（作者）の生きものらしさの表象ではないかとも捉えることができる。私も人間という生きものである。私も決められた世界（物質世界）の中から、決められないもの（偶然性、行為）や自由を求めているだろう。その運動は、意識や無意識の間のどこかで行われており、そのことを私が認識していないのは、きっとその運動が流動的なものであり、経過途中のものであり、非物質的なものであるからである。私が岩絵の具に光り輝く物質的な魅力を感じた経験は、単に絵の具が「他者」であることを示し出していた。しかし、それを「生きもの」として捉え直し、その考えに拍車をかけるようになったのは、制作変遷の過程で物質としての特定の（単一の）対象がなくなり、ポーリング技法によって制作を進展させることになったことに由来している。特定の対象を描いていた（再現していた）i 型制作や i・ii 型制作は、その対象に自分の生きもの性を無意識下で感じとり、感動を覚え、その感動を画面に実現しようとしてき

たとするならば、特定の対象を再現することのなくなった「色彩だけの制作」以降、ポーリング技法という手段によって絵の具の魅力を、つまり絵の具に偶発性と自由とを、表すことで、私の生命活動という運動を目に見える形で、しかも i 型制作や i・ii 型制作よりも直接的な方法で吐露しているのではないだろうか。絵の具は生きものである。そして私も生きものである。それらの関係は、物質的には同一ではない。しかしその 2 つの生きものは、制作という特別な世界においては不可分一体の単一体となるのである。

---

<sup>1</sup> ワシリー・カンディンスキー「回想」『カンディンスキー著作集 4 回想』西田秀穂訳 美術出版社 2000 年 p. 30

<sup>2</sup> 『世界大百科事典第 2 版』平凡社 2007 年

<sup>3</sup> アンリ・ベルクソン『創造的進化』竹内信夫訳 白水社 2013 年 p.303

<sup>4</sup> 同 p.289

<sup>5</sup> 同 p.291



## 第5章 絵画と装飾

### 第1節 地球の描く絵画

私はポーリング技法を用いてマーブル模様にした図像を創り出してきたことは前述してきた通りである。マーブル (marble) とは『世界美術辞典』によると、大理石、または大理石などの脈理を思わせる縞模様を指すという。また、この言葉自体は「きらきら光る」という意味のマルマイレイン (marmairein) からきているという<sup>1</sup>。すなわちマーブルとは、物体としての石を指す場合もあれば、そうではなく、ある一種の模様や輝きなどの表象的、視覚的な状態を指す場合もあるのである。そして、その後者の場合はそれがマーブル模様と呼ばれる所以となり、このマーブル模様は石としての大理石を指標として、そこからは独立した表象的な、視覚的なカテゴリーを持っているのである。

石としての大理石とはどのようなものだろうか。その説明を始めるために石についての簡単な確認をしておきたい。瑪瑙コレクターの山田英春<sup>2</sup> (1962～) によると、石は、「鉱物」と「岩石」とに分けられる。鉱物とは、一定の化学組成を持った結晶質のもので、化学式で表すことができる。宝石と呼ばれるもののほとんどが、純度の高い結晶（鉱物）をカットして磨いたものである。結晶は、原子や分子が規則的なパターンで配列された個体である。他方、岩石とは、細かい数種の鉱物の粒が集合したものである。地中のマグマから出来上がる火成岩、泥や砂などの堆積したものが固まった堆積岩、これらの岩石が熱や圧力の作用で変質した変成岩、この3つに分類することができる。

さて、石としての大理石は、このうちの岩石であり変成岩である。『西洋美術辞典』によると、石灰岩が地熱や地圧などにより再結晶したものであり、結晶質石灰岩とも呼ばれるものである。主に方解石によって構成されており、またその模様は方解石以外の成分が混じっているために生じている。大理石の分布は広く、色と模様にも種類が多いが、中には色や模様の変化に乏しいものも含まれる。イタリア産の大理石を図50から52まで例示する。これらは大理石の中でも色や模様に関心、いわば装飾性のある大理石である。これらのように装飾性のある大理石は、建築の内部装飾として利用されてきた。古代ギリシアでは欠くことのできない建築材料であったとしている<sup>3</sup>。例えば、パルテノン神殿やカリアの王マウソロスの墓としてのマ

ウソレウム、トラヤヌス記念柱など様々な建築物にその使用が見られる。

装飾目的の建材としては、本物の大理石でなくても色や模様の変化に富んだ石をも含めて大理石と呼ばれることがある。それは色や模様の変化に富んだ非変成の石灰岩、トラバーチン、鍾乳石、ケープオニックスなどがあるとする。そのことは石としての大理石にこだわっているのではなく、室内を飾る装飾としての役割があることを示している。すなわち、建材としての石の大理石は、表象としてのマーブル（模様）としての意味をも含んでいるのである。

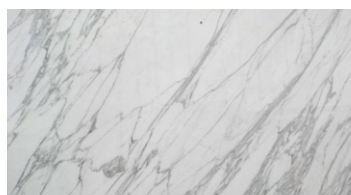


図 50 ブレッチア・オーロラ    図 51 チポリーノグリーン    図 52 カルカッタホワイト

私がこれまでの制作において、マーブル模様と呼んできたものは、表象としてのマーブルの意である。色と色とが、つまり絵の具と絵の具とが混ざらずに交わるような、そしてそれが流動性のあるものに対して、マーブル模様に似ていると述べてきた。しかし表面が似ているだけではなく、私の作品は石の構造ともそれほど離れていないと考える。絵の具がポールされた私の作品は、本来、表面上で現象が起こっているのではない。絵の具をポールすることで、石の塊の内部にある深さと同じように、絵の具は画面の上で溜まり深さを作り出す。それによって絵の具が底に潜ったり、表面上に登ったりすることができる。石はその深みの中にさまざまな現象を起こし、数万年かけて複雑な模様を創り出す。私の作品もまた深みの中で現象を起こし、図像を創っている。時間的な違いこそ大きいですが、それは石と絵画作品とが決して離れたものではないことを明らかにしているのである。

ポーリング技法を用い始めた初期の制作において創られた図像は、図 53 のように絵の具の破片が散乱しているようなものであった。しかし、現在は図 54 のように絵の具同士が判然として区別され流れるような図像となっている。その変化は、瑪瑙（図 55）にある図像（模様）を創り出せないかと考えたことによる。瑪瑙とは既述したケープオニックスと同じものであり、装飾目的の建材において大理石と呼ばれるものである。したがって、表象としてのマーブルには、瑪瑙にある模様が含まれると捉えられる。本物の大理石と異なる点は、模様がはっきりとした縞模様であり、また、鮮やかな色彩をしている点である。瑪瑙には様々な色や模様をした種類があ

る。山田によると、欧米では種類それぞれに名前があり、例えばオレンジ色や赤茶色をしたものをサード、赤味があざやかであればカーネリアン、緑色のものをクリソプレーズ、平行線で縞模様をしたものをオニックス（またはオキニス）、曲線の変化に富んだ縞模様をしたものはアゲートなどとその名称は数十種にも及ぶ。日本では色や模様の変化に乏しい種類から派手なものまですべてが瑪瑙と呼ばれており、地域によってもそれぞれの呼び名がある<sup>4</sup>。私が本論で扱う瑪瑙は、図 54 のように、主に色や模様の変化に富み、おおよそ縞模様のものを指している。欧米では、オニックスやアゲートなどに分類されるものである。

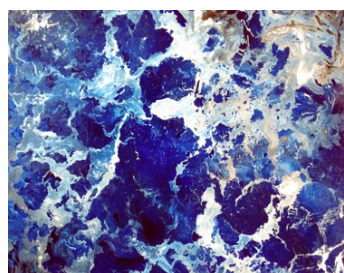


図 53 ポーリング技法による

図像 2017 年

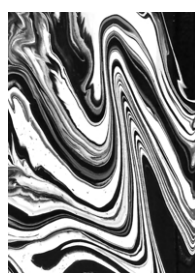


図 54 ポーリング

技法による図像

2018 年



図 55 瑪瑙

瑪瑙とは、山田英春によれば<sup>5</sup>、シリカ（二酸化ケイ素）を主成分とした鉱物である。またシリカが結晶したものは石英（クォーツ）と呼ばれ、目に見える大きさで六角柱状に結晶したものを水晶と呼び、目に見えない、ごく微小なファイバー状結晶が集合し、塊になったものを玉髄と呼ぶ。瑪瑙はこの玉髄に様々な成分が混じることによって生まれる色や模様の変化に富んだ鉱石である。また、シリカが泥や火山灰などの堆積物などと混じって固化し、石英質になった岩石はチャートと総称されるが、この中で石英の結晶が微細な粒子状で、酸化鉄などの成分を多く含み、色がついた硬質なものにはジャスパー（碧玉）と呼ばれる。さらに、同じ性質から宝石として扱われているオパールが作られるのである。これらの瑪瑙、ジャスパー、オパールは全てシリカを主成分とし、同じ石の中に入り込む場合も多いものである。

私と瑪瑙との出会いは、「対象の正体探し」で取り組んでいた石ころ拾いという遊びが始まりであった。制作で選定される対象には共通する何かがあると考え、自分が気に止まったものを集めるという対象の正体探しであったが、その中で石ころ拾いという遊びを見出すことになったのであった。石ころ拾いは最終的に、それに関する作品を数点制作することとなり、個展（トキダマリ）を開催するまでになった。

そしてその個展の会期中、来ていただいた方々に作品の説明をする際、石ころ拾いについても説明していたのであるが、その時に富山県にあるヒスイ海岸（宮崎または界海岸）を教えていただいたのである。富山県下新川群にあるその海岸は、砂浜ではなく、たくさんの小さな石（砂利）に覆われた海岸であり、ヒスイの原石が海から打ち上げられることがあることからヒスイ海岸と呼ばれている。ヒスイ（翡翠）とは、深緑色の半透明な鉱物であり、種類によっては宝石とも呼ばれる。私は、個展終了後、その海岸へ行き石ころ拾いをしたわけであったが、岩石か鉱物か（ヒスイか）を見分けられるような玄人ではなかったのも、とにかく気に止まったものを拾うことになった。

ヒスイ海岸で石ころ拾いをする以前、石川県の私の自宅からほど近い海岸で行っていた石ころ拾いでは毎回、鉱物を拾い当てようなどと考えてはおらず、鉱物というものもあまり知らなかった。しかし、ヒスイ海岸に落ちていた石はおおよそ不透明で線が直線的に描かれているものが多く、様々な模様の種類があり、驚いたのである。自宅近所の海岸で拾える石とは大きく異なっていた。そのような経験は、拾った石が、岩石なのか鉱石なのかという疑問や、石の表面にある色や模様に対して興味を抱くことへと繋がり、石を図鑑などで調べ始めるきっかけとなったのである。私が拾った石の中にヒスイは含まれていなかったが、その図鑑の中では縞模様が特徴的な瑪瑙と出会い、その魅力に感動したのである。また瑪瑙は、父が集めていた石のコレクションの中にもあったことを思い出させた。父が持っていた瑪瑙は私が幼い頃からショーケースに入れられており、私はそれをずっと昔から常々見てきたのである。このように、縞模様が描かれた石、瑪瑙は私の中で再会という形で出会うことになったのである。

先ほどから引用している山田英春は、世界的に有名な瑪瑙コレクターとして知られており、石に関わる様々な本を出版している。彼自身がいうに彼は、鉱物学や岩石学の専門家ではないが、石の表面にある、もしくは内部にある模様に着目し、それを平面的な魅力があるとして石を紹介しているのである。よってその著作の中には例として「絵画」という言葉が絶えず表れる。もちろん、絵画の専門家でもないのだが、全く知らないままにその言葉を用いているわけでもない。彼を石の模様の専門家として扱うならば、絵画をそのような視点から論じていることは私にとって貴重である。以下、山田の著作を参考に進める。

私は山田と同じく、瑪瑙の縞模様に魅力を感じている。山田は瑪瑙を「「模様の美しい石」の代名詞と言っている<sup>6</sup>」と述べるほどである。山田によれば、瑪瑙の模様のほとんどは岩石の隙間を充填する形でできており、隙間にシリカを多く含んだ熱

水が入り、玉髄が層を造りながら沈殿していったものであるという。層のひとつひとつが成分の違いによって微妙に異なった色に染まり、これをカットすると縞模様が現れる。またその層は、壁面にそって内側に、玉ねぎの皮のように重なっているものや、水平に板状に重なっているものなど様々あり、層を形成する空間の形や不純物の混入などの影響により、あるいはそれをどのようにカット（切断）するかにより、見出される模様は異なるという。そしてそれは、幾重もの偶然の重なりであり、その偶然が瑪瑙の面白さであるという。瑪瑙は、カットされていなければ、中がどのようなになっているかは分からないような外観をしており、山田は瑪瑙を自らの切断機によってカットする。その時の彼は、「自分の手で、どんな色と模様が出てくるか、一喜一憂しながら一つひとつ切ってみるのがまた楽しい。産地によって特徴はあるが、二つとして同じ模様のものはないため、どんなに切っても飽きることはない。」<sup>7</sup>と述べる。第3章で述べたように、私もこのような気持ちを、ポーリングを行う際に毎回感じることもあり、その際、私は常に「視覚的な喜び」を覚えていた。よって山田の言葉に共感を覚えた。石の模様とポーリングによる図像とは、形成される過程において偶然性は石の方が明らかに高いのだが、カットする確実性とポーリングする不確実性とはその差を埋めてくれないだろうか。瑪瑙をカットする喜びと、絵の具をポーリングする喜びは、その動作の喜びではなく、見ることができるという喜びを与えてくれるのである。

瑪瑙のようなコントラストの強い縞の連続模様は、注意を喚起し、それを凝視すると模様が動いて見えるなど独特な視覚的な効果を持っていると山田はいう。動物の世界でも、縞模様は外敵から身を守る迷彩効果や見る者に警戒心を与える効果などがある。また、魔物が忌避するとして好んで身につける文化もあれば、一般社会で縞模様をまとうことが忌避されていた時代もある。現代は、強い視覚的な体験を求める時代であるという。1950年代末からオブ・アートによる錯視効果を狙った美術が最盛すると、ブリジット・ライリーの縞模様が人気を博し、またテレビが普及することで当時のテレビの映像が乱れると、電気が生み出す動く縞模様が広く人々の目に浸透してしまうことになった。それと呼応するかのように石の世界にもより派手な色や模様をした瑪瑙のブームが訪れたのである。このような縞模様は人々にとって、畏怖と誘惑とが一体となったものであり、現在でも人の目を惹きつけて止まないものであると考えることができると山田は記している。

これまでの考察では、石としての大理石、表象としてのマーブルがあると分類し、瑪瑙が表象としてのマーブルに含まれるものとして述べた。また私の制作もまた、ポーリングを用いることによって、石の模様と同じような構造を形成し、石の模様

と同じような効果があるのではないかと論じてきたのである。私は、ポーリングによって瑪瑙のような魅力を表そうとしていたわけであるが、それは結局のところ、私の絵画は石にはなれず、装飾的なものになった。それはなぜだろうか。以下、いくつかの石を取り上げる。

モリソナイトというジャスパーの一種がある（図 56）。モリソナイトは、様々な要因による模様が複雑に同居しているもので、入道雲のような形、流れる曲線、掻き乱したような走る線、重厚でコントラストの高い色彩などが表れているとする。この石は別名として「芸術的なジャスパー」と呼ばれており、この「芸術的な」という意味は、アメリカで起こった抽象表現主義が所以となっているといわれる。ポロックなどの業績は、「今世紀最高の芸術家か、芸術の退化か」などと評されることもあり、それは「ペンキ屋の床の汚れかと思った」などの揶揄を言われるものでもあった。それまでの絵画に対するイメージが大きく変わった瞬間であったとされる。

1947 年モリソナイトはアメリカで発見された。その年はちょうどポロックがポーリングを始めた年でもあり、モリソナイトもポーリングも 1950 年前半に最盛を迎えたと考えられる。また、モリソナイトはジャスパーの一種であり、「ジャスパー」の語源は「斑点のある石」であった。その斑点はまさしくポロックの作品に対し用いられた言葉と重なっているのである。モリソナイトの「芸術的な」という意味は、このような風潮にちなんでおり、一見乱雑、無秩序であるように見えて、不思議な調和があるその模様は、まさに当時の「新しい芸術」であったとする。このような出来事から次第に、石を加工しアクセサリーとして身につけるという常の風習が、石を絵画のように鑑賞するために展示するというものによって変わっていったとされる。これは石の新しい在り方を創り出したのである。

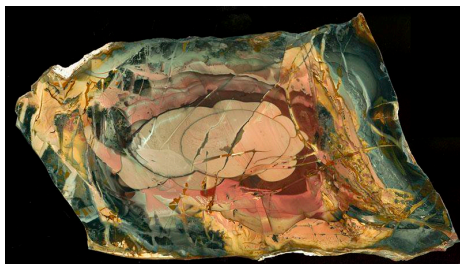


図 56 モリソナイト

また、石そのものを芸術作品とみなすような傾向は、2011 年に開かれたヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展にも見られた。フィレンツェ市内を流れるアルノー川上流には、複雑な線が縦横無尽に走り、線によって仕切られた面が絶妙な色の濃淡



を見せる「アルノーの緑」(図 57) や、年輪のような同心円模様を基調として、微妙なズレの反復が見られる「アルノーの線模様石」(図 58) と呼ばれる石灰岩がある。山田によると、「近代美術(近代芸術)が追求してきた純粹に抽象的な美のバランスを、巧まずしていともたやすく示しているかのように見える。石を断裁することで偶然に現れた模様は、「完成」されているとしかいいようのない造形の妙をみせる<sup>8)</sup>」とする。これらの石が採れるアルノー川上流で採取した石約 800 点が「作者のいない芸術作品」として、ヴェネチア・ビエンナーレに出品されたのであった。

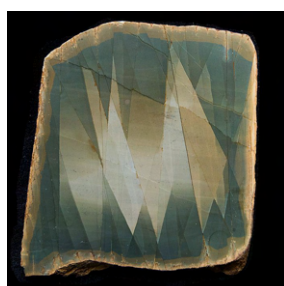


図 57 アルノーの緑



図 58 アルノーの線模様石

石は、偶然性の魅力という点において、完成された絵画であると山田はいう。それは、まるで地球が石に絵を描いているようであり、そのような地球は、偶然を使いこなすことのできる唯一の絶対の芸術家と捉えることができる。しかしもし、地球という芸術家がいるとするならば、物質的必然として地球は偶然を用いていないことになるかもしれない。私の制作のおよそ半分が偶然性を用いているとするならば、その半分は地球が描いているということもできる。そのことは、私の作品の半分は石であるということもできるのである。

地球は抽象的な完成された絵画を創り出していたが、地球は具象的な絵をも描く。その一つに、パエジナ(図 59、60)という石がある。パエジナの中には、まるで自然の景観を写しとったかのような、あるいは、都市の廃墟を描いたかのような模様を持つものがある。岩山があり、空に雲が浮き、青い海があり、地面には木々が生えている。また、樹木状の模様が描かれたデンドライト(図 61)と呼ばれる石がある。石の中で二酸化マンガンの結晶が樹の枝のような形で成長したものである。まるで樹木や葉の化石が入っているかのようにも見える。

これらの石に描かれた具象的な模様は、すべて偶然できたものであるとされているが、このような偶然何かに見える、偶然何かに似ているという効果は、私たちに不思議さとそれに対する興味を抱かせる、と山田は述べている。





図 59 パエジナ (岩山のある風景)



図 60 パエジナ  
(海原のある風景)



図 61 デンドライト

さらに、地球は私が創るのに苦勞を重ねたフルイドペインティングに表れる泡の効果までもすでに描き上げていた。図 62 はクレイ・キャニオンと呼ばれる石で、ここには細胞のような臓器のような、丸みを帯びた有機的な粒の連続模様が表れている。図 63 は私がポーリング技法によって創った図像であり、その中に泡の効果表れている。この泡は、クレイ・キャニオンの有機的な粒の連続模様と似ている。

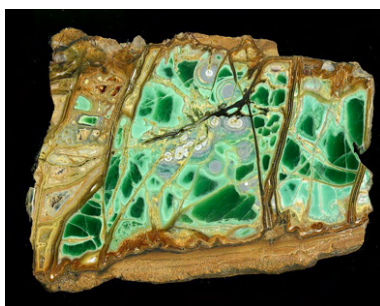


図 62 クレイ・キャニオン

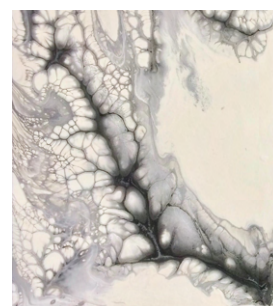


図 63 ポーリング技法  
による図像 2018 年

最後に取り上げておきたい石がある。いや、石と呼んでよいかも怪しいものである。それはフォーダイト (図 64) と呼ばれるものであり、自動車工場の中で思いがけずできてしまった人造の瑪瑙であるとされる。この名は、自動車のフォード社に

由来し名付けられている。フォーダイトは、車の塗装を手動で行っていた時代の産物であり、飛び散った様々な色のエナメル塗料が層状に堆積し、車体とともに何度も加熱処理を繰り返されて固化していく。そして、それが作業の邪魔になるほどの大きさになると、捨てられていたものであったが、誰かがそれを使ってアクセサリが作れないかと考え、ゴミクズから石として生まれたのである。本物の瑪瑙が薄い層を重ね作られる構造とその構造は同じものであるため、色彩に富んだ縞模様が見られるのである。

フォーダイトは、石として扱われている。しかし、構成する物質はこれまでの石とは異なり、人工的な、私の用いる絵の具に近い。このことは、フォーダイトは私の描く絵画に最も近似する石であると言える。あるいは、私の描く絵画が地球の描く絵画（石）に近似するという証がフォーダイトであるのかもしれない。



図 64 フォーダイト

- 
- 1 『オックスフォード西洋美術事典』講談社 1989 年
  - 2 山田英春『石の世界』ちくま新書 2017 年 p. 7
  - 3 『オックスフォード西洋美術事典』講談社 1989 年
  - 4 山田前掲書 p. 9
  - 5 山田英春『不思議で美しい石の図鑑』創元社 2012 年 p. 6
  - 6 山田前掲書『石の世界』 p.37
  - 7 同 p.37
  - 8 同 p.32 (カッコ内は筆者)

## 第2節 マーブル模様の諸相

マーブル模様（表象としてのマーブル）は、紀元前 1437～1411 年頃のエジプトで創られたガラス工芸に遡り、見出すことができる（図 65）。古代エジプトのガラス工芸は、乾燥した砂漠地帯の住宅地や墓の中にあったため、原形と色彩の鮮度とが維持され、今日までに豊富な現物が残っている。以下ではビルギット・ノルテの論<sup>1</sup>を参考としまとめる。はじめに紀元前 4000 年紀、エジプトでは色のついた石が非常に愛好されており、色の濃くない石には色のついた「うわぐすり」の膜で覆うことで色のついた石と見立てられていたようである。また、その「うわぐすり」の膜で覆うという技術はその後発展し、火、銅、石英砂を取り扱う行程において、ガラス製造技術との関連があるのではないかとノルテは述べている。エジプトの人々はそのようなガラスを人工的な石と考えていた。ガラスは、石より一層輝かしい上、実用品を作り出せるという点から、金、銀の次に続く高価な地位を占めていたのである。第 18 王朝（紀元前 1570～紀元前 1293 年頃）前半には多くのガラス製品が岩石状の外観を呈するように創られていたり、ある種の岩石の文様（模様）や斑点文様もガラスにおいて模倣されていたりした経緯がある。マーブル模様のもっとも完璧な例は、トトメスⅢ世時代と推定されているクラテリスコス（図 66）とされている。しかし、ガラス工芸による大理石文様は広く浸透することではなく、代わりに図 67 のような縞文様が広まることになる。縞模様とは、木目やアラバスター（雪花石膏）において顕著な特徴の模様である。また規則的であるため、技術的に簡単であった。このようにして、マーブル模様はガラスというものに合わせた姿へと発展したのである。



図 65



図 66



図 67

中国唐王朝の時代（およそ西暦 700 年前後）には、絞胎（こうたい）（図 68）と呼ばれる技法で創られた陶磁器がある。「絞胎」とは主に中国で用いられている言葉で、日本語では練上や練上手、瑠璃焼、また英語では、アガート・ウェアやマーブル・ウェアなどと呼ばれている。この名称から分かるように、「瑠璃」や「アガート（瑠璃）」、「マーブル（大理石）」は全て石の名前に由来している。絞胎は、異なる色をし

た土を合わせこねることで模様を形成しており、唐から五代や北宋の時代にまで盛んに行われた技法であるという。絞胎の模様では、要所に透明性な緑色をした鉛釉が斑点状に施されていたり<sup>2</sup>、練り方を工夫して花の模様となるようにされていたりするのである。



図 68

日本には墨流しというマーブル模様を創り出す料紙技法がある。日本の墨流し（図 69）とは、水面に墨汁を流し、その上に斐紙（雁皮紙）を落として、墨の流れを写し取るものであるという<sup>3</sup>。平安時代後期に中国から伝来したとされる。中西学は以下のように説明する。

「この技法は平安時代後期の王朝貴族の遊びと起点とする。それは、川の水面に墨を落とし、川の流れでつくりだされる模様の変化を楽しむ遊びであった。そののち、宮廷の女人たちが、この模様の変化の面白さを宮中でも楽しむために、たらいや水盤の水面に墨を浮かべ、それを櫛で動かし、その模様を写し取ることをしていた。そして、その模様を写し取った短冊や色紙に詩歌を書くようになった。この遊びがやがて、紙の製法の発展にともない、装飾技法のひとつとしての墨流しとして一般化し、和歌や仮名料紙などの意匠に応用されるようになった。<sup>4</sup>」

また、墨流しに似た料紙技法を、トルコではエブル、ヨーロッパではマーブリングという水面を用いたマーブル模様を創り出すものがあつた。エブル（図 70）は、トラガカントガム（樹脂からつくる糊）を溶いた水をはった底の浅い容器に、色とりどりの液体染料を垂らし、クシのような器具を使って引き伸ばしたり、団扇であおいだりして、垂らした絵の具が偶然に作り出す美しい模様を紙に写しとる技法である<sup>5</sup>。駒崎加奈によると、14 世紀頃に中央アジアからイスラーム世界に伝来したとする。エブルは、上流階級の人々の家を飾ったり、贈答用に用いられ、エブルの中でも特に魅力的なものは、政府の証書の用紙として、また絵を描いたり、カリグラフィを書く下地として用いられたとされる<sup>6</sup>。ヨーロッパのマーブリング（図 71）は、粘性のあ



る溶液の上に、艶出しと拡散のために牛胆を混ぜた絵の具を落とし、紙で写し取るというものである。中近東を訪れた旅行者がお土産として持ち帰ったのが最初だと言われており、17 世紀にはすでに存在していた。ヨーロッパに伝わったマーブリングは人気を博し、製本、繊維製品、衣服などに展開され、実用的に使われることが多かったとされている。

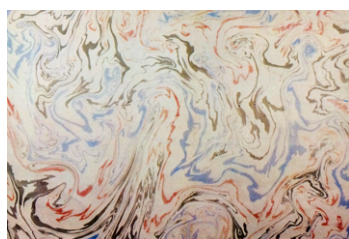


図 69 墨流し（『紙工芸技法大辞典』より転載）



図 70 エブル（トルコ文化センターより転載）

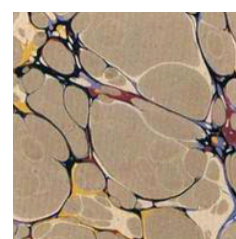


図 71 マーブリング（NPO 法人書物の歴史と保存修復に関する研究会より転載）

以上、マーブル模様が創られてきた経緯を簡単にまとめた。マーブル模様は、各地域で、さまざまな技術や技法によって創られてきたことがわかる。マーブル模様は表すための技術（技法）は一通りではなく、また用いられる技術によって図像は少しずつ異なっている。

上記のように、ガラス容器、陶磁器、料紙それぞれには実用的な機能があった。機能とは、そのものに備わる働きである。樋田豊次郎によると、バウハウス<sup>7</sup>による再評価によって、機能はものから装飾や歴史的美術様式が剥ぎ取られたものを意味している<sup>8</sup>。装飾とは、事物の外表面を美しく装飾すること、またその飾りのことを指し、それ自体独立して存在するものではないのである<sup>9</sup>。この機能と装飾との関係は、第4章で述べたように、形体と色彩との、独立するものとそれに依存するものとの対比によく似ている。バウハウスの主張のようにものを機能的側面と装飾的側面とに分けて捉えるならば、マーブル模様は装飾のうちにある。つまり、マーブル模様は装飾としてガラス容器、陶磁器、料紙に依存し成立していたのである。

マーブル模様は絵画の中にも確認することができる。江戸時代中期に活躍した浮世絵師、鈴木春信（1725～1770）が描いた《猿曳き》（図 72）と《見立寒山拾得》（図 73）という作品である。これらはどちらの作品にも背景として墨流しがなされており、その中に美人画が描かれ、また、図上には詩歌が記されているものである。江戸時代中期（春信が活躍した頃）になると、料紙の装飾だけではなく、布帛の模様にも取り

入れられ始めた<sup>10</sup>。これらの料紙や布帛は実用的な機能をもっており、つまりマーブル模様が装飾としてもものに依存しているのである。そのような中、春信は絵画の中にそれを取り入れたのである。浮世絵を含む絵画表現においてこのような大胆な試みをした例は少なく、多くの研究がなされるべきものであるが、この2作を対象とした研究は少ない。では、絵画における装飾とはなんだろうか。



図 72 鈴木春信《猿曳き》

1765～70年 319×206

ギメ美術館蔵



図 73 鈴木春信《見立寒山拾得》

317×206 ギメ美術館蔵

- 
- 1 ビルギット・ノルテ『エジプトの古代ガラス』谷一尚・近藤薫訳 京都書院 1968年 p.136～139
  - 2 長谷部楽爾 佐藤雅彦『世界陶磁全集 11 隋・唐』小学館 1976年 p.102 (「黄釉紋胎貼花文香炉」唐)
  - 3 『新潮 世界美術辞典』新潮社 1985年 p.780
  - 4 中西学 『墨流しの研究』大阪芸術大学 2015年度学位論文 p.1
  - 5 『Ebru エブルとはトルコのマーブル・アート』2014年 <https://kijidasu.com/?p=2937>、2018年11月アクセス
  - 6 駒崎加奈『トルコのエブル（マーブリング）について-歴史・技法・用途-』東京外国語大学 2003年度卒業論文 p.6
  - 7 バウハウス：1919年にグローピウスにより、ヴァイマールに創設された、新しい「建築術」の確立と建築家の育成を目指す総合造形学校兼研究所。機能主義的色彩が濃い。（『新潮 世界美術辞典』1985年 p.1125）
  - 8 樋田豊次郎『「かたち」の領分』東京国立近代美術館 1998年 p.7
  - 9 前掲書『新潮 世界美術辞典』 p.839
  - 10 中西前掲書 p.5

### 第3節 絵画と装飾

フラ・アンジェリコ（1390/1395 頃～1455）の作品の中に《影の聖母》<sup>1</sup>（図 74）と呼ばれるものがあり、それは《聖会話》とも呼ばれ、8 人の聖人たちに囲まれた聖母子像が描かれている。ジョルジュ・ディディ＝ユベルマン（1953～）の論<sup>2</sup>によると、その作品には続きがあることを示し出し、さらにその続きには「奇妙なもの」があることにユベルマンは着目している。すなわち、《影の聖母》にある聖人や聖母が描かれた図像部分は、作品全体の上半分にしか過ぎず、そのすぐ下にもう一つの半分があることである。その下部には、成人や聖母などの具象的な図像が描かれていない。そこに描かれたもの、つまりユベルマンが奇妙さを感じたものとは、大理石模様（マーブル模様）（図 75）であった。その大理石模様は、図像が4つ横一列に並び、個々に枠取られている。また、それぞれ何色かの色面によって構成され、上から絵の具を跳ねつけた跡のような斑点があるものである。《影の聖母》は、それまで上部についてしか研究されておらず、下部は作品とみなされていなかった。ユベルマンは、下部にある大理石模様を、上部の図像の具象的に対して、装飾的と述べており、またそれらは同じ面の上に展開されていることから、一体性が確認されるとしているのである。



図 74

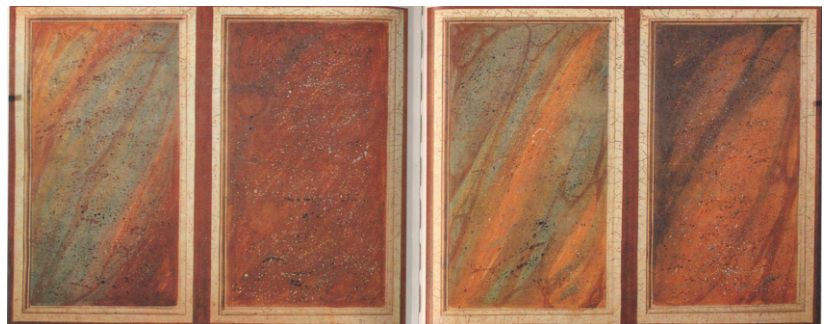


図 75

では、この下部にある大理石模様には何が認められるだろうか。それは、まず絵に描かれた偽の大理石ではないだろうかという考えが挙げられるという。ユベルマンはこの考えに賛否をそれぞれ述べている。「その通り」だとする理由は、石としての大理石、特にイタリアの大理石に見られる無限の変化に富んだ斑点を模倣する絵画が同時代の教会や聖堂などでよく見かけられたからである。このような絵画によって、建材として高価であった大理石を代用したのではないかと考えられる。「その通りではない」とする理由は、《影の聖母》があるサン・マルコ大聖堂においては高価な大理石は少しも必要ではないことが明らかだったからである。さらにこの大理石模様の制作方法を見ることで、アンジェリコの大理石模様が、本物の大理石のミメシス（模倣）ではないことが明らかになる。



この図像はフレスコで描かれており、最初にブラシと筆の非常に大きな捌きで、主調となるいくつかの色を塗っている。次に、非常に幅広なぼんやりとした輪郭は、石の模様ではなく、蜂の巣の模様をしており、最後に、雑多な色の斑点を雨のように跳ねかけられたものである。

ユベルマンは、この跳ねかけた技法は、その当時の透視図法によるどんな構成よりも、ジャクソン・ポロックのドリッピングを想起させると述べる。それは、斑点が描いた痕跡の物質的存在性を激しく、しかも前面に押し出そうとして、見かけのミメシスによって対象のどのような効果も目立たなくさせる傾向を示しているからであるとする。ポロックは第4章でも述べたように、ドリッピングの斑点やポーリングの網状の線によって、画面を活性化する要素を創り出したのであった。つまりそこにフォルムという概念はなく、絵の具の衝突があるのである。ユベルマンは斑点に対し、もはや、偽の大理石を表しているのではなく、つまり模倣のための絵画ではなく、純粹な絵画として現前してくるのであるという。

大理石模様にあった撥ねかけられた斑点をユベルマンは、「非形象」であるとする。それはどのような外観にも不一致の物質であるからである。しかし、この非形象は、鑑賞者を最も観想的な領域へ投げ込むことができる。なぜならば、この非形象を前にして鑑賞者は大きな識別をすることができないからである。つまり、これは開かれたものなのである。それは、たとえ意味作用があるとしても、それはヴェールで覆われているし、多義的であり、図像学のどんな手引きにも見出されない。この部分は形象に関する一般的な観念を實際上否定し、また「形象の中に形象化され得ないもの」<sup>3</sup>を持ち込んだのであるという。

アンジェリコのこの大理石模様は対象として石の大理石があるのは確かであったが、その大理石は転位されていたとする。この当時、つまりルネサンス期における大理石は、有色で光り輝く（照り輝き、磨きをかけられる）石の総称であった。したがってその名の下には角礫岩<sup>4</sup>、雪華石膏<sup>5</sup>、碧玉<sup>6</sup>、班岩<sup>7</sup>、あらゆる種類の花崗岩<sup>8</sup>や玄武岩<sup>9</sup>という意味も含まれていたとされる。すなわち、アンジェリコの描いた大理石模様とは、第1節で述べた「石としての大理石」ではなく、「表象としてのマーブル」に意味が転位されていたのである。「大理石は一つの視覚的なカテゴリー、さらには美学的なカテゴリーすら含意するものだったのである。つまりそれは、色を輝きと優美とに結びつけている」<sup>10</sup>とある。つまりその当時、大理石（表象としてのマーブル）とは、一つの美の形式を司る象徴としての地位を占めていたのである。このことより、《影の聖母》が上部と下部とで2分されてはいても、下部にある大理石模様は付録や付け足し的なものではなく、作品全体の魅力的な部分となっていることが見えてくるのである。

ユベルマンによると、その大理石模様は、鑑賞者が観念的に結びつけられる意味の

豊かさ、意味の多重的決定性があり、またそれは、絵画的表現方法の相対的な不確定性（未完結性）があるものである。それは装飾的なものに見られる形体の特徴的な効果である。例えば、装飾諸要素の増殖は、入念な細工が施された物質を表すと同時に、この増殖は最大の不確定性をももたらすことができる。つまり増殖する細工は、常にそれ自身が自己であり続けるための在り方を解体させる傾向を持っているとする。そのような不確定性が作者の作品の最も優れた構成的効果の一つになりうるとユベルマンは述べている。

アンジェリコの大大理石模様は、ユベルマンにより絵画の中の装飾性という問題を明らかにしている。では、絵画の装飾性とはなんだろうか。

アンリ・マティス（1869～1954）は、マーブル模様の担い手ではないが、「表現と装飾とは同じ一つのことにはすぎない」<sup>11</sup>と述べている。この言葉を理解するために、ゴットフリート・ベーム（1942～）の『図像の哲学』（2007 年）を参考に以下を論じる。マティスの作品《ダンスⅡ》（図 76）は、5 人の人物が手を取り踊る様を描いたものである。ベームは、対象である人物像が画面の縁で途切れているところに着目すると、そこには「縁」という枠によって緊張関係が表れているとする<sup>12</sup>。この対象を縁で切り取るような構図は、日本の絵画にある特徴であり、その影響は、19 世紀においてすでに普及していたものであった。マティスは、この縁との緊張関係によって、攪乱や偶然の要素、鑑賞者が解決できない要因を描写に持ち込んでいるとする。マティスは、対象が画面をはみ出し漂い出るような印象を与えようとし、画面の四辺に向く視線を調節したのである。それは、言い換えれば、どこが中心であるかを曖昧にした。周囲を区切る四辺によって、画面は全体として瞬時に知覚され、画面にある個々の要素が組み合わさることで、全体の秩序によってリズムが可視化される。絵画の縁は絵画を絵画として成り立たせ、全体の統一を認識させるものであるとする。

私は第 4 章で「閉じられた作品」と「開かれた作品」という分類を行っていた。「閉じられた作品」とは、意味論的にすでに意味が備わっていることにより完結した作品であり、鑑賞者に対して自らを閉ざしているものであり、「開かれた作品」とは、意味論的に意味は備わってはならず、いわゆる未完結の作品となり、鑑賞者に対して自由に解釈する余地があるものであった。ベームによると、マティスは、鑑賞者の視線を画面の外部へと誘い出し、未規定の空間へ導こうとしている。それは、展示の状況や周囲との関係に巻き込まれるものであり、画面の限界を解放し、いわばその門戸を開いている、つまり「開かれた作品」であるとする。このようにマティスにとって、周辺状況は不可欠な構成要素となるのである。ベームは、「彼は、自己完結的なモナドを、計りがたい外部的な仮想空間と繋がることで積極的な意味で更新しつづける絵

画世界へと変貌させた。このように絵画において活性化した諸力の膨張は絵画を外部へと開いてみせるが、それはおよそ欠陥ではない。自己中心的な完結性を内部から破壊することは、新しいタイプの美的完全性へ、すなわち装飾的絵画に道を拓く。」と述べている。

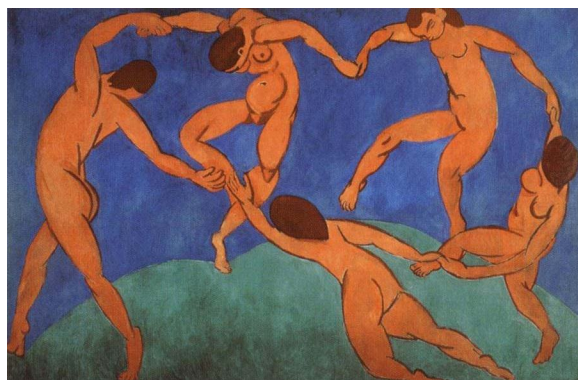


図 76 アンリ・マティス《ダンスⅡ》1909年

2600×3910 ニューヨーク近代美術館

マティスの描く人物の顔には、ほとんど何も描き込まれていない。「ヨーロッパ芸術は長いあいだ、人間の顔と身体を現象の特権的な顕現とみなすアナロジーによって展開されてきた。「外面」に現れるもの（微笑みや憂鬱、高揚などの表情）は、「内面」の状態を推測させる。したがって、「表現」とは表現しなければ目に見えない内面の様子が「外へ発現」し、「自らを外在化」することにほかならない。しかし、フォービズムおよびドイツ表現主義は、そうしたアナロジーを前提にする「表現」の考え方をすでにはっきり捨て去っていた」<sup>13</sup>とされる。マティスの表現は、描写の全体から生まれるとする。つまり、画面上の何かが訴えるものではなく、その作品まるごとが自らを表現するのである。ベームによると、マティスは「ある青は、観る者の心を掴み、ある赤は、観る者を緊張状態に連れ込む」という。この言葉には絵画と鑑賞者との関係を強化し、絵画を生活空間へと開こうとするマティスの意図が見られる。つまり、マティスの装飾絵画は、あらゆる情動的作用の根元であるとするのである。

しかし、第4章でも述べたように、近代芸術は、絵画の内容と形式の範囲などをあらかじめ規定してしまうような分類を行っていた。装飾芸術はこの分類において占めるべき場所がなく、孤立し、単なる部屋を飾る壁紙のように捉えられてしまったのである。しかしマティスの装飾絵画への探求はとどまることはなく、東方のタペストリーや織物を絵画の主題としたのみならず、タペストリーを絵画構成の基盤に据え、絵画そのものをタペストリーのように扱うことを心がけた。その傾向は、マティス晩年の作品《花と果実》<sup>14</sup>において最終形に達するとする。このような作品（《花と果実》

ではないが図 77、78 を参照) は、絵画の表面をその質料性ともども強調しただけではなく、むしろ脱中心化して序列を弱めることで高次の運動を狙って規則的リズムを与えたこと、反復法則を用いたこと、そして、西欧の透視図法とは全く別の方法で絵画領域の縁を規定したことが重要であったとしている。



図 77 アンリ・マティス  
《生命の樹》1949 年  
5150×2520  
(ロザリオ礼拝堂用の下絵)



図 78 アンリ・マティス 《青い裸婦VI》  
1952 年 1030×7400

西欧の思想史において「デコールム」は主要な概念の一つである。デコールムとは、『西洋美術辞典』によると、作品の中にあるさまざまな要素は互いに調和し合うはずであることと、作品の置かれている外的現実と作品との間にも調和、もしくは適合性があるはずであることとの2つの要件を結びつける概念である。つまり、特定の場面と状況に即して、鑑賞者を説得するのに最適な表現（装飾）を与えることを意味している。だからといって、外面的な装飾として気に入られようとするものと考えてるのは誤りで、むしろ発言が有効に働く積極的な関係を、すなわち「説得」を意味しているのである。ベームによると、装飾的な図案は意味の点では空虚であるが、それを元にして視覚的洞察を深めることがその特質だとしている。マティスの絵画は、情動的作用とその知的理解を等しく解き放った。絵画は自らを開き、想像上の周辺空間への拡張を促している。しかもこの周辺空間は、絵画の内的秩序を脅かしたり制限したりするものではなく、周辺空間は本質的に内的秩序に属し、その意味を規定しつついくのであるとしている。

マティスの絵画を見るためには、西欧にあった伝統的絵画から見方を変えなければいけないとベームはいう。マティスの絵画は、表現が作品全体にあり同時に作品周辺

にある。画面にある諸要素は記号へと転じることで、その諸要素の細部を観察していても本質的な作品に到達できない。見たいと思うなら、その要素を見落とさなければならないのである。

加えて、マティスは「感情」そのものを自身の想像力の源泉とし、制作における明確な基準とみなしている。つまり、絵画は感情の翻訳であり、画面にある形象は、そのための証しであるとする。形象の構成は、作者が追い求めるのと同時に、いつでも新たに成し遂げられねばならないのである。絵画の効果は、作者の意のままにならない。すなわち、その効果は、作者の力の及ばないところで、しかしなおかつ作者自身の最も内的な欲望の表出を証し立てるとしている。

マティスのこの鑑賞方法と制作方法とは、第4章で記述したアクション・ペインティングの鑑賞方法と制作方法と重なるものであると考えることができる。アクション・ペインティングの鑑賞方法もまた、絵の具のついた部分的な細部を観察するばかりでは、本質的な作品は見えてこない。見たいと思うなら、すでに終わってしまった作者の行為を見つめなければならないのである。またその制作方法は、マティスのような形象はないにせよ、作者が描くたびに、新たな問いが、答えが、表れる。それを繰り返すことで常に新しい意味が見出されていく過程であった。その意味とは、作者の「感情」と「知性」との間にあり、マティスのように、作者の力の及ばないところで作者の最も内的な欲望を表出しているのである。マティスの描いた絵画と、ローゼンバーグのいうアクション・ペインティングとはまったく関係のないように思われるが、それらには、鑑賞方法以上の、制作方法以上の、画面（図像）以上の何かが共通しているように感じられるものである。

---

1 フラ・アンジェリコ《聖会話》(別名、《影の聖母》) 1438～1450年頃、フレスコとテンペラ、フィレンツェ、サン・マルコ修道院東回廊

2 ジョルジュ・ディディ・ユベルマン『フラ・アンジェリコ 神秘神学と絵画表現』寺田光徳・平岡洋子訳 平凡社 2001年

3 同 p.81

4 角礫岩：角張った岩片が膠結した岩石の総称

5 雪花石膏：細かい白い半透明の石。アラバスター。

6 碧玉：微細な石英の結晶が集まってできた鉱物。宝石の一種。ジャスパー。

7 斑岩：石基が小さい結晶で埋められた斑状組織の火成岩

8 花崗岩：火成岩の一種。石材として御影石とも呼ばれる。

9 玄武岩：火山岩の一種。暗灰色または黒色の緻密な岩石。最も多量に存在する火山岩。

10 ユベルマン前掲書 p.48

11 アンリ・マティス『マティス 画家のノート』二見史郎訳 みすず書房 1978年 p.375

12 ゴットフリート・ベーム『図像の哲学』塩川千夏・村井則夫訳 法政大学出版局 2007年 p.195

13 同 p.202、203

14 アンリ・マティス《花と果実》1953年 マティス美術館



## 第6章 日本画の在り方

### 第1節 光琳の装飾性

尾形光琳（1658～1716）の絵画に対して装飾という言葉がよく用いられている。光琳は、江戸時代中期に活躍し、独自の画風を築き上げた画家である。私が光琳に着目した理由には2つあり、一つは、彼の描く流水がマーブル模様であると考えたところ、もう一つは、その装飾性について興味を抱いたところにある。後者のものは、第1章で述べた、私が「日本画」に感じていた魅力でもある。

光琳の描く流水は、作品《紅白梅図屏風》（図79）にみることができる。二曲一双の左右隻の中央には、一つの大きな川が流れている。その川の中には、現実にある流水には到底見えない模様、のようなものが描かれている。これらは、光琳の他の作品や下絵にも見られるもので、例えば、《流水図乱箱》<sup>1</sup>、《流水文下絵（小西家文書）》<sup>2</sup>などである。このような流水は、流れる水の様を単純な形体、もしくは単純な連続模様に変形している。そして部分（図80）だけを見ると、墨流し、つまりマーブル模様に見える。色と色とが混ざらずに交わり、また流動的である。前節で様々な技術によってマーブル模様が創られてきたと述べていた。それは、光琳のように筆を用いて描くという技術もまた、マーブル模様を作り出すことができるはずである。もしこの流水がマーブル模様と異なった印象を受けるならば、それは制作過程にある偶然性が関係していると考える。前節で示した、絞胎の技法、マーブリングの技法、また私の行うポーリング技法は、制作過程に作者の意図が反映しにくい技法を用いられているため、偶然性という要素が加わらざるを得ず、またそれによって創り出すものであった。筆を用いて描くことはそれらに比べ確実性が増す。その差が、印象の差にも繋がっているのではないだろうか。したがって、光琳の描く流水はマーブル模様であると考える。



図79 尾形光琳《紅白梅図屏風》18世紀



図80 部分

各 1560×1722 MOA 美術館蔵

光琳の流水がマーブル模様であるとすれば、同時に、絵画の装飾という問題が現れ始める。もともと光琳の作品に対しては装飾的と言われ続けてきたが、ではその装飾性とは何だろうか。以下、千葉成夫（1946～）の論<sup>3</sup>を参考にする。

絵画は室内を装飾するために用いられることもあるし、日本の障屏画や障壁画はほとんどそのような用途のために制作されてきた。しかしだからといって絵画が壁紙にプリントされる模様と同じ機能を果たしているわけではないと千葉はいう。つまり、壁紙が室内を装飾するものであるならば、絵画はその「装飾物」とは異なるものである。絵画の装飾は、装飾する性質を持つ何かという意味での「装飾性」という言葉を使わなければならない。千葉はそのような絵画の装飾性は一つの特異な平面性と、ある種の抽象性とではないかとしている。ただし、この平面性と抽象性とは、私が第4章でまとめた西欧のものとは分けて捉えたほうがよい。光琳の流水は西欧的な意味での抽象化しようとしているものではなく、また平面化しようとしているものでもないからである。光琳は、むしろ「単純化」したと千葉はいう。その理由は、《紅白梅図屏風》の流水では、型紙を使用しており、同じ形（模様）が川の中に随所に表れるとする。この型紙を使用するパターン化の技法はこの作品だけではなく、《燕子花図屏風》<sup>4</sup>の花の部分にも見られる。また、用いられた絵の具も極めて限りがある。このように光琳は画面全体を単純化しようとしているのであるとしている。この単純化は他の琳派作家の中では例を見ないと千葉はいう。

では、千葉のいう単純化とは何を表しているのだろうか。千葉は、画面を奥行きの方向へも、手前の方向へも、左右の横の方向へも、どの方向へも広げることなく広げないようにしながら、あくまでも「ひろがり」を画面上にとどめようとしていると述べる。そしてそれは静止ではない。もし静止してしまえば、それは壁紙のような装飾的なものになるとする。千葉はこの「ひろがり」を、日本の人々が古来考えていた「自然」に対する捉え方の違いとして説明する。

西欧では、草木のような対象（オブジェ）はそこにある実体であり、その草木があるのは虚無という空間の中にあるとする。つまり、対象があるからこそ、空間が出現する。日本は、そうではなく、まず空間という考えはなかった。草木は生まれ、そして枯れる。この「現れる」と「消える」とは単一のものとして捉えられ、それ以外に時間や空間がなかったのである。千葉はそれを「時間を欠いた循環のひろがり」と呼んでいる。例えば、こちらの草木とあちらの草木の間に広がっているもの、西欧では、対象のない空間（虚無）であるが、日本では、「時間を欠いた循環のひろがり」になる。この「時間を欠いた循環のひろがり」は、自然の現象の一つ一つを指し、そこには人間の意識も含まれる、つまり自然全体そのものなのであるとしている。



日本に仏教が伝来し、日本は次第に仏教に慣れていったという。宗教を持たなかった日本の人々にとってこの「慣れ」は、仏教を多神教化し、改変することであり、自らのわかりやすいものへと、元の仏教徒はまるで異なったものにしたのである。ただし、これは意識的に、ではない。無意識のうちにそうなったのである。例えば、「輪廻」という言葉が入ってきた。輪廻とはもともと、衆生が迷いの中で生死を繰り返すことを指しており、その元の梵語サンサーラは流れるという意味である。日本の人々にとって、この「流れること」は「自然」に相当するものである。よって、この輪廻は必ずしも「苦」は伴っておらず、衆生は「流れること」である「自然」に身体や魂を帰していくものであったとされる。もともとあった日本の「自然アニミズム」から仏教の教えを受けることで、再び元からあった「自然アニミズム」を深めたのであるとする。

千葉は、このような仏教の転位は、仏教絵画にも見られたとしている。日本の仏教絵画は、大陸の仏教絵画の学習を極めていったとき、「仏教という物語」の理解の先端で、それがついに自分たちとは異質であると感じとったところで、大陸の仏教絵画から逸脱してみせたのであるとする。大陸のように「宗教としての仏教」というコンセプトを守りながらも、その物語を厳格に表しているというものではなかった。それは、仏教をこえて、仏教を包み込んで在る「ひろがり」の方向にあるとする。その「ひろがり」とは「自然」である。

光琳の作品にある「ひろがり」とは、平面の「ひろがり」でありながら、平面以上の「ひろがり」である。画面上でどの方向へ出ていくことはなく、画面上で生動する「ひろがり」である。この画面以外には広がっていかない「ひろがり」は、光琳が実現した平面の特性にほかならないと千葉はいう。以下、千葉の引用である。

「光琳の作品は物語でも現実再現でもなく、物質を目指す試みでも概念の方向にも向いたものではない<sup>5</sup>」

「光琳の作品は、僕たちが絵画と呼んできたものの彼方に向かって、絵画ではない何かに向かって、絵画から離れていくように見える。しかし、これを忘れてはいけませんが、光琳の作品はすでにそのことを実現している」<sup>6</sup>

このように光琳に形容される装飾性は、決して装飾的にしようとしたわけではない。日本の人々が持つ自然観を絵画という平面に表すために表れた図像であり、それが結果的に装飾的に見えるというものである。つまり、光琳の装飾性は、壁紙のような機能でもなければ、装飾でもない。西欧でいう絵画からも捉えられる枠組みにもないのである。

- 
- 1 尾形光琳《流水図乱箱》制作年不明、大和文華館蔵
  - 2 尾形光琳《流水文下絵》制作年不明、京都国立博物館蔵
  - 3 千葉成夫『未生の日本美術史』晶文社 2006 年
  - 4 尾形光琳《燕子花図屏風》制作年不明（18 世紀）、根津美術館蔵
  - 5 千葉前掲書 p.206
  - 6 同 p.207

## 第2節 戦う「日本画」

私は、第1章で提示した「6つの問題」のうち、「日本画とは何か」というものがあつた。しかしその問いかけは、私が感じる以前から多くの人たちを悩ませてきた問題でもある。その経緯を明らかにすることで、私が感じたその問題に解答が導き出せるのではないだろうか。

日本画はもともと西洋画が流入してきた際に、それと対立する概念として明治期に生まれたものである。古田亮(1964～)の著作『日本画とはなんだったのか』(2018)によると、日本画はその後「明治の国家主義思想によって育てられ、大正、昭和初期の〈皇国感情〉を滋養として成長、昭和10年代に成熟を迎えた。しかし、戦後、民主主義一色に覆われた日本にあつて、日本画が戦前と同じように繁栄する土壌は自ずと失われた」<sup>1</sup>とされる。したがって、その当時日本画滅亡論が謳われ、改革的、革新的な日本画を模索するような動きが現れることとなったのであつた。

「戦後の日本画は、近代にあつた日本画を継続していこうとする保守派、国際化や普遍化を志向とする革新派、その中間をいく中庸派とが併存する」<sup>2</sup>と古田はいう。

「保守派」は、戦前期に活躍していた巨匠たちが次々に世を去るとともに衰微した。現実には戦後の日本画界の中心となっていくのは「中庸派」であり、それは日展、院展、創画会の作家たちであり、それらにより新たに確立した日本画であるが、それはあくまでも日本国内においてのみ生産消費される国内絵画であつたことは明らかだと古田はいう。またそれは、1980年代のバブル景気時代を経て最高潮を迎えたが、バブル崩壊後、つまり1990年代以降はその市場において行き詰まりを見せた。しかしその絵画は現在もなお生産され続けており、それに加えて「90年代から大きな変化はない」<sup>3</sup>と古田は指摘している。

これに対してそのような状況の中、「日本画とは何か」という問題が現れ始めたのである。そして、その1990年代以降の多く書籍では、日本画はカギ括弧付きの「日本画」と記述されている。それは、野地耕一郎によると、日本画が生まれた当初からその定義や概念規定がないものであるために、そうならざるを得なかったのであるとする<sup>4</sup>。

### 2003

2003年、「日本画」に対するシンポジウム「転位する「日本画」」が開かれた。それは、1988年から1998年の10年間に、現代の絵画としての「日本画」の可能性を探る重要な展覧会が相次いで開かれたこと<sup>5</sup>、また、「山種美術館賞」展という公募展において油絵の具やアクリル絵の具が用いられた作品が「日本画」として出品

された「事件」<sup>6</sup>があったことなどがあり、「日本画」とは何か」という問題がこの10年間のうちに急速に表面化された<sup>7</sup>。つまり、戦後の日本画を牽引していた「中庸派」の活動では飽き足らず、古田のいう「革新派」が凄まじい勢いで、且つ西欧インパクトではなく現代美術的な知識を持って動き出したのである。このシンポジウムでは、「日本画」に関わる作家、キュレーター、研究者、批評家が集い、意見が交わされた。

シンポジウムが開かれた翌年にその記録集としての書籍が出版されている。私はその論の中から、1990年代以降の「日本画」に対する見解を天野一夫や野地の言葉を借り提示する。天野は、「本来、前近代的な生活空間との関係性を持ったものが、西洋タブローになろうとした「日本画」は絵画への疑いが生じにくい。目指すべく運命づけられた前方のベクトルとしての西洋タブローとしても、あるいは後ろを振り返ると広がる無限抱擁してくれる前近代としての「自然（じねん）」の地帯においても曖昧な存在」<sup>8</sup>と指摘している。野地は、「1980年代から1990年代の動向を観察してみますと、「日本画」らしさという紋切型の表現にとらわれない作家たちのかつてないほどの進出」があるとし、そこには「日本画から越境してゆくものと、日本画に向かって越境してくるものたちによってできる「緩衝地帯」の存在が、日本画の境界を一見広げるように見えて、さらに曖昧にし、と同時に「日本画」そのものを告発し始めた」とする。しかし、もともと「日本画」とは、あくまで「洋画」に対する相対的で、可変的な存在なのであり、近代が作り上げた一種の幻想」であり、「自分たちがやりたいようにパーソナルな表現を獲得できる環境が、90年代に遅れ馳せながら整ってきた」と述べている<sup>9</sup>。

このようにシンポジウムでは、各々の専門家がそれぞれ「日本画」の現状について述べまとめており、その実情についてよく理解することができる。しなしながらその実情を踏まえ、次に発展すべき要素や素質を言及し、討論するまでには至らなかったのではないだろうか。そのことはシンポジウムに参加した中村英樹も述べている。「過去の歴史的な経緯や錯綜する現状についてのさまざまな指摘はあったものの、これからの見通しやそのための手がかりを探ろうとする議論は充分には深められなかったように思われる」<sup>10</sup>。ここで中村の見解を考察したい。

中村は、〈「日本画」の制作主体の精神構造〉と、〈日本古来の視覚的表現の深層構造〉とがあり、それらは異なるものであるとする。中村はそれらの齟齬を明らかにすることでこれからの「日本画」の手がかりを探ろうとしていた。天野は、1980年代中頃からの「日本画」は、「伝統」と呼ばれる「日本美」、「日本的なるもの」と自らの関係あるいは距離を意識化しようとしていたと述べているが、中村はその「伝統」、「日本美」、「日本的なるもの」は概念的に生み出された「固定的な実体」とし

ている。〈日本古来の視覚的表現の深層構造〉は、その「固定的な実体」には還元できない「とらえ尽くせなさ」を本質としているという<sup>11</sup>。このシンポジウムにおいて天野、三田晴夫、北澤憲昭、または中村はこのような〈日本古来の視覚的表現の深層構造〉に対する「日本の深層への降下<sup>12</sup>」する傾向があるという趣旨を述べており、「それに基づく新時代の精神構造を構築することが、私たちの心の支えとして求められる<sup>13</sup>」のであると中村はいう。

〈「日本画」の精神構造〉は、擬似的な西欧近代の精神構造がもととしてあるものであり、「日本画」はどっちつかずの中途半端な精神構造としてあるという。どっちつかずとは、西欧に倣うところもあれば、西欧の精神構造に基づかないところもあるからである。後者は、思い込みの「固定的な実体」としての「伝統」、「日本美」、「日本的なるもの」が全体主義的に支配しており、それは「隠れナショナリズム」として意識されずに不気味に浸透しているという。〈「日本画」の制作主体の精神構造〉は、一見西欧近代の精神構造と重なるように覆われているので、自立しているように見える。しかしその見せかけそのものが〈「日本画」の制作主体の精神構造〉であると中村は指摘している<sup>14</sup>。

中村のいう「とらえ尽くせなさ」は第1節で述べた千葉の「ひろがり」と関係しているように考える。「ひろがり」とは日本の自然観から始まる捉え方（考え方）であった。おそらく中村の「とらえ尽くせなさ」は、画面に描いてあるのに描ききれしていないもの、という意味ではないだろうか。そのような〈日本古来の視覚的表現の深層構造〉の本質は、現在「日本画」を形成する心の支えとして求められているのである。

また、中村のいう「どっちつかず」とは、千葉の「慣れ」の諸相と似ている。千葉の「慣れ」とは、外から流入した文化や様式を、自らのわかりやすいものへと改変させることであり、またそれは無意識のうちにそうなることから長い時間をかけ異なるものへとしていくというものであった。中村のいう「どっちつかず」は、西欧の精神構造になりきれない日本の現状を述べている。もしこの「どっちつかず」の現状が、千葉のいう「慣れ」の諸相であるならば、西欧の精神構造をそっくりそのまま受け入れることは日本にはおよそ不可能であり、現在はその精神構造を、時間をかけ自らのわかりやすいものへ変えていく過程にあるのではないだろうか。千葉の述べた「慣れ」は13世紀頃の話であるが、近現代の情報化した社会においては、明治期に流入した西欧が日本に「慣れ」る前に、次の外的様式が順を待たずに流入しており、その様式に対しても「慣れ」ようとし始めている。そのことは、「慣れ」するための時間が却って「日本画」を複雑化しているのである。よって、現在におい

て未だ何も吸収しきれていない「どっちつかず」の事態になった。中村の論考ではそのさきの〈「日本画」の制作主体の精神構造〉の本質的要素についてはあまり言及されていない。では、シンポジウム以後の「日本画」はようになっていったのだろうか。

## 2004

シンポジウムが行われた翌年、2004年「超日本画宣言 -それは、かつて日本画と呼ばれていた-」（練馬区美術館）という展覧会が開かれた。その企画では、現代の「日本画」として作品が並んだのである。天野によると、この企画は、キュレーターも出展作家も「日本画」はすで終焉したものとなっている<sup>15</sup>。既述のシンポジウムの中で針生一郎は、「日本画」という概念を廃止したらどうかという提案<sup>16</sup>をしており、それはシンポジウムに参加した古田も同様に、日本画を歴史化することでその終焉を実践してはどうかとの提案<sup>17</sup>をしたのである。当時の古田によると、戦後に起こった日本画滅亡論によって日本画は「第一の死」を迎えている。「第二の死」は、戦後の日本画を牽引した「中庸派」が存在理由を失ったとき、あるいは必要とされなくなったときではないかとしている。1999年に東山魁夷が亡くなったことは、一つの時代の終焉を物語っているように古田は感じているのである。この針生と古田との提案や「超日本画宣言」の企画は、2000年代に起こった2回目の日本画滅亡運動として捉えられるだろう。

「超日本画宣言」に出展した作家は、菅原健彦、尾長良範、浅見貴子、山本直彰、斎藤典彦、竹内啓、岡村桂三郎、間島秀徳、マコト・フジムラ、小野友三、武田州左である。北澤によると、彼らの作品は、「日本画」の画材を用いているとはいえ、この展覧会には、その用い方において、オーソドックスな日本画を超脱した作例が見出されており、技法や材料が持つ潜在的な可能性を顕在化させることで、これまでの日本画の在り方を「極端」化し、日本画を「脱却」する企てであるとする<sup>18</sup>。

私はこの「超日本画」の人たちは、「日本画」の内から外へ殻を破ろうとしていた人たちではないかと考えている。天野が「日本画」は自愛に満ちた顔料へのフェティッシュな関係<sup>19</sup>というように、あるいは、加藤弘子が美術館の収蔵品図録にある「日本画」は素材を基準に区別している<sup>20</sup>というように、「日本画」で用いられている素材、特に岩絵の具は「日本画」のアイデンティティとして捉えられることが多い<sup>21</sup>。ただし、このアイデンティティは、荒井経のいうように、日本固有のものではないし、戦後において創られた伝統<sup>22</sup>でもあることを踏まえておかなければならない。しかし、私はその「素材」を用いる場合には「日本画」の内にいるような気

がしている。「素材」イコール「日本画」ではないが、仮にこの「素材」を用いることが「日本画」の内にいることとするならば、「超日本画」の人たちは、「日本画」の内から外へ殻を破ろうとして見えるのである。

2000年代前後、日本画的なものを創り出した作家は、村上隆、会田誠などが挙げられる。北澤によると、村上は、日本絵画の「伝統」を意識した「スーパーフラット」という概念を踏まえつつ、市場価値と芸術的価値の落差を利用してアクロバティックなサーフィングをやってみせているし、会田は、風俗を（美術にとっての他者、あるいは他者の欲望を）果敢に取り込みながら「日本画」のキッチュを製造しているのである<sup>23</sup>。しかし私にとって彼らは現代美術の中に位置しており、そちらの世界から日本画を、あるいは日本的なものを見出そうと（活用しよう）しているのではないかと考える。つまり、「日本画」の外から内の殻を破っているように思うのである。以上述べた、内から外への動きと、外から内への動きとは、既述した野地のいう、「日本画から越境してゆくもの」と「日本画に向かって越境してくるもの」との対比に当てはまるだろう。

私は、「日本画」のアイデンティティとして「素材」を位置付けてはみたものの、やはりどこか歯痒いところがある。それは、やはり「日本画」イコール「素材」ではないからである。またそれは、先に記した「山種美術館賞」展（以下、山種賞）の「事件」でもすでに争点となった問題であった。公募展の規定としての「日本画」か「洋画」か、あるいは膠彩か油彩か、具象か抽象か、などという分けしようとする考え方は、山種賞が終わる1997年にはすでに終わってしまっているのである。シンポジウムでの塩谷純も、「日本画」だけの問題ではなくて、既成の制度とか権威とかに捉われないという空気が1990年代にはみなぎっていたという趣旨を述べている。この風潮は、社会のグローバル化による多様性によるところが大きい。私は、「日本画」は「素材」という枠で外形化されたものではないと理解しているが、なぜか、岩絵の具を膠でくっつけた絵画作品は、「日本画」のように思ってしまうことがある。

## 2015

「日本画」は、北澤の著作『〈列島〉の絵画』（2015）によると、クレオール絵画であるという。「日本の近代絵画は、「ピジン語」すなわち異言語接触におけるコミュニケーション手段として形成された接触言語-混成語から、それを母語とする人々が用いる「クレオール語」の階段へと歩みを進めて行った」<sup>24</sup>という。クレオール語には基層言語があり、その誕生は他文化の触発によるものである。これは、幕末



の日本の絵画を基層言語とし、西洋画法を上層言語として受け入れることで「日本画」が形成されたとして、クレオール語のように当てはめると北澤は考えている。しかし、基層言語とした幕末の日本絵画もまた、中国絵画の強大な影響下に形成されたクレオールだったとも指摘する。つまり、「日本画」は歴史を辿ってもそのクレオール性が付きまとう。それは「近代化に先立つ「絵」のオリジンを求めて系譜をたどってゆくと、ついには「絵」の不在に至りつくのである。「絵」の不在というのは、絵画のクレオール化の根底にオリジナルなものを想定することができないという事態を意味する。いいかえれば、底止することなきクレオール化の連鎖ということ」<sup>25</sup>なのである。

## 2018

古田は著作の最後に、「さて、このような今日的な状況の中で、日本画が生きていくための〈場〉を、いったいどこに見出していくべきだろうか。国内的な持続性の中だろうか、あるいはグローバル社会に拡散していく〈日本画らしさ〉の中だろうか。」<sup>26</sup>と問いを投げかけている。

私見であるが、「日本画」がなぜ西欧の近代芸術（モダニズム）に置いていかれたのかと言え、第4章で述べた近代芸術の傾向の一つ「純粋性への努力」ができなかったからであると考え。それは「日本画」の体質的に、他律する要素を排他し続ければ、自ずと純粋な自己が見えてくるという原理が、純粋な自己が存在しないために適用することができなかった。つまり、北澤のいう「底止することなきクレオール化」の諸相である。もしくは、その他律こそが「日本画」でいう自律の要素でもあったと考えることもできる。よって、「日本画」は近代芸術の主要な流れにすることができなかった。では、「日本画」はどのようにしたらよいだろうか。

「日本画」固有の特質（体質）は、「純粋性への努力」が不可能だった事態そのものである。それは、他律する要素を自律の要素へ転位させる、吸収してしまうようなちからであり、すなわち、千葉のいう「慣れ」の性質である。現代では、明治期における西欧インパクトよりも、現代美術的風潮からのインパクトの方がまさっていることから、その外的インパクトは「日本画」を形成する要素の一つとなるだろう。次に「日本画」が「慣れ」るべきは現代美術的なものではないだろうか。ただし、今日的な「慣れ」は、それを自覚した時点ですでに無意識とはならない。これから、意識をもってそれをどのような独自のスタイルとするのかを戦わなければならないのではないだろうか。

- 
- 1 古田亮『日本画とは何だったのか』角川選書 2018年 p.367
  - 2 同 p.367
  - 3 同 p.371
  - 4 野地耕一郎「『日本画』の終焉へ」『「日本画」 内と外のあいだで』『「日本画」シンポジウム記録編集委員会編 星雲社 2004年 p.52
  - 5 「ニュージャパニーズスタイルペインティング」(山口県立美術館 1988年)、「ART IN JAPANESE 現代の「日本画」と「日本画」的イメージ」(O美術館 1993年)、「現代絵画の一断面-「日本画」を超えて」(東京都美術館 1993年)、「「日本画」-純粋と越境」(練馬区立美術館 1998年)
  - 6 塩谷純「山種美術館賞、安井賞、そして…」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』p.44に詳しく書かれている
  - 7 北澤憲昭「序文」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.8
  - 8 天野一夫「『日本画再考』の主題をいかに活かすか」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.28
  - 9 野地 前掲書 p.63、64
  - 10 中村英樹「『日本画』の精神構造を突く」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.160
  - 11 同 p.162
  - 12 同 p.160
  - 13 同 p.162
  - 14 同 p.166
  - 15 天野 前掲書 p.29
  - 16 針生一郎「『日本画』概念への疑問とその表現への展望」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』p.92
  - 17 古田亮「『日本画』の終焉」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.95
  - 18 北澤憲昭『〈列島〉の絵画』ブリュッケ 2015年 p.87
  - 19 天野 前掲書 p.27
  - 20 加藤弘子「『現代絵画の一断面-『日本画』を超えて』展、その後の10年」前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.35
  - 21 荒井経『日本画と材料』武蔵野美術大学出版局 2015年 p.116、120
  - 22 同
  - 23 北澤 前掲書『「日本画」 内と外のあいだで』 p.72
  - 24 北澤 前掲書『〈列島〉の絵画』 p.9
  - 25 同 p.23
  - 26 同 p.374

### 第3節 ながしこみ

#### たらしこみ

私の用いるポーリング技法は、絵の具、水などの液体、重さ（重力）を利用するものであると捉えることができる。これらのものを利用した日本の技法として「たらしこみ」がある。たらしこみとは、滲みの効果に着目した没骨画法の一種であるとされる。意識的に使用したのは俵屋宗達が最初とみられ、以後、いわゆる琳派において独自の手法として愛用され、他派にも影響を与えたのである。初めに塗った絵の具がまだ乾かないうちに、より多く水を含んだ別の絵の具をその上に施すと、両者が自然に混じり合い滲みを生ずるものである<sup>1</sup>。宗達の作品《風神雷神図》は、風神、雷神がまたがる雲の表現にその技法が用いられており、箔の上に催されたそれは支持体と絵の具との滲みではなく、多くの水分によって絵の具が散在し乾燥、定着したものである（図 81）。このようなたらしこみは、第1節で取り上げた光琳の《紅白梅図屏風》の梅木のところにもみられるものである。



図 81 俵屋宗達《風神雷神図》一部

17 世紀前半 1545×1698 建仁寺、京都

しかしたらしこみは、ポーリングと異なるものである。たらしこみは、対象の絵肌に対し、あるいはその全体的な構図に対し、物質性を与えそれが装飾的な（表象上の）印象を与えるのである。つまりそれは具象的な対象に付属した（依存した）装飾的要素として捉えることができる。対して、ポーリングは対象に依存することなく、独立している。そもそもポーリングはそのような意味において注目された技法でもあるのである。ポロックの行ったポーリングは、ヘレン・フランケンサラー（1928～2011）やモーリス・ルイス（1912～1962）によってステイニングという技法として発展させられている。三井によると、ステイニングとは、地塗りを施さぬキャンバスにごく薄く溶いたアクリル絵の具を流し、色を染め込んでいくものである<sup>2</sup>。作者の感情の直接的媒体としての手描きのあとを消し去り、また、キャン

バスと絵の具とを一体化させることで鑑賞者に対する直接性を増すという点でポロックのポーリングを発展させたのである<sup>3</sup>とする。たらしこみは、絵の具の「滲み」を表出させることにおいてポーリングより、ステイニングの方が似ていると考えることができる。そのことは三井も指摘している。ただし、ステイニングもポーリング同様、対象に依存することはないのである。

## 朦朧体

1900年頃、菱田春草（1874～1911）を中心に横山大観（1868～1958）らがより自然に近づくために「自然界にはそもそも輪郭線などない」という発想を持ち、「朦朧体」を成立、展開させている<sup>4</sup>。朦朧体とは、佐藤志乃の著作<sup>5</sup>によると、色彩の混濁（ぼかすことで色が混じりあい、濁る）と、墨線のないことが特徴である。「まず地を水でぬらしその上に墨や色をおく。それを乾いた刷毛ではくと、淡くむらのないぼかしが広がるという方法」<sup>6</sup>である（図 82）。このような描き方は「描く」ではなく、西欧的な「塗る」という試みであり、日本画を近代化させた一つの動向でもあった。この朦朧の技法も、絵の具、液体、重さが利用されており、「滲み」という点では、たらしこみ、ステイニングと類似する。



図 82 菱田春草《菊慈童》

1900年 1811×1107 飯田市美術博物館

しかし春草は自己模倣にとどまることなく、朦朧体を発展させようとした<sup>7</sup>。「朦朧体を乗り越えていくためには、色彩の問題と構成の問題について琳派的な方法を取り入れていくことが必要とされた」<sup>8</sup>と古田はいう。このことは、おそらく物質的な表象ゆえの装飾性が朦朧体の問題となり、「装飾」を絵画たらしめた琳派にその打開策を学ぼうとしたのではないかと考えられる。よって春草がその後に描いた《落

ち葉》<sup>9</sup>や《黒き猫》<sup>10</sup>など、装飾的絵画と呼ぶことのできる作品が実現したのである。

以上のたらしこみや朦朧体は、絵の具、液体、重さを利用する点においてポーリングと共通するものがある。しかしそれらは画面において独立するものなのか、それとも対象に依存するものなのか、という在り方（存在）の違いによって区別することができる考えた。ただし、現代の「日本画」においては、たらしこみを対象から独立させようとする試みがある。

### 間島秀徳

間島秀徳（1960～）の「Kinesis（キネーシス）」は、数百点にもおよぶシリーズ作品である（図 83）。キネーシスとは、ギリシャ語で運動、変化、生成、死滅などの意味である。この作品のほとんどは青を基調とし、墨、岩絵の具、顔料、アクリル絵の具、大理石の粉末、溶岩・砂・軽石・岩石・鉱物の粉末などを水、膠、特製メディウムなどで溶き絵の具をつくる。そして、それを大量の水で浸したパネル張りの和紙に、筆を用いずに垂らしては流し、重ねていくという独自の技法によって描かれているものである。北澤によると、「絵の具の流れは、パネルの傾斜によって画面の生成へとコントロールされる。とはいえ、絵筆による絵の具のコントロールに比して、このやり方は偶然性の入り込む余地が大きい。つまり、間島の画面は偶然性と必然性のあいだを行く方法によって成り立っている」<sup>11</sup>という。現代になると、作品、あるいは作家に対し、たらしこみや朦朧体などと分類する必要はなく、技法は作品、あるいは作家の固有のものになってくる。間島の用いる技法はまさしく彼の技法である。しかしあえて明確にいうならば、間島の技法は、対象に依存していない点においてポーリングやステイニングのように考えることができるが、粒子状として確認できる顔料を流している点ではたらしこみの物質的な効果が感じられる。この「たらしこみの物質的な効果」について間島は、「単なるマチエールと見做される場合がある」と述べ、同じような用法（技法）の中にこそ違いを見つけなければならないという<sup>12</sup>。マチエール、つまりその装飾的な印象として認識される場合があるとし、彼はそれを乗り越えようとしているのではないだろうか。

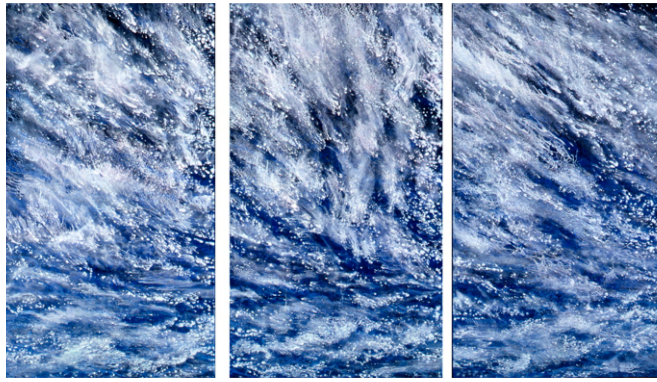


図 83 間島秀徳《Water Works No.1》1999 年

### 竹内啓

竹内啓（1960～）は、作品は完成するまで全て屋外で行っている。地面に直接和紙や綿布、絹を敷き、その土地の光、空の色、吹いている風、山、木、雲の流れなどを確かめるように、あるいは自分を空間に溶かし込むように溶いた絵の具を即興的に乗せていき、そして現場で一晩から数日、自然の力を借りて絵の具が乾くのを待つのである。画面上ではゆっくりと水分が蒸発して空に帰っていく間に絵の具の粒子は画面の（その土地の）起伏に沿って微小な川を作って流れたり、湖に流れ込んだような痕跡を残したり、時には雨に当たりながらも熟成され完成するものである。竹内にとっては、作品はその場の自然とのやりとりの記録になっているのである<sup>13</sup>（図 84）。

竹内の制作は、アクション・ペインティングの傾向があると考えられる。そのアクションとは、自然であり、作者本人である。日本画がこれまで写生と名付けてきた対象と対峙するものは彼にとって制作現場（アトリエ）となり、日本画がこれまであまり行ってこなかった屋外制作に意味をもって体現している。絵の具を流すこと一つが自然と作者との対話になり、時間が過ぎること一つが自然と画面との対話になるのである。よって、竹内の描く画面は、これまでの日本画とは見方を変えなければならない。それは、画面が制作行為としての記録という意味が含まれるからである。





図 84 竹内啓《黒山》2018年

以上の間島、竹内の仕事は、前節で提示したように〈超日本画〉的なものである。それは対象から技法（たらしこみなど）を独立させるような試みであり、北澤のいう、「日本画を超脱した作例が見出されており、技法や材料が持つ潜在的な可能性を顕在化」<sup>14</sup>している。さらに、いずれも絵の具の物質性が表象において装飾的な効果を与えているが、それはマティスのような記号的な役割を果たす装飾性とは分けて捉えた方がよい。

しかしながら私は、彼らの作品の中に、その物質的な中に、風景（世界）を感じる。おそらくこの風景は日本画が描く、または描いてきた風景ではないだろうか。このことは第2章末で述べた、画面は行為の記録ではないということの先にある、「日本画」の風景観、あるいは自然観がもたらすものではないだろうか。

1 『新潮 世界美術辞典』新潮社 1985年 p.899

2 三井滉『現代美術へ 抽象表現主義から』文彩社 1991年 p.210、211

3 同 p.214

4 古田亮『日本画とは何だったのか』角川選書 2018年 p.122、123

5 佐藤志乃『「朦朧」の時代』人文書院 2013年 p.10

6 同 p.93

7 古田前掲書 p.165

8 同 p.166

9 菱田春草《落葉》1909年 永青文庫蔵

10 菱田春草《黒き猫》1910年 永青文庫蔵

11 北澤憲昭『〈列島〉の絵画』ブリュッケ 2015年 p.252

12 間島秀徳「ラウンド・アバウト」香染美術 2007年取材

<http://www.gei-shin.co.jp/comunity/04/42.html> 2018年11月アクセス

13 竹内啓公式ホームページより <https://satorutakeuchi.jimdo.com/biography/> 2018年11月アクセス

14 北澤憲昭『〈列島〉の絵画』ブリュッケ 2015年 p.87



#### 第4節 日本画に恋をする

私は、バブル経済が崩壊した頃とされる 1990 年に生まれた。その時代は、終戦から日本画の中庸派が牽引し広げた市場が揺らいだという出来事の実只中にあり、古田がいうにその時代から中庸派の日本画には大きな変化が見られないのであった。そして、シンポジウム「転位する「日本画」」が開かれた 2003 年は小学生の頃である。私が大学に入学し「日本画」の勉強をはじめたのは 2009 年であり、自らの制作を始めたのは 2011 年のことであった。私が学ぼうとしていた日本画の世界は、すでにカギ括弧のついた「日本画」であり、また古田の言葉を借りるならば、日本画は 2 度死んでいることから「何度でも生まれ変わる怪物」<sup>1</sup>化しているものだった。

私は、大学 4 年次、修士 1、2 年次と、3 度日展に入選した経緯がある。それは、タブロー形式、身丈より高い大型サイズ、厚塗り、岩絵の具を基調とした膠彩（「油彩」を膠に置き換えたもの）、現実にある対象を写生し着想を得たものであった。これらの特徴は、日本画の昭和後期スタイルを継続したものなのかもしれないが、私がそこから学んだのは、他者を受け入れながら制作することである。その他者とは、対象的事物（自然）、絵の具ひとつひとつの性格、自らの手や筆による癖、画面に更新され続ける図像（色彩と形体）などであった。

私は、大学に入学するのと同時にアルバイトを始めた。それは石川県内に 2 店舗ほど展開している小さなガソリンスタンドであった。その小ささは、敷地に大型トラックが入れるような広さはなく、駐在するスタッフの人数も多いときで 3 人程度である。主に自家用車が利用するような地域に根ざしたガソリンスタンドであった。しかし、そこは大繁盛店であった。混雑時には接した前面道路に 20、30 台ほどの列を作り、それを少数のスタッフで対応するのである。しかも客が自ら給油するセルフサービススタイルではなく、スタッフが 1 台ずつ給油を行うフルサービススタイルの店であった。少人数のスタッフで多くの客に対応することを可能にしていたのは、各スタッフが 1 つの「動き方」を覚え実践できたからであった。その流れによって、スタッフ同士で会話することがなくても素早く、且つ 1 台 1 台に変わらぬサービスを提供することができた。よって、この小さなガソリンスタンドは、ほかの大きな店舗と変わらない成果をあげることができていたのである。スタッフの「動き方」を考え出したのは当時の店長である。店長はしばしば「人が最高の資産である」という話をしており、その言葉はいつの日か私の心の中に定着していた。店長が言ったその言葉は、経営学者の P・F・ドラッカー（1909～2005）が残したものであった。

ドラッカーは、マネジメントにとっての人の大切さを説きつづけ、企業とは民主主義の推進機関であり、その民主主義が機能して、はじめて人は、生計の資、成長の機会、貢献の場、生きる目的を持つことができるとし、「社員こそが最高の資産である」と考えていた人である<sup>2</sup>。ドラッカーは労働について、肉体労働と対照的な「知識労働」という概念を作った人物である。肉体労働にとって重要なのは効率、すなわち物事を適切に成し遂げる能力である。対して「知識労働」にとって重要なのは成果、すなわち適切なことを成し遂げる能力であるとする。ドラッカーのいう「知識労働者」とは、それは被用者というよりも自営者に近い存在であるとされる。そのような人たちは、自らの知識、能力、評価、地位を仕事そのものと同じように重視する人たちであり、またその人たちは、それなりの報酬を要求するものの、何よりも自立、裁量、敬意を要求し、階層よりも能力を重視する人たちであるとする<sup>3</sup>。

ドラッカーは、その「知識労働者」に最高の力を発揮させ、最大の貢献をしてもらうための手立てを3つ述べている<sup>4</sup>。はじめに、その労働者をコミットさせるにたるミッションを持っているかどうかである。ドラッカーによると、「企業にせよチームにせよ、シンプルで明快なミッションを必要とする。ミッションがビジョンをもたらす。ビジョンがなければ事業とはなり得ない。人の群れがあるだけである」という。つまり、人はミッションを共有し、情熱をもって共に働くとき、最大の成果をあげるということである<sup>5</sup>。次に、その労働者に自立性をもたせ、且つ支援しているかどうか。ドラッカーは、「知識労働者」にとって必要なものは、管理ではなく自立性であるとした。知的な能力をもって貢献しようとする者には、大幅な裁量権を与えなければいけないし、自らがミッションとするものを自らの方法で追求することを許さなければならない。そのことは、責任と権限を与えなければならないということである<sup>6</sup>。最後に、弱みの迂回ではなく強みの発揮に力を入れているかどうかである。動機付けとして成功に勝るものはない。そして、その成功をもたらすものが強みの発揮であるとドラッカーが言いつづけたテーマの一つである。しかし、強みを知ることは容易ではなく、そのため多くの人が自らの強みを知らず、それを発揮することなく終わっていると述べる<sup>7</sup>。

ガソリンスタンドの店長は、スタッフに肉体労働、知識労働のどちらも求めている。しかし、それは、仕事を押し付けたり、教え込んだりするのではなく、「支援」程度のものではあったし、私たちに対して常に敬語で話してくれていた。一労働者の私からの印象を話すと、上の人から何かを教え込まれてしまうと、自ら考えなくてもいい代わりに、行動一つ一つに正解と不正解が現れてしまう。対して「支援」程度のものではあれば、自ら「考えること」を必要とする代わりに、行動一つ一つに挑戦することができる。また、上の人から敬語を使われると、自らが一人の大人（責

任者)として扱われているような気持ちになるのである。このように思わせてくれたのはおそらく店長の経営の在り方であったのだろう。つまり、「人(社員)が最高の資産である」ことは、スタッフに成長する余地があることを暗示し、伸びる環境を整えることである。そして、スタッフが伸びることは、事業(企業)にとって有益に繋がるのである。

この「人が最高の資産である」という考えは、私自身には常に、絶えず、未規定性があることを教えてくれたのと同時に、既述した制作に対する他者にも伸び代があることを教わったのである。しかしここでは、絵画制作と経営学とをそっくりそのまま当てはめると功利的な制作へと陥る可能性があることを踏まえておかなければならない。私はドラッカーの企業の「成功」を、絵画制作の「成功」と等しくはしないが、ドラッカーの人と人との関係性については、絵画制作における諸々の関係性にとって学ぶところがあると考ええる。作者(私)にとっての他者、先ほど提示したものを簡単に記すと、「対象」、「絵の具」、「癖」、「図像」である。私が日展に入選していた頃(i型制作、i・ii型制作の頃)は、これらは全て思い通りにならないものであった。第1章で述べたように、「対象」は好きなものを選ぶのではなく作品に耐えうるものを選定し、「絵の具」は岩絵の具という個の性格を持つものであった。「癖」はこれまで記述していないものであるが、私が無意識に行ってしまうもの、例えば、上から下に直線を描けば左に傾いてしまうというものや、いつもこの絵の具を選んでしまうようなものである。「図像」は、私にとって過去に行った自らの仕事も含めて他者のように思っている。つまり、昨日塗った絵の具の色彩と形体は、今日の私にはできないものかもしれないし、今日の決断は、明日には否定されているかもしれないものであるからである。すなわち、私にとってこれらの要素は全て他者になる。このような他者確立の考えは、第4章の絵の具が生きものであるという論の中で示されており、それはi型制作、i・ii型制作期に用いていた岩絵の具が扱いづらいという経験から繋がっている。私のいうこれらの他者はドラッカーのいう労働者となる。ということは、作者(私)は経営者(CEO)である。ドラッカーによると、CEOは、組織のミッション、ビジョン、個性、行動、成果を定めるものであるとする。それが私(作者、CEO)にとって、答えなければならない問い、作品完成図、コンセプト、制作プロセス、完成した作品であるならば、それらに応えるために、先ほど「知識労働者」に最高の力を発揮させ、最大の貢献をしてもらうための3つの手立てが有効であると述べた。それはつまり、「人が最高の資産である」の考えから、制作に関わる他者に未規定性があることを見出し、そして理解し、それらが伸びる環境を整えることが、制作における作者の仕事ではないかと考えた

のである。私は、ポーリング技法によって、偶然を誘導しようとしているわけではない。岩絵の具を用いることも、画面上で現象が起こるという意味では偶然を引き起こしている。すなわち、岩絵の具を用いるという制作方法も、アクリル絵の具でポーリング技法を用いるという制作方法も、同じく、他者を確立するためにある。そしてそれらは私にとって共通の「生きもの」として捉えることができるのである。

ドラッカーのいう「社員が最高の資産である」という言葉は、人を資産扱いしているという点では功利的であると受け止めてしまうが、ドラッカーは、ビジネス・コンサルタントのジム・コリンズが言うように「思いやりの深い人だった」のである。それは、ドラッカーの経営学を読めば、彼の温かさが伝わってくるものであった。私もここでは、制作に対する他者に対して、同じような言葉を用いているが、あくまでもドラッカーと同じく、経営学上の言葉を用いたにすぎない。他者は私と同じく生きており、私はそれらを同等に大切に扱っているのである。

私が大学で学んだ「日本画」は、その専門書、特に批評書を読めば読むほどに、非難される対象であった。それは、何年も昭和後期スタイルと変わらないと言われ、中途半端な在り方をしているとも言われてきた。しかしその中で私はその「日本画」に、「他者とともに制作を行うこと」を見出すことができた。現実には私が、すでに岩絵の具を使わなくなった、筆を持たなくなった、搬入日前日に徹夜をしてまで絵の具を厚く塗ることがなくなったことは確かであり、「日本画」から離れてしまった感はある。そして、「日本画」側からも半分追放されている感もある。かといって、どこかに別の受け入れ先が待っているわけでもない。しかし、自分を「日本画」か「日本画ではないもの」かについて考えることは、現代においてすでにナンセンスなのである。おそらく私は、「日本画」から学んだものを、ドラッカーのいうように「弱みの迂回ではなく強みの発揮に力を入れ」なければならないのである。

「私は日本画に恋をしてしまったのである」<sup>8</sup>。この言葉は、ドラッカーの言葉である。土屋禮一が、私にこのようなドラッカーの一面を教えてくれた。それはガソリンスタンドの店長の言葉とは何の関わりもなく、ドラッカーと再会することができたのである。ドラッカーは 1950 年代半ばに日本にはじめて訪れ、おそらくそのときに実物の日本画作品と出会ったのだと思われる。ドラッカーは鳥が描かれた作品には日本人の純粋さを表しており、また風景が描かれた作品には、日本人の心が描かれていると述べ称賛しているのである。

ドラッカーは、日本画（日本）には「知覚能力」があるという。ドラッカーの著

作『すでに起こった未来』（1994）（原文 1979 年）によると、日本の歴史と社会に関する第一人者であるエドウィン・O・ライシャワー（1910～1990）は、日本は、第一級の偉大な思想家あるいは独創的な思想家を生み出していないと述べている。これは、鋭い批評として日本に受け取られたが、ライシャワーの言おうとしたのは、日本の特質は分析的概念ではなく、知覚にあるというところであったとドラッカーはみている<sup>9</sup>。

この評に似たことを第 1 節でとり挙げた千葉も述べている。それは「この列島では「考える」ということがなかった」<sup>10</sup>という。それはデカルトのいう「私が存在するのは私が自分のことについて考えるからだ」という意味での「考える」ことがなかったとし、その代わりにあったのは、「おもふ」とする。「考える」が外へ向くのだとすれば「おもふ」はひたすら内へ向く。そのかわり、この列島の人々がものを「おもふ」とき、それは「面（おも）」にあらわれる。「面」の「色」が変わるというかたちであらわれる」<sup>11</sup>のである。また、このように「考える」として体現するのではなく「面の色」が変化していくだけであることは、草木が条件によって「面」の「色」を変化させていくのと同じであり、その点で人も草木も変わらないとする。人や草木がものを「おもふ」とは、「時間を欠いた循環のひろがり」であると千葉は論じる。

すなわち、ドラッカーは日本画を通して、この西欧的な「考える」ではなく、日本的な「ひろがり」、つまり「知覚能力」を発見していたと考えることができる。ドラッカーは経済学的に、その能力があったからこそ日本は近代社会において発展することができたとしている。私は千葉のいう「ひろがり」、ドラッカーのいう「知覚能力」が日本にとって、あるいは日本画にとって固有の「体質（特質）」ではないかと考えている。

---

<sup>1</sup> 古田亮「『日本画』の終焉」『「日本画」 内と外のあいだで』『日本画』シンポジウム記録編集委員会編 星雲社 2004 年 p.98

<sup>2</sup> エルザベス・ハース・イーダスハイム『P・F・ドラッカー 理想企業を求めて』上田惇生訳 ダイヤモンド社 2007 年 p.218

<sup>3</sup> 同 p.143

<sup>4</sup> 同 p.151

<sup>5</sup> 同 p.151

<sup>6</sup> 同 p.153

<sup>7</sup> 同 p.156

<sup>8</sup> P・F・ドラッカー「日本画に見る日本」1979 年『すでに起こった未来』上田惇生・佐々木実智男・林正・田代正美訳 ダイヤモンド社 1994 年 p.240

<sup>9</sup> 同 p.267、268

<sup>10</sup> 千葉成夫『未生の日本美術史』晶文社 2006 年 p.181

<sup>11</sup> 同 p.181

## 第7章 ii型制作以後の制作

### 第1節 ii型制作以後の制作

私は、第3章で記したように、ii型制作を達成することができたわけであったが、その作品に「弱さ」を感じていた。「弱さ」は、形体とか色彩とかの具体的なものでは解決できそうにはなく、漠然とした感覚として残っていた。それは、当時の私がまだ気づいていないものとして課題となったのである。

ii型制作である《碧く、歌う》や《蒼く、踊る》の次に行ったのは、「石ペイント」と名付けたワークショップである（図 85）。ii型制作期に制作した《境》では、石ころ拾いによって集めた石ころの半面に、ポーリング技法を用いてマーブル模様を描いて（painting）いた。それは、石にマーブル模様（石模様）を描くという、限定された意味によってある程度完成された作品であった。このワークショップでは、それと同じことを子供たちに実践してもらおうと考えたのである。

ワークショップの方法は、私が《境》で行ったこととほぼ同じである。まず私が日本各地から拾い集めてきた数百にもなる石ころを適当に並べ、子供たちはその中の一つを選んで（拾って）もらう。それは私が石ころ拾いをしたように、自分にとっての「いい感じ」の石を選んでもらおうとしたのである。適当に並べられた石ころ中には、石ころではない、木が玉状になったものや流木なども含まれており、それを選んだ子供もいた。次に、好きな色の絵の具を2つ以上選んでもらった。子供たちは、自分の好きな色、石ころに似合う色、組み合わせると魅力的な色などを考え選んでいた。絵の具（色）を選んだ次に、最初に選んだ石ころにテープを貼る。テープが貼られた面には絵の具は着かず、それ以外には着く。つまり、石ころの面をどれだけ見せるのか、または絵の具の面をどれだけ見せるのか、そして最終的にどのように見せるのかについて考えなければならない。子供たちの中には、石ころをまったく見せずに全面を絵の具にしたいという子もいれば、テープを細く切り網目状に貼った子もいた。最後に、石ころの上から絵の具をポールする。ポーリングに特別なテクニックは必要なく、思いのままに絵の具を流してもらった。そして、絵の具が乾燥するのを待ち、テープを剥がし、完成である。子供たちは、それぞれに自分だけの石を創り出していた。





図 85

ii 型制作以後に行った制作は、2つの傾向がある。しかしその2つは1つの図像を目指したものである。その図像とは、「絵の具の絶景」である。絶景とは、他にないような素晴らしい景色という意味があり、その言葉から連想されるものは、例えば、ナイアガラの水fallsであったり、北京のビル群の夜景であったりと、限定的な場所において言われることが多い。しかし、絶景とは決して遠くに行かなければ見られないものではない。私は、金沢の秋にしか見られない真っ赤な夕焼けと黒い雲とを、あるいは地面の割れ目から伸びるスマイレの花の色を絶景のように思うからである。それは他に見ることができない、ただ純粋にそれだけのものである。私が繰り返し行い続けてきたポーリング技法の実験において、そのような絶景を見た経験があった。それは絵の具によって創られた絶景である。したがって、私は「絵の具の絶景」を実現する作品を目指し制作を行ったのである。

1つの傾向は、《FLOW I》(図 86) と《FLOW II》(図 87) という作品である。これまでの制作(第1章から第3章までの制作)と同じくポーリング技法を用いているが、その図像をこれまでのようにトリミングしたり、加筆したりする操作は行っていない。また、これまで多くの色(絵の具)を取り入れていたが、この作品では白色と黒色との絵の具しか用いていないのである。



図 86 《FLOW I》2018年 1620×1620

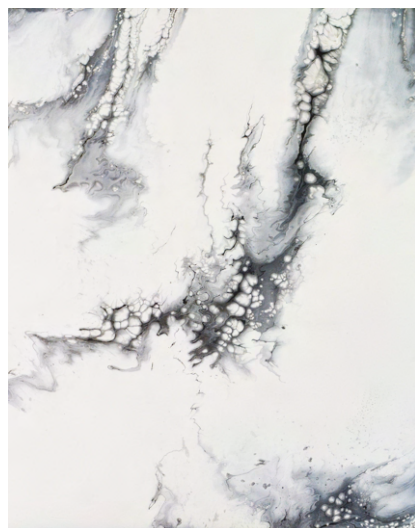


図 87 《FLOW II》2018年  
1620×1303

ポールしたあとに操作を行わないということは、第3章の「色彩だけの制作」と同じ方法であるが、「色彩だけの制作」は、芸術として作品を展示することができなかったのもであった。その理由は、テストピースとしての役割や認識が強く、芸術作品として展示することに抵抗を覚えたからであった。この「色彩だけの制作」で陥った問題は、まさしく純粹抽象として、ゼードルマイヤーが論じた「ただ自分自身の習作」<sup>1</sup>に陥るという問題であるが、《FLOW》の2点はどのようにその問題を乗り越えたのだろうか。私は、その解決方法が画面の「深み」にあると考えた。これまでのポーリングでは多くの絵の具（色）を用いることによって、マーブル模様として混ざらずに交わる流動的な魅力を見せてきた。そのことは、表面上に起きた現象しか見せてこなかったのである。それは絵の具にどれだけの厚みがあったとしても、その厚みは支持体と同じく無かったものとして、つまり「透明」に扱ってきたのであった。ではその「深み」とは何だろうか。これは第5章で述べた、石の内部にあるような「深み」と同じものである。「深み」とは、絵の具をポールすると、画面の上に絵の具が溜まりそこには、水たまりのような、海のような、深みができる。その「深み」によって、絵の具は下に潜ったり、上に昇ったりすることができる。白色の絵の具は、黒色の絵の具に比べとても軽い。逆に、黒色は重いのである。色（絵の具）によるが青色や緑色などは白色より重く、また黒色よりも軽いという中間域にあり、比重の歴然とした差が確認できるのは白色と黒色なのである。よって、「深み」を表すために白色と黒色の2つの絵の具を使用することとなった。ポーリングの実践では、はじめに白色の絵の具を先にポールし、先に置いた白色と重なるようにその上に黒色の絵の具をポールする。このポールする順番で、図像は大きく変わ

るのである。ポールが終わると画面を傾け、画面を絵の具で満たす。それを床にゆっくりと降ろすと、絵の具の現象が始まる。それは、「深み」の中で白色が上に昇ろうとする動き、または黒色が下に潜ろうとする動きである。一刻一刻と図像は変化しながら固化（乾燥）する。完成した図像を見ると、物理的には均一、平坦な画面であったとしても、白色と黒色との動きによって前後の関係を見ることができる。これが「深み」である。この「深み」があることによって、視覚的に入り込みやすくなる。これまでの図像は、すべての要素が前面にあることで、鑑賞者はそびえ立つ壁を見るように視点を拒否されていた。しかしこの作品では、画面の最も深いところから、浅いところまでの視覚的な動きは、視点を画面に誘導する。私はその絵の具で作られたもの（画面の）の中に景色を見ることができないだろうか、と考えたのである。そしてこの景色が鑑賞者にとって、あるいは作者自身にとっての「絶景」とならないだろうかとも考えている。これが「色彩だけの制作」の問題を乗り越えた方法である。

また私が第1章であげた「6つの問題」のうちの「装飾性とは何か」という問題は、平面的な画面に平面的なものを描くことによって「見づらさ」を感じた経験から始まっており、その見づらさは、平面化の問題であり、装飾性に関係があるものではないかとしており、では、絵画における装飾性とはなんだろうか、そしてその「見づらさ」はどのように回避したらよいのだろうか、という趣旨の問題であった。私はこの「見づらさ」の問題について、第1章では奥行きを作り出すことによって回避し、第2章では位相の差異を見いだすことで回避していたのであった。現在はこの「深み」によって問題に対する解答を導き出せたように思っている。では、装飾性の問題はどうなるだろうか。この解答は次の節で展開されることになる。

ii 型制作以後の制作としてのもう1つの傾向の作品がある。それを説明するためには、再度「絵の具の絶景」を考察する必要がある、そのためには「絵の具の絶景」以前の「絵の具の世界」の話から始めなければならない。私は第1章や第2章において、感動iiを覚えるものとして「絵の具の世界」という言葉を用いてきた。「絵の具の世界」とは、不意に絵の具が創り出したある世界に対するものであり、つまりその当時、不特定の現象として表れる図像であった。それを特定の、つまり規定しようとして（本来は別の理由が主）第3章でポーリング技法によるマーブル模様に似た図像を創り始めたのである。この技法を用いることで「絵の具の世界」は不特定の現象ではなく、未確定的な偶然的な現象としての図像となり、むしろその未確定性や偶然性を欲していた感もあった。ポーリングによるこの図像は、非常に多くの「絵の具の世界」を見させてくれるものでもあった。しかし、この図像は、

ii・i型制作では対象を取り入れるためにトリミングされ、ii型制作では画面に色彩に運動を与えるために断裁されていた。このような操作は、未確定的な図像を收拾のつく範囲内に限定させるためのもので、確定的なものに、つまり再び規定しようとしていたのである。「絵の具の世界」はその再規定により、その世界全体を作品の中に見ることができていなかった。すなわち、「絵の具の世界」とは、結局のところ作者の個人的なものに過ぎなかったのである。

「絵の具の絶景」は、そのような規定と非規定とを繰り返す「絵の具の世界」からは、発展的に表れてこない。規定することで図像を隠し、非規定しなければ図像を展示することができないようなサイクルは、最終的に、もしくはいつまで経っても、その世界が見えてこないからである。そこで私はポールされた図像ではなく、ポールするという行程に着目することにしたのである。第4章でも述べたように、ポールされてから乾燥するまでの間、絵の具は生きている。それは、動いたり、その性格を見せてくれたりし、そのように生きている間の時間を私は「生の時間」と呼んでいる。「生の時間」を生きる絵の具の存在は、ポーリング技法だからこそのものであると考えている。しかし、ポーリングという技法はアクション・ペインティングにも含まれるように、それだけに意味が含まれているのであった。

私が制作したものは、《海の日、なな》(図88)という作品である。この作品では、作者も「生の時間」に入ろうと試みたのである。絵の具は「生の時間」の間、生きていることは先に述べたが、作者はそれをただ眺める傍観者であった。しかし、ポーリングという身体性、一回性を有する技法は、作者が関わる役割が大きい。よって、作者が傍観者のままでは、絵の具のちからを最大限に見せることはできないように考えられた。もし、絵の具のちから、つまりは絵の具の生きものの性を存分に発揮することができれば、「絵の具の絶景」という客観的共通の景色を実現することができるのではないだろうか。では、作者(私)が「生の時間」に入るとはどういうことだろうか。もちろん、それは絵の具と同じものではない。私にとっての「生の時間」とは、日常生活の中にあった。私が最も私らしくいる時間、それは娘という時間である。満3歳になる娘の世話をしたり、会話をしたり、そして喧嘩をしたり。最近、2人で相撲をとって遊ぶことが多い。そのような日常生活は、私にとっての「生の時間」であった。したがって、私は《海の日、なな》の制作において、娘と出かけた海岸での砂遊びの様子をビデオで撮影し、用いることにした。(図89)そのビデオは、いわゆるホームビデオである。

ビデオは、ポーリングを行う行程において耐えず画面に投影することとし、私は投影された日常生活の中でポーリングを行ったのである。そのビデオの内容は、波が砂浜を削り、夕日がその波を赤く輝かせており、時々娘の足や服が入り込み、



娘はスコップのおもちゃで砂を掘り、砂山を作っている様子である。ポーリングの動きとビデオの映像とは連動するわけではないが、制作しているはずなのに、日常生活の中にいるという不思議な感覚が常にあった。

また、ポーリングが終わり、それが乾燥したあとも、ビデオを画面に投影し続け、ポーリングによって表れた図像の上から加筆を行うこととした。映像に映る波や娘の体、服などの形体を追いかけるように筆を走らせたのである。つまり、動き続ける日常生活の輪郭をなぞっていたのである。映像は現れては消える、再び現れては消えるように耐えず動くことによって、加筆された線は具象的なものではなく、抽象的なものとなった。また、この加筆は、ii・i型制作やii型制作の頃に行った規定ではないし、ポールされた図像を隠そうとしたものでもない。ポールされた図像を全て見せるために、この加筆は、およそ半透明になるよう薄めた絵の具を用いている。半透明の絵の具を用いることによって、鑑賞者は作品から離れて見ると加筆の連続性を見ることができ、また作品に近づいて見るとポールされた絵の具の勢いを見ることができる。この作品は、絵の具も、そして私（作者）も「生の時間」に入り、生きものの性を体現することができたのではないだろうか。最終的に表れた図像はまるで大きな生きものがいた跡のようにも見え、大きな生きものの気配を感じさせるものとなった。



図 88 《海の日、なな》2018 年



図 89

《海の日、なな》では、これまで「透明」として扱われてきた支持体についても考察している。支持体はこれまでの制作でも《FLOW》の2点でもシナベニヤを用いてきた。その理由は、加工しやすく、ポーリングに耐えうる強度があり、また水を多く含んでもたわまない素材だからである。しかし、実際のところ、そのように制作に適した素材としての選択であり、芸術的な意味はそこにはなかった。

私がなぜ突然、支持体を問題として取り上げたのかというと、ポーリングを行うとき、必ず画面から絵の具がこぼれ落ちていくものである。落ちる先の床にはブルーシートが敷かれており、落ちた絵の具はブルーシートの上でマーブル模様を創り出す。しかし、ブルーシートのようなナイロンに絵の具は定着しないため、絵の具が乾くとカサブタのようにマーブル模様になった絵の具だけでめくりとることができるのである。それは、絵の具のみで自立していたのである。もはや、支持体はなくとも絵の具は絵の具だけで独立することができていたのである。このことは、なぜ支持体を用いるのだろう、という支持体の意味を意識し始めたきっかけの出来事であった。支持体を用いるならば、支持体さえも「不透明」にしなければならないのである。では、支持体には一体どのような意味を持たせることができるのだろうか。

その解答は、娘の落書きノートがヒントとなったのである。娘はまだ、うさぎや自動車などのような具象的な何か（対象）を描くことはできず、主になぐり描きをする時期であった。（それは純粹抽象と呼べるかもしれない）娘が描いたノートを見せてもらったとき、見開いたノートにあるページとページとの境目の凹みに多くの線が描き込まれていた。それがヒントとなった。落書きノートの真っ白なページではなく、落書きノートの中で唯一のノートらしさを、つまりノートという物質らしさを持つその凹みに多くの線を描き込むことによって、ノートは「なんでも描いていい、いくつかの真っ白な画面」という意識が遠のく。代わりにノートは、ノートという物質に還元されていたのである。娘のなぐり描きによって、落書きノート

は純粹にノートになった。私はそれに学び、支持体（画面）の「縁」に着目したのである。

画面の「縁」には第5章で取り上げたマティスも着目していた。マティスの場合、縁で対象を切り取ることで画面に緊張を与え、視線を画面の外側に向かうようにしていたのであった。《海の日、なな》の場合は、マティスのように縁で（ポーリングされた）要素を切り取ることは同じであるが、視線を外側に向かうようにはしていない。182センチ×91センチの段ボールシートの上にポールし乾燥したあと、それを半分に、つまり91センチ×91センチに切り分けた。それによってポールされた絵の具の勢いはその「縁」で突然静止する。その突然の静止によって、段ボールの物質性を意識させることができるのである。

さらに、《海の日、なな》で段ボールを使用した理由はもう一つある。それは、段ボールの強さと弱さとのバランスである。ポーリングは、和紙のような紙に行うとたわみ、たわむと絵の具が厚くなる場所と薄くなる場所が表れるため、「深み」を表すことができなかった。これまで使用してきたシナベニヤはそのような影響がないことから扱いやすかったが、それが却って支持体を「透明」にした原因にもなった。支持体に使用される素材は、ポーリングに耐えうる最弱の素材が選ばれることによって、ポーリングはそのちからを表すことができるのではないかと考え、段ボールが選定されたのである。《海の日、なな》では、ポーリングの影響から段ボールが破れてしまったり、隆起してしまったりする部分があり、それは壁に展示できるかどうかの怪しいものでもあった。その点では、ポーリングに耐えうる最弱の素材であると言えるのである。

---

<sup>1</sup> ハンス・ゼードルマイヤー『近代芸術の革命』石川公一訳 美術出版社 1957年（原文1955年）



## 第2節 純粋抽象の問題と可能性

前節で述べた《FLOW》の2点、および《海の日、なな》では、ii型制作で感じていた「弱さ」を乗り越えることができた。しかしそれはどのようにして乗り越えられたのだろうか。第4章では、抽象芸術の分類と傾向を見てきたわけであったが、私の作品はその分類によると、「純粋抽象」であり、「有機的な抽象芸術」のうちにあると述べていた。純粋抽象はゼードルマイヤーによって非芸術論を唱えられていたものである。ではその純粋抽象について、第5章や第6章の内容を含めまとめていきたいと思う。

純粋抽象とは、バーの用いた言葉であるが、そもそもはカンディンスキーの論において現われた概念であった。第4章で既述したが、その傾向は、対象を持たず自然形体への依存は絶対になく、すべての他律する要素から醇化された、まったく自律的な絵画である。つまり、画面における形体と色彩の一義的關係によってのみ成立するとされていたのである。

この抽象絵画は、作者にとっても、鑑賞者にとっても、主観的性質を持つことから趣味的な世界へ向かい、それは非芸術であるとしたのがゼードルマイヤーの論であった。またこのような考えは、瀧口の論の中では、ジョッフリー・グリグスンも同様の指摘をしている。それは、自然形体から抽象されない抽象芸術（純粋抽象）には、たんに「装飾」に陥る危険が多分にあると述べている。また、「この種類の危険は、抽象主義の擁護者のあいだにさえしばしば見られる。それは芸術における生命感と精神の位置をいかに考えるかの相違に帰着するだろう」<sup>1</sup>としているのである。このように、純粋抽象は非芸術的な強い傾向があるとみとめることができる。私がポーリング技法を用いるきっかけとなったフルイドペインティングが芸術の本流にあるのではなく、趣味の世界において流行していることも、ゼードルマイヤーのその非芸術論を体現してみせているようである。

しかし、グリグスンのいう「装飾に陥る危険」は、その後マティスの仕事により、絵画が装飾性を有することへの因襲を打破している。表現と装飾とは同等のものであるというマティスの考えは、絵画の持つ装飾性を肯定的に変えるものであった。つまり、純粋芸術に考えられていた問題の一つ「装飾」については、問題ではなくなったのである。しかし、だからといってグリグスンの論が無効になったわけではないだろう。グリグスンは、純粋抽象に装飾的な傾向があることを見出しており、それだけではなく、芸術における生命感と精神の位置をいかに考えるかという新たな可能性を示しているのである。つまり、自然形体から何の繋がりを持たない純粋抽象は、どのようにして生命感を認識してゆくのか、または装飾へと向かう絵画をど

のように芸術とするのか、これらについて考えることが純粋抽象にとって重要であるとしたのである。

ゼードルマイヤーの非芸術論は、横山がオズボーンの情報理論を用いることで退けていた。第4章で述べたが、オズボーンのいう「実質的属性 (virtual property)」とは、芸術作品に求められるものであった。つまり、この「実質的属性」を持つことで、芸術作品として成立するのである。具象絵画や近似抽象においては意味論的情報に「実質的属性」が依存しており、芸術作品となっていたが、純粋抽象においてはその意味論的情報がまったく関わることのない抽象絵画である。横山は、純粋抽象のそのような傾向から、代わりとして統辞論的情報が「実質的属性」を担うものになるとし、媒材（絵の具）が「不透明」に扱われることを逆手に、表現論的情報を支えることで純粋抽象は芸術作品とすることができるとしたのである。そして横山はもう一つ純粋抽象の芸術的可能性を教えてくれた。それは、作品の画題である。純粋抽象は、意味論的情報を欠くがゆえに、作品としては未完であるとし、鑑賞者の意味付けの機能を残している。つまり、「開かれた作品」のことを指しているわけであるが、その作品に与えられる画題は、鑑賞者に解釈する方向を支持するものになるとしていたのであった。

以上が純粋抽象の傾向とその問題の諸相である。ここに用意された純粋抽象の可能性は、一つは、マティスが行ったように「装飾性」をどのように扱うのかについて、もう一つは、横山の論のように意味論的情報、統辞論的情報、表現論的情報をいかに体現し、「実質的属性」を獲得するのかについて、である。

### アクション・ペインティング的側面

私の作品はどうだろうか。それを問うためには、私の作品がどこからどこまでの範囲を指しているのかを明らかにしなければならない。《海の日、なな》では、完成された物体としての作品と同じくらい、制作行為に意味を与えていた。そしてそれを展示する際には、物体の作品とともに、制作行為を記録したドキュメント映像を上映していた。つまりそれは、物体の作品とともにその制作行為も作品のうちに入るのである。これは、描くという行為としての芸術、アクション・ペインティングの考えに属している。アクション・ペインティングは、第4章で述べたように、演劇的な再現という傾向があり、それは第3章においてすでに体現していた。また、アクション・ペインティングにおいて「非芸術性」と「非個人性」とに陥りやすいという問題があった。この場合の非芸術性とは、日常生活と制作生活との間にあるあらゆる区別が曖昧になることで、日常生活に起こるどのようなものに対しても意味を有し始めるからとしていた。これは、私が「生の時間」に入るために意図的に

日常生活を制作の中に取り入れている点からアクション・ペインティングの非芸術性の問題は、問題ではなく、傾向として扱うこととなっている。非個人性とは、アクション・ペインティングが自己表現ではないからである。個人的な主題を作品の中に込めようとしてもアクションによりそれは遠ざかる。よって非個人性を有するのであった。これは、「石ペイント」というワークショップを思い浮かべればわかりやすい。確かにそれは、「誰でも簡単に」できるものであることから非個人的である。そしてこの非個人性はフルイドペインティングも含まれる。しかし、私は制作するたびに繰り返し行われるポーリング技法の実験によって「個人性」を少しずつ獲得しているし、《海の日、なな》のように投影された日常生活の中で行われるアクション（行為）は、まさしく「個人性」であると考えている。アクション・ペインティングとしてのそのような在り方によって私は制作行為を作品のうちに入れているのである。

### リレーショナル・アートの側面

私の作品は、物体としての作品と制作行為とが作品の範囲だろうか。いや、それだけではまだ説明しきれていない。私は、物体の作品をきっかけに生じる、ある限定的で特別な「関係性」をも作品のうちに入ると考えている。

石に大理石模様を表した《境》は、奥能登にある木ノ浦海岸という場所で拾った石を用いて、その場所の大自然に展示されるために制作したものであった。それは、物体としての作品だけではなく、奥能登×私によって見出された「関係性」である。また、「石ペイント」のワークショップでは、それを行うために子供たちに必要な場所を、素材を、方法を、提供していた。それは、子供たち×私の「関係性」である。《境》との違いは、《境》は自然と関わるものであったのに対し、ワークショップは自然より人と関わっている。加えて、《碧く、歌う》や《蒼く、踊る》の作品も、絵の具が生きるため（歌うため、踊るため）に必要な場所を、その性質を、流れかたを、提供しており、ワークショップに提供するという点において似ている。これは、生きものとしての絵の具×私による「関係性」であり、それを提示するための意味もあり、公開制作を行っていた。

この「関係性」は制作行為としてではなく、制作から展示までの一貫したコンセプトにおける不特定な他者との交流であり、リレーショナル・アートの考えに属するものである。リレーショナル・アートとは、1996年にニコラ・ブリオー（1965～）のテキスト「関係性の美学」と称し注目を浴びた概念である<sup>2</sup>。片岡真実によると、そのテキストでは、芸術作品の評価を、そこで表現され、創出され、影響される人間相互の関係性に依拠する美学的理論と説明しており<sup>3</sup>、「社会的文脈や観客との関

係性という側面を作品解釈の鍵とした視点」<sup>4</sup>である。またブリオーとの接点はないが、小沢剛（1965～）は1991年に「相談芸術」というリレーショナル・アートと類似した考えの作品を発表していた。「相談芸術」とは、「芸術作品からアーティストの独自性を排除し、他社の介在によって変化し続ける」<sup>5</sup>という概念であり、結末のない議論や作品としてはリレーショナル・アートと行うことができるとされる。片岡によると、リレーショナル・アートは「作品に付随するエンターテインメント性や文化的差異を見えにくくする共同体的側面などへの批判」があるとされるのである<sup>6</sup>。

私がこのリレーショナル（関係性）に気がついたのは、《波》を展示した経験に始まる。第2章で《波》の作品に対し、鑑賞者は各々に意味を与えたと述べた。それは作品が開かれたものであったからであるが、私はその経験によって、「作品以上の作品」を見ることができた。また、個展「トキダマリ」においても鑑賞者との会話によって石ころ拾いのスポットを教えて頂き、石と作品との関係を深められたことも事実で、このような関わりは、作品から生まれるものであると考えたのである。私の場合、小沢のように変化し続けるような永遠性はなく、絵の具が作品の中核にあり、あくまで絵画の領域上にあるものである。また、関係する他者は、人ではない場合も含まれている。

このような関係性は、純粋抽象で先に記した「一義的關係＝絵画」に異なる要素を付け加えることができる。対象をもつ近似抽象は「一義的關係＋二義的關係性＝絵画＋主題」であるが、リレーショナルは、多義的關係と位置付けることができる。つまり、私の作品のような純粋抽象は、「一義的關係＋多義的關係＝絵画＋リレーショナル」として考えることができるのである。

純粋抽象とは、意味論的情報は全く関わらずに、統辞論的情報と表現論的情報とがあるものであった。私にとっての統治論的情報とは、アクション・ペインティング的側面がある。それは先に述べた、ポーリング技法によって付着する絵の具、もしくはその跡となる。私はその中に「深み」を作り、「絶景」を創ろうとしてきたことは前節で述べたことである。その「絶景」はおそらくオズボーンのいう「実質的属性」と同じものを指している。すなわち客観的共通の世界である。表現論的情報とは、物体としての作品も含まれるが、リレーショナル・アートの側面として、他者との関係性も含まれるのである。

## 幻想としての意味論的情報

以上述べたことによって、私の作品が純粹抽象のうちにある問題乗り越え、可能性を見出したことになるだろうか。私はまだ、この解釈では足りていないと思う。それは、純粹抽象には意味論的情報が存在すると考えているからである。既述にあるが、「自然形体への依存は絶対でない」ということは純粹抽象の大きな特徴の一つであり、私は今それを否定しようとしているわけではない。しかし、自然形体への依存がない、つまり現実にある対象から着想を得ておらずまったくの関係がないことが、果たして意味論的情報の欠如と直接つながるものだろうか、と考えたのである。私の作品の画面の中には、意味論的な要素は何一つないし、そもそも自然形体を再現（模倣）しようとする意識もない。それは純粹抽象の典型的な特徴であると考えられるが、私にとって意味論的情報は画面の外で、あるいは制作ではないところで大きな存在を示している。

私の考える意味論的な存在は、娘であり、日常生活であり、ワークショップに参加してくれた子供たちであり、私の周辺の多くの人たち、出来事、感情（感動）、がそれである。そしてその中に、石のような対象的事物も加わる。ただし、この対象的事物は、形体や色彩などの諸要素が直接的に関わるわけではない。このような画面外の大きな存在は、制作に対し、間接的に幻想的に関わるのである。幻想的とは、無いものでありながら作用するという言葉として使っている。

統治論的情報は行為による絵の具、もしくはその跡としていたが、その行為を可能にしているのは、いうまでもなくこの幻想的な意味論的な存在があるからである。あるいは、表現論的情報は物質的な作品や他者との関係性としていたが、その中には幻想的な意味論的な存在がいるからである。すなわち、純粹抽象に意味論的情報は確かに画面にはないということができる。しかし、幻想的なその存在が大きな作用を果たすことがあると考えているのである。

---

<sup>1</sup> 瀧口修造『近代芸術』美術出版社 1938年 p.81（原文 The Arts To-day, Geoffrey Grigson, 1935, London. Cf. Painting and Sculpture, by Grigson.）

<sup>2</sup> 片岡真実「リレーショナル・アート」『現代アート事典』美術手帖編 美術出版社 2014年 p.114

<sup>3</sup> 同

<sup>4</sup> 同 p.115

<sup>5</sup> 同

<sup>6</sup> 同 p.114

### 第3節 色彩の独立

私のこれまでの趣旨を振り返っておきたい。形体と色彩との関係についてカンディンスキーは、「形体は対象を具体的に表す場合においても、空間や平面に純粹に抽象的な区画として表す場合においても、独立して存在することができるが、色彩はそうではない<sup>1)</sup>」と述べていた。また、装飾についてゼーデルマイヤーは、「装飾は自律的には存しえず、また全く考えられさえもしない唯一の芸術部門である<sup>2)</sup>」と述べている。このように、色彩や装飾は何かに依存し存在するものである。そして、私は本研究においてその依存的存在である色彩と装飾とを画面において独立させようとしてきたのである。

私は第3章において、色彩は同時に形体を生むと述べたが、それは絵の具を着色させることと同時に色と色との境目が表れ、その境目が形体を作り出すという意味であった。しかし、その「形体」は具体的な何かを指し示さないものであり、それは西欧において「非形体（非形象）」としてみなされてきたものである<sup>3)</sup>。すなわち、私の呼んできた「形体」は、物質的な媒材に属している。つまり、絵の具である。そのことは、私が第3章で述べた、色彩は絵の具を基点として運動するという事柄とも重なり、私のいう「形体」と「色彩」とはどちらも絵の具に帰属するものなのである。

カンディンスキーは「純抽象的な形体のみで事が足りる芸術家は、まず今日にはいない。これらの形体は、かれにとって、余りにも不明確だからである。不明確なものに自己を局限すれば、それはやがて、自分からいろいろな可能性を奪うことになる、とともに、純人間的なものを閉め出すことになり、そのため自己の表現手段を貧弱なものとするに至る」<sup>4)</sup>と言った。しかし、カンディンスキーのこの論考からおおよそ100年経った現在は、事情が変化している。私は「日常生活」と「行為」と「絵の具の現象」とによって純抽象的な形体を持続しているからである。そしてそれらを絵画として可能にさせるものは絵の具そのものである。絵の具は形体（非形体）と色彩とがともに依存するものである。すなわち、依存的存在は色彩だけではなく、形体も含まれる。では、私のいう「形体」、つまり「非形体」とはなんだろうか。

ユベルマンは、「非形象」は「現前」と「記号」という性質があるとする。現前とは、ポロックの作品に対してもしばしば用いられる言葉であるが、恒常的な実体が、現にここにあるということである。記号とは、マティスの作品に対してベームが用いているものだが、それは一定の別の内容を表すことである。つまりこれらは、「物



質（媒材）」と「意味」という言葉に置き換えることができる。これまで私は、この非形象たるものに物質性があることは述べてきたが、意味的なもの（意味論的情報）は前節で幻想的なものとして扱っていたのであった。では、ユベルマンのいう「記号」とはなんだろうか。

ユベルマンの論考はフラ・アンジェリコの描いた宗教画に対するものであることを踏まえておかなければならない。ユベルマンはその著作において、「受肉の神秘」という言葉を用いている。それは、「キリストのペルソナにおいて肉体を得た神の御言葉である」<sup>5</sup>。つまり、キリストそのものは、肉体をもった神からの言葉そのものであるという。しかし受肉の神秘は、「魅惑的な場のこと」としてある場合もあれば、「ペルソナたる神であると同時に神の依像でもあるキリストに神の可視性が現前していること」、あるいは「偶像崇拜の悪しき誘惑を避けうるような図像を確立すること」<sup>6</sup>としての場合もあった。ユベルマンは、このような受肉からの問題提起によって以下を述べている。

「ここで私たちが視覚的なものと名付ける一つの機能に対して図像が開かれることになった。その視覚的なものとは、想像と幻想とからなるすばらしい、驚嘆すべき領域で、眼を視線の彼方へと、見えるものをそれ自身の彼方へと引きつけようとするような何ものかのことである。」<sup>7</sup>

すなわち、視覚的なものは図像の中に見えるもののさらに奥にある領域までを見る、もしくは体験することのできる何かである、ということである。この受肉の神秘は、次に述べる「記号性」の理解に繋がる。

ユベルマンによると、非形体の記号とは、「自らに担う他者性ばかりではなく、また記号がその指向対象、つまり意味された対象とのあいだに作り出す非類似性についても強調されている」<sup>8</sup>とする。つまりその記号とは、自己に課せられた他者としての意味（作用）だけではなく、対象的事物との非類似性が顕著に見出されるものである。例えば、足跡を見ると私たちは、現実には誰かが歩いていたということを認識し、その人物の大きさ（体格）、歩き方などを想起することができる。これは「足跡」という自己は、「歩く人」という他者としての意味を有することになる。しかし、「足跡」は「歩く人」の外観を示していないことから、それは非類似性と言えるのである<sup>9</sup>。

非形体は、ユベルマンのいうように「記号」としての性質が少なからず含まれる。彼はアンジェリコによる大理石模様が描かれた絵画について考察しており、その大理石模様は、石としての大理石を描こうとした擬似大理石ではなく、多義的な「表

象としての「マーブル」を描こうとしていたのではないか、という趣旨であった。ユベルマンの論考により、非形体は記号的側面において、一義性と多義性とに分けることができるだろう。一義性とは装飾としての役割があり、いわゆる壁紙である。多義性とは、足跡のように具体的な、つまり狭い範囲に集中した意味を持つ場合と、「開かれた作品」のように広い範囲に対し意味を持つ場合とがあり、そのあいだにさまざまな作例があると考えられる。すなわち、芸術作品としてあるべきものは明確で、非形体は記号性として多義的な意味を有しなければならないのである。これは、純粹抽象に謳われる無意味性に対し矛盾すると感じられるが、私が前節で述べたように、純粹抽象には意味がある。それが幻想であるかもしれないが、作者が意味のある世界に生きること、絵画が意味のある世界に在ることから考えれば、意味がその絵画の近くに在ることは不思議なことではない。

色彩はどうだろうか。私は、色彩は絵の具であると第3章で述べていた。しかしそれは絵の具が色彩であるという意味ではない。私はライリーの作品から見出したように、色彩は絵の具を基点として「運動」する。その「運動」は絵の具が画面の縁で途切れたとしても続いていくものであり、色彩は画面の外に流れ、また外から画面の内にも流れ込むというものであった。このような色彩の「運動」は、マティスの絵画にあったベームのいう装飾的な効果でもあり、光琳の《紅白梅図屏風》にあった千葉のいう「ひろがり」でもある。両者は色彩だけのことを論じているわけではないが、私はこの見解より色彩を見出したいと考え進める。

ベームはマティスの絵画を「絵画の内部空間を空漠とした外部空間へ拡げる遠心的な推力を見出すことができる」<sup>10</sup>と述べ、千葉は光琳の作品を「「絵の面」からどの方向へ出ていくこともなく、その場で生動している「ひろがり」なのである」<sup>11</sup>と述べ、両者の述べた内容は対照的であることがわかる。この両者の見解は、どちらも画面における「運動」を指している。では、その「運動」をどのように引き起こしているのだろうか。

ベームによるとマティスにとって表現は、「色のエネルギーと形の接合に、線描とアラベスク様式に、シンタクス（統辞）全体に、形象化の過程にある客体に関わる」<sup>12</sup>のものであり、「絵画を生活空間へと開こう」としている。対して、千葉によると光琳は、「画面全体を単純化しようとしている。色数も、金地の金色も含めてきわめてかぎられている」<sup>13</sup>のものであり、「光琳の作品は物語でも現実再現でもなく、物質をめざす試みでも概念の方向に向いたものでもない」<sup>14</sup>とし、「絵画ではない絵画」と位置付けている。

マティス、光琳それぞれの作品の共通する特徴として、単純な形体と限定的な色

数とがあるのではないだろうか。そしてそれらのシンタクス全体が「運動」を引き起こしている。それが外へ向かうものや、その場で生動するものであってもおそらくそれらの「運動」は、類似する図像的關係性によって体现されている。

「限定的な色数」という特性に着目すると、両者の作品は多くの色（絵の具の種類）を用いていない。そのことは色彩によって現実の対象を写しとろう（模写しよう）としていないと捉えることができ、その色彩には非形体と同じように「現前」と「記号」としての性質があるのではないかと考えられる。すなわち、色彩の記号的側面において一義性と多義性とがあり、一義性は装飾物、多義性になるほど意味は開かれるのである。つまりこのことは、色彩はやはり形体（非形体）との単一の共同体であると考えることができる。それら同士が依存関係というわけではない。それらはともに絵の具に依存しているのである。すなわち、色彩-非形体の単一の共同体は、絵の具を基点とした「運動体」である。

- 
- 1 ワシリー・カンディンスキー「芸術における精神的なもの」1912年、『カンディンスキー著作集
  - 1 抽象芸術論』西田秀穂訳 美術出版社 2000年 p.73、74
  - 2 ハンス・ゼードルマイヤー『近代芸術の革命』石川公一訳 美術出版社 1956年 p.53
  - 3 ジョルジュ・ディディ・ユベルマン『フラ・アンジェリコ 神秘神学と絵画表現』寺田光徳・平岡洋子訳 平凡社 2001年 p.43
  - 4 カンディンスキー前掲書 p.78
  - 5 ユベルマン前掲書 p.13
  - 6 同
  - 7 同
  - 8 ユベルマン前掲書 p.52、53
  - 9 ユベルマン前掲書 p.53
  - 10 ゴットフリート・ベーム『図像の哲学』塩川千夏・村井則夫訳 法政大学出版局 2007年 p.196
  - 11 千葉成夫『未生の日本美術史』晶文社 2006年 p.205
  - 12 ベーム前掲書 p.204
  - 13 千葉前掲書 p.204
  - 14 同 p.206

#### 第4節 装飾の独立

本節は前節の内容を引き継ぐ。前節では色彩の独立として、色彩-非形体の単一の共同体は、絵の具に依存するものであり、また絵の具を基点とした「運動体」であると述べた。本節では、前節の文頭で述べた他方として、装飾の独立について考察を行う。

マティスと光琳との作品には、他にも共通するものがあつた。それは絵の具の平面的な使用である。私は第6章で、たらしこみやポーリングなどの技法は画面の上で絵の具の現象を喚起し、その物質性は表象上、装飾的な印象を与えると述べた。マティスや光琳は、特別な技法を用いていないとしても（光琳はたらしこみを行ったが）絵の具をおよそ平面的に用いている。そこに奥行きや陰影などの効果は見出せない。このような装飾的な印象は、壁紙的な「装飾物」ではなく、絵画としての「装飾性」であるとする。

ゼーデルマイヤーは「装飾は自律的には存しえず、また全く考えられさえもしない唯一の芸術部門である」とし、「装飾は死ぬ」と述べている<sup>1</sup>。その理由は、ものに依存し自律することがないがゆえ、近代芸術としての「純粋性への努力」に割り込む余地がないからである。この「純粋性への努力」に割り込めないと指摘されるところは「日本画」の在り方にも似ている。ゼーデルマイヤーによると装飾は、飾る価値のあるものを目立たせるもの、装飾それ自身も飾られるものに合うようにするもの、飾られたものを通訳するもの、などの役割を有し「単に空間的な意味においてではなく深さを持つことができ、人間と物とのあいだにひとつの固有な結合を樹立する」<sup>2</sup>ものであるという。

ベームの著作に依拠しているハンス・ゲオルク・ガダマー（1900～2002）は、「装飾の本質はまさに、それが見る者の注意を引き、その趣味を満足させ、しかもまた見る者の眼を装飾から引き離して、装飾が属しているより大きな生の関連全体に向けさせるという二面的な媒介を行うところにある」とする<sup>3</sup>。この「二面的な媒介」とは絵画の内部を形成するとともに、絵画の外部を解放するという空間形成である。装飾性を空間と結びつけるところはゼーデルマイヤーと同じであるが、ガダマーは装飾性と空間との関係についての考察を深めている。ベームによるとマティスはこの「二面的な媒介」を的確に再評価したのである<sup>4</sup>。

したがって、第5章でも述べたように、マティスの絵画は、その周辺空間に拡張し、拡張された空間は本質的には内的秩序に属するのであった。つまりこれはその周辺空間もマティスの作品であると考えることができる。例えば、マティスの作品が美術館の一室に飾られていたとしても、その一室の空間全体にマティスの作品としての効果が

図られているのである。そしてこの場合、「運動」という観点において千葉のいう「その場で生動する」ことと等しくなるのではないだろうか。そして、その「運動」が絵画における装飾性を司っているのではないだろうか。では、その「運動」についてさらに考察を深めておこう。

私は、日本の絵画（日本画を含む）とマティスの絵画とに生じた「運動」は、作者、あるいは鑑賞者の「知覚能力」ではないかと考える。第6章でも述べたように、日本は分析的に考えるということは伝統的にしてこなかった。代わりに知覚能力があるのであった。ドラッカーによると、日本には、西欧の「分析的概念に対する知覚」があり、「描写に対する構図」、「幾何に対する位相」、「分析に対する形体」<sup>5</sup>があると日本画を通してみている。このような知覚は日本の絵画に体现され、千葉のいう「ひろがり」にも影響することであった。マティスの絵画は、ベームによると、「マティスは視覚の働きを拡張して、他の多くの感覚能力を含むばかりか、必要とあれば理性的な識別をも許容する複雑な知覚へ広げたと言ってよいだろう。（中略）鑑賞者は目を閉じ、見えるもの以上のことを知覚する。」<sup>6</sup>と述べる。マティスの装飾絵画は、その場の空間を仕立てることから、鑑賞者の感覚能力がまるごとそこに置かれ、自分が今置かれている状況を直に感じとることができるからである<sup>7</sup>。このような知覚能力は、日本の絵画においても、マティスの絵画においても、鑑賞にあたって無条件に引き出される能力であり、誘導される「運動」となる。すなわち、装飾絵画とは西欧伝統の絵画にあるような「視覚体験」ではなく、知覚的な体験であるということができるのである。これは前節で述べた、ユベルマンが受肉の問題提起によって見出した、視覚的な機能に開かれた「驚嘆すべき領域」と重なるのではないだろうか。

前節でユベルマンの述べた「受肉の神秘」とは、キリスト教的なものと解かれる絵画の究極の目的であるとし、しかしそれは「逆説」とであるとされる。以下、引用する。

「このような神学上の神秘が形象化の目的となりうるのは、何よりもそれが、イエス・キリストというペルソナそのもののの中に目に見える神の存在を想定させる、受肉という意味を内に含んでいるからであろう。形象が目指す最高の目的、受肉の神秘は、それでもやはり形象化に関する最大の逆説である。なぜなら、受肉する神の御言葉にふさわしい様相とはいったいどのようなものになるというのだろうか。」<sup>8</sup>

ユベルマンの著作によると、聖ベルナルディーノ（1380～1444）がこの「逆説」に対し、簡潔でわかりやすい例を述べていることからそれを借りたいと思う。

「永遠が時間の中に来る。また測り知れないものが計測できるものの中に、創造主が被造物の中に、(…)形を描きえないものが形象の中に、筆舌に尽くしがたいものが言葉の中に、説明できないものが話の中に、境界を画定できないものが特定の場に、目に見えないものが視界の中に…来る。」<sup>9</sup>

第6章で千葉の述べた「ひろがり」は、草木が芽生え、やがて枯れる、という自然の「時間を欠いた循環のひろがり」の感覚から始まるもので、日本特有の外形化されない概念であった。「ひろがり」は自然の中にありながら目には見えない。「ひろがり」は個人そのものでありながら、全ての人を指す。「ひろがり」は空でありながら有である。これらの例は千葉の言葉から私が類推したものであるが、「ひろがり」は言葉に表すと矛盾しており、ユベルマンのいう「逆説」にあてはまるものである。つまり、光琳の作品にはこの「逆説」的要素が内在すると考えられる。また、この「逆説」は、ガダマーのいう、見る者の注意をひき、見る者の眼を引き離す、という「二面的な媒介」にも当てはめられる。すなわち、マティスの装飾絵画は「逆説」的な事態が起きている。以上のことから、光琳、マティス両者の装飾的な絵画にはこの「逆説」が存在しうるものであると考えられるのである。

ユベルマンは、このような「逆説」は、絵画制作において「記号」を持って解決する（実現する）ことができるという趣旨を述べている<sup>10</sup>。つまり、絵画における装飾性は「記号」という性質を有することで独立する可能性があるということである。その「記号」とはすなわち、前節で先に記した、色彩-非形体の「現前」と「記号」との問題へ還ってゆくのである。

以上の、前節と本節とをまとめると、私が「はじめに」で述べた「絵の具の色彩」が具体的に表れてくる。それは、絵の具の物質性は表象に現前することによって装飾的となる。その装飾性は、色彩-非形体の記号性によって独立し、装飾性を有した絵画が成立するのである。よって、そのような絵の具の色彩を基礎として制作を行うことで、その絵画は内部にある諸要素が運動し、視覚を超えた知覚能力を引き出し、眼を視線の彼方へと、見えるものをそれ自身の彼方へと引きつける「驚嘆すべき領域」へ導くことができるのである。

おわりに、ユベルマンのいうような「逆説」は、私にも関係している。それは、依存する色彩と装飾とを独立しようと試みた本研究が最も先に挙げられる。あるいは、流動するものを留めようとするポーリング技法、偶然性を規定し続けようとする制作、他律する要素から生成される「日本画」に自律を求める現代の考察、意味をもたない純粹抽象に意味を与えようとする作者などである。私の研究はおよそ「逆説」的であった。それをのりこえ実現する世界を見ようとしているからである。

---

1 ハンス・ゼーデルマイヤー『近代芸術の革命』石川公一訳 美術出版社 1956年 p. 53

2 同 p. 54

3 ハンス・ゲオルク・ガダマー『真理と方法 I』饒口収、麻生建、三島憲一、北川東子、我田広之、大石紀一郎訳 法政大学出版局 1896年 p.230 (原文 1960年)

4 ゴットフリート・ベーム『図像の哲学』塩川千夏・村井則夫訳 法政大学出版局 2007年 p.208

5 P・F・ドラッカー「日本画に見る日本」1979年『すでに起こった未来』上田惇生・佐々木実智男・林正・田代正美訳 ダイヤモンド社 1994年 p.267

6 ベーム前掲書 p. 211

7 同

8 ジョルジュ・ディディ・ユベルマン『フラ・アンジェリコ 神秘神学と絵画表現』寺田光徳・平岡洋子訳 平凡社 2001年 p.51

9 ユベルマン前掲書 p.51 (D. Arasse, 《Annonciation / Énonciation. Remarques sur un énoncé pictural du Quattrocento》 in *Versus. Quaderni di semiótica*, n° 37, 1984)

10 ユベルマン前掲書 p.52、53



## 謝辞

本研究を進めるにあたり、金沢美術工芸大学大学院専任、佐藤一郎教授には終始あたたかいご指導と激励の言葉を頂きましたこと、深く感謝申し上げます。金沢美術工芸大学専任、横山勝彦教授には美術史、特に抽象芸術を教えて頂き、同時に学ぶことの喜びを教えて頂きました。心から感謝致しております。金沢美術工芸大学日本画専攻、松崎十朗教授、よしだぎょうこ准教授、石崎誠和准教授、また退官された仁志出龍司先生には実践的な作品制作の指導を頂き、制作に対するさまざまな悩みを親身になり聞いて下さいました。深くお礼申し上げます。金沢美術工芸大学、高橋明彦教授には本論文や研究に関する文章のご指導を頂きました。本論文を執筆している間、私が読まなくてはならない書物を私よりも一歩先に読み、その上で指導にあたって下さり、その熱心なご指導により本論文と向き合い続けることができました。深く感謝しております。最後に、満3歳になる娘、葉菜には毎日のように元気とやる気と笑顔とをもらいました。葉菜、いつもありがとう。

2018 年 12 月