

学位申請論文

## 風景の変容

— 絵画における行為性と記憶の問題 —

金沢美術工芸大学 美術工芸研究科  
博士後期課程 美術領域 油画分野

宮田 義廣

## 目次

はじめに .....	2
第一章「風景」の分析	
第一節「風景」の成立 .....	3
第二節「風景」と身体性 .....	8
第三節 物質と記憶 .....	11
第四節 環世界 .....	15
第二章「生」について	
第一節 生と死、自己矛盾 .....	18
第二節 bios と zoé —有限の生と無限の生 .....	23
第三節 エミール・ノルデの「生」 .....	25
第三章「風景」の変容	
第一節「描く—描かれる」行為性 .....	30
第二節「見る—見られる」行為性 .....	37
第三節 歪み（ひずみ） .....	40
第四章 絵画と「風景」	
第一節 完成の概念 .....	42
第二節 時間について .....	47
第三節 自由について .....	50
おわりに .....	51
図版 .....	55
脚註・参考文献 .....	89

はじめに

本論文は、今日において「風景」をいかに知覚し、また表しうるかという問題について述べるものである。日常生活の中で体験する「風景」における変容の過程、様子を、制作を通して表わすことで、現代における風景の成り立ちについて思索する。またわれわれが「世界」と呼ぶもののあり方、捉え方について再考することが本論文の目的である。これを自身の風景体験および制作論とともに展開し、探究していく。

本稿は四つの章からなり、第一章では、「風景」という言葉の意味するところを探っていく。まず自身の海外派遣短期留学時における具体的な風景体験を述べ、その体験を哲学的観点から分析し、今日の「生きた風景」の考察へと進める。第二章では、自身の研究動機である「生」について、自身の過去の体験に則した過去の制作や作品と、現在興味のある作家に触れる。また「生」の構造を、現代社会における「世界の無限性」の問題と照らし合わせる。第三章では、一章・二章から導き出されるキーワードである「身体性」について、制作時におけるいくつかの行為に焦点をあて、それを「行為性」とし、その条件における歪み（ひずみ）という捉え方について考察する。また「風景」と「記憶」との関わりを自身の現在の制作に即して述べる。第三章第三節において第一章から三章までのまとめを行なう。その結論を受けて、第四章では、補論的に完成、時間、自由について触れながら「風景」と絵画との関連性について述べる。おわりに、これまでの章を総合し今後について述べる。

## 第一章「風景」の分析

### 第一節「風景」の成立

われわれが普段の生活の中で、「風景」と呼んでいるものについて改めて考えてみよう。

山の風景、海の風景、街の風景、平原の風景、日本の風景、更には記憶の中の風景、心象風景などのように、「風景」という言葉は我々の日常生活において非常によく見聞きされているものである。また私のような絵画を媒体とする表現研究に携わる者にとって、風景は「風景画」という言葉として馴染み深いものである。

辞書<sup>1</sup>で「風景」を引いてみると、その意味は主に、「1：目に映る広い範囲のながめ。景色。風光。2：ある場面の情景・ありさま。3：風姿、風采、人の様子。」とされる。「風景画」については、「風景・けしきを主題とする絵画。」と記されている。また1989年発行『講談社カラー版 日本語大辞典』によると、「風景」について次のように書かれている。「1：ながめ・けしき (land-scape) 2：ありさま・状態 (scene)」である。つまり「風景」とは、それ自体が事物の外観的な大まかな見渡しと内実的なありさまとの両方の性質を表わすものだといえる。

山と山の風景とはいったい何が違うのだろうか。街と街の風景とでは何が違うのだろうか。記憶と、記憶の中の風景といった具合に言葉を使い分けるとき、われわれはそれぞれをどのようなものとして捉えているのだろうか。

山という言葉が固有の場所や地名ではなく、木々の生い茂る「山」そのものを指すものだとなれば、そこにはすでに空間的に広がりをもったイメージがみられる。「山」、とひとこと言葉を発すれば、山を見たことのある人間はそれだけで山の情景や様子といったイメージを容易に受け取ることが出来る。またそのような目に見える景色だけでなく、記憶や心象、精神といった、その存在はわかるが目にみえないものについても同様のことが言えるだろう。日常生活において、なにげなく記憶の中の風景、心象風景と言うとき、「風景」は前にある単語を強調し、ある程度まとまりのある外観や内実を伴ったものとしての装飾語的な役割を担っている。

したがって我々は風景という言葉を使うことによって、事物と「風景」とのあいだに何らかの違いや変化を見出し、事物をある意味で個体化（個別化）しているということが考えられる。その変化を目の当たりにしたときはじめて「風景」が成立すると言えるのである。山の風景はもはや山ではなく、記憶の中の風景はもはや記憶ではないのである。その「風景」は個体化されているにも関わらず、人と人の想像力の壁をすり抜け、共有し共感され得る力をもっている。これが「風景」における魅力のひとつであると私は考えている。

「風景」が成立するとき、はたしてわれわれは一体何を見ているのだろうか。そして現代を生きる表現者はこの「風景」を一体どのようなものとして捉え、表せるのだろうか。

私は平成25年度金沢美術工芸大学海外派遣留学生として選出され、スウェーデンのイエ



テボリ大学ヴァランド芸術学院に留学することとなった。以下、この大学名についてはヴァランドと省略し呼ぶことにする。海外にはこれまでも制作のための取材旅行と銘打って幾度か渡ってきたが、3ヶ月間の短期留学とはいえ、異国の地で暮らす・生活するという感覚になったのは今回が初めてであった。その生活の中で私自身が体験した「風景」の成り立ちについて、その過程やきっかけとなる出来事についてまず述べておこう。

留学生に選ばれてから実際に渡航するまで、実に9ヶ月間の準備期間があった。その期間に留学先のヴァランドとの連絡や旅券の手配等は済ませていたが、実際に生活しその中で制作活動を行うということに関して、私は具体的な想像が上手くできていなかった。

ほとんど身一つで渡ることとなった見知らぬ土地での新たな生活は、何よりもまず自身が安全に住める場所、空間を確保することから始まった。そして次に、自身が安心して口に出来る水や食料を探し求めた。今回の留学で、私は芸術を学ぶ身として海を渡ったのであるが、上記の2点において、ある程度の保証を得られるまでは、芸術のことを考える余裕などまるでなかった。しかしこれはなんら特別なことではない。むしろ、全ての人間に共通することだと言えるだろう。なぜなら、食と住は生命活動の維持に直接大きく関わるものであるためである。

私は後に面白いことに気が付くことになった。食住を探し求めて奔走している間は「風景」が成り立つ体験が起こっていない。いや、本当には多少なり体験しているのであろうが、実感がないのである。実際に、私が実感として「風景」に出会ったのは、もう少し先のことであった。このことは、生きる上で「生命を維持すること」と、「生活すること」の違いをわれわれに示してくれる。

先に述べたように、「風景」の成り立ちとは、目の前の事物や対象に何らかの変化を見出すことである。実感がないということは、その変化を見出だせていないということである。しかしながら、実感がないということは、思考や感情が全く生まれないということではない。思考や感情、感覚または記憶はたしかにあるが、それらに関わる「回路」がどこか他方に向けられているのである。その回路の切り替わり、つまり身体的な反応が上手く機能しておらず、現実には表出しない、現動化しないということを意味する。したがって実感とは、回路の方向性の一致によってその姿を表わすものだといえる。そして、その回路の切り替わりを強く支えているもののひとつが、「余裕」である。

精神面、体力面、金銭面、時間、空間。余裕があるとき、人はその余裕を何かで埋めようとする。余裕が埋められると、実感を得るための回路が上手く働かなくなってしまう。そのためまた別の余裕を作り出し、その余裕を埋めるという行為を繰り返す。

余裕を作り出し、それを埋めるという行為はあらゆる生命体に見られるものである。しかしながら、その行為のなかに、人間とそれ以外の動物とで差異が見られる。そのひとつは、動機においてである。動物がおおむね実感そのものを得ることを動機として行動するのに対し、人間は、実感を得るための回路が上手く機能しなくなり、それによって実感が得られなくなってしまうこと、つまり余裕がなくなることから逃れるために、余裕をつく

ろうとすることがある。

食住を求める行為は、空腹を満たしたり、寝床に対し安心を得たりといった、実感そのものを求めること目的としている。その行為において回路が切り替わる「余裕」がなく、その目的ひとつに浸ることがしばしばであるのなら、その営みはある意味、動物的だといえるだろう。それに対して、回路を柔軟に切り替えることで、美しいものに出会い人生を豊かにする、暇を潰す、などにみられる時間や精神的余裕といった余裕を埋め、新たな余裕をつくる行為の営みはまさに「創造」であり、その営みの連続がすなわち「生活」である、と私は考える。生命維持活動とは異なり、生活が文化を生み出すという点において人間的であるともいえる。ここで動物的、人間的という曖昧な表現を私が使うのは、動物と人間においてみられる回路の切り替えという反応の差異が、程度の差異であり本質的なものではないということを指すためである。

國分功一郎は、「余裕を埋め、新たな余裕をつくる行為」の本質を「退屈」から逃れることであるとして、ハイデッガーにおける「退屈」の概念を用いて著書『暇と退屈の倫理学』のなかで論じている。

國分によれば、ハイデッガーは「退屈」を三つの形式に分類し語った。第一形式は、「何かによって退屈させられること」である。この退屈は外から来るもの、与えられるものであり、〈暇があり、かつ退屈している〉という事態を指す。第二形式は、「何かに際して退屈すること」である。この退屈は私たちの中から立ち昇ってくる。〈暇ではないが、退屈している〉という事態である。第三形式は「なんとなく退屈であること」である。ハイデッガーはこのことを「余すところなき全くの広域に置かれる」と表現し、國分はこれを〈何ひとつ言うことが効かない状況に立たされ、退屈であることを強制される〉事態であると分析している。これを踏まえた上で、國分は人間について次のように述べている。

人間であるとは、おおむね退屈の第二形式を生きること、つまり、退屈と気晴らしとが独特の仕方で絡み合ったものを生きることであった。そして、何かをきっかけとしてそのなかの退屈がせり出してきたとき、人は退屈の第三形式＝第一形式へと逃げこむのだった。<sup>2</sup>

人が退屈を逃れるのは、人間らしい生活からはずれた時である。そして動物がひとつの環世界にひたっている高い能力をもち、何らかの対象にとりさらわれていることがしばしばであるのなら、その状態は〈動物になること〉と称することができよう。<sup>3</sup>

この点において、私は「退屈」ではなく「余裕」という言葉を使用して自身の体験を考察したい。留学地であるスウェーデンのイエテボリに降り立ったばかりの私には、芸術のことなどを考える余裕がなかった、と述べた。それは自身の生命活動の維持以外の行動のために回路を切り替えることができていなかったことを示す。そして、その原因には、「何

らかの対象にとりさらわれて」(國分功一郎)いて、回路を切り替えるために必要な「余裕」がなかったのだということが考えられる。結果として、その間に「風景」に出会う、「風景」が成立することはなかった。逆説的に言えば、私自身に「風景」と出会うための「余裕」が出来た時、つまり目の前の事物に対し何らかの変化を見出す準備が出来たとき、その事物を「風景」として捉えられるようになった、ということになるだろう。考えれば当然のことかも知れない。自身が風景を受け入れることではじめて「風景」は成り立つからである。

このように私のいう「風景」の成り立ちという体験は、連続する「生命維持活動」と「生活」の中で受け入れることが可能な、風景の創造であり変容である。それでは実際に私が「風景」が成立したと感じたときの話を紹介しよう。

私が賃貸契約し、寝泊まりしていた宿舎は、ヴァランドとなかなか離れたところにあった。路面電車やバスも通ってはいたが本数が多いというわけではなく、どちらの停留所も徒歩で行く道の半分のところにあったため、何を選んでも通学時間に大差はなかった。スウェーデンは物価が高く、交通費も日本に比べると高くつくため、私は滞在費節約のために徒歩で通学することを選んだ。もともと散歩をすることが好きだったためでもある。大学に通うための道のりは、徒歩で片道 40 分程かかった。その道のりは多少、体力を要するが、わりと広く真っ直ぐな道であったため覚えやすく、迷うことはなかった。宿舎から出てヴァランドに着くまでの道は坂が多い。坂は上り下りを合わせて 6 つの坂があるのだが見晴らしはよく、静かなものだった。

イエテボリ滞在における初めの 2 週間は、ほとんど毎日、大学で新しい友人や教員に出会い、そのたびに自己紹介をした。アート・ディレクター兼理事から大学設備の説明を受け、個人の制作スタジオも提供してもらい、制作のための環境は少しずつ整っていった。学院長が直々に教鞭をとる集中講義などにも参加するようになると、周りから見えない期待のような重圧を感じるようになり、いよいよなにか制作したほうがよいのだろうなと思ってはいたが、肝心の創作意欲がまだ湧いていなかった。朝、大学へと通い講義を受け、学内で新しくできた友人たちと談笑したり、学外を散策したりした後、空が暗くなったら宿舎に戻り、夕食を作る。そして床に就く。そんな生活がもはや習慣と化し、滞在がやがて 3 週目に入ろうかというある日の早朝に、私は通学途中の足を止めた。

宿舎を出て大きな坂をふたつ越え、宿舎と大学を結ぶ距離を約半分歩いたところの道の脇には遊具のある小さな公園があり、その公園の手前には広い池があった。[図 1] この公園と池は、私が通学を始めてから 2 週間のあいだ、ずっと横目にしてきたものである。池が公園の手前にあるというのは、私が宿舎から大学に向かう際には私の左手側にあり、私は池の横を先に通る、次いで、公園の横を通るためである。つまり帰宅時にはそれらは私の右手側にあり、公園に次いで池の横を通ることになる。

その日、私がその通学途中の足を止めたとき、私はそれらを俯瞰するように立っていた。

この日の天気は、イエテボリに暮らす現地の人々でも珍しいと言うほどの快晴であった。公園では、2月の終わりでまだ気温も低く肌寒いなか、見た目にはさほど暖かそうには見えないビビッドカラーの上着を着た男の子と女の子が、5、6人のグループとなってブランコやすべり台で楽しそうに、賑やかに遊んでいた。その子たちの誰かの兄弟であろう、さらに幼い女の子と男の子をベビーカーに乗せてそばに連れ添った母親が3人、遊具から少し離れた、公園の入り口に近いところにあるベンチでなにやら世間話をしていた。母親は3人いたのに対し、ベビーカーはふたつであった。ベビーカーに手を添えて談笑していた2人がその持ち主であろうと思われた。ベビーカーに乗った幼児は、ふたりともすやすやと眠っていた。池の水面には、春の芽吹きはまだかと待つ広葉樹の枯れた木々や太陽が映り込んでおり、その水面に映った像はささやかな風で揺らめいていた。そこにカモの親子がいた。カモたちは水面にゆらゆらと浮かびながら水浴びをしたり、時おり水にあたまを突っ込んで池に沈んだ虫の死骸や藻をついばんだりしていた。私はこの場に足を止め、このような風景を、ただただ見ていただけである。

言葉にするとやはり特別なことはない。しかし2週間毎日通いながら何度も見てきたはずのものたちが、このとき突然気になったのである。自身の目の前に「現れた」と言ってもいい。これについては、上記に挙げられたような様々な事物や人物が単に現れた、ということでは決してなく、「何かまったく別のものの姿が現れた」という表現が使われるべきであろう。それは、このように具体的な状況の描写をして、なぜ自分が惹かれるのかという原因を解明しようと思えばするほどに、「違う」という感覚にさいなまれるためである。私はこの風景をいい「風景」だ、と思った。しかし、なにがいいのか自分でも分からない。この「風景」とははたしていったい何なのだろうか。

私にとって、このような日常生活における自身の体験、すなわち、これまで何気なくいつも見てきたものたちが、突如としてなにかまったく別のものへと変容してしまう体験は、はじめてのことではなかった。私は過去にこのような衝撃的な体験を経て、それを「視界の変容」と称してきたのであるが、今の私には、この「視界」は「風景」として言い換えることができる。つまり、風景がなにか別の「風景」になるという「風景の変容」、風景体験である。見ためには何も変わらないが、何かが変わったという確信がある。これこそが「風景」が成立する瞬間であると考え。

人はなぜ「風景」と出会い、何に惹かれるのか。まずこの風景体験当時の自身の状況から考えてみよう。このときの私は、すでに「風景」を受け入れる「余裕」ができていたのだといえるだろう。約2週間の日々は自身の居場所や食事の確保に関わるものとして習慣化し、無意識下でこれら生命維持活動以外の行動へと回路が切り替わるようになっていた。私たちには、過去をその都度現在と総合する能力があり、この能力によって習慣を身につけることができる。習慣は、その後到来する同じような状況に対して以前と同じ意志の労力を費やすことなく、同じ受け答えをすることを可能にするのである。<sup>4</sup>すなわち習慣とは

記憶と再認との関係態である。再認のなかで新たな余裕として、「風景」を知覚する余裕が生まれるのである。

また、それは先に羅列したような個別の要素や条件といったものに関わらないと考えられる。例えばあの時、遊んでいた子どもたちやカモの親子がいなかったとしても、時刻が早朝でなかったとしても、たぶん私は「風景」に出会っただろう。なぜならそれらは、「風景」を構成する要素としての物体でありながら、ひとつのイメージであるためである。したがって「風景」には、個別の物体とイメージにおけるひとつのまとまり、つまり物質的側面と理念的側面の切り離すことの出来ない関係が見られることになるだろう。物質的側面を身体性と言いかえてもよい。次節において「風景」の身体性について考察していこう。

## 第二節「風景」と身体性

本節では、アリストテレスの唱えたウーシアにおけるヒュレーとエイドス、およびデュナミスとエネルギーの関係を用いて「風景」を身体として捉え考察する。加えてイメージとなりうる物体と、イメージの機能、そしてイメージの関係について考察する。

アリストテレスは、存在するものについて、具体的な個物（個体）を第一実体（ウーシア：*ousia*）とし、種・類の概念を第二実体とした<sup>5</sup>。第一実体としての「個物」は基体と本質の「結合体」であり、その基体、物質的側面を「質料」（ヒュレー：*hyle*）と、その本質、理念的側面を「形相」（エイドス：*eidos*）とそれぞれ表現した<sup>6</sup>。質料（ヒュレー）と形相（エイドス）の結合体としての実体。これを以下、自身の論考に重要な概念として使っていきたい。

質料とは物質的な成分であり、それだけでは「これ」としか言いようのないものである（石材や木材、鉄など）。形相とは物質による事物の成り立ちを支える「モノ」としての機能や形式のことであり、これに基づいてはじめて「この何々」が語ることができる（石斧、木刀、鋸など）。質料と形相はこのように区別されるが、ただし分離可能である（石製の斧と鉄製の斧など）。人工物に対して自然的物体としての実体、特に「可能的に生命をもつ自然的物体（身体）としての個」において、この質料と形相とは切り離すことが出来ない。（例えば、心と身体とが分離できないように）。次に、生命をもたないものであっても、変化するもの、すなわち、そのうちに運動をもつものはすべて、この形相と質料の流転が行われており、不可分離である（例えば、種子が樹木となり、樹木が木材となり、木材が家となるように）。この関係において、質料は「可能態」（デュナミス：*dynamis*）と、形相は「実現態」（エネルギー：*energeia*）と、それぞれ呼び換えられている。可能態は「可能性」、「潜在的能力」を意味する。他方、実現態は「その可能性や能力が発揮されていること」を意味する。<sup>7</sup>

さて、物質と理念の結合体であり、かつ流転あるいは生成可能なものであるこの「可能態」と「実現態」の関係を自身の問題として考え、現在の見解を示してみよう。「風景」は

ひとつの身体に類比可能である。つまり「風景」は物質的なものであり、また理念的なものである。

前節における、私が出会った「風景」が「風景」となる以前のもの、つまり何気ないもののひとつとして「水辺」という言葉を使おう。その水辺には様々な要素があった。子連れの母親たち、公園の遊具、朝日に映えた水面、青々とした足元の芝生と雑草。これらの要素は「水辺」における質料（ヒュレー）である。その個々は時に生命をもたないものであるが、全てのものは時間とともにある。したがってそれらは常に「水辺の風景」という形相（エイドス）へと変化する可能性、能力を潜在的にもつ。つまり可能態（デュナミス）である。この可能態（デュナミス）は常に「水辺の風景」という可能性を発揮しており、その変化に気づくとき「風景」が成り立つのである。「風景」の成り立ちのひとつは、この可能態（デュナミス）から実現態（エネルゲイア）への変化に由来するといえるだろう。

しかしながら、この形相（エイドス）としての「風景」は必ずしも同じ「水辺の風景」であり続けることはない。なぜなら、「水辺の風景」は記憶として蓄積され、新たな生成変化を生むからである。「水辺の風景」は、また個々の要素へと変化していく。これは個々の形相が質料へ戻ると考えるよりは、別の可能態へ変化すると考えたほうが自然だろう。つまり実現態（エネルゲイア）から可能態（デュナミス）への変化である。

このように可能態（デュナミス）と実現態（エネルゲイア）の流転の関係において、生成変化を繰り返しつつける身体的生命として「風景」を捉えることが可能である。

この身体的生命としての「風景」を、また異なった視点からも考えてみよう。

M・メルロ＝ポンティは、見たり触れたりする身体と、見え触れられる世界との関係を次のように言い表している。これについてはまず木田元の著書『哲学と反哲学』を参照したい。

見えるものであり、触れられるものである私の身体は一つの物であり、物としての凝集力をもち、見える世界の織り目のうちに織りこまれている。私がそれに視線を向け焦点を合わせ、それに向かって手を伸ばし、その上で指を動かすからこそ、見え、触れられるのであり、そのかぎりでは私の運動能力「私はなしうる」の相関項なのであるから、それらは私の見る身体、触れる身体の延長のようなものであり、広い意味での身体の一部をなしていることになる。<sup>8</sup>

メルロ＝ポンティはこのように、「世界」と「私の身体」とを共に織り上げ仕立てあげている始原の可視性、可感性を「肉」と呼ぶ。それは客観的身体や、心によって己のものとして思惟される身体ではなく、感じられるものと感じるものという二重の意味で感覚的なものである<sup>9</sup>。そして、この場合「感じられるもの」とは私の能動的身体の相関者であり、「私の能動的身体に〈応答する〉もの」であるところの「感じられる物、感じられる世界」のことを言う。この「肉」という概念も自身の論考に重要なものとして使用していきたい。

メルロ＝ポンティが「肉」と呼ぶものは、こうした見ることや感じることの主体と客体とをおのれのうちに併せ持つ比類ない存在のことである。この存在は「無動機に出現する」原始偶然であり、個別的な事実でありながら、以後次元として、場として、等価体系の軸として働く。

この「世界」と「身体」における関係は、特に「能動的身体の相関者であり、能動的身体に応答するもの」という点において注目すべきである。身体に関わるなかで応答するものということは、M・ハイデッガーやM・メルロ＝ポンティのいう「世界内存在」として、身体と関係性を作り出すことによって風景は「風景」として感じられる出来事になるということであり、それを発見する人間と出会うとき、生きた現象となって現れるということである。これが「風景」の身体性である。

それでは、生きた「風景」と出会うということはどのようなことを指すのか。これについては、内田芳明が著書『風景の現象学』の中でこのように述べている。

ちょうど人間にとって眼、鼻、耳、額、髪などのどの部分も、それだけでは顔、つまり生きた全体をつくらないが、一つの全体としての顔を形成した時に、初めて生きた個性ある風貌が現象するように、自然物や人為的建造物などが、一つの内的・生命的構造関連をもつ生きた全体となるとところに風景が現象する。<sup>10</sup>

内田は、人が旅において建物や樹木や原野に出会うとすれば、それらの事物は既に一つの諸関連と構造をもった生きた全体である、と述べている。そしてその生きた全体とは「風景」にほかならない。人が出会うのは一つの「風景」であり、ある「風景」の中の事物に出会うのだと言う。また彼は生きた全体としての「風景」の内的生命関連を「風景のリズム」と表現している。

一方で、その生きた現象である「風景のリズム」が語りかけてくるものを受け取るものがあってこそ、「風景」は成立するのだと彼は述べる。

一方では風景は、自然的・風土的世界のそれ自体長い歴史をもつ、個々の出来事の一つの生きた総合として現れる。自然・風土は風景成立の土壌であり構成要素である。そして、風景が人間に語りかけてくる面と、人間が風景に語りかける面と、この二つの生の流れの交流の中で一つの風景が成立する。他方では、深層心理において、無意識のなかで、その風景の中に願望や希望や理想や喜びや悲しみの面影を発見し、それに共感している。<sup>11</sup>

風景が語りかけるとは、風景が人間にとって実現態（エネルゲイア）としてあることだと考えられる。そして人間が風景に語りかけるとは、人間の風景への運動である。つまり「風景」はそれを受け取るものとの出会いによって初めて生まれるのではなく、それ自

体が既に「風景」(エネルギー)として生成変化する風景、可能態(デュナミス)であり、人間の無意識的な運動としての知覚が「風景」の変化のリズムと調和し、あるいは身体に応答した時、風景はその姿を現わすと考えるべきであろう。

### 第三節 物質と記憶

物理的な物質が何故「イメージ」という理念的な精神を得るのか、ということについて、H・ベルクソンに即して考えてみたい。われわれを取り巻く諸物体について、ベルクソンはその物理性と理念性の中立的観点に身を置くことによって、いくつかの事実が確認されるとした。ベルクソンが肯定する二元論とは、われわれの意識に現れる物体のふるまいの相違から生じる二つの体系、自然法則の体系と、身体の知覚と可能的作用のことを指しており、この二つの体系の違いがどこから生じるのかを探ることが、物質と精神との接点を探ることにつながっている。

まず、われわれが知覚するものは、すべて自然法則にしたがっており、それぞれの物体の振る舞いは原因と結果が釣り合うような仕方で行われている。次に、われわれの身体に注意が向けられる。われわれに知覚されるものは、規則正しい仕方で作用、反作用を及ぼし合っているように見えるのに対し、われわれの身体の運動については、他の物体とは異なるふるまいがあるように思われる。これらのことは自然法則にしたがった作用と反作用とは異なる関係、われわれの身体のものに対する利害関係を表している。ベルクソンは、この利害関係(自らの身体を利すると感覚されたものには近づくという運動を返し、害すると感覚されたものからは遠ざかる運動を返す)を「感覚―運動機構」と呼んでいる。そして、このような感覚―運動的な体系(回路)の間にあって、回路を成立させているもの(対象)のことをイメージ(イマージュ: Image)と呼んだ。そして一方で自然法則にしたがってふるまうイメージの総体を「物質」と呼び、他方でわれわれの身体の可能的な作用と関係づけられた特定のイメージを「物質についての知覚」と呼ぶ。<sup>12</sup>知覚することは、対象(イメージ)に対して可能的に何かをなすいう関係に入ることである。この関係は、恋愛で例えるとわかりやすい。興味のある異性には昨日と今日とで着ている服装の違い(服装が変わっていないことも含めて)を知覚し指摘することができるが、まったく興味のない異性にはその違いを指摘できないどころか、昨日いたことさえ覚えていない、といったように。

ベルクソンの知覚は知的思弁的なもの(カント)ではなく、習慣化された身体的なものであり、諸対象群の中から知覚対象を浮かび上がらせ、知覚対象ではないその他の対象を闇に沈めておくようなものである。カント的な知覚は、精神(抽象化された意識)によるはたらきであり、五感(感性)に与えられた物理的刺激が悟性のはたらきによって、観念(表象)へと作りかえられるというものである。知覚は、可能的運動から独立しており、身体性は一切必要とされていない。ベルクソンはこのようなカント的な知覚を、まったく



の思弁的にしか利害関心を持たない純粹認識であるとし、カントの提唱する諸事物と諸表象との関係を予定調和であると批判している。<sup>13</sup>

また、ベルクソンは認識について同じことを著書『思考と動き』の中でも述べている。ここでの「認識」は、「知覚」と同じである。

私たちのもつ認識は、単純な要素を少しずつ結合することによって形成されたものではなく、大きなものが突然に分解した結果なのです。潜在的な認識の際限なく広大な領域のなかから、現実的な認識（知覚）を得るために、私たちは事物に対する私たちの行動に関係するものだけを摘み取って、そのほかのものは無視しているのです。<sup>14</sup>

このことを具体的に、またひとつ自身の留学滞在時の風景体験として紹介しよう。

「水辺」の風景体験を経た数日後、友人が暮らす家を訪ねて行ったスウェーデン・イエテボリの西海岸はずれに位置するブランノ（Brännö）という島は、小さな村と港しかない閑静なところであった。その島で出会った「風景」は実に美しかった。

一日に数回、イエテボリとブランノを結び往復する船に乗り、30分ほどかけて島に到着した。到着は時間にして正午過ぎであり、共通の友人3人とともに、島に暮らす友人と合流し、軽く昼食をとった後、友人の家へ向かう前に島を案内してもらうこととなった。島の案内といっても、島内に特別に特徴的な建造物や場所があつて、その詳細を説明され紹介されながら案内されるというものではなかった。友人の家へと向かう森林道の途中から、歩道として舗装された道を外れ、海岸沿いの道なき道を単に歩いてまわるというものであった。結果的に、歩いた距離は約半島分に値すると思われるが、十数分間ほどの短い休憩をこまめに入れながらも、最終的に友人の家に着いた時は時計の針は午後6時を回っていた。私たち5人は約5時間ひたすらに歩き続けたのだった。

何回目であつたか正確な回数は覚えていないが、海を横目にしながら広大な岩場を歩いていた足を止め、すこし長めの休憩をとった。このとき私が腰を下ろしたブランノの岩場は、海から島に向かって吹く強く冷たい風によって滑らかに削られており、グレーの岩肌には繊細なマーブル状の模様が浮き出ている。休憩していた場所のすぐ近くには自身の背の高さの4、5倍はあろうかという大きな岩があつた。岩によじ登りその頂上に立つと、自身の前方には穏やかな波をうちたゆたう海、後方には、これまで歩いてきた道のりがどのような道であつたのかわからなくなるほどの広大な岩場が続いており、それらを俯瞰することができた。散策をはじめるときには真上にあつた太陽は赤紫の夕日となりつつあり、今にも沈もうとしていた。またこのとき、海側から内陸側に向かって強く冷たい潮風が吹いていたのであるが、この岩の上に立ったときにその風をよりいっそう強く感じたのであつた。私は足下の地面である岩肌を感じ、吹き抜ける潮風とその音を感じ、海や岩場を見ている。ここで私はまた「風景」と出会うことになった。

このようにして自身の目の前には視界に「風景のイメージ」像を描く「事物」は「なにもなかった」のであるが、実際、そこには「風景」があった。これは風景における一つ一つとしての事物の知覚ではなく、その全体としての知覚、つまり際限なく広大で潜在的な認識を指すものであると考えられる。しかしながら、この認識（知覚）はすべてが一挙に与えられたものではありえないのである。このことから考えられることについて少しまとめてみよう。

私は仮説として「風景」を知覚すると言っていたが、その知覚とは「風景のイメージ像」なるものを私が感覚し悟性的な判断を加えることによって得るというものではない。私が風景に対し感覚し、運動を返すことによって出来る関係性が作られるということであり、「風景」の知覚は、「風景」における「物質についての知覚」の全体なのである。

自身を取り囲む、いまだ青々とした針葉樹と枯れ木が混じる広葉樹の木々、ゆらめき続ける海や歩いた岩肌、沈む夕日など、私が出会った「風景」は、その要素を一つずつ言葉にしていけば何の変哲もなく、特別なものはない。それらは誰もが既に見知っているものに解消される。私がそれらのイメージをすでに見たことがあるために、いわゆる「なにもなかった」と表現され得るものであったと考えられる。しかし、先程からいうように、このとき私は「風景」に出会ったのである。上に挙げられた風や、樹木や、岩肌は、「私－風景」の関係のうちにあったそれであり、この関係において、私がこの「風景」に出会った時点（現在）は、目では現在における「海」の像を捉えていながら、それと同時的に記憶（過去）として、純粋なイメージ想起としての「海」や「岩肌」が現在に並べられている。これは、知覚（自動的再認）と記憶の想起によって初めてその形相（エイドス）が私が見出したものである。ここに挙げられたものたちは過去の存在であり、その過去が出現した現在にかかわる記憶として、現在に結び付けられたものである。

実際に視覚像として感覚しているものと、「風景」として見えていたと思われるものとは差異がある。しかしこの差異を差異と感じず、これらの事物が何であったかがわかり、また思い出せる。これは再認によるものである。

ベルクソンによると再認には、二つの種類があるという。再認は現在の行動のために過去の経験を利用すること、記憶の実践であるが、それは自動的再認（知覚）と注意深い再認（想起）として区別されている。また記憶は、純粋に想起されるイメージ記憶（第一形式）と習慣として身体化された記憶（第二形式）の二つに分けられる。この第一の記憶によって、すでに感じられた知覚についての知的な再認が可能とされる。自動的再認（知覚）は記憶におけるイメージ想起（第一形式）が習慣（第二形式）へとまとめあげられることで行われる。この第二の記憶はわれわれの過去をもはや表象せず、われわれの記憶を演じる。

実際外的知覚が、その大まかな輪郭線を素描する諸運動をわれわれの側に引き起こすとすれば、われわれの記憶は、受け取られた知覚に類似し、われわれの運動によって

すでにその素描が描かれたところの古いイメージをこの知覚へと差し向ける。<sup>15</sup>

自動的再認（知覚）は、イメージ想起が習慣化され、すでに出現した現在に対し過去が投げ返される形で現在を創りだす。このとき記憶は知覚を強め、知覚を豊かにするものとしてではなく。今度は知覚がますます発展させられながら増大する補足的な想起を記憶へと引き寄せる。ある対象を見て、それが何かわかるということは、まず純粋な知覚にはじまり、次いで注意することによって知覚の回路が旋回することである。これと同時に記憶におけるイメージ想起が対象へと反射するということが行われる。ベルクソンはこの知覚と記憶における関係、感覚―運動機構としての回路を回路図として表している。[図 2]

この回路図のうち、円 A は対象 O に最も直接的で単純な「知覚」、自動的再認を表している。次いで注意することによって知覚は対象 O へと立ち返るのであるが、このとき知覚は B、C、D と大きくなっていく。また対象の方には想起の円が B'、C'、D' と増大する。この B、C、D は精神へと向けられたイメージ知覚であり、それぞれが記憶の全体であるのに対し、B'、C'、D' は対象の空間内に投げられたイメージ想起であり、膨張する記憶の反射であるとされる。このイメージ知覚とイメージ想起は互いに追いかけて円環を増大していく。また B、C、D は注意による高度な記憶の緊張を表し、それらの反射である B'、C'、D' によって対象のより深層へと到達する。

大切なことは、再認によってイメージ想起（第一の記憶）がまとめあげられ、現在の経験として利用されるということである。以上のことを具体例で認識しておこう。

目の前に 1 点の赤いリンゴが描かれた「絵」があるとする。まずはそれが「絵」であるということがわかる。次にその素材に注意が向けられる。鉛筆で書かれているのか、油絵か、日本画か、水彩画かなどである。ただしこれは日常的に絵を見ているかどうかの知識（記憶）によって左右される。次に描かれているものに注意が向けられる。「赤いリンゴの図像」においては、初めに赤い色が感覚されるだろう。次いで「絵具」というものであることが付帯的に感覚される。これは視覚が色を知覚対象とし、その他の対象を無視しているためである。そしてこの赤い絵具で描かれたもの（図像）がリンゴであると見た者がわかるのは、その赤い絵具で描かれたものを凝視（注意）することによって、過去において見てきた膨大な類似的なイメージ想起（記憶）がまとめられあげられ、習慣としての現在に利用されているためである。われわれは現在において目の前のリンゴの図像を見ると同時に過去のリンゴの記憶を見ているのである。

また「絵画」におけるイメージ（図像）とは、あるひとつの実現態（エネルギー）、要するに「線や色彩がある形態を表す能力が備わっている状態」、もしくは「形態を表している状態」である。しかし、それを知覚する人間の考える能力＝可能態（デュナミス）は視覚による作用と心的表象がなければ、考えている状態＝実現態（エネルギー）へと変化しないことになる。この心的表象には記憶が大きく影響を及ぼしている。考える状態となっても、類似したものや対立的なものの記憶、あるいは中間的なものの記憶における可能

態が実現態へとならなければ、対象は意識的に知覚できるイメージ（図像）として立ち上がらない。などといった具合に、イメージに対し「これはきっと何々だろう」と意識した頃には、既に相当数の可能態と実現態の循環を経ていることになる。

ここでいう「記憶における可能態の実現態への変化」とは、再認のことである。再認とはそれが何であるかわかることであるが、繰り返される知覚と想起の全体のなかで、更にこれが時間によって循環し変化していくのである。

なお知覚については、ユクスキュルの著書『生物から見た世界』で示されたダニの「環世界」も参照したい。ユクスキュルもまた知覚を身体と対象との感覚－運動的体系（回路）としている。

#### 第四節 環世界

ユクスキュルは動物比較生理学の研究に従事し、そのなかで「環世界」（Umwelt）という概念に思い至った。<sup>16</sup>

私たちは普段、自分を含めたあらゆる生物が一つの「世界」のなかで生きていると考えている。全ての生物が同じ時間と同じ空間を生きていると考えている。ユクスキュルはそれを疑い、研究に長い年月をかけて全ての生物がそのなかに置かれているような単一の「世界」など存在しない。全ての生物は別々の時間と空間を生きていることを主張した。<sup>17</sup>

ユクスキュルの有名なダニの研究を紹介しよう。ダニは、自身を取り巻く環境の豊かさに関わらず三つの知覚標識に従い、その信号に反応して生きるという。ダニにとって最も重要なことは食事にあること、行動の確実性であり、それ以外のほとんどすべてのものは無意味である。ダニは枝の上で獲物が来るのをじっと待つのだが、その獲物とは動物そのものではなく、哺乳類の皮膚から発せられる酪酸の匂いである。鋭敏な嗅覚によって酪酸の匂いを嗅ぎとったとき、その匂いが知覚信号となり飛び降りるという運動に作用する。次に、ダニがその鋭敏な温度感覚によって摂氏 37 度を感じとったとき、今度は触覚を使ってなるべく体毛の少ない場所を探す。適当な場所が見つかりと獲物の皮膚組織に頭から食い込み、血液を吸う。

ダニを取り囲む巨大な環境の中で、酪酸の匂いと摂氏 37 度の温度、皮膚の接触刺激という三つだけが、ダニにとって意味をもつ。この三つの信号による反射は順序良く連動してはじめて機能し、ダニは食事にあるのである。ダニは知覚標識の受容器と実行器を備えた体の他に、これら三つの知覚信号が与えられており、それらの刺激を知覚標識として用いることができる。ダニの行動の経過はこの知覚標識によってしっかりと予定されているので、ダニはまったく定まった作用標識しか出さないのである。いうなればダニの世界は、この三つのものだけで構成されている。

このようにそれぞれの動物、それぞれ主体となる生物は、まわりの環境の中から、自分にとって意味のあるものを知覚し、その意味のあるものの組み合わせによって、自分たち

の世界を構成している。この世界のことをユクスキュルは「環世界」と呼ぶのである。

われわれは普段、ある客観的な環境があり、その中で生きていると考えがちである。しかし、それぞれの生物が、主体として周りの事物に意味を与え関係をつくり、それによって自分たちの環世界を構成しているのであれば、客観的環境というものは存在しないことになる。また、環世界論は客観的空間についても同じことがいえるという。

ユクスキュルはミツバチと巣箱における空間把握の実験例を紹介している。<sup>18</sup>

ミツバチが大多数、巣から出てしまっているあいだに、巣箱を2メートルほど移動させておく。しばらくして戻ってきたミツバチはすぐそばにある巣箱には戻らず、巣箱の戸口が元々あった場所に集まり旋回する。そうしてしばらく旋回したのち、やっと方向を変えて巣箱のところに飛んで行く。ミツバチは視覚をもってはいる。しかしミツバチにとって視覚は、空間を把握する上では決して主要な役割を果たしていないのである。

さらに触覚を取り除いたミツバチに同じような実験をすると、同じように2メートルほど移動させておいた巣箱に直接戻る。これからわかることは、ミツバチは主として触覚を用いて空間を把握しているということであり、それは視覚より信用できるコンパスなのである。このように、視覚をもたない生物や光を感じる程度の感覚しかもちあわせない生物は、視覚をもつ生物とは全く異なった仕方で空間を把握している。また視覚をもつ動物でも、夜行性の動物や洞窟に住む動物が、触覚や聴覚を使って空間を把握している。この触覚による空間把握は触覚空間と呼ばれている<sup>19</sup>。そうした動物は、人間のように空間把握を主に視覚に頼る動物とは異なる空間を生きているのである。

人間もまた各感覚に頼る度合いが異なるといえる。ミツバチと人間ほどの差は稀だとしても、生まれつき盲目の人間や聴覚をもたない人間がいる事実があるかぎりにおいて、同じ人間でも空間把握の違いはあるのであり、それはすなわち異なる空間を生きていることになる。

また、人間が環世界を生きていることは、人間が知覚対象を意味化し、知覚対象が意味の担い手となることによっても語られている<sup>20</sup>。対象に付与した意味の利用によって同一の対象物の性質が根本から変えられる。これは宇宙飛行士にとっての星と、天文学者にとっての星と、写真家にとっての星とがまったく異なるものとして知覚されるというようなことであり、これによって人間それぞれの環世界を生きるのだとされる。

自分にとって意味のあるものを構築し、その世界の中で生きていくということは、知覚的な枠（自身に利害関係のある感覚－運動機構）のもとに構築されるその中で生き、その環世界を見て、それに対応しながら動くということであって、それがすなわち生きているということである。人間もまた環世界をつくってその中でずっと生きてきた。「環境」というものは、そのような非常にたくさんの世界が重なりあったものだといえる。ともすれば、「風景」もまた個体化（個別化）され、それぞれが構築された環世界だといえる。

大事なのは、まず環世界が主体と対象とが知覚的に、身体的な回路の全体として構築されているということであり、次いでその環世界間をいかに移動するかである。ユクスキュ

ルの研究は、樹木を例にあげて、同じ一つのものが人間のさまざまな生きかたに応じてまったく異なる「トーン」（気分）を付与されると述べている。<sup>21</sup>トーン（気分）とは理念的なものではなく、あくまで内部の器官における物質的な影響とされている。これによって人間は個体それぞれが環世界を自立して生きるとするユクスキュルの主張は、人間が種々として共通する環世界であると理解できる点において、矛盾を含んでいる。人間個体それぞれがまったく自立の環世界を生きているのであれば、なぜ種に共通した実験結果が導きだされるのか。環世界はもはや移動を必要としないのではないだろうか。

環世界移動の一つは、新たな意味の獲得によって、すでに意味化されている対象と新たに身体的な関係を結んでいくことだと考えられるが、これは再認の問題としても捉えられる。再認は知覚することであり、習慣の体系として構築され、個別的な記憶は一般化される。つまり、主体が環世界「間」を移動するのではなく、環世界同士が繋がるということではないか。すなわち人間が身体的な関係を結ぶことによって構築される環世界は常に揺動しているのであり、その揺動のうちに別の環世界との繋がりを知覚することこそが「風景の変容」ではないだろうか。このように、ひとつの概念によってすべての仮説を検証し疑念を解消することは簡単ではないが、共通して見出された知覚を身体と対象との感覚－運動的体系（回路）とする点は自身の論考においても非常に重要である。

第一章において私が注目し取り上げたアリストテレスの可能態（デュナミス）と実現態（エネルゲイア）の関係、M・メルロ＝ポンティの「能動的身体に〈応答〉する感じられるもの」としての「肉」、および内田芳明の「生の二つの流れ」、H・ベルクソンの「感覚－運動機構」、ユクスキュルの「環世界」は私にはすべてが繋がってくるように思われる。それらはすなわち、ものを見てそれがなにかわかるということについて身体性を介した考察であった。

アリストテレスの可能態（デュナミス）と実現態（エネルゲイア）は対象の物理性と理念性の二面性であり、感覚する人間にとって対象が可能態としてあるか、実現態としてあるかということである。メルロ・ポンティの「肉」、内田芳明の「生の二つの流れ」は主体客体が相互的に発生することを表わす。ベルクソンの知覚「感覚－運動機構」によって諸対象と身体的な関連、関係を結び「生の全体」、ユクスキュルのいう「環世界」をつくることになるのである。それは一方通行ではなく、相互作用としての関係である。物質は精神に立ち現れ、それによって、今まで見ていたにもかかわらず見えていなかった風景が見えるようになるということである。また「風景」を知覚することには「余裕」が深く関わっている。それが「風景」と出会う、「風景」が成立するということのひとつとなる。

## 第二章「生」について

### 第一節 生と死、自己矛盾

本章では、まず友人の死と過去の制作における題材であった動物との出会いについて述べる。私の制作研究は、約7年前の学部2年生の時に動機を得た。2014年現在の研究テーマである「風景の変容」に至るまで、その制作活動の根底にある動機は、その表面的な部分は変わりながらも一貫している。動機がそのまま作品の主題となることもあった。この動機について述べるとともに、いかにして現在へと繋がってきているかを考察し、博士後期課程入学以前の制作についても順を追って言及していきたい。

当時、私は19歳であり、学部2年生であった。その頃の私は、日々の課題に追われながらも「自己がもつ表現とはなにか」という疑念にとらわれ、そのたびに自身のうちに空虚を感じるという、悶々とした日々を過ごしていた。いま自分は絵を描いている。しかし何のために絵を描いているのか、なぜ作品を制作しているのかわからない。思考の袋小路に陥り、次第に制作行為そのものに必然性を感じなくなっていた。そのまま過ごしていたら、悶々としたまま進級して、4年間で平凡な美大生を終えていただろう。そんな日々を過ごすなか、今でも忘れない日付である2007年の6月20日、太陽が沈みかけ空が赤く染まった夕暮れ時に、電話で知らせを受けた。それは私が大学に入学する以前、高校生時代に恋人関係にあり、その関係が解消されて（フラれて）からも親しく交流していた友人であり、元恋人であった個人の死であった。共通の友人から電話で彼女の死の知らせを受けた時、そして葬儀に参加したときにはまだ知らされていなかったが（彼女は病気であったとのみ伝えられていた）、実は彼女は自ら命を断ったのだということを、後に彼女の両親から知らされた。どのような方法で、などということは聞いていない。また、知る必要もなかった。彼女は自らその人生を終えたのであり、それだけで私にとって彼女の死を知るには十分な事実であった。

自ら死を選んだ生命に遭遇し、その後湧き上がるさまざまな疑問や感情によって私は進むべき道をまったく見失った。なぜ彼女は死を選び、なぜ私は生きているのか。答えのない自問自答を繰り返し、いつそ大学も制作活動もすべて辞めてしまおうかと考えるほどに錯乱状態にあった。実際、制作はほとんどできていなかったといえる。課題としての作品制作をとりあえずこなしていたが、自主的な制作はまったく行わなかった。したがってこのとき以前の制作には、現在とのつながりを自身でも見出だせないように感じるのだった。

そんな私も、あるとき1頭のゾウに出会い、徐々に制作活動を再開することとなった。後にこのゾウとの「出会い」そのものが制作の動機となったのであるが、ここにおいてもまず自身の体験を振り返り、それがいかに制作に繋がってきたかを詳細に述べておきたい。

ゾウは京都市動物園にいた。その日は、私の元恋人が亡くなり数ヶ月が経ったある日で

ある。年は明けたが、私の創作意欲は回復しないまま、鬱々と過ごしていた日々のうちの1日であった。天気は晴れとはいききれないうっすらとした曇り空で、いまだ春の来ない季節の、肌寒い日であった。私は15年来の友人に連れられて、特に明確な目的もなく京都に旅行に来ていた。動物園に行くことになったのも、友人の気まぐれからだった。<sup>22</sup>この友人には昔から時おり放浪癖がみられ、この日も一緒に旅行に来ているにもかかわらず、別行動をとることが多かった。この動物園でも私はひとり、暇を潰すように動物たちを見ていた。その動物たちのなかに1頭のゾウがいた。

京都市動物園のゾウの野外エリアは、それだけ見れば広いのだが、私が見たゾウは体格が大きく、エリアの広さを感じさせなかった。ゾウは私が柵の前にたどり着く前から見えていた。そのときにはすでにゾウは動いていた。というのも、ゾウは自らの背中を正面から見ようとし続けているかのように、同じ場所をぐるぐる、ぐるぐると歩き回っていたのである。このとき私の暇潰しは、もはや暇潰しではなくなっていた。私は泣いていた。このゾウは生きている。ぐるぐると歩き続けるだけだが、生きているのだ。ゾウが何を思い、回り続けているのかはわからない。虚しいのか、幸せなのか、それを超えて生きている。生きる意味など考えてもいないのだろう。私はずっとそのゾウを見ていた。

どこかでひとり満足して帰ってきた友人と合流し、その場から離れるときが来ても、私にはどこか土気色の表情をしていたように見えたこのゾウは、姿が見えなくなるまでずっと回り続けていた。

私にとってゾウを見るという経験はまったく、はじめてではなかった。動物園もまた然りである。しかしこの当時の体験をきっかけに、私は再び筆を取るようになった。この体験は、なんとも言い表しがたい感覚を伴った「何か」との出会いであった。私の創作に対する意欲、衝動は回復し始めたのである。このとき、なぜふたたび絵画表現を選んだのかという疑問が浮上するかもしれない。その疑問に対しては私には次のように答えることしかできない。やめようと思っていた絵を描くという行為が、やはり当時の私にとって切っても切り離せない、最も身近なリアリティを生み出す行為であったためである。

当時の作品について少し振り返ってみよう。2008年作品「宿借り」[図4]は、まず自身の体験を追い求める目的をもって制作された。私はゾウに出会ったが、その出会いとはゾウの姿を外観的に見るということだけではないと感じていた。しかし、それは何だったのか。衝動的に描きたいと思うが、何を描いていいのかわからない。こうして私は結局、当時の体験におけるゾウに対するイメージ(心象)を思い描いた。本作品のイメージ(図像)は、まさしく「ヤドカリ」のように新しい住处、自分の居場所をぐるぐると探し求め回るゾウの姿である。しかしゾウの「姿」を描くことにこだわることは、やはり違うように思われた。こうして私の絵画表現はまず私自身のために、作品制作を通して、「人間」と「動物」とのつながり、関係性を見出そうとしたものであった。

人間と動物をテーマとして扱う中で、「人間とは何か」、「動物とは何か」という本質論的



考察は避けられないものであった。またこれらを絵画としてどのように描くかによって、私の作品は変容してきた。

非日常的空間である動物園や水族館の動物の形態と、私の日常において得られたイメージ（心象）との調和を目指した作品の制作がある。人間の日常から得られるイメージ（心象）とは意味による形態であり、画面上に日常と非日常、自然と不自然、それぞれを象徴する形態を組み合わせることによって現実性がより強くなると考えていた。それはキリンの首に対する煙突や天井のイメージ、カニの鋏（爪）に対する床屋のイメージなどとして表された。[図 5] [図 6]

これらの作品はシュールレアリズムにおける空間（場所）のデペイズマンを用いて描かれたものである。本来の目に見える像を異なるイメージ（心象）空間に移し替えることで驚きを生み出すデペイズマンの技法は、当時の自身の体験を再現し、その再現以上の現実性を意識化させることに有効なものだと考えていた。人間社会の中にありながら隔絶され、一般に非日常として区別される動物園に日常を感じるという体験として、私に「記号化」を乗り越えた単一世界の認識をもたらしたように思えたのだ。現実を離れた別の世界に「超現実」があるのではなく、現実の世界に「超現実」は内在し、現実とつながって隣接した世界である、というようなシュールレアリスムの思考があった。友人を失うことは私にとって、現実内に内在した「超現実」そのものだったのではないか。ただし、友人は死んだが、描かれた動物は生きているのだ。ただし、ただ生きているのだ。

シュールレアリスムの思考は当時の自身の体験に対する考え方、ひとつの思索であったが、その思索は、新たな経験を得るたびに変わり、現在ではまったく別のものとしてある。その変遷を述べていこう。

2010 年作品「ただ、其処にある世界」[図 7]、「NORA NORA NORA」[図 8]、「脆弱な嘘」[図 9] は人間を映す鏡としての動物のあり方を提示するものである。動物をモチーフとして制作を行うなかで、一般に動物信仰のイメージが強いと思われるインドに興味を抱いた。どうしても行きたくなり 2009 年の夏に実際に渡航し 1 ヶ月間滞在した。[図 10] インドにおける動物信仰や親愛のイメージについては、『ヒトと動物の関係学 第 1 巻—動物観と表象』林良博・ほか編著 2009 年 においても以下のように述べられている。

先史、古代かつての人間と自然との親しい共存意識は時代の経過とともに薄れ、いまや私たちは両者の間に一線を画して対立している。これは自然界の秩序からの人間の独立を意味している。その独立の第一歩は動物を退けることだった。しかしインドでは未だに自然の秩序は人間社会の秩序に入り込み、その一部となっている。特に動物に対する親愛の念はきわめて強い<sup>23</sup>。

インドにおける人間と動物と関係の間には〈宗教〉や〈信仰〉という人間から動物へのアプローチが大きく関わっているらしいのだが、しかしそれは結局、人間が動物の姿かた

ちに自らを投影しているだけに過ぎないのではないだろうか。このような疑問が生じ、私は実際にインドでの生活を経験したいという思いにかられたのであった。

私が体験したインドでは、人間と動物との表面的な繋がりとは本を読み想像していたものよりもずっと希薄に感じられた。私はガンジス川（ガンガー）の沐浴で有名なヴァーラーナシ、通称バラナシという街で1ヶ月のインド滞在のうち2週間を過ごした。バラナシには信仰の対象であるウシが、「野良ウシ」として街のいたるところにいる。私は野良ヤギや野良サルも見た。その動物たちは時に細い街路に寝転がり荷車の通行を妨げたり、またある時は店前で売られている野菜や果物を勝手に食べようとしていたりして、人々から邪険に扱われる場面さえあった。

現地で親しくなったインド人の友人に案内されたバラナシのガンガーの辺りには、ガートという傾斜した階段状の沐浴場がある。マニカルニカー・ガートとハリシュチャンドラ・ガートと呼ばれるガートは、火葬場としての役割を果たしている。バラナシは別名「大いなる火葬場」と呼ばれるほど、年中その煙が絶えることはない。偉大なるガンガー近くで死んだ者は、輪廻（業：カルマ）<sup>24</sup>から解脱できると考えられているためである。このため、インド各地から多い日は100体近い遺体が運び込まれることもあるのだそうだ。また、インド中からこの地に集まりひたすらに死を待つ人々もいる。彼らはムクティ・バワン（解脱の館）という施設で死を待つ。ここでは24時間絶えることなくヒンドゥー教の神の名が唱えられる。亡くなる人が最後のときに神の名が聞こえるようにとの配慮だそうだ。ここで家族に見守られながら、最後の時を過ごす。

こうして何千人もの人間が飢餓や病気のなかで生きることに苦しみ、死を待つ社会の中に佇むウシやヤギたち、その動物のほとんどは家畜にも食用にもされず、かといって自然に帰るわけでも、崇められているわけでもない。ただ存在するだけの存在とみられた。状況による拘束だけが目に見え、かつて人間と動物のつながりを視覚化し、表面化するために永い歴史に渡って機能してきた動物の神聖なるイメージは、もはやその働きを失っていると感じられた。しかし、決して馴染んでいるとは言えないこの社会で、動物たちは生きているのである。

自ら死を待つ人間と、路傍の動物とのなかに類似性を見出さないわけにはいかない。人は自身の生を生きるなかで死というものがあることを知る。すなわち人は皆、死を待つ存在である。それは悲観的にも思えるが、同時に死を受け入れて生きられる存在でもある。路傍の動物がただただ生き、しかし生き続けている生命であるように。こうして人間と動物との繋がりとは、人間が動物に神聖なイメージを与えるという一方向的で表面的なものではなく、むしろ人間が動物化し、また自身の人生を省みるという流れのなかに見出された。

動物の種やその生態に対し、人間のイメージ（心象）を投影する表現は今日までさまざまな変遷の歴史を繰り返してきた。この手の表現はすでにやり尽くされているといってもいいだろう。先が見えているにも関わらず終わりの見えない言葉遊びのような感覚が次第に強くなっていき、私の求めているものではないと判断した。

動物に人間性を求める表現をやめ、私は逆に人間の動物化について考えはじめた。人間の動物化とは、人間が種や類としてみなされることであるが、飽和状態にある人間は、時に個としてではなく生の総体としてのみ語られる。例えば戦争や災害における情報伝達において、事件は一つのイメージとして作られるが、現実には失われるのは個々の生であり、個のひとつひとつが他の個と区別されるものであるということを意識する必要がある。このような場合、個としてリフォーカスされない総体としての「人間」は、もはや人間以外の得体の知れない何かへと変身する。ここには生の総体からこの個の生に立ち戻るプロセスがなきものとされている。このような意識のもとで、動物にも成り切れない塊のイメージと、変身や変容をテーマとした作品制作を行ってきた。[図 11] [図 12]

この頃より画面の構成工程に身体性や自身の行為性を重視し始め、偶然性を意識し始めた。それは私にとって絵画自体がもつ物質性、平面性という現実に向き合いはじめてことを意味していた。修士 2 年次における制作では、自身の課題であった絵画の物質性についての試行錯誤を重ねた。理由はイメージ（図像）としての絵画制作が進めば進むほど、自身の表象としての制作のテーマと実際に描かれたものとの間にズレを感じるようになっていたからである。それは自身が体験し感動を得たことを表現する際、イメージ（図像）によって自身の体験をそのまま「再現」することは不可能ではないかという疑念によるものだった。この疑念によって、私は「自ら描き、つくったものが、まるでニセモノや嘘のように感じる」という感情を抱くようになっていた。絵画表現において個人的体験における記憶の完全な「再現」は不可能だという感覚的な問題が、頭の中に深く根ざしていた。これは「絵画」という表現媒体を、作者を知るためのメディアとして捉えてしまうことで、作者と作品と鑑賞者とを安易にイコールに結ぼうとしてしまう問題である。そしてこの問題は自己と他者の不一致という解決の糸口のつかめない問題へと拡大してしまうのであった。この考え方によれば作品は常に虚構となるのであり、作品が虚構であること自体が、「再現」そのものの限界であった。

私はこれまで習慣的に固執してきた具象表現を一度やめることで、自身が「再現」を求めているのではなかったのだと意識化していった。絵による「再現」が目的なのではなく、自身が絵と身体的に関わることで発見され、捉えられる現象としての行為・体験を求めているのだと考えた。そして過去のゾウとの出会いの体験において自身が得た、「何とも言い表しがたい感覚」の概観を掴んだ。それは物語や心象イメージ、観念的なもののみで語られるものではなく、もっと人間や動物の存在に根源的に関わるものなのである。それをより意識するためには制作行為における現在、つまり眼前の「絵画」そのものを「知覚」する必要があった。図像が説明的になりすぎるものの問題や、三次元的イリュージョンの排除とともに、「行為性」を意識した絵画の制作、つまり知性の遙か手前の（もしくは遙か向こうの）根源的な自己を回復する試みがあった。[図 13－図 18]

博士後期課程に進学してからの研究は、このように過去から続く制作の動機を問いかけ直すことから始まった。私は徐々にそれらに気づき、意識化できるようになっていった。

身近な存在の喪失という個人の体験が引き起こしたのは物語や想起されるイメージ（図像）ではなく、あのゾウの「生」そのものとの出会いであり、元恋人の「死」という事実との出会いであったのではないか。これまで述べてきた人間と動物をつなぐ「何か」の部分、全ての生物にとっての根源である「生」や「死」に置き換えるとすると、当時から私がもつ特殊な感覚についても筋道立った考察が出来るのではないか。動物を題材とした表現探究の際に私が常に抱いていた「違和感としてしか言い表すことのできない感覚」は、「生」に対する憧れや美しさの発見であり、同時に剥き出しの「生」であることへの畏怖であり恐怖であったのではないか。剥き出しの生というのは社会習慣的な言語や文字による記号化の影響を受けることのない存在であり、他者の捉え方によって、強さにも儻さにもとれる相対的な概念である。記号化ということに関して今一つ註釈しておく、「人間と動物の違い・つながり」といった言い回しはすべきではない。本来は「人間とそれ以外の動物」である。人間もまた動物の一種であることは間違いないためである。これは動物のなかで人間だけを特別扱いする視線、つまりは人間に固有のものを先に問うまなざしへの警告である。アントロポセントリズム（**anthropocentrism**：人間中心主義）と呼ばれてきたこの視線は、近代工業文明を先導してきた西欧の思想史の文脈において、とくに動物の存在を〈欠如〉という位相で語る。知性の欠如、魂の欠如、意識の混濁といった位相で、あるいは機械に類するものとして、あるいは「世界が乏しい(**weltarm**)」という存在相（M・ハイデッガー）において在るものとして語るのである<sup>25</sup>。

そして、これが本節において最も私が言いたかったことなのであるが、私が本論文の第一章で主張する「風景の変容」、すなわちこれまで何気なくいつも見てきたものたちが、突如としてなにかまったく別のものへと変容してしまう体験は、あの回り続けていたゾウ（生）との出会いであることは間違いないのであるが、（死）との出会いであるあの瞬間の衝撃、「それ以前の制作と今とのつながりを見出だせなくなった」[本稿 18 頁 30－31 行]ことが、私にとって最も根源的な「風景の変容」なのだということである。現在自身の制作研究において「生」は、「風景」として、生成する持続として知覚されている。

このようにして研究を進めるに従って、自身の風景体験は当時より意識され始めていたことがわかった。そしてこれは恐らく決して私個人だけに収束する問題ではない。風景体験は常にわれわれ自身の身体とともにあり、それはまた「創造」という行為性に密接に関連しているのである。次節において自身の考える「生」についてももう少し述べていこう。

## 第二節 bios と zoé —有限の生と無限の生

K・ケレーニイ著『ディオニューソス』<sup>26</sup>やG・アガンベン著『ホモ・サケル』<sup>27</sup>によれば、かつてギリシア人は、今日のわれわれが生（ヴィータ **vita**）という語で了解しているものを表現するのに、単一の語をもっていたわけではない。彼らが用いていたのは二つの語で、その二つは共通の語源に帰することも出来るが、意味の上からも音声形態からもはっきり

区別されていた。つまり言語によって生は区別されていたのである。それがビオス(bios)とゾーエー(zoé)である。

ゾーエーとは、あまりはっきりした特徴づけがない、種や類としての、そして生きているものすべてとしての生のことである。それとは逆に、ビオスは特徴づけられた生であり、自と他の実存を区別する外観が明らかな、個体の生き方としての生である。またビオスと死(タナトス *thanatos*)との関係は、一方の死を排除してしまうような対立状態にはない。特徴的な死は特徴的な生の一部なのである。英雄の勇敢な死は英雄の生の一部であるように。それに対して、ゾーエーは持続する存在として定義された、無限に経験される生である。したがってゾーエーはタナトスを締め出してしまう。端的に言って、ゾーエーは死なない生である。

bios と zoé によって、本章一節に書かれた私の当時の体験を分析すると、身近な人間の特徴的な死=thanatos を経験した私が、動物園における動物の特性のない生そのもの=zoé の脅威を経験することで、bios における生と死の対立が恐れとなって経験されたのであるだろう。それと同時に、死を感じさせない存在としての zoé に憧れや美しさの感動を覚えた、ということになるのだろう。

ビオス(bios)とゾーエー(zoé)の関係を比喩的に例えるならば、ゾーエーはビオスの一つ一つが真珠のように通して並べられる糸であり、この糸はビオスとは異なり無限に連続している。このように持続する存在としてのゾーエーはビオスがつづく限りビオスに囲まれることになる。これは〈ビオスのゾーエー〉と称される。またこの存在から取り出された一個の部分は〈ゾーエーのビオス〉と称されるのである<sup>28</sup>。ここには円環の構造がみられる。

この構造は、私が過去の制作テーマでも少し触れていた、個としての生と総体としての生の関係であったが、これは現代の社会が内包する問題とも深く関わってくるものだと考えられる。

個と総体の生の関係は、個人と社会という関係として考えられるだろう。しかしながら、今日では、個人の生が社会の生へ、また社会の生が個人の生として連関されるというような「生」の循環が体感しにくいものとなっているように感じられる。漠然と感じられる不安や蔓延した絶望感、虚しさを裏返すがごとく「生」が渴望される社会。それはやはり今日における生の循環の体感の無さ、つまり「生きている」という実感の無さに由来している。

われわれの世代にとって社会は、物心がついた頃には既に高度情報化社会であり、情報と資源とが同等の価値であることが良くも悪くも当然の世界であった。近年では、ネットワークメディアの更なる発展によって情報の価値が資源を上回る事例も少なくない。仮想現実<sup>29</sup>の拡大がもたらした情報の増大化と数値化は、その視覚的莫大さゆえに、物事の本質を見極めること自体を困難にし、不要にし、結果、人々が墮落するというパラドキシカルな現象が起きている。その中でたびたび「一定数の情報を得たところで何も変わらないのではないか=すべてを把握することなど不可能である」という疑心暗鬼のような認知限

界<sup>30</sup>が起きる。

このようにして、世界は有限でありながら「無限性」の幻想を帯び、そのために個人は否が応でも「有限化」される。われわれはその相対的に有限化された自己を（ビオスとして）当然のごとく受け入れてきた。しかし、有限性はビオスとして受け入れることができるが、世界の無限性はゾーエーではない。またあらゆる場面において幻想的「無限性」の世界と相対的な「有限性」の個とを対比してきた。そして「個性」という言葉を使って自己（ビオス）を擁護し、ゾーエーとは無関係にひたすらに個の自立性を強調してきたのがわれわれの世代なのである。われわれの世代の多くは、日常的に個における限界を自分で分かったような気になっているのである。私は過去に世界規模の戦争があったことを知っている。また現在も内戦が続いている国があるということも知っている。そして 2011 年 3 月 11 日、この国で大規模な地震が起き、地震に関連付けられた脅威が現在もわれわれを脅かしていることも知っている。しかし、知っているだけである。それらはいわばすべて外側から付け加えられた情報である。情報の共有は抽象化されたものでしかない。ゾーエーに出会うものでもなく、その意味では、真に「私」は何も知らないのである。

これは情報の拡大やネットワークメディアの発展に対する批判ではない。身体を介さずにして外側から付加され続ける“日常”や「世界」に対する不安や絶望感、虚しさ、「生」のリアリティの無さに対する懐疑である。「社会/世界」と「私」というように本来不可分であるはずのものが分化されているかのような関係に疑問を抱き、根源的な「生」（ゾーエー）と個人の「生」（ビオス）の連関、すなわち「生」そのものを実践することで現実性を求める。それが今日の表現者の宿命であると思われた。

これが友人の死に始まり、動物に出会った私の絵画の模索である。「日常」における個人の体験をきっかけに、根源的な生を知覚し、さらに個人の生へと立ち返るような円環のきっかけを絵画という作品のありさまによって表したいと私は考えている。このような表現を「生」の体験的表現、「生」の表現と私は呼んでいる。

### 第三節 エミール・ノルデの「生」

今日における「生」の体験的表現とは、いったいどういうものとして目指されるべきだろうか。過去の表現の文脈から説明的要素となりうるものを拔出し、自己の視点を加える。精神的な背景において現代と類似すると考えられる表現主義時代において、真の現実性や真の自由とは何かという思索の歴史から「生」についての見解を示してみる。

神林恒道の解説によれば、ドイツ表現主義の絵画は、何よりもまず自己の内面に創造の源を求め、外界の再現という伝統的な原理を脱し、それまでになかった直接さで人間的なメッセージを表出することを目指していた。その精神的背景には、弱肉強食の資本主義、帝国主義を弁護するかにみえる社会ダーウィニズム<sup>31</sup>を背後に、人類と社会の終焉をも見定める悲観主義的世界観が潜んでいたとされる。<sup>32</sup>しかしながら、それよりも人々により現実的

なものとして捉えられたのは、世紀末の美術や文学に表れる文化的、道徳的な頹廃、墮落という現象であった。やがて既成の市民社会的、キリスト教的道徳に反発しつつ、ボヘミアンな生活態度を自分たちの存在根拠として公然と掲げる「怒れる若者たち」が現れた。彼らの態度は文化的エリートたちの特権ともいうべき世紀末の不安と苦悩の裏返しでもあったとされる<sup>33</sup>。

ドイツ表現主義において「生」を問う大きな運動として例に挙げられるのは、ブリュッケと青騎士である。「自然」、あるいは「自然の中での生活」と結びつく「単純さ」という概念のもとに名乗りを上げたブリュッケが実行しようとしたのは、ブルジョワ社会のモラルからの解放、つまりユートピアであった。ブリュッケ・スタイルは自由で挑戦的な「生の理想」を体現するものであった。一方、ワシリー・カンディンスキーとフランツ・マルクを筆頭とした青騎士は、芸術間の「権利平等」、「博愛」、芸術家の「内的必然性」に基づく「芸術的表現の自由」といった、芸術をめぐる革命的宣言をしようとした。

このドイツ表現主義時代における精神的背景に大変共感する。その中でも私はエミール・ノルデの作品と制作のプロセスを、人間の内面に関わる必然性と素材のもつ物質性との関係を自覚的に洗練したものとして考察したい。ノルデは創造のプロセスの中で素材の様々な特質を徹底的に明らかにしようとし、素材を直接的、かつ本質的な方法で用いることで、物質の特性に迫ると共に、絵画の意思（必然性）に迫ろうとしたとされている<sup>34</sup>。これをふまえ、本節では筆者がノルデの作品に感じられる、現代に通じる「生」体験的表現について言及したい。

「帆を広げた平艇帆船」[図 19]、「湿地帯の風景」[図 20]、「北スリーランドの夕日」[図 21]、「海と薄紫色の雲」[図 22]、などの自然風景を主題とした作品は、水彩絵の具を多量の水で溶くことで生じるにじみをそのまま描く対象の表層としている。描かれる主題としての帆船や、丘陵、水平線は簡略化され、黒い絵具の線的な描写によってシンプルに引かれている。しかしながら、その線はしっかりと図像としての実現態（エネルギー）を実現している。そして、そのシンプルさからは描線による具体性と同等の抽象性がみられ、作品のなかで最も説明的な要素として、題名を冠することによって物質と図像との関係に終点を定めている。

「花と雲」[図 23]、「黄金の子牛のまわりの踊り」[図 24]、「トリオ」[図 25]。これらは油彩による作品である。水彩による作品とは異なり、油絵具特有の高い粘性を最大限に活かして描かれたこの 3 点の作品に共通する別の特徴は、補色関係にあたる寒暖の色彩であろう。またこれらの主題は全て外界の再現を脱したノルデの内的ヴィジョン（心象）に由来している。旧約聖書や寓話、過去の記憶といった詩情的な場面を取り込み、自己の中において生じた変化を描きだすように、流動的に扱われる素材としての絵具に、緩急がつけられている。ノルデの絵画において、その内的なヴィジョンが何ら説明的叙述的な手段を経ることなく、直接的に表現されるとき、その絵画の第一に知覚的な標識となるものは

色彩にほかならないだろう。ノルデの色彩は印象派を体験することによって得られたものであるが、その色彩は決して明るくはなく、深みをもち、そのなかで強い輝きをもつ強烈な色彩が織り込まれている。

この色彩感覚の源泉を、生まれ故郷の風景に求める考え方がある。これについては『ドイツ表現主義の世界—美術と音楽をめぐって』法律文化社 1995 年における岡部由紀子の考察が大変参考になるので紹介させてもらいたい。<sup>35</sup>

ノルデは1867年にデンマーク国境に近いシュレスヴィヒ・ホルスタイン州の小さな村に生まれている。ドイツ最北端の州にあるこの村の名をノルデという。エミール・ハンゼンという画家は1902年に画家として立つべき自覚の証として自らエミール・ノルデと名乗るようになった。ノルデの自然観は、そして世界観さえも彼の生まれ故郷の自然に根差している。それは海水の侵食との戦いの末に勝ちとられた干拓地であり、どこまでも広大な空と平原が続く、雄大ではあるものの厳しい自然であった。大地と海の間生きる人間にとって自然とは、優しく穏やかな推移のうちに微妙に表情を変えるようなものではなく、時には激しく暴力的で、またある時には恍惚とした神秘的な底知れぬ力で働きかける。その中に人知を超えた悠久の力、宇宙の根源のエネルギー、あるいは神的なものをさえ感じ取ったとしても不思議ではない。

「人知を超えた悠久の力」、「宇宙の根源のエネルギー」、「神的なもの」、これはエミール・ノルデの「生」の体験を見事に言いあらわしている。ただし、それは幻想としてではなく、現実としてあらわれているのだ。ノルデは生涯を通じて生まれ故郷を深く愛し、世間に知られるようになってからも、都会に腰を落ち着けることはなかった。

ノルデは版表現においても、根本的なテーマを変えることなく試行を繰り返した。ノルデの作品の魅力は、その色彩から一般的に評されるように「幻想的である」と読み取ることも可能ではあろうが、私はむしろ画面上における物質と図像との緊張性のなかに見出すことができると思う。「夕暮れの風景」[図 26]、「漁舟」[図 27]、などの単色で刷られた作品は、見る者の感覚に作用する面においてより単純化される。色彩感覚を排したドローイング的版表現は、一見デカルコマニー的な奔放さを感じさせつつ、素材の形態形成力を科学的に計算しつくしたものであることを喚起するものとなっている。

「生け贅」[図 28]、「赤い光の中の風景」[図 29]、「緑色の海」[図 30]。これらの絵はノルデ自身が「描かれざる絵」と呼んだ作品に属するものである。1933年にドイツがナチ政権になって以降、ノルデの絵画は「頹廢芸術」とされ、国内の美術館から1000点以上も押収されただけでなく、1941年には制作活動そのものを禁止されるという状況下にあった。しかしノルデは国外に亡命することなく隠れ家に潜み、誰にも気づかれずに制作し、その活動は1945年の終戦までつづけられたという。

ノルデは「描かれざる」という言葉に、油彩画として描きたいが、それが適わないとい



う意味を込めた。戦後、ノルデは「描かれざる絵」を油彩画に描き直している。<sup>36</sup>これらの作品は下書きなしに色彩を多層に塗り重ねるようにして制作されたものがほとんどであり、時には画材の不足から、以前の水彩画が塗り潰されたり、その裏面が利用されたりしたものもある。後に描き直されたからといってこれらの絵を軽んじてはならない。油彩画に描き直すことができたのは戦争が終わりを迎えたからできたことであり、戦時中においてこの絵たちの未来はどうなってしまうのかまったくわからなかったはずである。ノルデはそれでも未来に向けて描きつづけた。このことをわれわれは胸に刻まねばならない。現在、われわれが目にするのできるこれらの作品は、その制作当時には、残ることさえ考えられていなかったのである。「描かれざる絵」に平行して書き綴られた『余白の言葉』にはノルデの芸術への思いが表明されている。

幸いにも以前は次々に意欲が沸き起こり、絵を描かずにはいられなかった。今日では、とにかく何かをしていなければ耐えられないので描いている。それでもまだ背筋を伸ばし、私の小さな絵たち、おまえたちだけには、私の苦悩、痛み、私の蔑みを打ち明けよう。

このような状況下で制作された数千枚にもおよぶ小さな絵画の意志は、まさしく個人を超越した根源的「生」への渴望といえるのではないだろうか。「個性」などは全く否定された戦時下におけるその行為は、真の自由とは何かという問いかけであり、持続する生そのものであると私は考える。「描かれざる絵」は、主題に多く見られるノルデの心象風景や記憶というテーマ性、そして閉ざされた制作環境から、批評文においてよく「幻想的」という言葉で締めくくられている。しかし私はむしろ、もっとも現実を見据えたものだと解釈している。「記憶」を描くという行為は既に出現した現実を過去へと投げ返すような運動を繰り返すことを指すためである。つまり現実、現在と呼応する過去を無意識的に選択し、付加した結果なのである。

このようにノルデの「描かれざる絵」の本質は、一つの対象表現としてのアートワークではなく、むしろノルデによる芸術、および「描く」という「行為性」そのものにあると私は考える。この「行為性」を今日増加する芸術の記録＝アート・ドキュメンテーションとしての文脈で考えてみよう。

ボリス・グロイスが述べるところによると<sup>37</sup>、アート・ドキュメンテーションはその語の定義からして芸術ではなく、純粋な経験であるアートの活動、芸術の実践を単に指し示すもの、である。アート・ドキュメンテーションは芸術作品（アートワーク）と区別されている。ボリス・グロイスの定義では、芸術作品（アートワーク）はそのもの自らが芸術であるために、現実の対象や特定の政治的内容などを指し示すことができるのだという。またそれに対しアート・ドキュメンテーションは芸術がもはやそこに現前し直接目に見えるものではなく、むしろ不在で隠されたものであることを明らかにするのだという。これ

はボリス・グロイスがアートワークを直接目に見えるかたちで現前化させられたものとして捉えていることを意味する。日常生活への複雑で多様な芸術的介入、入り組んで手間のかかる議論と分析のプロセス、非日常的な生活環境の創出、様々な文化や環境における芸術受容についての芸術的な探究、政治的動機による芸術行為などといった芸術活動はすべて、アート・ドキュメンテーションという手段抜きにはそもそも提示し得ない、とする。こうした活動は最初から芸術がそれとして自己表明出来るような一個の芸術作品、(アートワーク)を作り出すという目的に寄与していないためである。この活動自体が芸術であり、そういうものとしての芸術の実践なのである。この意味においては、たしかに純粋な経験としてのアートは記録によってしか提示され得ないだろう。

しかしながら、わたしがこの文脈に少しの違和感を抱くのは、ボリス・グロイスがアートワークを何らかの「クリエイティヴな」活動の所産、結果とみなし、その結果としての芸術であるとしているがゆえに、ドキュメント(記録)にはなりえない、と捉えているように思われる点である。

私は、現代においてもアートワークは生のプロセスの結果としての残り物、少なくともボリス・グロイスが「死に等しい」と表現するようなものではないと考える。生とは本質的に純粋な活動であり、何らかの最終結果に至るもの、至るためのものではないからである。ノルデがその身を潜めながらも描き続けた「絵画」は、当時の自身に迫る現実を一つの対象として描き表しているのではなく、それは純粋な活動、純粋な実践のドキュメント(記録)としてありながら、見る者に表象の連関を与えるひとつの生の創造であると私は考えているのである。

身体性、行為性は、対象との回路のうちに全体としてあるもので、ドキュメントされるものではない。ドキュメントされたものは本来の行為ではなく、対象化されたものでしかない。対象化されるかぎりにおいて行為と所産とは区別されるにすぎないのである。ただし、行為に自覚的になることはできる。ボリス・グロイスはアートワークを対象化することによって、アート・ドキュメンテーションにのみ行為性を見出そうとしている。しかし、対象化するかぎりにおいて、行為性として見られたアート・ドキュメンテーションもまた、ボリス・グロイスが一等劣ったもののように言うアートワークになってしまう。

こうしてエミール・ノルデは自身の眼前の絵画という物質性と、描くという行為性を自覚しつつ、持続する生としての表現(記録としての役割も含まれるがそれだけではない)を行ってきた。現代において絵画に携わるものとして、このようにかつてのエミール・ノルデという作家の残した作品やその生き方の痕跡から、現代性を見出すという行為は、現在において出現した現実を投げ返して選択することによるものであり、私が過去から現在までの時間のなかで蓄積した「私に関わる現実」の断片の、全体なのである。

### 第三章 「風景」の変容

#### 第一節 「描く―描かれる」行為性

第二章では「生」について述べてきた。「生」は私の表現の根源的動機である。その表現探究のなかで芸術における身体性、絵画においては、ある経験の所産としての作者の感情やイメージ（心象）の意識的な再現ではなく、例えばただただ描きたいという衝動、現象としての行為。すなわち「描く―描かれる」、「見る―見られる」、「仕上げる―仕上がる」などという運動が全体として回路をなすことが重要に思われた。「行為」だけを区別し、抽出し、記録することはできない。しかし、いくつかの行為に自覚的になることによって、作品の考察に意図して力点をおくことはできるだろう。このような制作や作品に対する態度のことを私は「行為性」と呼ぶ。このことは修士課程において一度意識化されたものである。行為性の絵画の洗練、これが私の制作の課題であった。

第一章では「風景の成立」、すなわち「対象を見て、それが何かわかる」という再認について述べられた。ただしこれは成功した再認の例である。しかし私が描きたいものは「風景の変容」であり、「対象が何かわからない、あるいは別のものになった」という体験なのである。

私はそれまで「風景の変容」を「歪み」（ひずみ）という言葉で呼んできた。この「歪み」という言葉について改めて考えてみようと思う。「歪み」という言葉の意味を調べてみると、次のようなものがあげられる。

- 1) 物体に外力を加えた時に現れる形状または体積の変化。ねじれ・ゆがみ・ちぢみ。
- 2) 物事の進行する途中で欠陥の生じること。またその欠陥や悪影響。
- 3) テレビ・オーディオ等で、音や再生された信号波が元の信号波と等しくない状態。

これらの意味から共通して想起されることとは、「歪み」はまさに変化そのものだということである。変化そのものとは、「常に変化し続けている状態」、つまり運動であり、それは始まりも終わりもない、いわば「中間」である。絵画において「歪み」をあらわすとき、行為性を意識した制作によって表わすことはできないだろうか。

このことをふまえた上で、本章では「風景の変容」を主題とした制作を、絵画の行為性、「描く―描かれる」、「見る―見られる」関係に力点を置き、第一章で取り上げた概念を用いて、自身の制作における「風景の変容」、「歪み」がどのようなものとして解釈し得るかを考察する。ただし、「描く―描かれる」関係のなかに「見る―見られる」関係も含まれているのは言うまでもなく、本質的なものはその全体にある。これは「歪み」の考察における仮説的観点である。これによって行った理論検証を順に述べていく。

私が現在使っている流し込みの技法はたらし込みとも言い、素材の流動性とある程度予

測不能な有機的形態を描き、目に見えて動きのあることから、初めは「変化（運動）を見出す技法」としてみなされた。しかし自身の研究を進めるに従って、現在では全く別の意味をもつ技法としてある。

それは、水溶性のアクリル系塗料〔図 31〕に水とメディウムの配分量を調整し、混色して使用するものである。混合塗料をボトルディスペンサー〔図 32〕に移し、画面を地面と水平に保ち、流し込みを行う。その画面に現れる色彩や形態は、基底材によって大きく異なる。基底材をパネルとした場合、画面上は比較的安定しているため、塗料は大きく流れることはなく定着する。一方、キャンバスのような「たわむ」素材を基底材としたとき、塗料はその影響を大きく受け、画面の中心に集中するように塗料が流れ、定着する。どちらの場合も即興的に行われるが、周囲の気候や画面の下地、メディウムや水の混合配分などのその一瞬一瞬における全てのものの相関性によって画面が構築される。

この技法を「変化（運動）を見出す」技法と捉えるのは一義的であり、「運動」を指し示すものとしてみるのは稚拙であるといえる。そうではなく、描く主体においては描くという行為、意識の移行を喚起する知覚標識として、見る主体（鑑賞者だけでなく制作者を含む）においては注意するための知覚標識としてあり、環世界論的にいえばマダニが待ち構える酪酸の匂いのように、それぞれの知覚に知覚信号として作用する一つの役割を担っているのだと考えるべきである。実際に流れていた絵具が乾き画面に定着したとき、われわれの目には絵具の運動が止まったように見える。しかしその停止は偽りの運動なのである。

この技法によって現れる微細で有機的な模様は、描く行為の主体において、描く意識の外側にあり、その意味において偶然である。絵具にとってはこのように定着することは自然現象のうちにあり、それは物理的必然としてあるが、その即興性が私の知覚においては描く行為として、作品を見る者にとっては視点をずらす、あるいは凝視する行為として次の反応へと連鎖させることつながる。この感覚—運動する関係の全体をつくることがこの技法の重要視すべきことであり、この感覚—運動の連鎖こそが真の運動である。この技法を繰り返し扱うことによって描かれるものを見る行為、描く行為、その全体を「風景」と呼ぶことができる。すなわち私の絵画の目的は、絵画における「風景」の変容をあらわすことにある。

2012 年作品「無題/untitled」〔図 33〕は、自身の「描く」行為をより客観的に捉えたいという意識をもち制作し始めた初期のものである。素材はこれまでほとんど触れてきたことのなかったアクリル絵具を使用し、支持体にはパネルを使用した。制作プロセスとしては、可能な限り言葉を紡がず、可能な限り下書きをせず、それがいったいどのような作品になるか一切わからないまま描くということを行なった。連続する「描く」行為のなかで、染みや飛散した絵具の盛り上がりをもそのままにしたり、支持体であるパネルを持ち上げ、絵具を流したり、多量の水を混ぜた絵具を画面に置き放置するという行為を繰り返した。

描くことは、物質をコントロールし平面上に目に見える形を表そうとする意識的な行為である。そして描かれたものとは、描いたという主観と現象した物質の客観性との類似（差

異)である。絵におけるルールは、自身が振る舞う一つ一つの行為に対し、放置することで物質との心理的な距離をとること、色彩や線に意識外の物理現象として偶然を呼び込むことであった。そして「描く」意識と「描かれた」結果が予測不可能な関係を結んだとき、自身にとってそれは純粋な経験となるのだった。この作品は私が現在「風景」について考えるに至る以前のものであったが、自身の「描く」行為そのものを見て、それが全く別の描く対象となるような体験の連続であり、新たに身体性を獲得していく過程、未知なるものと出会いという点で風景体験としてあったように思う。

作品「麒麟の背中」[図 34]。これは、元々描くという行為に力点をおいて制作したものであった。描くことと描かれるイメージ(図像)の関係を、形態(エイドス、エネルギー)を描くと同時に、壊れる絵具の線(ヒュレー、デュナミス)によって表わしたものである。しかしそれは結局、どちらもある一つのイメージ(図像)を描くこととして解消されるのであった。この絵においてはタイトルの通り、麒麟の背中の中目の形態をイメージ(図像)として意図して描いているが、この絵を見る者にとって、一見してそのイメージ(図像)が単純に結ばないように描いた。見る者によっては、線的な描写によってそれが植物や、なにか惑星のようなものにも見えるかもしれない。このとき、麒麟のイメージ(図像)であることがわかるのは、タイトルと図像の関係から、麒麟の中目を再認したひと、つまり過去の莫大な記憶の中から麒麟の中目の記憶を結ぶことができるひとであり、この絵において麒麟以外のものかあるいは絵具そのものを知覚するひとは再認に失敗している。この作品は、その意味において見る者を限定している。しかし、絵画は、そのイメージ(図像)が作者の意図するものとして知的に理解されるものではない。麒麟に見えるから正解、麒麟に見えないから不正解というわけではなく、むしろ見る者のうちであらゆるものへと変化を遂げる点において一つの「生」の表現となりうるのである。

作品「原風景、あるいは」[図 35]。本作品は 2012 年に取材旅行として訪問した台湾・台北の九份(キウフン)という街での風景体験と、その風景と故郷の風景とのオーバーラップを経験した後に描いたものである。九份は台北の観光地として有名であるが、これまでに述べてきたように、風景体験においてはその場所や時刻という諸要素は付帯的に想起され、確認されるものであり、いわば私にとって不必要な情報であった。自身の体験は空想によるものではないのでもちろん状況を事細かに説明することはできる。絵画から思想的にその状況の理解を求めるのであれば次のようになる。「ここが台北の九份(キウフン)という街で、その街は山際に建物が立ち並んでいて、夕暮れ時には多くの商店が店を開いていた。私は多くの観光客で賑わう中、街中に吊り下げられた提灯の明かりの下で、海とも湖とも見分けの付かない水面の向こう側に佇む、山を俯瞰して見た。」しかしこのように説明出来る諸要素をすべて言語化し続けることで、その後何が達成されるだろうか。

私はこのとき出会った「風景」から表面的な固有性を限界まで排除したかった。しかしながら、私は絵画制作において対象再現を諦めたわけではない。対象は一方向的に表わすも

のではなく、表れるプロセスがあつてこそあるからだと考えているためである。このプロセスは常に矛盾を孕んでいる。見えた対象を追い求めて描くが、意図して描いてはならないのである。旅行中には数百枚の写真を撮りためたが、この作品の制作時には資料として写真を使用することはなかった。それではなぜ制作へと手が伸びたかという、帰国後の日常生活のなかで、たまたま旅行写真を整理していたときに「風景体験」を思い出し、故郷である金沢での類似的な体験が想起され、創造活動の衝動へと誘われたからとしか言いようがない。異国の地における既視感体験の正体を“原風景”とした上で、記憶によって様々な価値観の付与やろ過が生じる様子を記録的に制作した。

自身の制作において、色彩は感覚的に、即興的に選ばれる。それは記憶を利用することになるのだが、即興的な表現を使うのはその記憶から逃れるためでもある。絵の中における秩序もまた付帶的に観測されるものだと考えるのである。また、この作品における身体性は、「原風景」という言葉によって限定される。この作品においては、初めにある自然風景のイメージ（図像）を得たのち、注意することによって、視界に細やかな模様が立ち現れ、その風景の図像が破綻することを意図している。このとき自然風景のイメージ（図像）は実現態（エネルゲイア）としてあるのだが、注意して見ることによって絵具そのものの流動的な流れとして見られるとき、それは可能態（デュナミス）として見られることになる。

作品「Smile while Crying」〔図 36〕。本作品にはあえて人間の感情的行動を示す題名を冠した。というのも、本作品の制作時は恣意的なイメージを一切捨てて描いてみるという実験を試みたためであった。「描く」とはどういう行為を指すのだろうか。このとき画面に行われた事実は、要するに事前になんの表象も意図もなく、アクションとして絵具を流し込んだだけである。意図があるとすれば、それは「技法として扱ってきた方法論の行為をなぞるだけで、何も表そうとしないこと」である。題名の「Smile while Crying」はなきわらいという意味であるが、制作者の感情を表しているわけではない。しかしながら、タイトルを付与した途端、私の知覚は画面の中に人の顔らしきものや人体を想起させる形態を優先的に探すようになった。そんなものはどこにも意図していないのに、である。本作品においては題名を付与することで絵にフォルム（エネルゲイア）が生まれるということになる。これは結果、制作者の意図に関わらず、絵画のイメージ（図像）は現れ、見出されるのであり、そのイメージ（図像）は物質と理念性の不完全性を問題としてわれわれに投げかける。「自然」と「人工物」と「芸術作品」の境界は至極曖昧であるが、それはおそらく芸術を否定し貶めることにはならないだろう。

作品「岬の向こう」〔図 37〕。本作品の制作時には素材実験を兼ねて、絵具の流動性を高めていくことで描かれる線、色彩や濃度、マチエール、描く対象がどのように破壊され、変化していくかなどを検証しようという試みがあった。もちろんそれは現象に支えられた

ものであり、その全てを完全に把握しきることはできないとしても、表現者として体験的に感動する諸要素を探す必要性に駆られたのであった。画面の中央下部に黒、白、橙の塗料の流し込みによる形態の描写を補足的に施した。これは題名の「岬」を定義し、画面の天地を決定付けるものとして人型を意識して描かれた。

また本作品や既述の「原風景、あるいは」、「Smile while Crying」の制作当時、地塗り一面をマットブラックに塗り、その上に置かれる色彩の響きあいのみによって作品のイメージをみせようとする試みがあった。マットブラックの一面は知覚的な標識を減らし、色彩から表象されるものだけ見せられないかと考えていたが、これもまた習慣的な記憶によって見え方がまとめあげられた。これは絵画の平面性を強調する一要素に留まった。

作品「Misty weather」[図 38]。この作品は 2013 年 1 月から 2 月にかけ金沢美術工芸大学アートギャラリーで展示した作品である。この作品のモチーフは、結果的に言えば、ある高所からの街の眺望、情景、まなざしである。より正確に述べると「後に何々の風景として理解することが可能である風景」である。すなわちイメージ（図像）を説明する言葉としては「風景」であるが、実際には指をさして「これ」とか、「あれ」とかとしきいいようなもの（デュナミス）であった。この作品は下絵の工程を踏まえている。その下書きはまさしく「街の眺望」なのであるが、出来上がったものには、具体的に「街」を表わす描写は殆ど残っていない。すべての絵具が等しく平滑に流れている。実際の制作過程においては資料として写真を使用しているが、写真もまた私の現実の忠実な描写とはいえない。この作品において結果として「街のようにも見えるかも知れない」レベルまで視覚的情報を制限する制作を目指した。

なぜだかわからないがとても惹かれる感覚とともに直観的に捉えた体験を描こうとするとき、そこには既にその風景はなく、別の「風景」が現れる。この「風景」が「街の形態をもって」現れることは可能である。その生じている変化の視覚的イメージが「歪み」である。このとき、「歪み」は再認の失敗を表わす。それは街のイメージ（図像）がまったく結ばないという意味での再認の失敗ではなく、街に見えていたものが、単なる絵具の集合体にもどる。あるいはまったく別の物として見られることであり、これは理念的なものとしての「街」と、物理なものとしての「絵具」が流転しているということである。また、この「風景」において、それがどこであるか、何月何日の何時であるか、方向はどちらか、どこにどのような建物があるかなどは、付帶的かつ知的に表象される思考であり、情報である。またこれらのディテールはすべて私がこの絵を描いているときに付加された記憶である。

注意的再認（想起）において記憶を喚起する物質である絵具や塗料は、流動性を帯びている。この素材の扱いにくさが制作者の意図しない線や色彩を生み出す。それによってこの作品のイメージ（図像）の「街のようなもの」は物質へ立ち返り、別の表象を生む。制作過程の中においてモチーフとしての「風景」が、目に見える形で最も具体的な形態を帯

びるのは下絵の段階である。イメージ（心象）は、自身の体験した「風景」を完全に再現することは不可能であるが、想起させることが可能である点、そして想起しない自由がある点において、この作品における目的は達成されている。

作品「On the boat, under the lake」[図 39] もまた、視覚的なイメージを「歪み」として制作されたものである。この作品はタイトルに説明的な状況言葉をあえて入れ、lake(湖)のイメージ想起を喚起させる知覚信号として成立させているほか、同じ絵具を使用しているが静的に定着させる部分（水面のイメージ）と動的に定着させる部分（樹木群のイメージ）を作業工程として意識的に分けている。この作品におけるルールはこの3点のみである。これによってこの絵画の見方が設定される。「小舟の上、湖の下」このように絵画内容を端的に説明すると、見る者に「湖」にまつわる記憶が介入し、眼前の絵画の視覚像と記憶の齟齬を引き起こす。これは私の風景体験の再現ではありえず、絵画における風景体験を見せるものとして成り立つ。

また自身が幼少期に書道をやっていた経験から、再び墨という素材と自身との関係性を再構築している。元々は短期海外派遣留学に向けて、自国独自の文化として表現に使用されてきた素材を改めて扱ってみようというのが目的であった。

日本人が墨を使って絵を描こうとするとき、墨という素材はこれまでの文化の歴史が示す通り、水墨画や日本画のような「日本伝統の絵画のイメージ」が付加されやすいために、私もまた自身と墨との関係に、半ば無理やりに意義を見出そうとしてしまいそうになった。外国人にとってはその意義は有効かもしれない。しかし、私にとって墨に対する最も明確なリアリティは、どう考えても幼少期の書道の経験だけであった。字を書くために墨を擦り、適当な濃度を見定めて筆を浸し、一文字を書ききる。「二度浸け」はしない。字においては止め、はね、払いに気を配り、流れるような所作をもって書く。時に固形墨ではなく墨汁を使用する。この行為は、自転車の乗り方を覚えるようなやり方ですでに私の身体的な記憶として、つまり自動的再認（知覚）として行われる。その書道的な使い方も習慣的な記憶の反復としてあり、それゆえに私にとってそれは乗り越える対象であった。

したがって墨を限りなくニュートラルな物質・素材として扱うために、自分にとっての新たなリアリティを獲得するために、あえてこれまでに定められてきた絵における「墨の魅せ方」や「処方」のようなものをすべて無視しようと考えた。支持体に紙や和紙を使用せずにキャンバスを使用し、水彩絵具やアクリルジェッソなどとの混合や油彩との併用の実験を試みた。アクリルジェッソと墨の相性は良く、混色の度合いによって不透明で美しいグレーの調子が作られることが判った。流し込みの技法でよく使用しているポーリングメディウムとの相性も良く、墨の微細な粒子がアクリル絵の具とは異なるマーブル模様を描くことが判ると、いよいよこれ以降の作品制作に積極的に取り入れるようになっていった。私は水墨画用の墨ではなく、書道用の墨や墨汁を用いた。このとき、自身では判断で



きないが、身体的記憶としてある自身の書道における所作が習慣として絵画制作に入り込んでいたであろうことは十分に考えられる。しかし墨が描く微妙な濃淡の差異が、連続するアクリルの絵具の色彩を滲ませながらも見事な調和を見せたとき、私は墨がまったく別のものとなったと感じたのであった。この経験は、私が墨に対してつくってきた身体性、習慣としての幼少期の書道という記憶が、その再認の失敗によって別の記憶へと移行したことを示すだろう。それは書道としての墨でも、伝統的な技法としての墨でもなく、まったく経験されていない墨の記憶として現在に現れたのだ。それは質料（ヒュレー）も変容するということであり、意味の変化を知覚することである。「歪み」とは現在と記憶に意味を与え続けることともいえる。

作品「Collecting habit」[図 40]。この作品は、母の故郷である能登で散策していたときに出会った「風景体験」を主題としている。それはやはり、何だかよくわからないものとして知覚されたのである。制作時には写真を資料として使用していた。これによってより具体的にその要素としての説明をすることができる。それは海に浮かべる「浮き」を保管する小屋のある風景である。その場所はすぐ近くに海が見える、街道沿いの空き地であった。このときの私の感情を言葉で表すなら、それは目を離すことが出来ないという点で、「恐怖に似た好奇」であった。この感情はすぐさま、状況を解釈するためにイメージ想起（記憶）へと移行したのであるが、つまりそれが何でどういうことであるのか一生懸命記憶を探ってみたがすぐには理解できなかった。実際、その小屋は浮きを保管しているというよりは乱雑に置かれているだけのようにも見えるし、あえて装飾的に配置されているようにも見えた。周りに人はいなかったが、なぜかある一定の距離からその小屋に近づくのがためらわれた。この出会いの一瞬のうちに体験を描きたいという欲求が起こった。

こうして自分の制作スタジオで自身の感覚に従ってキャンバスの大きさを決め、風景体験を求めて真っ白なキャンバスに向かう。画材はその時目の前にあるモノを使う。同一画面における、水彩、アクリル、墨の滲みと色彩の響き合いを目指すのであるが、描き目指すものが「なんだか分からないもの」であるので、対象については記憶に頼らざるをえない。このとき過去の記憶は現在に呼応するものとして一度現れるのだが、確固たる現在として結びつかない。それは一度忘れるという感覚に近い。現在の知覚は注意的に異なる記憶と結び、見え方が変わりつづけていく。また小屋のようなイメージ（図像）のまわりに施された白いアクリルジェッソでの点描やアクションによる流動的な線は、描く視点の移動に働きかける。次いで再認によって画面のなかで新たな意味となる。その中で統一性を破壊し、同時に新たな秩序を作る標として堅牢な油絵具による描写を部分的に配置した。

作品「子供のいない国」[図 41] はタイトルの通り、本来子供がいるはずのところに誰一人いなかったという場面（scene）における、風景体験を描こうとしたものである。そのモチーフは能登島水族館の屋外に設置されている子ども用ゴーカート遊戯場であり、作品は

2点に分かれているが、どちらも同じ制作手順を踏んでいる。その制作工程はまず下絵を書き、墨とアクリル塗料との混合溶液でその下絵をなぞるように垂らし、その線的描写によって描いていく。一旦、自身の知覚にゴーカート場の実現態（エネルギー）としてのイメージ（像）が現れたら今度は画面を傾け、像を壊す。墨とアクリル塗料の混合溶液の流動するスピードを一定にするため角度は30°に固定した。資料として写真を使用している。

今まで見てきたものが突如として何か言い表すことのできないものへと変わってしまった体験＝「風景の変容」の「歪み」は、対象を感覚し可能的な運動を返す身体性のなかで知覚されるものとしてきた。それは風景の変化そのものである。

そのなかで「歪み」は、「描く－描かれる」関係において、一度経験され習慣化された記憶（意味や情報、イメージ（心象）、図像）としての実現態（エネルギー）が、「絵具」の記憶、可能態（デュナミス）として再認し直されるのである。あるいは「歪み」は注意的再認の失敗というかたちで現れる。ただしそれはまったく像が結ばないという意味における失敗ではなく、一旦再認が成功することでその全体の像を結び（風景の成立）、次いで記憶（意味、情報、イメージ心象）によって像が解体され、また別の再認として像が現れる、といった変化のプロセスにおいてである。

## 第二節「見る－見られる」行為性

「見る」という行為を、より自覚的かつ意志的な行動として表わすことは出来ないかと考え、実験的に制作を行ったことがある。カメラや写真を「見る」「覗く」ように、その行為によって絵のイメージと身体的な関係を結ぶことで見られる平面作品を制作し、2013年博士後期課程研究発表会において展示した。[図42]限定的な視点として設定し、実際にその視点から作品を「見る」行動を起こさなければ、その全体を視ることができない表現を目指した。

以下の作品は旅行や日常生活で出会った「風景」や場면을モチーフとしているが、制作時にはすべての作品において、その出会いの瞬間に撮影したスナップショット、写真を見て描かれている。これらスナップショットは確かに私が撮影したものであるが、これは私が当時の時間や空間を切り取ったのではなく、カメラや写真が時間や空間を切り取ったように私に見せているのである。つまりこれらの作品の実験的な制作において表されるのは視覚的な身体性における錯覚、つまり知性的にイメージ（像）を捉え理解することの生じやすさであり、その上で持続的な時間を位置的な不動の連続と解釈してしまうことであった。このことは私にとって「風景の変容」、「歪み」の構造との根本的な違いをもたらした。

作品「昼夜」[図43]のモチーフは、「昼」の写真と「夜」の写真である。異なる時刻に撮影された2枚の同じ場所の写真を元に、その写真が映し出すもの、また視点を描いたも

のである。作者はこの場所における断絶のない時間や空間を記憶している。しかしこの 2 枚の写真のイメージ（図像）においてはそれらの事象を少なくとも 2 回以上に分けて感じざるを得ないのである。「絵の全貌を見るための行為」という実際の行為として具体化させることで、全体の表象を獲得する道筋を表している。タイトル「昼夜」は「一日」と言い換えられる。「昼」と「夜」という分離した解釈でみられるものを絵にしたとき、この作品のイメージ（図像）が時に一つであり、また二つであるということが起こり得るようにした。これは昼と夜の判断基準をどこに定めているのかという問いかけでもある。

この作品では「フレームを少し横にずらす」という些細な行動をきっかけに変化が確認できるのであるが、キャプションには敢えて「触っていい」とだけ書かれている。それは作品の形式と素材をみて「ずらす」という行為を理解し、また人のもつ「絵画作品には手を触れてはいけない」という価値観を揺るがすものであることを意識している。作者がいない空間において、この作品の仕組みに気づき、実際に行動を起こした人にだけこの作品の全貌が得られるのである。

そしてこの行動によって気付くのは、初めから緩やかに繋がっている「昼」と「夜」だけである。というのも、この作品の制作時においては、随時マスキングテープなどを使って流動的な液体塗料の流れを塞ぎ止めながら制作したのであるが、塗料はその流動性が故に画面の上とマスキングテープの下を毛細管現象のように広がっていった。この画において「昼」と「夜」のあいだに完全な断絶はない。つまり当然ながら初めからモチーフが 2 枚の写真だったというだけで、元々一枚の絵としてなるものなのである。一つのテーマに 2 枚の絵画の性質をもち、それぞれ異なるものとして見られるが、そのイメージ（図像）は完全に切り離されたイメージではなく、すべて繋がっているのである。不動は不動でなく、「うごくもの」なのである。

作品「No.2672」[図 44]。これはカメラのファインダーを覗くことで見える「風景」を表すものである。その「風景」は元々ありふれた実際の風景であるが、この作品におけるイメージ（図像）は、ファインダーを覗くことでしか得られない像である。

画面の上では、絵の中の人物が明らかに他の部分と比べて硬く、描写的に描かれている。これは敢えて写真をイメージ想起させるものとして、人物が笑顔で止まっている様子を意識的に描いたものである。（実際に写真の中の人物は笑っている。）意識的とはどういうことか。明確な対象を描写的に描くとき、描こうとする人間の意識とは反対に、描いている最中は無意識的な状態になる。素材が描くイメージは無意識の中から人の意識的な思考に捉えられる。このように意識と無意識の逆転の問題も作品に含まれているように思う。

敢えてカメラやファインダーを想起させる硬質な素材の立体物を画面の手前に配置することで絵と立体との関係をつくり、絵を見るときルールを暗示している。この作品のタイトルは、写真のデータがメモリーに保存される際に割り振られた番号である。

こちらのキャプションには「Do not touch this work.」、すなわち「手を触れるな」と書か

れている。これは作品「昼夜」との対比を強めることと、本作品において「覗く」という行為に焦点をあてていることを示している。

しかしこれらの作品には問題があった。変化の捉えかたについてである。これは私の反省でもあるのだが、「見る―見られる」関係において、持続的な運動としての時間を、位置的な移動として捉えてしまっていたがゆえに、連続する写真の反復を変化しているとみなしてしまった。またカメラのファインダーを覗くことで得られるとした限定的な視点というものは、感覚する私と対象との間に知的に把握できる空間が在るということになる。それは無数の点による時間のようなものであり、それは結局、ものの変化に「始まり」と「終わり」を与えることになる。変化は状態ではなく、変化そのもの、運動でなければならない。「行為性」という、ある意味限定的な身体性についての思考の危うさを感じられた。意志的、主体的に見よう、見せようとしても、かえって受動的に見せられる面が浮かび上がってくるのは、実際、風景の変容、「歪み」がなにか向こう側からの到来のように感じられるからであり、このようなカタチで作品化されたのは、カメラでの切り取りはたしかに不動の運動ではあるが、他者として私に到来するものでもあるからである。

スウェーデン滞在留学時に制作した作品である「Reflections」[図4-4]は、第一章三節「物質と記憶」で記述した島ブランノ（Brännö）での体験を元に制作したものである。これはイエテボリのギャラリー・トーマッセン（Gallery Thomassen）にて急遽参加が決まったグループ展「Påksalong（パスクサロン）」に出品し展示したものである。「Påksalong（パスクサロン）」は、英語で言えば「イースターサロン」であり、2014年は4月20日のキリスト「復活祭」にちなんで名を付けられた大きな展覧会イベントである。この日イエテボリ中のギャラリーは一斉にオープニングを行う。

イエテボリの街中に捨てられていた廃板材にアクリル塗料をたらしこみ、塗料がその表面の凹凸に任せて流れ、色彩や図像が定着する。そして浮かびあがるものから想起されるもの、思考するプロセス、その全体を現れては消える「風景」のプロセスとして表現したものである。絵具は日本から持ってきたものと現地で調達したものを使用した。決して具体的なモチーフは描かれてはいないが、碧く美しく、時に荒々しい風が吹くあの島で見た風景体験からはじまる、絵画の「風景」であり私の現実と記憶による色彩の連鎖である。この作品もまた即興的に描かれた。作品制作の工程は、墨と毛筆によって一面を淡く調子付けた支持体に、不透明なアクリル絵具による流し込みを施した後、幾何学的な図像を描いた。この黄色のアクリル絵具で描かれた三角形状の図像は自然現象としての流し込みに対比される形で、象徴的で人工的なイメージとして見られるだろう。これは島の岩場に立つ人間、自身と友人を表している。しかしそのように見えなくても良いとしているのが現在の作品のコンセプトである。本作品は40×120mという細長い廃板に描かれている。この作品から何らかの自然風景的なイメージを表していると理解する人は、おそらくこの横長い板のシルエットから何らかの風景画的な要素を強く捉えているのだと考えられる。

インスタレーション作品「POSTER」[図 46] は、まさにサイトスペシフィックな作品である。イエテボリの街中には、柱のような広告掲示版が点々と立っている。ポスターが大量にかつ乱雑に貼られているのは 2m50cm ほどの直方体の木の柱である。聞けばこのポスターは毎日新たに貼られ続けているため、欲しい人は自由に剥がし持ち去ってもいいという。私はイエテボリに着いて間もなく、特に理由もなく、その「読めない」ポスターを集めていた。直観的に「いいな」と思ったものだけをただただ集め、集まったポスターの数は実に 300 枚はゆうに超えるだろうと思われた。そのポスターを使い、コラージュによって、自らの感覚に従って再構成した平面作品を作り、最終的に広告掲示版へと戻すというプロジェクトをそのまま表現としたのが本作品である。私には「読めない」が、情報の記憶の介入なしに「見て－見られる」ことのできるポスターの向こう側には、おそらくスウェーデン人にはそのポスターの持つ情報と図像による記憶としての別の「風景」が「見て－見られている」ことだろう。思考による理解のはるか向こう側の、記憶として残る「風景」とはたして何か。この作品を私の環世界とするなら、「いいな」と意識し知覚する知覚標識のなかに、スウェーデン語の文字羅列がないということを指すだろう。環世界においてポスターは存在する。それがポスターだということがわかる。スウェーデン語の文字も存在する。ただしそれは知性的に、私には読めないということがわかるからである。しかしスウェーデン語のポスターは存在しないのである。実際、ポスターに書かれていた文字はスウェーデン語ではなかったのかもしれない。この作品は私がスウェーデン語を習得するにつれ、見える「風景」は変わり続けるだろう。この直観的な「いいな」も「風景の変容」であると考えられる。ポスターにおける物質的側面（デュナミス）すなわち紙、色、以外のものは見えていない。これもやはり価値観や意味の変化だといえる。

「歪み」の作品を「見る－見られる」関係において考察すると、まず「制作者が見ている事物（ポスター）と見る者（鑑賞者）が見ている事物は同じである」という図式だけが浮上するが、そうではなく、「私が見ているものは事物と異なり、見る者においても事物を越えて何か違うものを見る」という図式、つまり、それぞれがそれぞれの現在を再認していることになり、作品はその差異そのものとなる。

### 第三節 歪み（ひずみ）

本章第一節および第二節は、私が言い表す「風景の変容」、「歪み」の身体性の実践と、「行為性」による考察であった。本章第一節で述べたとおり「行為性」とは、身体性のうちのいくつかの行為に力点をおいたものであるが、これを部分へと完全に区別することはできない。それは一つの流れの全体のうちにあるからである。完全に区別しようとやはりどこかで矛盾が生じてしまうのである。「行為性」とは大きな意味で「描き連ねること」「創

造すること」としておこう。これを「ボトルディスペンサーを選ぶ」「ボトルを傾ける」「絵具を流す」「描く」「まわりの色やかたちとの関係を見る」などの部分に区別することはできそうだが、実際にやってしまうと矛盾が生じるのだ。

改めて「歪み」をまとめておこう。「歪み」は、成功の再認（風景の成立）と再認の失敗（経験されない記憶）の連続としてあった。また、エネルギーが一度デュナミスへと立ち返ることであり、「感覚－運動機構」あるいは「肉」としての対象と一つの身体性の全体を作りながら、同時的にもう一つの経験をするのである。それは知覚の差異であり、記憶（意味）の差異である。またこれは個人的な「生」ビオスから根源的な「生」ゾーエーを知覚し、さらに個人の「生」ビオスへと立ち返る経験することともいえる。それは自らの「死」との出会いを経験することでもあるが、決して不快に終わることはなく、まったく新たな経験としてある。

本論文において、このことは私にとって大きく衝撃的な出会いの体験としてあり、その体験の連続から徐々に意識化されてきたのは既述のとおりである。友人の「死」との出会いを根源的なものとし、ゾウの「生」と出会い、自身の生の回復が始まった。その流れの中で、インドにおける「死」を待つ人間と路傍の動物の「生」との類似性に直接触れてきたのである。これらのことにはたしかに大きな変化を感じたのであるが、実は決して大袈裟なことではなく、われわれが日常生活と呼ぶところの至るところにある。それは大学と宿舎を結ぶ通学時の道の途中の、池や公園の「風景」として。あるいは夕日の沈む海辺の岩肌や潮風などの自然風景、そして連続する絵具の広がりや、路上掲示板に乱雑に貼られたポスターとして。平凡で些細なことにも「風景」があると言えば、それは当たり前すぎるだろうか。しかし「風景」はそれ自体が身体的な生命なのである。

大事なことは、それらの些細な揺らめきのその全体をつくることである。相互的な運動のなかで「風景」は立ち現れる。「風景」は決して一方的に与えられるものではない。こう述べた上で私が絵画表現を選んでいるのは非効率的といわれるかもしれない。しかしそれが生きるということではないだろうか。エミール・ノルデの描かれざる絵が、描かれざる未来であると同時に、描かれた過去と現在であったように、絵画の未来はなにが起きるかわからない。私は「歪み」を知覚するたびに現在へと連れ戻されている。今まで見てきたものがまったく違うものへと変わってしまう風景体験。「風景」は歪み、歪み続けているのだ。

## 第四章 絵画と「風景」

### 第一節 完成の概念

「風景」も「絵画」も本来、身体的生命に類比的であると述べた。ここまでで得られた風景の変容、歪み、生の考察をもとに補論的な論述を行いたいと思う。本節ではまず「絵画」における完成という概念について述べる。

「風景の変容」は、身体性、相互的な関係性のなかで見出されるものであり、その知覚の仕方は人それぞれによって異なる。絵画を媒体として「風景」の成り立ち、及び変容をあらわすという意図は、風景が「風景」となることと同じく、身体性のなかで絵画が「絵画」となること、そのプロセスそのものを鑑賞者が体験するということにほかならない。つまり作者も鑑賞者もそれぞれが自由に「絵画」を知覚することが本来的であり、制作者である私が「私がどのように風景と出会ったのか」を「提示」するものではないということである。

私の作品が時に抽象的であり、また具象的であるのは、その都度自身の風景体験を求めて常に像を模索しているためである。作品「HORIZON / 展望 I-IV」[図 47] などの小作品にいたっては、まさに自身と絵との関わりは変化の知覚そのものを目的としており、それまで見ていたもの、地平線、水平線の見える風景は破綻している。

また、具象的なモチーフも、描かれるイメージはすべて断片的で、それだけでは「これ」としか言いようのないものである。周辺との関係性によって「何々かもしれない」と想起させるものである。[図 48] [図 49]。

私は「風景」と出会うため、「生」の模索の「場」をつくっているのであり、「風景」との出会いには明確な道筋があるわけではない。私にとって絵画は、みる者によって異なる「風景」との出会いの「場」なのである。しかしながら、「絵画」にはいつ「完成」するのかという問題がついてまわる。この「完成」について自身の主張を述べておきたい。

これについては、小澤基弘の提唱する「ジャコメッティ的アプローチ」を参照し考えてみたい。小澤はアルベルト・ジャコメッティの制作態度、あるいはその創造プロセスがわれわれに提示するものは、作品つまり絵画や彫刻を創造するということは一体如何なることであるのかという、言わば芸術創造の根源的な問題の問い直しであるという。<sup>38</sup>

芸術は作品という完成された美的価値をもつ「もの」を創り出すことをその第一の目的とするのか、あるいはそういった「もの」はあくまで結果的な産物に過ぎず、創り出された「もの」よりも、それを創造していく「こと」の方に、つまりその創造プロセスの方に力点を置くべきであるのか、この2つの捉え方がここで問題となってくるのである。小澤基弘はジャコメッティの絵画制作は後者の考え方をわれわれに提示してくれるとした。ジャコメッティは一切の完成の概念をもたない芸術家であった、とされる。

ここで問題とされている作品の「完成」には大きく分けて二通りある。現代においては

そこからより狭義で曖昧なものへと分化しているとされるが、一方はこれ以上のものは出来ない、到達したある段階を最上のイメージとし、終了し、停止すること。つまり「完了」を意味する。他方はそもそも制作を行う上で「完成という概念は存在しない」というものである。作品を制作するうえでまず「完成」という概念がそもそも存在しているか否か、というところからすべての議論は始まる。

「完成」という概念は確かに存するという主張には、制作意図とそのためのプロセスがシステム化され本来生ずるはずの試行錯誤を極力排除し、明確的な表現意図に従い進めた先にある、完成という到達点とするものと、完成の尺度を持ち、ある質を伴った「時」の到来が完成には不可欠であるとする主張がみられる。ここで小澤基弘は、絵画の制作がすべて明確な手順と目的性をもってシステム化されているのだとすれば、これ以上の論考は不要となるとし、現代絵画における現代性を特徴付ける完成の概念とは、完成の尺度は確かにあるがそれを定義することは困難である、あるいは不可能であるとする主張のなかにこそあると断言している。<sup>39</sup>

完成はあるという主張のなかで、「時」の到来、つまり絵画制作において作品完成を強烈に示唆する時や瞬間があるという主張がみられる。その「時」や「瞬間」は常に感覚的な言葉で形容される。「これでよいと思う時」、「気持ちよくいけた瞬間」あるいは「これ以上先には行けない限界の時」「ハッとする瞬間」などである。小澤は、その瞬間における質を自己内における新たな自己発見として把握することが出来るとし、自身の経験から「黄金の瞬間」と呼んだ。それはある無意識的瞬間、あるいは忘我の瞬間を経た地点に生ずるのが常であり絵を描いているという意識や自覚が喪失し、画面と自分が一体になったときに、突然新鮮な画面が生ずるのだという。小澤は現代絵画における完成の時を、至高体験的な自己実現を目指すものとした。

次に、完成の概念自体が存在しないとする主張について考えてみよう。この主張は、いわゆる伝統的な意味における作品の完成という概念それ自体を否定し、その有無を問いなおす観点であると言える。こうした類の画家は自身の問題を継続的な意識の下によって探り、明らかにしようとしているのである。またこの類の主張における「完成」からは終了や完全な停止、死などの不動のイメージが連想される。それはこの主張が絵画制作における行為性、「見ること」「描き連ねること」「創造すること」そのものをとりあげ、その質を持続とみなしているからだと考えられる。それゆえに一つ一つの作品は完成というよりは一つの「区切り」にすぎないとする考え方がある。この「区切り」はあくまで通過点であるのだが、かといって「未完成」になるとは言えないのが非常に重要な指摘である。「未完成」が示すものは「完成」の存在を前提としていわれる状態であり、創造される「もの」においてのみ取り沙汰される問題なのである。生成変化、純粋な持続としての創造する「こと」においては、作品は変化し続けているという意味で常に「未完成」なのであり、そこに作業的な「終わり」があるとすれば、それは始まりとして、持続のなかの「区切り」としてある。



ジャコメッティ的アプローチは、創造される「もの」よりも創造する「こと」の方に力点を置くような作品認識のあり方である。ジャコメッティは描画行為を通じて自分自身を純粋な認識主体としていた。彼は常に、自身の眼を通じて獲得される外界の知覚認識を出発点としていた。<sup>40</sup>またジャコメッティには作品を完成させることやそれを他者に提示しようという意図はまったく存在しないとされている。<sup>41</sup>制作を通して本来目指すものは限りなく流動発展する創造のプロセスそれ自体であり、まさにそれが本質的制作そのものであり、もしそれが完成というカタチで固定されてしまったならば、絵画は単に「物の上に貼り付けてある記号」となってしまう。

ここで改めてボリス・グロイスのアート・ドキュメンテーション論について再考することができそうである。これはもうボリス・グロイスのいうアート・ドキュメンテーションと同じではないか。いわゆるアートワークをつくっていてさえ、ドキュメンテーション的な捉え方が可能なのである。

また、ここで今一度自身の言う「風景」に戻って考察しよう。感覚的に述べて、私が風景体験と呼ぶ体験における「風景」との出会いは、この作品完成の「時」の到来に非常によく似ている。というのも、私は眼前の風景や場面を予期せず、「風景」として認識するからである。そしてそれは意識的な瞬間ではなく無意識的瞬間を経たときにおいてである。この点だけでのみいえば、ある質をもったゴールとして、「風景」が完成する瞬間がどこかに存在することになる。しかしそれはやはり不自然である。それだけでは、意識的になればなるほど「風景」がその姿を変えることの説明がつかないのである。

それはこの「時」の到来の瞬間における身体的な関係を不在で隠されたものになっているからだと思われる。そのとき人は完成を感じるのではなく、完成を知性的に思考している。

また完成の概念をもたないとされるジャコメッティは、制作プロセスのなかで遭遇する発見、制作することによって自身の内側に生じるであろう進歩に大きな意味を見出している。<sup>42</sup>作品に完成というものはないとするにも関わらず、この発見や進歩の知覚は、本質的には「時」の到来と同じものである。それはつまり自らが感覚し体験すること、新たに身体性を獲得すること自体が、自身の芸術における核となり、そして芸術の求める対象となることである。このことはジャコメッティの「ヤナイハラの肖像」という一連のタブロー制作〔図 50〕やドローイング〔図 51〕からも伺える。ジャコメッティは 1955 年に取材として訪れて来た哲学者の矢内原伊作と出会い、モデルとして描き続けた。そのプロセスは「絵画」を構築的に仕上げるというような描画プロセスではなく、モデルの頭部を描き出しては消し、再び描き出しては消すという「行為」の連続的な繰り返りで成立している。制作は最終的にはモデルが帰国してしまい作品は「未完成」という形で終わっているが、一日 10 時間以上も描き続けることもあったという。その克明な記録は矢内原伊著作『ジャコメッティ』に記されている<sup>43</sup>。

ジャコメッティは彫刻家であると同時に画家であり、自身の眼を通じて獲得される知覚認識を創造の出発点としていた。ジャコメッティは目に見えるものを現実とし、目に見えないものを視覚化するという呪術的な効果を嫌い、終始論理的に明晰に現実を描き出そうとした画家だとされる<sup>44</sup>。ジャコメッティは、芸術は見るための手段にすぎないといった<sup>45</sup>。まるで絵画（芸術）が何か別の現実を捉えるためのものであるかのように言い表している。これは眼前の絵画がまぎれもなく現実であることを知的に理解していながら、もはやまったく別の次元の現実として捉えられているとっていいだろう。

ジャコメッティにとっては、とりわけ生きた人間であるモデル矢内原伊作の顔をキャンバス上で「実現」することが問題であった。彼にとって自身の眼にみえる世界、すなわち矢内原の顔はまぎれもない現実であるが、自身が描いた線や色彩、そして矢内原の肖像もまた、現実と一致することを目指すための「もうひとつの現実」であったといえる。

ところで再現や模倣というものは目指すべき確固たるオリジナルがあることを前提としている。オリジナルは複雑になればなるほど、不分明なものとなる。なぜなら境界を定められないからである。その不分明なものを精査し理解しようとする芸術は科学と同じ道を辿る。

見えるままに描くということは、一筆を入れる度に変わる絵画の現実も視覚に捉えられるということであり、見えるということである。このように絵画が他の現実の「再現」や「模倣」の側面をもつ限り、描かれたもの（類似した現実）と他の現実のあいだの差異は広がるばかりである。ジャコメッティは自身が描くことで見出されてしまう類似が自身の感覚にとって近づいたか遠のいたかということを見極め、その度に一方で「何ものかが見えた。今日ははじめて進歩した」と喜び、他方で「今までの仕事は全部嘘だ。やり直さねばならない」と嘆いた<sup>46</sup>。ジャコメッティは見える通りに彫刻し、描き、あるいはデッサンすることが自身には到底不可能だと自身で述べており、絵画の再現の不可能性を知っていた<sup>47</sup>。にもかかわらず、これこそ自身が試みざるを得ない唯一のことだといい、描き続けた。一見矛盾したジャコメッティの芸術は、感覚することそのものを求める手段であり、それはもはや何かをつくり、表現するという枠組みを超える、根源的な創造であったのだといえる。この偉大な作家の制作の姿勢と過程、「未完成」とされる作品から全面に見える葛藤、そして「失敗」に深く共感させられる。そこに他者とは比較できない、根拠を必要としない絶対的な価値としての「良さ」を感じるのである。

大切なことは絵画と自身との関係性のなかで求めようとしているものが、「金銭的価値のある美術品（アートワーク）」としての「絵画」をつくることではなく、自己の感覚を磨き増幅させることにあり、すなわち新たに身体性をつくっていくことにある。それは作品を見るものにとっても、深く生きることを考えるきっかけとなりえる問いかけなのである。問題は「時」の到来をどのように捉えるかである。

「風景の変容」における作品制作は、ひとつの風景体験における創作衝動から始まり、

多くの場合漠然としたイメージとも些細な発想とも言い表すことの出来ないものを追い求めるかたちで描き始める。体験における「見えたもの」はすでに記憶になっている。

制作過程のなかでは、画面は地面に平行してある平面にすぎない。体験（記憶）に向かい描くのであるが、行われるのは画面に絵具をたらし、それを見て、垂らす（あるいは流す）行為の連鎖である。それは支持体と、さらに分けるなら絵具の色彩と感覚―運動機構、回路をつくることであり、このとき絵具の再認が行われる。絵具を垂らす行為は連続して即興的に行われる。この即興的な行為の中では、その一回一回の行為の集積が記憶となり、イメージは描かれるのであるが、この行為の連続が「絵画」という表現形式として捉えられるときの一つは、その横になっていた平面が、文字通り立てられたときであるといえる。

立てられた平面を見て、「絵画」を描くことを思考する瞬間がある。画面の構成や色彩・線の調和を図り、創造する瞬間である。このとき自身のなかでは「絵画」を作る意識になるのであるが、しかしこの出来上がった一つの閉じた習慣的な体系・完結した機構を「壊す」衝動に駆られる。表面的な図像がイメージとしての機能を働かせないように調整を行うのである。私は自身の記憶に向かって描き、その記憶がまったく別のもの（意味）として画面に現れたと感じた時、「生」の実感を得ているのである。しかしここで作業を止めることはほとんどない。これまでの制作を振り返り、自身の作品の中に具体的な図像イメージを確立させることのないまま作品に「区切り」をつけていることがわかった。

「区切り」のきっかけは様々で、すべては身体の外側からの所与にある。使っていた絵具が無くなったとき、予め決められていた締め切りの日が来たときなどである。つまり制作時においてある種の「時」の到来は感じているのだが、それが作業の完了には直接的につながらず、完成とはみなしていないということである。

私にとって絵画制作そのものが、私の身体や「風景」と呼ばれるものの変容のプロセスの記録であり、また思索するものとしてある。そしてその記録は発生を繰り返し、さらにその思索としての「場」が人と関わることで変容していく。そこに「完成」という概念は存在し得ないのである。

問題は作品が完成することによって創造の時間が止まる、「完了」あるいは「終焉」とみなしてしまうことである。なんらかの「時」の到来も経験的にあるとは考えられる。私にとって「生」の実感であるところの完成の「時」を安易に「完了」とすると、一方で完成は何か絶対的なものとなり、他方で完成の概念をもたないものは、創造や発見の時間を終わらせないために一枚の絵を描き続けることしかできないものになる。

持続的な創造、時間のなかでは完成は存在しない。ただしそれは絶対的な「完了」としての完成である。完成があるとすれば、それは未完成のなかにある。作品のなかに時間があるのではなく、時間のなかに作品はあるのであり、風景もまた然りである。実在としての時間に完成はなく、完成の概念は「区切り」となる。この「区切り」に代わるものの例えを、まさにベルクソンは著書『創造的進化』において大変わかりやすく示している。

以前の出来事とは全く異なり、以後の出来事とは全く係りがないように思える無数の出来事が起こる。しかし、それらの出現の連続性は、それらが現れているとき背景となっているものの連続性から浮かび上がってくる。また、それらを引き離している間隔はその連続性のおかげで存在する。それらは交響曲のところどころで鳴り響くティンパニのようなものである。われわれの注意がそれらに固定されるのは、それらが他の出来事よりも注意を引くからである。<sup>48</sup>

そしてベルクソンは世界の未来は定まっておらず、世界が未完成だといっている。<sup>49</sup> われわれが日常的に使う「未完成」という言葉の真意を、問い直さねばならない。

## 第二節 時間について

完成の概念についての自身の考察が述べられた。そして完成は時間を切り取ってしまうものとして捉えられた。次いで、時間について、第一章において取り上げたユクスキュルの環世界と、ベルクソン哲学における時間論を考察したい。

ユクスキュルは、時間とは瞬間の連続であるとした。人間にとっての瞬間とは、18分の1秒（約0.056秒）である。ユクスキュルはこの数字を映画というメディアに訴えかけることで導き出した。映画館のスクリーンには動画が映されている。映しだされた人や物は滑らかに動いている。しかし映写機のメカニズムからわかるのは、スクリーン上ではコマの映写と暗転が繰り返されているということである。すなわち私たちが映画を見ている間、スクリーンは何度も暗転している。

しかし、われわれの目には真っ暗なスクリーンは見えない。なぜなら各コマの停止とスクリーンの暗転が18分の1秒以内に行われると、暗い部分はわれわれの目には感じられないためである。（現在の映画は1秒間に24コマのスピードで映像を動かしている。）

ユクスキュルはこのように述べる。18分の1秒以内で起こることは人間には感覚出来ない。したがって、人間にとって18分の1秒とは、それ以上分割の出来ない最小の時間の器である。人間にとっては18分の1秒の間に起こる出来事は存在しない。そして、すべての感覚は同一の瞬間信号に従うものであるから、すべての感覚世界にとって瞬間の長さは常に一定である。つまり、空気の振動も18分の1秒になるともう区別がつかず、単一の音として聞かれる。また人間の触覚においては皮膚に加えられる1秒に18の打撃を、一つの連続した圧力と感じのだという。

人間の環世界に流れているのは、この「最小の時間の器」である18分の1秒という瞬間が連なった時間である。ユクスキュルはこの時間を知覚時間と呼ぶ。

また人間と異なる知覚時間を持ち、したがってその環世界での運動の経過が人間の環世界におけるよりゆっくりあるいは早く生起する動物もいる。

カタツムリは3分の1（あるいは4分の1秒）より短い時間を感覚できない。カタツムリの足下に小さな棒を差し出すと、カタツムリはその上に這い上がろうとする。1秒間に1回から3回棒を近づけるとカタツムリは退いてしまう。ところが棒が1秒間に4回運動するとカタツムリは棒に這い上がろうとする。カタツムリの環世界では1秒間に4回運動する棒はすでに静止した棒となっているのである。このことはつまり、カタツムリの環世界にあっては、すべての運動経過が人間の環世界におけるよりずっと速く経過することを示している。第一章第四節では環世界というものが生物ごとにどれほど異なっているかが示された。単にそれぞれの世界があると言っているのではなく、すべての生物がそれぞれ異なった時間を生きているのである。

では次に、ベルクソンの時間論について考察していこう。

ベルクソンはまず、「存在する」という語が正確に何を意味しているのかという問いに答えるために、みずからの意識に目を向ける。普段は目立った心理状態しか意識に上らないが、注意してみると、互いに区別される心理状態ではなく、絶えず変化する連続しかないことに気が付くという。そして、各瞬間をつなぎ、過去全体を現在に結びつける記憶力、あるいは持続と呼ばれる時間こそがわれわれの实在そのものであると考える。この記憶力、持続が毎瞬間訪れる現在を過去に取り込み、絶えず人格全体を変化させる。われわれの意識にとって、「存在するとは変化することであり、変化するとは成熟することであり、成熟するとは無限限に自分を創造することである」という結論に至った。こうしてベルクソンは「存在一般」を無機物と生物に分け、意識とは異なり物質的対象は変化しないとする。見かけの変化も、それ自体は変化することのない構成要素が配置を変えただけである。

しかし、時間について科学者が物質同士の結合を数式上で瞬時に導き出すのとは異なり、われわれが、砂糖が水に溶けるのを待つ場面のように、具体的に「生きられた」として検討すると、時間はどこかにあるという。砂糖水をつくるために砂糖が水に溶けるのをわれわれが実際に待たなければならないのは、それら物質的対象が意識と同様の实在原理を基盤に現象しているからに他ならない。この「待たなければならない」という経験が、ベルクソンの实在理解が意識に限られたものではなく、外的な物質的世界にも押し広げられているということをわれわれに示している。

ベルクソンは、時間とは分割することが出来ず、支えを必要としない変化（持続）であるとし、次のようにも述べる。

時間とは遅延であり、すべてが一挙に与えられているのを妨げている。とするならば、時間は創造と選択の乗り物ではなかろうか。時間が實在しているということは事物のうちに非決定性が存在することの証明であり、時間はこの非決定性そのものである。<sup>50</sup>

これは前節の「完成」の問題としても捉えられる、重要な問題である。

そして本稿でも幾度か述べてきたように、ベルクソンの時間論において、過去は現在を

投げ返すかたちで現在と同時的かつ即自的に在る。つまり存在するのは過去であり、対して現在は生成するものである。[図 3] の逆円錐はベルクソンの時間の過去と現在の関係を表している。円錐の底面ABは純粋な過去であり、頂点Sは現在の知覚を表わす。あらゆる瞬間に現在を描くSは、絶えず前進しており、表象の動的平面Pに絶えず触れている。また、ASは知覚の線でありBSは想起の線である。知覚しているときは頂点Sで収縮しており想起によって表象を作り出すときは底面AB、つまり過去へと拡散している。経験された記憶は底面ABに向かって一般観念化されていくのだが、A'B'、およびABはその観念化の度合いを表している。<sup>51</sup>

以上のことを一見すると、ユクスキュルの環世界における各生物がそれぞれ異なった時間を生きていと表わすところを、ベルクソンの時間論は根本的に否定する立場にあるように思われる。大事なことは、時間という概念において環世界における非連続性（空間配置的な時間）とベルクソンの連続性（持続する時間）の二面的な表現がなされている事実に着目すべきということである。

「風景」の新たな解釈を求めてきた。「風景」とはそれ自体が身体性をもつイメージとしてあり、「生」としての持続的な変化である。客観的環境や客観的空間が存在しないとすれば、「風景」は一つの環世界としてあり、われわれがまわりの環境の中から、自分にとって意味のあるものを知覚し、その意味のあるものの組み合わせによって、自分たちの世界を構成していることになる。このことはユクスキュルの考えをもとにしているが、「風景」における時間はベルクソンの時間論によって解釈できるものだと考える。すなわち過去が存在し、現在は生成する。過去（記憶）には二つの記憶があり、一方は習慣としての記憶である（記憶の第二形式）。有機体のなかに固定されており、様々な可能的な呼びかけにしかるべき応答を保証している。もう一方が真の記憶であり、数々の事実とその場所を与え決定的な過去のなかで現実活動している（記憶の第一形式）。現在はつねに過去へと照らし合わされ、古い現在として現在と同時的に在るということであり、それは「生きる現在」を構成している。この点において未来はまったくわからない、まったく決まっていないということを指す。この非決定性こそが自由である。

「風景の成立」はこの生きる現在そのものであり、「風景の変容」は同時に在る古い現在である。古い現在はすでに経験したひとつの現在としての記憶なのであるが、このとき現動化している現在に働きかける。そして現在が同時に記憶されていくことで、まだ記憶されていない現在の到来を現動化したものとして感知することができる。

「風景の変容」を知覚した時、未来はまったく未決定の自由としてあることを体験する。それは変化そのものとの出会いであり、眼前の風景が何かまったく別のものへと変わってしまう体験となる。「風景」との出会いはあるときは絶望的な不安をもたらし、またあるときは喜びをもたらす。それは「生」の実感となって現れるのである。

### 第三節 自由について

われわれの知覚の体系は、物質の体系とは異なり不確定の要素を含んでいる。第一に時間である。ついで第二に記憶である。われわれは存在する過去を利用することで現在に不確定な要素を持ち込むのである。これによって未来がまったくの非決定であることがいわれるのは前節のとおりである。

生命はすべて不確定性（非決定性）をもっている。それは脳（神経系）の発達によって、それが複雑になればなるほど、知覚（現在）において感覚し、返すことのできる行動、可能的な行動が増大するような尺度を指している。初歩的な有機体、例えば第一章第四章で取り上げたダニなどにおいて、物質によって受けられた振動がもたらされるためには直接的な接触がなければならず、感覚し行動することはより機械的となる。神経系の発達によって、躊躇により多くの余地を残すにつれて、動物の関心を惹く対象の作用がその動物に感じられるようになるまでの距離は、それだけいっそう増大する。したがって多くの行動を選択できることになり、その行動に見合った自由を入れるのである。これは身体的な関係「感覚—運動機構」における知覚の、すなわち現在の自由である。

現在（知覚）に過去（記憶）がもちこまれ、記憶が「古い現在」として利用されることで再認が行われるのであるが、この「古い現在」がさらに過去（記憶）として蓄積されるとき、「古い現在として経験された過去（記憶）」と「経験されなかった過去（記憶）」に分けられる。これらの過去（記憶）のうち経験された過去（記憶）が連続することで、一つの習慣的な記憶の体系ができる。現在に利用される過去も、利用されない過去も結局過去として保存され、それによって過去は存在するとベルクソンは言っているのである。<sup>52</sup>では存在する過去に不確定性はあるのかと言えば、私はそうではないと思うのである。

われわれは様々な記憶（過去）を呼び起こすことができる。直前の行動とは全く異なる記憶である。しかしそれは一度必ずどこかで経験された記憶であり、現在に「古い現在」として「経験されなかった記憶」として繋がるのである。このことは、現在と直接的な繋がりが無いという意味で再認の失敗を表わすのであるが、決して全く経験されてこなかったものではない。われわれはこの現在に呼び出された、現在に繋がらない過去の記憶の意味を捉えなおし、過去を生きなおすことができる。これがすなわち記憶の不確定性であり、過去の自由というものではないだろうか。

過去の自由。それはビオスとゾーエーの間であって、人はこれまでの生を再認しなおして新たに生きていくことができる。これによって私は、私でない別のものへとになっていく。例えば、友人が死んだという事実は変わらないとしても、私の現在に呼び起こされる過去のなかで、友人はたしかに生きているように。私の制作は存在する過去を認め、かつそれを生きなおすことができる自由であることを確認する、記憶の制作であるともいえる。ただしそれは現在としてあり、まったく未決定な未来へと向けられた「歪み」のような流れの全体のなかにあるのである。

おわりに

人間は自身の身の回りにある物事に対し「感覚—運動」的な利害関係をつくり、その全体の中を生きている。これはつまり人間は生きているだけで自分自身という個に立ち返るプロセスを常経験しているということである。そして人間には自身の身体だけでなく「もの」との関係をつくり個別の経験を全体へと拡大する能力がある。その全体のうちのひとつが社会であり、その能力を上手く利用しようとするひとが表現者であるならば、表現者とそうでないひとの差異はほとんどなく、表現者は特別な存在ではないといえる。ほとんどすべての人間は「もの」を使って「こと」をつくり、自分と自分以外の何かを発信しながら生きている。表現者がこの能力を上手く利用するということは、その「表現」における全体のイメージが社会の価値基準に沿って上手く共有される機能をもっているかどうか、普遍的であるかどうかという判断に委ねられているということになるだろう。

普遍的なもの、普遍的なイメージとは言葉であり記号である。物事の普遍性の尺度は思惟的に理解できるかどうかの判断によって決められる。普遍的でないもの、わからないものは理解を超えたものであるとして、別の価値観、非日常などという言葉によって一括りにされる。人は理解できないものに対して向き合うことを止め、他と比較し、優劣をつけることを当たり前に行っている。しかし、このなんだかわからないものに出会い、それについて考え悩み、探求し葛藤するプロセスこそが生きる実感を生み出すのではないだろうか。そして、このプロセスは深い自己探究なくしては決して得られないものである。

「風景」との出会いは、わからないものとの出会いである。それは到達するであろう真実がないということではなく、真実が一つの価値観によって捉えきることのできない、不分明なものとの出会いなのである。例えば、事物と関係をもつことで新たに意味が付与されることや、物事の価値観が変わることであり、日常と非日常の境目が定まらないことである。イメージは常にその姿を変えながら浮遊しつづけており、捉える者がいる限り、その変化の知覚は留まることはない。

絵画空間を行為する場や劇場的な舞台として捉える自身の制作は、技法的にアクション・ペインティングの影響を受けているが、この技法はあくまでも自分自身が描く行為、体験を一元的に捉えないようにするための一要素である。またこの技法によって現象した画材の野生的振る舞いや、自然風景や動物というモチーフからさらに主観的な感覚を得てそれを表現しようとしてきたという意味では、自身の精神的背景には表現主義的な思想があることも認められる。しかし現在、自身の絵画がこれまでの美術の文脈においてどの立ち位置にあり、表現していくかということはあまり重要ではない。

私は近代以降の美術（絵画）が消費社会の金銭的価値によってその表現の価値を測られてきたものと捉えている。それは端的に言えば誰か他の人が既にやっていたらその表現はもはや新しくなく無価値であり、全く新しい表現をするためには人とは違うことをやらなければならないという、差異化が前提とされた「つくる」美術であり、絵画と絵画を比



べ、人と人とを比べるなかで一つの定規として機能してきた金銭的価値によって、逆説的に価値を固定され優劣がつけられる美術である。私はこの美術の文脈とは別の次元を立てて制作を行っている。日常の諸相の一つでありながら、金に変えることのできない「稀な」ことをそのまま作品化する美術、体験としての絵画の制作である。われわれの日常にあり誰もが体験していることであるが、気づかず気にとめず見過ごしてきたものを掘り起こすことであり、造形的な思考から逃れることである。消費社会的な美術の捉え方をすでに存在する次元として認めた上で、対立したものとして否定するのではなく、一度忘れる。その意味で、自身の制作は「絵画」が「絵画」であり、また「絵画」でなくなるプロセスを望んでいるということなのかもしれない。

作品「Reverberation / 残響」[図 52] は H360×W960cm の巨大な絵画作品である。これまでの自身の制作のなかでも一番大きなこの作品は、ボルトによって連結された H120×W240×T4.5cm の 12 枚のパネル組みで構成されており、その描画はすべてアクリル絵具の流し込みによる「描く」行為の連続によって成立している。そのプロセスは 2012 年作品「無題/untitled」のやり方と同じく、事前にできるかぎりイメージ（図像）を設定せず、言葉を紡がず、自身の感覚に従って描きはじめるという手段をとっている。色彩は 200 種類を越えるアクリル絵具のボトルチューブから即興的に選ばれ、描かれた線や見出されるイメージ（図像）は描くという運動、その都度の反射現象として結晶化していく。この絵の制作時にはいくつかの明確なルールを設けている。まずボトルディスペンサーに入れ混ぜた絵具、メディウム、水の分量は常にボトルの容量である 200ml～350ml を保ち、ボトルに一度入れた絵具は使い切るまで描く手を止めないこと。これは自身の書道の経験を演じており、連続する「描く」行為の一単位としてある。そして、この技法にとってもっとも大事なことは「水」で描くということにある。私たちの日常生活に必要不可欠であり、密接な関係をもった「水」の流れるという物理的現象、すなわち「水」という物質との関係性を見出していく運動そのものである。また天地を定めることも大切なルールである。これは絵画を離れたところの風景体験が現実のものであり、その状況下の重力の存在を意識しているためである。制作時には複数のパネルが完全には固定されず、地面と並置され描かれているため、注意して見ると広がった絵具がパネルの繋ぎ目で流れ落ちているところがいくつも見られる。そして隣接した絵具（水）同士はところどころで交叉し混じり合い、中間的な調子をつくり定着している。この非連続による連続という不分明な状態は、作品の全体の把握に時間がかかることを意味している。この時間は、数学的な位置をもたない持続的な時間である。絵に描く対象はあるのかと聞かれれば、あると答える。描くなかで生まれてくる非意志的なイメージであり、記憶の全体である。ただしこの作品が展示される時、作品の全体のイメージが具象的なものと捉えられるか、抽象的なものと捉えられるかは未決定である。そのどちらにも可能性があり、両極を揺れ動くイメージを最大限に求めるのが自身の制作なのである。大切なことは制作のなかで風景を体験することにある。

本作品は2015年2月、金沢21世紀美術館で博士課程満期修了展の展示作品として展示され、作品の大きさは制作前にすでに与えられた展示空間の壁面一面(H380×W1000cm)に合わせて、壁面と絵画とが一体化することを意図してつくられている。その展示空間内では作品を意識的に「見よう」とせずとも必ず作品の前を必ず歩き、視線を動かし「見える」ことになる。[図53] 見ようとすることも見えてしまうことも見ないようにすることも、すべての行動が並列する。鑑賞者が絵画を見るという一方的な構図から、絵画を見て、絵画に見られるという相互的な関係性が生まれる。まさしく空間全体のなかで「絵画」と新たな身体性を獲得できる状況、「風景」の身体的構造である。自身の足で実際に歩き、もの（絵画）、人、空間が一体となった場の関係性のなかで、それぞれの出会う「何か」、比較対象を外にもたない根拠のない良さ。その変化が「風景の変容」である。「風景」が立ち現れる瞬間、それは部分的で一時的な関係性として現れるかもしれない。しかしそれはたしかに現象する。

題名の「残響」は、音源の振動を停止したのちも引き続いて音が聞える現象を指している。残響はほとんどどんな場所でも生じており反射を繰り返し全体に響く響きをいうが、直接音との区別がつかず、繰り返しがカウントできないという。これは自身の絵画における「風景」の出会いをよく表している。描き求めるなかで、最初の出会い（直接音）を感じ、その響きは画面全体へと広がり（残響音）、記憶となる。またその記憶は現在として利用されていく。その連鎖が一つの流れとなる。ただし描かれたものはジャコメッティのタブローのように、造形的観点から一概に美しいとも言えない混沌としてある。私たちは常に現在を生きると同時に、過去（残響）の中を生きているのである。

本論文は、現代における「風景」の再考、それにともない変容を見せてきた自身の絵画表現の模索であった。この考察は身体を介さずにして与えられる「日常」、「世界」という幻想への懐疑であり、新たな「風景論」の構築を目的とした。

今日私たちが出会う「風景」とはなにか。また、「風景」に出会うはどういうことを表わすのか。今ならその答えを、ひとつの流れのなかに見出すことができるだろう。

「風景」とはそれ自体が、私たちに類比される身体的な生命であった。私たち自身が、身体的に関係を結んだ全体である。それは、私たちが感覚し、運動を返すことのできる関係であり、それがひとつの「環世界」である。私たちは身体性によって風景のうちの事物が何であるかがわかる。しかし、それが何であるかがわからない、以前とは何か全く別のものになったということが実際に起こる。それは「風景」が歪み、歪み続ける変化そのものであるためである。われわれはこの変化に出会っているのである。

「風景の変容」、「歪み」は再認と再認の失敗、つまり現在に経験されない記憶の連続としてあった。「歪み」は持続的な時間である。われわれは過去が存在し、生成する現在とともにあることを感じ未来が全くの自由であることに気付かされる。そして過去もまた、自由となる。過去すなわち記憶の自由は、個としての「生」と根源的な「生」との間にある。

記憶の自由は「生」の円環を潤滑にする。人はみなこれまでの人生を再認し、新たに生きていくことができるのである。「風景」は、そのことばだけでは言い表すことのできないこのような悠久の流れそのものなのである。

「死」と「生」との出会いから始まった私の創造の衝動、そして制作は、現在、「風景」と出会うための流れのなかにある。それは絶望と希望の混在を受け入れ、生きた実感を獲得すること、生きることに繋がっている。これは新たな表現の思索というよりは、むしろもっと根源的な、生き方を探る方法論として捉えることができるのではないだろうか。

生涯、自身の感覚に従って、行為性、すなわち行動し、描き、創り続けることによって、自身もまた今日の「生」、「風景」を感じ、考えさせるものとなれば本望である。

宮田 義廣

图版



図 1「水辺」の風景写真（一部）スウェーデン・イエテボリ 2014 年  
この池に向かって右側に位置するところに公園がある。

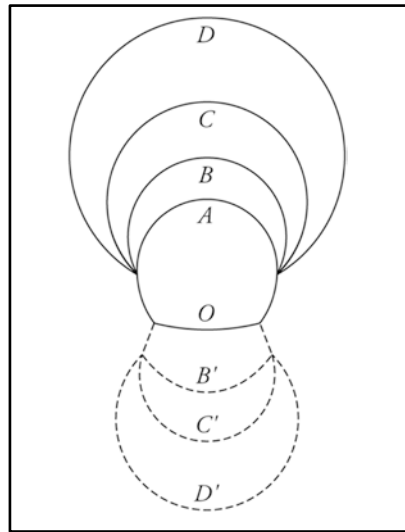


図 2 ベルクソンの知覚と想起の追いかけ合い

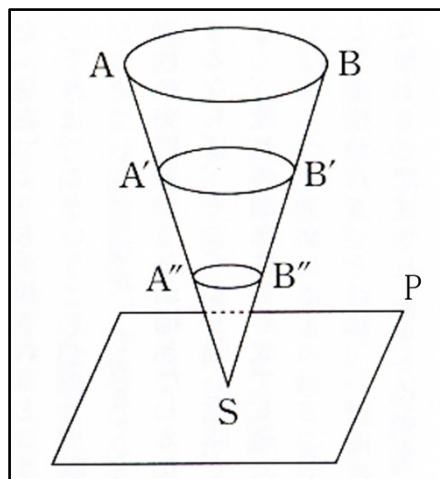


図 3 ベルクソンの逆円錐



図 4 「宿借り」 2008 年  
H162.1×W 130.3cm キャンバス、油絵具





図 5 「天上」 2008 年  
H162.1×W 130.3cm キャンバス、油絵具



図 6 「barber」 2008 年  
H130.3×W162.1 c m キャンバス、油絵具





図 7「ただ其処に在る世界」2010 年  
H194.0×W162.1cm キャンバス、油絵具



図 8「NORA NORA NORA」2010 年  
H194.0×W162.1cm キャンバス、油絵具



図 9「脆弱な嘘」2010 年  
H162.1×W 130.3cm キャンバス、油絵具



図 10 取材写真（一部）インド・ヴァーラーナス 2009 年





図 11 「有象無象のワルツ」 2010 年  
H145.5×W145.5cm キャンバス、油絵具



図 12 「midnight downtown」 2010 年  
H194.0×97.0cm キャンバス、油絵具



図 13 「YOMI」 2011 年  
H145.5×W145.5cm キャンバス、アクリル絵具、油絵具

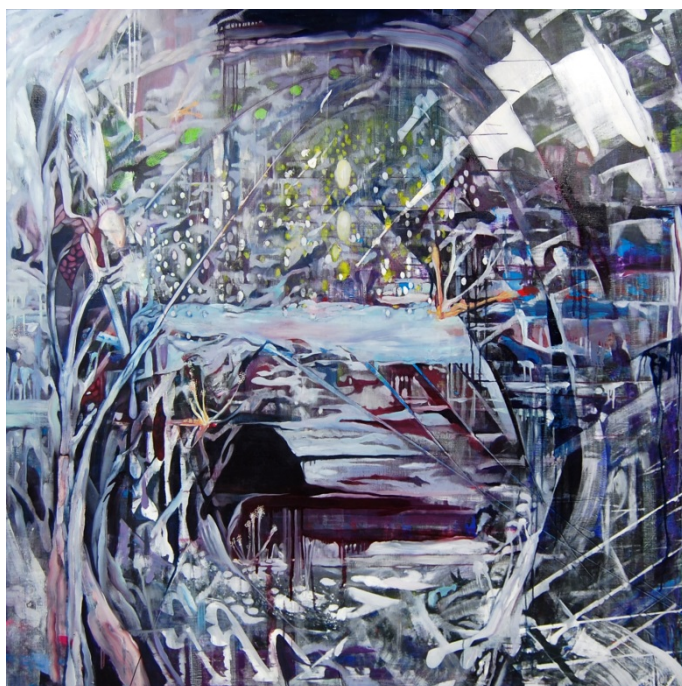


図 14 「宵」 2011 年  
H194×W194cm キャンバス、アクリル絵具、油絵具



図 15「無題」2011 年  
H41.0×W31.8cm  
キャンバス、アクリル絵の具



図 16「無題」2011 年  
H45.5×W38.0cm  
キャンバス、アクリル絵の具、油絵具





図 17 「White syndrome I」 2012 年

H227.3×W227.3cm キャンバス、アクリル絵具、油絵具

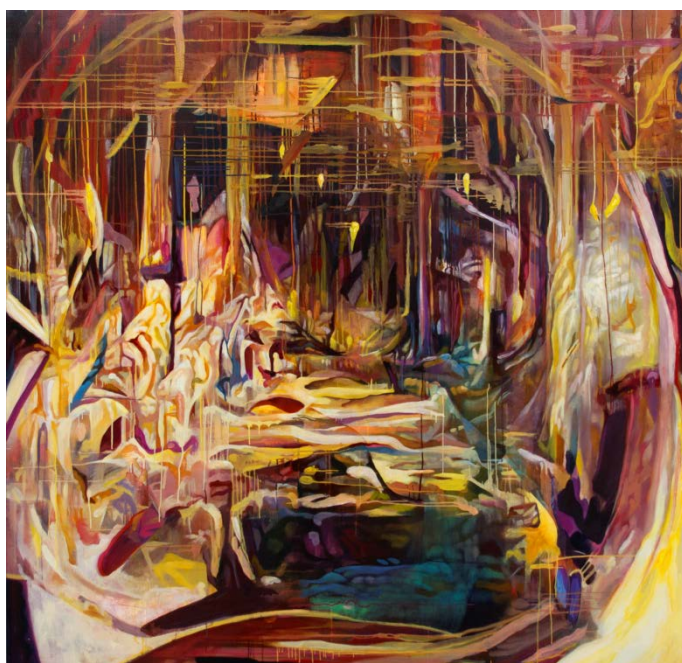


図 18 「White syndrome II」 2012 年

H227.3×W227.3cm キャンバス、アクリル絵具、油絵具



図 19 エミール・ノルデ  
「帆を広げた平定帆船」1913 年  
H28.9×W32.1cm 水彩



図 20 エミール・ノルデ  
「湿地帯の風景」(制作年不詳)  
H35.4×W47.6cm 水彩



図 21 エミール・ノルデ  
「北フリースラントの夕景」(制作年不詳)  
H33.3×W47.1cm 水彩



図 22 エミール・ノルデ  
「海と薄紫色の雲」(制作年不詳)  
H36.5×W50.8cm 水彩



図 23 エミール・ノルデ  
「花と雲」 1933 年  
油彩



図 24 エミール・ノルデ  
「黄金の仔牛のまわりの踊り」 1910 年  
油彩



図 25 エミール・ノルデ  
「トリオ」 1929 年  
油彩



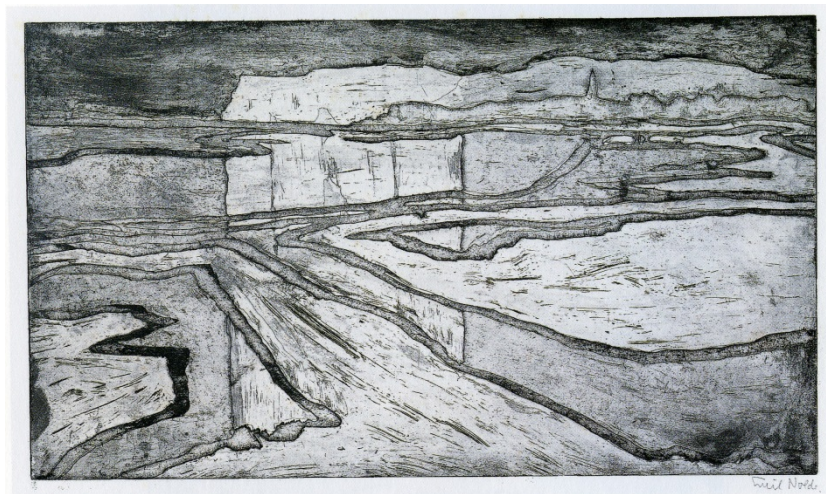


図 26 エミール・ノルデ  
「夕暮れの風景」 1922 年

H24.9×W42.7/8cm エッチング、アクアチント、銅板、黒インク手漉き紙

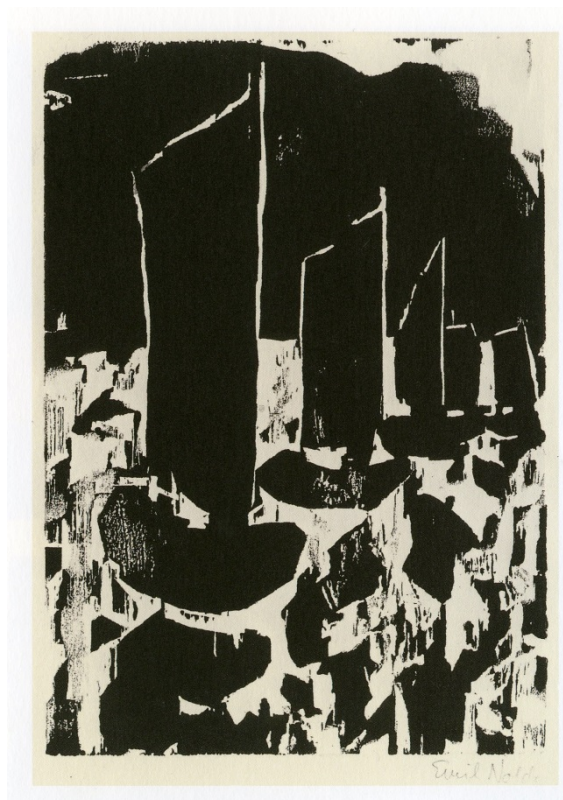


図 27 エミール・ノルデ  
「漁船」 1910 年

H30.2×38.5/6cm 木版、手漉き紙



図 28 エミール・ノルデ  
「生贄」 1938-45 年  
H18.8×W14.3 c m 水彩



図 29 エミール・ノルデ  
「赤い光の中の風景」 1938-45 年  
H18.2/5×W27.3cm 水彩



図 30 エミール・ノルデ  
「緑色の海」 1938-45 年  
H17.4/8×W22.6/9cm 水彩



図 31 液体アクリル系塗料



図 32 ボトルディスペンサー（先端を切って使用するもの）

容器に水と定着剤、塗料を入れ、配分を調節する。

画面に線を引くように描く。



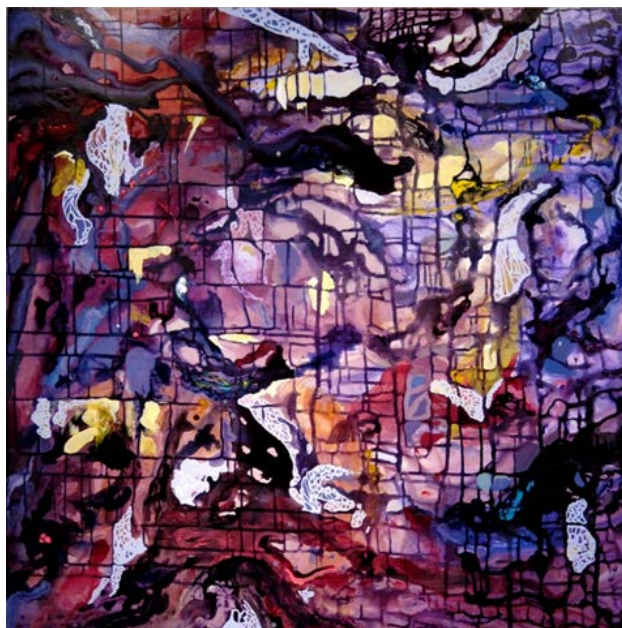


図 33 「無題/untitled」 2012 年  
H162.1×W162.1cm パネル、アクリル絵具

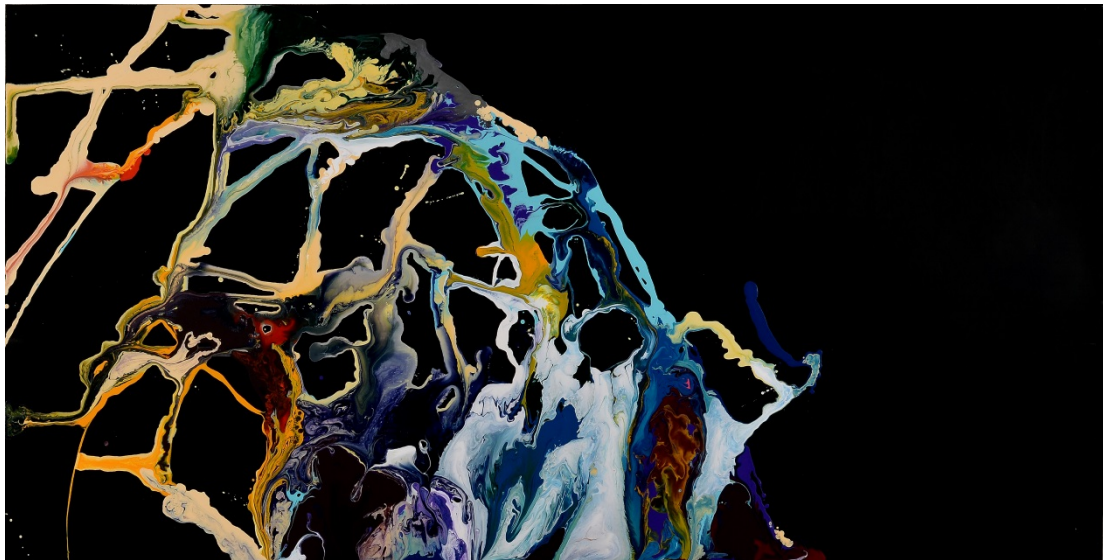


図 34「麒麟の背中」2012 年

H114.0×W227.5cm パネル、キャンバス、 アクリル絵具



図 35 「原風景、あるいは」 2012 年

H91.5×W116.5cm パネル、キャンバス、アクリル絵具





図 36 「Smile while Crying / なきわらい」 2012 年  
H97.5×W130.0cm パネル、キャンバス、 アクリル絵具



図 37 「Beyond the cape / 岬の向こう」 2012 年  
H91.5×W116.5cm パネル、キャンバス、アクリル絵具





図 38 「misty weather / 霧深い天気」 2013 年  
H162.1×W260.6cm キャンバス、アクリル絵具



図 39 「On the boat, under the lake / 小舟の上、湖の下」 2013 年  
H162.1×W162.1cm パネル、アクリル絵具





図 40 「Collecting habit / 蒐集癖」 2014年

H181.8×W227.3 c m

キャンバス、水彩、アクリル絵具、油絵具、墨



図 41 「子どものいない国」 2014 年

H91.0×W91.0cm

パネル、アクリル絵具、墨



図 42 博士後期課程研究発表展 2013 年  
金沢美術工芸大学

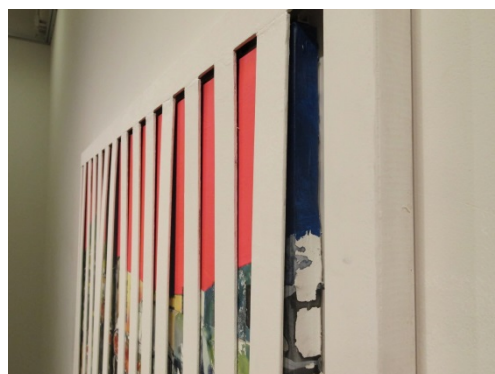
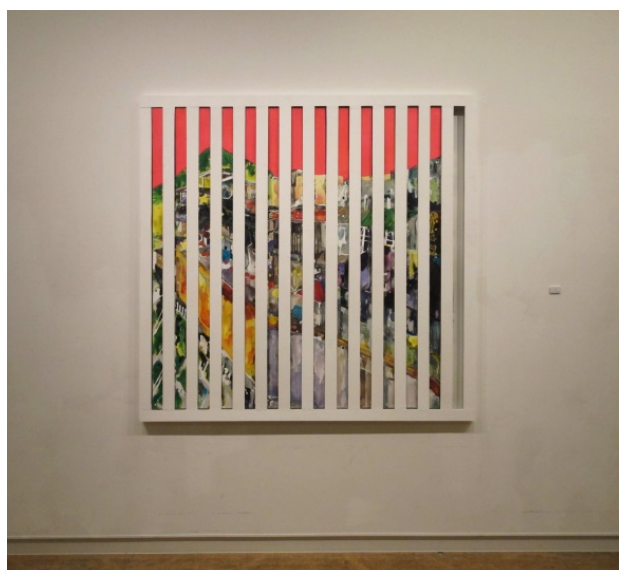


図 43 「昼夜」 2013 年  
H155.5×W160cm  
キャンバス、水彩、アクリル絵具、木、カーテンレール、車輪





図 44 「No.2672」 2013 年

サイズ可変 キャンバス、鉛筆、アクリル絵具、油絵具、木材



図 45 「Reflections」 2014 年  
H40.0×W120.0cm 廃板材、アクリル絵具、墨  
(個人収蔵)

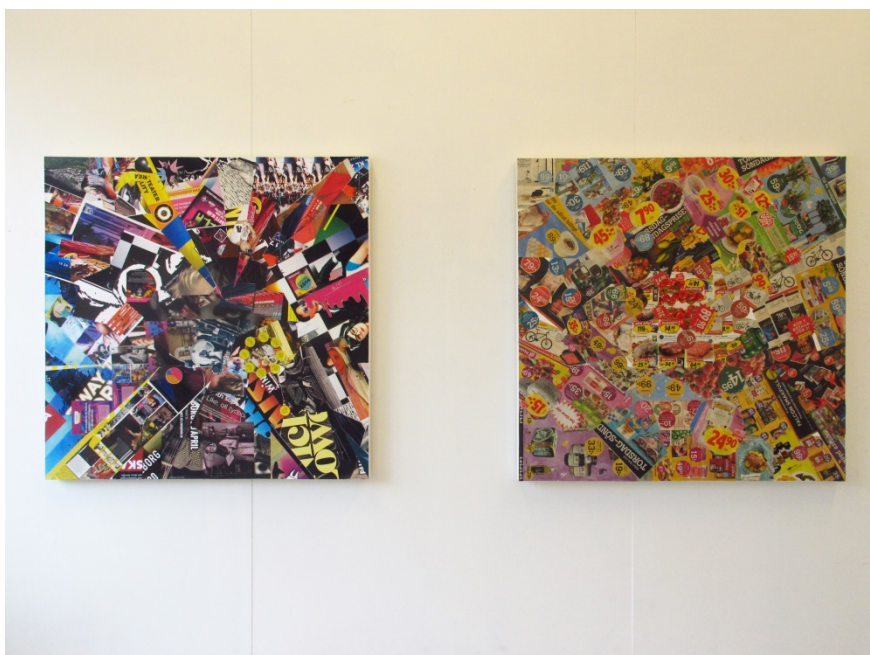


図 46 「POSTER」 スウェーデン・イエテボリ 2014 年  
H91×W90cm2 点（写真上）サイズ可変（写真下）  
キャンバス、糊、街頭ポスター、チラシ





図 47 「HORIZON / 展望」 2014 年

H31.8×W41.0cm キャンバス、水彩、アクリル、墨



図 48 「playground I / 遊び場」2014 年  
H72.7×W91.0 c m パネル、キャンバス、水彩、アクリル絵具  
(個人収蔵)





図 49 「playgroundⅡ / 遊び場」 2014 年

H72.7×W91.0 c m パネル、キャンバス、水彩、アクリル絵具  
(個人収蔵)



図 50 アルベルト・ジャコメッティ  
「半身像のヤナイハラ」 1959 年頃  
H54.5×W46.1cm キャンバス、油彩



図 51 アルベルト・ジャコメッティ  
(左)「ヤナイハラの頭部」 1959-61 年頃  
H16.5×W10.5cm ボールペン、青インク、手帖の 1 ページ  
(中)「斜め横向きのヤナイハラの頭部」 1956-61 年頃  
H16.8×W11.1 ボールペン、手帖の 1 ページ  
(右)「斜め横向きのヤナイハラの頭部」 1956-61 年頃  
H17.9×W11.5 ボールペン、手帖の 1 ページ





図 52 「Reverberation / 残響」 2015 年  
H360.0×W960.0cm パネル、アクリル絵具



図 53 「Reverbration / 残響」 展示風景 2015 年  
金沢 21 世紀美術館

- <sup>1</sup> 『広辞苑 第六版』新村出編 岩波書店 2008 年 [2421 頁]  
『講談社カラー版 日本語大辞典』梅棹忠夫・ほか監修 1989 年 講談社  
『岩波国語辞典 第 7 版新版』西尾実・ほか編 岩波書店 2011 年 [1288 頁]
- <sup>2</sup> 國分功一郎『暇と退屈の倫理学』朝日出版社 2011 年 [347 頁]
- <sup>3</sup> [同前 350 頁]
- <sup>4</sup> H.ベルクソン『物質と記憶』合田正人、松本力訳 筑摩書房 2007 年 [135 頁]
- <sup>5</sup> アリストテレス『形而上学 (上)』出隆訳 岩波書店 1959 年  
第五卷第八章[178-179 頁]、実体（ウーシア）は以下のように定義されている。

- 1) 単純物体。土、火、水のような物体や、それによる構成物、およびその部分。述語（属性）にはならず、主語（基体）となるもの。
- 2) 1 のような諸実体に内在している、そのように存在している原因となるもの。例えば、生物における靈魂。
- 3) 1 のような諸実体の中に部分として内在し、それぞれの個別性を限定・指示するもの。これがなくなれば、全体もなくなるに至るような部分。
- 4) 例えば、物体における面、面における線、あるいは全存在における数など。そのものの本質が何であるかの定義を言い表す説明方式（ロゴス）それ自体。

さらに、実体には二つの意味があるとした。

- 1) (上記の 1 より)他の主語（基体）の述語（属性）にはならない、窮極（究極）の基体（個物）。
  - 2) (上記の 2・3・4 より)指示される存在であり、離れて存在しうるもの。  
型式（モルフェー）、形相（エイダス）。
- <sup>6</sup> [同前]第七卷第三章 [270 頁]、アリストテレスは、ものの「存在」において一般に実体と認められているのは「本質」「普遍」「類」「基体」の四つであるとした。

実体という語は、それより多くの意味においてではないにしても、少なくともつぎの四つの意味で用いられている。すなわち、(1) もののなにであるか[本質]と、(2) 普遍的なもの[普遍概念]と、(3) 類とが、それぞれの事物の実体であると考えられており、さらに第四には (4) それぞれの事物の基体がその実体であると考えられている。(中略) 基体というのは、他の事物は、それの述語とされるがそれ自らは決して他のなにものの述語とされないそれ[主語そのもの]のことである。

また、第八卷第一章[296 頁]、一般に実体と認められている感覚的事物は「質料」と「形相」（形式）とその「結合体」に分かれるが、その中で「質料」は事物の転化の基体となるとしている。

感覚的な実体はすべて質料をもっている。ところで基体は実体であるが、(1) 或る意味では質料が基体である。また (2) いま一つの意味では、説明方式または形式[形相] がそれである。そして (3) 第三の意味では、これら両者から成るものがそれであって、この意味では基体にのみ生成または消滅があるのであり、これのみが端的に離れて存するものである。

- <sup>7</sup> アリストテレス『心とはなにか』桑子敏雄訳 講談社 1999 年  
アリストテレスの「可能態」（デュナミス）と「実現態」（エネルゲイア）のはたらきにつ

---

いては、本書が大変参考になった。エネルゲイアは従来、「現実態」と「活動」という異なる二つの訳語で訳されていたとされる。アリストテレス『形而上学（下）』出隆訳 岩波書店 1969年においては、「現実活動」と訳されている。本稿においては、本書の翻訳者である桑子敏雄に敬意を表し、エネルゲイアの訳語として「実現態」を使用している。「実現態」（エネルゲイア）は「終局態」（エンテレケイア）とほとんど同じ意味を持ち、ともに「可能態」（デュナミス）と対をなすことばである。「可能態」は「能力」、「可能性」を意味し、「実現態」を意味する。詳しくは桑子敏雄による本書解説を引用したい。

[208 頁] 大工は家を建てる能力をもっているが、つねに建てているわけではない。その能力は実際に家が建てられているとき発揮されている。そのときに能力はエネルゲイアになっているわけである。また、大工になりたいと思っている者は、まだ大工ではないが、その能力を獲得する可能性をもっていて、すでに大工になっている者から家をつくる技術と知識とを学ぶことが出来る。（中略）人間ははじめから建築する能力を獲得する可能性をもつ。こちらの可能性が実現し、家を建てる能力がそなわった段階をアリストテレスは「第一のエネルゲイア」、「第一のエンテレケイア」と呼ぶ。そして、実際この能力が発揮されている状態が第二のエネルゲイア、エンテレケイアである。

8 木田元『哲学と反哲学』岩波書店 1996年 [27 頁]

9 M.メルロ＝ポンティ『見えるものと見えないもの』みすず書房 1989年 [382-383 頁]

感じられるもの＝感覚的な物、感覚的世界＝私の能動的身体の相関者、私の能動的身体に「応答する」もの。

感じる者＝私は、それを私の肉からもぎとられたもの、私の肉から引きぬかれたものとして立てるのでなければ、ただの一つといえども感覚的なものを立てることはできないのだし、私の肉そのものが感覚的なものの一つでありながら、他の感覚的なものの記入が行われる場所なのであり、他のすべての感覚的なものが分かちあずかる軸となる感覚的なもの、鍵となる感覚的なもの、次元的な感覚的なものなのである。私の身体は、極端な言い方をすれば、すべての物がそれであるもの、次元的なこのものなのである。それは普遍的なものである。

感じられるものとしての私の身体を感じる者としての私の身体への関係＝触れられる存在の触れる存在への、触れる存在の触れられる存在への浸入。

肉とは、この円環の全体のことであって、単に空間－時間的に個体化されたこのものへの内属ではない。他方、空間－時間的に個体化されたこのものは、[非自立的なもの]である。

10 内田芳明『風景の現象学』中央公論社 1985年 [187 頁]

11 [同前] [189 頁]

12 H.ベルクソン『物質と記憶』合田正人、松本力訳 筑摩書房 2007年 [14-15 頁]

諸物体は、鏡がそうするように、私の身体によるありうべき影響を、私の身体に送り返している。これらの物体は私の身体の力能の増減に即して配列されている。私の身体を取り囲む諸対象は、それらに対する私の身体の可能的な作用を反映しているのだ。

（中略）私はイマージュの総体を物質と呼ぶが、これら同じイマージュが、ある特定のイマージュ、すなわち私の身体の可能的な作用と関係づけられた場合には、それらを物質についての知覚と呼ぶ。

- 
- 13 H.ベルクソン『物質と記憶』合田正人、松本力訳 筑摩書房 2007年 [24頁]

一つの特権的な中心の周りに並べられ、この中心のごくわずかな移動によって深く変化する不安定な諸イマージュ体系を、あなたがみずからに与えるならば、その場合あなたは、自然の秩序、つまりどの地点に身を置き、どの時点から始めるかということとは無関係な秩序をまずもって排除している。あなたがこの秩序を取り戻すことができるのは、あなた自身が機械仕掛けの神を呼び出すことによってだけだろう。勝手な仮説によって、諸事物と精神のあいだに、あるいは少なくとも、カントのよう言うなら感性和悟性とのあいだに、なんだか分からない予定調和 (harmonie préétablie) なるものを想定することによってだけだろう。

- 14 H.ベルクソン『思考と動き』原章二訳 平凡社 2013年 [216頁]

- 15 H.ベルクソン『物質と記憶』合田正人、松本力訳 筑摩書房 2007年 [135頁]

ベルクソンにおける、記憶のはたらきについての記述である。ベルクソンは自動的再認と注意的な再認としての区別される「知覚」と、習慣と純粋な想起として区別される「記憶」には本質的な差異があると述べており、記憶は知覚に呼びかけ、現在の知覚そのもののイメージか、あるいは同種の想起を現在の知覚に送り返すことで、知覚を二重化するものとしている。

- 16 ユクスキュル『生物から見た世界』日高敏隆・野田保之訳 思索社 1973年

ユクスキュルは生物についての機械論的な考え方と生氣論的な考え方との間に昔からくり返されている論争を克服することで歴史的な地位を確立した。本書解説のアドルフ・ポルトマンの指摘によるとユクスキュルの環世界論は最終的には機械論の立場にあるとしながらも、形を形成していく過程によって物質に機械的構造を与えていく空間的現象を、非空間的な形でひきおこすと表現され、動物を純粋に客観的な物体であるとする固定的な機械論と区別されている。[246頁]

[9項] われわれの感覚器官が知覚（の行為）(Merken) に、運動器官が作用（の行為）(Wirken) に役立つものだと考えをまだもっている人は、動物においてもただ単に機械的な構造を見るだけでなく、その機関士たちがちょうどわれわれ自身がわれわれの身体に組み込みになっているのと同じように、その器官の中に組み込まれているのを見出すことであろう。だがそうなれば、その人はもう動物を単なる客体としてではなく、知覚の行為と作用の行為とをその本質的な活動として保持する主体と見なすであろう。こうなれば、環境世界へ通じる門はすでに開かれたのである。なぜならば、主体が知覚するすべての物が知覚世界 (Merkwelt) となり、主体がおこなう作用のすべてがその作用世界 (Wirkwelt) となるからである。そして知覚世界と作用世界が共同で一つのまとまりのある統一体、つまり環境世界 (Umwelt) を作り上げるのである。

- 17 國分功一郎『暇と退屈の倫理学』朝日出版社 2011年

ユクスキュルの環世界の概念の理解については、本書が大変わかりやすく参考になった。「環世界」(Umwelt) はユクスキュル著『生物から見た世界』日高敏隆・野田保之訳 思索社において「環境世界」と訳されているが、本論文においては國分功一郎の記述にらひ、「環世界」と表記している。

- 18 ユクスキュル『生物から見た世界』日高敏隆・野田保之訳 思索社 1973年 [32-33項]

- 19 [同前] [34頁]

- 20 [同前] [147頁]



いろいろな作用のトーンに応じてカシワの木の無数の住民たちの知覚像もさまざまな形をとる。それぞれの住民のもつ環境世界は、カシワの木全体の中から、それぞれの機能環の知覚標識と作用標識の担い手を作り上げる部分を切り取ってくるのだ。(中略)カシワの木は、その住民たちの何百という異なる環境世界の中の客体として、千変万化の役割を演じる。あるときにはこの部分が、またあるときにはあの部分があるようにである。同じ部分はがあるときには大きく、あるときには小さくなる。あるときにはその材は固く、あるときは柔らかい。それはあるときには保護のために、あるときには攻撃に役立つ。

- 22 金沢は私の出身地であり、中学生時代から交流が続く数少ない友人が今もなお暮らしている。その友人の一人が、ある日突然「京都に行こう。」と言い出した。いつもあてもなくふらふらとさまよい歩く癖のある友人の気まぐれであった。このときの私には特に何の目的もなく、ただ生きていたのでこの突発的な旅行の計画に付き合おうとするも、なぜ京都なのかと問うと、この友人は「なんとなく。」と答えた。この旅行が友人の気まぐれであることは、わざわざ京都にまで遠出して動物園を見に行っていることからわかる。石川にも動物園はあり、京都市動物園でなければならないという特別な理由はなかった。私たちが動物園に寄った後、いくつかの観光地を巡ったのであるが、この時の経験は具体的に思い出すことができない。また、どういう順序で動物園に寄ったのであったかもよく覚えていない。
- 23 林良博・ほか編著『ヒトと動物の関係学第1巻—動物観と表象』岩波書店 2009年 [154頁]
- 24 輪廻はインドにおいてサンサーラ (saṃsāra) と呼ばれる。サンサーラとは、生き物が死して後、生前の行為つまりカルマ (karman) の結果、次の多様な生存となって生まれ変わることである。インドの思想では、限りなく生と死を繰り返す輪廻の生存を苦と見、二度と再生を繰り返すことのない解脱を最高の理想とする。
- 25 [同前] [304-307 頁]  
鷲田清一は、ハイデッガーが「形而上学の根本諸概念」において人間の本質は世界形成的であるとし、それに関係させて動物の世界の本質はその世界性が貧乏的であると主張したことを例に挙げている。
- 26 K・ケレーニイ『ディオニューソス—破壊されざる生の根源像』岡田素之訳 白水社 1999年 [16 頁]
- 27 G・アガンベン『ホモ・サケル—主権権力と剥き出しの生』高桑和巳訳 以文社 2003
- 28 K・ケレーニイ『ディオニューソス—破壊されざる生の根源像』岡田素之訳 白水社 1999年 [18 頁]
- 29 疑似現実的環境という意味ではなく、「現実世界の実質的で本質的な部分をユーザに提示する技術」という意味におけるバーチャル・リアリティ
- 30 佐々木敦『未知との遭遇—無限のセカイと有限のワタシ』筑摩書房 2011年 [34 頁]  
「認知限界」は、アメリカの認知科学者・経営学者のハーバード・A・サイモンが提唱した概念である。われわれ「人間」は、自ら作ったものである「市場制度」や「経済システム」を十分に理解するには、能力的に不完全であるとした。著者佐々木敦は、「新たな認知限界」として、社会の情報化にわれわれの情報処理能力が追い付いていないことを、東浩紀の定義する「人間の認知能力には限界があり、完全に情報を収集し判断することはできないとする概念」によって説明し、われわれが数値化によって表された幻想的「世界の無限性」と対比し「有限である (しかない)」という事実を強調しすぎているのではないかと主張している。

31 神林恒道編『ドイツ表現主義の世界—美術と音楽をめぐって』法律文化社 1995 年

〔20・21 頁〕社会ダーウィニズムの流行現象。生物進化学理論の確立者チャールズ・ダーウィンが『種の起源』（1859 年）において、トーマス・マルサスの『人口論』（1798 年）の影響を受けつつ提示した「生存闘争」と「自然選択」の概念を人間社会へと敷衍（ふえん）しようとしたもの。（中略）優れた人間は適切な結婚をすることによって自分の体質や体格だけではなく、優れた知力や道徳的資質を残せるが、もし優れた人間が子孫を残さず、劣った人間子孫を残していくことになれば社会は劣化するし、そもそも法律や慣習によって優れた人間が多くの子孫を残すことが妨げられていること自体問題であるとする主張。これがナチズムにまで繋がるような不気味なものを含んでいることは言うまでもない。

32 〔同前〕

33 神林恒道編『ドイツ表現主義の世界—美術と音楽をめぐって』法律文化社 1995 年  
〔22・23 頁〕

34 木村理恵子・ほか編『エミール・ノルデ展』エミール・ノルデ展実行委員会 2004 年

35 神林恒道編『ドイツ表現主義の世界—美術と音楽をめぐって』法律文化社 1995 年  
〔77 頁〕

36 木村理恵子・ほか編『エミール・ノルデ展』エミール・ノルデ展実行委員会 2004 年

37 ボリス・グロイス「生政治時代のアート—芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」  
三本松倫代訳『表象 05』2011 年 〔114・124 頁〕

38 小澤基弘『絵画の思索—絵画はいつ完成するか—』花伝社 2006 年

39 〔同前〕〔29 頁〕

40 〔同前〕〔63・72 頁〕

41 〔同前〕〔71 頁〕

42 矢内原伊作『ジャコメッティとともに』筑摩書房 1969 年 〔174 頁〕

モデルである矢内原伊作に対し、ジャコメッティが作品の完成についてこのように語る。

描くためには大体どういう絵を描くかという見通しが必要だ、出来上がった絵の大体のイメージがなければ仕事はできないのだ。ところが、それこそ私に完全に欠けているものなのだ。私の仕事が進まないのはそのためだ。

43 矢内原伊作著『ジャコメッティ』みすず書房、1999 年

44 宇佐美英治『見る人—ジャコメッティと矢内原』みすず書房、1999 年、48 頁

45 ジャコメッティ『私の現実』矢内原伊作、宇佐美英治編訳、みすず書房 1976 年、164 頁

46 矢内原伊作著『ジャコメッティ』みすず書房 1999 年

47 〔同前〕104 頁

48 H・ベルクソン『創造的進化』合田正人、松井久訳、筑摩書店 2010 年 〔19・20 頁〕

49 〔同前〕〔429 頁〕

50 H・ベルクソン『思想と動くもの』河野与一訳 岩波書店 1998 年 〔141 頁〕

H・ベルクソン『思考と動き』原章二訳 平凡社 2013 年

51 H・ベルクソン『物質と記憶』合田正人、松本力訳 筑摩書房 2007 年 〔218 頁〕〔232・234 頁〕

52 〔同上〕