

学位申請論文

生成する絵画

－見る経験と描く経験における想像力の喚起について－

金沢美術工芸大学大学院 美術工芸研究科
博士後期課程 美術領域 絵画(油画)分野

堀 至以

目次

はじめに	4
第一章 これまでの制作での思考を巡って	6
第一節 幼少期	6
第二節 ドローイングからの派生による学部卒業制作	9
1 画面との応答によるドローイング	
2 ドローイングからタブローへ	
第三節 絵画を入れ物としてとらえた大学院修了制作	15
1 ドローイングが持つ奔放さ、遊戯性	
2 奔放さや遊戯性を内包した絵画	
3 グリッド（前編）	
4 グリッド（後編）	
第二章 絵画内の循環、絵画外の循環	25
第一節 パウル・クレアの運動	25
第二節 パウル・クレアの制作過程	30
1 分節	
2 ポリフォニー	
3 コンポジション	
第三節 サイ・トゥオンブリの流転	38
1 作家性の形成	
2 兵役、以後	
3 盲目性	
4 希薄さ	
5 喚起力	

第三章 描く経験と見る経験	52
第一節 絵画における輻輳性の問題	52
1 輻輳性の問題（前編）	
2 輻輳性の問題（後編）	
第二節 制作プロセス	57
1 偶然性を取り込むこと	
2 絵画の重層構造	
第三節 複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画	63
1 複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画	
2 複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画 思考モデル	
3 中間地点	
おわりに	70
註	72
参考文献	73
図版出典	75

はじめに

父親が画家であった私にとって絵画とは憧れの対象であった。「何が描きたいということでもなく絵画が描きたい」、本来画家を志すならば表現手段として取り組むべきものが目的化していた。絵画を描くこと自体が目的であることから、私にとっての絵画制作は表現を組み立てる以前に、まず手を動かすというところから始まった。学部3年次、日記のようにして毎日描きためた絵をドローイングとして位置付けた。これによって抵抗感なく始めることができた。描きためたドローイングを見返しながら、私にとっての絵画への関心は制作過程へ向かった。絵画はどう描かれるのか。さらにその延長には、絵画はどう見られるのかということが想定され、また、私は描きながら何を見ていたのか、考える必要があると感じ始めた。

論文で検討しようとしている「生成する絵画」とは、1. 私が絵画をどう定義づけていったのか 2. 一枚の絵画が持つ制作プロセス 3. 絵画によって生成されるイメージ、という複数の課題を指している。本稿は、制作の研究、考察によってこの三つの生成する絵画について明らかにすることで、自作の可能性を見出し、これがさらに展開していく方向性を探ることを目的とした制作論である。論文は、第一章「これまでの制作での思考を巡って」、第二章「絵画内の循環、絵画外の循環」、第三章「描く経験と見る経験」の全三章で構成する。

本論に入る前に、絵、落書き、ドローイング、デッサン、タブロー、ペインティング、絵画それぞれを私がどういう認識のもと使用しているかはっきりさせておく。それぞれの言葉は、広辞苑によれば次のように書かれている。

絵…①物の形象を線や色で平面にえがき表したもの。絵画。画。

落書き…門、壁など書いてはいけない場所にいたずら書きをすること。たわむれに書くこと。また、その書いたもの。らくしよ。

ドローイング…無彩、または淡彩の図画・デッサン。または製図。

デッサン…①線や筆触で物の形を捉えることを主眼に描いたもの。素描。②ものごとのあらすじ。

素描…① (dessin フランス) 単一色、一般に黒色の線もしくは点で物の形象をあらわした絵。絵画の基礎となる物。すがき。デッサン。②転じてある物事の簡潔な文章表現。

タブロー…①絵。特に、壁画に対して板絵。②仕上がった絵画作品。完成作品。

ペインティング…絵を描くこと。色を塗ること。

絵画…物体の形象を平面に描き出したもの。特に芸術作品としての絵。画。

画…(慣用音) えがくこと。¹

¹ 『広辞苑 第六版』新村出編 岩波書店 2014 p.295,2923,2055,1923,1655,1753,2523,453,448

一般的にはこのように認識されているが、さらに考えを深め以下のような意味合いとして私は理解している。

絵とは、平面上に描かれたもの全般を指す際の一番大きな枠組みである。これに、描くことを意味する「画」が付き、絵画となることである形式の中で描かれたものを指す。「画」という字の成り立ちにおいて、まわりを囲んだ田の様子を合わせた字筆で、区切りを書いていることを表すということが言われるように、絵画というものは四角い矩形に構図や構成に配慮しながら描かれたものなのである。対照的に、絵画のように構図や構成とは無関係にノートの隅や机、壁などに描かれるのが落書きである。落書きは英語では、グラフィティとスクラブルという2つの言い方があるが、私が指す落書きとはスクラブル、殴り書きのような鋭い線描である。グラフィティとは、落書きに含まれるが、これはスプレーなどを使用してトンネル、電車に描かれた落書きを意味する。特にニューヨークで発展した文化の一つとして私は認識している。

ドローイングの“draw”はラテン語の“designare”を語源とする言葉である。フランス語のデッサンやデザインも同じ語源であり、ドローイング、デッサンはどちらも日本語では素描と訳される。デッサンというのは基礎的な描写力を培うための訓練としての意味が強く、対してドローイングにはデッサンほどの訓練的な意味合いではない形で用いられる場合もある。私にとってのドローイングは絵画におけるアカデミックなルールを一度外に置いて、手を動かしながら画面上で考えることによる「感性のメモ書き」²として位置づけている。絵画の教科書ではこの感性のメモ書きについて「自分の表現がどう変遷してきたのか、そして今現在それはどのような状態にあるのか、また今後それはどのように展開していくべきなのかが自然と見えてくる」³ものだと書かれている。ドローイングを絵画制作の展開のヒントにしているという点で私もこの言葉に共感する。

デッサンがタブローの習作として扱われるのに対しドローイングは、ドローイング的な絵画という言い方がされるようにドローイングとタブローにおいて一般的には段階的な隔たりはないものとも言える。私の絵画制作ではドローイングからタブローへの隔たりをなくすことが課題の一つとしてあり、それは画面上で考えるドローイングと完成を目的としたタブローとを、無計画に描かれる絵画と計画的に描かれる絵画という対極にあるものとして、私はそれぞれを位置付けているからである。また、英語同士のドローイングとペインティングではなくドローイング（英）とタブロー（仏）を対置させているのは、ペインティングが絵画という意味に留まるのに対し、タブローは完成を目的とした絵画という意味を含むためである。

以上が私の認識だが、論の進行の中で必要があれば各言葉の認識について補足していく。

2 「感性の日記としてのドローイング」『絵画の教科書』三晃書房 2001 p.209

3 同上

第一章 これまでの制作での思考を巡って

絵画を自己の表現手段として私が選択したきっかけは、父親が画家であり、また絵画を教えしてくれた存在でもあるという特殊な環境によるところが大きい。このため、絵画に接し、没入していった過程を私自身としても再検討したいと考えた。なぜなら、その受容の過程こそが現在の私の表現を成り立たせていると考えられるからである。このことから本章では、子どもの頃に通った絵画教室や頻りに遊んだレゴブロックでの経験から大学院修士課程までを詳述し、現在の私の制作を成り立たせている根源を明らかにする。

第一節 幼少期

五歳の頃、私は大きくなったら戦争に行くのだと漠然と思っていた。通っていた保育園の先生に親の職業を聞かれ、私自身も親が何をしているのか知らなかったため母に聞くと、父は絵を描いているということだった。あまり明るい未来を想像していなかった私にとって、絵を描いて生きるという選択肢が知れたことはとても救いであり、私も将来は画家になろうと決めた。その翌年の、保育園の年長から中学1年まで父が先生をしている絵画教室に通った。絵を描く際の主な画材は水彩だった。見たものを描写するよりもその都度の「題」（課題）にあわせて空想描きすることが多かった。授業中に落書きをするのが好きだった私にとって、鉛筆での下書きは楽しかったが水彩による色塗りは苦手だった。絵画教室での題には、20世紀初頭の画家であるピカソやモランディ、クレー、モディリアーニ、ブラックなどを真似て描く課題や、物語を聞いて場面を想像して描く課題などがあった。その他に海底の火山や蜘蛛を描くこともあった。年に一度か二度、油絵を描くこともあり、その場合は静物がモチーフだった。

9月 絵画教室予定表 春日井大和幼稚園

	題	描き方	その他
9/6 (水)	すすき	ススキを見ていろんなイメージを絵にしてみる。雰囲気や自分で考えたお話が出てくるかな？	クレパスを元氣よく使い水彩絵の具をはかせたい。
9/14 (水)	三角	三角のものをいろいろ考えて描いてみる。大きな物と小さい物とが対比するように描きたい。	形を重ねて複雑にしてみる。大きな空間を作ってみる。
9/20 (水)	橋	クレーの絵を参考にして楽しい橋を描いてみる。あまり使った事のない自分の好きな色を探してみる	どこにかかっている橋か考えて描く。
9/27 (水)	ヒヨコ	画用紙を丸、三角、四角にきって単純なひよこを作る。自分でいろいろ変化させてみる。	マジックを忘れずに持ってきて下さい。

9/13(水)は 14(木)に変更します。

図1 「絵画教室予定表」

絵画教室で父に言われたのは、画面の構図の話（端に目立つものを書いてはいけない）、色彩の話（固有色にとらわれなくて色を塗りなさい）、造形の話（左右対称にものを書いて良い絵にすることは難しい）などであり、いずれも父が画家として構築してきた考えのものの指導であった。絵画教室でのこれらの指導が絵画の話だったのだと気付いたのは高校生になり石膏デッサンを学んだ頃であったかもしれない。少なくとも幼少期には、言われた指導に対して深く考えることはしていなかった。木を描く課題の際、画面の下に切り株を描き残った画面を全て空で埋めたことがあった。父はそれを、他の人が思いつかなかったことをしたのが良いと言ってくれたことから、人と違う絵を描くことが面白いとされるのだという漠然とした理解があった。絵画教室で父から受けた指導の中で、今でも思い出せるものは現在の私の絵画制作にも影響している。当時絵画教室で受けた指導は父が現在もおこなっている絵画教室の予定表（図 1）にも記されている。それは次のようなものである。

絵の基本は形と色と調子です。形は自分で工夫したもの、個性が大切です。すこしくらい大人の人にわからなくても大丈夫。（中略）えのぐは水の量を調節できるかが鍵になります。濁色にみえても濃く塗ると深みのある色になってくるものです。これを暗いと思いつまない事です。絵の具を混ぜる事を怖がらず変化をだすつもりで汚れた色も出してみる事も大切です。⁴

引用したものは色彩についての指導である。本で読むと難しい言葉が絵画教室での指導では子ども向けに咀嚼された言葉だったこともあり、頭に残りやすく影響力が強かったのだと言える。

また絵画教室では、水彩や油絵以外に工作や陶芸もおこなった。ペーパーナイフ、カリンバ、マラカス、トーテムポール、モビールなどを制作した。画用紙にロウを垂らしたりあるいは線香で穴を開けたり、板に釘を打って糸を張ったりなど多様な素材にも触れた。

ここで再び、絵画教室予定表の言葉を引用する。

家にあるもの、不要になったものを使って何かを作る事は想像力を増してくれ楽しいものです。何かの芯や空き箱等を取っておいたり、山に行った時にはきれいな葉や小枝を集めたり、海に行ったら貝殻を持って帰ってくるといいですね。紙やセロテープ、ボンドなどの場所を決めて置いておくとこれらのものを組み合わせて面白いものがたくさん出来てきそうです。出来た作品を飾るようにする事も大切です。⁵

⁴ 堀博喜「絵画教室予定表」 五ヶ丘大和幼稚園 2016 1月

⁵ 同上 9月

この言葉は絵画教室の基本方針の一つを示すものである。現在の私の制作が絵画に留まらず立体や半立体へとジャンル横断的におこなわれること、また制作における素材の選び方などにはこの考え方が影響していると言える。

週に一度の絵画教室以上に身近にあった描くことは落書きであった。授業中にノートや教科書に、家では落書き帳に描いていた。食べ物を擬人化したり宇宙人を想像で描いたりなど空想を膨らまし、何か設定を考えてはキャラクターを描いていた。

その他に、時間があればよく遊んだのがレゴブロックである。(図 2) 学校が休みの日にはベッドの上で一日中遊んでいた。レゴはプラスチックのパーツの組み合わせで様々な形を作ることができ、限られたパーツをどう組み合わせるか試行錯誤することで様々なものが作れた。今日ではパーツの種類が増え、より多様な造形物が作れるようになっているが私は自分が遊んでいた当時の限られたパーツをどう扱うかということにこそレゴの醍醐味があったように思う。パーツ同士のイレギュラーな組み合わせにもレゴは対応していた。限られたパーツ同士をどう組み合わせるか、作りたいもののために最適なパーツは何かといった試行錯誤を度々した。

絵画教室で父親から教わった絵画やその際に触れた多様な素材、授業中などに描いていた落書き、レゴブロックにおける素材の取捨選択の試行錯誤、これらが大きく私の作品制作の基盤となっている。



図 2 レゴブロックで作った乗り物 (2000 年頃)

レゴや立体作品を制作する際の思考は、クロード・レヴィ＝ストロースが『野生の思考』の中で語るブリコラージュ (bricolage、器用仕事) の概念と類似する。また、私の絵画制作の根本的な挑戦にはレゴでおこなっていたブリコラージュ的な作業をどう絵画に転用するかということも含まれる。そのため、ここでブリコラージュについて私の作品制作に関わる視点で触れておく。

ブリコラージュとは、クロード・レヴィ＝ストロースが野生の思考について語る中で出てくる神話的思考の概念に含まれる基礎的な考えである。『野生の思考』では、「第一」科学⁶という知識を思考の面で理解するための活動形態としてブリコラージュは紹介されている。ここで取り上げるのは、ブリコラージュをおこなう器用人（ブリコルール）である。器用人とは、「ありあわせの道具材料を用いて自分の手でものを作る人のことをいう」⁶とレヴィ＝ストロースは言っている。また器用人が扱う素材について次のように書かれている。

いろいろな機会にストックが更新され増加し、また前にもものを作ったり壊したりしたときの残りもので維持されているのである。したがって器用人の使うものの集合は、ある一つの計画によって定義されるものではない。（中略）器用人の用いる資材集合は、単に資材性〔潜在的有用性〕のみによって定義される。器用人自身の言い方を借りて言い換えるならば「まだなにかの役に立つ」という原則によって集められ保存された要素でできている。⁷

上記のように、器用人は潜在的有用性のもと集めたものを素材として扱う。道具材料と一種の対話を交わし、「宝庫」の中にあるものに「記号」を見出す。この所作は、私がレゴや立体制作でおこなっていたことときわめて近い。拾ったものに潜在的有用性を見出すこと、この見出すことを凝縮させたものが現在の私の立体作品であるといえる。

また、器用人と科学者、双方の特性をあわせ持っているのが美術家であると、レヴィ＝ストロースは言う。科学者とは、器用人と正反対の性質を持った存在であり、仮説や理論（構造）といった概念を成果（出来事）へ導いていく人たちである。出来事の断片を集合させる器用人と生産的な形式を持つ科学者、この両者のバランスが取れたところに美術家は位置付けられる。レゴの派生で制作をおこなってきた私には、科学者の視点が不足しているといえる。

科学者の知見のなさから浮上する問題はこの後の節で述べる学部卒業制作において顕著にあらわれる。ブリコラージュ的な思考法と私の絵画制作の関係について、最終章で改めて述べる。

第二節 ドローイングからの派生による学部卒業制作

前節では、絵画教室、落書き、レゴといった私の制作の基盤について述べた。これらの経験は私の制作活動を豊かにしてくれると同時に、自分が今後何を主軸に制作していくのかを悩ませる原因でもあった。絵画制作をするのか立体制作をするのか、あるいはデザインをするのか、それは大学受験などの節目節目において悩みの種であった。

⁶ クロード・レヴィ＝ストロース「具体の科学」『野生の思考』大橋保夫訳 みすず書房 1976 p.22

⁷ 同上 p.23

現在のような絵画制作を続けることになったのは大学の学部3年次におこなったドローイングがきっかけである。このことから本節では、学部3年次におこなったドローイングがどういった体験であったかを振り返り、またこの時期のドローイングの経験がどのような形で現在の制作への糸口となったかを学部4年次の卒業制作を主軸に述べる。

1 画面との応答によるドローイング

幼少期から空想や落書きで絵を描いてきた私にとって、描写力を鍛えるためのアカデミックな絵画との向き合い方は苦痛でしかなかった。学部3年次、こうしたアカデミックな絵画に対する違和感はピークを迎えていた。後期の進級制作展では立体作品を提出したが、そこでテーマとしたのは制作の方向性が判然としないなかでの迷いや空回りといったものだった。(図3)



図3 学部3年次進級制作『struggle run』2011

後にドローイングと位置付ける絵は学部3年次の終わり頃から描き始めたものをさすが、当時の私にとってそれらの絵は幼少期からおこなっていた落書きの延長と言えるものだった。描きたいものが見つからない中で絵画におけるタブーばかりが頭の中で先行し、これを脱却するために「なんでもしてよい」というルールだけを決めて描いたのがドローイングであった。

少し遡るが、中学1年の時、美術の時間にノート代わりとしてマルマンのクロッキー帳が配られた。以来現在まで私は同じ規格のマルマンのクロッキー帳を愛用している。日常的におこなっていた落書きをドローイングとして認識し直したのも、このクロッキー帳の中での経験である。落書きをドローイングとして位置付ける上での大きな違いはノートの1ページを一つの画面として意識して描画をおこなっていたことである。

この意識の変化によって、私は絵画的な実験をクロッキー帳でおこなうようになった。木炭のような固形のものからインクやアクリルガッシュといった液体まで、また修正ペンやボールペン、マジック、ラッカーなどの画材を組み合わせ、クロッキー帳に描画をおこなった。画面のサイズがコンパクトなことから、乾きが早いことがドローイングの何よりの利点だった。これによって私はスピードに任せながら画面上で考え、1日に4枚から6枚程度のドローイングを約1ヶ月続けた。



図 4 「クロッキー帳 No.29」2011 p.151 での青いマジックでの作業が p.153 のドローイングへ影響している

クロッキー帳に描くドローイングにはもう一つ利点があり、それは何を描くか悩まないでよかったということである。使っていた100枚綴りのクロッキー帳は一枚一枚の紙が薄く、描き出すときには前のページの裏写りがあった。真っ白の画面に対しては構えてしまうが既に画面上にインクのシミや線の筆致が残っていればそれを素材に描くことを始められたのである。

例えば、ページのあちこちに黄色いシミがあれば、まずそれらを赤い丸で囲う→赤い丸同士を黒い線でつなぐ→黒い線の間を頂点として青い三角を描く、といったように画面の状況に合わせて連鎖反応を作っていくように描くことができた。(図4)

あるいは、インクのシミから動物などのイメージを連想しそのイメージに近づけていくということもあった。裏写りが無い場合は適当に手を動かし連鎖反応や連想の素材になるものを画面に描き出すということもあった。うまくいっていないと感じれば黒のインクや修正ペンで消すこともあった。消した場合に得られる効果も重要であり、画面上にある要素は常に次の描画のための素材として機能していた。

このように、ドローイングは基本的に画面との応答によって描いていた。一枚のドローイングの中での応答は描画によって画面を埋め尽くすまで、あるいは画面が何がしか名付けられるものになるまでおこなわれた。当時のドローイングを今あらためて振り返ってみると、既視感から逃れることや理想の絵画が持つ構図を追い求めるということもしていたように思う。

また、ドローイングを描き重ねる中で芽生えた意識に「斜めの線」における問題がある。描き貯めたドローイングには水平垂直の線や斜め45度の線が頻発していた。卓上で手首の可動によって描きやすかったりあるいは四角い造形を分割するときに引いていたり、いずれにしても、私にとって簡単に引きがちな角度の線というものがあった。そう気づいて以降、単調ではない、かつ必然性をもった斜めの線を引くことが課題となった。風景などの対象を観察すれば画面には様々な角度の線が引かれるが、これを画面上での応答のみで可能にするには線を引くまでの行為を逆算する必要がある。斜めの線を引くことを目的として計画される描画プロセス、これもドローイングをおこなう際の連鎖反応や連想というやりようの一つであった。

幼少期より、物を見て描くことよりも物を見ず頭の中の想像で描くことに楽しんでいた私にとって、久しぶりに描くことがのびのびと解放できたのがドローイングであった。

ドローイングの原義は「線を引く」という意味である。『絵画の教科書』によれば、それはデッサンのように対象の描写に限らずもっと自由な絵画表現を開示するもの⁸である。私にとってドローイングとは、画面上で起こることに対する次のアプローチを考えるトレーニング（連鎖反応）であり、また日常で見聞きしたことの記憶のメモ描き（連想）だったと言える。

2 ドローイングからタブローへ

学部3年次の終わりにおこなったドローイングは、私にとって絵画を描くことができるという希望を芽生えさせ、また自覚させるものであった。それは、描くものが見つからないなら画面の中で考えればよいという、絵の描き方としてシンプルな解答の一つでもあった。

描いたり、時には消したりを繰り返し画面との応答によって描くという手法の本質の一つは、制作過程の中での発見や閃きといった即興性^{註2}を見つけ出していくことにあったと言える。ドローイングの派生で油絵を描くにあたって、当時私が一番重要としていたのがこの即興性である。学部卒業制作『grayish bloom』（2012, 図5）では、この即興性の実現にあたって葛藤をしいられた。

卒業制作はF150号の縦構図であった。高さは約2m30cmで、上部は椅子に乗らなければ届かなかった。卓上にも乗るクロッキー帳でのドローイングと一番の違いは画面のサイズであった。描画行為中に画面全体が把握できないため、自分がしている描画が画面全体にどう作用しているのか掌握するのは困難であった。長い線を引くこと、大きい色面を塗ることなど、150号での描画作業は、そのスケール感から到底スムーズにいくものではなかった。私は発見と閃きを求めて描くことと消すことを繰り返し続けていた。当時の私にとっては画面との応答

8 「デッサンとドローイング」『絵画の教科書』 三晃書房 2001 p.192

によって描くことが唯一の描画手段であった。また、鑑賞者がどう絵を見るかよりも制作の中での私自身の経験がどういうものであったかが重要であった。

謝赫が論じた画の六法の一つに気韻生動というものがある。これは、生き生きとした生命感や迫力があり、情趣にあふれていることという意味である。画面上で考え重層的な描画をおこなう上で、発見以外に、この気韻生動という要素も私が作品に求めるものの一つであった。

画の六法は、中国の長い歴史のなかで編み出されてきた絵画が追求すべき根本的課題であり気韻生動、骨法用筆、応物象形、随類賦彩、経営位置、伝移模写の六つからなる原則である。その中でも気韻生動とは最も重要視されていた。⁹画面上で考え発見や閃きを得ようとすることは気韻生動を宿そうとすることでもあった。

描いては消しを繰り返し画面の進捗が見出せない中で完成への糸口になったのは先輩に勧められた林道郎の『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』(以下『絵画は二度死ぬ①』)であった。当時の私はトゥオンブリの作品をカタログでしか見たことがなかったが落書きのような線描、また絵画に限らず立体や写真といったジャンル横断的に作品制作をおこなっていることにシンパシーを感じていたため、早速図書館で勧められた本を借りて読んだ。

絵画に託された／照らされた思考や問題は、意外と広く深い射程を持っている。モダニズムにおける他ジャンルとの比較から導き出された本質主義的な絵画観は、そのひとつの可能性にすぎない。ジャンルとかメディアムという以前に、絵画はもっと原理的な次元で人間の感覚や想像力や思考のモデルとしての可能性を包み込んでいるように見える。¹⁰

上記の文で始まるこの本は全6回の授業を記録するような形で冊子になっており、その1回目(1冊目)がトゥオンブリについてであった。ロラン・バルトの『美術論集』を予習テキストとしており、トゥオンブリの絵画についての考察が語られている。

それまで私の絵画制作はドローイングでの作業を含め感覚的なもので、言語による理解というものがなされていなかった。この本を通し、ドローイング的な絵画とはどういうものか、その一端をトゥオンブリという作家を介して知ることとなった。『絵画は二度死ぬ①』で得た知識は行き詰まっていた私の卒業制作を応急的にはあるが打開してくれる内容であったのである。

『絵画は二度死ぬ①』は、1979年にロラン・バルトによって書かれた2つのトゥオンブリ論を参照しつつ(バルトが語る東洋美学や間については否定的に捉えておりあまり触れられていないが)、トゥオンブリ作品の造形的特質に沿って、トゥオンブリが抽象表現主義に対してど

⁹ 田中英道「絵画とは何か」『絵画の教科書』三晃書房 2001 p.13

¹⁰ 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 冒頭

ういった応答をしたかが語られている。ここで語られる造形的特質に対して、学部4年当時の私は強く共感した。また、それが卒業制作を進める上での言語的な指標ともなった。

まずその一つにトゥオンブリという作家を語る上でもキーワードとなっている「盲目性」という要素があげられる。『絵画は二度死ぬ①』の中でこの盲目性について、描画画面との距離感と作家の視野という観点から次のように書かれている。

画面の全体像を視野の片隅においておけるかどうかということでは、鉛筆は、それを許さない道具です。そもそも筆の、あの柄の長さは、画家たちが絵画の部分を描くときにも、画面全体を意識していることができるようにとの配慮からあなっているのではないかと思います。鉛筆は、その距離を与えてくれませんが、暗闇ではないのですが、鉛筆で画面にアプローチするということは、仮の盲目性を自ら引き受けることになります。¹¹

これはトゥオンブリの描画行為の特性を語る上での一節である。筆より短い鉛筆を用いることで、近視眼的な制作になることは、トゥオンブリにおいては「魅力的な収まりの悪さを画面に出現させる」¹²と林道郎は述べていることから、画面に接近して描くことがトゥオンブリにとって引きたい線を引くためのテクニックであったのだといえる。卒業制作において、初めて自分の背丈を越える画面に対しどうアプローチをしていくか悩んでいた私は、トゥオンブリの画面に対するアプローチを知ること、画面全体を把握できぬまま描くことに対するポジティブな見解を見出すことができたのである。大画面という状況の困難さに対し、トゥオンブリを参照することで造形要素を生み出す利点として、自分が抱える問題を再解釈することができたのである。

また、盲目性という主題の元行われる造形として重要なのは、線であり、線によって画定されて単位をなす形—ゲシュタルトであると林道郎は述べている。この線の特異な性質を「線の優位性」とした上で次のように書かれている。

線の優位という考え方は、19世紀の美術教育の中では、完全にカリキュラムの中に定着していきます。画家たるもののもっとも大事な技術は、色彩や陰影や様々なテクニックを最終的に表現の審級において制御しまとめあげる線の技術なのだというわけです。(中略) 世界を分析し、構成し、意味づける力(英語におけるarticulation)を代表するのが線。¹³

11 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』 ART TRACE 2003 p.21-22

12 同上 p.22

13 同上 p.17

林道郎の線に関する上記の文章は、決して線による表現を礼賛するものではない。むしろ線の優位性に対して、「盲目性」という観点のもと生まれた表現が別の可能性を保持しているのではないかということが述べられている。私はこの文章から、線さえ思い通りに引ければ描きたい絵画はできるのではないかという気持ちに駆り立てられた。私の描画経験において一番よくおこなわれたのが落書きの際の、紙にシャープペンで描く線描である。卒業制作にあたって、それがドローイングと近い行為になるよう、ドレッシングの容器に絵具を入れペンのような描画材料として用いていた。林道郎が語る線の優位性は、幼少期頻繁に落書きをした私の線に対する愛着を絵画表現に向けることを後押ししてくれるものであった。

描いては塗りつぶす中で完成の見通しが立たなかった卒業制作は、『絵画は二度死ぬ①』で得た知識をヒントに、近視眼的に、ペンで描くような線描によって完成とした。



図 5 『grayish bloom』2012

第三節 絵画を入れ物として捉えた大学院修了制作

ドローイングでの描画作業を油絵において成立させることを試みた学部卒業制作では、150号という大画面によって画面全体が把握できないことを造形手法の一部として捉え直し、また幼少期からの落書きなどで馴染み深かった線描という領域に「世界を分析し、構成し、意味づける力」¹⁴という、自分が取り組もうと考える絵画にその意味合いを見出すことで作品を完成とした。

¹⁴ 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 p.15

学部卒業後、卒業制作での経験は『diagramシリーズ』（2012, 図 6, 7）として一つ結論を得た。「diagram」とは図形、図式、図解、図表、（鉄道の）ダイヤ、一覧図といった意味を持つ。私はこの単語を、プロセス（制作過程、画面構成）と結果（図像）の両方を指し示すものとして扱っている。このシリーズでは、背景とその上に引かれた線というシンプルな画面構成の中で背景と対象が呼応するように刷毛のストロークや幾何学の図形を対比的に用いている。点が線になり、ある形を成すまでの間に線は描かれ（消され）、分岐し、右往左往しながら繋がられていく。その様は、ドローイングでの描画作業における試行錯誤とも通底している。また幾何学図形には、次元の行き交いによる錯視的な要素や、歪みながらも均衡を保ち、ある矩形を成すことに特有の面白さがあった。ひとつ引っかかったのは、完成ヴィジュアルの淡白さである。幾何学によるシンプルな作品を、迷いなく肯定できるほどには私の制作における思考回路は整っていなかった。『diagramシリーズ』にまた返ってくることはこの先あるかもしれないが、ドローイングでの描画経験を画面に定着させ作品化するにあたってもう少し方法も検討するべきだと感じた。

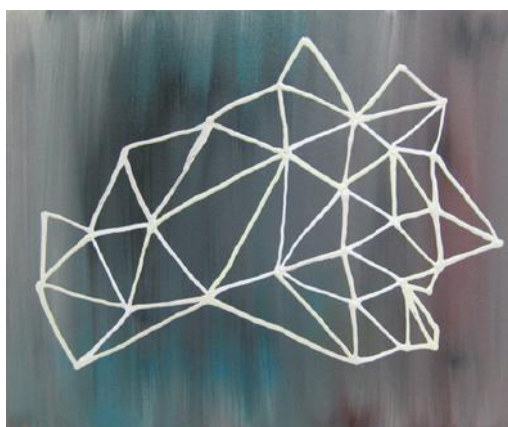


図 6 『diagram』2012

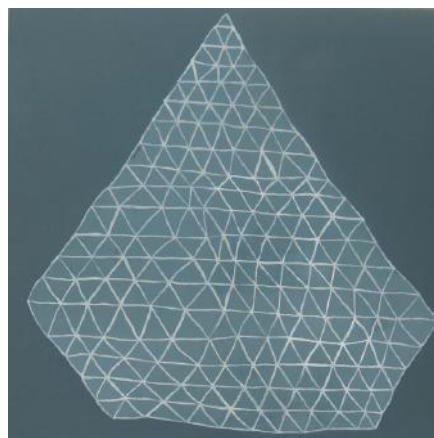


図 7 『space diamond』2012

『diagramシリーズ』とはまた異なる方向性で模索したと言えるのが大学院修了制作『Fragment』（2015, 図 17）である。以下本節では、ドローイングが持つ特性を奔放さと遊戯性の2つと仮定して、これを内包する絵画の制作を試みた大学院修了制作についての考察をおこなう。また、前田富士男の『絵画の死生学』で語られるパウル・クレーの絵画について参照し、絵画の造形要素であるグリッドについての考察も合わせておこなう。

1 ドローイングが持つ奔放さ、遊戯性

学部卒業制作から『diagramシリーズ』ではドローイングという行為、線を引くということに関心を寄せていた。視点を変え、ドローイングが持っている要素の抽出を試みたのが大学院修

了制作である。ドローイングの制作過程における一枚のページの中での絵の移り変わり、前ページの影響によって次ページが描かれるという一冊の中でのページからページへの移り変わりは、いずれも重層性をもった表出の時間的経緯の中で生まれた変遷という私のドローイングの特徴である。この重層性の中でおこなわれる描くことと消すことの連鎖は、好奇心によっておこなわれている。これは前節で述べた、連鎖反応や連想を可能にしているもののことである。即興の中でおこなわれるそれらの行為は画面上では奔放さや遊戯性となって働いていると私は考える。

卒業制作について述べた中で、画の六法の気韻生動という言葉について触れたが、気韻生動を画面に宿す一端を担っているのもまた奔放さや遊戯性であると考えている。この2つの概念は『絵画は二度死ぬ①』を読む中で得た言葉でもある。林道郎は『絵画は二度死ぬ①』の中でトゥオンブリの作品を観ることを「その経験には、遊びや、挑戦や、欲望や、快楽や失望が同伴している」¹⁵と言っている。これらの単語はいずれもドローイングでの経験から、私自身も思い当たることのある言葉たちだった。

私が指す奔放さや遊戯性とは、漠然とした言葉でしかなく、厳密さを欠くのかもしれないが、ひとまず作者の自由さであると考えておきたい。描くことの自由であり、また逸脱する自由だとも言える。ドローイングでの経験から抽出したこれらの要素は大学院1年次に制作した『静物』（2014, 図8）を完成後に考察しうまれたアイデアである。『静物』（2014）は学部3年次のドローイングと同様、描くことと消すことを繰り返す中で、即興的にうまれた絵である。完成させるための着地の仕方を決めあぐねていたとき、これまでのドローイングでの行為を思い返したり、画面上の線描や色彩と対峙しながら、画面上の主要な残したいところを考慮しつつシルエットで囲み背景は塗りつぶすという、面的なアプローチによって完成としたものである。

この作品を解釈し直し、地と図の関係を利用することで奔放さや遊戯性を内包した絵画になると考えた。

2 奔放さや遊戯性を内包した絵画

ルビンの壺（図8）などに代表される、図像の間にある空間をネガティブスペースという。私の『静物』（2014）や修了制作『Fragment』（2015）もこの構造に類似する。ルビンの壺は、向かい合う顔とその間にある壺という錯視的な構造となっている。『静物』（2014）（図9）では、背景となる青い部分が地であり、中にある植木鉢のシルエットが図である。

¹⁵ 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 p.40

ネガティブスペースを利用して並列する2つの図像を明滅させるように見せるルビンの壺に対し、私は絵画の重層構造における下層を上層が部分的に包むように重なることによって、ネガティブスペースが生成されるまでの制作過程にある。下層では画面全体に抽象的な描画、ドローイングの過程でいう画面上にある要素を素材として描き消しを繰り返す連鎖反応の途中と同様の描画をおこない、上層での塗る作業によって背景を描き（地）下層をシルエット（図）でかたどる。うまれる画面の構造は、背景の上から植木鉢が描かれたように見えるが実際には背景が後から描かれている。（図 10）

抽象的な画面をかたどる際、モチーフとしたのは植木鉢である。固い鉢とそこに育つやわらかな植物によってなる植木鉢は、造形的な側面において魅力を感じる事が多く、またとりたてて珍しいものでもないことから様々なバリエーションのものが日常生活においても見ることが可能であったため、見かけてはよく写真にとって集めていたためである。結果として絵画を入れ物として考えるというアイデアに強度を与えるのにも一役かった。

植木鉢という、無機物と有機物の組み合わせは作品の導入から思考の発展への流れに良いと考え、画面から形を抽出することと現実にある植木鉢の植物を観察することを交互におこない描画した。

ここまで述べた絵画構造は、ドローイングをする中であらわれる奔放さや遊戯性といった要素を絵画に内包させることの試みであると同時に、「絵画を入れ物とする」という考えのもとおこなわれてもいる。絵画の支持体を器として、そこにドローイング的な手法を採用し、支持体全体を絵具で包むように描画することで蓋をする、というイメージである。蓋には植木鉢型の穴が開いており穴越しに奔放さや遊戯性が見えるという画面構造を想定している。

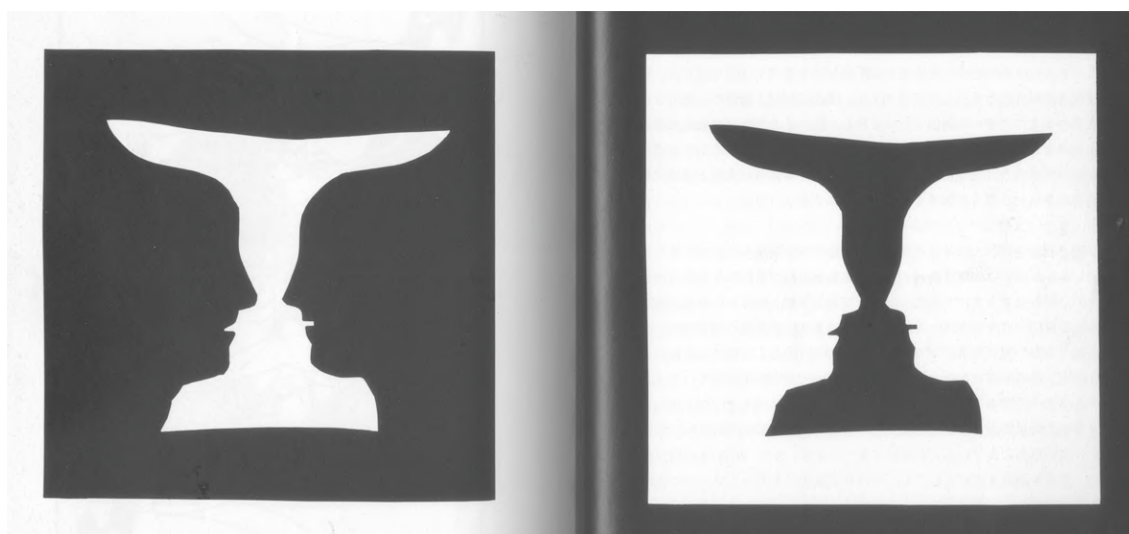


図 8 『ルビンの壺』



図 9 『静物』 2014

『Fragment』 2015 259×194 cm 油彩、キャンバス

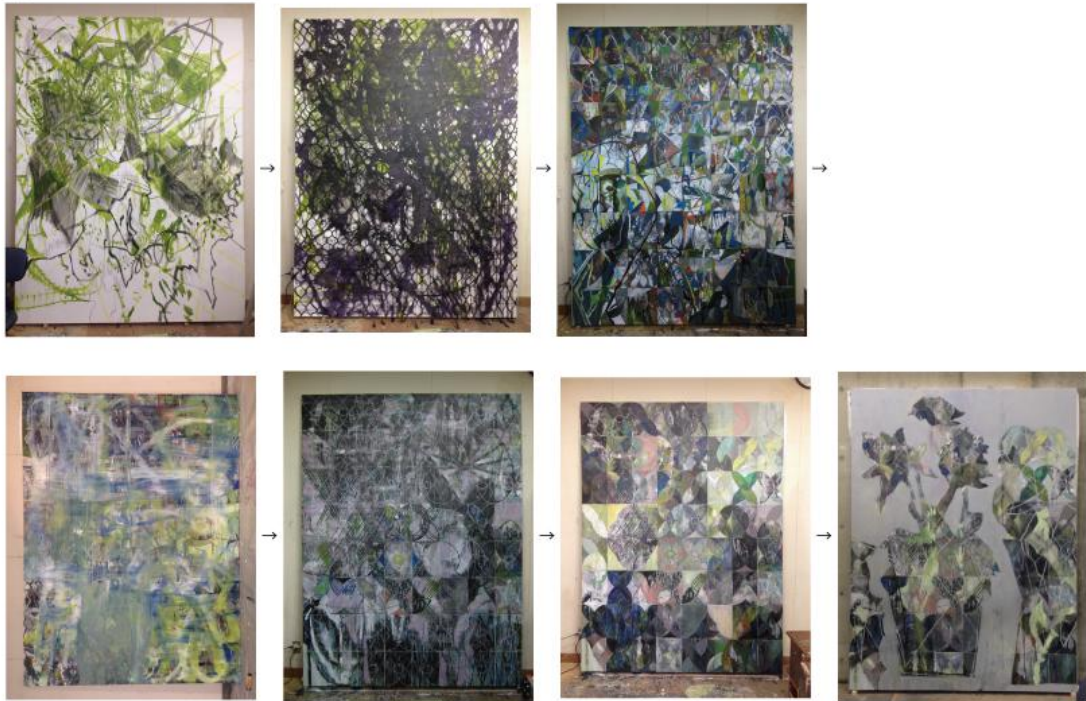


図 10 大学院修了制作『Fragment』2015 制作過程

3 グリッド（前編）

ここまでに述べたように、『静物』（2014）や修了制作『静物』（2015）は、入れ子構造の絵画としての機能を試みている。

前項で、入れ子構造の絵画を説明する上で『ルビンの壺』は並列する図像が関連し合っているのに対して私の絵画は重層構造によって前後の行為が関連し合っていることを述べたが、修了制作『Fragment』（2015）では、グリッドという要素を含ませることで並列する図像同士の間連性についても、併せて考えている。

一般的に対象を画面に描写する際、あるいは画面に構成する上での補助線としてグリッドは重宝される。自作においては、ドローイング的な描画によって散らかった画面を再度秩序立て、次の手立てを考えるのに仕切り直そうとするときなどにグリッドが引かれた。

『Fragment』（2015）におけるグリッドは制作過程上のテコ入れというだけでなく大学院2年次の前期に制作したF1 2 0号『8つの庭』（2014, 図 11）での経験からの派生である。『8つの庭』では画面を8マスに分割し、各マスを一枚の絵画として扱った。



図 11 『8つの庭』2014 制作過程（下4マスを埋めた状態）

一枚の画面の中で部分的に絵を完結させていくことで、画面の全体感は後からうまれてくる。全マス描ききった際に画面に表出する白色のリズムは、はじめから狙って描けるものではなく画面上でうまれる造形としてドローイングでの経験と近いものを感じた。画面に対し近視眼的に描画をおこない偶然の造形を受け入れるという手法は、学部卒業制作時に学んだトゥオンブリの盲目性についての思考が活かされている。画面にあえて接近し、視界が狭められることで生まれる無意識を造形手段にしていたトゥオンブリに習い、近視眼的にうまれる造形を、自己

を離れてうまれる造形として肯定的に捉え描画をおこなった。修了制作『Fragment』(2015)では、入れ物としての絵画の下層の仕事に『8つの庭』(2014)と同様の効果を狙い、200号の画面を64マスに区切り描画をおこなった。

4 グリッド(後編)

修了制作『Fragment』(2015)に『8つの庭』(2014)で経験したグリッドのアイデアを導入したのには、当時読んでいた雑誌『ユリイカ パウル・クレー特集』の影響もある。クレーについては2章で詳述する。ここでは『ユリイカ』に収録されていた前田富士男の「絵画の死生学」を参照して考察をおこなう。クレーの絵画制作の核には、「分節」というものがあり、これを前田富士男は次のようにまとめている。

クレーは制作過程を「分節」と呼んだ。分節とは、一様で反復しないセル、言い換えればカオスでしかないセルに変化を与え、組織化し、つぎに器官化してゆくという个体化・有機化のプロセスに他ならない。(中略)「分節」とはそもそも生命科学の発生学領域の専門用語であり、たったひとつの受精卵が分化と増殖を重ねて個体を作り出す発生的プロセスを指す。¹⁶

上記の文は、クレーの制作を絵画のメタモルフォーゼとした上でのものである。私はこの文章から、受精卵の分化という生物が個体となる上でののはじまりにあたる過程と、私が絵画制作においてははじまりに引くグリッド、この二つを重ねて考えられるという発想を得た。

絵画が描かれる上でグリッドを引くことが初期段階にあることの必然性を静物の発生過程になぞらえ、『8つの庭』で経験したグリッドのアイデアはより確かなものとして考えられた。

こうして修了制作『Fragment』は、64マスに分割された小さい画面と隣り合う画面同士がうむ大小様々なサイズの画面という構造を内包させた絵画となった。

64マスの画面が一枚の絵画内で機能する状態は、例えば次のような図12において「三角形ABCには全部で何個の正三角形が含まれますか。」¹⁷と問う視点と類似する。この問いでは、小さい三角形から大きい三角形までを図13, 14, 15のように数え、内包される三角形の総数は48になる。

¹⁶ 前田富士男「絵画の死生学」『ユリイカ 2011年4月号 クレー特集』 青土社 p.125

¹⁷ 「ひらめき算数1分パズル 正三角形の個数は？」2015 <http://jukensansu.cocolog-nifty.com/1mon1pun/>

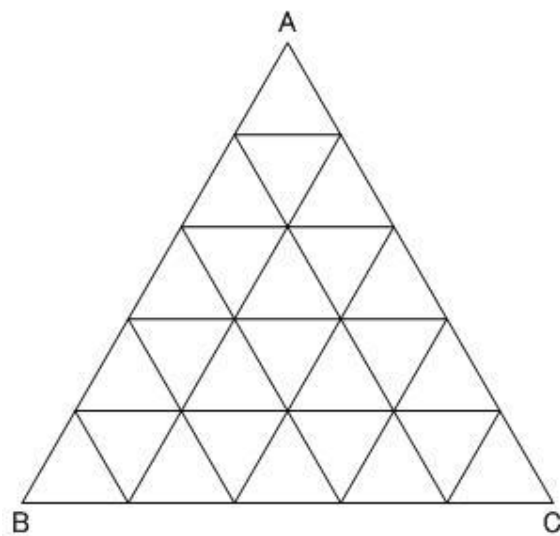


图 12

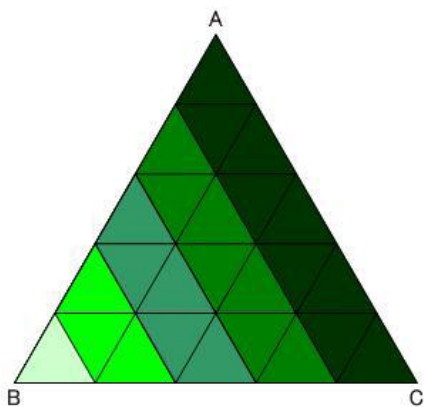
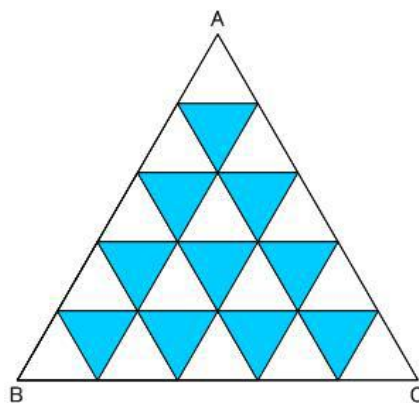


图 13

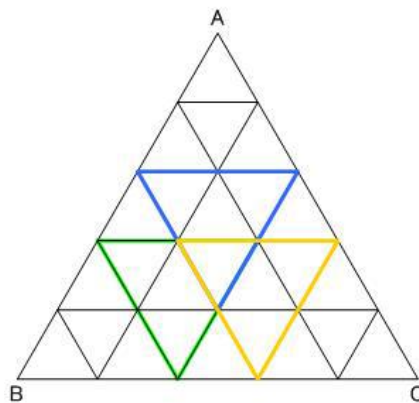


图 14 (上) 图 15 (下)

このような大小様々な三角の集合という構造を抽象的な図像の集合に置き換え画面作りをすることで、ひとつの形からの連想に留まらず、隣り合う形を繋げたり組み替えたりというような鑑賞がおこなわれることを狙いとしている。同時に、そのような鑑賞方法はドローイング制作での描画行為と通底しているとも考えられた。

修了制作展において、一枚の絵画が内包する情報には許容量があると学んだ私は、『8つの庭』を「入れ物としての絵画」の中身にしなかったように、シルエットで囲まなくとも、この段階で十分な要素を含みもっているとは現在では考えている。これについては三章にて「輻輳性の問題」として述べる。

もう一点の、F150号の修了制作『静物』(2015, 図16)では、マスの集合ではなく曲線の集合により網目を描き、これを、200号同様に植木鉢のシルエットでかたどった。曲線の集合を編み目とするのは、ドローイングでの経験における、規則性に任せ連鎖反応で画面を構築することを手法として応用したものである。網目は、フェンスとして見ることも可能で、そう見ることによって植木鉢の植物と関連するものと捉えていた。また網目には錯視的な効果があり、これによって、図像を眼で捉えることを攪乱する、ハレーションをおこさせる試みでもあった。



図 16 大学院修了制作『静物』2015



図 17 大学院修了制作『Fragment』2015

ここまで、ドローイングが持つ奔放さや遊戯性をタブローに持ち込もうとする試みについて述べてきた。

これらの経験、思考から、現在の制作における関心は、静的な絵画において、動的な「現象」を内包させることを試行しているということが言える。これは、次章で述べる、パウル・クレーが運動を秩序付けようとしたことや、サイ・トゥオンブリの作品が複数の意味ニュアンスを持つことで想像力を喚起させ続ける構造であったことなどからも、絵画という表現媒体におけるひとつの普遍的なテーマであると言える。

また、一枚のドローイング、一冊のドローイング帳の中にある重層性を持った変化、ここに私が求める絵画の本質があると言える。重層性を持った変化とは私が絵画制作の中に求める体験であり、結果としてあらわれ出る図像のための造形手段でもある。画面にある要素の連鎖反応や連想で次の描画をおこなうこと、描くことと消すことの反復をおこなうこと、これらはいずれも自我を離れたところで画面の進展を促し、私自身に未知の画面の発見をもたらす。当時の私には、絵画制作の中での発見が鑑賞者にどのように作用するかということまでは考えが及んでおらず、ドローイングで得られた経験をどうしたらタブローでも得られるかということが達成すべき課題であった。

静的な絵画において、動的な「現象」を内包させることをテーマとした上で、複数の描画行為が折り重なって図像が表出される絵画と、「現象」を内包した絵画が持つ想像性について、第2章ではこれまでの節目節目の制作で影響を受けたクレーとトゥオンブリを参照点として自作の検証おこなう。

第二章 絵画内の循環、絵画外の循環

第一章で明らかになった課題は、ドローイングのもつ奔放さや遊戯性をどうしたらそのエネルギーを保ったまま画面に定着させられるかということであった。この課題の解決にあたって卒業制作と修了制作でも参照したパウル・クレーとサイ・トゥオンブリについて、より詳細に考察する。両者のような子どもの落書きにも見える空想的な絵画は私が理想とする絵画でもあり、考察の対象としたきっかけにはそのような視覚的側面における魅力もあるが、それ以上に重要なこととして、私が絵画の重層性に注目しているというのがクレーとトゥオンブリを考察する上での大きな理由である。

重層構造をもった絵画は、クレーの絵画ではポリフォニー構造といわれるものがあり、これによってクレーは時間芸術と空間芸術の横断を試みている。また、トゥオンブリの絵画では描かれた絵画によって鑑賞者が想像する思考の中に重層構造が作られるということをロラン・バルトが指摘している。クレーは絵画の画面構造において、トゥオンブリは鑑賞者の思考において、それぞれ重層構造を作り出しているのである。重層構造を絵画の画面内や画面外に作り出す両者を通し、これまでに感じていたドローイングとタブローとの隔たりを埋めるとともに、私が絵画によって作る重層構造をどのようなものとして位置付けるか、その指標を明らかにする。

第一節 パウル・クレーの運動

パウル・クレー（1879-1940）はスイスの画家である。オルガン奏者の父とピアニストの母という音楽家庭に生まれ、クレー自身もヴァイオリンを学んでいる。20代の頃には音楽家になるか画家になるか迷うほどであり、幼少期より関わりのあった音楽は彼の絵画制作の根幹となっている。

クレーは日本でもよく知られた画家であり、私が美術に関心を持ち、自ら美術館に足を運ぶようになってからのここ10年ほどの間でも何度も展覧会が開催されている。

小学一年生の頃、教室の端の席だった私の隣にはクレーの『セネキオ』（1922）（図 18）の複製画が掛かっていた。また、通っていた絵画教室では「三角」というテーマでクレーを参考に絵を描く回もあった（図 19）ことから、私自身早く知った画家の一人でもある。幼少期に知った画家としてクレーが強く印象に残っているのは、クレーの絵画に自分が描く落書きと近いものが感じられ、描かれたものに親しみを持って見ることができたからだと考えられる。

親しみを持つ一方で、クレーの絵画についてヴィジュアル以上のものを私はずっと知らずにいた。大学に入り、講師の先生と制作の話をした際「クレーはとてもコンセプチャルだ」と言われ驚いたのをよく覚えている。落書きのようなクレーの絵画とコンセプチャルという言葉は私の中でなかなか結びつかなかったが、2011年学部4年生時に京都で見た『パウル・クレー お

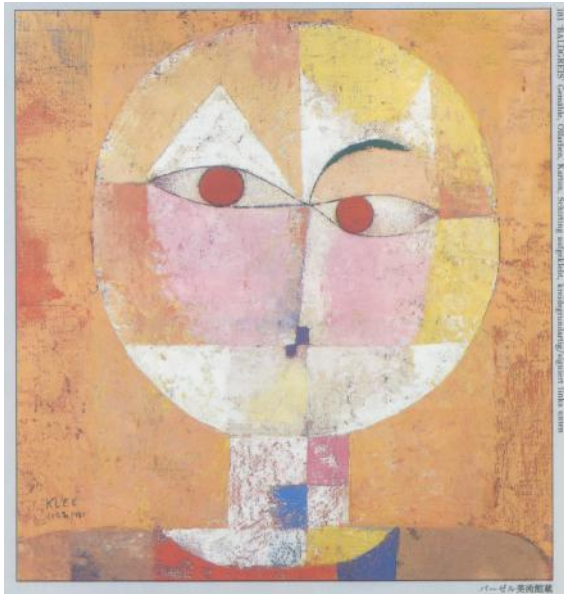


図 18 Paul Klee 『セネキオ』1922



図 19 『三角』1995

わらないアトリエ』展¹⁸で、「コンセプチュアル」と先生が言ったことの一部を垣間見ることができた。

『パウル・クレー おわらないアトリエ』展は、作品はどのように作られるのかというクレーの制作過程に焦点をあてた展覧会で、クレーの特徴的な制作手法として切断と再構成や油彩転写といったものが紹介され、それに関連した作品やまたその他には表裏両面に描かれた絵画などが展示されていた。当時、立体と絵画を行き来して制作していた私にとって、絵画のみを考える上でもこれだけ画面外での物質によるやり取りがあるというのは、絵画に対する認識を広げるものであった。一方で、一度描いたものを切ることで画面を再構成するよりは、私は一番オーソドックスな画面内でのやり取りを主として絵画を完結させたいのだという気持ちの確認にもなった。

この展覧会によって、クレーを体験的に知ることが出来た私は、2013年と2014年の大学院生時、クレーの特集が組まれた『ユリイカ』を読むことで再びクレーに対する関心を強くした。これについては先の章、修了制作についての項で述べた通りである。

子どもの落書きのような親しみやすさと、それと相反するような「コンセプチュアル」というものが画家の中でどう同居しているのか、これはクレーに対する関心の一つである。そこには、私が理想とする絵画と私にとって足りていない絵画に対する言語的な解釈の両方があると考えられた。またクレーの代表的な邦訳本『造形思考』において「アングルは静止を秩序づけ

18 『パウル・クレー おわらないアトリエ』展 京都国立近代美術館 2011年 巡回、東京国立近代美術館

たといわれる。私はパトスを超えて運動を秩序づけたいと思う¹⁹というクレーの言葉が引用されており、ドローイング的な絵画を現象という言葉を手掛かりに解釈しようとしていた私にとって、運動とは現象と同一のものを指すようにも感じられたことから論文においてクレーを考察するにいたった。

先にも引用した『造形思考』冒頭の、「アングルは静止を秩序づけたといわれる。私はパトスを超えて運動を秩序づけたいと思う」という1914年9月のクレーの言葉からも明らかのように、「運動」はクレーの絵画制作の核である。クレーが運動に着目したことの要因の一つとして音楽の影響が伺えるが、絵画を描くにあたり自然や物理を学んでいたことを踏まえると、画家が壮大な視点で絵画を描いていたのだと推測される。

つまり運動とは、あくまでクレーの絵画制作を集約的に捉えた言葉であり、運動がテーマであったというには語弊がある。彼は、世界の根本的な成り立ちになぞらえて絵画を制作しており、その視野は絵画を結果だけのものとしては見ていないというように感じられる。多くの文献で、クレーが絵画の制作過程に着目していたことが書かれている。例えば、次のようなものである。

クレーは「創造意欲の内奥に入り込み、創造過程を跡づける」必要性を強く強調した。その狙いは創造というと単純だが深遠なものの核心を見通すことにあった。²⁰

クレーの制作についてこのように語られるように、画家の主題は、物事の成長過程そのものであったと考えられる。クレーの絵画は実に多様であり、一見統一感を見いだしにくいにもかかわらず「クレーの絵画」として認識が可能なのは、各作品が一貫した造形概念のもとに制作されているからだと言える。

クレーがバウハウスで教鞭をとっていた時の授業内容をもとに作られた『造形理論ノート』の訳者あとがきでは次のように述べられている。

クレーは、造形手段を一種の成長力と見、まず何よりも最初から、手段そのものに高度な独立した力を認めたくえて、この手段を発生的に自ら成長、拡大してゆくにまかせ、それから、つねに新たな証言をいろいろと誘い出すのであった。（中略）クレーは、内面の秩序から出発して、その秩序をリズムカルに生育させた。彼にあつては、構成は決して固定したものではない。彼は、構成が最終的によって生じてきたところの、換言すれば、

19 『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 冒頭

20 中山公男、保井亜弓『週刊グレートアーティスト 21 クレー』 同朋舎 1990 p.10

見出されたところの——より深くに存在する秩序、それを追求したのである。そしてその秩序は、確かにいっそう複雑ではあるが、それだけにいっそう豊かでもある世界を有しているのである。²¹

このことから、クレーが成長過程を主題とするうえで、クレー自身の内面にあるものを秩序立て、それを制作の基盤にしていたということがわかる。ここまでのことを踏まえ改めて、「クレーは運動（成長過程）を秩序づけようとした」ということが言える。そしてここでの成長過程と言われるものは、生物に限らない様々なものの発生過程に共通のものである。故にクレーは、世界の成り立ちの全体（あるいは部分）を絵画に内包させようとしていたと私は解釈した。例えばそれは、地上に降った雨が蒸発し再び空に昇って雲になったり、植物が種を落としまた新しい芽が出るというような、循環し続けるサイクルを、絵画の造形要素を定義付けていく上で取り入れているということである。

『造形理論ノート』に収録されているクレーの授業記録を読むと、点が線になり面になっていく過程にも循環構造を見出すことができるということがわかる。

クレーは線というものをいくつかに分類している。例えば、散歩のような目指す地点のない自由な線と、期限と目的をもった通勤するような線である。これらはいずれも純能動的な線とされている。また、これらとは異なる、中間態の線というものがある。この線は三角や四角、円や楕円といった平面を画定する線である。

目的を持った動的な線（中間態の線）が形成を終えると、線のイメージは平面のイメージへと変化する。この平面については、クレーは静的なものであると言っている。この線から面への変化において、能動的だった線の性格が受動的なものへと変わり、それと同時に面の性格が能動的になったという変化も同時に起きている。

面は、純粹培養の状態では、静的な要素である。だが、面が動きはじめると、面は線の性格に近づいていく。（中略）その結果、われわれは再び能動的な線に行きついてしまうのである。²²

クレー自身がこう語るように、動的な線は静的な面を形成し、静的な面が動きはじめると、これはまた線となり、というように静的と動的な性格と線と面という造形要素を行き来することで、ここに循環構造が見られる。

²¹ 『パウル・クレー手稿 造形理論ノート』西田秀穂訳 美術公論社 1988 p.334-335

²² 同上 p.208

このような無限に続く螺旋のような構造は、線と面の関係だけではなく、外部をとらえようとするまなざしの観点から見出すことができる。

世界を一つの全体として眺めるとき、それは動力的な性質を備えている。静力学の問題は、世界全体を部分的に取上げたとき、はじめて起ってくる。（中略）微小なものの世界をのぞいてみよう。すると私たちの眼は再び、動力的な領域に（中略）ぶつかる。

とすれば、動力的な大宇宙と、同じく動力的な小宇宙が存在することになる。そして、この両者の中間に、静力学の支配する特別な空間があるといわなければならない。

『造形思考』における、世界のまなざしを示した文章である。この三つのまなざしを図にすると次のようなものになる。（図 20）それぞれ、（1）は動力的な性質を備えた世界を一つの全体として眺めるとき、（2）は動力的な性質を備えた微小なものを眺めた時、（3）は（1）と（2）の中間となる静力学の支配する世界全体を部分的に眺めたときである。図式化してみてもわかるように、対象と眼の関係において部分を見つめる眼（2）は、世界を一つの全体として眺めるとき（1）と同様の関係になる。世界の中に眼がおさまっている静力的な

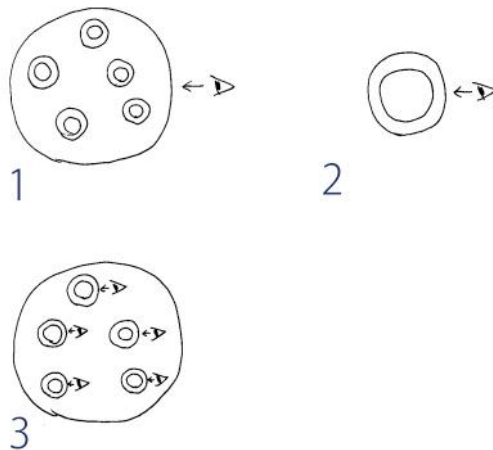


図 20

（3）の状態を（1）と（2）の中間として位置づけること、つまり対象を見ることを動と静の特性に分けてとらえることでまなざしにおける循環構造をつくっているといえる。

ここまでのことから線、まなざし、いずれの要素からも、静と動という観点から循環関係をクレールが見出していることがわかる。

クレールが運動を秩序づけるにあたって、動と静の性質に区分すること、またその二つの要素の関わりあいを整理することが、運動を秩序づけるにあたっての一つの手法だったのだと考え

られる。循環構造を絵画に取り入れること、これは地球上にある根源的な力から絵画制作を思考していたのだということである。ある漠然とした事柄を理論化する上で、静と動のように対立概念として扱うのは有効な手段である。クレーはこれを宇宙とカオスを例に次のように言っている。

対立概念としてのカオスは、本来の、本当に真実のカオスではなく、宇宙という概念に対して区域的に規定された概念である。本来のカオスは、計り得るものではなく、永遠に測定され得ぬものであろう²³

循環の構造を作ること、またその際に対立概念を設定して考えること。この2点はドローイング性を保ちながらタブローを描くことを意識的におこなう上での重要な手法であると言える。学部卒業制作『grayish bloom』(2012)においては対立概念のないカオスの中で奮闘していたのだと言える。また修了制作『Fragment』(2015)では逆に、対立していることが全面化しすぎたことが問題であった。つまりは、私の絵画制作が目指すところのひとつは対立概念の中間に位置することにある。そしてまた、対立概念とその中間に位置していることが画面上に表されること、そのための技術を磨く必要があるのだということがここまでで明らかになった。

次節ではクレーの制作過程について考察し、対立概念とその中間に位置していることが画面上に表されるための画面作りをどのように可能にするかを考えていきたい。

第二節 パウル・クレーの制作過程

絵画における制作過程とは、同時に絵画の画面構造を示す。絵画とは画面に付けた絵具の重層性で出来上がっていくからである。前節に引用した文章のいくつかからも、クレーが絵画の制作過程を重要視していたことは明らかである。クレーの制作過程に対しての代表的な言葉としては「芸術作品もまず第一にゲネシス（発生）として捉えられなければいけない²⁴」というものがある。また、2011年に京都と東京で開催された『パウル・クレー おわらないアトリエ』展のカタログにおいて、「自らの作品がどのように成立するか、それを眼で見えるかたちで追体験できるようにすることが、「造形理論」における本質的課題のひとつだと考えていた²⁵」と評されているように、完成した絵画の表面的な視覚情報にとどまらず、その制作過程を含めて絵画面面上にあらわそうとしていたのである。本節では、そのようなクレーの制作過程への

23 『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 p.57

24 同上 p.167

25 ヴォルガン・ケルステン、池田祐子、三輪健仁「展覧会への序章」 『パウル・クレーおわらないアトリエ』展カタログ 美術出版社 2011 p.13

思考を「分節」、「ポリフォニー」、の2つをキーワードに考察するとともに、前節で述べた線と面の話に次ぐ造形要素として「コンポジション」をキーワードに考察する。

1 分節

私がクレーの分節という考え方に初めて触れたのは修了制作『Fragment』（2015）制作時であった。当時の私は分節という言葉、生命科学領域での意味合いである「ひとつの受精卵が分化と増殖を重ねて個体を作り出す発生的プロセスを指す」²⁶という観点に着目していた。この言葉から私は分節というものを造形における基礎単位として捉えた。『Fragment』（2015）では画面を64マスに区切ったがその1マスごとを分節と解釈したのである。生命科学領域での分節の意味合いは、画面をグリッドで区切り描画を進めることにひとつの必然性を提示してくれた。以下では、クレーが言う絵画の造形的な観点においての分節について確認していくとする。

分節とは一般的には「一続きになっている全体をいくつかの部分に分けること。また、その分けられた部分。」²⁷という意味を持つ。クレーが言う分節においてもこの点については同様の意味である。自然研究をおこなっていたクレーは1923年、バウハウスの年報にて「自然研究の方法」という短い論文を発表している。

自然を直観し、観察することに長じて、世界観にまで上昇するほど、抽象的な形成物を自由に造形できる。こうして、抽象的な形成物は意図された図式的なものを越えて、新しい自然性、作品の自然性に到達する。²⁸

自然を観察し、その生長過程を絵画制作に取り入れることは、画家が自由に造形をおこなう上での支えとなるとクレーは考えたのである。生長の断片を意味する分節という要素は植物の生長において本質的なものであることから、この要素の重要性が伺える。また、絵画における諸要素を静と動の反復で捉えていたクレーは、分節という要素の中にもその二つが内在されていると語っている。

生長とは、それまでに静止していたものに新しい何ものかがつけ加わった結果、物質が前進する運動である。地上の世界の運動は、エネルギーを必要とする。罫、線、さらには面、色調、色彩など私たちの造形要素についても同じことが言える。²⁹

26 構成+解題前田富士男「絵画の死生学」『2011年ユリイカ4月号クレー特集』 青土社 p.125

27 『三省堂 大辞林』 <http://www.weblio.jp/content/分節>

28 「自然研究の方法」『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 p.146-147

29 『無限の造形・上』南原実訳 新潮社 1981 p.93

クレーの作品の中で植物の生長を描いている顕著なものに『Illuminated Leaf』(1929, 図 21)という作品がある。一枚の葉っぱの生長過程をなぞらえるように描かれた水彩である。この作品は兵庫県立美術館で2015年に開催された『パウル・クレー だれにも ないしょ。』展出品であり、展覧会カタログにはクレーが自然科学者ゲーテのメタモルフォーゼ(変容)の理論を重視していたことが書かれている。

私が注目するのは展覧会カタログの『Illuminated Leaf』(1929)に寄せて書かれた文章の「「自然との対話」を志すクレーは画中で植物の変容と造形的な生成を同時に視覚化している」³⁰という点である。運動を秩序づけようとしていたクレーの試みが如実にあらわされており、対象の変容と造形的な生成を同時に視覚化するというのは、この作品に限らず分節によって絵画を生成するクレーの特徴であると言える。



図 21 (左) Paul Klee 『Illuminated Leaf』1929



図 22 (右) Paul Klee 『Growth of the night plants』1922

1974年に前田富士男によって書かれた『パウル・クレーにおける「分節」概念の成立』において、分節についてのより具体的な言及がなされている。項の冒頭において、「分節とは一般的には一続きになっている全体をいくつかの部分に分けること。また、その分けられた部分である」と述べたように、分節とは生長過程の断片をあらわす言葉である。

³⁰ 河田亜也子 「光にさらされた葉 解説文」『パウル・クレー だれにもないしょ。』展カタログ 2015 p.92

1921年から1924年、クレーがバウハウスに務めていた時代に発表した論文や講義をもとに書かれた前田の論文を通すことで、クレーの絵画における分節という言葉の意味合いは「分節をクレーの絵画の核心とまでよんでいる」³¹と述べられるのも納得の、より深みを持った認識となった。

『パウル・クレーにおける「分節」概念の成立』によればまず分節を、線、明暗、色彩といった絵画の根本を成す要素が画家の手によって図像となるまでの、「最も具体的な造形プロセス」であるとした上で、分割的分節と非分割的分節の二つに分けている。分割的分節とは画面全体に広がる構造であり、その構造から一部派生して独立したものが非分割的分節である。これらはそれぞれ構造的分節、個体的分節とも言い換えられる。

前田富士男の論文でも参照されている『夜の植物の成長 (Growth of the night plants)』(1922, 図 22)が例としてわかりやすい。この作品でいうとグレーのフォルムの反復が分割的分節(構造的分節)であり、その反復の延長として描かれるオレンジの花のフォルムが非分割的分節(個体的分節)ということである。

さらに、灰色のフォルムとオレンジの花の関係は分割的分節から非分割分節への変化ということにとどまらず、背景(地)からの対象(図)の出現であり、幾何学的抽象からの具体的なイメージの出現でもある。この変化はつまり、普遍的秩序が特殊秩序へ、静的な地上的存在が宇宙的動性へと変化することでもあると論文では述べられている。

そしてこの変化を可視化する上で重要な造形要素が、点からフォルムへの変化であり、また灰色から色彩への変化でもあることが併せて述べられており、この場合における点や灰色をフォルムの生成の種子的存在としてクレーは位置付けている。

ここまでを踏まえて、分節という言葉の意味するところは、生長の断片ということにとどまらず、絵具という物質がイメージを持った対象へと変化する過程の断片である、ということが言える。同時に、クレーの制作過程の可視化とは単に画家の手仕事の順序を追体験させるのではなく、イメージの出現までの過程の可視化であるということも言える。

また、これを可視化する上で、点からフォルムへの変化や灰色から色彩への変化を巧みに扱っているのが『夜の植物の成長』(1922)に代表されるようなクレーの絵画手法であるということである。

31 『パウル・クレーにおける「分節」概念の成立』 前田富士男 哲学第62集 1974
<http://ci.nii.ac.jp/els/contents110007408962.pdf?id=ART0009260070> p.64

2 ポリフォニー

前項で分節について述べたように、クレーの絵画は構造的な分節と個体的な分節の反復によって形成される。その反復の構造について焦点をあてて現れる考え方がポリフォニーである。つまりはポリフォニーとは分節という図像発生プロセスがどのように画面に構成されるか、ということに関わる。

音楽用語であるポリフォニーは、「各声部がそれぞれ平等の重要性をもち、各々の水平的な旋律線を重視しながら、相互に和声的関連をもって重ねられる音楽の形態」³²という意味を持つ。絵画においても同様に、複数の要素をどう関係付けるかということを示している。

クレーが家庭環境の中で幼少期から培ってきた音楽に対する親しみが絵画制作へ影響を及ぼした結果がポリフォニー絵画である。ポリフォニー絵画として代表的な『赤のフーガ』(1921, 図 23)では、絵画の画面上では左から右へ、抽象的な図形が流れている。これには楽器を演奏する際の楽譜を読むような感覚が反映されている。この画面構成において特筆すべきは、左から右へ流れる抽象的な図形を「遡行の動き」としても追える点である。



図 23 Paul Klee『赤のフーガ』1921

ポリフォニー絵画には『赤のフーガ』(1921)のように水平方向に図形が反復するものの他に前後の層によって作られる構造もあり、これは造形思考において次のように図解されている。³³

³² 『三省堂 大辞林』 <http://www.weblio.jp/content/ポリフォニー>

³³ 『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 p.418

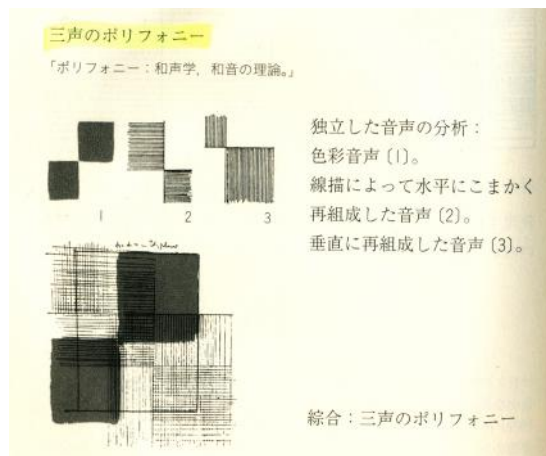


図 24

ポリフォニーについて、アーツスケープの現代美術用語辞典³⁴には、モノログ小説に対する小説の形式として、「登場人物が作者と対等の存在として設定され、それぞれのイデオロギーや階層といった社会的差異を前提としつつ、融合していない自立した複数の声や意識が織りなす対話的關係によって、高度な統一を実現していく構造」と書かれている。これらからわかるように、ポリフォニーとは、複数の要素が錯綜しながらある過程を辿っていくものであるとも言える。

兵庫県立美術館で2015年におこなわれた『パウル・クレー | だれにも ないしょ。』展内では、「多声学—複数であること」と題して1グループの展示が作られていた。展覧会図録では、同項目のページにて、クレーの作品の特徴として「複数の存在がこんがらがりながら一体化し、あるいは枝分かれしようとして揺れ動くさま」というものがクレーの作品の特徴として時折見られると書かれている。³⁵ここで取り上げられている作品（図21, 23）はいずれも、多層的な構造や連続するリズムを感じさせる作品である。

レッシングの『ラオコオン』（1766）において、音楽と絵画はそれぞれ時間芸術と空間芸術という分けられ方がされている。これについてクレーは、「学者の単なる妄想にすぎない」³⁶と述べている。またクレーの日記の中には「ポリフォニー絵画は、音楽より優れている。そこでは時間的なものが空間的であるからなのだ。同時性という概念が、ここでははるかに豊かにあらわれている。³⁷」という言葉も残っている。

34 『現代美術用語辞典 ver.2.0 - Artscape』 <http://artscape.jp/index.html>

35 「多声的—複数であること」『パウル・クレー だれにもないしょ。』展カタログ 2015 p.79

36 『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 p.166

37 『クレーの日記』南原実訳 新潮社 1961 p.404

クレーは造形要素について、点が動き線へ、線が動き面を作り、面が動き、また線になる、という考えを持っていた。つまりは絵画における作者の時間を念頭に置き思考を巡らしていたクレーは、空間芸術と種別される絵画や彫刻や建築も、時間の中で作られるという視点からレッスンの『ラオコオン』（1766）での主張を批判したのだと考えられる。

制作行為のみならず、鑑賞においても、絵画とは一瞬で理解できるものではなく眺める時間が必要であると発言しており、絵画と時間の関わりをこそ重要視していた。

幼少期より音楽に慣れ親しみながら画家となったクレーが目指したのが、運動を秩序付けることであり、これは時間芸術と空間芸術の統合、あるいは横断であったのだ。ポリフォニー絵画は画面構成、あるいは画面構成をあらわすものであり、これだけでは「芸術」にはならないとクレーは言っている。作品には神秘を宿らせる必要があるということなのである。クレーの代表的な絵画制作手法である切断や再構成は、ポリフォニー絵画で足りていない部分を補うべく、偶然性を取り込む最後の仕上げとしておこなわれていたと考えられる。

雑誌ユリイカのクレー特集内、『シムptomは作品たりうるか』と題されて収録されている岡崎乾二郎と松浦寿夫の対談において「滅多に起こらない出来事を連鎖させて作品を作ろうという野心があった」とクレーのことが述べられているが、これはまさにクレーが自身の絵画を芸術たらしめるために必要としていたことであると考えられる。

クレーの特徴的な制作手法に、転写、切断、再構成といったものがあげられる。これらはいずれもいわゆる絵画制作において、オーソドックスな手法ではない。これら実験的要素によって得られる偶然性を体系立てて捉え直し、神秘の発生を試みていたのだと考えられる。

自然研究から生まれた造形理論。音楽との関わりから生まれたポリフォニー絵画という画面構成、あるいは画面構造。これに実験的製作手法が加わり、クレーの絵画の求める絵画となるということである。

3 コンポジション

クレーは植物の生長や地球に存在する重力といった揺るぎないものを起点に考察を深め、ここに見出された循環構造を造形理論に変換し絵画を描いている。描かれるもの、画面の構成や構造に徹底して向き合いながらも、それを「芸術」へ昇華するために自分の構築した造形理論だけではコントロールしきれない、偶然性も持ち込んでいる。循環構造を絵画に取り入れること、世界の原則の一部を絵画制作に引用すること、これを下支えとする中でクレーは描くことの自由を得ていると言ってよいだろう。運動や現象を絵画に取り込む観点からクレーの考察をおこなったが、結果として私が得た学びというのは、選び取ったモチーフを造形要素へと深化させる方法であった。クレーが自然研究を通して植物の生長や水の循環といった世界の根源的な構造を絵画の造形思考に置き換えているということは、クレーの日記の中でも言われている。

以下の引用は、クレーが点一つ、線一本にも造形要素としての深さを見出したことの原因がわかる言葉である。

私は仮説からではなく、実例から出発せねばならぬ。必要とあれば、この上なく些細なことからでも出発せねばならぬ。組織的な法則を確立しえたときには、私はそこから、熱に浮かされた空想の楼閣から得られるもの以上のものを得ることができるだろう。そして一連の実例の中から、自動的に典型が生まれてくるだろう。³⁸

ここまでのことを踏まえつつ、クレーについての考察の最後にコンポジションについて述べる。クレーは自然研究の他に物理法則も造形思考に取り入れている。それは、「力の均衡を表すシンボルの極限の現実化として、平行棒を持つ綱渡り師」³⁹や天秤、秤り皿を例として、画面内に地球の引力を想定して思考される。このほかに、画面内に重力が発生したと仮定して天秤を例に画面内の力学について考察する点からもそのように考えられる

自然研究や物理法則を造形思考に置き換えるクレーは身近にある確かなものに考察の糸口を見出していたと言える。それは、引力についての次の言葉からも明らかである。

私は、こちら側とあちら側、それぞれの力の均衡を保たせることをわれわれの研究対象にしてみたいのだが、しかも地球の引力から生起するそれらの力の、したがってそれぞれの自重の均衡を保たせることを研究の対象とすることでもある。この種の力は、われわれにきわめて密接な関係にあるように思う。というのは、われわれ自身が、物理的にこの比重の法則に服しているからである。⁴⁰

クレーの講義⁴¹において、天秤に乗せられるのは面積の大小や色の濃淡といった画面内の造形要素である。白くて大きい四角と黒くて小さい四角はどちらが重いかと学生たちに問う。学生たちは黒の方が重いだらうと答える。これをクレーは、白い画面上においてその回答は正しいとした上で、「黒はエネルギーの発生手段」であると述べる。画面内に配置された図像とコントラストによって起こるエネルギーの力関係が端的に示されているこの講義を参考に修士1、2年次の作品（第一章 p19, 23参照）を振り返り、画面構成と色のコントラストにおいて次のように整理がなされた。

38 マルセル・ブリヨン『抽象芸術』瀧口修造、東野芳明、大岡信訳 紀伊國屋書店 1968 p.130

39 『パウル・クレー手稿 造形理論ノート』西田秀穂訳 美術公論社 1988 p.215

40 同上 p.216

41 同上 p.222

画面いっぱいに描画をするのではなく、要素の散らばりによる画面は情報が羅列しているようにも構成ができる。この構成は画面内の情報の豊かさを増加させることが可能になると考えられる。



図 25 単一的なコンポジションと複数のコンポジション

これまでに述べてきたように、クレーは造形するフォルムにおいて線と面、あるいはコンポジションにおいて対象の大きさや色の濃淡を対比させている。それら相対関係は自然界からの観察によって発見されたものである。クレーの考察を踏まえ、自作における対比し合う要素、関係し合う要素について考えたとき、地と図や抽象と具象といったものがあげられる。そしてこれらは画面上で起こる始まりから終わりまでの中で表出という点で地と図、抽象と具象に次いで制作過程という要素に私は着目する。そこにはクレーの分節やポリフォニーといった考え方も関係してくる。これらの要素をまとめた自作についての考察は三章で述べる。

その前に次節では、クレーが絵画の内を考えた画家として位置付けているのと対比的に、絵画の外について考えた画家として位置付けたサイ・トゥオンブリについての考察をおこなう。

第三節 サイ・トゥオンブリの流転

ドローイング的な絵画を描く作家としてクレーとトゥオンブリを参照しているが、両作家におけるアウトプットの仕方は大きく異なる。クレーが造形理論によって、思考の全てを絵画の画面上に展開させていたのに対し、トゥオンブリの絵画は描画行為や文字によって作品に複数の意味ニュアンスを持たせ鑑賞者の想像力を喚起させ続ける。

林道郎が語るトゥオンブリについては一章で触れたが、ここでは加えてロラン・バルトが語ったトゥオンブリについても参照しつつ考察をおこなう。ロラン・バルトがトゥオンブリにつ

いて書いた代表的なものに、「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」(1979)、「芸術の知恵」(1979) という二つの論文がある。バルトはその中で繊細とも婉曲とも思える表現でトゥオンブリについて語っている。

ロラン・バルトがトゥオンブリを語る上でみせる曖昧な振る舞いは、意味を固定させてしまう言語化という行為とトゥオンブリの作品の相性の悪さからくるものであると考えられる。トゥオンブリの絵画とはこういうものだ、と断定する、その言葉の周辺にこそトゥオンブリの絵画の本質があり、その掴み所のない表現を、絵具をキャンバスに固定させていく静的な媒体である絵画によって可能としている。これがトゥオンブリの絵画における魅力の一つである。

そもそも絵画とは、見ることによってイメージを発生させるが、そのイメージの起点となる場所がクレーであれば画面上であり、トゥオンブリであれば鑑賞者の思考内にある。クレーが絵画の内へ熱を注いだ画家であるとすればトゥオンブリは絵画の外へ熱を注いだ作家であると私が両作家を位置付けた大きな要因もまた、トゥオンブリの掴み所のなさからくるものである。

バルトの慎重さを思うとトゥオンブリの作品を簡単に言語化することは避けたくもあるが、大まかなイメージを捉えるために言ってしまうえば、トゥオンブリは「盲目性という思考のモチーフ」⁴²によって、ものの流転・絶え間ない変化を示した作家であると考えられる。

トゥオンブリのカタログ『A MONOGRAPH』(2005)において「絶え間ない変化とリズム」と題されたテキストに、トゥオンブリ本人の言葉として次のようなものがある。

I show things in flux. (私はものの流転をみせているのです。)⁴³

これがどういうことか、まずはトゥオンブリのバックボーンとなる10代から20代にかけての出来事から順に述べる。

1 作家性の形成

トゥオンブリは1928年、アメリカ南部ヴァージニア州レキシントンに生まれた。10代の頃から絵画教室に通うなど子供のころから美術に対する関心が強かったと思われる。10代後半に関心を抱いていた美術史上の動向としてはダダ、シュルレアリスムがあげられ、作家ではクルト・シュヴィッターズ、シャイム・スーティン、ロヴィス・コリント、アルベルト・ジヤコメッティ、ジャン・デビュッフエがあげられている。

1950年、22歳の頃、トゥオンブリはニューヨークに移り、奨学金と助成金で通い始め

⁴² 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 p.15

⁴³ CY TWOMBLY『A MONOGRAPH』Thames&Hudson 2005 p.35

たアート・ステューデントズ・リーグにてロバート・ラウシェンバーグと出会い、彼の勧めで翌1951年と1952年にブラック・マウンテン・カレッジで授業を受けている。

美術に関する基礎的な技術や知識、関心といったものが形成された十代から、このブラック・マウンテン・カレッジでは作家としての土台が形成されたように考えられる。

ブラック・マウンテン・カレッジは、1933年に古典学者のジョン・アンドリュー・ライスを初代学長としてノースカロライナ州に設立されたリベラルアーツカレッジで、教育理念には哲学者であり教育学者でもあるジョン・デューイの考えを基礎にしていると言われている。ジョン・デューイの考えには例えば、他者によってなされるであろう質問に対する既成の解答を記憶するのではなく、自分自身から能動的に問題意識を持ち解決を試みることに、また、そのような問題を考察する習慣を獲得しようという問題解決学習と言われるものがある。^{註3}提示された問題に的確に答えるのではなく、自ら問題を作り取り組めること。これは美術に携わる上で必須の資質であるように思う。

大学の授業では、詩を学ぶ学生、絵を学ぶ学生、デザインを学ぶ学生が協働で一冊の冊子を作るといった複数のジャンルの共存が試みられる授業や、ピンホールカメラやポラロイドカメラによる写真の授業があり、トゥオンブリが絵画や立体、写真などジャンル横断的に制作するきっかけはこういった制作環境にあると考えられる。

大学の教員にはジョン・ケージやベン・シャーンがおり、トゥオンブリは抽象表現主義の作家であるロバート・マザウエルや詩人のチャールズ・オルソンのもとで学んでいる。

マザウエルは、ポロックやロスコと同世代のアメリカ抽象表現主義第一世代の作家である。スタンフォード大学で哲学を学んでおり、特にジョン・デューイからの影響が強いとされている。ダダやシュルレアリスムをアメリカに広めた作家でもあり、マザウエル自身も初期にはオートマティスムによる手法を切り口に制作をおこなっている。トゥオンブリと出会った1951年頃はシルエットとそれによって生まれる余白という二つの空間による画面構成やコラージュによる絵画制作をおこなっている。マザウエルとトゥオンブリのエピソードとして、美術雑誌『ART TRACE PRESS 03』に次のようなエピソードが紹介されている。

彼に関しては言うことがない。で、即座にマザウエルは、自分が所属していたニューヨークのギャラリーに彼を紹介して、トゥオンブリは今一番有望な若手だからといって、そこで展覧会が開かれるようになる⁴⁴

44 田中正之、林道郎、松浦寿夫「ブラック・マウンテン・カレッジ再考：失われつつある未来のために」
『ART TRACE PRESS 03』 ART TRACE 2015 p.31

当時の二人の作品を並べてみると、そのヴィジュアルの近似性から互いの作品への理解は深かったであろうと推測される。



図 26 Robert Motherwell 『Andújar (España)』1951



図 27 Cy Twombly 『zyig』1951

マザウエルの絵画はラファエル・アルベルティの『絵画に寄せて』という詩に感化されたものである。これに関連付けて、トゥオンブリの残した言葉に次のようなものがある。

私は完全な抽象主義者ではありません。思考の背後に物語がなければなりません。私が詩人たちを好きなのは、圧縮された文章を発見できるからです。⁴⁵

マザウエルとトゥオンブリは、いずれも詩との関連で絵画を考えていることがわかる。

ブラック・マウンテン・カレッジのジャンル横断的な授業や、マザウエルやトゥオンブリの詩と絵画による制作思考は、1940年にクレメント・グリーンバーグによって発表された「さらに新たなるラオコオンに向かって」という論文の主張と対立するものであった。

レッシングの『ラオコオン』(1766)において、「詩は絵のように(ラテン語 ut picture poesis)」という古代ローマの詩人ホラティウスの言葉が否定され、詩は時間芸術、絵画は空間芸術と分けて考えられている。さらにはグリーンバーグの論文「さらに新たなるラオコオンに向かって」によって、個々の芸術は固有のメディアムに則した最小限の表現によって価値が見出されるということが主張されている。⁴⁶

45 『美術手帖 2011年5月号 特集 現代アートの巨匠』 美術出版社 2011 p.10

46 クレメント・グリーンバーグ『グリーン・バーグ批評選集』藤枝晃雄訳 勁草書房 2005

詩は、依然として意味の可能性を提供している。一可能性だけではあるが、仮にそれらがあまりに正確に実現されたならば、詩はその大部分を失うであろう。というのも、その有効性とは意味の縁まで近づくが、決してそこからこぼれ落ちず、無限の可能性に意識を煽ることであるからである。詩人が書くのは、表現するためというよりむしろ読者の意識に作用して詩の情緒を生み出す事物を創造するためである。詩の内容は、詩が読者に対して生み出すものであって、伝達するものではない。⁴⁷

この文章は、当時の詩人たちが定義づけようとしている純粹詩のあり方について述べたものだが、このような詩の特性である「継起性」をトゥオンブリは絵画において取り入れている。それはつまり絵画の鑑賞において、見るだけではなく「読む」⁴⁸という観点を導入しているのだと言える。トゥオンブリが作家としての方向を定める上で、抽象表現主義やグリーンバーグの批評は反発の対象として影響があったのである。

2 兵役、以後

1953年から1954年、トゥオンブリは兵役のためアメリカ陸軍に入隊している。夜中に室内で暗闇の中ドローイングをおこなうという試みがこの時期におこなわれている。さらに、軍事暗号解読部門に配属されていたことも、後の制作に影響があったと考えられる。なぜならばここでの暗闇でのドローイングを境にトゥオンブリの絵画は、単一的な図像を持ったものから画面全体へ筆致が描かれるものへと変化をしたからである。(図 28)



図 28 Cy Twombly 『COLD STREAM』1966

47 クレメント・グリーンバーグ「さらに新たなるラオコオンに向かって」『グリーン・バーグ批評選集』高藤武允訳 勁草書房 2005 p.41

48 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 p.26

ここまで述べてきたトゥオンブリについての経歴が彼の作家としての核になっている部分と言えるだろう。彼が26、7歳までの出来事である。

加えて特筆すべきこととしては、トゥオンブリは生涯を通じ、キューバやサハラ砂漠、ギリシャなど数多くの土地へ旅行に行っていること、30歳の時に幼少期から憧れていたローマへ移住したことがあげられる。ローマに対する憧れや古典主義の趣向は“Apollo”や“Venus”といったローマ神話に由来する単語を扱うことや壁の染みのような絵画、遺跡を思わせる彫刻からも想像がつく。幼少期からの憧れ・感性は、旅を通じてより磨かれ、作品の表層-ヴィジュアルに反映されている。作品のもつ構造とヴィジュアル、加えて作品タイトル、これらの要素の絡み合いによってトゥオンブリの作品は本来の機能を果たす。次の項では、冒頭に述べた盲目性についてロラン・バルトの文章を参照しながら明らかにするとともにトゥオンブリの作品について考察する。

3 盲目性

《不器用》(あるいは、《左きき》)は盲人のようなものだ。彼は方向や自分の動作がよくわからない。手だけが彼を導く。道具としての手の能力ではない。手の欲望が導くのである。

(中略)TWは、ある意味では、絵画を視覚から解放したのである。《不器用》(《左きき》)は手と眼の絆を断ち切ったからである。彼は光なしで描く(TWが軍隊でしていたように)。⁴⁹

バルトのこの文章が示すのはトゥオンブリが画面にどう線を引いていたかということである。暗闇の中で、何かを手繰るように、あるいは手探りにさまよるように鉛筆や筆が線を引く。その道筋が視覚化されているのがトゥオンブリの線である。『絵画は二度死ぬ①』では、トゥオンブリの線を引く行為について、シュルレアリストたちが好んで使った手法でもあり、オートマティズムとも少し違う、意識や理性のコントロールをはずして行われるドローイングという行為だと書かれており、その様は無意識のエネルギーの記録媒体である地震計の針のようだと例えられている。加えて、地震計の針のようではあっても、その線は速かったりたどたどしかったりと複数の速度が共存しているということが後に続いている。⁵⁰

実際の地震計の針というのは、地震の揺れに左右されることなく慣性を利用してロール紙に揺れを記録する。私自身の実感として、描く上での関節の可動域は画面に左右される。小さい画面であれば手首から指の関節が主となり可動して筆を動かし、大きい画面であれば肩や足腰

⁴⁹ ロラン・バルト「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』沢崎浩平訳 みすず書房 1986 p.91-92

⁵⁰ 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』ART TRACE 2003 p.20-21

も使うこととなる。対して、トゥオンブリの盲人とも例えられるような手に導かれて描く所作というのは、描く上での原理的な制約を意識させない。描く行為を地震計の針としたとき、地震の揺れに相当するのは描く動機である。この動機が絵画の画面内に執着していないということは、盲目性という意識からも明らかである。

画家でありながら絵画の画面内に執着していない。トゥオンブリにとって画面とはパフォーマンスにとっての舞台のようなものだったのだと考えられる。クレーは運動を秩序づけようとしたが、「秩序づけようとした」という点で、画面上に何がしかの図像を描き出すことを目的としていたわけだが、何を描くかよりどう描くかがトゥオンブリにおいては重要であり、画面上で運動したことが線描やシミによって伝えられるのである。このことをバルトは、「TWの作品全体は生産物と生産行為の区別に基礎を置いている」⁵¹と言っている。作品を生産物として終わらせず生産行為として残すことをしたトゥオンブリ。クレーもトゥオンブリも制作過程に対して細やかに思考を巡らせた作家であるが、最終的な作品の着地の仕方として両者は大きく異なる。そしてその違いはクレーとトゥオンブリに限らず、トゥオンブリが活動していた当時において珍しいスタンスだったことも次のバルトの言葉からわかる。

TWは、現代画家の多くが選んだ態度とは逆に、動作を示す。求められるのは、生産物を見、考え、味わうことではない。そこに至った運動を見直し、見定め、いってみれば《楽しむ》ことである。⁵²

トゥオンブリは兵役時に暗闇でドローイングをしていたと述べたが、これによってトゥオンブリが得た「盲目性」には、バルトの考察を踏まえると大きく分けて二つの効果や意味があると考えられる。

一つは、盲目性によってうまれる造形要素についてである。暗闇で描くことに限らず、大きい画面に対して接近して部分だけを見ながら描くという、視野を限定することでおこる盲目性ということも一例として含まれる。このような視覚や視野に縛られないことでうまれる造形は作家の自我からも解放され、不器用でありながら軽やかでもある。これをバルトは「模倣できない痕跡」として、「記入と消去、幼年期と文化、漂流と発明とを結合する」と言っている。私自身、過去にトゥオンブリの絵画を前にした際、伸びやかに引かれた線が持つ自由度、画面の外へ悠々と続いていきそうな細い線の螺旋の身軽さには、描くことの原初的な魅力を感じ、描くことの衝動が誘発させられるというのも納得した覚えがある。

⁵¹ ロラン・バルト「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』
沢崎浩平訳 みすず書房 1986 p.104

⁵² 同上 p.92

二つ目に、盲目的に描くことをよしとするトゥオンブリは制作スタンスとして、画面上にある対象を描きだすことよりも画面を行為の場として扱っていたということである。視覚から解放され手に委ねるようにして線を引くことは、描く具体的な対象をあらかじめ設定するわけでもなくただ線が引かれていたという過去の動作を連想させるためだけに機能する。絵画は鑑賞者にとっての視覚対象ではなく、思考のきっかけになるのである。

4 希薄さ

盲目性の項で触れたように、トゥオンブリの画面へのアプローチというのはプリミティブな動作である。線によって何かが描かれるのではなく、引かれた線それ自体をみせられる。バルトはこれを「トゥオンブリの芸術は物を見せることにある」⁵³という言葉に集約している。そしてこれは線を引くことに限らず、画面上に絵具や、シミ、よごれをつける上でも同様である。トゥオンブリはそれらの要素を画面上に散在させる。散らばった線や絵具は特別な意味を付与されなくともそれ自体がすでに出来事であるとバルトは言う。トゥオンブリにとって画面と描画の関係が舞台とパフォーマンスのような関係であり、線や絵具にそれ以上の意味が求められなかったのである。

画面上に線や文字、絵具や、シミ、よごれを散在させる上での原則とされたのが「希薄 (Rare)」である。“Rarus”はラテン語で間隔を有し、まばらで散らばっているものを意味する。これは日本で言う「間 (ま)」の考え方である。盲目性による「散在」とそれを構成する原則の「希薄」はトゥオンブリの作品全体に共通してある特性である。

例えるならば、湖に石を投げ波紋がうまれるとき、投げられる石が線や絵具といった散在する物であり、波紋によって把握される湖のスケール感が希薄である。そしてこの波紋を見せられ自分も石を投げ入れたいくなる誘発力をトゥオンブリの作品は持っている。散らばった線や絵具、希薄さの原則によってうまれた画面の余白がそうさせるのである。希薄の原則のもと散在させるにあたって重要なのが画面の地であり、これについてバルトは次のように言っている。

TWは、当然のこととして、公然と落書きを始める作家なのである。周知のように、落書きの本質をなすのは、実をいえば、書き込まれた文字でも、そのメッセージでもない。壁であり、背景をなす地であり、机である。⁵⁴

53 ロラン・バルト「芸術の知恵」『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』
沢崎浩平訳 みすず書房 1986 p.113

54 同上「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」 p.97

トゥオンブリの作品において、画面の地はわかりやすく存在している。遠近法を用いた絵画を窓、抽象絵画はそれに対して壁という例え方がされることがあるが、絵具をものとして扱うトゥオンブリの絵画における地はまさに壁とっていい。(図 29)



図 29 Cy Twombly 『FERRAGOSTO IV』1961

街中でトンネルなどに描かれたグラフィティをみつけると、その唐突な出逢いに興奮することがある。手の込んだグラフィティであればその感動もひとしおである。トゥオンブリへの興奮はこの逆である。美術館という絵画が整然と展示される中で、落書きと出逢うのである。

トゥオンブリの作品において、画面は埋める対象ではなく要素を付着させる壁である。そしてその壁は、鑑賞者においても同様に壁として機能する。故に、こちらを描くことを誘発させられる。希薄とは画面構成における原則であるが、それだけに留まらず、こちらへの能動的な鑑賞を促す仕掛けにもなっているのである。

5 喚起力

最後に、トゥオンブリが画面上に描く文字や作品のタイトルが持つ機能について述べる。ここで再びバルトの言葉を引用する。

『イタリア人たち』と称する絵があっても、どこにもイタリア人を探してはならない。まさに、そういう名前以外には。「名前」には絶対的な(十分な)喚起力があるということをつトゥオンブリは知っている。⁵⁵

⁵⁵ ロラン・バルト「芸術の知恵」『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』
沢崎浩平訳 みすず書房 1986 p.116

トゥオンブリは、ギリシャ、ラテンの文学が伝える神話的な出来事“Apollo”や“Venus”という単語を画面上に描くことであらず。(図 30)画面上に“Apollo”が図像として描いてあるわけではなく、古代の神話を連想させるために“Apollo”という文字は描かれる。鑑賞者にとってはこの文字が抽象的な絵画作品を理解しようとする際の数少ない手がかりとして機能する。

『イタリア人たち』という作品でも、文字から連想されるイタリア人を見つけることはできない。(図 31)が、同時にイタリア人ではないものが描かれているわけでもない。否定できるものも見つからないということが作品を理解しようとする気持ちを空回りさせるのである。この空回りを誘発させることが文字による機能、喚起力によるものである。“Apollo”など、古代神話の空気を作品に纏わせるような手法や書かれた文字と抽象的な画面上の諸要素とのズレによって起こる文字による喚起力はトゥオンブリの仕事の中でも特殊なテクニックによる1シリーズと言える。

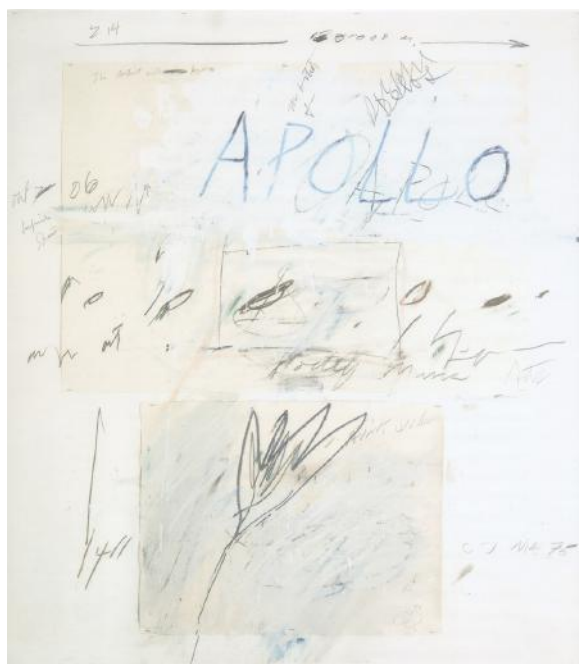


図 30 Cy Twombly 『APOLLO AND THE ARTIST』 1975



図 31 Cy Twombly 『The Italians』 1961

バルトの研究の本題は声であり音である。バルトの関心がトゥオンブリに触れたのは、トゥオンブリが文字を扱っていたところが大きいと推測する。文字という記号の機能のバリエーションのひとつとしてバルトはトゥオンブリの絵画を評価したのである。そのため絵画に描かれた文字の機能、記号の機能についての言及が強い。文字がもつ喚起力という特性は確かにトゥオンブリの絵画の特徴の一つとして大きい。鑑賞者が思考を回転させ続ける起点になるものである。

そもそも喚起力とは文字の有無にかかわらずトゥオンブリの作品において広く全般に備わってはいないだろうか。盲目性をもとに描かれた造形要素、希薄さによる画面の構成、これらによってうまれる画面は常に、ある対象が描かれた画面ではなく画家が画面に触れたという事実が残っているだけの壁のようなものである。そしてそのような壁のよごれに似たものは絵画の内よりむしろ日常にあふれている。コーヒーカップがつくる丸い染みのあと、擦り傷、車がはねた泥など。絵具に絵具以上の意味を持たせず描かれたプリミティブな絵画はそれだけで既に、私たちの日常ときわめて近いところにある。それでいてローマを好んだトゥオンブリの美意識が加わり、知っているはずの何気ないものが美的感覚を刺激するものになっている。

日常にあふれたものを喚起させることから、トゥオンブリの絵はときに黑板絵画やイタズラ書きとの酷評も受けている。同時に、子どもの絵のような親しみやすさは、鑑賞者が思考を巡らす上で、重要な役割を担ってもある。

トゥオンブリの絵画に散在するいくつかの要素、線(地震計の針が地震を記録するような受動的な線)、絵具(具体的なイメージを付与されることなくよごれのように付けられた絵具)、文字(抽象的な画面の中に名付ける対象がないまま宙づりにされた古代神話などを連想させる文字)

はそれぞれ、未発達の可能性を持った要素であると言える。トゥオンブリは希薄さの原則のもと、それぞれ向かうベクトルが異なる不完全な線、絵具、文字を散らばせることで、複数の時制を導入した画面を作り出す。例えば、引かれた線をたどる、画面上でまざった色彩をみつめる、書かれた文字の意味を考える、といった具合である。このように簡単にひとまとめにできない要素の集まりでできた画面は、重層的な思考を生み出す。それは、詩のような断片の集まりによって想像を連鎖させる継起性と類似するものであり、希薄さの原則のもといくつかの要素を画面上に点在させる手法は視覚的に見るだけでなく、読ませるといふ言語活動の作業を引き起こすのである。

平面に書きあらわされたものの中で読むものといえば、例えば設計図や図面といったものがあげられる。これらは画面構成や美的感覚ではなく、ある目的のために図式化して説明されているものである。トゥオンブリの絵画を読むことの形式になぞらえれば、図面と絵画の間に位置づけることもできるだろう。もっとも、トゥオンブリの絵画には図面の用途であるべき読むことによって達成される目的はない、読もうとすればその分、混乱を招くという迷路のような図面である。この無用途さ、難解さに私は絵画としての特性を感じる。思索、流転の入り口になり得るといふのもまた、ひとつのよい絵画の条件だと私は考えるからである。そして、この迷路に入り込ませられ、画面上の不完全な要素の中で鑑賞者の思考は流転させられるのである。

6 自作を踏まえて

学部生の頃、トゥオンブリに惹かれたのは画面上に散らかされた絵具や鋭く引かれた線に、落書き的奔放さを感じたからである。加えて、彼と同様に、アンティークや古道具のような時間の経過を感じさせる古いものに魅力を感じるという共感があった。自由奔放なエネルギーと遺跡が持つような古代のよさ、トゥオンブリ的に言えばロマンチックさ、彼の作品においてこの二つの要素を繋いでいたのは詩や神話であった。

トゥオンブリを通して得た落書き的な線描の有用性や鑑賞者の思考を流転させる仕組みについての学びは、絵画に対する認識を更新させるものであった。また、トゥオンブリの画面構成、水平垂直に捉われない線、奔放に飛び回る絵具の根拠、それは希薄さという原則に基づいており、余白の重要性に気づかされるものでもあった。同時に、その余白が鑑賞者に対して描く気持ち誘発させるという機能をもつという学びもまた収穫であった。

トゥオンブリの絵画と自作の大きな違いとしては、私は思考を流転させるための装置としての絵画ではなく創造⁴行為が長くなされる場として絵画を提示したいということである。この違いは例えば鑑賞の導入の仕方に顕著である。トゥオンブリ作品の鑑賞の導入の役割を果たす文字について、バルトは次のように言っている。

TWにおいては文字—飾り文字とは正反対のもの—は、真剣に書かれていない。(中略) TWの書はもっと空しい。解読できるが解釈できないのである。(中略) このぼんやりした状態は、逆説的ながら、謎の観念を一切排除する。ぼんやりした状態は死とはそぐわない。それは生きているのだ。⁵⁶

上記のように、ニュートラルに書かれた文字を手がかりとし、これに抽象的な線描が付随することで思考の流転が始まる。ぼんやりと、しかし生きていると形容される文字や線描によって起こる流転にはポジティブなあいまいさを感じる。これに対し私が自作の第一印象として重要に考えているのは画面内に存在する抽象的なフォルムである。トゥオンブリ作品が文字と抽象的な線描によって喚起力を持ったのに対し、私は抽象的なフォルムを造形要素の絡まりの中に描き出し、これによって連想と追想を喚起させることを試みる。

トゥオンブリは、文字によるイメージ、画面上の行為によるイメージ、画面上に付けられた絵具をある対象として認識することによるイメージといった複数のイメージを鑑賞者の思考のうちに重層的に発生させる。私はそのような思考がめぐらされる状態を、抽象的なフォルムと重層的な画面構造によって迎えることのできる制作プロセスによって可能にしたいと考えている。「安定しできあがったイメージは想像力の翼をたち切る」⁵⁷とガストン・バシュラールが言うように、画面を一つの絵画として成立させながらもその中には不安定さがあってこそ想像力が喚起させられる。トゥオンブリにおいては散在する造形要素の豊かさ以上にそれらが画面上に気持ち良く散らばっていることに画家としての技術を感じる。それは、希薄さという原則に基づいているわけだが、これに習って自作を振り返り、理想とする絵画を目指す上で、三つの指標を設けるにいたった。それは、均一にしないこと、干渉し合うこと、ディティールを追いすぎない、というものである。画面上で考え制作することは度々分岐点に立たされることでもある。その際に指標があるということは画面が際限なく移り変わるという事態も防ぐ手立てになると考える。

先にも述べたように私とトゥオンブリにおいて大きく異なるのは、トゥオンブリのように画面上に線や絵具を散在させ、あるいは余白を残すといった画面の構成要素よりも、抽象的なフォルムを描き出すこととそのフォルムが存在する場について関心があるということである。

また、その上で絵画内に「現象」を内包させること目的としている。現象とは例えばクレーが自然研究を通して得た造形思考を画面内に実践したことで発生した豊かさでありトゥオンブリが未発達の可能性を持った要素によって鑑賞者の思考を流転させたその仕組みのことである。

⁵⁶ ロラン・バルト「サイ・トゥオンブリ または 量ヨリ質」『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』
沢崎浩平訳 みすず書房 1986 p.85-87

⁵⁷ ガストン・バシュラール『空と夢』宇佐見英治訳 財団法人法政大学出版局 1968 p.2

両作家とはまた違う手法で、私は静的な絵画において動的な現象を内包させることを試みる。この実践において出てきたあいまいな構造を持った絵画を「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」とした。第3章では、クレー、トゥオンブリの考察を踏まえ自作が抱えていた問題とその解決策を明らかにするとともに、「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」について述べる。

第三章 描く経験と見る経験

第一章では現在にいたるまでの私の絵画制作の経緯を再確認しつつ分析し、その到達点を検討した。結果、現在の私には画面上で考え描画することの思索をより深めることが喫緊の課題であるとして、参照すべき先行事例の検討が必要だと考えられた。

このことから、第二章ではパウル・クレーの分節やポリフォニーという考え方に基づいて生み出される重層的な絵画、鑑賞者と絵画の間に眺め続けてしまうという関係を成立させたサイ・トゥオンブリの希薄さについて考察をおこなった。

これらの考察によって、私が描こうとする絵画の特徴として、抽象と具象の関係、地と図の関係、過程と結果といった関係があるということが明らかになるとともに、制作過程における基準として、均一にしない、干渉し合うこと、ディテールを追いすぎない、という絵画制作における指標と自己認識に到達することができた。同時にこれは、重層的な構造を持った絵画に対する私の認識を広げるものであり、一つの成果といえるものであった。

本章では今一度自らの制作を振り返って、これまでにしてきた画面上で考え描画することについて、また画面上で考え描画することによって作り出そうとする重層構造について述べるとともに、一章、二章を踏まえてあらわれたテーマ「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」についての考察をおこない、考察の結果もたらされる今後のあるべき制作の展望について述べる。

第一節 絵画における輻輳性の問題

絵画における輻輳性の問題とは、卒業制作や修了制作において顕著に起こった問題である。

輻輳とは、一般的には情報が渋滞をおこしている状態を指す。この言葉を知ったのはトゥオンブリについて調べていた時である。『絵画は二度死ぬ①』において、林道郎はトゥオンブリの作品を「生産行為の現在が多義的かつ輻輳的に私たちに呼びかけてくる」⁵⁸ものだと述べていた。トゥオンブリの絵画において情報が輻輳することは意図的なものであり、これによって絵画の鑑賞体験を創造的なものにしていった。

一方、私の絵画制作における輻輳とはトゥオンブリのように作品の意図として機能するものではなく、画面上で考え描画するという制作スタイルによって発生するいくつかの混乱のことである。画面上で考え描画を進めることは、制作の中での様々な方向性の分岐を判断していくことでもある。奔放さや遊戯性を持つドローイングを基盤とした私の絵画制作において、描画過程の中での判断というのは必ずしも一貫性を持っておこなわれぬ。むしろ一貫性のない判断が組み合わさることでの効果を期待した実験的な絵画制作が私の基本スタイルであると言え

58 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』 ART TRACE 2003 p.41

る。その際に起こる輻輳性のあらわれ方には二種類あり、一つは画面と私との間で起こる混乱、もう一つは画面と鑑賞者の間で起こる混乱である。

過去の私の作品において起こった問題をここで改めて考えるのは、輻輳性の問題が画面上で考え描画するという手法を取る以上、いつでも起こりうるためである。本節では二種類の輻輳性の問題を述べるとともにその対策を考察する。

1 輻輳性の問題（前編）

卒業制作における輻輳性の問題はドローイングからタブローへと移行しようとする中での隔たりが原因となって起こった問題である。

ドローイングとタブローとの隔たりの中での私の混乱の原因について『失敗の本質—日本軍の組織論的研究』（以下『失敗の本質』）の指摘は端的に私の制作にも当てはまるように思われる。

組織が継続的に環境に適応していくためには、組織は主体的にその戦略・組織を革新していかなければならない。このような自己革新組織の本質は、自己と世界に関する新たな認識枠組みを作り出すこと、すなわち概念の創造にある。（中略）自らの依って立つ概念についての自覚が希薄だからこそ、いま行っていることが何なのかということの意味がわからないままに、パターン化された「模範解答」の繰り返しに終始する。それゆえ、戦略策定を誤った場合でもその誤りを的確に認識できず、責任の所在が不明なままに、フィードバックと反省による知の積み上げができないのである。その結果、自己否定的学習、すなわちもはや無用もしくは有害となってしまった知識の棄却ができなくなる。過剰適応、過剰学習とはこれにほかならなかった。⁵⁹

上記の文は、第二次世界大戦における日本軍の失敗を問い成し、教訓を学び取ることを目的とした当文献においての「組織としての日本軍が、環境に合わせて自らの戦略や組織を主体的に変革することができなかった」⁶⁰原因について、自己革新力を持たず環境適応に失敗したことであることを指摘した文章である。過剰適応の問題は進化論において恐竜が絶滅したことの説明の一つとしても当文献であげられている。この過剰適応の問題が、私がドローイングからタブローへ移行しようとする中でも起こっていたのである。

⁵⁹ 戸部良一、寺本義也、鎌田伸一、杉之尾孝生、村井友秀、野中郁次郎『失敗の本質—日本軍の組織論的研究』文庫版あとがき 中央公論社 1991 p.410-411

⁶⁰ 同上 p.409

それは、絵画が描けないという中で希望としたドローイングに対する依存であり、その為に、タブローに対する適応能力を失っていたということである。画面上で考え連鎖反応と連想によって、また書くことと消すことによって描画を進めることは、手頃なサイズの紙にペンやマジックといった画材でおこなう場合においてこそ、もっとも適していたのであり、油絵では油絵の特性を活かすという重要性に目をつむっていたと言える。

博士課程3年次の前期、客員教授のO JUN先生が来られ自作の指導に際し「ドローイングとタブローを分けて考えないほうが良い。それぞれの良さを尊重すべきである」と端的に指摘されたことも、今にして思えば過剰適応に対する問題解決としての解答の一つであった。実際、私は油絵を制作する中で自然とドローイングとタブローの隔たりが融解していくように感じたことがここ1、2年のうちに何度かあった。それはドローイングを前提にすることで得られた融解ではなく、ドローイングでの成功に固執しない、油絵をある一定の年月かけて制作してきたことによって起こった融解であったと言える。つまり、画面と私との間に起こっていた輻輳性の問題はドローイングでの描画行為を後追いし過ぎていたことに原因の一端があったのではないかと考えるにいたった。

原因の次に、対策について考えていきたい。ドローイングとタブロー、素材や支持体、画面のサイズが違うものを繋げようとしていたことで混乱が起こっていたというのは、整理が出来てみればもっともな話だが、私はただ後追いをしていたのではない。ドローイングに奔放さや遊戯性、発見や閃きといった魅力を見出したのは事実であり、それらの要素が私の絵画制作の本質を成すものであることに変わりはない。つまり対策を考える上で重要なのは、闇雲にドローイングでの描画行為を後追いする形ではなく、どう描画行為の中で奔放さや遊戯性、発見や閃きを得るかという、「新たな認識枠組みを作り出す」ことである。この解決には、本論の最後に述べる「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」が最終的な解答になるのだが、本節ではもう少し細かい視点で考えられる対策を述べる。

対策を述べるにあたってここで改めて私のドローイングがどういった作業であったかを詳述しておく必要があるだろう。第一章で述べたように、私にとってドローイングとは、画面上で起こることに対する次のアプローチを考えるトレーニング（連鎖反応）であり、また日常で見聞きしたことの記憶のメモ描き（連想）であった。『絵画の教科書』からの言葉を借りれば、「感性の日記」というものであり、画面上で考えるという描画方法はもっとも原始的な手法のひとつだったと言える。

G. H. リュケの『子どもの絵』⁶¹において、児童画の諸要素がいくつか書き出されている。原始的な描画方法をもとにした私のドローイングはこれと共通するところが多々あったことから『子どもの絵』を参照しながら、具体的なドローイングでの作業について述べる。

リュケは描画活動を「描くという行為」と「ある特定の絵の完成」の2つから成り立つといっている。これらの事象は描き始めることでうまれるものであり、そのきっかけとなるものをリュケは誘発対象と呼ぶ。それは次のようなものとして意味付けられている。

何かを見たり思い出したりして描きたくなつたために描かれたものはみな外的状況の作用によると言える。それ故、私はこのように絵と対応し合う対象を誘発対象と呼ぶことにする。この誘発対象には2種類のものがある。一つは本来の意味での対象あるいはモチーフであり、もう一つはモデルである。ここでモデルと呼ぶのはあらかじめ描かれたえのことである。それは子ども自身によって描かれたものであっても、他の人によるものであっても、また、塗り絵帳やカタログに描かれた絵であつてもかまわない。⁶²

このようにモチーフや記号化されたモデル（こう描けば人になる、動物になるという子どもにとっての絵を描く上でのお手本）がリュケの指す誘発対象と呼ばれるものだが、私のドローイングではより様々なものが誘発対象となる。例えばそれは、白い画面、前ページからの裏写りによるインクの染み、描かれた線、記憶の中にある図像などである。誘発対象によって画面には連鎖的に手が加えられていく。そのとき、画面の中での意図とその都度の画面に対する解釈もまた連鎖的に変化していくのが私のドローイングであつた。描いたものからの類推、連想、あるいは画面上の要素から規則性を見つけることによって連鎖が続けられる為である。

この誘発対象を扱う上での素材がドローイングとタブローでは大きく異なっていた。油絵具は乾くのが遅い。また、立てたキャンバスに液体の絵具で描写すれば垂れもする。そのような絵画制作の中で私は度々冷静さを失っていたように思う。その結果、適正に誘発対象を扱えていなかった。画面上にある前の描画に対する応答でもなく次の描画に接続可能な要素を散りばめるわけでもない、ランダムに描画を重ねるといふ半端な作業を画面におこなつてしまつたのである。学部卒業制作で起こつていたのはこの半端な作業の連鎖による絵画の進まなさであり、それは先に引用した『失敗の本質』における「自らの依つて立つ概念についての自覚が希薄だからこそ、いま行つてることが何なのかということの意味がわからないままに、パターン化された「模範解答」の繰り返しに終始する。」という状態に他ならなかつた。

61 G.H.リュケ『子どもの絵』須賀哲夫監訳 金子書房 1979

62 同上 p.27

学部卒業制作では、完成にいたる上で応急的に依って立つ概念としたのが『絵画は二度死ぬ①』であった。そしてまた現在にいたってはクレーやトゥオンブリという先行事例の考察もおこなったことで、絵画制作の中で巡らせることができる思考というのはより豊かになっている。

ここにさらに、依って立つ概念として私が準備しておきたいのとするのが、誘発対象、イメージソースを常に私自身の記憶にストックしておくということである。例えば、コラージュ作品において事前に集めた資料の多さが物をいうように、私の絵画制作においても誘発対象のストックは画面の展開に直結している。画面に対しての連鎖反応や連想をどうおこなうのか、線をどれくらいの角度で引くのか、これらのことは手癖や思いつきに任せればそれは絵画的なしぐさでしかなく、一定のレベルを超えられない単調な作品になりかねない。私が描き出そうとするのは抽象的な絵画だが、そのためには現実にある事物の観察も欠かせないということである。このことは「デッサンの技術とは省略の技術である」というクレーが好んで引用したマックス・リーバーマンの言葉とも通底する。⁶³また、現実にある事物の観察とは、造形的な視点に限らず私が現実社会で学び感じる中での経験や影響といったことも含む。様々な外的要因を絵画制作に導入することで画面内の情報は、より豊かになるのである。

2 輻輳性の問題（後編）

画面と私との間にあった輻輳性の問題は、過剰適応という状態にその原因があり、対策として制作の際に依って立つ概念の構築が必要であることが明らかになった。その概念は本論文を作成する中でも着手しているが、加えて私自身の絵画制作の経験から、誘発対象、イメージソースを常に私自身の記憶にストックしておくことも画面と相対する際の輻輳性の問題の回避になるということを前項で述べた。

次に、画面と鑑賞者の間で起こる輻輳性の問題について考察する。画面と鑑賞者の間で起こる輻輳性の問題とは、画面上で考え描くことと消すことを繰り返す中で、作品として意味を持つ要素とノイズにしかならない要素が発生することを原因として起こる問題である。例えば修了制作では絵画を入れ物として扱うというアイデアに、受精卵の分化というイメージを含ませたグリッド構造も盛り込んでいた。描画を進める中で足されていったそれらの要素は、結果として絵画が持つ情報を散漫なものにもしていたとも言える。画面上で考え描画する絵画は即興性を含んだものになるが、その一方で描画の中で得られる経験による要素を闇雲に加算させ続けると散漫なものになるのである。

この問題の原因は、絵画が静的なメディアであり、鑑賞者が視認できるのは絵画の上澄み、表面だけであるということにも起因する。例えば、ドローイング制作において一番の魅力は行

⁶³ マルセル・ブリヨン『抽象芸術』瀧口修造、東野芳明、大岡信訳 紀伊國屋書店 1968 p.138

為の連鎖によって変化していく描画の過程の中にこそある。ドローイングでの画面展開はともドラマチックである。しかしこれは作者だけが知り得る経験である。

ここで、前項に引き続き、リュケの『子どもの絵』からこれに関連した言葉を引用する。

描かれた絵、あるいは、描いている最中の絵に子どもが与える解釈はその絵を描こうとしたときの意図とは異なっていることがあり得る。したがって、その解釈を意図のまま記憶ということで説明することはできない。その絵に与えられた解釈の根拠は描画の中にしか求められていないのである。⁶⁴

上記のように、モチーフを外部にもたない、画面の中での連鎖反応や連想によって描画される絵画は、絵画表面の奥に情報をしまいこむことで何を描こうとしたのかが判然としないということが起こりうる。塗り重ねていく重層的な絵画ならばなおさらである。

画面上での作者の試行錯誤が鑑賞者と共有できない場合、それは造形手段でしかないのだという指摘を、研究発表で受けた。制作中での思考の紆余曲折を、作者が経験しようとするのか、鑑賞者に伝えようとするのかは大きな違いである。私はその両方、鑑賞者に過程を辿らせつつ、画面上での試行錯誤をおこないたいと考える。この場合において重要なのは、画面への手数であると考ええる。修了制作で情報を盛り込みすぎたことで学んだように、一枚の絵画には情報の許容量というものがある。

トゥオンブリの考察で得た、均一にしない、干渉し合うこと、ディテールを追いすぎないという三つの原則は、画面上での描画を精査する上で有効な基準である。これらの原則によってその都度の画面を肯定、あるいは否定できるからである。実際にこれら三つの原則のもと絵画に含まれる情報によって、制作過程を辿らせつつ尚且つ画面が私にとって発見や閃きを得る場に行き届くかどうかということは今後の課題であるが、この三つの原則に限らず画面の状況をよりクリアに見定める基準を明確にしていけることが、画面と鑑賞者の輻輳問題を解消する手立てになると考える。

第二節 制作プロセス

前節では、画面上で考えることで起こる輻輳性の問題について、画面と私という関係、画面と鑑賞者の関係という二つに視点から考察をおこない、その対策について述べた。輻輳性の問題について考察したのは、私が画面上で考えることで描画をおこなう上でいつでも起こりうる

⁶⁴ G.H.リュケ『子どもの絵』須賀哲夫監訳 金子書房 1979 p.50

ことだと考えたためである。また、クレーやトゥオンブリを考察することで、これら問題に対してよりクリアに向き合うことが可能になったと考えられる。

これに続き本節では、画面上で考えることによって辿ろうとする制作プロセス、また絵画において作ろうとする重層構造について、それぞれ述べる。

1 偶然性を取り込むこと

はじめに、偶然の作用によってできた『白星』（2011, 図 32）、『キリン』（2005, 図 33）の二点での制作過程を述べ、制作過程の中での発見や副産物の重要性について考察する。

まず学部四年時に制作した『白星』（2011）の制作過程を述べる。この作品は、普段私が作品制作をおこなう中で出した副産物を寄せ集めたものを支持体として、そこに手を加えることで完成した作品である。副産物とは、例えば描きかけのパネルやキャンバスの切れ端である。寄せ集めの素材ながら、完成した時には集まった素材に必然性を感じたが、それは素材同士の組み合わせがひとつのまとまりを持ったからである。ブリコラージュの概念でいえば⁶⁵、器用人が素材とうまく対話することができたというケースである。



図 32 『白星』 2011



図 33 『キリン』 2005

作品の具体的な構造は、パネルに絵具の付いたキャンバスが貼られ、キャンバス内の四辺と黒い染みが付いているところに白い釘が打たれている、各辺の端から端へ打たれた釘をポイントに糸でグリッドが引かれており、このグリッドの糸が画面内に打たれた釘によって部分的に

⁶⁵ クロード・レヴィ=ストロース「具体の科学」『野生の思考』大橋保夫訳 みすず書房 1976 p.22

歪んでいる、というものである。キャンパスの黒い染みと白い釘、グリッドこの三つの要素の絡み合いが素材同士のまとまりを生んでいると私は思う。

次に、高校二年時に制作した『麒麟』(2005)についての制作過程を述べる。この作品ははじめ、人形の腕を作ろうと制作をはじめたが制作途中で目的を変え麒麟としたものである。人形の腕を作ろうとしてでてきていた形は、最初から麒麟を作ろうとしても出てこない形であり、自分の内側にある想像や手癖といったものだけにとらわれず制作の中で起こることに対して柔軟に対応することで得られた造形であるとして気づきのあった作品である。

これら二点を踏まえ、設定された目的を幹として実践の中で枝葉を伸ばし別の目的へと派生していく、意図していない副産物を収穫できる制作過程というのが、私が理想とするひとつの制作形式であるということがいえる。この考えをこれまでに何度か図示してきたものが下図である。いずれも、単線的な制作過程ではなく制作中での意図の分岐ややり直しという、描いていたものを消す作業によって画面が豊かになることを想定して書かれた図である。(図 34)

輻輳性の問題においても述べたように、画面上で考え描画をしていく制作過程を断片的に画面上に残すことで上記に述べた制作形式に相当するものを鑑賞者と共有しようと、私はしてきたと言える。制作過程の中で求める上記のような経験が、私だけの経験であればこれは制作形式ということに留まるが、この経験に相当するものを絵画の重層構造を錯綜させることによって鑑賞者と共有可能なものにできると私は考える。このことから次項では、私が絵画において作ろうとする重層構造について述べる。

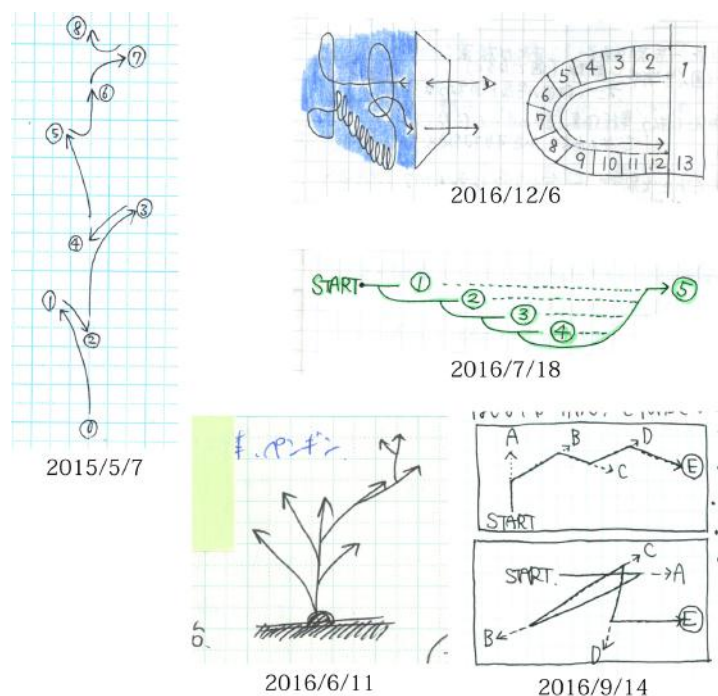


図 34 作品制作における理想的な制作プロセス

2 絵画の重層構造

私がこれまでに絵画制作をおこなう上で理想としてきた図は前項で示した通りである。この図で示すような制作プロセスは、私はよく散歩に例えて考えてきた。海まで歩くことにして、玄関を出る。河川敷を歩き、川を下る。途中、気になった木の枝と石を拾う。まだ海までは遠いが、きれいな夕日を見たところで満足して散歩を終える。この過程の中で拾ったもの（知覚したもの）として、木の枝、石、夕日があったとして、それら出来事の断片によってある形が作られることが私にとっての理想の制作だといえる。海に行くというのは仮の目的であり、途中見つけたものを収穫としてそれらで一つのイメージを生み出す対象物をつくること。しかしこれは、私にとっての豊かな経験でしかなく、鑑賞者と共有できるものではなかった。ここで、私は自分が経験した豊かさを鑑賞者に伝えたいのか、造形をおこなう上での技術としての制作過程なのかという判断をする必要があった。

前節で述べたように、画面上で考え描画を進めることは、制作の中での様々な方向性の分岐を判断していくことでもある。制作過程の分岐とは、絵画の重層構造に置き換えて考えると、層を錯綜させることに相当すると言える。画面上で考え描き消しによって私が作ってきた重層構造には、例えば次のようなものがある。



図 35 『ゴブレット』 2013



図 36 『ゴブレット』 認識モデル

『ゴブレット』（2013, 図 35）では、一見背景のなかに対象物があるように見えるが、対象物の所々が塗り残されており、背景が透けている。作品画像に加えて、これは二つの認識モデルも並べて図示する。『シャンデリア』（2013）は、上層の絵具が乾く前に拭き取ることで描画をおこなっている。『星の位置』（2015）は厚塗りで描き重ねた後、仕上げとして全面にサンダーがけをおこない線描を浮き上がらせている。『Tangle』（2015）では一番上層の白線を視覚的に後ろに入り込むように描画することで前後の層構造を絡ませている。（図 37, 38, 39）



図 37 『シャンドリア』2013



図 38 『星の位置』2015 撮影：城戸保



図 39 『Tangle』2015 撮影：城戸保



図 40 『tunnel』2012

ここまで参考にあげた重層構造からもわかるように、私は層がただ加算されていく構造を作ることを避けている。それは、行為の重層性として単調に思うからである。

この造形思考は、私のこれまでのレゴや立体作品での経験に起因しているといえる。立体作品であれば、ただくっつけるために接着剤を使うということは出来るだけしないようにしている。例えば『tunnel』（2012, 図 40）の上部の部分はオレンジの液体ゴムでストロー同士を接着している。このようにパーツ同士を組み合わせる上での処理、ブリコラージュ的に言えば、

出来事の断片が持つ潜在的有用性を活かしながら繋ぎ合わせることは、作品の構造を作るとい
う点で重要な過程でもある。どうつなぎ合わせたら合理的かという謎解きのようなものでもあ
るが、この判断においてベストの解答を重ねていくことで作品の密度と構造の有機性が高めら
れていくと考えている。

平面上で描画行為を重ね構造を作っていく絵画もこの感覚と同様である。絵画であればいか
に下層をいかせるかということである。その結果、ただ塗り重ねるのではなく、ふき取ったり
削ったりという重層構造の前後を行き来するように描画が進められる。

絵画平面が持つ重層構造として目指そうとしているものに映像作品の『field of view』(2014,
図 41) があげられる。



図 41 『field of view』2014

『field of view』(2014) は高層道路での移動中のフロントガラスから見える景色を撮ったも
のである。この映像における層構造は三つある。一層目は車が移動することによって変化する
遠方の風景である。風景は雨によって歪んでいる。二層目はフロントガラスに降る雨水である。
雨水は走る車のスピードによって下方から上方へのぼるように動いている。三層目はワイパー
によってその都度かき消される風景である。遠方の風景もフロントガラスの雨水も、ワイパー
によってリセットされる。『field of view』(2014) はこれら三つの層構造によって作られる
光景をとらえた作品である。この作品で起こる多様な変化を絵画に導入しようとしているのが
私の作ろうとする重層構造である。『field of view』(2014) は高層道路での移動中のフロン
トガラスから見える景色を撮ったものである。この映像における層構造は三つある。一層目は
車が移動することによって変化する遠方の風景である。風景は雨によって歪んでいる。二層目
はフロントガラスに降る雨水である。雨水は走る車のスピードによって下方から上方へのぼる

ように動いている。三層目はワイパーによってその都度かき消される風景である。遠方の風景もフロントガラスの雨水も、ワイパーによってリセットされる。『field of view』(2014)はこれら三つの層構造によって作られる光景をとらえた作品である。この作品で起こる多様な変化を絵画に導入しようとしているのが私の作ろうとする重層構造である。

これまでの多くの絵画は完成間際の2、3層での錯綜による重層構造であったが、次節で詳述する複数の領域に位置する間(あわい)の集合としての絵画では、制作過程の一層目から最終層までの各層を画面上に断片的に残していくこと、つまり絵画のはじまりから終わりまでの各層を部分的にでも視認できるように画面構造を作っていくこと、画面上に複数の時間の散在をおこなうことによって『field of view』(2014)のような多様な重層構造の実現を試みる。

例えば、過去の自作では『Fragment』(2014, 図42)はそのような画面構造になっている。この試みは、静的な絵画において動的な現象を内包させることの要であると言える。



図 42 『Fragment』 2014

第三節 複数の領域に位置する間(あわい)の集合としての絵画

絵画に憧れ、手を動かすことから始まった絵画制作は、クレー、トゥオンブリの考察を踏まえいくつかの原則を得た。それは、均一にしない、干渉し合う、ディティールを追いすぎないという指標と、抽象と具象、地と図、過程と結果といったいくつかの関係を横断する、という画面内における要素の確立である。これらの原則は、求める絵画に必然的な抽象性をもたらす基準となるものであり、この基準の中で試行錯誤を深めることで、私の絵画制作はより多くの発見ができる(発見と気付ける)場になると考えている。

本節では、複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画がどういったものか、またこの絵画によってどのような鑑賞体験を企図しているかを述べる。

1 複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画

クレーが秩序づけようとした運動。クレーの絵から運動を感じるかといえば難しく、しかしそれはクレーの造形理論を踏まえれば納得のできるものである。今日においては運動と聞くともっと激しい絵画を思い浮かべることができる。抽象的なアクションペインティングこそ、運動と名指されるに相応しいように感じられさえする。クレーの絵画は、造形理論によって運動を内包するが、やはり絵としては静的に写る。造形理論の構築に当たって参照されていたのは植物の生長や地球上の重力といった、根本的な自然のエネルギーである。自然のエネルギーは水にしても植物にしても上下に循環するシステムの下にある。結果、クレーは線を引くという基本的な行為にも循環構造を見出している。画面上にある記号はそれぞれ、発生元が明確であり造形要素はもれなく必然性をもって描かれている。徹底した造形思考による描画、その上でクレーは制作過程の最後に、分割や再構成といった偶然性を盛り込ませることをおこなう。精密に作られた機械が電気によって稼動するようなプロセスを忍び込ませるのである。

造形要素に対しての細やかなクレーの視線を知り、私のドローイングでの描画行為は絵画的なしぐさでしかなく、行為のひとつひとつに対してより自覚的である必要性を強く感じた。クレーを考察し改めて絵画制作から見出した観点が、これまでも関心を向けていた抽象と具象の関係、地と図の関係、制作プロセスというものである。クレーは絵画の造形思考において循環構造を見出していたが（クレー本人の言葉では相対関係と言われる⁶⁶）、私の場合は「抽象と具象の関係」、「地と図の関係」といった二項対立による往還関係によって造形を思考する。加えて「制作プロセス」を含めた三つの要素を画面上において意識する。これら三つの造形領域が画面上で重なり合うことでうまれる曖昧さが、当初私自身が求めた絵画、ドローイングの持つ奔放さや遊戯性といったエネルギーを保ったまま画面に定着させることを可能にすると考えている。

絵画の造形について思考したクレーを絵画の内と位置付けたのに対し、絵画の外、作品がもたらすイメージによる効果について思考した作家として位置付けたのがサイ・トゥオンブリであった。トゥオンブリの考察によって得られたのは、制作過程の中での所作の基準である。クレーの制作課程についての考察で得たものが目的・結果であるならばトゥオンブリ考察で得たものは手段・過程である。

66 『パウル・クレー手稿 造形理論ノート』西田秀穂訳 美術公論社 1988 p.223

トゥオンブリは、線(地震計の針が地震を記録するような受動的な線)、絵具(具体的なイメージを付与されることなくよごれのように付けられた絵具)、文字(抽象的な画面の中に名付ける対象がないまま宙づりにされた古代神話などを連想させる文字)、これらの要素を余白との関係を考慮して画面上に散在させ、鑑賞者に対して思考の流転を起こさせる。このようなトゥオンブリの絵画は、絵を描く自分とそれを見る他者との関係を考えさせるものであった。線一本の画面上での働きを思考したクレーとは対照的に、線一本が鑑賞者にもたらす効果を思考していたのがトゥオンブリだといえる。絵画という媒体は物理的に絵具を画面上に定着させる、固定させるにもかかわらず線や絵具のもつイメージは不確かなまま保たれ固定されないという点において、トゥオンブリの制作における動作はきわめて巧妙であった。これに習い私が得た制作過程における基準が、均一にしない、干渉し合うこと、ディテールを追いすぎないという三つの指標である。これは絵画制作における遊戯性を保つ上での最低限のルールであり、また奔放さを活性化させるルールである。

もともと紙にペンでおこなっていたドローイング制作は、絵画はこうあるべきだというアカデミックに縛られたところからの脱出をはかったものであり、その際に私が設けたルールは「なんでもしてよい」というだけのものだった。しかしこれは手頃なサイズの紙に乾くのも早くパレットも経由しない画材でスピード感に任せて描く場合において可能な話だった。ドローイングからタブローへの移行の過程では過剰適応や輻輳性の問題があり、これら問題をクリアするとともに絵画制作のアップデートをクレーとトゥオンブリを通しておこなったのだと言える。

抽象と具象の関係とは、対象の持つ情報量のグラデーションである。地と図の関係もまた対象と背景の混ざり具合のグラデーションであることから、この二つの関係はどちらも対象物を想起することができるかどうかのレベルに関わる要素である。

『抽象芸術』においてマルセル・ブリヨン⁶⁷は次のように言っている。

抽象芸術は、時に言われるように非具象なのだが、それはこの芸術がなにものかの像を形づくることを目的とせず、また芸術家が筆によってこの世に誕生させる以前にすでに存在していたような物を反映したり、さらには屈折したりすることによってさえも描こうとはしていないという意味においてなのである。⁶⁷

ブリヨンが語る抽象芸術とは、純粹な抽象というものの基本的な捉え方をあらわしている。この点を踏まえると私が画面上の要素として導入している抽象とは、あくまで抽象的なものということに留まる。なぜならば私は画面上の諸要素がある対象物となることを常に求めているか

67 マルセル・ブリヨン『抽象芸術』瀧口修造、東野芳明、大岡信訳 紀伊國屋書店 1968 p.17

らである。これは、複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画が持つ要素全てに共通である。

複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画は、これまでにジャンル横断的にこなってきた私の作品制作における関心全般の集約的なかたちでもある。

立体作品で素材同士に潜在的有用性を見出し組み合わせるブリコラージュ的思考は、絵画においては、画面上で考え連鎖反応、連想によって描くことと消すことを繰り返す中での行為の組み合わせとして置き換えて考えられている。

また『field of view』（2014）のような映像作品が持つ多様な変化によって生まれる光景を、重層構造によって描きあらわそうとしているのである。この考えは、静的な絵画において動的な現象を内包させることを目的としたものでもある。絵画を見てイメージが想起されることは、絵画によって現象が起こっている状態だといえる。この点から言えば、絵画とは全て現象を内包しているということもできる。しかしこれは鑑賞するというにあらかじめ備わっている機能であり、私が言う現象とは異なる。私が絵画制作によって画面に内包させようとする現象とは、画面上に散りばめた可変性をもった要素によって鑑賞者に対象を創造させることである。

ここまで述べた複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画とは、これまでの考察から導き出した私が理想とする絵画のひとつの有り様であるが、この名称は私が絵画制作を考える中で書いた一つの図に由来している。このことから次項では、名称の由来である図についての説明をしておきたい。

2 複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画 思考モデル

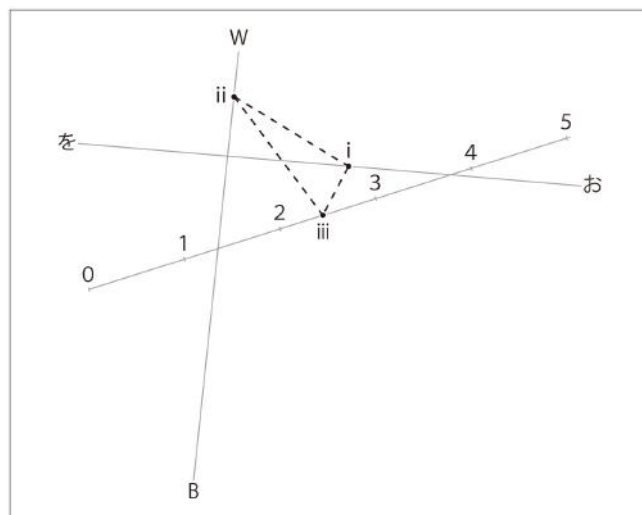


図 43 思考モデル

この図は、座標上の図示ではなく、また三次元のモデルでもない。私の絵画内で錯綜する造形要素とその造形要素によって鑑賞者が創造するイメージを示した図である。線分はそれぞれ、抽象—具象（を—お）、地—図（W—B）、制作プロセス（0, 1, 2, 3, 4, 5, , ,）という複数の領域をあらわす。各領域の中間地点を設定することが絵画の諸要素を認識することと同義の状態であるとして、認識の地点（i）、（ii）、（iii）が鑑賞によって作られることを想定している。各認識の地点を繋ぐことで生成される破線の三角形が、鑑賞者が絵画を見ることによって創造する対象物、イメージである。

重層構造をもった画面によって三つの領域は絶えず様々な重なり方をし、各領域内の認識の地点もまた、領域内で揺れ動くことを企図している。

均一にしない、干渉し合うこと、ディティールを追いすぎないという三つの原則を基準に描かれる複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画は、私が設定した両極内で鑑賞者が着地点を各自で見つけ出すという構造の絵画でもある。

抽象—具象、地—図、過程と結果、という関係を画面上に作り出そうとすることに顕著なように自作において多くの場合、中間地点を想定しているということが特徴としてあげられる。このことから次項では中間地点を設定しようとするということについて述べる。

3 中間地点

中間地点を設定しようとする姿勢は、例えば過去の個展のタイトルにもあらわれている。

初めての個展のタイトル『Stellar locus -星の位置-』がそれである。星の位置とはどこを指すのか。星が実在する場所、星が見える場所、星は宇宙にあるものだが同時に空にあるものでもある。星の位置といったときにその所在は、「目で星を認識する空」から「イメージで星を認識する宇宙」まで、あるいはそれ以上の領域を指すのである。これはバランスを取るための中間ではなく、継起性を持つことを企図していた。

また、中間地点を設定するとは同時に両極を設定することでもある。本論において私がクレアとトゥオンブリを絵画の内と外という関係に位置付け考察をしたように、この手法は、ある事象の中に新しい認識を見出すことの基本的な思考法でもあるといえる。ただ、この手法には危惧すべき点があることをレヴィ＝ストロースは『野生の思考』で語っている。それは次のようなものである。

両者の間には、移行相を形成する通時的でかつ非恣意的な構造体のための場所がある。考えるもっとも単純な体系の例である二項対立をもとにして、その両極に新しい項を付け加えていってこの構造はでき上がるのである。つけ加える項は、それぞれの極と対立、相関、もしくは相似の関係をもつものが選ばれる。だからといって、これらの関係がみな均質でなければならぬということにはならない。(中略)意味連鎖を形成する輪の一つ一つにとって論理は必ずしも同一である必要はない。⁶⁸

上記のように、設定した両極を単純にとらえては認識を誤ることがある。この点において、あるスタイルを作ったならばそこに安住することなく逸脱していくこともまた必要なことだと考えられ、複数の領域に位置する間(あわい)の集合としての絵画を考えていく上でも留意しておく必要がある。また、設定した中間地点、両極を単純なものとして終わらせない絵画でなくてはならない。

静的な絵画において動的な現象を内包させること、さらにはドローイングのもつ奔放さや遊戯性をそのエネルギーを保ったまま画面に定着させることを、鑑賞者がある領域内に漂わせることによって試みるのが本論での考察を踏まえての私の絵画の試みるところであり、その試みの一つとして抽象—具象、地—図、制作プロセスという複数の領域を画面上で錯綜させるのである。今年描いた『grow』(2017, 図 44)はその最初の一枚であると言える。

68 クロード・レヴィ＝ストロース「具体の科学」『野生の思考』大橋保夫訳 みすず書房 1976 p.192



図 44 『grow』2017

私が中間地点と言っているものはクレーの言葉では「中間的な性格」あるいは「中間態」という言葉で語られる。クレーの『造形思考』の文庫版解説、岡田温司「「中間領域」の思索と創作」においては次のように説明されている。

クレーは、能動と受動、主体と客体という両極性の「中間領域」で独自の思索を巡らせていたのである。クレーとほぼ同じころ、やはり「両極性」において造形的イメージの特質を解明しようとしていた偉大な美術史家がいた。アビ・ヴァールブルクである。その「両極性」は、理性と情念、論理と魔術、異教とキリスト教、歴史学と人類学など、研究の対象（美術作品）から方法論にわたるまで、さまざまなレベルに及ぶ。それゆえ今日、歴史学とか人類学とかのイメージ人類学と呼ばれている方法論がヴァールブルクにひとつの起源をもつことは、たんなる偶然ではない。しかも、この美術史家にとって「両極性」のあいだの揺れは、イメージの特性ばかりではなくて、生のスタイルにもかかわるものであったのだが、このことはクレーにも当てはまるだろう。⁶⁹

アビ・ヴァールブルクの活動を述べながらクレーの造形思考の特性である「中間領域」を生スタイルとして位置付ける文章である。この「生のスタイル」という言葉から私は一つのエピソードを想起した。

⁶⁹ 岡田温司「「中間領域」の思索と創作」『造形思考・下』文庫版解説 筑摩書房 2016 p.349



図 45 堀博喜『黄色い静物』2003

実家の寝室には一枚の黄色い静物画がかかっている。(図 45) 久しぶりの帰省でその絵を見た私は、前にその絵を見て抱いた印象との違いが気になった。母に、あの絵はあんな色だったろうかと尋ねると、あの絵は私が毎日きれいだねと声をかけて育てているからきれいになっていくのだと返答があった。スピリチュアルな話だったがそうして絵が大切にされるのは画家にとって幸福なことだと感じたのである。実際には部屋に入る光の加減や、そのときの私の感情が反映されていたのだと言える。また絵画自体、黄色の色調のとても微妙な変化によって画面が構成されている。私が絵の色味に対して抱いた違和感の一番の原因はこの絵の持つあいまいな色味による効果が大きいいえるが、いずれにしてもこれは「中間領域」がもつポジティブな特性の一つであると言える。

本論制作にあたって導き出した複数の領域に位置する間(あわい)の集合としての絵画もまた、展覧会などの機会に一時的に鑑賞され創造力を喚起させることに留まらず、長く眺められる中で鑑賞者がイメージを育てるように見続けられるものになることを望むものである。

おわりに

博士課程2年次、非常勤講師の石田尚志先生が来られた際、自分が何をしたいか以前に向き不向きといった適性や才能といったものがあるのではないかと尋ねたことがあった。石田先生は力強く「やりたいことは、やれる！」と断言してくださり今でも思い出すと勇気付けられる。

私は絵を描くことが得意ではなかったが、絵画制作を続ける中で私自身が抱えてきた幾つかの絵画に対する違和感に対し、博士課程の3年間を通して一つの決着がつけられたように思う。

パウル・クレーの『造形理論ノート』⁷⁰や『造形思考』⁷¹を参照しながら点一つ、線一本にこれだけの可能性が見出せるものなのかと驚いた。植物の生長や地球の重力といったものと絵画を接続するクレーの思考の深さは、追えば果てしないようにも思えた。赤瀬川原平が『千利休 無言の前衛』の中で、クレーの真似をしてはいけないということをやっていた。⁷²それはクレーの絵画の親しみやすさとは対照的に、画家のまなざしとたくらみの深さがあったことを示唆する文章であった。クレーにはクレーのしているものがあるにも関わらず、表面を真似ることで、劣化コピーにしかねないということだろう。また、赤瀬川原平のクレーの真似をしてはいけないという言葉は、クレーが一見真似しやすそうな作家に思える危うさからくるものでもある。

これはクレーに限らず、作家を考察する上で常に私の頭の片隅にあった言葉である。

クレーの運動とトンプリの流転、これらは私の絵画制作の方法と作品理解の構造を確かなものにしてくれるとともにその世界を広げてくれた。この結果、絵画を制作することに含まれる豊かさを知らされるものであった。漠然としてあった絵画に対するイメージは両作家の考察を踏まえ、絵画が鑑賞者に眺め続けられることを望む一つの手段として「複数の領域に位置する間（あわい）の集合としての絵画」という結論を得た。描画の自由とは対立するものがあって初めて表出する。その意味において、私が得た結論は、描く自由を改めて私に与えてくれるものである。

本論の結論にいたるまでの作品制作と論文制作を踏まえ、完成のヴィジョンを持つことと描きながら考えることは矛盾しないという考えにいたった。本論はこの前提の後半部分である「描きながら考えること」について、過去作を中心に考察した制作論である。そして、作品考察を踏まえる中でも明確になってはいかなかったのが「完成のヴィジョンを持つこと」である。本論が、完成のヴィジョンを持つ上での助けになることは間違いないが、この点についてはまだ言葉にまとめるには足りていないことが多い。『半透明の美学』⁷³、『中動態の世界』⁷⁴などを参考文献に、引き続き考察をしていきたいと考えている。また私がおこなった考察の多くは海外の作家に由来するものだったが、描くことの根本に落書きがある私はむしろ、自国の書画から絵画について考察することにも今後の制作のヒントがあると考え。これらのことに気づくができたことを喜びとしたい。

70 『パウル・クレー手稿 造形理論ノート』 西田秀穂、松崎俊之訳 美術公論社 1988

71 『造形思考・上下』 土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016

72 赤瀬川原平「パウル・クレーの落とし穴」『千利休 無言の前衛』 岩波書店 1990 p.219

73 岡田温司 『半透明の美学』 岩波書店 2010

74 國分功一郎『中動態の世界 意志と責任の考古学』 医学書院 2017

註

(第一章)

1 「具体の科学」『野生の思考』クロード・レヴィ＝ストロース、大橋保夫訳 p.21 みすず書房「毒汁がすべて舌を刺し苦い味をもっているわけではないしまた舌を刺し苦い味をもつ汁液がすべて毒であるわけでもない。(中略)この種の方法によって得られた成果のいくらかは、人間が自然を別の角度から攻略するのに不可欠であったことも事実である。神話や儀礼(中略)の主要な価値とは、かつてある種のタイプの発見にぴったり適合していた(おそらく現在もなお適合している)観察と思索の諸要素のなごりを現在まで保存していることである。ある種のタイプの発見とは、感性的表現による感覚界の思弁的な組織化と活用とをもとになしえた自然についての発見である。」これは『野生の思考』における、具体の科学の成果を示す文章である。クロード・レヴィ＝ストロースは具体の科学を第一科学と名付けブリコラージュ (bricolage、器用仕事) と科学を対比させることで第一科学の思考形態及びその意義について述べている。

2 『美学辞典』佐々木健一 p.63 東京大学出版会「現在に集中し、心に浮かぶ想いもしくは構想 idea;conception にそのまま従って、それを外に現実化してゆくこと。漢語に由来する日本語の即興は、次のとおり、「興に即すること」であるが、その「興」とは、「起こること」と「面白味」の二つの基本的字義をもっている。(中略)即興の字義は心に立ち現れてきて、心に刺戟を与えるような想を追いかけてゆくことである。また、西洋語の improvisation は provision すなわち「将来を見通してそれに備える」ことの否定であるから「予見せずに行うこと」という意味である。」このように即興とは、予見せずおこなわれる現在の出来事として定義されている。「美」や「模倣」、「表現」といった古代からある考えでありその都度意味が変化してきたものと比較すると、即興とは限定されたトピックであり好奇心や閃きといった芸術観を含んでいる。即興性が発揮されるのは現在であるとするならば、絵画における即興性は作者と絵画の間にしかないのかということそんなことはなく、演戯のような時間芸術ではなく空間芸術である絵画においての即興性とは「一気呵成に仕上げる制作態度」であり、それは「鑑賞者に対して直接訴えかける迫力」(同上p.64)という形をとると佐々木健一は言っている。しかし絵画とは虚をつくこと、装うことができる媒体でもある。つまり絵画において「一気呵成に仕上げる制作態度」を即興かどうかの基準にはできないのである。それが即興なのか即興風なのかは必ずしも判別ができないからである。これよりも即興の実現においてより確かな要素としてあげられるのが技術と知識である。(同上p.66)即興という、予見せずにおこなう手探りの手段において技術と知識が動力となり基準となるのである。

(第二章)

3 「注意の発達」『学校と社会』ジョン・デューイ、河村望訳 p.131 人間の科学新社「子供が自分自身の問題をもって、その問題を解決するために適切な材料を探し、選択することに積極的に従事し、この材料の意味と関係—材料が要求するような種類の解決—を考察することを意味する。問題は、子供自身のものである。だから、注意への動因、刺激も、子供自身のものである。それ故にまた、得られた訓練も子供自身のものである。—それは訓練、または統御力の獲得、すなわち、問題を考察する習慣の獲得である。

4 ここでいう「想像」と「創造」とは、「すでにある像を想像し、あるいは想起する」（『美学辞典』佐々木健一 p.82）
再生的な想像と「自分のほうから感覚的な形を創り出す」（同上）想像の二種類を、「想像」と「創造」として示して
いる。

参考文献（五十音順）

- 赤瀬川原平 『千利休 無言の前衛』 岩波書店 1990
- 大山エンリコイサム 「絵画とスピード違反—サイ・トゥオンブリとホセ・パルラ」『アゲインスト・リテラシー グラフ
ィティ文化論』 LIXIL 出版 2015
- 大山エンリコイサム 「匿名のアコースティック・イメージ—「サイ トゥオンブリー：紙の作品、50年の軌跡」展に寄
せて」『Artscape』 2015 http://artscape.jp/focus/10111511_1635.html
- 『岡崎乾二郎の認識—抽象の力—現実（concrete）展開する、抽象芸術の系譜』展カタログ 豊田市美術館 2017
- 岡田温司 「「中間領域」の思索と創作」『造形思考・下』文庫版解説 筑摩書房 2016
- 岡田温司、岡崎乾二郎ほか『ジョルジョ・モランディ』 FOIL 2011
- 『OBJECTS—IN MIRROR ARE CLOSER THAN THEY APPEAR』展リーフレット the three Konohana 2015
- ヴァルター・ベンヤミン 「模倣の能力について」『ベンヤミンコレクション 2 エッセイの思想』浅井健二郎編訳、土合
文夫・久保哲司・岡本和子訳 筑摩書房 1996
- ヴァルター・ベンヤミン 「絵画芸術とグラフィック芸術」『ベンヤミンコレクション 5 思考のスペクトル』浅井健二郎
編訳、土合文夫・久保哲司・岡本和子訳 筑摩書房 2010
- 『絵画の教科書』監修谷川渥、編者小澤基弘、渡邊晃一 日本文教出版 2001
- 『絵画の制作学』編者藤枝晃雄、谷川渥、小澤基弘 日本文教出版 2007
- ガストン・バシュラール『空と夢』宇佐見英治訳 財団法人法政大学出版局 1968
- クレメント・グリーンバーグ『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃雄訳 勁草書房 2005
- クロード・レヴィ=ストロース 「具体の科学」『野生の思考』大橋保夫訳 みすず書房 1976
- 『ゲルハルト・リヒター』展カタログ 金沢 21世紀美術館、DIC 川村記念美術館 2005
- 『現代美術用語辞典 ver. 2.0 - Artscape』 <http://artscape.jp/index.html>
- 『広辞苑 第六版』新村出編 岩波書店 2014
- サイ・トゥオンブリ『A MONOGRAPH』Thames&Hudson 2005
- 『サイ・トゥオンブリの写真—変奏のリリズム—』展カタログ DIC 川村記念美術館 2016
- 佐々木健一『美学辞典』東京大学出版会 1995
- 『三省堂 大辞林』 <http://www.weblio.jp/>
- 『新明解 国語辞典第七版』三省堂 2017
- 『常設展示 20世紀美術の流れ 作品選』富山県立近代美術館 2001
- ジョルジュ・アンリ・リュケ『子どもの絵』須賀哲夫監訳 金子書房 1979

- ジョルジュ・パタイユ「不定形」『ドキュマン』片山正樹訳 二見書房 1974
- ジョン・デューイ「注意の発達」『デューイ＝ミード著作集7 学校と社会・経験と教育』河村望訳 人間の科学新社
2000
- 『特装 国語辞典』 旺文社 1971
- 戸部良一、寺本義也、鎌田伸一、杉之尾孝生、村井友秀、野中郁次郎『失敗の本質 日本軍の組織論的研究』
中央公論社 1991
- 外山滋比古『思考の整理学』 筑摩書房 1986
- 中平卓馬『なぜ、植物図鑑か 中平卓馬映像論集』 筑摩書房 2007
- 中山公男、保井亜弓『週刊グレートアーティスト21 クレー』 同朋舎 1990
- 『日本におけるキュビズム ピカソインパクト』展カタログ 美術出版社 2016
- パウル・クレー『クレーの日記』南原実訳 新潮社 1961
- パウル・クレー『無限の造形・上』南原実訳 新潮社 1981
- パウル・クレー『パウル・クレー手稿 造形理論ノート』西田秀穂訳 美術公論社 1988
- パウル・クレー『造形思考・上下』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 ちくま学芸文庫 2016
- 『パウル・クレーおわらないアトリエ』展カタログ 美術出版社 2011
- 『パウル・クレー MAKING VISIBLE』展カタログ Tate Publishing 2013
- 『パウル・クレー | だれにも ないしょ』展カタログ 大日本印刷 2015
- 林道郎『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない① Cy Twombly』 ART TRACE 2003
- 林道郎「地上の星座ー運動としての絵画」『A-things』 企画編集広川マチ子 66productions 2014
- 林道郎、松浦寿夫『ART TRACE PRESS 01』 ART TRACE 2011
- 林道郎、松浦寿夫『ART TRACE PRESS 03』 ART TRACE 2015
- パラモデル『Paramodel』 青幻舎 2010
- 『美術手帖 2011年5月号 特集 現代アートの巨匠』 美術出版社 2011
- 「ひらめき算数1分パズル 正三角形の個数は？」 <http://jukensansu.cocolog-nifty.com/lmonlpun/> 2015
- 『複製技術と美術家たち ピカソからウォーホルまで』展カタログ 印象社 2016
- 吉本隆明「彫刻のわからなさ」『吉本隆明全著作集8』 勁草書房 1973
- 前田富士男「パウル・クレーにおける「分節」概念の成立」 哲学第62集 1974
- マルセル・ブリヨン『抽象芸術』瀧口修造、東野芳明、大岡信訳 紀伊國屋書店 1968
- 『ユリイカ 2011年4月号 クレー特集』 青土社 2011
- 『用例でわかる類語辞典 改訂第2版』 学研教育出版 2015
- ロザリンド・クラウド「見る衝動／見させるパルス」『ハル・フォスター編 視覚論』樽沼範久訳 平凡社 2007
- ロラン・バルト『美術論集 アルチンボルトからポップアートまで』沢崎浩平訳 みすず書房 1986
- 和田浩一「絵画は、はらっぱを目指すー杉戸洋の絵画の空間」『杉戸洋展 天上の下地』図録 宮城県美術館 2015

図版出典

(第一章)

- 図 1 「絵画教室予定表」 筆者撮影
- 図 2 レゴブロックで作った乗り物 (2000 年頃) 筆者撮影
- 図 3 学部 3 年次進級制作『struggle run』2011 筆者撮影
- 図 4 「クロッキー帳 No. 29」2011 筆者撮影
- 図 5 『grayish bloom』2012 筆者撮影
- 図 6 『diagram』2012 筆者撮影
- 図 7 『space diamond』2012 筆者撮影
- 図 8 『静物』2014 筆者撮影
- 図 9 『ルビンの壺』 今井省吾『錯視図形 見え方の心理学』サイエンス社 1984 p. 206, 207
- 図 10 大学院修了制作『Fragment』2015 制作過程 筆者撮影
- 図 11 『8つの庭』2014 制作過程 (下4マスを埋めた状態) 筆者撮影
- 図 12 「ひらめき算数1分パズル 正三角形の個数は？」2015 <http://jukensansu.cocolog-nifty.com/1monlpun/>
- 図 13 同上
- 図 14 同上
- 図 15 同上
- 図 16 大学院修了制作『静物』2015 筆者撮影
- 図 17 大学院修了制作『Fragment』2015 筆者撮影

(第二章)

- 図 18 Paul Klee 『セネキオ』1922
『GREAT ARTIST 21 クレー』中山公男監修 保井亜弓監修補佐 同朋舎 1990 p. 10
- 図 19 『三角』1995 筆者撮影
- 図 20 筆者作成
- 図 21 Paul Klee 『Illuminated Leaf』1929 『パウル・クレー だれにもないしょ。』展カタログ 2015 p. 93
- 図 22 Paul Klee 『Growth of the night plants』1922
PAUL KLEE FOUNDATION 『Paul Klee Catalogue Raisonne Band. 3 1919-1922』Benteli 1999 p. 407
- 図 23 Paul Klee 『赤のフーガ』1921 『パウル・クレー だれにもないしょ。』展カタログ 2015 p. 91
- 図 24 『造形思考・上』土方定一、菊盛英夫、坂崎乙郎訳 筑摩書房 2016 p. 418
- 図 25 単一的なコンポジションと複数のコンポジション 筆者作成
- 図 26 Robert Motherwell 『Andújar (España)』1951
Jack Flam, Katy Rogers, Tim Clifford 著 『Motherwell: 100 Years』Skira 2015 p. 114

- 図 27 Cy Twombly 『zyig』 1951
HEINER BASTIAN 編 『Cy Twombly: Catalogue Raisonne of the Paintings1948-1960』 Schirmer/Mosel p. 65
- 図 28 Cy Twombly 『COLD STREAM』 1966
HEINER BASTIAN 編 『Cy Twombly: Catalogue Raisonne of the Paintings1966-1971』 Schirmer/Mosel p. 45
- 図 29 Cy Twombly 『FERRAGOSTO IV』 1961
HEINER BASTIAN 編 『Cy Twombly: Catalogue Raisonne of the Paintings1961-1965』 Schirmer/Mosel p. 83
- 図 30 Cy Twombly 『APOLLO AND THE ARTIST』 1975
RICHARD LEEMAN 『Cy Twombly: A Monograph』 Thames&Hudson p. 208
- 図 31 Cy Twombly 『The Italians 』 1961
HEINER BASTIAN 編 『Cy Twombly: Catalogue Raisonne of the Paintings1961-1965』 Schirmer/Mosel p. 43
- (第三章)
- 図 32 『白星』 2011 筆者撮影
- 図 33 『キリン』 2005 筆者撮影
- 図 34 作品制作における理想的な制作プロセス 筆者撮影
- 図 35 『ゴブレット』 2013 筆者撮影
- 図 36 『ゴブレット』 認識モデル 筆者作成
- 図 37 『シャンデリア』 2013 筆者撮影
- 図 38 『星の位置』 2015 撮影：城戸保
- 図 39 『Tangle』 2015 撮影：城戸保
- 図 40 『tunnel』 2012 筆者撮影
- 図 41 『field of view』 2014 筆者撮影
- 図 42 『Fragment』 2014 筆者撮影
- 図 43 思考モデル 筆者作成
- 図 44 『grow』 2017 筆者撮影
- 図 45 堀博喜 『黄色い静物』 2003 筆者撮影