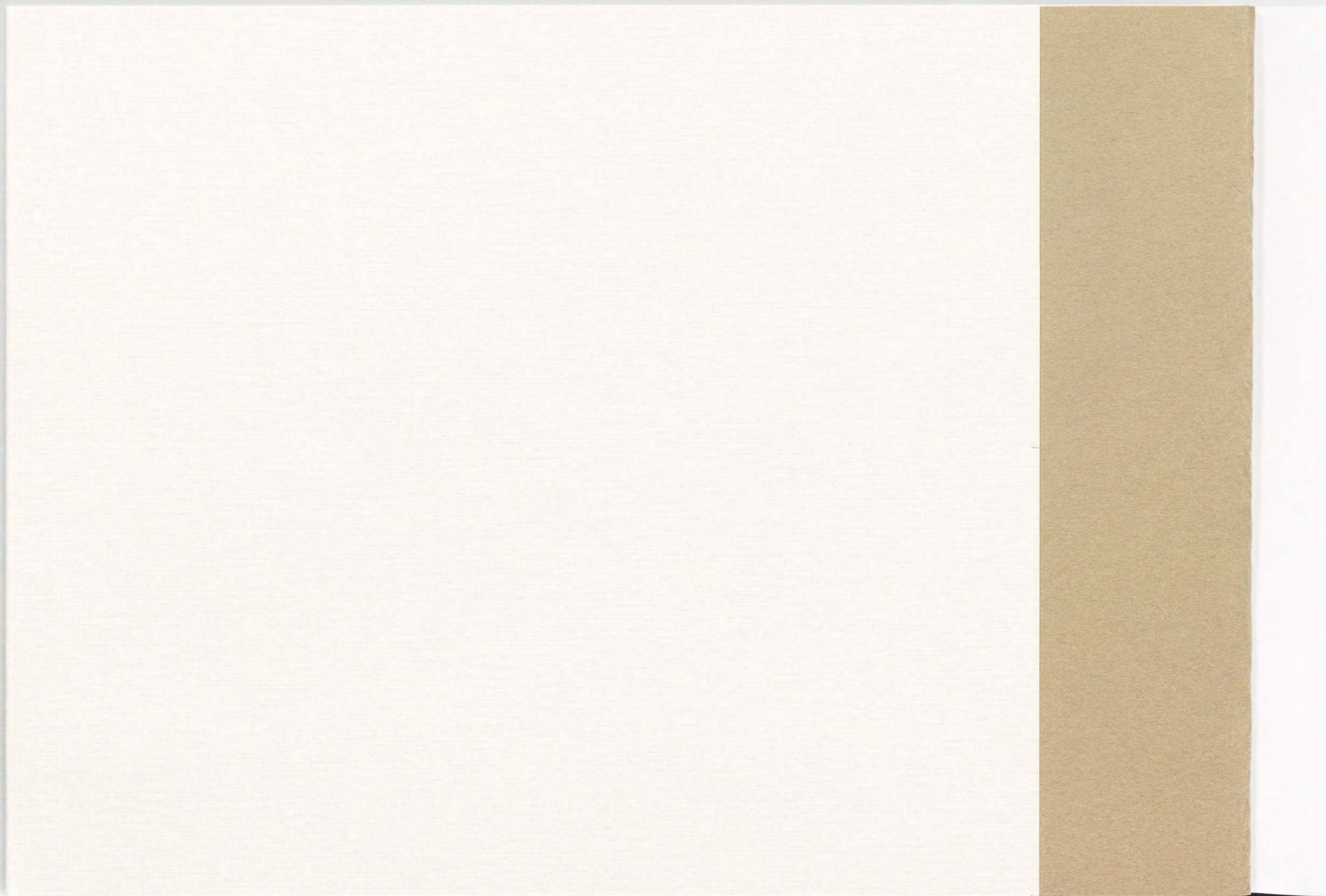


あと
跡の概念と美

1993 - 1999 年の作品とその制作思考

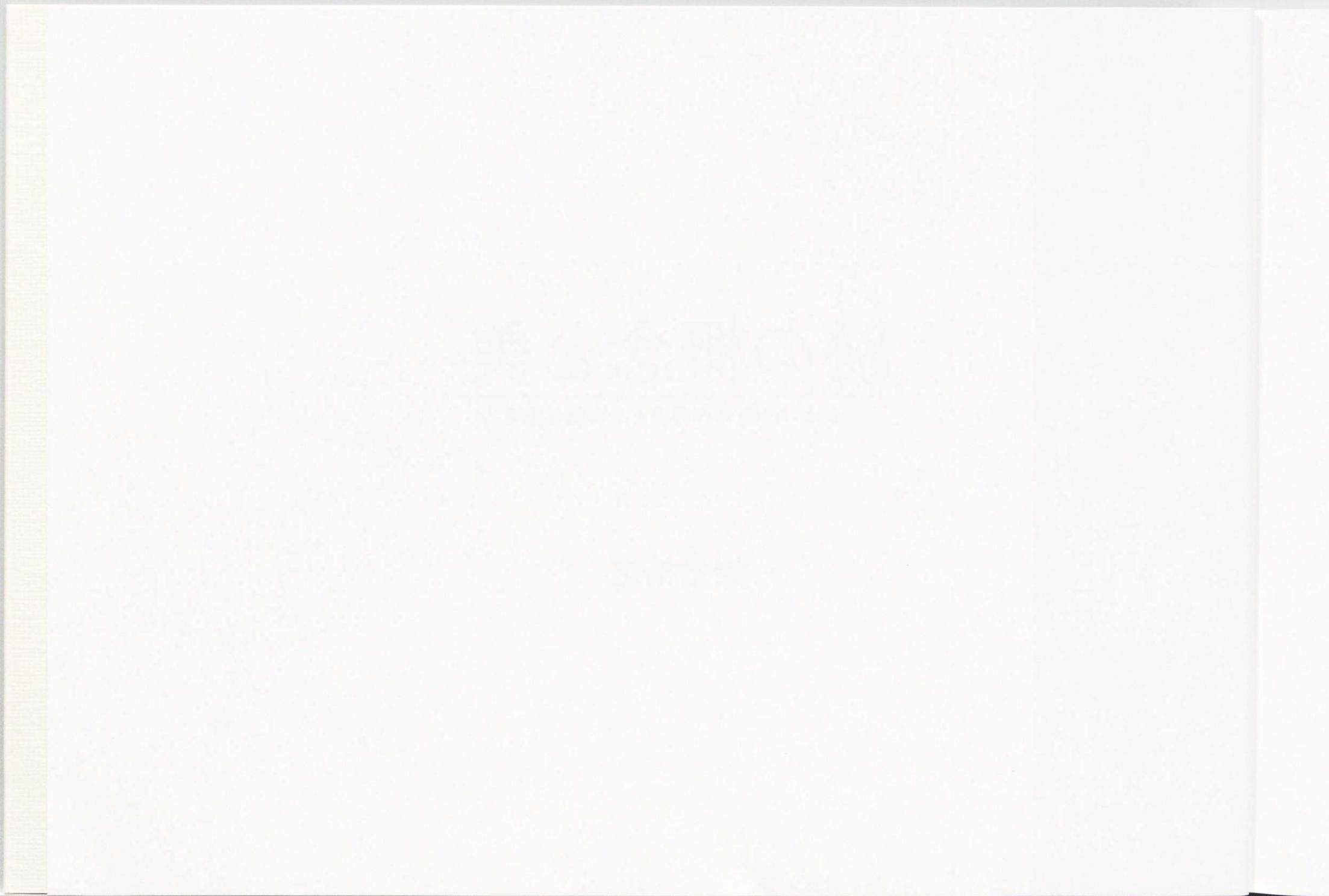


①

あ と
跡の概念と美

1993 - 1999 年の作品とその制作思考

鈴木浩之



目次

はじめに ー絵画の選択ー	4
1. 「壁」 ー跡にいたる変遷ー	5
1.1. 壁の象徴的意味	6
1.2. 壁への興味	8
1.3. 画面と見る者との関係性を追った試み	9
1.4. 壁の観察	11
1.5. 壁についての跡への関心	15
2. 「台風の通る町」 ー絵画制作の不確実性ー	17
2.1. 「blue impulse」 目的化した制作思考	18
2.2. 「無の考察」 壁の抽象概念の描出	20
2.3. <木村忠太> 不確実性を加味した制作	22
2.4. <ヴィレム・デ・クーニング> 物質としての絵具	23
2.5. 「台風の通る町」 ドローイング的要素と不定形	25
2.6. 「ガリヴァーの教会」 物語性の要素	27
2.7. 「ヒコーキ雲」 かたちの形成	29

3. 「選択」	ーコラボレーションの試みー	31
3.1.	「風の無い街」 未完の物語性からの発見	32
3.2.	「ダクトの有る町」 二つの制作過程	34
3.3.	「bag」 不確実性との対峙	38
3.4.	「選択」 制作思考の客観化への試み	39
3.5.	三木清『構想力の論理』について	46
3.6.	ゲルハルト・リヒターの絵画思考	48
4. 「ロボット」	ー秩序と混沌の境界ー	52
4.1.	ドローイング	55
4.2.	「驟雨」 ^{しゅうう} 重層構造	74
4.3.	「集水所」 物語性	84
4.4.	「ロボット」 絵画制作	92
結び	ー跡の概念と美ー	94
参考文献		98
註釈		100

はじめに —絵画の選択—

私は絵画作品をつくることを常に意識している。四角い平面に絵具を用いて制作することで、自らに、そして社会に、絵画作品をつくろうとしていることを宣言する。これは、単に私の内的価値である制作行為そのものの探求に対する興味を、より自らに突き詰め、自己欲求の純化の手段としてあらかじめ絵画に限定した作品をつくり始めるということの意味するのではない。この宣言によって私の作品が、歴史が培った絵画に対する社会の認識と、様々な絵画制作上のコンセプトによって、社会の中で美術として有効に機能する為の手助けになると感じるからなのである。私は絵画を、個の内的造形欲求の問題として掘り下げていくことに反対ではない。しかし、絵画が社会に要請された文化の一領域である以上、社会との関係性を考慮しない作品に関して否定的にならざるを得ない。美術分野が、個の内的造形欲求と社会秩序とを結ぶ新たなコンセプトの形成にたえず努め、厳しい選別を行う中で、絵画は強固なコンセプトによって社会との関係性を保っている領域の一つである。作品に、平面性と限界域を設定し、描くことで、その作品と美術分野との関係性が生まれはじめるという比較的制約の少ない領域である。私は、自らの内的造形欲求において重層構造を強く求める傾向があり、美術分野においてこの内的造形欲求を満たす領域を探るなかで、絵具の層を平面上に重ねていく絵画領域にその可能性を感じ、現在の自らの制作を位置づけている。絵画は自らの現在の内的造形欲求を満たすと共に、社会に還元しうる価値を備えた作品をつくることのできる、美術分野における優れたコンセプトである。私は自らの絵画作品で、その鑑賞者を物語性によって像へ導入し、絵具の層を重ねることでかたち¹が現れる絵画制作そのものを提示し、鑑賞者の構想力を誘発することをねらいとする。現在の私の制作は、絵画領域に属することによって可能なのである。

1. 「壁」 一跡にいたる変遷一

私が育った家の向かいに、大工の棟梁が住んでいる。

幼い頃、実家の改築工事が、その大工によって行われた。

以前の建物の解体後に地面を覗かせていた場所は、基礎工事が始まるとパワーショベルによって瞬く間に溝が掘られ、縦横に直交する溝の底には角の取れた丸い石が敷き詰められていった。そこには板で正確に仕切られた型がつくられ、コンクリートが流し込まれ、運ばれた材木が柱となり、梁となって徐々に建物を構築していった。子供の私は、この未知の道具と予想もつかない大工の技によって素材が機能へと転化していく一連の過程を、形をつくる目的化した行為への憧れをもって眺めていた。

私の絵画思考の出発点は大工が家を建てるが如く、つくる目的とその完成に至るプロセスの完全な一致を実現することである。目的を達成する為の技術の習得に絵画制作の目的そのものがあったといえる。しかし、現在の私は、目的に達する為の技術と共に、絵画制作において制作のプロセスそのものが目的になるということを経験した。自らの絵画思考が、目的化した技術を追うものから、制作行為そのものを絵画として捉えるものに移行するまでにどのような変遷を辿ったのかについて、述べることにする。

1.1. 壁の象徴的意味

私が壁をモチーフに絵を描きはじめてのは、1993年制作の「仕度」²（図1）という作品からである。この作品以前は、画中の仮想空間を際限なく広がる未定義の抽象的な空間として認識しており、そこにモチーフが存在する為に必要な光や輪郭、色、質感等を画中に加えていく行為を絵画制作として捉えていた。遠近法を用いた、遠い、近い、奥、手前等の仮想空間内の相対的な距離を調節することや、色面として並置される画面のあらゆる平面的要素についてヴァルールの概念を参考にしつつ視覚的なバランスを探る行為等によってモチーフを画中に如何に具体化させるか、といったモチーフそのものに多くを依存した絵画思考であった。「仕度」では壁というものを、無限の広がりを持った仮想空間の一要素として置くのではなく、空間そのものの成立を定義する絶対的な要素として扱っている点で、それ以前の作品と異なっている。

したがって、「仕度」は“主たるモチーフ”と“周辺の事物”によって構成されている無限に広がる仮想空間の断片では無い。壁に囲まれ断絶された空間が表現の対象である。壁の持つ抵抗感や、床の安定感、象徴的な意味合いを持つ人物や様々な事物は、それ自体が主たるモチーフでもなければ、比較としての周辺事物でもない。この作品で表現しているのは、壁や床という事物に付与されている、拡散する空間を断つという象徴的な意味合いを利用した、絶対的な空間自体を描出することにあつた。

このような絵画思考の変化は、作品を具体化させていくための制作にも新たな試みが必要としていった。絵画制作において、自らの画中所ける仮想空間の構造的把握を模索していたポール・セザンヌの作品は、当時の私の絵画思考を支える大きな存在であつた。セザンヌ作品（図2）の多くから、箱状の仮想空間によって規定された実験場において、“作家の個人的なリアリティーが、第三者にとって自然に見えること”の追求に求められる、厳格な空間の定義が感じられる。作品の観察によって推察したセザンヌの絵画思考は、モチーフに付与された象徴的意味にその存在意義を依存するといった絵画から



図1. 鈴木浩之 「仕度」 162 x 194cm

脱却し、絵画を（現実世界とは異なる）視覚経験の場として捉える視点を与えてくれた。セザンヌの絵画思考の入り口にあたる厳格な空間の定義に強く惹かれたのである。「仕度」において私は、作品の構想の前に奥から手前に至るL字形の仮想空間をあらかじめ規定し、そのL字形の空間が絶対的な作者の規定であることを鑑賞者の頭に想起させ、L字形の空間のなかだけに存在する絶対的な場を提示することを試みているのである。

このL字形の仮想空間は、鑑賞者の固定的な視点に忠実ではない。例えば、スチームの平行に並んだ上面（図3）を参照すれば、それらのスチームの構造が遠近法によって画面奥の一点に向って集束せず、垂直に立ち上がった前面の平行な並びを延長するように、真直ぐ上に伸びているのがわかるだろう。画中の仮想空間は画面に対して忠実なのである。これは、絵画をより構造的に解釈することを可能にする一方で、人間の現実の三次元空間を捉える視覚的特性から遊離する結果をもたらしている。この絵はL字型の絶縁体（壁と床）によって囲まれた場を、現実の三次元空間に沿って画面に等しい距離を保って仮想されている。この絵を、絵の前の一点に立ち凝視したとしても、二次元と三次元の差を感じるだけであろう。逆に、視点を変えながら、眺めるようにこのL字型に囲まれた場を見たならば、画面のすぐ向こう側に画面と同じサイズの箱型の空間が感じられるよう意図して制作している。現実空間で平行に伸びている線は、遠近法という技術を介さずにそのまま平行して線を引くようにしている。床板の合わせ目（図4）、スチームヒーター、階段の踏み板（図5）、の各部がそれにあたる。この空間は現実空間の事物と同様移行する視点によって場を感じ取る視覚経験を要求しているのである。



図2. P・セザンヌ 「果物皿、水差し、果実」 73 x 92cm



図3



図4



図5

1.2. 壁への興味

一般的に壁に付与される象徴的意味の一つに、空間の断絶がある。自らの画中に仮想空間をつくろうとするとき、壁は大変有効な具体的事象の一つである。私の作品における画面内の事物（例えば「仕度」ではドアや人物、衣類等）が、先の項で述べたような絵画思考の変化に伴って、象徴的な意味を強く持つものから、徐々に無口で意味の限定を避けるようなものに移っていき、壁自体の存在が絵の中で次第に大きくなっていった。「仕度」によって具体化した、L字型の壁と床によって断絶した空間を視覚経験の場として提示する、という絵画思考から、画面と壁の間にある空間を視覚経験の場としてより端的に提示することに、私の絵画思考は展開していった。「仕度」では存在していた床の要素を廃し、壁と画面の関係だけを扱おうとした作品が、「壁」³ (93・03)⁴ (図6) というタイトルを最初につけた 100 号 F 型 (162x130cm) の作品である。この作品では、現実には床や地面にある事物、例えばマンホールの蓋を壁や柱と並置して描写することで、自らの描く壁が、現実世界の壁として扱われるものではなく、特殊な視覚経験の場であることを示しているが、そのマンホールの蓋がその他の本来壁にあってもおかしくない要素と共に、壁と画面の間の空間を仮想的に表出させる要素として機能している。マンホールの蓋が画面を僅かに圧迫したり、焦げた木材が画面に動きをもたらしたり、その木がのっている板が画面と壁との空間を上下に分断したりと、壁と画面に挟まれた空間が、特殊な視覚経験の場を形成しているのである。(図7)

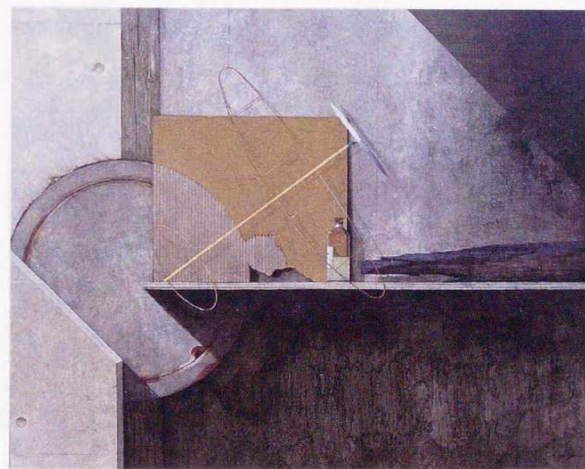


図6. 鈴木浩之 「壁」(93-03) 130 x 162cm

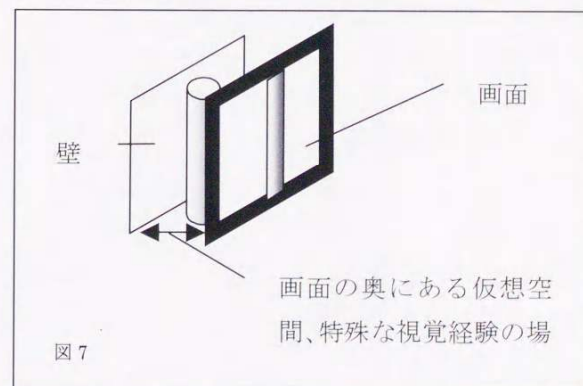


図7

1.3. 画面と見る者との関係性を追った試み

オブジェクトを実物大に描くことや、材質感の再現の追及による空間表現の深化、さらに床を壁面的に扱うことによって見る者に心理的に仮想空間への認識を高めさせようという試みなど、仮想空間と見る者との理想的な関係を求めて試行する制作が続いた。

壁の作品群では、そのうちの数点をのぞいて、画面に描く事物を実物に等しい大きさに合わせている。これは、画中の仮想空間を、現実の光景として見ると仮定した場合の、実物と見る者との距離が、画面と見る者との距離に限りなく近い状態を望んだからである。現実の視覚経験において、事物と目との間には視認が困難な空気が存在する。しかし、この空気が、目と事物の間に水槽の如く介在し、見るものの視線の先にある事物の像を歪めているように感じられる。現実の事物と見る者との間の空気の層と同レベルのものを、仮想の事物と画面との間にも介在させることがねらいであった（図 12）。こうした試みは、1993 年の「自画像」⁵（図 8）の制作において始まり、「壁」（93-03）、「復興」⁶（図 9）、「跡」⁷（図 10）、「代償」⁸（図 11）等の作品において画面全体でなされている。

さらに、壁自体への興味が増し、木、コンクリート、漆喰等、壁の材質の差異が、壁と画面の間の仮想空間に、どのような影響を与えるかということに関心を持ったのも、この時期である。スペインの画家、マヌエル・フランケロ⁹は、コンクリートの壁を克明に描いた作品「無題」（図 13）を 1991 年に東京で発表している。同展覧会にて私は M・フランケロの作品をはじめて目にし、大きな衝撃を受けた。何故なら彼の作品は、その卓越した描写力によって画面と壁の間の空間をつくり出すことにおいて、理想的な結果を生み出していたからである。このときの質感への関心が、後の私の作品「ヒコーキ雲」で実践し得た“画中に描出された明るさとテクスチャーの差異によって形を認識させる自らの絵画表現の基本的な表層”に結びつくこととなった。

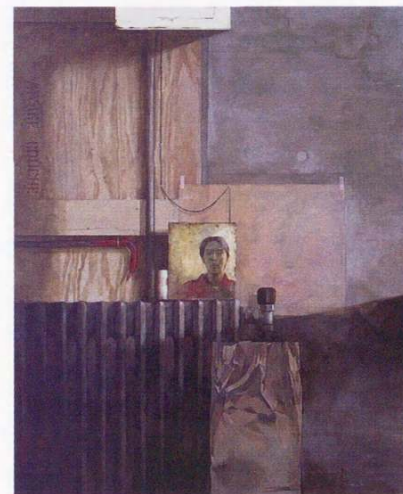


図 8
鈴木浩之 「自画像」
162 x 130cm

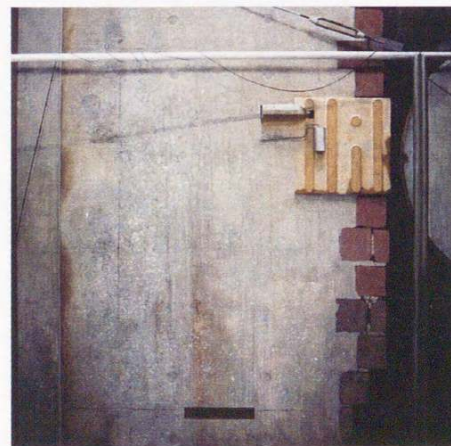


図 9. 鈴木浩之 「復興」 146 x 146cm

「壁」と同時期に制作した「レール」¹⁰（図 14）という作品では、現実には地面に敷設される線路を真上から見た像を想定しており、床にある要素を壁に布置するのとは異なり、床自体を垂直に起こすという実験を行っている。



図 10. 鈴木浩之 「跡」 130 x 162cm



図 11. 鈴木浩之 「代償」 130 x 194cm

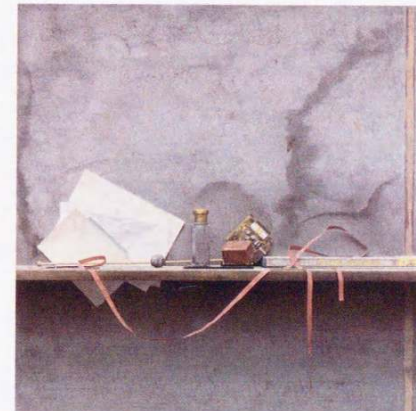


図 13. M・フランケロ 「無題」 81 x 81cm

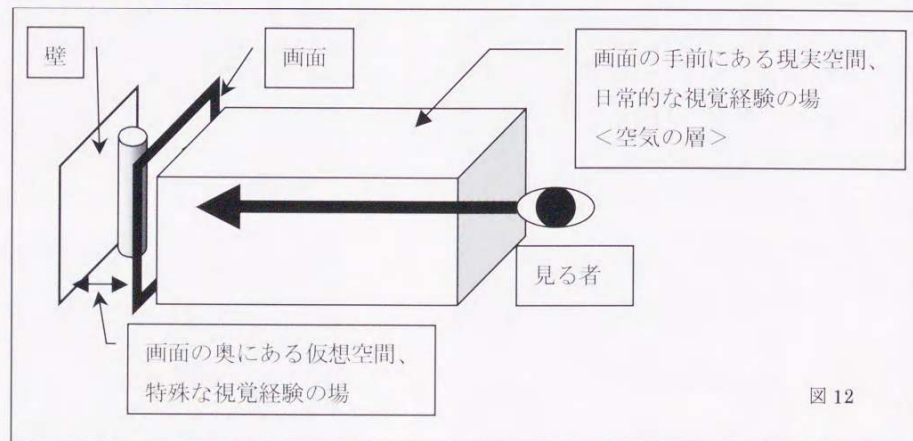


図 12

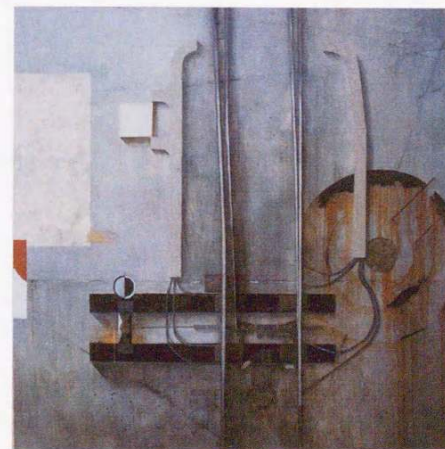


図 14
鈴木浩之 「レール」
162 x 162cm

1.4. 壁の観察

画面と壁の間の仮想空間はより緊張感をもつ視覚経験の場へと展開するだろうとの期待から、自らの作品に描く壁の素材について取材を行い、壁の表情とその周辺事物について観察するという行為を絵画制作の過程に加えていくこととなった。こうした取材という行為は自らの絵画制作の過程に定着し、徐々にその役割を変化させていったように思われる。当時取材した記録写真のうち、この様な絵画制作過程における取材という行為の総体を示す上で、必要と思われるものをピックアップし、こうした取材が自らの作品に及ぼした影響を振り返ることができる。(参考資料 1. <取材の記録> 参照 p.12-17.)¹¹後に、この取材と観察という行為が、日常の風景を日常的に見ない逸脱した視点を養う基礎となっていくのだが、ここではこうした固体レベルでの創造的発見が恒常的な意識を超えて表面的に現れる場として、見ようとする能動性と、それによって発見のチャンスが広がった実践の一つの形態が、当時の私の作品に如何なる影響を及ぼしているかを直接的に比較する資料として提示するものである。

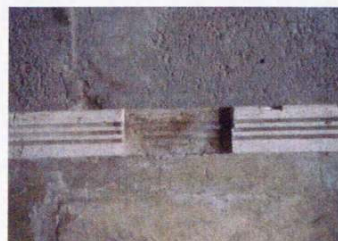
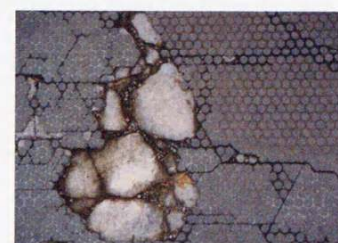
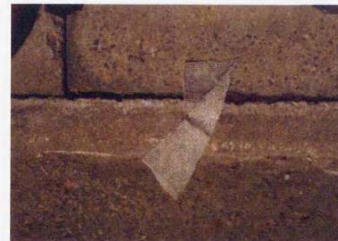
こうした取材という行為を絵画制作に反映させ、成功した作品の一つが、1993年制作の「七月に見た船」(162x388cm)(図15)である。この作品は壁を構想の基本とした作品群とは趣が異なるが、大型の漁船が修理の為に陸に上がっている特殊な状況を、漁船の横腹を大きな壁に見立て、その存在の大きさを表現している。船の各部分、鉄という素材の可視的特性、空という直接的に空間の存在を伝える要素、大画面の要素等の画中の様々な事物(図16)について、収集した素材と取材によって養った目が果たす役割が大きい。取材によって培ってきた“見る目”や、収集した素材に支えられ制作を進めた。船と鑑賞者の間に深い懐のような空間をつくり、船の存在感と空間を味わう如き静謐な場を画中に設けることが、制作に取り掛かった当初思い描いた構想である。

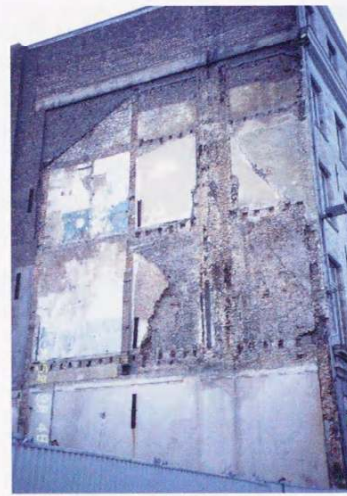
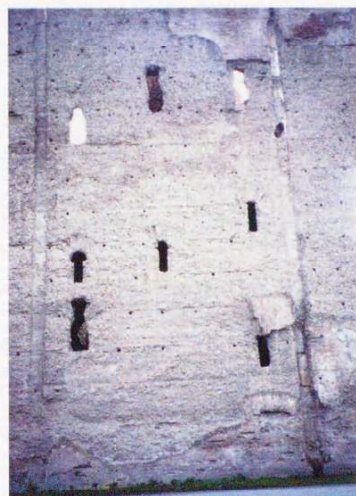


図15. 鈴木浩之 「七月に見た船」 162 x 388cm

参考資料 1. <取材の記録>

取材は、日常生活の視界の中に自らの造形思考と結びつく要素を探る制作活動の一工程である。1993 年前後の制作では、こうした取材によって自らの造形性と対話し、漠然とした構想を具体的な制作へと導いている。写真での記録が主であるが、場合によってデッサンを行っている。総じて、特異な形体や、物質の表面的な変化、及び人間の動作を連想させる器具等に、興味が集中している。現在の制作過程でも取材を行う事があるが、取材をはじめた当時のような“自らの造形思考への接近”という目的で行うものではなく、むしろ、自らの内に浮かび上がった絵画制作の概念を、身の回りの事物に投影するという確認の要素が強い工程となっている。





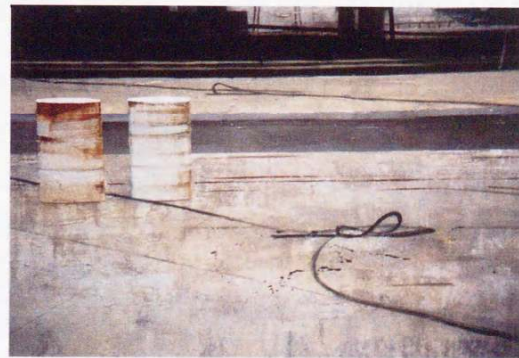
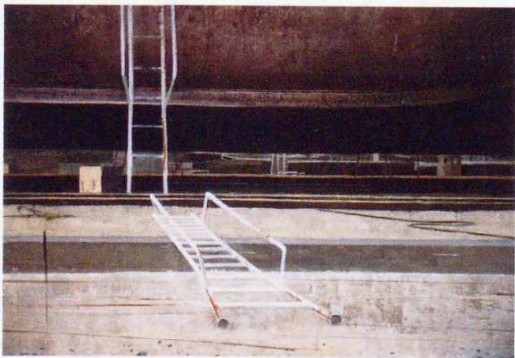


图 16

1.5. 壁についての関心

壁についての取材によって、壁自体を観察しその表情を描写するという行為を、自らの制作過程に定着させていくにつれ、壁の材質の差異や形体の違いだけでなく、それらに付着した汚れや、欠けたり剥がれたりした何が残りの跡について、興味を持つようになっていった。1994年制作の「壁」(94-02)(図17)という130号F型(162x194cm)の作品は、そうした跡に注目しつつ、壁を元にして構想をしてきたそれまでの作品群の中で、完成度の高い作品となった。

壁に付着した古いセロハンテープを剥がした跡、ドラム缶の蓋に堆積した土埃、給水タンクから伸びるパイプに付着した錆等のこうした跡の要素は、それぞれ壁やドラム缶、パイプに跡がついていった過程を想起させ、単に壁やドラム缶を見る行為とは異なる思考を伴ってくる。鑑賞者個々が、それぞれ異なる記憶と構想手段によって、跡がつく過程を想起する時間を持つことで、鑑賞者に特殊な視覚経験を促すという自らの絵画思考が反映された“壁の作品群”に一応の決着をつけたのである。壁の作品群では自らの画中の事象を相対的な時間から切り取った一瞬として捉えるという思考から、鑑賞者のうちに相対的時間と異なる絶対的時間と呼べるような要素を加味する思考へと発展させ、壁と画面の間の僅かな空間を、特殊な視覚経験の場として日常の跡をじっと見るが如く鑑賞者の内に絶対時間をつくり出そうと試みたのが、壁の作品群であった。

「壁」(94-02)の制作は、その構想において水平垂直の要素を画中に組み入れることからはじめられた。垂直な壁にかけられる作品の画面と、その画中に描かれる壁とが平行に設置されているという仮想空間において、それら二つの平面と直行する水平、垂直に伸びる平面の断片が、箱状の仮想空間に抑揚を与え、場の緊張感を高める要素として可能な限りシンプルな構造物の役割を果たす。それは、「壁」(94-02)で上から吊るされたような木の束と深い溝を伴った一本のレールという画中の事物によって実現した。

私が水平垂直の要素や直線と矩形の要素について影響を受けたのは、一般にデ・ステ



図17. 鈴木浩之 「壁」(94-02) 162 x 194cm

イルや構成主義に分類される作家達の制作した作品群からである。二次元的な並列の関係性を基軸に、非個別的なもの、主観的感情とは完全に対立するものを造形的に表現するという絵画思考を持ったデ・スティルの作家、ピエト・モンドリアン¹² (図 18) は、水平線、垂直線に関心を持っていた作家として広く知られている。鑑賞者が得る特殊な視覚経験の場を、仮想空間における三次元的解釈によって実現しようとする点で彼の絵画思考と私の絵画思考とは異なるが、「壁」の制作にあたっては、当初から、彼がその著作『新しい造形』¹³によって明らかにしたような水平と垂直を基にした絵の構想¹⁴を行おうと考えていた。「壁」の基本的な構想は、壁と画面の間の仮想空間を創出することを基本とし、その空間に特殊な視覚経験を促す場としての緊張感を生み出す為の、現実の世界における視覚の合理的解釈の為の基本的要素である水平線と垂直線を応用した画面構成を行うことを目的としていた。こうした構想を、静謐な空間を生み出す為の写実的技術とそれを補う取材によって得られた視覚経験とその記録によって具現化することを試みたわけである。

壁を元にした作品群が、「壁 (94・02)」によって作品として完成しつつあったとき、私の絵画思考に必然的にある矛盾がうまれていた。それは、視覚経験の場としての緊張感を求める為、モンドリアンの目的化した制作、つまり彼がその著書にあらわした普遍的でモダニスティックな制作を、自らの制作思考の参考に加えたことによって加速されていった。自ら取り入れた目的化した制作は、作者を離れた鑑賞者に作品の完結を委ねるという、跡の要素によって作品に加味された絵画の不確実性の可能性に期待する制作思考と対立し、私の絵画思考の中に解決し得ないジレンマとして、大きな課題となっていた。1995 年制作「台風の通る町」前後の作品は、こうした絵画思考の内にある矛盾が、自らの意識下に表れる段階を表している。

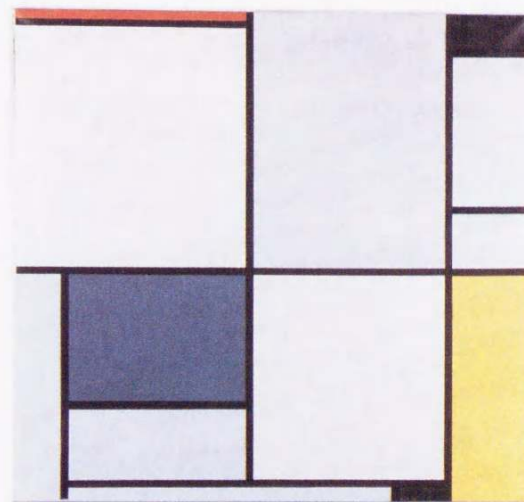


図 18

P・モンドリアン

「赤と黄と青のあるコンポジション I」

103 x 100cm

2. 「台風を通る町」 —絵画制作の不確実性—

1994年当時、ある作家のアトリエを見学した私は、その床に、描く為の道具が散乱し絵具が飛び散った跡に覆われた生々しい制作の現場を目の当たりにした。元々の床板は、作家が制作中の絵を眺める為に立つのであろう箇所を除き、その殆どが絵具による様々な色や大きさのドロッピング跡で覆われ、壁は、絵具の付いた刷毛を画面の下から上に塗り上げたときの跳ね上りの跡を残していた。この制作の現場に立ったとき、かたちを創ることへの執着によって生まれる、描くことの誇りのようなものが感じられた。制作者として自らその誇りを感じてみたいとの思いから、絵が完成することの喜びとは異なる、絵を描く過程への関心をこの頃より持つようになった。

自らが見出す像。

自らが描き出す像。

一本の道の如き整然とした制作の実践を求めていた私の制作思考は大きく変わりはじめていた。そして制作者としての造形的欲求に傾いた制作思考と、その天秤のもう一方の皿に置かれた物語性を求める制作思考が、偶然にも一つの作品として均衡をたもった瞬間を経験することになる。

2.1. 「blue impulse」 目的化した制作思考

壁の作品群を制作していた当時、その制作過程は計画された壁の描出に向け目的化されていた。例えば「blue impulse」¹⁵（図 19）という作品のコンクリート壁の部分は、次のような制作の過程を経て描かれている。まず、チューブ入り油絵具のシルヴァーホワイトを揮発油と乾性油を調合した溶き油を使って比較的硬めに溶き、塗り跡が残るように豚毛の刷毛で塗り重ねる。この層が指触乾燥した後に、チューブ入り油絵具（以後、特に記述のない限り、油絵具は日本国内で市販されるチューブ入りの既成製品を指すものとする）のテルベルトとシルヴァーホワイトをパレット上で混色し、それを溶き油で希釈し、シルヴァーホワイトを塗った層の上にペインティングナイフを使って塗り重ねる。パレット上では、粘調度や混色の組み合わせを変えながら幾つかのヴァリエーションのある絵具をつくり、刷毛目の跡とナイフによる描法によってコンクリートの質感を表現する。さらに、こうしてつくったコンクリートの質感に、ひび割れや、工法によって出来た円形のくぼみ等のディテールを面相筆によって描き加え、コンクリートの壁を仕上げていった。こうした制作は、現実のコンクリートの壁に特徴的な要素を、観察と実験によって裏打ちされた絵具の計画的な使用によって平面上に再現するという、コンクリートの壁を描く為の目的化された行為といえる。私の絵画思考が、絵画制作をこの様に目的化した行為として捉えるようになると、その制作過程において、より効果的で再現性のある描画法や、作業工程の合理性を求めるようになっていった。「blue impulse」の制作過程においては、そうした制作思考上の欲求が優先したため、キャンヴァスに絵具を塗る工程を、計画に基づいて順番に実行していく方法をとっていた。

当時の作品は、現実の壁を取材によって観察し、平面上にその壁を描出することで、壁の前に立つ臨場感を鑑賞者に見せるといったものであった。ここで壁という単語で言い表してはいるが、この壁というものは一般概念の説明的役割ではない局所的な事情の説明的役割を果たすものなのである。このようにして具体的事象を、現実空間の秩序に

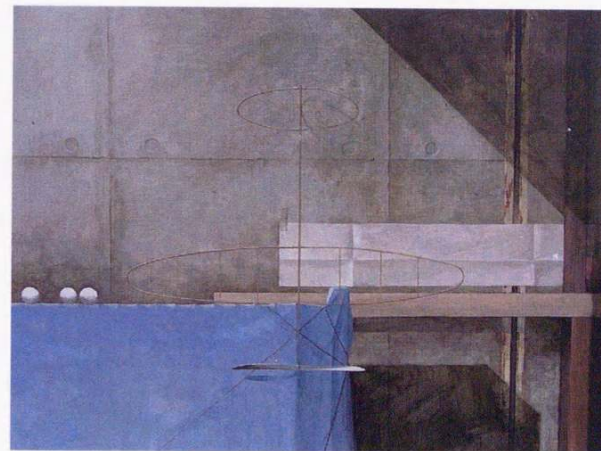


図 19. 鈴木浩之 「blue impulse」 73 x 100cm

そって平面的な画面内の仮想空間のなかに描出させるという目的化した制作を重ね、色彩の明度や彩度、二次元を構成する点や線、面の構成、描画材料の用法や種別など、絵画画面上で変化させることのできる絵画の諸要素について体得していくこととなった。

2.2. 「無の考察」 壁の抽象概念の描出

壁の客観的観察に基づく具象的な要素を制作の主眼に置くという時期を経て、徐々に、壁という概念から想起されるイメージを描き出すことに制作の興味が移っていった。それは、具体的な壁の一部を観察することから出発し、続いて観察した現象を再現しうる描法への関心を経て、自らが求める壁のイメージの描出を実現することへと変化していった。そして、壁の描画工程の経験を重ねることで、壁を再現する為の具象的な平面性を示す表現（壁の表層に真直ぐ垂れたステイニングによる筋や、壁に覆い被さる幾何学的な黒い三角形の陰、壁のグリット等）と絵画材料における基底材の平面性に影響された物理的制約とが一体となり、抽象的な壁を想起する準備を整えていった。こうした制作上の展開から、必然的に、具体的な事象の再現的な制作から距離を置くようになり、私の制作思考の内に目的の定まらない不確実性の要素が加味されるようになっていった。この不確実性の要素とは、画面を眺めながら得られるインスピレーションによって、先ず絵具をつけていくことで構想を進展させるという手法を指している。具体的な作例をあげるならば、1994年制作の「無の考察」¹⁶（図20）が、このような不確実性の要素を意識的に制作に取り入れた作品の一つである。同作品では何を描くかが像として手元に無いような目的の定まらないタイルの床や壁の質感を、不確実性の蓄積によって具現化している。床の黄色いタイル部分（図21）、各部によって異なる質感の壁（図22）は、それぞれ未消化の思いつきを直接画面に描き加え、それを拭いたり上から重ねたりした、絵具層の不確実性の蓄積なのである。この様な、不確実性に拠った手法によって、他にもいくつかの特徴的な部分を付与している。「無の考察」では、画中にそれ以前の作品群で描いてきた壁の要素を残しているが、この作品で描いている壁は、“目的化した制作”によって描いた「blue impulse」の壁とは異なり、絵の構想や実際に描き出す像がその制作過程の進展によって次々に変わる、不確実性の選択の集積によってつくられている。この作品の制作過程において、はじめて言語によって伝達される“壁”という単語から



図20. 鈴木浩之 「無の考察」 194 x 259cm



図21

想起された抽象概念としての“壁”を描き出すことを実現したのである。

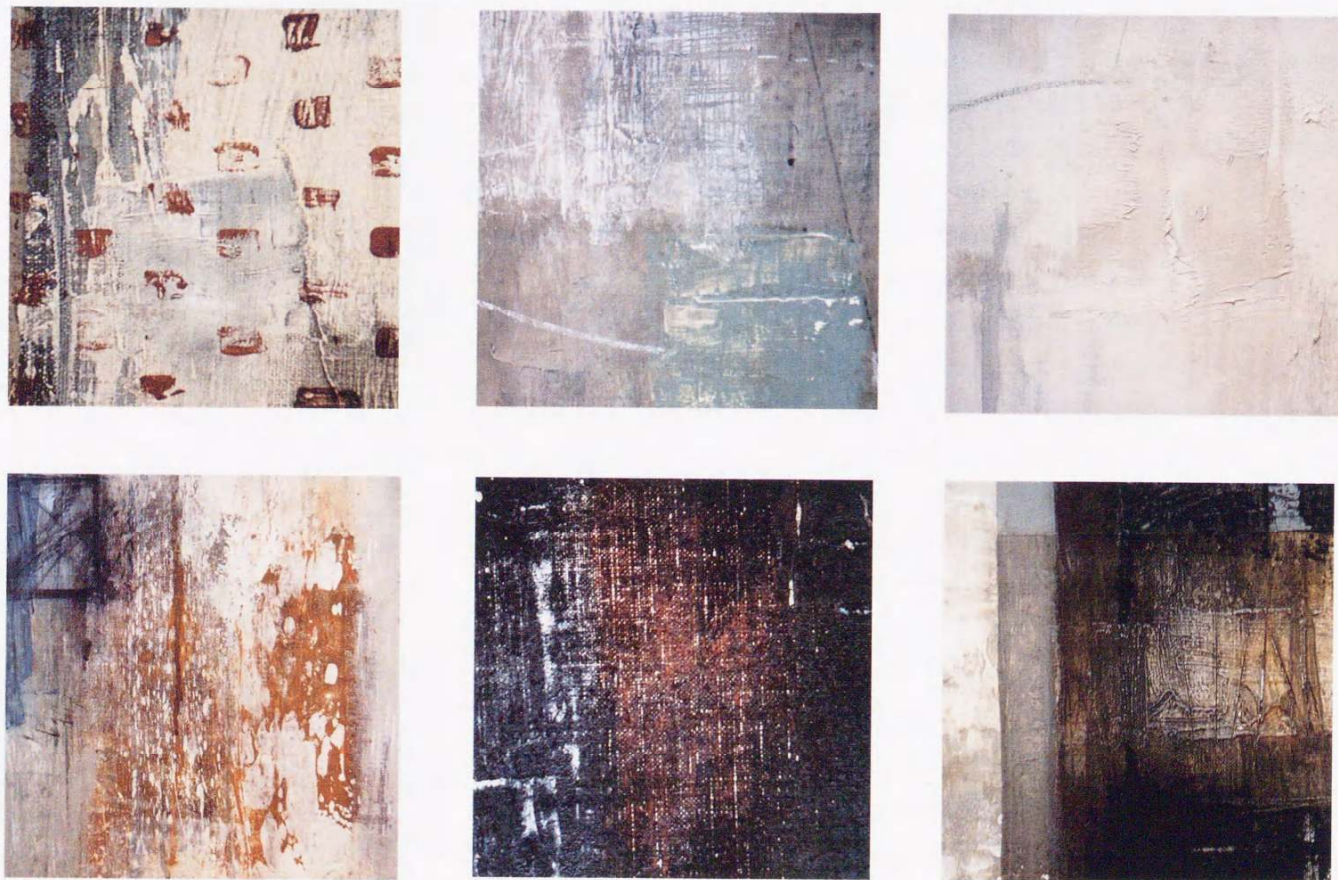


図 22

2.3. <木村忠太> 不確実性を加味した制作

1994年、東京国立近代美術館で「木村忠太展」¹⁷が開かれている。私はこの展覧会で木村忠太¹⁸の作品を見て、その描法に強い関心を持った。木村の作品は、不透明で艶の少ない油絵具が、刷毛による荒いタッチやペインティングナイフでのせられ、無数の色面がキャンヴァス上において重層的で複雑な構造を形成している。刻々と変化する風景が、新たな絵具層によって次々に覆われ、平面性の帰結に向けて激しく変異していった様子を推察することができる¹⁹。参考までに同展に出品された「ニースの旧港」(1976年制作、130x162cm)(図23)は、木村作品の中で私にとって特に印象が強い作品の一つである。ペインティングナイフで塗り重ねられ、且つ、乾燥を待たずにそぎ落とされた絵具層の跡(図24)、比較的多くの樹脂を含んだ溶き油によって希釈された潤いのある絵具層(図25)、絵具が垂れ落ちた跡(図26)、キャンヴァスの網目や硬化した絵具層に引っかかって堆積した絵具が複雑に影響しあっている部分(図27)等、大胆なストロークや描線といった目立った要素(図28)と共に細部にまで魅力に満ちた作品である。

木村忠太がフランスに渡った5年後、「中心が動く」と形容した制作を実感したとき、彼は絵画における画中と現実空間とのバランスの関係である絵の構成の問題から、「意志のフォルム」と語る自らの内にある欲求を手がかりとした絵の構想の問題へと関心を移している。彼がそうした絵の構想の自由を獲得した要因の一つは、絵画における平面性の認識と、平面に絵具を塗るという行為の認識が、木村の中に確立されたからではないだろうか。絵画は“平面に絵具を塗る行為”についての蓄積されたセオリーによって成り立つ平面性を基にした芸術である。木村が作品の変遷によって画面に残した苦悩は、私の絵画思考の客観化を進める上で大きな参考となった。木村作品の影響から、私は再現の道具であった絵具を、様々に変容する一つの物質として見るようになり、色、質感、形を幾重にも変えるこの物質自体を、絵画思考の中心に据えるようになっていった。



図23. 木村忠太 「ニースの旧港」 130 x 162cm

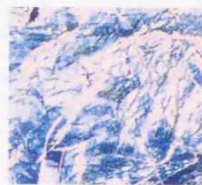


図24



図25



図26



図27



図28

2.4. <ウィレム・デ・クーニング> 物質としての絵具

絵具と溶き油の不十分な混ざり具合や、クラッキング等によってひび割れた部分を画面に残すといった²⁰、油絵具に本来求められてきた用途から逸脱した描法による絵具の表情から、壁そのものに付着した美しい（何がしかの）痕跡を見る時と同様の魅力を感じることがある。ウィレム・デ・クーニング (Willem de Kooning) ²¹ (図 29) は、このような油絵具の物質的変容の視覚的魅力が画面全体を覆っている作品を制作する作家の一人である。デ・クーニングの 1950 年代中頃から 1970 年代終わりにかけての制作は、彼のそれ以前の作品に見られる画中のモチーフに付されていた強い輪郭線がほとんど見られない作品が中心となっている。こうした作品群は、一様に絵具が垂れたり、キャンヴァス上で混ざり合ったり、絵具がかすれたりして、複雑な色面が交錯している。彼の作品を時間軸に沿って見れば、このような要素が、意図的に制作過程に反映されていたことを確認することができる (図 30)。一般的にデ・クーニングの制作は、セザンヌやキュビズムの作家達がやり残した課題の克服であると解釈することができる²²。絵画の主題性（物語を説明する為の存在者の証明）と平面性（平面上に絵具をつけるという現実の行為）を、人間がモチーフとなる絵画作品において和解させることは、セザンヌやキュビズムの作家においても困難であった課題である。デ・クーニングは、作品の画面が出来得る限り保留されている（完成されていない）状態を望み、その保留状態によって両者を絵画面に同時に表すことを試みていた。デ・クーニング作品における絵具の垂れや、画面上で偶然混ざった複雑な色面がそのまま放置された部分というのは、鑑賞者に画面が保留されていることを伝える作者の意図的なメッセージであるといえる。そして、これらの作品では、デ・クーニングが意図する保留状態によって、絵と（描くという行為によって何かがなされている平面矩形であるという）現実とが関係する余地を与えられ、描き出される主題が未解決の保留状態であることによって、鑑賞者の介入を享受する性質をも得ているのである。描くという行為が、平面性を想起させる要因とは、



図 29. W・デ・クーニング 「The Vist」

152 x 130cm 1966・1967 年制作

すなわち我々に受け継がれてきた絵画セオリーに影響を受けているからに他ならない。絵画セオリーにおいて、平面性が保たれ、且つ保留という概念に近い手法として、デ・クーニングはドローイングのような直接的な描画をその制作に取り入れているのではないだろうか。

私の制作思考が抽象的な壁を描くということを求めたとき、すなわち現実空間における平面矩形としての存在と、壁としての主題性を同時に表現するという状況が生まれたとき、デ・クーニングが取り入れたドローイング的手法が、私の制作においても必然的に現れるようになっていった。



図 30. W・デ・クーニング (左 1948 年制作、右 1954・1955 年制作)

2.5. 「台風の通る町」 ドローイング的要素と不定形

私が制作過程にドローイング的技法を用いたのは、1995年に「台風の通る町」²³（図31）を制作した頃からである。私が同作品で実践したドローイング的技法とは、先ず私の制作過程の中で、限定された一部の工程が変化することから始まった。その変化した工程とは、それまでコンクリートや木、鉄の質感表現の為に必要としてきた描画工程であるアンダーペインティング層のことである²⁴。この絵具層は、その上層に様々な事象を描出するために、それらの表現に必要な描法上の仕込みを行っておく層であり、その補助的性質から、作者である私に対して本来目的とした像とは異なる様子を見せながら、その上層に覆われていくことを常としていた。こうした、最終的な目標とは異なる像が画面に現れる隙を狙ったかのごとく、ドローイング的技法が私の制作過程に入り込むようになった。マチエールや最終絵具層の発色を複雑化させるため、制作工程時には終始最終層とは異なる像を見せることになるアンダーペインティング層は、しだいに、最終的な目標となる像から離れることを目的とした層へと変質していった。目標の像を表現する為だけに用いていた白いキャンバスと絵具に、モノローグを吐露する、描く行為の開放の場としての役割を認知するようになったのである。

私が、この開放の時間を、ドローイング的な手法として認識し得るのは、混乱したモノローグの跡（非目的化した、描く行為の堆積した画面）が、作者とのダイアログによって浮かび上がる不定形（直接的な記号的意味や法則性を想起させない形）を内包し、構想の原初としての役割を果たしていると考えからである。「台風の通る町」では、台風を連想させる竜巻型の立体や、窓、輸送用貨車、レールなどの日常の具体的事物が描かれているが、それらの事物は制作のプランとして設定され、計画的に仮想空間に布置されたモチーフではなく、ドローイング的技法によって視覚的認識のレベルに露出した、作者のモノローグの跡に潜在した不定形から出発し、派生した、必然的連鎖のごときものであるといえる。見せるものとしての機能的な完成を目指した当初の制作は、ドロー

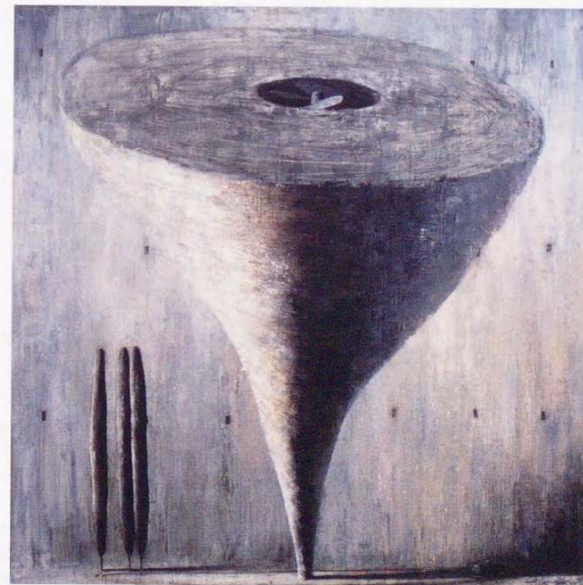


図 31. 鈴木浩之 「台風の通る町」 194 x 194cm

イング的手法によって制作者としての造形的欲求を優先した制作へと移行し、「台風の通る町」においてその手法を用いた像が作品として具現化したのである。



4cm

2.6. 「ガリヴァーの教会」 物語性の要素

ドローイング的手法を意識した作品は、「台風の通る町」の制作以前には「ガリヴァーの教会」²⁵（図 32）、「沈静」²⁶（図 33）、「風」²⁷（図 34）、「ブラウン管」²⁸（図 35）等がある。これらは、ドローイング的手法を意識し始めつつ制作を行っているものの、不定形を探る工程での画面への直接的な描きこみを抑制して制作を行っていた傾向が強かった為、描かれた不定形がそれだけで画面内で緊張した構成要素となるまでに至っていない。自らの制作がドローイング的手法の導入に移行しきっていないこの様な時期の作品では、壁の作品群では目立たなかった画中の物語性の要素をはっきりと見て取ることができる。「沈静」で強調されるスクリーや、不定形を吊るす木組み、「風」の壁にある送風のファンや電気コード、「ガリヴァーの教会」の画中にある構造物の上についている十字架等、画中の様子を伝える過剰なほどの物語性を鑑賞者に見せているという点で、それ以前の作品とは異なっている。この時期にこうした作品が多いことは、制作思考が実践を伴うまでの身体的習得の期間において、制作者である私がかたちの形成に対する不安を抱えていたという心理状態と無関係ではない。絵画の物語性について概念的に述べるのは「ロボット」の章に送るとして、社会と絵画の関係性において、絵画が自らの内につくり上げた価値に、見る者を導入する技術として物語性という要素を捉えるならば、この時期の作品は（後に完全にドローイング的手法が導入されることによって生まれる）価値あるかたちに至っていない状況を、別な要素から像を結実させる為に試行錯誤し、結果的に、今まであまり意識しなかった物語性というものを、絵画構成の重要な要素として認識し始めるきっかけとなったのである。ドローイング的手法の導入が進むまでの間の不定形に対する不安感が、後に、物語性という秩序とドローイング的な手法による混沌の同居した解決の困難なジレンマを抱える制作思考となっていく。

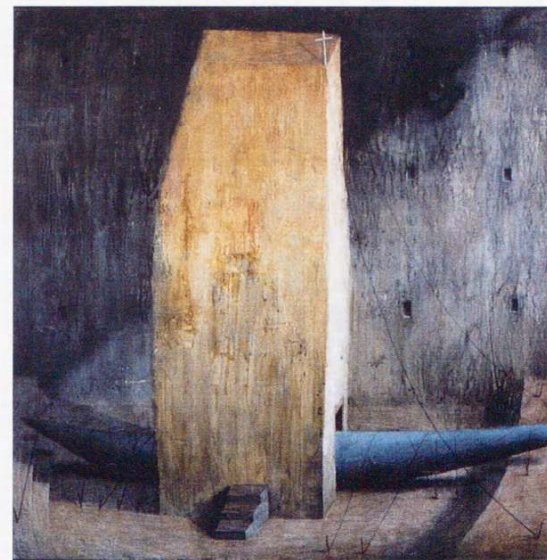


図 32. 鈴木浩之 「ガリヴァーの教会」 117 x 117cm



17cm



図 33. 鈴木浩之 「沈静」 182 x 227cm

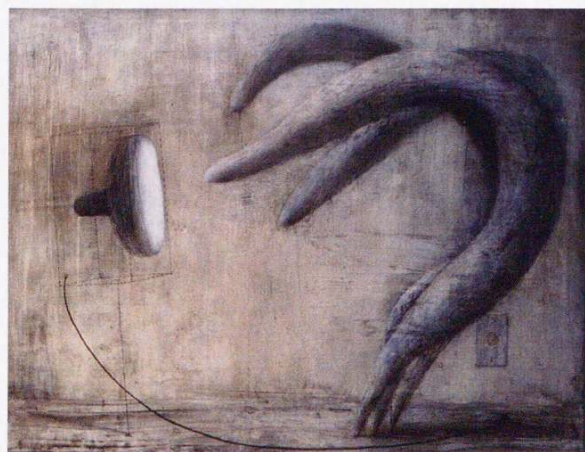


図 35. 鈴木浩之 「ブラウン管」 91 x 117cm



図 34. 鈴木浩之 「風」 73 x 61cm

2.7. 「ヒコーキ雲」 かたちの形成

「台風の通る町」以降の作品に「ヒコーキ雲」²⁹ (図 36)、「カメレオン」³⁰ (図 37)、「バルブ」³¹ (図 38)、「象」³² (図 39) 等の極端にグレートーンの色調に偏った作品群がある。無彩色が画面の大部分を占めるこれらの作品は、その制作思考においては、形体に対する意識が非常に強かったことを示している。形への厳密なアプローチにとって、鮮やかな色面が交錯した視界は、像の認識をより複雑なものにする厄介な要素である。このことは、視覚神経の伝達経路から脳に至るまでの、網膜への刺激を像へと変換するプロセスについての医学的な研究でも明らかになってきており、鮮やかで複雑な色調の視界は、視覚神経系路上のあらゆる段階で、その処理を複雑化させる要因を引き起こす可能性をもった、主観的にも客観的にも形の検出の純化にマイナスの要素であるといえる³³。無彩色の画面を意図的に持続させ、画面との濃密な対話を進めた結果、形に対する意識が制作全体に占める割合が、この時期に最も高くなっていた。

形に対する意識は、モチーフ個々の形体に集中しているわけではない。画面の端、四角い枠の中の全てにおいて求める造形的要素が表れるよう注視している。これは、「ヒコーキ雲」において、ものの陰や投影された影などが、画面全体を覆うグレーの色調に助けられ、一個の色面として画面構成の中心となっている例を見れば明らかなように、重要な事柄である。この作品は、現実の事物を我々の脳が視覚的に捉えるときに利用する要素「明るさ、動き、色、両眼視差」³⁴のうち、明るさとテクスチャーによって認識される像を浮かび上がらせようと試みた研究の成果が表れているという点で特別な作品である。(形の認識という限られたレベルの範囲ではあるが) 自らの造形的な課題に対する研究成果を、美術史上の作家達による研究成果の組み合わせではなく、制作上の展開にしたがって自らの手で実現し得たことは、一制作者としての大きな喜びである。

かつて、レンブラントの作品に見られる明暗調整の手法に刺激され、画中の光に対する興味を持って以来³⁵、どのような制作を経ても決してそれることの無い造形的探求の原



図 36. 鈴木浩之 「ヒコーキ雲」 218 x 291cm



図 37. 鈴木浩之 「カメレオン」 162 x 162cm

点ともいえる関心に、具体的な成果を伴った像と共に、私なりに納得のいく制作思考を打ちたてたという意味で、この作品は重要な作品であった。



1cm



162cm



図 38. 鈴木浩之 「バルブ」 162 x 162cm



図 39. 鈴木浩之 「象」 162 x 162cm

3. 「選択」 —コラボレーションの試み—

“貴方の前の門”

“貴方の上の空”

“貴方の後の灯”

1998年2月7日～2月11日に開催された「第5回 北陸国画グループ展」(石川県立美術館)において、私は原崇浩氏とのコラボレーションによって制作した三点一組の大型の絵画作品群を発表した(図40)。これらの作品群は、制作を行った両者が、互いの制作の上でそれぞれ関心を持ってきたこと(人間をモチーフに用いる原、質感の表現に注目する鈴木)をきっかけとし、両者の制作が混在した作品をつくることを模索していくなかで構想されていったものである。三つの画面は、生きる上で必要に迫られる“選択”に直面した人間の情景を表し、＜未来＞、＜現在＞、＜過去＞における人間の選択の情景を、「眼前に門」、「頭上に空の光」、「背後の灯火」、によって表そうとするものである。

制作にあたっては、私は自らの制作思考について常に再考することを心がけていた。混沌としたドローイング的手法を取り入れ、物語性を求める秩序だった要素を含んでいた自らの制作思考が雑然とした状態にあると感じた私は、コラボレーションによる制作によって浮かび上がる両者の制作思考上の差異を観察し、自らの制作思考についての客観的な視座を求めようと試みたのである。



図40. 展示風景

3.1. 「風の無い街」 未完の物語性からの発見

「風の無い街」³⁶ (図 41) は、1997 年 6 月に制作した作品である。この作品の制作開始当時、物語性を強調した制作は、ドローイング的手法から不定形をかたちづくることへの不安を繕うための、本質的な解決を先送りした消極的な行為であるという考えに大きく傾いていた。当時のこうした考えによって、徐々に、かたちを描き出すことに対する興味が増大し、「ヒコーキ雲」の制作前後から失われていった画面上の鮮やかな色彩や精緻な描写が、1997 年制作の「フック」³⁷ (図 42) という作品で、ほとんど見られなくなった。「フック」は、内的造形欲求を強く反映させた結果、作品の社会性が失われ、自らの絵画制作が閉鎖的であると自覚するに至らせた作品であるといえる。「風の無い街」は、物語性の要素によって見る者が作品に導かれるという働きを再評価し、秩序だった絵具層の構築につとめた精緻な描写を再現しようと試みた作品である。その結果、第三者を、作品へと誘う要素として、かたちの形成を優先する為に抑制してきたグレーの色調から開放された鮮やかな色面でその表層が覆われ、同時に、緻密に積まれた絵具層の薄さによって緊張感の高まりがもたらされている。この作品は画面に色を取り戻すと同時に、物語性を掘り下げる細部の描写を実現させることをも視野に入れつつ制作を行っていたのだが、しかし、実際はその細部の描写を行うには至らなかった。描写が未完である部分の例として、同作品の中央下部に三角屋根の建物を支える台と骨組みのようなものが描かれているが、この部分は木炭で絵具の表面に線を引いただけで放置されている (図 43)。中央のオブジェクトを取り囲む窓のようなグリッドも、仮想空間を構築する為の抵抗感を持った壁に布置されたものであるとはいえない (図 44)。気球のような丸い構造を説明するには、最低限の要素しか無い画面上部の黒い色面等も、細部の描写が成されていないことを示している (図 45)。この様に、「風の無い街」は、当初思い描いていた画面内の物語を説明する為の描写のうち、その半分も描き進まない状態で止まってしまっているのである。そもそも、不定形を描出することによって不確実性の要素



図 41. 鈴木浩之 「風の無い街」 182 x 227cm



図 42. 鈴木浩之 「フック」 162 x 162cm

を自らの制作に導入しようとする試みは、「フック」の制作によって不安を覚えるに至り、その不安からこの作品は、“物語性の説明的描写”と“色彩を鮮やかにする為の計画的な絵具層の構築”に重点をおいた秩序だった制作に大きく傾いた作品となるはずであった。しかし、＜秩序＞の側に傾くはずの天秤は、その制作の終盤でもう一方の＜不確実性＞の天秤皿に載せられた未完という錘によって均衡を取り戻し、結果的に絵画作品としての釣り合いがもたらされる作品を生んだのである。秩序だった制作思考である物語性の説明的描写が未完であるにもかかわらず、作品としての完成を実感したのは、絵画が＜完全＞や＜達成＞の概念によって表されるものではなく、＜調和＞や＜均衡＞といった概念によって言い表すことのできる種類のものだからではないだろうか。この作品の制作経験をもって、私は自らの絵画制作における不確実性の要素に確信をもち、正面から取り組むことができるようになった。



図 43



図 44



図 45

3.2. 「ダクトの有る町」 二つの制作過程

この時期の制作過程の変遷を制作途中の画面を記録した写真で比較すると、その移り変わりを見ることができる(参考資料 2. <異なる二つの制作過程> 参照 pp.39-41.)。

ここでは、「風の無い街」(1997年6月制作)と「ダクトの有る町」(図46)(1997年8月制作)の制作過程を参考に、始めに形を想定した秩序だった制作が、中断によって完成にいたる様子(「風の無い街」と、混沌とした絵具層からかたちがつくられていく様子(「ダクトの有る町」)を並べている。

二点の制作過程を並置すると、「風の無い街」の制作は物語の描出が未完であるにもかかわらず、絵画の総体としての完成を感じ、一方の「ダクトの有る町」は、不確実性の要素からかたちが現れ、絵画の総体としての完成を感じた制作の経緯をたどっていたとすることができる。

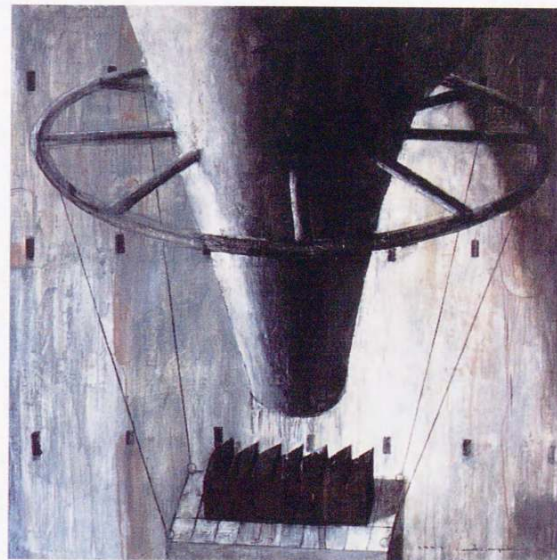


図 46. 鈴木浩之 「ダクトの有る町」 162 x 162cm

参考資料 2. <異なる二つの制作過程>

ここで並置した 2 点の作品は、同じ年に制作した作品であるにもかかわらず、“秩序だった制作”と“不確実性を伴った制作”というそれぞれ異なる特徴をもっている。

A. 「ダクトの有る町」 不確実性を伴った制作



①この作品は、途中まで描きかけたかたちを壊し、新たなかたちを求めることから始まっている。



②無作為に重ねた絵具から、新たなかたちにつながる要素を探る。画面下の暗い色面や、朱色の絵具が、この後現れる不定形へと展開していく。

B. 「風の無い街」 秩序だった制作



①新しいキャンヴァスに、完成時の画面の暖かい色調を想定したインプリマトゥーラを施す。



②予め別の画面に描いた構図をキャンヴァス上に写す。以後この構図は殆んど動かない。

うそれ

スに、
い色調
マトウ

いた構
に写
殆んど



③U字型のかたちと、その
周辺の明るい背景の関係が
現れる。中央の不定形は正
方形の画面に馴染んでいな
い。



④不定形と正方形の画面と
のかたちの調節が始まる。
と同時に、画面内の明暗の
関係にも注意し始める。



⑤中央の不定形を正方形の
画面と融合させる為の手掛
かりを、背景の壁状の要素
に求める。



③別の画面に描かれた要素
を順次キャンヴァスに描き
写していく。完成時を想定
し、絵具が計画的に塗布さ
れていく。



④描画色をグレートーンに
切り替え、画面内に明暗の
関係をつくる。



⑤完成時の色調に効果的と
思われる絵具を塗布する。
画面の彩度を上げると共
に、コントラストも強くす
る。



⑥中央の不定形に円形のパイプを付け、画面下部との関係性を探る。



⑦中央の不定形とその下の箱状のオブジェを変形させながら、画面の外郭との関係を調節する。かたちは、なおも変移している。



⑧画中に強いコントラストを設定し、不定形と背景の距離を描出することで、画面を仮想空間へと変換する。かたちの変移はこの段になって止まる。



⑥壁の抵抗感や、壁が囲んだ円筒形の空間の描出に向け、細部を描き始める。



⑦壁の質感や、空間そのものの暖かみを表現する為に、仕上げの絵具層の補助的な役割として、茶系統の絵具を塗布する。



⑧木炭で、家の土台部分を描いていると、不意に絵が完成したと感じた。計画性を伴った制作としては未完であるが、結果的に自らの作品としての要素を備えていた。

3.3. 「bag」 不確実性との対峙

ドローイング的にかたちを描き出す手法を、可能な限り大胆に取り入れようとの思いから制作を始めた作品が「bag」³⁸（図 47）（1997 年制作 10 月）という作品である。絵を描く過程において、既に画面に描出されている絵画的な要素（点、線、面）を打ち消すことを、“絵を壊す”という比喻で言い表すことがある。「bag」は、全制作時間の約八割を「絵を壊す」ことに費やしていたと言ってもよい。幾度となくかたちが現れては、打ち消されていくうちに、混乱しているはずの無数の折り重なった色面が次第にあるかたちを見せはじめる。何日も前に塗った絵具層がその上に厚く塗られた絵具層をとおして見えてくる。こうした絵具層の集積が、作品中央の落花生のような形と、そのうしろの溝、割り貫かれた穴のような形を出現させた。この様な形は、スクラップ・アンド・ビルドによって表れたその作品の形成過程に立ち会った制作者にしか描き出せないかたちである。制作者は、その作品の絵具の塗布工程を通じて、作品との関係を築き、制作過程に表れるその時々を画面を、常に視覚神経系路上に呼び出し可能なフィルターとして蓄積し、絵を壊しながらかたちを創出することを可能にする。ここに、不確実性の要素を積極的に享受することで生まれるドローイング的手法の可能性を見るに至ったのである。



図 47. 鈴木浩之 「bag」 162 x 162cm

3.4. 「選択」 制作思考の客観化への試み

制作の経緯

「風の無い街」「ダクトの有る町」「bag」の制作を経て、1997年から1998年にかけてコラボレーションによる三点一組の油彩作品を制作した。「選択」³⁹（図40）（図48）（図49）（図50）は1点が2.6m×5.4m、3点で約2.6m×20mの展示壁面を必要とする比較的大型の組作品である。この作品は、原氏と展示スペースを共有することとなった同展の展示計画を基に、大型の絵画作品をコラボレーションによって制作するという構想からスタートした。このような試みは、美術史上で幾度となくなされていると思われるが、それらの制作の多くは、作品を構想する段階で綿密に練られた下図を元に、計画的な制作を効率的に仕上げる為に分業によって進められる目的化された制作であることが多い。例えば、イタリアのルネサンス期以前において工房で制作された絵画は、その制作工程を時間軸に沿って分業し、下図の作成や各部の専門的な描画にそれぞれ複数の職人がかわり作品が完成していくことが上げられる。

近年ではコラボレーションによる絵画制作に異なったスタイルも現れ、作品の構想から完成に至るまで複数の人間が同時にかかわり続けるケースもある。イギリスのギルバート・アンド・ジョージ⁴⁰等が、そうした制作の例としてあげられる。しかし、私がコラボレーションによる絵画制作の試みを行った理由は、こうした方法をとることによって自らの制作する作品に新たな効果が生まれると期待したからではない。私は、原氏の作品が人間をモチーフとして制作されていることが多い点に注目し、彼の制作思考に含まれる人体の描出に伴う構築的な思考が、「選択」の制作中で自らの制作思考とどのような接点（あるいは対立点）をもっているのかを探ろうと考えていた。「風の通る街」の制作において未完成という不確実性が作品を完成させたという経験から、自らの制作において無秩序な混沌とした要素が必要不可欠なものであるということを確認したわけだが、その確信を、他者の制作思考との比較から客観化しようと試みたのである。即ち、自ら



図48. 鈴木浩之、原崇浩 「選択 貴方の前の門」 260 x 540cm



図49. 鈴木浩之、原崇浩 「選択 貴方の上の空」 260 x 540cm



図50. 鈴木浩之、原崇浩 「選択 貴方の後の灯」 260 x 540cm

の制作の客観化に向け、はっきりとした対立点を引き出せるであろう堅牢な制作思考を伴った彼の人体表現が、私をコラボレーションによる絵画制作の試みへと向かわせるきっかけとなったのである。

制作の概要

制作は、造形的な要素ではなく、言葉から派生するイメージについて、この作品で出現させるべき要素とは何かについてコミュニケーションすることから始まった。同作品のタイトルとした選択という言葉のイメージは、制作にかかわる我々自身や、作品を見る人々が経験してきた“選択が行われる場”を、まさにその瞬間を基準として前＝未来、上＝現在、後＝過去という位置関係に変換し、絵画によってその様子を表そうとしたものである。今、まさに選択をなす場、過去になされてきた選択の歴史、今後迎えるであろう選択の場への不安、これらの“選択の場”について画面を違えて提示し、循環する輪の一部のごとき全体性をもって一組の絵画として言葉のイメージによって構想していった。

制作工程が未定義のまま制作を開始したこともあり、基底材は汎用性が広く強度にも優れた木製パネルを組み合わせたものを用意した(図 51)。仮組みした三点(P200号サイズのパネルが9枚)が並んだ様子を見て、構想によってイメージした像をあてはめるには十分過ぎる程大きく、おそらく想像以上に広い空間を表現できるだろうと感じた。作品が大型である為、描画工程の時間短縮の必要性を感じた我々は、制作の序盤にアクリル画材料を用い、その後、油彩画材料によって制作を進めていった。支持体と絵具層の間はアクリルエマルジョンによって吸湿止めを施し(図 52)、アクリルエマルジョンに炭酸カルシウムとチタニウムホワイト顔料を加えた塗料を地塗りすると(図 53)、その画面の向こうの空間はますます大きく開けていくように感じた。この無限の広がりや、絵画の仮想空間として規定していく手掛かりとして、我々は、パネル表面に、アクリルエマルジョンと炭酸カルシウム及び黒色の有機顔料を加えた塗料のアルコール溶液を多量に塗布し、デッキブラシやほうき、金属へら、ローラーなどを用いてその塗料を無作



図 51



図 52



図 53



60 x 540cm



60 x 540cm



60 x 540cm

為に塗り伸ばす工程によってつくられたアンダーペインティング層を用意した(図54)。このアンダーペインティング層の働きによって、それまで抽象的な言葉によるイメージは、塗料の黒色の濃淡によって画面に現れた視覚神経を刺激する様々な要素(例えば、アンダーペインティング層の黒い塗料の下から透けて見える地塗りの白さや、黒い有機顔料の粒子が地塗りの上で固着するまで辿った痕跡、ブラシで画面をこすった跡等)によって、具体的なモチーフを伴った像へと移行していった。こうして、それぞれ言葉のイメージが緩やかに像へと変換されていくと、デッサンによって具体的な画面構成を確認できる状態となり、部分的に、或いは全体的に、画面構成の案がまとまっていった。徐々に構想がまとまり一枚一枚の画像としての表現力が高まったと感じた我々は、アンダーペインティング層の上に、それぞれ方向性の定まったデッサンを木炭などの素描用の材料を用いて描き写した。

三点のうち「選択“貴方の前の門”」では壁と階段、通り抜けを単純な構図で描いているが、この作品はパブロ・ピカソの代表作「ゲルニカ」の構図をベースに描かれている(図55)。この「選択“貴方の前の門”」の制作過程に特徴的なことは、基となった「ゲルニカ」の完成された構図から、制作の経過に伴って固有の像が形成されていくという、画面の変化の様子を見ることができる点にある(参考資料3、<「選択」の制作過程>左列 参照 p.46・48.)。「選択“貴方の後ろの灯”」は、デッサンとして明確な像を見ないままに、木炭で下描きをはじめた点で他の2点と異なる。大きな画面と直接向き合いながらイメージを画像へと変換していったのだが、制作の進展に伴って様々に変化する画面は、制作の前半で特に振幅が大きく、完成した像に近い画面構成が現れたのは制作の後半になってからであった(参考資料3、<「選択」の制作過程>右列 参照 p.46・48.)。他方、「選択“貴方の上の空”」はデッサン(図56)で描いた画面構成を最も画面に反映している。しかし、この作品は結果的に大きな画面を生かした作品とは言い難い。制作過程において画面構成そのものへの変更の機会が少なかった分、大画面と向かい合った表現に至らなかった。この作品では、画面構成を動かさない制作のなかで、原氏と私の



図 54



図 55



図 56

参考資料 3. <制作過程／鈴木浩之「選択」98・a1, a2, a3>*各列を上から下に参照のこと







制作上の特徴を譲り合って併置したような、予定調和的な作品となってしまった（参考資料 3. <「選択」の制作過程>中列 参照 pp.46・48.）。

このように、これら三点を制作の過程に注目して振り返ると、構図の展開や画面の大きさといった抽象的で複雑に制作に影響する要素に対し、画面構成や作業工程を変化させることで対応し受け入れていくという制作思考が、コラボレーションによる制作においても一定の成果を示していることを確認することができる。原氏の制作に特徴的な構築的な思考についても、私の制作思考上に浮かんでいた不確実性を加味した制作と相反することなく、一組の作品の完成に必要な要素であったことが画面から推察することができるだろう。このコラボレーションによる絵画制作によって、自らの内に確信した秩序だった構築的な制作思考と混沌とした脱構築的な制作思考の並走する状態が、ある程度一般的な制作思考の概念にも当てはまる事柄ではないかと考えるようになった。さらに、私自身の内的な絵画制作上の課題としてではなく、制作行為についての一般概念として、この二つの思考を意識するようになっていった。

3.5. 三木清『構想力の論理』について

このような、二つの制作思考が一つの作品の制作に同時に関係するという事は、一般的な制作思考の概念として、三木清によって考察されている。

1939年(昭和14年)、三木清(1897-1945)⁴¹⁾は『構想力の論理(一)』⁴²⁾を発表した。三木は独特の“行為の哲学”について思索、人間の行為はすべてにおいて制作的な過程をたどっているとし、「感性」と「悟性」の統一をその役目とする「構想力」の可能性を同著を通して論述している⁴³⁾。この著述には制作についての一般概念について注目すべき内容が含まれているように思われる。

まず、行為としての制作を構成する要素として、個に湧き起こる感性(主観)と他者との関係から生まれる悟性(客観)をあげている点が注目される。三木によれば、これらはそれぞれ独立して存在できない。別々の要素でありながら独立できないこれらの関係を粘土細工に例えれば感性は“粘土”、悟性は“手”となり、行為する人は、粘土を手によってこね、削り、つけたす。粘土細工を見るものは粘土という物質の塊から情報を得、自らの視覚神経が脳から引き出す像を構成して空想し、動物や自動車が自らの前にあることを想像し経験する。こうして行為する人と見る人によって形成されたかたちは、両者のかたちに対する積極的な行為“手によって粘土で何かをつくろうとすることや、この粘土の形が何かに見えるはずだと信じること”によって、決して向こうから勝手に現れてはくれないかたちを出現させる。こうして現れた動物や自動車を三木はかたちと呼んでいる。

三木はこのような主観と客観、感性と悟性が統一されることによってかたちが生まれることを構想と位置づけている。そして、その主観と客観、感性と悟性を結びつける力を“構想力”と呼び、かたちをつくりだす“行為”にとって重要であるとしている。残念ながらこの“構想力”への分析へと進むはずであった“行為の哲学”は、三木の死によって途絶えてしまっているが、秩序と混沌の関係を示す大切な要素である“構想力”

を制作思考の一般概念として明確に位置づけるという論旨は、「選択」の制作を終えた私に多くのことを示唆していた。私は、三木のいう“構想力”について、より具体的な制作の事例を伴った他の制作者の様子を観察したいと考え、作品に制作思考への関心が伺える作家が述べる絵画論へと、考察の対象を移していった。

3.6. ゲルハルト・リヒターの絵画思考

ゲルハルト・リヒター⁴⁴ (図57) は、現在にいたるまで世界の美術関係者が注目する作品を制作している一人であるが、彼の制作行為についても様々な視点から論評の対象となってきた。なかでも、フォトペインティングと呼ばれる手法が用いられた作品群は、彼の制作思考に多くの人々の興味を惹くきっかけになったといえるだろう。リヒターは、著書『ゲルハルト・リヒター テキスト、著述とインタビュー'93⁴⁵』のなかで、インタビューの問いに答える形で自らの絵画思考について述べているが、展開される絵画論を通して、自らの絵画思考と実制作との整合性にかかなりの確信を持っている様子をうかがうことができる。現代社会が注目するゲルハルト・リヒターという作家は、自らの制作によって実証する自らの絵画思考をいかにして整理し、分析しているのだろうか。リヒターの絵画思考をより具体的にイメージするため、1993年までの制作を網羅したカタログ・レゾネや、1964年から現在にいたるまで進行中のインスタレーションを紹介したゲルハルト・リヒター著、『アトラス』を併行して参照することとする⁴⁶。

リヒターが最初に自らの絵画思考を実践し得たと感じたのは、フォトペインティングの手法を用いた作品を制作し始めた頃と考えることができる。

フォト・ペインティングとは、レディメイドの写真をモデルとして絵画を描く手法を指している。リヒターは、1960年代前半からこのフォトペインティングと呼ばれる手法を用いて制作を行った作品を数多く残している。この手法を用いた作品群は1993年においても継続して制作されているようである⁴⁷。年間に制作される作品数に占めるこの手法による作品の割合は減少してはいるものの、現在にいたるまで制作され続けている。1962年に作家自身が作品に通し番号⁴⁸をつけはじめた頃から1970年ごろにかけて、フォトペインティングの手法による作品が比較的まとまって制作されている⁴⁹。この通し番号をつけるという行為とフォトペインティングの手法を用いた作品群との関係は、リヒターが写真を絵画制作に導入することによって、彼自身が絵画思考を実践する上で劇的な変化



図 57

G・リヒター

「ルディー叔父さん」

87 x 50cm

を感じた客観的な資料として興味深い。1972年のペーター・サーガとの対談の中では、リヒターが写真を描くことの意図について「写真を描き写す場合はこうした規範のすべてを忘れ⁵⁰、いわば自分の意思に逆らって描くことができるのです。そしてそれは、自分を豊かにしてくれると感じました⁵¹。」と述べているが、ここからも1962年ごろから1970年ごろまでの制作において、リヒターが写真によってどれだけ充実感を得ていたかがうかがえる。つまり、1962年当時リヒターが思い描いていた絵画思考が、フォトペインティングの手法によって理想的に実践されていたことを、作品への通し番号をつけ始めることで客観的に我々に示していたと言えるのである。通し番号のNo.1の作品(図58)から約8年もの間、ほぼ連続してフォトペインティングの手法を用いて制作が続けられ、その後もこの手法による作品が制作され続けている。これは一見すると西欧近代絵画技法への皮肉ともとれる独特の手法である。

ところが、リヒターは写真を自らの制作にとって重要な要素と考える一方で、自らの制作行為をはっきりと絵画として認識し、自らの絵画制作行為自体を肯定している⁵²。1986年のベンジャミン・H. D. ブクローの行ったインタビューの中では、モンドリアン等を引き合いに自らの作品を美術史上の絵画コンセプトと比較する観点で次のように語っている。「(…)モンドリアンは最初の瞬間からとても好きだった、マレーヴィチとロシア構成主義よりはずっと。(…)でも、1966年に色パネルの作品を描いたときはむしろポップアートとのつながりが強かったんだ。それは描きうつされたカラーチャートだったからね。カラーチャートの優れた効果、それはアルバースなどの、新構成主義者の努力に対抗したということなんだ⁵³。」また、自らが絵画を通じて成している事柄について「(…)そして僕が『社会的』に議論しないのは、僕のつくろうとするものは絵画であって、イデオロギーではないからだ⁵⁴。」と述べ、ここでも自身の制作がはっきりと絵画であることを述べている。

リヒターは絵画という美術領域上のコンセプトを肯定しながら、既存の絵画手法をとらなかった。そもそも、彼の言う絵画とはどのようなものなのだろうか。リヒターは絵



図58. G・リヒター 「机」 90 x 113cm

画制作を自覚しつつ、リヒター以前の作家達がとらなかったフォトペインティングの手法をはっきりとその効果を実感しつつ制作に取り入れていった。私の制作における秩序と混沌の境界についての問題を解決する糸口が、そこに内包されているかもしれない。

リヒターは、ブクローとのインタビューの中で、絵画が社会のモデルとして理解されるというブクローのモンドリアン解釈にならい、リヒター自身のアブストラクト・ペインティングを、社会における共存の可能性を探る絵画とみなすことができると述べている。リヒターが絵画を美術領域の論理、思考によってのみ説明され得る特異な分野であるとは考えておらず、社会について考察する場として価値を感じていたことがうかがえる。このように、芸術を人間社会のモデルとして捉えるという発想は、思想界からも同様のアプローチがみられ、マルティン・ハイデッガーらドイツの解釈学的現象学における考察上にそうした試みがなされている。ドイツ留学中ハイデッガーに師事した三木清も、人間が混沌とした中で不安を原動力として行為を成し、その結果として形が残るというプロセスを神話や夢にそれぞれにあてはめ、人間の構想力についての考察を行っている⁵⁵。三木はこの「構想力」によって社会的な視野で人間の行為を考えていく研究を行っていたわけだが、芸術における構想や想像について観察し、社会的な視野を求めるという感覚は、現代の日本人の我々にとっても、決して突飛なものではない。リヒターは、その制作思考において、写真から得た（既成の）物語性と、ペインティングやドローイングによって混沌とした要素が秩序だっていくような造形性を、写真を描くことで作品として見事に結実させている。「(…) 絵画を通じて僕がしようとしているのは、ほかでもない最も異質なもの、最も矛盾に満ちたものどうしを、できる限り自由に活発に生きられるように、結びつけようとしているわけだ。天国ではないんだ⁵⁶。」と述べているとおり、彼の定義する絵画とは、まずは矛盾に満ちた混乱があり、その混乱を結びつける行為なのである。

彼の作品を何点か観ると、すぐにリヒターがフォトペインティングの手法を用いて制作を進める際、コマーシャルフォトや、スナップ写真といったレディメイド（図 59）か



図 59. G・リヒター 「ATLAS」 (一部)

ら既成の物語を選択していることがわかる。『ATLAS』にあるような写真を用意し、その写真を写し取り、さらに写し取ったその像を意図的にブレさせることで画面に小さな秩序の乱れを生じさせ、結果、この小さな秩序の乱れを使って新しいかたちを鑑賞者と制作者の脳に生みだしている。ブレは、制作者、鑑賞者双方に混乱の要素を与え、写真を制作に用いたという事実をあらゆるテクニックを用いて鑑賞者に情報として与えることで、本来は一つの像として秩序を保ったものであるはずだという結びつける行為を導き出す。リヒターの制作に見られる彼の絵画思考は、写真を用いることで手際よく整理されており、彼が求める絵画の条件を満たすよう、考慮されたものとなっている。旧東ドイツで受けた美術教育による従来の手法によってでは、彼の求める絵画の条件である混乱や結びつける行為が、想定される主題に邪魔され、作品によく表出されなかったことが、彼の言葉から推測できる。

リヒターの制作は、絵画制作思考において整理して考えることが困難であった二つの思考を、その独特の制作過程によって明確に分離しながら、それら二つの思考が一体となって社会が要請する像として結実し、社会にとって価値ある作品として評価を受けている理想的モデルなのである。そして、写真を選び取るまでと、選び取った写真を元に絵を描き始めるこの境目こそ、私がリヒターの制作思考において最も注目したい瞬間である。

4. 「ロボット」 —秩序と混沌の境界—

1999年1月から4月にかけて、S30号からF130号の七点の作品を同時に描き進めるという制作スタイルをとった(図60)。このときの制作で、「ロボット」⁵⁷(99-05)(図61)、「集水所」⁵⁸(図62)、「ビルディング」⁵⁹(図63)、「飛行機」⁶⁰(図64)、「on the desk, under the desk」⁶¹(図65)、「サブマリン」⁶²(図66)等を描き、秩序と混沌の境界を核にした“跡”の概念に基づく制作思考を、初めて作品として現出させることができた。

「ロボット」に代表されるこれらの作品は、自らの造形性と、絵画の社会との接点を統合し、人間の行為そのものの原初としての構想力によって具体的なかたちとしてその像を示した点で、私にとって特別な意味を持っている。これらの作品群は、ドローイング、重層構造、物語性、の三つの要素を重要な柱として制作しており、それ以後に制作した「広場の風景」⁶³(図67)、「ロボット」⁶⁴(99-08)(図68)、「驟雨」⁶⁵(図69)等の作品の制作を含め、自らの美の概念を具体化している。

制作思考を実践し得た「ロボット」等の作品群の完成によって、上に述べた三つの要素が、いかにして「跡の概念」をかたちに結びつけていくのかという過程を明らかにできると考える。

絵画制作とドローイングとのかかわりや、絵具層の重層化がもたらすもの、物語性に求められる役割についての考察は、私の制作思考そのものであるといえる。



図60



図61. 鈴木浩之 「ロボット」(99-05) 162 x 162cm



図 62. 鈴木浩之 「集水所」 130 x 162cm



図 63. 鈴木浩之 「ビルディング」 162 x 130cm



図 64. 鈴木浩之 「飛行機」 162 x 162cm



図 65. 鈴木浩之 「on the desk , under the desk」 162 x 194cm



図 66. 鈴木浩之 「サブマリン」 162 x 162cm



62cm



図 68. 鈴木浩之 「ロボット」 (99-08) 182 x 227cm



図 67. 鈴木浩之 「広場の風景」 73 x 91cm



図 69. 鈴木浩之 「驟雨」 130 x 162cm

4.1. ドローイング

秩序と混沌の境界としてのドローイング

ゲルハルト・リヒターがインタビューのなかで「逃亡」⁶⁶と呼び、三木清がその著作で「超越」⁶⁷と呼んだ、制作行為におけるモノローグの場は、私の制作において“ドローイング的”というくくりで言い表すことができる。私がドローイングを様々な形で制作に取り込み、制作の補助的な役割として位置づけてきた初期から、自らの制作思考を客観的に捉えようとする試みを行っていくにつれ、ドローイングに、絵画制作の原初が含まれているのではないかとの考えに至った近作まで、私のドローイングについての概念を、その制作過程とドローイングとの関係に見ることができる。

なお、私は本論中、ドローイングとデッサンをそれぞれ別々の意味を持った単語として使い、ドローイングをモノローグ、デッサンをダイアログと表している。これらは、現代において諸外国で使用される実例や、それぞれの語源を辿った古典的意味合いを厳密に表した使用法ではない。自らの制作において、キャンヴァス以外で行う描画を経験的に二つに分け、一方の人間の内的創造へと向かうモノローグ（独白）的素描をドローイングと呼び、もう一方の対象の分析へと論理的思考が働くダイアログ（対話）的素描をデッサンと呼んでいる。

ドローイングの効果

1996年の「ヒコーキ雲」の制作は、私にドローイングの重要性を示唆し、その後の作品にドローイングが新たな展開をもたらすだろうと予感させるものであった。「Drawing A1」（図 70）は、「ヒコーキ雲」の制作に伴いつくられたドローイングである。「ヒコーキ雲」はその制作過程を記録した資料（参考資料 4. <制作過程／鈴木浩之「ヒコーキ雲」96・08> 参照 pp.60・63.）を参照すると明らかのように、中心となる構成事物の形体が日々変化していた作品である。当時としては 300 号という未知の大きさの画面であった

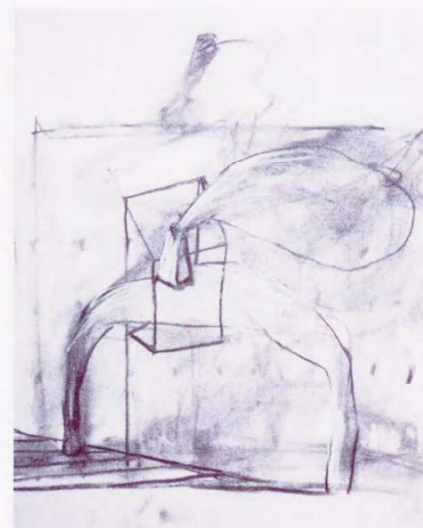
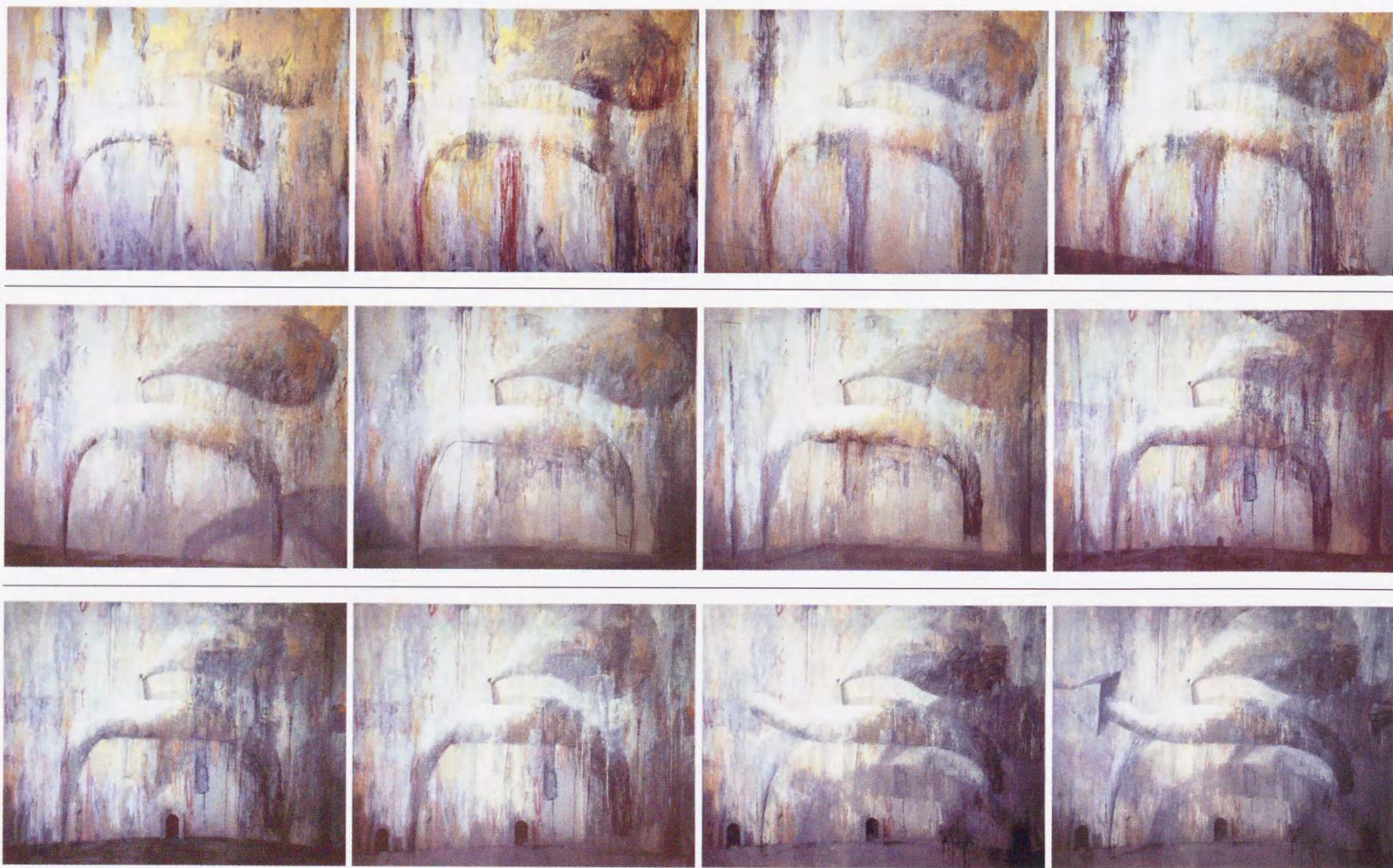


図 70. 鈴木浩之 「Drawing A1」

参考資料 4. <制作過程／鈴木浩之「ヒコーキ雲」96・08>*各段を左から順に参照のこと

「ヒコーキ雲」は F300 号の油彩作品である。制作は 1995 年 11 月から始められ、約 4 ヶ月間で完成した。制作序盤は、横長の画面に垂直方向のタッチが目立ち、徐々に、弧を描いたような画面を横切るかたちを加えていった。制作の中盤は、不定形の周りに床やシルエット等を描き加え、画面内に明暗の変化を表現する為の仮想空間を設定する手掛かりを探っている。終盤では、画中の不定形が、画面に納まろうと変化を続け、画面向かって左にダクトの吸気口のような形体を描き加えたり、逆側をトランペットのベルのように広げたりして、形体が次々と変移している。







こともあるが、その画面が1週間と同じ画面構成を保つことは無く、納まりのつかない不定形の物体は、それ自体が画面にあることすら否定的に感じるほど厄介であった。この制作において、私は初めてドローイングを制作の手段として意識的に利用しようと考えていた。ドローイングという行為が、制作中にどのような効果をもたらすのかを客観的に示すことは、この時点では出来なかっただろうが、300号の白いキャンヴァスを前にして、制作における“迷い”の部分をキャンヴァス以外に求めなければ、制作そのものが混乱するとの思いがあったことは確かである。制作上の“迷い”の岐路に立つたびに、求めるイメージをドローイングによって別の画面に端的に示し、再びキャンヴァスの画面への洞察力を取り戻していった。制作の補助的な手法として取り入れたドローイングは、描きなぐる、塗りつける、こする、といった直接的な描画行為をキャンヴァスとは別の作業領域でおこなうことで、ドローイングなしでは決して達し得なかったであろう大型の画面を、首尾よくイメージの帰結へと向かわせたのである。

ドローイングによるかたちと構成の構想

「風の無い街」では物語性を強く意識し、目的化した制作が行われる予定であった。3章で触れたように、この作品では、その物語性の説明の為に細部を描き込んでゆく制作の途中で、“意図した像”に至らない、当初の目的とは異なる画面を作品の完成と感じるという経験をした。「Drawing B1」(図71)は、「風の無い街」の制作をはじめたときに、想定した物語のイメージの覚え書きとして、紙に木炭で描いたものである。参考資料2. <異なる二つの制作過程>を参照すると、「風の無い街」という作品が、このドローイングを元にアンダーペインティングの段階から画面構成を固定化し、早い段階から画中の構成事物の描写に制作の力点がおかれていることがわかる。「Drawing B1」は、“風”や“街”等の言葉にイメージされた着想や“単一焦点の風景に重なった多様な時間”を表現したいという画面構成についての構想を、具体的なかたちとして白い紙に表す最初の一步である。眼前の四角形の白い紙は、造形的に絵画としての準備を整えた



図71. 鈴木浩之 「Drawing B1」

ロ地点であり、何も具体化していない故に不安と混沌を内包している。「Drawing B1」は、私の制作行為の原初、つまり、言葉からの着想や画面構成についての構想といった“秩序を求める思考”と、ゼロに対する不安が引き起こす“混沌とした要素”が統合されていく瞬間を、制作全体から断片として端的に切り取って見せている。

ドローイングによるテクスチャーの構想

ドローイングは、画面構成や画中の構成事物についての構想以外にもいくつかの構想を具現化する手助けとなった。制作の展開次第では作品のマチエール、描かれた事物のテクスチャーなども、ドローイングによって得られる経験を参考にしている。同じ形の事物が、同じ画面構成によって描かれていても、絵具の物理的な結びつきの状態によって、画面に描かれた事物はその印象を大きく変えるものである。例えば画面に円を描いたとして、一方に彩度の高い赤い絵具を平滑に塗り、もう一方に暗く沈んだグレーの絵具を重厚に塗ったとしたら、それら二つの円の印象は大きく異なったものになるだろう。その絵具の物理的な結びつきの変化と求めるイメージとを近づける為の構想も、ドローイングによってキャンヴァスから切り離して行われる場合がある。「Drawing C1」(図 72) ~ 「Drawing C8」(図 79) (参照、pp.66-68.) は、特定の作品を制作するうえでつくられたドローイングではない。これらは、事物のテクスチャーの描出のみに特化したものや、絵具(その他パステルなどの多色描画材料全般)の物理的な結びつきによる変化を見る為のドローイングである。サイズや支持体を固定し、色材の結びつきに集中してつくられたこれらのドローイングは、イメージと画面上の絵具の状態とを一致させるテクスチャーを構想するという制作思考を抽出して我々に示している。

Drawing C 群 <鈴木浩之、テクスチャーの構想の為のドローイング>

Drawing C 群はテクスチャーを構想する為に作られたドローイングの一部である。画用紙にアクリル絵画下地用のジェッソを塗り、その上からパステル、インク、チョーク、を用いて描いている。テレピン、フィキサチーフ、印刷物の転写、ペインティングナイフ、を併用。サイズは共通で 127×89mm。



図 72.

鈴木浩之

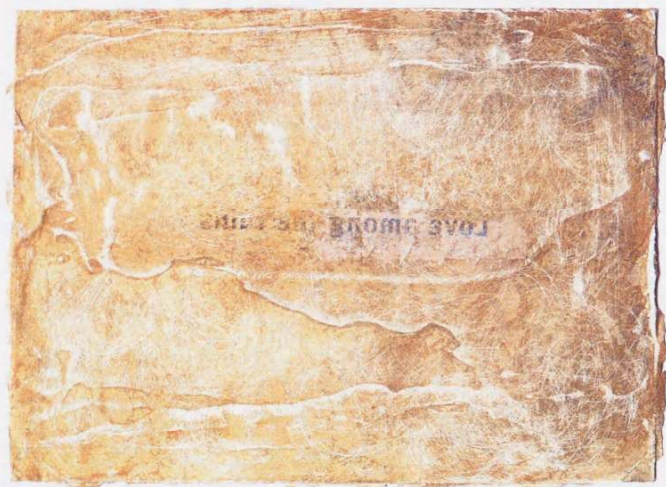
「Drawing C1」



図 73.

鈴木浩之

「Drawing C2」



左図 74.
鈴木浩之
「Drawing C3」



右図 75
鈴木浩之
「Drawing C4」



左図 76.
鈴木浩之
「Drawing C5」



右図 77
鈴木浩之
「Drawing C6」

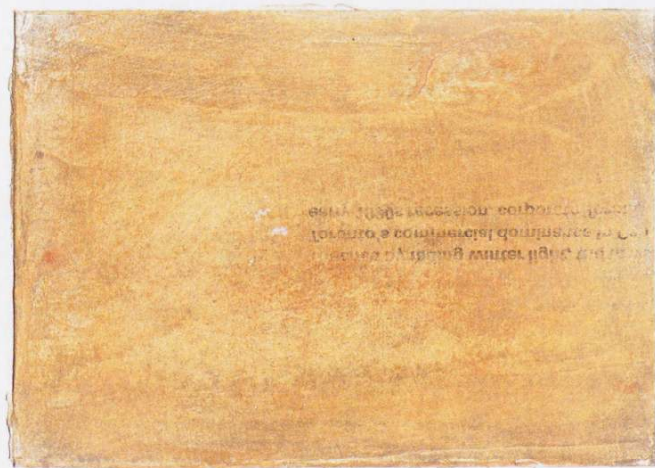


図 78.
鈴木浩之
「Drawing C7」



図 79.
鈴木浩之
「Drawing C8」

ドローイングが示す構想の断片

「Drawing D1」(図 80)～「Drawing D32」(図 111) (参照、pp.70-75.) は「選択」の制作過程において描かれたものの一部であり、コラボレーションによって制作されたこの作品の特徴が表れている。これらのドローイングが私自身の他のドローイングと異なる点は、単独の制作であれば描かなくても済むものを、コラボレーションによる制作においては描く必要性があったということである。例えば、「Drawing D1」(図 80)～「Drawing D15」(図 95)に見られる画面構成を決定するまでに行われたコミュニケーションの手段としての役割を持ったものや、制作途中に画面構成や構成事物についての変更を行いたいときに、共作を行う相手に対して示される「Drawing D16」(図 96)～「Drawing D32」(図 111)のような類のものである。これらのドローイングから、制作中の小さな思いつきを作品に反映させる為に、実に多くの秩序と混沌の統合が行われていることを、客観的に見ることができる。「Drawing D4」(図 83)や「Drawing D6」(図 85)、「Drawing D10」(図 89)に見られるような複数の人体を構成した表現は、実際の作品では描かれておらず、特徴的な壁面のカーブ「Drawing D1」(図 80)、「Drawing D2」(図 81) やすり鉢状に陥没した地面「Drawing D3」(図 82)などの要素も、完成した画面には採用されていない。これらの点から見ても、この時のドローイングが単独の制作過程では残されることの無い、構想の場を生々しく伝えているといえる。この時のドローイングに残された構想の過程は、単独の制作では、作者の視覚神経系からの入力脳によって処理され、イメージの着想や画面構成に対する構想がある程度の統合した状態で、ドローイングとして出力される。「選択」の制作でなされたドローイングとは、こうした作者の脳で処理される構想の断片を、“統合”を待たずに出力しているのである。これらのドローイングは、画面構成と画中の事物をつくる初期の段階において、構想の場でなされる“統合化”の断片を示している。

Drawing D 群 <鈴木浩之・原崇浩、「選択」制作の為のドローイング>

Drawing D 群は、「選択」の制作過程において作成されたドローイングの一部である。これら 32 点のドローイングは、コラボレーションによる絵画制作という特殊な環境の為に、単独の制作では描き残さない構想の断片を相手に伝えるコミュニケーションの様子をよく表している。Drawing D1~DrawingD15 は、言葉によるイメージから像の方向性を引き出すまでに両者が作成したドローイングである。Drawing D16~DrawingD33 は「門」「空」「灯」のイメージに対してある程度方向性が定まった後、作品の制作を進めながら作成された、部分的、あるいは全体の調節に関する意思の伝達を目的としたドローイングである。

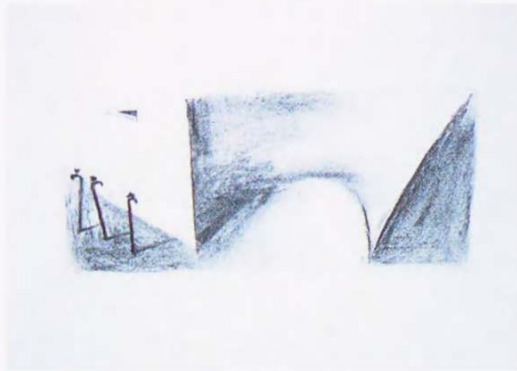


図 80. 鈴木浩之「Drawing D1」



図 81. 鈴木浩之「Drawing D2」



図 82. 鈴木浩之「Drawing D3」



図 83. 鈴木浩之「Drawing D4」

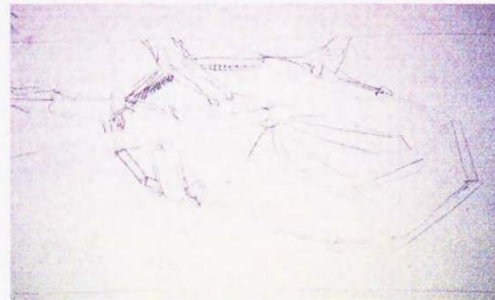


図 84. 鈴木浩之「Drawing D5」

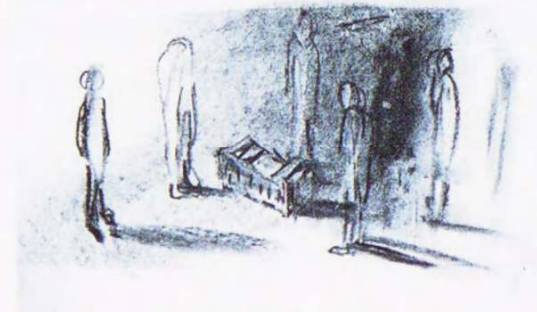


図 85. 鈴木浩之「Drawing D6」



図 86. 鈴木浩之「Drawing D7」

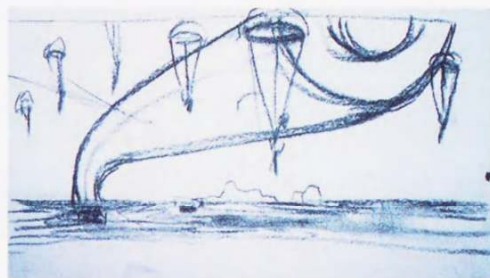


図 87. 鈴木浩之「Drawing D8」

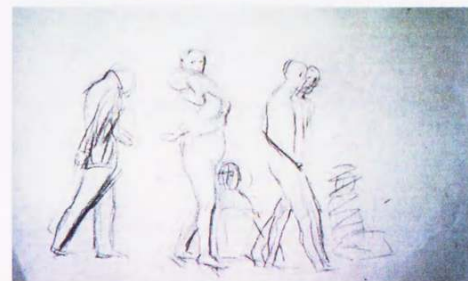


図 88. 原崇浩「Drawing D9」

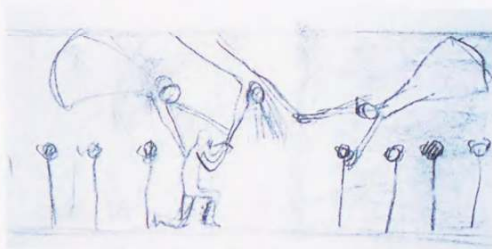


図 89. 鈴木浩之「Drawing D10」

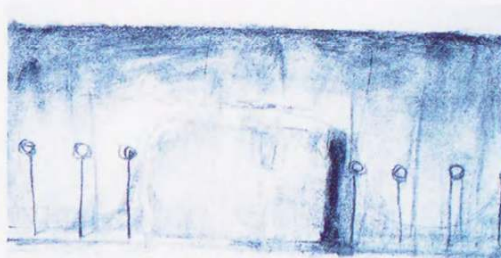


図 90. 鈴木浩之「Drawing D11」

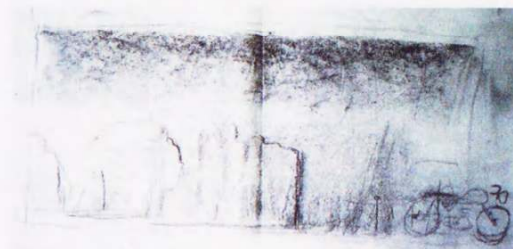


図 91. 鈴木浩之「Drawing D12」



図 92. 鈴木浩之、原崇浩「Drawing D13」

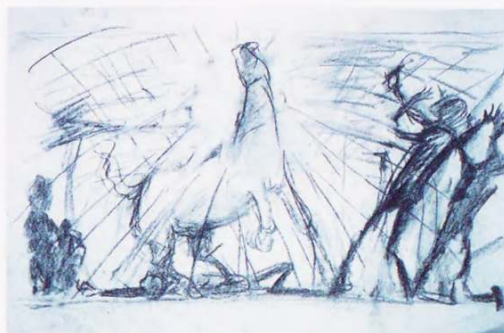


図 93. 原崇浩「Drawing D14」



図 94. 鈴木浩之「Drawing D15」

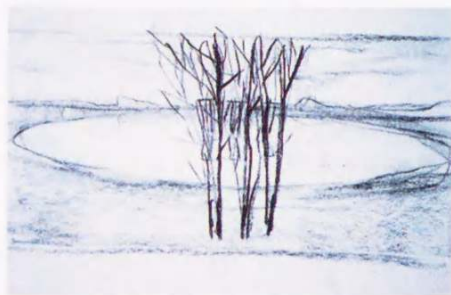


図 95. 鈴木浩之「Drawing D16」



図 96. 鈴木浩之「Drawing D17」



図 97. 鈴木浩之「Drawing D18」



図 98. 鈴木浩之「Drawing D19」



図 99. 原崇浩「Drawing D20」

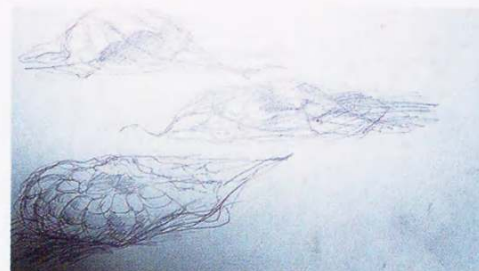


図 100. 原崇浩「Drawing D21」



図 101. 原崇浩「Drawing D22」



図 102. 鈴木浩之「Drawing D23」



図 103. 鈴木浩之「Drawing D24」



図 104. 原崇浩「Drawing D25」

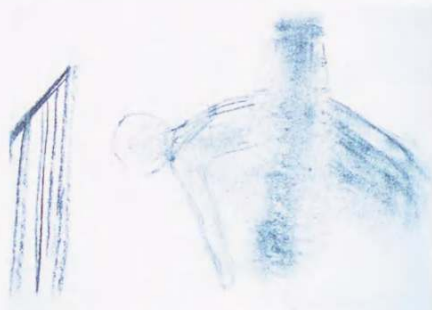


図 105. 鈴木浩之「Drawing D26」

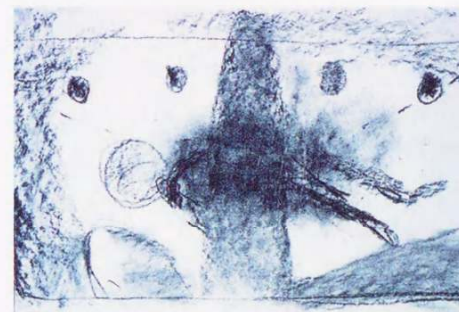


図 106. 鈴木浩之「Drawing D27」

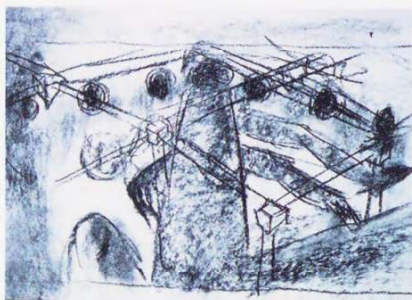


図 107. 鈴木浩之「Drawing D28」



図 108. 鈴木浩之「Drawing D29」



図 109. 鈴木浩之「Drawing D30」

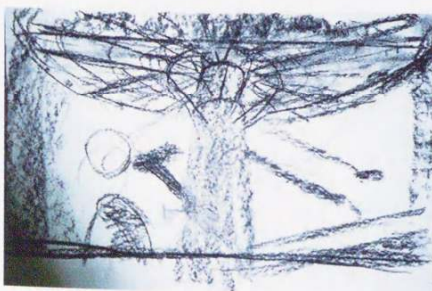


図 110. 鈴木浩之「Drawing D31」



図 111. 鈴木浩之「Drawing D32」

ドローイング的手法の試み

私はかつて、紙片等にイメージを具体化した事物や画面構成を端的に描き示すドローイングという行為を、制作中にキャンヴァスから離れて行う補助的な工程であると考えていた。しかし、秩序と混沌の要素を自らの制作に置き換え客観的に観察してみると、私がドローイングと称して木炭や鉛筆を用いて紙に描く行為は、制作上の複雑な構想の作業を、シンプルな要素に置き換えて分析するという、絵画制作の根幹を象徴していると感じるようになっていった。「Drawing E1」(図 112)～「Drawing E9」(図 120) (参照、pp.77-79.) は、こうしたドローイングに対する再考のなかで、制作にドローイングの特性を還元し、ドローイングから出発した紙片を単独で完結した作品として完成させる試みを行っている。これらは、「風の無い街」の為に描いたドローイングのように“絵画の準備を終える”為に制約を加えることの無い、ドローイング単体での完結を試みるものである。四角形である必要は無く、再現性を無視して材質の特性を利用することも可能である。「Drawing E9」(図 120) は薄手の画用紙を張り合わせ、「Drawing E8」(図 119) では雑誌の1ページを破り、それぞれドローイングの支持体としている。また、これらのドローイングでは、キャンヴァスによる制作が想定されていない為、イメージからの着想や画中の事物を構成するための目的化した条件が介入せず、秩序的な要素が優先したそれまでのドローイングと異なる、混沌とした要素を多分に含んだドローイングとなった。混沌とした要素に大きく傾いたドローイングは、目的を持たないが故に迷走し、今塗った箇所が前の色面を覆いながら、あるとき突然かたちを出現させるのである。「Drawing E2」(図 113) や「Drawing E4」(図 115) 等は、アクリル絵具や別の紙片などを幾重にも塗り(貼り)重ね、複数の層を成しているが、このような絵具の重層構造は、その後ドローイング的手法をベースに制作した作品群につながっていった。

その試みに最初に手ごたえを感じたのが「Bag」であり、その後「Butterfly」⁶⁸ (図 121)、「calm」⁶⁹ (図 122)、「horn」⁷⁰ (図 123) の制作へと、展開していくのである。

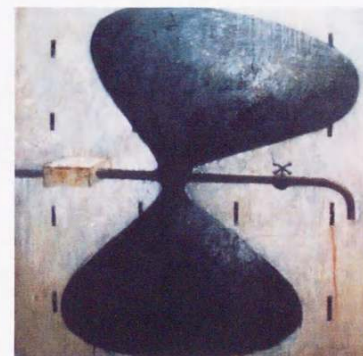


図 121

鈴木浩之 「Butterfly」

162 x 162cm



図 122

鈴木浩之 「calm」

162 x 130cm



図 123

鈴木浩之 「horn」

162 x 162cm

Drawing E 群 <鈴木浩之、ドローイングを単独で完結させる試み>

Drawing E 群は、キャンヴァス上の制作に関係した補助的な描画行為としてのドローイングを、それ単体で完結した作品となるよう試みたものである。支持体に、画用紙、キャンヴァスの切れ端、雑誌のページの切れ端等を使い、アクリル絵具、インク、墨汁、木炭を用いて描画している。支持体を折る、ちぎる、裂く、継ぎ足すといった要素を加えて制作している。



図 112. 鈴木浩之「Drawing E1」



図 113. 鈴木浩之「Drawing E2」



図 114. 鈴木浩之「Drawing E3」



図 115. 鈴木浩之「Drawing E4」



図 116. 鈴木浩之「Drawing E5」

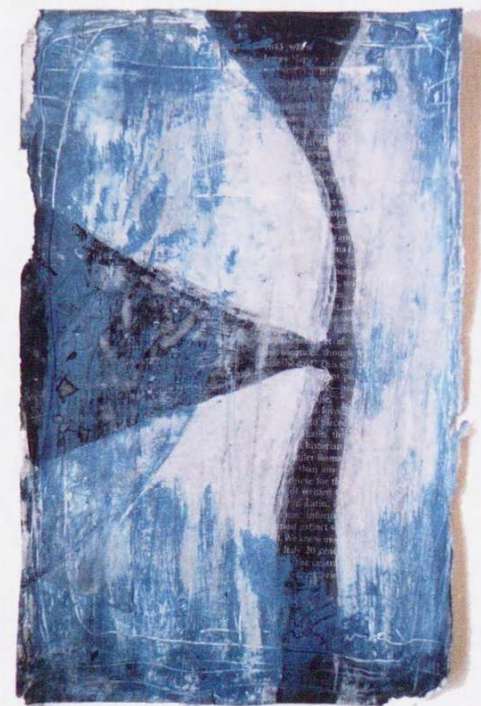
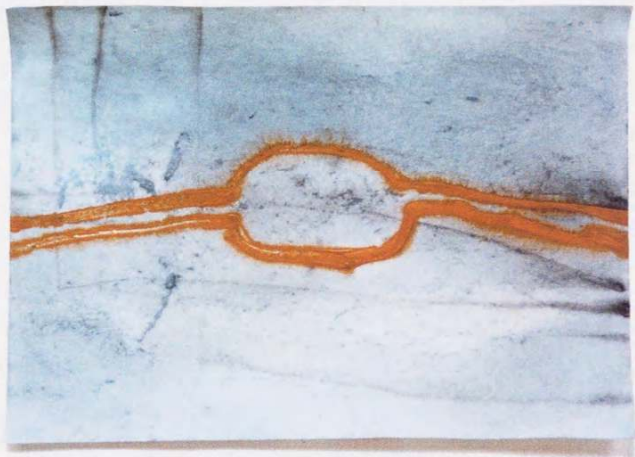


図 117. 鈴木浩之「Drawing E6」



左図 118.
鈴木浩之
「Drawing E7」



左図 119.
鈴木浩之
「Drawing E8」



図 120. 鈴木浩之「Drawing E9」

ドローイングから絵画へ

イタリアで制作を続けるサイ・トゥオンブリ⁷¹ (図 124) は、取り掛かったばかりの白いキャンヴァスを残す序盤の制作を、混沌と秩序が統合されるデリケートな段階として扱っている。キャンヴァスに絵具や鉛筆で描かれた彼の作品は、真っ白のキャンヴァスの状態を、最も混沌とした無秩序な要素としてとらえ、白い四角形をいかにしてかたちに導くかという、ドローイング的な要素に制作の重点を置いているように感じられる。ここで彼の描いたものをドローイング的といったのは、彼の描いたものが単なるドローイングに終わっていないからであり、そのことは、画面に書かれた単語や、絵の端に取りつけられた縁によってそれが物語性を備えた絵画であること主張していることからわかる。鑑賞者に対し自らの作品へと導入する物語を提供し、絵画性を保持することで社会との関係性が保たれている点で、ドローイングではなくドローイング的な絵画であるといえる。ドローイングを直接キャンヴァスに取り入れ、その構想の行われた跡を生々しく見せつけるような特性を表している作家の中で、このトゥオンブリの作品は際立っている。

トゥオンブリは、混沌とした状態が広がる構想の場をキャンヴァスの白さに求めることが多く、その制作はキャンヴァスの白さと作家の行為との出会う瞬間の瞬発力に重点がおかれている。したがって、キャンヴァスにのせられた絵具は最少の重なりに留まり、全体的に支持体の素材感があらわになった箇所 (図 125) が多い単層の絵具層であるといえる。ドローイングの手法から絵画制作へと接近するという意味でトゥオンブリへの関心を持つ一方で、単層構造をベースにした画面に色材を並置していく絵画思考を持ったトゥオンブリ作品の特性は、重層構造を基本にした画面を深化させようとする絵画思考を重視した私の制作とは異なる方向性を示している。

作品「ビルディング」、「飛行機」、「on the desk, under the desk」、「サブマリン」は、トゥオンブリとは異なったドローイング的な要素を制作に含み、重層的な絵具層の形成によって、自ら独自の重層構造の形成に取り組んだ作品である。

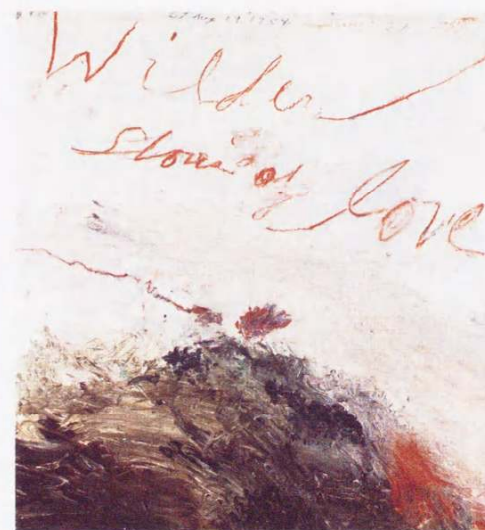


図 124. CY・トゥオンブリ 「Wilder Shores of Love」

140 x 120cm

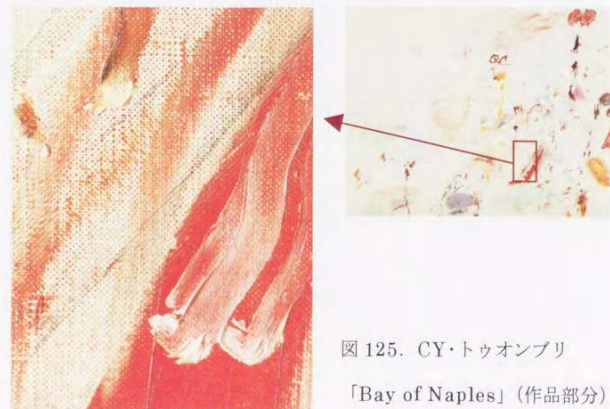


図 125. CY・トゥオンブリ
「Bay of Naples」 (作品部分)

4.2. 「驟雨」^{しゅうう} 重層構造

重層構造へ

美術史上における油絵具を用いた絵画作品の多くは、重なり合った複数の絵具層が、それぞれの役割を果たしながら構築されているものが大半を占めている。現代に生きる我々の絵具の重層的な使用が、こうした油彩画の歴史に影響を受けているのは言うまでもないことである。しかし、私が過去の様々な作家達の作品から最も強い影響を受ける重層構造の要素とは、特定の質感の再現効果や、絵具の発色を向上させる効果等が得られる技術的な部分ではなく、単純に絵具を重ねることで人間の視覚神経を増幅させるような“絵具に宿る固有の性質”といった類のものである。例えば、レンブラント・ファン・レイン⁷² (図 126)、ウィリアム・ターナー⁷³ (図 127)、ヴィレム・デ・クーニング⁷⁴、佐伯祐三⁷⁵ (図 128)、木村忠太、松本竣介⁷⁶ (図 129) らの作品を実際に目にした時、顔や手の皮膚、波と空の間の有機的空間、人間の肉質、古びた街角の壁、南仏の陽光を描出した画中の要素は、モチーフのリアリティーを超え、絵具の物理的な状態そのものの魅力が放たれていた。

これらの作家達に共通するのは、それぞれ同時代の他の作家と比べて“荒々しい筆致”や“独特のデフォルメ”等の表面的に異質な要素を持つことや、技法上の制約において同時代の作家に比して開放的な制作を行っている点である。レンブラントは「夜警」の制作において透明色のグラッシを多用する技法をとらずに直接的な混色を行い、ターナーは 1840 年代の当時未発表としていた油彩画で、モチーフの判別が困難なほどに抽象化された風景を描き、デ・クーニングは交互に制作される抽象絵画と裸婦像の接点を求めるが如く、画中の裸婦像を極度にゆがめている。また、佐伯祐三の作品に見られる壁の表現は、ペインティングナイフと書き込まれた文字によって荒涼とした印象を与え、木村忠太の作品は制作過程における造形思考のゆれをその画面に痕跡として残し、松本竣



図 126. レンブラント 「夜警」 363 x 437cm



図 127. W・ターナー 「湖に沈む夕日」 91 x 123cm

介は不安定な線描と交錯したモノトーンの色面によって虚弱な建物の姿を描出している。それぞれの作品を実見することによって“荒さ”を意識した制作思考を伺うことができた。しかし、こうした独特の“荒さ”を表した画面は、単に“粗い”制作手法を感じさせるものではなく、むしろ、複雑な色彩や絵肌を伴った、造形思考を端的に伝える見事な表現方法であると感じさせる。それぞれ作品の任意の部分を局所的に観察すれば、一見すると“荒々しい”画面が、複雑な絵具の重層構造によって形成されていることがわかる。重層構造を形成する術を個々の制作思考の変遷によって獲得し、不確実性の要素を重ねることによって作家独特の画面が創出することを、彼らはその作品で示している。

私の場合、そうした重層構造への関心は、1993年頃から始めた写真による身のまわりの取材を通じて注目するようになった“ものについた痕跡”に対する眼差しに始まる。“ものについた痕跡”に対する興味は、言い換えるならば、ものが外的要因によって時間的経過と共に変質した視覚的特徴に対する興味である。眼前の古びた板切れについたタイヤ痕や釘穴、色あせたグレーの木目は、それらの板切れに見られる視覚的な特徴から多くの外的要因を推察させ、時間的経過に沿ったある種の物語を私に想起させる。たった今現れた板切れは、外的要因によって変移した痕跡の蓄積が重なりあうという構造を、見るものに視認させることによって、板切れがその痕跡を備えるまでに経過した長い時間を、一瞬にして追想する絶対時間を体験させるというオブジェとして機能し始めるのである。この様な板切れを含め、今までの取材で出会った身のまわりのオブジェは、雨や風、酸化等の自然風化によるものや、タイヤ痕や釘跡のような人為的なものまで、私の行為とは直接関係の無い外的要因によって痕跡が蓄積されている。私は、この様なものについた痕跡とそのものとの関係が、自らの制作過程において、塗り重ねられる絵具層とモチーフとなる形体との関係に見ることができると考える。この場合、ものの痕跡を絵具層に、ものをモチーフの形体に置き換えて考えると、モチーフの形体を変移させるのは絵の作者、つまり私の内的要因であるといえる。各部分の絵具の状態を“放置すべき状態”と決め、絵具が混ざったりひび割れたりする物質的変化の魅力を調整し、私



図 128. 佐伯祐三 「ガス燈と広告」 65 x 100cm

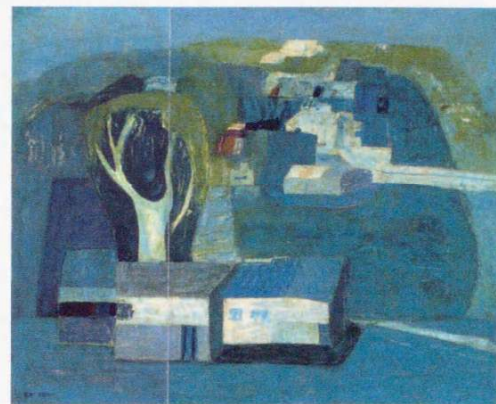


図 129. 松本竣介 「郊外風景」 73 x 91cm

のつくりあげる絵具の“重なり”が見る者にその絵の形成を（ある程度）追想し得るような絶対時間を経験させることが、私の作品における重層構造が果たす役割なのである。「夜」⁷⁷（図 130）という作品は木製パネルを支持体にし、アクリル絵具と油絵具を併用した肉厚の絵具層を何層も重ねているが、制作の終盤で、木版画用の小型の彫刻刀をつかってその何層もの絵具層を支持体の表層をはっきりと見えるほど削りだした部分がある（図 131）。これは、キャンヴァスを使つての制作が多い普段の作品で手馴れてしまった手順のようなものを忘れるために、意図的に使いにくい素材で制作してみようと試みたものである。下の絵具層を見せることで不確実性の蓄積によって画面がつくられることを示し、かたちの形成過程を追想させることで、作者が画面上で行った構想を、見る者の内に再現させようとする、“跡”の概念へとつながる作品であった。

自らの制作において、独自の重層構造の形成が作品中で具体化したのは、「ビルディング」をはじめとする、七点の作品を同時に描き進めるという制作を行ったときからである。アクリル絵具によって何層も重ねられた描画層を、スクレイパーや剃刀、ピン、ヤスリ、等を用いて最上層に引き出し、絵具の重層化によって得られる要素を広げる試み（図 132）や、絵具の混色の度合、乾燥速度の調整による描画層の形成の変化を試行する（図 133）等、独自の重層構造を形成することに重点をおいた制作であった。「ビルディング」の画面では朱や緑の彩度の高い色が、スクレイパーによって表面を深く削られた下層から現れているが（図 134、135）、これは 1995 年に渡欧した際、アントワープのノートルダム大聖堂の内壁に見た光景に強く影響されている。それは、ほとんどが剥離し、原画の推察が困難なほどにもとの壁があらわになったフレスコ画と、その周辺に描画層の小さな痕跡が散在するという光景であり、そのフレスコ画の描画層の小さな痕跡は、薄いグレーの古びた壁の中で、鮮やかな顔料の色彩を放っていた（図 136）。このとき、絵画の美しさは、加えることによって形成されるばかりではなく、削られることによって形成されていくのだということを再認識した。こうした減法の制作思考を画面に具体化したことも、作品の重層化がもたらした造形上の効果の一つであった。七点を



図 130. 鈴木浩之 「夜」 162 x 194cm

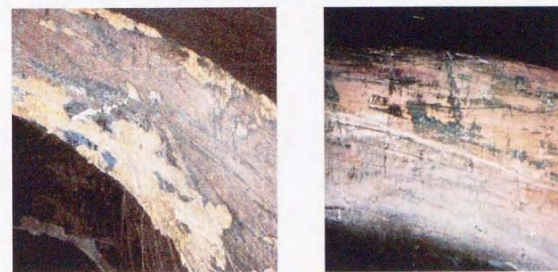


図 131

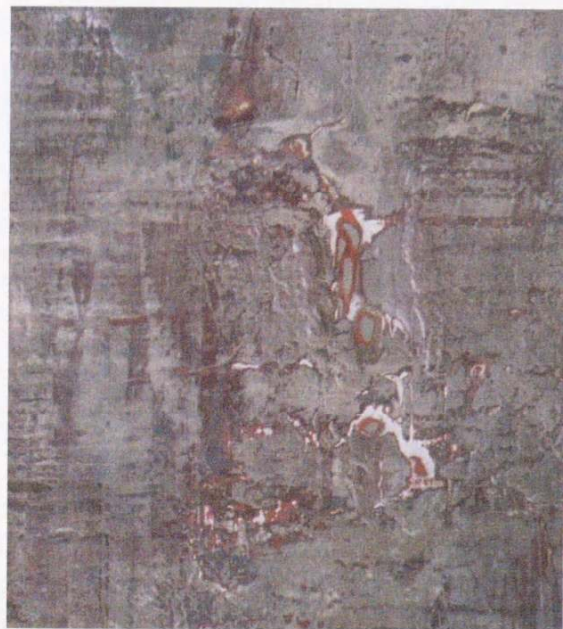


図 132



図 134



図 136. 壁画（部分） 15 世紀
ノートルダム大聖堂、（アントワープ）



図 133



図 135

同時に制作するという相乗効果によって、「飛行機」では絵具層以外の印刷物を貼り（図 137）、「on the desk, under the desk」では印刷物の転写の手法を使うなど（図 138）、独自の描画層の創出に向けた様々な試みが、次々と実現していった。

独自の重層構造の形成への取り組みは、「驟雨」という作品の制作過程を記録した画像を見渡すことで、より具体的にイメージすることができる。「驟雨」の制作過程は、様々な色面が交錯し、重なり合いながら変移していく画面の様子を表している⁷⁸。（参考資料 5. <制作過程／鈴木浩之「驟雨」> 参照 pp.86-90.）

構想の重層構造

「仕度」（図 1、p.6.）の制作以前から、私は写真を、イメージを取り込む素材として作品の構想の段階から利用してきた。コラージュのように写真自体や印刷物を直接重ね合わせて作品をつくるのではなく、殆どの場合写真を見ながら描いている。

写真は一部の特殊な機材を除いてその構造上単一焦点の一眼で構成されている。ゆえに、人間の視覚特性である両眼視差による形の検出が困難な像を生み出す。私自身が自らの絵画に求める像は、現実の具体的な風景を作者がどのような脳のニューロンを働かせて見ているのかを描き出した再現的リアリティーを提示しようとする内容ではない。制作思考に不可欠な明るさとテクスチャーの情報さえ含まれているものであれば、特殊な像の焼きついた紙切れでさえ、躊躇無く作品の構想に使用することがある。そうして取り込まれた写真やイラストは、ソースからカットアップされ構想の進展によって重ね合わされ切り取られていき、作品としての一つの総体となっていくのである。「ビルディング」の画中の公衆電話機（図 139）は、制作中手元にあった雑誌に掲載されていた風景写真の片隅に写った電話機と、イタリアを旅行した際の自らの記憶にある公衆電話がビルディングと統合されたものであり、「集水所」の線路上のトロッコ（図 140）は、子供の頃に鉄道模型に夢中になっていた記憶が、画中の建物と統合される過程で偶然に想起されたものである。実際に絵具をつけるキャンヴァスのみならず、自らの記憶や写真、



図 137



図 138

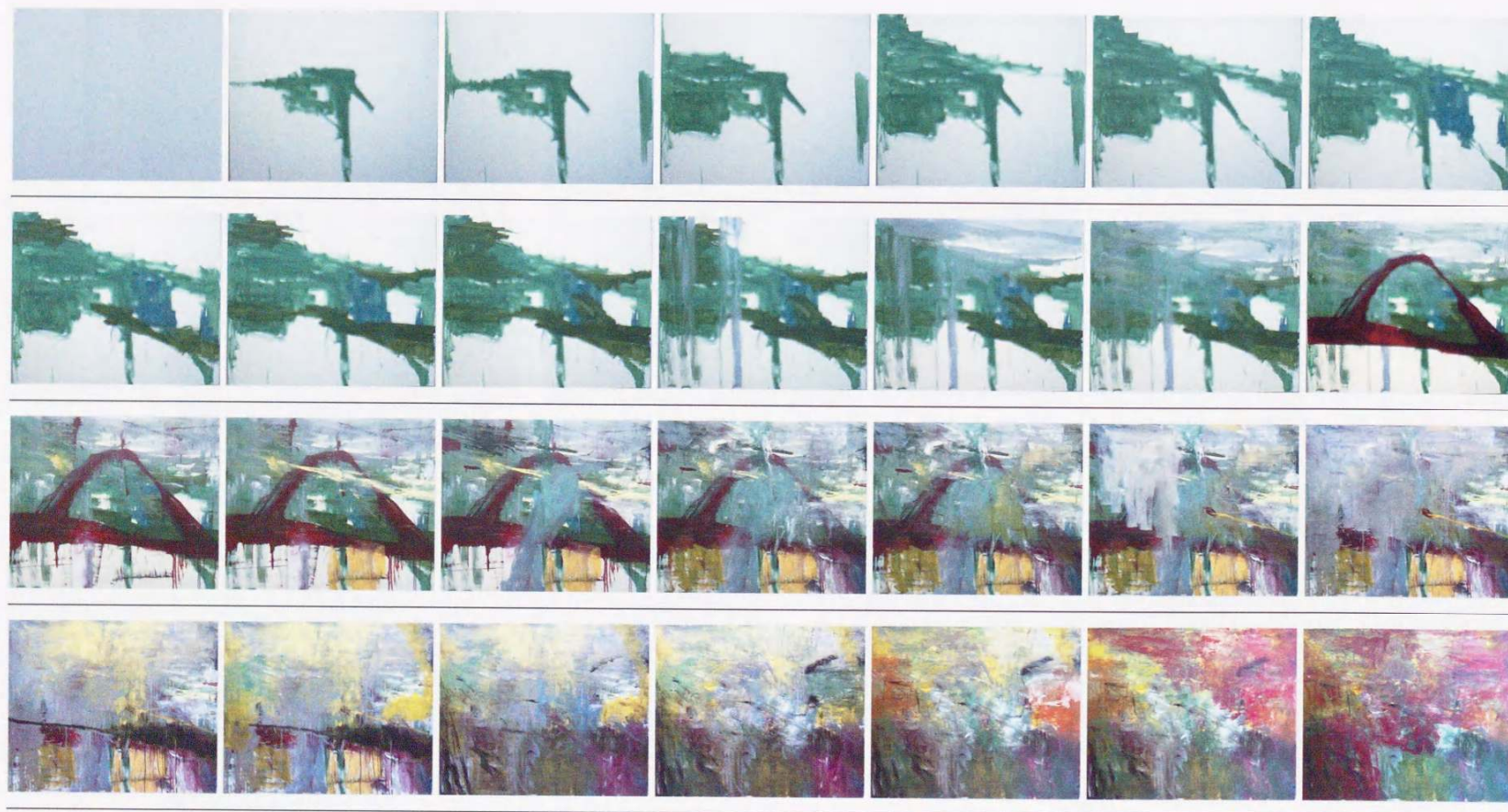


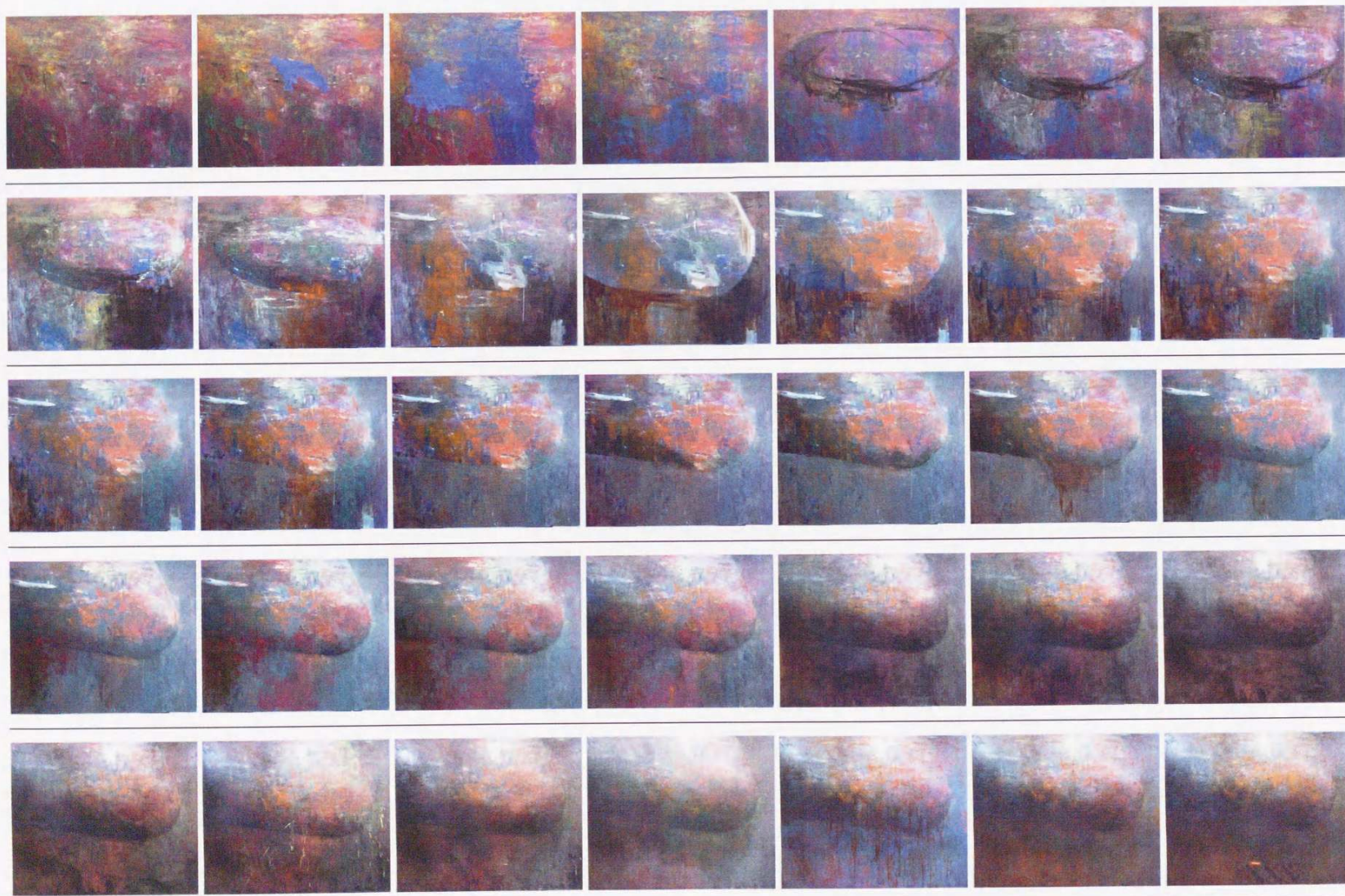
図 139

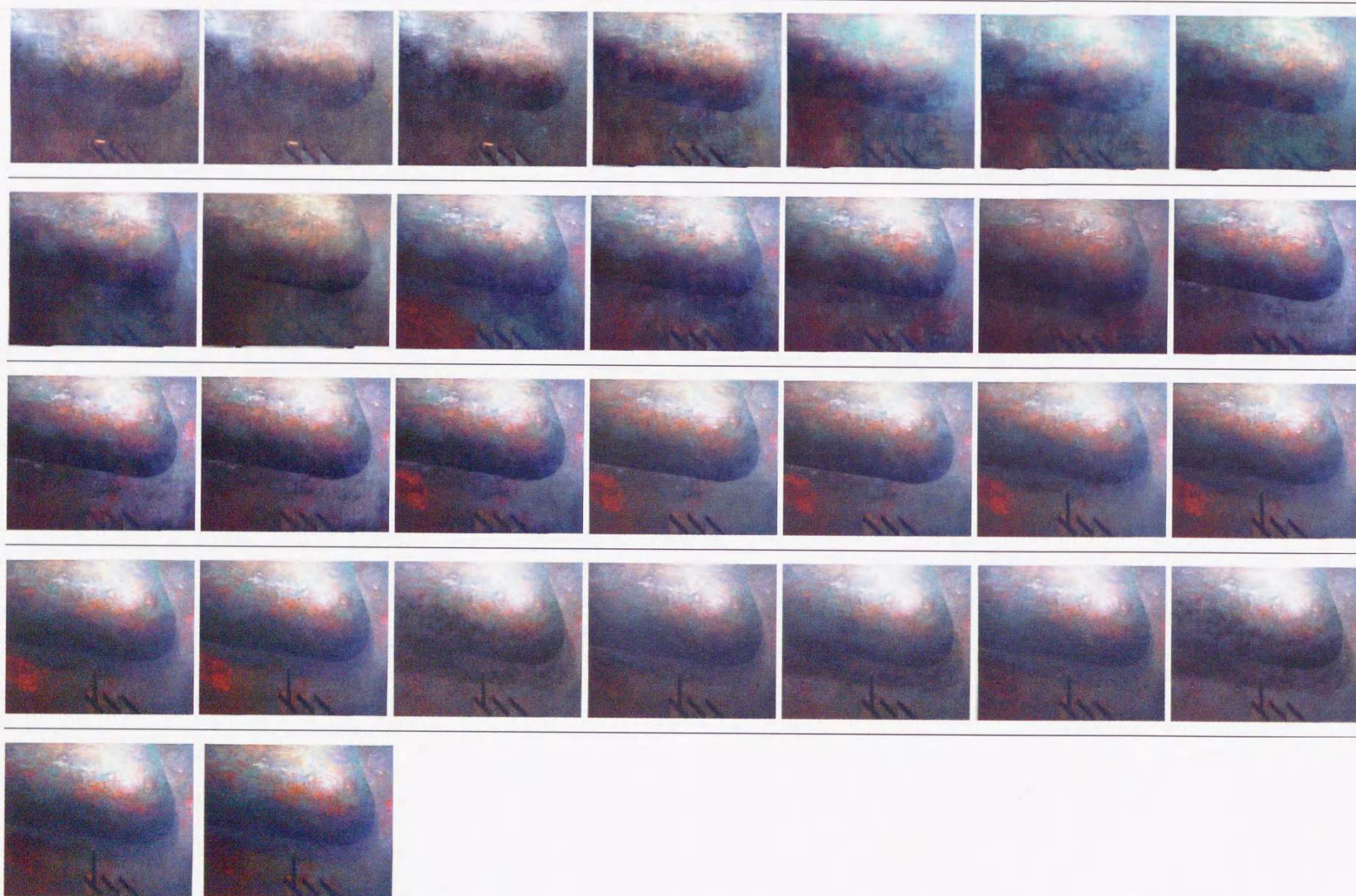


図 140

参考資料 5. <制作過程／鈴木浩之「驟雨」99・06> *各段を左から右へ参照のこと







制作途中の画面などが複合的に重なり合うことによって、造形思考そのものが重層構造を成しているのである。こうした実践で得られた経験から、人間の構想力が働く根底に、像を重ねるという所作が大きく影響していることが推察できる。実際のキャンヴァス上の重層構造は、単に、絵具の物理的な結びつきを多様化させるために形成されるものではなく、制作者の構想力を刺激し人間の制作行為を促す役割を果たしているのであり、結果として生まれるかたちの質を向上させるのである。

絵具の重層構造と身のまわりの跡

白い絵具層の下から透けて見える赤の色面（図 141）、以前塗った刷毛目に入り込んだ液状の彩度の高い朱色（図 142）。剥離材によってキャンヴァスの目が確認できるほどに剥ぎ取られた部分と重厚な絵具層との対比（図 143）。私の作品におけるこのような部分は、普段の生活で目にするありきたりの“跡”の成り立ちに似ている。様々な絵具の堆積が、時に鑑賞者に強いインパクトを与え、時にあたりまえのように静かに表出されている様は、普段歩く歩道の脇に溜まった砂利や、手すりの錆にも似た特徴を持っていると言える。対象から離れた視点からは依存する構造に影響を与えず、鑑賞者が対象を注視することによって複雑な関係性を表出し始めるという特性は、絵画画面を壁に見立てた頃の作品で取材していた断片的な風景に対する視点から変わっていない。しかし、身のまわりの“跡”を再現的に描出していた絵画画面を、“跡”そのものを生成する場として意識するようになってから、油絵具の物質的特性を前面に出した作品なども制作するようになっていった。当然のことながら、チューブから出したままの彩度の高い緑や赤の色彩は、絵具が持つ最大の物質的特性である。これらの作品はその物質的特性、つまり抽象的で原色に近い色彩を使って、絵具を塗りつけた跡を生成している。

私の作品に見られる絵具層の重層化は、自らの造形の基本動作であり、全ての制作行為にかかわる私自身の構想の原初である。そこに、重層化した造形思考が加わる。私の制作は絵具を重ねることで出発し、絵具を重ねた中からかたちを見出し、絵具を重ねる



図 141



図 142

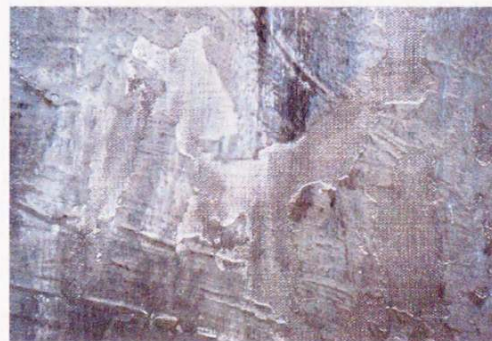


図 143

ことで物語性の説明を付加していき完成にいたる。

私にとって重層構造の形成は、自らの絵画の独自性にかかわる制作の中核なのである。

4.3. 「集水所」 物語性

その表層の物語性

人々が絵画を鑑賞するとき、なにも他人が用意した内的な造形欲求を追及した結果を一方的に押しつけられることを好んではない。鑑賞者は、制作によって結実した像を手掛かりに、自らの内に仮象を再構成する過程に興味がある。鑑賞者は、制作者が社会のどの位置に視点を置いているのか、鑑賞者をどこにコミットさせる意図があるのかについて、表層の物語性にその手掛かりを探すものである。私は、自らの作品において、程度の差こそあれ、その物語性を失わないよう心掛けてきた。絵画の物語性は、かたちとして具体化した画面内の要素を社会秩序に接近させるための要素として、また鑑賞者にとっては制作者と社会とのかかわりを見極める要素として提供されなければならないと考える。絵画における物語性の要素は、その表層において機能する性質上、しばしば制作の中で占める意識の割合が高くなったり低くなったりする。さらに、社会がかつて共有してきた物語を、現代に生きる我々が失いつつあり、鑑賞者を作品へ導入する重要な表層の役割を、物語が果たせなくなっているという問題がある。絵画が物語性の喪失へと向かう緩やかな流れは、絵画が絵画の為に奉仕する自給自足の範囲においては、影響は少ないと思われるが、絵画が社会と関係していこうとする上で、両者の接点を見失う重大な危険をはらんでいる。

自らの作品における物語性の導入

作品の物語性は、私が美術領域において絵画という表現を選択した時点で、鑑賞者と制作者の最初の接点としてあらかじめ設定されている要素である。絵画表現において、その物語性によって鑑賞者を導入することは、絵画表現のセオリーであり、絵画と物語性を切り離して考えることの方が困難であるとさえいえる。絵画表現を行う制作者は、不可避の物語性の要素をどのような側面から解釈し、作品に採用するのかという課題の

前に立たされるのである。

自らの作品を顧みれば、物語性の要素が強く表れた作品は 1993 年頃から現在にいたるまで数多く存在するが、かたちの形成と物語性の関係が、絵画層および構想の重層化によって統合されていった 1995 年頃の制作を境に二つに分類することができる。1995 年に制作した「台風の通る町」の制作で経験した、不確実性の要素と、秩序だった制作思考との思わぬ統合が、私の作品における物語性のあり方を方向づけた。

1993 年 8 月の「七月に見た船」(図 15、p.11.) の制作は、石川県七尾市の造船所に修理と塗装の為に上げられた、大型のイカ釣り漁船をモチーフにした作品である。当時、壁に対する関心を絵画制作の課題としていた私は、取材先の七尾港の一角に横たわる大型漁船の広い船腹が垂直にそそり立つ光景を目の当たりにし、まさに壁の圧倒的な抵抗感と同様の強さを感じた。すぐにこの漁船をモチーフにした作品の制作に取り掛かり、同市近郊の鹿島郡鹿島町の紡績工場跡をアトリエとして借りることとなった。その工場跡は、1987 年頃まで老夫婦が家族で操業していたもので、その夫婦にアトリエとして使用することを申し入れ、了解を得た。当初壁の描出に取り組む内的な造形的欲求を消化しようと構想していた船の絵は、私がこの老夫婦にかかわったその夏の一ヶ月余りの出来事によって、作品の物語性の要素を画面に表すようになり、ナラティブな心情が付随した作品となっていった。同作品画面中央下部の二つの椅子は画中で描いたそのままの姿で工場跡に置かれていたものであり、同制作の直前に死別した老夫婦が、静かに寄り添っているかのような光景であった。この作品の物語性は、造形的な表現の欲求とは直接関係の無い、人と人との出会いによって想起されており、物語性がかたちの形成から区分された要素として扱われている。このように 1995 年以前の制作は、「自画像」における鏡中の作者自身の顔とその周囲の壁との関係や、「blue impulse」で同作品の題名としても取り上げている航空自衛隊浜松基地でのアクロバット飛行チームの航空機事故についての記憶と、実際に作品に描かれている壁の描出への関心との関係等に見られるような、造形性と物語性が別々の要因から派生しているという特徴を有している。

一方、1995 年以降、「台風を通る町」以後の制作を境に、それぞれ別々の要因から派生していた造形性に対する制作思考と物語性についての制作思考は、ドローイング的手法及び制作の重層構造化への意識の高まりと共に、一連の制作行為から派生する一つの制作思考に統合されてきている。自らが盛り込みたいと考える（盛り込まなければならない）物語性という要素を、出所の異なる造形思考につけ足していくという方法ではなく、かたちの形成に伴って出現する未定義の画面の中に、物語性を読み取りながらそれを定義づけていくといった、制作思考の一体化した流れの工程として、物語性が存在するのである。

「台風を通る町」（図 31、p.29.）は、円錐を逆さまにしたような不定形が“台風”の象徴的な形として画面中央を占め、その上部にファンがついていたり、地面には線路や木が配され、燃料輸送用の貨車も描かれている。本論 2 章の 5 でも触れたように、この作品はドローイング的手法を用い、不確実性の画中の要素からかたちの形成が成されていく過程をたどって制作されている。予め“台風”の象徴的な形やファン、線路や木が描かれることを想定してキャンヴァスに絵具を塗り始めるのではなく、抽象的な仮想空間とも呼べる白いキャンヴァスに無作為につけ始めた絵具が、木枠によって外界から区切られた矩形と、画面の平面性の中で、現実空間と同等以上の視覚経験の場を持つまでに、有機的に変移していったのがこの作品であった。194×194cm の正方形の画面には、当初、無作為に塗られた最初の一筆から派生したグレーやピンクのラフに塗られた色面が折り重なっており、そこには完成時の画面に見られる線路や貨車はない。しかし、不確実性の要素が画面に蓄積されていくにつれ、次第に中央に逆三角形の輪郭を連想させる多数のタッチや描線の集合体を認識するようになり、逆円錐形の構造体が画中に据えられていった。この逆円錐形がその制作過程に現れたとき、“台風”の象徴的な像として、その不定形についての物語が初めて私の中で想起されていったのである。それは、混沌とした画面のなかに読み取ることの出来た不定形に、私の郷里の上空を子供の頃に通過していった台風のイメージを重ねた、見立ての所作のようなものである。台風を象徴す

る中心的な形がその画中に収まると、実家の敷地の真横を走る東海道本線の貨物列車の音が聞こえ、台風が接近する直前の異様に暗い空に、白く浮かび上がる町の光景が想起されるにはさして時間はかからず、その作品の表層が“台風”にまつわる物語で覆われていった。

「台風の通る町」の制作以降、自らの制作における造形思考と物語性の関係は、かたちの形成から表層の物語性にいたる直列の関係を保っている。しかし、このかたちの形成から物語性の獲得までのリレーの完遂は、自らの造形思考（造形感覚）への信頼と、さらに遡れば、不確実性の要素を蓄積する段の、キャンヴァスのサイズや形の身体的な把握と、絵具によって自らの視覚経験を吐露する為の記憶と運動機能を連動させる為の土台づくりといった、制作の前半の工程によるところが大きい。この制作の前半部分に不安を抱えた時期の制作は、3章の1で述べたような、表層であるはずの物語性の要素が制作の主眼に据えられ、かたちの形成のプロセスがキャンヴァス以外で行われることもある。

このような時期に、物語性に最も注目して制作したのが「風の無い街」（図40、p.36.）であった。画中を構成する事物（この作品の場合、気球や家、台座や壁、窓等）を予め別の画面で試行し、その結果をキャンヴァス上に移したのであるが、そうした別画面での場面設定の構想をしていると、キャンヴァス上に絵具を塗る行為が、まるで構想を具体化するための二次的な作業に感じられるほど、“絵を考える”という行為の魅力を感じたのも事実である。この作品では絵本のように言葉や文章を作品に書き込むスペースを設けようと、制作当初に作品下部にグレーの帯を描いたりしていた。（参考資料2. <異なる二つの制作過程> 参照、B列③ p.40.）結果的に「風の無い街」の制作は、物語性の追求が満たされないうちに、その制作を終えることになったが、自らの制作の中で、物語性が占める位置について考察する好機であった。

制作における造形性と物語性の関係は、その後「台風の通る町」の頃に戻り、「ロボッ

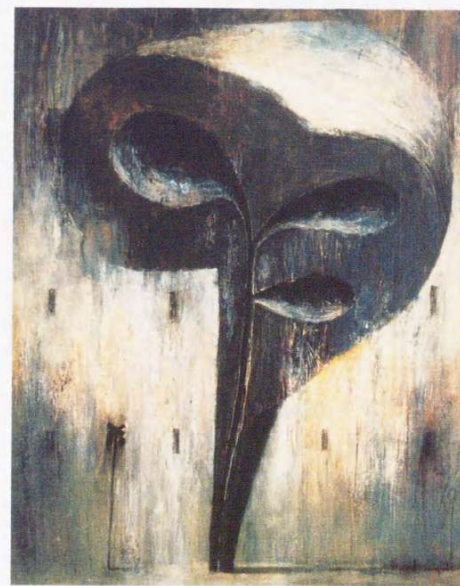


図144. 鈴木浩之 「アリの巣」 162 x 130cm

ト (99-05)」(図 61、p.56.)にいたっては、かたちの形成から表層の物語性を描き出すまで、滞りないリレーを実感するに至った。自らの作品の表層を覆う物語性とは、画面の中心を占める不定形と、「アリの巣」⁷⁹(図 144)の画中で輪切りにされた蟻の巣や、「calm」(図 122、p.76.)の作品で黒い塊の背中に立てられた風向計、「砲台」⁸⁰(図 145)画面中央の穴、「シフト」⁸¹(図 146)ではシフトレバーとコンセント、「象」(図 39、p.34.)の給油器具のようなもの、「夜」(図 130、p.83.)の明かりのついた家等、の周辺の事物によって表される、普段の光景に人間の心情をみる視点である。私が見る者を自らの造形性へと導入する物語は、こうした“さっきまで誰かがいた風景”とも呼べる心象風景によって鑑賞者に働きかけるものなのである。

物語性に依存する不安

「ロボット (99-05)」で感じた制作思考の実践についての充実感は、制作者として、その作品が社会にどれだけの価値として認められるかを期待させる程強いものであった。しかし、作品の発表が始まると、自らが描出し得たと感じた物語が、見る者によってまったく無効なモチーフによって構成された、物語として機能していないものでは無いのかとの不安を覚えるようになった。

本論の最初にも述べたが、私が絵画表現を選択する理由は、“分かる者が分かれば良い”といった内向的な美術表現ではなく、造形と社会との関係性を強固なものにしてきた絵画領域の特性を最大限に利用しようと考えた結果である。絵画がその歴史の中で発展させてきた物語と造形との関係性は、広く社会と造形とのかかわりを求める私の制作思考にとって自然の選択であった。しかし、自らの造形性と物語との接点を求め実践を重ねたとき、制作者の提示した物語と、見る者の内にある物語は、互いから遊離したままの、繊細で個人的、且つ狭義なものでしかない。制作者が、その個性を持って物語をつくれれば、多数の見る者達との関係性は希薄になり、また、制作者が個人のつくり得る物語の範疇を逸脱し、“大きな物語”⁸²を描こうとすれば、その尊大さによって、その作品の造



図 145. 鈴木浩之 「砲台」 73 x 91cm



図 146. 鈴木浩之 「シフト」 97 x 162cm

形性への導入が閉ざされる結果をもたらしてしまう。現代の絵画作家において物語性の解釈は一つのジレンマである。

個人主義的な思想や意思の選択肢の多様化や、社会を秩序立てて構築しようとするモダニズムの閉塞感に対する反発は、今なお、個々の物語を狭義なものへと変移させ続けている。かつて理想的な将来のヴィジョンを提供し広く人々の心を捉えた宗教、イデオロギー、ナショナリズムは、それらが互いに交錯し局所的な新興思想も現れる現代において、社会的な枠組みとは異なる小さなコミュニティーへと変容しているように見受けられる。このような状況が、急激に大きな物語を求めるものへ回帰するとは考えにくい。

私は、現代において、見る者と絵画の物語性の関係は、かつての“大きな物語”による結びつきから、見る者が絵画に人間個々の差異性を示した自叙伝のような要素を求める関係へと移行していると考ええる。現代の絵画作品は、いかにして人間個々の差異性を作品の表層に加えることができるかが問われているように思われる。

ドイツの作家アンゼルム・キーファー⁸³ (図 147) は、現代思想に影響された我々が失いかけている「社会が共有する大きな物語」に代わるものとして、自国の戦争記録をもとにした「負の歴史」を掲げ、美の形成へと見る者を誘う試みを行っている。キーファー作品からは、写真、藁、衣類、文字、絵具が重層的な造形思考によって一つの画面に統合され、その写真や衣類、文字等にそれぞれ付随した普遍的な物語性を重層化することで、個の物語性の創出が計られていることを読み取ることができる。彼はその作品の表層で、衣類や文字、鉛といった物から個々が想起する一般的なイメージの僅かずつのズレを“重ね合わせること”で増幅させ、鑑賞者個々の差異性に迫ろうと試みているように見受けられる。さらに、キーファーは物語性に個々の差異性を強く反映させようと試み、藁や衣類そのものを貼った画面を形成することで、画面の平面性へと帰結する従来の絵画思考から逸脱した領域へと自らの表現範囲を広げている。鑑賞者は、キーファーの人間個々の差異性を表した表層に誘われ、鑑賞者自ら従来の絵画形式から逸脱した表現へと接近している。こうした彼の作品とその鑑賞者の関係から、社会が、絵画の物



図 147. A・キーファー

「世界智の道：ヘルマン会戦」 200 x 290cm

語性喪失の危機に際し、絵画形式の変容を享受してまでも、作品と鑑賞者の物語の関係性を保とうとしている事を推察することができる。

テクノロジーと絵画

一方、これとは全く異なる観点から鑑賞者の個々の差異性を作品に表そうと試みる作家達もいる。

絵画と社会との関係が希薄になったとき、絵画はその時代のテクノロジーを制作思考に取り入れ、見る者と作品との繋がりを保ってきた。ルネサンス期は数学を応用した図像が遠近法と共に絵画に取り入れられ、後の油彩画材料の発展と共に、写実的で奥行きのある表現が可能となった。キャンヴァスの普及は、作品と見る者の出会う可能性を広げ、印象派の作家達は工業化によって大量に生産されるようになった携帯可能な絵具と溶剤を持って屋外での制作を行い外光の表現を一変させた。こうした、絵画に応用されたテクノロジーは、時にその時代の作家達の造形思考をも左右するほどのインパクトを、制作者および社会に与えてきた。現代においても、テクノロジーと絵画表現の繋がりには多くの作家によって模索されている。イタリアで制作活動を行うストゥーディオ・アッズーロ (Studio Azzurro)⁸⁴ (図 154) は、作品と鑑賞者をインタラクティブに結ぶコンピューター制御の映像・音響技術を用い、作品と見る者の新しい関係性を創出することを試みている。彼らの作品は、絵筆とキャンヴァスによって描かれた絵画の範疇から離れ、壁に掛けられる“絵画作品”としての体も成してはいないが、かたちを生み出す造形性へと見る者を誘う要素を含んでいるという点で、今後の自らの絵画作品の方向性を示唆している。今日、デジタル技術は美術領域の各分野において、制作ツールとして、作品発表の媒体として応用されており、急激に浸透してきている。デジタルデータと電子デバイスの一括制御を可能にするコンピューター技術の発達によって、鑑賞者と作品のインタラクティブな関係を成立させるシステムが構築可能となりつつある今、絵画表現とデジタル技術の接点に、新たな物語性を内包した絵画の可能性をみるのである。

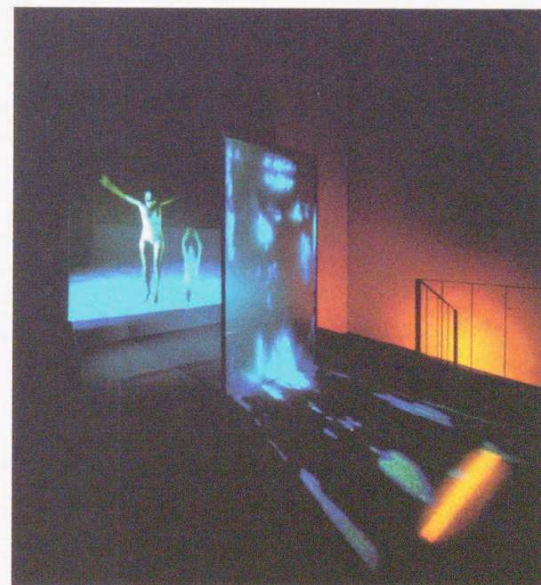


図 148. ストゥーディオ・アッズーロ 「LANDING TALK」

近年の映像出力の環境は急速に発展しており、その映像の制御は絵筆とキャンヴァスの如く直感的なインターフェイスを備えたものもある。また、こうした映像の制御技術は徐々にデジタル化しており、コンピューターのプログラミングによって制御し得る様々なデジタル入出力機器との連動が可能な環境が整いつつある。自らの作品において絵画の資産を継承しつつ、現代に生きる我々を造形へと誘導する技術の研究は、21世紀に生きる作家として避けられない課題の一つであると考ええる。

4.4. 「ロボット」 絵画制作

ドローイング的手法によって制作に取り掛かり、かたちが現れては消えていく層を重ねる段階を経て、物語性が描き出されていく。以上の要素を含んだ時点で、私の作品は制作を終える。秩序と混沌の境目は、私の制作においてドローイングという断片に象徴される。現段階では常に不安定で流動的な秩序と混沌の境界は、あるときは赤茶色の具体的なものとして物語性を与えられる色面であり、あるときは抽象的な黒い色面である。自らの境界をはっきりと自覚できたとき、絵画思考と実際の制作の間に整合性を確信し、それが作品として結実する。現段階では、それが「ロボット (99-05)」である。そして、その更なる実現にはドローイング的手法と絵具の重層構造の接点をさらに詳細に探る必要があるのだろう。

リヒターは絵画制作思考においてモダニズムからポスト・モダニズムに移行する橋渡しを自覚していたがゆえに、世紀末的であり、終焉の輝きを発していたと解釈される。たしかに、リヒターの作品にはモダニズムの目的化の余韻とポスト・モダニズムの言い様の無い不安とが併置したごとき捉えどころの無さを感じられる。文字によって秩序を感じさせ、荒い筆のストロークによって不安定さを表現するトゥオンブリの作品についても同様のことがうかがえる。リオタールが言うところの「大きな物語」の無効によって浮かび上がる、相互の差異性に反応する緩やかな連なりが繰り返されるポスト・モダニズムの潮流の中で、いまだ浮遊するモダニズムの構造と、無限の海とが混在する思想を反映したビジュアルを生み出す素質を、リヒター、トゥオンブリともに十分に備えているのである。絵画という領域を思索の道具として扱えば、こうした論理も組み立てることは可能である。しかし、もはや絵画は社会に対し思想や、社会を反映した結果を示す為に存在する領域ではない。むしろ、絵画の方が社会に対しオリジナルを提供する要請を受けているのである。絵画は解釈や反映ではなく、構想によって生み出されるオリジナルを求められている。リヒターのように秩序と混沌とを調和させ得ることができた

作家達というのは、絵画史上において数えることのできないほど存在する。我々がリヒターに注目すべきは、絵画における秩序と混沌の境目を、制作思考と実制作において我々に明快に示した点にあるのであって、リヒターやトゥオンプリ、その他多くの絵画作家達によって表現される秩序と混沌の同居する制作思考とは、人の身振りを美へとつなぐ為に絵画史において脈々と受け継がれた所作であると考えてる。

モダニズム、ポスト・モダニズムの思想が混在する我々の社会にあって、この状況を一望する視座が美術に求められ、様々なコンセプトのもとに美術表現が生み出されてきた。現代社会が模索する次代のかたちを示すことは、いまなお容易ではないだろう。しかし、絵画にポスト・モダニズム的なカオス的連関とモダニズム的秩序とを結合させる力が本質的に備わっているとすれば、ノスタルジーを超えたところでの絵画制作への関心が我々に現代を見据える視座を与えるという可能性を持っているとはいえないだろうか。我々は絵画における秩序と混沌の境界に、かたちに臨む人間の意思が込められ、作品として結実する事実を知っているのだから。

結び 一跡の概念と美一

私は1993年から1999年に至るまで、絵画制作の行為が制作者にとってどのような意味を持つのかについて、実際に絵画制作を行うことによって、自らに問いつづけてきた。その問いは、自らの制作行為そのものの分析から出発したものであるが、絵画という概念に備わる社会的側面への関心を経た現在、自らの絵画制作を“跡”の概念として捉えるに至っている。本論考は、絵画が行為の跡を残しつつ、その跡の集積によってかたちを形成するという特性に注目し、自らの絵画制作を<“跡”の概念>として振り返り、歴史によって形成された絵画という概念の分析と、その概念の書き換えが求められるに至った現代の絵画をとりまく現状を考察しつつ、絵画における現代に求められる知的活動としての有効性を探り、自らの作品が現代という時代に何を提示していくのかを浮かび上がらせたいとの思いで書き進めてきた。本文や作品集で示してきた考察や作品の事例を基に、“跡”の概念に基づく私の美についてここに最後に述べておきたい。

一般的に跡という単語が示す意味は、①何かをして、そのまま残っている状態、②（人などの）往来、③以前にものごとがあったところ（しるし）、といったものである。跡という言葉の一般概念は、①～③に挙げた物理的に指し示すことのできる客観的要因と、その物理的要因に至る原因を推察する主観的要因によって成立する考察の場であることを指している。人間が物理的要因から原因や環境全体を類推していく行為である跡の一般概念は、絵画を取り巻く諸要素を一つの概念として捉えるための助けとなる。したがって絵画における制作者と見る者との関係について、跡の一般概念を成立させる物理的要因と解釈を行う主観的要因を、絵画における作品の要素と作品を見る者の要素に置き換え、作品を見る者が作品を解釈する場を<“跡”の概念>つまり絵画として認識する。よって、一般に跡と呼ばれる日常的な事柄と、絵画制作において一般に言う跡と類似し

た概念によって言い表すことができる事柄である“跡”を区別する。

跡においてその物理的な特性が分析され、主観的な解釈が行われるとき、解釈を行う主体には周囲の相対的な時間とは異なるある種絶対時間とも呼べる複雑な時間が流れている。物理的な特性が形成された場面を、主観的な解釈によって再現したり、その周りの環境がどのようなものであったのかを想像し再構築したりすることで、あらゆる思考が同時に湧き起こることとなる。こうして主体のなかに跡によって生み出される1秒は、1分の60分の1としての相対時間の単位ではなく、主体が複雑な思考を終えるのに必要であった絶対時間の1単位と呼ぶべき性質を持つことになる。これを私の絵画思考を集約した<“跡”の概念>にあてはめるならば、作品という結果として提示されたオブジェクトとそれを観るという主体の行為との関係となる。作品は、常に見る側にとってこれから取り組むために用意された結果であり完結しているものである。結果としての作品に至るまでに、制作者は様々な行為を経ている。作品はその行為の集積としてある。一方の見る側は、こうした行為の集積を基に自らの内に流れる絶対時間を経て作者の行為の価値を認めるようになる。このようにして、絵画に見られる制作者と見る者のコミュニケーションは、制作者によって成された行為の集積を、見る者が自らの絶対時間のうちに体験することによって成立するものと言える。そして、この関係こそが絵画における美の現場である。

“跡”の概念によって美が示されるならば、①制作者の行為の集積に込められた価値、②見る者を価値へと誘導する技術、③見る者のうちに生まれる絶対時間の質、といった3つの要素に美を形成する条件を要約することができる。今日、①と②について、美の形成に貢献する制作者として自らの制作思考の深化とその実践によって積極的に取り組んできたつもりである。①については、作品としての完成に向け、行為を集積する制作の過程において“秩序立った思考”と“混沌とした思考”を明確に区分し、その境界を明らかにすることが私の中では非常に重要であった。制作に対するこのような意識が美

の形成に効果的な役割を果たしている事例は、形は異なるがドイツの作家ゲルハルト・リヒターやイタリアの作家サイ・トゥオンブリらの作品と論述にも見ることができた。

絵画における美を形成する為の条件の中で、今述べた二つに関しては制作者に要求されるものであるが、③に関しては、見る者に求められるものである。この見る者に求められる条件は、同時に制作者にとっても課せられる条件であるといえる。美の形成を実感しえない制作者は、自らの行為に込められた価値を実感することに終始し、自己満足の結果を作品として提示しなければならない。私は日常における身のまわりの跡を積極的に観るという行為を、継続して行ってきた。傷、染み、割け、剥離、付着、溶解、磨耗、燃焼跡、人の手による描画及び文字の書き込み、堆積等の取材と記録も、私の見る者としての取り組みの在り様である。

私は、私の試みてきた美の形成を、“跡”の概念によって論じてきた。絵画の概念が形成されていった歴史を顧みれば、それぞれの時代の作家達が様々な概念の創出を試み、それらの概念に基づいて制作された作品が、時代や地域を越え相互に関係を持っていることが解かる。歴史的に見ても、絵画という概念は知を獲得する人間の行為そのものへの関心にその本質があり、作家はその絵画の本質を自らの生きる社会に関係づけてきたのである。イタリアにおけるルネサンス期の数学の応用、フランス印象派グループによる近代絵画描画材料の応用、アメリカ・ニューヨークスクールと呼ばれる作家群による工業技術の応用等、それぞれの時代、地域において先端のテクノロジーを絵画の本質へと導く技術を用いて、絵画はその本質を失うことなく社会における役割を果たしてきたのである。

一方、こうしたテクノロジーの応用とは異なる要素が、絵画の本質と社会とを繋いでいる。絵画がその形を成す過程において、宗教や政治と関係することによって発達してきた物語性という要素は、まさに絵画の本質と社会とを結ぶ役割を果たしてきている。しかし、絵画にとって重要な要素であったこの物語性が、現代思想に大きく影響を及ぼ

す個人主義によって、機能を失いつつある。近代の社会までは有効であった “社会全体が共有する大きな物語” が個人主義的思想によって崩壊し、かつて画面に描き出された大きな物語は、ごく個人的な歴史の生成とささやかな物語の表出に変化している。こうした絵画を支える重要な要素の問題によって引き起こされる絵画の危機的状況は、絵画の本質自体が社会的な役割を終えたことを告げているわけではなく、その本質と社会とを結びつける絵画の一要素と現代という時代との相性の問題なのである。絵画の本質へと見る者を導入する技術である物語性が、現代の絵画においてこのような状況にあるということを我々絵画作家が認識し、社会に絵画をコミットさせる方法を試行していかなければならない。

構築的な制作思考から、混沌とした要素を内包した制作思考へ、さらにかたちの形成へと偏重した制作思考を経て、現在、“跡” の概念に基づく造形性と社会性を備えた絵画思考を思索するに至っている。ドローイング、重層構造、物語性の要素が、“跡” の形成の如く、自らの制作行為の場であるキャンヴァス上で統合された今、私の絵画思考は現代において求められる絵画と社会についての新たな関係性を提示する、次代の「絵画」のプロトタイプへとその関心を移行しつつある。

見る者の絵画への興味が、人間の行為した価値とその行為によって得られる知の獲得の跡にあるならば、絵画は現代においてなお有効な美の形成の場であると言えるだろう。

参考文献

- ・ 朝日新聞社文化企画局東京企画第一部 編 『スペイン美術はいま—マドリッド・リアリズムの輝き』 朝日新聞社文化企画局東京企画第一部 1991 年
- ・ Piet Mondrian , *Le Néo-Plasticisme : Principe général de l'équivalence* , Paris : Editions de l'Effort Moderne , 1920
(ピエト・モンドリアン 著 宮島久雄 訳 『新しい造形 (新造形主義)』 中央公論出版社 1991 年)
- ・ Jean-François Lyotard , *Dérive à partir de Marx et Freud* , Christian Bourgois Editeur , Paris , 1973
(ジャン・フランソワ・リオタール 著 今村仁司／塚原史／下川茂 訳 『漂流の思想—マルクスとフロイトからの漂流—』 国文社 1987 年)
- ・ Jean-François Lyotard , *La condition postmoderne* , Paris , Les éditions de Minuit , 1979
(ジャン・フランソワ・リオタール 著 小林康夫 訳 『ポストモダンの条件 知・社会・言語ゲーム』 水声社 1986 年)
- ・ Gerhard Richter , *Gerhard Richter Text. Schriften und Interviews. '93* , Insel Verlag , 1993
(ゲルハルト・リヒター 著 清水穰 訳 『ゲルハルト・リヒター 写真論／絵画論』 淡交社 1996 年)
- ・ Gerhard Richter , *Werkübersicht Catalogue raisonné 1962-1993* , Edition Cantz , 1993
- ・ Gerhard Richter , *Atlas* , D.A.P./Distributed Art Publishers , New York , 1997
- ・ Gerhard Richter , *Museion Gerhard Richter Paintings* , D.A.P./Distributed Art Publishers , New York , 1996
- ・ Hans-Ulrich Obrist , *Gerhard Richter 100 Pictures* , Cantz Verlag , 1996
- ・ 市原研太郎 著 『Gerhard Richter The Painting of Schein』 ワコウ・ワークス・オブ・アート 1993 年
- ・ 雲野良平 編 『美術手帳／BT 4 月号 特集：ゲルハルト・リヒター／ゲルハルト・リヒターの 20 作』 美術出版社 1996 年
- ・ Kirk Varnedoe , *Cy Twombly : A retrospective. '94.* , Abrams , 1994
- ・ CY Twombly , *Cy Twombly Catalogue Raisonné of The Paintings Volume 1 1948 - 1960* , Schirmer/Mosel , 1992
- ・ CY Twombly , *Cy Twombly Catalogue Raisonné of The Paintings Volume 1 1948 - 1960* , Schirmer/Mosel , 1993
- ・ CY Twombly , *Cy Twombly Catalogue Raisonné of The Paintings Volume 1 1948 - 1960* , Schirmer/Mosel , 1994
- ・ CY Twombly , *Cy Twombly Catalogue Raisonné of The Paintings Volume 1 1948 - 1960* , Schirmer/Mosel , 1995

- ・ Nicola del Roscio , *Cy Twombly Catalogue Raisonne of Sculpture Volume1 1946-1997* , Planco・Schirmer/Mosel , 1997
- ・ 三木清 著 『三木清全集 第八巻』 岩波書店 1967 年
- ・ マルティン・ハイデッガー 著 川原栄峰 訳『形而上学入門』 平凡社ライブラリー 1994 年
- ・ Nikos Stangos , *Concepts of Modern Art* , Thames and Hudson , 1981
(ニコス・スタンゴス 著 宝木範義 訳『20 世紀美術／フォーヴィスムからコンセプチュアルアートまで』 PARCO 出版 1992 年)
- ・ 東京国立近代美術館 本江邦夫／尾崎正明 編 『木村忠太展』 読売新聞社 1994 年
- ・ J.P.Morgan & Co.Incorporated , *Willem de Kooning Paintings* , Board of Trustees , National Gallery of Art Washington , 1994
- ・ 岩田誠 著 『見る脳・描く脳』 財団法人 東京大学出版会 1997 年
- ・ 久野宗・三品昌美 編 『岩波講座 現代医学の基礎 6 脳神経の科学 Iーニューロン』 岩波書店 1998 年
- ・ 久野宗 著 『細胞工学 別冊 脳を知る』 秀潤社 1999 年
- ・ セゾン美術館 森口陽／荻原佐和子／杉山悦子／真柄淳二／鈴木尊志 編 『メランコリアー知の翼ーアンゼラム・キーファー』 セゾン美術館 1993 年
- ・ 西口徹 編 『ユリイカ 詩と批評 7 月号 特集：アンゼラム・キーファー』 青土社 1993 年
- ・ Mark Rosenthal , *11 paintings 1976-84 Anselm Kiefer* , Entwistle Japan , 1998
- ・ Christopher White & Quentin Buvelot , *Rembrandt by himself* , Royal Cabinet of Paintings Mauritshuis , The Hague and Gallery Publications Limited , London , 1999
- ・ 横浜美術館 福岡美術館 名古屋市美術館 東京新聞 編 『テート・ギャラリー所蔵 ターナー展』 東京新聞 1997 年
- ・ 東京国立近代美術館 京都国立近代美術館 愛知県美術館 編 『フォーヴィスムと日本近代洋画』 東京新聞 1993 年
- ・ 練馬区美術館 岩手県教育委員会美術館建設整備室 愛知県美術館 岩手日報社 共同通信社 編 『没後 50 年 松本竣介展』 共同通信社 1998 年
- ・ La Biennale di Venezia 1999 , *La Biennale di Venezia 48^a Esposizione Internazionale d'Arte d'APERTutto* , Marsilio , 1999
- ・ パオロ・ローザ 著 鈴木昭裕 武智美保 横山正 訳 『AMBIENTI SENSIBIKIーSTUDIO AZZURO』 新津市文化振興財団 1998 年
- ・ NTT インターコミュニケーション・センター 編 『ICC ビエンナーレ'99ーインタラクション』 NTT 出版社株式会社 1999 年

註釈

- 1 本論では、造形活動によって人間がつくる形を“かたち”と平仮名で表記し、自然形成されたものを“形”と漢字で表記し区別する。
- 2 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-01
- 3 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-03
- 4 この番号は、異なる作品で同じタイトルがついた私の作品を本論中で区別する為に、『鈴木浩之 作品集／1993・1999』において一点ごとに作品につけられた整理番号を、該当する作品タイトルの後につけ加えたものである。
- 5 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-02
- 6 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 94-12
- 7 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-06
- 8 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 94-09
- 9 マヌエル・フランケロ (Manuel Franquelo) (1953・)スペイン出身の画家。アクリル技法と油彩技法を併用し、緻密な描写によって制作を行う。1991年に日本橋高島屋(東京)において朝日新聞社主催で行われた「スペイン美術は今―マドリッド・リアリズムの輝き」展に「無題」(SIN TITULO) 1986年制作 79.3×126.8cm、同じタイトルの「無題」(SIN TITULO) 1989・1990年制作 80.5×80.5cm を出品。
- 10 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-04
- 11 この取材は手持ちの35mm一眼レフカメラを用い、石川県金沢市近郊、同県七尾市近郊、静岡県浜松市近郊、及びヨーロッパ各地において、作品の構想段階で検討中の壁の素材やその周辺に配するオブジェについて、様々な表情をネガフィルムに記録し、プリントした写真を観察するという方法で行った。尚、これらの取材は常に絵画制作を補う目的で行った自らの作品の構想に沿った内容の記録であり、体系的な分類が難しい性質のものである。
- 12 ピエト・モンドリアン (Piet Mondrian) (1872・1944)、オランダの画家。代表作に「コンポジション」と題される水平と垂直に交わる黒い線と三原色によって構成された作品群がある。
- 13 Piet Mondrian, *Le Néo-Plasticisme : Principe général de l'équivalence*, Paris : Editions de l'Effort Moderne, 1920 (ピエト・モンドリアン著、宮島久雄訳、『新しい造形(新造形主義)』、中央公論出版社、1991年)
- 14 Piet Mondrian 前掲書(原書) pp.11・12.
- 15 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 93-07
- 16 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993・1999』 整理番号 94-04
- 17 1994年5月20日から同年7月3日まで東京国立近代美術館において読売新聞社主催により開かれた木村忠太の大規模な回顧展。
- 18 木村忠太(1917・1987)独立美術協会会員であった1953年当時フランスに渡り、以後パリで制作を行う。印象派の独自な解釈によって、荘厳な風景画を制作した。
- 19 本江邦夫の木村忠太に関する試論(東京国立近代美術館編集『木村忠太展』1994年 p.18.)によれば、木村自身が自らの画面展開の流動性について「画面というのは『最後に中心が発生する、終わったときに』ということであり、『そうした中心は立ち現れる以前はひたすら動き回っている。(…)]』という認識を示している事がわかる。
- 20 ここで述べるクラッキングとは、中間絵具層の乾燥具合や塗布方法について油彩材料における既知の組成論理から意図的に逸脱し、最終的に画面上にひび割れや剥離を生じさせることを指している。
- 21 ヴィレム・デ・クーニング (Willem de Kooning) (1904・)アメリカ抽象表現主義の作家で、激しい筆致によりその作品は“アクションペインティング”と呼ばれた。女性を題材にした具象的な作品と抽象的な作品とをほぼ交互に制作している。

- 22 Nikos Stangos, *Concepts of Modern Art*, Thames and Hudson, 1981, pp.183-187.
 (ニコス・スタンゴス編 宝木載善訳 『20世紀美術』 PARCO 出版 初版1985年 1992年第6版 pp.188-192.)
- 23 鈴木浩之、『鈴木浩之 作品集／1993-1999』、整理番号 95-07
- 24 ここでいうアンダーペインティングとは、古典技法における組成的区分としてのそれではなく、最終絵具層の下に隠れる下層の絵具を指すという程度の意味合いで用いている。
- 25 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 95-04
- 26 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 95-02
- 27 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 95-03
- 28 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 95-06
- 29 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 96-08
- 30 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 96-02
- 31 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 96-06
- 32 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 96-01
- 33 色の情報は(脳が)形を検出する際に不必要であるというわけではなく、むしろ逆である。現時点でその存在が確認されている、もののかたちの検出に利用される視覚的要素は、明るさ、動き、テクスチャー、両眼視差、方位選択、スポット判定、エッジ判定、物体形状記憶等の無彩色の活動に加え、色によっても形の検出が行われているだろうと考えられている。つまり、色は形の検出に“無関係”ではなく、“関係”しているがゆえに、視界を複雑にしまうのである。
- 34 久野宗 著 『細胞工学 別冊 脳を知る』 秀潤社 1999年 p.74.
- 35 鈴木浩之 「金沢美術工芸大学大学院 博士後期課程 満期研究論文 一秩序と混沌の境界―」 2000年 p.4.
- 36 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 97-05
- 37 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 96-05
- 38 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 97-01

- 39 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 98-a1, a2, a3
- 40 ギルバート・アンド・ジョージ (Gilbert & George) プロッシュ・ギルバート (1943-) とパサモア・ジョージ (1942-) の二人組。1969年に自らの身体を作品として提示した「生きる彫刻」を発表し始める。初期のオプティミスティックに芸術の価値を謳い上げる表現から、後に社会現象についてのメッセージ性を備えた固有の写真作品へと移行していった。
- 41 哲学者。京都大学にて西田幾多郎に師事。在欧中マルティン・ハイデッガーの講義を受け解釈学的現象学に傾倒した後、人間の行為についての哲学を主な研究課題とした。晩年、師の西田幾多郎の研究課題でもあった日本の精神世界を見つめる禅に注目し、親鸞についての遺稿を記している。1930年(昭和5年)に治安維持法違反によって投獄、1945年(昭和20年)に再び同容疑で投獄、同年9月に獄死。
- 42 三木清 著、『構想力の論理(一)』、岩波書店、1939年。昭和12年5月から雑誌「思想」に8回にわたって掲載された論考をまとめたもの。「構想力の論理(二)」は三木の死後、1946年に出版。
- 43 三木の論理は「悟性」を一般性として扱った為、自らが一般たり得ると言う可能性(他者性)についての観点を欠く点で問題があるという立場もある。
- 44 ゲルハルト・リヒター (Gerhard Richter) 1932年に旧東ドイツのワルターズドルフに生まれる。多様な表現方法を見せるが、立体的な作品も含め一貫して絵画について考察を続ける作家である。本論でとりあげたフォト・ペインティングの他に、カラーチャートやグレー・ペインティング、鏡を使った作品や、自らの絵の拡大写真を再度キャンヴァスに描いた作品などがある。

45 Gerhard Richter, *Gerhard Richter Text. Schriften und Interviews. '93*, Insel Verlag, 1993 (ゲルハルト・リヒター 著 清水穰 訳 『ゲルハルト・リヒター 写真論／絵画論』 淡交社 1996年)

同著はリヒターと5人のインタヴューアーによる対談、リヒターによって記された雑感等によって構成されている。

46 Gerhard Richter, *Werkübersicht Catalogue raisonné 1962-1993*, Edition Cantz, 1993

Gerhard Richter, *ATLAS*, D.A.P./Distributed Art Publishers, Inc. New York, 1997

『アトラス』は、1995年4月から1996年2月までニューヨークのDIAアートセンターで展示されたインスタレーション

「ATLAS」について、このインスタレーションを構成するコマーシャルフォト、スナップ写真、カラーチャート、展覧会場のスケッチ等633枚のパーツと、展示プランを載せたカタログである。1964年から開始され、現在進行中であるこのインスタレーションは、リヒターが制作過程において残したと思われる写真などからピックアップされたものを用いており、カタログ・レゾネと比較することによりリヒターの制作過程をある程度推察することができる。

47 Blumen, No792-1, 72×102cm, 1993 や St.Moritz, No792-2, 72×102cm, 1993 等。

48 作品に通し番号を入れるということは、リヒターにあっては、制作思考の整理された作品を作り出すということに加え、作品一点一点というより自らの制作思考を外に示すということを第一とする強い意思をあらわしていると言えるだろう。

49 ゲルハルト・リヒター 『カタログ・レゾネ 1962-1993』を参照する限りにおいては、No. 1 がつけられた作品はフォト・ペインティングに分類されるものかどうか明確ではない。

50 リヒターがいう「規範」が、主に旧東ドイツのアカデミーでリヒター自身が受けた美術教育をさしているだろうということが、その経歴から推察できる。Gerhard Richter, *Gerhard Richter Text. Schriften und Interviews. '93*, p.62.

51 写真を描くことによって「意思」に逆らって「豊か」になると述べていることから、「自分の意思」と述べる事柄は、アカデミーの教育によって備わった「意思」であることを、読みとることができる。

52 市原研太郎 著 『Gerhard Richter The Painting of schein』 ワコウ・ワークス・オブ・アート 1993年 p.36.

このなかで市原は、1970年代前半まではリヒターの作品に絵画に対する肯定的な要素が乏しいと言う点を、ベンジャミン H.D.ブクロウの評論を参考に述べている。しかし、ブクロウが述べる「リヒターの制作には1970年代前半まで、西洋近代絵画技術に対する皮肉の意味合いが込められ、絵画に対する肯定的な要素解釈は乏しい」といった解釈は、リヒター自身が反発する内容であるので、本考察では、リヒターに絵画に対する肯定的な考えが失われた時期が無かったという立場をとる。

53 Gerhard Richter 前掲書 p.131.

54 Gerhard Richter 前掲書 p.155.

55 三木清 『三木清全集 第八巻』 岩波書店 1967年 pp.19-98.

56 Gerhard Richter 前掲書 p.155.

57 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-05

58 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-04

59 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-03

60 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-02

61 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-07

62 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-01

63 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-10

64 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-08

65 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-06

- 66 「なんといいたらいいか、すべての錯誤から逃亡するというのは、出発点としていいんだ。」 Gerhard Richter 前掲書 p.253.
- 67 「しかも、創造の論理は超越的性質を有するもので無ければならない。超越なくして創造は考えられない。」 三木清 前掲書 p.63.
- 68 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 98-01
- 69 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 98-03
- 70 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 98-02
- 71 サイ・トゥオンブリ Cy TWOMBLY) 1929 年アメリカ・ヴァージニア州生まれ。1951 年、ロバート・ラウシェンバーグのすすめでブラック・マウンテン・カレッジに進み、ロバート・マザウエルの指導を受ける。抽象表現主義の画家が白と黒の絵具のみで描くのと異なるが、白と黒と線を多用する画家。代表作、「Triumph of Galatea」 1961 年。1967 年以後はイタリアに定住して制作を続けている。
- 72 参考作品：「夜警」 1642 年 アムステルダム国立美術館 所蔵。
- 73 参考作品：「湖に沈む夕日 (Sun setting over a lake)」 1840 年頃 テート・ギャラリー 所蔵。
- 74 参考作品：「訪問 (The visit)」 1969 年 テート・ギャラリー 所蔵。
- 75 参考作品：「ガス燈と広告」 1927 年 東京国立近代美術館 所蔵。
- 76 松本竣介 (1912-1948) ルオーや、西洋古典技法等の影響を受けながら、詩情豊かな作風によって戦時下の風景や人物像を描いた。36 歳で病没。代表作に、「画家の像」 1941 年 宮城県立美術館 所蔵、がある。
- 参考作品：「郊外風景」 1940 年 岩手県立博物館 所蔵。
- 77 鈴木浩之 『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 98-04
- 78 家庭用デジタルビデオカメラ (mini DV) を用いて制作を随時記録し、後にその映像のスクリーンショットを静止画像としてコンピュータに取り込む方法で参考資料 5 を作成した。なお、この資料は、具体的な重層構造の形成の過程を捉える為の記録であり、一定の間隔をおいた時間ごとのスクリーンショットを取り込むのではなく、各部を塗り終える所作が一区切りするごとに一枚のスクリーンショットを撮るという方法をとっている。
- 79 鈴木浩之、『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 97-23
- 80 鈴木浩之、『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 99-09
- 81 鈴木浩之、『鈴木浩之 作品集／1993-1999』 整理番号 94-01
- 82 Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Les éditions de Minuit, 1979, p.7.
(ジャン・フランソワ・リオタール 著 小林康夫 訳 『ポストモダンの条件 知・社会・言語ゲーム』 水声社 1986 年 p.8.)
- 83 アンゼルス・キーファー (Anselm Kiefer) ドイツ第三帝国崩壊と同じ年にドナウエシingenに生まれ、ナチス時代の政治と芸術の関係を告発する作品からスタートした作家。ドイツの負の歴史を題材に、藁、砂、鉛などを付加した絵画や写真を制作する。デュッセルドルフ芸術アカデミーのヨーゼフ・ボイス教室ではリヒターと同窓であった。
- 84 ストゥーディオ・アズーロ (Studio Azzurro) 1982 年、ミラノで実験的なアート・映像の制作集団として活動始める。主なメンバーとして、カメラマン出身のファビオ・チリフィーノ、映画制作のパオロ・ローザ、グラフィック・アニメーションのレオナルド・サンジョルジらが参加し、1995 年からインタラクティブ・システムのステファノ・ロヴェーダが加わった。

跡の概念と美

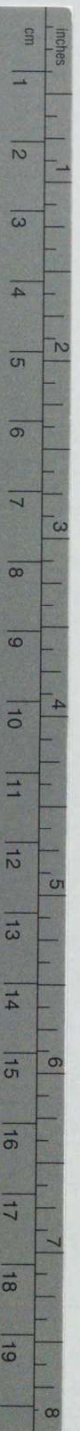
1993・1999年の作品とその制作思考

鈴木浩之

2001年6月10日

印刷：中部印刷株式会社

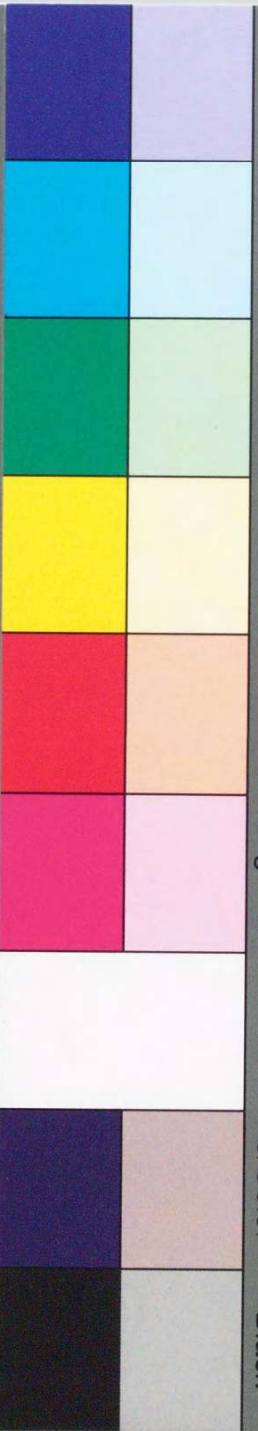




Kodak Color Control Patches

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

© Kodak, 2007 TM: Kodak



Kodak Gray Scale



© Kodak, 2007 TM: Kodak

A 1 2 3 4 5 6 M 8 9 10 11 12 13 14 15 B 17 18 19

