

総合制作・理論演習 本審査 博士論文等

# 平面の中の空間性に関する一考察

—透明な絵画空間の生成のために—

京都市立芸術大学大学院博士（後期）課程

日本画領域 3年生 14602

小林紗世子

目次	1
序	3
<b>第1章 絵画の性質</b>	<b>5</b>
本章の目的	5
第1節 絵画の性質-具象絵画と抽象絵画	5
1-1-1 絵画における具象と抽象	5
1-1-2 移行可能な具象と抽象	6
1-1-3 抽象絵画の性質	14
1-1-4 平面の中の空間性	18
第2節 絵画と透明性	23
1-2-1 透明の性質	23
1-2-2 不透明な絵画と透明な絵画	25
本章のまとめ	26
<b>第2章 透明と画面</b>	<b>27</b>
本章の目的	27
第1節 透明と素材	27
第2節 日本の絵画と透明	29
2-2-1 埋め尽くす〈日本画〉	29
2-2-2 埋め尽くさない日本絵画	36
2-2-3 紙の白さの効果	40
本章のまとめ	41
<b>第3章 イメージの生成</b>	<b>43</b>
本章の目的	43
3-1 イメージとは	43
3-2 イメージとデッサン	45
3-3 制作への適用	49
3-4 次の展開への糸口	51
本章のまとめ	57



第4章 絵画空間 .....	58
本章の目的 .....	58
第1節 制作における根源的思考 .....	58
4-1-1 素材からくる絵画観 .....	59
4-1-2 絵画と絵画以外の境界 .....	60
4-1-3 絵画外からの引用 .....	66
第2節 絵画要素の再考察 .....	69
第3節 明度差による透明な絵画空間 .....	78
本章のまとめ .....	81
 終章 .....	 83
 参考図版 .....	 89

## 平面の中の空間性に関する一考察

### ー透明な絵画空間の生成のためにー

日本画領域 3年生 小林紗世子

わたしたちは、氷砂糖をほしくらゐもたないでも、きれいにすきとほつた風をたべ、桃いろのうつくしい朝の日光をのむことができます。

またわたくしは、はたけや森の中で、ひどいぼろぼろのきものが、いちばんすばらしいびろうどや羅紗や、宝石いりのきものに、かはつてゐるのをたびたび見ました。

わたくしは、さういふきれいなたべものやきものをすきです。[・・・]

けれども、わたくしは、これらのちいさなものがたりの幾きれかが、おしまひ、あなたのすきとほつたほんたうのたべものになることを、どんなにねがふかわかりません。

大正十二年十二月二十日

『注文の多い料理店』序 宮沢賢治

## 序

絵画とはよく分からないものだ。昨日までは画面に絵が現れていたのに今日になったら見えなくなってしまうということが多々あるし、今日の画面の決着を明日も妥当だと思える確証もどこにもない。何度追いかけてもなかなか辿りつけないので、筆者は絵をもはや現象に近いものとして捉えてすらいる。

雨という現象は気圧や地形の影響等様々な要因が複数揃うことで起こるものだが、「雨が降る」こと自体は最終的な結果ではなく、地球上で生じうる水の循環の中の一過程に過ぎない。自然現象には殆どの場合、前段階の様態もあるし、将来的に予想される別形態もある。人が観測できる範囲ではあれども、事象とは原因とか結果といえるようなものは無く繋がれてゆくものであり、過去の全てを根拠にして現在や未来が起こっていく。鉱物が地中で結晶することにも必ず要因があるし、虹は我々を喜ばせるために空に架かるわけではない。そういった自然現象の只中に身を置いて生活する中で、筆者は、美術館でふと目を留めた絵画作品がなぜ絵画たりえているのかを思わないではいられなかった。

「絵画」の歴史や認識は大勢の人間によって作られてきたものであるから、「絵画の条件」など時代毎に変わる相対的なものでしかないのかもしれない。では、これまでに筆者の目の前に現れてきた多くの画家たちによる美しい画面は何だったのか。それらは、絵にも原理が

あるのかもしれないと期待させるに十分な魅力を湛えて存在していた。絵の見方が絵を作るのか、絵が絵の見方を創るのかは常に不可分であり、制作の現場においては誰の傍にも在る問題だ。絵と絵の見方の行き来の中でこそ、原理を覗く瞬間に出会えるかもしれない。だから、筆者は眼と手と思索をもって画面に向かう。

現象を追うように制作をして出来上がってくる画面は、いつからか、作品の第一鑑賞者である筆者に対し、ある種の〈透明さ〉を見ているような感覚を喚起するようになった。むしろ、その感覚が確保されればされる程に自身の絵として肯定していいような気さえてきた。ここで言う〈透明さ〉とは一体何なのか。これについての考察を本論の主題にしたいと思う。

物事の原理は往々にして、最終地点から見ると一見無関係なように思える事柄が起点になっていることがある。しかし、そういった要素が複合的に組み合わさっていくことでこそ物事は成り立つ。本論においても、そうした、絵を描く上では一見当たり前のように思えることをも改めて述べていくことになるだろう。筆者は、僅かばかりの記憶と知識と経験とをもって、筆者の絵を一から考えなければならないのであるから。

第 1 章では、絵画全般を広く見渡し、絵画というものがもつ性質について触れる。その上で、これまでの筆者の制作を振り返り、自身の作品がどういった性質にあるものなのかを述べる。また、〈透明さ〉とは画面のどういった様相から受け取れるものなのか、まずはその視覚的な契機を探る。

第 2 章では、素材との関係を基軸にして、画面の透明な見え方あるいは不透明な見え方を例証する。特に詳しく述べるのは筆者の使用素材と同じ「紙」と「岩絵具」を用いた作品である。その中でも、同じ素材を用いたとしても、画面上での構成状態によっては透明な感覚を得たり逆に不透明に見えたりすることを、歴史的な背景も踏まえて述べていく。

第 3 章では、結果的な位置合いの〈透明さ〉からは一歩下がって広く見渡し、そもそも筆者の絵というものがどのようにして始まりどう続いていくのか、その生成の過程について考察し、次の展開に繋げるために現状の問題点を洗い出す。

第 4 章では、筆者の絵が〈透明さ〉を有するに至る条件を更に明確に捉えるために、制作と考察とを並行的に行い、「平面の中の空間性」と「絵画空間の透明さ」とを筆者がどのような理由をもって関係付けているかについて、その内実をより本質的に述べることを目指す。

# 第1章 絵画の性質

## 本章の目的

第一章では、平面作品全般における具象絵画と抽象絵画の定義を元に筆者の作品を振りかえり、制作過程における問題意識の変遷とそれに伴う画面の様相の変化―具象から抽象への移行を見直す。そこから、自作の画面に見られる平面の中の空間性とはどのようなものかを分析し、作品の総体から得られるイメージとしての〈透明さ〉に関する考察を始める糸口としたい。

## 第1節 絵画の性質―具象絵画と抽象絵画

### 1-1-1 絵画における具象と抽象

世界中で一日にいったい何枚の絵が描かれているのだろうか。このような設問に確実なる正答というものは無く、どんなものを絵であるとするかによって、回答はその射程を様々に変えるだろう。信仰と深く結びついていた時代から、絵画はその長い歴史の中で何度も伝統からの飛躍を成し、危機を迎えては復活を繰り返してきた。何もないところから素材を集め、作品に至らしめるまでに、どんなことを達成していれば絵として、絵画として成立するのか。新たなメディアが次々と開発される現代においてなお、描くことをやめない画家たちによって絵画は模索され続けている。

一口に「絵画」と言っても、現在その内実は非常に細分化している。範囲を限定し、ある一つのジャンルのみを取り出して見てみても、数えることが意味をなさないほどに多様な絵柄が展開している。更にそれぞれのコンセプトを突き詰めて見ていけば表現内容は画家個々人の領域へと枝分かれしていくが、ここではそういった子細な分類から一步引いて、今一度全体を見渡してみたい。すると、絵画表現の領域内に見られるある傾向を大きく二つ挙げることができる。具象絵画と抽象絵画である。これらは絵画全般に対して明確な二つの区分けを施すものではなく、あくまでも傾向に基づいた分類だ。両傾向の間には緩やかで豊かな幅が存在し、各絵画はその広大なフィールドへ縦横に分布するものである。

具象絵画とは、静物画や人物画などに見られるような、実際に存在するもしくはそう想像されるような事物の再現的な描写をもって表現したものであり、反対に、抽象絵画とは事物の再現的な描写ではなく、絵画から特定の性質や状態―たとえば点や線や面、色彩などを抜き出して思考の対象とし、表現に用いたものである。本来的には、具象絵画は現実をある視点から見つめた姿を描くという点では事物を抽象化して利用したものといえるし、抽象絵画

の中には具象的な現実世界に端を発しているものもあるから、具象と抽象とは簡単に二分できるものではないのであるが、しかし膨大な数の絵画を分析的に見ていくためには多少の見分けを要する場合もあるため、ここでは一種の傾向として扱う。

さて、具象絵画と抽象絵画について簡単に触れたが、筆者の作品も例に漏れずこの具象と抽象の入り混じるフィールドに立っている。《2015.9~2016.1 穏当な二者》(図 1) を見てもわかるとおり、筆者の近作は紛れもなく抽象絵画であるが、数年前までは《ピスタチオ》(図 2) のような具象傾向の強い作品を描いていた。次の項より、筆者の過去作を振り返って、具象絵画から抽象絵画へ移行する道のりを辿ってみたい。



図 1



図 2

#### 1-1-2 移行可能な具象と抽象

《ピスタチオ》(図 2) は学部 4 回生時の作品である。一見して、机や洋ナシといった品物が描かれているのがわかる。この当時は写生から本画を描き起こすという日本画科の課題の延長線上にある方法をとっており、自主制作においてもモチーフの描写に重点を置いて、写生をしてから絵を描き進めていた。ところが、いつしかその方法を用いて描きあがった作品が自分の絵でないように見えるとといった違和感が芽生えた。それもそのはずで、筆者の興味は「モチーフのこと」ではなく、素材の色と形と質感同士の画面上における相互関係性というような「画面そのものから見えること」にあった。興味の方向性からみれば、図 2 などは机・洋ナシ・青い器・ナッツ類を描こうとするのではなく、大きな台形・黄色い球形・青い球形・白っぽい正方形をどうやって描くかを考えればよかったにも関わらずだ。つまり、何のモチーフを描くかばかりを気にして、自分にとって優先すべきものを間違えていたのだと、今ならそう説明できる。

この違和感を自分なりの問いに置き換えなければならないと考え、制作方法を変更するこ

とにした。当時、違和感に抗って自分なりに描こうとしても、目の前にモチーフがあるとそれに引っ張られてしまい、画面にとって必要な形や色や質感の関係性をより反省的に見られず、自身の造形面の弱さについて強い懸念があった。ならばいっそのことモチーフの設定を現実にも画面にも無くそうと考えた末、まず事物の再現的な描写をやめ、次に「何が描いてあるか」がわかるフォルムを避けるようになった。すると、それまでモチーフの存在によって成り立とうとしてきた画面は、当然ながらフォルムや色彩のバランスを取れず無秩序に陥った。具象的な表現から抽象的な表現へと移行するなかで、はじめはただ漠然としていた違和感は「どうしたら描いたもの同士が互いに有効に機能して自分の絵になるのか」という問いに姿を変えた。この問いを進展させていくには自身の造形感覚を研ぎ澄ましていくほかなく、必然的に懸念の克服を迫られることになった。

具象的な表現から抽象的な表現へ移行したと言葉で示すのは容易であるが、具体物を描かなければ即抽象絵画ができるのかということそうではない。筆者の制作においても、具象の領域からより抽象傾向の強い方へ「向かっていく」期間があつてのち、ようやく抽象の領域へ入っていったというのが実際である。

移行を開始した当初を第一段階としよう。突如として完全に理念的な抽象絵画を描くのではなく、これと決めた具体物をモデルにしては特定の情報（部分的な色彩や、形状から得られる雰囲気的なものなど）をもらってきて絵の具によって物質性を与え、画面に落とし込むということから始めた。《テンとシン》(図3)は、トマトとアボカドからその形状を抽出し、構図の契機にして描いていった作品である。これに続いて、モデルを特に設定せずに絵を描き始めることもあったが、《訊く》(図4)のように最終的には具体物を多少想起させるような色と形によって画面構成の展開を収束させることもあった。

モチーフを描かないことは筆者にとって「絵画とはこういうものだ」というような思い込みからの解放であったが、同時に、描き込む形や色彩に寄る辺がなくなるということでもあり、実際に行うにはとても厳しいことであった。なぜなら、筆者には経験に基づく形象の引き出しの数が少なく、真っ白な画面を前にいざ描き始めようとしても、どんな形をどんな色で、どんな質感をもって描いたらいいかわからなかったからだ。筆を持って絵の前に立っても「正解の形」や「正解の色」など一向に判断できなかったが、唯一、自分が描いたものの落ち着きの悪さ、見心地の悪さだけがわかった。それはつまり、色彩が画面にとって適切な面積と相貌を持って置かれていないために画面全体の色価に対する有効な作用をもたらしていないとか、複数の形象同士が適切な関係性に置かれていないために求めている空間性を表出できていないということだ。そういう時、画面はただただ規定材のままであり絵になっていないのだが、不足があるのは手先の技量ではない。未だ現れていない、けれどもこれから一筆ごとに広がっていく絵画空間を想像し、かつ筆を置いたところから随時情報を更新して絵画空間を詳細に生成しようとする意思の不足である。その意思はただ一筆の精度のみに集約されるものではなく、以前の筆致と最新の筆とを良く関係付けようとする、制作期間全体に一貫した連続的な関わり方として重要なものである。

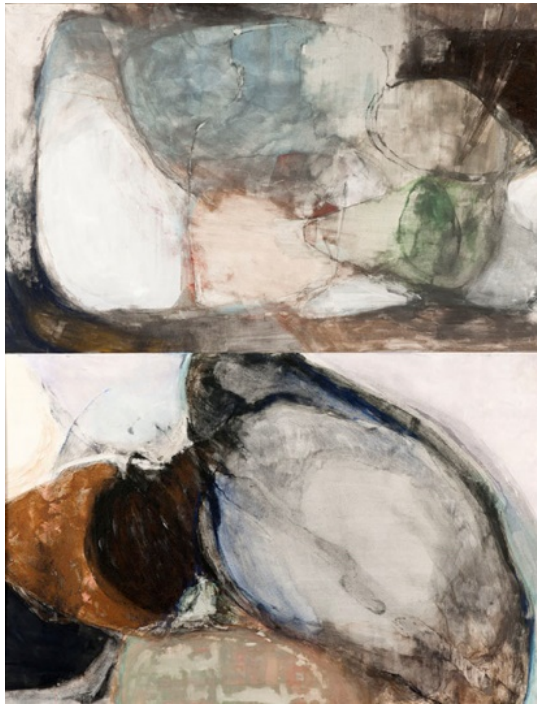


図 3



図 4

さて、今でこそこのように解釈するのであるが、学部生の当時この問いは果てしないものだった。それには、制作経験という描くことによってのみ得ることができる知識をゼロから積み重ねていくことでしか解決はないと思われた。そこで、自分にとって必要な知識を入れなおすために、学部頃から習慣的に行っていた制作工程を全て見直し、自分の意思に基づいていない制作行為がないか洗い出した。すると、支持体であるパネルから出発して、筆者が現段階で考えようとしている部分的な形や色彩よりも前に、画面を構成する要素がすでに二つ入り込んでいることがわかった。水干絵の具や微細な粒子の岩絵具で行う地塗りと、その下の基底面である麻紙だ。

地塗りとは岩絵具の発色を助けるものとして有効な一つの手段である。全体に同一色面で地塗りを施すと、その色をベースに全体の諧調が整って画面の色彩に一体感が出やすくなる。言い換えれば、地塗りの時点で基底面の上にすでに一つの面が成立するということであり、その後はベース色という情報が付加された状態で形象を考えることになる。加えて、麻紙という基底面自体、上に載せていく岩絵具とは違った質感と白い色を持っていることからしても、画面構造の第一層目であることは間違いない。言ってしまうと至極当たり前のことであるが、木製パネルという物理的な構造体に麻紙を貼った時点で絵画は開始されている。この時、筆者はなぜだかこのことを痛く実感してしまった。工程を踏んで描いた終着点に絵画があるのではなく、画面に絵画が現れる機会は絵を描こうと意思を持った瞬間から制作期間を通して遍在していることに自分の絵を見出す可能性を感じたからだ。



そこで、自分でつくり始める前に自覚無く用意されてしまうものは可能な限り最小限に抑えたいと考えた。—カジミール・マレーヴィチ（Kazimir Malevich）やフランク・ステラ（Frank Stella）を思い出してみよ、もしも画面全体に絵の具を置くなら発色のことに限らず、全面に同一色を置くときに発生する形や質感のことを踏まえるべきだ。もっと最初から可能な限り自覚的に制作しなければならない。日本の中だけを見ても、すでに現代絵画史上には、絵画という制度に対する問いかけとしてキャンバスの後ろの木枠を露出させた小林正人<sup>1</sup>の作品（図 5）や、枠以外の支持体をなくし、天井から吊るすことで平面を立ち上がらせた中西夏之の仕事（図 6）がある。私の絵画はどこから始まるのかということ、現段階では麻紙の白からなのではないか。地塗りは、地塗りによる発色が必要な色のところに、その形の分だけ置けばいい—そう考えて、地塗り工程の一切を取り除き、絵画の造りの基礎として麻紙の種類を選んで、自覚的に考えた形の分だけ直接岩絵具を置いていくことにした。



図 5



図 6

さて、形象の引き出しも少なく、形象の役割も理解し切らないままに描いていると、やはり失敗作が多くなる。形に対する色や色に対する質感というような部分的かつ個別的なところでさえ、効果的に機能していない箇所は見てすぐわかる。もっと広く見渡して、形象と形象同士の関係がうまくいっていない様子が目に入れば、画面全体が絵になっていないことも

<sup>1</sup> 小林正人は、木枠にただキャンバスを張った白い画面の状態の時点で絵画は既に完成してしまうとした。木枠とキャンバスと絵の具をひとつのものとするために、キャンバスを張ることと絵の具を加えることを同時に行った。

小林は自作に関してこう述べている。「皆さんが普通に何かやったら、それは必ず造形的になるんだよ。非造形的にするというのは、無意識でやったら非造形にならないよ」（p.89）「だから、白いキャンバスの状態から始めたら、『造形』か『反造形』にならざるを得ないということじゃないかな。つまり、『非造形』になりっこないということなんじゃないかな。ばらして初めから、ゼロからやらないと。造形も半造形も同じわけでしょう。大して変わらない。それは、ある絵画の空間の中での存在の仕方を損なうんだよね。だから、自分としては非造形にしないといけないんだけど、でも、何かは描きたい。それでああなっているんだよね。」（pp.89-90）オープン・ディスカッション「小林正人の絵画」宮城県美術館（和田浩一／後藤文子）『小林正人展 図録』宮城県美術館，2000



すぐわかる。しかし正解は依然としてわからない。このように、「制作行為の結果としての絵」に対して反省的な姿勢が強くなるに従って「自分がたどり着くことのできない絵」は「絵画」として理想化されていった。一般的に言う作品領域という意味に加え、筆者の理想が含まれたこの「絵画」に対して更に興味を引かれ、疑問を持ちながら懂れるようにもなった。そういった心境の変化から、制作は次の段階へ移る。



図 7



図 8

第二段階では、第一段階で行っていた形や色の組み合わせ云々という部分的な試行錯誤を画面全体に向けた。より抽象性を高めようとして基底材に正方形のパネルを用いることが増え、部分的な形象が画面全体に対してどのような役割や影響をもってそこに描かれなければならないかを考えるようになった。特に岩絵具という素材を使うにあたっては、ついその粒子感に頼って必然性なく（色が合わないまま・形が決まらないまま）使用してしまいがちであったことを反省し、他の箇所や画面全体との関係性において必ず呼応し合うものが必要だとした。

そういった考察の元に描いた《Oct.11、君を描くにはどうしたらいいだろう》（図 7）は、線的な要素を多用して、画面の中に膨らみやへこみが現れるよう、自分は空間の形状に沿って筆を当て、なぞっているのだと意識しながら画面を作った。線と線同士の関係性を考慮し始めると、画面全体に視線が循環する構図を求めるようになった。次に《照射》（図 8）の制作時期ではモデルの設定が無くなり、完全に無対象で絵を描くようになる。そして、この時は空間の形状をなぞる意識もなく、寒天のような透明な立方体の中に手を突っ込んで、絵の具の粒子や筆致を筆先から置いてくる感覚が頭を占めていた。この状態は、方法論だとかまず描いてみるだけ描いてみるというような力技で抽象絵画へ向かっていた筆者に、「自分が今実際に向かい合っているのはただの平面ではなく、平面の中にある抽象的な空間性であ

る」という感覚や実感がついてきたとのだと考えられる。

その後は少しずつ、僅かながらもそれまでの経験の蓄積が功を奏し始め、形象が画面の中で成しえる役割をより自覚的に扱おうとするようになっていった。加えて、「私の絵画はどこから始まるのか」という第一段階で生じていた問いに対する回答として、当初は麻紙の白からだとしていたものを、麻紙を張る木製パネルの形状からだとするようになった。以降、制作は第三段階へと移行する。

第三段階では、画面における形象の役割を自覚的に扱うために、筆者が「絵画要素」と呼んでいるものをつくり始めた。頼るものが無いのなら、自ら形象の寄る辺を作ろうということである。

ここで言う絵画要素とは、「画面を構成する役割」ごとに他のまとまりと分けて考えることのできる、色と形と質感を持ったひとまとまりの形象である。点のような筆致一つのみのものから、点・線・面などの筆致の複合的な集合によるものまでその形態は多様であり、また、部分的であったり全体的であったりと様々な仕方で画面に配置される。絵画要素の「画面を構成する役割」は画面のその矩形によって喚起されることが多いが、逆に絵画要素が画面そのものを規定することもある。また、ひとまとまりとして個別的に効果を発揮するものもあれば、他のまとまりとの対比もしくは並列等によって働き出すものもある。

また、絵画要素という名称にある「絵画」とは、本論の場合、視覚的かつ仮想的に空間性を見出すことのできる総体を有した平面作品のことである。筆者の求める空間性を表出するためには、画面上の複数の形象同士に適切な関係性を与えなければならない。それは、「視覚的かつ仮想的に空間性を見出すことのできる絵画空間を詳細に生成しようとする意思」と「一筆ごとに広がっていく絵画空間を想像し、かつ筆を置いたところから随時情報を更新して、以前の筆致と最新の筆とを良く関係付けようとする連続的な関わり」によってこそ実現されるものである。

たとえば、この項の冒頭に掲載した《2015.9~2016.1 穏当な二者》(図1)はこの第三段階に入ってから作品であるが、この作品に配置した絵画要素は以下の通りだ。要素ごとに番号を配置し、指し示したのが図9である。



図 9

- ①紙の白い地に仮想的に見る透明な空間性
- ②虹状の帯
- ③様々な角度に打たれた筆致群
- ④比較的長い筆致群
- ⑤黒い線による構造体
- ⑥垂らされた垂線
- ⑦垂線の先端にできる絵具溜まり
- ⑧斜線（黄色・染み出しから始まり、画面の縁まで届く長さ）
- ⑨③の筆致と筆致の隙間を埋める、最背面的位置へのベタ塗り
- ⑩画面中心部にある、オブジェ化された筆致  
（⑨のベタ塗りと同じ色。⑩の端と端が繋がりだすと⑨へ移行する）
- ⑪虹状の帯の立体性を示唆する水色の補助線
- ⑫斜線（白色・染み出しから始まり、短い）

①から⑫の要素は図 1 の作品を形成するものである。これらを他の作品に転用するにあたって更なる精査を加え、各要素を特徴ごとに整理してみると、現段階で他の画面にも転用可能な絵画要素は以下の 5 つである。それぞれの末尾についたカッコ内は、前述した 12 個の絵画要素の中でこれに対応しているものの数字である。

- ・紙の白い地に仮想的に見る透明な空間性 (①)
- ・帯のような形状に則った描き込み (②)
- ・筆致群 (③④)
- ・構造体を示唆する描き込み (⑤⑪)
- ・前面と背面の局地的入れ替え (⑨⑩)

こういった、画面に対する役割と形態が合致したひとまとまりの形象としての絵画要素は、言わばパーツである。パーツを揃え、要素同士に呼応の関係をもたせるように画面を作っていくこの方法によって、空間性に対するアプローチは以前にくらべ飛躍的に行いやすくなった。第一段階では画面の部分的なところに固執していたが、この時から平面の中の空間性に目的をもって向かうようになり、手中のパーツをどのように組み立てていけば筆者の狙う空間性が得られるかを考えるようになった。

空間性に合わせてパーツが能く組み立つことで絵が成立するというならば、では筆者が狙う平面の中の空間性とは何か。それは、絵を視る人の視覚にとって自然に捉えられ、現実空間の重力の法則や人の認知能力に従った視覚的な気持ちよさの組み込まれた、しかも平面性を捨てることのない絵画的な空間である。筆者が生きる現実空間で何気なく起こること―物が机に置いてあるように見えること、木が地面から生えているように見えること、人が立っているように見えること―これらのことを本当にそう見えるように描くのは、少なくとも筆者にとっては非常に難しい。平面の中の空間性（事物による凹凸ではなく、空間そのもののどこがへこんでいてどこが膨らんでいるか、どこに抜けがあってどこが詰まっているか等）を適切に把握していないと、線一本、点ひとつも、妥当に配置できない。この妥当性は、現実空間での重力の法則を参考に、絵画空間ではイメージの重心をもって図られる。また、空間性についていくら盛り上がっても絵画である限り平面性は回避できない。平面性は絵画という表現媒体に許された独自で艶のある魅力だ。画面の中の複雑な空間が、あるポイントで一瞬平面に引き戻され、また深い空間へと永く泳いで行けるような絵―それは筆者の理想の、第一段階において筆者が辿りつけなかった絵である。

絵画要素の配置に加えて第三段階においては、筆者の制作過程への見直しは麻紙の白を通り過ぎ、パネルの形状に向かう。パネル自体には厚みがある。作品を見ようとするとき、人は画面の矩形のみに集中して向き合うこともできるし、作品の側面や周囲の壁面も視界に入

れて作品と周囲との関係性を見ることもできる。そういった、総合的な視界の中で筆者が望んでいるような平面の中の空間性を実現するには、周囲の現実空間との関係付けも一つの手立てなのではないかと考えるようになった。画面の縦横の比率だけではなく作品自体の厚みも考慮し、絵画という“もの”全体として作ろうという意識が芽生えるきっかけとなった。

### 1-1-3 抽象絵画の性質

では、現代において、抽象絵画として一般に認知されている絵画とはどのようなものだろうか。

広く抽象絵画と言っても、その名称は実に様々な内容の作品群を包括している。一般によく知られるワシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky) や、ピエト・モンドリアン (Piet Mondrian) をはじめ、ロベール・ドロネー (Robert Delaunay)、カジミール・マレーヴィチ (Kasimir Malevich) など、作家名を挙げ始めれば枚挙に暇がない。

抽象絵画の先駆者としてはカンディンスキーがよく知られているだろう。その前駆的な歩みは、クロード・モネ (Claude Monet) の作品《積みわら》における対象物 (積みわら) の不明瞭な描き方に感化され、絵画というものを指向し始めたことに端を発する<sup>2</sup>。モチーフである積みわらを積みわらだと認識できなかったにもかかわらず、興味を一挙に引き寄せられたカンディンスキーは抽象への道を見出した。対象物の再現的描写から解放されて絵画そのものへの探求に入り、その末に、初期の水彩による抽象画を生み出していった。抽象絵画の起源的存在はロシアのカンディンスキーのみならず、フランス出身のドロネー、オランダ出身のモンドリアン、ドイツ系スイス人のパウル・クレー (Paul Klee) にドイツ人のフランツ・マルク (Franz Marc)、スペイン人のジョアン・ミロ (Joan Miró) 等ヨーロッパ中に点在する。抽象絵画は後にアメリカへ渡り、そこでも膨大な数の作品が作られたことから、20 世紀の画家たちの抽象絵画に対する関心の高さがうかがえる<sup>3</sup>。この芸術運動の熱は日本にまでもたらされ、洋画のみならず〈日本画〉の領域にも波及してくる。

1994 年 O 美術館での展覧会「日本画の抽象」展の図録に寄せられた針生一郎の評論によると、抽象美術を主軸に制作活動を行う作家が集まった国際的なグループとして 1931 年のパリで結成されたアブストラクシオン・クレアシオンが刊行した機関誌創刊号「Abstraction-Création, Art Non-figuratif」において、抽象絵画は「非具象とは、説明的・挿話的・文学的・自然主義的な諸要素を一切排除した純粋造形の開発をいう。抽象とは、そのうちある作家たちが、自然の諸形態の漸進的抽象によって、非具象の観念に到達しているものである。創造とは、別の作家たちが純粋に幾何学的秩序の観念により、または円・面・線といった通常抽象とよばれる諸要素だけの使用により、直接に非具象に到達しているもの

<sup>2</sup> 土肥美夫『抽象絵画の誕生』株式会社白水社、1984 年、pp.30-39

<sup>3</sup> Heinrich Lützel, 西田秀穂訳『抽象絵画一意味と限界』株式会社三陽社、1973 年、pp.19-21

である。<sup>4)</sup> (p.4) という分類の定義をなされている。この定義自体は後の時代ごとに変遷を経ており、抽象絵画と聞いて現在にイメージされるものと完全に等しいというものではないが、20 世紀絵画史の大きな流れの一つを形作る画家たちとその取り組みを理解する上では助けになるものだろう。

抽象絵画の概念自体は日本にとっては海外からもたらされたものである。一方で、日本を含めた東洋の伝統的絵画は、そもそも潜在的かつ本質的に抽象への造形志向を持っているという見方もある。針生は、東洋絵画は「もともと描線や筆触を中心として対象の形態とともに宇宙の理法をさぐる」(p.5) ものであり、「ルネサンス以降の遠近法的リアリズムの限界を自覚した西洋人が、東洋芸術全体を抽象的と感じてそれに学ぼうとしたのも、彼らにとっての必然性は理解出来る」(p.5) としている<sup>5)</sup>。

「抽象絵画」の枠組みが形成される過程を問題にするのであれば、概念が発生した周辺の年代における美術の動向について語るべきであるが、絵画空間の構成原理について述べようとする本論のような場合にその観点は適当ではない。これから、抽象絵画という範疇にはどんな性質をもった作品が含まれるかをみるため代表的なものをいくつか挙げたいと思うが、挙げる作例には近世以前の東洋絵画を含む。なぜなら東洋絵画は、現実空間を抽象化する度合いが極めて高いものであるからだ。

西洋であれ東洋であれ、具体物や現実空間で起こることを平面に描くときには、現実（三次元）空間からの情報を抽出し、捨象し、抽象化を行うことによってこそ、二次元の表現に置き換えることが可能になる。西洋画と比較した場合の東洋の伝統的な絵画をみると、限られた色数の絵具によって描かれる表現は平面的であり、抽象を超えて造形が付加され装飾的でもある。面を分割せず、少ない筆致で対象の形を描きぬいて得られる造形性が、光の当たる面を細く段階的に追うことで光学的・科学的なリアリティを追い求めた西洋の伝統的な絵画表現とは趣の異なるものであるのは当然だ。制作の過程に元来組み込まれている抽象性に注目し、西洋の抽象絵画と同様に、東洋の絵画もその特質を問題にしなければならない。

抽象絵画の性質を述べていくにあたってはまず、現実空間またはその中の具体物に対する観察を発端としている作品を挙げる。それは具体物の形態を解体させる、融解させる、または新たな形態として展開させるなどして画面のイメージに落とし込んだ表現である。木の形態から抽象的な画面を発展させていった初期のモンドリアンなどは、対象を抽象化する度合いが作品ごとに徐々に高まっていく様子を段階的に見ることができる。また、大陸の壁画や水墨画、日本のものでは主に明治期以前の伝統的な絵画において、描かれているものは動植物や風景などの具体的な事物でありつつその表現に高い抽象性を見ることができる。

たとえば、油絵の具やアクリル絵の具など、色数が豊富で明度や彩度を比較的に変えやすい

---

<sup>4)</sup> 針生一郎「日本画の抽象おぼえ書き」、天野一夫『日本画の抽象-その日本の特質』品川文化振興事業弾 O 美術館、1994 年、p.4

<sup>5)</sup> 針生一郎「日本画の抽象おぼえ書き」、天野一夫『日本画の抽象-その日本の特質』品川文化振興事業弾 O 美術館、1994 年、p.5

絵の具を用いて描く写実的な具象絵画の、その形象における「形」は「色」と同時に決まっていけるものだとしよう（ここでは「質感」を無視する）。印象派の画面における「形」は、描かれるものというよりも「色」によって見分けられるものといった方が感覚としては近い。こういった「形」と「色」の関係性の有り様について述べるならば、東洋絵画は「色」の種類数が限定されていることによる捨象度が高いと言え、現代の我々の眼には平面的なようにも映る。しかし、この場合の平面的な見え方は決して描写の未熟さによるものではない。描かれているものをよく見れば、なかには具体物を正確に観察した「形」を持つものもある。「色」の高い捨象度と、具体物の特徴を捉えた「形」が合わさって形象となる時、色数の制限によって「形」に大幅なデフォルメが起こる。それが東洋絵画に見られる造形の高い抽象性となっているのではないか。このことは、初期のキュビズムが、ある程度具体物に則した段階的な色の塗り方を残したまま、「形」を歪曲・変形させることによって空間の構成方法を探っていったこととは対照的にもみえる。

抽象絵画全体をみる位置まで話を戻そう。抽象絵画の性質として次に挙げられるものは、対象となる具体物の無い、抽象的な理念による作品である。その中でも、幾何学的抽象の極としてはマレーヴィチが、続く者としてモホイ＝ナジ（Moholy-Nagy László）やベン・ニコルソン（Ben Nicholson）が挙げられる。次に、目をつぶってドローイングを行ったサイ・トゥオンブリ（Cy Twombly）のような、描く人間の身体性を問う制作や、李禹煥が刷毛と岩絵具によってそうしたような、行為の繰り返しによって画面を構築するといった画家の身体性・行為性に着目したものがある。次に、絵画の先に素材以上のいかなる象徴も置かない、絵画そのものとはなにかを模索し呈示する自己言及型のものもある。ロバート・ライマン（Robert Ryman）は絵画の構造にまつわる幾多の要素を必要最低限まで排し、ペイントの痕跡による画面構造の明らかなさがそのまま作品となるような仕事を示した。中西夏之は、細く円弧をえがく形状の棒をある一点で画面に接地するように取り付け、弓なりの棒の両端がその接地箇所を起点に画面から徐々に浮き上がる姿をもって絵画自身の平面性を浮き彫りにした（図 10）。最後に挙げるのは、平面の中に透視図法とは違う種類の空間性を生成したものだ。バーネット・ニューマン（Barnett Newman）やマーク・ロスコ（Mark Rothko）の作品を思い出していただきたい。構図的に縦の要素が強く且つイメージの重心が上部にあるものに対して、見る者は空間的なものを見ている感覚を抱く。また、カラーフィールド・ペインティングに挙げられる作品のような、人の身体の数倍も大きな画面に渡される広い色面は、人の視野いっぱいに色彩を呈示する。通常ならば物質性に跳ね返されるであろう人の視線は、色彩によって奥行きへと誘導されるのだ。

これらのように、20 世紀初頭に抽象絵画が興って以降、様々なアプローチから制作が試みられ、作品が創生されてきた。





図 10 ①



図 10 ②

以上に抽象絵画についての性質をいくつか挙げたが、では、筆者の制作と作品はどのような性質にあるものだろうか。筆者の制作上、自覚の元に行っているのは「絵画とはどんなものか」という問いかけであるので、これが絵画だと思われるものを絵に描いているとすれば、作り方としてはトートロジー的側面が強いといえる。しかし、完成した作品そのものは絵画として自己言及的な様相をあからさまに呈してはいない。つまりここで説明する自己言及性とは、筆者がロバート・ライマン（Robert Ryman）の仕事から受けた影響（画面と向かい合ったときに「〇〇を描く」ではなく「絵画とは素材の集合であり、タッチの集散や累積によって作られる」と考えて筆を動かす、という意識を保った対峙の姿勢）を絵画制作に利用しているということであって、筆者の作品そのものを言い表すものではないことは注意しておきたい。また、それに加えた性質としては、平面のなかに透視図法とは別種の空間性を生成することを目指したものである。近作は自身の上背よりも大きな作品を多く描く傾向にあり、空間性を表出するための一手段として作品のスケール操作という回答を選んでいるともいえる。これらのことから、先に記述した抽象絵画の性質のなかでも後半に挙げた二つ、絵画とは何かを問いながら描く自己言及型と、平面の中に透視図法とは違う種類の空間性を生成したものの範疇に当てはまるだろう。

では、自己言及的に、どんなものを「絵画」として絵画を描いているのかを考えてみよう。筆者は絵画制作を麻紙の白や支持体の厚みを設定することから始めており、現状、絵画の「矩形」は保ったままだ。つまり、「矩形」を絵画の最も基本的なアイデンティティだと見做しているということだ。このことは、言葉にすると至極当たり前のことのように思える。しかし実際は、描く者にとって恐怖の感覚さえも湧きかねない事象ではないだろうか。具体的な事例に置き換えてみよう。たとえば、パネルに麻紙を貼っただけの画面を前にしても、眼はそこに、すでに仮想的なある種の空間性があるかのように見てしまう。筆者は、そのようなまだ何も描いていない白い画面を前にすると、まるで飲み込まれるかのような感じを得るこ



とがある。描き始めた途端、うまくいけば、矩形の麻紙の中にあるかのように見えた空間感  
は一度消え去り、描画によって新たに別種の空間性を見出せるようになる。あるいは、最初  
期の空間感を維持したまま描画と組み合わせることによっても、新たな空間性を築くことが  
できる。筆者が本論で試みているのは後者のアプローチ方法であるが、うまくいかなければ  
ただ絵具で汚されただけの四角い画面が残る。では描かないまま置いておけばもうそれで空  
間性を有した作品になるかというところではなく、筆者が理想とする絵画は、あくまでも描  
かれることによって真っ白の矩形よりも更におもしろくなった一空間性にその画家独自の  
質が与えられた画面でなければならない。

筆者が自作において呈示する可能性のある絵画空間の質とはどんなものかというところ、透視  
図法的な奥行き表現とは別種の、〈透明さ〉を有した空間性である。〈透明さ〉のある空間性  
とは、描く対象物に因らず、紙や岩絵具などといった作品を形作る素材と向き合うなかで生  
成されたものだ。たとえば筆者が画面と対峙する中で体感する、例えるならば透明で立方体  
的な寒天に手を入れて描いているかのような感覚のことや、絵を視る人が筆者の作品を見た  
時に透明感を見出すといった、イメージの契機を備えた画面そのものの質だといえる。なお、  
ここで言う透明感とは、たとえばある種の風景画などに見られるような絵の中のモチーフを  
取り巻く大気の清澄さあるいは精度の高い望遠の感じなどのことではなく、素材の相貌や要  
素の配置によって起こる、まるで素材が透過し視線が画面の奥へと通り抜けるかのような見  
え方のことである。

次に、筆者の作品におけるこの平面の中での空間性について、さらに具体的に見ていき  
たい。

#### 1-1-4 平面の中の空間性

平面の中の空間性とは、言わずもがな視覚を経て認識されるものである。作品の空間性につ  
いて他の鑑賞者からの指摘を挙げることは、作品から得られる視覚的な現象が筆者の視覚  
世界においてのみ起こっているのではない、「他者と共有可能な物事」であることを示すだ  
ろう。

自作に対する他者からの指摘はこうである。比較的絵の具が薄塗りのためか「透けていて  
抵抗感が弱い」「乾いた世界だ」だとか、要素の配置的に「無重力感、浮遊感がある」とか、  
さらには「(色の塊を指して) 移動してきている途中のようだ」と見る人もいた。また、作  
品の総体から得られる印象に「透明感がある」という感想もあった。

他の鑑賞者が筆者の作品を見て語った言葉は、一見それぞれに関連性が低いように思われ  
る。しかし、興味深いことにこれらの感想は、ある一人の建築家の著書において解説される  
ある種の平面作品の特徴に符合する。それが、平面作品における、イメージとしての「空間

的世界あるいは宇宙的世界<sup>6)</sup>である。

耳慣れないこの言葉を提唱したのは建築家且つデザイナーの矢萩喜從郎であり、その著書『平面 空間 身体』では、空間的世界・宇宙的世界に平面的世界を加えた三つの分類に関してそれぞれのイメージが喚起される際の画面の実際的な状態を分析し、イメージから得られる感覚について語っている。

人の眼は、何も描いていない真っ白な紙をただ見たとき、あくまでも平らな白い紙として見る場合と、ただでその紙面の中に奥行きを想像し空間の感覚を得る場合とがある。矢萩によれば、「空間的世界」を語ることとは、物質的な厚みがそれ程無い紙や布などの素材に、イメージとしての奥行きがどれ程あるか—どれ程感じられるかを語ることであるという。反対に、「平面的世界」は画面の縁である「枠」とその中の形象の並べ方に緊張感を持たせることによってうまれる強い「張り」から起こる奥行きの遮断が特徴であるという。

平面的世界の特徴は描かれる輪郭線の明瞭さであり、線と線の間の空白に対してつい奥行きを見ようとする眼を、その輪郭線によって同一平面上に引き戻す。輪郭線の明瞭さ<sup>7)</sup>は、三次元世界を平面的世界に置き換えるときに、奥行きをもつ形状の最も際にある(奥にある)部分を一番手前に出ている部分まで引き上げ(あるいは一番手前に出ている部分を一番奥にあるところまで押しやって)レベル差をなくして描き表すということだ。より平面的なものほど、奥行き感の深度のレベル差を均等にする視覚的な契機がたくさん配されており、矢萩はその状態を、テニスラケットの張り詰めたガットのようなグリッドに例えている。たゆんだり膨らんだりすることなく均質・等質化された画面は「張り」があり、そこに緊張感が生まれて奥行きが遮断されるのだ。加えて、平面的世界が有する性質としてヨコ長の見えを持つこと<sup>8)</sup>、不透明性、切迫性、扁平性、有機性、彫塑性、停留性、暖性そして湿性<sup>9)</sup>を挙げて

---

<sup>6)</sup> 矢萩喜從郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000年、p.44

<sup>7)</sup> 矢萩は、輪郭線と平面的な絵画空間との関係について語る中で、「本来ならば輪郭部分は、限り無く曖昧になるが、平面的世界は輪郭が明瞭である。また風景の中に見られる奥行きがある空間でさえ、前方に吸引され(あるいは後方に押しつぶされ)、奥にあるものも手前にある事物と同一レベル、つまり着物の絵柄のように、山も手前の絵柄も同一平面上に描かれるのである。」(p.42)と述べている。このとき想定されている明瞭な輪郭線とは、比較的線の太さが太い線だとか、使われている色が濃いか、そういった線の姿かたちをはっきり認識できる見在目をしているということだと思われる。

矢萩喜從郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000年、p.42

<sup>8)</sup> 「ヨコ長の見え」・「タテ長の見え」

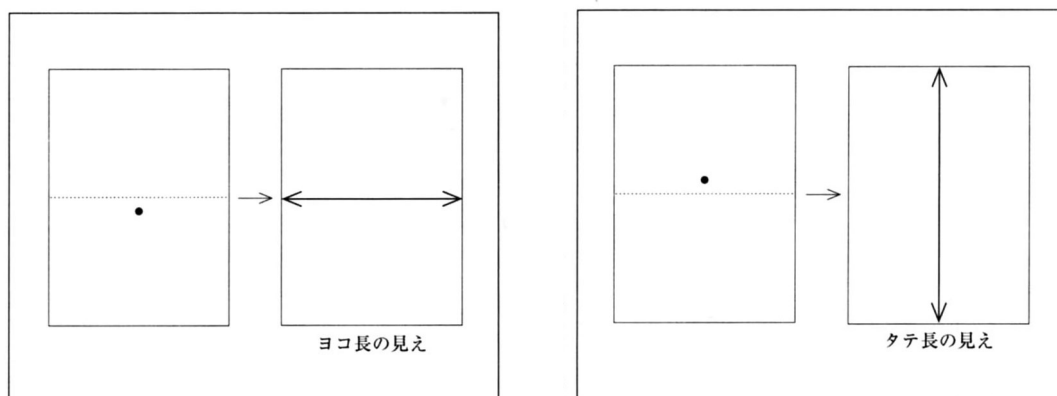
同じ条件下で制作された作品の印象の違い。ここでは、基底面の大きさが同じなのにもよっては作品が横方向に広がって見えたり、または縦方向に伸びて見えたりすること。画面のセンター(下の図では点線部分)より下に点が置かれ重心が下がると画面の印象はヨコ長の見えになり、逆にセンターより上に点が置かれると重心が上がってタテ長の見えとなる。

いる。

一方、空間的世界・宇宙的世界は平面的世界に比べてイメージの重心の位置が高く、不安定感が前提にある。不安定感は、同一平面上にある部分でも場所によって質や位置が違って見えるような知覚を促し、画面に擬似的な凹凸をつけてみせる。凹凸のある空間的世界にはガットのような「張り」は無く、矢萩は、もっと柔らかいシャボン玉のような膜だと例えている。試しに、その柔らかい膜が、画面の奥に設置された強力な吸引機によって後方へ吸引されていく様子を想像してみたい。吸引される度合いが高まるに従って奥行きは増し、いずれ、その膜が破裂したとき奥行きには際限がなくなって、宇宙的世界を示すことになる。言うなれば、画面の様々な箇所がまるで同一平面上にないように見えるのが空間的世界だ。更に、空間的世界が有する性質についてはタテ長の見えを持つこと、透明性、無機性、彫刻性、運動性、寒性そして乾性<sup>10</sup>、宇宙的世界については、際限のない奥行き性、際立った透明性、無重力性を挙げている。

平面的世界と空間的世界、両者の空間性を持つ奥行きの差異について矢萩が用いている解説図を引用してみよう。図 11 は平面的世界、図 12 右側縦一列が空間的世界、図 12 左側縦一列が宇宙的世界の図解である。平面的世界では画面の縁と画面の中とでレベル差無く要素が敷き詰められ、その空間は膨らむことも落ちくぼむこともない。図 13 はその具体例である。椅子の画像が画面の大きさいっぱいまで拡大され、椅子周辺には余白がほとんど無いように配置されている。椅子は絵画空間の中で画面の縁と同じ奥行きの位置にあり、視線はそれ以上深くへ行かない。

空間的世界では画面の縁が最も鑑賞者に近い位置にあり、ある程度奥行きを設けたのち画面後方で空間を閉じる。宇宙的世界は、画面の縁から以降際限の無い奥行きへと没入していき、その空間は後方で閉じられることなく突き抜けていく。そういった、宇宙的世界の具体例が図 14 である。画面の中、右上に比較的小さいサイズの椅子の画像が配置されている。背景も地面の示唆も無いいため、椅子はまるで白い空間に浮遊しているようである。



両図とも 矢萩喜徒郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000 年、p.49

<sup>9</sup> 矢萩喜徒郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000 年、p.88

<sup>10</sup> 矢萩喜徒郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000 年、p.88

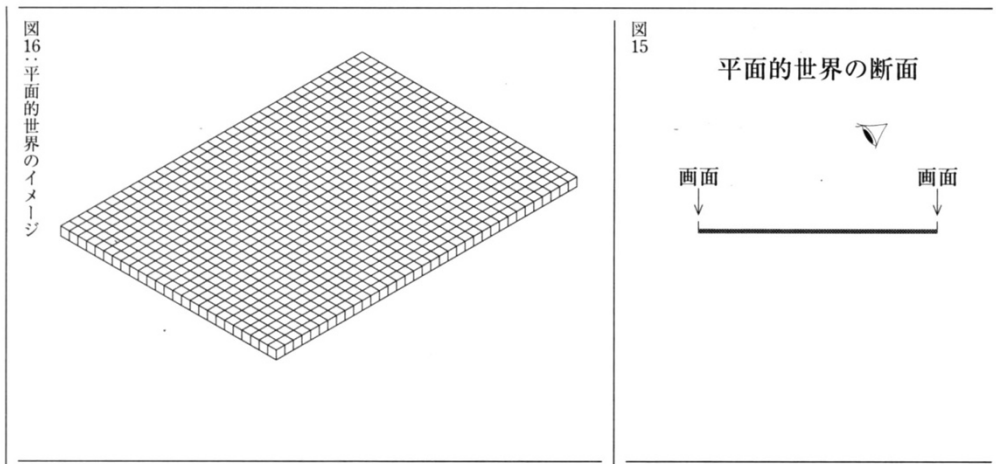


図 11

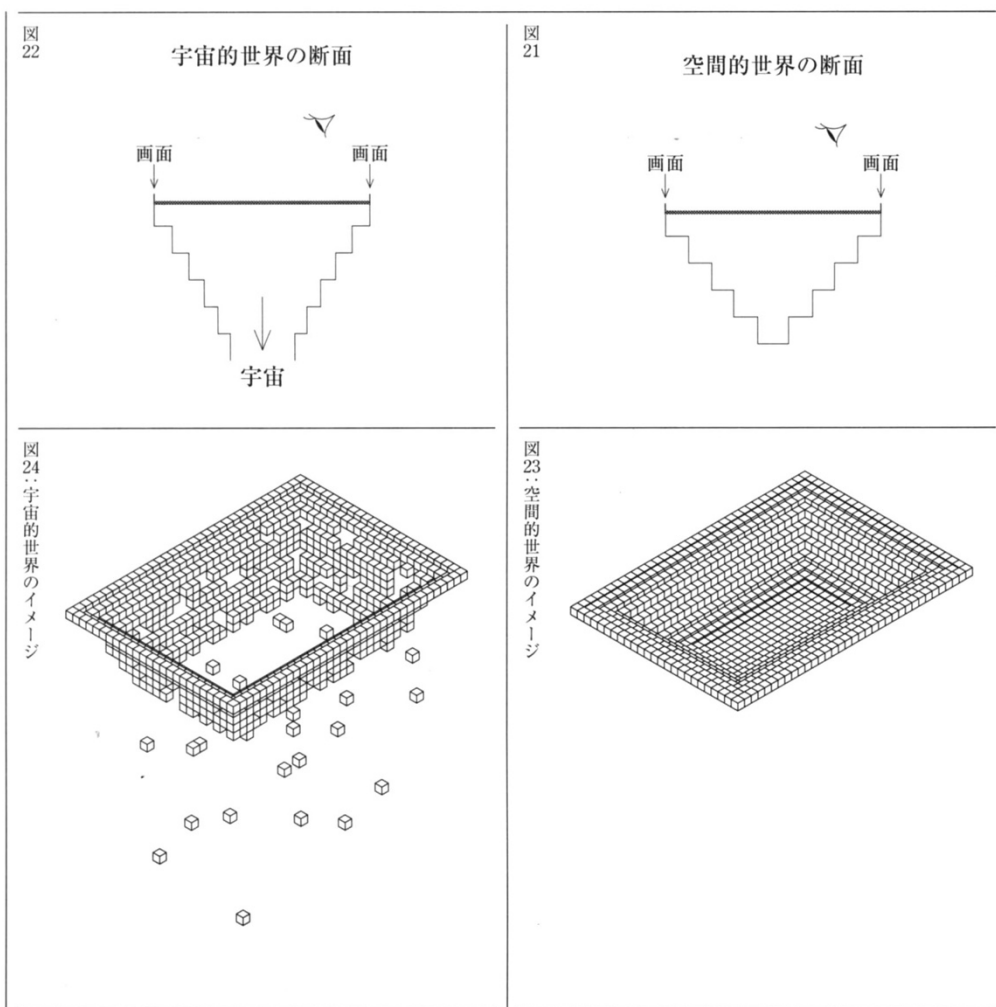


図 12



図 13

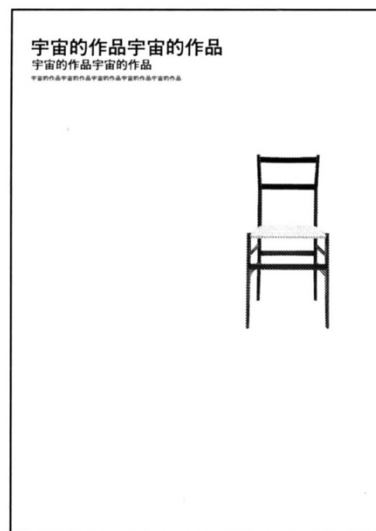


図 14

この矢萩の主張を、筆者の作品に照らし合わせてみよう。矢萩の平面世界に関する解説を読むと、空間的世界・宇宙的世界の性質と、筆者の作品について他の鑑賞者が語ることが、かなりの割合で合致していることがわかる。となれば、鑑賞者が「透明感」という言葉によって筆者の作品を形容していたことにも強い妥当性がある。

筆者は、「理想の絵画」に近づく手がかりとして、絵を視る人にとって、ひいては己の視覚にとって自然に捉えられる画面を探してきた。「自然な」とは「普段見ている現実 に似た」ということであり、それは周辺環境への観察から得た視覚的経験の反映によるものだ。自然な見え方をする画面をつくろうとして揃えた自作の特徴が互いに作用し合い、結果的に画面の空間性に働きかけるような効果をもたらしていたのだ。

また、使用画材の麻紙と岩絵具という素材の質感も、空間的世界・宇宙的世界の乾性や寒性、無機性という性質に合致している。添色材である膠は水に溶いて使うものであるが、岩絵具と混ぜて麻紙に載せ、乾燥させると、水の蒸発と共に眼に見えなくなる。照りが出過ぎることもなく、アラビアゴムで練った絵の具のような凝固した様子にもなりにくい。麻紙に滲み留めのドーサが効いていれば、筆を置いたところ以外に絵具が滲んで広がることも少ない。つまり、限りなく麻紙と塗られた岩絵具だけがあるように見えるのだ。その繊維質な質感のおかげで照り返しの少ない紙と、マットな岩絵具の質感は、反射によって視線を跳ね返すことがなく、画面の奥へと視線を吸収することを可能にする。

また、麻紙の質感はその色との関係性も独特なものである。しばしば、黒は視線を吸収し白は反射する色だと言われるが、言い方を変えれば、白という色は照度の高いものであり、紙の側から絵の具を照らす性質がある。麻紙が持つ、「視線を吸収する質感」と「紙の側から照度を向ける白い色」という逆ベクトルの見え方を同時に引き起こす特性は、筆者が描きながら実感する「画面の透明で立方体的な寒天感」にも繋がるといえるだろう。

そういった性質を持つ質感の素材を使い、現実空間に対応した重力の法則や人の認知能力

に従った視覚的な気持ちよさがあるように色彩と形をあたえ、配置してできるのが、筆者の作品なのだ。

## 第2節 絵画と透明性

### 1-2-1 透明の性質

自作に見られる絵画空間が乾いた世界に見えることやある種無機的な様子が、使用する素材によるものだという事は納得しやすい。また、無重力感や浮遊感、運動性については、絵画要素を組み立てた際に画面全体のイメージの重心が比較的高い位置に来ることによる作用であった。では、「透けている」とか、「透明感がある」と見られるのは、果たしてそういった「要素の配置」的な理由だけによるのだろうか。いや、決してそれだけではない。筆者の作品が〈透明さ〉を醸す理由をもう少し深く探してみたい。

そもそも、透明とは何だろうか。

透明と聞いて思い出すのは、物質的なことから言えば、水やガラス、大気などであり、言葉から受ける印象としては、澄んでいるとか透けるとか、よく見えるといった内容だろうか。逆に、そのものを透かして向こう側が見えないときには不透明と言う。建物にあるガラス窓とコンクリートの壁を見たとして、視線が通り抜け建物の中を覗くことができるのが窓で、視線が遮断され中を見られないのが壁だ。とは言え、ガラスや水などの透明な物質も、人がその物質を見通す分の距離が増えたり、見る角度を変えてみたりすると、量的に増したその物質独自の色が見えるようになったり、遮光度が増したりする。

色のついたガラス瓶やサングラスなどは、その向こう側が透けて見えるという点では透明の特質に沿っているが、透けて見えた景色にはガラス自身の持つ色がフィルターのようにかかる。この有色透明な状態は、フィルターとしての物質が白い色を僅かにも含まなければ、どんな色でも起こりうる。試験勉強などで、ノートに記した赤い色の文字を赤く透ける下敷きを用いて「消し」、暗記をしたことはないだろうか？赤い透明な下敷きを目の前にかざせば、赤のフィルターによって視覚世界は色相を変えるのだ。一方、赤や緑ではなく白のみが含まれている半透明なフィルターがあるとしたら、そのフィルターは透かして見た景色の明度を変える。白の含有量が高くなっていくにつれ不透明度が増す。ついに真っ白になって光を通さなくなったときには、向こう側を透かすことができなくなる。何物も通さなくなった下敷きはもはやフィルターとは呼べなくなる。

赤や緑、まして白い色もついていない、人の眼には色の見えない透明を無色透明と言う。ガラスの塊のような無色透明なものであれば、物質の境界面で光が曲がることでできる影を見るなどして、そこに在ると判断できる。もしくは、大気で言えば水分のように、内部に含む成分によって起こるいくらかの屈折や反射をもって、太陽光からくる光のスペクトラムを人の眼に見える範囲で示してくれる。

こういった、水やガラス、大気のような物質を想定すると、透明に関してその特質を挙げることができる。その特質とは、一つはそれ自体が人の眼にとって無色に程近く、体質そのものが澄んで見えるということ。もう一つは、体質そのものが澄んでいるからこそ、その中を人の視線が通り抜けることが可能であり、後ろにある他の物の姿を透かし見ることができる、ということである。この特質は、筆者の作品にも当てはまるのだろうか。支持体や基底面に透明なものはない。岩絵具も、層状に重ねて塗ることで上層にある絵の具の粒子の隙間から下の色を覗かせ擬似的に透かせることはあるが、岩絵具自体はどの色もそれほど透けるものではない。粒子が細くなればなるほど、色の明度が上がって被膜力が増す。つまり、筆者の作品における〈透明さ〉は素材的なことではない。現実世界の透明な物質とは存在の仕方が違うものであり、かつ、作品の総体から見ることでできるイメージに因るものなのである。作品の総体からということは、要素の配置だけが問題なのではなく、質感や色彩とも相まった作品総体としての在りようなのである。

#### 1-2-2 不透明な絵画と透明な絵画

ところで、こうした絵画空間の透明感や透明度といった見方を絵画全般にも当てはめることはできるのだろうか。絵画作品全般を大きく、視覚的に透明感が見られるものと、不透明感があるものとの二つに分けてみよう。そこからそれぞれ、透明なモチーフを描いている／透明なモチーフを描いていない（そもそもモチーフを描いていないものも含む）に枝を分ける。更にそれぞれの項目から、使用素材が透明／不透明かを分ける。すると、図 15 のような樹形図ができる。

樹形の末端に番号をふり、一つひとつ作例を考えてみたものの、中にはどんな作品か思い浮かばないものもある。特に①、透明なもしくは透明感のある素材を使い、透明なモチーフを描いていながら不透明な絵画とは、どんなものであろうか。（おそらく単にテクニックの不足によって、平面的であれ空間的であれ絵画空間が成立していないものがここに入るのはないだろうか）

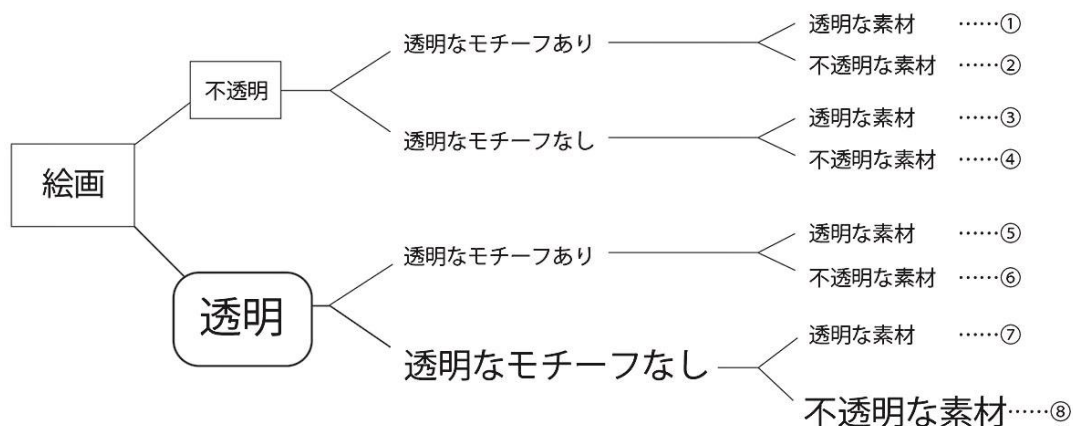


図 15

現代においては様々な溶剤が開発されているため、アクリルガッシュも油絵の具も透明な体質のメディウムを混ぜれば有色透明の効果を得られる。また、不透明な絵の具でも薄く塗ることで被膜力を下げ、下地を透かすことができる。そういった素材的な理由からくる透明さもある。透明なモチーフを描くことで、そのモチーフの箇所にもみ体现された透明さもある。反対に、②のように、透明なモチーフを描いているが、絵の具の物質感が強く出ているために全体に不透明に見えるものもある。ニコラ・ド・スタール（Nicolas de Staël）はしばしば海に関する絵を描いているが、水だと思われる箇所も色面構成的な「形」としての性格が強められてから絵の具に置き換えられているので、透明感とはまた違った印象だ。ド・スタールによって秩序づけられた形と色彩、要素同士の関係性が画面全体に空間的な作用をもたらし、しかし厚く塗られた絵の具という物質性の強調から起こる平面性の強まりもそれと同時にある、という独特の質に見えてくる。④のように、不透明なモチーフを不透明な絵の具で完全に不透明に描いているものとして思い浮かぶのは下村良之助の仕事であるし、ライマンの白い絵のような、透明なモチーフどころかそもそもモチーフというものを描かず、絵の具の物質性・不透明さを前面に出している作品もある。

筆者の作品は、透明なモチーフを描かず、不透明な材料を使用していて、かつ透明感があるという⑧の分類に入る。ここまで述べてきたように、その理由には、「視線を吸収する質感」と「紙の側から照度を向ける白い色」という逆ベクトルの見え方を同時に引き起こす特性を持った麻紙という素材を使用していることや、画面上での要素の配置において透明な印象を得られるような重心の取り方をしていることが挙げられる。しかし、作品はこの二点だけではもちろん成り立たない。その配置している要素自体の色彩や形、質感それぞれの選択や構成の作用全て、つまり作品の絵体によって、〈透明さ〉を喚起しているのだ。

ここまで、主に形象の獲得や平面の中の空間性のことについて述べてきたが、ここから少し見方を変えてみよう。作品総体のイメージから〈透明さ〉を得ているということは、作品



画面に見えている素材の「見え方」が透明感に関与しているということでもある。筆者の作品は現状として、画面上に、岩絵具に加えて麻紙が露出して見えている。岩絵具による形象で画面を埋め尽くしてしまわずに、麻紙の「見え」を維持することは、平面の中の空間性を確保することに貢献している。このことは、不透明な素材を用いて透明感を表出するひとつの手段として提案できるのではないだろうか。

#### 本章のまとめ

この章では、まず筆者の制作を振りかえり、具象絵画と抽象絵画を移行していく問題意識の変遷を辿った。矢萩の著書に述べられた平面的世界や空間的世界、宇宙的世界に関する解説から、平面の中に空間性を見出すためのイメージの見方を得て、そこから引き出される「透明感の表出」という現象を元に絵画全般を俯瞰してみた。筆者の作品に見られる〈透明さ〉は、作品総体から得られるイメージであり、見方を変えれば不透明な素材同士の組み合わせ方によるものでもあった。しかし、この組み合わせとは岩絵具と麻紙という素材に限定されるのか、それとも素材ではなく絵の具によって基底面が埋め尽くされないことが重要なのか、この章内では未確認である。

そこで、第 2 章では、透明感を表出する不透明な素材同士の組み合わせ方について、素材が問題なのか、組み合わせ方が問題なのか、その両方なのかを述べていきたい。

## 第2章 透明と画面

### 本章の目的

この章では、不透明な素材同士の組み合わせによる透明感の表出が、岩絵具と紙という素材に限定されるのか、それとも素材ではなく絵の具によって基底面が埋め尽くされないことが重要なのか、その両方によるものなのか、あるいはそのどちらでもないかを考える。第1章では紙を「麻紙」と書いていたが、麻紙とするとその生産年代が現代の方はかなり限定されるため、この章では様々な時代に通底する素材として「紙」と書くこととする。以下の節より、第一に、岩絵具と紙以外の不透明な素材を用いた透明感のある絵画を確認する。第二に、絵画の中でも岩絵具と紙という使用素材を限定した範囲の中で、形象の姿をとる岩絵具が画面全体を埋め尽くすこと、または埋め尽くさないことが透明感に関与するかどうかをみる。ここで言う透明感とは、素材の相貌や要素の配置によって起こるまるで素材が透過し視線が画面の奥へと通り抜けるかのような見え方のことであり、絵の中のモチーフを取り巻く大気の清澄さなどとは異なるものである。

### 第1節 透明と素材

結論から言えば、岩絵具と紙以外の不透明な素材を用いたとしても透明感のある絵画は当然可能である。不透明な絵の具でも薄めて使えば被膜力が下がって下地を透かせることができるし、厚い被膜を作るように塗ればまるで不透明にもなり得る油彩でも、その艶のある体質をもってすれば塗り方によってある種瑞々しさのような透明感を得ることができるだろう。しかし、こういった絵の具の状態のみを見てすべて透明であると包括することはできない。複数の色の組み合わせ方や塗り方によっては半透明と言った方がいいような作品もある。例えるなら図16の加藤泉やマルレーネ・デュマス(Marlene Dumas)作品の人体に見られるような独特の表情は、透明／不透明よりも半透明と言う方が的確かもしれない。他には、絵の具の物質性が基底面の物質性よりも比較的弱いために絵具が透けた先の白い基底面全体が強調されて平面性が強まり、透けた表情はあるけれども透明とはいわないものもある。その例にはサム・フ

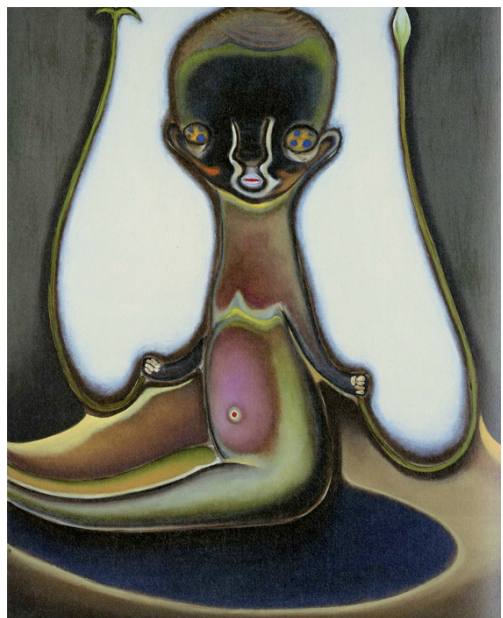


図 16

ランシスの作品が挙げられるだろう。

対して、特に述べておきたいのが、「不透明な絵の具で描かれた平面の中に空間性を知覚するとき」に見える透明感と、「不透明な絵の具のそれよりも比較的弱い物質感をもつ基底面が絵の具によって隠されることなく、画面上で絵の具と同等に扱われているとき」に見える透明感である。

不透明な絵の具で描かれた平面の中に空間性を知覚するときに見える透明感は、絵の具自体の艶や薄さに起因するものではない。ロスコの作品を思い出して欲しい。ロスコ作品は人間の身体以上に大きな面積を有し、視界一杯に広がる色面を持つ。そして大抵の場合、イメージの重心が上方に来ている。（そうでなければ、意識的に下げられて下方にある）更に、隣り合う色同士で明度と彩度と色相が調整され、色ごとに前後感があって位置が違ってくるように見えるのだが、画面をじっと見つめているとその前後が入れ替わって見えることもあって、どの色が前でどの色が後ろにあるのか定まらなくなる。その色面には複雑なタッチが見えるが、視線が画面の物質性によって遮断されることはなく、空間の広がりを感じられる。つまり、物理的な画面のサイズが大きくなった分、視線が遮られることなく奥行きの先へ通り抜ける範囲も広がっているのだ。視線が通り抜けることは、透明な物質が持つ特質のひとつと重なる。艶の無い不透明な絵の具によって描かれたものでも、絵画空間の凹凸を永く眺めていられるような画面は、視線が通り抜けるという透明の特質を得た状態になるのだ。

次に、不透明な絵の具よりも比較的弱い物質感をもつ基底面が絵の具と対比的に扱われているときに見える透明感についてであるが、これには岡崎乾二郎の作品を例に挙げたい。一見すると、絵の具の透けもあってサム・フランシスと同じような印象を受けるが、岡崎の場合は更に絵の具の物質性が強められている。真っ白で平板な基底面に、ひとまとまりの形が鮮明な色彩とともに載ることで、その輪郭が明瞭に見えるようになっている。厚く塗られた絵の具はエッジが際立ち、基底面に滲むことなく浮遊感をもって配置されている。絵の具による形象がその物質感を伴ってよく見えれば見えるほど、取り囲む基底面の白は対比によって奥に下がって見える。つまり、絵の具と基底面の間に見え方の距離が開くのだ。この距離も、平面の中の一つの空間性である。この見え方の距離は作品の総体から得られるイメージに統合され、たとえるなら極めて明るい空間の中に鮮烈な色の塊が浮かんでいるかのような空間世界を見せてくれる。

特記したこの二つの内容をまとめると、不透明な絵の具の艶や透けに因ることがなくとも、平面の中の空間性が一定の仕方で一例えば線遠近法のように機械的に定められる種類の奥行きの秩序から離れ、画家の眼と手で模索しながら描かれることによる視覚効果的な事実を含んだ絵画空間が一確保されていれば、透明感に関与する特質を得られるということである。

## 第2節 日本の絵画と透明

前節では素材の限定をせず、絵画全般について検討した。この節では、筆者が制作において使用しているのと同様の、岩絵具と紙を使用素材としているものに範囲を限定する。他の絵の具と同じように、紙に対する被膜を塗り方によって濃くも薄くもできる岩絵具であるが、ここではそういった絵の具の濃度の問題ではなく、形象という姿をとる岩絵具が画面全体を埋め尽くすこと、または埋め尽くさないことが透明感に関与するかどうかをみたい。

例証する作品の範囲としては、使用素材を紙と岩絵具に限定すると、中国や日本で描かれているものに絞られてくる。素材自体は両方とも大陸からもたらされたものであるが、画面を形象が埋め尽くしている／埋め尽くしていないという見方から鑑みると、古くから日本国内で用いられ続ける中で、明治期にその画面構成法に大きな変転を示した歴史があることは興味深い関連内容として挙げられる。よって、主に日本で制作された作品を時代ごとに追い、描画材料が画面を埋め尽くしている／埋め尽くしていないという画面の構成状態が透明感にどう関係するかを例証してみたい。

### 2-2-1 埋め尽くす〈日本画〉

岩絵具と紙という素材を使った絵は、現状日本においては〈日本画〉という領域に属するものだとされている。美術大学等においても他の素材を用いる科とは分かれ、日本画科として存在している。過去には〈日本画〉とその他の絵画との境界を問い直し、絵画の一つとして再出発すべきではないかという問題意識が広く持たれた時代もあったようであるが、筆者が大学に在学する現代に及んでなお、学科の区分けとしても、また学外で催される展覧会等においても、依然として〈日本画〉という括りは残り続けている。

この〈日本画〉という名称は、明治期に西洋画の対立項として採用されたものであるが、ここで話題にしたいのはその制度的な変遷如何ではない。日本において、絵は（絵に限らず日本美術は）他国からの影響を吸収し自分のものとして発展させることを繰り返してきた文化である。なかでも明治期に、飛鳥の時代から大陸との関係をもって江戸まで続いてきた東洋的な構図法の流れに突如として西洋化が押し迫り、画面の構成にも西洋様式が導入されるという特にダイナミックな変化の一つがあったことはよく知られた事実である。その変化の過程にあった時期の作品を見定めてみると、明らかに西洋様式導入後から発展した画面構成の方法がある。それが、岩絵具による画面の埋め尽くしである。

埋め尽くしている画面というと、他に桃山時代の金箔と岩絵具で基底面を覆い尽くした障屏画なども挙げられる。しかし、金箔と岩絵具を使っている時点で、金箔と岩絵具の物質感の対比が起こる。物質感の対比によって更に引き起こされるのは、第1節でも示したとおり、見え方の距離の開きだ。平板でつるりとした物質感によって奥行きを持ちそうでありながらも強烈な色彩と照りによって前面に出てくる金箔の形象と、細かな粒子でも鮮やかな色

彩を放つ良質な岩絵具による形象とを、墨の線が仲介しつつ、互いを持って強い対比を見せる。対して、西洋様式が導入される明治時代からは、岩絵具や水干絵の具のみを使った埋め尽くしが始まる（昭和に入れば、岩絵具以外の素材も多く用いられるようになる）。

〈日本画〉と呼ばれる領域では岩絵具の他に水干絵の具、棒絵の具など数種類の描画材料がしばしば用いられるが、本項では鉱物から作られる絵の具の中でも主要なものとして、また便宜上、岩絵具という名称のみを挙げて話を進める。後の項で墨を用いた作品が出てくるが、この項ではできるだけ岩絵具に話題を絞る。

「日本画には余白がある」とは、筆者が大学に入学して日本画科に所属した当初からしばしば耳にすることばであったが、余白がある日本画とはいったいどのような作品を指すのか、筆者にはしばらく判断がつかなかった。「余白」とはその名の通り何も描き込まれず白く残った、下の基底面が見えているところのことであるが、その当時の学内や、団体展、ギャラリーにおいても、そのように基底面が露出した箇所のある作品はそれほど多くは見られなかった。〈日本画〉とされる殆どの作品が、画面の全面を岩絵具に覆われているのだ。〈日本画〉における余白の意味とは、基底面が見えるところというだけではなく、モチーフが何も描かれず岩絵具が均質に塗りこめられた色面を指して言うこともあるらしい。しかし、〈日本画〉がまだ〈日本画〉と呼ばれていなかった時代—タブロー的な扱いではなく絵巻物や掛幅だった時代—の作品の中には、確かに文字通りの余白があるものもある<sup>11</sup>。ともあれ時代の流れは変わり、西洋絵画様式の導入以後、タブロー化した〈日本画〉は画面の端から端まで絵の具を置くようになった。その名残を、近代から続く方法論として現代でも多くの〈日本画〉が引き継いでいる。

岩絵具で埋め尽くされた作品を具体的に見てみよう。この項で例に挙げる作品は明治以降に絵画様式の西洋化が進んだ後のものが主であるが、とは言ってもその少し前までは画面の構成方法や描き方が全然違い、隅まで埋め尽くさない方が主流だったのだから、画家によっては、埋め尽くした絵も埋め尽くさず本来の余白を残した絵も両方、振れ幅として描いていただろう。ここでは、その中でも基底面が絵の具によって完全に覆われ、しかもそれが一つの表現として成立してきた頃の例を挙げる。速水御舟の青い風景画《洛北修学院村》（1918年）、福田豊四郎《濤》（1937年）（図 17）や吉岡堅二《氷原》（1940年）（図 18）、福田平八郎の《雨》（1953年）などである。平八郎の作品は、画面に視線が当たる際の抵抗感のような感覚を起こす平面性が作品を支配している。御舟の青い風景画は、青い色によって複雑に形象が絡み合い、家の形や林の形などを個別的に取り出してみることができないくらいに隙間なく敷き詰められている。福田豊四郎や吉岡堅二の作品では形や色が硬さを帯び、線そのものを太くしたり色を濃くしたりすることなどによる輪郭線の強調や、荒い粒子の絵の具を大量に使ったり水気を少なく含ませた筆を荒く当てたりしたような力強い筆致が用いら

<sup>11</sup> ただし正確を期すならば、仏画の伝統に則った絵などは埋め尽くされた背景を持つ形式のもとに描かれているので、素材の埋め尽くしと余白との関係を問題にするような例に当てはめることは注意を要することを記しておく。

れている。

ここで一つ断っておきたいのは、全ての色面が空間性を遮断するものと断定するわけではないということである。徳岡神泉作《池》（1952年）（図19）の画面は求心的な構図を取ることによって、色面の中に奥行きを持たせている。蓮の細い茎が大きな葉を支えているだけでも構造物の形態として不安定感が醸される様子であるのに、茎と水面の接するところが画面の中央に位置付けられることでそこに更なる緊張感が生まれている。色の調子や形象の配置によって画面中央に意識を集中させ、なおかつ前面配置の形象によってその求心力の中心を覆い隠すこの構図の特徴はジャン・フォートリエの構図とも類似している。ある種の一点透視図法だともいえるが、奥に向かわせるものと前面に配するものが意識的に描き分けられているだけでも、絵を視る人は空間があるかのような感覚を受け取るのだ。

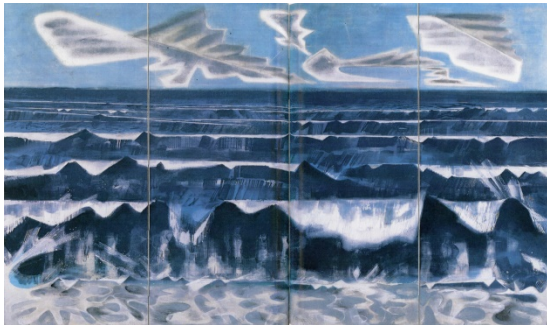


図 17



図 18



図 19

画面を絵具で埋め尽くすような傾向は昭和10年代頃から一般化していき、様々な画家がそういった画面作りの方向性を試みた。そこに至る過程の中でも注目すべき先駆的な例は狩野芳崖の作品である<sup>12</sup>。明治初年から二十年頃までの西洋崇拝・模倣期を経て、反動的に立

<sup>12</sup> 佐藤道信「狩野芳崖と横山大観」、『日本美術館』株式会社小学館、1997年、pp.912-913  
高階秀爾、陰里鉄朗、田中日佐夫『日本美術全集 第22巻 近代の美術Ⅱ 洋画と日本画』

ち上がった日本美術の復古を唱えたフェノロサの指導の元、芳崖らは〈日本画〉創生に力を注いだ。芳崖や菱田春草の試行が近代日本絵画につながっているように見ることができるのは、二人が西洋絵画の表面上の形や色彩を真似ることを得意としていたからではない。西洋様式の上で展開される「形や色の画面上での役割」を抽出して学び取り、〈日本画〉的絵画要素への転換と再配置に成功したからである。芳崖の作《岩石》(1887年)(図20)では、伝統的な水墨画の筆法を用いながらも、構図は透視図法的な構成を取り入れている<sup>13</sup>。所々にブロックを積んで山を高くしていくような山水画ではなく、岸壁が奥に見える海の水平線に向けて包囲しつつ狭まっていき、薄明りが差し込んでいる奥へと視線が誘導されるような光景が作られている。

このように、それまでは中国美術からの影響が根本にあった日本美術であるが、明治期を境に徐々に西洋化していく。ここでは芳崖の作例を挙げるのみに留めるが、明治以降の〈日本画〉の流れを辿る参考図版には、東方書院から出版されている『日本画大成』明治篇から大正篇、昭和篇を参照されたい<sup>14</sup>。時代順に通して眺めてみると、変容の中にある画家たちの作品が、それまでの伝統的な構図法から次第に、且つふと気付いたときには相当な範囲で、西洋絵画もしくは〈日本画〉的な構図法や余白の扱い方に変わっていく様子を見ることができるだろう。

---

株式会社講談社，1992年，p.173

高階秀爾『岩波 日本美術の流れ 6 19・20世紀の美術』株式会社岩波書店，1993年，pp.50-53

<sup>13</sup> 古田亮，都築千重子，鶴見香織，中村麗子，保坂健二郎編『揺らぐ近代 日本画と洋画のはざまに』東京国立近代美術館，2006，p.16

<sup>14</sup> 参考図版集：

『日本画大成 明治篇』東方書院，1932年

『日本画大成 大正篇』東方書院，1933年

『日本画大成 昭和篇』東方書院，1933年



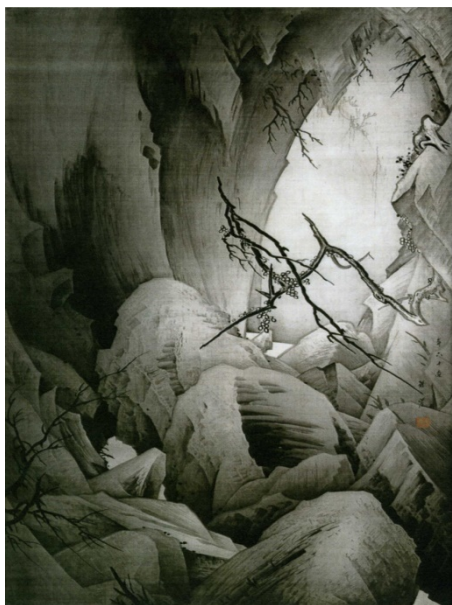


図 20



図 21

芳崖の代表作《不動明王図》(1887年)(図21)は紙本着彩の掛幅である。岩が頭上を覆うように配置されている構図自体は雪舟からの流れを汲んでおり、また仏画という特性上、絵の場面設定が固定されていることは先ず確認すべきことなのであるが、ここで注目したいのは不動明王自身と周辺の岩との間に塗られた色だ。思想等に基づいて描かれる絵などはその内容によって構図や場面設定が決まることもあるので決して一概には言えないのであるが、西洋的な写実の絵画様式が導入される以前の伝統的な日本の絵画は、余白を抽象度の高い未規定の空間のまま隣接させておけるほどに対象物自体の描写における抽象度も高かった。それが、対象物を光と影で捉えるために使用する絵具の色数を増やして対象物の描写における西洋的な写実性を高めていくにつれ、対象物と余白の抽象度が乖離し、結果余白にも色彩を呼ぶこととなった。加えて、素材性の見え方と構図の関係性という観点からも見てみると、伝統的な絵画は、たとえ金箔で埋め尽くされた物質性の強い画面であっても画面上の余白は「視線の抜ける箇所」として機能していたことがうかがえる。絵具で描かれた対象物と基底面が見える余白との素材性の差異によって、絵を視る人はその眼を明確に対象物へ向け、対象物はその視線を受け止める。そのそばで、周囲の余白は眼が何の具体的なものをも捉えない未規定な空間、つまり抽象的な空間として存在していた。それに対して、透視図法的に画面の奥行きを規定するため対象のみならず余白にも具体的な色を配す手法は、具体物と余白の素材的な見え方の境目をも曖昧にした。これらの作品に見られる通り、それまで視線の“抜け”であった余白の部分は、具体物の描写に伴って視線に対して全体的に抵抗感を持った仕様へと変化していく。

同時代に活躍した横山大観や菱田春草らも、共に西洋様式の解釈を取り入れた作品を発表し始め、余白の色面化は進んでいった。そういった動きの中へ更に今村紫紅が加わり、何の



事物も描かれないという意味での余白をなくした作品をえがき出した。具体的な描写が施された対象の周りには未規定な箇所である余白を置いたままにすることができなくなり、紫紅作の《近江八景 比良の暮雪》(1912年)(図22)に見られるように、空には空の色面、地面には地面の色面を与えられるようになった。伝統的な日本絵画に見られる空のような空間のような、なにであるかが曖昧だった余白は、何かしらの事物として姿を与えられ、色面的構成の一員となったのだ。

さて、ここまで述べたように、西洋の対立項としての〈日本画〉は芳崖から連綿と続き、画面の余白には色面があてがわれ、空なら空、地面なら地面として画家が想定した曖昧さの無い何かの形象で埋め尽くされるようになった。時代が進むごとに形象は硬さを増し、物質的な抵抗感の意味でも色彩の面的な強度の意味でも、画面全体が“強さ”の印象へと向かっていく。

しかし、この頃の全ての作家がそういった方向性に向かっていていたわけではない。入江波光や吉川霊華を見てみよう。入江波光の作品には、バルビゾン派に傾倒した竹内栖鳳らに師事していたことが窺えるような、大気を通り抜ける光を意識した明るみのある画面が見られる。《離騷》(1926年)(図23)の吉川霊華は墨の線によって作品世界を構築し、画面を埋め尽くすことなく、色彩並びに粗密の調整された墨の線と、下の白い紙との対比によって、ほんの僅か雰囲気的な空間が見え、流麗で透き通ったような画をつくり上げている。



図 22



図 23

それでも、会場芸術<sup>15</sup>と呼ばれるような動向に及んでからは、〈日本画〉はその作品の強

<sup>15</sup> 会場芸術

1928年に日本美術院を退いた川端龍子によって提唱された、作品制作に関する考え方。

さと物質性の強調を進められていくばかりだった。

〈日本画〉の中で物質性の強調の極にあるのが、下村良之助の鳥の絵や、大野淑嵩の布を画面に貼りつけた作品だろう。もはやレリーフと言ってよいその作品たちは、平面の中の空間性や余白の概念を考慮しておらず、物としての存在感や画家が描く際の手応えを求めた結果、一種の時代性を内包しつつ、見る者に厳しさを伝えるかのような質感を湛えている。このような作品は完全に不透明な絵画である。現代なら、杉板を焼き付けて絵画制作を行う岡村桂三郎や三瀬夏之介だろうか。三瀬夏之介の作品には、大きな紙を複数枚つなぎ合わせ展示室の四角い空間を斜めに切るように吊るしたものがある。それは日本列島を紙と金箔で象ったもので、日本列島というモチーフの部分を残して余白の部分の紙を切り取っている。三瀬の中ではもう余白は色面としても物質としても存在しなくなったのか、それとも、物質に囲われた空のスペースは「日本」の背後に存在する様々なものごとを「雄弁に語る」（＝観る人に喚起させる）ある意味での余白のかたちなのだろうか。

余白からは内容が逸れるが、平面作品が壁から離れる時、当然ながら単に「絵を描いて壁にかける」時とはまた別の思索がそこにはある。屏風の形態をとる岡村作品のように、物質的強度を持たせることによって作品という物体そのものを自立させ、絵画であると同時に自身が壁でもある方向へ行くのか。三瀬作品のように物質があることによって物質のないスペースに意味を含ませ、現実空間を内部に取り込んだ平たい立体的作品へ向かうのか。「絵画」を追求する中西夏之の作品のように壁ではなく床から薄い膜的な平面を立ち上がらせ、物質に絵画化が起こる瞬間を「今、ここ」に留めてみせるか。このような、まさに三者三様の「絵画」へのアプローチは大変興味深く、複数の作家がみせるそれぞれの活動はまるで広大な土地に立つ地域名の書かれた標識のようだ。そこが境目なのかそれともエリアの中心地なのかは断定しないままに、その場所が絵画という陸地を物理的にも概念的にも形成する一部であることを教えてくれる。

さて、明治時代からの〈日本画〉を振り返ってみたが、この中に本論で述べてきたような

---

伝統的日本絵画の掛軸のように床の間等に飾るためではなく、広い展示会場に設置することを念頭に置き展覧会を目的とするもの。1907年の文部省展覧会の創設によって、コンクールという西洋様式を導入した展覧会が制度として確立されるようになったことも時代背景にあり、特に日本画の領域においては、画面の巨大化や色彩の濃厚化、額装の急激な増加等、従来の画面形式に大きな変化がみられた。

当時から、ただ作品の大きさのみを競っているふうに見られたり、展覧会場内で目立つための表現が並ぶと非難したりする向きもあったが、川端はこの“会場芸術”という考え方について、自己の芸術を展覧会なる機構によって発表し、室内装飾という使い道を離れた絵画作品が作品そのものの真価を問われるようにするためのものだとしている。

川口直宜監修『没後三十年一近代日本画壇の巨匠・川端龍子展 図録』朝日新聞社文化企画局名古屋企画部、1997、pp.166-168

濱中真治『日本画 酔夢抄 濱中真治論文集』濱中真治論文集刊行会、2006、pp.156-157

透明感があるといえる作品はあるのだろうか。画面に抜けがなくなり、余白に色面が当てはめられて視線への抵抗感―跳ね返す力が増した〈日本画〉の作品は、視線が通り抜けにくいという点で、透明に触れるような質ではない。とは言っても、中には入江波光の作品に見られるような光を通す大気の表現や、吉川霊華のように墨の線と線の間から見える紙との対比によって透き通るような作品世界を構築しているものもあった。しかし、広く〈日本画〉を俯瞰すればわかることであるが、今日の〈日本画〉の主流的な方法であり続けるのは絵の具による画面の埋め尽くしである。その中には絵の具で埋め尽くされていたとしても抽象的な余白を保持しているものもあれば、対象の詳細な当て嵌めと具体的な描写によって埋め尽くされているものもあり、紙と絵の具の状態如何だけを条件にして振り分けるようなことは当然できない。ここで述べたいのは、素材の見え方と絵画空間の質との関係性についての一例として、紙の地が見えているような構図の状態は画面が透明な絵画空間の質であるように見えることに関与している、ということである。

念のため立ち止まって述べておきたいのは、本論は画面を埋め尽くす行為や埋め尽くされた作品自体を否定するものでは決してないということだ。筆者が自分の基本的な問題として持っておかなければならないのは、自分自身の求める空間性の秩序を探さないままに〈日本画〉の一般的な描き方のみを会得して描いてしまうことの方である。埋め尽くしていてもいなくても、己の秩序をもって画面を律することができなければ、作品の総体から何らかの視覚的効果を与えることなどできない。「空間性」の秩序という言い方をするのは、画家が画家自身の眼をもって探した／探しているものであれば、たとえどんなに平面的な世界であっても、そこには絵画空間が構築されると考えるからだ。むしろ画家独自の平面性を含むという点で、却って他者とは違う特性を備えた画面結果に繋がるかもしれない。しかしそれも、画家本人がまず探し始めなければ獲得し得ないことだ。初めから概念的に規定された画面は、たとえ技巧に長けていても、視線が画表面に行き当たったままどこにも行けずさまようこともできないために、ここで永く見ていろと画面に誘われることがない。一体それで、現代においてそのような作品が視覚芸術である意味はどこにあるのか。これは己に対しての深い戒めである。

## 2-2-2 埋め尽くさない日本絵画

次に、〈日本画〉が〈日本画〉と呼ばれるようになる以前の、岩絵具による埋め尽くしがない作品を例証してみたい。

先の項で挙げた吉川霊華もそうだが、基本的に紙本墨画のものはそうした画面構成をとっていないと言っていいだろう。かの有名な鳥獣戯画や、彩色がなされているもので言えば信貴山縁起絵巻等、絵巻物のなかにも埋め尽くされていないものはある。池大雅や浦上玉堂、青木木米の紙本墨画淡彩の作品も、紙の地を残したり薄墨から透かせたりしている。これらのものに共通して特筆したいのは、紙と絵の具による形象との関係性である。

池大雅、浦上玉堂、青木木米、三者の作品を例にとって見てみよう。どれも紙の地が残っていることによって、形象による視線の跳ね返しの無い箇所が画面の中に様々に分布している。使われている紙の白によって墨や淡彩の絵の具が後ろから照らされ、画面は全体的に明るい。なかでも池大雅は、大和絵系、琳派系等国内の様々な絵画様式のみならず西洋の構図法も摂取したのち、淡彩ではあるけれども鮮麗な色彩表現をもって独自の絵画空間性を練り上げ、画面において近代的な視覚を実現した<sup>16</sup>。池大雅作品《瀟湘勝概図屏風》(1763 年)(図 24)における独特な樹木の描き方、内部に余白を含みながらリズムをもって展開していく事物の形象は、その余白の部分において事物間の距離を表し空間性をもっている。更に、墨の黒であれ絵の具であれ、画面には感覚的な色の配置がなされていて、光に満ちたような空間性の充実を見ることができる。

浦上玉堂は薄墨による滲んだ筆致を多用する画家だが、墨の黒がこっくりと濃い部分と薄くにじむ部分の対比が色彩的であり、紙の白と呼応している。《煙雨模糊図》(1817 年)(図 25)では、筆致が重なり合って下の墨の跡が透け、その形状と相まってどこか震えたような、潤んだ空間性が見られる。また、山の峰々の周辺、描いていない箇所にも透明な何かが充填されているようにも見える。吉澤忠によれば、田能村竹田は玉堂の長所を述べるにあたり、筆が上すべりをしないで、深く紙背にとおっていることとしている<sup>17</sup>。つまりただ感覚に任せて描きなぐっているのではなく、淡墨の上に濃墨を重ねたり、作品によってはすりこむようにして塗られた色があったりして、その箇所に必要な筆致が必要な色あい置いてあるというのだ<sup>18</sup>。少ない色味の中の複雑な諧調と顫動するような描線は玉堂作品の特徴のひとつであり、作品が備えているその空間性の分だけ、作品総体から受け取るイメージに透明感が付加されている。



図 24

<sup>16</sup> 鈴木進、佐々木丞平『日本美術絵画全集 第十八巻 池大雅』集英社、1979 年、pp.105-108

<sup>17</sup> 「洪染皴擦。深透紙背。」田能村竹田『山中人饒舌』白洲堂書店、1???年、頁番号無し[p.40]、吉澤忠『水墨美術体系 第十三巻 玉堂・木米』株式会社講談社、1975 年、P.54

<sup>18</sup> 吉澤忠『水墨美術体系 第十三巻 玉堂・木米』株式会社講談社、1975 年、P.54





図 25



図 26

青木木米作品《兎道激図》(1824 年)(図 26)を見ると、木米も色彩的に極めて感覚的な画家であるように見える。元々作陶家であった木米は陶器の作品を数多く残しており、立体物への絵付けで培った描線や染付の模様ヒントを得た構図法を発揮して、紙面においてもやわらかで弾力感のある空間性を創出している。木米は画の師を持たず、職業画家でもなかったがゆえに、技術に縛られることなく自分の感覚をもって自由に筆を振ることができた画家だ。使われている絵の具は墨と代赭と藍のみであるが、その色数の少なさに反して画面の色感はやわらかで、伸び伸びと引かれた描線が大胆に絵画空間と画面構造とを作り上げている<sup>19</sup>。

もう一例付け加えておこう。狩野山楽の《松鷹図襖》(17 世紀初頭)(図 27)である。この襖絵は本来十三面あるものであるが、ここで用いるのはその内の六面である。紙本墨画であるから、紙の地が白く露出している。紙の劣化のお陰で所々墨の線に対して強制的に「分断」がかけられているが、そうではない部分を見ても、所々独自に途切れているのが窺える。つまり、太い幹の輪郭や細い枝が一繋がりになるよう一筆書きされていないのである。これは事物相互間の距離を表す分断であり、それが随所に細かく入っている。単色の墨の線は、線と線が接しているときに図像が平面的(線で描かれたひとまとまりが一つの層の中に在るよう)に見える場合があるが、この襖絵の線は分断のせいで線が散在しているようにも見え、

<sup>19</sup> 尾崎正明「青木木米」、佐々木剛三『日本美術絵画全集 第二十一巻 木米・竹田』株式会社集英社、1977 年、p.104

吉澤忠『水墨美術体系 第十三巻 玉堂・木米』株式会社講談社、1975 年、p.68

そうした状態にはならないでいる。輪郭を一通りなぞっているようでいて、実は始点と終点の位置が複雑にずらされた細切れの線は、その「隙間」に空間を含ませている。このことから、たとえ金雲や霞による分断が無くとも、何かの図像を表すその線自体に隙間が含まれ、「描いてある箇所」と「描いていない箇所」がひとつの全体として認識されることに、空間性を認識する契機が在るといえる。



図 27

明治時代になされた絵画空間の変容は、一般的には、西洋画と比較したとき平面的なように見えていた日本絵画に西洋から透視図法がもたらされ、西洋画的な奥行きが描かれるようになったという認識である。しかし本論の見方からすると、透視図法によって規定された画面とは、余白から視覚的な曖昧さというある種の空間感を抜きとって機械的に奥行きを示唆するものでもある。そういった一面的な視覚的秩序を与えた奥行き設計は、人が片眼で物を見た時に距離感を掴みにくく感じるのと同様、本来的な視覚である「両目の働き」で捉えうる現象としては平面的なものであるといえる。

西洋様式を取り入れた作品の余白には、空には空の、地面には地面のというような、色による規定が与えられていった。逆を言えば、余白に色面を塗布しないこととは、余白を曖昧な空間として未規定のままにするということである。それは結果として、線に対し絵画空間を解放し、線の抽象度を守ることにも繋がる。墨の線がまとう「奥に行く感じ」や「手前に来る感じ」を、紙の白は邪魔しない。もし色のある絵の具が多く置かれていたら、相対的に墨の線による空間性は抑えられて見えただろう。視線が通り抜ける余白がある場合、あるいは形象自体に紙の地との関係性が含まれているとき、見る者は平面の中に空間性を感じ、感じた空間性の分だけ透明感を得る。

ここで新たに確認しておきたい内容が出てきた。紙の色、またはその白さについてだ。形象、つまりは絵の具に埋め尽くされていない作品がある種の空間性を持ち、それが透明感に繋がることはこの項で述べたとおりだ。埋め尽くされないということは画面の中に紙の見える箇所があるということであるが、その紙の色は透明感に関与するものなのだろうか。次の項で詳しく検討してみたい。

### 2-2-3 紙の白さの効果

筆者の作品においては、岩絵具と対比される紙の「白さ」は重要な要素であるが、それは透明感にどのように関係するのだろうか。

白はまずニュートラルな色といえる。他の事物を視覚に能く知覚させる色である。紙の原材料は植物であり、植物固有の色を持っているが、製品にするための初期段階で繊維を煮出して漉く際に漂白し、わざわざ白に近づける。なぜかという、その上に描かれる文字や絵を載せ、眼にはっきりと見せることが、紙の、物としての役目だからである。もし他の色が入っていたら、その上に載る情報が見にくくなる。人の眼に対して情報を明瞭に届けるために、紙は白くされているのだ。加えて、我々も生活の中で紙という媒体に触れ、他の事物よりも比較的白い面の上から情報を読み取ることを訓練してきている。

更に言えば、キャンバスや紙などの白い基底面は、素材として照度が高く、上に置かれた絵の具を背後から照らすことが可能だ。クリーム色や黄色など、他の明度が高い色も照度を有しているであろうが、最も明度が高いのは言わずと知れた白である。特に被膜力の低い岩絵具は、細かな粒子と粒子の隙間に白の基底面が見えることで、その色自体が照度を有しているように明るく見える。単純に言ってしまえば現実空間の光の反射によるこの「照度」であるが、言い換えれば絵の具の背後から明るさを“通している”ともとれる。視線のみならず、光が通りぬけることは透明の特性である。

したがって、基底面の白さは「事物の背後にあること」によって①事物を明瞭に見せ、②基底面からの照度によって事物に向けて明るさを通す。基底面からということは、現実空間において我々が発する視線や画面に向かう光とはベクトルが逆であるけれども、高い照度による明るさを画面の側からこちらへ届けるといった何らかのものを“通す”という点で、透明と同様の現象を起こし得るのである。

他の見方もある。パソコンやテレビが各家庭に浸透しきった現代において、生まれたときから液晶画面を見てきた筆者は、バーチャルな空間の中で文字列や画像、映像が流れる様子を見て情報を得ることに対してすでに慣れている。液晶画面に映る白は、眼に見える最も白いものの一つだ。液晶画面に組み込まれたライトによって、反射のみならず自ら発光する白は、紙の白よりも照度が高く眩しい。その白く発光するような仮想空間の中には膨大な情報が表示可能であり、そこにデータの無い情報については何も表示されない。それらのことを十分に知っている我々は、それらについて特に奇異に感じることもない。

たとえるなら、押井守監督作品、映画「サマーウォーズ」の中に、インターネット上の仮想空間の中を、アバターというキャラクターたちが自在に飛び回るシーンである。キャラクターたちは皆色とりどりの姿だが、キャラクターが飛び回っているその場、その空間は真っ白で何の背景も無い世界が描かれていた。奥行きを掴むきっかけは、キャラクターたちの姿が小さく見えるか大きく見えるという提示によってのみである。このシーンは本来眼に見えない“情報”の世界を視覚化したものだ。現実世界に生きる我々は常に周辺環境と共にあるが、インターネット上へ抽出されたデータには固有の周辺環境というものがない。だから背



景がないのだ。この仮想空間のシーンで事物の背後にあった白い色は、無背景としての白だ。無背景な場所は少なくとも地球上には存在しないのだから、背景の無い世界は極めて抽象的な世界である。

真っ白な画面に抽象的な世界を見ようとするとき、筆者は不思議な感覚を得る。人は、眼で見たものから他のものごとを連想できる。緑色の絵の具から植物の葉を思い浮かべられる。黄色やオレンジから暖かい感じを受け取ることができる。青い絵の具から水を連想するし、しかもその青が横長の画面に塗ってあれば、海のことまで思い起こすことができる。何かしらの色の絵の具がただ画面に塗ってあるだけですでに連想を開始する契機を得ているのだとしたら、記憶を持つ限り人は連想することからは逃れられないともいえる。常に己の経験と照らし合わせながら、目の前のものを受け止めているのだ。そうであるならば、筆者が絵を描き始める最初、未だ何も描いていない真っ白な画面を前にしたときのあの飲み込まれるような感覚はいったい何なのだろうか。未だ画家によって何も描かれていない白い画面には、「無背景」であるがゆえの、何かからも規定されない自由度と抽象度の高さがある。画家は一つひとつ点を打ち、線を引きながら、徐々に作品世界を構築していくが、それは未規定だった画面が持つ自由さの幅を狭めていくことなのだろうか。いや、決してそうとは言い切れないはずだ。

筆者は、この無背景で未規定の画面を前にしたときの己に起こる恐怖感ともいえる感覚に、自らの課題をみている。形象を描こうとする筆者の意思が、用意した画面の矩形と麻紙の白と質感に負けているのである。形象の配置にこだわるあまり、形象そのものの形としてのおもしろみ、つまりは絵画空間の中に形象として存在するための形の妥当性と意外性のバランスがうまく取れておらず、魅力的でないのだ。しかも、形象を構成する形・色・質感という要素のなかでも、「形」が弱いことは予想がついている。これは、岩絵具という、色と質感との関係に特徴のある描画材料を使う上での注意事項なのかもしれない。

ここで言う形が「弱い」というのは発想力の問題であって、視覚的にもっと強烈な色彩を使うことや、極端に尖らせたり角ばらせたりというようなインパクトを強めた形象を描き出すことでは解決を図ることが出来ない。画面上の適切な箇所に適切な見た目の強度を持たせられる、しかも筆者が自在に描き起こすことのできる形象を考えることによって打開策を見つけていきたい。

## 本章のまとめ

以上より、①不透明な素材同士の組み合わせによる透明感の表出は、「岩絵具と紙」の組み合わせに限定されないこと、②本論で述べている透明感をもつのは、岩絵具と紙を用いる伝統的日本絵画や〈日本画〉の作品の中でも余白を未規定の空間のままで保持できるほど具体物の描写における抽象度が高いものであり、かつ具体物の描写に用いられる絵具によって

紙面が埋め尽くされていないものであるということ、③絵具の背後に照度の高い白があるとき、絵具の後ろから粒子の隙間を「明るさを通る」という点で「透明な物質が光や視線を通す」のと同様の効果が得られることから、平面の中に透明感のある空間性を表すには白い基底面が有効であるということ、この三つを述べた。加えて、無背景としての白い基底面の規定されなさを述べるなかで、筆者の作品における脆弱な部分を自覚することができた。第3章では、この章で見えた形象に対する課題を具体的に掘り下げて、解決策を探る。

## 第3章 透明とイメージの生成

### 本章の目的

第3章は、第2章の末尾で浮上した筆者の制作における課題—形象の中でも「形」に対する発想や展開力の脆弱性に対する解決へと迫ろうとするものである。

### 3-1 イメージとは

第2章では、筆者が絵を描き始める最初、真っ白な画面に対して感じるまるで飲み込まれるような感覚や恐怖感は、未だ何も規定されていない画面を前に己の形象に対する意志が負けているからだと述べた。しかし、筆者はそもそも、作品の先に象徴する内容や具体物、表現したい精神的なものごとなどを設定していない。形象の配置を選ぶためにエスキースを行うことはあるが、別の紙に徹底した下書きをして形象を固定することもない。画面という矩形に意志が負けるものにも、元々戦っていないはず——つまり、最終的に描き表すべき絵を設定していないのだから、描き始める前から形象が発想されていなくて当然ともいえる。

ここで見方を変えて、「イメージ」のことを絡めて考えてみよう。ここでいうイメージとは、データに置き換えられるような画像のことではなく、作品の総体から我々に向かって現れてくる視覚に寄り添った現象であり、言い換えれば我々が絵画の画表面またはその厚みも含めた絵画そのものを眼で見てこそわかる、現場性が強い体験的な内容だ。つまり、視覚情報として物質から切り離して語れないものである。絵画作品としてイメージだけで現実に存立するのは不可能であって、視覚的な現象を引き起こす契機として必ず物質性を伴うし、パネルや絵の具が組み合わさった物質はそれを眼で見る我々にとってすでにイメージたりうる。

ただし、物質と切り離せないことをあまりに強調すると、頭の中で好きに思い描く想像図にある曖昧さ・奔放さのような変化の自由を持たない堅固な印象を与えてしまうかもしれない。実際は、少なくとも制作途中の画家にとっては、「イメージ」は固定的な様相を持つものではない。なぜなら作品の表層は、絵を描き始め、描き続けるプロセスのなかで、扱う素材が形作るものの状態や色の影響とともに常に変化を強いられるものだからだ。言うなれば、実際の現実空間のなかで、また時間の経過のなかで、常に新たに生成されてくるものである。

〈日本画〉で用いられる描画材料は、表面の発色の為に地塗りという工程を挟むように、画家が想像した図像もしくは形象の発露のために制作工程を組むべき一面がある。しかし、筆者は制作工程を組んで向かっていくべき最終的な画面を持とうとしても持てない。それよりも、描きながら次第に浮かんでくる新たな、あるいは別の行き先に意志が引っ張られてしまう。

先に骨書きの線があればそれを軸や比較対象にして本画を描き、別の方向へ突き進むこと

も少ないであろう。しかし、下描きや骨書き自体を描くときのその画面こそ、まっさらで未規定の画面だ。画面の規定されなさに向かい合うタイミングは人によって、目的によっても様々であろうが、誰しも必ずどこかで向かい合っている。むしろ、それと対峙していない作品はおそらく、その画家の限界点に至っていないものなのだろう。筆者はといえば、画面全体の骨書きも下書きもしていないので、対峙のタイミングは一枚の絵の制作過程全編にわたる。制作中、当然と言えば当然であるが、筆者は自分の手元を見ている。画面に筆を置き、離すまでの間に、筆の動きに併せて置き終えた箇所が出現する瞬間を見ている。これまで描いたところから得た情報を元に、これから描くところを瞬間的に判断して手を動かすのだ。まず、ここと決めたところから筆を置いていくのであるが、描いている中で先に予定していたものとは違うように筆を動かしたくなったり、最終的な絵の出来上がりを途中で変更したりする。作業工程が固定されていない限り、いくら先に完成図を想像しておいても、制作過程における行為のぶれによって、想像図と実際に作品の総体に見るイメージとの間には必ずズレが生じる。そのズレを元に修正したり、新たに発想を加えたりしながら、「次はどうするか」を考える。筆者は画面から眼にくるイメージを元に、脳内の情報や行動の根拠を更新し、次の行動を決めているのだ。

このように書くとき「その場主義」のようにも受け取られるかもしれない。しかし実際はそうではなく、この「イメージ」と「イメージからくる情報によって更新される行動の根拠」の同時生成的な在り方は、岩城見一が述べた「イメージは決して単に『空間的なもの』ではなく、『時間的』に実現されていく」という見方に合うものだといえる。

岩城はまず、『イメージ』は『経験的』な『所産』である<sup>20</sup>としている。というのも、人は一我々は何かを経験をするとき常に時間の中におり、現象ごとの断絶が起こることはなく、必ず合間のプロセスも共に経験している。線を引く際に、これまで（過去）引いてきた線と、今筆先を置いているところ、そしてこれから（未来）引くつもりのところという「生成の前後関係」という時間の順序的法則に則るのは必然だ。これを絵画制作に当てはめてみれば、このイメージの空間的・時間的な生成のサイクルは一筆ごとに行われていることがわかる。三木順子によれば、イメージの経験とは「時間的な現象に即しているならば、継起性と同時性の相互反転的な交替のうえに成り立ち、空間的な現象に即しているならば、存在と現象の反転関係、つまり断定的で物質的な存在から充実した現象への不断の移行のうえに成り立つものである<sup>21</sup>」とされる。

岩城は、絵画とはイメージの構造化であるとした。絵画がイメージと共に歩むものである以上、不断の移行の上に成り立ち、明確な始まりも終わりもない。一枚の絵画は、それ一枚は描き上げたとき決めて筆を置いたら終了するものかもしれない。しかしその一枚の絵の中にプロセスはあるし、その絵には時間的な前後関係をもって別の絵が待ち受けている。イメージ生成の在り様に則てみれば、絵画は常に生成途上であり、初めから全体像をもっている

<sup>20</sup> 岩城見一『感性論—エステティックス』昭和堂、2001、p.108

<sup>21</sup> 三木順子『形象と言う経験 絵画・意味・解釈』頸草書房、2002、p.155

というものではないのだ。

### 3-2 イメージとデッサン

さて、イメージ生成のプロセスは初め全体像をもたないとして、そうは言っても生成の過程において進んでいくその方向については何かしらの指標や理想が絡むだろうし、画家はこれでよいと思ったところで筆を置かねばならないため、常に反省的に画面を眺めることを要求される。絵の完成予定図は無くとも、だからといって終始無意識で描いているわけでもない。一筆置いた後は、次に置く一筆がどの色で、どんな形でどんな質をもって置かれたらよりよい画面になるだろうかと終始シミュレーションしている。

筆者は、絵を描くことに並行して人体デッサンを行っている。そこで行っているのは人体の姿かたちを上手に描けるようになるための訓練ではないし、インスピレーションを得るための場でもない。筆者にとってはただその瞬間に置いた木炭の筆致が正しいかどうかを随時判断し続ける場であり、自分の「ものの見方」を紙上に表出させる時間である。

こういった「筆致の妥当性を問う姿勢」とはどんなものを述べるため、中村雄二郎がその著書『感性の覚醒』において、バシュラールの理論に関して述べるなかにある一文を引用する。

まず、イメージをもののかたち（形式）よりもものの質（物質）にかかわるものとしてとらえるべきことについては、すでに述べたとおりだが、このイメージがいつそう質に関わるというのは、質（物質）にはかたち（形式）をなすとともにそれを分解し、解体させる力がある、ということである。バシュラールもいうように、想像力とはたださまざまなイメージを形成する能力ではない。むしろそれは、「知覚によって与えられたイメージをデフォルメする能力であり、とりわけ、基礎となるイメージからわれわれを解放し、イメージをつくり変える能力なのである。」（『空と夢』序論「想像力と動性」）したがって、生き生きとしたイメージや想像力を呼び起こすのは、明瞭な輪郭や秩序のうちにはとらえきれないもの、さらにまた輪郭や秩序を脅かすものであるということである。

中村雄二郎『感性の覚醒』岩波書店、1975年、pp.256-257

引用文にある「イメージをつくり変える」能力、それこそが、己が画面に置いた筆致が正しいかどうかを判断する力の源である。これから来る未だ見ぬイメージのために、今あるイメージを改変・改良しようと、己の筆致の相貌を反省的に見ること、その行為が癖となって染みつくよう行っているのである。これは、要素の最小単位としての一筆致に留まらず、絵画要素<sup>22</sup>の相貌を問い直し、画面全体を問い直す力に繋がるものである。

---

<sup>22</sup> 絵画要素とは、第1章で述べたとおり、画面を構成する役割ごとに他のまとまりと分け

一筆ごとに画面全体を問い直さなければ、画面全体の絵画空間が統一されない。紙の端と端は同一の空間にあるか。人体の肩と腰は繋がっているか。肘と踵の位置関係に空間は含まれているか。すべては、描画材料の色と形と質感とがすべて充実した筆致によって、端的に「今ここで見ている人体」を描くためである。部分と全体との関係を常に見直す感覚は、絵画制作においては決定力として活かされる。決定力とはすなわち、「こうする」という意志を持った筆致を実際に置ける力と、置いた筆致に対して「これでいいと思える」力である。

また、自分なりの解釈を述べるならば、デッサンとは自分の「ものの見方」を紙上に表出させる行為である。ものの見方とは、認知する際に、知覚した内容と己の記憶や知識とを関係させるその関係のさせ方である。我々は、壁の前に立つ人を見て、どこからどこまでが壁でどこが人なのかを分かるし、分かるつもりでいる。また、人混みの中から特定の誰かを見つけることができる。しかし、道をゆく人を逐一他と切り分けて見ているわけではない。意識せずとも、人は何かを見ては「あれは〇〇だ」と瞬時に判断し、初見のものや危険なものに対して特別に察知できるように、既知のものは相対的に気に留めすぎないようにしている。その、既知だとしているものを改めてもう一度よく「見る」のが人体デッサンの場だ。

現実空間で人間の姿かたちを全く目にしない日は殆ど無い。絵画や日常的に見るイラストレーションにも、他の誰かによって既に二次元化された人体が描いてあって、どのように描けば描いたものが人体に見えるかというサンプルが世の中には大量に溢れている。いつも見ているものを知っているつもりになるのはたやすいことだ。デッサンの場では、だから、目の前の人体が既知のものだとする思い込みをどれだけ問い直せるかが問題なのだ。これについて関連のあることを、K.フィードラーはその芸術論の中でこのように述べている。

一切のものが不確実に見えるような視点に立ったことのない人には、少しも、ものの確実性に達することはないであろう。見得る自然を全く流動的なものとして、すなわち、通常の意味における現実とは全然異なったものとして認めた人々にのみ、芸術品の問題を理解することは許される。これは、事物の現実性がわれわれによって獲得するところの形式にすぎない、ということを明瞭に知った人々にのみ、認識の問題は会得され得るのと一般である。

コンラート・フィードラー、清水清訳『フィードラー芸術論』玉川大学出版部、pp.71-72

人体に限らず、植物でも風景でも、なにかを見て描き表すとき、「これは〇〇だ」という認識が先立つ形で行えば、そのデッサン（及び写生、スケッチ）はもう、その対象以上のものにはならない。ましてや次元が一つ落とされた分、多くの情報が取りこぼされている。それをわかっていたから、過去の画家たちは対象を様々な角度から何度も繰り返しデッサンし、

---

て考えることのできる、色と形と質感を持ったひとまとまりの形象である。点のような筆致一つのみものから、点・線・面などの筆致の複合的な集合によるものまでその形態は様々であり、部分的であったり全体的であったりと様々な仕方で画面に配置される。

写生したのだろう。一つの視点から見た対象の姿は限られた範囲の情報を持つ。であれば、複数の方向から情報を集め、それらを画面上で統合する新たな認識のプロセスを独自に導き出すことでこそ、絵画の元にイメージを表出し得るのだ。

また、フィードラーはこうも言っている。「造形芸術は事物の如何にあるかではなくて、その如何に見られるかを呈示するものである」(p.84) と。

人体を、今まで見たことのある像と出来る限り区別し、なるべく見たことのないものとして見ようとしたときに画面に現れてくるのは、自分の「ものの見方」を含んだ人体の様相である。目の前にある見たことのないものに対して、人は様々な捉え方をするだろう。塊のように見えたり、表面的な外殻に見えたり、肉を支える構造の力学を感じたり、表情をもった情緒的な物体に見えたりするだろう。その時その場所で見たものをそのまま描きだすことが出来たら、そのデッサンは、既知の人体の様相には見えないこともあるだろう。その場へ描きに訪れた者が自分の「ものの見方」を発掘しないと、人体デッサンはその効力を十二分に発揮しないのである。

ここまで述べたことから今一度、自身の制作における問題点を検討してみたい。人体デッサンの内容にも実は注意を要する点があるのだが、それは筆者の絵画制作の問題点とも繋がるものでもある。というのも、ひたすら「問い直す」ことに重点を置いた描き方は事後反省的であり、「描いたもの」に対しては効力を発揮するが、「これから描く」ということに関しても消極的で、無目的であるか、もしくはその反省そのものが目的であるかのような構造が強く打ち出されているのだ。その構造自体は、もしかしたら別段悪いことではないかもしれない。現に今、過去の絵の反省から、絵画要素を用いて絵画空間を充実させるという目標を掘り起こし、第1章で列挙したような絵画要素を造り、次の絵に繋げるサイクルがようやく見えてきたところだ。ただ、消極的であるが故に「形」の弱さが払拭できないままなのだ。

「形」が弱いと、形象が絵画空間によく填まることなく色や質感だけが悪目立ちするという事態が起こりやすい。《2015.12~2016.2 塔より声》(図28)は近作であるが、一見してわかるとおり、具体物の姿かたちは描き込まれていない。画面の中では、点とも線とも言えない筆致の集散が行われている。





図 28

この作品では、筆致の形は「筆で描ける形」、色と質感は「岩絵具の色と質感」に因っている。筆致の中でも、これは適切だと思えるものもあれば、これは周囲の空間に馴染んでもいないし快適な反発もしていないとして描き損じているように見えるものもある。具体的に言えば、右上から左下への対角線上に配されている、「色」の目立つ形象である。制作中も、何度も洗って描きなおしたがうまく填まらなかった。結果的に、絵画空間の中で視線が引かれる、気になるところになってしまった。これは、形象を構成する要素の中でも特に色と形が一つの形象そのものとして合致できておらず、更には周辺の他の形象たちともよく関係していないということだ。総体としてまとまっていない画面はイメージを矩形として伝えることが叶わない。目立つ「色」だけとか、他の事物を無闇に連想させる「形」だけを、矩形よりも強く・速く鑑賞者に見せてしまうのだ。

もしも一つの形象の形と色と質感がよい関係を見せ、画面全体を構成する一つの要素として機能していたら、その形象の周囲と分かちがたく結びついて見える。その結びつきは、複数の要素の絡まり合いだったり、上のものが下のものに溶け込んだり、複数が並列されたのちに境界が消失したりといった、様々な在りようをもって画面上に現象するはずだ。それはつまり、画面を視る人が形や色ではなく絵画空間を見るようになるということなのだ。平面の中に出来た絵画空間は形や色を横断し、描写の始まりや終わりに縛られることなく、画家に固有の質を湛えて存在する。要素ごとにどこからどこまでという区切りが無いくらいに画

面が渾然一体となれば、(作品を語る上で一つの要素だけを取り上げて言葉にしなければならぬ時のような便宜上の理由以外には)各要素同士が分離した状態で認識されることは避けられるはずだ。これは絵画に取り組む上での基本的なステップであり、複数の要素を一つの総体にまとめ上げることができて初めて、更に「機能とは関係のない形象」等を自覚的に入れて画面をより複雑に、より面白くすることができるのだ。

### 3-3 制作への適用

一般に、制作にあたっては作品の外に表現すべき内容や対象となる具体物、象徴等を設定するかもしれないも、基本的には自由なはずである。現状として、筆者には作品の外に指し示すものごとを設定していない。連続する絵画制作の中で、絵画にまつわる問題を浮上させることが一つの目的だ。さらに言えば、平面における空間性と平面性の均衡、またはかけひきが見せる現象を追い続けたいのだ。それには、フィードラーが「事物の流れのうちから持続的な存在が起き上がってくることは、学的概念においてのみならず、芸術的形態においても同然である」(p.83)と述べたことを信じる他ない。

そうは言っても、対象を指し示すために絶対的に表すべき形象が無いことに由来する自由に甘んじるのではなく、自ら画面を構成する要素としての形象を作り出さなければならない。しかも、「形」を今までよりも充実させることによってだ。しかし気をつけなければならないことは、形象に「強い」要因を付加することはこの場合解決にならないということだ。「強い」と形容されるのは、色の彩度が高く、濃厚に塗ってあって強度があるとか、尖った形をしているとか、ガサガサして引っかかりのある質感だというような類の見た目だ。そういう強さを望まないのは、強くした部分はした分だけ、光沢が少なく比較的落ち着いた質感の麻紙の在り方と乖離するからだ。

画面内には「強い」見た目は必要ないとしたが、しかし画面の外に新たな別の要素を入れることも考えた。矩形ではなく、水気の無い筆で一筆置いたような質感の、質量のある存在をあてたらどうなるか。そこで、麻紙を貼った画面との対比として導入したのが、資材から切り出した木材である。自然物と対比させれば平板な麻紙の画面に空間性を見出しやすくなるのは自明のことなのであるが、それこそ画面と木材の関係性がよく機能しない限り達成は不可能なことだ。加えて、絵画と絵画以外の境界は過去に徹底的に探られてきたものではあるが、だからといって今はもう問い直さなくていいことだというわけではない。画家個人のレベルでは常に考えられ続けなければならない、終わることのない「絵画の」問題だ。

これらのことを踏まえて行った制作と展示風景(図29)を省みてみよう。全ての作品に「紙の白い地に仮想的に見る透明な空間性」をし、大きいスケールの作品には「帯のような形状に則った描き込み」を、小さい作品には「筆致群」などを構成の主軸に置いた。こういった複数の平面作品と木材を同時に会場に持ち込んで展示作業を行ったが、木材という物体の存在感は予想以上に強かった。その強さは平面作品に対してではもちろんなく、展示空間

(この展示の場合、京都市立芸術大学小ギャラリー)の床と壁面が形作る直方体に対してである。この展示のために用意した二つの木材のうち一つは見た目から受ける重量感が実際の重さ以上にあり、樹皮の様相も相まってスペースに対する影響力が大きく見え過ぎたため、設置を断念することになった。床に設置することが叶った方の木材は、床から作品までの高さを若干高めに設定した平面作品群とのバランスによって展示空間に馴染ませることはできたものの、平面作品との関係性の有効さを主張するには数が足りなかった。結果的には展示空間内に置かれる物体同士の位置関係によって一本の木材を「紛れ込ませた」が、適切な大きさの木材を適切な数用意できていなかったことから、元々の目的に対して中途半端なアプローチとなってしまった。



図 29

しかし、鑑賞者からの反応は興味深いものが得られた。それは、一般的な絵画の一枚一枚は全て「独立したもの」「切り取られたもの」だという前提を持っている鑑賞者と、展示空間の中で全ての作品と木材を関係付けた設置をした筆者とは、「絵画と絵画以外の境界」に関する捉え方の違いが明確に見られたことだ。

筆者は自作の絵画空間を周囲とは質的に異なるものの透明であるがゆえに視線の通り抜ける、まるで寒天のようなものだと喩えていて、周囲の空間と完全に切り離されることの無いものであるとしている。切り離されるものではないという認識ゆえに、物質的な作品そのものを同一の空間を構成する一要素として捉え、絵画要素によって画面を作るように展示空間を作った。また、平面作品にはそれぞれサイズ、矩形の比率、画面の様相、他との比較等

によって見ることのできる「目方」がある。それは実際の質量とは別のものであり、展示「空間」のバランスに関わる。木材には、どちらかというと浮遊感や軽さを志向する自作の中の balanサーとしての役割を担わせていた。

このように、筆者の思索の上では展示空間の作り方も平面作品の作り方の延長上に自然と在ったのだが、平面作品を絵画として見せたいのであれば展示空間の「全体感」を構成することに移り気せずに一枚一枚の作品の力で見せるべきではないかという指摘もあった。確かに、最初から複数で見せるつもりならばそのための作品を構想し制作すべきであり、展示作業の段階で始めることではないのかもしれない。自作は全て「同質」の「透明な」絵画空間の質を目指して制作してはいるが、現段階では作品が複数あることによる解決を明確に目指しているわけではないため、作品一つだけを前にしてもそう見えるあるいは伝わるべきであることは確かだ。その確かさは、作品が複数並ぶ場合に「列举」という状態によって証明されることもあるのだろう。筆者は作品を見せるときにも作るときと同じ方法論を充当したが、見せるときには見せるときの観点から作品を扱わなければ、作るときのねらいを達成できなくなってしまう。作品配置による展示空間の過剰な構成は、絵画そのものを見せるためには不要ということだ。この理屈は理解できるし、本当に「そう」なのだろうけれども、何かまた違った方向へも思索を広げていけそうな気配もあって、今後も継続して考えていきたい内容である。

さて、この項では作品展示に関連して考察を述べたが、本論での至上命題は「どう描くか」ということである。どう見るかという問題に終始してしまつては、そのうち絵自体を描かなくなるかもしれない。それは本意ではない。次に筆者が取り得る手段は、一つひとつの絵画要素について更に徹底して展開を考えることである。

### 3-4 次の展開への糸口

ここでは、絵画要素の更なる展開について、参考になる事例を挙げてみよう。画面の全体像を想像するところからの出発ではなく、いわゆるパーツ的な図様を利用して全体を作成／構成する方法を用いる点に着目し、宇佐美圭司、尾長良範という二人の画家の制作論を比較参考に挙げて考察してみたい。



図 30

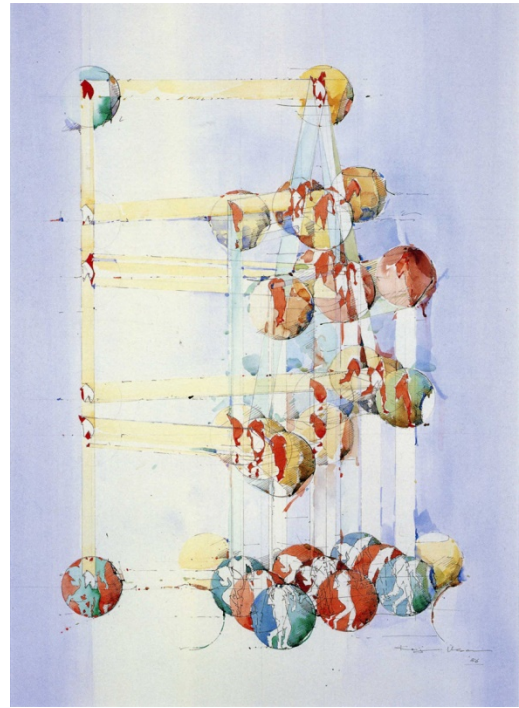


図 31

・宇佐美圭司

宇佐美圭司の作品というとなまず思い浮かぶのは、《降りそそぐ光のなかで》(図 30 と図 31 は作品タイトル、制作年が同一のため、便宜上本論ではこの作品を①とする)(図 30)、《降りそそぐ光のなかで》(この作品を②とする)(図 31)の作品にも見られるように、幾何学的な線質とおびただしい数の人の形らしきものが記された、もしくは硬いものに当たって幾重にも円形のヒビが入ったガラス／鏡の表面のようにも見える画面だ。絵画作品と共にいくつかの著書を出版しており、その中に自身の制作過程について触れた記述がみられる。宇佐美は、展開の元となる部分のことを「組織」と呼び、表現とは画面構成によるものではなく「形態の生成」として成立するものとした。

宇佐美が「組織」と呼ぶのは、《降りそそぐ光のなかで》①(図 30)で言えば、複数ならば個別の小さな円とその中身のことだろう。まるでダ・ヴィンチのウィトルウィウスの人体図のようである。この「組織」の形象の大元は、写真から抜き出した人の形だ。シルエットとして取り出されたいくつかの人型が、複数重なりあうことで生まれる新たな形が「組織」と呼ばれる一つの部分になる。組織を構成する人の形は雑誌に掲載されていた報道写真が元になっており、そこに写っていた四人の人間—「投石をする男」、「走り来る男」、「たじろぐ男」、「防御するようにかがみこむ男」<sup>23</sup>—それぞれの身体の形がシルエットとしてトレースされ、用いられている。《降りそそぐ光のなかで》②は①と同構図のドローイングであり、

<sup>23</sup> 宇佐美圭司「形態学的絵画の予感」『記号から形態へ』筑摩書房、1985年、pp.28-38



見てみると、実際にシルエットの重ね合わせを試みている様子がわかる。人が前景、街が背景となっているその報道写真の中から人のみを取り出し、新たな画面上で取り出した人の形を並べたり重ね合わせたりすることで、宇佐美は人の形を揺らがせにかかる。パースペクティブ的な見方ではなく自由に移動可能な視点から見渡せば、何が何の前にあるとも後ろにあるとも言えないはずの「空間的な場」にある〈人〉と〈街〉の関係を、「人間の身体が街と相互侵蝕する姿」として表現したのだ。しかし、人の形は〈形〉のままでは宇佐美が目指す絵になることはない。この問題について、宇佐美は「組織」と呼んだそれぞれの形同士に相互の関係性をもたせることによって形を「形態的に」変質させ、解決を試みている。

宇佐美の言う「組織」とはその名称からしてもすでに複数の要素によって組み立てられているものであり、また、これから新たな全体を組み立てる可能性のあるものである。そういった性質の「組織」を、「運動」または配置や機能においての「交換」をさせたその痕跡、あるいは軌跡をとまって生成されたその形態によって、遠近法的な描写とは別種の空間性を画面へと招く。

#### ・尾長良範

尾長良範も、対象の再現的描写というよりは構成的な画面を呈示する作家である。《scene》(図 32)も、部分的に見れば人の形など対象物が設定されているかのような形象が随所に見られるものの、全体的には抽象的な形象が構成の主軸になっている。2007 年に高岡市美術館で行われた「日本画の最前線—富山・俊英作家の軌跡—」という展覧会の図録に寄稿された文章のなかで、尾長は、自身の制作について「様々なイメージや素材の多様性をひとつの画面内に同居させる」ように「構成する」、更には「脱構築的な画面を創りたくて」と記している。作品からは、その色彩も相まってか現代的な指向の造形といった印象を受けるが、画面の構成方法は古典の日本絵画や浮世絵から自覚的に影響を受けながら行ってきたという<sup>24</sup>。

尾長が脱構築的な画面を創りたいと言うとき、その脱すべき構築性とは何なのかは明記されていないが、後に続く文章には「・・・構成する題材から中心となるものをなくして描くことを考えた。また画面に様々なイメージを同居させることを展開しより重層的なイメージをもった絵画表現を目指していた。」(p.78)とあることから、主題の元での要素間のヒエラルキーをなくす、つまり画面内に複数ある図像の価値を相対化することを目指していたのではないかと推測される。

また、絵の描き始めについて、尾長は、『現代日本画の発想』に寄せた文章の中でこう述べている。「しるしていく筆触は、具体的なものの再現ではないところから始まる。始まりとしての物質の表面から、『描く』という身体にそくした行為だけで世界を生み出していく

---

<sup>24</sup> 尾長良範「出品作品について」、高岡市美術館 瀬尾千秋編『日本画の最前線—富山・俊英作家たちの軌跡—展 図録』高岡市美術館、2007 年、p.78

ところから、絵を始めたいのである。～始まりはためらいを感じながらも、画面の大きさに反応しながら、かいてゆく～始まりの身体性とは矛盾するようでもあるが、制作途中でエスキース的なものを作ったりもしていく。描いていく過程で具体的なイメージを画面上に導入していくが、描くもの、対象をあらかじめ用意するのではなく、描いていく過程のなかでオートマティックに描く行為を繰り返し、ひとつの形態がひとつの形態を、色が色を呼び起こしてゆくように展開させていく。<sup>25</sup>」この制作過程の解説は尾長の制作に通底するものだと思われ、複数のイメージを統合して構成する画面は決して予定調和的なものではないことを宣言するものである。構成のためのパーツは最初から全てが用意されているのではなく、描いていくなかでのみ喚起されていくという様子は、絵の描き始めに意識される身体性を損なうことなく一絵の「始まり」にある「ためらい」を断続的に呼び起こしながらイメージを組み立てていくひとつの方法といえる。



図 32

ここまで、2名の画家の制作を参考に、形象同士の重ね合わせによって新たに見えてくる別の形象を利用し画面全体の描線を複雑にしていく方法や身体性に着目し行為を積み上げていくことによって画面を作り上げていくという方法、あるいは複数のパーツを編成することによる画面構成の方法があることがわかった。宇佐美の作品において、運動性の導入から起こるパーツ（宇佐美の言う「組織」）の動画のコマ割りのような反復や、重ね合わせによ

---

<sup>25</sup> 尾長良範「制作から」、武蔵野美術大学日本画学科研究室編『現代日本画の発想』[株]武蔵野美術大学出版局、2004年、pp.133-134



る新たな形態の獲得はまるで細胞の自己増殖的な展開を見せるものであり、ドローイングのひび割れのような線によって全ての組織が繋ぎ止められている。一方、尾長の作品では、構造的なというよりは表象的なパーツが用いられており、それが画面構成を計画できるくらいの面積ごとに喚起され、徐々に画面が決定していくものである。部分は部分ごとに取り出せるほどに完結していて、それらが繋ぎとめられているのはパーツとパーツの間に顔を出す白い基底面の均等さと、ただそれぞれが一枚の平面上に載っているという事実によってである。最初に画面の全体像を決定せず個別的な要素によって画面を構成していくという、ここに挙げた二名の作家に共通した手法は、絵画要素同士を互いに関係付けることで画面を作っていくという筆者の制作の可能性を示唆するものだ。

では、これらのことを参考に、次に考えるべきは筆者自身を取り得る展開の方法である。そのヒントとなるのは、このブライス・マーデンの一枚から始まる数点のドローイング作品である。



図 33

ドローイングには、トルソのような形状を見ることが出来る。この一枚のドローイングから線の在りようが整理整頓され、徐々に発展していく様子が、連作を追うとよくわかる。

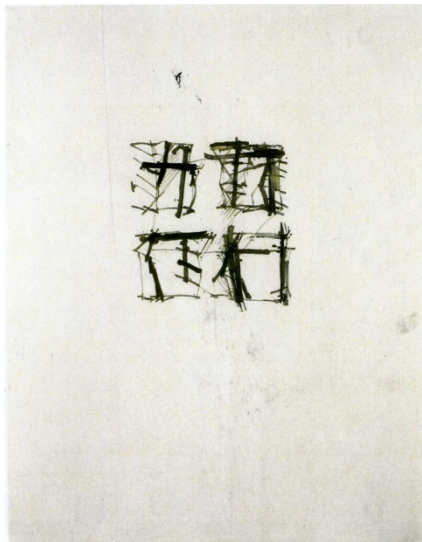


図 34

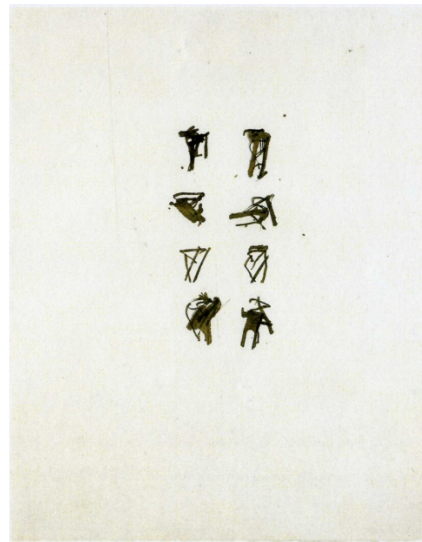


図 35

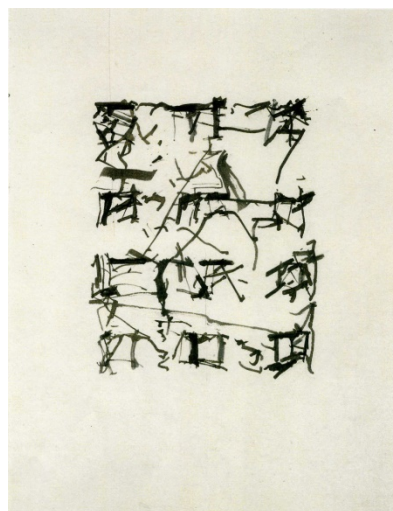


図 36

これらの連作から見えてくるのは、おそらく具体物のデッサンだったであろうドローイングから、線と線による構造的な形態の在りようを抽出した自発的な（具体物から離れた）発展である。形象は「画面の中で」こそ展開し、展開した形象は画面を充填して、形象の展開する過程に含まれるルールによって秩序だった絵画空間を作り上げるのだ。

宇佐美圭司、尾長良範、ブライス・マーデン、それぞれの制作における独自の手法を知った後、筆者の制作が次の段階へ移行する有効な手段として挙げられるのは、己の手中にある絵画要素それぞれについて更なる考察を経ることである。各要素を展開しきった後、すべてを統合した画面が見えてくることを目標として。

## 本章のまとめ

第3章では、作品のイメージがどのように生成されるかを探り、筆者の作品制作における根本的な問題点を洗い出した。次章では、筆者の絵が〈透明〉に至る条件を更に明確に捉えるために、制作と考察とを、これまでよりも同時発生的な並行関係をもって進める。絵の生成過程において、各段階を決定していく——描いたものをこれで良いと判断していく指標は、一体何によるものなのか。この第3章までの記述の中にも、いくつかの手がかりはあった。しかし、現状よりも自在に、かつ自由に絵を描けるようになるには、更にもう一片の契機を見出すことが必要なのである。

## 第4章 絵画空間

### 本章の目的

第3章までの内容を踏まえ、第4章では改めて絵画要素を展開させていきたい。だがその前に、そもそも「平面の中の空間性」と「絵画空間の透明性」とを筆者がどのような理由をもって関係付けているのかをまず明らかにしておこう。自作における〈透明さ〉をもった絵画空間とは、麻紙という基底面にすでに存在する空間性に対しどのような根拠の元に筆を動かした際、現れるものであるのか。根拠が明らかになることでそれがイメージ生成の舵取りとして機能し、表現形式や素材の再考・選択肢拡大につながると予想した上での試行である。

### 第1節 制作における根源的思考

一般的な事を言えば、一個人が行う制作活動の源は個人的な思索や想像の中にある。画家にとっての作品、その活用方法は、社会的な主義主張を視覚的に体現して他者に伝達するものであるとか、美意識を発露させる場であるとか、人によって様々なものである。外部への発信装置というだけではなく、時には思い出の反芻や感情の表出として画家の内面へ潜水する手段として用いられることもあるだろう。このように言葉に起こしてみれば、制作意図の確実な分別や抽出は可能なようにもみえる。

しかし、実際には作家が現実には生きている中で獲得してきた様々な経験的動機が絡み合っこそ制作衝動に至っているのであるから、「なぜ作品を作るのか」あるいは「なぜこのような絵を描くのか」といった問いへの理由がたった一つに絞られるのは稀なことではないだろうか。発端となる動機は一つであっても、経験を重ねていくうちに多方面から意図が付加されてゆく。複数の意図に応えれば応えただけ作品は多重な顔をもち、鑑賞者からの幅広い解釈を許容するようになる。いくつもの考えを持ち出したがゆえに煩雑になってしまっは詮ないが、複合的な動機や複数の意図は画家本人にとっていずれも重大な価値があり、他人の持つそれと比較し合うことは意味をなさない。逆に、動機と表現の意図とがどのように結実しているかを、「眼に見える実際の画面」を契機にして対話することは、鑑賞者からの作品理解と画家本人の自作に対する客観視のために有効だといえる。

そこで、以下に筆者の絵画制作における根源的思考、つまりは素材を扱う際の意志の起源を三つ挙げてみたい。

一に、素材からくる絵画観があるのではないかという仮定。二に、どこまでが素材でどこからが絵画かという、絵画と絵画以外の境界を探りたいという望み。三に、絵画以外の表現—例えば音楽や詩から、あるいは創作物ですらないもの—ふと目を留めた風景や遭遇した場の

状況などから、自らの美意識が選択する要素を分析・抽出して画面作りの判断基準に落とし込み利用するというキメラ的な方法論である。「平面の中の空間性」と「絵画空間の透明性」は、この中の全てに起因している。根拠が複数あるということが、判断基準のブレや描いた筆致そのものの思い切りの悪さを引き起こすのではないかという危惧もあるかもしれない。しかし、各起源からはそれぞれの指向性を持った描画運動の意志が発せられ、そのバラバラな意志の力が拮抗したところに筆者の手があり筆があるので、存外に自己不信的な揺らぎの少ない手仕事へ繋がるとも考えられる。揺らぎの少ない手仕事とは、この色をこの形でこう置くのはここしかないという確信を持って筆を動かし、描いていくことである。その確信とは、形象の展開過程における独自のルール付けを可能な限り自覚して行うことで得ることができるものである。

#### 4-1-1 素材からくる絵画観

起源の詳細を述べていってみよう。まず、素材からくる絵画観があるのではないかという仮定についてだ。例えば基底面に絵の具が定着するという事象において、その定着の仕方には染みる・染まる・乗る（置く）・刷り込まれる等様々な状態がある。基底面の素材性にも大きく左右されることもあるが、ここではキャンバスや紙などのオーソドックスなものの場合を想定したい。

素材からくる絵画観とは、絵画制作におけるイメージ生成のプロセスに、素材の相貌や手触りなども大きく関わっているという見方である。たとえば同じ白い色をしたキャンバスと紙とでも、編目を持つものと繊維が均されたものとは、対峙した時に画面から受け取る情報の内容が違う。描画材料が基底面という素材の裏につくのか、中に入るのか、表に乗るのかによっても、表出される画面の様子が大きく変わってくるのは見た目によくわかることだ。基本的にはどのような描画材料でも足りない体質を補う体質材を添加するなどすれば、絵の具を滲ませるように薄く塗ることも、基底面から突出させるように厚く盛り上げて塗ることも可能である。しかし塗り方を統一したとしても、それぞれの描画材料で決定的に違うものがある。それは、素材に独自の質感と伴われる色、質感によって起こる絵の具のキワの部分、エッジの相貌である。第3章でも記述した「作品の総体からくる『イメージ』と『イメージからくる情報によって更新される行動の根拠』の同時生成的な在り方」からすれば、眼に入ってくる情報の中に描画材料の相貌も含まれている時点で、素材が描きながらのイメージ生成に大きく関与していることは明らかである。素材から呼び起こされる色や形があるということは、つまり、紙と岩絵具と膠を使うからこそ発想しうる、且つ実現しうる絵画空間の質があるのだといえる。これは他の素材にとってもそうで、薄く塗る・厚く塗るというような塗り方が同じであっても、キャンバスと油絵の具ならキャンバスと油絵の具の、アクリル絵の具ならアクリル絵の具の、水彩絵の具なら水彩絵の具の、全ての相貌の異なる素材ごとに表出可能な絵画空間の質があるはずなのである。たとえ各素材の独自性を主張する「見た

目」の差異がどれほど些細なものだとしても、作家はその微小な差異を見逃してはならない。時と場合によっては合理性をとって、元の素材に似た別の素材を代替可能だとして用いることもあるだろう。そういうときこそ、その微小な差異の積層が持つイメージ生成への影響は決して目を瞑ってもいいものではないことを留意しておかなければならない。

さて、この「素材からくる絵画観」であるが、後ほど絵画空間の問題と絡めつつ改めて話題にする。ここでは一旦話を戻して、筆者の絵画制作における根源的思考についての続きを述べていきたい。

#### 4-1-2 絵画と絵画以外の境界

次に、二つ目の要素として挙げた、絵画と絵画以外の境界を探りたいという望みについて述べる。第3章までの記述で、白い紙の基底面はすでに仮想的なある種の空間性を含んでいるかのように見え、筆者はそれに向かい合わなければならないことを述べてきた。たとえ空間感を有していたとしても、素材そのものだけでは理想の絵画にはならない。あくまでも画家に描かれることによって、つまり「紙の白い面の中に眼が見てしまう仮想的な空間性」と「画家の筆致がもたらす独自の空間性」とが質的に置き換えられたり徐々に混ざり合ったりしていくような、素材との連続的な関わりをもって絵画空間が生成された画面こそがより筆者の理想へと歩み寄るものだ。画家独自の空間性は、基底面の素材性と融合し、離反し、性質を対比されつつ放置もされ、様々な様相を呈して可視化される。それを可能にするのは、絵具等の描画材料のコントロールに始まり、描くことで基底面に現れる現象の取捨選択、つまりは画面に今在る現象をとどめるか／とどめないかの逐一の判断の集積という必然性の高いプロセスである。

加えて、絵画的に最も興味深く感じるのは、紙の素材に見える仮想的な空間性と画家の筆致がもたらす独自の空間性とは画面の隅々まで完全に融合しきることなく、異なる空間性が同画面内に、且つ同時に存在する画面である。場合によっては、筆致によって素材性を完全に抑制するような方向を求める絵画空間もあり得るだろう。しかし筆者の興味の先にあるのは、素材性が持つ空間性を画家のそれと完全に入れ替えきることをせずに、異なる空間性が隣り合う箇所を画面上にあえて作ることによって、本来輪郭の見えないものであるはずの「空間性」に他との境界を与え、ここに在ることを示唆することである。

たとえば画面上に、部分的に「絵になっているところ」と「絵になっていないところ」があるかのように見えるとしよう。「絵になっているところ」は絵画空間があるところであり、「絵になっていないところ」は絵画空間がないところである。なお、これは空間性の問題であるために素材的な境界は主要な因子とは言えず、「絵になっているところ」が必ず描画材料の在るところであるとは限定されない。なぜなら画家が描く一つの筆致は、その絵具の実際の面積よりも広い範囲に渡って影響を及ぼし、他の筆致の見え方にも大きく関わるからだ（この『画家の筆致』が絵画空間を発生させる様子を磁場に喩えるべきか、それとも震源と

でも言うべきかはさらなる考察を要するところである。音楽であれば音源というところであるが、ここでは絵画空間的因子の密度、もしくは影響力、影響範囲、あるいは閾値で例えて言い表すべきだろうか)。つまり、材質や色面の境・相違で形象や空間を区切る「図と地」の関係性で言われる画面の在り方とは別種のもののなのだ。

もしも素材が持つ空間性の影響力が優勢過ぎる場合、その画面は「途中」に見えるか、描き損じや描き残しがあるように見える。また、作者が素材性を考慮せず、素材を画家独自の空間性に従属させようとする場合には、その素材を使う意味が弱くなる。素材が持つ空間性と画家独自の空間性、この二つの関係がバランス良く成り立ってこそ両者の意義は見出される。

付け加えておくが、素材性を全面に押し出すことそのものや、素材の選択に意味を付与しないこと自体に意味を見出すのであれば話は別だ。ここで価値を置きたいのは、画家独自の空間性に対応する素材の位置付けを自覚的に行おうとする意思である。この意思を明確に持つことができれば、様々な素材を同時並行的に扱うことも可能になるだろう。経験や思い入れは時に一つの素材から作者への束縛をもたらすが、作者の側からそれを解き、選択に変えることで、その素材の素材性を用いる必然をより強く持つことができる。手に取るものの一つ一つを選び、複数の素材に複数の必然性を見出せることこそ、自由な思索を実行しているしるしだ。中村一美のように、「並列」から差異を見せ、不同と共通の両面から絵画を考えるとというアプローチも可能かもしれないのだ<sup>26</sup>。

では、素材に仮想的に見る空間性はどのようにして作者の絵画空間と関わっていくのだろう

---

<sup>26</sup> 中村一美は、著書の中で自身の制作をこのように語っている。

「一般に信じられていることだが、絵画は、提示されたその一枚によって、ある情報なり意味なりの読解が可能である、ということがある。しかし、それは全く何の根拠もないことであり、歴史的観点から見て絵画、あるいは芸術全体が有し得るある可能性を抹殺することとなる。

人は、提示された一枚の絵画の、例えば、フォーマルな観点からでも、あるいは、内容至上主義的な観点からでも良いが、それを分析し得る権利を持つ。だがそれは、果してその絵画を分析したことになり得るのだろうか。

多くの作家たちは、何の構造的主張も分析もなく、ただ表面的な質を高めることや低劣な審美的処理にばかり拘泥する。そして、また多くの観客は、提示された作品のその完結的な意味内容や構造を、あたかもそれが絶対的であるかのごとく信じこもうとする。特にスグレタと称される作品においては全くそれが絶対的命題であるかのように、事実として記される場合すらある。

私が提示する絵画群は、全く前記の解説作用に真向から正対するものである。つまり、私が目指しているのは、一枚の絵画を見、そこにすべてがあるという不確定事実を全く覆すことにある。私の絵画は、ワン・ピースによって証されるのではなく、不特定多数のピースーズによって生じる差異性によって証されるのだ。つまり、私の絵画は差異そのものを提示するのだ。」

この記述の後には、絵画に見られる空間性を種類別に言語化し列挙されている。自身の関心はすべての空間性相互間の差異にあり、それを見て確認するために絵を描くのだとも明言している。中村一美『透過する光 中村一美著作選集』玲風出版、2007年、pp.138-139



うか。関係性の生まれ方は作者によって様々にあり、関係性の画面上での現れ方はそのまま画家独自の絵画空間の質を代弁する。ここで、先の項で一時保留にした「素材からくる絵画観」を、絵画空間の質の問題と絡めてもう一度述べてみたい。画面上に現象する絵画空間の質の違いとは素材からくる絵画観を画家がどう解釈しているかの違いであり、画家が元来有している制作プロセスにその解釈が加わってくことで、「素材に仮想的に見る空間性」と「画家の筆致がもたらす空間性」両者の意義を「絵画空間」という一体のものとして表出するのだ。ここで、齋藤典彦、尾長良範、小島徳朗の作品を挙げ、絵画空間の意識と素材の扱い方、実際に画面に現象している絵画空間の在り様を例証してみたい（三名の先生はそれぞれ現代日本画の指導者的立場にある方々であり、こういった論証は僭越であることは承知の上で書かせて頂くことをお許し願いたい）。以下、順に齋藤典彦、尾長良範、小島徳朗の絵画作品である。



図 37



図 38



図

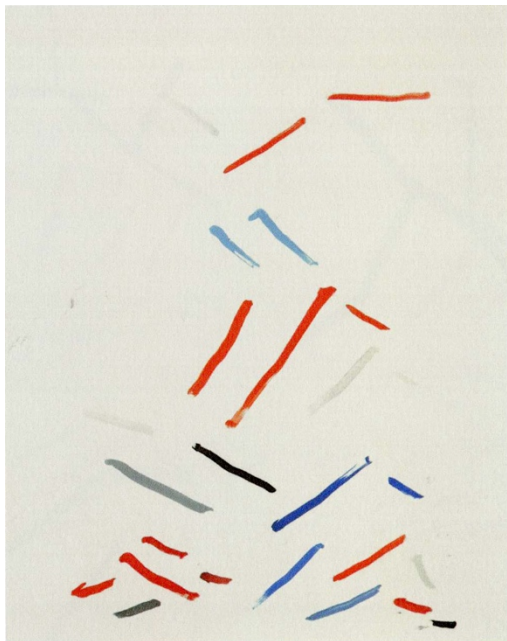


図 40

齋藤典彦の近年の作品（図 37）はその基底面が紙本もしくは絹本という二つの素材に渡るが、仕事として共通するのは、筆致のキワに見られるぼかしである。その「ぼかし」によって細長く行き交う色の行路から同心円的に広がるグラデーションは、緩やかで距離のかかるものではなく、短距離のうちに濃度の変わるものだ。長距離をかけたグラデーションでは、薄まっていくことや溶け込んでいくことといった、形象の存在的な薄まりに焦点が当たる。一方、短距離のグラデーションでは形象の存在は薄まることなく、輪郭を曖昧に見せることによってむしろ中心部の濃さが際立つ。それゆえに、画面に現れている色の線路は、現実空間では風景の中に溶け込んでいる日本の風土的な自然美のエッセンスが、齋藤の絵画空間の中で導き出され、縫れ合い、密度が増すことで可視化された姿に見える。あるいは、絵画の奥でも手前でもないところに在る別世界へと続く口が霧の中で線状に開いていく瞬間のようにも見える。「繊維の中にしみ込む」「繊維表面ににじむ」といった、紙や絹という基底面に独自である「繊維」との関係性からくる現象の連続によって表出する絵画空間は、糸にする前の綿のようであり、湿度が極限まで高まり結露する時の空気のような、充満し膨張する傾向の質を持っている。

次に尾長良範の作品（図 38、39）であるが、ここでは水墨による連作を中心に見てみたい。第 3 章でも述べた通り、「脱構築的な画面を創りたい」という作家本人の言葉から、主題の元での要素間のヒエラルキーをなくすような描き方、つまりは画面内で複数のイメージの価値を相対化していくことが尾長の制作に通底するものであると推測される。尾長のこの考え方と、「始まりとしての物質の表面から、『描く』という身体にそくした行為だけで世界

を生み出していく」という方法論は、近年の水墨による作品《zone》シリーズによってより端的かつ本質的に体现されている。詳しく見てみよう。図 39 は《zone》(図 38) の部分拡大図である。麻紙の張られた広い画面には丸みを帯びた筆致が無数に点在し、密集し、重なり合ってはすれ違っていく様子が展開する。その筆致は、画面に筆を置いた直後に、まだ染み込み始める前の水が紙の上でぷっくりと盛り上がっているところを思い起こさせる。水の中を拡散していた炭の粒子が筆致の外縁に溜まるようにして定着した弾力のありそうな膨らみのかたち一つ一つが、尾長の作品を構成する最小単位として機能している。いや、最小単位という認識は少し違うかもしれない。尾長にとっての「脱構築的な画面」を描くこととは、あの膨らみのかたちを描く―描き終わるという行為の「反復」と、描く場所が紙の上で順々にずれていくという「移動の連続」に集約されるのではないだろうか。相対的な差異をも減らされた無数の筆致は上位下位の区別なく、(粗密によって絵作りはされているが)それぞれがだげさな関係性を誇示していない。また、いくつかの墨の濃度ごとに打たれた筆致はレイヤーの重なりを想起させる。単色であるがゆえに瞬間的に見ただけでは平面的にも見えるが、薄い色の筆致が後ろの筆致を部分的に透かしたり、濃い色の筆致が手前に見えてきたりもする。その墨色の豊富なバリエーションによって、筆致と筆致の間に極度に微小な空間を内包させ、筆致の密度が高いところではその微小な空間が無尽蔵に発生し、密度が低いところでは平面を主張するというような、絵画空間の二面性が見ることができる。

小島徳朗の作品(図 40) はキャンバスに塗りこまれた石膏が素地となっており、その物質性からは一見、強い抵抗感のある白い平面が見えてくる予感がある。しかし実際には、その上に置かれた線によって石膏地に深い絵画空間が穿たれ、その線の起点と終点の位置や線全体の角度、他の線との関係性によって、画家が見た現実的な奥行きがそこにあるように見える。つまり、作画において、画家が「線」を立体的・空間的な存在であると認識して描くことによって、鑑賞者は画家の視覚を追体験するのだ。画家本人曰くその「空間を纏う線」は本来的な日本絵画に独自のものであり、平面の中に実際の空間を想像して手を伸ばした時の筆の入射角と描写距離によって「深さ」を与える「斜めの線」が絵画空間をかたち作っているという。あるいは、素材の上では絵の具が止まったところで線も止まるが、実は起点も終点も無くずっと持続して絵画空間を立体的に象る存在があり、それを作家がデッサンするように拾い上げた箇所―画家の視線が当たった箇所に色と質感が与えられたという状態にも見える。それはまさに具体物を前にした時の描き方であり、際立った省略とデフォルメがなされているとはいえ空間性は著しく現実的であることから、小島が何らかの実体を念頭に置いて描いていることは明白である。あれほどにハードエッジな線が白い画面との反発を引き起こさない理由は線(線の形と線に用いられる絵の具の量)と石膏地とのあいだに空間性の齟齬がないからであり、現実的な空間性は線の左右のみならず後ろや前にも空間性を示唆して、絵画空間における線の複合体をまるで現実空間における彫刻作品のように自立させることを可能にする。

ここまで述べた三者の絵画空間は、いわゆる日本画の素材という共通項がありながら、そ

の使い方によってそれぞれに特徴のある絵画空間を実現している例である。

では、筆者の作品を省みてみるとどのようなことがいえるだろうか。

一章でも述べた通り、筆者は何も描いてない白い画面にすでに空間感を見出しており、それと視覚経験を反映した心地の良さと元にながら形象を配置していくことで画面を作っている。つまり、画面から受け取る視覚的事実に重きを置いていて、それが身体経験に根差した心地の良さに繋がることを目指しているのだ。そのためには現実空間における重力の法則を参考にして、画面の重心をもってその心地良さを探すのであるが、それだけでは視覚経験から身体経験を引き出すということについて説明の不足を感じる。今一度掘り下げてみたい。

ここでいう「身体経験に根差した心地の良さ」は個人的な感覚に基づくものではあるが、作品に落とし込むときに的確な表現となりさえすれば、自分とある程度似たような身体構造を持っている鑑賞者とも多少は共有しうるものである。その身体経験とは、本論で主張する「透明な絵画空間」の由来の一つである。

筆者は「軽いこと」「熱の無い」「透きとおる感じ」というような言葉で表せるような感覚を心地の良いものだと考えているし、そういった感覚を得られるところは自分にとって快適な場所だと考えている。反対に、「重いこと」「熱いこと」「行き当たって進めないこと」などは積極的に目指す方向ではない。この理由には正に身体の経験が関与してくる。

話は過去へとさかのぼる。筆者は小学生の頃、貧血の症状を持っていた。いつも体温が高く、口腔内が熱かった。それだからか、日常的に尋常ではない量と頻度で氷を食べていた。これは鉄欠乏性貧血の患者に多く見られることであり、薬を飲んで貧血そのものを治せばこういった異食症も自然となくなるものらしい。成長に伴って通院するほどの貧血はなくなったが、冷たいものや硬いものを口にする嗜好は今も僅かに残っている。体育の授業で有酸素運動をするたびに実感する、筋肉に酸素が行き渡らないことから起こるあの手足の重さ、いくら息を吸っても足りない胸の苦しさ、暗く狭くなっていく視界、それらを我慢して長時間走り続けなければならない絶望感などとは対極のものとして経験的に位置づけられてきたのが「氷」の存在だ。身体の重さ、身体の熱さ・体感的な暑さが最終的にブラックアウトに繋がる経験を持っているからこそ、筆者にとっては身体の軽さを実感することや冷たいものを口を含むことは心地良いことだという認識なのである。このような身体の状態から派生した条件としての「軽いこと」や、氷から派生した条件としての「熱の無い」「透きとおる感じ」が、身体的な心地よさに軸を置いた作品制作に反映されるのもなんら不思議なことではない。これは、具体的なモチーフの姿を描くことや文学的な意味内容を付加することを行わないで絵を描くことを試みる筆者が最初に嘘なく描くことのできることであり、現実世界での経験という自分にとっての事実的なものだ。

このような、身体が求める表現は、作品が持つ空間性の質に大きな影響を与えている。筆者の作品において空間が発生して見えるのは、描いた部分の「隣」や筆致と筆致の「間」、つまり「隙間」の部分である。これはまるで、カニツァの三角形(図 41)に似た手法とも

いえる。新井仁之は、ガエタノ・カニツァが作った「カニツァの三角形（図 41）」を、物理的には存在しない形象を主観的輪郭をもって知覚させるという錯視図形の法則を用いたものだとして述べている<sup>27</sup>。人はこのような図形を見たとき、黒い線や円形で囲まれた中の空白部分に三角形を捉えてしまう。この空白部分の三角形が周囲を取り囲む黒いパーツがあることによって成り立っているのと同様、筆者の作品における「隙間」が持つ空間感とは周囲の平面的な筆致があって初めて現れるものである。そういった、各所に点在する「隙間」がそれぞれ視線の抜ける箇所として機能し、画面全体として「透きとおる感じ」を実現している。

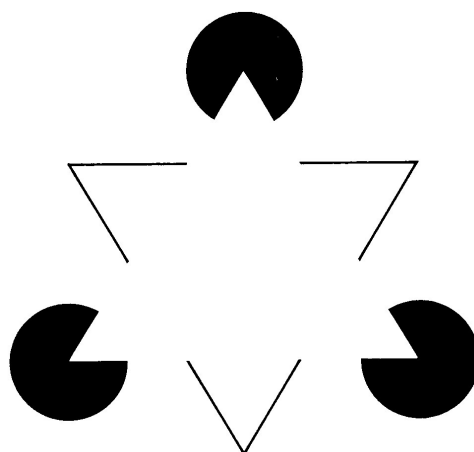


図 41

隙間は視線に対して抵抗感の少ない紙——筆者は素材そのままでも空間的に見ることできる紙——で出来ていて、隙間を形作る岩絵具はその色と、紙との質感の差異によって「熱の無い」感じを表出し、形象の配置によって「軽さ」を目指している。これに加えて、「軽さ」だけを目指すと平面としては安定を得られないもしくは良い不安定感を自覚的に出せないのではという危惧から、重力の法則を参考に画面の重心を把握し、作品として画面を着地・決着させるのである。

画面に見られる絵画空間の質が作者の記憶を伴う身体感覚に依拠するように作られていくのは、画面を現状より良くするにはどうしたらよいかと漠然と悩んで模索する中で自然と取り得る手段の一つだ。このような視点で己の制作を振り返ると、何かを描きたくて描くというよりも（現状、自分にとって快適な世界を）「見たくて」描くという傾向が強いことを実感する。

#### 4-1-3 絵画外からの引用

次に、三つ目の要素として挙げた、音楽や詩などの絵画以外の表現から、あるいはふと目を留めた風景や遭遇した場の状況などといった創作物ですらないものから、自らの美意識が選択する要素を分析・抽出して画面作りの判断基準に引用し利用するというキメラ的な方法論について述べる。一つ前の項で解説した内容が絵画空間の大まかな方向性を決めるものとしたら、ディテールを更に性格付けていくのがこの項で述べる内容だ。

おそらく大多数の作家が経験することであると思うが、良いと思うものや美しいと感じる

<sup>27</sup> 新井仁之『主観的なパンダの錯視 錯視の科学館のロゴが決定』2012年7月8日、錯視の科学館

online: <http://www.araiweb.matrix.jp/Exhibition/SubjectivePandaIllusion.html>  
(閲覧日：2016年10月04日)



もの、判断はつかないが気になるものなどに触れた時には、得てして制作意欲が湧く。日本画における写生もその好例にあたるだろう。視覚的なものに限らず、それは音楽のように聴覚にかかることもあるし、概念や思想に突き動かされることもある。参考にする対象に制限はなく、己が求める表現と親和性を感じるものはもちろんのことで、あえて正反対の性格のものを取り込んで異質を主張させるのも良い効果を生む。なかでも、本来視覚的なものではない対象から自分が必要とする要素を抽出して視覚表現に落とし込むそのときに、作家が最も身勝手にいられる創造の瞬間ではないだろうか。

本論で語るべき「透明な絵画空間」では、ある音楽のジャンルを参考にしている。それはシューゲイザーと呼ばれる、ポピュラーミュージックの一種だ。

シューゲイザーとは 1990 年頃に広まったある特定の音楽ジャンルの名称である。それが指すサウンドを持ったバンドが登場したのは 1980 年代の後半のイギリスで、後のポストロックやエレクトロニカのサウンドにも影響を与えていくこととなる一つのムーブメントである。日本でも Luminous Orange や COALTAR OF THE DEEPERS などのバンドが 90 年代前半から活動を開始していった<sup>28</sup>。Supercar が広く知られているバンドの一つだと思われるが、誰もがわかりやすいものとしては My little lover の楽曲が参考になるだろう。

筆者が聞いたことのある楽曲の範囲など限られたものではあるが、その中でも拾い上げることができたのは、この音楽形式に特徴の、ボーカルとバンドの関係性についてである。

シューゲイザーバンドのボーカルは声を張って歌わない。芯のない、それゆえに透明感のある声質で喉から声を出すようにささやいて歌う。声を張らないからか、メロディーをなぞる中でも高音が上がりきらなかったり、バンドのタイミングと若干ずれたりする。普通、音程やタイミングのズレは失敗や稚拙さとして聞こえてしまうものかと思われるが、それは声を張るタイプのボーカルの場合であって、シューゲイザーバンドでは自己主張の弱い（かのように聞こえる）ボーカルの声にバンドのリフ多用・エフェクター多用の重層的なサウンドが透けて聞こえるためか全くと言っていいほど気にならない。むしろ、そういった「正確さからのズレ」がひどく自然に、より切実なものとして、ボーカルとバンドとが一体的に聞こえてくるという魅力を持っている。つまり、機械的な音程の正確さや声の力強さを重視するような従来の歌唱力の評価基準に当てはまらないのである。そんなボーカルの、(若干内省的な) 歌詞の意味内容をそれほど伝える気も無さそうな歌い方や、ボーカルとのギャップを楽しむかのような激しさと倦怠感の入り混じったサウンドの有り様を、筆者にとっての「熱の無さ」の表現として視覚的に絵画へと変換したいと考えたのだ。

本論では、シューゲイザーからその魅力として抽出した「正確さからのズレ」とは「身体性の介入」だとする解釈を試みた。直線的な筆致にあえてブレの見える箇所を作ったり、形象がより綺麗に空間に馴染んで見えるようキワの一部を同じ色の絵の具で汚したりするのだ。具体的に言えば、前者は《2016.5~2016.7 I (虹状の帯)》(図 42)における画面左

<sup>28</sup> 黒田隆憲、佐藤一道、周東香里、小野肇久『シューゲイザー・ディスク・ガイド』ブルース・インターアクションズ、2010 年、pp.5-6

上の横線が並ぶ分における線の途切れ、線幅の不統一、線をはみ出して置く同色の絵の具の筆致であり、後者は画面中心部分にある紐が絡まったような形象周辺の同色の汚し、一本の紐ではありえないような、しかしより「紐状のものが絡まっている」という事柄を強調させて見せるような描き方である。



図 42

そもそも、あえて入れようとしなくても、人が作ったものには人の身体性が入る。現代美術の範囲の中には人の手によらない絵画作品もありうるが、基本的には絵画とは人の手で描くものだから、筋肉が常に微小に震えて稼働する身体をもってしては、完璧な直線や印刷物のような色の塗り分けを遂行するのは難しい。しかし、機械的な正確さが絵画にとって常に必要かというところではないことは、絵を描く者、絵を見る者にはすでにわかりきったことである。正確さであれ何であれ、自覚的にどう扱っていくかを考えることこそが重要なのだ。できる限りその「正確さ」に近づけようとしてしかし近づけないというそのもどかしさを含

んだ様子を故意に作ることが、シューゲイザーからもらった方法論だ。

この身体性の意図的な介入という要素は、筆者にとって重要なものであることを予想している。それは、自分で開発してきた絵画要素が画面を平板で退屈に見せてしまう後退的なものに陥っていくのか、それとも発展的なものとして今後も平面の中の空間性を探求するツールになりえるのか、どちらへ加速するかを方向づけるものだ。

筆者が描く形象は、視線を誘導し絵画空間全体へ引き込む役目のものでもあるが、岩絵具が紙に載っている以上は平面であることを主張する箇所でもある。空間性を見込んだ形象の配置を行いつつも、描く瞬間は筆を画面に「当てる」のであるから、自分が向き合っているものが平面であることをその都度確認してしまうのだ。眼は空間的なイメージを見、手は物理平面を探るというこの二つの体感のどちらも筆者はなくすことができない。であるが、しかし人によっては、本当に空間に手を伸ばし立体に沿って筆を動かしているような感覚を得ることもあるらしい。平面の中の空間性を問題にするのであれば、中には平面性を強く主張しかねない種類のものもあるため、絵画要素にこだわらない方がいいのではないかと思われる向きもあるかもしれない。しかし、3章までで述べた通り、筆者は形式上どうしても逃れられない平面性も絵画の魅力だと認識している。抗っても逃れられないのならば表現として利用すべきだとも思う。「空間性を全面的に問題にしつつ、ある種の拙さとして見えるような平面性が同居する画面」という構図はどことなくシューゲイザーを彷彿とさせ、筆者に創作意欲をもたらす。

以上が、「平面の中の空間性」と「絵画空間の透明性」との関係についての起源的な内容である。現段階では三項目に絞ったが、今後も更に増えていくことが予想される。本論においてここまでの記述は言わば「過去」に関する分析であり、制作に対する筆者の様々な無自覚を自覚する過程であった。

次の節より、絵画要素の実際の展開について実践と考察を行う。

## 第2節 絵画要素の再考察

ここで「絵画要素」についてもう一度確認しておこう。第1章では、複数の画面に転用可能な絵画要素は現在のところ以下の六つであるとした。

- ・紙の白い地に仮想的に見る透明な空間性
- ・帯のような形状に則った描き込み
- ・筆致群
- ・構造体を示唆する描き込み
- ・色の変転



・図と地の局地的転換



図 43

「紙の白い地に仮想的に見る透明な空間性」は本論の根幹を成す内容を含んだ要素であり、現在取り組んでいるどの画面においても実施している。

次の「帯のような形状に則った描き込み」と「筆致群」であるが、この二つの要素はそれぞれが表出する空間の感じ、視る人が受け取る印象に若干のズレがある。具体物を想像させる度合いの比較的高い「帯の形状」は、複数の色で構成されており、輪郭部分のいわゆる解像度が高く見える状態である。描写的で、周囲の空間を巻き込んでゆったりと静止しているように見える。一方の「筆致群」は動性を含んでいて、単体では空間を固定しない（ただし、複数の筆致の関係性によっては瞬間的な静止に見えることもある）。筆致の一つ一つは内部に濃淡はあれども単色であることが多く、キワの処理もぼかしたり逆にエッジを際立たせたりと様々で非統一である。

この二要素は、言葉の上では分けられる。第3章で述べた新たな展開策の中でも、絵画要素の最終的な体系化のために一度、各要素を個別的に取り出して考察するという手立てを取り、作品に落とし込もうと試みた。

《2016.8~2016.9》(図 43) は当初、帯の形状を画面全体に行き渡らせるように鉛筆で下書きをした上で、中心部分から絵の具で具体的な描写をしていった。しかしその途中、描写し終えた中心部分を見ていると、次第に画面の左半分は筆致にまで崩した方が自然なように思えてきた。左半分に筆致を散らすと、対比によって右半分の描写の部分に「描写」の意味が出てくる。もし全体を描写し切っていたら、画面は麻紙と描写の二項対立になっていたであろう。「帯」や「帯の形」を描きたいならばそれでいいのであろうが、筆者が描きたいのは帯という物ではなく透明な絵画空間なので、空間性がよりよく現れてくる方の手段を選択した。

このように、たとえ習作のつもりで描こうと挑んでも、いざ白い画面を前にすると、透明感を求め絵画空間を「複雑」にして、自分の見たい画面を作ろうと企てる努力の方に手が動いてしまう。《2016.8~2016.9》(図 43) の画面上でも、描いた結果だけをみて、帯のような形状と筆致の集まりを分けることは可能である。しかし描く以前、つまり筆を画面に置くより先に「帯のような形状のみを描く」「筆致だけをのこす」という単一の視覚効果を求めるかのようなプログラムを自分に課すことは筆者の求める方向性に沿わない。このことから浮かび上がるのは、「帯の形状」は筆致が取り得る一形態であること、また、「具体的な像を結ぶ硬い描写から筆致が段々と弛緩し、点のような線のような筆致の集散にまでほどける一連の展開が同一の画面上に隣り合って存在すること」によって筆者の求める絵画空間の質が形成される可能性があるということだ。

筆致が帯の形を取ることは要するに口実だ。自分の形象の引き出しの中身が乏しいのならば、一つの形状でどんな形象にも変化させられるものを用いればよいのだ。曲げたいところで曲げられて、柔らかく伸ばすことも硬く留めることもできる。幅を太くも細くもできる。襞の増減で描写の密度も変えられる。その形状を精緻に描き表すことも、ただの点や線の集合になおすことも可能だ。つまり、画面に現したい空間性を極めて具体的に想像し筆を動かすことにおいて有用で、利便性の高いツールになり得るのだ。

次に「構造体を示唆する描き込み」を取り出して考えてみたい。これはまず言葉通り、要素として画面の一部に何らかの形態の構造体を描き込むということである。

たとえば箱、あるいは枝振りの大きな樹。どちらも現実世界に存在するにあたって、そのものの外郭よりも内側に空間がある。箱は「箱」＝「入れ物」として機能するために、樹は「樹」はその成長とともに広げてきた枝振りに、何物にも埋められていない空間を必要とする。そのものの標準的な姿に「空間」が含まれているものの面的な部分を取り去り、線的・骨格的なところを描き出すだけでも、眼にとっては平たい画面の中に空間を視るためのヒントとなり得る。もちろん面的な要素があったとしてもそれは不可能ではないのだが、ここで焦点を当てたいのは面か線かというようなことではない。パネルに貼られた白い麻紙の中にすでにあるかのように見える空間感と自分の筆致がもたらす空間性とを質的に混ぜて一つのものにしようとする場合に有効なのが、前節の第 3 項でも述べた「隙間」の存在だ。面

上にある隙間、線でかたちづくられた隙間が、素材からと画家からの異なる二つの空間性を同一平面上に共存させ一体感をもって見せることを可能にする。

ここで参考になるのが、「NATURAL ARCHITECTURE」という建築分野における芸術運動である。関連した書籍では、現在「NATURAL ARCHITECTURE」と「NATURAL ARCHITECTURE NOW」という2タイトルが出版されており、建築家やアーティストを国内外合わせて幅広く特集している。邦訳されたものも発売され、アーティストの興味深いコメントを読むことができる。中でも、《Sculpture Festival in Snow》(図44)の作者である日本人建築家上野正夫のコメントには、他の作家も含めたこの「NATURAL ARCHITECTURE」全体の構造物に多く共通する特徴が端的に表わされている。

私はいつも、紙の上に一本の線を引くことから始める。この線がボリュームに対する基本的なコンセプトとなる。多くの線から出来上がる一つのボリュームは、織物のように光と空気を通すだろう。結果として、もろさだけでなく周辺環境との緊密なつながりをもつ、いくつもの表面が出来上がる。それが私の作品だ。<sup>29</sup> (上野正夫, p.176)

隙間という言葉は明言されないものの、「多くの線から出来上がる一つのボリュームは、織物のように光と空気を通す」という言葉は、隙間が持つ機能についての示唆を含んでいる。遮蔽物による空間的な断絶を行わないという造形的特徴は、人工の造形物を周辺環境と密接な関係に置くための一つの方法論だ。たとえばコンクリートのように完璧な(隙間のない)壁面を作ることのできる素材を用いるのではなく、蔓を編みあげたり、竹や枝、線的な印象の強い木材を用いたりして積極的に隙間を作ること、方法論は現実空間に実体を与えられる。

---

<sup>29</sup> 上野正夫, Francesca Tatarella 編著, 牧尾晴喜/ブレインウッズ株式会社翻訳『NATURAL ARCHITECTURE NOW ナチュラルアーキテクチャーの現在』ビー・エヌ・エヌ新社, 2014年, p.176



图 44



图 45



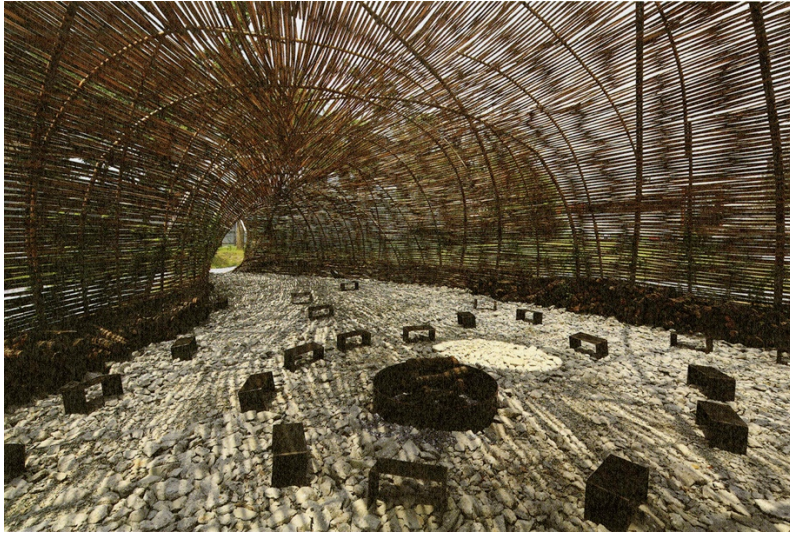


図 46



図 47

図 45~47 を見ると、いずれの作品もその構造に開放性と閉鎖性の両方を有しており、外部と内部の区別における曖昧さがある。造形物の中に入るとき人々は、開放性によって周囲の環境との繋がりを維持しつつ、緩やかな閉鎖性によって守られているような安心感を得ることができる。

ここまでで述べた「NATURAL ARCHITECTURE」の特徴は、絵画要素として設定した「構造体を示唆する描き込み」において、筆者が描く「構造体」が広範囲の色面を用いないスケルトンの状態であることの理由を裏付けるものだ。本章の第 1 節第 2 項で述べたように、筆者の理想は「素材に仮想的に見る空間性」と「画家の筆致がもたらす空間性」が等価に並び、それぞれの意義を同時に見出し得るような画面である。違いがあるとすれば、建造物の場合はもともと「場」という一つの空間だったものに対して内と外の二つに分けきらないようにする努力であり、片や絵画制作の方は、そもそも質の違う二つの空間性をいかにし

て両立・融合・混在させるかという努力であるということだが、どちらも素材との関わりの中で解決を探る制作プロセスであることにはかわりない。



図 48

次に、色の変転という絵画要素について述べる。色の変転には一つの意図と一つの機能がある。《2016.1~2016.2 オパールの下》(図 48)では、明度は高く彩度の低い様々な色が明確な境なく、かといって混色するわけでもなく、移り変わるように筆致が色相を変えていく。意図としては、色の境目が形の境目と合致しないで見えるよう試みることで、より「部分を指し示しづらい」一体的な絵画空間を作ろうとした。自作の中では珍しく面的な要素が強い作品であるが、ところどころに麻紙の基底面が覗いていて、隙間だらけの色面になっている。色面が単色だった場合、隙間があったとしても一枚の「層」として見えてしまう危険があるが、隙間を含んだ形の中にたとえば前進色と後退色の移り変わりが境目なくあることによって平面の中に擬似的な凹凸を見ることが可能になり、視る人の視線を揺り動かすという機能を発揮する。さらに、麻紙がもつ明度の高い白が隙間からのぞくことによって、まるで逆光に照らされている物を視ているような感覚を得ることもある。

後から気づいたことであるが、現実空間において木漏れ日を見上げるときも、この「逆光」と「明度の高い白が隙間からのぞく」という組み合わせを見ている。大きな樹々の上部に生い茂る葉や、被さるように広がる枝振りの隙間から光が差し込み、地表付近にいる視る人の目線は光っている（ように見える）葉や枝と隙間とが在るところまで進む。こちらに向かってくる光と、上方へ進む視線という構図は、自作において画面が〈透明〉な絵画空間を形成する状況に極めて似ている。影になった葉の隙間から光がチラチラと瞬いて揺れるあの逆光の世界は、視ていると、眼-眼球というよりも眼球の奥がぎゅっと凝縮するような体感がある。絵画要素によって画面を構成していくとき、画面全体を視野に入れて「眼の奥がぎゅっとなる」かどうかをみて判断することがあるのだが、これは隙間の周囲に置いた岩絵具によって、隙間に覗く麻紙の地が本来の色からより白く眩しく見えるかどうかをはかっているのだ。今一度「カニツァの三角形」（図 41）をご覧ください。同一色が続く平面の上でも、空白の三角形は周囲より明るく見えはしないだろうか。たとえば、奥行きを持つよう透視図法的に描画材料で描いた箇所ではなくとも、主観的な輪郭によって明度差による奥行きの印象がもたらされることがあるのだ。このことから、筆者は制作過程において、透明な絵画空間を表出するために色相よりも明度差に重点を置いて画面を構成していったのではないかという仮説が立った。この仮説のもと、新たな制作を開始した。

新たな制作については、最後の絵画要素「図と地の局地的転換」について述べた後に改めて記述する。

最後に、図と地の局地的転換について述べる。周囲の色との面積比や、エッジの相貌（外に向けて膨らんでいるか、内に向けて膨らんでいるか）等を変化させることによって、同色の地から段々と筆致を「図」化する、あるいは逆に図を「地」化していく。

図 49 は、本論の冒頭にも挙げた《2015.9~2016.1 穏当な二者》の部分を取り切ったものである。図に全体に描かれている緑色の箇所に注目していただきたい。横長の図の最も左、虹色の帯の形状の下の緑色は、最背面的位置にあるものとしてある。そこから右へスライドしていくと、だんだんと緑色が周囲を白に取り囲まれるようになる。形象の縁が外に向けて膨らみ、緑色が最前面へと出てくる。そしてまた、図とも地ともつかないような筆致を経て、今度は最も右の帯の形状の下部に入り、再度最背面的位置へと戻っていく。この一連の現象を「図と地の局地的転換」と名付けている。

幾つかの要素について検討した内容を振り返ってみるに、筆者は「違うもの同士」を並列あるいは共存させたがる傾向にあることが窺える。この「図と地の局地的転換」についてはまさにその役割のための形象である。この役目を担う形象は、「これは図、あれは地」とはっきり大別できてしまっただけではその役目を果たさず、あくまでも段階的に変化している様を見せなければならない。段階的であるために、完璧に図と地に分かれて見えるところの他に、眺めているあいだ図に見えたり地に見えたりと見え方が変化する箇所や、図と地のどちらでもあるように見えたりする箇所も含まれる。描いたところから空間を発生させるという発想



の元に作っていく画面の、画面全体ではなくどこかの部分において「図と地」という別軸の空間性が侵入していること、それこそがこの要素の利用においては重要なのである。



図 49

この節の終わりに、絵画要素についてまとめておきたい。絵画要素とは、対象の具体的な描写や文学的な意味を取り去った筆者が最後に残した「矩形」から絵画を描き始めるための道具である。いくら白い紙の基底面にもすでに空間感が見えてしまうといっても、筆者の作品は筆者によって描かれなければならない。筆者の筆致がもたらす空間性と素材が持つ仮想的な空間性とが混ざることによって画面上に独自の「絵画空間の質」を表出させるのであるが、それには、形象の追加や削除がある程度可能であったり、複数の形象を要素として組み合わせることが可能であったりする必要があった。なぜなら、第 3 章でも述べた通り、筆者には「絵画は常に生成途上であり初めから最終的な全体像を持つものではない」という前提があるからだ。絵画要素を用いて画面を作っていくことは、手が触れ変化していく素材の相貌とともに常に変容していくイメージに随時応答しながら要素と要素を互いに関係付けていくという、宇佐美圭司の制作で言うところの「組織」を利用した方法論だといえる。

筆者の求める絵画空間を画面に表出させるためには、画面上の複数の形象同士に適切な関係性を与えなければならない。「矩形」には白い紙の基底面があり、その紙が持つ白い空間感の中へ、自分の筆致がもたらす空間性を組み込みながら一体化させつつ、徐々に全体を形成していく。筆致と筆致の関係付けに始まり、要素と要素の関係付け、要素と絵画空間全体との関係付け、さらには絵画空間と現実空間との関係付けに至るまで、全ての過程が連続的な関わりをもっている。また、こういった筆者の行為上の連続性のみならず、画面上での要素と要素の関係付けに含まれる連続性には、どこの部分が抜け落ちても全体が成り立たなくなるような「相互関係」の作用が強く働いている。この相互作用による全体的な空間性の成立は、一つの画面における絵画空間の自律であるといえ、さらには、第 3 章でも述べたフィードラーの「事物の流れのうちから持続的な存在が起き上がってくることは、学的概念においてのみならず、芸術的形態においても同然である」(p.83) という引用に記されている「持続

的な存在」を形づくることだともいえる。「持続的な存在」としての絵画は決して一筆の精度如何によるものではない。素材と触れあう中で発想され続け、実践と考察を繰り返す必然性の高いプロセスが形象そのものを造形し、眼に映る形態へと保存されているものである。

この方法論は自分に適していると実感しているが、描いたものを分節したり単純化したりしているうちに決まりきった希薄な形象を安易に使うような事態に陥ってしまうことは避けなければならない。なぜなら、分けたものが分かれたままで総合的なものとして機能しなくなったときに、絵を視る人に絵画空間を「矩形」として認識させることができなくなってしまうからだ。それは平面の中の空間性の明らかな破綻であり、到底「持続的な存在」になど成りえない。個別的に理解することは通過点でなければならないし、利用するには相応の自覚が必要である。

以上が、現段階での「絵画要素」に関する考察である。

### 第3節 さらなる検証と探求

第4章の最後の節として、前述した絵画要素に関する考察を実制作に反映し、複数の要素が総合的なものとして相互関係の中で作用し合っ一つの絵画空間を形成するよう制作プロセスのさらなる検証と探求に努めたい。

前節でカニツァの三角形（図41）を再度例に挙げ、奥行きを持つよう透視図法的に描画材料で描いた箇所ではなくとも、主観的な輪郭によって明度差による奥行きの印象がもたらされることがあることを述べた。このことから、透明な絵画空間を表出する方法として、色相よりも明度差に重点を置いた画面構成をしているという仮説を立て、新たな制作を開始した。それは、明度差の調整に集中するため、色数を少数に絞ったグレートーンの画面を目指すというものだ。

なぜ色数を減らすのかというと、無制限で色を使う場合に、形と色と質感の合致した形象を探さなければならない場面であっても「色を選んだ」だけの形象で解決とってしまうきらいがあるからだ。特に、形が疎かになることで画面全体が一体化せず、結果的に「色だけ」が目立つ作品になりがちなことは前章でも問題視した通りだ。しかも、無闇な配色は不必要に過剰な雰囲気や表情を画面にもたらししてしまうことさえある。この制作（図50）において目指すのは画面内に広がる絵画空間が透明な質を持って視えることであり、何らかのイメージを軽はずみに喚起してしまうような情緒的な色の使用をしないよう心がける。ただし、少なくするのは色数であって、画面の中に広がる色彩を抑制しようとするわけではない。岩絵具は同じ色名・同じ番手のものであっても、粒子の密度を調節すれば、見え方の違いを幅広く表出することが可能だ。

また、第2章において、透明な絵画空間の質と素材の相貌との関係について「絵の具の背後に照度の高い白があると、絵の具の後ろから明るさが「通る」という点で透明なものが

光や視線を通すのと同様の効果が得られる」ことを述べた。筆者が現在使用している麻紙は他の麻紙と比較してより強く漂白され、白の明度が高い種類のものだ。必然的に岩絵具を載せた部分は紙の照度が多少なりとも遮られ、逆光に近い状態になる。であるが、岩絵具は粒子であり、膠や水は、たとえばアクリル絵具とは異なってメディウムの中に白色が混ざらないものであるため、粒子と粒子のあいだから明度の高い紙の白が見える。後ろから照らされた岩絵具は粒子間の微細な隙間から光を通し、下地を塗った場合よりも色自体は明るく見える。これらのような素材の特徴を全て考慮に入れた上で、最初の一筆に用いる絵具の色選びから、麻紙が持つ最初期の空間感を維持したまま描画を組み合わせる「透明な絵画空間の質」を表出するための色価調整を行う。「色」も要素の相互作用に大きく影響してくるものであるので、描き始めから描き終わりまで、描画していくどの筆致の色も一体的な絵画空間の色価を構成する一因子として破綻のないよう選択していく。これは使用する色数をどんなに多く設定しても、あるいは逆に少なく設定しても同様に重要なことであるが、一度、色価調整の基軸へとより厳密に近寄ってみるためにも、主に明度差を利用したグレートーンの画面を作ろうと試みるのである。透明な質の体现のためにコントラストを操作することは、自作の画面に見られる絵画空間が「澄んで見える」ことの一つの要因だろうか。このことを検証するためにも、色相の選択に惑わされることなく明度と彩度の調整をもって画面を作ってみてみたい。



図 50

《2016.9~2016.10 I》(図 50)はこの検証に伴う実践として描いた作品である。主に「筆致群(帯のような具体的な形状の描き込みを含む)」によって画面を組み立てていくのであるが、帯のような具体的な形状の部分に粒子の粗い絵の具を用いることで筆の動いた跡を明瞭な状態で残す。筆の動いた跡はそのまま筆を握る手や腕、肩が動いた跡である。これがもし身体性の意図的な介入を図ってその他の要素を厳密に排除するような制作であれば、複雑な形象を用いるよりも手で引いたグリッドあるいは一本の線が在るだけのほうが端的な表現として有効である。しかしここで目指すべきは透明な絵画空間の質が表出することであり、安易に最小限さを極めることは望まれない。画面を構成する複合的な要素の一つとしての「身体性が意図的に介入している様子」が悪目立ちしない範囲で明瞭に認識できるように、また、岩絵具の粒子によって画面上の表面的なイメージの解像度を操作し、絵を視る人を画面に対して適切な視距離に誘引することも考慮に入れて筆致を残していく。

たとえば一般的なサイズのヒトの身体が全身収まるような大きなサイズの画面を用いれば、視野いっぱいに絵画空間を捉えさせることによって、空間内に入り込めるかのような没入感を与えることも可能だろう。だからといって小さい画面では絵画空間の表出が出来ないということ決してそうではなく、画面の奥へと視線を引き込むような構成、あるいはイメージの解像度と視距離との関係が良好に保たれていればどんなサイズの画面でも、絵画空間の中に視線を泳がせることができる。これより以前の自作においては自分の身長を超える大きさのパネルを多く用いてきたが、この作品は縦 130.3cm、横 130.3cm の正方形のパネルを用いており、特に縦の長さは身長 156cm の筆者が常に意識可能な範囲とほぼ同じくらいのサイズだ(残りの数十センチ分は意識の範囲内にあったりなかったりする)。画面全体を視野に入れながら筆を持った手を伸ばせば画面に触れられるという条件の元での最大サイズである。表面的なイメージの解像度は、手に持った筆が画面に触れるときの身体的位置から一、二歩後退したところまでの範囲で絵を視ることを想定している。また、絵具のザラザラとした粒子感が筆の跡に残ることによって、筆が様々に動くというプロセスを含んだ状態で形象を造形し、形態として保存することができる。

色数を少なくするというある種の単純化によって、画面を構成する適切な形象を明度差から考える方法自体は、制作の段階として間違っていなかった。しかし、独自の色彩の選択によって表出されていた空間性を排してしまうのは本意ではないし、「違うもの同士を並列あるいは共存させたい」とか、画面内の空間性をより複雑にするような選択を常に求める筆者の制作において、「色」が持つ多くの情報を利用しないのは適当ではないのではないかという考えも浮かぶ。色数を少なくして描いたものはこの作品の他にも数枚あり、今回はグレートーンの微妙な差異と筆致の様相を操作して絵画空間を探ったが、今後、自分にとって色というものが何なのかを考えるきっかけになると予感している。

主に明度差を利用して絵画空間を生成することを目標としたこの作品制作では、画面に筆致を残していくにあたって幾種類かの植物の形態を参考にしている。その参考方法は単なる

「形」のトレースではない。植物の成長や増殖の過程に見られるある種の原理を、筆者の筆致を増やす際の緩やかなルール付けとして適用するのだ。それは植物の観察から得た情報のうちから描画に適用可能な内容を抜き出したもので、たとえば「一本の枝が伸びていく途中で枝分かれする際は、必ず三叉に分かれる」とか「区切れの無い一本線状ではなく、中心軸の連なった細長いブロック状の幹の連続によって伸びていく」とかといった、極めてシンプルな法則だ。もちろん筆者が視ている植物の姿はその大部分が結果的なものであるが、「プロセスが最終的な形態を形成する様子」が「眼に視えるかたちで残っている」ところに焦点を当てると、制作手段に適用できそうな法則が自ずと見えてくる。なぜ植物を参考の対象にするかという、樹木における年輪に見られるように、植物はその成長プロセスが形態に保存されているからだ。これも一つの「持続的な存在」であり、だからこそ筆者はその姿に惹かれ、学びたくなるのである。これは全てのプロセスにおいて自覚的な手段の選択を行うための方法論で、現段階では外部からモデルを採取して行なっているが、いずれは、自分で緩やかなルール付けを考えては順守したりあえて反したり、無効にしたり復権させたりしながら、常に高い必然性をもった連続的な関わりをもって画面を作っていくようになることが目指される。

こういった筆致のルール付けによって、あるいは絵画要素である「筆致群（帯のような具体的な形状の描き込みを含む）」のおかげで、描き込みが必要なようにみえる箇所へ形象を配置することは比較的容易になった。しかし、その分無闇に・万遍なく描き込みを広げていってしまうという懸念も増えた。画面の安定感を得るために早い段階からバランスを取るような要素の配置をすると、未だ必要な要素が画面上に揃っていないにも関わらず絵画空間を固定してしまい、他の要素が入ることを拒むようになるのだ。複数の要素を用いて組み立てていくような絵画空間には、追加と削除がある程度可能な柔らかさが必要だ。その柔らかさとは、あえて偏りを選び、万遍なさを回避しながら描き進めるような描画の姿勢と言い換えることもできる。とはいえ、この作品などもまだまだ描き込みが万遍ない。画面に絵画空間を充填するための筆致は過不足なくあるべきで、やみくもにオールオーバーな構成へと陥らないよう注意したい。

## 本章のまとめ

この章では、「平面の中の空間性」と「絵画空間の透明性」とを筆者がどのような理由をもって関係付けているのかについての記述に加え、各絵画要素についての詳細な考察を述べた。これによって分かったことは、どのような選択の場面においても、重要なのは「自覚的」であるということだ。その自覚は何に帰属するものなのかと言うと、筆者の場合は経験的な身体感覚だ。身体に訪れる恒常的な感覚は、身近で、在るのが当たり前で、自らの意志だけでは失くすことが難しく、意識していないようで意識していて、変化を伴うからこそ時間と

共にある。しかしこうなると、「自覚」以前に描いていた自分の作品が空恐ろしいものであるように思えてくる。自分で自分を傀儡にして作り上げる無自覚の産物は、誰のものかもわからない不気味な代物だ。長い時間をかけてようやくスタート地点に辿り着いたような、そんな感慨を得る。

ここに挙げている絵画要素は、あくまでも筆者が理解に努め、その上で自作に利用したいと考えて取り上げたものであり、ここに載っているものが全てで他に存在しないということでは決してない。むしろ、筆者が未だ存在を気付いてすらいないものは数え切れないほどあるだろうし、いつか「絵画要素」という言葉ではそれらを括り切れなくなる可能性さえある。絵画要素は作品の進む道筋を狭めていくようなルールではなく、筆者が常に自由に思考を巡らせるための道具であるよう期待したい。



## 終章

自作を見た際に喚起される〈透明さ〉とは一体何によるものなのか。序に記したこの問いについて 4 つの章に渡って記述し、考察してきた。今一度全体を振り返りつつ、要点をまとめてみたい。

第 1 章では平面作品全般における具象絵画と抽象絵画の定義を元に筆者の作品を振りかえり、制作過程における問題意識の変遷とそれに伴う画面の様相の変化—具象から抽象への移行を見直した。それによって、筆者の作品は、「矩形」を絵画の最も基本的なアイデンティティだと見做し、平面のなかに透視図法とは別種の空間性を生成することを目指したものであることがわかった。理想とする絵画のありようをさらに具体的に言えば、絵を視る人の視覚にとって自然に捉えられ、現実空間の重力の法則や人の認知能力に従った視覚的な気持ちよさの組み込まれた、しかも平面性を捨てることのない絵画的な空間を持ったものである。その上で、自作を見た際に喚起される透明な感覚—筆者が画面と対峙する中で体感する、まるで、透明で立方体的な寒天に手を入れて描いているかのような感覚や、絵を視る人が筆者の作品を見た時に感じる透明感—とは、そういったイメージの契機を備えた画面そのものが持つ空間性の「質」であるとした。なお、本論で言う透明感とは、たとえばある種の風景画などに見られるような絵の中のモチーフを取り巻く大気の清澄さあるいは精度の高い望遠の感じなどのことではなく、素材の相貌や要素の配置によって起こる、まるで素材が透過し視線が画面の奥へと通り抜けるかのような見え方のことである。こういった空間性の「質」は、麻紙という基底面に仮想的に見えるある種の空間性と、筆者の筆致がもたらす空間性とが組み合わせることによって生成される絵画空間に充填されるものだ。自作におけるその透明な絵画空間の質を具体的に考えるため、視覚効果的な側面や素材との関わり方、制作プロセスの分析によって詳細に述べてきた。

一般的に「透明」と聞いて思い浮かぶ水やガラスのような物質には二つの特質を挙げることができる。その特質とは、一つはそれ自体が人の眼にとって無色に程近く、体質そのものが澄んで見えるということ。もう一つは、体質そのものが澄んでいるからこそ、その中を人の視線が通り抜けることが可能であり、後ろにある他の物の姿を透かし見ることができるということである。この特質は、木製パネルや麻紙、岩絵具という不透明な素材を用いている自作において、素材性単独によっては当然達成されない。透明な絵画空間の質とは、要素の配置、素材の質感、色彩といった全ての要素からなる「作品の総体から見ることのできるイメージ」に因るものなのである。

第 2 章では、「作品の総体から見ることのできるイメージ」を構成する一要因として画面上での素材の見え方を取り挙げた。素材の相貌が透明な絵画空間の質の表出にどのように関わるのかを美術史上にある様々な作例を挙げながら検証し、三つの結論を述べた。一つは、不透明な素材同士の組み合わせによる透明感の表出は「岩絵具と紙」の組み合わせに限定さ



れないこと。もう一つは、本論で述べているような透明感をもつのは、岩絵具と紙を用いる伝統的日本絵画や〈日本画〉の作品の中でも余白を未規定の空間のままで保持できるほど具体物の描写における抽象度が高いものであり、かつ具体物の描写に用いられる絵具によって紙面が埋め尽くされていないものであるということ。最後の一つは、絵具の背後に照度の高い白があるとき、絵具の後ろから粒子の隙間を明るさが「通る」という点で「透明な物質が光や視線を通す」のと同様の効果が得られることから、平面の中に透明感のある空間性を表すには白い基底面が有効であるということ。特に最後の結論は、筆者の作品においては重要な要素である。眩しいくらいに白い麻紙の基底面の中へ仮想的に見ることのできる未規定な空間性は、まるで飲み込まれるような恐怖心を筆者に与える。それに太刀打ちするためには、画面上の適切な箇所に適切な見た目の強度を持たせることが可能な、しかも筆者が自在に描き起こすことのできる形象を考える必要があるのだ。その形象を「絵画要素」と名付け、制作方法としての積極的な活用を目指す。

「絵画要素」の活用は、変容していくイメージに柔軟に反応していくための開かれた制作方法である。本論では、絵画は常に生成途上であり、初めから最終的な全体像を持つものではないという考えを前提としている。外部からの様々な刺激や、手が触れ変化していく素材の相貌とともに、イメージは常に情報を更新し、変容していく。その変容に随時応答しながら、素材と身体性、行為と痕跡などの要素と要素を互いに関係付けていくことで作品の総体ができあがる。筆者の制作行為の上でも画面上に現れる形象においても重要な、この「要素と要素の関係付け」に含まれる連続性には、どこの部分が抜け落ちても全体が成り立たなくなるような「相互関係」の作用が強く働いている。この相互作用による全体的な空間性の成立は、一つの画面における絵画空間の自律であるといえる。さらには、フィードラーの芸術論の中の一節にある、「事物の流れのうちから持続的な存在が起き上がってくることは、学的概念においてのみならず、芸術的形態においても同然である<sup>30</sup>」という引用に記されている「持続的な存在」を形づくることだともいえる。「持続的な存在」としての絵画は決して一筆の精度如何によるものではない。素材と触れあう中で発想され続け、実践と考察を繰り返す必然性の高いプロセスが形象そのものを造形し、眼に映る形態へと保存されているものである。

これらのことを踏まえると、自作に見られる〈透明さ〉とは、筆者が目指すべき理想の絵画の片鱗であり、また、画面が一つの矩形として形態をもった「持続的な存在」たりうるときに達成される独自の絵画空間の質に由来するものであるといえる。

この制作方法考案の背景には、筆者が学部生の時分に日本画科で与えられていた課題目標である「写生を基本とした制作プロセス」と、それがもたらす効果についての自分なりの解釈がある。課題の中ではまず対象をよく見、よく描くことで「対象の魅力」を作品に落とし

---

<sup>30</sup> コンラート・フィードラー、清水清訳『フィードラー芸術論』玉川大学出版部、p.83

込むことが是とされていたように記憶している。こういった課題をこなして進級するからか、日本画専攻内では自分の制作について語る際に「〇〇（花や風景、人などの対象物）の魅力をも、自分というフィルターを通して画面に表していく」と慣用句的に述べられるのをしばしば聞く。この言葉には、〈対象物〉→〈画家〉→〈作品〉という三段の序列を見ることができが、これでは、〇〇の魅力を見つけるのは誰かというところに疑問が残る。「誰か」というところが明確にならない限り「〇〇の魅力」を魅力とする根拠は不明なままになるのだが、「誰か」の部分に入る答えについては画家の構想と設定次第なので特に問題にならない。ここで問題になるのは対象物を認識する際の「無自覚さ」である。

このことについて第3章の本文中では、フィードラーの芸術論から、「一切のものが不確実に見えるような視点に立ったことのない人には、少しも、ものの確実性に達することはないであろう<sup>31</sup>」という引用を用いて論じている。なにか具体物を見て描き表すとき、「これは〇〇だ」「〇〇は美しい」というような認識が先立つ形で行えば、その写生やデッサンはもうその対象以上のものにはならない。ましてや次元が一つ落とされた分、多くの情報が取りこぼされている。多くの情報から美的な省略が行われている場合は例外として、そのように無自覚に選んでしまった情報による作り物を見るくらいならば、情報の多い分感動する契機も多い実物を直接見た方が有益である。だからこそ過去の画家たちは対象を様々な角度から何度も繰り返しデッサンし、写生したのだろう。複数の方向から情報を集め、できるだけ多くの情報を画面上で統合する新たな認識のプロセスを独自に導き出すことでこそ、絵画の元にイメージを表出し得るのだ。扱う情報が多ければ多いほど自覚的な選択を要する頻度が増え、画面は自ずから必然性の高いプロセスを踏んで最終的な形態へとたどり着く。絵を描くための基礎として写生を徹底する課題は、この「画面との自覚的で必然性の高い関わり方」を養うための訓練だともいえる。であれば、課題がなくなった今、〈対象物〉は必須の存在ではない。

描きたい〈対象物〉がある画家はもちろん、徹底してそれを描くだろう。では筆者のように描きたい〈対象物〉が無い、あるいは描きたいものが現実世界に実体を持って存在していない場合にどうするかというと、〈対象物〉がある場合と同様に、否、〈対象物〉という形象の拠り所が無い分さらに詳細に、画面に広がる絵画空間のあり方を1センチ単位、1ミリ単位で発想しながら描くのだ。そういった制作からは、必然性の高いプロセスを経た画面が自然と表出してくるだろう。

「絵画要素」は、課題に対する一解釈の上で、効果を抽出し手段に置き換えるための提案だ。また、こういった画面を構成するパーツを先に考案しておくという制作の進め方自体も、西洋化以前の伝統的な日本絵画の制作方法から抽出してきたものである。形象や筆法をストックし、基底面の上での関係付けや見立てによって一つの画面を構成していくという方式は、写生から描き起こす方法とはまた別の伝統的な日本絵画の重要な方法論だ。これは技術的な形式の参照ではなく、精神論の参照でもない。素材との関わりの中で、単なる筆致を絵にする

---

<sup>31</sup> コンラート・フィードラー、清水清訳『フィードラー芸術論』玉川大学出版部、p.71

にはどうしたらいいかと考え、発想する方法の参照である。本論中では、パーツ的な要素を用いて一つの画面を構成し制作をしている現代の作家として宇佐美圭司と尾長良範の二名を挙げ、その制作方法とそれに伴う思索について解説し、筆者の造形上の問題点である「形」の発想方法を考察する手立てとした。

さて、素材との関わり方や制作の方法論について考察した内容はぜひ実践に活かしたい。第3章の最後に述べた実制作の分析から「形」の発想力に関する問題点を抽出し、第4章では試作も交え、絵画要素の利用の仕方を再考察することで解決策を探った。

また、素材と発想とをつなぐ筆者の「制作における根源的思考」についても、三つの項目に渡って解説を試みた。それぞれ、一に「素材からくる絵画観があるのではないかという仮定」、二に「どこまでが素材でどこからが絵画かという、絵画と絵画以外の境界を探りたいという望み」、三に「絵画以外の表現—例えば音楽や詩から、あるいは創作物ですらないもの—ふと目を留めた風景や遭遇した場の状況などから、自らの美意識が選択する要素を分析・抽出して画面作りの判断基準に落とし込み利用するというキメラ的な方法」であるとした。

本論第1章中では、自作は、平面のなかに透視図法とは別種の空間性を生成することを目指したものだとした。筆者にとっての理想の絵画をさらに具体的に言えば、絵を視る人の視覚にとって自然に捉えられ、現実空間の重力の法則や人の認知能力に従った視覚的な気持ちよさの組み込まれた、しかも平面性を捨てることのない絵画的な空間を持ったものである。素材の相貌や形象の配置からくる奥行き感などの画面から受け取ることのできる視覚的事実に重きを置き、身体経験に根差した心地の良さに繋がるかどうかを判断基準の一つにして「自覚的に行為を積み上げていく」ことが、理想に近づくための有効な手立てだ。その自覚的な行為の選択には、筆者の場合、身体性が大きく関わっている。過去の経験を通して構築された「心地良さを喚起する視覚的な契機の条件」を元にして筆致に身体性を付与し、筆者が「見たい」画面を作っていく。するとその画面に現れるのは、具体的なモチーフの姿を描くことや文学的な意味内容を付加することを行わないで絵を描くことを試みる筆者が、最初に嘘なく描くことのできる現実空間の事実である。筆者は本論第4章の記述によって、己の出発点に立つことができた。

また、そういった、絵画制作におけるイメージ生成のプロセスに素材の相貌や手触りなども大きく関わっているという見方として、「素材からくる絵画観」というものがあることも述べておきたい。描いているときに眼に入ってくる情報の中に描画材料の相貌も含まれている時点で、すでにその素材性の影響は無視できないものとなっている。つまり、素材から呼び起こされる色や形があり、紙と岩絵具と膠を使うからこそ発想しうる、且つ実現しうる絵画空間の質もあるということだ。筆者の作品に見られる透明な絵画空間の質は、麻紙と岩絵具によって、体現されるとともに発想されるものなのである。

このときの素材からの側面を述べるとするならば、透明な絵画空間の質の表出には、麻紙の持つ「視線を吸収する質感」と「紙の側から照度を向ける白い色」という特性や、筆者の

筆致によって画面上の各所に点在する筆致間あるいは岩絵具の粒子間にある「隙間」が大きく関係している。「隙間」がある画面では、高い照度を持った紙からの光と絵を視る人の視線とが双方向から通り抜けるような逆ベクトルの見え方が同時に起こり、それによって画面が空間的に見える。素材自体は不透明なものであっても、画面が空間的に見えることによって、作品の総体としての「透きとおる感じ」や「体質そのものが澄んでいるかのような見た目」が実現されるのだ。しかし、先ほども述べたように「透明な絵画空間の質」は体現されるだけではなく発想されるものでもある。本論で述べた体現方法に固着することなく、模索の姿勢は常に忘れないでいたい。

第4章の最終節では、すべての考察から新たに導き出した「色価の調整」に関する仮説を元に検証を始めている。形や質感のみならず、「色」も要素の相互作用に大きく影響するものなので、描き始めから描き終わりまで、描画していくどの筆致の色も一体的な絵画空間の色価を構成する一因子として破綻のないよう選択していく。これは使用する色数をどんなに多く設定しても、あるいは逆に少なく設定しても同様に重要なことであるが、色価調整の基軸へとより厳密に近寄ってみるためにも、一度、色相の選択に惑わされることなく明度と彩度の調整を行いたいと考えた。結果的には、以前より明確に透明な絵画空間の質を目指したものができた。色数を少なくするというある種の単純化によって、画面を構成する適切な形象を明度差から考える方法自体は間違っていなかった。しかし、画面内の空間性をより複雑にするような選択を常に求める筆者の制作においては、色が持つ多くの情報を利用しないのは適当ではないのではないか、という考えも浮かぶ。今回はグレートーンの微妙な差異と筆致の様相を操作して絵画空間を探ったが、自分にとって色というものが何なのかを考えるきっかけになると予感している。

以上が本論の主な内容であるが、記した内容のうち、特に第1章などは過去作品の分析が主で、実制作とは時間的に若干の開きがあった。しかし、そこで考えたことが次の作品に少しずつ反映されて3章や上述の4章の記述に繋がっていき、次第に実制作と考察が同期するようになった。このように、本論の執筆に取り組むことによって制作の実践から考察、考察から実践への反映というサイクルが徐々に回り出したことは、筆者にとっては実に価値のある出来事だった。制作の過程が個人的で未整理な覚え書きの範疇を超え、時間をかけて論述的に記録されることは、連続的な関わりをいつでも振り返って参照することが可能になったという点で今後の制作にとって極めて重要である。「前後の制作が連続している」という事実がもたらす思索の深まりは、常に制作の限界点に触れようとする姿勢を保ち続けるための拠りどころとなるだろう。

本論では「絵画空間の質」という言葉が頻出する。これは、学部や修士の時分の頃からずっと不思議に思っていたことを考えるための言葉だ。岩絵具と膠という同じような素材を使い、大学の制作室というほとんど同じ環境下で絵を描いているにも関わらず、表出する画面

は描く人によってまったく違うものになることは、現象としては当たり前に捉えられるものの、それが何故なのかを言葉で表すのは難しいことだった。なぜならそれが描いているモチーフの違いではなく、明らかに空間的なものの質の違いだったからだ。ある学生の画面には湿潤な空気が漂う様子があって、いつも雨後のような絵画空間だった。またある学生の画面は、その制作過程に水分が関わるとは思えないほど乾いた空気が見え、影の见えない明るい曇りの日のような絵画空間だった。他にも、いつかの卒業制作展で並んでいた中にあった、冬の冷気がそこにある様子が「見えた」作品のことが今でも忘れられない。描けば描くほど想像通りの絵にならないと悩む者もいたが、それは、描く前から想像可能なほど既存の、あるいは自分以外の誰かが作った表現から抜け出して、彼ら自身が個々にもつ理想の絵画空間表出の片鱗に触れつつある瞬間だったのではないか。もちろん、全員が絵画空間を問題にして制作をしているわけではないことは承知している。しかし、それぞれの画面に現れるものを表現として良いか悪いかで語るのではなく、「質の違い」として語ることは、自作の画面を分析的に見ていく契機となった。

ものの見方や尺度が変われば、作品のあり方も変わる。絵画制作は、画家が行う全ての取捨選択が作品に現れ、残酷なまでに可視化される。選んで行ったことを「肯定」とされるのはまだしも、行っていないことを「否定」と他者に受け取られることが少々窮屈に思えることもあるが、制作に自覚と責任を伴わせるためには仕方のないことなのだろうか。

冒頭の『注文の多い料理店』序文の言葉には、窮屈なところで凝り固まった頭を解きほぐす柔らかな力がある。この文は、やさしくかつ難解で、答えなど無いために自分なりの解釈を築くしかないものだ。多くの言葉を用いて本論を書いてきたが、結局はこういうことなのだろう。これを最初に読んだのはいつだったか、実家の布団の中で読んでいたらしき目の映像が記憶として残っているが、もう忘れてしまった。

掲載した詩にはスペースの都合上一部省略しているところがある。省略記号のところには、本来このような言葉が続く。

ほんたうに、かしはばやしの青い夕方を、ひとりで通りかかつたり、十一月の山風のなかに、ふるへながら立つたりしますと、もうどうしてもこんな気がしてしかたないのです。ほんたうにもう、どうしてもこんなことがあるやうでしかたないといふことを、わたくしはそのとほり書いたまでです。

ですから、これらのなかには、あなたのためになるところもあるでせうし、ただそれつきのところもあるでせうが、わたくしには、そのみわけがよくつきません。なんのことだか、わけのわからないところもあるでせうが、そんなところは、わたくしにもまた、わけがわからないのです。

宮沢賢治は、宮沢賢治にとって事実的に見える現実世界の現象を詩という方法をもって理解し、記述した。筆者にとっての制作も、そういった過不足ない思索と実践をもって進む道であることを望む。

筆者が描き表し得る透明な絵画空間の質とは筆者が何を描こうと表出するものであるし、そうであるよう願うものである。それは現実世界の捉え方と素材を用いた表現とを繋げる発想の力によって成さなければならないものであり、技術力の高さや素材の質の高さといった条件とは別軸の、しかし重要な、実践と考察の繰り返しによって存在する、筆者の制作を支える持続的な存在である。

---

## 図版一覧

図 1 《2015.9~2016.1 穏当な二者》 2016 年 .....	6
図 2 《ピスタチオ》 2011 年 .....	6
図 3 《テンとシン》 2012 年 .....	8
図 4 《訊く》 2013 年 .....	8
図 5 小林正人 《Unnamed#7》 1997 年 和田浩一、後藤文子、Philippe Van Cauteren『小林正人展 図録』宮城県美術館、2000 年、 p.58 .....	9
図 6 中西夏之「二箇所一絵画場から絵画衝動へー中西夏之」展示風景、2003 年 上田敬編集『カルテット 着陸と着水X 中西夏之展カタログ』川村記念美術館、2004 年、p.7. ....	9
図 7 《Oct.11、君を描くにはどうしたらいいだろう》 2013 年 .....	10
図 8 《照射》 2015 年 .....	10
図 9 《2015.9~2016.1 穏当な二者》 2016 年 .....	12
図 10①中西夏之《弓形・キャスター付》 1979 年 南雄介、林洋子『中西夏之展 白く、強い、目前、へ』東京都現代美術館、1997 年 p.59 .....	17
図 10②中西夏之《arc・ellipse》 1980 年 後藤新治『中西夏之展』北九州市立美術館、1985 年、p.19 .....	17
図 11 矢萩喜従郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000 年、p.41 .....	21
図 12 矢萩喜従郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社、2000 年、p.43 .....	21

図 13 矢萩喜従郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社, 2000 年, p.79 .....	22
図 14 矢萩喜従郎『平面 空間 身体』誠文堂新光社, 2000 年, p.79 .....	22
図 15 透明/不透明 分類樹形図.....	25
図 16 加藤泉《無題》2008 年	
加藤泉『加藤泉作品集 絵と彫刻』青幻舎, 2011 年, p.82.....	27
図 17 福田豊四郎《濤》1938 年, 秋田県立博物館蔵	
『開館 25 周年記念特別展 福田豊四郎ーその人と芸術ー』山種美術館, 1991 年, pp.60-61 .....	31
図 18 吉岡堅二《氷原》1940 年, 東京国立近代美術館蔵	
『特別展 吉岡堅二展ー新日本画のパイオニアー』山種美術館, 1988, pp.18-19.....	31
図 19 徳岡神泉《池》1952 年, 京都国立近代美術館蔵	
『京都国立近代美術館所蔵作品選集』京都国立近代美術館, 1986 年, p.73.....	31
図 20 狩野芳崖《岩石》1887 年, 国立大学法人東京芸術大学蔵	
古田亮, 都築千重子, 鶴見香織, 中村麗子, 保坂健二郎編『揺らぐ近代 日本画と洋画のはざまに』	
東京国立近代美術館, 2006, p.16.....	33
図 21 狩野芳崖《不動明王図》1887 年, 国立大学法人東京芸術大学蔵	
『日本画大成 明治篇二』東方書院, ページ表記なし .....	33
図 22 今村紫紅《近江八景 比良の暮雪》1912 年	
河北倫明『現象日本の美術 第 26 巻 近代の日本画』小学館, 1972 年, p.100.....	34
図 23 吉川霊華《離騷》1926 年, 個人蔵	
鶴見香織, 大谷省吾『吉川霊華展 近代にうまれた線の探求者』東京国立近代美術館, 2012 年, p.71	
.....	34
図 24 池大雅《瀟湘勝概図屏風》1763 年, 個人蔵	
小林忠監修『池大雅ー中国へのあこがれ 文人画入門』株式会社求龍堂, 2011 年, pp.116-117... 37	
図 25 浦上玉堂《煙雨模糊図》1817 年	
鈴木進『浦上玉堂畫譜 第 1 輯』中央公論美術出版, 1977 年, 整理番号 91 .....	38
図 26 青木木米《兎道激図》1824 年, 東京国立博物館蔵	
吉澤忠『水墨美術体系 第十三巻 玉堂・木米』株式会社講談社, 1975 年, p.25.....	38
図 27 狩野山楽《松鷹図襖》17 世紀初, 京都 大覚寺蔵	
山下善也, 奥平俊六, 五十嵐公一『特別展覧会 狩野山楽・山雪』毎日新聞社, 2013 年, pp.28-29	
.....	39
図 28 《2015.12~2016.2 塔より声》2016 年.....	48
図 29 二次審査展示風景, 2016 年 7 月 23 日 .....	50
図 30 宇佐美圭司《降りそそぐ光のなかで》1986 年	
宇佐美圭司『宇佐美圭司作品集 絵画空間のコスモロジー ドローイングを中心に』美術出版社,	



1999 年, p.16 .....	52
図 31 宇佐美圭司《降りそそぐ光のなかで》1986 年 宇佐美圭司『宇佐美圭司作品集 絵画空間のコスモロジー ドローイングを中心に』美術出版社, 1999 年, p.17 .....	52
図 32 尾長良範《scene》1991 年 Web ページ『武蔵野美術大学専任教員プロフィール集』 URL : <a href="http://profile.musabi.ac.jp/page/ONAGA_Yoshinori.html">http://profile.musabi.ac.jp/page/ONAGA_Yoshinori.html</a> 閲覧日 : 2016 年 7 月 6 日 .....	54
図 33 MARIO CODOGNATO 編『BRICE MARDEN WORKS ON PAPER 1964-2001』 Trolley Ltd, 2002, p.93.....	55
図 34 MARIO CODOGNATO 編『BRICE MARDEN WORKS ON PAPER 1964-2001』 Trolley Ltd, 2002, p.95.....	56
図 35 MARIO CODOGNATO 編『BRICE MARDEN WORKS ON PAPER 1964-2001』 Trolley Ltd, 2002, p.107.....	56
図 36 MARIO CODOGNATO 編『BRICE MARDEN WORKS ON PAPER 1964-2001』 Trolley Ltd, 2002, p.97.....	56
図 37 齋藤典彦《彼の丘》2006 年 勝山滋編集『斎藤典彦展』平塚市美術館, 日本経済新聞社, 2007 年, p.51 .....	62
図 38 尾長良範《zone》2005 年 瀬尾千秋編集『日本画の最前線-富山・俊英作家たちの軌跡-』高岡市美術館, p.68.....	62
図 39 尾長良範《zone》部分, 2005 年 瀬尾千秋編集『日本画の最前線-富山・俊英作家たちの軌跡-』高岡市美術館, p.68 .....	62
図 40 小島徳朗《系/理/格》2014 年 小島徳朗『Tokuro Kojima』p.68 .....	63
図 41 Gaetano Kanizsa, 野口薫 監訳『カニッツァ 視覚の文法-ゲシュタルト知覚論-』 株式会社サイエンス社, 1985 年, p.182.....	66
図 42 《2016.5~2016.7 I (虹状の帯)》2016 年 .....	68
図 43 《2016.8~2016.9》2016 年 .....	70
図 44 上野正夫「Sculpture Festival in Snow」2000 年, 山形県 Francesca Tatarella 編著, 牧尾晴喜/ブレインウッズ株式会社翻訳『NATURAL ARCHITECTURE NOW ナチュラルアーキテクチャーの現在』ビー・エヌ・エヌ新社, 2014 年, p.176.....	73
図 45 nArchitects「Forest Pavilion(Y Lu Duqai A Luma)」2011 年, 台湾 Francesca Tatarella 編著, 牧尾晴喜/ブレインウッズ株式会社翻訳『NATURAL ARCHITECTURE NOW ナチュラルアーキテクチャーの現在』ビー・エヌ・エヌ新社, 2014 年, p.16.....	73
図 46 Marco Casagrande「Cicada」2011 年, 台湾	

	Francesca Tatarella 編著, 牧尾晴喜/ブレインウッズ株式会社翻訳『NATURAL ARCHITECTURE NOW ナチュラルアーキテクチャーの現在』ビー・エヌ・エヌ新社, 2014 年, p.154 .....	74
図 47	ノルウェー科学技術大学・ミラノ工科大学 建築科学生作品「MIILU」2010 年, ベネチア Francesca Tatarella 編著, 牧尾晴喜/ブレインウッズ株式会社翻訳『NATURAL ARCHITECTURE NOW ナチュラルアーキテクチャーの現在』ビー・エヌ・エヌ新社, 2014 年, p.197.....	74
図 48	《2016.1~2016.2 オパールの底》2016 年 .....	75
図 49	《2015.9~2016.1 穏当な二者》部分, 2016 年.....	77
図 50	《2016.9~2016.10_1》2016 年 .....	79

## 謝辞

本研究にあたり、主指導教官である綾田勝義先生には、研究実施の機会を与えて頂いたことに深謝いたします。また、論文指導教官である深谷訓子先生、副指導教官である小島徳朗先生には、作品制作と論文執筆の同時的遂行を実施するにあたり極めて有益なご助言を頂くとともに、終始ご指導頂いたことを深く感謝いたします。また、本学日本画研究室の故小池一範先生、大野俊明先生、西田真人先生、浅野均先生、日影圭先生、川嶋渉先生、三橋卓先生には、長期に渡りご指導を頂きましたことを感謝いたします。

論文執筆においては、本学総合芸術学科日本美術史教授の田島達也先生には多くのご助言、ご指導を頂きました。また、突然のお願いにも関わらずあたたかく取材をお引き受けくださった東京藝術大学絵画科日本画第一研究室教授である齋藤典彦先生、武蔵野美術大学日本画学科教授である尾長良範先生には、考察を深める上で大変興味深い示唆を与えて頂きました。誠にありがとうございました。

審査員として、龍谷大学文学部哲学科教授である魚住洋一先生、本学美術科油画専攻教授である渡辺信明先生には、私の狭い視野や未熟な考えを打ち破るようなご指摘と、新たなものの見方、考え方を与えて頂いたと感じております。心より感謝いたします。

また、作品制作においては、本学工芸科漆工専攻教授である大矢一成先生、非常勤講師である公庄直樹先生には、私の突拍子もない案を実現するため多大なるお力添えを頂きました。審査における展示の際には、本学油画専攻教授である赤松玉女先生、同じく油画専攻教授である法貴信也先生に、今後のための示唆に富んだ多くのアドバイスを頂きました。また、非常勤講師である福永一夫先生には、論文のためのみならず今後の財産になるような作品の写真を撮るよう、複写に関する多くのご指導を頂きました。誠にありがとうございました。

大変多くの方々のサポートを受け、ここまで執筆を進めてきましたが、中でも、本学の事務課の方々、設備・清掃部の方々、館内見回りの際にいつも声をかけてくださった守衛室の方々、毎日笑顔で対応してくださった食堂・購買部の方々には、日常的に大変お世話になっておりました。博士課程の3年間を濃密に過ごす中、大学構内にいらっしゃる方々が日々変わらぬ対応をしてくださることによって、私は精神的な面を強固に支えられていたと実感しています。これは、私にとって大変重要なことでありました。本当に、ありがとうございました。

最後に、制作に関して良き対話相手になってくださった先輩方、私を励まし続けてくれた友人たち、どんな時でも激励し見守り続けてくれた家族に深く感謝いたします。