序文

研究の背景

問題/疑問/課題点
・表面の質感について　マチエール

日本画を制作していく上で、岩絵具という独特な素材を扱いそれまでの絵画制作との違いから戸惑い、触れてきたものから少し距離を置き別の視点から見ていくこととなる。日本画とは何か、に辟易し、無理やりこういうものだと理解しようと詰め込む事に窮屈さを感じ、では「私」が好きなものは何かと、どういったものを求めるものなのかと一度離れることにした。その取っ掛かりとなったのがユトリロ・佐伯祐三・荻須高徳といった流れのものである。画面上に大きく盛り上げられ縦横無尽に自在に走る量感のある絵具は力強く、生命感に溢れている。洋画ならではの写実的な表現でもなく、感じたままに絵具をキャンバスにぶつけ、伸び伸びと自由に描かれた作品たち。大胆なマチエールから生み出される絵作りの心地よさ。その時、窮屈に感じていた形式や技法上での問題がとても小さな事に思え、気が楽になった事を今でも覚えている。東洋から見た西洋。それは異国の地であり確かに未知であるという点において魅力的に見えるだろう。だからこそ自国の文化について実際に自分の目で見て、言葉に馴染み、文化に親しみ、実際に向き合うことによる実感を持った作品こそがより魅力として感じられるようになるのではないか。自身の制作を主軸に改めて表現についての考察を行いたい。

水について
日本画においてマチエールを作りあげる為には岩絵具、盛り上げ胡粉、その他素材などはもとより、根幹として、水と膠が必要不可欠である。水は私たちの生活の中に当たり前のように存在し、すべての始まりであり、すべてを構成するとされる。水を用い、感覚と性質を活かし制作をしている。水自体に魅せられた画家たちの作品もみられる。クロード・ロランの水は永遠を表し、ターナーは激しい破滅的な力を感じさせ、モネは平和の象徴のように描かれている。もっというならばアボリジニーの画家もまた原始的な絵画に見られる水の縞模様と人を表し、水を描いている。[1]水とは何か。水を使用する意味というのであれば、印刷では出せない生の絵画の利点であると考える素材の良さを十分感じることが出来るからなのではないか。溶けるような墨の味わいはやはり墨でしか出せない。油絵や印刷では表現することのできないこの不思議な感覚をもっと追求してみたい。
水を使用した作品に見られる技法
ハードエッジ　作例

---
[1] 『イメージの世界・水』　佑学社　若桑みどり　1991/2/15

「水」という点で新たにマチエールを試みようとしたものがある。19 世紀イギリスに活躍した建築家、チャールズ・レニー・マッキントッシュの水彩画、タイトル≪ANEMONES≫図１。

図1

アール・ヌーボーの時代を彷彿させるかのような繊細で流動的な曲線で構成されたアネモネたち。水彩画の淡い色調でまとめられており、抽象的な背景を伴いまたデザイン的にも見える作品である。何より惹かれたのが、水彩画特有のにじみやしみによる花弁の描写方法である。

図2

花弁の青やクリーム色に対して、より濃い色合いでグラデーションが展開し水が自然と乾くそのにじみでもって花弁を縁どるのである。その膨らみのある表現はアネモネの瑞々しさを十分に感じとることが出来るものであった。それまで佐伯祐三など油画の模写から日本画のあり方、またマチエールのあり方を見直していた私にとってそれは新たな発見であった。今にして思えば遠回りな方法であったと思うが、なんとかそのアネモネの膨らみを日本画の技法や素材でもって描くことは出来ないかとすぐにその再現に取りかかった。結果としては散々なものであった。日本画で使われる岩絵具は重ねれば重ねるほど画面に対して余計な厚みが出てし

まい、薄く、向こう側が透けて見えるような繊細な花弁を表現するには全然技術が足りなかったのである。図3

図3模写/部分

長く不完全燃焼であったこの疑問を打破する為に試行錯誤を重ねることとなる。このマッキントッシュの水彩画に関しては解決策として、水彩画の技法であるエッジやハードエッジと呼ばれる技法が使われているのではないかということで落ち着いた。同時に日本画においても「たらし込み」と呼ばれる方法がこの水彩画のエッジと呼ばれるものに対応しており、にじみ、しみという方法で制作に様々に用いられることにより膨らみを持たせていることを知るのである。

触覚について

日々の営みの中折々の季節の中、五感を働かせながら生きている。

視覚的に魅力を感じ、嗅覚、聴覚を通して想いを馳せ対象を捉える。制作においてはこうした五感による情の表れを絵画を通して試みている。

美術作品において、目に見えるものを見えるままに再現するという欲求と同様に目に見えないものを可視化するという不可視の領域が存在する。たとえば思想、歴史、物語、または人間の感情、情緒的自然観、心象風景など言葉にできないものであり、これらを絵画として可視化することにより追体験が可能となる。そしてイメージから失われた記憶を呼び覚まし、共有する、最も原始的な体験として、五感を意識させうる媒体としての役割もまた、一つの絵画としての位置づけとして存在する。

特に日本画の場合、描くという行為そのものに関しても五感による仕事の配分は大きい。水の分量、膠の温度、素材の質感等、支持体とそこに貼る為の糊と紙の選択、ざらっとした粒子感のあるものやパウダー状のものまで、それ自体に触感がある岩絵具、胡粉を練る感覚、金箔による金属片の感覚、墨の艶等。常に制作の中で画面への感覚が要求される。また絵肌に関しても描法によって触感が味わえる。ねっとりとしたものや、ざらっとしたものなどは厚塗りによる表現方法の中で、さらっとしたものやにじみをいかしたものは薄塗りによって生み出される。そしてまた異素材との組み合わせによって様々な表現方法が存在するが、特に岩絵具ならではの特徴として絵画の表面にこうした触感のある視覚的効

果が見ることができる。ともすると類型のマチエールにも見られるこれらの描法に疑問と不思議な魅力を感じている。同時に、絵画に至る心象を探り、視覚的効果と触覚の関連性を基底に「絵画における触感」をテーマに考察を試みる。
本論文は感覚による自身の絵画を通して各時代の作家、作品における触感を伴う絵画を事例に挙げ制作に対する意識の在り方を推測していく。
主に水と岩絵具という対照的な性質を持つ素材を扱い、表現することに対しどのように向き合うか検証を通して考察を深め、また自身の制作に対し新たな展開に臨むものである。

第一章

第一節　触覚

1-1-1.触覚の作用

制作は自身の身体を通して行われる。尤も身体を通して受ける感覚は日常生活でも寒い、熱いという気温の変化や服の着心地、歩く足の裏の床の感覚などを触覚によって体験している。そしてまたこの日々の生活の中でも環境に適応出来ない皮膚を持つ人間は、変化に適応するために服を選ぶ、など常に選択が求められる。そしてその選択如何によって快・不快の感情の変化が起こるのである。以下身体と心の関係性について、またその作用について順を追ってみていく。

1-1-2.心と身体の関係性について

工学博士の傳田光洋氏は心と身体の関係について『情報を生み出す触覚の知性　情報社会を生きるための感覚リテラシー』（発行者・曽根良介 2014/12/20）の中で「我々は細胞の集積であり、「意識」や「情動」も、その基本は境界を接する神経細胞の作業に還元出来うる」とし、しかし、「意識は環境からもたらされる情報の数千万分の一にも足らないものである」としている。多くの情報が意識によって整合化されているのではなく、ほとんどの場合、「無意識のまま、判断が下され、意識としては限定的な役割しか果たしていない。」と述べている。身体感覚が常時意識に上がっているわけでは決してないことは当然である。日常の習慣や、演奏中の動き、また描く、観るといったものも、場合により無意識下で行われる感覚である。

あるいは意識し得ないはずの、手足を思って痛みを感じる幻肢痛に関して、批評家の港千尋氏は「痛みは知覚だけではなく、情緒的な経験でもある。痛みを感じる主体の思考や感情、動機によっても左右される経験である。」と述べている。

1-1-3.接触による感情の変化

恐怖・不安・苦痛・快楽・安堵

これは触れる側と触れられる側というものの上に成り立つものである。また、誰・何に触れたか、触れられたかによって認識が大きく異なる。その体験は記憶として蓄積され、たとえば他者が傷つけられ、血を流す場面、または先ほどの幻肢痛などの例は、自分が実際には接触しておらず全く痛みを伴わない場合であってもその苦痛を理解することができるというものである。

この接触によって得られる感情の要因は一体何であるのか。

哲学者の加藤博子氏[2]は「五感の哲学」において

---

[2]『五感の哲学』　著者・加藤博子　発行所・ＫＫベストセラーズ 2016/5/20

「自分の身体には、主観中心で世界を眺めるという近代の認識方法だけでなく、この生きた身体をもつ存在として世界に働きかけ、それと同時に生じてくる世界からの反作用をも考慮しなければならないという、触覚的な知覚の構造が作用しています。」と指摘している。
また、「自分の身体が何かに接触して起こる作用と、その接触ゆえに起こる反応、それらが交感し混じり合って融け合う感覚、それが触覚なのです。」　と述べている。
以上から触覚とは心と身体が無意識化で一体化して感じられるもの、また同時に意識的に内部と外部のはざまで起こる感覚であると言える。つまり身体の客観的な世界と自分の内側の世界に同時に作用する感覚のものであると考える。そしてそれは触ること（触覚を通して）でモノの存在を認識し、自身の存在や外界の情報を捉えることを目的としている。これが身体の原初的な役割であり、その作用として感情が付随し生命の活動器官の一つである身体の作用を維持するものであると考える。
この作用においての例として触覚の喪失をとり挙げる。

1-1-4.触覚の喪失
触覚のない状態というものはどういったものか。先ほどの一例をもとにすると、「触ること（触覚を通して）ではモノの存在を認識する事はできず、自身の存在や外界の情報もまた捉えることができない。」状態であるということが言える。
疑似的なものではあるが、正座を長時間することにより、しびれて足の感覚がなくなる事がある。一時的に足の神経が麻痺してしまい、立ち上がれなくなり、まるでモノや他人の足を触るかのような感覚を覚える事がある。この一例に限らず触覚が突然失われる事例は、事故や病気による身体の喪失によって確認される。
例えば先に取り上げた幻肢痛と呼ばれるものである。この幻肢痛とは、手足の損失にも関わらず痛みを感じる現象であり、触覚では「接触により自分と外界を認識することが出来なくなり、本来存在していないはずのものに対して知覚するという、情報の齟齬が生じている」状態である。
この「接触により自分と外界を認識する」という上での触覚という感覚について、あえてその感覚を失うという試みがある。「アイソレーション・タンク」と呼ばれる装置を使用し人工的に自分と他人の境界を消す事を疑似的に体験することを目的とするものである。タンクの内部に人が浮かべるほどの比重で液体を入れ、人を浮かべる。体温ほどの液体の中で、自分の身体を水面の浮力に任せ、接触面は水中に分散させることにより、やがて自分と液体の境界を喪失させる。
これにより、被験者は浮遊感や解放感を感じると同時に、視聴覚を遮断されたタンク内でやがて自身の身体が溶け出し消えるような感覚を経験するのである。

これらの事例や実験から、触れていることを知覚せずに日常生活を送るという事は内部と外部との接触を切り離された状態だと言えるだろう。触覚を失うということは極端に言えば自己の喪失にも繋がるものであると考えられる。

第二節　触覚/体性感覚

1-2-1.

触覚の定義 I

ではこうした触覚とは一般的にどういった概念として認識されているのか。

生物学的な話であれば、触覚の前提となる皮膚が存在し、その表皮内部にメルケル細胞、マイスナー小体といった感覚を受け取る、受容細胞が存在する。また更に奥の皮下組織にはルフィニ終末やパチニ細胞が存在し、これらの受容体からの信号の組み合わせにより、温度や痛みを認識することが出来るのである。[3]この細胞はそれぞれ時間差によって反応の差が出る。瞬時に、反射的に反応する触覚と、持続的に続く触覚の体験である。以下、触覚について、どのような定義づけがなされているのか、引用を加えながら新たに見解を得ていく。

触覚の定義 II

自分を確かめるときに頬をつねるなどといったことは自身の存在を確かめる方法として広く一般的に知られている。

触覚とは何か。

加藤氏はフランスの哲学者ミシェル・セールとドイツの心理学者ダーヴィット・カッツを取り上げたうえで、触覚について以下のように定義している。

「セールとカッツの考察から分かるのは、触覚とは、ものの在る無しを探ることのできる感覚だということです。存在を探すことは視覚にもできますが、しかし世の中には目に見えないものも在ると、私たちは知っていますから、いくら目を凝らしても確実にものの存在を突き止めることはできません。触れば、在るのか無いのかすら不明な存在を、表面的な皮膚の接触によっても、あるいは厚く覆われた層の下に隠れている硬いしこりとしても探り出し、感じ取ることができます。それも確かな実感を伴って。匂いや味や音が、目に見えない存在の気配を伝えるにとどまるのに対し、触覚はそれを確かに突き止めることができるのです。」[4]

また『触楽入門』の著者のメディアデザイン研究員の仲谷正史は触覚には三つの要素が関係しており、まず触る対象であるモノ(素材)。そして触る為の身体。さらに、触った結果

---

[3] 『情報を生み出す触覚の知性　情報社会を生きるための感覚リテラシー』
著者・渡邊淳司　発行者・曽根良介 2014/12/20 発行

[4]『五感の哲学』著者・加藤博子　発行所・ＫＫベストセラーズ 2016/5/20 発行

として各々の意識にのぼる、主観的な触感体験(心的イメージ)。触覚はこの三つで成り立っていて、同じモノに触ったとしても、そのときの触れ方や心のあり方によって揺れ動く[5]、としている。

傳田氏[6]の触覚の感覚と知覚の定義づけは以下のものである

温度の変化により活性化される神経の反応を「感覚」とし、また神経にもたらされた情報が大脳に至り温度変化を認識することを「知覚」として定義している。

また情報理工学博士の渡邊淳司氏[7]によると

皮膚を物体に接触させることで、物体に表面形状や材質、温度を知ることができ、この感覚を「皮膚感覚」と呼び、また手や足といった身体部位がどこにあるのか、その部位にどのくらいの力が加わっているのか、筋肉や腱の状態についても感じることができる感覚を「自己受容感覚」と呼んでいる。そして皮膚感覚と自己受容感覚を合わせて、身体で感じる感覚一般を「体性感覚」と呼称している。

以上のことから触覚とは以下のようにまとめられる。

1.ものの在る無しを図る感覚、材質、温度を認識する＝皮膚感覚
2.触った結果による主観の感覚＝知覚
3.手足の運動による感覚＝自己受容感覚

そして本論文では1と3を総合した感覚＝触覚を「体性感覚」とし定義する。

では体性感覚が影響を受けて生み出したものとは何か、2.触った結果による主観の感覚＝知覚、またこの知覚により引き起こされる感情を含めて以下考察する。

この現象に関して渡邊氏は体性感覚から生み出されたものの一例として言語を挙げている。言語が共通の感覚の働きを得て記号化し、そして分類されるようになるとしている。以下引用する。

「感覚には無限の多様性が存在する一方、記号の数は有限である。そのため、記号との結び付けを行うためには、感覚を一定の基準に基づいて分類し、カテゴリにまとめる必要がある。たとえば視覚では、色名(「赤」や「青」)、光の様態の表現(「明るい」や「暗い」、光の印象の表現(「きらきら」や「ぴかぴか」)などのカテゴリの名称が存在することで、ある範囲の光によって生じる感覚をひとつのカテゴリにまとめて認識し、その記憶や

[5]『触楽入門』　著者・テクタイル　仲谷正史　筧康明　三原聡一郎　南澤孝太　発行所・株式会社朝日出版　2016/1/20 発行

[6]『驚きの皮膚』　著者・傳田光洋　発行者・鈴木哲　2015/7/28 発行

[7]『情報を生み出す触覚の知性　情報社会を生きるための感覚リテラシー』

著者・渡邊淳司　発行者・曽根良介 2014/12/20 発行

伝達に効率性や頑健性をもたらしている。これは言い換えると、私たちは自分自身にとって必要な感覚情報をカテゴリ化し、名称をつけることで、自分の外部にあるもの(さまざまな光)を自分の内部に記号として表現し、効率的に処理、伝達しているということである。色の感覚には「赤」「青」「緑」「紫」「黄」と、感覚の名称の語彙が数多くあり、これらの色を、私たちはすべて別の感覚として区別することができる。また、私たち日本人は、人間が発生可能な音声を日本語五十音(五十種類の聴覚に関する感覚カテゴリ)のいずれかにうまく対応づけることで、会話を行っている。このように私たちは多様で連続的な「感覚の世界」から離れたところに、「記号の関係性(カテゴリ名称の関係性)」をつくり、この感覚はこっちのカテゴリ、あの感覚はあっちのカテゴリと連続的な感覚を離散化されたカテゴリに分類している。そして、そのカテゴリの関係を創作、体系化し、操作することが、言語の一つの側面だと考える。」[8]

1-2-2.記号化にみる体性感覚

一方書道のように既に文字として確立し、記号化されたものの中に人格や情感など書体の差異に本質や意味を見出すといったこともある。

これに関連しては『筆蝕の構造』にて書家の石川九楊が次のように述べている。

「毛筆で紙に書かれた字画の「力強さ」の背後には、毛筆と紙の関係成立以前の岩、石、骨、金属、煉瓦、木などの材質をどのように「かいた」かという切り裂き方の「力強さ」がひそんでいる。紙の上に書かれた文字であっても、毛筆<筆蝕>の背後に、なにがしかの材質と刻具と切り裂き方である<刻蝕>を幻視する構造の上に書の美は成立している。毛筆<筆蝕>の如何から、岩、石、骨、金属、煉瓦、土、砂、木さらには水や気体などの「かかれた」材質を幻視し、丸鑿、平鑿、三角鑿、小刀、針、錐、剃刀さらには鋤そして筆や刷毛などの「かく」刃物を幻視し、両者間に生じる「かく」力の強さや弱さ、複雑さや単調さ、深さや浅さ、速さや遅さ、加えられる力の強さや弱さなど「かき」方や「かき」具合、「かく」ふるまいの快、不快を幻視する。」[9]

この書にみる幻視の理由について以下のように述べている

「毛筆<筆蝕>の背後には、<蝕>された材質や、刻具による<蝕>し方が幻視できるという観点に立つと、なぜ書において、起筆や終筆、その形状が重大な意味をもつかがよく理解できる。起筆は、刃物が材料を切り込んでいく「かき」方を最も集約的に表現する箇所である。起筆は、毛筆を手にした作者が毛筆の鋒を打ち込んでいく、その打ち込み方の強弱を直截に転写しているだけではない。対象に対する刃物の打ち込み方と切り込む力や速度

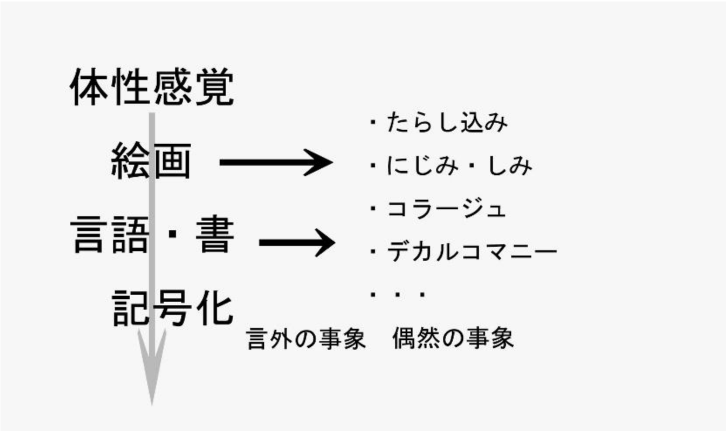
---

[8]『情報を生み出す触覚の知性　情報社会を生きるための感覚リテラシー』
著者・渡邊淳司　発行者・曽根良介 2014/12/20 発行

[9]『筆蝕の構造』　著者・石川九楊　発行所・株式会社筑摩書房　2003/2/10p117

を、鋭利であるとか鈍重であるとかいう風に暗喩している。字画末尾の終筆とは材質から字画部分を切り落とす、その切り落とし方に他ならない」[10]
としている。対象の切り落とし方に幻視をみるのである。つまり共通の筆の字画の両端に、三角形、半円形、四角形（角度の切れ方やあるいは、ぼやけ方）などの起筆、終筆の形状を付加することにより三者三様の表情に変化する、この<刻蝕>に単なる墨の跡ではないものとして幻視をみるというのである。
またこの三角形、四角形、円というのは形として、平面・二次元空間に書かれたとしても三角の尖った立体的な物体に触れた時の鋭さを記憶しており、比喩で繋がっているからであるとしている。この実際の体験をもとに打ち込まれ、刻まれた文字が、記号化された中での意味の見出し方の一つとなると言える。

では



とするならば、この間でこぼれおちたもの、言外・記号外とはどういったものであるのか。また幻視ではなく実際に目に見えないものの表現とは何か、以下考察を行う。

1-2-3.言外の事象
言葉にできない、という表現がある。
えもいわれぬ体験や感覚は、事象を説明するための一般的な言語に置き換えられることなく、より個人的な身体の反応が優先されるものであると考える。感動や恐怖といった感情、空間に対する異質さや目には見えない、聞こえないものであっても何かを感じ取るといった体験に対して適切な表現ができない場合、身体では汗や涙や震えとして表される。記号として限定された言葉になる以前の感覚を持ち合わせている一つの事例である。

[10]『筆蝕の構造』　著者・石川九楊　発行所・株式会社筑摩書房　2003/2/10p119

視覚により伝えられる触覚が存在する一方、視覚的な情報だけに捉われない方法の一つとして、遠近感の再現に透視図法を用いることによるリアルさではない、リアリティを得るために、この体性感覚が必要であると考える。上記図より絵画、書、記号化の差は、体性感覚からの距離にあると言える。体性感覚から遠くなるに従い、伝えられる現象もまた乖離していく。よってこの言外の事象、得も言われぬ感覚というものを受け止め、その実際の体感を直に表出する方法の一つとして制作を進めなければならない。また必要性を持って、素材を選び、実際の手応えを感じて制作に臨むべきであると考える。対象物が視覚的なもの、あるいはその裏にある不可視のものであれ、自身の皮膚感覚を通してこそダイレクトに実感を打ち出せる方法であると考える。

第二章

第一節　表出方法

2-1-1.絵画における触覚

では絵画における触覚とは。人は対象から受ける体感覚をどのように感じ取り、また表現してきたのか。

人が絵を描く上で古くは自身の身体を使い、壁画などが描かれていることがラスコーの洞窟壁画の例からもわかる。共同生活をする上で意思疎通を図る為の、共通認識記号として絵が生まれ、またそこから共通意志伝達の記号として文字が生まれた。また書かれるものは石や木に彫る、または塗り付けるなどをしてその痕跡を残した。石や土や木につけた傷跡は自然界にはない人為的なものに変化する。この外界と接触した痕跡により、書き手の意思を伝える事に成功したのである。

やがてそれを棒状のものに動物の毛束をつけたもの、筆を発明したことにより、より簡単に、そして身体を直接傷めずに描けるようになり、大きく描画方法は変わる。東洋ではこの筆を文字を記す重要な道具として用いた。以降、筆と身体の関係、そしてそれに伴う表現方法が求められた。例えば軸から伝わる速度や力が直接表現となり、そこに意志や時間や空間が生まれるようになるのである。文字を書く上で発明されたこの筆は、その一方でまた画も同様に運筆、筆跡が重視されつつ描き表されてきた。

洞窟壁画の時代から使用してきた手の代わりに、新たに手の延長として生み出された鑿や筆を用い、基底材は石壁から絹や紙に素材を変えてきた。意思伝達の為に生み出された記号が書となり芸術となった。しかしその根底にあったものは一体何であったのか。何が意志伝達を生み出し、記号化し、言語化し、そしてあるいは現在でもそうした限定がなされないものが存在するのか。

私は、これらの要因は体感であると考える。外部から刺激を受けた際、自らの身体で最初に受けた体感を何らかの形にし、他者に伝える。

では過去の作家はこの体感をどう表現していたか、そして中国の書に始まり、現在の日本画に続く流れの中で、体感から表現に移行する表出とはどういったものであったのか以下検証を行う。

2-1-2.体感の表出方法Ⅰ

まず初めに、体感の表出方法として、どのようなものが存在したのか。たとえば実際に土に触れて形を造る土器が例に挙げられる。これは直接手の触覚を頼りに作られるものである。

また直に触れるというものでは造形芸術家のヤン・シュヴァンクマイエルが「触覚のオブジェ」を提示している。視覚による情報の認識を触覚に置き換えた場合どのような情報の再構成がなされるのかというものである。あらゆるものが表現される時、自らの意志を通して形づくられる。そして同時にこの意志を通した表現方法は視覚を頼りにそこに形を見出し、内容、色が付加されてくる。しかしこの視覚を排除した場合、手掛かりとなるのは触覚とその形を思い浮かべる想像の力によるものである。そして生み出された手ぶりのオブジェは同じオブジェでも想像されるイメージは認知する者によって異なる。オブジェはイメージする事だけが共通となるのである。これは体性感覚のみをもとにした表出の一例である。

この例は筆触による創造においても同様の事が言えるのではないかと考える。

2-1-3.体感の表出方法Ⅱ

筆による体感

体感より少し遠いところに存在する筆。この筆について美術家の李禹煥は以下のように述べている。

「筆の妙の一つは、長い棒の頂点を握り、手首を正して、全身の力でかくところにある。肩から伝わったものは指先で一旦切れ、その勢いは硬い棒を飛び越えて、柔らかく長い豪先に集まる。そのとき筆は、かく人の考えや力以上のなにものかをも取り組むことが出来、紙と筆と手は、大きな世界として響き合う。」[11]

筆を用いて書かれる場合、その筆の扱いが表現上の重要な要素となってくる。筆と墨と紙といった限定された中でどのように対象を表現するかが問われるのである。

筆が用いられるようになった中国では筆の機能を十全に理解し、求める表現に対してその用法を使い分けるようになる。筆の作り出す痕跡は石を刻むことや壁に塗り込む事とは違い、毛束と墨の関係性により、偶然性の働きが作用するため、必ずしも誰もが同じ紙面上の作用を生み出す事は出来るとは限らない。その為、この筆の扱いに対して筆法として、

---

[11]『李禹煥　余白の芸術』　著者・李禹煥　発行所・株式会社みすず書房 2000/11/10 発行

筆を運ぶ速度、緩急、抑揚、濃淡などを便宜上の用法として編み出した。また同じく筆を用いる絵画史の中でも描法は編み出され、対象の性質を捉えることに深く関わっている。用法は表現する対象に合わせて使い分けられ、その特性をより的確に表す為に多様な描法の工夫創出がなされるようになった。ここにこそ対象を捉えたその外部の実感を、体感を通して表す第一の目的として、必要な技法が編み出されたと考える。
たとえば皴法の成立である。石や山水風景を表現する上で筆の扱いによりその凹凸や質感が的確に捉えられるものである。皴法の用法は例えば、石を描く過程では、全体の特徴を表す輪郭線、石肌の質感や立体感を捉える線、また薄墨を重ね塗り暗部の実感を出す、濃い墨で点苔をつける、の順でそれぞれ違った筆の使用がなされる。この皴法の全体一連の流れによる調子づけが石の表現の質を左右するのである。分類された皴法は、例えば披麻皴・雲頭皴・折帯皴・米点皴・牛毛皴・解索皴・荷葉皴・雨点皴・大斧劈皴・小斧劈皴などであり多数存在する。[12]
そしてこうした筆法の分類により作者と観者の間にある一定の規則とルールが生まれ、描かれた造形の質感が認識できるのである。この規則は言語に近いものであり、絵画の中でも体感から発して生に近い感覚のものから言語に近いものまで存在する。
以上は線による造形の質感表現である。
では線による表現以外の質感表現はどのようにして表されてきたか。実際の作品を参考に検証を行う。

第二節　作家による触覚の参考例　近代以前

2-2-1.線から面へ１　宗達による触覚/たらしこみ

線から面表現を試みた代表として琳派の創始者、俵屋宗達を取り上げる。宗達は従来の技法に加え、対象を捉えるにあたり特に面の表現においてたらし込みの使用を試みている。このたらし込みは水墨画の技法の一つであるが、偶然性が強く現れるものであり言語化されない触覚の表現に適するものである。
以下、対象を面として捉えた宗達がたらし込みに至る理由と、たらし込みに関する表現を取り上げ考察する。

2-2-2.触覚としてのたらしこみ

たらしこみは日本絵画の技法として制作に使われている。それぞれの時代においてそれぞれの作家が用いてきた。古典的な技法ではあるが、現代においても意図して使用され、表現の可能性の一つとして役割を担ってきたのではないだろうか。

---

[12]『日本画の原点　水墨絵画 2』 発行人・今田達　発行所・株式会社同朋舎出版　1992年発行

日本画におけるたらしこみは水墨画や水彩画との違いとして絵具の比重による色の変化が特徴としてあげられる。岩絵具の粒子の違いから、紙面への沈み方が時間差で見られる。
今回はその質感を表現するにあたりたらし込み技法が効果的なのではないかと考えこの技法を取り上げる。おおまかな流れとして以下の点を探る。
・たらし込みの定義
・歴史的な流れ
・たらし込み技法を使用した作家たち
・水彩画、水墨画との違い、日本画におけるたらしこみ
以上の点を考察する。

たらし込みについて
たらし込みの定義について
・たらしこみとは、顔料が乾く以前に濃度の異なる同種の顔料や別の顔料を加え、両方が混じり合う滲みの効果を絵画表現に活かす技法である。[13]
・初めに塗った絵具や墨がまだ乾かないうちに、水分を多く含んだ絵具や墨を施すと、両者が混ざり合って独特の滲み効果が出た状態になること。水墨画や彩色画で使う没骨法の一種。[14]
・たらし込みは俵屋宗達が金銀泥絵から生み出したと思われる技法で、濃度の異なる墨または絵の具、金銀泥を滲ませてできるむらを生かして、対象の質感、立体感を表現する。没骨法の一種で、宗達以降琳派で多用された。[15]
・画面に絵具や墨を塗り、濡れているうちに他の絵の具をそこに垂らし加え、絵具の比重の違いを利用して自然のにじみを得る没骨画法の一つ。中国の水墨画の撥墨法から発生した技法と考えられる。[16]
以上はたらし込みという技法についての説明である。この技法について深く探り、自身の制作にも活かしていく。
まず日本画史においてたらし込みの技法が使われてきた流れをみていく必要がある。それは花鳥画家徐熙と孫の徐崇嗣らの没骨による徐氏体が提唱されたところから始まる。また水墨画において唐後期より輪郭線を用いず墨の濃淡のみで表現する撥墨が用いられるようになる。

---

[13] 『琳派美術館・1・宗達と琳派の源流』発行所・集英社　株式会社アートセンター・編集　発行年 1993/5/31p122
[14]『日本画　画材と技法の秘伝集』　発行者・川内長成　発行所・日貿出版　p239
[15]『琳派美術館・2・光琳と上方琳派』発行所・集英社　若菜正発行者　発行年 1993/7/7
[16]『図解　日本画用語事典』　発行者・加藤泰夫　発行所・東京美術　p104

日本においては撥墨から派生したものと考えられるが、代表的な作例は琳派[17]に見られ、その創始者は俵屋宗達とされている。

その琳派の祖である俵屋宗達、尾形光琳であるが、ここでは「たらし込み」を中心に目を向けてみる。琳派の中でも特にこの技法が使われている作家に以下の者たちがあげられる。俵屋宗達、中村芳中、鈴木基一、神坂雪佳である。しかし今回、より「たらし込み」のにじみ、しみが表現されているという点で最もその表現が作品にみられる俵屋宗達と、中村芳中を取り上げたい。

従来の水墨画にも近い技法は見られるが、宗達は筆致を残さないこの技法を最大限に活用し、全く新しい技法に変えている。水墨画は中国で発達したモノクロームの絵画であり、そこには着色画にはない抽象性、内面性が豊かに表現される。この墨の世界を日本人の親しみやすい「和」の世界に再生させたのが宗達である。[18]金銀泥を使った「鹿下絵新古今」図 4。また代表的な作品である「鶴下絵和歌巻」図 5、「牛図」6。水墨画の作品では「蓮池水禽図」図 7 の水気を感じさせる水面に浮かぶ蓮の葉に施したたらし込みは控えめであるが柔らかい質感をみごとに捉えている。

図 4

図 5

---

[17]琳派とは俵屋宗達に始まり、尾形光琳、酒井抱一と続く画系であり血縁によって受け継がれた狩野派や土佐派とは異なり、もっぱら先人の画風を慕い私淑することによって継承されたものであるとされる。画技の指導を受けるのではなく、自分の目で先人の作品から学び取り、制作の糧としてきたものである。

[18]『もっと知りたい俵屋宗達　生涯と作品』　東京美術発行　村重寧　2008/9/25

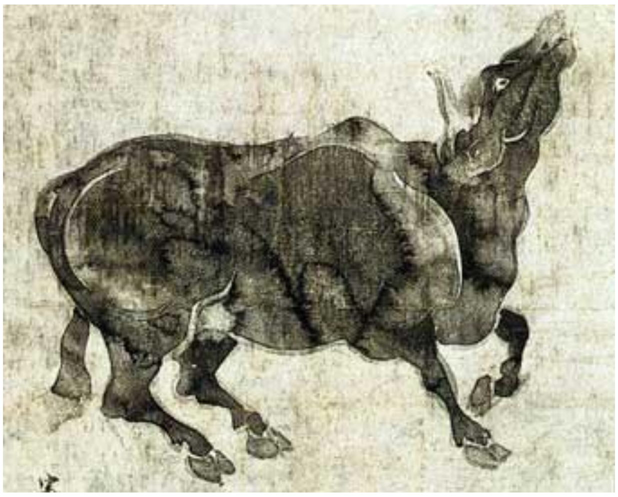


図 6

図 7

『水墨画の鑑賞基礎知識』の中で編集者の渡邊明義氏は俵屋宗達のたらしこみについて以下のような見解を述べている
「水墨が垂れたような状態で面を作る方法で、桃山、江戸時代初期の画家俵屋宗達が創始した我国独特の用墨法である。
想像が加わるが、おそらく平らに塗られた水墨が生乾きのうちに水を加えて斑を作り出したようである。形あるものに対してはその形象の中で流れたような、或は水の滲みによる斑を作り、また、外隈や雲気のように渲淡[19]された水墨の中でもこれを行い、特徴のある柔味のある表現の味いを作り出す。渲淡の一種ともいえるが塗布した水墨に水を加えてぼかして行く方法ではない。どうしてこのような方法を考え得たのかは画家創造の秘密に属し、真実を知ることは不可能である。巧みな渲淡法を用いた画家に中国の牧谿が居り、国宝の「白衣観音像」（大徳寺）はその卓越した技法を示す傑作である。
「白衣観音像」においては観音の背後の岩窟の幽暗な空間は水墨の渲によって表現されるが、その水墨は観音の肩にじわじわと滲み寄るようにして止っている。宗達のたらしこみとは同じではないが、ヒントになったような作品を考えるとすれば「白衣観音像」しかないと考えられる。大和絵画家である宗達が中国風水墨画法を換骨奪胎したのがこのたらし込みではなかったかと思う。」

---

[19]『水墨画の鑑賞基礎知識』発行所・至文堂　編集者・渡邊明義 1997/2/5 発行
渲淡「 墨を水絵の具の色料の一つと考えれば、最初に考えられる墨の用い方は、水を加えて濃淡を加減し、筆の力を借りて“素地上にのばす”ということであろう。このように素地の上にのばす、という方法を渲淡という。宋の韓拙は、「水墨を再三そそぐことを渲」というと述べているが、この方法で表す対象とは空・大気という無形の対象であり、自然の現象である。また岩のように存在感を強く主張するような個体であろう。夕暮れの空や雪景色の暗澹とした空を表そうとした場合、これを水墨で染める、つまり渲淡してみるのも自然な思考である。そこには素地のままの空間とは別の趣が現れるに違いない。また、岩肌の黒々した様を表すために水墨で染めてみれば自ら質量感は現れてくる。」

また一方『宗達研究一』の著者山根有三氏[20]は以下の見解を示している。

「いうまでもなく、伊年印　蓮池水禽図は宗達水墨画の代表作。（略）宗達が慶長十年代の金銀泥下絵の色紙や和歌巻において、水墨画こそ描かなかったが、絶えず牧谿の水墨画を意識していたということを指摘した。感覚的に共感したのである。そして宗達は「比喩的にいえば、明るい金と銀の光を通した牧谿画を見た」となし、「あるいはまず金銀泥絵を試みていたから、漢画系とは違った牧谿画風の摂取をなすことができた」とまで述べておいた。もとよりこの水墨画には、牧谿の対象に迫る厳しさや鋭さは見られない。しかし、その蓮の花を描く強さを内に秘めた張りのあるふくよかな線、「たらしこみ」を用いた葉の微妙な濃淡、茎や葉脈の大胆で的確な描写、全体の豊かで広やかな雰囲気（空間表現）などは、前述の金銀泥蓮下絵和歌巻にきわめて近いと同時に、牧谿画の本質的な表現にも通ずると私は思う。」宗達の表現の源流を牧谿によるものとし、蓮池水禽図の作例をもとに、従来の作例と比較し宗達独自の作画方法を以下のように述べている。

「かつて述べたように、蓮池水禽図というモチーフは古く中国の五代頃から登場し、南宋以来画題として喜ばれてきたもの。主として中国江南地方の画家たちによって描きつがれ、その作品はわが国にも渡来していた。対幅として描かれることが多く、その構図や描法には一定の型があり、没骨の彩色画が普通だが、その彩色を墨に代えた没骨風の水墨画もみられ、一般には牧谿風として受取られていた。このような蓮池水禽図の構図や描法にみる定型は、室町時代末の江北元忠筆の着色蓮池水禽図にもそのまま受けつがれており、また拙宗等揚筆の水墨蓮池図（ボストン美術館）や狩野松栄筆の水墨蓮池藻魚図（聚光院蔵）なども、その伝統を破るものではない。しかし宗達筆の水墨画は、蓮池水禽図というモチーフこそ同じだが（白鷺を、かいつぶりに変えた）、構図や用墨法においてすこしも伝統的な型をついではいない。ここには蓮の花や葉や葉脈を、単調な没骨法で文様風に描くというような技法の型はみられない。描写対象は極端に少なくなり、構図は余白の多いゆったりとしたものになった。宗達が取り入れたのは、外隈によって白い対象を浮かび出させる技法だけである。その外隈は、白鷺の描写に型として使用されていたが、それを白い花の背景に活用した（金銀泥下絵には外隈を用いていない）。しかも彼は、その外隈法や没骨法などが生まれた当初のものの見方や捉え方を、その本質において理解したのである。それこそ、宗達生来の「ものの見方」（「線的」ではなく「絵画的」）だから当然で、慶長年間の金銀泥絵下絵などのすべての作品に共通して見られる特色である。この図はほのかに明るくしっとりした雰囲気こそ、蓮池水禽図というモチーフにぴったりした表現で、伝統的な型による作品には失われていたものなのである。もっともこの蓮池水禽図が鹿下絵や蓮下絵にみる金銀泥絵を墨に変えただけで、すぐに生まれるわけではない。両者の線の質は同じだが、その速度は水墨画の方が緩やかになり、濃淡の調子も墨の方が

---

[20]『宗達研究一』　著者・山根有三　中央公論美術出版　平成六年六月十日発行

一層微妙である。また、金銀泥の蓮下絵では葉を金泥の面の拡がり、花を銀泥の線によるものと面の拡がりによるものとに描き分けていた。それらを墨一色で描くにあたり、葉を墨の没骨、花を開花・残花ともふっくらとした線描のみとする。その代わりに、開花の外側に、「たらし込み」技法による隈を加えて、白い花を浮かび出させるのである。また濃墨の細線によるかいつぶりの濡れた羽根の描写は、金銀泥鹿下絵の鹿毛の細描に似るが、墨の方が明快で効果的と言える。」

伝統的な絵画図法を受け継ぎながらも宗達独自の表現方法がなされたと述べており、その要因として「ものの見方」（線的ではなく絵画的）をあげている。

またたらし込みについて以下のように述べている。

「ところで、私はこの「たらし込み」の技法について、それは宗達生来の「ものの見方」や「捉え方」から、当然生まれるべくして生まれたものと考える。そしてその直接の契機となったのは、慶長十年九月の「隆達節小歌巻」を、雲母刷りでなく金銀泥刷りにした際、太竹や蔦の図に偶然現れた複雑なムラムラ（版木を離すときに生ずる。金銀刷りの方が目につく）に強い興味を感じたためであるとした。その効果を意識的に肉筆の金銀泥下絵に活用したのが、竹・梅・つつじ・蔦図巻（畠山記念館蔵）で、とくに面的な太竹の幹と蔦の葉の図上に複雑なムラムラが見られる。その技法を「たらし込み」とか「ため込み」とか表現したが、その制作時期は慶長十年代の前半で、以後、鶴下絵、鹿下絵、蓮下絵へと続く金銀泥下絵で用いた手法を、墨に変えて、より微妙な調子を出したものと説いた。類まれな墨調の清新さはそのことと関係があろう。

しかし宗達の「たらし込み」がかかる金銀泥絵から水墨画へと展開したという私の解釈に対して、中国絵画の研究家は中国画よりの影響を説くのが普通である。要するに、中国水墨画の潑墨（とくに徐渭）にその源流があり、宗達はそれからヒントを得たとするわけである。たしかに潑墨画の滲みのなかには、印象として、似たものはあろう。しかしそれは激しい筆致によって偶然生じた現象とみられる場合が多く、宗達のような「ほのぼのとした、丸味のある、そしてたっぷりした感じを現わす」ものではない。したがって宗達の「たらし込みの技法は、彼独特のもの」（徳川義恭『宗達の水墨画』）であると私も考える。そのため宗達の水墨画は滲みやすい素紙を決して用いず、絹地にも描かない。必らず滲みにくい礬砂紙（わざわざ礬砂を厚く塗ったか）に描いたのである。そのような料紙は彼の扇面画や色紙絵には普通にみられるが、金銀泥下絵の和歌巻にまず厚い胡粉の下塗りをなすのは、宗達がいかに金銀泥（顔料）の効果に敏感であったかを示すと言えよう。そのような経験をもつ宗達が水墨画でその墨調を生かし、その「たらし込み」の効果を挙げるために、素紙や絹地に描かず、意識的に礬砂紙を用いたのは当然であろう。」としている。以上のことから宗達がたらし込みを意図的に用いており、絵画表現の重要な要素として使用していたことがわかる。

またこの「たらし込み」を用いて宗達が面として対象を捉えていたことに関して以下のように推測している。まず宗達の絵画に見られる新しい様式的特徴として以下のように分類している。

（１） もっぱら紙に描く。但し素地を用いず、染紙や雲母地・胡粉地・白緑地のもの、あるいは雲母摺模様の上に描く。まず、金銀の泥・砂子・箔で装飾する場合もある。

（２）主題は、景物画的なもの、鹿・鶴・蝶および草花類に限られている。

（３）顔料は、金泥と銀泥のほか、胡粉と緑青で、一部に代赭と墨を用いる。

（４）対象を前景にクローズアップして描く。

（５）対象を面の拡がりとして捉え、輪郭線を用いない没骨法で描く。

（６）構図は、画面内で完成せず、画面の外へ奥へと拡がる傾向を持もつ。

そしてこの（４）特色は（５）の特色と結びついているとする。また（５）の特色のその萌芽は、彩色絵では前代の大和絵系の屏風や巻物や冊子の絵に部分的にみられ、金銀泥絵に関しては室町末の観世流謡本の裏表表紙絵の一部に使われていたとしている。また中でも室町時代の水墨画が手本とした玉澗風の山水図や牧谿風の花鳥画には微妙な墨調の変化によって対象を捉える画法がみられる為、その水墨画の没骨的描法を応用すれば金銀泥絵の新しい様式が生まれる可能性のあることを指摘している。また扇面などの彩色画に対して、背景が金砂子か銀泥引地または金砂子に金箔地で、当時の扇面が既に総金箔地であるにも関わらず全く用いないことに対しても、その最大の理由として画面の拡がりを意識したことによるものだと述べている。

「いわゆる「たらし込み」の技法とは、墨や色を塗った上に、より多く水分を含んだ墨（水だけでもよい）や色をたらすことによって、表面張力の関係でそれが拡がり、複雑な調子をだすように意図したもので、そのためには、水分がすぐに吸収されない素地を必要とする。「たらし込み」技法を駆使する宗達風水墨画が絹本には描かれず、紙本には必ず礬砂紙を用いる理由もそこにある。ここで特に注意したいのは、「たらし込み」の技法が、あくまで対象を面の拡がりとして捉えて没骨法で描く（５）の特色の展開として、生まれたという点である。基礎をなすのは、そのようなものの見方であり、没骨法であって、「たらし込み」はそれから派生した一技法にすぎない」と指摘している。[21]以上のことから宗達は対象を捉える時、ものの見方、捉え方＝対象を面の拡がりとして捉えることを優先しており、結果として面で表現する為の技法が生み出されたと言える。そしてそれを十全に表現できる方法こそたらし込みであったと考える。これは蓮池水禽図を題材としながら、しかし宗達自身の実際の体感を基に新たな視点で描かれていることからも、体感による捉え方を選択していたと考えられる。

---

[21]『宗達研究二』　著者・山根有三　中央公論美術出版平成八年二月発行

2-2-3.中村芳中—近代以前に使用されたたらしこみの技法

宗達が生み出したこの絵画表現をより明確に提示し多用した一人として中村芳中をあげたいと思う。中村芳中は京都に生まれ大阪で活躍した画家であるがその作品は多くは制作年が不明確なままである。

その作品は大作から小作品まで、また屏風絵から軸、扇面と多岐にわたり制作をしている。どこかとぼけたような、しかしユーモアとあたたかみのある作品は、そのほとんどが形が省略され簡略化されている。そして多くは簡潔な色味で、にじみを活かして質感をあらわしている。その遊戯的ともいえるたらし込みの技法は、対象との形態把握の面白さとも相まって、宗達・光琳画風の末裔というにふさわしい雰囲気を醸し出している。[22]代表作をあげるとするならば、「月に萩鹿図」図 8 である。

図 8

部分

鹿の輪郭を墨一色で彩色し、首や尾、脚などに適度なにじみで柔らかな毛の質感が表現されている。また「立葵図扇面」図 9 は葵の花が円形のみで表わされており、線のみがにじみとして表現されている。芳中においては中には実際の体感よりもやや形式からくる装飾的な要素が強くなってきているものも見られる。しかし図 9 のようににじみを的確に使用して色や形を捉えたものもまた存在し、芳中の感じた立葵の様子を実際に見ることが出来る。

一方で装飾によるにじみによる面の拡がりによって疑似的にでも言外の面白さを感じられるものも存在すると考える。

[22]『派美術館 2 光琳と上方琳派』　発行所・集英社　若菜正　1993/7/7 p132

図 9

こうした時代の流れを経て、江戸中期、円山派の中にもその痕跡を見ることが出来る。近現代の京都画壇にまでその系統が続く円山派、円山応挙をはじめ、円山応瑞などその画は写生を重視したとされている。ここに伝統からくる形式を再び体感を持って捉える動きがあるように思われる。

これらの表現も宗達同様に面的表現がなされており、尚且つより意識的に用いられていたことがわかる。

また以上は絹本または薄紙、そして近代絵画以前のものであり、多種多様な岩絵具が開発される前の段階でのたらしこみの表現技法である。では明治以降、面的な表現や、三次元的な立体感が現れる中、またより複雑な色材がもたらされる中での触覚の扱いはどのように変化していったのか。

以下、近代以降の日本画における厚紙、多種多様な岩絵具の中でのたらしこみの用法を探る。

第三節 作家による触覚の参考例Ⅰ　近代日本画/基底材

―線から面へ 2 土牛による触覚/たらしこみ―

2-3-1.素材による触感

・異素材の共有

日本画とは何かといった論に対して一般的に考えられる傾向として墨や岩絵具といった画材としての要素が第一にあげられる。

しかし今日見られる多種多様な色調や粒子の幅がある岩絵具というものは戦後に開発されたものであり、化学工業的に絵具が開発される以前、伝統的に扱われてきた素材としては、植物染料や昆虫、または貝殻や煤から抽出するなど天然のものを原料として色材に使用されていた。鉱物を原料とする岩絵具もまた伝統的な色材として使われてきたが、現在

のような豊富な色数ではなく、従来、岩絵具というのは群青と緑青を指してのみ言われるものであった。これらの岩絵具を精製するため原材料に藍銅鉱と孔雀石を用い、水と原料を撹拌して大小の粒子をわける。分離された粒子を画材として使用するにあたり、最も彩度の高い鮮やかなものは粒子の大きい砂状のものである。彩色する上で使い勝手の良い粉末状のものは、彩度が低く白濁してしまうという特徴があった。そのため化学合成により鮮やかな色材が作られるようになるまでは鮮やかさというのはかけがえのない価値があったのである。そうしたことから伝統的な岩絵具の群青と緑青の砂状の粒子は、彩度を保つための苦肉の策であり、決してマチエールを演出するためのものではなかった。[23]

近世までの画家にとって、鮮やかな群青や緑青がザラザラとしているのは当然のことであり、それをマチエールという造形要素としてとらえる視点は存在しなかったのである。

近代絵画が成立するにあたり、日本画においても新たに色彩やマチエールといった造形表現が見られるようになった。フランスを中心に広まったこの概念は、戦後の絵画の絵肌の効果として、岩絵具に対してマチエールを生み出す物質としての働きを見出し、日本画のアイデンティティとして確立された[24]。このようにして戦後の日本画の伝統絵画とは異なる物質感が生まれることとなる。

現在自身の制作においてもこの物質感というのは切っても切り離せないものとなっており、よりその特性を生かす方向での制作スタイルとなっている。

近代絵画以前の話に戻ると先述したように、岩絵具による表現というものは局地的なものであり、日本画の中において素材の一部として扱われるにとどまっており、画面を粒子が覆い尽くすことなくまとめられている。

しかし昭和以降、戦後の日本画において接着剤としての役割である膠と画面上に必要な素材、また用紙の上で流動性をもたらす水の存在が大きな要素となってくる。つまり色材としては墨と水の関係、染料と水の関係、そして岩と水の関係である。これらの色材の中において見られる特徴として水と色材の分離または融合という面があげられる。そしてその中でも岩絵具においては水とのバランスにより分離という特徴が最も強くみられる素材である。また岩絵具の粒子の大きさによっても分離の差異が見られる。これらの特性をいかした技法としてにじみやたらしこみといったものがあり、この技法の上で素材の分離という工程は欠かせないものとなっている。また従来に使用されてきた墨や顔料や金泥によるにじみやたらしこみより、より強く水と分離する岩絵具によってより多様な画面効果がもたらされるのではないかと考える。

また戦前戦後関係なく、たらしこみという技法が脈々と受け継がれる中で、素材としての岩絵具によってもたらされる画面上での視覚的効果と触感の関係性について、検証を交えて考察する。

---

[23]『日本画と材料　近代に作られた伝統』 発行所･武蔵野美術大学出版局　著者･荒井経　2015/10/2

[24]『日本画と材料　近代に作られた伝統』 発行所･武蔵野美術大学出版局　著者･荒井経　2015/10/2

まず初めに水を主軸とした岩絵具との関係性についてたらしこみを中心とした考察を行う。第二に岩絵具を主軸におき材質による特性を検証する。またこれらの検証結果により得られた情報をもとに自己の絵画表現との関わりを追求していく。

・水/触感の研究

水による触感

絵画の表現の上でそれぞれの作者が質感についての工夫を施したはずである。

たとえばキャンバス地と墨の藤田嗣治の肌表現、絹と墨の等伯や牧谿の湿潤な空気、和紙による前田青邨、奥村土牛、秋野不矩による岩絵具独特の表現がある。

また日本画特有の絵画上の効果としてみられる表現の一つとしてたらし込みやにじみといったものが存在する。

たらし込みに関していえば、琳派から続く水と素材の関係性による古典的な技法の一つである。歴史的な考察は前章に示したが、ここでは近代日本画におけるたらし込みの効果について考えたい。

ではなぜこのたらし込みやにじみといった限定的な技法に触覚を感じるのか。またダイレクトに触感を感じる工芸や写真や油絵といったものでもなく、日本画においてのこのたらしこみやにじみといった素材の中に、なぜ触感を感じるのか。

それは一つに日本画の絹や和紙といった基底材としての特性から、画面上にみられるしみの要素に起因するものとして考えられる。画面の上で水と色材が分離し、また水のみを吸収する絹や和紙の繊維の中で、膠また水の分量により、画面としての印象が左右される。

また本来の日本画の表現技法の特性として画面全体をコントロールするところにあった。つまり、絵具はあくまで薄くフラットに塗られ、支持体もできるだけ無機質な表面を持つものが選ばれ、その画面に現れるであろうそれぞれの素材特有の物質感は極力おさえられるようになって、単に色彩が塗られた純粋に視覚的な「面」の生成がめざされたのである。[25]このコントロールにより作画されていく中であえて必要をもって行われる技法の中でシミやにじみといったものは画面上で水の形として残り、水そのものがそこに存在したという痕跡が視覚的に見られるところに魅力があるのではないかと考える。

しみという点においては完全なものから不完全なものへの変換という意味で本来持っているものに対して故意に、ズレやブレを作るといったことはままあることだが、それとは別にまたそこに水そのものの中に生命感を見出すのではないかと考える。

ではまたそうした中において水墨や水彩といった水との融合性のある素材に対して、岩絵具という物質感のある素材においてどういった差異がみられるのか。またそれらの素材を使用するにあたり意識の違いについて検証する。

---

[25] 『「日本画」-内と外のあいだで シンポジウム<転位する「日本画」>記録集』 2004/5/30 p177

岩絵具を扱うにあたり、その特性が発揮される場として、基底材があげられる。大正から昭和期にかけての日本画は紙との関係の中で歴史的な分岐点となった。明治神宮絵画館での国家事業に伴い、それまで屏風や書院の壁面に継いで使用されていた紙から大判の紙が制作されるようになる。また文展から帝展にかけて画面のサイズも大きくなり、「壁画」と呼ばれる作品に対応できるものが漉かれるようになった。こうして継ぎ目のない絹よりも大きな画面に制作を行う条件が整う中で作品の転換期と模索が始まるのである。[26][27]
この絹から和紙への転換期に当たり活躍した二人の画家をとりあげる。前田青邨と奥村土牛である。時代の転換期において、素材に対する表現方法の変化が顕著にみられる画家であると考える。
日本画の制作の性質としてスケッチを基に草稿を起こし、彩色の設計までして初めて本紙にうつるという過程をたどる。スケッチから草稿に移す段階ではまだ彩色は施されておらず線のみでの表現となる。そうした過程において、線のみの下図の中でも質感としての表現もまた既に決定されていたはずである。こうした中でこの二人の画家の差異を絹から和紙、また色材の変化による表現方法の変化、そして意識の在り方を考察していく。

2-3-2.近代日本画におけるたらし込み
前田青邨は小林古径、安田靫彦とともに日本美術院の第二世代の画家にあたる。明治初期の作品は主に絹本で制作していたが大正から昭和初期にかけて紙の作品が増え、戦後になるとほとんどを紙に描いており、素材に対しての表現を追求した画家の一人と言える。南画的な線の表現、琳派に学んだぼかしやたらし込みによる面を意識した表現、大和絵の彩色法や繊細な線表現など、素材を活かす様々な手法と結びつけた。[28]
特筆すべきはその線の表現についてである。青邨は人物画から風景、花卉画までどの作品においても輪郭線として線を用いている。たらし込みの技法はその骨描きとなっている線に見ることができる。大和絵や南画においてもたらし込みを用いず引かれる線というのは一定の強さと色である事が多い。また表情をつける場合、墨の濃淡により強弱をつける。そこには一定のルールと作画上の規則が存在し、作者と鑑賞者との約束事による明確な意図が存在する。しかしたらし込みという技法の偶発的に生まれる滲みは、自分の意図した範疇を超えたところであるという要素を含む。規則的な表現を超え約束事から解放されることにより、画面に余裕が生まれるという効果がもたらされる。つまり記号化された技法

---

26 『日本画　和紙の魅力を探る』2007 p58.l.8

27 『日本画　和紙の魅力を探る』2007 (注 33)より絵絹も近代化のなかで、機械織による大画面への対応も、いくらかできるようになっていました。手織りとは違った「使いやすさ」が、絹の面でも進んでいたと言えます。

28 『日本画　和紙の魅力を探る』2007

や意図した表現から抜け落ちた中に、人為的な行為以外の何か（水の痕跡による生命感等）を読み解くことが可能となり、型だけに嵌らない事により画面に広がりが感じられるというものである。しかしこれは型の逸脱を優先させるものではなく、同時に型の心地よさも感じられるものである事が望ましいと考える。
青邨はこの効果を線に用いたことで墨の濃淡や筆法の規則に捉われない、またはそれ以上の対象の表現を目指したのではないかと考える。

図 10≪異装行列の信長≫部分

またこうしたたらし込みを色材との転換期の中で技法の一つとして意図を持ち使用した好例として特に奥村土牛について言及する。
奥村土牛の作品は線という点では、素描においてその特性が窺える。ユーモアのある犬、野辺山の景色などが、いずれも力強く迷いのない、本質を捉えた線で表現されている。本紙ではほとんど面的な表現となるが、青邨とはまた異なり、絵具の厚みを感じさせながらも垂らしこみが使われている。本紙に入る前段階、スケッチの段階で既に本質を線により落とし込むことにより、本紙ではより深く対象に迫る為、木炭や鉛筆では再現できなかった垂らしこみの要素が必要であり使用したのではないかと考える。

2-3-3.奥村土牛にみる触覚

奥村土牛は明治二十二年に東京市京橋区南蛸町に生まれる。父が出版社を経営しており、幼少時は父の集めた画集を模写して過ごす。明治三十八年、十六歳で梶田半古塾に入門。画業を志す。この梶田半古塾での経験が奥村土牛にとってその後の制作をする上での土壌となり、一番大きな影響を与えたのではないかと考える。梶田半古塾は塾頭の小林古径、兄弟子の前田青邨がおり、特に小林古径からは直接の指導を受けている。前田青邨はこの時には既に塾を出ていたが、それ以後も交流はあったようで、先輩、後輩として影響はあったのではないかと考えられる。梶田半古から続き小林古径、前田青邨、奥村土牛というこの流れにおいて面白い特徴をそれぞれ見る事ができる。
梶田半古は画業としての資料は少ないが古典的な花鳥、美人画を主に描いている。それは

小林古径に受け継がれており、古径の初期の作風に見る事が出来る。古径の作品は西洋留学以前、まだ線も描き方も型にはまったように堅く、歴史画や美人画の域を出ていない。しかし、留学以降、蚕の糸を吐くような線と言われた「髪」や「孔雀」において円熟期を迎える。もっとも初期の「芥子」にはたらし込みが使用されており色彩、表情においても実直で写実的な描写も見られる。

同様に同じくして渡欧した青邨もまた線を追求し、線の中に表情と量感と質感を求めた。結果として、あのたらし込みを含んだ豊かな線描が生まれたのではないかと考える。その描き方は違えど、同じものを線描に求めていたのではないかと考える。こうした先輩方の画業を間近で学ぶ事が出来た土牛はそれを自分の制作に反映させる事が出来たのではないか。古径は人物画、花鳥画を扱い、実直、堅実な線描を用いたが、その画業は晩年になる程に柔らかくなっていく。青邨もまた、歴史画、人物画を代表作としてあげられるが、線描において、たらし込みを多用した柔らかな表情や質感が特徴である。この二人の画業に影響を受けたと考えられる土牛の制作では二人と大きく異なる点がある。それが線の扱いである。土牛は二人が「線」に重きを置いて質感、表情を目指したのに対し、土牛は面的な表現でこれを、表そうとしているのである。またこの時期、日本美術院の中では安田靫彦、速水御舟がおり、そうした多くの作家たちが絹本から紙本に移る際に画の質感表現までも変わるということは多々見受けられる。土牛もまた、初期の作風はやはり、古径の影響を受けた繊細な線の描写が見られる。またヨーロッパ絵画、特にセザンヌに影響を受け、制作されたという「麻布南部坂」図 10。その後また、御舟に影響を受けた「雨趣」図 11 などがあり、西洋から学んだマチエール技法、写実を踏まえながらも、かつ自国の日本的な情緒を含んだ表現の展開へと臨む画家の軌跡が見られる。

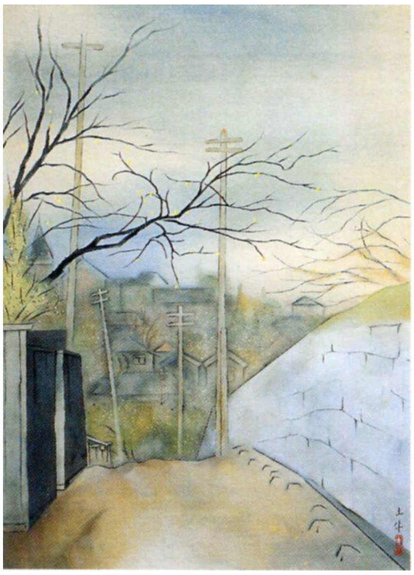


図 11 奥村土牛≪麻布南部坂≫

図 12 奥村土牛≪雨趣≫

同時代の作家との差異として述べるとするならば、そうした中において土牛の場合、素材による変化に対し、質感に対する変化といったものはほとんど見られず一貫した姿勢の中で制作が行われているという事である。そして何よりも特筆すべきはその質感を表す上で、制作上の技法の面においては西洋画に見られる重厚なマチエールや伝統的な情緒といったものが土牛にとってはたらし込みとなり塗り重ねる方法となっていったのではないだろうかということである。またこの辺りが、古径や青邨との違いになってきているのではないかと考える。
以上はたらしこみによる触覚の表現である。以上のことからこのたらし込みという技法は体性感覚から始まる視覚的な触覚の効果であったと考えられる。では一方で、視覚に頼らない、より内面的な触覚の効果とはどういったものなのか、その代表例として以下高山辰雄を取り上げ考察する。

第四節　作家による触覚の参考例Ⅱ
—アミーバ—の心による画業—
2-4-1.高山辰雄に見られる触覚
高山辰雄もまた対象を触覚的に捉えた作家の一人であると考える。ゴーギャンや南画の影響を受けたその独創的な画風から思想哲学の面で語られることが多い。勿論、思想哲学の面ではこの二つの相反するかのように見える作風は、精神性では共通する部分は多く、高山芸術の根幹であったと考えられる。
それでは実際、高山自身どのように、ゴーギャンや南画からその画業の神髄を読み解いていたのだろうか。その一端を感じられる言葉を以下に引用する。
「物を見ることは，目だけだろうか。朝、夕、四季、それぞれに、私の体中にあるもの総てが、目も手も足も別々のものではなく、一体となって、物を見ている感じの強い時がある。たとえば、海の中に体をつけて見る雲、はだしで土を踏んでいる時の森、何か別のものを新しく感じることがある。目で見ているが、皮膚を通して見ている様にも感じる。まして、心のあり方は、大きく働いている様に感じられる。何も思わずそこにある様に、物を写して見たい。しかも、即物的でなく、私の中の生命と直結したものが写生帖の上に出てこないかな、と願う日がある。」[29]
これは視覚を超えた部分で対象を捉える事を表し、体感として受け取っている事を示している。現場で捉えた皮膚感覚を素直に受け止め画にする事を切望する画家の姿勢が窺われる。また作家自身が芸術観を語るうえで特徴的なものが、度々述べられる「アミーバ—の心」というものである。

[29]『高山辰雄—作品とその素描—』　発行・山種美術館

「子供の絵は、自然と子供と直結して美しい。昔から現在までの芸術作品の様相の変化はあっても、心うつものには一貫したものがあります。博物館の一室に見る土器、仏像は、当時の生活を余り知ることの出来ない今の私にも、最も楽しい事の一つです。それは心あるものの無心の美しさ。エジプトより前、原始時代よりもっともっと前から生物本然の何かと共通したあるもの、地上に生をうけた時の心、アミーバ—の心とでも云いたいものです。つかめないかも知れないが、死ぬ迄にはアミーバ—の心とでも云うものを知りたい。」[30]
この「アミーバ—の心」とは。以下は制作上の根幹に触れる一文である。
「目に映った物、それは私なのです。（略）音の波も耳に入った部分は私のもので他は入って来ない。私に入るものだけが、私を造ってくれます。（略）絵をかく時、目も手も、足の指を忘れるように忘れる事が出来たらと思う。（略）新しい形を造ると云うより、生命の根元に迫ろうとする事でもあって、形式で云えば、生命の根元の形式を求める事でもある。」[31]
生命の根元に迫り、生命の形式を求める事、ここに高山の「アミーバ—の心」の働きが集約されると考える。これによりこの「アミーバ—の心」を体感するべくして画に打ち出したものが高山芸術であり、その表れが卒業制作の「砂丘」図 13 に始まる画業に見ることが出来ると考える。画面全体から熱気を感じる「砂丘」から、しばし宇宙的と評される晩年の作品まで、確かに質的には異なる表現方法であるが、その根底には常に「アミーバ—の心」を掴もうとする働きが存在していたのではないかと考える。「砂丘」では実際に体感した砂の感触や現場の情感を直に、執拗に生々しく描いている。何よりその画面全体を覆うじっとりとした熱気を実感をもった質感でダイレクトに打ち出している。

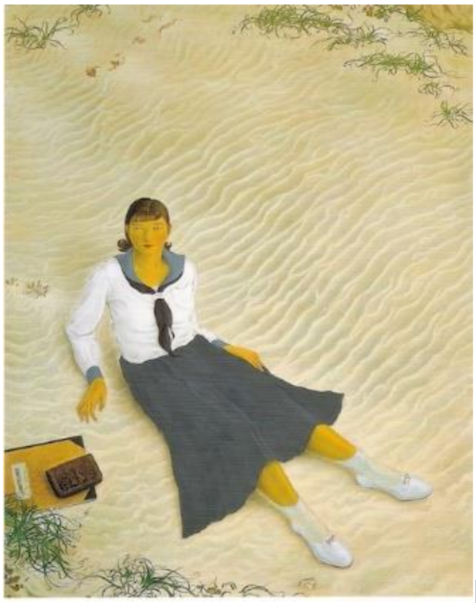


図 13

[30]『高山辰雄—作品とその素描—』　発行・山種美術館
[31]『高山辰雄—作品とその素描—』　発行・山種美術館

また材料の違いからくる心と表現の違いを重視していた高山の制作において、最も岩絵具の独特の触感を素直に表現し得た作品であると考える。
画材にも触覚を求め、岩絵具に触覚を感じており絵画の要因になっていたと考えられる以下の言葉を引用したい。
「作品に触覚を見られるのは重要なものだと思う。形とか、色とか構成と大切でないものはないが、私は手で触れる事と一緒に、目にも触覚を感じたいのである。日本画の場合でも、岩絵具の粒子には大小の発色の楽しさやむずかしさ、墨と緑青の対比の働きは、その素晴らしい感動を誘われるものがある。墨一色の場合にも触覚を感じさせてくれるもの、その様な作品を見た時、墨や絵具が生きて感じられるのである。」[32]
「材料の違いということは唯材料が物質的に違うというだけと云えないものを持っていると思います。毛筆の持つ弾力は、例えばボールペンを持った時の自分へのつながり、物へのつながりとは笛と粘土程に違うのです。心とつながり表現される気持、ふれるものは一つにしても、すべてに違ってくると思うのです。紙という点でつながってはいても、筆とペンでは違ったものがあります。絵具も又同じ様に岩は荒く胸の中にジャリジャリと音を立て、墨は水のように流れて、この対比から生れるもの、それは特殊なものを感じさせます。」[33]
一方で後半の制作をたどるにつれ、画面全体を覆っていた直接的な熱は「食べる」図 14「いだく」図 15 では造形性から精神性、内面を通すことにより、視覚的な造形性に捉われることなくより純粋に体感による熱のみを打ち出している。対象は象徴的で静謐なしかし膨大なエネルギーを内に宿した空間の中に溶け込むように描かれる。しかし一見この静謐と言われる空間もまた、高山の宇宙観からくる「アミーバ―」であるとするならば、ある意味では触覚的に直接的な表現であると考える。「砂丘」で執拗に追った湿潤な大気同様に「いだく」では大気全体を明確な思想のもとに、つまり生物的に原始的な形態のアミーバ―同様に大気の原始的な姿である元素、素粒子、宇宙空間を追うことで、紙やキャンバスに刻印するような技法をとったのではないかと考える。意識下、無意識下であれここに高山辰雄の体性感覚を見ることが出来ると考える。

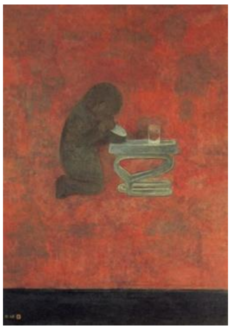


図 14

図 15

32 『高山辰雄　制作・美術出版デザインセンター』　発行・茨城県近代美術館　平成十六年一月三十一日
33 同上

第三章

第一節　自作における触覚/無意識下の触覚

3-1-1.

自分の作例との関連

現代の日本画の技法の中に、どのようにしてたらし込みをいかすか自分のこれまでの制作について振り返ってみていく。まず初めに、「たらし込み」という点で制作をしたものが修士課程による卒業制作の二枚「鳥譜Ⅰ・Ⅱ」図 16 である。

図 16

初夏、季節外れに咲くコスモスに出会い、改めて水の存在に気づかされた。私の背を優に越えのびのびと育ったコスモス畑の中に入っていくと、視界は幾重にも重なる水草のような葉に覆われ、まるでアクアリウムか川や海の底にでもいるような錯覚に襲われた。夏の溶けるような光の中に鶸や鶯色の葉は冷涼な空気を感じさせ、身体ごとに水の中に溶けてしまうかのような心地がしたのである。光に溶け、水に溶け、コスモスのなかに溶け、鑑賞者もまた絵の中に溶けていく。「溶ける」。きっかけはこの言葉や感覚であった。しかしこの段階では触覚自体を意識していたわけではない。テーマとしてこの感覚をどう表現するかといったものにすぎない。しかし無意識下では身体が溶け出していくという触覚体験を軸に制作を進めていたと考える。

画像は真夏日のコスモスと二羽の冠鶴である。紙のにじみ、染みをコントロールし、花や葉の形を捉えた。図 17

図 17

茫洋とした日差しの中にコスモスと鳥を溶け込ませるのが目的であった。このころはたらし込み自体を意識し始めた作品であり、コスモスの花の形を水が作る偶発的なしみだけで縁どろうとしている。しかし、この時点では抽象的な形にとどまり、目標である質感の表現という点では程遠い使用方法である。

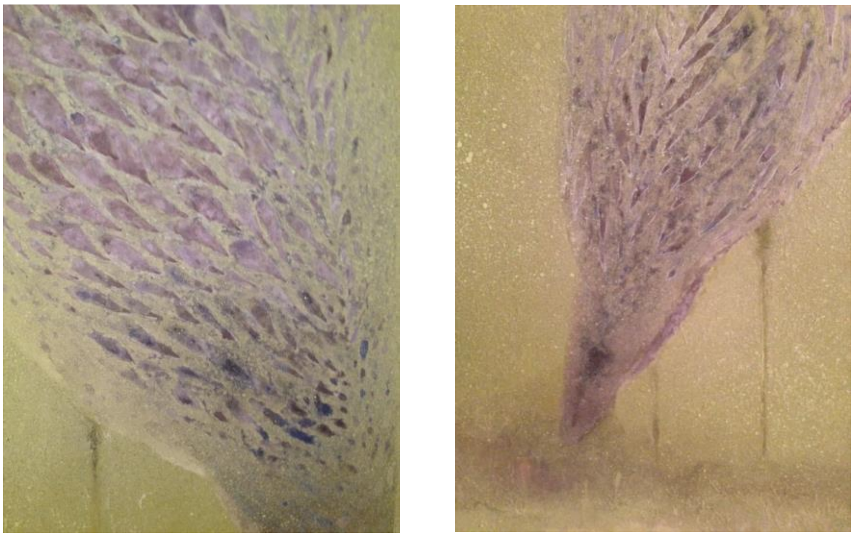


図 18

より強く動物の体温や質感を感じられるように、モチーフを四肢動物に変更した。より体毛の多いバッファローを描くことで量感を含みより湿度を感じられる表現を目指

した。四月から五月にかけての制作「佇」である図 19。

図 19

部分

バッファローの毛並、足から胴体にかけての部分、そして角にたらしこみを使用している。制作をする上で、そのモチーフが持つ空気感はもとより、体温や臭いや声など、個々の生命にしか出せない生々しさを表現したいと考えている。そういった点で、水気を含んだ体毛もその一つだと考える。たらし込みを使用することにより画面上で毛の質感を表現することを試みている。結果としては偶発的な形による画面の拡がりを感じる事ができたのではないかと考える。

体性感覚による質感表現にとって重要になるのはクロッキーであると考える。構造的な理解も必要だが、理解以前、純粋に、対象を捉える上で引っかかったもの、何かその対象に感じられたもの、対象のエッセンスのようなものをクロッキーで残す、この第一印象が重要である。しかしまたエッセンスだけでも成り立たず、これをデッサンによる構造の理解不足だと考えており、この反省を活かしてもう一枚、同じく四肢動物の水牛「陽炎」を制作。図 20 上部に二頭を配置し構成した。モミ紙によるマチエールを背景にし、皺を活かし草むらを作り込んだ。図 21

図 20

図 21 部分

しかしこのデッサンの不足という二次的なものに要因はなく、おそらくもっと本質的な部分での不足であったと考えている。この要因に関しては終章にまとめたい。
たらし込みに関しては先ほどの「佇」と同じく、体、角に用いており、濃い部分では墨を使用し、絵具の比重を活かす等により表現の幅を広げ、毛皮や草の質感が感じられるものとなっている。図 22

図 22 部分

もう一枚、鳥の作品として「たまゆら」を挙げる。図 23

図 23

たらしこみについては鳥よりも背景の池の模様に多用している。図 24-ⅠⅡⅢⅣ部分

図 24-Ⅰ・Ⅱ部分

図 24-Ⅲ・Ⅳ部分

碧玉や濃紺の池の上に浮かぶ薄金茶の波紋。その隙間にたらしこみを使用して水の質感の効果を狙ったものである。これは先ほどの「鳥譜」よりも意図して水を使い、偶然ではない形をとらえ作り込んでいる。
この作品はたらし込みとしては大変効果を上げることが出来た。下地として金箔や泥など様々な素材を使い、その上にたらし込みをすることでの変化を試みている。膠の分量を調節し、強く縁が出来る部分を意図的に作り、やや抽象的なものとなるが池のぬるっとした昼の水の暖かさは出たのではないかと思う。
しかしその反面問題としてはその水と手前の鳥、後ろの鳥とそれぞれの質感に差が出来たしまったことである。鳥の形を優先することとたらし込みを優先することでどちらも最後まで溶け込ますことが出来ずに終わってしまった。この点を反省点として以下のユキヒョウにやや誇張しながら取り入れている。

10 月から 11 月にかけての作品となるものが、ユキヒョウ「明星」である。図 25 この作品はユキヒョウの体にたらしこみを用いることを試みた。

図 25

図 26Ⅰ部分

たらし込みは右手上部の草むら、顔の輪郭周辺、尻尾、そして下部、周辺に使用した。図 26Ⅰ ⅡⅢ

図 26Ⅱ・Ⅲ部分

なるべく形をとりつつ背景に溶け込ませることを念頭に、画面全体にたらし込みを使用している。

花や草の部分などは金箔を使用しており、線として表現している。この草の表現方法ではたらし込みをすることで水を感じさせる狙いがある。図 27

図 27

絵具に厚みを持たせることにより周りと溶け込まず最後まで硬さが目立った。
今回の反省点を活かし、次作では金箔や絵具の質感を、いかにたらし込みをした上で、全面的に溶け込ませるかが課題となる。

まとめ
これまで「溶ける」をテーマに、冠鶴の「鳥譜」、バッファローの「佇」、水牛の「陽炎」、フラミンゴの「たまゆら」、そしてユキヒョウの「明星」を、たらし込みを使用し制作してきた。それぞれの作品の中で無意識下ではあったが現場の空気や匂いを感じ取りダイレクトに体感を打ち出していた。次作以降はこの体感を踏まえつつ、また新たに画面構成の問題へと取り掛かる。この過程の背景には自身の制作において、対象を捉える上で、無視できない空間の把握が必要であると考えた為である。「溶ける」に関してもより根本的な認識が必要である。無意識下で得た対象を意識的に構成し直すことを目的として次節に繋げる。

第二節　自作における触覚/構成
3-2-1.純粋な熱による触覚から構成上の触覚へ
研究の目的
自身の欠点である画面構成上の問題とともに、特に研究課題としては質感表現を行う上で必要なたらし込みの技法を随時制作に取り入れていきたいと考える。

前回のユキヒョウでは、
「なるべく形をとりつつ背景に溶け込ませることを念頭に、画面全体にたらし込みを使用している。

しかしこれもまた花の部分など、金箔を使用しており、且つ草として表現した線として見せた表現方法などが一致していない。この草の表現方法としてたらし込みをすることで水を感じさせる狙いであったが、絵具に厚みを持たせたため周りと溶け込まず最後まで硬さが目立った。今後は金箔や絵具の質感をいかし、いかにたらし込みをした上で、全面的に溶け込ませるかが課題となる。」
としており、そこで展開したのがジャガーの「陽だまり」である。図 28

図 28

前回の反省点を踏まえて純粋に動物の形をシルエットで捉えなおすなどの構成上の問題と同時にたらし込みに関しては水との兼ね合いから瑞々しい落ち葉の様子、またジャガーの毛の質感に用いた。背景に溶け込ませるといったこと、また今回も葉をモチーフにしているため、十分に瑞々しさを感じさせることを目標に改めて制作を行った。図 29 結果としては過剰な塗り重ねにより紙を早くに傷めてしまい十分な表現には至っていない。

図 29

構成に関しては上部左上の赤にポイントを置き、黄色のグラデーションにより奥行きを感じさせる試みなどをしている。

このような展開から制作をし直したのがジャガーの二作品目となる「惺」図 30 である。

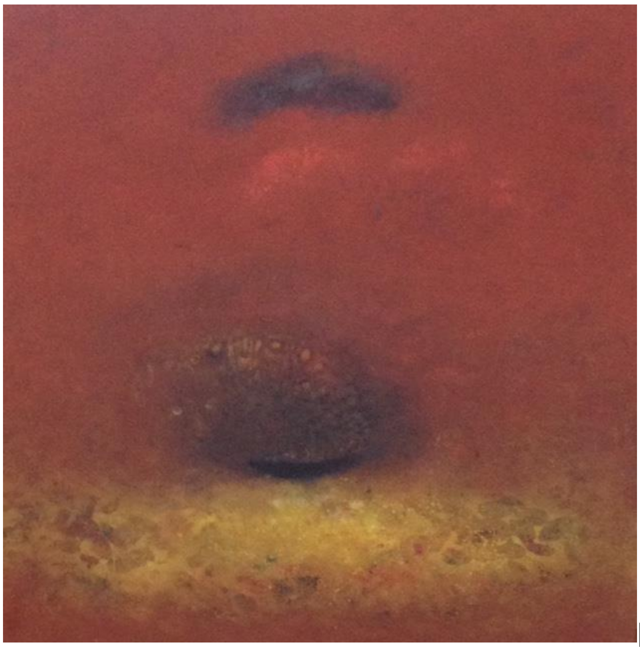


図 30

同じく構成上の問題への解決を試みつつ、実感のある絵画へと近づけていく。前回の葉の表現の反省から、実際の葉を用いて絵具を上にかけ、形のみを切り取る、ということを行った。これにより紙への負担は少なくなったが含まれる水は少なく、未だ十分な表現には至っていない。図 31

図 31

この作品ではほぼ動物の形を消しており、シルエットのみの色面の構成を試みている。実際により色面として展開させたのは次作のものである。

「臥」図 32 ではマーク・ロスコーや徳岡神泉や、田中たかしなどを参考とし、自身の制作においてより空間との関連性を持った制作を試みた。

図 32

構成として、紫の土、落ち葉により画面を埋めることで空間の説明を補っている。横一列に並んだ大きな色面のジャガーと紅葉した落ち葉の色面により、金茶と紫、ポイントとしての赤を画面上での見せ場とした。
たらし込みを施す時はどの作品においても絵画の肝となる為、画竜点睛やだるまの眼に墨を入れるような気持ちで、一番最後に入れることが多い。画面によってはその仕事が見えるのはほんの一部であっても、この眼が入るか否かの違いは大きく、重要な要素であると考える。葉に一つ一つ、水のバランスを見ながら溜めつつ、絵具を落とし、模様と陰影を描き込んだ。図 33 しかし同時に細部へのこだわりに対してもっと大きな仕事、または色彩など、別のアプローチが必要ではないかと考えた。

図 33

前回、前々回からの葉と毛の質感表現にこだわってきたが、その一つの区切りをつける為の制作となった。構成に関してはより「溶ける」、溶け込ませることが目標であったが、意識的に構成し直す事による、実際の現場感の希薄さという問題をはらみ、この段階では明確な答えが出ておらず引き続き検討していく。

まとめ

水との関係性において岩絵具の特性を利用したたらし込みを画面上で用いることにより、より質感のある画面作りを試みることを目的とした。その為に試行錯誤した絵具による多重の塗り重ね、過度なやすりがけにより、ある種硬質な質感表現は可能となったが、それと同時に紙質に対してのたらし込みとしての表現は十分に機能せず、バランスを欠く結果となった。水による膠とのバランス、また基底材である紙と岩絵具に対してのバランスの中で求められるべき質感表現である画面全体における葉や動物に対する瑞々しさ、生命感といったものに対する質感は表現しきれていない。

結果として画面上での差異はわかりづらいものではあるが、たらし込みによる表現は当初の研究予定として計画していたものに対しては十分な目標に達していない。今後の制作においてたらし込みを、現在の整合化された画面の中＝画面全体のまとまりの中でより水の中における質感としての実感を目指す。またこの「整合化された画面の中」という構成の問題も引き続き検討する。

第三節　自作における触覚/物質による触覚

3-1-1.岩/触感の研究

(1)見立てによる触感

前回の研究の中で生命感を表現するために、たらし込みの技法を用いた水を中心とした制作を行ってきた。水そのものを可視化した表現を試みたがそれと同時に、反対に枯山水などに見られる、水そのものを表しながら、水を使用しない表現を探ることにより、新しい見解が得られるのではないかと考えた。

元々日本画の山水画を原点とする枯山水は水を使用しない庭園のことである。たとえば池や川を表す為に石や砂を用いて水面に見立てたものである。水を感じさせるためにあえて水を抜き、鑑賞者により強く水を想像、喚起させるのである。砂利を紋に起こし、ざらざらとした質感の中で、島を作り、橋を置く、全て人為的なものである中に自然の景色を見出すのである。こうした技法は引き算の美学をもとに禅宗寺院とともに広まり、ある特定の空間の中に意図的に小宇宙を作り出すことを可能にした。

現在使用されている日本画における色材もまた岩絵具という、絵画に対して特異な質感を持った素材を扱っている。実際の質感に対する未解決な部分をこの素材を用いて見立てることができるのではないかと考える。

(2)制作「瀑」について

冷涼な触感 I

日本画を学び、制作をする中で他の絵画の要素と比較した上で最も日本画ならではの特異性を感じられるのが岩絵具の使用である。砕かれた鉱物の粒子の大きさにより色の濃度、

彩度、明度が変わる。自然の中から生み出された色を用いて自然を描く。自然の色は例えば雨に濡れれば木肌も岩肌も一層濃く色味が増し変化する。また目に見えない程の時間の流れの中においても全ての色味は確実に時と共に変化しどの瞬間であっても同じものは存在し得ない。そういった微妙な自然の差異を自然からもたらされた色で描く、そうした意味で岩絵具ほど適した画材はないと考えている。
今回新たな試みとして、研究室にある粉砕機を使用し、制作に使用する岩絵具を実際に作る事が出来た。制作において、全ての工程を自分で決定できるということもまた魅力の一つである。道具一つとっても作者により使用方法は違う。基底材、紙や筆一つをとっても表現によって自分の最もよいと思われるものを選択しカスタマイズする。レシピや譜面が同じであってもその制作者の工程により全く解釈や表現が違ったものとなって表れるように、モチーフが同じでもその選択によっては全く違った表現となる。既製品は、メーカーと色名が同じであれば買い直す際に同じ粒子、同じ色のものを再度購入出来るというのが魅力である。それでも天然物は若干のズレがあるのは否めない、一期一会のものである。更に自分で作る場合はその度合いは増していく。絵具の原料となる石が二つと同じ物が存在しない為である。本来、岩を砕き絵具を作る場合、青ならラピスラズリ、緑なら孔雀石といったものを使用するのが一般的であるが、尚且つその石の中でも絵具の材料として青になる部分、緑となる部分のみを抽出して精製する。日本画の従来の技法では色味をいかに濁らせず絵具の発色を重視しすっきりと見せることに重点を置いている。しかし今回制作するにあたって、あえて、岩の中で青になる部分とその土台である唯の土の部分を分けずに混ぜて使用する。そうする事で粒子も色味もバラバラで、岩そのものの状態である為、一つの色味の中に赤や青や緑や黒といった複数の色が混在しているのである。しかしこの複雑な色味こそがより作品に深みをもたらし、奥行きのある表現が出来るのではないかと考えている。

図 34 原石

図 35 精製後

図 36 アメジスト

図 37 赤石

図 38 蛍石

ここで一つ問題となってくるのが砕いた岩絵具の粒子の大きさである。細かいものは普段使用している泥状の白番から作る事が出来るが、大きい粒子には制限がない。既製品として売られている中でも五番から六番、中には三番ぐらいの大きいものもあるが、自分で砕くとなると、それよりも大きい番手、塊のようなものも作る事が出来る。図 39

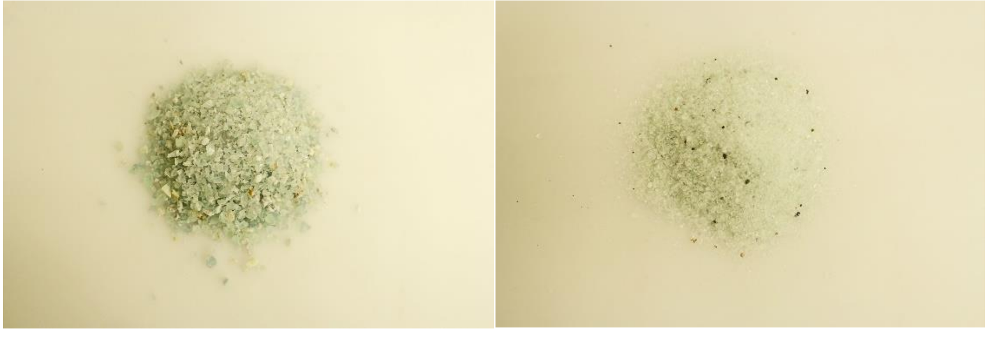


図 39

色の発色としては番手が大きければ大きい程強く発色する。大きな石の欠片はそれだけで存在感があり、画面上でも力強さが感じられる。ここで枯山水の素材の見立てを追求していく。そうした中で粒子の大きさからくる岩絵具の質感表現の可能性を探り制作しだしたものが「瀑」である。モチーフは昨年度に引き続き四肢動物の北極熊である。真夏日に動物園から与えられる氷のシャワーの中で悠々と遊ぶ白熊。上部から滝のように流れ落ちる氷の質感と白熊の毛皮の質感の違いを表現していく。同色でありながら異素材を感じさせる上で、今回白番から大きい番手のもの、また自作した石の欠片を使用した。下地では明るめの色味、そのものの色味を置き、新たに氷の質感を加え、下の色味を見せるように水晶系の鉱物を使用した。ホタル石、アメジスト、セレナイトなどである。中でもアメジストは石そのものに紫、青、赤などの色味がつきつつも透過するため下地の色を活かす事が出来る。図 41

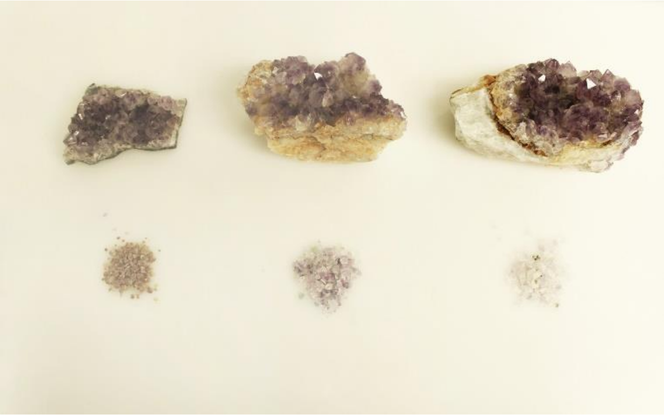


図 40 同じアメジストでも出来る色味は異なる

図 41 部分

セレナイトは棒状に砕けその形を活かしマスキングの役割りとして使用した。図 42

図 42 部分

まとめ

これらの実験検証の結果として自作の岩絵具に対する可能性として下地を埋めるマスキングの役割りとしてはもちろん、また岩自体の強さを感じさせるマチエールと色味を実感すると同時に、目標とする表現の違和感から今後の新たな展開を見出す事が出来た。だがそれと同時にその使用法によっては自身の求める絵画表現としては軸が外れるのではないかと考えた。

砕かれた大きな欠片は水や氷を表現する上で見立てに対しての透明感など、直接的に感じられる部分はあるが、それと同時に素材が素材としか感じられない、一種の工芸作品的な使用方法としての触覚への違和感を感じた。つまり「もの」としか見えず、作品そのものの意図にまで入る余地を失ったのである。もちろん、制作において表現として必要であれば金箔、布、映像など素材感を押し出したり、または違和感なく異素材を組み合わせ使用する場合もある。岩絵具の原料となる鉱物も同様、表現に必要であれば最悪、砕かなくてもいいわけである。素材は作者の表現したい物が先立ち、それにあった物が選ばれる。触覚的な部分ではもちろん、体性感覚からくる、氷の表現を目指したものであり、その点では「もの」そのものとしての狙いではあった。しかし自身の制作においては、先にも述べたように、岩絵具の特性を活かし、微妙な自然の差異を感じさせる色味の美しさと視覚的な触覚を求める。その為、絵具として使

用し、画面上で見えてくる粒子の大きさを吟味しなくてはならない。これまでの制作の中で重要視してきた質感という点では、今回は氷の質感に重点が置かれた。技法としては、鉱石によるマスキングの使用方法によっては膠の加減が後の作業に影響してくる、膠の具合がきつすぎるとマスキングの鉱石をはがす時に周りの絵の具も剥落してしまう、弱すぎるとそもそもながれてしまう、といった膠の調節のさじ加減が必要であると感じた。次作ではその点を踏まえて制作を進める。

部分

図 43

(3)見立てによる触感/省略

たらし込みによる生命感のある触覚、また枯山水による見立ての触覚。偶発的な働きや自然な景色を求めつつもそこにはより確かな人為的な行為が必要である。全行程において決定権が自分にある為、先の「瀑」の表現についても少し述べたが、表現に必要であれば、今回のように氷塊に見立てたものとして物質をそのまま設置する、もっと言えば毛皮そのもの、もしくは近い代用品を使用した立体表現を行う方法もあるはずである。歴史的に見ればその方法として実際にヤマドリの羽を使用した「鳥毛立女屏風」、または「玉虫厨子」、螺鈿や象牙の使用したものなど実物の使用例というのは存在するが、絵画として想像、喚起させるという目的としては実際の物質というのは適切な場において成り立つものであると考える。前回の制作における違和感の要因である。前作では白熊を主体に置きながら、優先された画題は「瀑」、つまり三大瀑布など滝のような雹や霰による冷涼な触感を味わうということに重点が置かれている。涼やかな氷雪を中心とした触感こそが目的であり、白熊自身はその質感を補うための姿形でもあった。枯山水による見立ては氷の質感を岩の欠片により表現することでその効果が得られるのではないかと考えたものである。この効果について次章では省略の見立てを行う。先の枯山水では水を感じさせるための物

質を使用した見立てとしての触感の可能性を見出すと同時に、完全な物質の消滅という見立てもまた無視できないものであると考える。想像、喚起という点において最も有用な見立てとしてとりあげる。マチエールの消滅、色彩の消滅というものでは、たとえば硬筆画、または水墨の世界といった表現である。では触感という点において、硬筆、多彩な色彩が存在する以前の絵画においてどのような工夫がなされてきたか、つまり物質や色彩に埋め尽くされた画面の厚みが重厚さと同時に冷涼さには程遠いものとなるのに対し、墨一色のみで表現されたものの簡潔な冷涼さがどのように感覚として視覚化されてきたのかを検証する。
今回、竹という伝統的に多く描かれてきた画題を選び、触感に対する検証を行う。

(4) 自身の制作「省」について
冷涼な触感Ⅱ
これまでたらしこみに関して様々な試みをしてきた。目的としてはよりそのものが持つ実感や質感を表現する為にたらしこみを使用している。前回自作した岩絵具を使いたらしこみの用法を再度、模索検討する。加えて「瀑」の中で表現しきれなかった触覚を反省点を踏まえ、更に竹という伝統的な絵画によく使用されたモチーフとの比較の中で制作したのが「薫風」である。
モチーフは中国の奥地で見た竹藪である。背丈の低い竹藪の中の向こう側、瑞々しい空気を表現する為にたらしこみを使用する。画面の三分の二を占める葉の重なりをメインとし、制作を進める。全体の完成像では極力、金泥、濃淡を使用し色彩の消滅を目指した冷涼な空気、「薫風」の触感を表現する。

制作過程
下地には厚く自作の岩絵具を塗り込み、更にその上から金箔を貼る事により、葉の実感を目指した。大き目の岩の欠片をマスキングとしてではなく、下地として、葉の一部となるように配置する。この時、葉の向き、形の大きさは関係なくランダムに配置する。そして全体的に下地の色味となる岩絵具を乗せた後、箔を貼り、ヤスリがけをする。すると箔を貼ってある部分の中で配置した岩がとっかかりとなり削れ、絵具の粒子の大きいものだけが下地として見えてくる図 44。

図 44

前作、膠の強度により下地のままで終わってしまった作業工程を見直した上で今作では膠の調節によりさらに柔軟に下地としての役割を果たしている。やすりがけをし、削れた部分を起点とし、実際の葉の形や大きさを決めていく。写生したものを元とするが、今回、葉の形は実際の葉の形よりも少しデフォルメを加え雰囲気を出した。意図的にデフォルメを加え、捻じれや欠けた部分のをより簡潔に補正をした葉の表現はともすると無機質になりがちである。しかし実物より、よりらしくそのものを匂わすようなものとして自己完結しない、形のデフォルメが必要となってくるのではないかと考える。まず初めに金箔を貼った上から色鉛筆で葉の形、枝ぶりや流れなど、全て人工的に選択する。そして剪定され整えられた盆栽のような自然景観をバランスを見ながら構築していく。またそのうえで盆栽の美意識にある余白の美やらしさを求めつつ自然の持つ柔らかさを形、色、線で表現する。形が決まったところで金泥を使用し、葉の骨描きをしていく。使用するのは面相筆である。この骨描きで、最も重要なのは水の分量である。後の作業で葉の色味を足していく為ある程度消される事を想定し作業を進める。また金泥であるため他の色味と混ざることなく最後まで強く発色し、骨描きの方法によっては葉の硬度に影響することも考える。その為、膠の分量より多く水分を含ませ、なるべく葉の柔らかさを出すように一気に線を引かずゆっくりと筆を運んでいく。その後より質感を出すため彩色筆に水を含ませ金の発色を消しすぎない程度にぼかす。図 45

図 45

金泥の作業を終え骨描きが決まり次第全体の作業を進めていく。今回瑞々しさと葉の存在感を表現するために下地に青味を入れたが、更に骨描きの金泥となじむように金茶などの色を加えていく。図 46

図 46 部分

また葉の質感と実感を出すために岩絵具で実際の葉の色合わせを行う。ここで、金泥や金箔の硬さを緩和するため多めに絵具を溶き、骨書きした金泥の上に置いていく。図 47

図 47

1

2

3

図 47 部分

上部は広がりを感じさせるため金泥のみの部分を残しつつ、下地に置いた葉の色を出すためにやすりで削りだす。図 48. 49

図 48 部分

図 49 部分

葉の質感では具体的な描き込みを行った。以下質感を出しつつ、不必要な色味を除く。若干赤味と緑味、白の配分が気になったので全体的にトーンを落とす。青味を加えながら質感を追いつつ葉も追加していく。図 50・51

図 50

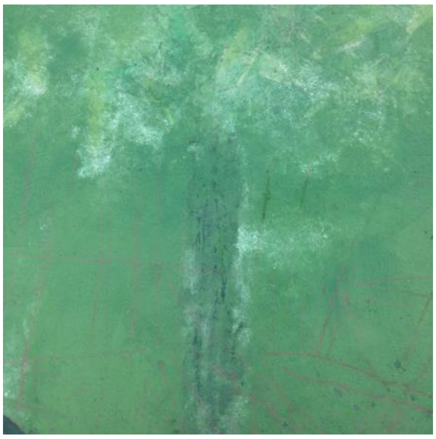


図 51

全体的に青みをかけて、竹の形を出していく。

図 52

最後に画面両端の竹にたらし込みを加え、質感を出す。図 53

図 53　部分

最終の仕上げとしてたらしこみを使用する。作品のなかでも最も重要な見せ場であり、瑞々しさを表現する要となる作業である。今回のたらしこみの用法ではこれまでの岩絵具同士の粒子の大きさの違いによる変化に加え金泥を混ぜて使用する。粒子が細かく、比重の重い金泥は下地に含まれる膠で十分に定着する。その為一度画面上で定着すると、後から修正する事が難しくなる。失敗の許されない作業である為、たらしこみを施す部分の下地をヤスリがけで整え、完成度を上げる。

まとめ

制作に関しては冷涼さというのを求めた。「省」はこれまでの作品の並びから少し外れている。動物が主体となるものではない為分かり辛いが、しかし体性感覚による竹の表現といったものはこれまでの作品と共通するものであり、たとえば構図の取り方やたら仕込みを使用し「溶ける」ことを意識している点では同じである。

(5)研究成果

素材として絵画における触覚を目指した中で、物質的に直接伝えることのできる岩絵具としての素材そのものを、より明確に主張するために、実際の粒子との兼ね合いの中でよりその特性を持った画面作りを行った。「瀑」も「省」も物質を前提とした中での見立てを行っている。以降はその上での素材の検証が必要となると考える。

第四節　自作における触覚/無意識化の触覚

4-1-1.新作/集大成　たらし込み、素材、構図

これまで制作してきた過程の中で水との関係性を主に取り扱ってきた。その背景として、自身の制作の中で生命への痕跡を捉えたいという想い、また実際に触感を得たことに対する不可思議な感覚を絵画においての視覚化することを模索している。

そうした中で最後の研究課題としてたらし込みやにじみといった偶然性や技法としての水ではなく、水そのものをモチーフの対象として設定した。

言うまでもなく水に関わる逸話、造形物というのは古今東西数多く見られる。

信仰と芸術による結びつきは大きく、両者が融合し発展していく中で、水への信心の在り方がこれまでの造形物の中から窺える。早いものでは弥生時代後期に限定的に見られる青銅器の一つで農耕機器と考えられている流水文銅鐸が挙げられ、水による恩恵を授かることへの祈りが読み取れる。[34]また雷雨や暴風雨による逸話は龍神、雷神、風神の信仰として挙げられる。特に池、滝、湖、川、海でこれらの水に対する信仰は龍神を本尊に据え信仰に相まって様々な造形を生み出した。また時代が下るごとに水に対する見方、精神性、表現方法も徐々に変化していく。穢れを落とし、作物を実らせる水域がある世界は豊かさを象徴する場となる。時に、水域を隔てたところに浄土として理想郷が思い描かれることがある。我々の世界から隔絶した場であり、それは水にまつわる話として浦島伝説や竹取物語の中に表される海中の蓬莱山、七夕で知られる天の川などが挙げられる。そうした水域を隔てた向こう、もしくは水の中はある程度の境界線と見なされ、そこから現れるものは異境から出現した不思議な存在として特別視される。それは仏像にも当てはまり、海中

[34]『水-神秘の形』 発行･サントリー美術館･龍谷大学龍谷ミュージアム 2015/12/16 p8

から出現した仏像や、流れてきた仏像、もしくは水に流されてきた霊木を用いて造る仏像は、霊験あらたかな像として信仰を集めてきた。[35]
こうした中で自身の水に対する造形化においてもまた一つの表出方法であると考える。
これまでの対象において動物を主として、触感をもとに制作を進めてきたが、水そのものに対する触感を視覚化するにあたり、技法的な問題を主軸とし、更に明確な思想に基づき本質を決定付けることを目標とする。描く対象は水族館の熱帯魚の群れを選んだが、今回はモチーフに対しての触感という点よりもそれらを包括する空間そのものに対しての触感である。つまり魚を取り巻く水族館全体の様子が主体となる。
また実際にその空間に対して触れるというものではなく、水という物質に対しての記憶に基づく感覚のものであると考える。もちろん、第一に受けた印象（カラフルな熱帯魚の群れの躍動感）を失わずに進めなければ本末転倒であり、その上で、水そのものに対しての体験（遊泳、温度、深度、快、不快等）を通して体感出来うる作業工程を目標に進めていく。

参考作家では小野竹喬・高山辰雄などのマチエールを参考にした。主に水の浮遊感、抵抗感など、実感をもたらす表現方法として点描を用いる試みなどをした。
これまでの総括として、以下の作業工程を行う
・実感を持つ素材の使用
・たらし込みの使用
厚めのビニールを用いてあえて空気を入れて気泡をつくりおおまかな水や岩、サンゴのマチエールを造る。図 54

図 54 部分

図 55

[35]『水-神秘の形』発行・サントリー美術館・龍谷大学龍谷ミュージアム 2015/12/16p9.13

自作の絵具は厚みを抑えつつ中心になる岩肌の表現に使用した。図 56

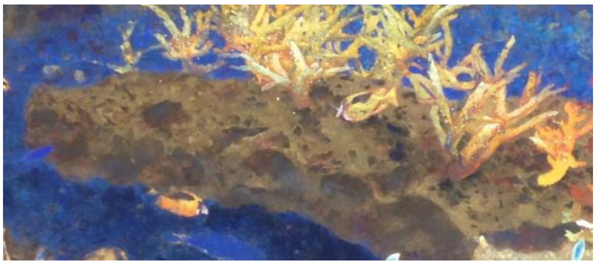


図 56

全体的な流れを掴み、最初に受けた印象＝ちらちらと乱反射する魚の群れを追求していく。

青い空間というのはさもすると水を表現する上ではあまりにも直接的な情景の単なる説明描写になる恐れがある。しかし、受けた印象を崩さずに、完成図を描く上で必要なものであったため、あえて青を用いて、説明描写のみに陥らないということを目標に試みた。図 57

図 57

部分

青を全体的にかけて、バランスを見ながら、動き回る魚の反射光を追う。

上部には下書きの中では入れていなかった魚の群れを入れることで、より遊泳性が表現できた。

全体をなじませた後で、魚とサンゴを洗い出していく。水の質感についての手順はこれまでのたらしこみのやり方と同じものであるが、さらに今回は点描の一筆一筆に同じ手法を用いた。

下地は「薫風」と同様にあらかじめ大きめの粒子を施し、紙に浸透させるために粒子の細かい絵具を流し込む。更に「紙を水に浸からせ、一つの水面を作り出し、その上に筆をおく」というイメージを持って、一気に物質感のある下地の絵具を、粗い粒子の隙間に浸透した絵具も含めて全て流し出す。するとマスキングの役割で紙の下地が見えてくる部分と完全に紙の中に行き渡った絵具の差で水底のようなマチエールが作られる。これは「瀑」の中で使用したマスキングの方法で、膠の加減を調節し応用したものである。下地の膠を洗い流す為に複数回、水、または温めた湯でじっくりとはがしていく。紙の表面に微妙が凹凸が出来てから、ここに水を表現する岩絵具を一滴一滴を筆から落とし込んで行き、画面全体に水を湛えていく。この場合、先の下地としての物質性とは異なった、水の役割を伴う触覚を持たせている これが画面全体に拡がり空間の触覚の基盤となる。

図 58 部分

図 59

最後にたらし込みを施し、完成させる。(尾びれと背びれの部分）図 58・59

まとめ

水面が見える池や湖、また滝や川といった流れのあるものとは違い、平面的な水族館の水を表す上でそれまでの伝統的な、鯉や金魚といったモチーフとの見方とは違ったアプローチが必要である。もっとも、対象としたのは水族館ではあるが、水族館でありながらそこにとらわれず、伝統的な詩情や豊かさとを踏襲しつつ、また現実への実感といったものを感じさせるものであればと考える。

今作では水の質感を出すために池田遙邨の「大漁」や「海底」、特に小野竹喬ではモチーフは違うが青の深さに「残照」、「日本の四季　京の灯」などを参照した。また海を画題

にした「雨の海」では深い海の色を出す為に何度も洗いなおすなどの苦労のあとが窺える。
自作ではこうした実感はたらし込みと素材の併用ということで自身の水の質感に近づけたのではないかと考える。
様々な検証を行ったこれまでの作品の集大成として集約した制作を行った。
本研究の成果として絵画における触感の可能性を広げることができたのではないかと考える。主に、これまでのたらし込みでの瑞々しい生命感、純粋な体感と非現実な部分でのよりリアルな構成、またそれを表現する素材の選択によるものである。

結語

時間差/ヴェール/細胞
「溶ける」ことを発端としてそれぞれの章で触覚による制作を行ってきた。各章を振り返り、この「溶ける」ことに関しては体性感覚によるものであることが結論付けられる。また以上の作品を振り返り「溶ける」ことを含めた自身の制作過程にある体性感覚による表現の共通理念に迫る。
制作の上では原点となるのが体性感覚であると述べた。尤も、これまで受けた作品の影響は大きいが単にそれらの模倣ではなく、自分が体験した、声にならない、記号化し得ないものである為に、純粋に出てきたものである事が望ましいと考える。制作の場合、この熱の具合によって技法が引っ張られる。つまりこの純粋な熱が技法として一方は筆法で、また一方は面で表現し、そしてあるいはマチエールなどによる直に触覚を作動させた表現であったりするのである。
自身の制作ではより体感を表現する為に、たらしこみを技法として選択し、より実感に近づけるための素材を選択し直した。この素材の選択も初めは触覚によるものであると考える。受験用に使用していたアクリルや水彩やパステルなどは速乾性もあり、持ち運びにも適している為、直に表現内容に繋がる画材であると考えていた。しかし日本画の画材に触れ、その不思議な質感に悪戦苦闘しながらも学ぶ中で、ふとしばらく忘れていたアクリルや水彩を使用したときに、これまで便利で使い勝手の良いものであると感じてきた画材に決定的に何か物足りなさを感じたのである。表現したいものが先行し、それに応じた求める表現に適切な画材が必要であり、何よりこの抵抗感のある日本画の画材に触れて理解する上での制作が必要であると感じた。本来たらしこみの技法についても最初から触覚ということを明確に意識していたものではなく、体感のリアリティを追う中で画面上の効果として求めたものである。現在では抽象的で非現実的な、しかし生々しいこのたらしこみに明確な意図を持って触覚を感じさせる技法として使用している。対象を捉える上で、実際の色や形に頼らずに捉える、抽象度の高いものは何より、リアリティを喪失しやすい。目

に見えない、音の聞こえないものの最後の拠り所は触覚である。歴史的に見ればリアリティとは光学的なものである。写実的絵画が光学的なリアルさを求めるとするならば、触覚が目指すリアルとはリアルを非現実に置き換えることによる実在感であると考える。つまり触覚を伴った絵画とは体性感覚による現実感を伴いながら、そこに固執せず、また同時に非現実によるリアリティを失わないものが望ましいと考える。
制作する上で、触覚としてより実体験に基づいた実在感のある物質を素材に選んだとする。この素材は触覚のリアルであり、明確な体感の上で絵画に接点を持つものである。しかしこの素材の持つ物質により描かれた像は、ともするとこの体感による触覚のために、本来の絵画としての機能以上の意味を持ちそして同時に絵画としての機能を失うということにもなりえるのである。この物質性とリアリティの関係において絵画として成立するための構造が必要になってくる。体感を得る為の素材の触覚はもちろん、表現された絵画によって得られる体感の触覚が必要なわけである。この為に、物質感を極力抑え、像を抑える。画面上の構造は、素材感は画面の奥へ、そして次に実際の像を、その上にヴェールをかけるように画面全体を覆う色を加えるのである。これにより、鑑賞者はまず初めに画面全体に充満している体感による色彩を認識する。そして画面に近づくにつれ明確な像が現れ認識できるようになる。そしてより細部を見ていくと、実際の触覚が画面の奥から表れてくるのである。
多層構造により段階によって画面を行き来することで物質性とリアリティの新たな関係性が生まれる。
直接的に感じた熱をダイレクトに表現する事も一つの方法である。
しかし体感を根底に持つのであれば、直接的ではない、より非現実へそしてそれにより現実的なリアリティを体感できるのではないかと考える。皮膚から一瞬で到達するメルケル細胞の反応を基にじわっと奥に浸透する事で持続的に質感を認識するルフィニ終末のように、画面上の形を読みだしていく中で画面の奥まで段階を経て溶け出し、素材の味も感じられるようになるのではないかと考える

参考文献一覧

『五感の哲学』 著者・加藤博子　発行所・KKベストセラーズ　発行年 2016/5/20
『触楽入門』 著者・テクタイル　仲谷正史　筧康明　三原聡一郎　南澤孝太
発行所・株式会社朝日出版　発行年　2016/1/20
『驚きの皮膚』 著者・傳田光洋　発行者・鈴木哲　発行年　2015/7/28
『情報を生み出す触覚の知性　情報社会を生きるための感覚リテラシー』
著者・渡邊淳司　発行者・曽根良介　発行年 2014/12/20
『考える皮膚　触覚文化論』 著者・港千尋　発行者・清水一人　発行年 2010/3/12
『筆蝕の構造』 著者・石川九楊　発行所・株式会社筑摩書房　発行年　2003/2/10
『シュヴァンクマイエルの博物館　触覚芸術・オブジェ・コラージュ集』
著者・ヤン・シュヴァンクマイエル発行者・佐藤今朝夫　発行年 2001/4/25
『李禹煥　余白の芸術』 著者・李禹煥　発行所・株式会社みすず書房　発行年　2000/11/10
『日本画の原点　水墨絵画 2』発行人・今田達　発行所・株式会社同朋舎出版　発行年 1992
『日本美の心―絵画に見る装飾性と抒情性、16・17 世紀を中心に―』
発行・石川県立美術館　会期・平成五年十月一日～十月二十四日
『琳派美術館・1・宗達と琳派の源流』発行所・集英社　株式会社アートセンター・編集
発行年 1993/5/31
『琳派美術館・2・光琳と上方琳派』発行所・集英社　若菜正・発行者　発行年 1993/7/7
『琳派を慕うー中村芳中』発行所・美術書出版株式会社　発行年 2014/4/8
『イメージの世界・水』発行所・佑学社　若桑みどり監訳　W&J リチャードソン・編集
発行年 1991/2/15
『アート・ビギナーズ・コレクション　もっと知りたい　尾形光琳　生涯と作品』
発行所・東京美術　仲町啓子著　発行年 2008/9/25
『アート・ビギナーズ・コレクション　もっと知りたい　俵屋宗達　生涯と作品』
発行所・東京美術　村重　寧　発行年 2008/9/25
『新技法シリーズ　日本画の制作』発行所・美術出版社　三谷十糸子著　発行年 1975/4/10
『日本の花鳥画1　明治・大正編（1）』発行所・京都書院　細野正信監修
発行年　昭和 55/9/20
『名画探訪　墨絵　京都ふたり旅』発行所・日貿出版社　松尾芳樹著　水野渥・発行者
発行年　2003/9/10
『花鳥画の描き方』発行所・崇文堂　斎藤熊三郎・発行者　西澤笛敏著
発行年　昭和 16/6/8
『図解　日本画用語事典』発行所・東京美術　発行者加藤泰夫　発行年 2007/5/30
『水墨画の鑑賞基礎知識』発行所・至文堂　編集者・渡邊明義　発行年　1997/2/5
『宗達研究一』 著者・山根有三　中央公論美術出版　発行年　平成 6/6/10
『宗達研究二』 著者・山根有三　中央公論美術出版　発行年　平成 8/2

『日本画と材料　近代に作られた伝統』 発行所・武蔵野美術大学出版局　著者・荒井経
発行年　2015/10/2
『「日本画」-内と外のあいだで　シンポジウム<転位する「日本画」>記録集』 発行年　2004/5/30
『日本画　和紙の魅力を探る』 出版・徳島県立美術館　　発行年　2007
『現代の日本画 奥村土牛』発行所・株式会社学習研究社　著者・奥村土牛・草薙奈津子
発行年　1991/8/1
『自伝　牛のあゆみ』発行所・日本経済新聞社　中央公論社　発行年　1988/7/9
『徳岡神泉・奥村土牛　現代日本の美術 4 』発行所・株式会社　集英社　発行年　1975/1/10
『定本前田青邨作品集』発行所・鹿島出版会　発行年　1981
『作画三昧-青邨文集-』出版社・新潮社　発行年　1979/9
『高山辰雄―作品とその素描―』 発行・山種美術館
『高山辰雄』 制作・美術出版デザインセンター　発行・茨城県近代美術館
発行年　平成 16/1/31
『水-神秘の形』 発行・サントリー美術館・龍谷大学龍谷ミュージアム　発行年　2015/12/16