

Research Project "The Sense of Depth"- Activity Report of the 2018 Academic Year

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-03-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 中ハシ, 克シゲ, 富田, 直秀, 藤田, 一郎, 小島, 徳朗, 藤原, 隆男, 重松, あゆみ, 礪波, 恵昭, 竹浪, 遠, 深谷, 訓子, 岩城, 見一 メールアドレス: 所属:
URL	https://kcua.repo.nii.ac.jp/records/245

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



研究プロジェクト「奥行きを感じる」2018 年度活動報告

Research Project "The Sense of Depth" — Activity Report of the 2018 Academic Year

研究代表者：中ハシ克シゲ（京都市立芸術大学）

研究分担者：富田直秀（京都大学）、藤田一郎（大阪大学）、小島徳朗（京都市立芸術大学）

連携研究者：藤原隆男、重松あゆみ、礪波恵昭、竹浪遠、深谷訓子（京都市立芸術大学）、
岩城見一（元京都国立近代美術館館長）

Principal Investigator: Katsushige Nakahashi (Kyoto City University of Arts)

Co-Investigators (Kenkyu-Buntansha): Naohide Tomita (Kyoto University), Ichiro Fujita (Osaka University), Tokuro Kojima (Kyoto City University of Arts)

Co-Investigators (Renkei-Kenkyusha): Takao Fujiwara, Ayumi Shigematsu, Keisyo Tonami, Haruka Takenami, Michiko Fukaya (Kyoto City University of Arts), Ken'ichi Iwaki (Ex-Director of The National Museum of Modern Art, Kyoto)

本研究は JSPS 科研費 16H03384 の助成を受けたものです。

はじめに

本研究プロジェクトの課題名は「『奥行きを感じる』を求めて—新しい奥行き知覚から導かれる新共通感覚の構築」という。今年度は、科研費の助成を受け、学外の研究者も加わった研究プロジェクトとしてスタートしてから3年目にあたる。

造形芸術作品のもつ「奥行きを感じる」には共通の仕組みがあるのではないかと、単なる主観にとどまらない普遍的な共通感覚としてあるていど客観化できるのではないかとという関心が、そもそもの出発点であった。そして、奥行きを感じるを真に理解するためには、遠近法的な奥行きよりもむしろ、これまであまり検討されてこなかった分野（たとえば東洋絵画や近代以降の西洋絵画）や時代（たとえば石器時代）の作品、あるいは奥行きがあることが当然と思われている立体作品にも焦点を当てるべきだということになった。そこで、領域や時代や地域の枠を超えて作品を「奥行き」の観点で見直し、その認識の機構を作家、美学美術史研究者だけでなく認知脳科学者など理系の研究者も加わって考察しようとして始まったのが本研究プロジェクトである。方法としては、プロジェクト前半では、考察の土台としての実見調査を積極的に進めるとともに、得られた発見や新たな疑問点を、テーマ演習の場での制作を通じて実験的に検証するということ

を繰り返してきた。

前回の活動報告に書いたとおり、昨年度後期のテーマ演習では、絵画と彫刻の統合を目指したマティスの晩年の切り紙作品「ブルーノード」を課題にしたが、今年度の前期テーマ演習ではカットアウトそのものもつ空間性の理解を深めるための制作を行った。また、昨年度から山水画の鑑賞会を開いたりして風景画の研究の準備をしてきたが、ちょうど関西で適切な展覧会があったことから、後期のテーマ演習では懸案であった風景画を扱うことになり、その過程で台湾の国立故宫博物院での実見も行うことができた。以下では、前期テーマ演習で検討したカットアウトと、後期テーマ演習と並行して実施した台湾研修について報告する。

いっぽう、立体作品のもつ空間性についても以前からジャコメッティ、プーデル、舟越桂などの作品を中心に議論を重ねてきたが、そこで問題になっていた触覚による奥行き感について、中ハシが作品制作を通じて考察を深めたので、今後の議論のためにここで併せて報告する。

1. 前期テーマ演習「奥行きを感じる」授業報告 — カットアウトによる表現の可能性

アンリ・マティスが最晩年に注力したカットアウトによる作品群、とりわけ「ブルーヌード」は、一見、平面的であるにもかかわらず、その的確に簡略化されたフォルムからは対象の厚みや重さまでも感じ取ることができる。昨年度の後期にはこの「ブルーヌード」のもつ造形の仕組みを理解するために、まずこの作品の画像を実物大に印刷し、ハサミの軌道やそこに現れる微妙な表情、そもそもマティスが意図したであろうスケール感などを追体験することから始め、その後、実際にカットアウトによる模写（模刻？）を行い、十分にこの「ブルーヌード」を経験した後、それに準じたオリジナルの「ブルーヌードV」（実際のマティスの「ブルーヌード」はI～IVまでしか存在していない）の制作を行った。またその実践を元に、実際には何故この切り抜かれた平面が厚みや重さを感じさせるのかを考察し、報告をまとめ、昨年度の紀要に掲載した。（京都市立芸術大学紀要第62号『研究プロジェクト「奥行きを感じる」2017年度活動報告』3. 後期テーマ演習「奥行きを感じる」授業報告—マティス「ブルーヌード」の考察）。

昨年度の段階ではあくまで「ブルーヌード」にフォーカスしながら、カットアウトの仕組みについて検証したが、カットアウトそのものについての考察が十分に行われたとは言い難い。そこで今年度はこのカットアウトについて改めて検証し、それを応用可能なものにするために引き続きこの問題に取り組むことになった。

今年度前期の授業では、参加学生が入れ替わり人数も増えたこともあり、当初から学生たちの柔軟性に任せてカットアウトの新しい側面の発見を期待することができ、そして実際にいくつかの貴重な収穫を得ることができた。

以下はその報告である。

(1) 導入：「ブルーヌード」におけるカットアウトとは何か 4月19日 オリエンテーション

まず改めて前年度に取り組んだ内容について、参加学生に紹介し、実物大に印刷した「ブルーヌード」の鑑賞を行った。その後、改めて今期どのような切り口で、この課題について検証を進めていくのかを話し合い、手始めに、描く対象（人物）のポーズを変えること、また、使用する色を変えてみることでどのような変化が現れるのかを確認することになった。

その為、実際のモデルに次回授業に来てもらい、3種類のポーズ（参加者の意見交換により決定）をデッサンす

ることになった。色についてはポーズとの兼ね合いもあるが、各自で使用したいものを準備し、使用することになった。

(2) 課題1：カットアウトによる理解

4月26日 モデルを使用したデッサン
5月10日 制作
5月17日 合評

最初の話合いで決定した3種類のポーズをモデルに順番にとってもらいデッサンを行った。参加者の中には、さまざまな角度からポーズを理解しようと試みるものや、あらかじめカットアウトの制作を想定し固定した場所でデッサンを続けるもの、また、下書きなしで直接モデルを見ながらカッティングし制作してみるものがあった（4月26日）。

次に実際にカットアウトの制作を行うための紙を用意し、各自でイメージした色を作って塗り、その色紙と実際のモデルから得た情報を結びつけながらフォルムの切り出しを行う。それをその都度台紙に貼りまた切るという作業を繰り返すものもいれば、すべてのフォルムを切り出したあと、最終的な配置を熟考し貼りつけ完成させるものもいた。いずれにしろこの課題に於いては、使用する色、サイズ、またフォルムの捉え方等、参加者が自由な解釈で制作を行った（5月10日）。（図1-1）



図1-1 デッサンを基にしたカットアウト

結果、色に関してはさまざまな幅で制作が行われたが、色の種類により、印象が違うということ以上に、それほどの差が明らかになったとは思えない。しかし敢えて言うと、作り出すフォルムの面積と色の結びつきによって自然に見える色とそうでない色があるように思えた。おそらくそれは使用する色によってそれぞれの在り方があり、色の種類の差というよりはあくまで余白との配分の

差が大きく影響を及ぼすのだと思う。多くの場合どのような色であれ、フォルム（面積の大小）と余白の関係がその色にとって適切であれば、問題なく使用できるはずである。

また、フォルムに関してはアウトラインが単なる形態の輪郭線に見えて中身が平面的に見えてしまう場合、明らかにそれぞれの厚みを説明するための線（厚みと一体化している）に見える場合が存在した。この事実ももちろん余白との関係によるところであるが、他の部位を表すフォルムとの関係、さらには、出来不出来こそあれ、そもそも作る側が厚みをどのように探し当てようとしているのかといった意識・認識の差に明確に現れることは疑いようがない。

ひとまずここまでの課題は、昨年度扱った「ブルーノード」に行きつくまでのプロセスの確認となり、カットアウトを理解するための肩慣らしのような意味合いになった。

この課題の最後に行った合評後の話し合いで、それぞれこの技法がどのようなモチーフと結びつくべきなのかに思いを巡らし、次回の課題について話し合うことになった。

(3) 課題2：カットアウトの応用①

5月31日 カットアウトの応用のための構想
6月7日 制作①
6月14日 制作②
6月21日 制作③
6月28日 合評

課題1で行ったカットアウトを踏まえ、次に各自がどのようなポイントを問題とし、何を作るのかについてそれぞれ発表しながら意見の集約を行った。結果、それぞれが古今東西にある美術作品を下敷きにし、その作品が内包する奥行きを組みを「ブルーノード」同様、単色を条件としてカットアウトで行うとどのような工夫が必要になるのかを実践的に検証してみるようになった。例えば絵画に見る全体の空間を単色のカットアウトのみで表現する際には、オリジナルの内容を損なわないギリギリの範囲で構図を変える必要があるかもしれないし、描かれている対象についても、フォルムの解釈を単色に置き換えながら導き直す必要があるかもしれない。そもそも色の関係で作上げられた空間を単色に置き換えるには、何をあきらめて何を誇張しなくてはならないのかの選択を強いられるだろう。彫刻に関しては「ブルーノード」で発見した仕組みがそのまま使えるはずであるが、対象となる彫刻が内包する量の関係を、的確に単色の平面

に置き換えながらフォルムを探し当てなければ、単なる薄っぺらなシルエットにしかならない。とにかくここで得られるさまざまな視点と工夫が、このカットアウトにまだ潜む仕組みと応用の可能性を実感と共に導き出してくれるはずである。とりあえず臚げにそのようなことを期待しながら各自で取り組む内容を設定し2つ目の課題を行った。

結果としては、大きく「絵画作品」、「彫刻作品」、「その他（実景）」からカットアウトに変換されたサンプルが出来上がった。「その他（実景）」という選択肢は話し合いの中では想定されなかったが、合評の段階で作品として現れてきたものであり、こうして知らないうちに新しい選択肢が入り込んでくるというのが、学生とともに研究を進めていく醍醐味である。

その後、合評で現状の整理を行い、改めて次の制作へと移行する。

(4) 課題3：カットアウトの応用②

7月5日 課題2の反省と課題3の検討
7月12日 カットアウト
7月19日 合評

課題1で取り組んだ実際のモデルを使用しての制作と、その次に課題2で行った各自の選んだモチーフによる制作を終えて、改めて、カットアウトでの制作の仕方と問題について整理したいと学生から申し出があり、意見交換を行った。(7月5日)

その際の話のポイントは、以下の通りである。

<線の強弱について>

直線と曲線の関係、ハサミによる線の鋭さと鈍さ

<地と図の関係について>

紙を貼ることを反転したらどうなるか、またその関係について

<フォルムの解釈の仕方について>

回り込む形を含む厚みをどのように解釈し作り出すか

<サイズ感について>

粗密の変化と色面が与える印象（ボリューム感を含む）の変化

各自がここまでの課題を通して経験した内容について、上記のポイントを基に意見交換し、次の課題に向けた目標を設定するところまで話し合うことができた。その結果、違うモチーフに取り組む者もいたが、モチーフを変更せずに切り口を変えて取り組む者が多かった。

■参加者の選んだモチーフと課題2,3での取り組み。

〈彫刻作品 → カットアウト〉

学生A：ラオコーン像（図1-2）

中心の人物（ラオコーン）がひねって立つポーズの特性を出そうと意識し制作。

課題2から課題3の最後まで下書きなしで何枚も切り出す中からフォルムの見え方を確認し、手や足の前後関係が実物と重なるようにポイントを探し出そうとしていた。課題2では単色（青、群青）（図1-2-1）、課題3の際にはその他の色のバリエーションによる見え方を試していた（図1-2-2）。



図1-2



図1-2-1 課題2



図1-2-2 課題3

学生B：オーギュスト・ロダン『アダム』（図1-3）

学生C：オーギュスト・ロダン『青銅時代』（図1-4）

「アダム」「青銅時代」のいずれもロダンのねじれのあるフォルムを抽出しようとしていた。

この制作で興味深かったのは、制作者が対象（「アダム」「青銅時代」）を彫刻作品として認識するのか、または人として認識し制作するのかで作り出された作品の表情が変わるということである。「青銅時代」に関しては前者である（図1-4-1）。そして「アダム」に関しては後者であり（図1-3-1、1-3-2）、彫刻として、というよりも動きのある人物として看取されている。彫刻作品にはそれぞれ作品としてのフォルムの完結があり、そのまとまりを捕まえるのか（そのまとまりの中に運動と空間がある）、それとも、その前の状態を自身の経験に置き換えながら受け取るのかにより当然作られるものが変化する。



図1-3

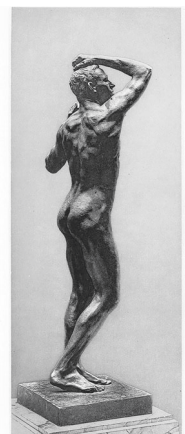


図1-4



図 1-3-1 課題 2



図 1-3-2 課題 3



図 1-5



図 1-4-1

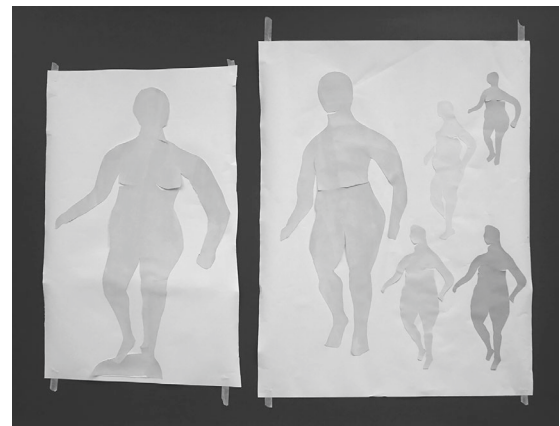


図 1-5-1 課題 2

教員 A：マリノ・マリーニ『ポーモーナ』(図 1-5)

曲線の中に複雑な量の関係がある像をカットアウトする際に、何を注意しなければならないのかについて、ラオコーン同様多くのバリエーションを作ることでも索していた(図 1-5-1)。同様に地と図の反転と色彩、サイズの変化による見え方の違いについて検討していた(図 1-5-2)。

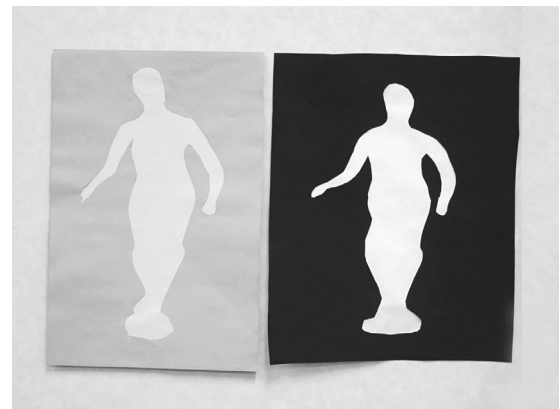


図 1-5-2 課題 3

教員 B：アントワーヌ・ブールデル『女流彫刻家』(図 1-6)

像の中心にある岩と人物間の空間が、周りの空間とは異質であるように錯覚して見える。この空間に着目し制作していた(図 1-6-1)。



図 1-6



図 1-6-1



図 1-7

教員C:アントワーヌ・ブールデル『ヘラクレス』(図1-7)

前面の岩に足をかけ、そこを起点に弓をひくヘラクレスの力の凝縮された運動をカットアウトによりどのように表現するのか試行錯誤していた(図1-7-1)。

教員D:縄文土器『水煙渦巻文深鉢』(図1-8)

縄文土器に見られる装飾の複雑性と全体の有機的な結びつきについて、単に形態を追いかけるだけでは立体的に関係している装飾の複雑さは出ず、何を拾い何を切り捨てるのかという工夫を強いられ、試行錯誤していた(図1-8-1)。



図 1-7-1



図 1-8



図 1-8-1

〈 絵画作品 → カットアウト 〉

学生 D : エゴン・シーレ『死せる母 I』(図 1-9)

1 回目の制作では細部を省略しながら画面を占める塊(子供)と空間に大別(図 1-9-1)、その中に実際の画面で白抜きされている母親の顔と手、子供の部分を切り抜き、その3点のフォルムと配置のバランスを枚数を作ることで探っていた。切り取りの際に下書きをせず、躊躇わず勢いよくそのまま切り抜くことで出た線の滑らかさが作品を美しく見せていたことと、何より、空間とモノ(画面を占める塊)が同じ紙であるにもかかわらず、それぞれの状態に還元されていた。

課題3の際には、課題2の際よりも大きなサイズを作ることによって細部の問題に取り組んだ(図 1-9-2)。



図 1-9



図 1-9-2 課題2

学生 E : 俵屋宗達『松図』(養源院 / 京都)、他(図 1-10)

「松図」にある中心の松自体が厳密には実際の形態に基づいていない以上、正確になぞるのではなく、作品から見て取れる幹のボリュームに重点を置き、切り出しを行っていた(図 1-10-1)。

また課題3の際には、雪舟の「四季山水図」等、複数作品の部分を手掛かりに自身で再構築し、空間の広がり意識し制作を試みていた。結果的にそれぞれの塊の関係により複雑な空間を表現することができた(図 1-10-2, 1-10-3, 1-10-4)。

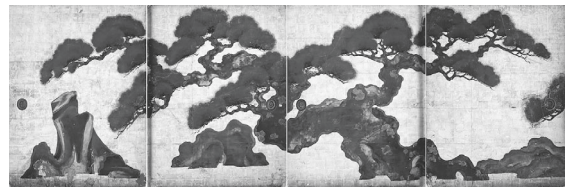


図 1-10



図 1-10-1 課題2



図 1-10-2、1-10-3、1-10-4 課題3



図 1-9-1 課題3

〈その他（実景）→ カットアウト〉

学生 F：樹木（図 1-11）

斜めに配置され太さが変化する枝が適切に表現されており、その効果のために紙の貼られていない余白を奥行きのある空間として見て取ることができる。



図 1-11

学生 G：山（図 1-12-1, 1-12-2）

大きな色面が山の稜線によって前後関係を持って表されている。また山のボリュームをどのように表すのか同じく稜線の在り方で試行錯誤していた。



図 1-12-1 課題 2

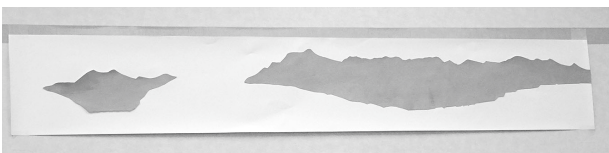


図 1-12-2 課題 3

学生 H：象（図 1-13）

大きめの黒地の台紙に切り抜いた白い紙を貼り制作されている。その効果は白い像（象）が膨張するように大きく見え、また、その大きさと相まって象の重さや運動を感じられる作品になっていた。



図 1-13

学生 I：石庭（図 1-14-1, 14-2, 14-3）

石庭にある石の配置を工夫することで画面に奥行と広がりを作ろうとしていた。また下に作られた人物（石庭の砂紋を作る作業をする人）の在り方が画面に動きを与える役割を担うようフォルムを模索していた。



図 1-14-1 課題 2



図 1-14-2 課題 3



図 1-14-3 課題 3

(5) まとめ

出来上がった作品や、取り組んでいる過程でのやり取りを振り返ると、「絵画作品」「彫刻作品」を対象としたカットアウトによる変換については、主に課題の最初に想定していた内容が問題とされ、特に「絵画作品」については、空間をどのように扱うのかという点において「ブルーノード」にフォーカスしている際には気づき得なかった視点が実践を通して示された。

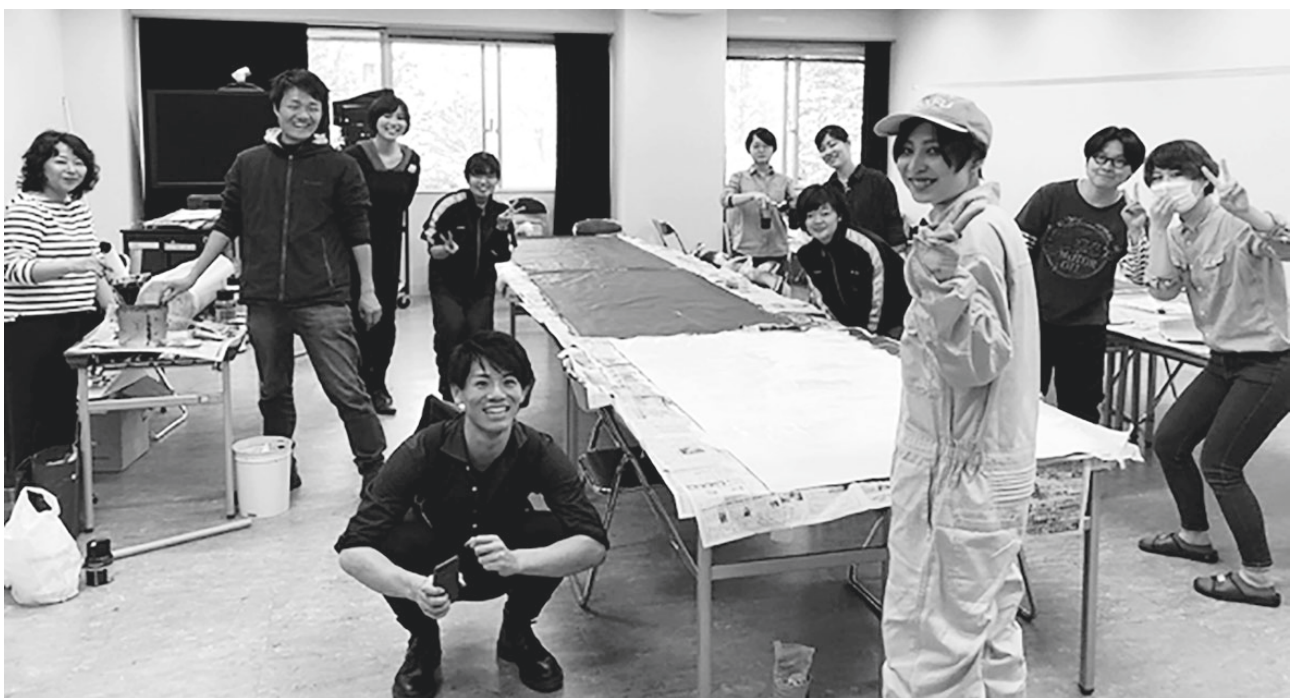
中でも重要なことは、対象のみにフォーカスし、それを切り抜き、他との関係を作り上げ結果的に空間を作り上げる場合にはまだ「ブルーノード」の範囲の中にあるが(図1-10-2)、視点を変え、地と図を反転させ空間を色紙で表し対象を切り抜く場合、色紙が持つ実際の厚みを忘れて空間という奥行に変えてみせる必要が生じるということである(図1-9-1)。さらに対象を、切り抜かれた部分だけではなく色紙でも表す場合、今回の単色で行うという条件下では空間と対象それぞれの役割を同一の色紙で行うことが必要になる。この問題に対する解決法、というよりは結論としては、造形的なフォルムの問題は、もちろんカットアウトにおける共通の問題としてクリアする必要があるが、それだけで解決できるものではなく、それ以上に、実際に厚みを持っているはずの紙を貼られていない部分よりも凹ませて見せるためには、切り抜かれた対象を見る側がどのように認識しているのかという問題に依存するより他ないということである(何らかのまとまりが対象と認識される場合、その周りは空間として認識される)。同じ紙であっても配置される場所によって空間となり、または対象として認識される。この事実は

時に表現を不自由にするがこの場合は逆であり、特に今回のように制限のある状況下では、この事実を効果的に使うことで表現の可能性を広げることができる、と考えることもできる。

また興味深かったのは、「彫刻作品」を対象に制作されたいくつかの作品が、平面を立体的に見せるのに必要なフォルムの理解を、彫刻家が整理したフォルムからの確に学習し、カットアウトされた平面であるフォルムの上に成立させ成功していたことである(図1-5-1)。このことはそのままカットアウトと彫刻の親和性を証明している(参照:京都市立芸術大学紀要第62号『研究プロジェクト「奥行き感覚」2017年度活動報告』3. 後期テーマ演習「奥行き感覚」授業報告—マティス「ブルーノード」の考察「彫刻としてのフォルム」)。

それから、後から加えられた「その他(実景)」で対象にしたものは「絵画作品」「彫刻作品」を対象にした制作とは異なる、未整理の対象が持つ関係を取捨選択しながら抽出する作業を、最初から行う、という意味で、とても重要な役割を結果的に担うことになった。実景としての風景を制作する場合、少なからずの要素(またはその関係)の取捨選択が必要になり、さらにそこに奥行を与える際に、フォルムの解釈と対象同士の関係性を整理し作り上げる必要がある。全くオリジナルでカットアウトの制作を行う場合に直面する問題についてこの選択肢で制作した作品が提出されることで触れることができた。

以上、これらのカットアウトは、大きくは立体である対象をその記憶を持たせたまま如何に平面化(簡略化)す



るのかという作業であり、その作業はフォルムの問題と、フォルム同士（または余白）の関係性の問題によって構成されている。

またこれらの作業は何をどのように対象から抽出するのかにより表現に大きな差を生むことができる。また、そこにどのような色彩を用いるのか、どのようなサイズで作りに出すのかという選択には、あくまでバリエーションとしての域を出ないかもしれないが、まだ見ぬ我々の感性を刺激する作品を作りうる可能性がある。さらには、人間が持つ視覚の特性に依存することで紙であることを忘れ地と図を反転させながら、より複雑で広がりのある表現が可能になるだろう。

また、カットアウトは視覚が形象の何により対象を認識しているのかを端的な形で表すという意味でも、立体を平面に翻訳するための極限の方法として考えることができ、我々の視覚に挑戦しながらより豊かな表現を行える可能性をまだまだ秘めているように思われる（小島）。

2. 研修旅行の概要と考察課題—中国絵画を中心に

今回の研修の主目的は、昨年度からの懸案であった台北・国立故宫博物院の中国絵画の実見調査である。東洋絵画の奥行き表現を考える上で欠くことのできない分野であることは、昨年度に山水画の実物大複製の鑑賞機会を設けて以来、参加メンバーが共有していたところであった。それがベースとなって、今年度後期のテーマ演習の課題「東西の風景画」にもつながり、10月には国立国際美術館（大阪）で開催された「プーシキン美術館展—旅するフランス風景画」の見学も行った。また、台湾調査の一週間前には、大阪市立美術館で開催された中国絵画の特集展示「阿部房次郎と中国書画」の見学も行った。このような経緯を踏まえた上で、今秋に国立故宫博物院で開催された「国宝再現—書画菁華特展」に照準を定めての調査となったのである。

表1. 研修旅行日程

日付	研修先等
11月 22日（木）	出発（関空 — 台北桃園）
23日（金）	国立故宫博物院（台北市内）を見学
24日（土）	国立故宫博物院南部院区（嘉義市内）を見学
25日（日）	第1班帰国 国立故宫博物院（台北市内）、 林家花園（台北市内の中国式庭園）を見学
26日（月）	第2班帰国

この展覧会は、前年開催の特別展「国宝的形成—書画菁華特展」に続いて、台湾において「国宝」に指定された故宫所蔵の書画を選びすぐって陳列するものであった。まず、会場に入ると、北宋の初代皇帝の肖像である「宋太祖坐像」（図2-1）に、メンバーの多くが目奪われた。画絹三枚を継いだ縦191×横169cmの大画面に描かれた恰幅のよい太祖は迫力に満ちていた。面貌も衣服も、整理された輪郭線を主体に表されているため、一見すると単純化された表現と思われるが、內衣の袖、上着である袍、椅子に掛けられた覆いにいたるまで、白色から淡黄色の間の微妙な色相の変化を、白色顔料と染料系と思われる黄色を巧みに併用して描き分けている。また、武人出身らしい浅黒い面貌ながら、詳細に観察すると眉や鬚は細線を引き重ねて表されており、目の部分は上瞼、下瞼とも細かに睫毛が描き込まれていることが分かった。このような繊細な配慮は、皇帝らしい体躯の存在感の表出にも及んでいる。体の大きさに比して両足は極端に小さく描かれていること、微妙に左足の開きが大きくなっていることで両足の配置がいびつな八の字形になり、奥への空間を印象付ける効果もあること、椅子の左右の木杵の角度が、若干ではあるが奥方向に開く形の所謂「逆遠近法」になっており、皇帝の体の大きさをより強調していることなど、活発な意見が交わされた。



図2-1 「宋太祖坐像」
（『国宝再現—書画菁華特展』国立故宫博物院、2018年より）

人物画には他にも、南宋の皇后の肖像である「宋寧宗后坐像」や、南宋宮廷画家の作とみられ、漢代の皇帝と忠臣の故事を描いた「折檻図」、「卻坐図」などの優品が展示されていた。なかでも、宋人「冬日嬰戯図」（図2-2）は北宋末南宋前期の宮廷画家の技量の高さを示す優品で、童子の柔らかな顔貌の質感と、衣服や器物などの細部の再現性もさることながら、背景の花木、竹石の複雑

で理知的な立体把握にも注目が集まった。

このような緻密な表現は、宋代宮廷花鳥画の特質であり、宋人「富貴花狸図」(図2-3)にも共通する。牡丹の花も葉も敢えて正面からではなく、側面的に扁平にみえる角度で描写している点など、不思議な魅力がある作品で、牡丹の下で休む、鈴の結ばれた紐をつける猫の表現も興味深い。元はより大きな画面で蝶なども描かれていたのでは?など、思い思いの感想が交わされた。

山水画では、まず(伝)范寛「秋林飛瀑図」(図2-4)を鑑賞した。画中には、近景から山脚に沿うように遠景まで道が隠し、画中人物とともにたどって行くことで、鑑賞者も秋の山路を旅することのできる設定になっている。林の中の屋舎や、遠景の関城とその前の小人物に気づくことで、さらに旅情の増す設定である。本図は、宋代の山水畫の大家のうち范寛とその後継である李唐の画風を受け継いだ作品であり、表現には模写とみられる写し崩れや形式化が散見されるが、やや距離を置いてみると、黒々とした山や岩の立体感が観取され、宋代山水畫の奥行表現の一端を感じ取ることができた。

また、北宋に代って華北を統治した金の文人画家・武元直「赤壁図巻」(図2-5)は、純粹な水墨山水畫作例で、その雄大な表現を堪能した。長江の流れが「V」字型に展開する構図や、線描主体の波濤の表現もこの画の魅力であるが、「赤壁」の絶壁を表現している縦方向の線による皴法が「まるで雨のよう」(中ハシ氏)との感想は、作家としての率直な眼で本図の特質を的確に評されたものとして特記しておきたい。

これら国宝の書畫の陳列に加え、生け花や盆栽を描いた繪畫の特別展「百卉清供—瓶花与盆景画特展」も同時開催されていた。宋から清までの人物、山水、花鳥画で、「瓶花」「盆景」の描写のあるものが選ばれており、園芸文化の点で貴重な展示となっていたが、器物の奥行き表現の点でも興味深い作品が多かった。イタリア人宣教師で、清朝に仕えた郎世寧(ジュゼッペ・カステリオーネ)の「画海西知時草」(図2-6)は、中国の伝統画材を用いつつ、西洋的な陰影法と一点透視図法を取り入れているが、その洋風画の陰影法に影響を受けた清末の画家・沈全の「墨牡丹図」(図2-7)では、鉢植やその台は従来からの立体表現である平行投影法(斜投影)が用いられており、中国畫の奥行き表現の伝統の根強さを見る思いがした。

翌日は、高鉄(台湾新幹線)で1時間半ほどの南部の都市・嘉義にある国立故宮博物院南院を見学した。2015年にオープンした最新の博物館施設で、台湾の建築家の姚仁喜(1951生)氏の設計により、水墨畫の筆法の「虚」「実」を意識した、外觀も内部構造も流線型を活かしたユ



図2-2 宋人「冬日嬰戲圖」
(『国宝再現—書畫菁華特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-3 宋人「富貴花狸圖」
(『国宝再現—書畫菁華特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-4 (伝)范寛「秋林飛瀑圖」
(『国宝再現—書畫菁華特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-5 武元直「赤壁図巻」
 (『国宝再現—書画菁華特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-6 郎世寧「画海西知時草」
 (『百卉清供—瓶花与盆景画特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-7 沈全「墨牡丹图」
 (『百卉清供—瓶花与盆景画特展』国立故宮博物院、2018年より)



図2-8 国立故宮博物院南院
 (筆者撮影)



図2-9 国立故宮博物院南院
 (筆者撮影)

ニークな構造の建物(図2-8、図2-9)である。台北故宮が中華の歴史文化を対象としているのに対し、南院は嘉義や先住民族の歴史・造形というローカルな視点と、東アジア、東南アジア、インドなどグローバルな視点を合わせ持つところに特色がある。

嘉義の歴史展示、先住民族の服飾、アジアの仏像・經典、アジアの茶文化などの展示を順次見学した。特別展として大阪の東洋陶磁美術館の伊万里焼が多数借用展示されており、ケースの見やすさや凝ったディスプレイなど展示方法にも最新館らしい配慮が感じられた。また、故宮の所蔵する清内府旧蔵のイスラム玉器の展示と、園芸・花器に関する特別展も開催されており、写真撮影も可能だったため、貴重な画像資料を得ることができた。このように南院では、故宮の文物をアジア全体からの広い視野で見ることができると意義があり、今後も注目していきたい。

3日目は、台北郊外の板橋にある林家花園を見学した。

地下鉄の駅から徒歩で向かう途中には、大きな道観の慈恵宮があり、内部を見学し、現在も信仰のなかで作り続けられる宗教彫刻や装飾を見ることができた。林家は、清代から台湾において開発や貿易などで繁栄を誇った名家であり、清末に建造された邸宅(三落大厝)と園林が今なお保存公開されている。幸い、予約者のみ公開の三落大厝も見学することができ、その後、楼閣や舞台、書室などが点在する庭園(図2-10、図2-11)を散策した。限られた空間を様々に区切って、広狭の変化に富んだ景

観を創り出す、山水の箱庭とも言うべき中国式庭園の奥行きを体感して、調査を締め括った。

以上のように、今回の見学では中国絵画の代表的なジャンルである人物、山水、花鳥の各画題における奥行きや立体感の表現方法と視覚効果を体験することができたのは勿論、仏教彫刻や庭園など他の中国美術の造形にも触れることができた。企画担当者としては、山水画については、宋代の古典的な大家の代表作が展示されていなかったこと、元以降の文人画の例が少なかったことは心残りであったが、先述の大阪市立美術館における中国絵画の特集展示においてその欠を補完するに足る優品が出陣されており、今回の調査と相まって短期間のうちに非常に濃密な中国絵画鑑賞ができたと考える。

なお、この調査・見学終了後のテーマ演習において、日本画専攻の浅野均教授より長年の中国風景デッサンの体験に基づく特別講義（11月29日）、博士課程日本画研究領域の小林ちよの氏より杭州の中国美術学院への留学で得た伝統山水画法による写生法のガイダンス（12月13日）も行われた。これらも踏まえ実施した風景画制作については次号で報告の予定である。（竹浪）



図 2-10 林家花園
（筆者撮影）



図 2-11 林家花園
（筆者撮影）

3. ブラインドモデリングから見えてきたこと —触覚の奥行き—

(1) 試みとしてのブラインドモデリング

発端

2018年7月7日から11月4日まで兵庫県立美術館にて、「触りがいのある犬—中ハシクシゲ」展という、少々風変わりな展覧会を開いた。同館で、毎年夏に行われる「美術の中のかたち—手で見る造形」の29回目の展覧会である。この企画は視覚障がい者のための鑑賞機会の提供が伏線となっており、展示作品を直接手で触れることのできる点が特徴である。一応は個展形式であるが、私のこれまでを並べるといってではなく、この展覧会の趣旨に見合う展示にしてほしいという依頼であった。その要請に応えるために、私はブラインドモデリング（視覚を遮断して塑造）を試みたのであるが、その結果、彫刻が持つ触覚的な側面とは、如何なるものかを改めて考える機会となった。意外な発見もあり、その幾つかを書いてみたい。

2017年の秋に打診を受け、果たしてどのようなことが可能なのか？と自分に問うてみた。自分の手元にこの企画に似合うような都合の良い作品は一点もなかった。断わっていい筈だったが、過去のこの展覧会シリーズの出品例などを聞いているうちに、担当学芸員（江上ゆか氏）は、彫刻の触覚性の中身に切り込みたいのだと判ってきた。それを私に希望していることが、わずかな自尊心に火をつけたのだと思う。「今までの自分は棚上げにして、この触覚に付き合ってみるか。1年はあるな。」などと、科研のテーマ演習のような踏み込みで、話を聞き始めている自分がいた。実際、私が携わっている科研「奥行きの感覚を求めて」の分野にも、触覚はあるはず……などと、おそらくこの時点で、私は打算と勝算をはかりにかけていたのだと思う。

彫刻は触覚的な芸術だと言われている。日頃、粘土を扱う私も、指と粘土の間に起こる感触はまさに触感そのものだ。ピアニストが鍵盤を叩くように、あるいは優しく撫でるようにして、発生する音色に心を傾けている様子は、出来上がって来る粘土の起伏を見つめる私と同じように思える。しかし、完成した彫刻に触れるときはどうなのだろう？ 鑑賞者はコンサート会場でピアニストのその様子を見、耳を澄ませて指先の動きと音色との同質性を自然に感じている。眼と耳で鍵盤上の触覚を感じとっている。一方、彫刻であれば、出来上がった形を眼で追いながら触覚を感じとる。この感覚を視触覚というらしい。だから彫刻作品に触れてはいけませんという美術館の掟は、鑑賞者の視触覚を育てていることにもなる

のだろう。

私は、江上氏と相談をして、美術館の中に収蔵されているとりわけ視触覚を感じる彫刻を探すことにした。選んだ作品は、柳原義達の《長寿の鳩》(1981)だった。この愛らしい作品は、作者が鳩を両手に抱いた時に身動きした生のいぶきが制作の動機であることが伝わってくる。実際、許しを乞うて触ってみると両手の中に鳩の胸がすっぼりと気持ちよく収まる。しかし、この作品の表現の中心である躍動感を持つ美しい羽根は、見かけとは別にゴツゴツとしたブロンズの起伏の連続があり、視覚と触覚との間には感覚としての違和感があった。彫刻家は、気持ちを込めて粘土に触るけれども、出来上がった粘土にもう一度触ることはない。何故なら柔らかい粘土は、その確かめようとする指先によって新鮮な形が崩れてしまうからである。制作中の柔らかい感触の記憶が手に残っているのだから、ブロンズになった時の触感の差異については、案外気に留めていないのかもしれない。脳内で自動的に視触覚が働いてしまっているのだろう。だからこの展覧会で求められている触覚を旨とする塑造をするためには、出来上がった後、確認のためにもう一度触れても容易には崩れない硬さと粘りを伴った粘土を使う必要があった。

私は、この柳原の鳩を一旦、作者と同じ水粘土で臨模(模刻の一種で、寸法にはあまり拘らないで表現方法のト

レースを主眼とする)をした。そして、そのフォルムと作者の手の捌き方を記憶に留めて、今度は硬くて粘りのある特別な油土を用いて、視覚を遮断し触覚だけでもう一度再現することを提案した。視覚でトレースした彫刻と触覚だけの彫刻の両方ともを自分で造って並べ、比較したかったのである。まずは、この違いを自覚することが、この展覧会の第一歩であろうと考えたのである。

鳩

実見した鳩の印象、教わった寸法、それから何枚かの写真とで、水粘土による臨模は意外なほど早く出来た。目的だった柳原の鳩の大きさやフォルム、動勢などは呑み込んだ気がする。それからいよいよ、本番のブランドモデリングになったのだが、危険なので芯棒だけは眼を開けて造らざろう得ない。視覚遮断に慣れない私は、芯棒の為の鋸でさえうまく使えないのだ。今回は韓国製の硬い油土を選んだが、気温の低さで硬くなりすぎて、力を入れても思うようにならない。仕方ないので、とりあえずヒーターで一旦柔らかくすることにした。また1日の制作が終わり、アイマスクを外す前に、作品を覆う布も必要であった。制作途中の作品が見えてはならないからである。以下は、私が習慣としている制作中に記録するボードから適宜抜粋し、副題を添えたものである。



図 3-1 会場写真 福永一夫撮影



図 3-2 アイマスクをした筆者 筆者撮影



図 3-3 二つの異なった鳩の模刻 筆者撮影



図 3-4 制作記録ボードと油土による鳩のブラインドモデリング 筆者撮影

2017.12.11 “道具が使えない”

10：37 それから気がついたのは、鉄ベラや木ベラがまるで使えない感じなのだ。仮に鉄ベラで印をつけたとしても、その跡がどのくらい鋭いのか、確信が持てない。木ベラの腹で叩いて面を造ったとしても、その拡がり、角度、叩いた時にできる粘土との間のマチエールが全く判らない。したがって最初から最後まで手と指だけを頼りにやってゆくことになる。

使っていた塑造ベラは全く役に立たなかった。面白いのは構造線の起点がはっきり判るように、指で少し尖らせた粘土をつけたたりして、その位置を確認できるようにしたことだ。このように触覚制作に必要な印を付けるという、視覚を使って造るときは考えられないような起伏ができた。

2017.12.20 “全体と部分の関係性 起点の必要性

視覚から触覚へのトランスレーション”

10：14 —中略— 今までの彫刻的手法は全く役に立たない。全体から部分へのアプローチは絶対に出来ない。最初の起点を造って常にそこから始めて、順次かたちを探って行くしかない。いきなり胴体の羽根からやろうということにならないのである。いつも起点に戻り、そこから指をまさぐって行き、羽根の付け根に到って始めてその部分をどうするかを決めることが出来る。いわゆる一般に言うところのフォルムとは視覚上のことであり、指先で感じるもう一つ別のフォルムがある。だからこの作品を鑑賞するためには、誰も眼をつぶって触るしかない。その時初めて視覚から触覚へのトランスレーションがあることに気付くはずだ。

10：23 やっと一歩が始まったという気がする。この彫刻は部分から始まるのだ。眼で見る時は常に同時性があるが、触覚は同時ということがない。何処かを触って、次にゆく時は既に時間は流れていて、ある一瞬の形などということはない。この点が盲点だった。まさしく盲点に立ち返って造らねばならない。

手探りで見つけた芯棒にすがりつくようにして油土を付け始めると、すぐに不安でいっぱいになる。基準が見出せないのだ。出発する起点がわからないとも言える。おおよその胴体の大きさは認識していても、その方向や長さは、最初の基準点が決まっていないと作り出せない。記

憶しているフォルムのための準備が整わないのだ。もどかしい時間が過ぎて、やっと鳩の嘴にその起点を見つけることになった。この嘴が決まると次に鳩の両眼が決定できる、この時、左眼と右眼を結ぶラインの傾きが首の傾きを決定し、それとともに全体につながる動勢を占うことになる。このようにして部分から全体へと進行する制作方法になる。さて、この眼であるが、柳原の鳩の眼は、パイプのようなものを押し付けて造ったものであった。しかし、そのように造っても、触察ではよく認識できない。だから触覚だけで作るときは、視覚があるときには考えられないような起伏になってしまう。少し尖った眼は必然的に表現が変わってしまう一例である。

2017.12.21 “構造は曖昧になる”

8:34 まったく少しづつしか進まない。胴体の中央から後ろの肉付けの自信がなく、大きさや動勢の把握ができていない。大きな動きを造らねばならないのだが、どうしてそれができるのか。また確かめるのはどうしたら良いのかよく解らない。現在は両手で胴体を掴んで、その量を測っている。中心線、構造線が曖昧で、正確にどうしたら得られるのかよく解らない。こうした作業をしている時は、アイマスクをしているのに、眼は中で固く閉じている。

2017.12.27 “触覚彫刻における正しさと間違い”

12:30 視えていることが、視えていないことよりも高い位置にあるかのようにジャッジするのは全く間違っている。覆っている布を取って判るのは、その両者の間の溝なのであって、正しさや間違いではない。私は、それに気付きながらも、不安にかられている。全く、自己の習慣的な認識を変えるのは難しい。ただただ、触覚を信じてその範囲の中で素直になって誠実にやるしかない。

2017.12.31 “触覚彫刻における素材の重要性”

16:31 今回ハッキリしたのは、触覚で造ると、より材質の持っている硬さや温度にとっても敏感になることである。これは視覚では、直接にはわからない。触った時のひんやり感や、暖かい感じで形のニュアンスは変わってくる。私は今まで自分が視覚優先で造っていたとは思っていなかった。それにしても、布を取るのが恐ろしい。どうしてもそれを彫刻（通常の）として見てしまうからだろう。ともかく

終わったことにしよう。江上さんと一緒に見る方がいいのか一人でじっくり見る方がいいのかよく判らないでいる。

出来上がった触覚鳩に掛かっている目隠しの布を外すのが恐怖だった。眼で見て確認しようとするそのものが、すでに視覚上位を意味している。正しい、正しくないを視覚的に判断しようとする自分がいて、わかっているでもその習性から離れられない。年明けの1月8日に、江上氏にスタジオに来て頂き、最初はアイマスクをしたまま触ってもらった。

2018.01.08 “江上ノート”（見る前） アイマスクを付けて

13:51 後ろから触ると前からではバランスの把握が大きく違った。後ろからは首が短く胸がデカイ。尾羽は短い。前からは、いずれも適正バランス。これは昨日柳原さんのを触ったのと同じ向き。つまり、触る向きによってバランスの把握が違う。柳原さんの鳩よりも鳩っぽい。目で検証できることと触覚の記憶が一つの彫刻の中に混在しているとすれば、これは触覚部分をそこから取り出したものなのか？

14:02（見た後）

柳原鳩の感想 触ってもよく判らない部分 S字カーブ（胴体）と 尾羽根胸のあたりはかろうじて“鳩”だが、尾羽根のあたりから訳がわからなくなる。視覚的な情報が邪魔をして触った時の鳩感が阻害されているのでは！？

中ハシ鳩の感想 尾羽根が適当なので“鳩感”が維持されている！
頭でかい。大事なところがデカくなる？
首が短いのではなく頭がデカかった。



図3-5 油土によるブラインドモデリングと水粘土による臨摸の比較
筆者撮影



図3-6 油土によるブラインドモデリングと水粘土による臨摸の比較
筆者撮影



図3-7 油土によるブラインドモデリング デテール 筆者撮影

私といえば、布を取って初めてみた自分の触覚鳩のあまりの不器用さにあきれ果て、しばらくショックで物が言えなかった。それでも、目を閉じて触ると、明らかに鳩のリアリティーが伝わってくるのが不思議でもあった。長い間の視覚優先の習慣が私の中であって、なかなか評価の変換が出来ないでいるのだ。不器用と思っているの

は視覚上の構造の歪みであり、プロポーションの不具合、そして形の取り出し方にある。これらの幾つかは、触覚の領域でも熟練すればおそらく修正できるに違いない。これは初めて試みた触覚に対する順応ができていないからだろう。ただ、そうではあっても、視覚と触覚では根本的に表現の差異があって、その差異の中にこそ、彫刻の新しい可能性が秘められていることに江上氏と私の意見は一致した。それから、ほどなく展覧会に出品すべき作品制作の話になった。そして、この実験を下敷きにして、日常的に手に触れているものを、視覚遮断をして彫刻を造ってみようという結論となった。その結果、モチーフは私の飼っている14歳のコーギー犬のサンに行き着いた。残り少ない余生を生きているサンの記憶を留めるために、私は以前から記念の彫刻を造ってみようと思っていたからでもあった。サンとのふれあいの記憶を取り上げて、そこから思い出す愛しいサンのポーズを手掛かりにブラインドモデリングを試みることになったのである。

(2) 犬のブラインドモデリング

ゴロゴロ犬

最初に思い出したイメージは、ソファの上でお腹を出して撫でられているサンの姿である。腹を撫でるとサンは気持ちがいいのか、のけぞって小さく唸る。やはり鳩と同じように芯棒は眼を開けて作らないと危険である。かといって眼を開けて作ると、あらかじめ決めていたポーズの寸法や動勢が分かるので、ある意味でガイドラインになってしまう。悩んだ末に、小ぶりの芯棒を作ることを目指して、8番のなまし番線を溶接し、脚部は制作中に必要に応じて動かすことができるような工夫をした。制作が始まると驚いたことに、鳩の時よりもスムーズにモデリングが始まった。柳原のフォルムを念頭にしていた、それまでのブラインドモデリングとは違って、自分の記憶でイメージするフォルムなので手がよく動く。私の脳内には、ハッキリとお腹を出して仰け反っているサンの姿が見えている。そのイメージと掌に感じる触感は一致しているから、どんどん進んでゆく。通常眼を開けての制作では、見えているのは自分の指先と粘土であるが、この場合は、サンの記憶のイメージと手が感じている粘土の触感の二つが重なって、とてもリアルだ。何かと比べようにも比べることのできない気安さもある。ときおり頭部に入れた芯棒が出てきたり、脚に入れた芯棒を切り取って溶接し直したりすることもあった。その時には眼を開けて対応するので、ついでに撮影もしてみた。所々にぽっかりと穴が空いているのだが、眼を閉じた時に生まれる自然な粘土付けを感じた。そして当然といえば当然であるが、彫刻は等身大になっていた。制作

の滑り出しを伝えたところ、早速、江上さんがスタジオにやってきた。

2018.04.17 “触覚彫刻はライフサイズである”

11:45 一中略 今日造っていた触覚犬の撮影を試みた。

塑造途中の撮影は、次の触覚塑造に影響を及ぼすかもしれないので、かなり躊躇したが、触覚というものの解明だと思ってタオルを取った。そうすると生々しいサン体がそこにあった。いつの間にかライフサイズになっている。これはとても面白く感じた。

2018.04.18 “江上ノート”

13:30 アイマスクをしてサン（制作中）を触察。その後、アイマスクを外してびっくり！手で触れている時は、犬の毛並み、両前足の先のクツとかがめたポーズが生き生き感じられた。にもかかわらず、眼で見た時には、そういうものは一切見えてこない！！ 何故！！



図 3-8 江上氏の来訪 筆者撮影

2018.04.19 “起点は左前足の肉球 色のついた毛並みが見える”

8:57 同じように今回も起点から出発してその範囲を広げているような気持ちになる。独立した部分が、各所にあるのではなく、一続きのフォルムを連続的に追いかけている。そして、粘土を付ける時はその部分の映像がハッキリ見えている。そのハッキリした部分に手を当てて押さえているような感じである。その時に構造的な理屈はあまり考えていないと思う。一中略 これは視覚のある人が、視覚を閉ざされて記憶によって蘇らせた映像が基になっていると言えるだろう。だから、視覚障

がい者のイメージしているものとは異なっているだろう。それにしても頭に浮かぶイメージには色がついていて、毛並みも見えている。ディテールがハッキリ見える。

5月中旬に最初の触覚犬（ゴロゴロ犬）が完成した。しかし何か曖昧なもので、どこまで細部を追求して良いのか判らなくなった。見た感じは、犬というより小ぶりの猪豚のようでもある。諦めるしかなかった。それでも触るとサンと同じくらいの重さを感じられるような気がする。それは今まで感じたことのない触感だった。そして、完成した作品を撮影している時に発見したことがあった。

2018.05.14 “触覚彫刻と制作者の位置関係は固定される”

17:55 触覚というのは、何処か曖昧なもののように思う。そして動きに満ちている。これ以上やっても無駄と思える時点で眼を開けてみた。なんともはや……。でも何処かに動勢は捉えていると思える点がある。粘土は気温が高いので柔らかい。特に足先を造るとき、何か物足りなく感じてしまう。仕方ないのであるが、他にどうしようもない。

17:58 色々な方向から撮影したが、ハッキリ判ったのは、塑造は一方向からしか出来なかったことだ。自分の位置があって犬の位置が固定している。その関係以外に塑造ができないことが不思議であった。

鳩の場合は回転機に乗せ、様々な方向から制作することを当然のようにしてやっていた。しかし、犬とのふれあいの経験をもとにした触覚塑造は、その経験した自分の身体の態勢も同時に記憶しているので、その態勢を保持しながら制作しないと、記憶する手や体の感触は得られないのである。そのことを、撮影したときに気付いた。考えてみると、写真のように色々なアングルでは造っていなかったのである。



図 3-9 グロゴロ犬 筆者撮影



図 3-10 グロゴロ犬 筆者撮影



図 3-11 グロゴロ犬 筆者撮影

お出掛け犬

制作する作品と自分の位置関係は、その後にした軽トラの助手席に座るサンを作った“お出掛け犬”でさらに明らかになった。座る位置が数センチでも高さが変わると、感覚がもうおかしくなる。移動用パレットの上に椅子を固定したら、ほぼ同じ高さになった。

2018.06.15 “位置関係は厳密である”

11:53 結局、椅子の高さを調整して制作台の高さとほぼ同じ高さにした。左手を廻すと、サンの後頭部に同じように手がゆき、納得した。こんな風に、造る人の位置そして腕の関係が一致していないと、非常に作りにくいのである。これは繰り返して感じることである。

2018.06.26 “触覚彫刻のデフォルメ”

12:54 お出掛け犬の最終チェックを行う。ここで初めて触覚によるデフォルメを試みた。車の進行方向へ向かって鼻を長くそして先端を細くしてみたのである。それがどのように見えるかは、もう考えないことにした。もはや、プロポジションだとか釣り合いだとかは無視することにした。もうどうでもいい。

お出掛け犬は、意外なほど早く制作が進み、注文していた軽トラの座席のサイズに合わせた台座が出来てきたので乗せてみた。そうしたらムラムラと鼻先の形を変えなくなった。この感情はあまりうまく説明できない。しかし、この作品は展覧会の中で最も人気があって、この犬の横に並んで、長い間じっくり触っている人が多かったと聞いている。



図 3-12 お出掛け犬の芯棒 筆者撮影



図 3-13 お出掛け犬 筆者撮影



図 3-14 筆者とお出掛け犬 福永一夫撮影

その他の触覚犬

触覚犬は、その他に“抱きつき犬”“添い寝犬”“おすわり犬”の都合5匹造った。それぞれ同じように私が直に触った感覚を基にして制作を試みた。

“抱きつき犬”は8歳の時に飼っていた雑種犬・コロであった。いつも小学校から戻ると私の太もみにしがみついて嬉しそうにピョンピョン跳ねた。芯棒は曲げた番線を私の太もみに合わせて造り、それに粘土を付けて行くと50年以上も前のコロの表情がありありと見えてきて不思議であった。どうやら、太もみを締め付ける芯棒の圧迫によって思い出すようである。図らずも、アイマスクの中で涙している自分に気付く。太もみを両前足の隙間に入れて造るので、手の届く範囲でしか造れず、足元の芯棒は露出したままとなってしまった。



図 3-15 筆者と抱きつき犬 福永一夫撮影

私はサンと時々一緒に寝るときがある。私の顔をペロペロと舐めたあとは、少し離れて寝ることが多い。“添い寝犬”は、暗闇の中の犬だから、すべて触覚の記憶だけを頼りに造れるのではとワクワクしていたが、自分から離れた気配だけのサンをどのように造って良いか？次第に途方にくれるようになった。結局、二つの胴体をつなぎ合わせた二つの頭を持つヘンテコな犬となった。気配犬の方は、すべすべしてポンヤリしたものになった。顔舐め犬は、私の左肩とお腹に足先を置いて踏ん張るのだが、サンは決して自分の腹を私の体の上に乗せない。だから足を置いた部分はかなり重く感じる。この時、足の爪は立てないので、太い棒が乗っかっているような感じだ。実際にそのようにして作品を私の体の上に置いて造った。そうすると、左手はあまりうまく使えず、右手で手の届く範囲での制作になり、芯棒が所々に出たものとなった。結果としては薄べったい荒々しい胴体となった。ベッドを予感させるように、作品の上から薄い毛布を掛けて展示を試みたが、美術館の情報によると、本当にその作品の横で添い寝をする鑑賞者もいたらしい。



図 3-16 添い寝犬の制作 筆者撮影

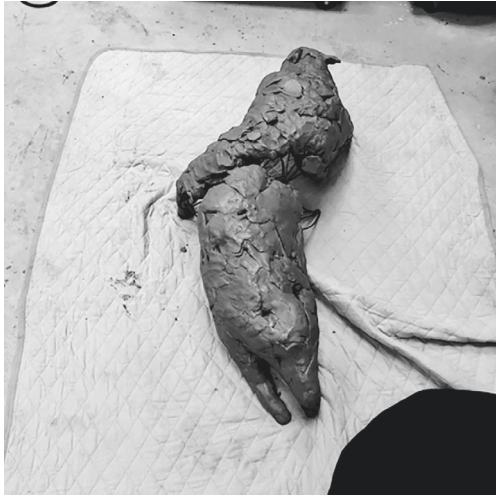


図3-17 添い寝犬制作 筆者撮影



図3-18 筆者と添い寝犬 福永一夫撮影

最後に造った“おすわり犬”は私の掌に乗せるサンの左前足の感触を思い出しながら造った。だからその部分が起点となった。身を屈めて造ったが、正面から両手を使って造ることが出来、とても早く制作が進んだ。多少、ブラインドモデリングに慣れてきたのだろうと思う。この時は閉じた眼の中で光る細い構造線が見えてきて、とても不思議だった。前足を支えている時に見える光景を記憶で作っているのだから、前足以外は、視覚の記憶を粘土に写したものである。

こうして造られた触覚粘土作品は、最終的に薄い樹脂が塗られ、触っても簡単には壊れない程度に表面が保護されて会場に搬入された。そのままでは4ヶ月間に及ぶ展示期間中に、私の手の痕跡は、完全に異なるものになるだろうと想像されたからである。事実、その樹脂膜も会期中に何度も剥がれたり傷んだりして、美術館の保存修復チームのお世話になることになった。私は薄いとはいえ表面が樹脂になることで変わってしまった触感が気になったが、大勢の鑑賞者が訪れる美術館の中では、それは仕方ないことであった。しかし、手に感じるじっとりとした質感や温度、そして重量感、樹脂で覆ったとしても感じて頂けたと思う。



図3-19 おすわり犬 福永一夫撮影

また、この触覚犬の他に江上氏から視覚でサンを造ったものも制作してほしいとの依頼があった。そこで、幼かった頃のサンである“サンちゃん”と現在のサンの“サンタロウ”のふたつの頭部を造ってみた。現実の大きさよりも少々小さく造り、視覚的に造ったことを明らかにした。そして“サンタロウ”は、会場で鑑賞者が、他の犬と同じように触れられるように、樹脂で型取りしたのも展示した。江上氏は触覚鳩で経験したように、触覚で造ったものと視覚で造ったものは、触るとその違いがよく解ることを示したいようであった。会期が始まるにあたって、視覚障がい者の為の点字ブロックを会場に敷いて、各作品の前で立ち止まり、私と作品との制作の位置関係が自然と伝わるような工夫もした。他の会場展示と連動して開催されたので、興味のない人は素通りできるようになっている。事実、眼を隠さないでそのまま観てゆく鑑賞者も多くいた。中には途中から引き返しアイマスクを所望し鑑賞する人、最初からアイマスクを掛ける人などもいて結果としては様々であった。希望する人には、アンケートも書いてもらうことになっていて、数えると1130通となった。今年も例年どおり多くのアンケートが寄せられたが、いつもとは違う感想も多く見られた。例年登場する、会場で作品に触れることの驚きよりは、むしろ私のサンへの愛情が感じられるという感想が多く、また視覚犬と触覚犬の触った感じの違いを指摘する人も多かった。手前味噌かもしれないが、展示の案内スタッフからは好評のようで説明に熱が入りますと告げられた。この展覧会では、中には涙する人もいて、そばで作品案内をするスタッフまで感極まった場面もあったようだ。触ると生きている息吹を感じたとアンケートに書いた方もいた。なにより、触覚彫刻を新しい経験として捉えている人が多かったのである。以上の私の体験と鑑賞者のアンケートから、以下のようなまとめを導いた。

触覚彫刻と視覚彫刻との違い

- 1 道具が使えない
- 2 大きさは対象のモデルと同じになる
- 3 自分と作品との位置関係は固定される
- 4 全体のフォルムは捉えにくい
- 5 部分の繋がりの結果、全体のフォルムとなる
- 6 作り始める起点が発生する
- 7 彫刻素材の置き換えが難しい。(型取りをして異なる素材にすると感覚を失う。)
- 8 両手で造らないと構造を失いやすい。

触覚彫刻の特徴

- 1 目を閉じて鑑賞すると心の中にある思い出と強く結びつく
- 2 触ることによって生まれる感情がある。
- 3 一つ一つの作品鑑賞に時間がかかる。(より深い記憶との交差を呼び起こす)
- 4 インターネットなどの視覚情報では伝わらない情報があると思われる。



図 3-20 樹脂のサンタロウ 福永一夫撮影

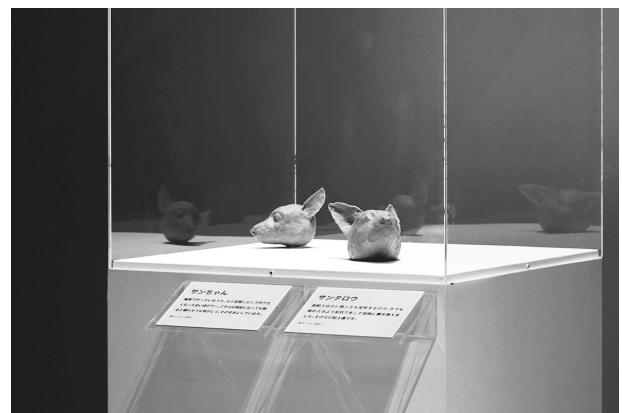


図 3-21 サンちゃんとサンタロウ 福永一夫撮影



図 3-22 会場風景 福永一夫撮影

(3) 全盲の人の触覚

広瀬氏

一般の鑑賞者からの意見を求める一方で私は、視覚障がい者の中でも特に全盲の方がどのように感じられるのか、その感想に興味を持っていた。そこで、鑑賞体験をじっくりと聞くことができた全盲の方3人の話を紹介したい。最初にお会いしたのは、文化人類学者の広瀬浩二郎氏であった。彼は国立民族学博物館の准教授で全盲(13歳で失明)の研究者としてよく知られている。2年前のこの同じ企画では、館蔵品を並べたうえで、細い綱を頼りにしてアイマスクをつけたまま鑑賞者が会場を周り、彼の解説に沿って作品に触れ、見えないままに鑑賞するとはどういうことかを実感できる「無視覚流鑑賞の極意」という画期的な展覧会を開かれた。その方がわざわざ訪ねてくれるということで、ワクワクしながらお会いした。用意した点字のテキストの上に軽く手を置いて、こちらに向かってお話しをするので、眼の前にいる人が全盲であることを忘れてしまうのであった。「自分は犬嫌い、あまり触ったことがない。」とまずおっしゃる。私は会場一つずつ作品の説明をし、彼はキャプションの上に打たれている点字を確かめながら、作品に触れてゆかれた。私は制作中の自分と彫刻との位置関係について説明し、その態勢で触っていただくようお願いしたのだが、それでは我慢ができなかった様子で、必ずぐるりと廻りながら、色々な方向から触察された。私は今回の展覧会の真価が問われるような気がして、その最初の印象をドキドキしながら待っていた。その第一声は、「体の骨が感じられないのですが、それはどのように思われますか。」という質問であった。私は、自分の技量を恥じ入るばかりであったが、そうした感想はアンケート(その多くは晴眼者が記したものである)には無かったことでもあった。添い寝犬のボンヤリした方は、「その通りボンヤリしていますね。」一方の、顔舐め犬の方は、「現実感がありますね。」と言われたように記憶している。この合体した犬が出品作で最も印象に残ったようである。「お出掛け犬の細い鼻先については、細いのは分かりますが、これで車のスピード感が表現できますか?」の言葉に私は完璧にノックアウトされてしまった。しかし、もっともっと衝撃的な感想は、視覚を使った犬の頭部と触覚で造った犬の頭部をそれぞれ触って比較して、「違いがよく解りません。」と言われたことだった。そもそもこの展示をした理由は、触覚と視覚の彫刻の違いを知ってもらう為だったし、それがよく判ると多くの方がアンケートで述べていた。私だけでなく側にいた江上氏も驚いた様子であった。そして、何度か繰り返し触ってみて、「やはり、よく解りません。」とおっしゃった。そこで、「解らない」とは一体どんな内

容を意味しているのか?を深く考えるようになった。そしてこのとき、晴眼者と全盲の人の触覚では、何か根本的な部分で捉え方が異なっているのではないかと思いはじめたようになった。

小原氏

次に会った全盲の人は小原二三夫氏で、ほとんど生まれながらの失明者であった。視覚障がい者の95%以上は中途失明だし、また障がいの程度も様々である。だから視覚的記憶のある人が多くて、小原氏のように記憶がほとんど無い人は稀である。しかし彼は木彫を嗜んでいて、美術の世界に関心があり、色々と美術館やギャラリーに出掛けては、沢山の鑑賞記録をネットで公開している。私は彼と対談がしたくて、この展覧会のアーティスト・トークにゲストとして呼んでいただいた。広瀬氏と同じように、知的でかつ柔軟に作品を鑑賞していることを知っていたからである。展覧会場で私は気になっている視覚犬と触覚犬の違いを尋ねた。彼は、視覚犬を「小さく造っていますね。」とまず一言。そして「細かくヘラをお使いになっている。三角形の構成(耳と鼻を結ぶ構成)は綺麗で整っている。他に比べて鼻先の造りは正しい。でもあまり面白くありません。」とおっしゃった。この感想は、その後の対談でより鮮明となった。司会の江上氏その違いはどのようでしょうか?違いがあるでしょうか、無いでしょうか?という質問に、眼で造ったものであることは認めたものの、「綺麗でした。でも生き生きしたものには感じませんでした。」と答え、質問の意図から少し離れた答え方をなさったのである。そして、一番印象に残っている作品は何か?という質問に添い寝犬を挙げられ、広瀬氏と同じ答えをした。そして、自分は彫刻を全体から部分に向かって造ってゆき、大きく造ったり小さく造ったり自由に大きさを変えることができ、自分と彫刻の位置関係とは固定されていないこと、自分は粘土でヘラを使うときがあるが、確かめることができないので、そうだと信じ込んで造っていることなどをお話になった。そして「粘土では芯棒の問題があるために、その不自由さで、いつのまにか遠ざかってしまった。」と述べられた。彫刻を始めたきっかけは、バードカービングで作られた大きなペンギンの荒削りな作品を触ってみて、これなら自分でも作れると思い、小さなペンギンを木彫してみたところ、それを観た人がとても褒めてくれたことから始まったと語られた。広瀬氏の意見と異なるのは、お出かけ犬でのデフォルメの部分で、犬の眼を飛び出させたり、鼻を長くしているのは、車に乗って外出するときの犬の気持ちが伝わって面白いとおっしゃったことであった。「生きた動物を中ハシさんのように造ることはとても難しい。中ハシさんは、それを触覚だけ造っ

ているのでとても挑戦的である。私は今までやったことはないが、自分が飼っている犬が死んだら、思い出に造るかもしれない。」とお話しになった。彼の発言は穏やかではあったが、私が導き出したまとめと大きく異なっていて非常に驚きを感じた。このトーク会場では、4点ほど制作した小原氏の木彫作品を並べ触って鑑賞できるようになっていた。“観る手”と“考える手”という手を造った作品2点があり、その他には、“タカハシホタテ”という古代のホタテ貝を忠実に造ったものがあった。それから螺旋状に穴が空いた溝のある抽象的な作品“めぐりめぐる”があり、手で掴むと弾力があり、その間隙が狭くなったり広がったりした。小原氏はその螺旋の溝を造った時の苦労話をされ、彫り進め方は実際にノミで彫って試行錯誤しながらやっと解るようになったと説明された。この辺りは、私にも同様の経験があるので、納得がゆく。“観る手”には全ての指先に小さく彫った吸盤のような眼が付いていて、私の触察ではようやくそれと気が付く程度だった。“考える手”にも手のひらに、色々と文様のようなものが線刻されており、これも眼ではわかるのだが、触っただけではなかなか判らなかつた。ど



図 3-23 小原氏の木彫作品 写真提供：兵庫県立美術館



図 3-24 小原氏の木彫作品 写真提供：兵庫県立美術館

うやら、他人が気付くかどうかは、あまり気にしていないらしい。

小原氏と会話していると、普通にイメージの話が出来るが、この線刻には、晴眼者と全盲の人の触感覚の領域の幅の違いが実感され、モヤモヤしたもどかしさも感じた。こうした感覚のすれ違いは、私の作品を触った時に小原氏の中にもあった筈である。小原氏は私にもっと生き生きした触覚彫刻を造って欲しいと最後にお話になったが、おそらく感じていたもどかしさゆえだったのだろうと推察する。しかし、私はこの両者のもどかしさのやり取りの中にこそ両者の溝を埋めるヒントがあるような気がしたのである。

光島氏

次に会った人は、やはり全盲（10歳で失明）の美術家として知られている光島貴之氏で、生業は鍼灸師をなさっている。彼は埼玉県立近代美術館やサンディエゴ美術館など国内外での展覧会や個展、ワークショップ講師をするほどの作家である。実際、2002年に同じ企画「美術の中のかたち—手で見る造形」に出品されている。私は、視覚犬と触覚犬の違いについて、晴眼者と全盲の方との間で越えられない溝があるように感じることを率直に尋ねてみた。すると意外な答えが返ってきた。「掌で触るのは苦手なんです。触るのは指先で触ります。男女間の交流においても触ることがあるけれど、私はしっかり手を握ったり抱きしめたりすることが出来ませんでした。指先で触っていると相手から気持ち悪いと言われ、それから掌で触る練習をするようになりました。点字は、指先で触れる訓練でもあるので、いつのまにか、物の形もそのように確かめることになるのです。」「中ハシさんの彫刻は指先ではなく、主に掌でお造りになっているように感じます。だから犬の身体の細部はあまりわかりませんが、彫刻全体に渡って掌で造ったボリュームを感じます。」広瀬氏が彫刻の中に骨を感じられないと言われたことが判ったように思った。実は光島氏からも同じ指摘があったのである。私は顔面や肉球の細かい部分以外は確かに掌を使って造っていたかもしれない。なぜならそのように犬を撫でていたからである。だから所々に穴が出来ても、掌がその上を滑るから気付かなかつたのだ。私の触覚彫刻は、犬と触れ合う動作と同じ動きを基本にしたものであった。毛並みに沿って撫でることは私のサンへの具体的な触れ方であり、言ってみれば当たり前のことでもあった。だからこそ、制作している犬と私の身体性は重要となり、その位置関係は固定されたのである。私は撫でて感じた感覚経験をその粘土の上に再現していたのであって、触ることで気が付いた寸法や形を造って

いたのではなかった。例えば、犬の鼻先は私が知識で知っている細部の形状からは意識的に離れて、実際に触って感じる曖昧さに戻っていた。それは足先も同様だった。足の指や肉球の有様をいちいち確認しながら造ったのではなく、なんとなく手に感じる程度に造っていたのである。それで十分だと思ったし、それ以上に細かく造ることに抵抗があった。詳しく造ることは、説明的で図鑑や標本のようになるのではないかと思われたのだ。あえて言えば、触覚の印象を追いかけたのであった。

さて、この光島氏が面白く感じた作品もやはり添い寝犬であった。これは期せずして三者とも同意見であったので、全盲の人の共通する感覚の一端が垣間見えたとも思われた。それを信じて、印象による私の触覚感覚への共感ではなく、何かしらの表現、さらに言えば触覚表現の誇張や拡大への期待に思われた。これは私にとって意外な発見だった。それは彫刻の視覚上の表現として生まれる起伏とは別種のものと思われるからだ。視覚情報がない中で、苦し紛れに造ったモデリングが、全盲の人の感覚とどこか寄り添うものであったということになる。しかし、この作品には毛布が掛かっている、その毛布を取って触って頂いた筈だが、結局は、毛布を通しての間接的な犬の触覚感覚かもしれない。なぜなら、毛布は印象ではなく毛布の本物の触感があるのだから……。

(4) 触覚彫刻の展望とその可能性

触覚のイメージ

さて、アーティスト・トークの時は気付かずにいたが、後でとても気になることを質問した人がいた。「今まで見たことも経験したこともない未知なるものを触ってみて、その触覚の記憶だけで彫刻が造れますか？」という質問であった。私は、犬のように動くものと石のように動かないものとは、記憶で展開する内容に大きな差があるので、もし相手が動かないものだったら、初めての物でも制作できたらと答えてしまったのだが、この方の尋ねたかったことは、全く未知なるものを造るときにも、それに類似する視覚的なイメージを過去の何処から引用して、頭の中に浮かべてしまうのではないかと、いう意味であったことに気付いた。そう思うと全く自信がなく、そもそもそうした事態に遭遇した経験がない。触覚から触覚への転換は、外見上ではなくて、脳内の働きとして試みなければ実験と言えない。小原氏の彫刻制作は、まさに脳内において触覚記憶から触覚彫刻への転換の実践をしている。だとすれば、彼はどのような形のイメージを持つのだろうか？ それはトークの時から不思議に思っていたことである。例えば、晴眼者にとって夢は

まさにイメージの産物と言えるので、それをトーク会場で質問すると、「あまり夢は見ません。でも痛いとか怖い夢は見ます。立体物をイメージするときは、三次元座標軸の中で座標点の位置関係で考えます。これは論理的に理解できます。」そう言われても、座標点を視覚的にイメージしている私がいる。五感の相互補完だとしても実感が湧かず、彼の脳の中を覗き込んでみたくなった。触覚彫刻と視覚彫刻との違いとしてまとめに挙げたものは、私の触覚の印象の追求にその根拠を持っている。つまり触った時の条件や環境、すなわち場所や、触った体勢や位置が重要になる。その現場から生まれた直の触覚を取り出しているのだが、小原氏の彫刻は、触った感じというよりは、形そのものであって環境や体の体勢に左右されていないのだ。だからこそ全体からも造れ、縮小拡大が可能になるのである。また素材を変えても、それほど違和感はないのかもしれない。

よくよく考えてみると、小原氏のように私も造ろうとすれば、できるように思う。ただそれは私のリアルな触覚的体験に基づくものではなく、もっと観念化され記号化されたものになってしまうだろう。生きて動くものが観念化されると、その大事なエキスが失われてしまいそうにも思う。しかし、これは触覚彫刻制作の初心者の感想で、訓練しだいで克服できることになるのかもしれない。というのは、最後に造った“おすわり犬”で、造っている最中に光線のような構造線が見えて、不思議な感じがしたことを思い出すからである。この光る構造線は、時間差がなく同時性が確保される要因となる。つまり、視覚を閉ざしても訓練を重ねると一部分を触るだけで瞬間的に全体がわかる可能性があるのである。この方向で訓練を重ねてゆくと、全体から部分への制作進行や大きさを自由に変えられる、もう一つの触覚彫刻の可能性も出てくるのかもしれない。

触覚領域からの広がりとその差異

匂いは、同じ匂いを嗅いだ時、かつての記憶を鮮明に思い出す。匂いそれ自体を日常の中で自力で作り出すことは難しいから、こうした感覚記憶は思いがけず出会うことになる。愛犬との手触りの記憶は、現実の犬に触れた時、眼を開けていると愛犬のそれとして、思い出すのだろうか？ アンケートでは触って初めて、過去の手の記憶を自分が持っていることに気がついたという人が多かった。眼を閉じて触覚犬に触った時に、素材も形状も異なった起伏なのに、私が晴眼者の触覚の印象に呼びかけるためか、かつて飼っていた犬の触感の記憶と重ねることになったらしい。おそらくではあるが、全盲者の触覚記憶は、こうしたものとは違っているだろうと思う。伊藤重紗¹によると晴眼者にとっての触覚と視覚障がい者

との触覚では、その役割や情報処理の仕方が異なっていて、視覚障がい者の触覚というべきものがあり、それは見ている感じに近く、失った視覚が担っていた機能を代理するようになるようである。同じ物体は、いつ何処にあらうが同じ形である。ところが晴眼者は既に物を眼で確認している場合には、触るときは形ではなく、視覚では判断つきにくいものを無意識に探していて、形状自身とは差別化しながら、確かめているように思う。それがこの触覚の記憶のあり方を支えているのではないか。だから晴眼者は、物の形とは離れて、触った感じを“別のもの”として取り出すことができるのだ。しかし、全盲者は、触覚から形状と触った感じを“別のもの”として取り出しにくいのではないだろうか。

コウモリは人間では感知できない高音領域を聴くことができ、昆虫はもっと複雑で豊かな色彩を感じていると言われている。こうした感覚器官領域の固有のあり方は、動物間ではよく知られているが、感覚領域の違いのようなものが晴眼者と視覚障がい者の間にあって、とりわけ視覚障がい者の繊細で、他の感覚機能へ広がりを持つ触覚を、晴眼者は殊更、特別なもの、優れたものとして認識してしまい、感覚の取り出し方の差異性のあり方に気がついていないのではないかと想像する。小原氏は、かつて触察した彫刻で最も印象的だった彫刻として、柳原義達の滞欧作品である“黒人の女”を挙げた。それは、視覚障がい者にとって彫刻芸術による触覚表現であり、新しい触覚体験だったに違いない。それは同時に、晴眼者に新しい触覚彫刻のヒントを与えるものでもあるだろう。



図3-25 柳原義達作 黒人の女 1956 千葉市美術館 WEB 案内・所蔵作品より

可能性と展望

今回、ことさらに私がブラインドモデリングを取り上げたもう一つの動機は、世の中に溢れる視覚情報の中で、彫刻表現も視覚化の方向へ大きく舵を切っていることを実感するからでもあった。私自身のこれまでの作品表現を顧みても、そのように強く感じている。これからは、加えて情報化の方向に進んでゆくことだろう。彫刻と呼ばれるものが、WEB で取り上げられ、その情報のやり取りの中で理解し処理される。データのやり取りで3Dモデルの彫刻作品が当たり前で作られる日は近い。しかし、そうだとすると人はそれを実際に確かめることから離れられないと思える。作品は、「観なくっちゃわからないよ。」とは言いが、もっと進めて、「触らないとわからないじゃない。」というような会話もあってほしい。

この触覚彫刻には晴眼者がつくるもの、視覚障がい者がつくるもの、それぞれがあつてよく、かつ両者が、それぞれをどのように触るかをフィードバックすることで、触覚彫刻の制作の可能性は広がって行くに違いない。その中には、触ると次第に形が変わってしまうような、たった一度だけの鑑賞の為の彫刻もあり得るだろう。それは、その人だけのために演奏されるオリジナルの曲のようでもあり、恋人同士の告白にも似た、とりわけ濃密で美しい瞬間をもたらすに違いない。このように触覚彫刻には、秘められた感覚が醸し出す未踏の領域があるようだ。その奥行きの前には、身体の様々な感覚を共有した新鮮な彫刻の可能性もまた秘められているに違いない。(中ハシ)

註

- 1 伊藤亜紗「当事者の経験にもとづく視覚障害者の身体論」『美学』251号 p-4 2017