

平成 30 年度
東京芸術大学大学院美術研究科
博士課程学位論文

コンビナートを描く
-ノスタルジーから生まれるユートピア-

東京芸術大学大学院美術研究科
博士後期課程美術専攻日本画研究領域
学籍番号 1316901
伊東春香

目次

序章.....	1
第1章 コンビナートを描く.....	3
第1節 モチーフとしてのコンビナート.....	4
形が生まれた歴史.....	4
視覚的な形.....	8
第2節 「美」の裏にあるもの.....	11
第3節 過去-現在-未来.....	13
海.....	13
星.....	15
第2章 ノスタルジー.....	18
第1節 ノスタルジーへ.....	19
目の前の景色.....	19
ノスタルジー.....	21
第2節 原風景.....	23
第3節 記憶の構造.....	25
危機回避能力.....	25
バタフライエフェクト.....	26
第3章 ノスタルジーから生まれるユートピア.....	29
第1節 理想郷を求めて.....	29
現実からの逃避.....	29
ユートピアを創造する.....	30
廃墟.....	32
第2節 グレーの世界.....	33
ソフトフォーカスされる記憶.....	35
太陽の不在.....	37
第3節 風景のミニチュア化.....	37
俯瞰する.....	37
主役の不在.....	42
第4節 提出作品解説.....	45

構成	46
表現	47
終章.....	50
参考文献一覧.....	52
図版出典一覧.....	54

序章

過去に見たことのあるような風景や聴いたことのある音など、人の五感に触れる外部からの刺激で、一瞬にして当時のことを思い出し、懐かしく感じることもある。ノスタルジーと呼ばれるこの感情は、時間の流れを意識させ、切なくさせると同時に、愛しい気持ちと安心感を覚えさせる。私がテーマとして描いているのは、このノスタルジーを感じた瞬間であり、具体的には主にコンビナートの夜景をモチーフに制作している。

ノスタルジーという過去の記憶が掘り返された心地よい感情を描くことは、不確かな未来とは対照的に、裏切らない過去として、誰にも侵されない自分だけの安心できるユートピアを創り出すことである。

ユートピアを含む理想郷は、自身の「現在」を否定するものであり、それ以外の場所は、「過去」か「未来」、「彼処」にしかない。私が自身のユートピアに求めるのは、過去を思い出した時のノスタルジーだが、見方を変えれば、ぬるま湯に浸かっているかのようなこの安心感に、未来は希望とスリルを与えてくれるものであるとも言える。

本論文では、制作を通してこの考えに至った経緯と、ユートピアを創造する試みを論じる。

第1章「コンビナートを描く」では、第1節で、自身が煤煙を吐く工場群よりクリーンなコンビナートに惹かれ、それをモチーフに選んでいる理由を明確にするため、まず産業革命以降の歴史について述べる。コンビナートは、工場が集まった工業地域のことを指すが、機能ごとにつくられた工場施設同士を、生産性の向上のため近くに結びつけたことで、特異な景観を生んでいる。小さな「工場」からこの「コンビナート」への移り変わりは、石炭から石油への燃料の変化や公害によって、市街地から遠ざけられた結果としての“歴史”である。また景観評論家・岡田昌彰の分析を引用して、コンビナートの形としての魅力について述べる。第2節では、コンビナートに「美」を感じる人の心の動きから、相反する「醜」がその魅力を際立たせているのではないか、という仮説について考察する。第3節では、自作品の中でコンビナートとともに現れるモチーフである「海」と「星」について論述する。海と星は昔からずっと変わらずに存在し、近い未来にも変わることがない時間を超越した存在として、未来を感じさせるモチーフであること、また自身と自作品のバランスを保ってくれる要素であることを述べる。

第2章「ノスタルジー」では、第1節で、コンビナートとノスタルジーが結びついた修士課程の修了作品について、その時の自身の心の動きについて述べる。第2節で、3歳まで住んでいた造園土木業を営む祖父の家の環境が、コンビナートにノスタルジーを感じる自身の原体験となっていることを述べる。第3節では、自身が考える記憶の構造について、記憶とは本来危機回避能力であるという仮説について論じる。また、「些細な出来事がとんでもない大きな現象の引き金となることがある」というバタフライエフェクトを軸に、これまで積み重ねてきた記憶と過去が、奇跡的に噛み合っただけで現在に至っていることを述べる。

第3章「ノスタルジーから生まれるユートピア」では、第1節で、様々な理想郷の中からなぜトマス・モアのユートピアを援用したのか、また、自身が画面の中にユートピアを創り出す過程について述べる。第2節では、ユートピアを実現させるために自身が試みている色調について、第3節では、ユートピアを実現させるための構図について述べる。そして第4節で、提出作品を解説する。

第1章 コンビナートを描く

私は現在、コンビナートの夜景を描いている（図 1）。幾何学的な形態が美しく、灯る光の煌めきは宝石のようである。



図 1 伊東春香「宵の風」紙本彩色 53×53cm 2018年 個人蔵

まず、コンビナートについて説明しておこう。コンビナートとは、「技術的に相互に関連する複数の工場、あるいは製造工程のうえで前後関係にある複数の工場が、互いに隣接する立場をとって、有機的連関を保ちながら生産活動を行う生産の様式である。原語はロシア語で〈結合〉の意味である」¹という。日本では戦後の高度経済成長期に作られたものがほとんどだが、一企業でコンビナートを作るのはコスト的に難しく、また多くの企業が参画できるように政府が調整し、複数の企業で一つのコンビナートを形成している。

¹ 下中直人編集『世界大百科事典 10』平凡社 2007年 p669

第1節 モチーフとしてのコンビナート

形が生まれた歴史

コンビナートと聞いて、ポジティブなイメージとネガティブなイメージのどちらを思い浮かべるだろうか。1760年代のイギリスで機械生産²が始まった第一次産業革命から、19世紀後半の第二次産業革命を経て現在にいたる250年ほどの歴史の中で、工業化は肯定的・否定的の両面から評価されてきた。

1760年代から1860年代まで続いた第一次産業革命では、綿工業に代表される軽工業を中心に、蒸気機関と鉄製の機械が発明された。ニューコメンが発明した蒸気機関は、改良を重ね、あらゆる機械の動力となった。また、原材料と製品の輸送を安価で迅速におこなうため、交通面でも蒸気船や蒸気機関車が実用化され、海上交通と陸上交通に新時代をもたらした。チャールズ・ディケンズの小説『ドンビー父子』（1848年）の中に、鉄道の車窓風景に関する次のような記述がある。

牧場の中を過ぎ、森を抜け、畑を通り、干し草の野を分け、白亜の崖を抜け、耕地をよぎり、粘土の壁をかすめ、岩を突き抜け、手をつかめるように見えて、いつも旅人からさっと逃げる近景、旅人の、目の中をゆっくりと動くかに見せて欺く遠景の中を行く³。

鉄道によって高速で移動する人の視点がよく分かる。この小説が書かれた1848年は、車もまだ実用化されていなかった時代であり、スピードに慣れた現在の私たち以上の驚きと感動が、確実にあっただろう。

また秋丸知貴は、論文「セザンヌと蒸気鉄道—一九世紀における近代技術による視覚の変容」の中で、蒸気鉄道による美意識の変化について、以下のように語っている。

異常で脱自然的な蒸気鉄道による視覚の変容は、旧来の自然な知覚の持主には非常に不快である。そうした素朴な心性には、蒸気鉄道の車窓風景は喪失あるいは過剰として忌避される。（中略）これに対し、こうした新奇で躍動的な鉄道乗車視覚は、それに順応する新しい知覚の持主には極めて快美に映

² 工場内での手作業による生産は、15世紀中頃に始まっていた。

³ 片木篤『テクノスケープ—都市基盤の技術とデザイン』鹿島出版社 1995年 p25

る。そうした近代的な心性には、蒸気鉄道の車窓風景は爽快あるいは豊穡として享受される⁴。

秋丸は同論文で、当時の次の文献も引用している。

蒸気鉄道が創造される前は、自然はピクリとも動かず、まるで眠れる森の美女だった（中略）。天空も、不変であるように見えた。蒸気鉄道が、全てに生気を与えた（中略）。天空は揺れる無限となり、自然は動く美となった（バンジャマン・ガスティノウ『鉄道人生』1861年）⁵。

この道は避けよう——鉄道旅行は味気無い
なぜなら、弓からのへ放たれた矢が
唸り音を立てて飛ぶように
線路の上を疾駆するだけだから（アルフレッド・ド・ヴィニー「牧人の家」
1840-1844年）⁶。

鉄道＝テクノロジーの進歩に対して、ポジティブなイメージを持つ人もいれば、ネガティブな意見を持つ人もいたことがわかる。

ジョゼフ・マロード・ウィリアム・ターナーの描いた「雨、蒸気、速度—グレート・ウエスタン鉄道」（図2）には、疾走感溢れる鉄道が描かれている。この時代、芸術家の多くが産業革命に反発していた中で、ターナーは近代を讃美していた⁷。しかし鉄道と周囲の風景が一体化して溶け込んでいる様子は、テクノロジーへの希望と諦めの両者を表現しているようにも感じられる。新しいことが始まろうとしている混沌とした時代に、人々は困惑していたのではないだろうか。

1860年代から1900年頃までの第二次産業革命では、重化学工業が発達し、20世紀に

⁴ 秋丸知貴「セザンヌと蒸気鉄道—一九世紀における近代技術による視覚の変容」『形の文化研究』6 形の文化会 2011年 p33-44

⁵ 秋丸知貴「セザンヌと蒸気鉄道—一九世紀における近代技術による視覚の変容」『形の文化研究』6 形の文化会 2011年 p33-44

⁶ 秋丸知貴「セザンヌと蒸気鉄道—一九世紀における近代技術による視覚の変容」『形の文化研究』6 形の文化会 2011年 p33-44

⁷ ジョン・ウォーカー著 千足伸行訳『ターナー』美術出版社 1991年

入ると動力エネルギーも石炭から石油へと移行した。この頃には、世界各地の工業化も進み、クロード・モネやアルマン・ギヨマンら、印象派の作品にも工場が登場する（図 3、4）。どちらもフランスの風景だが、1900 年代前半には石油が主要エネルギーとなったことで、ソ連で世界初のコンビナートが建設される。



図 2 ジョゼフ・マロード・ウィリアム・ターナー「雨、蒸気、速度ーグレート・ウェスタン鉄道」1844 年 ナショナル・ギャラリー、ロンドン



図 3 クロード・モネ「印象、日の出」1873 年
マルモッタン美術館、パリ



図 4 アルマン・ギヨマン「イブリーの夕暮れ」1873 年
オルセー美術館、パリ

この時代を象徴する芸術として誕生したのが、イタリアの未来派である。1909 年にイタリアの詩人フィリッポ・マリネッティが発表した「未来派宣言」が、その発端となった。未来派は、急速な工業化と都市化、そこでの機械美やスピード感、とくに自動車や飛行機の速度が、時間と空間を縮小していくダイナミズムを賛美し、伝統的な社会や芸術を否定した（図 5、6）。また未来派は、機械化による物理的なスピードだけでなく、世界の機械化のスピード感も敏感に表現し、「ヨーロッパのカフェイン」とも呼ばれた。



図 5 マリネッティの挿絵「機銃掃射をも圧倒するかのように咆哮する自動車は“サモトラケのニケ”よりも美しい」と書かれている。



図 6 未来派の代表作家 ジャコモ・バッラ「鎖に繋がれた犬のダイナミズム」
1912年 オルブライト=ノックス・アートギャラリー

19世紀末に経済力でイギリスをしのぎ、世界の首位となったアメリカでも、1920年代から30年代、デザイン、写真、建築、美術などのジャンルを超えて、機械を明るい未来の象徴として称揚した運動「マシン・エイジ」が盛んになった（図7）。



図 7 マシン・エイジの代表作家 チャールズ・シーラー「アメリカ風景」
1930年 ニューヨーク近代美術館

この時期の未来派とマシン・エイジほど、工業化に未来への可能性を感じ、テクノロジーをポジティブに捉えた時代はないだろう。しかし未来派は、やがてファシズムと結びついて戦争賛美へと傾斜し、マシン・エイジもまた、世界大恐慌から第二次世界大戦の中で衰退していった。

産業革命は大量生産を可能にしたが、そこにも新たな問題が浮上した。大量生産によって安価なものが出回り、粗悪品が増えるようになったことである。イギリスのデザイナーのウィリアム・モリスは、この状況を批判し、中世の手仕事への回帰と、生活と芸術の統一を主張した。彼は自らモリス商会を設立し、装飾された装丁の書籍やインテリア製品などを制作した（図 8）。



図 8 モリス商会の創設 150 周年を記念して発表された同社のコレクション

視覚的な形

この工業化の流れは、日本にもやってくる。京浜地帯の発展を例に、新たに浮上したポジティブな要素とネガティブな要素を、歴史を追って見てみよう。また、歴史を経て生まれた現在のコンビナートの形としての面白さを、景観評論家・岡田昌彰の分析⁸を交えて考えてみる。

京浜の工業地帯は、1913 年に埋め立てが始まり、1939 年までには広範囲にわたって埋め立てが行われている（図 9）。



図 9 「東京湾埋立株式会社事業案内」1939 年（横浜市立図書館 HP）

⁸ 岡田昌彰『テクノスケープ 同化と異化の景観論』鹿島出版社 2003 年

図 9 の左下に見えるピンク色の扇状の島は、海水浴場である。海水浴というモダンな娯楽は、当時の工業地帯にも最新のイメージを付加した。また工場を身近に感じることで、生活を豊かにする有益なものというポジティブな意識も芽生えた。しかし 1943 年、戦争により海水浴場は停止され、工業地帯も人々の生活から遠のいていった。戦後の高度経済成長期には、次々に工場の拡大が進められ、燃料が石炭から石油に変わり、「工場」の生産性を高めるために 1956 年、日本初の「コンビナート」が建設された。同時に、社会問題化した公害によって、工場はさらに市街地から遠ざけられ、人々が工場を見る機会が少なくなっていった。ただこのネガティブなイメージは、その後のテクノロジーの発展でクリーンなものへと変化し、1980 年代頃からは沈静化していった。

1913 年	埋め立てが始まる	
1930 年	海水浴場が作られる	①
1943 年	海水浴場停止	
1960 年～	高度経済成長 公害問題	②
1980 年	川崎マリエン開業	③

図 10 岡田昌彰の分析を参考に筆者作成

岡田は図 10 ①～③のように、景観の変化を、①異化（生活から離れた新鮮なポジティブなイメージ）と同化（場所に溶け込んだポジティブなイメージ）、②排除（公害問題によるネガティブなイメージ）、③異化（視覚的インパクトによるポジティブなイメージ）として捉えている。③のコンビナートのテクノスケープについては、歴史や用途という意味が抜け落ち、形としての魅力が残ったことを指摘している。

そしてこのコンビナートの“形”は、また新たな感覚を生み出した。テクノロジーの産物であるテクノスケープに近未来を感じながら、同時にすでに知っていたかのような錯覚に陥ることである。新宿のビル群（図 11）や高速道路のジャンクション（図 12）のように、私たちにとって身近なものを見たときも同様である。この感覚について、精神科医・香山リカが著書『テクノスタルジア』で言及している。「テクノスタルジア」は香山の造語であり、「未来へのなつかしさ」という意味で使用されている。以下は、その冒頭の文章である。

奇妙ななつかしさが、あふれている。

街中に、モニター中に。

なにもかもが、いつか見たことのあるものばかりだ⁹。



図 11 六本木ヒルズ東京シティビューから見た新宿のビル群（筆者撮影）



図 12 有明ジャンクション（筆者撮影）

そして、次のように続ける。

最先端のテクノロジーにより誕生したこのエリアにあるすべて（中略）私たちにとって生まれて初めて目にするものばかりであるはずだ。しかし、そこ

⁹ 香山リカ『テクノスタルジー 死とメディアの精神医学』青土社 1996年 p7

を歩くとき私たちの心に訪れるのは（中略）「この景色はかつてどこかで何
度となく見たもの」という既視感だ¹⁰。

香山は、最先端の（未来の）テクノロジーを見たときになつかしきを感じるのは、マンガや映画、SFなどのメディアが生み出し、私たちに刷り込まれた「近未来イメージ」によるのではないかとする。テクノロジーが想像させる未来像を、私たちは幾度となく経験してきた。テクノロジーをポジティブに捉えることができる限り、今後も「近未来イメージ」はより新しいものへと変化し続けるだろう。

第2節 「美」の裏にあるもの

ポジティブなイメージとネガティブなイメージを繰り返してきた工業化は、現在では公害問題も終息しつつあり、新たな段階に到っているように見える。前節で述べた岡田の「異化」（③）のように、コンビナートは夜景ツアーなどでも人気があり、ポジティブにそれを捉える動きが現れている。生活圏外に追いやられたコンビナートは、その場所に向かなければ見ることはできないが、むしろその非日常性に人気が集まっている。例えばソーシャルメディア mixi の「工場萌え」¹¹には、次のようなコメントが記されている。

怖くて圧倒されるんだけど何故か心ひかれる。（中略）なにか妙に不安を掻き立てるといふか背中がゾクゾクするような感覚があった。

「怖いものみたさ」的な好奇心が、私のどこかにあるように感じる（中略）。

自然は優しい。コンビナートの場合、よりむき出しで心に刺さってくる存在感を感じます。多分恐怖に通じる感情ですが、その一歩手前のギリギリの線が快感の根源と思ってます¹²。

¹⁰ 香山リカ『テクノスタルジア 死とメディアの精神医学』青土社 1996年 p8

¹¹ 工場が好きなこと。工場愛好家。

¹² http://mixi.jp/view_bbs.pl?comm_id=71417&id=14833813 コメントより引用

ここには、“不安を感じるが好き”という意見が多い。何があるのかわからないわくわく感であり、中を見ることができないように囲われているからこそ気になる。美しさの裏に不安や恐怖があり、それが喻え難い気持ちを生んでいるのではないだろうか。不安や恐怖が、美しさを際立たせるのである。

危険なのになわくわくするという心理は、人間の防衛本能であり、興奮状態になるとアドレナリンが脳内に分泌されるからである。同様に、コンビナートという生活からかけ離れた非日常性に、人々がスリルを感じているのではないだろうか。M.J.アプターの、「未知のものにふれている、新たな疑問を追求している、新しい技術を試していると思うだけで覚醒が高められる」¹³という指摘は、まるでコンビナートを指しているように聞こえる。

岡崎京子の漫画「リバーズ・エッジ」(図 13)¹⁴は、広くゆっくりとよどんだ臭い川が流れる街に住む、高校生の日常を描いた漫画である。軸となっているテーマは、生と死である。主人公のハルナの通学路からは、遠くにコンビナートが見える。河原に転がる白骨化した死体を宝物にしている山田、過食症のモデル吉川こずえ、ドラッグに溺れる彼氏の観音崎、誰の子かわからない子を妊娠し、姉に刺される友人ルミなど、それぞれの人物が表面的にはわからない闇を抱えている。繰り返し使われる「実感がわかない」「現実感がない」「知らない」といった言葉は、この時代を生きる高校生たちの不安な心や、どうにもならない虚しさを表現している。ハルナの心の動きを、「工業製品にかこまれている私達の暮らし、でもそれがどのようにつくられているのか私達は何も知らない」と、工場と重ね合わせて語る場面がある。ここでも、工場が見える場所につくられた住宅街や、団地の裏に潜む工場の闇(裏)の部分を感じさせる。

また美学研究者の松友知香子は、論文「工場萌えの考察-現代技術の美学的諸問題-」¹⁵の中で、工場の「美」とその裏に隠された「醜」について、今道友信の論考をもとに次のように語っている。

ある種の巨大な、直接には見えない背景の不気味さがある。電力消費や排水、労働力の問題等が、「輝き」で覆い隠されているということ、人々は

¹³ M.J.アプター著、山岸俊男監・渋谷由紀訳『デンジャラス・エッジ 「危険」の心理学』講談社 1995年 p142

¹⁴ 岡崎京子「リバーズ・エッジ」雑誌『CUTiE』に連載された漫画、1993-94年

¹⁵ 松友知香子「工場萌えの考察-現代技術の美学的諸問題-」『文明と哲学』日独文化研究所 燈影舎 2008年 p84

どこかで感じている。そのような巨大さを感じるがゆえに、工場萌えの美観は、ある種の畏れないし恐れぬ感情を伴うと、考えられる。

「美」の裏に潜む「醜」は、人に「スリル」感を与え、それが「美」を際立たせることがわかる。



図 13 岡崎京子『リバーズ・エッジ』に出てくる工場と街

第3節 過去-現在-未来

また私の作品には、「海」と「星」が頻繁に登場する。この二つは、学部生の頃から無意識に好んで描いてきたモチーフである。現在、この二つも私の作品の大切な要素となっている。

海

人生はしばしば海に喩えられる。鎌倉時代の僧侶・親鸞¹⁶の教えにも、人生の比喻として「海」が多用されている。親鸞の『教行信証』の冒頭には、「難思の弘誓は難度海を度する大船、無礙の光明は無明の闇を破する恵日なり」¹⁷と記され、「阿弥陀仏の本願は、苦しみの波が次から次へとやってくる海に溺れる私たちを乗せて、必ず極楽浄土に渡す」としている。苦しみの絶えない人生を、「難度海」と海に例えたこの『教行信証』では、

¹⁶ 現在日本において最も多くの信者がいる浄土真宗の開祖。

¹⁷ 親鸞『教行信証』岩波書店 1979年 p23

「海」に言及した箇所が104箇所にもものぼる。ここでの海は、長い人生の絶え間ない時間の流れを示唆している。

図14の自作品では、海を構図のメインとしたが、スケッチの時に見た波の動きの繰り返しに、時間の永遠を感じたことを覚えている。形が変化した次の瞬間には、もうその形は消え、新しい形へと変化する。無限に繰り返される波の動きは、絶えることなくこれからも続くのだと実感した。



図14 伊東春香「うつまぼろし」紙本彩色 181.8×227.3cm 2014年 台東区

“危険”の意味の“risk”の語も、本来イタリア語の“risicare”を語源とし、“断崖の間を航行する”という意味だという¹⁸。アラビア語に由来する“海図のない航海”という意味で使われたという説もある¹⁹。1522年、初の世界一周を果たしたマゼランは、5隻265人でポルトガルを出港し、帰港したのは1隻18人のみだったという。航海は極めて危険なものと知りながら、17世紀半ばまで大航海時代が続いたのは、危険であるからこそ冒険心

¹⁸ 寺澤芳雄『英語語源辞典』研究社 1997年 p1191

¹⁹ 宮崎正勝『海図の世界史-「海上の道」が歴史を変えた』新潮社 2012年 p5

をくすぐられたからかもしれない。そしてその大航海時代には、“risk”が“明日への糧”の意味で使用されるようになったという。名誉や財産を手に入れることができる海に、未来を夢見ていたことが想像できる。

目の前の海の波は、次の瞬間には危険な大波になるかもしれないが、過去に安心感を覚え、ノスタルジーをテーマに制作している私にとって、海のモチーフは、不確かな未来というスリルと刺激も与えてくれる。

星

星もまた、過去と未来を超越したモチーフである。星の動きから個人の運勢を占う占星術は、紀元前のメソポタミアに起源があるとされ、本来は神々の意思を知るために行われていた。その後ギリシア時代になると俗化し、世界に広がって各地で発展を遂げた。日本でも馴染み深い西洋占星術は、空の地図であるホロスコープ（図 15）²⁰によって、星の位置を見る。日々の運勢は、出生の瞬間の星の位置をもとに、10 個の惑星と月がどのように動くかで予想する。



図 15 1980年12月14日14:50、東京都千代田区（E139°45' N35°41'）のホロスコープ
（出典：石井ゆかり・鏡リュウジ『星占いのしくみ』）

²⁰ 石井ゆかり・鏡リュウジ『星占いのしくみ』平凡社 2009年 p19

自作品に星が描かれるのには、幼少期に夢中になっていた『美少女戦士セーラームーン』²¹の影響も大きい。主人公である女子中学生の月野うさぎが、妖魔と闘う使命を受けるところから物語は始まる。紀元前、月の王女だったうさぎは、「ムーンプリズムパワー・メイクアップ!」と唱えてセーラームーンに変身(図 16)し、道具を操って敵に向かう。太陽系惑星をそれぞれ守護星に持つセーラー戦士たちを仲間としているのだが、このセーラー戦士たちの性格や関係性も、占星術によって決まっている。

ここで、仮面ライダーなどの一般的なヒーローと、セーラー戦士の変身の違いに注目したい。一般的なヒーローは、人間が特殊な能力を持ち、肉体的に強化されることが多いが、セーラー戦士はメイクアップをすることで、中学生から大人の女性へと変身する。ここには成長=時の流れが浮かび上がる。またストーリー自体も、紀元前から 30 世紀までの時代が描かれており、星と時の流れの関係が表現されている。変身シーンのキラキラと星や光が舞うファンタジーの要素も、当時の少女たちの憧れだった。



図 16 アニメ『美少女戦士セーラームーン』セーラームーンの変身

²¹ 1992-1997 年、講談社『なかよし』で連載された竹内直子の少女漫画。同時期にテレビアニメも放送された。

図 17、図 18 は星を描いた自作品である。図 17 は、海という都市の発展にも大きな役割を担ってきた身近な大自然が、簡単に形を変え、揺らいでしまう様子を描いた。星が降ってくるというファンタジーの要素を取り入れながら、前節で述べた、不安や恐怖の中の美しさを表現した作品である。図 18 は、よりファンタジーの要素を強めた作品である。

人々の過去-現在-未来を繋ぐ海と星は、自身の作品をユートピアとして創り上げるのに、欠かせないモチーフとなっている。



図 17 伊東春香「夢を見せて」紙本彩色 130.3×194cm 2014年



図 18 伊東春香「夜には涙」絹本彩色 24.2×41cm 2015年 個人蔵

第2章 ノスタルジー

図 19 は、修士課程の修了制作で、初めてコンビナートをモチーフに描いた作品である。タイトルの「アステリズム」とは、「鉱物の中に見える光彩」「星群」という意味で、日本画の岩絵具の鉱物粒子の輝きを存分に生かし、コンビナートの夜景の美しさを星群に見立てて、画面上に表現することを試みた。



図 19 伊東春香「アステリズム」紙本彩色 181.8×227.8cm 2016年 東京藝術大学

私はこのモチーフを見つけた時、ノスタルジーの感情を抱いた。それはなぜかと考え、制作するうちに、理由が明確になってきた。本章では、コンビナートをモチーフに選択することになった経緯と、ノスタルジーを感じる理由が幼少期の記憶にあることを述べる。

第1節 ノスタルジーへ

目の前の景色

私がコンビナートをモチーフとして制作するきっかけとなったのは、修士2年次、修士制作に描くモチーフを探していた時だった。

私は修士の二年間、街のビル群や家、船など、建造物をモチーフとしたものを多く制作していた(図20)。しかし、作品の枚数を重ねて行く中で、それが建造物の表面上の美しさや面白さに惹かれ、「好き」なものを描いているだけになっていることに気がついた。ただその理由は曖昧で、作業的に漫然と仕上がっていく作品に歯がゆさを感じていた。描きたいという気持ちの根底にある理由を探すには、自分が素直に描きたいものをもう一度見直すことが必要だと考え、そう思えるモチーフを探して、各地に取材に出かけた。



図20 伊東春香「幻のノスタルジー」紙本彩色 182×333.3cm 2015年

その中で偶然訪れたのがコンビナートだった。数年前にも小規模な工場を描いたことがあったが、失敗したことがトラウマとなり、あまり良い印象を持っていなかった。しかし、何かヒントがある気がして、再び訪れたのだった。

四日市に降り立ちコンビナートの夜景を目にした瞬間、単純にその美しさにまず驚いた。暗闇に浮かび上がる細かいパイプやダクト、キラキラと瞬くような点灯の光。その規模は非常に大きく、異世界に迷い込んだかと思うほど生活からかけ離れたものを感じられた。



図 21 四日市コンビナートの夜景（筆者撮影）



図 22 街から見えるコンビナート（筆者撮影）

コンビナートに出向く数日前、初めて天の川を見たことも大きかった。その時はちょうどペルセウス座流星群の時期だったため、流れ星が無数に飛び、一時間以上空を見上げたまま興奮が収まらなかった。その夜空の壮大さと感動を、コンビナートを見て思い出したのだった。同時に人工の光が、自然の星を見えなくしている様子に怖さも覚えたが、ここで私は、確かにノスタルジーという感覚に陥った。

コンビナートを見てノスタルジーを感じた私は、その理由を探るため、日を改めてスケッチに出かけた。四日市市内の小さな駅に降り立ち、コンビナートのある海岸に辿り着くまで、建物の中から顔を覗かせる煙突や幾何学的な形（図 22）にも、やはり同様の感情を感じた。

ノスタルジー

ノスタルジーを辞書で引くと、「異郷から故郷を懐かしむこと。過ぎ去った時代を懐かしむこと」とある。本来は、17世紀のスイスの精神科医、ヨハネス・ハウファーによって新たにつくられた概念だった。当時、スイスの傭兵は故郷を離れて長期遠征に出ることが多く、ずっと泣き続ける、心拍が速くなるといった、心理的、身体的症状を訴える者がいた。「故郷へ戻りたいと願うが、二度と目にすることが叶わないかも知れないという恐れを伴う病人の心の痛み」という精神疾患の病名として、ギリシャ語の「帰郷：nostos」と「心の痛み：algos」の合成語として、ハウファーがつくったものだった。ホームシックと同義だったといえる。

以下はロックバンド、フジファブリックの曲「陽炎」²²の歌詞である。

あの街並み 思い出したときに何故だか浮かんだ
英雄気取った 路地裏の僕がぼんやり見えたよ
また そうこうしているうち次から次へと浮かんだ
残像が胸を締め付ける
(中略)
きっと今では無くなったものもたくさんあるだろう
きっとそれでもあの人は変わらず過ごしているだろう

曲は、現在と過去のどちらも描写しているのだが、この歌詞は、現在を歌った部分である。ふと思い出した景色に重なる過去の情景が、メロディーとともに、強いノスタルジーを感じさせる曲である。「残像が胸を締め付ける」のは、ノスタルジー特有の感覚である。人はノスタルジーを感じた時、切なく愛しいといった複雑な感情になる。

実際に想像してみてほしい。1ヶ月前、あなたは何をしていただろうか。10年前、20年前はどうだろう。思い浮かべた過去の記憶、特に20年前の記憶は、先述の「痛み」というより、「甘酸っぱさ」や「ほろ苦さ」を伴ってはいないだろうか。

図 23 は、日本と英国の学生に、「なつかしきということを考えたとき、どのようなことが頭に浮かびますか」と問い、1「全く関係しない」から、8「非常に関係する」までの8段階で答えてもらった、心理学者・楠見孝とヘッパーらの実験結果である²³。上位に

²² 2000年に結成された日本のロックバンド。「陽炎」は2004年リリース。

²³ 日本心理学会監修 楠見孝編『なつかしきの心理学-思い出と感情』誠信書房 2014年 p3-4

は「あこがれ」などのポジティブな感情が並び、「ほろ苦さ」「喪失」という複雑な感情が中程度に並ぶ。人はノスタルジーを感じた時、ネガティブな感情よりも、複雑かつポジティブな心境になることがわかる。



図 23 日本と英国の学生による「なつかしさ・ノスタルジアとの意味の関連性平均評定値」
(出典：日本心理学会監修 楠見孝編『なつかしさの心理学-思い出と感情』)

社会学者・F.デーヴィスも、『ノスタルジアの社会学』で以下のように述べている。

ノスタルジックな感情は、過去の美しさ、楽しさ、喜び、満足、良さ、幸福、愛、等々の思い、要するに、特定の、ないしは存在したいくつかのものを肯定する心情に満たされている。ノスタルジックな感情が、通常、否定的なものと考えられる情操-例えば不幸、挫折感、絶望、憎しみ、恥、悪口に満ちていることは決してないといつてよい²⁴。

ノスタルジーを感じたものには、ポジティブな感情を抱くことがわかる。前述の歌詞でも、最後の「きっとそれでもあの人は変わらず過ごしているだろう」という部分は、前向きな感情になっている。

²⁴ F.デーヴィス著 間場寿一・荻野美穂・細辻恵子訳『ノスタルジアの社会学』世界思想社 1990年

また楠見孝らによれば、記憶システムは三つに分類されるという。自分がいつどこで何を行ったかという、出来事の記憶である「エピソード記憶」。大正・昭和初期の建物といったなつかしいものを、知識として知っている「意味記憶」。過去の経験や知識について知っているという感覚はないが、以前に何度も経験したことが忘れ去られ、無意識レベルで親しみを持つ潜在的記憶としての「知覚表象システム」の三つである²⁵。

私がコンビナートにノスタルジーを感じるのは、「エピソード記憶」と「知覚表象システム」のいずれか、あるいは両者によるもののように思える。

第2節 原風景

コンビナートのスケッチや下図を繰り返し描いている時、3歳まで住んでいた母方の祖父の家を思い出した。祖父は造園土木業を営んでおり、庭にある自分の身長より遥かに高い棚には、びっしりと工具が並んでいた。道を挟んだ向かい側の土地には、トラック、ショベルカーなどの建設機器が何台も並び、鉄柱や木材が保管されていた。祖父の他界後も仕事は叔父に引き継がれ、私が小学生の頃までこの場所は変わらずに残っていた（図24）。



図 24 現在の叔父の仕事道具、資材置き場（筆者撮影）

そこは、幼い頃の私の遊び場だった。同時に、危ないという理由で触ることが許されず、好奇心をくすぐられる場所でもあった。何に使われる道具なのか、それによって何が

²⁵ 日本心理学会監修 楠見孝編『なつかしきの心理学-思い出と感情』誠信書房 2014年 p7-8

作られるのか、いつも想像しながら眺めていたのを覚えている。それはコンビナートにも共通する感覚かもしれない。コンビナートも、それを形成する一つ一つの工場施設は、知らない人に様々なことを想像させる。安全性と合理性はもちろん確保されているが、無数のパイプやダクトは、仕組みを知らない私にとっては、何の機能を担っているのか、恐怖や好奇心を覚える巨大で複雑なシステムだった。



図 25 祖父の家の裏からの景色（筆者撮影）

祖父の家は富士山の麓、静岡県富士宮市にあり、2013年に富士山と共に世界遺産に登録された白糸ノ滝から、徒歩15分ほどの自然豊かな場所である（図25）。その自然の中で、建設機器や材料が置かれた一角は、幼心にも異質なものだった。



図 26 通っていた幼稚園付近の景色（筆者撮影）

両親と名古屋市に引越してからは、住宅街の中の社宅に住み始めたが、その社宅の前には大きな道路、大型スーパー、団地が建っていた（図 26）。箱型の建造物がたくさん並ぶ景色は、田舎とは異質で、見慣れない景色だった。ただ今の私から見れば、街や建物が整頓されて並ぶ様子は、祖父の道具群に似ているようにも見える。いつしかこの景色に慣れ、遊び場だった祖父の庭を忘れていたのかもしれないが、幼い頃の私は、工事現場などを見ると母に「何か懐かしい感じがする」と言っていたらしい。

だから上京したのち、名古屋市以上に大きなビル群が並ぶ東京で、建造物を描きたいと無意識に思ったのかもしれない。

第 3 節 記憶の構造

危機回避能力

人間だけでなく、単細胞生物も同じように記憶し学習することが、粘菌の実験で明らかになっている。モジホコリ（図 27）に、気温 26°C、湿度 90%の好条件と、気温 23°C、湿度 70%の悪条件を交互に与えると、好条件下では餌を探索して前進移動を行うが、悪条件下では移動をやめる。これを周期的に繰り返すと、モジホコリは記憶して次のタイミングを予測するようになるという²⁶。



図 27 モジホコリ科ススホコリ
(出典：『森のふしぎな生きもの 変形菌ずかん』)

²⁶ 手老篤史「単細胞生物の記憶メカニズムの考察～多重リズムの有用性について～」『数理解析研究所講究録 1748 非線形現象の数理解析と実験解析』京都大学数理解析研究所 2011 年 p62

篠原資明も、“脳は中央電話局である”という哲学者・ベルクソンの考えをもとに、似た例をあげている。アメーバが食物に出会うと、偽足を伸ばしてそれを取り込むのと同じように、人間の脳神経も同じような動きをするという。過去を参照しながら予想するからこそ、その動きの選択が有効に行われるのだという²⁷。

単細胞生物のこの例は、記憶が本来、生命を繋ぐための“道具”だったことを感じさせる。複雑になった人間の脳は、ネガティブな心情を危機と捉え、それを回避することで生命を守るようになったのではないだろうか。ノスタルジーを感じるのは、回避と意味変換の結果だったのかもしれない。

私が小学生の頃、祖父の家は建て替えのために取り壊された。祖父は物心つく前に他界していたため、この出来事は私にとって、生まれた時から身近だったものとの初めての別れであり、それまで感じたことのない悲しみがあつた。その喪失感を埋めるために、住んでいた頃の写真を何度も見返したが、その度に悲しくなるだけだった。しかしそれから数年も経つと、悲しみはすでに懐かしいものとなり、当時なぜそれほど悲しかったのか不思議なくらいになっていた。

バタフライエフェクト

「バタフライエフェクト」とは、気象学者エドワード・ローレンツが提唱した説である。「ブラジルで蝶が羽ばたくとテキサスで竜巻が起こるか」という問いから、もしそれが正しければ、微小なものの影響で正確な長期予測が根本的に困難になるという、数値予測の研究から導き出された提言である²⁸。

映画『バタフライ・エフェクト』²⁹は、タイトル通り、この理論を基に製作されたものである。時折、短時間の記憶を喪失してしまうことがあつた少年エヴァンは、治療のため日記を書き始める。時が経ち、当時の日記を読み返すと、自身が過去に戻れる能力を持っていることを知る。初恋の相手ケイリーの人生を救うため、過去をやり直そうと、日記を頼りに何度も子供の頃にワープするが、現在に戻ると別の誰かが不幸になっている。エヴ

²⁷ 篠原資明『ベルクソン-〈あいだ〉の哲学の視点から』岩波新書 2006年 p62

²⁸ E.N.Lorenz 著、杉山勝・杉山智子訳『ローレンツ カオスのエッセンス』共立出版 1997年 p12 p179-182

ラルフ・エイブラハム、ヨシスケ・ウエダ著、稲垣耕作・赤松則男訳『カオスはこうして発見された』共立出版 2002年 p85-88

²⁹ 2004年に公開された、エリック・ブレス、J・マッキー・グラバー監督によるアメリカ映画。日本での公開は2005年。

ァンの些細な選択が、未来（現在）に大きな影響を与えるというストーリーである。



図 28 ローレンツ方程式の解軌道

このような重要な分岐点を経験することは稀だが、例えばどの靴で出かけるかといった小さな選択は、日々いくつも起こる。その小さな選択が、とんでもない現象へと繋がる可能性があるのなら、バタフライエフェクトの理論は、現在が、積み重ねてきた記憶と過去が奇跡的に噛み合っただけで成立していることを教えてくれる。

また、「現在」を後悔して「過去」にワープする間にも、エヴァンの時間は流れ、記憶が蓄積されていく。つまり「現在」は、一度経験した「過去」になり、「過去」を積み重ねていることになる（図 29）。ある分岐点に戻って過去を変え、危機を回避しようとする試みは、ノスタルジーを感じることに似ているように思える。

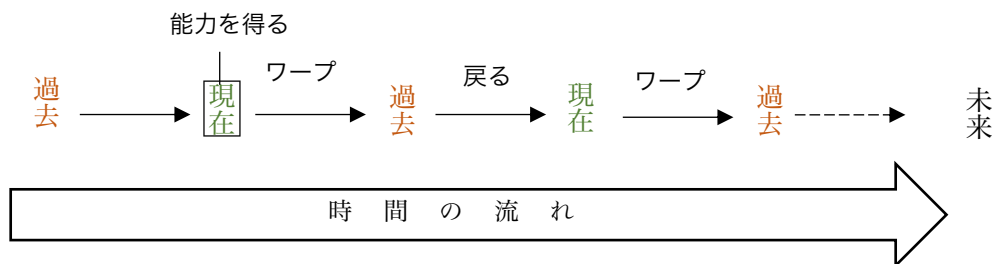


図 29 ワープによる過去・現在の変化（筆者作成）

ノスタルジーを内包する過去は、温もりと安心感を感じさせてくれる（図 30）。過去を改変することは、現実では不可能だからこそ、記憶の層から掘り返されたノスタルジーを、自身だけのユートピア（理想郷）として絵画上に創造するのである。

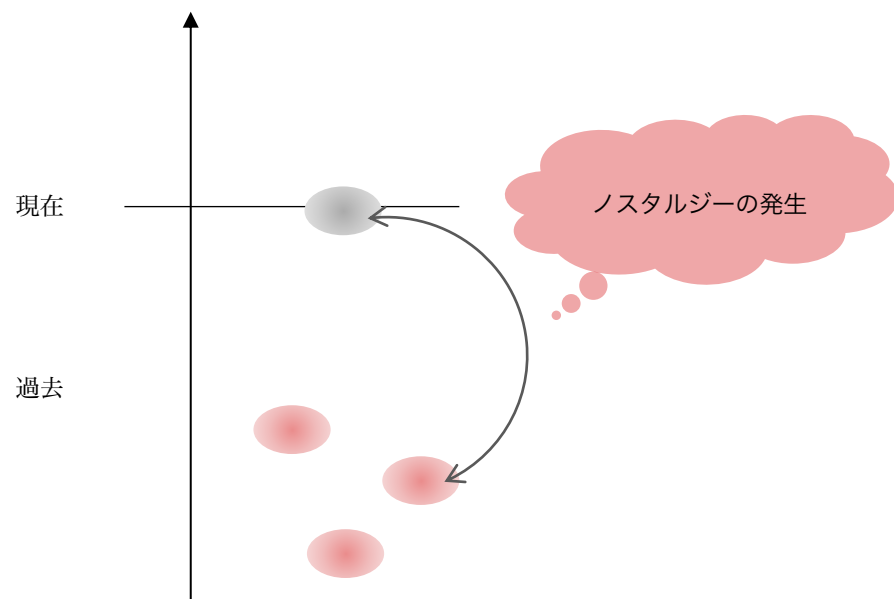


図 30 積み重なる記憶 (筆者作成)

またノスタルジーを感じる瞬間や内容は、人それぞれに異なるが、過去の記憶が、現在の目の前の風景を変えることがある。ジャーナリストの武田徹は、それを次のように言う。

「風景」はそれぞれ人の「気分」や「内面」を反映させた、それぞれの人にとってのものに過ぎない。万人が同じ「風景」を見ているのではないのだ³⁰。

それぞれの心象を投影した個々の風景を共有することはできないが、絵画はノスタルジーという個人的なものを、内側から外へと発信できる媒体としても存在しているのである。

³⁰ 武田徹『暴力的風景論』新潮社 2014年 p10-11

第3章 ノスタルジーから生まれるユートピア

第1節 理想郷を求めて

現実からの逃避

理想郷は、「現在」の状況の否定から生まれる場であり、そこに逃避することで自身を守れる場である。いつの時代にも人の心の中に存在してきた理想郷は、それを描いた絵画から窺うことができる。

図 31 は、浄土信仰における世界観を表した曼荼羅である。平安時代後期に終末が訪れるという末法思想によって、浄土信仰は急速に広がりを見せた。苦の多い現世から阿弥陀が救済してくれる理想郷が、浄土だった。

同時期に西洋でも、『ヨハネの黙示録』³¹に書かれた千年王国が終わって混乱の世が訪れることに、恐怖を覚えた人々がいた。いつ訪れるかわからない最後の審判に備え、天国という理想郷に行くために、日々祈ったのである。図 32 のように、礼拝堂の壁画に、最後の審判が描かれている。



図 31 『阿弥陀浄土曼荼羅』平安時代
奈良国立博物館



図 32 ジョット・ディ・ボンドーネ 『最後の審判』
1304-1305年頃 スクロヴェーニ礼拝堂

³¹ 新約聖書の最後の一書。「再臨したキリストが悪魔を幽閉した千年の間、平和な世（千年王国）が訪れる。その後悪魔が解放され世を混乱させるが、神によって倒され、蘇った死者たちに、キリストが最後の審判を行う」という内容が書かれる。

また、浦島太郎伝説に出てくる竜宮も、理想郷と捉えることができるだろう。現世に戻ると700年の時が経っていたように、異なる時間が流れる場所として描かれている。岸田秀は著書『ものぐさ精神分析』で、竜宮は子宮のメタファーであるとする。母の子宮という楽園から、現世に戻って玉手箱を開けた瞬間、本来の時の流れに組み込まれ、再び帰ることはできない。なぜ乙姫に言われた通り竜宮に留まらなかったのか、という浦島太郎の嘆きは、何の不安もなく過ごしていた子宮内の生活を、なぜ幼い日々に残してきてしまったのかという我々の嘆きである³²、と岸田は言う。

理想郷として有名な「桃源郷」³³も、同様である。小舟に乗った漁師が、迷い込んだ洞窟の先に見つけたのどかな村（図33）が桃源郷だが、この洞窟を通る行為も、胎内回帰と考えることができる。桃源郷は、人々が少しも世の変遷を知らなかったという、外界から遮断された場所であり、帰郷した後は二度と行くことが叶わなかった場所である。



図33 山本梅逸「青緑桃源図」1846年（出典：『桃源万歳！-東アジア理想郷の系譜』岡崎市美術館 2011年）

ユートピアを創造する

それらとは異なる視点で書かれた理想郷が、本論文のサブタイトルにも使った「ユートピア」である。1516年にトマス・モア³⁴が書いた『ユートピア』³⁵に出てくる、理想的な国家の島である（図34）。ギリシア語 ou（無）と topos（場所）を組み合わせた彼の造語で、「どこにもない場所」という意味を持つ。つまり、どこにもない良い場所という言葉である。

³² 岸田秀『ものぐさ精神分析』青土社 1978年 p196-198

³³ 桃源郷：陶淵明（365-427年）が書いた『桃花源記』の中に出てくる理想郷。

³⁴ トマス・モア（1478-1535年）：イングランドの法律家、思想家。

³⁵ 原文タイトル『De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia』



図 34 ユートピアの地図（出典：トマス・モア著、平井正穂訳『ユートピア』岩波文庫 1957年）

現代では、「理想郷」の総称として使われるが、本来の意味は異なる。パラレルワールドのような理想郷が多い中で、「ユートピア」の場合は、イギリスにいるモアに現地の様子を伝えるという形式で書かれている。そして、現実からの逃避ではなく、理想の国家を作るという積極的な未来への希望として書かれている。実際、『ユートピア』の末尾には、「ユートピアの社会には、われわれの諸都市においてもそうあることを期待したいというよりも、正しくいうならば、希望したいようなものがたくさんあるということである」³⁶と、未来志向が明確に示されている。

理想郷が、「今」と「此処」への否定から生まれる場所であるならば、時間としては「過去」か「未来」、空間としては「遠い」か「近い」のいずれかしかない。図 35 は、ここまで例示してきた理想郷を、時間と空間の座標軸上に配置したものである。時間軸の「過去」には、牧歌的で自然的な世界、「未来」には、機械的で人工的な世界の理想郷が位置する。空間軸の「近い」には、入口が距離的に身近な所にあるもの、「遠い」は、何かを成し遂げなければたどり着けない距離にあるものとした。

³⁶ トマス・モア著、沢田昭夫訳『ユートピア』中央公論社 1978年 p212

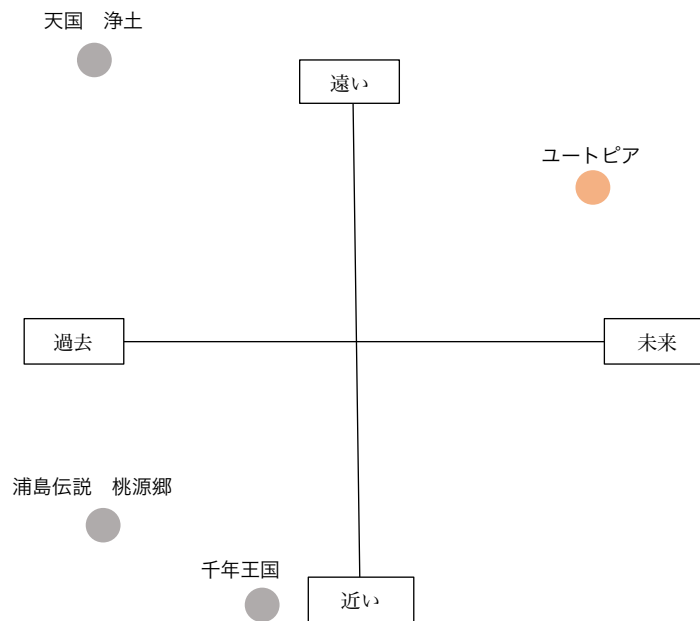


図 35 空間と時間における理想郷の位置関係 (筆者作成)

伊藤直哉は論文「桃源郷とユートピア」で、先祖が秦の時代に乱を逃れて桃源郷を作ったという村人の話から、「地上にユートピアを作ろうとする熱意が大きな災害を招く(中略)ユートピアの崩壊後に姿を現わすもの-それが桃源郷である」³⁷とする。科学やテクノロジーが発達し、あらゆるものが多様化した現代では、「此処ではないどこか」のために、過去にも未来にも時空を駆け回り、様々な場所に理想郷を創造することができるようになった。私の作品は、過去の記憶から想起された世界だが、描いているのはそこから何かを作り上げるためのコンビナートである。「ユートピア」のように、今一度、未来への希望を込めた理想郷があっても良いのではないかと考え、論文のサブタイトルに用いた。異世界ではなく、今あるものと現世界を描いている点でも、ユートピアという言葉が最適なのではないかと考えた。

廃墟

私は、廃墟は描かないのかと聞かれることが度々ある。日本の廃墟で最も有名なのは、

³⁷ 伊藤直哉「桃源郷とユートピア」『櫻美林大学 中国文学論叢』27 櫻美林大学文学部中文科
2002年 p16-17

長崎県の軍艦島（正式名称は端島）だろう。明治時代から海底炭鉱として栄えたが、1974年の閉山で、現在は島全体が廃墟となっている。軍艦島は、崩れている影響もあるのだろうが、建物全体に大きさ、形、向きの規則性がなく、時代の推移や人口増加で乱雑に作られてきた様子が見て取れる。廃墟は確かにノスタルジーを感じさせるが、なぜか本画にしたことはない。論考を進める間に、廃墟を描かない理由を考えてみたところ、人工物が自然物になったものだからと考えるに至った。廃墟は過去であり、未来という要素が全くないため、私が求める「ユートピア」の時間軸からは外れてしまう。



図 36 伊東春香 軍艦島の素描 2014年 個人蔵

第2節 グレーの世界

私はグレーを好んで使用する。一般的にグレーは、白と黒の中間色であるため、是か非か、善か悪かなどの中間の比喩としても使用され、曖昧な色として認識されている。

多く人はグレーを見た時に、「荒廃、平凡、消極、悲哀」といった静的なイメージを持ち、黒に近づくほど重厚で陰気なイメージ、白に近づくほど陽気なイメージが付加されるようだ³⁸。無彩色（モノクローム）のため、憂鬱や平凡といった意味で使われることが多く、実際に気分が落ち込んでいるときの目はコントラストが鈍くなり、グレーがかった世界に見えるという。

³⁸ 西田虎一『色彩心理学』造形社 1981年 p77-82

また、白と黒を混ぜてできる無彩色のグレー以外に、図 37、38 の自作品のように色味を含んだものでも、彩度を落とすとグレーとして認識されるため、色幅は非常に広いといえる（図 39）。



図 37 伊東春香「泡のような夢」紙本彩色 24.2×33.3cm 2018年 個人蔵



図 38 伊東春香「名もなきユートピア」紙本彩色 162×227.3cm 2018年

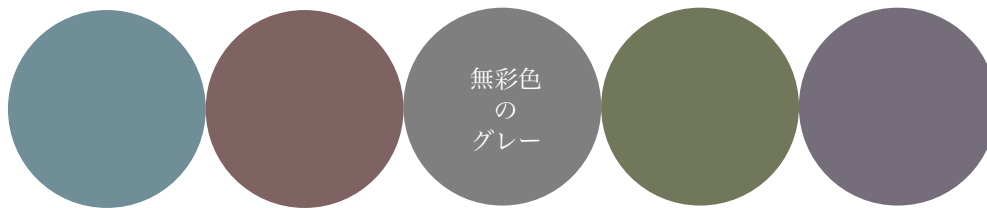


図 39 様々な色味のグレー

グレーを寒色や明度の低い色と合わせると、スマートなイメージや落ち着いたイメージを与え、暖色や明度の高い色と合わせると、可愛いイメージや優しいイメージを与える。合わせる色や混ぜる色によって、エレガントにもポップにも表現できる色と言える（図 40）。

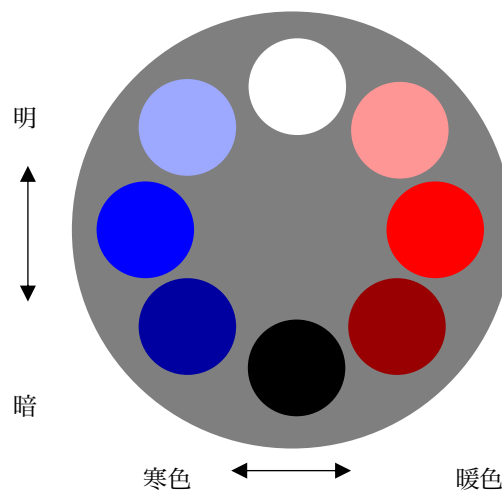


図 40 色相、明度によるグレーの見え方の違い

ソフトフォーカスされる記憶

記憶の層に閉じ込められ、積み重なった景色は、時が経つにつれてクリアなものではなくなり、鮮明さを失う（図 41）。この曖昧さを表現しようとしたことが、グレーの色の選択に繋がった。

図 42 は、実際に写真にソフトフォーカスの加工を何度も重ねたものである。曖昧にして行くことで、明暗の境がソフトになり、全体がグレーに近づくことがわかる。

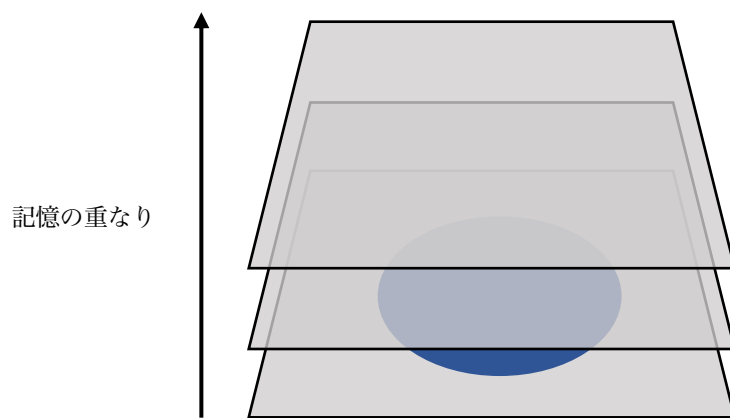


図 41 ソフトフォーカスされる記憶

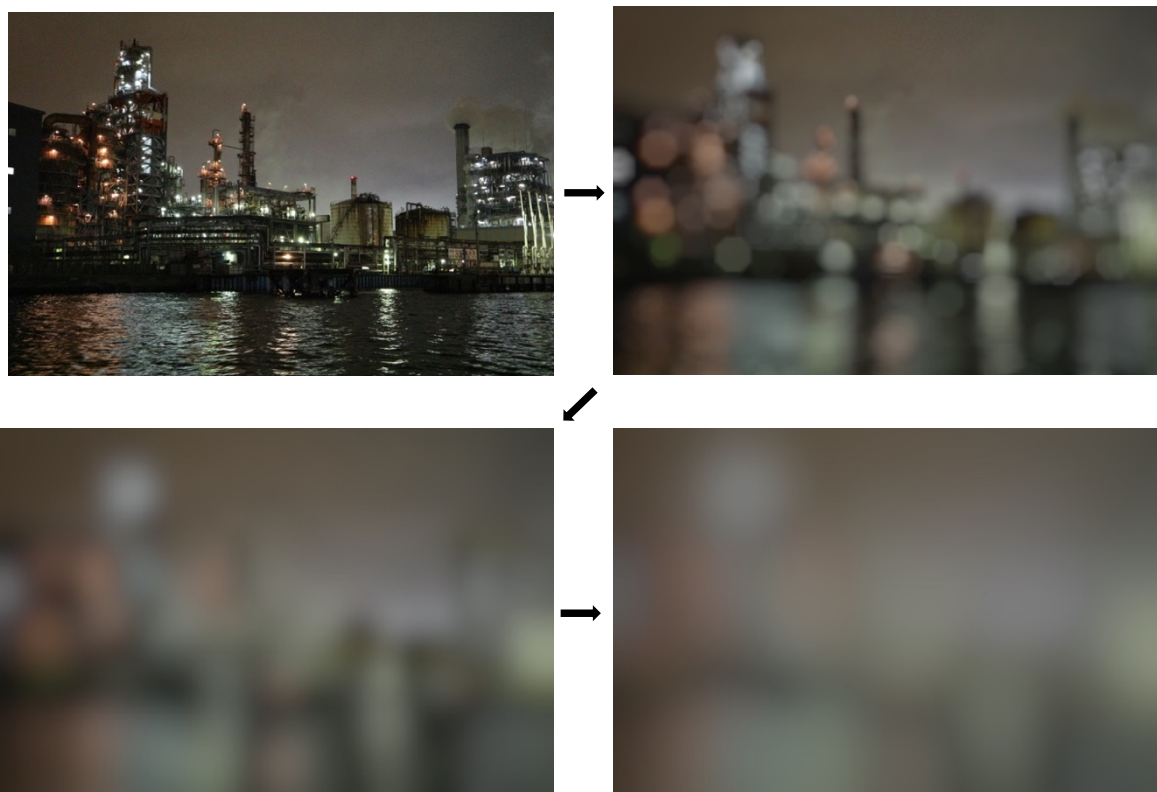


図 42 ソフトフォーカスの加工を重ねた変化 (筆者作成)

曖昧化して描く様子を、自作品の下図と本画で比較してみると (図 43)、まず制作工程の最初の段階である下図では、全てを一様に線で描き、クリアな状態にしておく。しかし本画では、その線が消え、光と影が織りなす形だけを追って描いている。

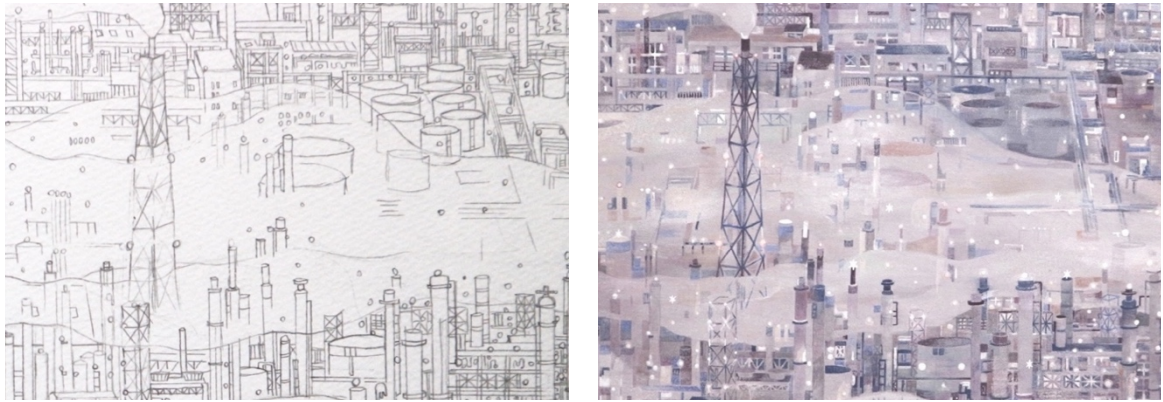


図 43 左：下図 右：本画

太陽の不在

グレーの世界を選んでいる理由として、当然ながら夜を描いていることも挙げられる。コンビナートを初めて見たのも夜だったが、今では夜は必要なもの以外を隠し、安心感を与えてくれるものとして考えている。フランスの諺の「La nuit tous les chats sont gris.」（夜、猫はみんなグレーだ）は、どんな猫も見分けがつかないほど、夜は人の目を見えづらくさせるという意味である。自身のユートピアに必要なものを闇の中に隠し、見たいものにだけ光を当てることができるという点で、夜は都合が良い。危険を感じた時、思わず目を閉じるのと同様に、見ないことで安心感を得ることができる。

また、人工の光で星が見えなくなる様子は、コンビナートの背後に潜むものを感じさせることもできる。

第3節 風景のミニチュア化

俯瞰する

今では飛行機や人工衛星によって、鳥より高度な位置から地上を見る視点が可能になった。高い場所から街やコンビナートを見下ろした時、全ての仕組みを知ることは不可能だという気が遠のくような感覚があるが、それは祖父の道具を見たときのことを思い出させ

る。何に使用されるのか、そこから何が出来上がるのか、好奇心に満ちていた頃を思い出す。

幼少期に遊んでいた玩具を思い返してみても、小さく細かいものが集まったものが好きだった。ポーリーポケット（図 44）は、直径 10cm ほどのコンパクト型の玩具で、開けると中が部屋や公園になっている。これをいくつも並べて一つの街のようにして、付属の 1~2cm の人形を動かして遊んでいると、街を上から眺めて探検しているような感覚になった。



図 44 ポーリーポケット（出典：『Polly Pocket Dreamy Book』宝島社 2015 年）

コンビナートも街も、高いところから見ていると、ふとこれが本物なのか、リアルに存在しているものなのかという感覚に陥ることがある。膨大に増え続けるビルも、その材料やパーツを作る工場も、本当に人が作ったものなのかと不安になる。

「俯瞰する」ことは、「離れた場所から冷静に見る」という意味も持ち合わせている。そうした視点のミニチュア化された風景を、画面の中に収めていくことで、玩具のように自分だけの絶対的なユートピアを創り上げることができる。

図 45 は、現実の風景をミニチュアのように撮影する写真家、本城直季の作品である。リアルなのに、どこかバーチャルな雰囲気醸し出している。インタビュー記事³⁹で、彼はミニチュアのように撮り始めた理由を、街を見て嘘っぽく感じたからだと話している。彼がカメラのレンズ越しに行なっている行為は、私の作業と似ているように思える。



図 45 本城直季「四日市第1コンビナート」(出典:本城直季『Shinkirou』表紙)

また「洛中洛外図屏風」(図 46)は、京都の街並みを描いたものである。この角度から見下ろす街並みは、本来なら図 47 のように、全ての角度が90度ではなくなり、線の延長上に消失点が生まれるはずだが、ここでは、図 48 のように建物は正面そのままの形で描かれ、線が全て平行になっている。斜投象図で描くと、遠くの建物も手前と同じ大きさで描かれるため、各名所を一様に際立たせる効果があると考えられる。また画面と並行な線が連なることで、安定感を与えている。

³⁹ 「speak low 本城直季のジオラマ・マジック「街って嘘っぽくと時々思う」」芸術新潮 57 新潮社
2006年 p114-119



図 46 岩佐又兵衛「洛中洛外図屏風 舟木本」162.7×342.4cm 1614-1616年 東京国立博物館

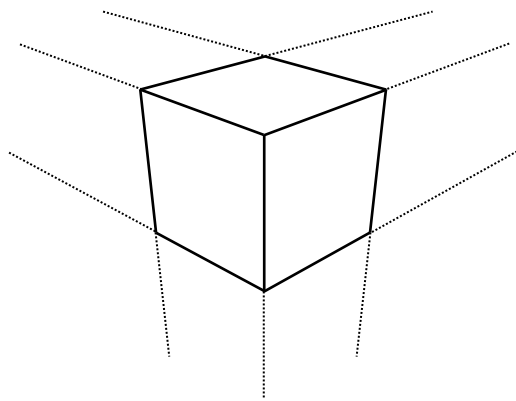


図 47 透視図

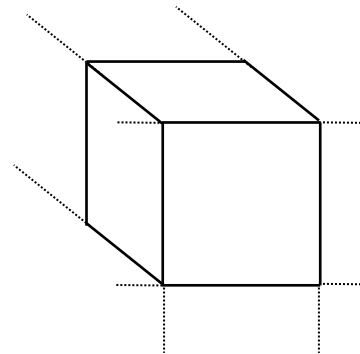


図 48 斜投影図

図 49、50 は、自作品での構図の傾きを辿ってみたものである。図 49 では、横平行の線は一定の角度を保ち、奥行きを表現する垂直の線は透視図法を使用し、左右で角度に差をつけている。このように描くと、遠近感はほぼ実際に見た通りになり、画面の奥行きで、対象物の大きさを表現することができる。

一方の図 50 では、全ての線を水平と垂直にして描いている。これはバーチャルだが、画面上でリズムを生み出す効果が得られる。コンビナートの実態より先に、密集の様子が

まず目に入るようになる。このように非現実感を高めて、リアルではない部分を作ること
で、単純な美しさだけでなく、前述の「美しさの裏にあるもの」を表現できると考える。



図 49



図 50

主役の不在

ほんの些細な出来事が積み重なって、現在の私が存在し、その記憶にも主役が無いように、私が描く作品でも、主役を曖昧にしたいと考えている。コンビナートという、一つでも停止すると機能しなくなるモチーフを描いているのも、このことにつながっているかもしれない。

俯瞰構図には、細々とした様子を強調する効果があり、主役が目立たなくなる。これは立体作品でも同様で、たとえば Pip & Pop⁴⁰の作品は、俯瞰して見る高さに展示されている。細部を見ても、隅から隅まで細かな部分が連続し、主役がないように見える点が興味深い。



図 51 Pip&Pop 作品（上）「The Other Side of the Sky」約 400×500cm 2008 年、（下二点）「Bing Bong Big Bang」約 1100×400cm 2011 年（出典：Pip&Pop 『I Love that Love what I Love』2011 年）

⁴⁰ Pip&Pop：ニコル・アンドリヤヴィチとタニヤ・シュルツによるオーストラリアのアートユニット。砂糖、顔料、人形等を使用して制作する。現在はタニヤ・シュルツ一人で活動。

桃源郷をテーマにシリーズを描く鴻崎正武の「TOUGEN」（図 52）、堀文子「ユートピア」（図 53）、前節で述べた作品（図 31～33）など、理想郷をテーマにした作品は、いずれも主役がないような全体像で描かれ、満たされた雰囲気醸し出している。



図 52 鴻崎正武「TOUGEN」182×266.7cm 2005年



図 53 堀文子「ユートピア」50×60cm 2001年

自作品でも図 54 のように、同じトーンバランスで画面全体を等価的に描いている方が、そうではない図 55 よりも理想郷のイメージに近付くことができる。



図 54 伊東春香「夜への導き」紙本彩色 45.5×60.6cm 2018年 個人蔵



図 55 伊東春香「時の海」紙本彩色 24.2×33.3cm 2016年 個人蔵

第 4 節 提出作品解說



图 56 伊東春香「satellite」紙本彩色 250×540cm 2018 年

構成

前節までに述べたように、自分だけのユートピアを創造するために、あらゆる表現方法を模索してきた。ノスタルジーから生まれるユートピアを創造するという試みは、個人的なものであり、他者から見れば曖昧なものである。それゆえに、リアルな世界を描きつつも、リアルな要素を削ることが、ユートピアとしての魅力を高められることがわかった。そのため提出作品は、これまでの作品より、前節で述べた「嘘っぽさ」を敢えて作ることにした。

構図で参考にしたのは、「洛中洛外図屏風」(舟木本)(図 46)である。パースをつけず、横線は画面と平行に、縦線は同じ角度を保ってバーチャルな視点で描いた。この描き方の場合、スケッチ等の取材によるリアルな見え方を一旦自身の中に取り込み、形を作り直す必要がある。それがノスタルジーを感じる時の、記憶の中に閉じ込められた物を思い出す仕組みと、リンクさせることができると考えたからである。多視点を組み合わせて描くことも、記憶の仕組みと同様、入り組んだ構造を描くことができ、同時に、遠近感をなくすことで、主役のない様なものとして見せることが可能となった。

「洛中洛外図屏風」(舟木本)は、東寺の五重塔から見た景色を元に描いたともされるが、大部分が想像だろう。実際にそのようには見ることができない景色の中の雲は、俯瞰の視点を際立たせ、作品に不要な部分や辻褃の合わない部分を隠し、装飾性とリズムを生む要素にもなっている。自作品中のコンビナートの煙⁴¹は、その雲の役割を担っているが、本作では、過去作(図 57)よりも煙のコントラストを強め、雲にも煙にも見えるように意識した。洛中洛外図屏風と同様に、隙間に見えるコンビナートをより際立たせ、ユートピアを覗き込んでいるかのように見せる効果とした。季節や時間を表わしにくいコンビナートを描いているため、煙で時間の流れを表現した。また煙は、少しの風や湿度や気温の違いで、すぐに形を変えてしまう。この儚さが、バタフライエフェクトで述べた偶然の積み重ねという点で、大きな意味を持つと考えた。

また本作では、これまでの自作品と同様に、海を配置した。海は、ユートピアという「島」と、ノスタルジーの内的孤立という、両要素の示唆として利用した。海の暗い色もまた、リズムを生み出す。また本作でも、コンビナートの光の輝きを星に見立てるように描いた。前述のように、海と星は、過去—現在—未来を繋ぐモチーフと考えている。

本作は、これまでの自作品の中で最大のサイズである。コンビナートを目の前にした時の、大きさというエネルギーに飲み込まれそうなその存在感と、俯瞰による浮遊感を表現

⁴¹ ここでは煙としたが、実際には水蒸気であり、有害物質は入っていないとされる。

したいと思ったからである。



(部分)

図 57 伊東春香「星間飛行」紙本彩色 80.3×116.7cm 2018年

ここでは四日市、川崎、水島といった様々な取材場所を組み合わせ描いており、コンビナートの仕組みに詳しい人が見たら、辻褄が合わないことに気が付くだろう。しかし、危ないという理由で触ることが許されないからこそ、好奇心をくすぐられた、記憶の中の祖父の道具と、敢えて作り出した嘘っぽさが繋がった、自分だけのユートピアになったと感じている。

表現

第3章第2節で、記憶の重なりについて述べたが、それとリンクするように、絵画表現の中にもレイヤーを持たせている。以下にその制作過程を記す(図58)。

まず線で描いた下図を、ベースの色を塗った画面上に転写する(①)。線を残すようにして、光と影で生まれる明色と暗色を、盛り上げの技法で描いていく(②)。全面を盛り上げた後、粗い方解末を塗る(③)。水干絵具を全面に掛け、霧がかった画面にする

(④)。紙やすりや湯を使用し、②の絵具を表面に出すようにして、③の方解末と④の水干絵具を洗い取る(⑤)。取る作業と細部を描く作業を繰り返し、仕上げる(⑥)。

日本画は層状に描いていくことが基本と言われるが、私の場合はそれをより意識的に行っている。初めの鮮明な線は次第に曖昧になり、再びクリアになる。層状に積み重なった画面を洗い、下の色を出すことは、曖昧化していた記憶が、ノスタルジーとして掘り返される作業に似ている。



图 58 「satellite」の制作過程（部分）

方解末を途中に入れるのは、水干絵具を滑らかに塗る下地としての効果と、洗い出すときに不規則に方解末が取れるため、上に重ねていくのとは違う煌めきを得ることができるからである。後者は、夜景を描く時のキラキラとした輝きを、岩絵具の物質的な画面に与えてくれる。

終章

思い返してみれば、絵画を学び始めてから、悩み、苦しいことが多くあった。上手く描かなければという不安に駆られ、上手く描けない自分に苛立ちを感じることもあった。しかしその中でも、制作中には必ず心地良いと感じられる瞬間があり、仕上がった作品には愛着が生まれた。それまで、その心地良さだけで絵画制作を続けてきた私にとって、ノスタルジーの感情への気付きは、霧が晴れるような思いだった。そしてそのノスタルジーと、制作での心地良い感覚との結びつきについて、「ノスタルジーから生まれるユートピア」として制作と論考を進めてきた。

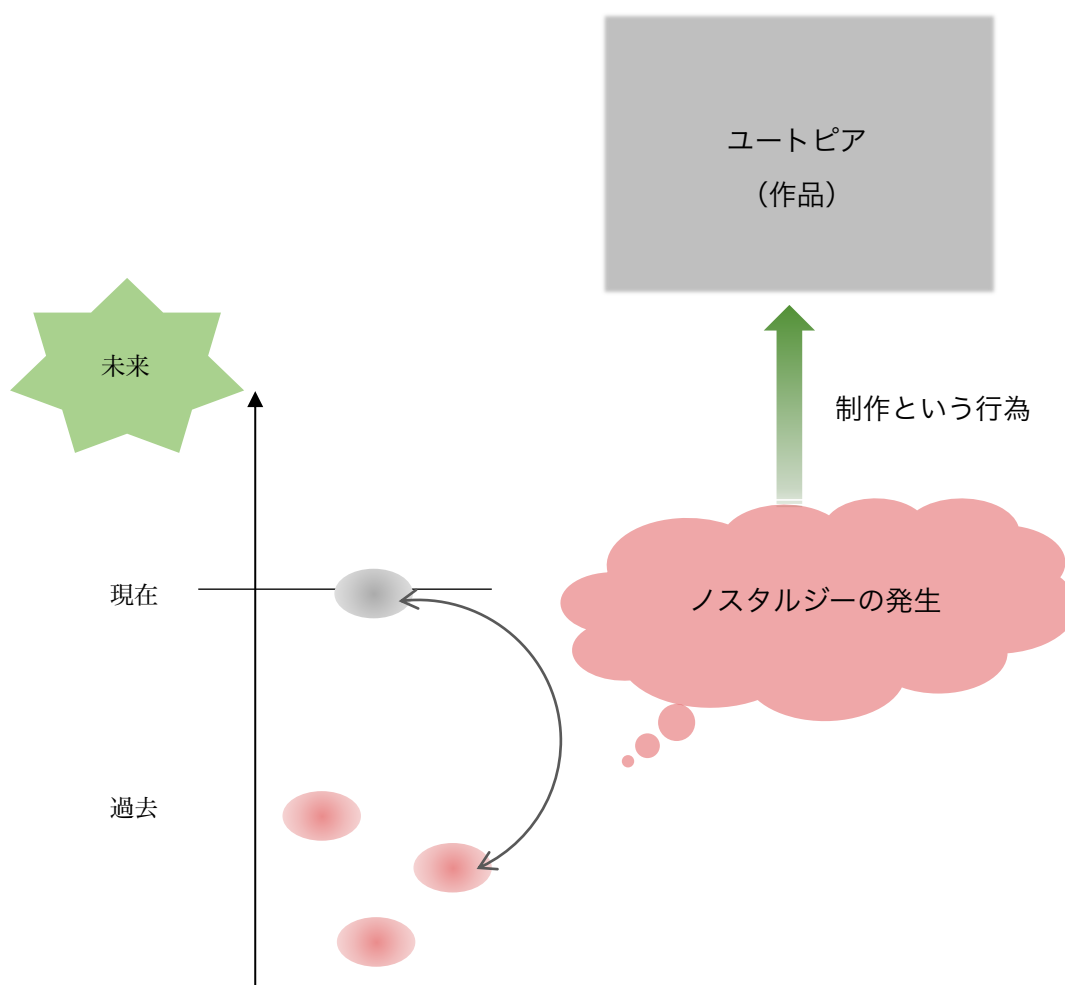


図 59 ノスタルジーからの作品化 (筆者作成)

図 59 は、ノスタルジーから作品が生まれる過程を、図式化したものである。この仕組みを明快に出来たこと、そしてこれまでノスタルジーを描く際に無意識に行っていた、未来の要素を取り入れて初めてユートピアが完成することに気付いたことも、大きな成果だった。しかし同時に一方で、表現を確実にしようとするあまり、作品の中に偶然性がなくなり、全てが予定調和的になってしまっていることにも気が付いた。記憶は積み重なっていると述べたが、その層の一つ一つはきわめて複雑である。その点で、制作過程の流れの中に、未来への希望とスリルの要素を入れるべきだという課題が見えてきた。

論文中で、「コンビナートも街もこれが本当にリアルなのかという感覚に陥ることがある」(p38)と述べたが、この感覚を抱いた時、岡崎京子の『リバーズ・エッジ』(p12)を思い出した。2018年を生きる私が、1992年を生きた人々と、同じ気持ちを感じていたのである。おそらく、コンビナートが作られ始めた時代や、何百年前の人々も、同様に不安を抱きながら、此処ではないどこかにユートピアを求めて生きていたのだろう。各自が抱いたユートピアは、現実や身近なもの、幻想や空想など様々だったはずだが、私が見つけたユートピアは、ノスタルジーという過去を作品にすることであった。このことに気付いてから、かつて制作をする中で感じていた悩みや苦しみから、解放された気がする。制作行為自体が、ユートピアになっているということかもしれない。

今後も作家生活と模索は続くが、一つでも機能が停止すれば成り立たないコンビナートと、日々の小さな記憶の積み重ねは、本論考を通して、作品と真摯に向き合うことの大切さを教えてくれたように思う。

参考文献一覧

- ・ E.N.Lorenz 著、杉山勝・杉山智子訳『ローレンツ カオスのエッセンス』共立出版 1997年
- ・ F.デーヴィス著、間場寿一・荻野美穂・細辻恵子訳『ノスタルジーの社会学』世界思想社 1990年
- ・ J.G.バラード著、増田まもる訳『ミレニアム・ピープル』東京創元社 2018年
- ・ M.J.アプター著、山岸俊男監・渋谷由紀訳『デンジャラス・エッジ 「危険」の心理学』講談社 1995年
- ・ Pip&Pop『I Love that Love what I Love』フォイル 2011年
- ・ 秋丸知貴「セザンヌと蒸気鉄道—一九世紀における近代技術による視覚の変容」『形の文化研究』6 形の文化会 2011年
- ・ 秋丸知貴『ポール・セザンヌと蒸気鉄道—近代技術による視覚の変容』晃洋書房 2013年
- ・ 朝日新聞出版『印象派への招待』朝日新聞出版 2018年
- ・ アンディ・アンドルーズ著、弓場隆訳『バタフライ・エフェクト 世界を変える力』デイスカヴァー・トゥエンティワン 2011年
- ・ 井口正俊・岩尾龍太郎『異世界・ユートピア・物語』九州大学出版会 2001年
- ・ 石井哲・大山顕『工場萌え』東京書籍 2007年
- ・ 石弘之・安田喜憲・湯浅赳男『環境と文明の世界史』洋泉社 2001年
- ・ 伊藤直哉「桃源郷とユートピア」『櫻美林大學 中國文學論叢』27 櫻美林大學文學部 中文科 2002年
- ・ 巖谷國士『ヨーロッパ100の庭園』平凡社 1998年
- ・ インゴ・F・ヴァルター著、Maiko Masujima・Rituko Hiraishi 訳『印象派絵画：1860-1920』TASCHEN 2010年
- ・ 浮田典良『空からみた産業景観』大明堂 1976年
- ・ 大井万紀人『宇宙と地球の自然史』勁草書房 2012年
- ・ 岡崎京子『リバーズ・エッジ（オリジナル復刻版）』宝島社 2015年
- ・ 岡田昌彰『テクノスケープ 同化と異化の景観論』鹿島出版社 2003年
- ・ 岡田昌彰『日本の砦都 石灰石が生んだ産業景観』創元社 2017年
- ・ 小野俊夫『カオス論研究』近代文藝社 2013年
- ・ 五十殿利治「昭和モダニズムと工場萌え」『文藝春秋』86 2008年
- ・ 片木篤『テクノスケープ—都市基盤の技術とデザイン』鹿島出版社 1995年
- ・ 香山リカ『テクノスタルジー 死とメディアの精神医学』青土社 1996年
- ・ 川端香男里『ユートピアの幻想』講談社 1993年
- ・ 岸田秀『ものぐさ精神分析』青土社 1978年
- ・ 菊川雅子「チャールズ・シーラー —マシーン・エイジのクラフツマン・モダニスト—」『同志社アメリカ研究』30 同志社大学アメリカ研究所 1994年
- ・ 木村至聖『産業遺産の記憶と表象—「軍艦島」をめぐるポリティクス』京都大学学術出版社 2014年

- ・ グレゴリー・クレイズ著、巽孝之・小畑拓也訳『ユートピアの歴史』東洋書林 2013年
- ・ 小島道裕『洛中洛外図屏風 つくられたく京都>を読み解く』吉川弘文館 2016年
- ・ 重森三玲『枯山水』中央公論新社 2008年
- ・ ジョン・ウォーカー著、千足伸行訳『ターナー』美術出版社 1991年
- ・ 篠原資明『ベルクソン-〈あいだ〉の哲学の視点から』岩波新書 2006年
- ・ 下中直人編集『世界大百科事典 10』平凡社 2007年
- ・ 親鸞『教行信証』岩波書店 1979年
- ・ 杉田英明『桃源郷とユートピア』平凡社 1989年
- ・ 杉本章吾『岡崎京子論 少女マンガ・都市・メディア』新曜社 2012年
- ・ 武田徹『暴力的風景論』新潮社 2014年
- ・ 田之倉稔『イタリアのアヴァンギャルド-未来派からピラネッロへ』白水社 1981年
- ・ チャールズ・ディケンズ著、田辺洋子訳『ドンビー父子』こびあん書房 2000年
- ・ 寺澤芳雄『英語語源辞典』研究社 1997年
- ・ 手老篤史「単細胞生物の記憶メカニズムの考察〜多重リズムの有用性について〜」
『数理解析研究所講究録 1748 非線形現象の数理解析と実験解析』京都大学数理解析
研究所 2011年
- ・ 『都市問題』106 後藤・安田記念東京都市研究所 2015年
- ・ 『桃源万歳! -東アジア理想郷の系譜』岡崎市美術博物館 2011年
- ・ 石井哲「factory」『ドボク・サミット』武蔵野美術大学出版局 2009年
- ・ トマス・モア著、沢田昭夫訳『ユートピア』中央公論社 1978年
- ・ 永井俊哉『浦島伝説の謎を解く』Kindle版 amazon.com 2017年
- ・ 中村昇『ベルクソン=時間と空間の哲学』講談社 2014年
- ・ 中村良夫『風景学入門』中央公論社 1982年
- ・ 『奈良国立博物館の名宝-一世紀の軌跡-』奈良国立博物館 1997年
- ・ 西田虎一『色彩心理学』造形社 1981年
- ・ 日本心理学会監修、楠見孝編『なつかしさの心理学-思い出と感情』誠信書房 2014年
- ・ 野口雄一郎『日本のコンビナート』御茶の水書房 1998年
- ・ ポール・クーデール著、有田忠郎・菅原孝雄訳『占星術』 1973年
- ・ 本城直季『Shinkirou』リトルモア 2013年
- ・ 本城直季「speak low 本城直季のジオラマ・マジック「街って嘘っぽいと時々思う」
『芸術新潮』57 新潮社 2006年
- ・ 松友知香子「工場萌えの考察-現代技術の美学的諸問題-」『文明と哲学』日独文化研究
所 燈影舎 2008年
- ・ 宮崎正勝『海からの世界史』角川学芸出版 2005年
- ・ 宮崎正勝『海図の世界史-「海上の道」が歴史を変えた』新潮社 2012年
- ・ 茂木健一郎『生命と偶有性』新潮社 2010年
- ・ 山本謙治「中国絵画と大和絵における俯瞰法の研究-その考察法と問題点をめぐって
-」『文化史學』41 文化史学会 1985年
- ・ 『ユートピアを探しに 空想力の彼方へ』新潟県立万代島美術館 2005年
- ・ ラルフ・エイブラハム、ヨシスケ・ウエダ著、稲垣耕作・赤松則男訳『カオスはこうし
て発見された』共立出版 2002年

図版出典一覧

- 図2 ジョン・ウォーカー著、千足伸行訳『ターナー』美術出版社 1991年
- 図3 インゴ・F・ヴァルター著、Maiko Masujima・Rituko Hiraishi訳『印象派絵画：1860-1920』TASCHEN 2010年
- 図4 インゴ・F・ヴァルター著、Maiko Masujima・Rituko Hiraishi訳『印象派絵画：1860-1920』TASCHEN 2010年
- 図5 P+D MAGAZINE HP (<https://pdmagazine.jp/people/futurism/>)
- 図7 『名画への旅 (18) 19世紀II 都市へのユートピア』1993年
- 図8 マイケル・パリー 著、藤田治彦訳『モリス商会：装飾における革命』東京美術 2013年
- 図9 横浜市立図書館 HP
(<http://www.city.yokohama.lg.jp/kyoiku/library/chiiki/tsurumi/tsurumichiiki/yomu100.html>)
- 図13 岡崎京子『リバーズ・エッジ (オリジナル復刻版)』宝島社 2015年
- 図15 石井ゆかり・鏡リュウジ『星占いのしくみ』平凡社 2009年
- 図16 武内直子原作、なかよし編集部編集『美少女戦士セーラームーン1-講談社ヒットブックス (28) なかよしアニメブックス』講談社 1992年
- 図23 日本心理学会監修、楠見孝編『なつかしきの心理学-思い出と感情』誠信書房 2014年
- 図26 Google earth
- 図27 川上新一『森のふしぎな生きもの 変形菌ずかん』平凡社 2013年
- 図28 E.N.Lorenz 著、杉山勝・杉山智子訳『ローレンツ カオスのエッセンス』共立出版 1997年
- 図31 『奈良国立博物館の名宝-一世紀の軌跡-』展図録 奈良国立博物館 1997年
- 図32 渡辺晋輔『ショトル・ミュージアム ジョットとスクロヴェーニ礼拝堂』小学館 2005年
- 図33 『桃源万歳! -東アジア理想郷の系譜』展図録 岡崎市美術博物館 2011年
- 図34 トマス・モア著、平井正穂訳『ユートピア』岩波文庫 1957年
- 図44 『Polly Pocket Dreamy Book』宝島社 2015年
- 図45 本城直季『Shinkirou』リトルモア 2013年
- 図46 狩野博幸監修『桃山絵画の美-天才、異才、奇才の華麗なる世界』(別冊太陽 145) 平凡社 2007年
- 図51 Pip&Pop『I Love that Love what I Love』フォイル 2011年
- 図52 『New spirits 福島：鴻崎正武・高橋克之・小林浩：物語をめぐる』展図録 福島県立美術館 2005年
- 図53 ナカジマアート作成ポストカード：堀文子「ユートピア」