

平成29年度 東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程学位論文

脱却と融合 ―白の景色へ―

東京藝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
1315901 吉田侑加

目次

序章	1
第1章 “人”からの脱却 ―景色へ―	
第1節 人間主体の舞台	3
身体表現の限界	3
自己を感じることへの違和感	6
第2節 人と歩む西洋美術	7
人間の再現	7
再現から抽象へ	11
第3節 日本文化への回帰	14
自然景観への投影	14
日本画の可能性	17
第2章 “個”からの脱却 ―白へ―	
第1節 遠のく自我	20
松林図屏風の影響	23
第2節 戸外のスケッチ	26
負荷によるスケッチ	27
空間の自在性	29
第3節 去る色彩	30
漂白世界	30
面としての白	33
第3章 “主”からの脱却 ―融合へ―	
第1節 多視点の融合	38
第2節 万物の融合	42
物の等価性	42
自然物と人工物	45
第3節 融合と白の景色	48
融合	51
白の景色	52
終章	59
参考文献一覧	60
図版出展一覧	61

序章

＜脱却＞は私の創作動機である。幼少期、私の表現手段の全ては、舞踊による美しい人間の表現、そして舞台の中心で、主役を演じることであった。舞台作品には、絶対的な主役が存在する。脇役は背景の一部として機能し、自己表現の隙は与えられない。さらに主役は、ほとんどの場合、美しい人間が美しい人間を演じ、舞台演出は、完全な人間を肯定する構図が大半である。一方で舞台裏を見ると、完全な人間になるために、人と人が妬み、足を引っ張り合う、主役争いが蔓延っている。私はその落差に、舞台から身を引く決心をした。

舞台での経験は、完全な人間への神話性、主役という絶対的存在に対する懐疑心を生み、それらから＜脱却＞することが、絵画制作への始まりとなった。舞台作品では成し得ない、主役と脇役の主従関係を覆す表現も、絵画の世界では可能だと言える。“人”、さらには中心にある“個”、そして絶対的な“主”に支配されない、対象同士の間隔関係を生み出す表現を、本論文では＜融合＞と呼び、自身の制作の主軸に位置付ける。

＜融合＞とは、二つ以上のものが、結び付き、重なり、混じり合い、一つになることである。私にとって絵画制作とは、一個体の対象から要素を抽出し、対象同士に新たな関係性を与える作業である。近景と遠景の主従は脱却され、等価の重なりとして、動植物の支配構造は脱却され、同質の線として時に融和し、時に拮抗しながら、一つの＜景色＞を形づくる。

また、対象と対象の間に物質的な＜白＞を描き、本来ならば背景に成り下がる空間も、対象物と等価の存在感を放つように表現する。本論文において＜白＞は、物の固有性を打ち消し、鑑賞者に想像の余地を与える重要な色である。

本論文は3章で構成される。

第1章 “人” からの脱却—景色へ—

第1章では、自身の舞踊経験から生じた、人間中心的な芸術表現への違和感を探る。人間中心的な表現の例として、第1節では舞台作品、第2節では西洋美術をとり上げ、またそれらに対して第3節では、人間中心的に展開しない日本の芸術表現を検証する。

第2章 “個” からの脱却—白へ—

舞踊という身体表現から脱却した私は、絵画、そして日本画へと表現媒体を転じた。第2章では、自作品の制作過程を辿りながら、人のみならず、“個”という要素の脱却を図ったプロセスを論じる。第1節では、自作品において重要な指針となった長谷川等伯「松林図屏風」の空間表現を分析し、対象と背景という画面の主従から脱する方法を探る。第2節では、スケッチを行うことにより、一個体の対象物から脱し、対象間の関わり合いから、色、形、間の発想を得ていくまでの行程を述べる。第3節では、自作品における白の役割について説明する。白色を用いることによって、自作品は、固有色・特定の景色・個人的視野といった様々な“個”の要素から脱していく。

第3章 “主” からの脱却—融合へ—

第3章では、脱却の末に辿り着いた、主従なく拮抗し合う表現、＜融合＞について解説を行う。第1節では多視点の融合、第2節では万物の融合、第3節では融合と白の景色について解説する。

第1章 “人”からの脱却 — 景色へ —

「なぜ人は人を描くのか」。私はこの疑問と、大学の9年間向き合ってきた。世界で最も有名な人物画といえば、「モナ・リザ」の肖像画である。それに追随して、昨今日本で話題のフェルメール「真珠の耳飾りの少女」や、美術の教科書の表紙となった奈良美智など、時代を超えて人物画の人気は高い。人間にとって人間というモチーフは、最も身近なモチーフであり、そして最も関心のあるモチーフと言える。そしてそれが、集団生活や、異性や子への愛、生殖と繁栄のために、人に授けられた本能に根差すとすれば、古代から人が人をモチーフとしてきた動機、人というモチーフを愛する動機は、自然に発生したと言っても過言ではない。

しかし私の場合は、自身の制作で、モチーフをそうした自然発生的な動機で採用することに懐疑的である。なぜなら私にとっての創作行為とは、人というモチーフから脱却した末に辿り着いた行為だからである。私は5歳から10年間、バレエ、日本舞踊、民謡など、様々な舞踊に励んできた。本格的に絵を始めたのは、舞踊をやめてからだ。生まれた頃から身体表現を行ってきた私にとって、人間による人間の表現は、疑問のない世界であった。それゆえに身体表現から離れた現在、改めて人間主体の表現に疑問が生じ、身体表現では辿り着けない、人間以上の表現世界を私は追い求めるのである。

第1節 人間主体の舞台

身体表現の限界

人の身体の美しさ、表情の豊かさは、幼い頃の私にとって重要な表現手段であり、舞台の中央でスポットに当たることは最大の喜びであった。殊にバレエ¹は、物語の主演と脇役が明確に分かれ、主演に立つことがバレリーナ達の目標である。例えば三大バレエの一つでもある「白鳥の湖」は、白鳥に姿を変えられたオデット姫に恋をし

¹ ここでのバレエは、最も一般的であるクラシックバレエを指す。

たジークフリート王子が、彼女に呪いをかけた悪魔と戦い、最後に二人は結ばれるという物語である。ここで主役となるバレリーナは、白鳥のオデット姫と、王子を惑わす黒鳥のオディールを一人二役で演じ、常に舞台の中心となる存在である。



図 1 「白鳥の湖」第 2 幕

図 1 は、第 2 幕のワンシーンであり、白鳥が舞う湖のほとりで、オデット姫とジークフリート王子が愛の誓いを交わす踊りだ。オデット姫以外の白鳥役は、同じ衣装・同じポーズで並び、主役の背後で幾何学的な模様を形作っている。「白鳥の湖」と並ぶ三大バレエの「くるみ割り人形」「眠れる森の美女」でも、同様のシーンが数多く登場する。クラシックバレエの確立者であるマリウス・プティパは、グラン・パ・ド・ドゥという男女それぞれの主役の見せ場を定型化した。それは、男女互いにソロを踊り、高度な技を見せ合った後、音楽が絶頂に達するシーンで男性が女性をリフトし、ポーズを決めるといった演技内容だ。グラン・パ・ド・ドゥを主役達が行なっている間、その他の演者達は多くの場合、背後で固定ポーズをとり続けている。このようなその他大勢の引き立て役に回るということは、まるで背景画の一部となったような敗北感がある。

主役に選ばれる人間は、ほんの一握りだ。運動能力、優れた身体と容姿、努力する才能、努力出来る経済力、その全てに恵まれた人間だけが舞台の中心に立つことができる。しかし舞台の裏側を覗けば、熾烈な主役争いによって、人が人を羨み、妬む、とても綺麗とは言えない人間模様がある。私も例に漏れず、主役に立てる要素は持ち合わせておらず、背景の担い手であった。背景に自己表現は許されない。踊ることだ

けが純粹に楽しかった幼少期に比べ、10代も中頃になると、脚光を浴びる人間と自分との落差に気づき、私はバレエの舞台から身を引く決心をした。

当事者から離れ、バレエを外側から見るようになってからは、その表現形式に偏りを感じるようになった。まず演目の主題の多くは、結婚と国の繁栄を最終目的とし、その困難に向かって、王族や神々が奮闘する物語である。元来バレエは、ヨーロッパの王侯貴族が愉しむために作られた文化であり、力のある人間、美しい人間を肯定する作品になることは至極当然であると言える。宮廷から劇場に場所を移し、民衆のための文化となった後も、劇場で鑑賞できる客層は富裕層であり、やはり美しい人間の表現は欠かすことができなかった。

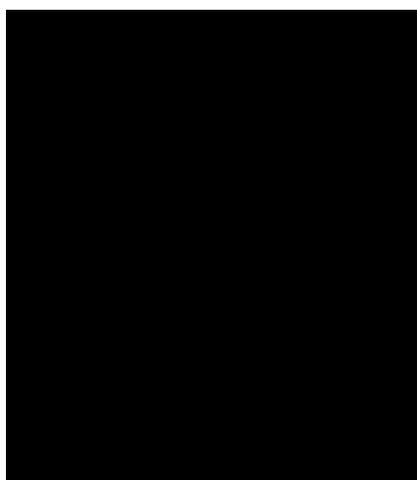


図 2 バレエ・リュス「牧神の午後」



図 3 牧神を演じるヴァツラフ・ニジンスキー

美しくロマンチックな表現形式に変化があったのは、20世紀にバレエ・リュスが生み出した現代バレエの作品においてである。「牧神の午後」(図2)は、ダンサーがほとんど真横を向いて機械的な踊りを繰り広げる、バレエの優雅なイメージを一変させた作品だ。更に最終場面では、演者が舞台上で自決行為をし、センセーショナルな上演となった。現代バレエは、物語の要素はあまりないが、人間の根源的な身体活動を極限にまで突き詰めた表現と言えるだろう。この「牧神の午後」を振付けし、自ら演じたニジンスキー(図3)は、自身の手記の中で「神と結婚した」と度々発言している²。自身の肉体は神の司令で動くと言い、肉体と性欲に対して並々ならぬ関心を持っていた。ニジンス

² ヴァツラフ・ニジンスキー 『ニジンスキーの手記 肉体と神』 鈴木晶訳 現代思潮新社 1971年

キーは精神疾患患者であり、肉体の衝動で動くダンサーだったが、彼のような肉体への愛を、私は自らに感じることができない。関心は、自らの外側にあるのである。

自己を感じることへの違和感

バレエをやめてからも、幼少期から培われた表現への欲求が失われることはなかった。舞台上で味わう称賛は甘美なものであり、一度それを知ってしまった以上、欲求を満たす別の何かが必要であった。高校時代は、舞踊の経験を生かし、パフォーマンス作品の制作に取り組んだ。

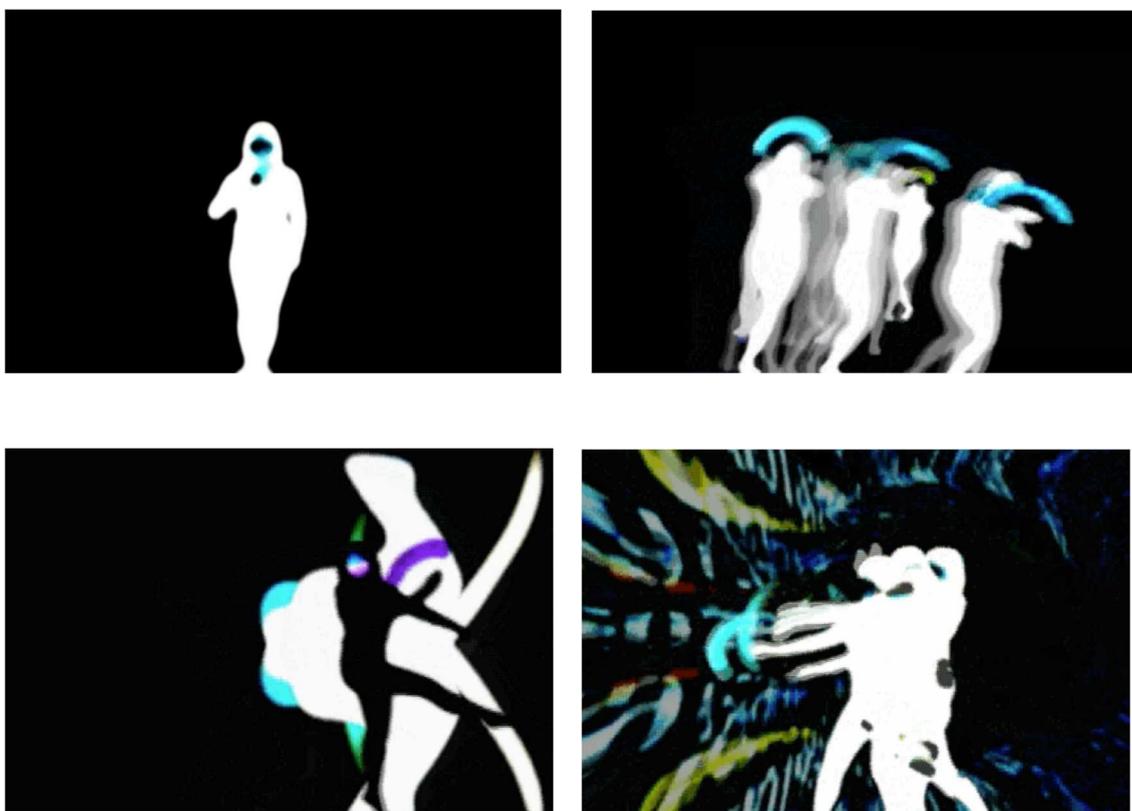


図 4 自作品「art live」 映像 2007 年

自作品「art live」(図 4)は、自身を撮影して姿を抽象化し、構成し直した映像作品である。バレエのような舞台芸術は、団体での共同作業が必要不可欠であるが、映像作品は個人でも容易く行える。この作品では、振付、演技、映像、音楽、全てを自身でプロデュースし、当然ながら主役は自分一人である。

しかし主役を自分としても、作品に対する違和感は拭えなかった。自身の姿を使う限り、作品は鏡のように、幼少期の挫折を呼び起こした。私の中での理想のバレリーナは、自分自身ではなく、幼い日に観たオデットだった。理想の人物像は、他者の演技によって既に完成されており、それ以上の姿形を表現する必然性が感じられなかった。幼少期より膨らんだ理想像は、自らの姿への関心を希薄にさせた。舞踊からの脱却は、同時に自身の姿からの脱却だったとも言えるだろう。

第2節 人と歩む西洋美術

私は、自らの姿から離れるために、絵画へと表現媒体を転じていった。高校から大学にかけて、絵画の勉強に人物画は欠かせなかったため、ギリシアやルネサンス期の彫像を繰り返しデッサンし、正確な人体の比率を学んだ。これは、日本では明治時代に西洋の文化を取り入れ、絵画が西洋的な「写実」を重視したところから始まる。明治以降、人体の再現は、絵画制作における基本技術とされ、今日まで美大入試の要となっている。

人間の再現

明治の文明開化以降、積極的に導入された西洋の芸術観は、今なお私たち現代日本人の中に息づいている。現代の日本人にとっても、最も有名な絵画といえば「モナ・リザ」であり、レオナルド・ダ・ヴィンチと同時代の画家として、狩野永徳が思い浮かぶ日本人は少ないだろう。従って、まず西洋美術における人体表現の歴史に触れておきたい。

西洋では紀元前のギリシア時代から、人体表現を最重要視してきた歴史がある。ギリシア文明では、人間の肉体美への飽くなき探究心が、美術作品を作り上げた。それは、人間の思想・行動に絶対の信頼を置くギリシア哲学の表出であり、プロタゴラスは「人間は万物の尺度」という言葉を残した。まさにギリシア文明を象徴する言葉である。

図5は、ポリュクレイトス作「鉢巻きを結ぶ人」である。ポリュクレイトスは『カノ

ン』という論文を執筆し、人間の理想的なプロポーションを理論づけたことで知られている。均整のとれた肉体美は、どの角度から見ても美しい。



図 5 ポリクレイトス「鉢巻を結ぶ人」 原作 BC430 年 ローマン・コピー アテネ考古学博物館

キリスト教が西洋文化の基軸となった紀元後も、人間主体の価値観は続く。キリスト教での人間は、神に似せて作られた存在として定義される。人間は、万物の中で唯一、神と同じ姿形を授けられ、信仰によって全知全能の神に近づける存在なのである。聖書において、動植物は、人間より下位の存在として位置づけられる。神は人間に対して、「産めよ、増えよ、地に満ちて地を従わせよ。海の魚、空の鳥、地の上を這う生き物をすべて支配せよ」と命じた³。最初の間であるアダムは、エデンの園で動植物の管理を任されており、動植物は人間の管理下に置かれる存在となっている。

中世までの西洋美術は、文字を読めない民衆のために、キリスト教を視覚的に布教する役割を果たしていた。宗教画の多くは、イエス・キリストや聖母マリアを中央に置き、人物以外の動植物や風景は、主役を引き立てる背景の役割を与えられた。人間中心的思想を持つキリスト教を、分かりやすく民衆に伝えるためには、支配的な構図が最も有効だったのだ。

図 6 は、中世の西洋美術を代表するジョットが描いた、スクロヴェーニ礼拝堂のフレスコ画の一部である。このフレスコ画は、キリストの物語を名場面集的に描いているが、注目したいのは、人物とそれを取り巻く風景の関係性である。物語を演じる人物達に比べ、建物や山は都合よく画面に納められている。風景は、あくまで物語の説

³ 聖書 創世記 1 章 28 節

明として、最低限の役割を果たす存在なのである。ここでの建物は、宗教劇の舞台セットを参考に描いたとされており、そのため、現実味のないハリボテのような印象が拭えない。構成も人物が画面の中心を占め、人の所作が物語の感情表現を担う、まさに舞台構成と通じるものがある。



図 6 ジョット スクロヴェーニ礼拝堂フレスコ画の一部「聖母の神殿奉獻」(左)「ラザロの復活」(右)

ルネサンス期になると、人物と空間表現は劇的にリアリティのあるものへと進化する。透視図法と空気遠近法の発見は、中世までのハリボテの風景とは打って変わり、現実空間の再現を可能にした。しかし、人物が構図の中心にあることは変わりなく、遠近法を用いることで、さらに人物を強調する画面構成が生まれたと言えるだろう。

図 7 は、レオナルド・ダ・ヴィンチの「最後の晩餐」である。建物の消失点は、キリストの額に集められ、鑑賞者は、さながらキリストと対面したかのような感覚を味わう。このようにルネサンス絵画では、人のいる空間の再現によって、神の世界をよりリアルに描く事が重要視された。また、古代ギリシア・ローマ文明で確立した肉体美の復興という点も、見逃すことができない。

ミケランジェロの「最後の審判」(図 8) は、宗教画という役割以上に、人間の肉体への賛美が表われている。イエス・キリストの身体は、ギリシア彫刻をモデルに描いたとされ、その他の人間も老若男女を問わず逞しい裸体で描かれている。

古代から近世に至るまでの西洋美術に、人の登場しない絵はほとんど見られない。人以外の動植物や風景にスポットが当たるのは、17世紀を待たなければならず、人物とその他の背景という支配的構造は、長きにわたって存続した。

美術を勉強する上で、西洋の人間中心的な芸術観は、確かに現実を捉える尺度にはなったが、自己表現の手段としては、齟齬を感じずにはいられなかった。ミケランジェロの肉体への関心は、ニジンスキーのそれと同質なもののよう感じられる。私にとって、肉体は神聖なものとは捉えがたいものだった。

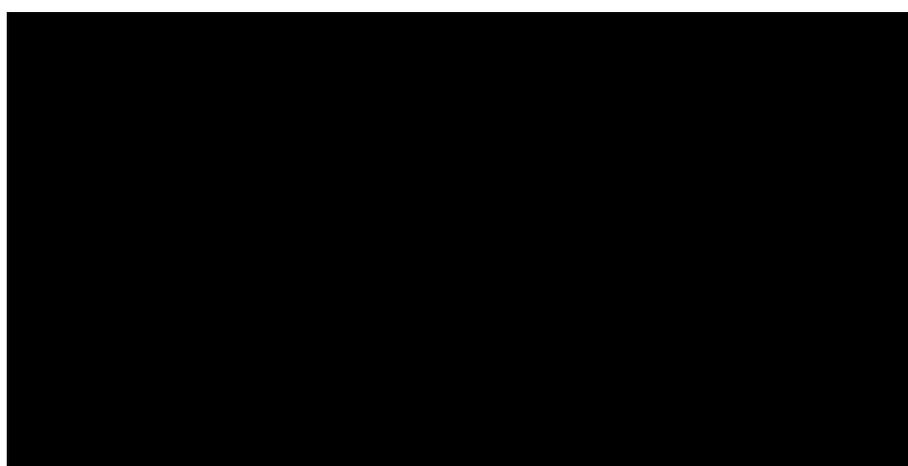


図 7 レオナルド・ダ・ヴィンチ「最後の晩餐」 テンペラ 1498年
460.0×880.0 サンタ・マリア・デッレ・グラツィエ教会

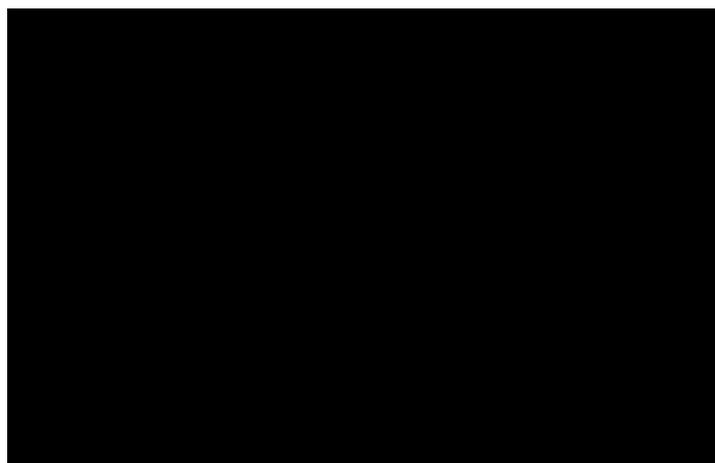


図 8 ミケランジェロ・ブオナローティ「最後の晩餐」(部分) フレスコ 1541年 システイーナ礼拝堂

図 9、10 は、美大受験のために描いた人物画である。ここでは、人物を絵具の物質感や偶然性とぶつけ、打ち消しを図っているのだが、人物中心の配置を義務付けられている試験形態に加え、人物の姿形自体が、強烈に画面を支配してしまう。自身の姿から脱却したい私にとって、モデルを他人にしたとしても、人物が画面を支配する限り、自己との比較に繋がり、負い目の再現となってしまうのである。



図 9 (左) 自作品「女性の着彩画」 アクリル 72.8×51.5 2008 年



図 10 (右) 自作品「男性の着彩画」 アクリル 72.8×51.5 2008 年

再現から抽象へ

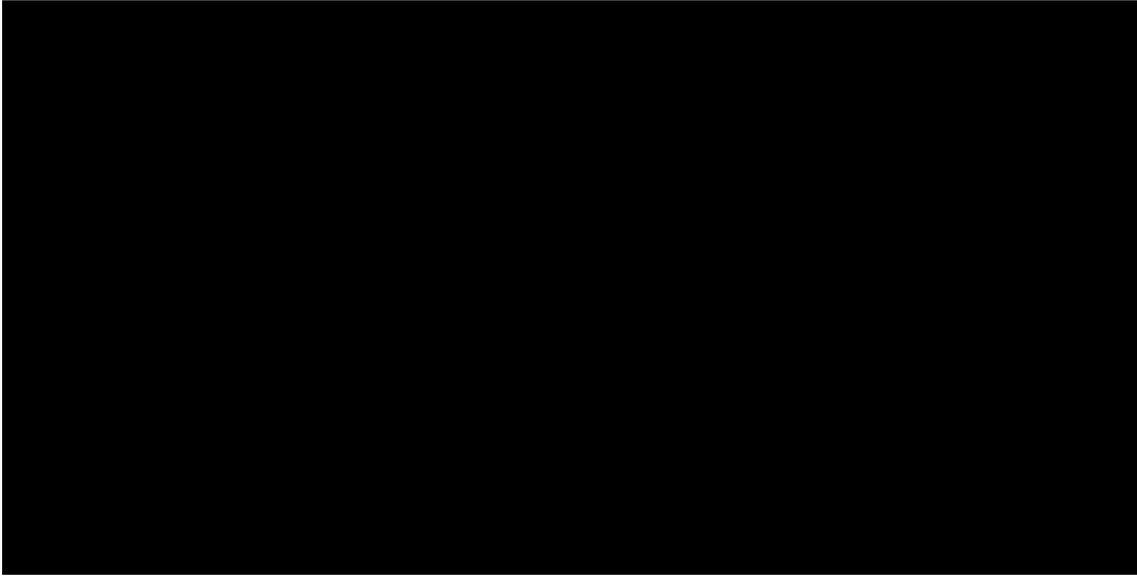


図 11 ジャクソン・ポロック 「Autumn Rhythm (Number 30)」

油彩 266.7×525.8 1950年 メトロポリタン美術館

現代になると、西洋の絵画は抽象画へと展開していった。そこでは人や景色の間に優劣はなく、具体性のない色・形・物質感へと分解された。図 11 は、抽象表現主義を代表するアメリカの画家、ジャクソン・ポロックの作品である。

ポロックは、それまでの西洋絵画の中心的構図から外れ、キャンバスを床に置き、周囲を動きながら、無作為に絵具を散らした。中心も上下もない、無指向な作品である。この技法はオールオーバーと呼ばれ、ドリッピングやポウリングといった絵具の跳ねや垂らしの偶然性を利用しながら、画面全面を覆うものである。作者の意図した画面の主従はなく、また技術的な作為もなく、純粹な「描画」という行為が浮き彫りになった作品だ。

しかし、姿形を完全に排除したこの作品が、人から脱却しているかと言えば、必ずしもそうではない。抽象化されたことで、作者の腕のストロークやタッチの感覚など、描画する身体性は、より露わになったと言えるだろう。ポロックのような制作スタイルを、ハロルド・ローゼンバーグは「アクション・ペインティング」と命名し、「アメリカのアクション・ペインターズ」というエッセイで、次のように述べている。



キャンバスに対峙する作者の行為そのものが作品となり、作者はアクターであり、床に置かれたキャンバスは、さながら絵画という舞台そのものなのである。ポロックの中心を排除した均質な画面は、一見偶発性のみ依存した作品に見えるが、実際にはかなりの時間をかけて、熟考しながら制作していたと言われる。つまり、刹那的なパフォーマンスではなく、恒久的な自身の痕跡であり、ポロック自身の経験と身体が生み出した絵画作品と言える。

ポロックの活躍した1950年代のアメリカは、美術の拠点がヨーロッパからアメリカに移り、まだ若い国のアメリカが自国の文化を形成していく活発な時代だった。ポロック以外にも、抽象表現主義のアメリカ人アーティストが、ヨーロッパの伝統的な絵画を否定し、アメリカ先住民の原始的な表現も取り入れながら、独自の表現を獲得していった。そのような時代背景を考えるなら、ポロックの息もつかせぬ激しい画面にも頷けるものがある。

⁴ ハロルド・ローゼンバーグ『新しいものの伝統』東野芳明・中屋健一訳 紀伊国屋書店 1965年 P23



図 12 自作品「交差する街角」 紙本彩色 130.3×194.0 2014年

図 12 は、姿形を否定して描いた、限りなく抽象画に近い自作品である。しかし、ポロックのような時代や経験の裏付けはなく、空虚な身体感覚のみで描かれた絵画は、自ら生み出すストロークの反復に過ぎない。ストロークとは、自身の腕の長さや筆圧などの身体的制約に基づくものであり、身体の限界値とも言えるだろう。理想のバレリーナのように優れた身体と運動能力を持っていなかった私にとって、身体の限界値を感じることは、嫌悪感以外の何物でもない。抽象画もまた身体表現と同じく、自らの身体を映し出す鏡なのだ。

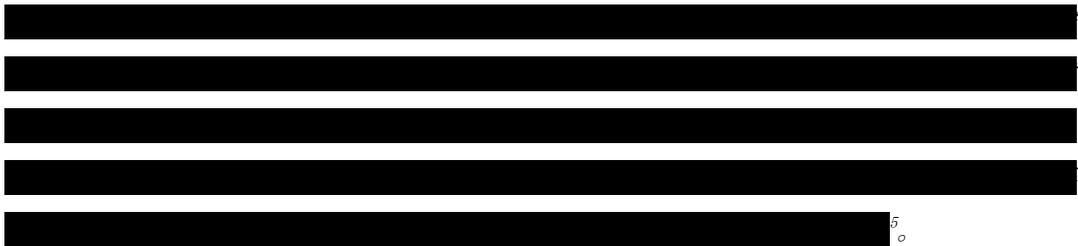
生来の身体感覚を越えて、作品へと昇華するためには、何かしらの具体性を持った、根拠のある描画が必要である。自身の身体への否定は、完全な抽象化では達成されない。そうであれば、ただ抽象化を図っても、自己の表現には辿り着けないだろう。身体の制約を越えた、根拠のある描画を行うためには、自身の生まれた風土への対峙が必要であると考えているに至った。

第3節 日本文化への回帰

自然景観への投影

自己の投影先を、私は自らの身体以外に求めた。それは、単なる抽象では成し得ず、自身の感情の依代となるモチーフが必要である。ギリシアは人の肉体だったが、日本文化のベースとなった中国は、山水に自己を投影した (図 13)。

中国での山水画の発展には、いくつかの条件が考えられる。神仙の住む山岳を神聖視した山岳信仰や、道教による無為自然の思想など、風水によって大地の気を人間界に取り込む技術は、5世紀頃には普及しており、山水観の発端となった。また、中国の厳しい官僚社会を捨て、山深く隠遁する知識人が増えたことで、山水への哲学はより深められていった。松岡正剛著『山水思想-「負」の想像力-』は、それを以下のように解説する。



西洋絵画における自然景観は、長らく人間の背景以上の役割を与えられなかったが、中国では8世紀には絵画の主題として成熟し、人物画を凌ぐ勢いであった。ジョットの絵画 (図 6) と比較しても、モチーフの扱いには明らかな差違がある。山水画では、人物は限りなく小さく、点景として描かれる (図 14)。その小さな人物に対して、自然景観は雄大である (図 13)。隠遁者は山や河、それを取り巻く大気に対して、自らの存在を問いただす。人間は自然の一部なのである。

⁵ 松岡正剛 『山水思想-「負」の想像力-』 筑摩書房 2008年 P305

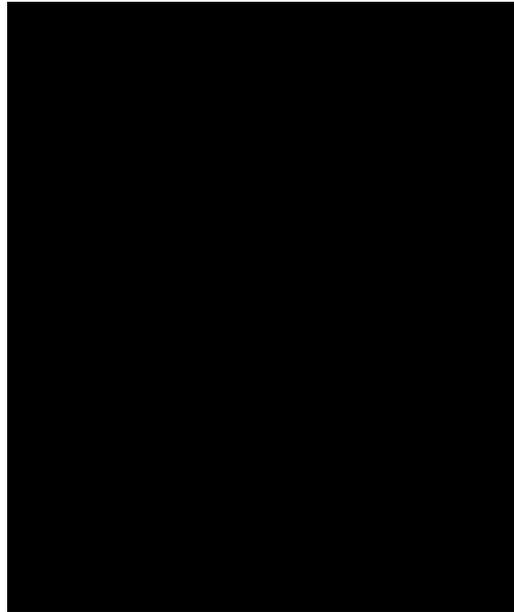
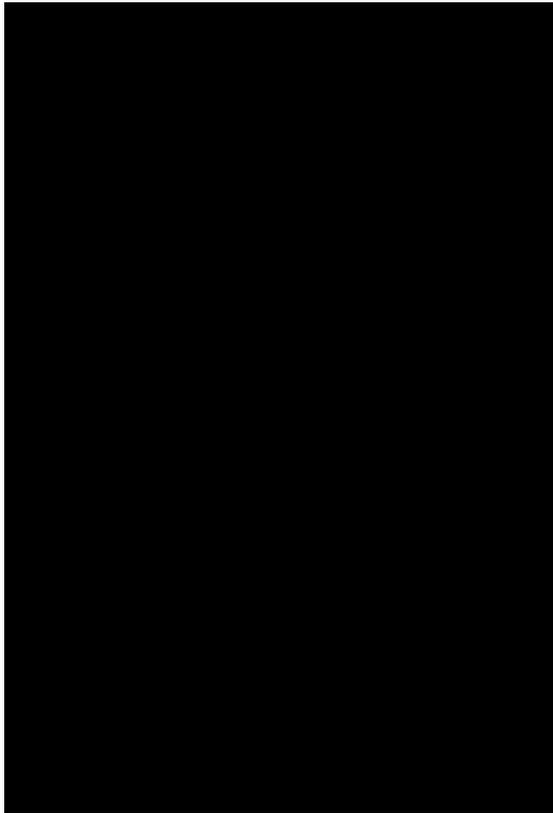


図 13 (左) 郭熙「早春図」 絹本墨画淡彩 158.3×108.1 北宋代 台北故宫博物院
図 14 (右) 郭熙「早春図」 部分拡大

人間社会のヒエラルキーから脱し、自然に身を任せた彼ら隠遁者に、私はバレエの
主役闘争から脱却した記憶を重ね、親近感を覚えた。舞台という閉ざされた空間を脱
し、ひとたび外の自然に身を委ねれば、自身の姿など感じないほど景色は広いのであ
る。

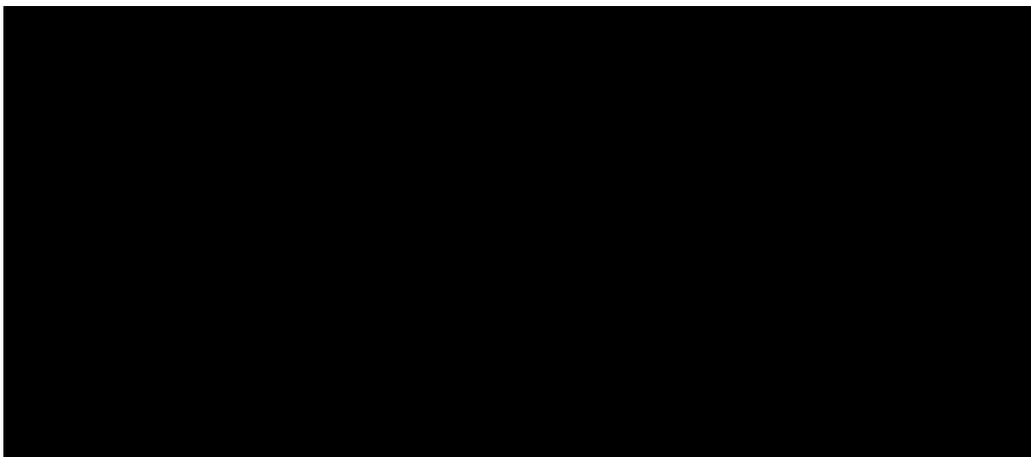


図 15 「源氏物語絵巻宿木三」 紙本彩色 21.5×48.9 12世紀 徳川美術館

日本においても、古代より八百万の神といった自然に依拠した宗教観があり、中国の山水観は積極的に取り入れられた。また平安後期から、中国の山水観と日本の自然観とを融合し、独自の表現を育んでいった。例として、「大和絵」を取り上げたい。

「大和絵」は、遣唐使の廃止（894年）後、国風文化として誕生した日本の伝統絵画である。中国絵画との違いは、日本の景物や風習を中心に描いた点である。例えば「源氏物語絵巻」（図 15）の「宿木三」の場面では、男女の不安定な心情を、建物の斜傾とちぢりに揺れる秋の尾花が表している。人と尾花は、ほぼ同じ大きさで対角線上に配置され、対等な存在として描かれている。「秋」の尾花は、「飽きる」という意味に掛けられており、男女の恋模様「飽き」が訪れている様子を暗示する。花や景色が、人と共に心情を語るという表現は、日本文化の特質である。中国の雄大な自然景観と比べ、日本の自然景観は、人里に近く身近な存在だったために、より個人的な感情の投影が行われたと考えられる。上垣外憲一著『花と山水の文化誌-東洋的自然観の再発見』は、日本人の自然観を『万葉集』を例に、以下のように解説している。



中国の山は、図 16 のような巨大に聳り立つ名山が際立つが、日本の山は、図 17 のような里山という印象が強い。山ですら、人々の暮らす隣に等しく存在するのだ。

⁶ 上垣外憲一 『花と山水の文化誌-東洋的自然観の再発見』 筑摩書房 2002年 P22

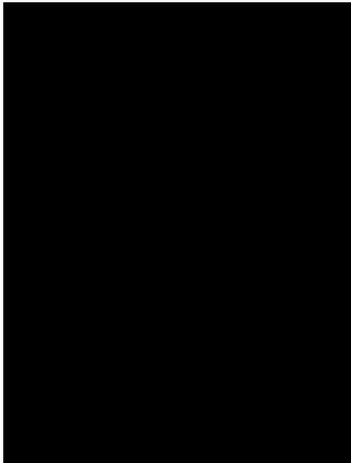


図 16 中国 黄山の風景



図 17 日本 耳成山と畝傍山の風景

日本画の可能性



図 18 自作品「花壇の絵」 水彩 2000年

前節で述べた通り、日本で人体の写実が重要視され始めたのは明治以降だが、自然景観に依拠した自己表現は、日本人である私にとってより根源的で、馴染みやすい表現と言える。

私にとっての自己表現は、本来、他者と優劣をつけられることのない純粋な楽しみであった。バレエから表現媒体を変えても、身体の呪縛からなかなか解放されなかった私は、ただ純粋に楽しんで表現していた頃の記憶を辿ることにした。そこで思い出

された作品が、10歳の頃に描いた花壇の絵だ(図 18)。様々な種類のパンジーやチューリップは、全て正面を向き、同じ大きさ、同じ強さで描かれている。幼い頃の私にとっては、どの種類の花も主役級の魅力があったのだろう。クラスメイトが帰る中で、一人校庭に居残り夢中になって写生した記憶が、今でも鮮明に蘇ってくる。

主役の優劣をつけない、力強さと表現の楽しみを思い出させてくれたこの絵は、自身の絵画制作において大きなきっかけとなった。そして15年ぶりにこの絵に触れた時、私はある日本画との共通点を見出した。尾形光琳の「燕子花図屏風」である(図 19)。

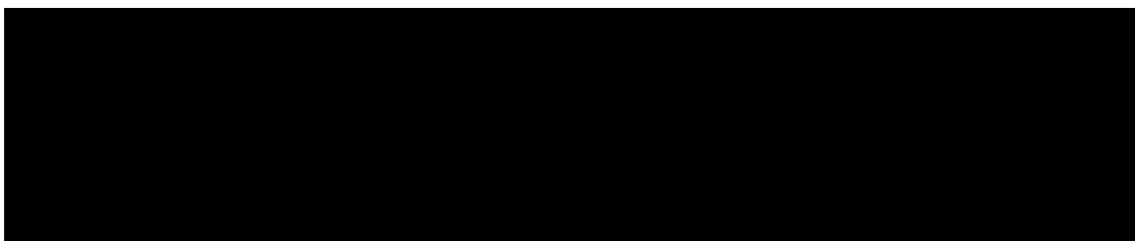


図 19 尾形光琳 「燕子花図屏風」 紙本彩色 151.2×358.8 18世紀 根津美術館

「燕子花図屏風」にも、主役の花は存在しない。花は全て同じ大きさ、同じ色で描かれており、形自体もいくつかの繰り返しによって構成されている。それでもこの作品は、ただ花を並べ立てただけの絵ではなく、花の群生と金地空間によって、一つのまとまりと力強さを持つ絵として構築されている。尾形光琳は江戸中期の画家で、琳派と呼ばれる画派の始祖である。琳派は大和絵の伝統を受け継ぎ、日本画の画風をさらに進展させた。

同じく琳派で江戸後期の画家、酒井抱一の作品を取り上げたい。「夏秋草図屏風」(図 20)は、画題はタイトルの通り夏から秋にかけての草花だが、風に棚引く姿と、秋の空を彷彿とさせる広い余白が、盛夏の終わりと、もの哀しい秋の訪れを表している。「源氏物語絵巻」(図 15)では、人の姿と等価に描かれていた秋草を、酒井抱一は草花と空間のみで、秋思の念として描いている。一方、ポロックの図 11 の作品も、「秋のリズム」というタイトルだが、アメリカ人にとっての秋と日本人にとっての秋の相違は、一目瞭然である。

バレエをやめた私にとって、主役と脇役の主従関係を覆す表現は、バレエの支配的構図から脱するための重要なテーマとなった。それは、主体的な人間像からの脱却で

あり、人間像からの脱却は、抽象による無作為な破壊では達成できないものである。自らの外にある自然景観への投影が、描画の拠り所として、自らの身体能力以上の表現を生むように思われた。私は、日本画、ことに日本画による風景描写に、主従のない表現の可能性があると考えに至った。

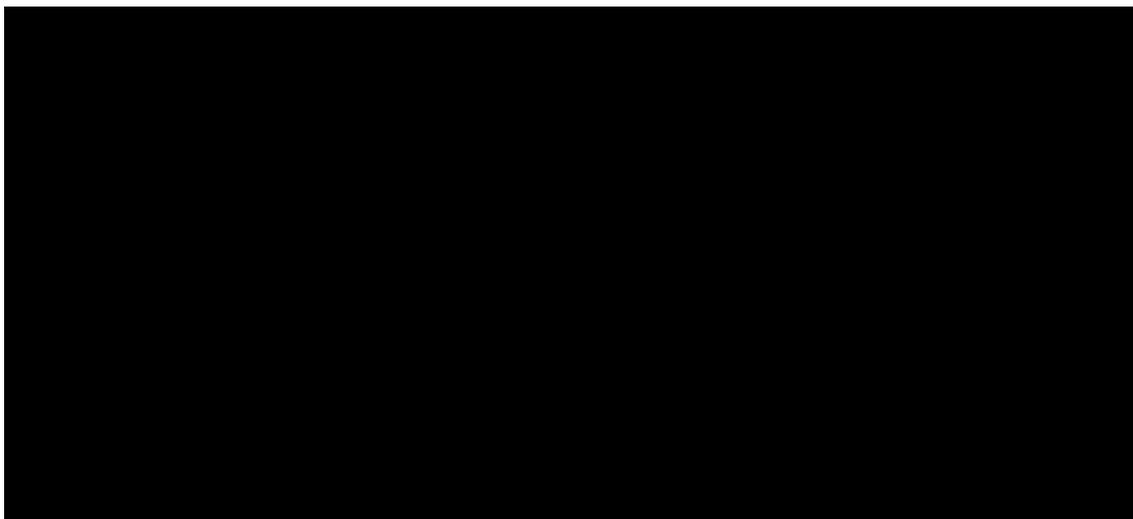


図 20 酒井抱一「夏秋草図屏風」 紙本彩色 164.5×181.8 1822年 東京国立博物館

第2章 個からの脱却 ―白へ―

第1節 遠のく自我

大学に入って日本画を描き始めてからは、人体像から離れ、自らの外にモチーフを求めようになった。図 21 は学部の卒業制作だが、10歳の頃の絵のように、自然と対峙し描こうと試みた作品である。しかし描くうちに、花という一つの対象に対して、違和感が生じるようになった。一つの対象には、常に中心的に尊重される個体とそれに準ずる「背景」の主従関係が存在するのだ。一つの対象を描くという行為は、中心的個体への執着を生み出す。私は花を美しく描きたいと執着した。美しく描きたい願望は、幼少期にはない、技能を会得したからこそ生まれる欲求である。執着心を感じる度に、私は自らの存在を誇示しているような後ろめたさに駆られた。例え花の姿を借りても、そこに執着している自分を見つけ出してしまうのだ。自分の姿形とは違う花という自然物を対象としても、それは人の代役であり、真に自らの姿から脱却させてくれるモチーフではなかった。



図 21 自作品「水音さやけし」 紙本彩色 181.8×227.3 2013年

その執着心を拭い去る転機となった作品がある。ヴェネツィアの風景を描いた「宵の口」という小作品である(図 22)。ヴェネツィアは、日本とは建物も水も空気感も違い、私はヴェネツィアの景色に対して、まるで自分の視野の外側から見ているような印象を受けた。この印象を表現できないかと、制作を試みることにした。

一度色を塗ってから全て布で洗い流し、上から白を重ね、対象物の均一化を図る。一晩中、画面を洗っては白く潰す作業を繰り返した。そうしてほとんどを实景と関係のない白い画面にすることで、個人的な思い入れを消し去り、自分以外が遠くで眺めているような絵に仕上がるに至った。小さな作品で、自分と関係の薄い外国の景色であったことが、特別な執着なく絵の要素を消していけた要因だろう。一度積み上げたものを洗い、白く塗り潰す行為は、執着する自我を取り去ってくれるように思われ、救われたような気分になった。

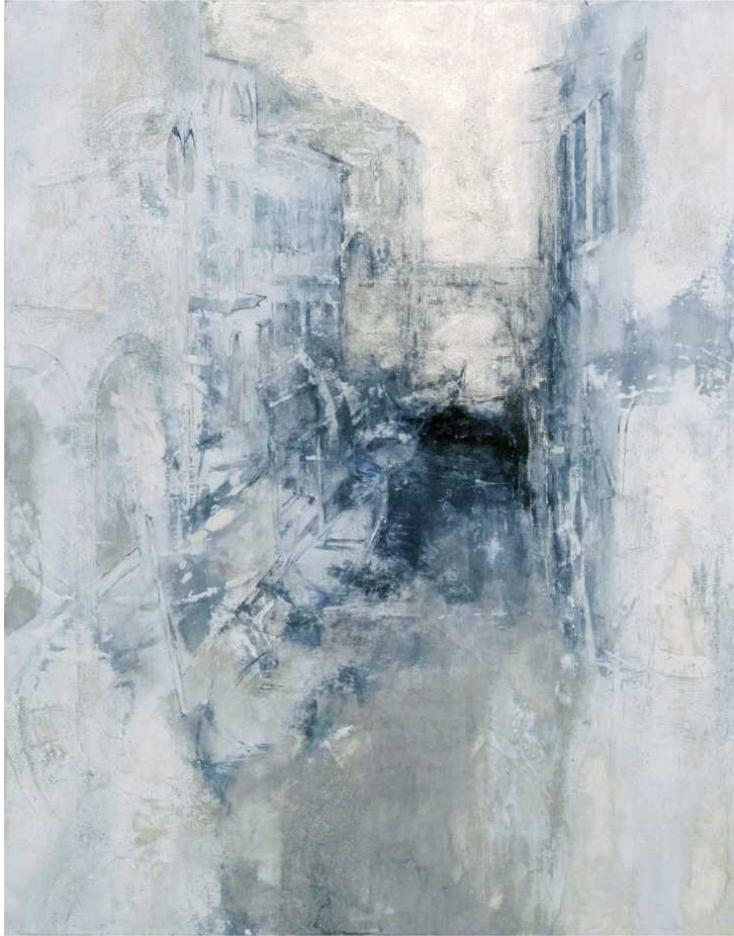


図 22 自作品「宵の口」 紙本彩色 41.0×31.8 2013年



図 23 自作品「夏は終わりを告げ」 紙本彩色 91.0×116.7 2013年

自作品「夏は終わりを告げ」（図 23）は、尾瀬の景色を描いた作品である。尾瀬の湿地は広大で、人の立入れる足場は少なく、また高原湿地であるため、霧深くなると全くと言っていいほど人気なくなる。日本の景色ではあるが、尾瀬という場所もまた、私という人間が立ち入れない程の遠さを感じる場所であった。

独りスケッチをしていると、集中して描くという行為とは裏腹に、視野はどんどん遠退き、広大な景色に自らの意識が溶け込むような錯覚に陥った。それはさながら、視界が白一色になるホワイトアウトのようであった。「ホワイトアウト」とは、雪や霧で視界が極端に悪くなった際に、天地の識別が困難になる現象である。天地の境目、自身の視界と外界との境目が曖昧になり、景色という対象は、私個人の一視点から脱する。この作品では「宵の口」と同様に、画面前方に白む景色を置き、遠のく視野を表現している。白の隔たりは、景色に自己を投影しすぎず遠巻きに見ている状態を表す手法として、その後の制作において重要な役割を担うことになる。

松林図屏風の影響

景色と相対することで、私は自我から遠ざかる可能性を得た。しかし、景観をただ描くだけの風景画では、一団体への執着とあまり変わらない。そうした数ある風景画の中でも、私が特に影響を受けた作品が、長谷川等伯の「松林図屏風」である（図 24）。

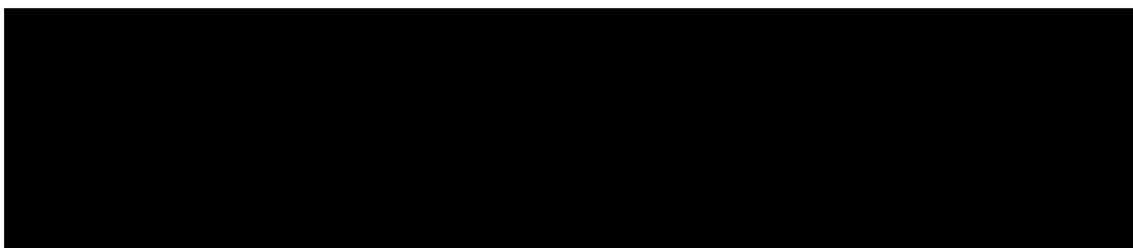


図 24 長谷川等伯「松林図屏風」 紙本墨画 156.8×356.0 16世紀 東京国立博物館

この作品の主題は、松か、霧か、空間か、その回答は観る者によって千差万別と言えるだろう。どの松も強引に主張することなく、空間と見事に融合している。ここでの対象物と空間の〈融合〉は、霧中という暈された空間表現をもたらすものだろうか。他の風景画と比較しながら、「松林図屏風」の空間表現を分析していきたい。

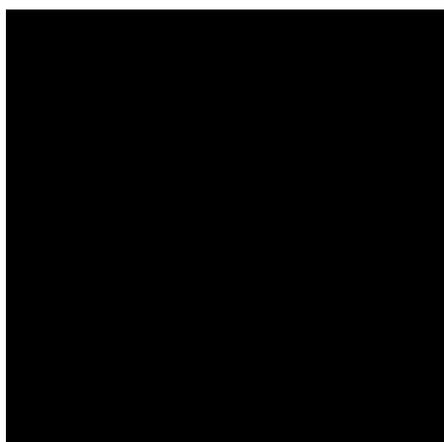


図 25 ウィリアム・ターナー「ヴェネツィアの光景」 油彩 79.5×79.0 1845年 テート・ギャラリー

まず、西洋の代表的な風景画家、ターナーを例に挙げる。ターナーの「ヴェネツィアの光景」（図 25）は、一見抽象画と見間違えるほどにモチーフが暈されて描かれている。ターナーにとって描く対象は、ヴェネツィアの景観ではなく、ヴェネツィアの

光だったのだろう。ターナーは自然現象を熱心に探求した画家であり、現象を描いたスケッチと油絵は膨大な数に及ぶ。まばゆい光によって、一つ一つのモチーフが統一化され、全体感として絵を構築している。

西洋の陰影表現が取り入れられた明治時代の日本画にも、輪郭を暈す「朦朧体」という技法が生まれた。図 26 は朦朧体の代表作の一つである下村観山と横山大観が描いた「日・月蓬莱山図」である。山水画のような題材であるが、江戸時代までの山水画とは異なり、墨の輪郭線は胡粉によって暈されている。空や湖面は余白のないグラデーションで描かれ、色の濃淡は光を表現しており、確かな奥行きを感じ取ることができる。

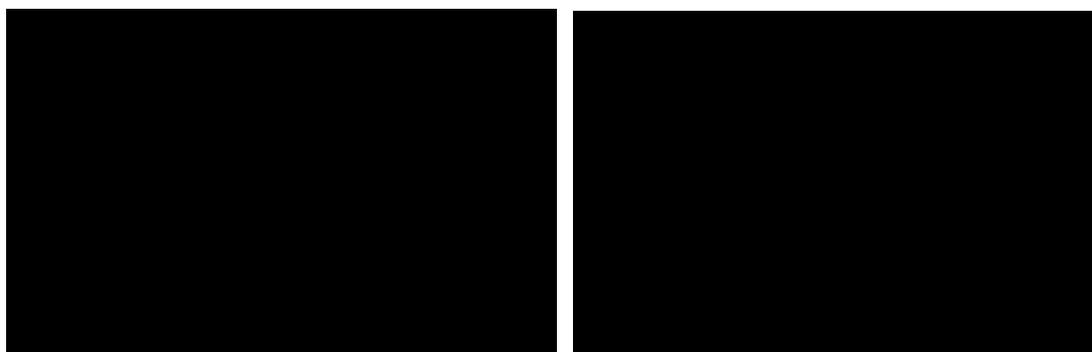
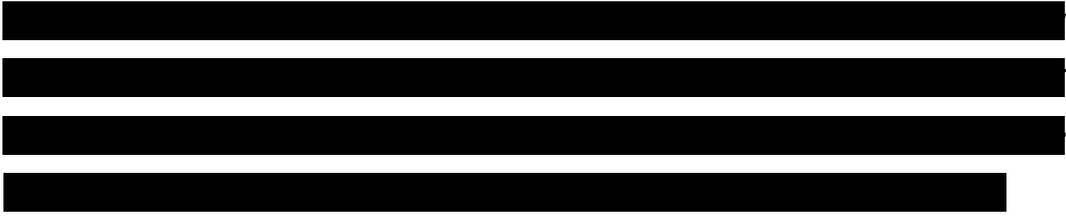


図 26 (左)横山大観 (右)下村観山 「日・月蓬莱山図」
絹本墨画淡彩 各 98.0×154.0 1900年 静岡県立美術館

しかし単純に暈す描法のみでは、対象同士を曖昧にさせているだけで、作者の一視点で画面を秩序立てていることに変わりはない。ターナーの作品は、どれほど暈されていてもターナーとしての視線があり、その視線の終着点も、画面中央の地平線に設定されている事がわかる。朦朧体の作品もまた、景色自体は象徴的なものだが、高い視点の所在は明確である。

対して等伯の「松林図屏風」には、彼らの空間表現とは明らかに違う点があり、視点の終わりである地平線が描かれていない。空間は、空として奥行きを感じさせる部分もあれば、地面として平面的に感じさせる部分もあり、空と地面の決定的な区分がない。『日本美の構造-東洋画論に求める-』において、吉村貞司は以下のように述べている⁷。

⁷ 吉村貞司 『日本美の構造-東洋画論に求める-』 三彩社 1970年 P107, 108



地平線を無くしたことで、「松林図屏風」は複数視点の同居が可能となっているのであり、画面端の松は地面にしっかりと立っているのに対して、中心の松は不明瞭で、端の松と同視点なのか判断がつかない。図 27 の青線で示すように、近くにも、遠くにも捉えられるのだ。「松林図屏風」には、等伯の支配的な視点が存在しないのであり、松林に対してどのような高さや距離感で鑑賞するかは、鑑賞者の意思によって決定されるのである。

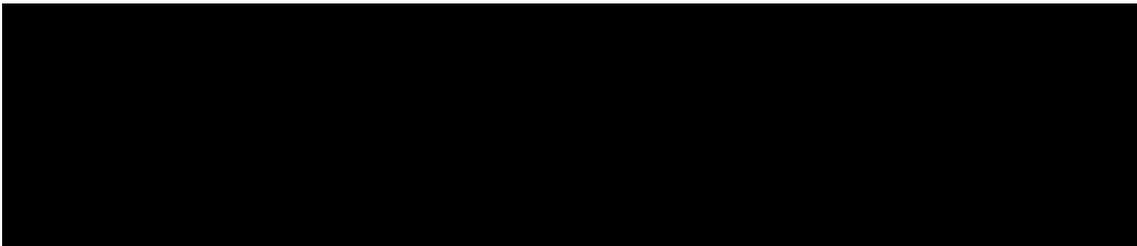


図 27 「松林図屏風」における松林の設置点

また、画面中心部には何も配置せず、あえて余白とすることで、モチーフと背景という主従関係を覆し、モチーフと同等の存在感が与えられている。単に輪郭を暈すのみではなく、配置によっても、松林というモチーフと空間の相関関係を築いていると言えるだろう。意図的に空けられた空間には、想像する余地が生まれる。松林と松林の間に何があるのか、自分と松林の間には何があるのか、鑑賞者は作品に対して、能動的に読み解こうと向き合わなければならない。それは作者の一方向的な提示以上に、作品と鑑賞者の密接な結びつきを与えてくれることだろう。

再び自作品「宵の口」(図 22)「夏は終わりを告げ」(図 23)を見てみると、遠のく印象はあるものの、未だ画面中心部に視点の終着点を感じられ、“個”の脱却が完全には達成されていない。私は作者という“個”の視点を越えた「松林図屏風」が、作者中心の絶対化された主従表現を覆し、自我を超えた表現の可能性を示すと考えた。そしてその可能性を探ることが、自身の制作の重要な指針となったのである。

第2節 戸外のスケッチ

景色を描く時、本画の前に必ず行う作業がスケッチである。自らの空想を描くだけでは、個人的な視点からは離れられないだろう。私の中でスケッチは、自我を含めた個人的視野の外から、形・色・構成・発想を得るための、重要なプロセスである。

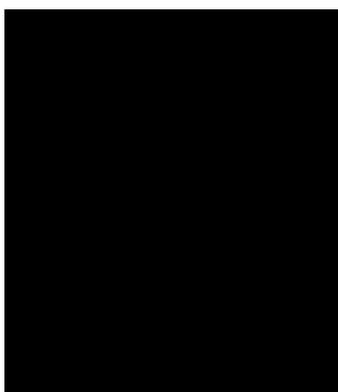


図 28 (左) 狩野派の粉本

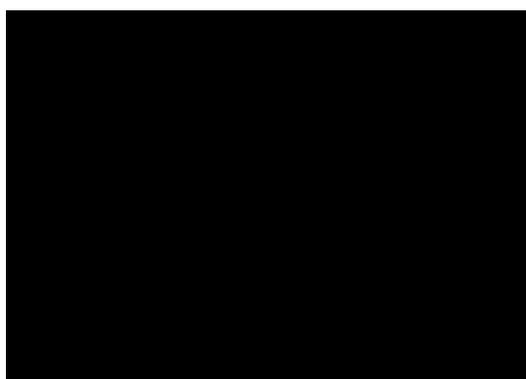


図 29 (右) 円山応挙「写生帖より春草」 31.5×42.8 紙本着色 18世紀 東京国立博物館

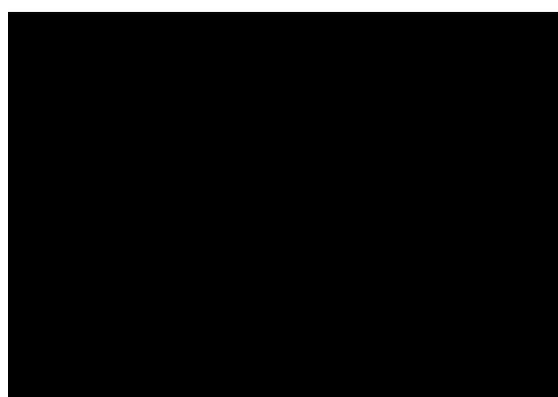
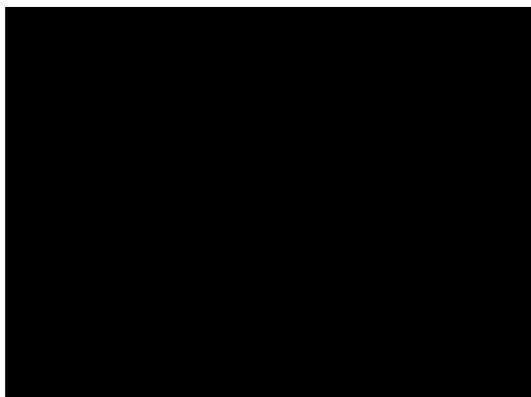
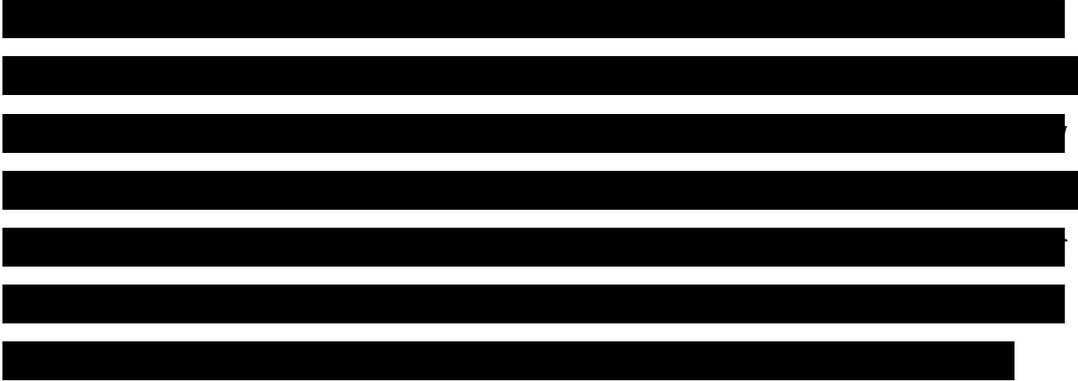


図 30 高橋由一「山形県、福島県、栃木県 道路写生帖」(部分)
着彩 各 17.6×23.6 1885年 山形県立図書館

スケッチ、すなわち「写生」という概念は、明治時代の洋画家、高橋由一らによって確立された。2012年に東京藝術大学大学美術館で開催された「近代絵画の開拓者 高橋由一」の展覧会カタログにおいて、古田亮は以下のように述べている。



江戸時代までの写生は、狩野派の粉本のような手本に基づくもの(図 28)、もしくは応挙のような身近な対象物を観察、把握するもの(図 29)、に分けられるだろう。それまでの風景は、山水という想像上の景色が主だったが、由一は実際に現場まで足を運び、自分の眼で見た風景写生を多く残した。図 30 は、山形県令の三島通庸の要請により、東北の近代化に伴う土木工事の記録として描いた東北各所のスケッチである。明治の西洋化によって輸入されたパースという技法は、このように再現性の高いスケッチを可能にした。

負荷によるスケッチ



図 31 自作品「スケッチ 五箇山集落にて」 鉛筆・コンテ 2015 年

⁸ 古田亮 『近代絵画の開拓者 高橋由一』 読売新聞社 2012 年 P3

一言でスケッチといっても、下図、観察、写実のどこに重点を置くかは、作家によって様々である。私にとって応挙のような観察重視のスケッチは、一対象物の練習という側面が強く感じられ、本画に結びつけることが難しい。また由一のように、視点を完全に固定したスケッチも、視点という観点から言えば一対象物のスケッチだと言えるだろう。私の中でのスケッチは、自分と自分を囲む自然環境とのやり取りである。そしてそのやり取りは、環境全ての再現ではなく、取捨選択によって対象間の関係性を抽出するものである。

図 31 は富山県五箇山で、雪の降り積もる中、日没に追われながら描いたスケッチである。寒さに凍える手は、予想外のストロークをもたらし、雪の湿り気は、予想外の滲みをもたらした。外部刺激が、私と、紙と、対象との関係に複雑な結びつきを与えてくれた。刻々と迫る日の翳りは時間の制約となって、見えたものを全て掌握しようとする対象への執着心を捨てさせ、取捨選択の勘を鋭くさせる。私は戸外で受ける外部刺激との結びつきが、自身の視野を拡大させる、重要な要素になることを確認した。スケッチの際は、戸外で、立ちながら、自身に負荷を掛けて描く。雨・雪・嵐など、外部の刺激が強ければ強いほど、自我が打ち消され、対象の捉え方に執着することなく、広い視野が保たれるのだ。



図 32 自作品「スケッチ 五箇山高台にて」 鉛筆・コンテ 2015年

図 32 も、雪の中で描いたスケッチである。实景から外部刺激を通して絵となった対象は、もはや一つに留まっていない。雪に溶け込み、抽象的に浮かび上がる屋根の線と電線の交差、湿った常緑樹の黒さと雪明りの白さなど、色と形が互いに組み合わせられ、断定的な景観ではない昇華された景色となっている。

空間の自在性

一個体に執着せず景色を相関的に描くには、物を単純に捉えるだけでなく、物と物、物と空間といった、多様な関係性を見出す必要がある。雪中のスケッチのように、対象間の関係性を見出し、新たな色形を獲得することが、私にとってのスケッチである。



図 33 (左) ペーテル・セルシング「ハーランダ教会」 鉛筆 1957年

図 34 (右) ヴィルヨ・レヴェル「住宅財団の集合住宅」 鉛筆・色鉛筆 1953年

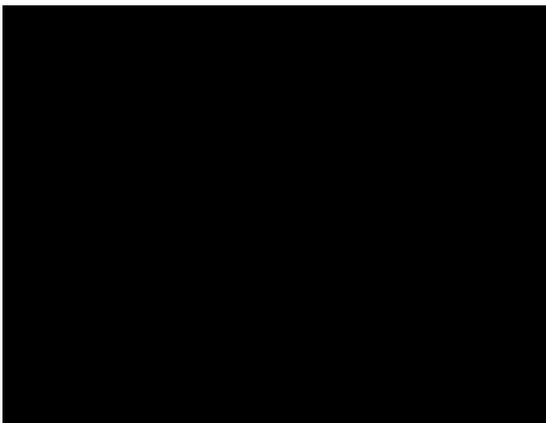


図 35 (左) スキッドモア・オーウィングズ・アンド・メリル「ウェストフェリー・サーカス」 デジタル 1990年

図 36 (右) ギョーム・ジレ「ニューセンチュリービルディング」 黒インク・カラーペン 1970年

そこで参考にしているのが、図33～36のような建築家のスケッチである。これらのスケッチは実際に眼で見て描いたものではなく、あくまで想像によるものであるが、画家の想像とは違い、建築家の想像は機能や構造を備えている。上空からの展開図、内部の展開図、人の動線、空間に対するボリューム感など、その視野は多角的で、一つの視点だけには収まらない。多角的な視点を備えているこれらのスケッチは、景色に対する新たな着眼点を与えてくれる。

第3節 去る色彩

等伯の「松林図屏風」は下図であると分析されており、空間は紙の地のまま、つまり余白である。未完であるがゆえに、完成への想像という余地が、画面全体に大きな魅力を与えている。しかし私にとっては、未完の魅力は目指すべきものではない。私は空間を余白として残すだけでは、作品の完成に辿り着けないと考え、余白に新たな解釈を与えることにした。着目したのは、〈白〉という色である。

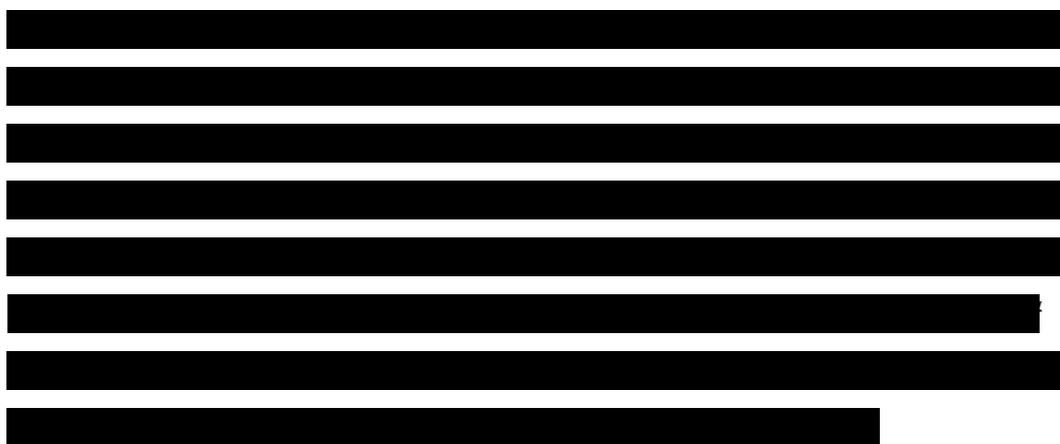
漂白世界



図 37 自作品「雪明け」 紙本彩色 97.0×145.5 2014年

自作品の「雪明け」(図 37)は、雪の降り積もった明け方の住宅街を描いた作品である。なんの変哲も無い住宅街にも、車の往来が激しい路や、電線、街路樹にも、雪は等しく積もり、景色は白く統一される。私はこの雪景色が、“漂白”された世界のように思えた。“漂白”とは、物の持つ色素を科学的に分解して白くすることである。色素は物の持つ固有性であり、漂白は、固有の色素を等しく無に還す作業だと言えるだろう。「宵の口」と同様に、この作品でも景色を白く描画することによって、景色の固有性を無くす表現を取り入れた。どこの景色なのか、景色に彩りを与えるのは鑑賞者の想像なのである。

白は色素の無い色であり、何ものにも染まる色である。例えば、純白のウエディングドレスや白無垢は、何ものにも染まっていない花嫁の無垢な状態を表す。白衣や白手袋などは汚れのない状態を表し、最高位の神主が身に纏う袴の色は白である。色彩の嗜好調査⁹では、日本を含むアジア圏の国々で、共通して白が好まれている結果が出ていると言う。白に対する日本人の嗜好性について、『色彩学入門 色と感性の心理』は以下のように述べる。



古くから白を神聖視してきた日本人にとって、白は、穢れた浮世を離れ、より清らかで高次な世界を連想させる効果をもたらしてくれるものだったことがわかる。

⁹ 齋藤美穂 『日本における白嗜好とその背景—アジアにおける国際比較研究を通して』 日本色彩学会誌 1999年

¹⁰ 大山正・齋藤美穂 『色彩学入門 色と感性の心理』 東京大学出版会 2009年 P80

図 38 は、「雪明け」(図 37)で描いた景色の実際の写真である。現代日本の住宅街は、個々の建物の主張が激しく、色彩は乱雑な印象を受ける。これは戦争や震災で倒壊した後に急速に建てられた建物が多く、機能性や効率性を重視したため、統一性のない景観となったことが原因である。私が育った神奈川県大和市もまた、住宅街が広がるだけのベッドタウンである。しかし雪の白は、雑然とした住宅街を等しく覆い、漂白された非現実的な世界へと、私の想像を誘ってくれるのだ。



図 38 「雪明け」における取材地

私にとっての白は、最初から何もない色ではなく、“個”の要素を打ち消す白である。それは「宵の口」(図 22)のように固有色を洗い落とし、「雪明け」(図 37)の雪のように白く塗り重ねることで、ようやく到達する色であり、「松林図屏風」に見られる紙の地のままの柔らかな白とは違う、鮮烈な白である。

現代を生きる私にとって、白の選択は、桃山時代の等伯とは大きく異なるだろう。一つに、蛍光白という色が現代には存在する。蛍光増白剤は、白地のものをより白く見せるために用いられる染料であり、ワイシャツやノートの紙など日常的に用いる白に多く見られる(図 39)。蛍光とは太陽光の紫外線を吸収し、青色の可視光線に変えて放出する仕組みである。綿や和紙といった自然の白は、同じ白でも若干の黄色味を帯びており、蛍光染料は黄色味の補色である青色を加えることで、より完全な白を作り出す。

もう一つに、液晶画面の白が挙げられる。白という色は、全ての色の可視光線が乱反射された際に知覚できる色である。限りなく均一に反射されればされるほど、白は完全な白になるのだ。しかし自然物の白では、その均一性には多少のブレがある。そ

れに対して液晶画面の白は、均一に加法混色（図 40）されており、その白は自然色以上の完全性があると言えるだろう。

等伯のように自然物の白しかなかった時代に比べ、現代はより完全な白に囲まれて生活しているといってもよい。それは、私がテレビやパソコンの液晶画面を頻繁に見る世代であることに加え、10代に映像作品を制作していた影響も大きいだろう。私の網膜に焼きついている景色の白は、非現実世界の白であり、その表現には自然の白というより、蛍光白色の方が適していると考える。

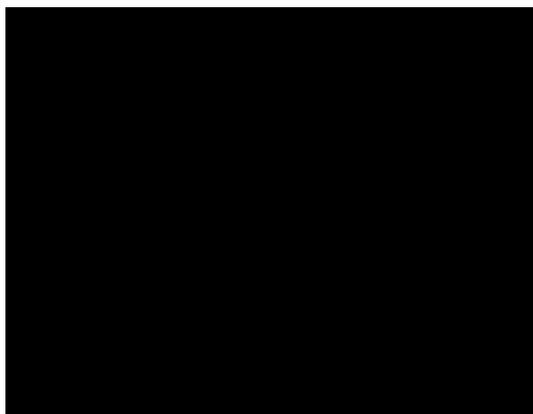


図 39 生なり色のシャツと蛍光白色のシャツ

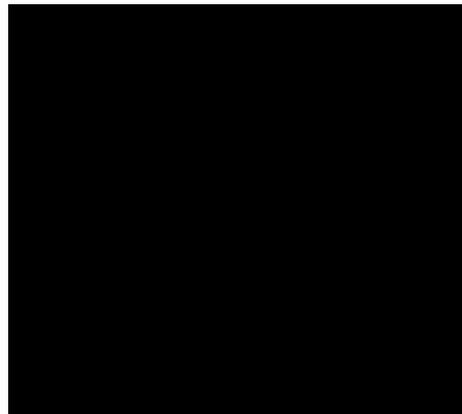


図 40 加法混色の図

では、自然由来の素材を使用する日本画の絵具で、蛍光白色のような白が再現できるであろうか。日本画の絵具では、白には主に胡粉が使用される。胡粉は、牡蠣の貝殻を砕いて絵具にしたものであるため、単色では若干生なり色である。そこで蛍光色の原理に立ち返り、白に青を隣接させることで、黄色味の印象を抑えることにした。

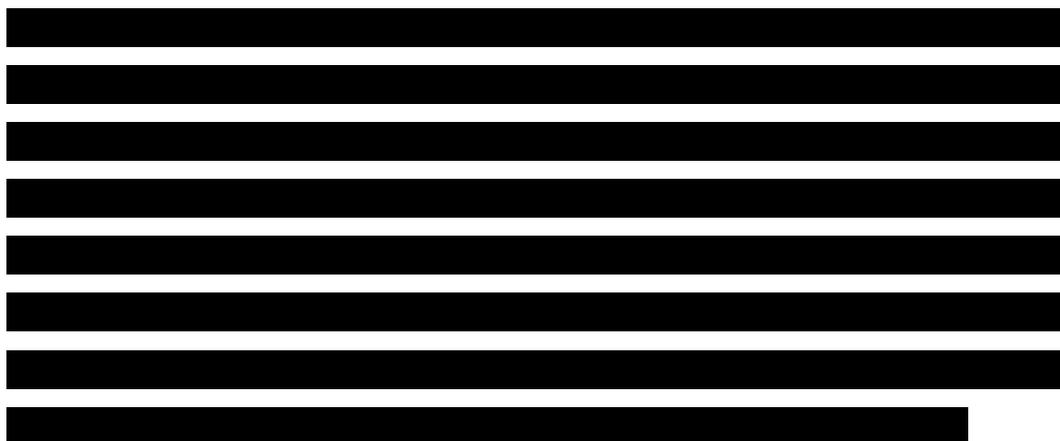
さらにハイコントラストの色を並置することで、より鮮烈な白の再現を試みた。「雪明け」（図 37）では、白をより分厚く盛り上げ、凸部分の白と凹部分の青のチラつきを激しくした。また色の特質として、白は膨張色、青は後退色であるため、より効果的なコントラストを望むことができる。

面としての白

色が、光の明暗として認知されるか、あるいは光に関係なく平面として認知されるかは、色同士の関係性によって決定される。自然現象と絵画世界との間で、そのヴァ

ルールが合っている場合、色は空間の一部として見なされる。逆に現象の序列から外れ、関係なく色が登場する場合、それは、空間から外れた平面として見なされる。

空間を色で表現する大和絵は、古くから日本画が活用してきた表現スタイルである。明暗の階調による自然主義的リアリズムを重視してきた、中国の水墨画や西洋の油彩画と比べ、日本の大和絵は装飾性に重点が置かれてきた。『日本美術の見方-中国との比較による』で、戸田禎佑はそれを以下のように解説している。



このように日本画には、空間や物を捉える描画的な要素と、箔による装飾的な要素とが、同画面に混在したまま展開してきた側面がある。平安時代に描かれた「平家納経」（図 41）では、画面全体に金銀箔の截金や砂子が散りばめられ、人物も蓮池も空も、統一的に飾られている様子が見てとれる。

¹¹ 戸田禎佑 『日本美術の見方-中国との比較による』 角川書店 1997年 P116



図 41 「平家納経 法華経 分納功德品 第十七」 紙本彩色 12世紀 徳川美術館

箔は、絵具と違って金属であるため、画材そのものが光を放つ特質を持つ。空間を明暗によって秩序立てて描いたとしても、箔の使用は突如として、そこに新たな次元の空間を生む。前章で述べた「夏秋草図屏風」(図 20) も同様に、リアリティのある草花の表現に対して、銀地と青い河はまるで異次元の空間表現である。私は箔の使用によって、画面に非現実的な状況を生み出す手法を試みることにした。



図 42 自作品「吹く先に」 紙本彩色 116.7×116.7 2014年

自作品「吹く先に」(図 42)は一見抽象画に見える作品だが、クローズアップすると建物や木立が見え、具体的な景色であることがわかる。横浜のビルから見下ろした景色であり、ビルの間には人工的な公園が広がっている。遠くには近未来風にデザインされた商業施設が並び、発電用の風車が強く風を切っている。横浜は、人工的に整備された建物と、海の潮風が混ざり合う場所である。スケッチを行った日は、雪の降り積もる最中であり、直線的に整備された公園や建物は、雪によって有機的な形を加えられていた。普段であれば、人の活気で賑わう港町だが、人のために造られた公園も商業施設も、この日は全く人がなく、動く物は雪と風車のみだった。

雪の白は、対象を均一に覆うため、色面として表現しやすい。色面となった白の景色は、昨日までの現実空間とは異なり、具象と抽象が混在する絵画世界への入り口となっていた。私はビルや路の直線を、箔の切り貼りによって形づくり、その上から胡粉で雪の白を描画した。さらにその上から箔を貼り、胡粉で描画するという行為を幾

度も繰り返した。主に使用した箔は銀箔であり、銀箔の上に胡粉を塗り重ねることで、白い絵具が下から照らされ、より鮮烈な白の表現となった。そして一度できあがったその色面に、上から墨を流して白を無にし、また箔を貼り、白で描き起こす。その繰り返しの中で、ビルの窓と雪の面は融合し、実際の物の前後関係は等価となり、景色は白く形成された。

このように白の景色は、作者の自我、場所の固有性を等しく取り去り、鑑賞者に想像の自由を与える。そして対象間の複雑なく融合＞表現によって、私は“主”の脱却に挑むのである。

第3章 “主”からの脱却 —融合へ—

“主”からの脱却は、主の完全否定ではない。第1章第2節で取り上げた抽象画を見てもわかるように、主を完全に無くしてしまうことは、逆に主の存在感を強める効果があり、ポロックの作品(図11)はその好例と言える。また図43のロバート・ラウシェンバーグ「ホワイト・ペインティング」は、画面に何も描かれていない白一色の絵画だが、この画面に対峙した鑑賞者は、戸惑いと疑問を感じるだろう。無いことで逆説的に主題が生じるのである。このような極端な表現は、一回限り許されるものであり、続きを作ることができない。これ以上、要素を無くすことが不可能だからであり、現代を生きる私にとっては、20世紀の画家を後追いすべきではないと考える。



図43 ロバート・ラウシェンバーグ 「White Painting」
油彩 182.9×182.9 1951年 作家蔵

“主”からの脱却には、主役あるいは脇役のみという偏向ではなく、両者の拮抗関係が重要である。画面を遠くから眺めて見えてくる主体、画面に近づいて見えてくる主体など、相互の関係が鑑賞者に多様な解釈の選択肢を持たせる。ある角度で際立つ主体は、脇役がいるからこそ成立し、またある角度では両者の立場が逆転し、脇役が主体へと転じる。このような拮抗関係を作ることを、本章では<融合>と定義し、自作品での<融合>表現について論じる。

第1節 多視点の融合

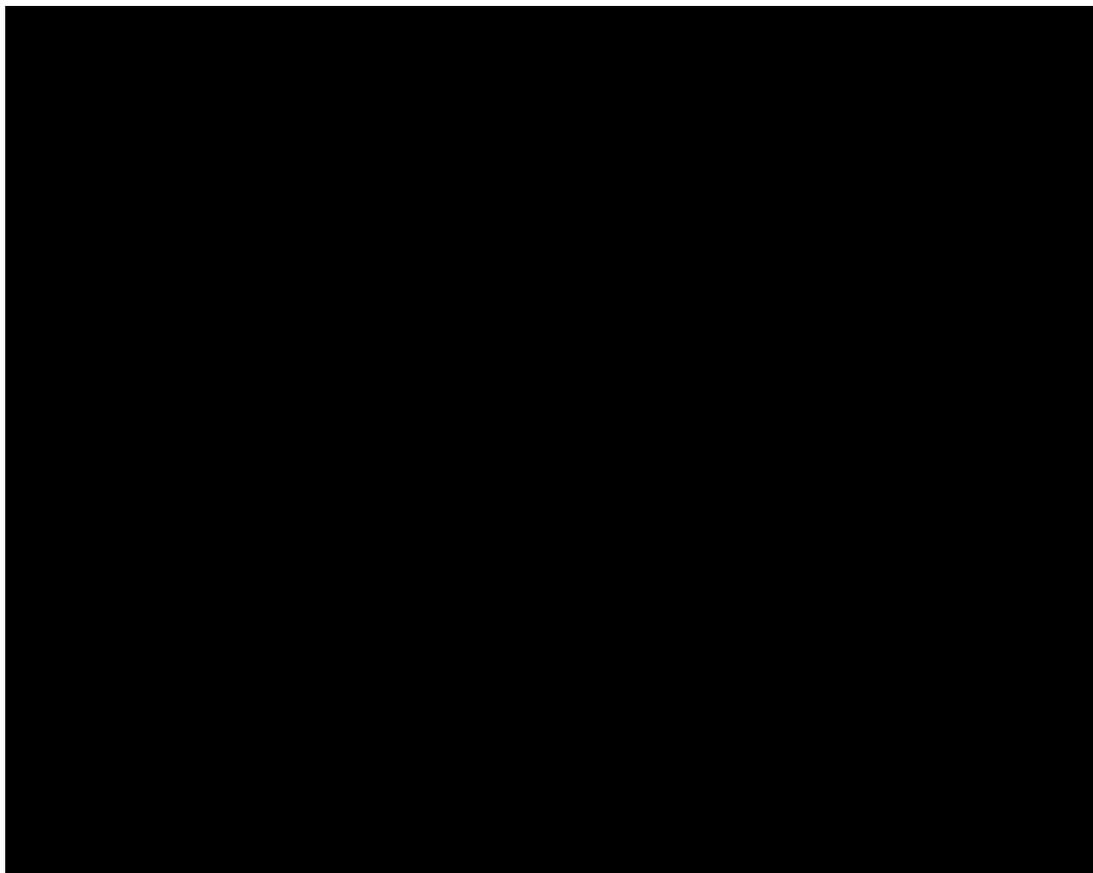


図 44 自作品「景しき遠く」 紙本彩色 181.8×227.3 2015年

自作品「景しき遠く」(図 44)は、大学院修士課程の修了制作である。取材場所は、白川郷で有名な岐阜県白川村である。しかし、象徴的な合掌造りの集落を描くのみでは、「白川郷」という場所の固有性に依存した絵になってしまうだろう。自身の制作の中で、「白川郷」「合掌造り集落」といった“個”は脱却されなければならない。首都圏で育った私にとって、日本の農村風景は現実味のない世界である。自然と共生する田舎暮らしは、決して楽なものではないだろう。山の激しい天候に晒されながら、起伏の多い地形を耕し、土にまみれた仕事をする。そうした生活の苦悩を知らないから、画家は俯瞰した農村風景を描けるのだろう。19世紀ヨーロッパのバルビゾン派(図 45)は、農村や農民画を描いた一派だが、コローやテオドール・ルソーら多くの画家はパリ近郊で生まれ、のちに農村へ移住している。都会の喧騒から離れ、自然の中の農村風景に憧れを見出したのだ。「憧れ」という俯瞰した目線は、現実を芸

術へと昇華させるフィルターと言えるが、それは、土の匂いのない非現実的な世界とも言える。

東洋や日本においても、俗世を捨て山水に生きた人々が芸術を深化させてきたことを、第1章第3節で述べた。私にとっても人間同士の主役争い、優劣争いのない自然中心の農村風景は、常に憧れの対象であり、胸の内に広がる非現実的な憧憬である。この不特定の憧憬を表現することが、本作品の制作動機となった。

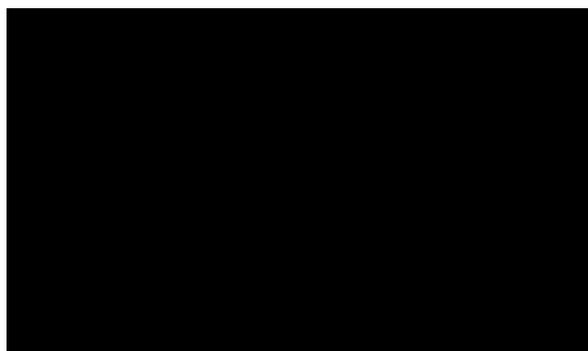
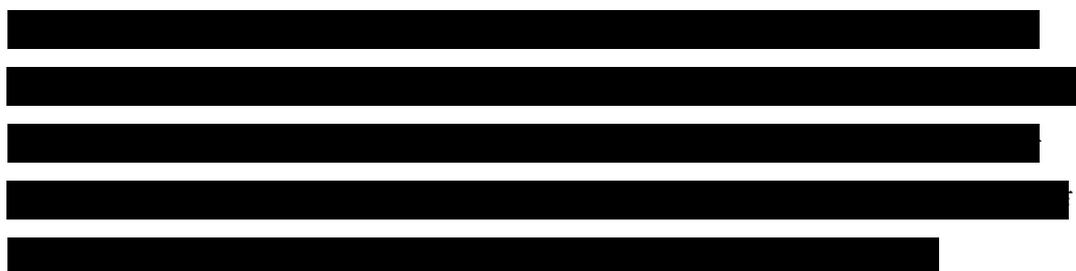


図 45 テオドール・ルソー「バルビゾンの農場」 油彩 1855年 千葉県立美術館

憧憬を描くにあたって着目した画家が、日本の山水画を描いた雪舟である。雪舟の生きた室町時代の山水画は、中国山水画の模倣という側面が強く、日本の景色ではなく中国の景色を描いた作品が多い。雪舟もまた中国へ渡り中国山水画を学んだが、帰国後は雪舟独自の画風で日本の景色を描いた。帰国後の雪舟について、蓮実重康は以下のように述べている。



行脚の中で日本の景色を見つめ直した雪舟が、生涯の晩年に描いた作品が「天橋立図」（図 46）である。天橋立は日本三景の一つとされ、実在する風景である。このよ

¹² 蓮実重康 『雪舟』 弘文堂 1958年 P59

うに実際に描いた場所が特定できる日本の風景画は、雪舟が確立したと言ってもよいだろう。しかし実景とは言っても、天橋立を作品のように実際に上空から眺めることはできない(図47)。雪舟は20を超える写生と自ら歩いた経験をもとに、想像の天橋立を作り上げた。雪舟の経験としての視点は、一つの視点を越えた多様性を風景に与えている。鳥瞰図としたことで、鑑賞者の目線は普遍的な景勝地とも、個人的な風景とも異なる、非現実の憧憬へと向かう。中国の本格的な山水の景色を体験し、そして日本の山水を旅した雪舟が、その目で見つめて描いた景色は、中国山水の領域も実景の領域も越えて、唯一無二の真景に到達していると言えるだろう。



図46 (左) 雪舟「天橋立図」 紙本墨画淡彩 89.5×169.5 1506年 京都国立博物館

図47 (右) 実際に見た天橋立

「天橋立図」を見て、私は単一視点で描く必要性を感じなくなり、より自由で多様な視点から絵を構成することにした。それが<多視点の融合>である。図48は、図44のもととなったスケッチで、白川郷を山の上から見下ろし、展望台と名のつくビュースポットから描いている(図49)。スケッチによるただ一つの視点だけでは、観光地の感動の再現になってしまうため、手前の樹木は正面の視点から描き、奥の村は実際にありえない高さの視点から俯瞰している。つまり手前と奥の視点をずらすことで、両者の主従関係をなくし、拮抗関係を作り上げた。

手前の樹木は、前章で述べた「松林図屏風」(図24)を参考に、地平線を無くし、設置点を様々に設定している。そもそも一定の地平線に目線の消失点を持っていく手法は、西洋的なパースペクティブに依拠した表現と言えるだろう。西洋的な遠近法が日本に導入されたのは、わずか200年前の江戸時代であり、それ以前の雪舟や等伯などの画家は、見たいものを見せる自由な視点で遠近を駆使してきた。雪舟や等伯の絵に手前と奥の主従はなく、視点の選択は鑑賞者に委ねられているのである。「景しき遠

く」の場合であれば、手前の樹木に焦点を当てる人もいれば、奥の田圃道に焦点を当てる人もいるだろう。画面から離れて観る場合、近づいて観る場合で、それぞれ着眼点は変わり、作者である私の決定権はそこに存在しない。



図 48 (左) 自作品「スケッチ 白川村にて」 鉛筆 2014 年

図 49 (右) 展望台から見た白川郷

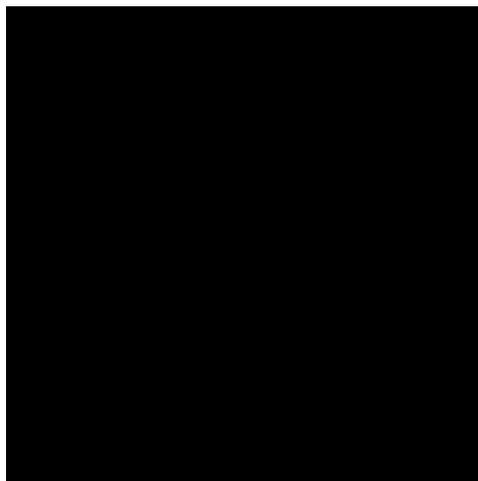


図 50 (左) 自作品「景しき遠く」部分拡大 (上空から見た村)

図 51 (右) 自作品「景しき遠く」部分拡大 (道と葉の組み合わせ)

さらに、白川郷という固有の要素をなくすため、田圃道を航空地図のように描き、道の線や樹の枝、葉の形などモチーフそれぞれが綯い交ぜになった、複合的な図形として見えるように描いた (図 50)。モチーフは個々の形を主張せず、組み合わせによって全容を表す。鑑賞者は、自由に動く視点から多様な図形を見渡しながら、日本の田舎と自然の存在感を再認識するのである。そこから、自然に対する自己の視点を改

めて見出し、自らの想像で風景を想い描くことこそが、「憧憬」の在り処なのである。

第2節 万物の融合

物の等価性



図 52 自作品「線の通り路」 紙本彩色 72.7×91.0 2016年

自作品「線の通り路」(図 52)は、物の姿を特定的に描かず、線として構築した作品である。蜘蛛の糸は、蜘蛛が生きるための生命線であり、電線は人間が生きるための生命線である。葉脈の線もまた人間の血管と同じく、植物の生命線であり、線として分解すれば、人も蜘蛛も植物も等価であると言えるだろう。生い茂る葉は電線を覆い、蜘蛛の巣は生い茂る葉を覆う。そして電線は、日本のほとんど全ての地上を覆い尽くしている。どの線が上位であるかは、見る側の目線によって変わるものであり、特権性はない。人には人、虫には虫、葉には葉の生きる目線があるのであり、全ては

絡み合い、存在という唯一の目的を果たす。作品は「万物の等価性」を表現したものである。

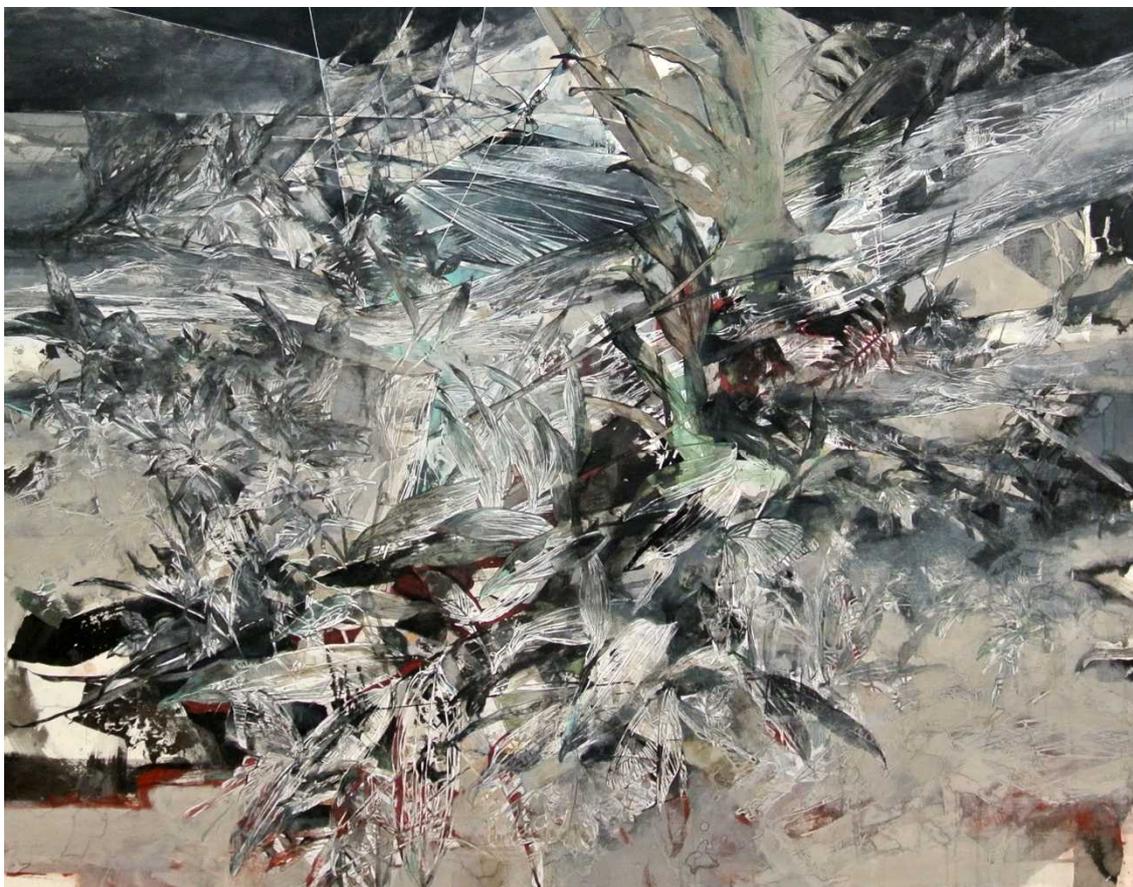


図 53 自作品「万象の糸すじ」 紙本彩色 170.0×216.0 2016年

自作品「万象の糸すじ」(図 53)も、万物の等価性を描いた作品である。万物の等価性は、第1章第3節で取り上げた大和絵(図 15)にも見られるように、日本に古くから根付いた物の捉え方である。蜘蛛の糸と整地された田園は、自然を幾何学的に切り取る線として等価の性質を持つ。熊笹の葉と蝶の羽もまた、自然空間に現れる面として等価である。自然を整地する行為は人間だけのものではなく、どの生物も自然環境に対して、造形上の影響を与えていると言えるだろう。水を効率よく循環させるために整地された田園と、餌をより多く捕獲するために多角形に張り巡らされた蜘蛛の巣は、同様の機能美と、幾何学的な線形を形づくっている。この作品では両者の線を、細く切った箔によって鋭角的に表現した(図 54)。それに対して周囲の植物の形は、筆で有機的に描き、互いが互いを強調し合うように仕上げた。また、熊笹の斑模様、蝶の羽の模様は、墨によるドローイングを下地に置き、空間とは異質の色面を作った

(図 55)。風に止まる葉と葉に止まる蝶、両者は瞬間的に出現する平面である。その平面にはドローイング一発の描画が適している。複数回手を入れてしまうと、量感が生まれ、平面性が失われてしまうからである。

以上に述べてきたように、自然空間の中には多様な線や面として姿を現す物が存在する。蜘蛛の巣が空という空間を切り取り、人の町と重なる光景を見た時、私は多様な線と面の融合を感じた。それらは個体の種を越えた、複合的な線や面として解釈でき、直線もあれば曲線もあり、平面もあれば明暗もある。直線の隣に曲線を置けば、両者は互いに作用し、強調し合うような関係、それこそが拮抗関係なのである。



図 54 (左) 自作品「万象の糸すじ」部分拡大 (箔での線描)



図 55 (右) 自作品「万象の糸すじ」部分拡大 (ドローイングの下地)

こうした線や面の描画に複合性を求める日本美術の傾向には、日本のリズム感が背景としてあるのではないかと考える。図 56 は本阿弥光悦の書、俵屋宗達の画による「鶴下絵三十六歌仙和歌巻」である。鶴の群生と和歌の組み合わせが、画面に生き生きとしたリズムを生み出している。和歌には漢字の直線とひらがなの曲線が同居しており、こうした多様な造形性を持つ日本の文字は、数ある言語の中でも稀と言えるだろう。日本語の複合的なリズム感が、日本人である私の描画感覚を形成している。宗達の絵も、鶴の羽の曲線と嘴と脚の直線が絶妙なリズムを描き、絵と字が重なる部分は空間を感じさせ、書と絵は、組み合わせと間合いによって、互いに“主”として高め合っているのである。

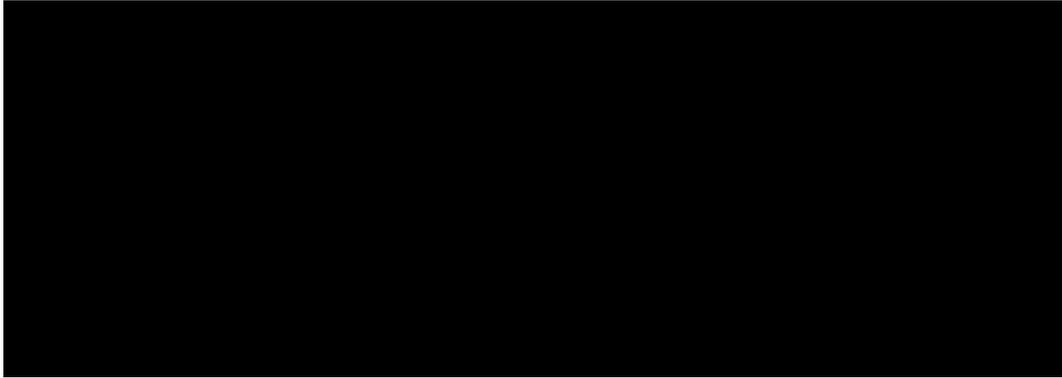


図 56 本阿弥光悦書 俵屋宗達画「鶴下絵三十六歌仙和歌巻」(部分)
紙本着色 34.0×1356.0 17世紀 京都国立博物館

自然物と人工物



図 57 自作品「空せみの路」 紙本彩色 170.0×216.0 2017年

大和絵や書に見られる、物の解釈と複合的なリズムは、日本人である私の根幹を形成しているが、ではその上で、現代に生きる私の解釈とはどのようにあるべきなのだ

ろうか。その問いから生まれた作品が、自然物と人工物の融合を試みた「空せみの路」である(図 57)。

自動車の形体は、走るための空力や人が乗るための安全性などを複合的に考慮した上でデザインされたものであり、現代が産んだ機能美の結晶と言えるだろう。自動車の持つ曲線や直線には無駄がなく、人の努力によって極限まで洗練されたこの形体が、街のそこかしこに当たり前のように存在する現代の景色は、私にとって非常に興味深い光景である。自動車好きの兄の影響からか、幼い頃から自動車に対して特別な思い入れがあった私は、街の景色の片隅に常に存在するこの形体を、日本の原風景の一つと考えるようになった。言うまでもなく、日本は多数の大手自動車メーカーを有する、世界でもトップクラスの自動車生産国である。街だけではなくどんな田舎に行っても、自動車は常に人々の暮らしに根付いており、牧歌的な田舎道の中で近未来的なデザインを光らせている。車内が見えないようにプライバシーガラスが施されたリアウィンドウは、周囲の景色をクリアに映し出し、バックライトはプリミティブな光の形を生み出す。それは自然の中に突如現れる異世界である。このように完璧なまでにデザインされた自動車の形体と、相反する植物の不完全で無作為な形体を融合させ、現代日本の風景画として提示することが、本作品のコンセプトである。植物と自動車は、等価な色に統一し、線は互いを隔てることなく交錯するように表現している。融合化の表現には、CGソフトの表示画面(図 58)を参考に描画を試みた。

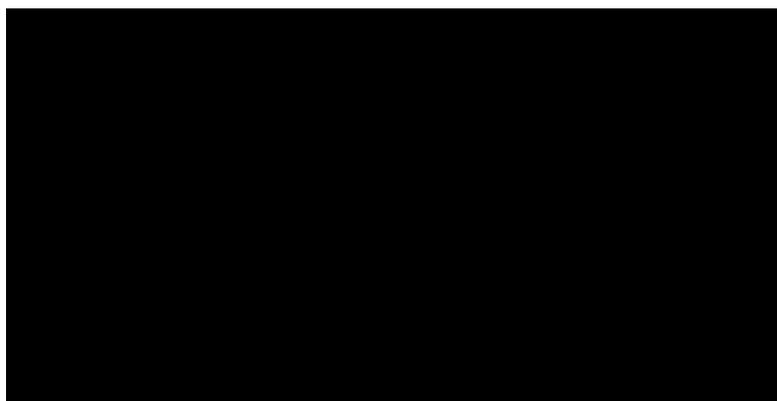


図 58 CGソフトの制作画面

CGの世界では、物の表示を様々に変えることができる。個々の質感を無くし、統一的なグレー面にすることもできれば、ワイヤーフレーム表示にすることも可能だ。バックグラウンドも、グレーの世界や白の世界など、様々に変えることができる。物を

分解して表示する機能は、多角的に物の形体を捉える手助けとなり、また肉眼では得られない世界を作り出す。高校生の頃から慣れ親しんできたCGソフトの表示機能はいつしか私の目の一部となり、アナログなスケッチとは異なる物の捉え方として一役を担うようになった。そして自然物と人工物の融合に、この等価的な表示画面が適していると考え、フレーム表示のような線描や、グレーと白の無機質な面を表現に取り入れた(図 59)。しかしCGソフトの表示要素のみでは、硬く機械的な絵になる危険性がある。CGの機能は、ボタン一つで誰にでも容易く行えるからだ。重要なことは、CG表示と実際の筆感覚とを融合させ、より複合的な景色へと昇華することである。本作品では、フラットに塗り潰した部分もあれば、あえてドローイングを残した部分もある。そうすることでリズムは複雑に絡み合い、物の要素は益々打ち消されていくだろう。



図 59 (左) 自作品「空せみの路」部分拡大(フレーム表示のような線描とドローイングとの合わせ)
図 60 (右) 自作品「空せみの路」部分拡大(ウィンドウに映る田舎道)

また、周囲を映すサイドウィンドウ、リアウィンドウ、サイドミラーには、それぞれ田舎道の景色を描き入れた(図 60)。現代を象徴する自動車の窓に、懐かしみのある田舎の景色を描くことで、日本の景色の多面性を表している。さらに実像である自動車の表現は平面性を強め、虚像であるウィンドウの映り込みにはあえて奥行きを作った。自然物と人工物、また実像と虚像、それぞれに優劣はなく、一つの景色の反面には必ず別の景色がある。私は日本の原風景に人工物が入り込むことは、悪いことではないと考える。一つが絶対的に支配する景色は存在しないだろう。人の作った物もまた、情緒ある自然の一部なのである。

第3節 融合と白の景色

<多視点の融合><万物の融合>を踏襲した上で描いた作品が、「はざま白く けしき馳せ」（図 62、63）である。

モチーフとして選んだ場所は、宮城県の松島海岸である。松島は、天橋立と並ぶ日本三景の一つであり、松島丘陵が沈下してできたリアス式海岸に、大小 260 余りの諸島が浮かぶ。松島湾一帯は、度重なる大地震で沈水を重ねたことで、珍しい沈降地形を形成し、また地震の度に姿形を変え続けている。松島湾の地層は非常に脆い岩質で形成されており、そのため海面に近い地層は白い岩肌が露出し、侵食による奇岩も多く見られる。島の上部には松が群生し、常緑樹で不変の象徴でもある青々とした松と、常に形を変える波と岩肌のコントラストが、印象的な景色と言えるだろう。

松島は古くから景勝地として、多くの芸術作品に描かれている。平安時代に詠まれた百人一首の句や、松尾芭蕉「奥の細道」の句などはあまりにも有名だ。絵画においても、尾形光琳や俵屋宗達（図 61）など名画が残されている。しかし彼らの観た松島の景色は、長い年月の侵食の中で、今やかつてとは違う景色になっていることだろう。私が松島を初めて訪れたのは 10 年前だが、その後の東北大震災の影響で、わずか 10 年前の景色でさえ二度と観ることはできなくなった。10 年経って再び松島を訪れた時、人智を越えて変わりゆく景色への思慕と、過去の光景を留めたいという芸術的欲求が、私の中に沸き起こり、両者のはざままで揺れ動く景色の様を、<融合>による<白の景色>として描き出そうと考えた。

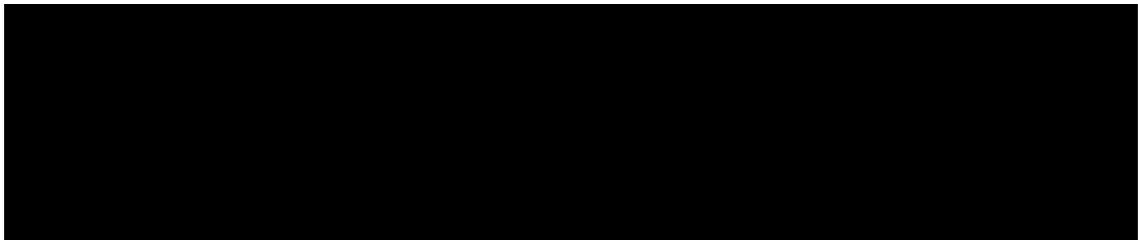


図 61 俵屋宗達「松島図屏風」 紙本金地着色 各 152.0×355.7 フリア美術館 17世紀

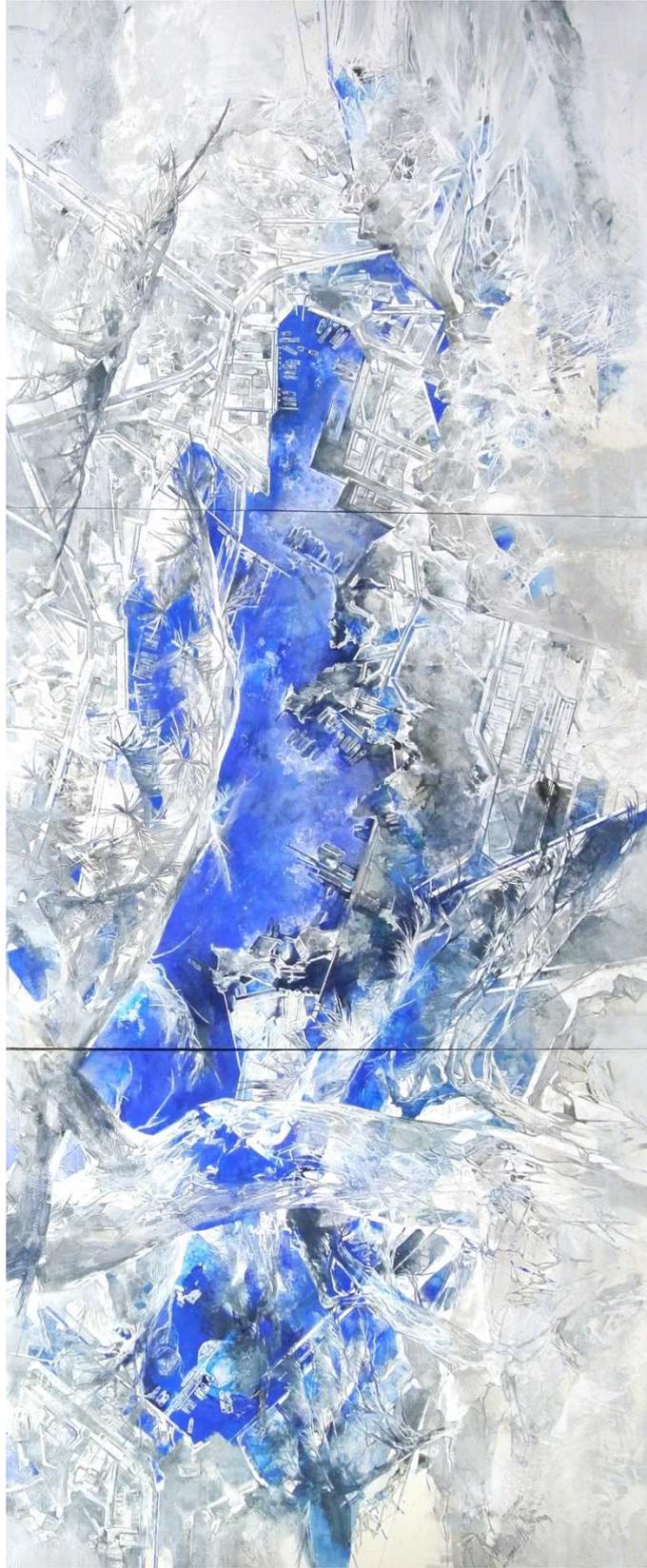


図 62 自作品「はざま白く けしき馳せ」(左隻)

紙本彩色 162.0×390.0 2017 年



図 63 自作品「はざま白く けしき馳せ」(右隻)

融合

移ろいゆく景色を描くにあたって、まず行った融合表現が〈多視点の融合〉である。前節で述べた複数の視点の融合として、本作品では手前の松や岩、波に比べ、奥の島と港、船は現実以上に鳥瞰した景色となっている。

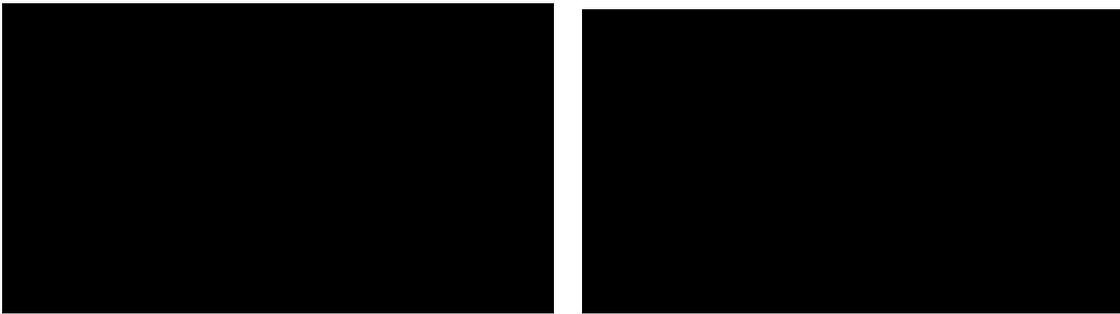


図 64 松島の衛星写真

図 62（以下、左隻と呼ぶ）の港は、衛星写真（図 64）を参考に、湾の様子を図像的に捉えている。衛星写真から見れば、島も船も海も、フラットで等価な姿である。道は直線的リズム、島は曲線のリズム、湾はその複合的なリズムが織り成す景色である。一方で松や岩は、現場でのスケッチ（図 65）を元に、有機的な姿で描いている。海風によって松の枝は曲りくねり、岩は切り立った姿を見せる。このような形体のリズムは、手作業によるスケッチでなければ捉えることはできない。



図 65 自作品「スケッチ 松島にて」 鉛筆 色鉛筆 2017年

一方、図 63（以下、右隻と呼ぶ）では、松を上下で大胆に切り、躍動感をより強調した構図となっている。本来であれば地面の上に樹があり、その上に空があるという構成で風景は成立しているが、あえてその構成を組み替えて、視点の遊動性を狙った。右隻では樹の上に水面、その上に樹、更にその上に船と島、といった構成になっている。画面上部の空となるべき場所に船や島を配置し、浮遊感を演出して、この世ならざる天上世界のような印象を意図した。このように船などをあえて上空に配置する構成は、過去の日本画作品にも見受けられる（図 66、67）。

以上のように図像的な遠景と、有機的な近景を交錯するように配置することで、＜多視点の融合＞の風景が構成されるのである。

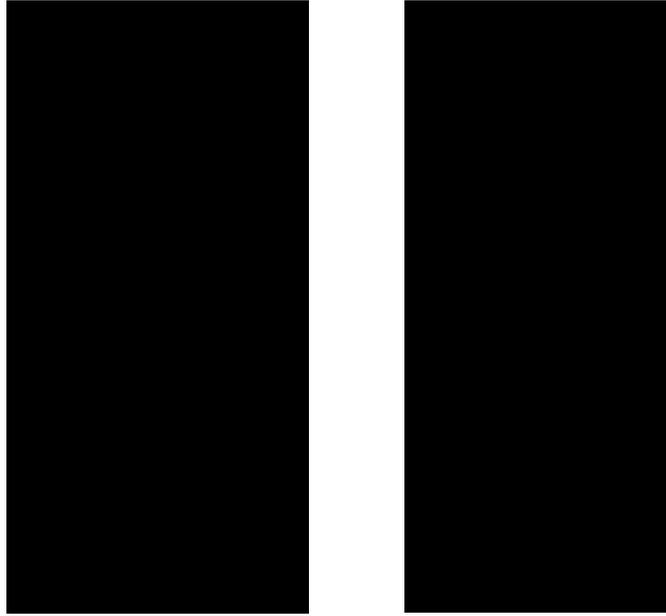


図 66 横山大観 「瀟湘八景・洞庭秋月」 絹本着色 113.6×606 1912年 東京国立博物館
図 67 与謝蕪村 「山水図」 絹本墨画淡彩 123.7×53.9 18世紀 ドラッカーコレクション

白の景色

多数のモチーフを融合し等価に描画していくと、画面全体の主張が見えづらく、硬い印象になってしまう危険性がある。主従から脱却したとはいえ、作品は絵画として見やすく、美しさを残しておかなければならない。それが作者と鑑賞者を結びつけるのである。そこで私は画面全体の色調を統一し、また落ち着きのある寒色系でまとめることで、画面の沈静化を図った。また画面全体に白を統一的に施すことで、モチーフ個々の対立を統制し、それぞれを等価にしながら、一つの〈白の景色〉へと昇華させるに至った。前章で述べた通り、白は万人に受け入れやすい色であり、特別なイメージがなく、鑑賞者の想像を掻き立てる色である。〈白の景色〉とすることで、モチーフの拮抗関係は鑑賞者にとって受け入れやすい光景になるだろう。

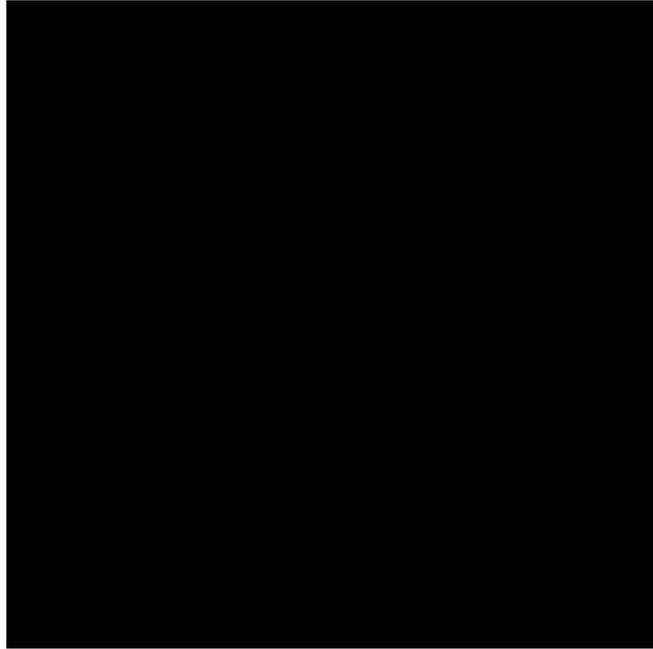


図 68 サム・フランシス 「Red over Blue」 油彩 180.0×180.0 1964年 出光美術館

白の描画には、いくつかの工程がある。まず絵を描き出す前に、ドローイング、そして本画と無関係の凹凸をつける作業を行う。ドローイングで参考に行っている作家が、サム・フランシスである(図 68)。サム・フランシスはアメリカの画家だが、日本美術にも影響を受けており、余白を活かした抽象画が特徴である。躍動的なスパッタリングと大胆に残された白の関係は、澁墨の技法を彷彿とさせ、日本人の私にとっても心地よいリズムを形成している。澁墨と異なる点は、鮮烈な色彩と白を対比させることで、白がより前面に打ち出されていることである。東洋的な余白は、空間の広がりや奥行きを示唆する、どちらかと言えば柔らかな白だが、サム・フランシスの白は、白自体が主張し、他の色より飛び出ているような印象を受ける。アメリカ西海岸の晴れ渡った、乾燥した気候で育ったサム・フランシスらしい余白の解釈と言えるだろう。水墨山水の余白を単純にトレースするだけでは、現代に生きる作家としては不十分である。自作品でも、自らの解釈による白を提示しなければならない。



図 69 自作品「はざま白く けしき馳せ」 ドローイング過程

自作品では、まず和紙を床に広げ、身体全体を使ってドローイングを行なった（図 69）。支持体の真っ新な白に対して、一発で乗せた筆致は、鮮烈な色の輪郭を残す。この支持体と一筆目のコントラストは、どんなに塗り重ねた白より強いものである。白は白自体では強く主張できない。隣り合う色とその輪郭が重要である。この一発の輪郭を残しながら、ある所では水溜まりに墨を滲ませ、偶発的な滲みを作った。偶発性を狙うためにも、和紙は張り込まず、紙の遊びを利用する。コントラストをより際立たせるには、このような柔らかに滲んだ輪郭との対比も欠かせない。



図 70 (左) 自作品「はざま白く けしき馳せ」 凹凸部分

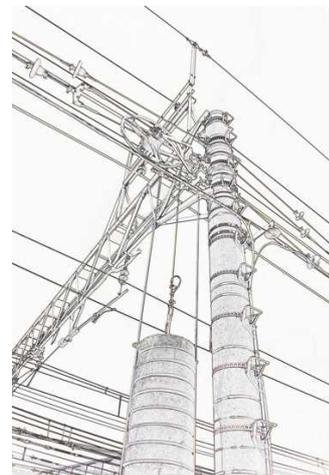


図 71 (右) 凹凸の参考にしたデジタル画像 (一部)

ここで支持体の紙をパネルに張り込み、次に本画とは無関係の凹凸を描画していく（図 70）。凹凸として描く形は、写真をデジタル加工した画像である（図 71）。画像を転写し、胡粉で盛り上げる。デジタル画像は無作為な線を生み出し、その凹凸はこれ

から描き起こされる景色を等価に分解する。以上のように身体的、偶発的、無作為的な下地の工程を経ることで、描かれる景色は私の手元を離れ、また現実の姿からも離れていくのである。

下地で生まれた色の輪郭や凹凸を残しながら、本画を重ね、景色の階層を作る段階に入る。下地と本画のやり取りの中で、意図して描画する形には、下地のコントラストに負けないような描画が必要である。左隻は全体的に白が支配する画面であるが、より重要な場所の白には、下地に銀箔を貼り、その上に胡粉を塗る技法を用いた。この技法は前章で述べたものと同様であるが、更にこの作品ではチタン胡粉を使用し、より強い白色を実現している（図 72）。また青と対比させ蛍光白を演出する技法も前章で取り上げたが、図 37 以上に本作品では青のグラデーションを抑え、平面的な青を用いることで、より強く白と対比させた。青は天然群青を何度も塗り重ねた部分と、銀箔の上に天然群青を塗って発色させた部分があり、平面の中にも複雑さを作った。以上のように左隻では、日本画の画材独特の鉱物の特性、金属の特性を活かし、より強いコントラストを試みた。伝統的な画材を用いてはいるが、鮮烈な白と青のみの世界は、衛星写真に見る宇宙から見た地球のような、現代的な印象を与えるだろう。こうして白と青のコントラストは、手前の木にも奥の湾にも等価に施され、景色が一つに融合されていくのである。



図 72 自作品「はざま白く けしき馳せ」 銀箔部分
(左) 銀箔のみ (右) 銀箔の上に胡粉を塗り重ねた後の発色

右隻における白の面積は少ないが、本作品は連作であるため、左隻への対比として右隻の白は限定的に扱った。左隻の白の世界を観た後に右隻を観れば、限定された白に意識が向かうだろう。同様に、右隻の限定された白を観た後に左隻を観れば、解放された白に意識が向かうであろう。左右の絵は相互に作用し合うのである。右隻の白には、グレーと黒のコントラストを対比させた。グレーは、前節で述べたCG画面を参考にフラットな面を形作った。図 73 のように岩をフラットに描画する技法は、俵屋宗達の「松島図屏風」(図 61) から着想を得た。「松島図屏風」の左下にある雲のような物体は、州浜型と呼ばれるデザインではないかと指摘されている(図 74、75)。流れのある波の描画に対して、突如として平面的に描かれたこの州浜型は、宗達の獨創性と日本美術の特徴である平面性を体現していると言えるだろう。



図 73 自作品「はざま白く けしき馳せ」 岩の描写 部分拡大

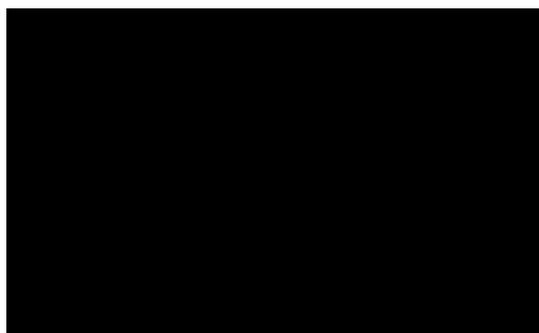


図 74 (左) 俵屋宗達「松島図屏風」部分拡大

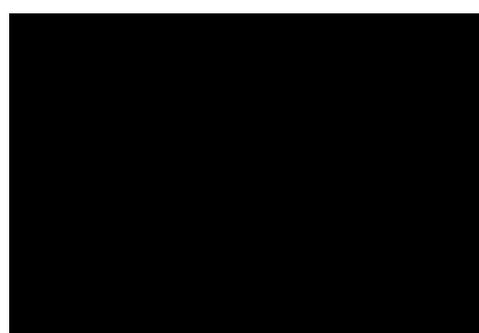


図 75 (右) 平家納経 州浜型

私はこの宗達の突飛な平面処理が、CGのフラットな空間と重なるものがあるように感じた(図 76)。CG上の仮想空間は、以前映像作品を作っていた私の脳裏に焼きついた光景であり、時として現実世界にフラッシュバックする景色である。右隻では両者を参考に、松や岩、波などのモチーフそれぞれに、平面処理による描画作業を行なっ

た。宗達の金地をフラットなグレーと白にすることで、無機質で機械的なイメージを与えることができる。無機質さは一見マイナスのイメージに捉えられがちだが、画面全体の構成が激しく流動的であるため、無彩色は画面統制のために必要な要素である。黒もまた、CG処理の及ばない欠落した空間を参考に描いた。黒には濃く溶いた墨を下地に置いている。墨の黒は、フラットだが独特の膠照りを示し、絵具の白と、明暗、質感の両方で対比させている。白、グレー、黒の無彩色はCG画面から着想しているが、いずれも液晶画面では再現できない、日本画の絵具独特の微々たる色の違いを施している。例えばグレーには少量の白群を混ぜたり、天然絵具の上澄み液を混ぜたりして、複雑な色調を作っている。白には銀泥・軽石・雲母などを混ぜ、様々な白を使った描画を試みた。このように松島という伝統的なモチーフを、CGの画像を参考に解釈し、また伝統的な画材を用いて描画することによって、新たな松島図の表現に至ったのである。

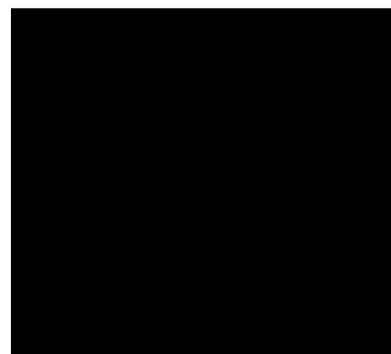
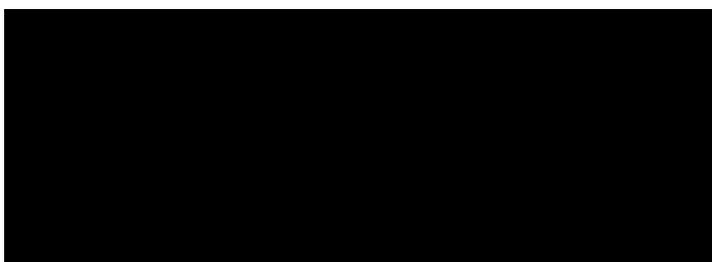


図 76 CG 画面

終章

私は日本画制作に向き合うことで、人間中心の世界、主役中心の構造から<脱却>し、各々のモチーフが等価に存在する<融合>の表現に辿り着いた。

<融合>は、「ホワイト・ペインティング」のように主役を完全に無くすものではなく、また、ターナーや朦朧体のように主役を背景へ溶け込ませるものでもない。むしろ主役の存在感はそのままに、脇役とされるモチーフや背景の空間にも同等の力強さを与え、拮抗関係を作り上げることが、私の求める<融合>表現であると言える。そこには、神の目のような一視点による手前・奥の主従関係はなく、多視点によって両者に焦点が当たる。また、一定の光源による階調の主従関係はなく、奥の物や空間であっても突如として強く主張する。このような表現によって、それぞれのモチーフは等価にその姿が<融合>され、モチーフが内包する固有のイメージは打ち消される。人間とその他のモノといった主従関係さえも、<脱却>されるのである。

しかし画面を構成する複数の要素がぶつかり合い、主張し合うということは、一枚の絵画としては破綻を生みかねない。主従関係は画面を統制するための便利な法則なのである。主従関係を脱却するには、別の法則を打ち立て、画面を統制する必要がある。

そこで至った表現が、<白の景色>である。白は色自体に固有のイメージがなく、モチーフに対して等価な効果をもたらす。白は、光、色面、余白など、多様な姿に置き換えられ、その解釈は鑑賞者の想像に委ねられる。自作品の中での白は、作者の個人的視野、場所の固有性を等しく取り去り、想像の余地を与える色なのである。鑑賞者は、限定された“個”もなく“主”もない<白の景色>を眺めることで、自身の内外に潜む新たな景色に出会うことだろう。

バレエの<脱却>から始まり、絵画の<融合>を経て、<白の景色>に辿り着いた。<白の景色>は文字通りの風景だけでなく、静物、動物、そして人さえも取り込み、より多面的な景色の表現を可能にするかもしれない。脱却された“人”という要素を、<融合>の解釈で克服し、表現することが今後の課題となるだろう。景色を描くにしろ人を描くにしろ、絵画制作において、“主”の発生を完全に止めることは不可能である。むしろ完全に無くしてしまえば、絵画表現は進展しないだろう。重要なのは、容易に“主”に頼らず、必ず別要素を置いて“主”と戦うことである。“主”

との拮抗の中で、私の絵画表現は進展していくと言えるだろう。主役の完全勝利でも脇役の完全勝利でもなく、両者の“はざま”で模索し描き続けることが私の絵画制作であり、本論文を通じての私の答えである。

本論文を作成するにあたり、指導教官の手塚雄二教授、佐藤道信教授、吉村誠司教授、梅原幸雄教授から、丁寧かつ熱心なご指導を賜りました。ここに感謝の意を表します。

参考文献一覧

- ハロルド・ローゼンバーグ 『新しいものの伝統』 東野芳明・中屋健一訳 紀伊国屋書店 1965年
- J・J・ポリット 『ギリシャ美術史—芸術と経験』 中村るい訳 ブリュッケ 2003年
- オギュスタン・ベルク 『風景という知—近代のパラダイムを超えて』 木岡伸夫訳 世界思想社 2011年
- ヴァツラフ・ニジンスキー 『ニジンスキーの手記 肉体と神』 鈴木晶訳 現代思潮新社 1971年
- ヨーハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテ 『色彩論』 高橋義人 前田富士男訳 工作舎 1999年
- 大山正・齋藤美穂 『色彩学入門 色と感性の心理』 東京大学出版会 2009年
- 岡田喜秋 『雪舟の旅路』 秀作社出版 2002年
- 上垣外憲一 『花と山水の文化誌—東洋的自然観の再発見』 筑摩書房 2002年
- 小林康夫 『青の美術史』 平凡社 2003年
- 島尾新・長谷川誠一 『日本三景への誘い：松島・天橋立・巖島』 清文堂 2007年
- 佐々木健一 『日本的感性—触覚とずらしの構造』 中央公論新社 2010年
- 佐々木涼子 『バレエの歴史：フランス・バレエ史：宮廷バレエから20世紀まで』 学習研究社 2008年
- 佐藤忠良 『遠近法の世界史：人間の眼は空間をどうとらえてきたか』 平凡社 1992年
- 谷川健一 『常世論—日本人の魂のゆくえ』 講談社 1989年
- 玉蟲敏子 『俵屋宗達 金銀の<かざり>の系譜』 東京大学出版会 2012年
- 戸田禎佑 『日本美術の見方—中国との比較による』 角川書店 1997年
- 蓮実重康 『雪舟』 弘文堂 1958年
- 藤枝晃雄 『ジャクソン・ポロック』 東信堂 2007年
- 古田亮 『近代絵画の開拓者 高橋由一』 読売新聞社 2012年
- 松岡正剛 『花鳥風月の科学』 中央公論新社 2004年
- 松岡正剛 『山水思想—「負」の想像力—』 筑摩書房 2008年
- 吉村貞司 『日本美の構造—東洋画論に求める—』 三彩社 1970年

図版出典一覧

- 図1 『バレエの鑑賞入門』 小林公成 世界文化社 2006年 P13, 14
- 図2, 3 『ICON 伝説のバレエ・ダンサー、ニジンスキー妖像』 芳賀直子 講談社
2007年 P21, 25
- 図6 『ジョット・ディ・ボンドーネ』 ノルベルト・ヴォルフ TASCHEN 2008年
P35, 38
- 図7 『レオナルド・ダ・ヴィンチ 芸術と科学』 カルロ・ペドレッティ他 イー
スト・プレス 2006 P43
- 図8 『ヴァチカンの名作』 エンリコ・ブルスキーニ SCALA 2004年 P130
- 図11 『ジャクソン・ポロック』 エリザベス・フランク 美術出版社 1989年 P85
- 図13, 14 『故宮博物院 第1巻 南北朝～北宋の絵画』 安藤龍男 日本放送出版協会
1997年 P50, 52
- 図15 『日本絵巻大成1 源氏物語絵巻 寝覚物語絵巻』 小松茂美編 中央公論社
1977年 P34, 35
- 図16 『黄山らくらく散歩 山水画のような山々と世界遺産の村々』 萩野純一、柳木
昭信 日経BP企画 2007年 P9
- 図17 『いにしえをめぐる奈良の山歩き里歩き』 竹中康之 淡交社 2015年 P40
- 図19 『KORIN展 国宝「燕子花図」とメトロポリタン美術館所蔵「八橋図」』 根津美
術館学芸部 根津美術館 2012年 P32, 33
- 図20 『琳派美術館3 抱一と江戸琳派』 若菜正 集英社 1993年 P16, 17
- 図25 『J・M・W・ターナー』 ミヒャエル・ボッケミュール TASCHEN 2002年 P63
- 図26 『「大観と観山」展』 横浜美術館 日本経済新聞社 1990年 P52, 53
- 図28 『狩野派の三百年』 東京都江戸東京博物館 東京都江戸東京博物館 1998年
P131
- 図30 『近代洋画の開拓者 高橋由一』 古田亮 読売新聞社 2012年 P190, 193
- 図33-36 『死ぬまでに見たい名建築家のドローイング300』 ニール・バインガム エ
クスナレッジ 2014年 P164, 171, 222, 295
- 図43 『現代美術第14巻 ラウシェンバーグ』 野間佐和子 講談社 1993年 P4
- 図45 『バルビゾン派と日本』 バルビゾン派と日本展実行委員会 1993年
- 図46 『新潮日本美術文庫1 雪舟』 佐藤隆信 新潮社 1996年 P43

- 図56 『特別展 琳派 美の継承-宗達・光琳・抱一・其一』 名古屋市博物館 中日新聞社 1994年 P43
- 図58 『CGエフェクトLab.』 近藤啓太 ボーンデジタル 2017年 P105
- 図61 『日本美術101鑑賞ガイドブック』 神林恒道、新関伸也 三元社 2008年 P84, 85
- 図64 <https://www.google.co.jp>
- 図66 『没後50年 横山大観-新たなる伝説へ』 古田亮 朝日新聞社 2008年 P60
- 図67 『ドラッガー・コレクション 珠玉の水墨画』 河合正朝 美術出版社 2015年 P144
- 図68 『出光コレクションによるサム・フランシス展』 沼辺信一 読売新聞社 2002年 P55