

「グロテスク」の潜む身体—生命化する流体模様—

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
学籍番号：1319903
和田宙土

目次

序章		1
第1章	「グロテスク」の定義	4
第1節	「グロテスク」の意味	4
	グロテスクという言葉	4
	グロテスクの構成	5
	グロテスクの形	7
	グロテスクの定義	9
第2節	「グロテスク」と血液	13
	不快表現の分類	13
	不快表現と血液	13
	赤の効果	20
第2章	身体表現	23
第1節	身体表現の形成	23
	グロテスクの対象と決定	23
	顔が見立てるもの	24
	顔の出現と「グロテスク」	25
第2節	無意識と身体表現	26
	偶然の必然化	26
	覚醒夢—自動記述と自動デッサン	30
	過去作品	32
	人物のテーマ	32
	現在作品	35
	手描きへのこだわり	35
	作業工程	37
	残留物	39
	身体表現	40
第3章	提出作品	42
第1節	「グロテスク」の潜む身体	42
	「グロテスク」の原体験	42
	廃屋と死骸	42
	庵野秀明	44
第2節	生命化する流体模様	46
	蛍光色	46
	ピンクの見立て	47
	墨色からピンク色への色彩変換	50
	流体模様の質感	51

終章	53
女媧と伏羲	53
図版出典一覧	54
参考文献	57

序章

本論文は、描かれる墨の流体模様に「グロテスク」を潜ませることで、生命の美しさを表現する制作動機とプロセスを論じるものである。

私は、眺めていた水中の墨模様が偶然、人間の形を模した瞬間、生命が宿ったように感じた。やがて消えるその模様は、私が幼少期に感じた生命の美しさを呼び起こした。それは、当時飼育していた生物の生死を幾度となく目の当たりにしたことで、生きている物をより美しく輝かせるのは死骸の存在であることに気づき、いわば生命の内に相反する美を見た感動だった。死骸が美しいのではなく、生と死を併せ持つ生命が美しいと思えたのである。その脳裏に焼き付いた感動の再来が、無意識に私を制作へと向かわせた。

絵画に、見えないものを見えるようにする意義があるとするなら、私は生でもあり死でもある纏れの美しさを描きたいと考えている。私は内に潜む「グロテスク」を描くことで、それを表そうとしているのである。

グロテスク表現に共通する点として、生命の消失感を挙げたい。「グロテスク」は今まさに生命が失われようとする瞬間であり、私が描きたい纏れと一致するところが多い。しかし単に「グロテスク」なだけでは、美しさは薄れ、恐怖を感じさせるものとして見られてしまう。そこで、人型の墨模様に生命の美しさを見出したような感情移入を利用し、グロテスクなものを観者の内面に潜ませることで、私が感じる生命の美しさを表現できるのではないかと考えるに至った。

本論文はその創作論であり、次の3章からなる。

第1章『「グロテスク」の定義』では、自身の「グロテスク」の定義と自作品とのかかわりを考察する。第1節『「グロテスク」の意味』では、様々な作品に見る不快表現からグロテスク表現を分類し、私自身が感じる「グロテスク」の視覚化について論じる。またそれに基づいて、グロテスク表現に生命の消失、一定の細かさ、うごめく流動的な線という共通項を指摘し、それぞれをヴォルフガング・カイザー¹が考察する「グロテスク」の定義から考察する。第2節『「グロテスク」と血液』では、「グロテスク」が不快表現の中でどの位置にあるのかを図解化し、様々な作品中にみられる血液の質感の違いが不快表現のどこに分類されるのかを示す。その上で、水中の流体模様の形状が赤色を帯びることで、「グロテスク」を示唆できる可能性を考察する。

第2章「身体表現」では、自作品における身体表現の形成の根拠と、その方法について述べる。第1節「身体表現の形成」では、「グロテスク」を成立させるために、流体模様に顔と身体が必要であること、そしてそれを出現させる方法について考察する。ジョルジョ・デ・キリコ²のマネキンが描かれた作品を例に、対象と自身を融合させる感情移入が、墨模様から「グロテスク」な身体を見出す条件であることを述べる。第2節「無意識と身

¹ヴォルフガング・カイザー (1906-1960)：ドイツの文学研究家。

²ジョルジョ・デ・キリコ (1888-1978)：イタリアの画家。

体表現」では、制作中に行われる偶然の必然化が、無意識の制作動機である生命への表現欲求と結びついていることを明らかにする。また、そこでの身体表現が生み出す「残留物」が、「グロテスク」とどのような関係にあるのかを考察する。

第3章「提出作品」では、第1章で定義した「グロテスク」と第2章で示した「グロテスク」な身体を、美しい生命の表現へと昇華させる試みについて、提出作品を中心に論じる。第1節『「グロテスク」の潜む身体』では、自身の原体験や庵野秀明などの作品に潜む、「グロテスク」と美の関係を考察する。第2節「生命化する流体模様」では、「グロテスク」の潜む身体とするために、提出作品に使用した色彩、画材の考察を中心に、流体模様の生命化について論じる。

終章では、この纏れる身体表現が、絡み合う伏羲³と女媧⁴を模していた可能性と、さらなる発展を遂げる余地に関して述べる。

³ 伏羲：中国古代の伝説上の帝王。

⁴ 女媧：中国古代神話に登場する女神。

第1章「グロテスク」の定義

第1節 「グロテスク」の意味

「グロテスク」という言葉

「グロテスク」という言葉は、怪異な、奇妙な、こっけいな、といった意味の英語である。この言葉の語源は、古代ローマの異様な人物や動植物があしらわれたグロテスク模様（図1）に由来している。グロテスク模様（図1）を見るかぎり、現代で「グロテスク」といわれる対象とはやや違い、恐怖感などの不快さの度合いが低い。それは、この言葉が使われる対象が、時代とともに変化しているからであろう。しかしグロテスク模様からまったく外れることなく、この模様に類似するおどろおどろしいものに対して使われている点は、なお共通している。

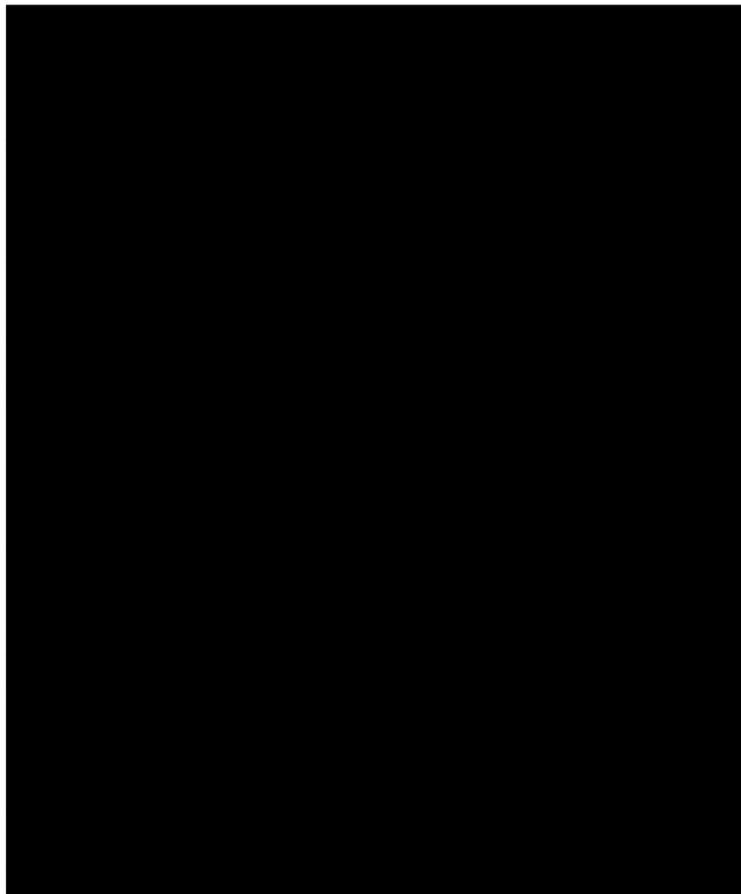


図1 ラファエロ「グロテスク」模様 1515年頃
(ヴォルフガング・カイザー著『グロテスクなもの』図版より)

「グロテスク」の構成

「グロテスク」を構成する要素には、滑稽さと恐ろしさの二つがある。滑稽さとは意外に思えるが、これは恐ろしさと滑稽さの心理的な認知にやや時間差があるためだろう。グロテスクでは恐ろしさが先行し、滑稽さは後から解釈されたということである。グロテスクの言葉が生まれた15世紀当時でも、グロテスク模様は、空想的あるいは滑稽なものとして理解されていた。現代では、滑稽さはシュールや無気味さに、恐怖を感じさせるものはグロテスクや残虐さへと変わっているように感じる。私がグロテスクの意味として使用するの、どちらかと言えばこの恐怖を感じさせるものの方である。

恐怖によるグロテスクに共通する具体的な要素として、次の三つの特徴を挙げたい。一つは、うごめく流動性があること。二つに、血や生命の消失を連想させること。そして三つに、一定の密度、細かさがあることである。

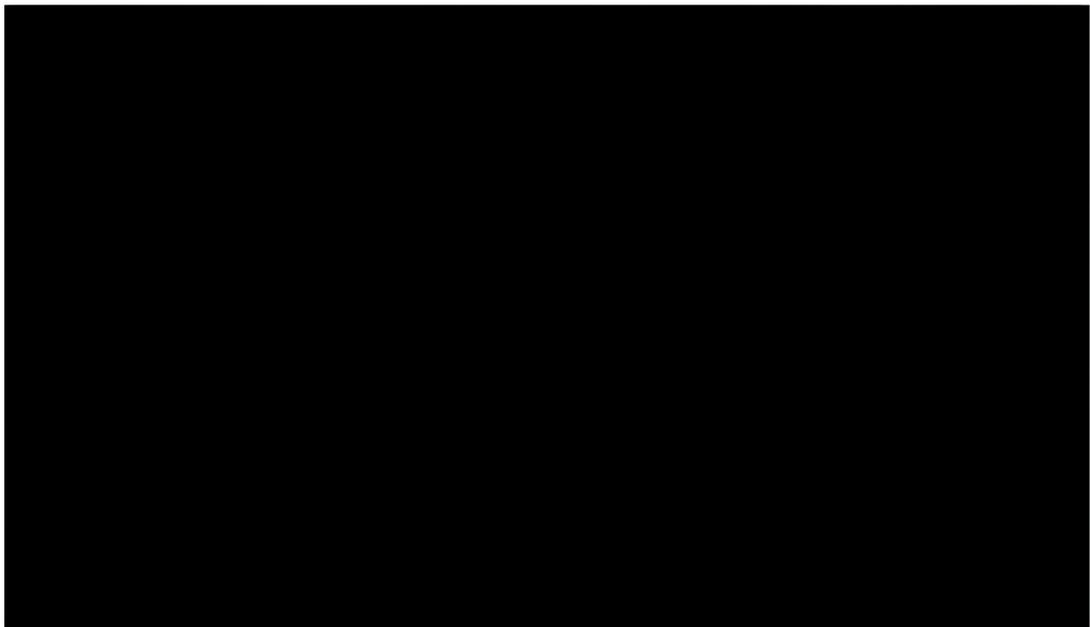


図2 ピーテル・パウル・ルーデンス 「メデューサの頭部」 17世紀 ウィーン美術史美術館

図2の作品は、まさしくグロテスクが表現されている一例である。不吉なものがうごめき、血を流した生首が置かれ、細部まで描写されており、上記の三点が組み合わせられている。またこの作品の魅力は、メデューサの死を怪物の死と英雄の勝利というより、一つの生命が失われた悲しさを訴えていることである。すなわちグロテスク表現を通じて、怪物の中にある一人の女性の生と死が浮き彫りにされているのである。

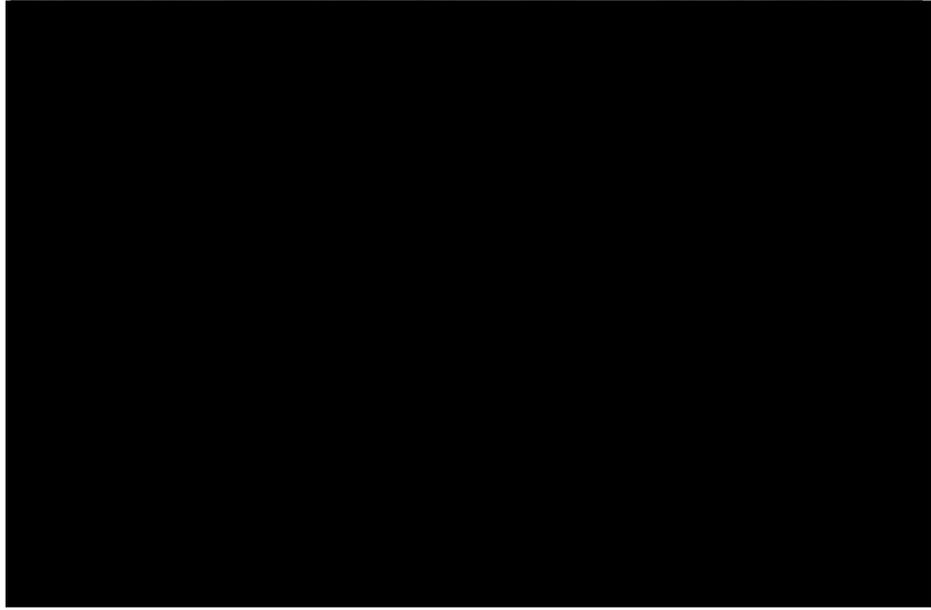


図3 H.R.ギーガー「Necronom iv」1976年

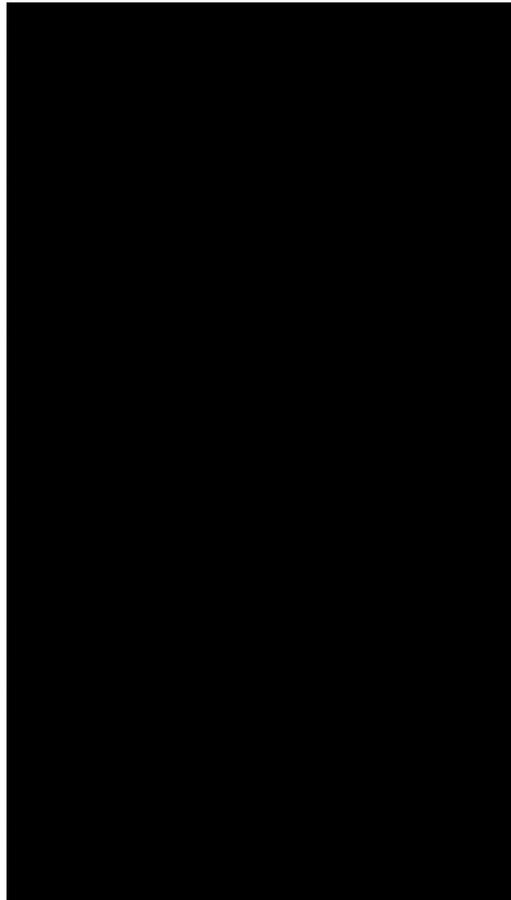


図4 フランシスコ・デ・ゴヤ
「我が子を喰らうサトゥルヌス」1819-1823年 プラド美術館

図3のH.Rギーガー⁵の作品は、細かさ、流動性、生命との関連という諸要素を満たしているが、これは私から見ると恐怖と不気味に分類される。理由としては、液体的な要素が無いことがまずあげられる。ギーガーの作品では、人間の血管や臓器など血液に直結するものが、ダクトパイプや機械として表現されているため、微妙に生命感が曖昧になり、生命の消失を伴わないことが、グロテスクにならない要因となっている。

図4のゴヤの作品は、グロテスクとは少し違い、どちらかと言えば無気味にあたる。理由はおそらく、細かさが無いことで生々しさが抑えられている点と、血の質感に光沢や流動的なうごめきが無いからである。また全体的に乾いた質感であることも大きな要因だろう。反面、そうした要素が無いゆえの焦燥感や唐突さ、どこか東洋的な滑稽表現に繋がっているのも、この作品の強烈な魅力となっていると考える。

ギーガーは、映画「エイリアン」(1979年)に登場する宇宙生命体をデザインしたが、登場するエイリアンもグロテスクに当てはまらない。エイリアンが人間を捕食したり、人体から生まれる場面はグロテスクであるが、エイリアンそのものは違う。理由は血液が描かれないこと、生命力に満ち溢れていること、自我が無いことが挙げられる。限りなくグロテスクに近いが、むしろ無気味でおぞましいものという分類になる。

「グロテスク」の形

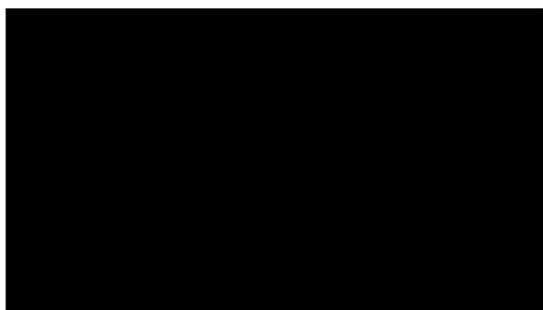


図5 「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 air/まごころを君に」 庵野秀明監督 1997年公開

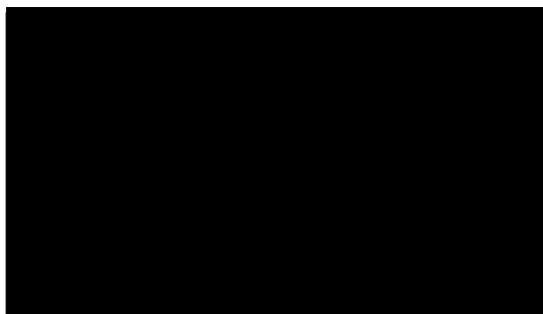


図6 「エイリアン4」 ジャン＝ピエールジュネ監督 1997年公開

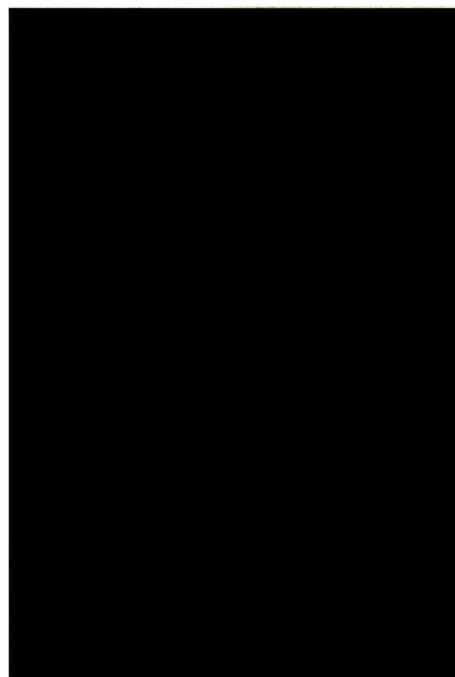


図7 月岡芳年「英名二十八衆区 稲田九蔵新助」1867年 佐野屋富五郎版

⁵H.Rギーガー(1940-2014):スイスの画家。SF映画「エイリアン」での世界観や宇宙人のデザインで世界に知れ渡った。

先に挙げたグロテスクなものに共通するのは、生命の存在があるということ、それらに細部が存在していることである。

具体的にどのような形が存在するのかを、図5～7から考察する。これらには、私の定義するグロテスクと合致する具体的描写が表現されているが、グロテスクな描写に共通する形態の図解を試みたのが、図8である。



図8 「グロテスク」の形 筆者作成

線描で、グロテスクが発生している主要な部分を描き起こしているが、この図でわかることは、色彩を抜きにした場合、血液部分は一定の細かさとうごめく線、形象で描かれていることである。また血液以外の部分も、幾何学形態とは逆に、有機的で、原型がわずかに残る異形と化している。図6はエイリアンの死亡シーンだが、宇宙船内部の小さな穴から宇宙空間へ、エイリアンの内臓が吹き出す場面で、船壁の内側にはその原型がはっきり保たれている。鑑賞者は壁の内側のエイリアンが、吹き出る臓物に切り替わる光景を目撃する。

線の形以外にも、場面に共通する要因として、背景と主題の対比に注目したい。図6の宇宙船の背景は情報が少なく、均質的、幾何学的な質感で描かれ、主題であるグロテスクの細部、流動性をより強調している。つまり、単におどろおどろしさを全面に表すのではなく、有機質と無機質の対比と調和を保とうとする意図を、グロテスク表現に見ることができる。

図10は、自作品「形象-02『祈』」(部分、図9)の輪郭線を抽出した状態の図である。有機的な形態、うごめく線などの諸要素が備わっていることが明白である。

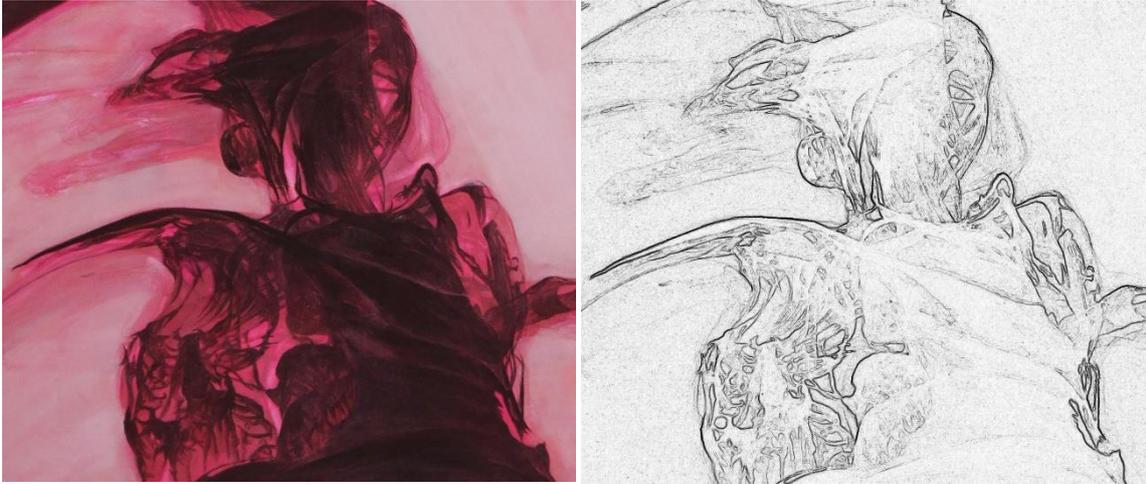


図9 自作品 「形象-02『祈』」 部分 2020年 図10 自作品 「形象-02『祈』」 輪郭抽出部分

「グロテスク」の定義

本節の最後に、グロテスクの定義について、ヴォルフガング・カイザーの著書『グロテスクなもの』を中心に、そこでの定義と、筆者のグロテスクの具体的描写を比定する作業を行う。

カイザーがいうグロテスクの基本構造を、訳者の竹内豊治⁶は解説の中で次のように簡潔にまとめている⁷。

- 1.グロテスクなものは一つの包括的な構造として、疎外された世界である。
- 2.グロテスクなものは不可解な、非人称的なあるもの（エス Es）の表現である。
- 3.グロテスクなものの表現は気まぐれに、不合理なものをもてあそぶ遊戯である。
- 4.グロテスクなものの表現はこの世において魔神的なもの^{デーモニック}を呼び出しつつ追い払う、いわば清祓する試みである。

1の疎外された世界とは、無意識に封じ込めた空想上のディストピア的世界のことを指している。これがなぜグロテスクなのかを、石田英敬⁸が著書『記号論講義』で指摘する、フロイトの「無気味なもの」と照らし合わせることができる。そこでは、次のように述べられている。

⁶ 竹内豊治（1925-）：法政大学第一教養部助教授。訳書にハイデッガー『ヘルダーリンの詩の解明』など。

⁷ ヴォルフガング・カイザー著、竹内豊治訳『グロテスクなもの』法政大学出版局，1968年，訳者解説，p7。

⁸ 石田英敬(1953-)：東京大学名誉教授。記号学、メディア論が専門。

フロイトによれば、「無気味なもの」とは、心的主体にとってもともと親しいものであったもの（heimlich）が主体の心的現実から閉めだされ、それが一定の条件のもとで外部から回帰してきたものである。つまり、人間の象徴界が現実原則にもとづいて成立するさいに排除された心的事実——心的主体にとってもともと親しいもの——や、安定した意味体系の確立という文化による去勢の過程で心理の内側において閉めだされた心理内容が、外から現れることだと述べています⁹。

同書では、シュルレアリスムの画家マグリット¹⁰の作品「赤いモデル」（図11）についても、無気味なもの文化論的な性質として記している。「赤いモデル」では、描かれた靴が地面と接する部分に近づくとつれて、生足へと変わっている。足が靴の中にあるという文化的前提の逆説が、無気味さを生み出している。



図11 マグリット「赤いモデル」1935年
ポンピドゥ・センター・パリ国立近代美術館

⁹ 石田英敬著『記号論講義——日常生活のためのレッスン』ちくま学芸文庫，2020年，p38。

¹⁰ ルネ・マグリット（1898-1967）：ベルギーの画家。シュルレアリスムの代表的画家の一人。

疎外された世界とは、内的に閉め出された世界が、外から訪れることと解釈できる。内的に閉め出された世界とは、死や苦しみなど避けたい出来事が眼前にある世界で、普段の日常を生きる者たちにとっては隠された世界である。私がグロテスクの要素に生命の流失を挙げたのも、これに該当する。

2の不可解で非人称的なものとは、いわば未知の力や無意識的なものが、不可解であることを指す。カイザーは非人称的なものとして狂気の人を例に挙げ、未知の非人間的なものが人間に乗り移った時に、人間が疎外されるとした。また逆も言うことができ、機械的なものが生命を帯びることで疎外が起り、疎外の範疇になるとした。先に挙げたエイリアンがグロテスクではない理由は、この部分が該当しているからである。人体からエイリアンが誕生するシーンは、怪物的なものが現れた瞬間に、人間が非人称的なものに変化したため、グロテスクの要素を帯びていた。しかしエイリアンそのものは、非人称的なものの範疇ではない。加えてエイリアンの人格表現にあたる描写に、エス的¹¹な部分が存在しないため、疎外が起らない。ただしグロテスクの例で挙げた図6のエイリアンは、他の



図12 エロニスム・ボッス「音楽地獄」(部分)1503~1504年
マドリード、プラド美術館

¹¹ カイザーは非人称エス的なものの例として、デーモンの勢力を例に説明している。それによると、日常世界に侵入してくるデーモンの勢力に名前を付けたり、宇宙秩序の中に位置づけるやいなや、グロテスクなものはその本質を失うとしている。

エイリアンとは異質で、人間をもとにしたエイリアンである。作品中でもかなり人間らしい描写がなされ、だからこそのエイリアンの場合、非人称的なものがもてあそばれ、グロテスクを帯びたと見るべきだろう。

3の気まぐれに不合理をもてあそぶ遊戯とは、ラファエロのグロテスク模様（図1）や図12のヒエロニムス・ボッスの作品にも見られるように、作者の想像力によって、描かれるものに因果関係が与えられることである。図12では、作者が創造した悪魔が、同じく作者が創造した人を食べるという不合理を創り出し、それをカイザーは不合理のもてあそびとしている。図5、6、7のいずれも、やはりそうしたもてあそびが関係していることが明白である。グロテスク表現は、悪魔の出現に代表されるように、幻想世界とのかかわりが強い。幻想世界を成立させるためには、一定のリアリティ表現が要求される。そのため多くのグロテスク作品に、細部や細かな描写が伴うのだと考えられる。

4の、魔神的なもの呼び出しつつ追い払うという部分は、グロテスク表現が描かれることによって、いわば“成仏”が行われるという事である。カイザーは、グロテスク表現が盛んに生まれる時は、戦争などの出来事があった時であるとしている。いわば内的に封じ込めた現実の一つの側面を、客観的に放出することで封じ込め、それからの解放を願う行為と言えるだろう。

第2節 「グロテスク」と血液

本節では、作品にみる不快表現の種類と、そこから浮かび上がる血の質感について述べる。グロテスクに近いものとして、無気味なもの、気持ち悪いもの、えぐいものが挙げられる。グロテスクがこれらの表現における、中央値的な立場であることを確認する。グロテスク表現に、血液は密接に関係し、血液の質感によって、描きたいものの属性を変容させることができる。

不快表現の分類

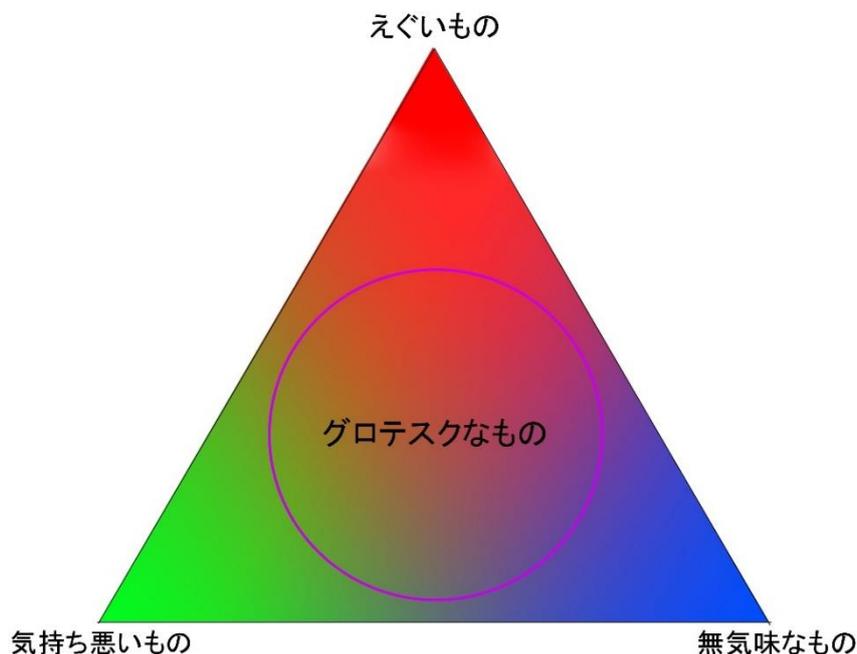


図13 「グロテスク」の範囲 (筆者作成)

グロテスクは、図13の中央に存在しているが、色の彩度はそれぞれの性質の鮮明度を示し、原色に近づくにつれて強度が増し、濁るにつれて弱くなる。図に緑ではなく色彩を使ってゾーンとして表した理由は、それぞれ間に明確な区切りを設けるのは不可能だからである。つまり無気味と言えるものでも、どこかにえぐみや気持ち悪さが存在するということである。どこの部分でも、完全な青と言える部分のごく一部で、多くの場合は赤や緑が混在している。つまりグロテスクは、そうした気持ち悪さ、えぐみ、無気味が混在する状況にあるときに生まれるというのが、この図の意図である。

不快表現と血液

不快表現には、恐怖や無気味さを感じさせるものなど様々だが、ここでは血液に関連する作品を中心に、血液の存在がどのような効果を与えるかを検証する。

松井冬子の作品には血液が描かれていないが、彼女の作品にはグロテスクの美があると感じる（図 14）。その不快表現は、筆者が定義したグロテスクの範囲内にも収まっている。彼女の作品には、肉がえぐれていたり、内臓が飛び出ている痛々しい表現が多いが、身体の損傷に対して、血液は差し色として小さく描かれるか、描かれないケースが多い。また、生命の維持が困難なはずの身体の損傷にもかかわらず、顔の表情は穏やかであるため、ゾンビ的な生と死、双方の存在がそこには描かれている。多くの人が松井冬子の作品に美しさを感じるのは、抑えられたグロテスクの表現が、自身の死への「二重の伏覆性」を打ち破るからであろう¹²。



¹² 「二重の伏覆性」とは、ハイデッガーが著書『芸術作品の根源』（平凡社、2008年、関口浩訳）の中で述べた、忘れたことすら忘れていた状態のことである。真の芸術作品には、観者の二重の伏覆性を打ち破る真実が描かれていると彼は述べている。

次に江戸時代の絵師、岩佐又兵衛勝以¹³（1578~1650）の作品に見られる血液の表現を見てみる。図15は「山中常盤物語絵巻 第九巻」の一部だが、松井冬子の作品に比べて

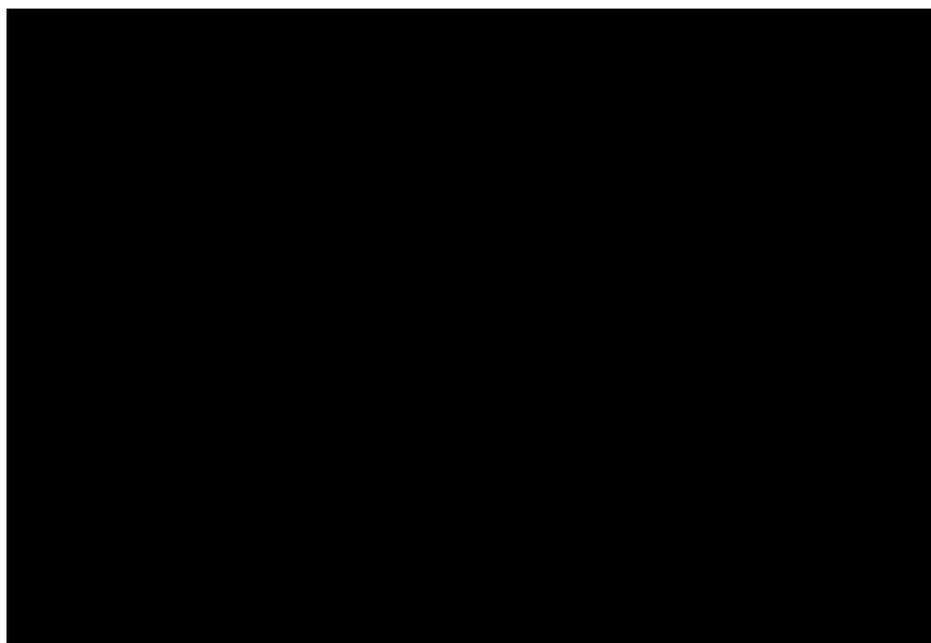


図15 岩佐又兵衛勝以「山中常盤物語絵巻 第九巻」 17世紀 MOA美術館

血液が濃い色で派手に描かれ、ややえぐみのある表現となっている。特にこの場面は、私には完全にえぐみの表現に見えるが、図16の「同絵巻物 第五巻」の場面にはグロテスクを感じる。

男性の侍が死亡する場面（図15）と、女性が死亡する場面（図16）では、明確に血液の表現が異なっている。前者では、血液が噴き出して大量に床にまき散らされ、えぐみが強烈に表現されている。一方、女性の血液の表現は細やかで、滴るような鮮やかな血液が描写されている。また女性の身体も、美しい白色とたゆたうような頭髮が、艶やかで妖艶な雰囲気を醸し出している。女性の滴る血液は、私が感じるグロテスクの美を持つ表現であり、不快表現の中でもやはりグロテスクの範囲に収まる重要な表現となっている。又兵衛が描く人物の形態に、「ゆがみ」という個性を見つけた辻惟雄は次のように述べている。

位相幾何学の「フラクタル」という用語を連想させるような、そのぐにゃぐにゃとうねった<ゆがみ>の形態、それは単に歪んでいるだけではなく、奥に潜む何か得体のしれない不吉なものを伝えてくる¹⁴。

¹³ 岩佐又兵衛（1578-1650）：江戸時代の絵師。本名は勝以。人物の表現に個性があり、残虐な描写で知られる。

¹⁴ 辻惟雄・佐藤康宏『岩佐又兵衛全集 研究編』藝華書院，2013年，p6

私には、この奥に潜むものとは、グロテスクの本質にほかならないように見える。女性の血液や髪の毛などの流れ、そして男性の崩れた肉塊は単なるえぐみ表現ではなく、作者の情念が乗り移っているように感じられる。

辻惟雄は、岩佐又兵衛の暗い生い立ち¹⁵に、〈ゆがみ〉を結び付けようとした。それは「山中常盤物語絵巻」(図 15・16)のクライマックスシーンに、藝術のカタルシスが感じられるからだとして述べている。このカタルシスの例として、同書では、画家北川民次¹⁶の体

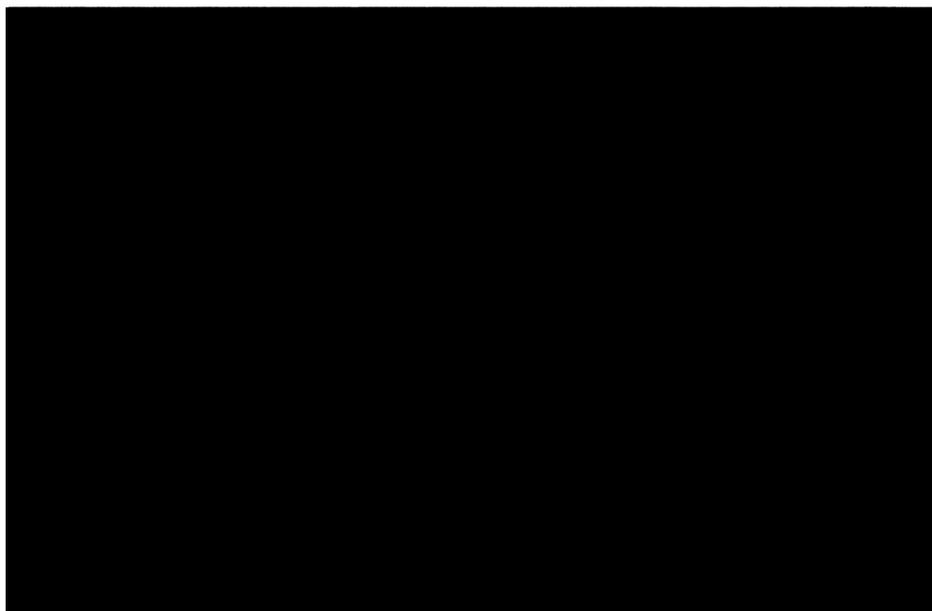


図 16 岩佐又兵衛勝以「山中常盤物語絵巻 第5巻」 17世紀 MOA美術館

験記にある思春期の少年を挙げている。その少年は急に絵が描けなくなり、スランプに陥っていたが、突如残酷な絵を描き始め、見る見るうちに元気になっていったという。それを、カタルシスの実例と明言している。このことは、第 1 節で述べたグロテスクの定義、「デーモニック魔神的なものを呼び出しつつ追い払う、いわば清祓する試み」と、同様の性質と言っても過言ではないと思われる。

また辻惟雄は、岩佐又兵衛の作品の特徴について、「ゆがみ」と同時に「妖しさ」も挙げている。「妖しさ」が顕著に表れるのは、岩佐又兵衛が「勝以」の落款を使用していた時期の作品だとして、その時期の作品と山中常盤物語絵巻の特徴を、次のように述べている。

¹⁵ 岩佐又兵衛の家系に起きた出来事が記載された文献(岩佐家譜、遠碧軒記、信長公記等)によると、岩佐又兵衛の母親は織田信長によって処刑され、母親だけでなく一族も凄惨な死を遂げ、彼はそれを生き延びたという。

¹⁶ 北川民次(1894-1989):洋画家。民衆生活を力強い構成で描いた。

残酷だと眉をひそめるかわり、“線が細く上品で垢ぬけた”「勝以」の落款のある作品と、“非常に油ぎって強く、活気凛々”とした「山中常盤物語絵巻」との質の違いを認めて（後略）¹⁷。

この「妖しさ」を感じさせる“線が細く上品で垢ぬけた”表現は、そのまま岡本神草と甲斐庄楠音にも通じる。

私は二人の作品に、美しい艶やかな女性というより、どこか血液的で妖艶なグロテスクを感じる（図 17、18）。岩佐又兵衛の作品では、「妖しさ」と「ゆがみ」の融合のなかにグロテスクが潜んだように、二人の作品にも同様の不吉な美しさを感じる。第一節で述べたグロテスクの特徴である、生命の流失はないが、画面構成の重要な要素である赤色に、それをほのめかすものを私は感じる。



図 17 甲斐庄楠音「幻覚」 1920 年
京都国立近代美術館

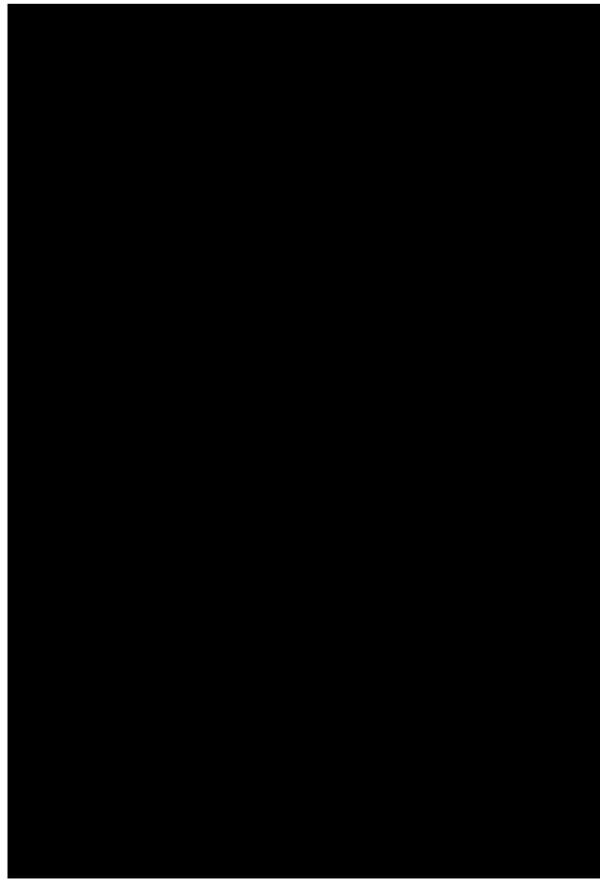


図 18 村上華岳「裸婦図」 1920 年
山種美術館

甲斐庄楠音の作品に血液的なものを感じるのは、線の集積や歪みの妙にあるように見え

¹⁷ 註 14 文献 p11

るが、それは村上華岳の作品と比較すると明確になる。

甲斐庄楠音と村上華岳の違いについて、島田康弘は、華岳が霊と肉の融合と昇華を求めたのに対して、楠音は霊と肉の乖離の悩みを、そのまま描いたといえるだろう¹⁸と指摘している。私にとってこの指摘は納得がいく。村上華岳の「裸婦図」に見られる線は、軽快でスピード感があり、それでいて芯が通った硬さのある質感である。線一本一本の内にある、曲線の数、曲がり具合が、どちらも少ないのが特徴である（図 20）。密集の仕方



図 19 甲斐庄楠音「幻覚」 (部分)



図 20 村上華岳「裸婦図」 部分

確で、必要十分な間隔を設け、密でありながらもすっきりとした印象になっている。一方、楠音の「幻覚」(図 17)に見られる線(図 19)は、軽快というより少し重く、一つ一つの線のストロークが長いため、何か執拗なエネルギーによって引かれた線のように感じる。また線一本の内にある曲線の数や曲がり方も、華岳に比べて多い。線の密集の仕方、華岳に比して密度が高く、やや執拗な印象を与える。

華岳の表現が、肉と霊の融合・昇華であることは、その線に不吉さを感じずポジティブな印象を受ける私からすると、合点のいく内容である。反対に楠音の場合、肉体と精神の乖離による「病み」の表現は、肉体と精神が混ざり合わない“縄れ”のように感じられる。

¹⁸ 甲斐庄楠音著、島田康弘監修『甲斐庄楠音画集ロマンチック・エロチスト』求龍堂、2009年、p258。

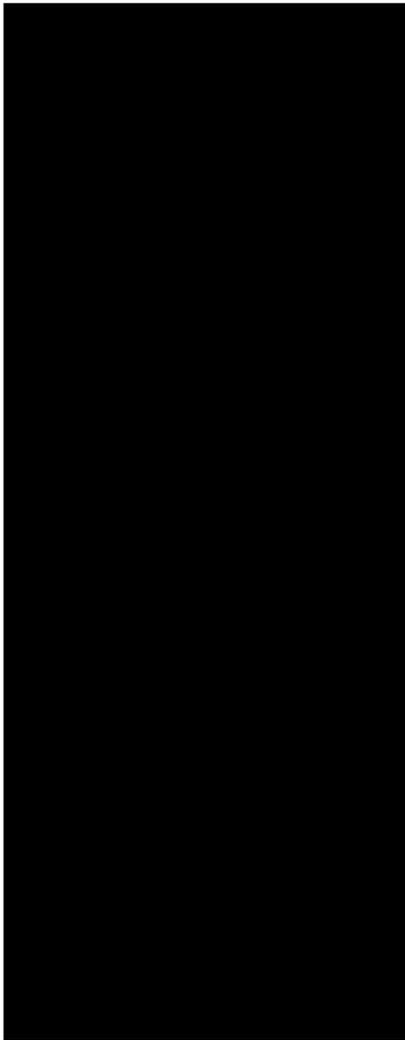


図 21 甲斐庄楠音「白百合と女」
1920年 収蔵不詳



図 22 墨の流体模様（筆者撮影）

つまり、華岳は肉と霊の融合による超越的な女性、楠音は肉体と精神が纏れた超越的な女性を描いているように見える。私は華岳の絵より、楠音の絵の方にリアリティを感じる。それは現実の肉体と精神に向き合って表現する点にあり、何より“纏れ”を感じるからである。乖離する肉体と精神の病みを表現しているからこそ、楠音の描く線は執拗になり、流体的になっているのではないだろうか。その線の集積は、水中に落とした墨の流体模様を彷彿とさせる。図 21・22 は、甲斐庄楠音の作品と、墨の流体模様を比較した画像である。楠音が、布の皺を執拗に描き込むことで生まれる渦のような皺や、繰り返す描かれる布の起伏は、墨模様の渦々しさと重なって見える。

楠音の作品の中でも 1920 年前後の作品は、特に線と赤が強調され、グロテスクが際立っている。それが 1921 年に裸婦シリーズが登場した後は、線がぼやけはじめて執着性がやや薄れ、エロチシズムが増していく。大きく変わるのが赤色の使い方で、1920 年頃の作品では、黒と赤が画面を大きく支配し、おぞましさを感じさせるのに対して、以後の作品では、

明るい色の組み合わせが増え、赤と黒の面積が小さくなる傾向にある。楠音の作品（図 17）と華岳（図 18）の作品と比較することで、執着的な線の密集と赤色の組み合わせが、おぞましさを観者にあたえていることがわかる。モチーフや構図、表現方法以上に両者で違うのは、赤が前面に見えてくるかどうかの違いであろう。

赤の効果

では赤色は、見る者にどのような印象を与えるのだろうか。赤色に特定の機能を断言することはできないが、使用される場面によって様々に変化し、とくに緊張や活力などエネルギーに関わる印象が強い。赤は他の色彩と比較して、可視光線の中で最も波長が強く、進出色¹⁹に分類されるなど、色としての強さは一貫して認識されている。

様々な赤の中でも、甲斐庄楠音や岡本神草の作品に使われる赤は、危険や不吉さを与えるものであろう。図 23 の作品では、赤は画面全体の 1 割程度の面積にも満たないが、絵は

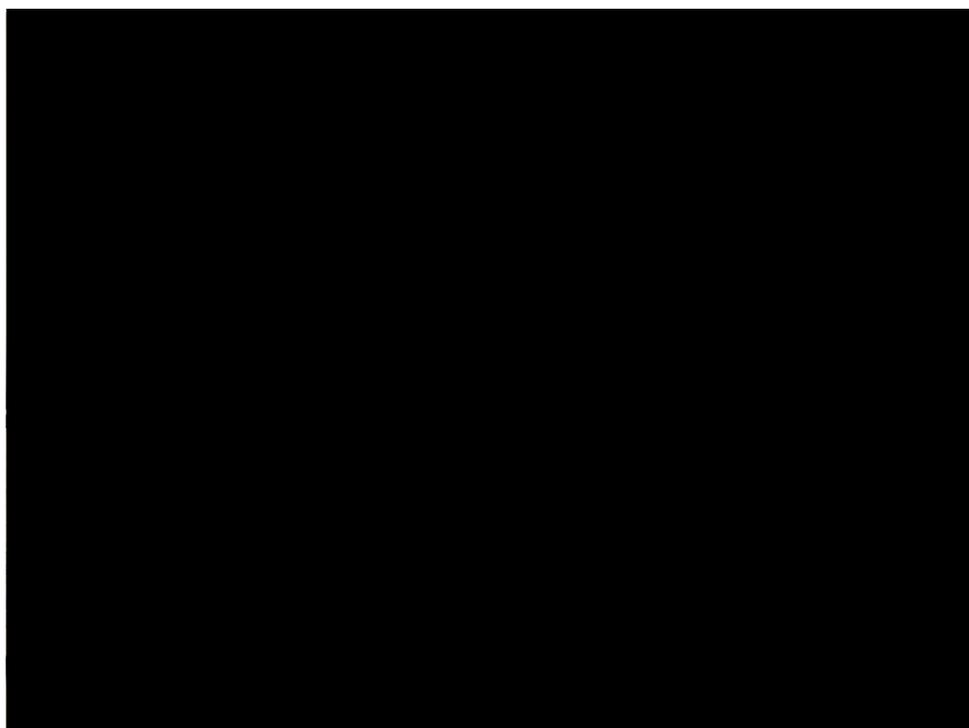


図 23 岡本神草「拳を打てる三人の舞妓の習作」

1920 年 京都国立近代美術館

強烈な妖しさを纏っている。その理由は、執拗な線で描かれた人間と赤色が並存することで、赤色がグロテスクなものとして作用するからであろう。

¹⁹ 色の二分法の一つ。「進出色・後退色」というペアがあり、赤は進出色（より近くに見える色）、青は後退色（より遠くに見える色）とされることが多い。

危機感を与える赤色の作用について、デザイン研究者の小林重順（1925-2010）は著書『デザインのための色彩心理学』²⁰の中で、色が人間にもたらす効果を検証したアメリカの色彩心理学者、ルイス・チェスキンの(1907-1981)の実験を参照している。

チェスキンは、部屋の色を赤、青、黄、緑と一色にぬりつぶし、順次その部屋へ被験者を入れて、被験者の心理や生理を調査した。結果は次のようなものだった。

- ・赤…血脈と脈拍が増す、興奮して少しの時間もそこに留まれない。
- ・青…血圧と脈拍が減り、活気を失ってしまう。
- ・黄…目の角に緊張がおこり、多く活動できない。
- ・緑…基本は正常だが、人びとは部屋の単調さに不平をこぼす。²¹

この結果から、赤色は血液と近い関係にある様子がわかる。ゲームでは、操作しているキャラクターが死亡したり、自身の危機的な状況に遭遇した時に、赤色が使用されることがある。これも、危険や血液を想起させやすいからなのだろう。岡本神草や甲斐庄楠音の作品に、妖しさや不吉さが漂うのは、人物にこうした赤の効果が重ねられた結果と考えられる。

小林重順は、カラーボックス実験という、チェスキンの実験をなぞった実験を行っている。色はピンク、うす青、うす黄、うす緑を用意し、部屋に子供を入れて、心理的变化を観察するというものであった。実験の結果、ピンクの部屋にいた子供たちは、しだいに落ち着かなくなり、イライラしやすくなったという。ピンク色は赤色を希釈した色だが、その性質は大きく異なっていると考えていた。赤色は強烈な色で、他の色に比べても目立つが、ピンク色は赤色とは反対に柔らかで優しい印象を与えるからである。しかしカラーボックス実験の結果からは、チェスキンの実験での赤の効果が、持続されているように感じる。

海保博之監修『デザインと色彩の心理学』²²は、色彩や香りと心理効果の実験を報告している。海保博之らは、入浴剤の色と、それに期待される効果を検証した。中でも赤やピンクの入浴剤は、気分を高揚させる効果が期待され、青緑などの寒色は、リラックスや目覚ましなどの効果が期待されていた。

このように、色に対して機能や効果を想定することがある。岡本神草や甲斐庄楠音の作品に漂う不吉さのメカニズムは、執拗な線の集合と、赤色にあると言っていいだろう。

他にチェスキンの実験で興味深かったのは、赤の部屋に脈拍を上げる作用があり、青の部屋と対照的な関係にあったことである。小林重順は、赤色は交感神経を刺激して、機能の促進を促し、青色は逆に副交感神経を刺激して機能の抑制を促すとした。

²⁰ 小林重順著『デザインのための色彩心理学』誠信書房、1965年

²¹ 註20文献、p122

²² 海保博之、日比野治雄、小山慎一編『デザインと色彩の心理学』朝倉書店 2013年

私が自作品に使用する下塗りや仕上げで使用する色は、オペラという水彩絵具だが、この絵具は pr-122 と bv-11 の二つの顔料から成り立っている。pr-122 (Pig. Red 122) のキナクリドンマゼンタはマゼンタの顔料で、bv-11 は蛍光顔料である。つまり、オペラという色は、pr-122 による色彩が主に認識され、赤色と紫色が組み合わせられたピンクのような色となる。

私が直感的に墨模様をマゼンタ色に変換したのは、マゼンタが持つ赤と青の作用に、こうした相補性があるからなのだと再確認した。赤が活力だとすれば、青は沈静である。墨模様を通じた生と死の存在の両者を表現するうえで、マゼンタは最適な色といえる。



図 25 墨模様の写真 (筆者撮影)



図 24 墨模様の色変換後 (筆者作成)

図 24・25 は、墨模様の色の変換前と変換後の画像である。墨色の変換は、デジタルツールを使用した。黒の墨溜まりを活かしつつ、水に溶け込むような薄い部分は、美しいマゼンタ色に変更することが可能になった。補足すると、墨の代わりにマゼンタのインクを使用した実験も行ったが、質感が軽快すぎる上に、墨液の粘度のある部分とない部分の混在



図 26 マゼンタのインクを垂らした写真 (筆者撮影)

がなくなり、不吉さが失われた（図 26）。

第 2 章 身体表現

第 1 章では、自身の制作におけるグロテスクの定義と、形、色について述べた。次に本章の第 1 節では、それに基づく自作品での身体表現について述べ、第 2 節ではその制作工程に、生命を表現したいという無意識の欲求が、どのように介入しているのかについて述べる。

第 1 節 身体表現の形成

グロテスクの対象と決定

第 1 章で、グロテスクと生命とのかかわりを明らかにしたが、昆虫や動物と同様に、人間も、グロテスクになり得ることが分かる。私は自作品に、人間の姿を描き込もうとしている。

制作の最中に墨流しをした時に、私は墨流しの模様よりも、水中に落ちた墨の美しさに強く惹かれた（図 27）。ゆらゆらとうごめきながら、美しいグラデーションを放って消えていく姿は、どこか生命的なものを彷彿とさせた。眺めていると、その揺らめきが人のような形になる瞬間があり、自分の制作動機が強く揺さぶられる感覚を覚えた。後述するサギソウで表現したかった記憶の形状が、そこにあるように感じた。

また墨模様が人間の姿であることで、墨の中に生命が宿っているように感じられた。手足がもがれたような、肉体が溶け出しているような印象があった。この感覚の原因は、墨模様に自身を投影し、感情移入しているからであろう。

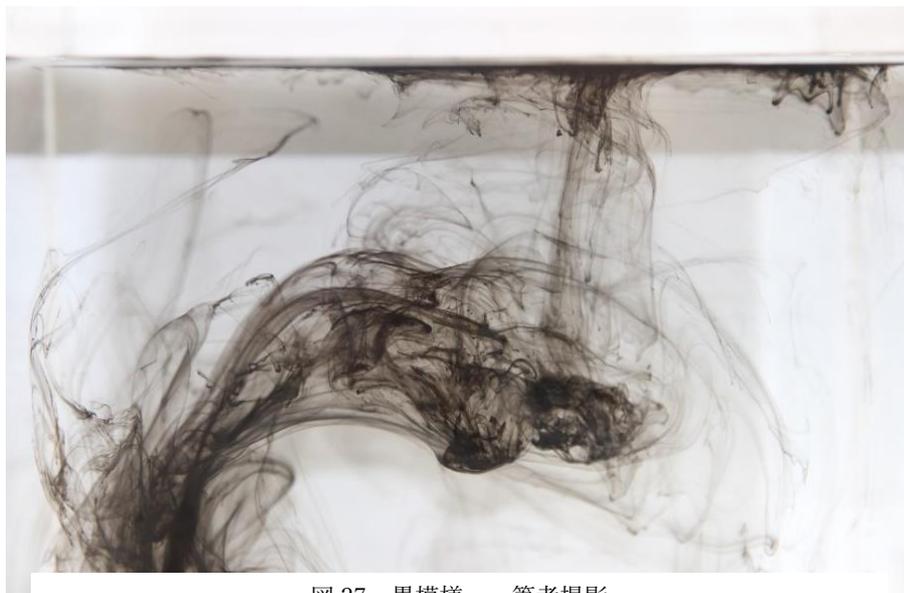


図 27 墨模様 筆者撮影

この墨模様の中の人間は、「グロテスク」の定義に当てはまる。墨模様の中で、身体の四肢が崩れ、死への予感と疎外が不意に訪れたと私は感じた。私が作品に描くものが人間でなければならない理由は、そこにある。他の動物では感情移入が起こらないからである。

顔が見立てるもの

アンドレ・ブルトンがシュルレアリスム宣言の中で、マネキンについて次のように述べている。

不可思議がいつの時代でもおなじということはない。それはいわば一時代をおおう啓示の性質をぼんやりとおびているもので、その細部だけが私たちに届いてくる。たとえば浪漫派の廃墟とか、近代のマヌカンとか、その他、ある時期のあいだ人間の感受性をゆさぶるのにふさわしいすべての象徴がこれである²³。

このマヌカンという部分には、以下の註が記されている。

…近代の「マヌカン (=人体模型、マネキン人形)」については、それを好んで描いた画家ジョルジョ・デ・キリコ (1888-1978) の例がまず思い浮かぶだろう (筆者: 図 28)。もはや固有の顔を持たず、だれでもないだれかとなってしまったマヌカンとしての現代人のイメージが、どこでもないどこか (廃墟) に出没する幽霊のイメージと、ここで連動していると見ることできる²⁴。

作品に表現された誰でもない誰かが感性を揺さぶるのは、紛れもなくそこに感情移入が発生するからである。鑑賞者がマネキンに自己投入することで、自身に起きている問題や啓示を自ずとそこに見出してしまうのである。

作品中に人間が描かれた芸術表現は無数に存在し、古代洞窟壁画から、マンガやアニメまで幅広い。人間がそれだけ普遍性を持ったモチーフであるのは、感情移入を生起させることで解釈の多様性を生むからである。描かれた人物に観者が乗り移ることで、作者が描いている世界を追体験させ、そこで起こる出来事を、鑑賞者一人一人の経験に基づく解釈に委ねることができるからであろう。

この効果があるならば、自作品にとって感情移入は必要な要素である。なぜなら、感情移入によって「グロテスク」の性質が確かなものになるからである。

²³ アンドレ・ブルトン著、巖谷國士訳『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』岩波書店、1992年、p29。

²⁴ 註23、p221。

顔の出現と「グロテスク」

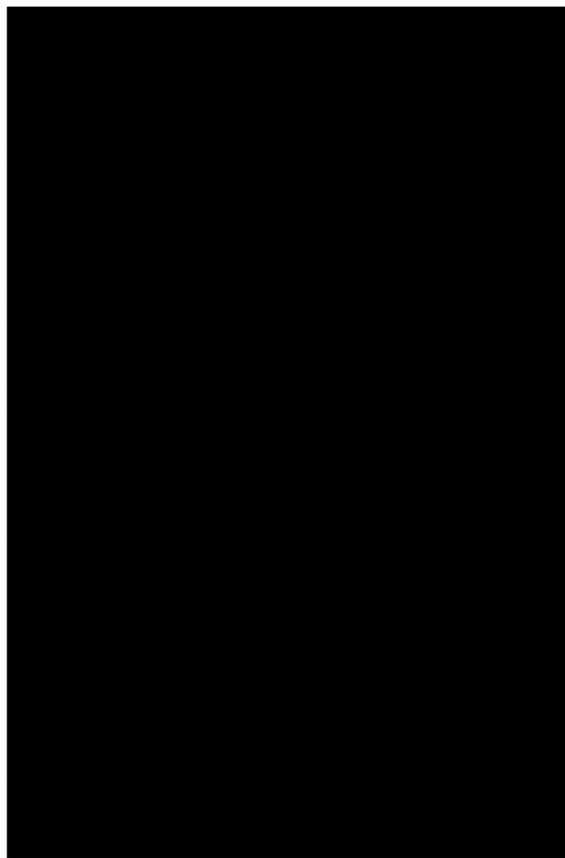


図28 ジョルジョ・デ・キリコ「ヘクトロとアンドロマケ」
1917年 ミラノ、個人蔵

自作品には、顔が見て取れるような流体模様を選んでいる。その理由を、能面について述べた和辻哲郎の解釈から考えてみたい。彼は、無表情な能面が役者の動きによって表情を獲得し、その表情が身体の動きを再び規定するという性質を、次のように説明している。

面は元来人体から肢体や頭を抜き去ってただ顔面だけを残したものである。しかるにその面は再び肢体を獲得する。人を表現するためにはただ顔面だけに切り詰めることができるが、その切り詰められた顔面は自由に肢体を回復する力を持っている。
(中略) 顔面は人の存在にとって核心的な意義を持つものである。それは単に肉体の一部分であるのではなく、肉体を己に従える主体的なるものの座、すなわち人格の座に他ならない²⁵。

²⁵ 和辻哲郎著『和辻哲郎全集 第17巻』岩波書店、1963年、p293。

ジョルジョ・デ・キリコの「ヘクトロとアンドロマケ」(図 28) が、単にマネキンや神話の絵に終わらないのは、表情のない顔が観者の内面を反映し、マネキンに身体を与えているからなのだろう。



図 29 和田宙土「形象-02『祈』」(部分) 紙本彩色 1620×1303mm
2021 年

自作品で私が顔として表現する部分は、図 29 のように明確な目鼻を持たない。もちろん墨の流体模様が目や口などの形になることは非常に希なため、その瞬間を撮影できないこともあるが、仮にその瞬間が撮影できたとしても私はそれを選ばない。なぜなら、具体的な顔の特徴を持たない流体模様の方が、能面やキリコのマネキンのように、こちらの内面を投影できる＝感情移入する効果を期待できるからである。

第 2 節 無意識と身体表現

偶然の必然化

自作品の制作過程で描写を終える判断は、偶然の必然化が行われた時に起こる。つまり、偶然という外的な要因が、内的な判断を引き出した瞬間である。この内的な判断とは、作品制作では無意識の部分にあたる。この無意識に制作動機の根源がある。

自作品で行われている偶然の必然化には、シュルレアリスムに代表される自動記述が関

連している。私のそれまでの作品制作では、ほぼすべて無意識による連想が中心となっていた。現在の作品では、現実眼前にあるモチーフから、無意識を引き出す形に近い。しかしいずれにおいても、そこでは偶然を必然化させる作業が大部分を占めている。

初めに、偶然性が作品にどのような効果を与えるのかを述べたい。

木田元²⁶の著書『偶然性と運命』では、ハイデガーが提唱した「存在と時間」の仕組みについて、回顧的倒錯²⁷とめぐり逢い²⁸の違いを述べ、めぐり逢いが行われたときに何が内的に起こっているかを考察している。

その中に芸術作品の完成というトピックがあり、私はそこで述べられている“偶然”と“めぐり逢い”に共感した。

われわれの眼にはまだ全く未完成にしか思えない作品を、ロダンが完成したと感じるとき、彼にはそれまでの創作活動の全体があたかもこの瞬間を目指して進行してきたかのように組み替えられえのではないだろうか。(中略) おそらく一つの世界を構成しようという志向(中略)が創作活動を導いてきたものであり、その志向が充たされたと感じられた特権的瞬間に、これまでの活動——さんざん無駄な動きもし、往きつもどりつもしたこれまでの活動——が再構成され、まるでこの瞬間を目指して一筋に進んできたように見えてくるのであろう²⁹。

ここでの“めぐり逢い”は、回顧的倒錯とは違い、作品が完成を迎えたときに、過去が再び描きなおされることを意味している。

個人的な体験で言えば、背景の色を何度も塗り重ね、それでも納得いかなかったものが、主役のモチーフを描き終えた時点で、背景に複雑な色がなければ“終わり”を判断できない、と感じたことがあった。個々の体験では、他にもさまざまな種類の“終わり”の感覚があるが、最終的にはここで述べられていることに集約されるように感じる。作品における“終わり”の感覚は、創造的行為に関わる人にとって、共感できる内容ではないだろうか。

フランス・ベイコンはインタビューの中で、自身の絵画制作における偶然との関係を、次のように述べている。

²⁶ 木田元 (1928-2014) : 哲学者。著書『現象学』(岩波新書、1970年)『ハイデガーの思想』(岩波新書、1993年)など多数。

²⁷ 回顧的倒錯とは、フランスの哲学者ベルクソンが述べた、現在の状況が存在する理由を、過去の出来事から都合よく取り出すもしくは適用することを言う。

²⁸ 回顧的倒錯とは違い、偶然が内的に取り込まれ、それが未来への企投に変わったとき、本人の過去がもう一度生きなおされること。

²⁹ 木田元著『偶然性と運命』岩波新書、2001年、p40。

私の場合、絵はどれも偶然の産物です。年をとるにつれて、ますますそうなってきました。あらかじめもっているイメージもたしかにあるんですが、その通りに描いたことはほとんどありません。実際に絵具を塗ると、イメージが勝手に変わっていくのです。(中略) 描きながら一筆がどういう作用を及ぼすかわかっていないことが、実はよくあります。そのほうが、自分で意図していたよりもずっといいものになるのです³⁰。



図 30 フランシスベーコン「磔刑図のための三習作」(三点の内の一点) 1962年 ニューヨーク ソロモン・R・グッゲンハイム美術館

ベイコンは作品の作業工程を明らかにしているが、それによると偶然にできたマチエールに対して、それに最も mismatch な色を背景に塗るという作業を行っている。

これを偶然とっていいのでしょうか。たぶん、偶然ではないとも言えるでしょう。この過程で、偶然に生じたものからどれを使おうか選んでいるわけですから。つまり、偶然のバイタリティーをいかしながら連続性を保とうとしているのです³¹。

偶然性によって生じたものを活かしつつ選び取るという彼の方法は、まさに偶然の必然化を行っているといえる。

³⁰ デイビット・シルヴェスター著、小林等訳『フランシス・ベイコン インタビュー』ちくま学芸文庫、2018年、p22。

³¹ 註 30 文献、p22。

マックス・エルンスト³²はシュルレアリスムの表現で、フロッターージュ³³という手法を用いた（図 31）。巖谷國士³⁴はこのエルンストのフロッターージュについて、次のように解釈している。

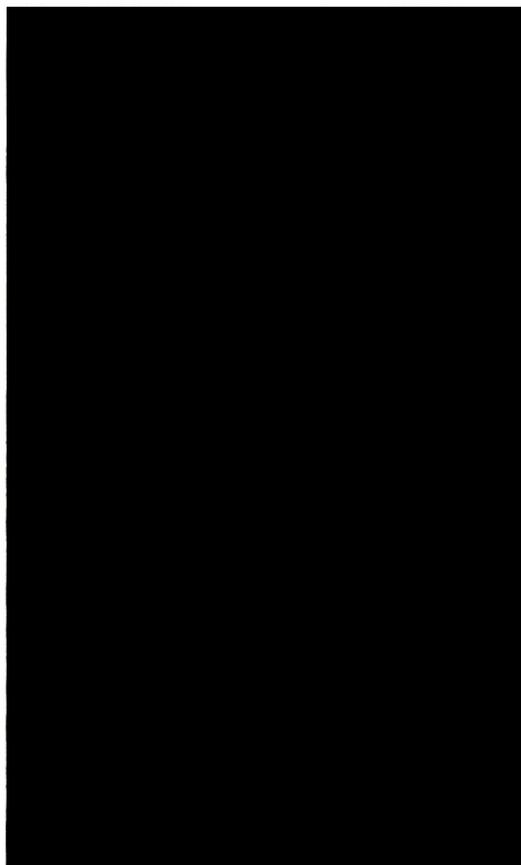


図 31 マックス・エルンスト『『博物誌』 木の葉の習俗』
1926年 静岡県立美術館

紙を羽目板や床板の上にかぶせてこすってみた。（中略）これがフロッターージュです。そうすると、そこにできあがったものは、たしかに自分が創造したものじゃなくて、むしろ自分を通して、自分において創造されたもの、つまり客観的な創造物ですから、やっぱりオブジェということになります³⁵。

³² マックス・エルンスト（1891-1976）：ドイツ出身の画家。シュルレアリスムの代表的作家の一人。

³³ フロッターージュ：木の目などに紙をおいて、その上を鉛筆などで擦り、木目を浮かび上がらせる方法。

³⁴ 巖谷國士（1943-）：明治大学名誉教授。フランス文学者、文芸・美術・映画批評家。

³⁵ 巖谷國士著『シュルレアリスムとは何か』ちくま学芸文庫、2002年、p72。ここでいうオブジェとは、「主観」のフランス語シュジュ（sujet=主体）」との対比で、「オブジェ（objet=客体）」を意味しており、物、物体、対象の意と述べられている。

フランシス・ベイコンもマックス・エルンストも、方法は異なるが主観から客観を生み出している点は同じで、そこにブルトンが言う不可思議さと、啓示性、感受性を揺さぶるものがあると解釈できる。

覚醒夢ー自動記述と自動デッサン

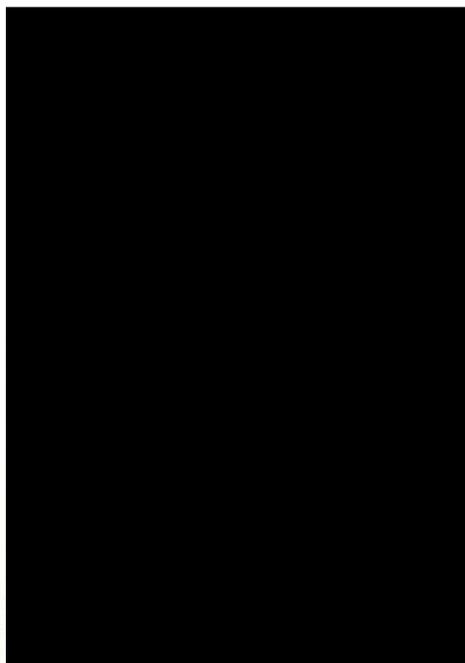


図 32 アンドレ・マッソンの自動デッサン (1925~1926)
(巖谷國士著『シュルレアリスムとは何か』図版より)

自動記述は筆記による行動軌跡だが、美術では自動デッサン³⁶ (図 32) という形で現れた。

自動記述が主体から客体を生み出す試みであれば、自動デッサンにも同じ試みがあったとされる³⁷。つまり、具体的に何かを描こうとするのではなく、思いつきで絵を進めていく手法で、主体から現れた客体をそのまま視覚化するということである。ここで注意したいのは、あくまで主体からそれが生じた点で、完全な客体ではないということである。

夢が無意識の産物であるという立場³⁸からすると、自動デッサンは無意識を引き寄せる、あるいは覚醒夢³⁹を誘発させる方法とは言えないだろうか。

³⁶ アンドレ・マッソンが創始した絵画表現。

³⁷ 巖谷國士はシュルレアリスムに、美術方面での定義が明確にあったかは曖昧だが、自動デッサンという形は存在したとしている (註 35 文献, p72)。

³⁸ ジークムント・フロイト著, 懸田克躬訳『精神分析学入門』中公文庫, 2019 年, p175。

³⁹ フロイトは覚醒夢を空想の産物と表現し、この状態の影響力に関して、次のように述べている。「覚醒

ブルトンは「シュルレアリスム宣言」で、次の体験を機にそれまでの考えが一変したと記している。

ある晩のこと、眠りにつくまえに、私は、一語としておきかえることのできないほどはっきりと発音され、しかしなおあらゆる音声から切りはなされた、ひとつのかなり奇妙な文句を感じ取ったのである。(中略) あえていえば、窓ガラスをたたくような文句であった。(中略) あいにくこんにちまで憶えてはいないけれども、なにか、「窓でふたつに切られた男がいる」といったような文句であった⁴⁰。

ブルトンはいわば覚醒夢を見た状態だが、この覚醒夢をシュルレアリスムの画家たちがさまざまに作品に取り入れている。例えばサルバドール・ダリは、「記憶の固執」(図 33)という作品の構想について、妻が出かけて部屋を暗くした瞬間に突如として浮かび、その浮かんだ光景をそのまま描いたとしている⁴¹。

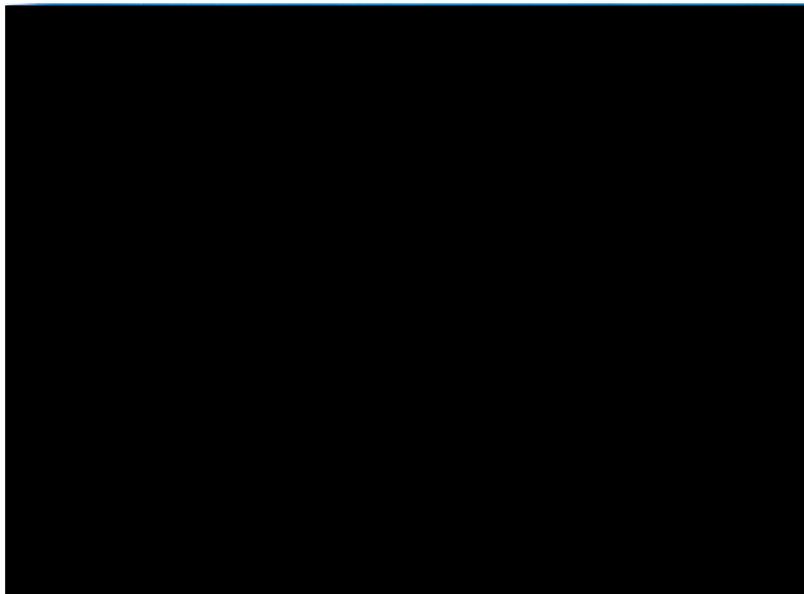


図 33 サルバドール・ダリ「記憶の固執」 1931年 ニューヨーク、近代美術館

夢は文学的な創造の原料となるものであり、覚醒夢から作家は変形、粉飾、短縮などによっていろいろな情報をつくりだし、これを自分の短編小説・長編小説・脚本にもりこむのです」(註 35 文献、p 146)

⁴⁰ 註 23 文献、p37, p38。

⁴¹ 高階秀爾監修『岩波美術館 テーマ館 幻想・ファンタジー』岩波書店、2004年、p 78。

自動記述・デッサンは、そうした覚醒夢に近い体験を「超現実」とみなし⁴²、作品の構想源としていたのだろうと思われる。突如として白昼夢のように発想が浮かぶものと、自動記述・デッサンを通して「超現実」として浮かぶもの等、方法は様々と思われるが、共通するのは主体を通して客体にたどり着くという点だろう。

過去作品

私はかつて、覚醒夢をテーマとする作品を制作していた。当初は記憶の中にある風景を描くことが目的だったが、興味は次第に記憶そのものへと変化した。図34の光景は実際に見たものではなく、記憶を形態として表現しようと試みた時に、突発的に見えた光景である。当時の私は、記憶と形態と鷺草の形態の結びつきに執着しており、自分でも理由はわ

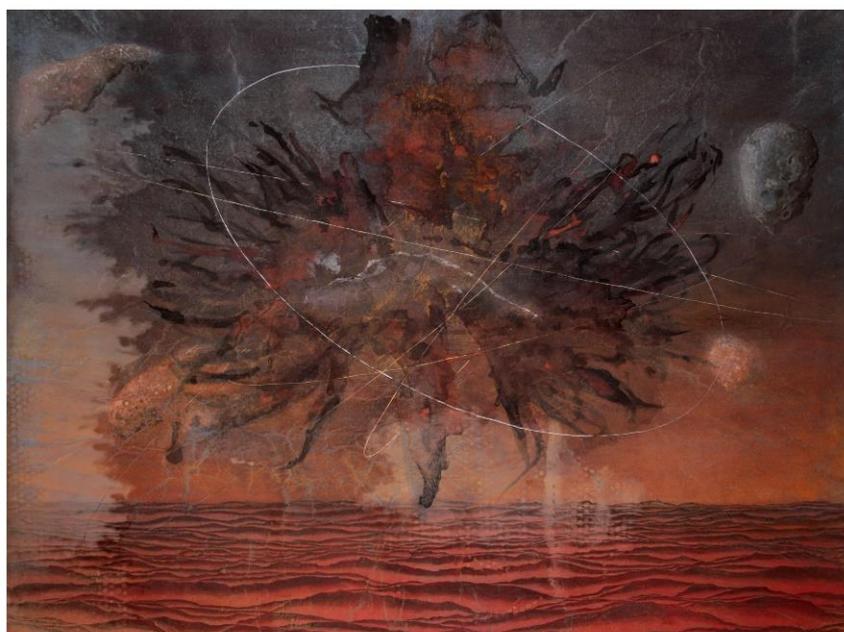


図34 和田宙土「追憶、あるいは鷺草」紙本彩色 1303×970mm 2019年

からなかったが、これ以外に美しいものは無いと思い込んでいた。しかし、他者にそれが伝わらなかったことと、本来の制作動機の根底に気が付き、テーマを人物主題に変更した。

人物のテーマ

⁴² ブルトンは「シュルレアリスム宣言」で、フロイトの研究に没頭していたと明言している。しかしフロイトは覚醒夢では幻想を観ないとしているため、ブルトンは覚醒夢を、幻想ではなく「超現実」として捉えたと思われる。

過去の自作品に共通しているのは、多くが記憶と人間を関連させていることである。

記憶と人間の結びつきについては、木下清一郎⁴³の『心の起源 生物学からの挑戦』⁴⁴を参照したい。同著では、心の起源としての記憶について、生物学の観点から考察している。そこでは、人間の遺伝子には、無意識的な記憶の書き換えによって行動を統制する働きがあるとし、他の動物には無い特徴とされている⁴⁵。記憶が人間をつくるのなら、記憶の形象がそのまま人間の形になるという帰結を導くことはできないだろうか。

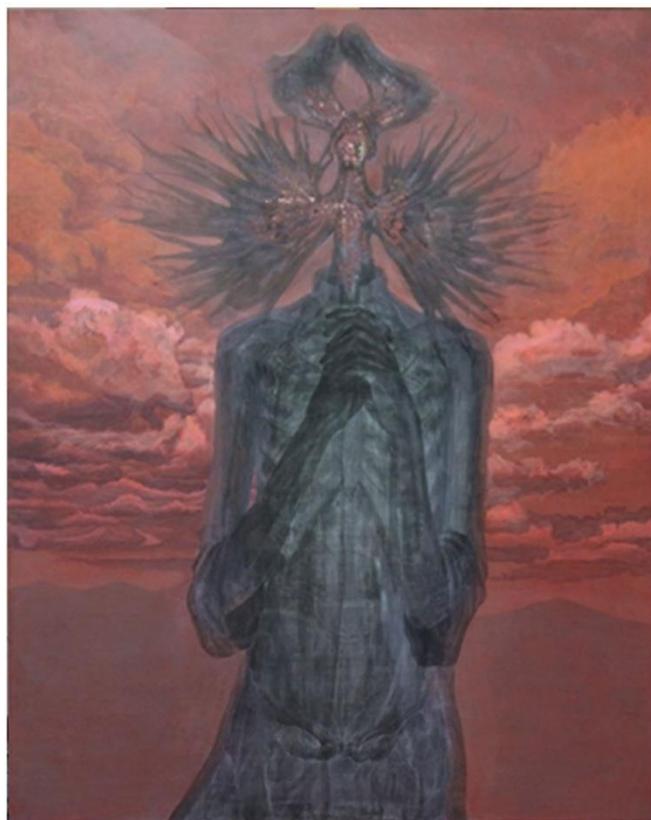


図 35 和田宙土「生命」 紙本彩色 910×727mm 2020年

そこで制作した作品が、図 35 の「生命」である。失敗例だが、人物表現へと変化する経過として分かりやすいため、挙げておく。図 34 のサギソウの部分や図 35 の人物表現に使

⁴³ 木下清一郎 (1925-) : 大阪生まれ。東京大学名誉教授。埼玉医科大学名誉教授。理学博士。発生生物学。

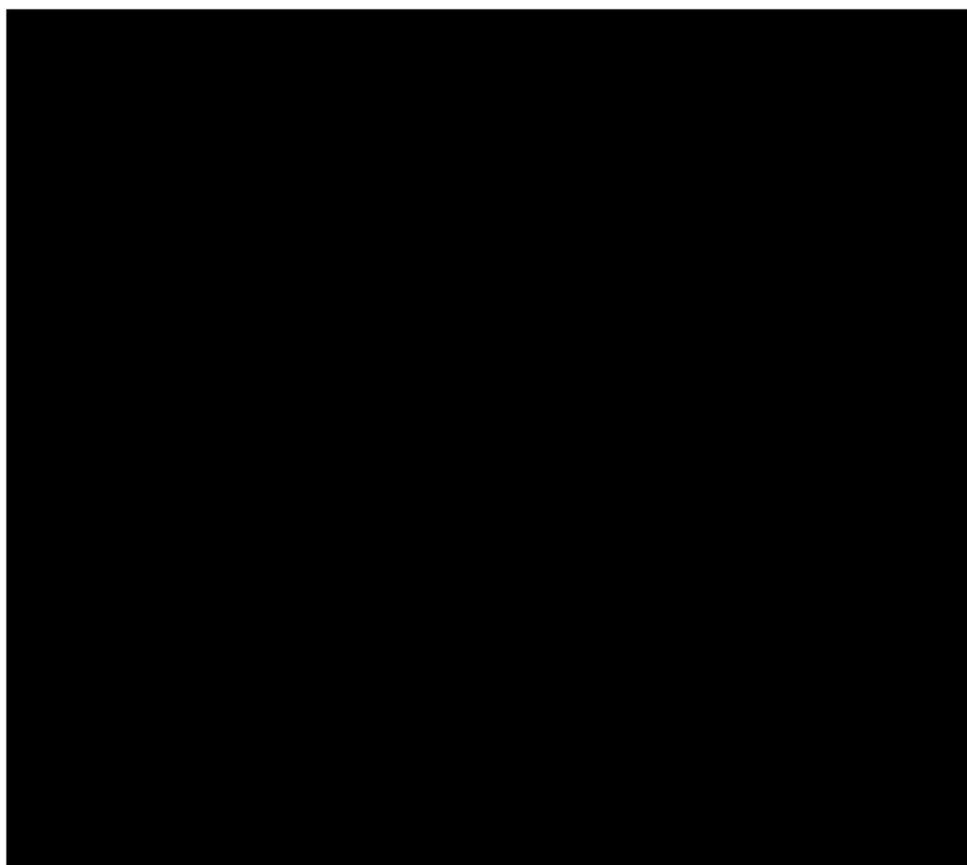
⁴⁴ 木下清一郎著『心の起源 生物学からの挑戦』中公新書, 2002年。

⁴⁵ 木下清一郎は、生物における記憶とそれに対する反応の仕組みを、生得的記憶と獲得的記憶に分類し、前者は遺伝子にプログラムされた本能的なもの、後者は遺伝子に関与せず、経験が介在神経回路の接続を変更したり、新たに作り出したものとする(註44文献, p51)。このうち獲得的記憶の存在は、他の哺乳類にも見られるが、人間の場合は照合される記憶とそれに対する反応の両方を、書き換えることができるという性質を発見した(註44文献, p69)。

用した画材は、墨が主体である。初めから墨を使う予定はなかったが、制作が進むにつれ自然に墨を使っていた。この時から墨の色の深さや扱いやすさに、私の表現したい生命感の感触を感じたことが印象に残っている。

この作品以外にも、介在神経系（図 36）を想わせるサギソウと、人体を接合させる試みに挑戦したが、観者からは「怖い」「ゲームっぽい」など、自身にとっては不本意な感想が多かった。私にとっては、絵の印象が“怖い”では違和感がある。先述した「グロテスク」の定義では、恐怖の後に滑稽を感じさせるものとしたが、私の「グロテスク」では滑稽は違うジャンルであり、排除している。また観者がそれを恐怖とを感じるだけでも、生命を表現したとは言えない。私が表現したい「グロテスク」は、より中間的な存在であり、恐怖のみを感じさせるものとは異なる。

この作品を機に、より鮮やかな色彩の清潔な空間こそが、「グロテスク」を内に秘めるにふさわしいと確信した。またサギソウという植物は、多くの人にとって親しい花ではないため、観者に疑問を感じさせてしまうことも問題だった。



現在作品



図 36 ニューロン神経の様々な形 (佐藤真彦著『脳・神経と行動』p4 図版より)

(a)~(d)は哺乳類, (e)~(h)は昆虫ニューロン, ax は軸索を示す。(a)大脳皮質錐体細胞, (b)小脳プルキンエ細胞, (c)内側膝状体, (d)小脳累粒細胞, (e)視葉板の第一次介在ニューロン, (f)後胸神経節の運動ニューロン, (g)視小葉板の H1 ニューロン, (h)視小葉の LGMD ニューロン。

現在の作品の作業工程と、制作意図について述べる。

現在の作品は、図 37 のような墨模様を起点とする作品である。

モチーフは、墨を水中に落とした時にできる模様を写真で撮影し、それをもとに日本画材を用いて制作している。私が制作において重要視していることは、墨流模様の偶然を起点としながらも、手描きであること、そして写真に近づけることである。

手描きへのこだわり

手描きであることは、私の制作では重要である。その理由について、ゲルハルト・リヒ

ター⁴⁶のインタビューを参照したい。リヒターは写真を利用することに関して、レンブラントがデッサンを、フェルメールがカメラ・オブスクラを利用したのと同じように、現代ならそれは写真だという視点に立っている。また彼は、自身をシュルレアリストと明言しており⁴⁷、写真を描くことで現実を呼び起こそうとしていると解釈できる。以下の二つは、そのインタビューである。

描くことは考えることと何の関係もない。描くときには、考えることが描くことだからだ。思考とは言語であり、記憶であり、そのままとそのあとを追わねばならないものである。アインシュタインが計算していたとき、彼は考えていたのではなく計算していたのである。直前の方程式に次の方程式で反応していたのだ。ちょうど、描いているとき、ある形はべつの形への対応であり、描いているあいだそれがつづくように⁴⁸。

もしかしたら「描く」よりもましな方法をいくつか発見するかもしれない！でも、今のところは慣れ親しんだ筆と絵の具の仕事の方が、写真撮影よりもずっと簡単でうまくいくようだ。基本的に写真撮影は、簡単に反復できるトリックや操作と結びついたままなのだ。それに、ただ描きうつしている間にも、なにか新しいものが勝手につけ加わってくるのである。自分でもわからないなにかが⁴⁹。

“描くこと”⁵⁰が芸術家の仕事、ととれるようなことを言っている。描くことが考えることであり、それを続けることで作品に未知の何かが現われるという感覚は、まさに主体から客体が現れた瞬間と解釈できるのではないだろうか。私が描くことにこだわる理由も、このような客体が出現する瞬間を待ちたいからである。

時間の効率を考えれば、わざわざ手描きにする必要はなく、簡単に出来る方法も幾つかある。写真を用いず、流体模様を自分で任意に作り上げるなり、シルクスクリーンなどを用いればより素早く描くことが出来る。しかし簡単な方法で描くことに、私は違和感を覚

⁴⁶ ゲルハルト・リヒター (1932-) : ドイツの芸術家。フォトペインティングをはじめ、写真を絵画化する試みを一貫して行ってきた。作品は生存する画家の史上最高額の価格で落札され、ドイツ最高峰の画家と評される。

⁴⁷ 著者ゲルハルト・リヒターほか、清水穰訳『ゲルハルト・リヒター 写真論/絵画論』淡交社、2005年、p242。

⁴⁸ 註 47 文献 p235。

⁴⁹ 註 47 文献 p238。

⁵⁰ この場合の「描くこと」とは、『ゲルハルト・リヒター 写真論/絵画論』（淡水社、2005年）の中の文章を私なりに解釈したものである。リヒターは初期の作品で、写真を、絵筆を使って、オーソドックスなやり方で描いている。このオーソドックスな絵筆を使用したやり方を、リヒターが「描くこと」として考えている。

える。写真に手描きで向かい合うことで、写真から離れ、描き手の癖や気持ちが滲み出てくる。その偶然性が、様々な意味を生み出すと考える。

また、私は何重にも重なった一筆一筆の集積を画面に反映させることで、観者に筆者の“纏れ”への思いを表現できるのではないかと考えている。

作業工程



図38 和田宙土「形象-03」
大下図（全体）



図39 和田宙土「形象-03」
大下図（部分）

ここでは手描きによる作業工程の紹介と、失敗を誘発させる作業を説明したい。

- 1, 図38・39は、自作品の転写後の大下図である。ここでは写真を拡大印刷した模様を、一つ一つ丁寧にボールペンで本紙に転写している。
- 2, 次に転写されたものを、いったん水彩絵具で墨模様全体の下地を作る。
- 3, 次に、転写されたすべての線の上を、図40のように岩絵具でマチエールをつくりあげる。この作業では、8番⁵¹の絵具を使っているのだが、この8番の絵具は粒子が粗く、粒子と粒子の間にランダムに隙間ができたり、後の作業でもこの粒子の隙間に絵具が入ったりとさまざまな効果が生まれる。そのためマチエールは、8番の絵具でなければならない。
- 4, 次に、図40の状態から、敢えて失敗を誘発するため、関連性のない灰色を上から塗り込む。図40の状態の精度を上げていくことが、写真に近づける目標への近道と

⁵¹ 岩絵具は砕かれた顔料（天然絵具であれば鉱石などの自然物。新岩絵具であればガラス）の粒子サイズによって、番数が振り分けられている。画材店にもよるが14～5番の種類があり、14番はほとんど粉状で、5番は一粒が0.2mm程度の大きさである。

考えるのが、普通である。しかし、敢えて自然現象を利用した塗り込み⁵²で、写真から遠のかせ、偶然を誘発しようとしている。塗り込んだ後の状態が図 41 である。



図 40 「形象-03『駆』」 マチエールづくりの状態 2021 年

⁵² 8 番の絵具で盛り上げたマチエールの上に、13 番の天然絵具を塗り込むことによって、盛り上げられた絵具の脇に 13 番の絵具が入り込んだり、場所によって 13 番の絵具が 8 番の絵具を覆い隠したりする。絵具の操作を完全に放棄した状態で、13 番の絵具が重力や水の影響で、さまざまに変化するままにしておく。

この工程があることで、私は逆に写真に近づけるために、あらゆる手描きの方法を使って描くことを絵の側から要求される。無関係な現状の灰色が気にならなくなるまで、あるいはなくてはならないと思えるまで、それは続いていく。

図 42 は完成の表情を写真に収めたものである。

元々あった灰色が絵具を重ね続けることによって、暗い紫や、茶色に変化し、何か生々しい色となってきたときに、私は描写が終わりを迎えている感覚になる。決して完璧なグラデーションを作ることが終わりということではない。ある程度、描写の見え方に調整が必要と感じる。



図 41

図 41 「形象-03『駆』」 失敗を誘発する工程 2021年

残留物

以下はフランシス・ベイコンのインタビューである。

画家はその対象をもとにしてリアリズムを生み出し、それが対象に取って代わるのです。なにかを手掛かりにして制作を始めなければなりませんから、あるモチーフを描き始めるわけですが、そのモチーフは制作が進行すればしだいに消えていき、あとには残留物が残ります。この残留物をリアリティーと言っているのです。それは出発点となった対象と多少つながりがあるかもしれませんが、たいていの場合、ほとんど無関係です⁵³。

この後、マティスとピカソを比較して次のように続けている。

マティスの作品には、なんとというか、現実の残酷さが表現されていないのですが、ピカソにはそれがあるのです。マティスにはピカソのような創造力がなく、現実をリリズムに変えてしまうのだと思います。ピカソが表現した現実の残酷さが、彼の作品からは伝わってこないのです⁵⁴。

ベイコンがいうところの残留物とは、抽象的な表現だが、主題を餌としたときに最後に残るリアリティーとし、それを残酷さと関連付けている。彼が生きた時代は戦争の時代であり、どれだけ科学や正義が進歩しても人間同士が殺しあう現実を見たからこそ、リアリティーを残酷と捉えていたのかもしれない。彼の作品が後に大きな影響を与えたことから、残酷さが人間のある側面として存在していることは間違いないだろう。ベイコンの作品には、背景に比較的清潔感と高級感のある色が塗られている。これが対比としての表現であるならば、それによって浮き彫りになるのは、隠し切れない人間の残酷とグロテスクさであろう。そのグロテスクを隠し、抱えて生きていく人間を、私はとても美しいと感じているのである。

身体表現

ジル・ドゥルーズ⁵⁵が著書『フランシス・ベイコン 感覚の理論学』で、フランシス・ベイコンの作品について述べた「器官なき身体」について、記者は次のように解説する。

⁵³ 註 30 文献, p254。

⁵⁴ 註 30 文献, p256。

⁵⁵ ジル・ドゥルーズ (1925-1995) : フランスの哲学者。「器官なき身体」という概念を提唱し、フランシス・ベーコンの作品の中にそれを見出した。

ドゥルーズのベーコン論で注目すべきことは、そこで「器官なき身体」とはほとんど「身体」の消滅であるという点である⁵⁶。

この「器官なき身体」は難解な表現だが、ドゥルーズは頭部と顔の違いを例に、「器官なき身体」を、肉体と神経による身体とする。

これと関連するようなことを、ジョルジュ・バタイユがアンドレ・マッソンの絵画作品について述べている。

私が示したいのは、これらの形が集合することなく、逆に爆発して空間のなかへ消えてゆく点にこれらの形象の特性があるということなのだ。他の画家たちの絵は、事物（生命なきものでもあるものでも）や自然を表現しているのだが、それらえがかれた事物はけっして自然のなかに侵入することはできないし、自然と合体することもできない。（中略）マッソンによって描かれた顔は、逆に、背景の雲や空のなかへ侵入していつている⁵⁷。

同様に難解だが、共通していえるのは、人物の形象を変化、消失させることで、現実の



図
他

⁵⁶ ジル・ドゥルーズ『ドゥルーズとガタリヤール』みすず書房新社，2016年，p237。

⁵⁷ ジョルジュ・バタイユ著，酒井健訳『ランスの大聖堂』みすず書房，1998年，p90。

生命を描こうとしている点である。私が試みているのは、身体の消失ではなく、消散から瞬間的に現れて消える運命にある身体表現である。そのために、墨模様の一瞬を捉えたいのである。

第3章 提出作品

第1章では、グロテスクな表現になり得る形や色、定義について述べた。第2章では、それに基づく身体表現と、制作動機として生命的なものへの表現欲求が無意識にあることを述べた。本章では、生命表現としてのグロテスクを、どのように提出作品で表現しているかについて述べる。第1節では、グロテスクの原体験と、グロテスクが見立てるもの、また庵野秀明の作品に見る破壊の表し方から、内に秘めたグロテスクについて論じる。第2節では、それを提出作品の具体的な作業と価値観から述べる。

第1節「グロテスク」の潜む身体

「グロテスク」の原体験

私は幼少期から少年期まで、一日の大半を昆虫や両生類、魚類と戯れた。その日々の中で今でも記憶に残るのは、それらの生物の、死の場面であった。飼育した生き物が寿命を迎える時、意図的に殺虫剤で殺害する時、好奇心から殺めてしまう時、管理が悪く意図せず殺めてしまう時、餌として飼育生物に提供した時などである。

中でも、意図的に殺してしまった時の記憶は鮮明である。並ではない愛情を持っていたからこそ、その死は好奇心を刺激した。昆虫から見れば私はまさに悪魔だったが、自分自身の二面性に驚きを感じたのを覚えている。しかしその死骸の光景が、生きている昆虫の存在をより美しく輝くものへと変えた。当時の私からすれば、理由をつけてゴキブリなどの虫を殺す大人の方が理解できなかった。だが、年齢を重ねるにつれ、生物をむやみに殺めることは非道だとか、殺される生き物をかわいそうと感じる倫理観が生まれ、それが私の中にある虫の存在を気持ち悪いものに変えていった。

生命が生から死へと変化するその間際、そこに生と死が纏れる美しいものがある。それを表現したのが、庵野秀明の「破壊」であり、フランシス・ベイコンの「残酷」であり、シュルレアリスムの「覚醒夢」である。内に秘めた「グロテスク」はそれに等しく、その纏れは血液的な流動体を媒介としなければならない。「グロテスク」において血液的なものが重要なのは、このためである。内に秘めた「グロテスク」が見立てているのは、終わりのある生命そのものであり、それを表現することが本質的な身体の創出なのである。

廃屋と死骸

私が内に秘めた「グロテスク」を感じるものとして、廃屋を挙げたい。ブルトンはマネ

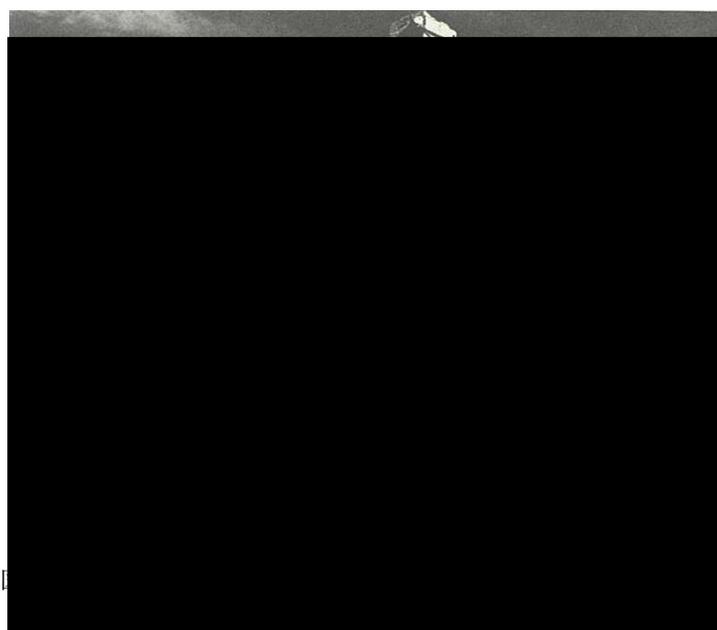
キンと廃屋が感受性を揺さぶるとしたが、私にとっても廃屋は、在りし日の姿を奥に秘めた美しさがあると考え。一言で言えばそれは安堵である。

図44は、筆者が撮影した廃屋の画像である。現在の状態は、客観的に見ておよそ美しい状態とは言えないが、私は在りし日のこの家の美しい日々を想像する。廃屋を美しく見せるのは想像だけではない。周囲を取り巻く木々や、自然の力による風化も大いに関わっている。廃屋の周囲の木々は、穏やかに優しく廃屋を包み込み、何も害することなく静かに廃屋が風化する時を待っている。廃屋を見ると、人為的に作られたものが時間の力によって消えていく、抗うことのできない自然の平等さを感じる。まるで、死後の肉体が成仏するのを眺めているような安堵感を感じる。



図44 廃屋 (筆者撮影)

パルテノン神殿も、私からすると廃屋である。パルテノン神殿は現在では大きく経年劣化し、なかば観光名所となっている。だからと言って、かつての神殿の機能が失われたとは思わない。なぜなら、神殿を訪れた人の内側に、在りし日の正しく機能した神殿の姿が



存在するからである。

経年劣化し、損壊することはとても残念なことだが、その対象と自分との関係が強ければ、欠損は自分の内側に元の姿を永遠に刻む。反対に、関係が薄い場合は不足感や喪失感をもたらす。通勤・通学の道にあった家がある日取り壊されると、そこに何があったか思い出せず、どこか悲しくなった経験はないだろうか。その悲しみは、取り壊されたことに対してではなく、思い出せないことへの悲しみであり、内側からも排除されてしまった喪失感なのである。

次に「グロテスク」を感じるものとして死骸を挙げる。どこからが死骸となるのか、境界は曖昧だが、ここでは死にゆく状態から白骨化する前の肉体と定義する。

生物は、その本能の目的のためにのみ生まれてくる。本能とは種の存続だが、生まれる者自身がそれを自覚して生まれてくるわけではなく、生む側もそれは同じである。生物が生きていくためには、さまざまな障害や危険を乗り越えなければならず、それでも私たちは本能として生きることを望み続け、未来に希望を持つ。そうした生物の死は、解放への祝福であり、失われる未来への悲しみでもある。死の象徴としての死骸は、私にとって祝福と悲しみの纏れた存在であり、同時に生がもっとも輝く瞬間でもある。生が輝くというのは、外側に存在していた姿が、観者の内側に刻まれる瞬間だからであり、同時にその時初めて生が相対的に存在することができる。生が死に変化するとき、生命の流出があり、グロテスクな光景が広がるのである。

庵野秀明

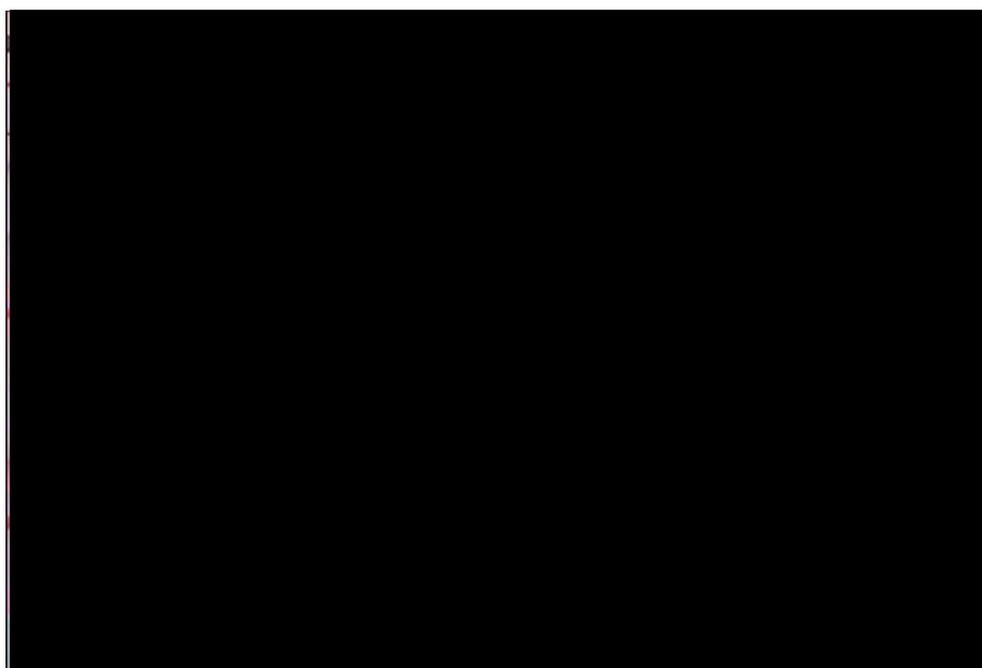


図 46 DAIKONFILM IV 『OPENING ANIMETION』自主制作アニメ 1983 年公開

死の瞬間に生が輝く表現として、私は庵野秀明の作品から影響を受けている。庵野秀明は、壊れたものへの愛着や、破壊衝動を自覚しており⁵⁸、手がける作品の破壊シーンは、他のシーンと比較しても極めて緻密に作り込まれている。

私は庵野秀明の破壊・グロテスクシーンで用いられた色彩に注目した。図 46 は DAIKONFILM の自主制作アニメで、都市が核兵器的なものの攻撃を受けて破壊されるシーンだが、爆風や煙がピンク色に描かれ、まるで桜吹雪が吹いているような美しい映像になっている。このオープニングムービーをはじめ、庵野が担当した破壊シーンには、通常の作画なら強烈なイメージの赤色と黒煙が吹き荒れるような場面を、色彩的に美しく見せた箇所が多くみられる。新劇場版エヴァンゲリオンのクライマックスシーンや、主人公の仲間がコックピットごと噛み砕かれる場面（図 47）は、鮮やかな美しい夕日を背景に描くことで、グロテスクと美しさが入り混じっている。悲しい場面だが、どこか陶醉した美しい切なさを感じさせる。そこでも使用された色は、紫やピンク色である。

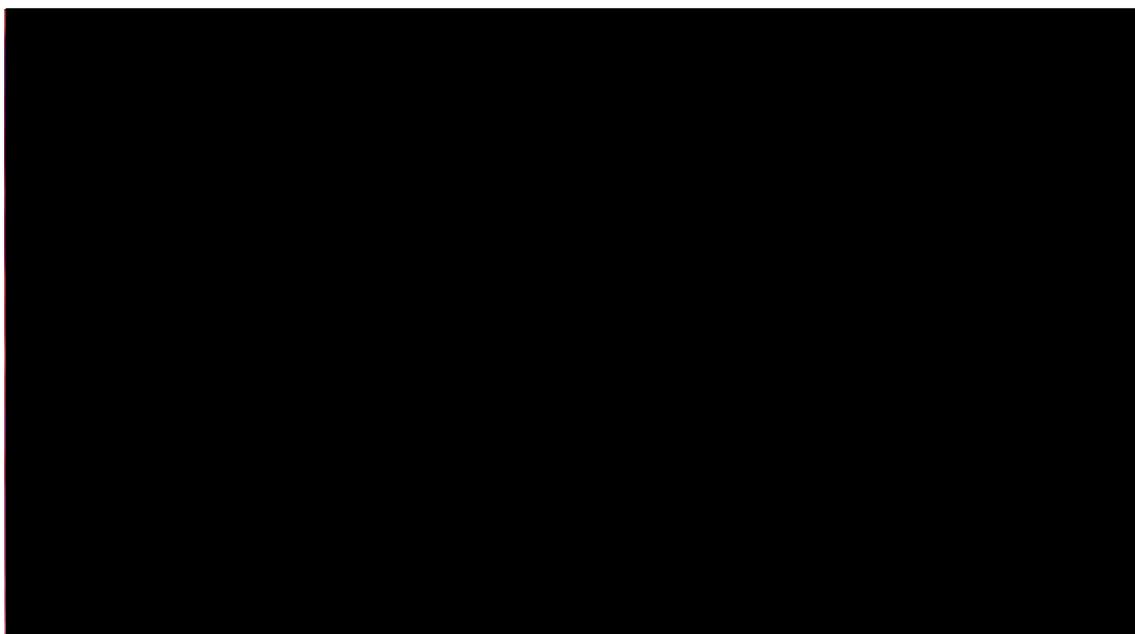


図 47 映画『エヴァンゲリオン新劇場版：破』庵野秀明監督 2009 年公開

⁵⁸ 庵野秀明はインタビュー集『スキゾ・エヴァンゲリオン』・『パラゾ・エヴァンゲリオン』（大泉実成編 太田出版 1997 年）のなかで、壊れている物でなければ好きになれないことや、破壊衝動の自覚、幼いころの映像の記憶が爆発シーンだったことなど、並々ならぬ破壊への執着心を語っている。

第2節「生命化する流体模様」

蛍光色



図48 蛍光塗料の発色方法（筆者作成）

蛍光色は私の作品の中で、流体模様を生命化させる重要な役割を担っている。

蛍光色⁵⁹は、他の通常色と性質が異なる（図48）。通常色は、絵具の色素が光に反射して発色するのに対して、蛍光色は、通常色の光の反射に加え、色素そのものが光を発する性質がある。通常色であれば、光が塗料に当たって反射したものを目で認識するが、蛍光色には能動的な特殊性があるように感じる。蛍光の仕組みは、紫外線という不可視光線を可視光線に変換し、反射することでその鮮やかさを放つが、私はそこに微弱ながら生命力のような能動性を感じるのである。さらに蛍光色には、明確な終わりがある。蛍光色に生命があるとしたら、それはまさに死というべきものである。他の色は、混色してもその価値を失うことはないが、蛍光色は混ざることによって蛍光ではなくなり、通常色と同じになってしまう。例えば、通常色の青と黄色の混色＝緑は、青と黄色それぞれの本来の絵具の性質が失われていないが、蛍光色と通常色の混色は、通常色の割合が大きくなるにつれて蛍光の性質を失う。蛍光色が蛍光の性質を失うことは、存在意義が無くなることと同義ではないだろうか。自作品でのどろどろとした部分や余白は、相対的に死骸の象徴としてみることができし、蛍光色の部分はまさに空間へと消えゆく瞬間、あるいは生を吹き返すような感覚を表現したいために使用している。

私が初めて蛍光ピンクを用いて制作した作品が、図49である。タイトルの「生々」は、

⁵⁹ ここで言う蛍光とは、物体にある波長の光が照射されたとき、吸収された光が波長を変えて再放出される現象を言う。蛍光顔料には、吸収した不可視光を可視光として放出する作用がある。蛍光色は、固有色の反射光に蛍光物質が放出する光が合わさり、鮮やかな発色を可能にしている。燐光とは異なる。（日本色彩学会『新編色彩科学ハンドブック』（第2版第2刷）東京大学出版会、1999年）

この作品が墨模様を鮮やかなピンクで描いた最初の試みだったことと、以後の制作の起点となる感覚を覚えたことから、横山大観の「生々流転」を意識した。また、以前から取り組んできた海上に広がる幻想世界から、海だけがここに引き継がれている。以前は、海からサギソウや彗星などが出てくるイメージだったが、ここでは海から身体が生まれてきたように感じたため、よりこの「生々」という言葉には意味があった。それぞれの墨模様が、人体の臓器や骨格、筋肉などを模しており、以後の作品でも、この作品以上に人体に近い形状の模様を作ることは出来なかった。

蛍光ピンクの塗料を使用したことで、モノクロだった墨の模様は、わずかに光を帯びた不吉な輝きを得たような感覚があった。



図 49 和田宙土「生々」 紙本彩色 910×727mm 2020年

ピンクの見立て

ピンクという色は、一種の見立てとして使用されることが多い。表面的にはピンク＝愛や恋・女性の象徴として扱われることが多く、他の色と比較してもイメージに直結させやすい色である。しかし作品中で見られるピンクには、狂気やネガティブな内容を見立てた場合が多く見受けられる。第1章第2節で、赤の効果について述べたが、ピンク色は赤色の効果を穏やかにしつつも、それから大きく逸脱することもないことがわかった。つまり、強い印象を与える目的からすれば、やや上品な色もしくは暗喩的な色とも言える。

田中優子⁶⁰は、色即是空という言葉が色を是としたことを、日本文化の特徴にとらえ、源氏物語の恋心のシーンの服装に、紅や紫が使われていることを指摘した。その上で、現代における恋は好色であると定義し、次のように言う。



図 50 「形象-02『祈』」 紙本彩色 1620×1303mm 2020年

和歌のやり取りで恋に落ちる。琴の音色で恋に落ちる。他人の評判で恋に落ちる。現代の恋とはずいぶん違う。これが好色である。色すなわち空であるから、そこには「もののあはれ」がある。色はうつろいやすく、消えやすく、はかない。しかしそのはかない対象に心が揺れる現象がもののあはれである、それなしでは歌も物語も成り立たないのである。はかなさ、そしてその「あはれ」をきりきりと切なく感じることは、まさに恋そのものである⁶¹。

⁶⁰ 田中優子 (1952-) : 法政大学名誉教授。江戸文学、江戸文化の研究者。

⁶¹ 『LOVE展：アートにみる愛のかたち—シャガールから草間彌生、初音ミク』展図録，森美術館，平凡社，2013年，p147。

ピンクはポジティブなイメージを与えると同時に、恋に用いられるピンクでは、儚さや消えゆく運命が暗示されていると私は解釈した。これが、私が最初に墨の流体模様を見た時に感じた、いずれ消えゆく人型の模様とリンクした。

そしてピンクの色の暗示性を強く示すのが、トレイシー・エミン⁶²の作品である。

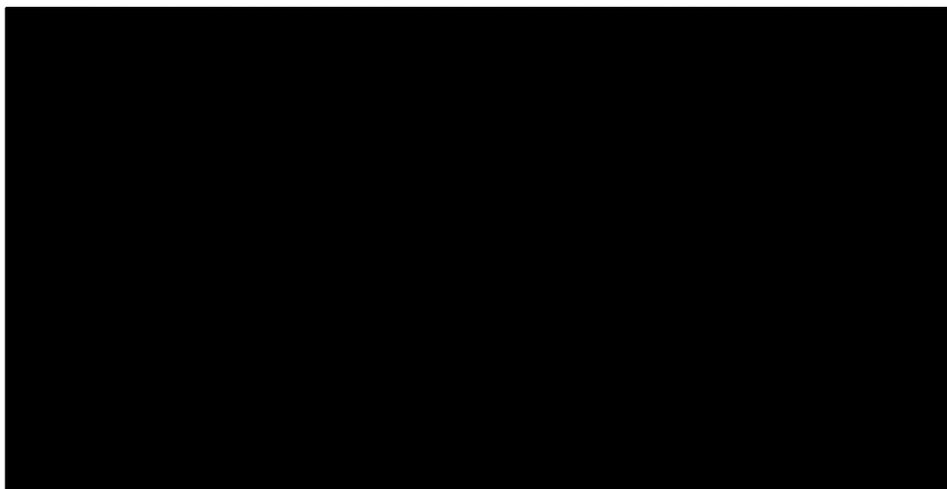


図 51 Tracey Emin 「I Felt You And I Know You Loved me」 2012 年

トレイシー・エミンは壮絶な過去を持つアーティストであり、彼女の手がける作品にはピンクが頻出する。このネオン作品「I Felt You And I Know You Loved me」(図 51)は、彼女の過去を考えると、言葉そのものが意味するもの以上の何かを感じさせる。電飾のため、スイッチを切れば消える性質や、文字同士をつなぐ配線さえも、この言葉以上の意味を感じさせる。それも、愛がピンク色で表現され、見立てが生じているからなのであろう。

提出作品「形象-02『祈』」(図 50)では、祈るような女性の形をした墨模様を見ることが出来る。この作品は、他の作品に比べ絵具が厚く盛られており、力強い印象となった。女性の首下、心臓部分の表現は、紫と赤と蛍光色それぞれの彩度がハウリングし、目に強い刺激を与える質感になったことで、生命感を得たように感じた。偶然にも黒が主体となったことで、単なるピンクの美しい女性像にならなかったのは幸運だった。

⁶²トレイシー・エミン (1963-) : 英国を代表する女性アーティスト。自身の経験に強く結びついた作品を数多く制作している。「これまで一緒に寝た男」というインスタレーション作品は、国内外で大きな話題となった。

墨色からピンク色への色彩転換

自作品でのピンクの重要性について、ここまで重点的に述べてきたが、墨色として表現する部分も、同程度に重要な要素である。



図 52 「形象-04『怒』」 紙本彩色 1620×1303mm 2021年

「形象-04『怒』」(図 52)は、「形象-02『祈』」(図 50)と比較すると、黒色は微量に留まる。しかし顔付近の黒色が赤に転じ、ピンクへとフェードすることで、妖しさと美しさを獲得した作品になった。

黒と赤の関係に関して、高階秀爾⁶³の考察を引用したい。高階は、著書『絵の言葉』の中で、フロイト派の精神分析学者マリー・ボナパルトが、死者に花を手向けるのは、花が死へのアンチテーゼだからだとしてを受けて、それを色彩の観点から分析した。花は自然界で原色を持つ稀有な存在で、生命活動が活発な温帯に行くにつれ、色は暖色で鮮やかになるとして、次のように言う。

⁶³ 高階秀爾 (1932-) : 美術史家、美術評論家。西洋美術と近代日本美術の評論で知られる。

白とか黒というのが、感覚的には色の無い状態であり、それは生命の欠如した状態であるという感じがある。さらに色の中でも、暖色系ほど生命感が強い。これは寒帯が白か黒で、熱帯に行くにつれて華かな色、とくに暖色がでてくるのを見合っている。そういう一般性をもって存在していますね。中国で方角を色と結びつけ、青龍、白虎、朱雀、玄武と呼びますが、玄武は北、朱雀は南ですから、やはり北が死の色である黒、南が生命の色である赤になっている⁶⁴。

マゼンタのインクのみで流体模様を見た時、あまり感動が無かったのは、黒の存在がなかったからなのだろう。マゼンタの色の構成は赤と青であり、濃淡でも色の印象は違うが、実際に自分が使用するのは明るく鮮やかなものだ。仮に黒を抜いて、マゼンタのみを使用した場合、作品の印象は生命感があふれてしまい、私が表現したいものとは違うものになってしまう。また擦った墨に特有の、粒子が荒い部分の表情も欠かすことが出来ない。

流体模様の質感



図 53 粗く擦った墨の模様 (筆者撮影)



図 54 「形象-04『怒』」 (部分)

擦りの粗い墨はダマとなり、細かい粒子を放出しながら溶け出し、流体模様に粗密や濃淡を生む(図 53)。濃い部分は黒色で描き、溶けだした粒子の細かい部分はピンクで描く。これらを組み合わせると、ダマとなった部分の黒色が赤に転じ、最終的に白色の地へと漸次拡散して、生命の流出感を表すようになる。ピンク色や鮮やかな赤色は、黒と白の間に挟まれた状態であり、まさに生と死の間にあるグロテスクなものに、流体模様を変化させることが出来たように感じた。

提出作品「形象-05『婦』」(図 55)は、支持体を絹に変更した最初の作品である。この作品は試験的に黒色に藍色を導入した作品であり、藍色とマゼンタの相性は優れていてその後制作した「形象-06『星』」に色彩の多様さを与えることに貢献した。赤色と対照

⁶⁴ 小松左京/高階秀爾著『絵の言葉』講談社学術文庫, 1976年, p208

的な効果を与える青色は、“纏れ”を象徴できる可能性を持っている。

「形象-06『星』」(図56)は、他の3作品と比較して、墨のダマの表情に、より集中した作風にした。この作品は「形象-02『祈』」(図50)と「形象-04『怒』」(図52)の間に位置する作品で、男性的な模様と女性的な模様の間として、普遍的な肉体としての模様に見えるように構成した。普通であれば下に落ちていく流体模様だが、この作品(図56)では下から上に墨がのぼっていくことで、黄泉の世界を彷彿とさせる空間になったと感じた。

見えてくる顔は、生きている人体というより髑髏に近いものとなり、星の形に広がった肉体は、どこか怪物のように見える。

絹本彩色の方が、にじみやグラデーションを表現しやすく、流体模様を描くのに適した支持体であることが分かった。



図 55 「形象-05『婦』」 絹本彩色 333×242mm 2021年



図 56 「形象-06『星』」 絹本彩色 1620×1303mm 2021年

終章

いま改めて振り返ってみると、グロテスクを潜ませることで美を引き出す行為、つまり死と生が入り混じる瞬間にある美を描くことは、漠然とする“纏れ”を表現することに他ならないのではないかと感じる。私にとって纏れとは、二項対立の二項そのものであって、割ったり、間を取ったり、ゆらいだりする状態ではなく、二つで一つの状態にあることである。このことは初めから自覚していたわけではなく、自身の制作行為を外から具体的に探った本論の作成過程で、知ったことであった。体験的理解に知的理解が追いついた感覚である。

しかし、同時に自身の制作行為を言葉に置き換えれば置き換えるほど、その言葉の意味だけで私の制作行為は語れないという感覚に陥った。どれだけ言葉で探っても、纏れという判然としない何かにたどり着くことはなかった。この纏れが何かの役に立つという訳ではないが、私の中に初めからある要因なのであろう。その結論への過程は、無限にある長い道のりのように感じる。だからこそ短時間で即興的に描くよりも、無意味かもしれない一筆一筆を無数に蓄積させていく方が、自分に向いているのであろう。

伏羲と女媧

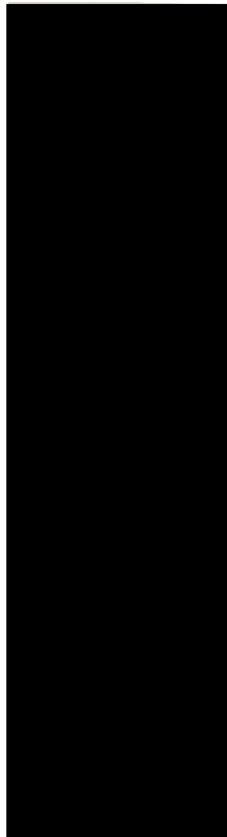


図 57 女媧伏羲図 7 世紀頃

図 57 は、中国古代の女媧と伏羲の図であり、人類の始祖として語られる存在である。私が流体模様や提出作品で無意識に志向していたのは、この女媧伏羲図への概念的な接近だったのかもしれない。人類の始祖を、このような科学を全く無視したグロテスクな形に描いたのは、一つの願望だったのではないかと私には思える。物質と反物質は対消滅し、減法混色と加法混色は色彩を失った黒と白に行きつくなど、二項対立は多くの場合消滅をもたらす。私からすると、太陰太極図はまさに纏れの象徴といえる。かつて太極は宇宙空間のあらゆる万物の根源とされていた。私は墨模様をモチーフとする以前は、サギソウに宇宙を見ていたから、はじめから纏れのテーマは存在していたのだろう。一方、女媧伏羲図は、二つが合わさって超越的な形になっており、人間よりも上位の存在に見える。女媧と伏羲の纏れがもたらしたのは、消滅ではなく、私たち全ての祖という“発生”なのである。私はそこに、自分たちの始まりが崇高な存在であってほしいという願望を感じる。

女媧と伏羲の模様は、当時お守りとして用いられ、墓に多く描かれていた。グロテスクなものが清祓を意味していたのと同様に、この纏れた図像に引き寄せられた私が、いまだにわからない何かを清め、何かの真理を探り続けていることを願う。

図版引用一覧

- 図1 ラファエロ「グロテスク」模様 1515年頃
ヴォルフガング・カイザー著『グロテスクなもの』竹内豊治訳 法政大学出版
局 1968年.....4
- 図2 ピーテル・パウル・ルーデンス 「メデューサの頭部」 17世紀 ウィーン美術史美術館
薩摩雅登『ウィーン美術史美術館名品展：ルネッサンスからバロックへ』NHK
プロモーション 2002年.....5
- 図3 H.R.ギーガー「Necronom iv」1976年
H.R.ギーガー『NECRONOMICON.1』トレヴィル 1992年.....6
- 図4 フランシスコ・デ・ゴヤ「我が子を喰らうサトゥルヌス」1819-1823年 プラド美術館
サラ・シモンズ著『岩波 世界の美術 ゴヤ』大高保二郎・松原典子訳 2001年 岩波書店.....6
- 図5 映画「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 air/まごころを君に」庵野秀明監督
1997年公開.....7
- 図6 映画「エイリアン4」ジャン＝ピエールジュネ 監督1997年公開.....7
- 図7 月岡芳年「英名二十八衆区 稲田九蔵新助」1867年 佐野屋富五郎版
恵敏彦編『月岡芳年の世界』東京書籍 1993年.....7
- 図8 「グロテスク」の形 筆者作成.....8
- 図9 自作品 「形象-02『祈』」部分.....9
- 図10 自作品 「形象-02『祈』」輪郭抽出部分.....9
- 図11 マグリット「赤いモデル」1935年
国立新美術館『マグリット展』読売新聞社東京本社 2015年.....10
- 図12 ヒエロニスム・ボッス「音楽地獄」1503~1504年
高階秀爾監修『幻想：ファンタジー』岩波書店 2004年.....11
- 図13 「グロテスク」の範囲 (筆者作成).....13
- 図14 松井冬子「終極にある異体の散在」2007年 作家蔵
松井冬子『松井冬子画集 二』エディシオン・トレヴィル 2011年.....14
- 図15 岩佐又兵衛勝以「山中常盤物語絵巻 第九巻」17世紀 MOA美術館
辻惟雄, 佐藤康宏監修・編著『岩佐又兵衛全集 絵画編』藝華書院 2013年.....15
- 図16 岩佐又兵衛勝以「山中常盤物語絵巻 第5巻」17世紀 MOA美術館
辻惟雄, 佐藤康宏監修・編著『岩佐又兵衛全集 絵画編』藝華書院 2013年.....16
- 図17 甲斐庄楠音「幻覚」1920年 京都国立近代美術館
甲斐庄楠音著『甲斐庄楠音画集：ロマンチック・エロチスト』求龍堂 2009年..17
- 図18 村上華岳「裸婦図」1920年
東京国立近代美術館編『村上華岳展』1984年 日本経済新聞社 1984年.17
- 図19 甲斐庄楠音「幻覚」(部分)
甲斐庄楠音著『甲斐庄楠音画集：ロマンチック・エロチスト』求龍堂 2009年..18

図 20	村上華岳「裸婦図」 (部分) 東京国立近代美術館編『村上華岳展』 1984年 日本経済新聞社 1984年	.18
図 21	甲斐庄楠音「白百合と女」 1920年 収蔵不詳 甲斐庄楠音著『甲斐庄楠音画集：ロマンチック・エロチスト』求龍堂 2009年	.19
図 22	墨の流体模様 (筆者撮影)19
図 23	岡本神草「拳を打てる三人の舞妓の習作」 尾崎真人編『巨匠たちの挑戦：京都市立芸術大学創立130周年記念展』毎日新聞社 2010年20
図 24	墨模様の写真 (筆者撮影)22
図 25	墨模様の色変換後 (筆者作成)22
図 26	マゼンタのインクを垂らした写真 (筆者撮影)22
図 27	墨模様 筆者撮影23
図 28	ジョルジョ・デ・キリコ「ヘクトロとアンドロマケ」 De Chirico, Giorgio 著『ジョルジョ・デ・キリコ』針生一郎解説 平凡社 1969年25
図 29	和田宙土「形象-02『祈』」(部分) 紙本彩色 1620×1303mm 2021年26
図 30	フランシス・ベーコン「磔刑図のための三習作」(三点の内の一点) 1962年 ニューヨーク ソロモン・R・グッゲンハイム美術館 ミッシェル・ライリー著『現代美術の巨匠 フランシス・ベーコン』佐和瑛子訳 美術出版社 1990年28
図 31	マックス・エルンスト「『博物誌』 木の葉の習俗」1926年 静岡県立美術館 サラヌ・アレクサンドリアン著『骰子の7の目-⑤マックス・エルンスト』大岡 信訳 1973年 河出書房新社29
図 32	アンドレ・マッソンの自動デッサン 1925~1926年 巖谷國士著『シュルレアリスムとは何か』ちくま学芸文庫 2002年30
図 33	サルバドール・ダリ「記憶の固執」 1931年 ニューヨーク 近代美術館 高階秀爾監『幻想：ファンタジー』岩波書店 2004年31
図 34	和田宙土「追憶、あるいは鷺草」紙本彩色 1303×970mm 2019年32
図 35	和田宙土「生命」 紙本彩色 910×727mm 2020年33
図 36	ニューロン神経の様々な形 佐藤真彦著『脳・神経と行動』p434
図 37	和田宙土「形象-02『祈』」 紙本彩色 1620×1303mm 2020年35
図 38	和田宙土「形象-03『駆』」 大下図全体37
図 39	和田宙土「形象-03『駆』」 大下図部分37
図 40	「形象-03『駆』」 失敗を誘発する工程38
図 41	「形象-03『駆』」 マチエールづくりの状態38
図 42	和田宙土「形象-03『駆』」 紙本彩色 1620×1303mm 2021年39
図 43	アンドレア・マッソン「かげろう (自画像)」 1945年 個人蔵	

.....	41
図 44 廃屋 (筆者撮影)	43
図 45 パルテノン 北西部の外観 リース・カーペンター著『パルテノンの建築家たち』松島道也訳 鹿島出版会 1987年	44
図 46 DAIKONFILM IV『OPENING ANIMETION』自主制作アニメ 1983年公開	45
図 47 映画『エヴァンゲリオン新劇場版：破』庵野秀明監督 2009年公開.....	46
図 48 蛍光塗料の発色方法 (筆者作成)	47
図 49 和田宙土「生々」 紙本彩色 910×727mm 2020年.....	48
図 50 「形象-02『祈』」 紙本彩色 1620×1303mm 2020年.....	49
図 51 Tracey Emin 「I Felt You And I Know You Loved me」 2012年 Jonathan Jones『Tracey Emin :works 2007-2017』NewYork:Rizzoli 2017年...50	50
図 52 「形象-04『怒』」 紙本彩色 1620×1303mm 2021年.....	51
図 53 「形象-04『怒』」 (部分)	51
図 54 粗く擦った墨の模様 (筆者撮影)	51
図 55 「形象-05『婦』」 絹本彩色 333×242mm 2021年.....	52
図 56 「形象-06『星』」 絹本彩色 1620×1303mm 2021年.....	52
図 57 女媧伏羲図 7世紀頃 柳宗元『岩波美術館 [新装版] 歴史館第7室』岩波書店 2002年.....	53

参考文献

- ・アンドレ・ブルトン著 『シュルレアリスム宣言・溶ける魚』巖谷國士訳 岩波文庫 1992年
- ・アンドレ・ブルトン著 『ナジャ』巖谷國士訳 岩波文庫 全面改訂版 2003年
- ・『庵野秀明—巨神兵、エヴァンゲリオン、そして自分』
- ・庵野秀明著 『スキゾ・エヴァンゲリオン』太田出版 2014年
- ・庵野秀明著 『パラゾ・エヴァンゲリオン』太田出版 2014年
- ・石田英敬著 『記号論講義——日常生活のためのレッスン』ちくま学芸文庫 2020年
- ・恵敏彦編 『月岡芳年の世界』東京書籍 1993年 p21
- ・井原泰雄・梅崎昌裕・米田穰編『人間の本質に迫る科学』東京大学出版会 2021年
- ・巖谷國士著 『シュルレアリスムとは何か』ちくま学芸文庫 2002年
- ・ヴォルフガング・カイザー著 竹内豊治訳『グロテスクなもの』法政大学出版局 1968年
- ・甲斐庄楠音著 『甲斐庄楠音画集：ロマンチック・エロチスト』求龍堂 2009年
- ・海保博之, 日比野治雄, 小山慎一編『デザインと色彩の心理学』朝倉書店 2013年

- ・木田元著 『偶然性と運命』岩波新書 2001年
- ・木下清一郎著 『心の起源』中央公論新社 2002年
- ・九鬼周造著 『「いき」の構造 他二篇』岩波文庫 1979年
- ・ゲルハルト・リヒター著 『ゲルハルト・リヒター 写真論/絵画論』清水穰訳 淡交社 2005年
- ・小林重順著 『デザインのための色彩心理学』誠信書房 1965年
- ・小松左京/高階秀爾著 『絵の言葉』講談社学術文庫 1976年
- ・佐藤真彦著 『脳・神経と行動』岩波書店 1996年
- ・サラヌ・アレクサンドリアン著 『骰子の7の目-⑤マックス・エルンスト』大岡信訳 1973年 河出書房新社
- ・ジョルジョ・バタイユ著 『ランスの大聖堂』酒井健訳 みすず書房 1998年
- ・ジェイムズ・P・ホーガン 『星を継ぐもの』池央耿訳 1980年
- ・J・W・V・ゲーテ著 『色彩論』木村直司訳 2001年
- ・ジル・ドゥルーズ著 『フランシス・ベーコン 感覚の理論学』宇野邦一訳 河出書房新社 2016年
- ・ジークムント・フロイト著 『精神分析学入門』懸田克躬訳 中公文庫 1973年
- ・高階秀爾著 『岩波美術館 テーマ館 幻想・ファンタジー』岩波書店, 2004年
- ・東京国立近代美術館編 『村上華岳展』日本経済新聞社 1984年 図版16
- ・辻惟雄・佐藤康宏監編 『岩佐又兵衛全集 研究編』藝華書院 2013年
- ・辻惟雄・佐藤康宏監編 『岩佐又兵衛全集 絵画編』藝華書院 2013年
- ・デイヴィッド・シルヴェスター著 『フランシスベーコンインタビュー』小林等訳 ちくま学芸文庫 2018年
- ・中島敦著 『山月記・李徴 他九篇』岩波文庫 1994年
- ・西田幾多郎著 『西田幾多郎哲学集3』岩波書店 1989年
- ・日本色彩学会『新編色彩科学ハンドブック』(第2版第2刷) 東京大学出版会, 1999年
- ・松井冬子著 『松井冬子画集 二』エディション・トレヴィル 2011年
- ・マルティン・ハイデッガー著 『芸術作品の根源』関口浩訳 平凡社 2008年
- ・ミッシェル・ライリー著 『現代美術の巨匠 フランシス・ベーコン』佐和瑛子訳 美術出版社 1990年
- ・森美術館編 『LOVE展:アートにみる愛のかたちーシャガールから草間彌生、初音ミク』平凡社 2013年
- ・柳宗元『岩波美術館 [新装版] 歴史館第7室』岩波書店 2002年
- ・リース・カーペンター著『パルテノンの建築家たち』松島道也訳 鹿島出版会 1987年
- ・和辻哲郎著 『和辻哲郎全集 第十七巻』岩波書店 1963年
- ・DAIKONFILM 『OPENING ANIMATION IV』DAIKONFILM 自主制作アニメ, 1986年公開

- ・ De Chirico, Giorgio 著 『ジョルジョ・デ・キリコ』 針生一郎解説 平凡社 1969 年
- ・ Jonathan Jones 著 『Tracey Emin :works 2007-2017』 NewYork:Rizzoli 2017 年