

2018 年度

博士論文

デジタル技術時代における絵画の物質性

－自作論に基づく－

多摩美術大学大学院美術研究科

岸 かれん



2018 年度

博 士 論 文

主 査	本江 邦夫	教授
副 査	小川 敦生	教授
副 査	山村 仁志	教授
指導教員	菊地 武彦	教授

論文題目

デジタル技術時代における絵画の物質性  
-自作論に基づく-

多摩美術大学大学院美術研究科  
岸かれん

序論	1
I. デジタルによって失われている実感	1
II. デジタルとは	4
III. 機械複製とデジタル複製におけるアウラ	5
第一章 物質化した絵画	10
I. 絵画の中の物質性の変遷	10
II. 絵画と額縁	12
I. 額縁の歴史と機能	12
II. 額装と絵画の物質性	13
第二章 作家研究	15
I. ジャクソン・ポロック (JACKSON POLLOCK, 1912-1956)	15
II. 白髪一雄 (1924—2008)	22
III. ピエール・スーラージュ (PIERRE SOULAGES, 1919-)	24
IV. <small>はまだきよし</small> 浜田浄 (1937-)	27
V. 作家研究のまとめ	34
第三章 自作考察	35
I. 行為の蓄積—書く、描く、搔く—	35
I. 制作の根源	35
II. 作品への発展	37
II. 自作について	40
I. 制作のプロセス	40
II. 作品に対する「もの」としての理想	51
III. 展示方法	55
III. 自作考察のまとめ	59
結論	60
参考文献	62
図版出典一覧	64



## 序論

### I. デジタルによって失われている実感

携帯電話、スマートフォン、コンピューター、タブレット等の電子機器は、今やなくては社会生活が円滑に送れない程深く日常と結びつき、かつてない利便性に富んでいる。1990年代後半からインターネットが広く、爆発的に普及し始め、日本国内においてはインターネットの人口普及率は平成28年で83.5%にも及んだ。<sup>\*1</sup>通信機器の普及と発達に比例し、インターネットを使用する機会も増加の一途を辿っている。Eメール、ソーシャルネットサービス（以下 SNS）、インターネット通販、情報サイト、インターネット掲示板など、インターネットに繋がるデバイスが一つあれば、誰でも平等に使用することが可能となった。見る・聴く・読む・調べる・記録する・買う等といった対物の活動と、話す・伝える・発信する・共有するなどの対人の活動と、生活におけるあらゆる活動がデジタル機器を媒体としたインターネットの利用により豊かになり、要する時間の短縮化とともに身軽なものとなった。

美術においても同様である。世界的に文化財や美術作品等のデジタルアーカイブ化が進み、国内においては独立行政法人国立美術館（東京国立近代美術館、京都国立近代美術館、国立西洋美術館、国立国際美術館の四館）の提供する「所蔵作品総合目録検索システム」<sup>\*2</sup>を筆頭に、美術館・博物館の所蔵物を検索、閲覧することが可能である。また、サーチエンジンで作品を検索すると、無数のウェブサイトやブログなどから、絵画においては筆の跡、絵の具のクラック、彫刻においては鑿<sup>のみ</sup>の跡までも詳細に表現するほどの高解像度の画像を見ることができる。あるいは動画で作品が設置される場の状況を垣間見ることができ、写真や映像作品においては作品そのものを画像やムービーとして高解像度で閲覧することが可能である。

さらに近年では、VR（バーチャル・リアリティ、仮想現実）という映像や音響等によって仮想の3D空間に没入しその中を移動するなどの擬似体験ができる技術が一般的に

---

<sup>\*1</sup> 総務省、「インターネットの普及状況」<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/html/nc262120.html>. 2018. 4. 15 アクセス.

<sup>\*2</sup> 独立行政法人国立美術館、「所蔵作品総合目録検索システム」<http://search.artmuseums.go.jp/>. 2015. 8. 7 アクセス.

体験できるようになった。主にゲームやアトラクションなどのエンターテインメント、教育や擬似旅行など様々なシーンで活用されている。ますますデジタルによる擬似体験の質が向上し、そして身近なものとなりつつある。

デジタル体験では、文字情報・画像・映像・音響等の膨大な情報量を持った効果が複合的に提供されることで、一定の臨場感を利用者に状況を伝達する。あたかも実際に「その場において」体験したかのように錯覚し得る質と量の情報が目まぐるしく飛び交い、そしてまた、それがまるで当たり前を受け入れられる時代となった。

しかし、この先あらゆるコンテンツのデジタル化が進み、再現度が極限まで高められたとしても、決して取って代わることのできない領域が存在する。通信機器を媒体にしたデジタルコンテンツから得られる視覚および聴覚の刺激は、どれだけ再現度が高くとも極めて平板なものだ。そしてそれを得るために費やす労力は数回のクリックのみであり、ここでは触覚上の個性は無きに等しい。コンテンツが情報として豊かなものであれば、知的欲求はアナログと比較して非常に効率よく満たされるであろう。しかし、身体性と物質性を伴わない五感への刺激が乏しいインスタントな擬似世界に身を浸し続けることで、自身の、生身の体験から得られる人々の中に芽生えるべき実感が乏しくなっているのではないだろうか―私はそう危惧している。

このような五感への影響のほかに、コロンビア大学の心理学者であるベッツィー・スパロウ (Betsy Sparrow) と共著者であるジェニー・リウ (Jenny Liu)、ダニエル・ウェグナー (Daniel M. Wegner) による実験<sup>\*3</sup>において、Google などの検索エンジンを使っていつでも簡単に後から得られる情報は、記憶する意欲が下がるために思い出される確率が下がるという、当然と言えば当然の研究結果が発表された。この、インターネットが外付けの記憶装置のようになってしまう現象を彼女は「グーグル・エフェクト (Google effect)」と名付けた。彼女はこれをトランザクティブ・メモリー (Transactive Memory、交換記憶あるいは対人交流的記憶) の一形態であるという (交換記憶とは、組織の記憶の在り方で、集団全体が同一の知識を記憶するのではなく、誰が何を知っているかを記憶する事である)。他人の記憶に頼ることはよく日常の中でなされることであ

---

<sup>\*3</sup> Betsy Sparrow, “Google Effects on Memory”, *Science*, American Association for the Advancement of Science (AAAS), 2011, pp.776-778

るが、それに似た記憶の方法であり、悪いことではないと彼女は述べている。

しかし、実生活の中での組織による交換記憶とインターネットによる交換記憶では、アクセスのしやすさに大きな差があることを考慮しなければならない。人は思考するとき、記憶の中から情報の取捨選択を行い、それを思考の方向性を定めるための判断材料として扱うというプロセスを辿るだろう。しかし、時間場所問わず利用できるようになったインターネットの利便性によって、このままインターネットから外部の記憶に繋がることが当たり前となりエスカレートしていった未来の自身の中に、記憶は、体験に根差した真の記憶はどれ程蓄積されているのだろうか。思考する主体としてのアイデンティティの確保と構築において、支障をきたすのではないかという危機感を私は抱いている。

そして、外部もしくは内部に蓄積した情報のみならず、その情報の処理能力においてもデジタル情報社会による影響が及んでいる。人間の時間軸には、記憶という過去のベクトルだけではなく前頭前野による未来への想像がある。これは個人のそれまでの経験や想像力により個性として極めて差を生み出す分野である。ワーキングメモリ（作業記憶）と呼ばれ、情報を受動的に一時保持する短期記憶とは異なり、情報を保持し、さらにそれを処理する能動的な一時記憶である。ワーキングメモリは、「学習した知識や経験を絶えず長期記憶から検索参照しながら、適応や問題解決に向けて方略を選択してゆくという目的思考的な性質も合わせもつ」<sup>\*4</sup>と共に、「読解力や理解力、ひいては想像的な思考力や流動的知性とも深く関わる」<sup>\*5</sup>ものである。単なる短期記憶とは異なり短期記憶が一時的な受動記憶であるのに対しワーキングメモリは、長期記憶や学習した知識や経験から絶えず検索を行い必要な知識を引き出し、問題解決や、適応を行えるように方策を立てるところである。そして数秒間、情報をアクティブに保つ時に使われることがわかっている。

ワーキングメモリ能力は厳しい容量の制限があることをMiller(1956)は提唱した。それは人間の情報処理能力自体に限界があるためと考えられている。ミラーは無意味な数字などの短期記憶では $7 \pm 2$ 程度、Cowan（2001）の研究におけるリーディングスパンテ

---

\*4 荳坂直行「前頭前野とワーキングメモリ」、『高次脳機能研究』2012, vol. 32, no. 1, p. 8  
<https://doi.org/10.2496/hbfr.32.7> 2018. 4. 20 アクセス

\*5 同上。

ストでは3、4アイテムであることが報告されている。容量をオーバーしても保持と処理のバランスが崩れても、認知や行動のミスが生じる。Klingberg（2009）は新しい情報が押し寄せるとオーバーフローを起こし古い情報が溢れ出してしまうことを報告した。あまりの量の情報が押し寄せると、注意すべきものの情報であっても、ワーキングメモリから消失してしまう。現代の情報化社会では知らなくても良い情報が溢れかえっており、単に情報に身を任せているとワーキングメモリがオーバーフローするだけではなく、情報を選択する注意力が失われ容量が低下することが報告された。また、1997年Smithらはオーバーフローに関係しているのは前頭前野と前部帯状回皮質であることを報告した。記憶の選択と正しい保持および処理のバランスを調整する認知的制御の場であるという。そして、心理学者苧坂直行教授によると、情報端末の進化によって外部記憶容量が無限に拡大されたために、人間は厳しい制約のある前頭葉のワーキングメモリを使う機会が減少すると、その容量の低下が生じることを述べ、強い警鐘を鳴らしている。そしてワーキングメモリは子供では少なく、成長によって容量が増加し、25歳程度で最大になりその後は減少する。幼児期および青年期にワーキングメモリの容量の増加が妨害された場合、情報処理能力が低下してしまうことになる。

アナログの代替としてデジタルのコンテンツとデバイスが豊富になり、その生活の効率化の代償が生まれている。自身の体験と記憶を豊かにすることなく、誰もが疑似体験による借り物の記憶だけで満たされてしまい、「私」そのものは単なる容器と化してしまうのではないだろうか。利用者のいる時間、場所、コストの制約を超えたデジタルの優れた利便性が、アナログの持つ価値を真に見つめるべき人々の目を覆い隠しかねないのではないかと感じている。

## II. デジタルとは

本来デジタルとは、「0」と「1」の組み合わせ（2進法）によってあらゆるデータを表すことを意味する。本論では、日常において人々が取り扱うものとして、広義的にデジタルという単語を用いる。まず、書籍、新聞、雑誌、CD、DVD、写真などの物質に記録されたアナログの情報を電子の情報に変換したデータを指す。上記で挙げたような、

多くのコンテンツのデジタル化が爆発的に進み、どのジャンルにおいても、かつての媒体の売り上げに大きく影響を及ぼし、電子版の売り上げが上回り始めている。マサチューセッツ工科大学（MIT）のメディア・ラボの創設者であり所長のニコラス・ネグロポンテ（Nicholas Negroponte, 1943-）が著書『ビーイング・デジタルービットの時代』の冒頭で、アトム（物質）をデジタル化しビット（情報）にするメリットを挙げている。まずアトム（atom）とは原子を意味し、物質を構成する元素の最小単位である。それに対するビット（bit）とは、binary digit の略であり、2 進数の 1 桁を意味し、デジタルデータの最小単位を表す。どちらも、ひとつのものを形成する最小単位であるが、それぞれどういった特徴を持つのか。ニコラス・ネグロポンテは、「税関を通る時に申告するのはアトムについてで、ビットは関係がない。デジタル録音した音楽さえ、流通はプラスチックの CD の形で行われ、パッケージングや輸送、在庫のために相当な費用がかかっている。」<sup>\*6</sup>と説明するように、アトム（物質）が人の元へと渡る過程で幾つかのコストと制限が伴う。それに対し、「ビットには色も大きさも重さもない。移動は光の速度である。」<sup>\*7</sup>と述べるように、流通に時間も費用もかからず、「いつでもそこにある」から品切れが起こらない。それまでのアトムの記録メディアの能力に依存し表現に限界のあった質が、デジタル化により圧倒的に向上した。しかし、デジタルとは、既存のものをより効率的に、より良い質で提供する、アトムの代替物にとどまらない。コンピューター・グラフィック（CG）、メール、電子音楽、電子文書など、初めからインターフェイスを用いて作成され、デジタルのデバイスで使用されることを目的としたデジタルコンテンツが生まれた。実物である芸術作品と、それに対する再現手段であるデジタルについて論じるため、作成・流通・鑑賞の全ての工程がデジタルで行われるデジタルコンテンツは除き、実物の複製物であるデジタルについてのみ、本論では触れていく。

### III. 機械複製とデジタル複製におけるアウラ

絵画という芸術形式には、アナログという性質をもつ以上、そこに唯一無二で存在しているという限定性がある。その瞬間の時間と場所の気配をまとい、私たちと同じ三次

---

<sup>\*6</sup> ニコラス・ネグロポンテ（福岡洋一訳）「ビーイング・デジタルービットの時代」アスキー、1995 年、p. 13.

<sup>\*7</sup> 同書、p. 25.

元の世界に存在しているという事実は、どの時代においても変わらない。20 世紀ドイツを代表する思想家である ヴァルター・ベンヤミン (Walter Bendix Schönflies Benjamin, 1892-1940) は、著書『複製技術時代の芸術』(1936) の中で、伝統的な芸術作品がいま・ここで一回的に現象する際のその崇高な輝きを「アウラ (aura)」という単語を用いて表現した。「アウラ (aura)」とは、「微風」、「発散物」、「(花などの) 香り」、「(人や物の微妙で独得な) 雰囲気」\*<sup>8</sup>を意味するラテン語を語源としている。そのように、「いま」「ここに」しかないという芸術作品の一回性、唯一無二性という崇高さを、それまでの芸術作品は帯びていた。ベンヤミンは、そのアウラそのものの定義を試みるべく、その概念を「どんなに近距離にあっても近づくことのできないユニークな現象、ということである。ある夏の日の午後、ねそべったまま、地平線をかぎる山なみや、影を投げかける樹の枝を目で追う—これが山なみの、あるいは樹の枝のアウラを呼吸することである。」\*<sup>9</sup>と、自然界におけるアウラを用いて説明した。そのようなアウラが芸術作品から、『複製技術時代の芸術作品』の原題 (独語) である『Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (技術的複製可能性の時代における芸術作品)』が示すように、写真や映像などといった機械的な大量生産技術が誕生し、それらの「機械的複製、再現性」により失われたとした。古来より行われてきた弟子による技術の習得や作品の流布などを目的とした芸術作品の「複製」や、版によって「複製」される芸術作品と、この 20 世紀に開発・産業化された機械的複製は、全く異質のものであった。「どれだけ精巧につくられた複製のばあいでも、それが「いま」「ここに」しかないという芸術作品特有の一回性は完全に失われてしまっている。」\*<sup>10</sup>というように、作品が備えていた「真正性」を無効にした。手業による複製では太刀打ちできない、機械的複製のその圧倒的な生産性と再現性は、それまでの権威的な芸術の伝統様式を崩壊させたと同時に、大衆文化を発展させた。ベンヤミン自身は、それまでの貴族主義的な芸術のあり方が衰退し、終焉を迎え、大衆文化が発展していくことを期待し、歓迎していた。ベンヤミンは、その伝統的な芸術作品の「権威」＝「アウラ」が失われ、社会における芸術の機能が変わったことの背景にある、「大衆の知覚」を感じ取っていた。「現代の大

\*<sup>8</sup> 寺沢芳雄「英語類語語源 (寺沢芳雄)辞典」研究社、p. 82

\*<sup>9</sup> ヴァルター・ベンヤミン「複製技術時代の芸術」晶文社、1999、p. 17

\*<sup>10</sup> 同書、p. 12

衆は、事物を自分に「近づける」ことをきわめて情熱的な関心事としているとともに、あらゆる事象の一回性を克服しようとする傾向をもっている」<sup>\*11</sup>とし、そして偉大な作品は、非常に巨大なものになったがために、それを摂取するにはまさに縮小することが前提となったとした。このような、より自由かつ簡易的に芸術を求めるという社会のあり方は、当時の機械的複製を経て、むしろ、現代のデジタルによる複製の中でより顕著に見られることだと言える。ベンヤミンがアウラの喪失を論じてから 80 年が経ち、社会背景も大きく変容した。現代では誰しもが芸術を生み出すことができ、そして誰しもが容易に触れられるようになった。

芸術は、機械的複製によってオリジナルの一回性、唯一無二性といった性格が失われ、概念が変化したとベンヤミンは説いた。前述の自然界におけるもう二度と同じ体験をし得ない現象を例に定義されたアウラと、複製技術によって喪失するとされた旧来の芸術作品の唯一無二性という意味でのアウラは、完全には一致していないと考える。確かにそれまではその場にその一つしか存在しないものであった芸術作品を、機械的複製により実物を目にせずとも姿形を知ることができるようになったが、そこから得られるのは「情報」であり、同等の「体験」ではない。複製物はあくまでオリジナルの存在を前提とした仮のものであり、得られるのは擬似体験である。つまり、オリジナルの完全なる代替物にはなり得ず、複製物の存在によってオリジナルの「今ここにしかない」という唯一無二性は失われないものである。更に、機械的複製物は物質であり、そしてそれを体験する「場」が付随するが、その物質と場のどちらも時代や環境等によってそれぞれ個性を持つものである。そのことから、オリジナルの持つアウラとは異なる、機械的複製物固有のアウラが存在すると考える。

芸術に触れる体験のあり方として、オリジナルを見ること、紙などの物質媒体に出力されたものを見ること、データ化されたコンテンツを電子媒体で見ることの三つに分けるとする。これらには「体験の希少性」のレベルに差異があり、保存・普及などの役割に違いがある。そしてオリジナルを見るためにはコストや手間が生じ、複製物においても物質媒体であれば流通にかかる時間・素材・ストックにかかるコストなどの「制約」が生じる。それに対し、質量を持たないデジタル複製物は、あらゆる点であまりに効率

---

<sup>\*11</sup> ベンヤミン（野村修訳）「複製技術時代の芸術作品」多木浩二『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』岩波文庫、2000 年、p. 144

的である。故に、その利便性と効率性が、この体験の希少性と役割より優先される傾向にある。一方で、意外にも、デジタルネイティブ世代にレコードやインスタントカメラなどの機械的複製のアナログを好む傾向があるという。利便性と希少性のバランスという点で、芸術体験における「大衆の知覚」の更なる変動が伺える。

媒体である電子デバイスはあらゆるデジタル複製物を表現するため、そのマテリアルはコンテンツひとつひとつに付随したものではない。故に、物としての個性よりも聴覚的あるいは視覚的な精度やスペックの高さが求められる。情報の内容が、場や媒体のマテリアルに紐付けされないデジタル体験のアウラは、なきに等しいのではないだろうか。

絵画や彫刻、版画といったあらゆる芸術が、同じ形式のまま今もなお生み出され続けているのはなぜか。現在加速度的に発展していくデジタル体験に対する芸術のあり方と価値は、どのように変化したのか。

本論文は、生活の多くの活動がデジタルによって効率化・簡易化され、情報が飽食化した現代で、生きる実感が反比例的に削ぎ落とされているのではないかという問題提起のもとに展開する。デジタル複製の時間的・空間的な制約のなさは機械的複製をはるかに超越している。ここにあるのは、かつてその身軽さと身近さによって、機械的複製が芸術作品から大衆へとコンテンツが広く拡大していったのと同じ構図である。問題は、そんなデジタル体験が日常的に供給され、全ての行動がデジタル化に向かい、物質でなくなることにより身体感覚の刺激が乏しくなる状況にあり、それを全面的に享受する一方で、まるでその反作用として「オリジナル」にあたる芸術作品にある「物質性」が一半ば本能的に一浮き彫りになったのではないか、ということである。視覚伝達される平面上のイメージや造形の根底にある「もの」の存在の強さは、デジタル化された日常の中でより際立ち、デジタルにはない、「もの」として存在する全き事実こそが今もなお衰えず求められる芸術の本質ではないかと考える。本論文は、絵画の物質性の価値についての考察を行い、デジタル化の進む現在の大衆の知覚の変動を捉えた先に見える、芸術作品の価値とあり方を探り、提示することを試みる。



第一章では、イメージを平面に貼り付け現すための絵画から次第に変容していった絵画の変遷を、「物質性」という観点から辿る。絵画を定義づける条件に関しては、これまで様々な議論が生み出されてきた。第一節では、印象派以降の絵画において、物質性がどのように立ち上がり、認識され扱われ、展開していったのかを論じる。第二節にて、前節で辿った絵画の物質性の変遷の中に見た、絵画と額縁の関係性を解き明かす。絵画の物質性に対する感覚の変化が起きた 20 世紀で、抽象絵画やアンフォルメルなどの動向のなかで額装がなされなくなったことから絵画の物質性と額装の関連性を探る。額縁が絵画史上どのような役割を担い、そして現在に至るまでに変容したかを追う。以上を踏まえ、額装に見る絵画の物質性を探る。

第二章では、第二次世界大戦後、世界的に広がった抽象絵画の美術動向の系譜から、ジャクソン・ポロック、白髪一雄、ピエール・スーラージュ、浜田浄を取り上げ、作家研究を行う。それぞれの背景や受けた影響を踏まえ、それぞれの作品における独自性を、絵画の物質性という観点から論じる。

第三章では、自作の考察を行う。初めに第一節では、デジタルの発展を自身の成長とともに体感し、計り知れないほどにデジタルの恩恵を受けてきた生活の中で、この三次元の世界に今生きている実感を呼び起こすための「自身の内的存在の結晶としての物質」を創造する制作活動の動機となった原風景を振り返る。そして、イメージのための平面から、三次元の物体として存在する絵画を捉え直し、次第にそれを強調する制作に移り変わっていった過程を明らかにする。第二節では、平面的な紙を立体へと立ち上がらせる制作の身体的かつ思考的プロセスを詳述する。その結果として現れる作品に対する作品に対する「もの」としての理想を述べ、それを顕在化させるための展示方法について論じる。

結論では、三章に渡って自作論に基づき追求した絵画の物質性について総括する。内発した個人的な制作行為によって生まれた自作の、絵画の物質性の観点から見た系譜上の位置付けを試みる。デジタルによって効率的に複製され伝播するものは、身体も時間も空間も要さないものであるが、それと対極をなす「もの」としての性質を持つ絵画の、この現代の生活様式における存在意義についての再考を行う。

## 第一章 物質化した絵画

### I. 絵画の中の物質性の変遷

デジタルに代わられることによって今まで衰退していったもの、これから消え行くだろうものの、アナログであることの価値はどれほどのものであったのか。絵画においては、Photoshop を代表とした描画ソフトが、何本もの絵筆や、何千何万色の絵の具の代わりだ。絵画独特のテクスチャーもマチエールも、絵筆ツールを使いフィルターをかければある程度リアリティを伴ったものが描ける。ペンタブレット、または描画ソフト内のツールの改良やバリエーションの増加の傾向を見れば、結果として表出するデジタルとアナログの間の視覚的表現の差は、今後限りなくゼロに近づいていくことであろう。さらに、精密な図形の描画や、テクスチャーなどの加工処理等のデジタルでしか表現できない手法がある。

それでもなお、支持体と描画材料などのマテリアルで構成される旧来の芸術様式はなぜ存続しているのか。それは、描かれる主題やヴィジュアルに限らず、それ以外の部分に制作行為及び芸術作品そのものの意義を見出しているからに他ならない。例えば支持体、絵の具などの顔料またはメディウムに込められた一般的な意味合い、あるいは作家の個人的な思い入れなどの素材のコンテキスト。マスキングやコラージュなどを用いた層や、素材の質感差でうまれる複雑な物理的現象。完成に至るまでの過程にある、描く、削るなど制作者のアクション。これら全ては、デジタル上に映る一面的なヴィジュアルによっては体现されないものである。

絵画とは、理念的には平面という二次元の画面だが、実際は、あるいは実制作においてはそうした平面性を伴いながら裏面と内面を同時に内包している三次元の物体そのものである。それが今日までこの芸術形式が存続してきた理由であり、絵画の本質であると私は考えている。洞窟壁画から始まり、宗教画、歴史画、肖像画、風俗画、風景画、静物画……主題や役割が変容しながら現代まで絵画という表現形式は存続している。それは、人間が絵画という物体に価値を置き、消耗することなく保護してきたからだと考える。物体とは、私たちが身を置いているのと同じ秩序の中に存在するものである。このデジタルの非物質世界に意識せずとも身を浸している今日こそ、その反動として絵画

が内包する物質性が立ち込めてくるのではないだろうか。第一章第一節では、絵画史において徹底的に排除された絵画上の「物質性」がどう言った必然性のもと立ち上がったのかを論じ、現代に続く系譜の源流をたどる。

長い絵画史の中で、オブジェとイメージのバランスはどのように変容していったのか。近代に至るまで、絵画は図像として扱われた。主題を表現する上で絵の具自体のテクスチャー、物質感是不必要であったため、絵の具が絵の具であることがわからないようにされていた。つまりそれまで絵画とは、オブジェをイメージに移したものの、つまり写しであり、オブジェとしての性質を失いイメージの性質を得たものであった。そして 19 世紀後半、印象派が感覚主義・写実主義の限界に行き着き、新しい芸術が始まる。

19 世紀を代表する画家である、ピエール＝オーギュスト・ルノワール(Pierre-Auguste Renoir、1841-1919) は、フィレンツェのピッティ美術館にあるラファエルロの《小椅子の聖母》(図 1) に対してヴォラール宛てた手紙の中で「何と見事な絵具の塊りだろう<sup>\*12</sup>」と表現した。この時ルノワールは、宗教的なものとしてというよりは、「絵画」としてこの作品を捉えていたことがわかる。小椅子に座り幼いキリストを抱きしめる聖母マリアと洗礼者聖ヨハネといった宗教的な主題と、「見事な絵の具のかたまり」であることは、重層的で、絵画を構成する上で互いに必要とし両立しているものと捉えたが、「見事な絵の具のかたまり」と評したことから、20 世紀から始まる絵画における物質性のあり方の変動を意外にも感じ取っていたことが伺えた。

美術批評家のクレメント・グリーンバーグの画期的なエッセー「モダニズムの絵画」(Modernist Painting, 初出 1961 年)によると、「マネの絵画は、その上に絵具が塗られている表面というものをあからさまに示したその率直さのおかげで、最初のモダニズム絵画となった」<sup>\*13</sup>とした。そこでは絵の具の物質性が、描画による視覚的な再現性を超越している。マネは、リアリズム的・イリュージョニズム的な芸術に疑問を投げかけ、

<sup>\*12</sup> 高階秀爾『20 世紀美術』筑摩書房、1993 年、p. 24 (Francois Fosca, *Renoir - his life and work*, Thames and Hudson Ltd, London, 1975, pp. 161-162)

<sup>\*13</sup> C. グリーンバーグ (藤枝晃雄訳)『グリーンバーグ批評選集』、勁草書房、2005 年、p. 64 (Harrison/Wood (ed.), *Art in Theory 1900-1990*, Blackwell, 1992, p. 756)

これ以後の絵画は次第に、イリュージョンを生み出すことよりも、絵の具が物質として絵画表面に存在することを探るようになった。その後の印象派はマネに倣い、下塗りや上塗りを放棄し、そこにある色彩は絵具壺やチューブから出てきた生の絵の具であるという事実を見せつけた。

そして 20 世紀、ワシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky, 1866-1944) にとってはその「描かれたもの」である主題は、「見事な絵具のかたまり」であることと関係がない上に、主題自体が彼の絵画を妨げるものであった。カンディンスキーは内面表現 (彼の言う「内的必然性」) を主題とし、表現手段として内面に働きかける色彩に注目し、色彩の響きを主観的、経験的、精神的な内容の表現として使用した。彼の著書『芸術における精神的なもの』(邦題: 抽象芸術論) において絵画を印象、即興、構成の三つの型に分類した。印象は現実の外観から受けた描き方、即興は内面を基盤としたイメージの表現、構成は即興よりも形態的な観点を基盤としているという。カンディンスキーの色彩は、視覚によって人々の内面に直接的に働きかけ内部共鳴を起こすことにより精神的な高まりを引き起こし、より高い精神性へ人々を導くことを目指した。

## II. 絵画と額縁

### i. 額縁の歴史と機能

前節において、絵画の物質性がどのように歴史上でみなされていったかを辿った。その中で、額縁とは、絵画に付随し互いに影響を与えるものであるにもかかわらず、「作品」としての扱われ方において非常に曖昧な立場にあるように見受けられた。額縁そのものの質量や存在感のわりあいに、図録などには作品の一部として取り上げられていないケースが少なくない。その理由として、時代や所有者によって額を取り替えられていたからとされている。また、ヨーロッパ文化圏の絵画に見られる豪華な額縁の様式は、現代の絵画において廃れつつあることは容易に伺える。以上のことから、額縁はどのような性質と機能を持つのか、そして絵画の形態にどのように寄り添ったのかを探索。物質性と言うキーワードが絵画と額縁の関係性に結びつき得るのではないだろうかと推

察し、それを解き明かすべく、額縁の歴史と変遷を辿る。

まず、ヨーロッパにおいて額縁は、ギリシャ・ローマ時代の建築物のコーニス、天井と壁を仕切る枠、扉や窓を囲む飾り枠が起源とされる。12 世紀、聖堂の祭壇の卓上に衝立のように立てかける、移動可能な板絵が現れ、そして 13 世紀中頃には、一つの建築物のような覆いの下に複合的な構成の祭壇画が登場し、15 世紀から 16 世紀初頭にかけて開扉式祭壇画が現れた。この開扉式祭壇画は、様々な大きさのパネルにそれぞれ描かれており、この板絵がのちの近代絵画の原型と見做されている。そして 16 世紀に入り、質のいい麻布が普及することにより、絵画が板絵からキャンバス画に変わり、額縁も独立し、絵画とともに移動可能なものに変化した。そして 17 世紀より教会から離れ市民階級の家々の居間に見られるようになる。その後額縁は、建築物や家具調度品のデザインと共に発展し、王政による曲線的で華やかな装飾のものから直線的なデザインのものまで様々な様式が形成されていく。

## ii. 額装と絵画の物質性

絵画の物質性を論じる上で、額縁に焦点を当てた理由として、物質化する傾向にあった絵画の表面に対し、それを打ち消すような額装の存在感にある。室内建築の一部分、そしてまた聖堂や礼拝堂の内部装飾の一部であった額縁が、絵が独立するに伴い、絵画の一部として扱われるようになった。そして絵画の多様化に合わせて、額縁の形状と役割も変容していった。歴史上額縁は、絵画を神聖なものとして聖別する、絵画の果たすべき役割の格付け、調度品、絵画を固定する、像とその外側の境界線、平面上の印象の演出などといった役割を担っていた。ヨーロッパ文化圏に見られる豪華な額縁はごつごつと彫刻的であり、総合的には立体的で重厚感を帯びている。額縁により、相対的に画面に描かれた絵の具の、物としての存在感が霞み、立体性が排除され平面性が際立つようになる。

初期ルネサンスの建築家レオン・バッティスタ・アルベルティは、著書『絵画論』の

中で、「絵画とは、与えられた距離と視点と光に応じて或る面上に線と色とを以て人為的に表現されたピラミッドの截断面に外ならない」<sup>\*14</sup>と定義し、絵画を描くプロセスの中で「私は自分が描きたいと思うだけの大きさの四角のわく〔方形〕を引く。これを、私は描こうとするものを、通してみるための開いた窓であるとみなそう」<sup>\*15</sup>と表現している。つまり、額縁や絵画の矩形は、その奥に広がる景色のようなイメージを貼り付ける「窓」の性質を持っている。キャンバスに現れるイメージのための「窓枠」は、額縁の外側の物質的な現実空間から画面を切り離し、平面を強調することで図像化し、物質のリアリティを減退させる。この絵画空間の図像化のプロセスから、逆説的に、額縁を取り払い、さらに矩形を壊すことによって絵画の表面の物質性が表出するとし、自作論に繋げる。

---

<sup>\*14</sup> L・B・アルベルティ「絵画論 改訂新版」（三輪福松訳）、中央公論美術出版、2011、p. 20

<sup>\*15</sup> 同書、pp. 25-26.

## 第二章 作家研究

第二章では、第二次世界大戦後世界的に広がり、多種多様に発展した抽象絵画の美術動向の系譜から、ジャクソン・ポロック、白髪一雄、ピエール・スーラージュ、浜田静を取り上げる。私見では、抽象絵画と括られる絵画形態の中で、この四人の作家は作品を目の当たりにして初めて認識しうる物質性を孕んだ作品を生み出したからである。それぞれの作家の源流と手法、そして作品の独自性を物質性という観点から探り論じる。

### I. ジャクソン・ポロック (Jackson Pollock, 1912-1956)

第二次世界大戦後、急激な経済成長を遂げたアメリカ合衆国は新たな超大国となり、芸術をも先導した。アメリカ合衆国ワイオミング州出身の画家であるジャクソン・ポロックは、芸術の発信地をヨーロッパからアメリカへと移り変えるに至った新しい芸術運動、抽象表現主義を代表する作家の一人として数々の作品を残した。大きなキャンバス上の、ポーリング技法による地と図の関係性が消失したオールオーバーの画面が特徴である。作品を眼前にして初めて見えてくる、巨大なキャンバスに叩きつけられた作家の身体的なエネルギーと、そこに発出する物質性を探る。

#### ・経歴

1930 年、アート・スチューデントズ・リーグ・オブ・ニューヨークで、当時全盛だったアメリカン・シーン派（地域主義 Regionalism）の画家であるトーマス・ハート・ベントンに師事する。少年時代に点々としたアメリカ西部の環境、ネイティブ・アメリカン（ナバホ族）の砂絵、インドの神秘主義的哲学者のクリシュナムルティの思想、ベントンの描くロマンティックなアメリカ風景や壁画、シケイロス、ヨーロッパとネイティブ・アメリカン芸術の象徴や構造、北アメリカのシャーマンの伝統、シュルレアリスムが基礎にしたフロイトの無意識の概念とオートマティスム、ピカソ、ユングの「集合的無意識」の理論等から影響を受け、それらを取り入れ変化させながら絵画制作を続ける。

1943 年、20 世紀を代表する現代美術収集家であるペギー・グッゲンハイムが開催した「若き芸術家のための春のサロン」展で《Stenographic Figure》<sup>図1</sup>を出品するのをきっかけに、彼女の画廊と専属契約を結ぶ。ペギーの新しい別荘の玄関ホールに飾る作品を依頼され、《壁画(Mural)》<sup>図2</sup>を制作する。黒く細長い人間のような形や、リズムカルに配置された線のフォルムで埋め尽くされたこの作品について、ポロックは後に友人にあるビジョンを見たと、次のように語っている。「それは、アメリカ西部に生息する全ての動物—牛、馬、アンテロープ、バッファローなど—〔の〕暴走だった。すべてのものが表面上を突進していきたがるんだ。」(Pollock told a friend years after ward that he had had a vision: “It was a stampede…[of] every animal in the American West, cows and horsed and antelopes and buffaloes. Everything is charging across that goddamn surface.” \*<sup>16</sup>)画面全体を覆う力強いテクスチャーの長いストロークと短いストロークの重なり中に、形象が現れている。この作品を見たグリーンバーグは、ポロックこそが「この国が生み出した最も偉大な画家」と支持した。ポロックに最初に好意的批評を寄せた批評家の一人である。



図 1 ジャクソン・ポロック 《Stenographic Figure》1942 年、油彩・麻布、101.6 x 142.2 cm

\*<sup>16</sup> Mural. Stanley Museum of Art, The University of Iowa. 〈<http://www.jackson-pollock.org/mural.jsp>〉 (2018.6.30 アクセス)





図 2 ジャクソン・ポロック《壁画》1943 年、油彩・麻布、247×605cm

1945 年、ポロックはニューヨークの喧騒から離れ、海や川、砂丘と大空に囲まれたロングアイランドのスプリングス村に移る。飾り気のない自然に囲まれた生活は、アルコール依存のトラブルが続いていたポロックに充足感を与え、平穏をもたらした。この穏やかで質素な環境下で描かれた Sound in the Grass Series というシリーズ作品のうちの《きらめく物質 (Shimmering Substance)》<sup>(図 3)</sup> は、その安定したポロックの心情をそのまま表すかのように、画面全体がかつてないほどに明るく軽やかな色調の曲線の重なりで描かれている。ポロックはチューブから絵の具をキャンバスに直接絞り、筆の柄や指、パレットナイフなどで塗りつけた。夏の木漏れ陽のリズムに従って描かれた画面



は、豊かな色合いと絵の具の薄塗りと厚塗りの物質的な重なりが、抽象的な自然のきらめきと揺らぎを感じさせる。ここでは、それまでの作品で取り入れてきたシンボリック性、無意識から表出するフォルムや、プリミティブな要素などをすべて断絶した。イメージが排除されるに従い、乗せられた絵の具の本質が際立った。ここでポロックは大きな方向転換を果たした。

図 3：ジャクソン・ポロック《きらめく物質》1946 年、油彩・キャンバス、76.3×61.6cm、ニューヨーク近代美術館

・ポーリング技法によるアクション・ペインティング

そして 1947 年ごろより、木枠に張り込まず床に固定したキャンバス地に、粘度の低いエナメル塗料や油性顔料などを垂らし込むポーリング技法と、木の棒にまとわせ滴らせるドリッピング技法を用いた抽象絵画の制作を開始する。自然落下する塗料の糸を投げつけ、重力による偶然の効果を伴った作家の動きが画面に現れる。

ポロックは、新しく編み出したこの制作方法について、芸術雑誌『Possibilities』内の「マイ・ペインティング」というステートメントにて次のように述べている。「私は絵を描く時、イーゼルを使わない。キャンバスを木枠に張ることも滅多にしない。キャンバスを、固い壁や床に鉋留めする方が好きなのだ。固いものの抵抗が必要なのだ。床に向かう方が、くつろいで作業できる。より絵と親密になれるし、絵の一部になったようにも感じられる。床に向かって作業をすると、絵の周りを歩いたり、四方から制作したり、文字通り絵の中にいることができる。このやり方は、西部のインディアンによる砂絵の制作方法に似ている。」<sup>\*17</sup> というように、ポロックは一方向から作品を描かず、天地なく絵の周りを動き回り、そして実際に支持体の中に入り込んで制作する。

《Number27, 1950》<sup>(図4)</sup> は、ポロックの「カタログ・レゾネ」(1978 年刊行、フランス・ヴァレンティン・オコナー、ユージン・ヴィクター・ソウ編)をはじめとしたカタログや書籍では水平にレイアウトされているのに対し、1950 年にベティー・パーソンズ・ギャラリーで実際に展示された方法を再現し、現在作品が収蔵されているホイットニー美術館では垂直に展示されている。垂直に展示した場合、左下にある縦に倒されたサインを上から下に向かって読むことになるため、「誤った方法 (the Wrong Way)」<sup>\*18</sup> であるとして批判された。この曖昧さは、ポロックの型にはまらない制作プロセスを思わせる。

<sup>\*17</sup> キャサリン・イングラム『This is Pollock 僕はポロック』PIE BOOKS、2014 年、p. 47

<sup>\*18</sup> “Whitney Museum Hangs Jackson Pollock Painting the Wrong Way,”

(<https://news.artnet.com/exhibitions/jackson-pollock-sideways-whitney-museum-294233>) (2018.8.25 アクセス)



図 4: ジャクソン・ポロック《Number 27, 1950》, 1950年, 油彩・エナメル・アルミニウム塗料・キャンバス、269.2 x 124.5 cm、ホイットニー美術館

ポロックはイーゼル画の範疇を超え、絵画を壁画に近づけることを試み、大画面を用いた。絵画に直面すると、迫り来るその大スケールの画面の中のオールオーバー性による、キャンバスの矩形の枠から外側へ拡張して行く無限性が感じられる。また、部分に注視すると、ポーリングに用いられる塗料は粘度が低いため、前述の《きらめく物質》と比較すると、支持体に乗る塗膜の凹凸は浅く薄いものではあるが、生のキャンバスに滲む塗料の上に繰り返し生成される、塗料の線が入り組み

ながら重なり蓄積されている。塗料が跳ね、飛び散り、あるいは溜まり、独特の質感を持って凹凸を作る。外の空間と乖離するような宇宙的な広がりを感じさせる全体の像に対し、その物理的な塗料の重なりは非常に現実的で、実存を感じさせる。

私はポロック作品を実際に鑑賞し、このような巨視的な見方と微視的な見方を同時に導く、立体的な芸術体験を意識した。グリーンバーグの論では、モダニズムの本質は、カント的な自己批判性（**self-critical tendency**）にあり、自己批判によって価値と代替不可能性が確かめられてその諸芸術は自己定義されるとした。そして個々の芸術の独自性とは、その媒体（**medium**）の本性の固有性（**メディウム・スペシフィシティ**）とのみ連動するとし、絵画においては、「平面性 **flatness**」が他の領域と共有することのない本質であるとした。それまで私は絵画とは色彩や図像を提示するフィールドであると認識していた。ポロック作品を鑑賞する際の二つの視覚的な感覚の違いを意識することにより、絵画とは、平面性を伴った物体であると強く認識するに至った。そして自身の



反デジタルの欲求と、物質という絵画の性質が結びつき、これが絵画の本質と捉えるようになった。

- ・ 支持体への物質的介入



図 5: ジャクソン・ポロック《カット・アウト》1948-50 年頃 (58 年頃?)、油彩・エナメル塗料・アルミニウム塗料・合成樹脂・厚紙・ファイバーボード、77.3×57cm  
大原美術館蔵

ポロックは、代表的なオールオーバー絵画を手がける一方で、そのほぼ同時期である 1948 年から 1950 年頃にかけて画面を切り込む作品シリーズを制作している。《カット・アウト》(図 5) は、ポーリング技法であらかじめオールオーバーに描かれたキャンバス地を人のような形に切り込み、また別のポーリング絵画の上に重ねている。ポーリングによるオールオーバー絵画の展開の中でフォルム

が次第に消失したが、マティスの 1947 年の《ジャズ》という切り絵のコラージュ作品群の影響を受けたとされるこの作品では、人型の形象が復活している。オールオーバーの画面に具象的なモチーフを描き加えた作品はいくつかあるが、この作品のようにキャンバスを切り込んだ作例は、《蜘蛛の巣を逃れて》(1949 年)を含む 6 点と数が非常に少ない。

この作品について、マイケル・フリードは以下のように評価している。

「《カット・アウト》において、ポロックは《白いおうむ》や《木馬》や《サマータイム》の場合のようにそこに何かを加えるのではなく、描かれた領域の一部を打ち消すことによって、—何かをそこから取り去ることによって—形象化を達成したのである。

(中略) 結果、形象はこの世に存在する何か、あるいは平坦な表面のうえの形状ではなく—実際、それはなにものかの現前とは見えない—むしろ特定の区域にかぶさった視野の不在(the absence, over a particular area, of the visual field)として見られるのである。私が思うに、これこそがそれでもってポロックのオールオーバーなスタイルを特徴づけてきた「光学的 (optical)」という言葉の力を強めているのだ。形象化はただ視覚のみによって成し遂げられる (中略)。継承は私たちが見ている何か、世の中の形状や事物であるよりはむしろ、見ていない何か—文字通り見ていない場所—である。それは何にも増して、一種の盲点、あるいは視器官のなかの欠落であり、また破壊されているか、もしくは何らかの理由である区域に関しては、視野を記録していない網膜の一部のようだ [本江邦夫訳] \*<sup>19</sup>とあるように、当時この切れ込みはオールオーバー作品の視覚的な本質を証明するものであると評された。部分が切り取られることにより、ここでは「素材」として扱われているオールオーバー絵画の作り込まれた線のリズムが画面上で断絶されている。そのことにより宇宙的な広がりを持っていたオールオーバー絵画の「像」の消失を感じさせる一方、その切り込みの人型のフレームは、キャンバスと塗料という「物質」の無を縁取っているように感じた。

前述した「マイ・ペインティング」のステートメントや、制作に入る前に支持体に触れ素材と親しくなる時間を設けている姿がハンス・ネイマスによって撮影されているように、物質との交感を求めていることが分かる。《カット・アウト》で、ポロックは完成されたオールオーバー絵画を大胆かつ暴力的に切り込んでいる。画面を刃物で切り込む行為は、これ以上ないほどの物質的な介入であり、視覚的な形象の形成よりも、ポロックが物質への直接的関与を求めた結果が第一に現れたものと考ええる。

私は直感的にこの作品から物質的なアプローチを知覚したが、マイケル・フリードのポロック作品は光学的なものであり、この切れ込みはその性質を強調するものであるという見解の差異が、絵画という様式の可能性を表している。支持体や蓄積した塗料の物質性からさらに踏み込んだ本作品を含めたポロック作品の存在感を実空間で目の当たりにし、絵画の物質性が実存を証明する本質だと捉えるに至った。

---

\*<sup>19</sup> M. Fried, *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, University of Chicago Press, 1998, pp.227-28

## II. 白髪一雄（1924-2008）

抽象表現主義と同様に、戦後芸術として日本の「具体」やフランスのアンフォルメルなど、描く行為や描き方を重要視した美術動向が世界で同時多発的に発生した。白髪一雄は、前衛芸術グループ「具体」を代表する洋画家である。白髪一雄の最大の特徴は、足や全身などを使った「アクション・ペインティング」にある。白髪がこの技法と絵画に求めたこととはなにか。

白髪は、油絵を描いていた父の影響から油絵を始める。進学した京都市絵画専門学校には洋画科がなかったため日本画科を選択するも、卒業する前から油絵に転向する。日本画に一度触れることにより、画面上にモチーフを描きその周りの空間を作り上げる日本画の描き方、考え方と自身が求める油絵の違いと、道具の違いを強く意識するようになったという。日本画のように少しずつ塗り重ね乾かすことを繰り返す手法よりも、勢いよく大量の絵の具を使い短時間で描きあげる絵画を白髪は好んでいた。そしてそれが高じて、白髪の代表的な技法と知られる「フット・ペインティング」に発展していったという。

白髪が生み出したフット・ペインティングは、天井から垂れ下がるロープにぶら下がり、床に敷いたキャンバスの上を滑りながら足で絵の具を塗りつけるという大胆なものであり、70歳を超えてもなお続けられた。<sup>(図 6)</sup> 暴力的、過剰なまでの身体性と、その結果である画面を縦横無尽に走る絵の具の痕跡の物質性が伺える。



図 6 白髪一雄《天暴星両頭蛇》1962 年、油彩・キャンバス、182.0×273.3cm、京都国立近代美術館

素材とこれ以上ないほど直接的に身体関わった白髪一雄の絵画は、その手法から抽象性が強いものであるが、白髪が愛読する『三国志』や『水滸伝』の強烈に個性的な豪傑からインスピレーションを得たり、1971 年に比叡山延暦寺で得度したことにより東洋的な思想が取り入れられ変化している。白髪が体を酷使した果ての極限の精神状態とそこから湧き上がる衝動と物質の衝突が作り出す結晶が作品となる。

フット・ペインティングでは、手による緻密なコントロールを捨て、足によるこの闘争の中の強い意志による肉体の解放に重きを置かれている。ロープを掴むことで掛かる重力による偶然性と身体を通じた意志が融合し、画面を縦横無尽に走る独特の軌道と、まさに物質的なマチエールが生まれている。この偶然性と必然性が内在し、流動的な油絵の具の絵肌から、グロテスクさも感じるような身体性、生命力の生々しさが感じとれた。膨張した強さを極めて直接的にぶつけられた絵の具の隆起のあるフィールドを見つめると、自然と軌跡を辿り目で追うように鑑賞せざるを得なくなる。まるでフット・ペインティングを疑似体験するかのような臨場感と生々しさが物質性に現れており、白髪の作品の鑑賞体験はショッキングなものであった。身体性の表し方と、物質に対する直接的な強さの構築の仕方において、一つの答えを得ることができた。

### III. ピエール・スーラージュ (Pierre Soulages, 1919-)

スーラージュは、「黒の画家」として知られる戦後フランスを代表する画家である。1919 年南フランスのアヴェロン県ロデーズで生まれる。子供の頃から黒を好み、13 歳のころ雪を描くために黒を使っていた。独学でロマネスク美術や先史時代のドルメンに親しみ、最初は静物画や風景画を描いていたがキュビズムの影響を受け抽象画に転向した。画家としての第一期である 1946 年から 1978 年にかけて、スーラージュは黒と白を色彩として扱っている。白や黄色、赤、青といった色と黒とのコントラストによる、明るい色彩が光を反射し暗い色彩が光を吸収するという古典的な光の表現に集中した。

そして 1979 年 1 月より、黒の塗料で完全に覆われたキャンバスの表面を加工した作品を制作する。色彩のコンポジションによる光の表現ではなく、表面に施された加工により外界の光を反射し、その影響を受け変容した複雑な黒が現れる。この新しい光の表現を説明する、「ウートルノワール（黒の向こう）Outrenoir」という造語が編み出された。黒の向こうに映し出され黒によって転生された光、黒であることをやめることで明るさと秘密の光の源となる黒、物理的、光学的な黒のもたらすそれとは違った精神の領域と定義されている。色彩の「黒」ではなく「黒から生まれる光」を操っているのである。

2013 年スーラージュは黒の光についてこう述べた。「私が真の光と呼ぶものは、光学的、物理的な光ではなく、闇から生じる光だ。私の心を最も深く打つ、別物の光なのだ。（中略）肝心なのは、私たち一人一人の内にある暗がりから、闇からやってくる光だ。私の心を動かす光は、夜の光、一人一人が持っている、内なる夜からの光なのだ。」<sup>\*20</sup> 光の反射こそが黒に示される暗闇から明るい世界に出ることを可能にさせるものであり、精神の広がりへと通じていると考えた。単一な黒という色彩だからこそ、絵筆やナイフの跡、質感などから静かに溢れ出る作家の感性を感じ取らざるを得ない。彩りを失った「無」ではなく、全てを内包する色である。形体や題に全く頼らない、黒のみによって生み出された作品は、静寂かつ破壊性を感じさせる。

2004 年以降は油彩ではなく、樹脂を使用し、素材によるさらなる光の反射だけでは

---

\*20 ピエール・アンクルヴェ 「内なる闇からの光」『スーラージュと日本』ギャラリー・ペロタン、2017 年、p.27



なく、溝による光の変化を利用する作品を発表している。(図7) 特に近年の作品では、強いツヤのある黒とマットな黒を対比させるように画面上で扱い、展示空間での光を操っている。



図 7 ピエール・スーラージュ《絵画》2013 年、アクリル・キャンバス、222×137cm

分厚く盛られ、掻き出された絵の具の質感と、質感の違いは、光の反射によって複雑な現象を作り出す。展示空間の照明の光、床の色、内装の色、鑑賞者の服などの色が画面に映り込み、黒にぶつかることで色に変化している。2017 年ギャラリー・ペロタン（六本木）にて実際に作品を目にした時、ガラスの壁越しに夏の自然光が差し込み、作品を照らしていた。その外光によって、それまで見たスーラージュ作品との様相の違いが際立って見えた。光を取り入れるガラスの壁を背に作品の正面に立つと、いやが応にも逆光の自分のシルエットが作品に浮かび上がった。斜めの角度から捉えた作品の姿を正面からは見ることはできず、何度も空間を往き来し、移り変わり煌めく黒の光を体感した。鑑賞する瞬間の天候や、鑑賞者の人数によって印象が大きく変化するものであった。ツヤのある質感から生まれる鮮やかに輝く光、マットな質感から生まれるマイル

ドな光、立体的に盛られ削られた絵の具の影。そのそれぞれが外的要素によって何通りもの光を生み出していた。

スーラージュの絞り込まれた構成の絵画による実空間における有機的な光は、研ぎ澄まされた立体的な絵画体験を創造する。キャンバス上のその現象は観客に見られている瞬間に存在し、視点を変えた瞬間にまた別の光が生まれる。作品と鑑賞者と空間の光が触れ合う事で変化し、その一瞬だけに見られる黒の光を生む。作品は、簡単には消失しない確かな物質として存在するのにも関わらず、スーラージュ作品の作り出す絵画体験は二度と同じ状態は再現しえない儚いものであった。

私には現在の形の制作を開始した時から、油性ボールペンの線で面を作り出す工程を、無数の星が散らばる宇宙空間の闇の部分を描いているような意識があった。その闇は光の不在ではなく、遥か遠くに存在するであろう星の光が届かないほどの空間の实在だと捉えていた。そのため、黒とは、色彩の無ではなくあらゆる色彩を内包する色として、自身の存在を証明する色に選択した。スーラージュ作品の前に立った瞬間に、黒が織りなす内なる闇からの光に直感的に同調した。絵画という物質の存在が精神世界を示し導くスーラージュ作品は、実空間でしか捉えられない絵画体験の希少性を実感させた。

#### IV. 浜田<sup>はまだきよし</sup>浄 (1937-)

浜田浄は、絶えず新しい絵画のシステムを探る日本の現代美術家である。油彩、鉛筆やアクリル絵の具などの多様な材料を用いて、描く、削る、重ねる、塗るといった行為の累積で、独自の抽象画を作り出す。数多くある抽象画の中で、浜田浄の作品の静謐な外観に潜む、途方も無い数の手業による物質性の立ち上げ方の独自性について探る。

##### ・源流

浜田は 1956 年より多摩美術大学絵画科で学ぶ。1964 年の初の個展にて、当時全盛期を迎えていたアンフォルメルを意識した画布の上で絵の具を直接混ぜて描いた絵画作品を発表した。アンフォルメルとは、戦後同時多発的に起きた新しい抽象美術の動向のうちの一つである。フランスの批評家、キュレーター、コレクターであるミシェル・タピエにより 1950 年に「非定形の」「非公式の」を意味するフランス語 *informel* が当てられ（タピエは従来の芸術を棄てた「もうひとつの芸術」という意味も含ませ）、命名された。フォートリエ、デュビュッフェ、ヴォルス、マチュー、リオベル、ミショーらがこの運動の中心として活動した。絵の具をキャンバスに盛り、激しく、暴力的なまでに塗りつけた表現主義的な抽象絵画が共通している。このような抽象絵画の表現は、戦後間もない時期の癒えない傷の影響が伺えるように、同時期にアメリカやヨーロッパ各国においても見られた。タピエが 1957 年に来日し「世界現代芸術展」（ブリヂストン美術館・東京）等の展覧会が開催され、マスコミによる扇動を受けたことにより、「そのころの若い作家はほとんど影響を受けていた」\*<sup>21</sup>と浜田本人も語るように、1950 年代後半の日本においても大旋風が巻き起こっていた。

とはいえ、当時「熱い抽象」と分類されたアンフォルメルの抽象絵画にある、行き場のない感情のままに叩きつけるような激しさは、浜田の作品には見られない。むしろ、アンフォルメルが断絶を試みた「冷たい抽象」と呼ばれた幾何学的な抽象絵画を思わせるような整然とした画面である。秩序のある表面と造形に、静かに佇む重さが感じられ

---

\*<sup>21</sup> 福住廉・真子みほ『浜田浄の軌跡-重ねる、削る 絵画-』練馬区立美術館、2015 年、p. 36

る。しかしながら、浜田自身も第二次世界大戦を経て、その後の南海地震（1946 年）によって自宅が倒壊するという大きな災害を経験した。このことについて、「小さい時であるが故に、すごくこうトラウマじゃないけれど、自分の中に解明できないような部分がある。（中略）僕にとって重要なことだったように思っています」\*<sup>22</sup>と、2016 年に開催された自身の個展「浜田浄展-0 の祈り-」に際したインタビュー内で語るように、戦争と被災の経験は浜田に大きな影響をもたらした。描く、削るなどの行為を重ねることによって、物質である作品との身体の深い関わりを探る制作態度は、アンフォルメルが重視したものと共通している。

そして、齋藤義重（1914-2001）の作品との出会いから、影響を少なからず受けている。齋藤義重は、絵画とも立体ともカテゴライズできない新しい表現を追求し実践し続けた作家である。日本中学校時代より絵画制作を独学で始めるが、ロシア未来派の亡命画家たちの制作場面を実際に目にし、また大正期前衛美術の動向に刺激を受け 1930 年以降抽象的な立体作品を制作する。「レリーフ状の作品を二科会に出品しようとするが、絵画、彫刻のいずれで受け付けてもらえるのか判然とせず、作品を持ち帰った」\*<sup>23</sup>というように、それまでの芸術の枠にとらわれないものであった。1960 年代以降油彩が施された合板を電動ドリルで削り描いた作品群や、画面に合板を重ねて構成しペンチやクレーンなどのモチーフを表した作品群など、半立体であり半絵画である先進的な作品を発表する。1980 年代以降さらに表現を空間に広げ、インスタレーション作品を制作する。もの派などの多くの作家に影響を及ぼした前衛芸術の先駆者であった。浜田はアンフォルメルと齋藤義重を源流に、さらに独自の要素を取り込みながら新しい表現を打ち出していく。

#### ・《DRAWING》シリーズに見る作家の絵画観

1977 年より版画制作を開始し、同年の「第二回現代版画コンクール」にて佳作を受賞するなど版画家としても活躍した。しかし、刷り師に委ねる部分の多い版画制作に違和感を覚え、80 年代前半に版画制作を中止する。以降、その反動とも言えるような、

---

\*<sup>22</sup> 「浜田浄展 - 0 の祈り」、2016、<https://www.youtube.com/watch?v=c-ozHaW02xI>、2017.9.4. アクセス

\*<sup>23</sup> 佐治ゆかり「抽象絵画の想像力～想念がかたちになるとき～」福島県立美術館、1996、p. 75

作家の身体と作品の直接的な関わりが伺える《DRAWING》シリーズを発表する。水彩紙の一部に隙間なく 3B や 4B の鉛筆の黒鉛を塗り込めた抽象画である。《DRAWING 壁 (1)》<sup>(図 8)</sup> では、紙の白い地を枠のように余白に残し、その内側を鉛筆で塗り込めている。その黒く四角い色面は、その徹底された塗りつぶしによって、まるで鉄板を想起させる硬質さを感じさせるものへと変容している。白く塗り残された紙のそのままの部分がこの異質さを際立たせている。黒鉛の色面の一部分に注視すると、はっきりとした 1 本のストロークを見つけることも困難なほどに、一寸の隙間もなく塗り重ねられている。とはいえ、それは決して工業製品のような一切のムラのない無機質な平滑面ではなく、黒鉛の光沢の見え方に靄のような不規則な違いが生まれている。

この作品の特筆すべきところは、ただならぬ手数アクションによって現れた反応が、非常に繊細に現れている点であると考え。この作品に見られる作家のアクションの結果を、線という最小単位、その蓄積によって生じる黒鉛の調子が現れる一部分、その部分の集合が含まれる紙の全体的な造形という、三つの要素に分けるとする。この中でも作家の身体との関わりが最も如実に現れているのは言うまでもなく黒鉛の光沢のムラという部分であるが、大げさに誇張されたものではない。アンフォルメル作品に見られるような、激しい感情をぶつけるような奔放な線による大きく隆起する絵肌はない。作家の無意識の集積とも言える手業によるその表面の揺らぎは、静かに重く収められている。そこにアンフォルメル的な破壊性や衝動性なく、丁寧に徹底的に作り込まれていることで、全体は張りのある面を保っている。

作品から距離を取り全体像を一望する瞬間は、地の白と画材の黒のハイコントラストと、ピンと張った支持体が持つ形の強さが際立つ。その印象の強さから、そこに途方も無い手数が込められていることを察するのは難しい。そして作品に近づいて初めて、白い面と黒い面がどのように作られているのか、そして鈍く光る黒い面の異質さの正体を知ることができる。しかしながら、どれだけ近距離で注視してもどのように描かれているのか、どれだけの時間が込められているのか、最小単位がどのようなものかを知ることとはできない。それほどに黒鉛が濃密に塗り込められ、面が作り込まれている。このほとんど乱れなく原型が保たれた支持体が醸し出す全体像の整然とした印象と、そこに込

められた行為の蓄積による重く蠢くような有機的な印象のギャップは、浜田の多くの作品に共通して存在する。



図8：浜田浄《DRAWING 壁 (1)》1983年、鉛筆・紙、113.0×300.0cm

一方で、その矩形に対して大きく介入した作品がある。浜田の作品の中でも異色の形態をしている《DRAWING 床(1)》(図10)《DRAWING 床(2)》(図11)は、前述した作品と同様に鉛筆が塗りこまれた水彩紙が二枚重ねられ、床に直接展示されている。床に水平に敷かれた紙の上にもう一枚の紙の一部が緩やかに畳まれたり丸められたりして重なっている。上下の紙がまるで溶接されているかのように繋がり、作品が垂直の性質も持つ立体的な造形になっている。さらにはこの形状によって、前述の壁に設置された《DRAWING 壁(1)》や《DRAWING (一)(二)(三)》では見られなかった、紙の裏側がここでは露出している。ここで見える裏面は、表面と同様に黒鉛が徹底的に塗り込まれている。

また、展示空間の床に直接設置されているこの作品は、囲いも覆いも設けられていない。作品と鑑賞者自身の身体の間を断絶するもののないこの状況は、作品の形状と質感を立体的かつ鮮明に伝える。そして、これも素材はあくまでも紙であり、堅牢な素材からなるモニュメントではない。保護されるべき作品に対する緊張感を鑑賞者に与える。自身が立っている場と地続きの空間に佇むその異質さは、ものとしての強い存在感を意識させる。

水平垂直に広がる造形に加え、隔てるものなくそのままの姿で展示されている点、そして表と裏を同時に提示している点から、立体物としての印象を強く与える。他の額装

された物を含む壁掛けの絵画作品と並置されている展示環境も、この立体性をさらに強調しているように感じられる。しかし、この立体的な構造をもってしても、これは支持体に対する「描く」という単一の行為のみによって作り上げられている「絵画」である。それは、《DRAWING 壁(1)》や《DRAWING(一)(二)(三)》などを含んだこのシリーズ作品が互いに平面性と立体性を相乗的に映発し合うように展示されている点や、《DRAWING》という一連性のある作品タイトルから、そういった絵画に対する作家の意識が伺える。浜田は絵画という枠組みの可能性に迫っている。



図 9：浜田浄《DRAWING 床 (1)》1983 年、鉛筆・紙、113.0×260.0cm

図 10：浜田浄《DRAWING 床 (2)》1983 年、鉛筆・紙、113.0×236.0cm

#### ・削る・塗り重ねる作品に見る物質への関与

そして 90 年代以降、浜田はキャンバスあるいは合板の上に絵の具を塗り重ね、その面をカッターナイフやヘラなどの道具で削る作品群を発表する。ドローイングを描くように削り図が現れた作品、画面全体をオールオーバーに削った作品、削りと塗り重ねを併用した作品、非常に小さい面積の絵の具の塗りが画面全体を埋め尽くした作品など、手法や素材を変えながら様々に展開した。(図 11)



図 11：浜田浄《98-4-7》1998 年、油彩・キャンバス・紙、  
77.0×54.5cm

この作品群と対面し鑑賞した際に共通して知覚するのは、表面の蠢くような生々しさである。表面に施された塗りや削りの行為は、絵の具と支持体の層の色面を露わにする。さらに、露出している色層が作り出す「模様」という二次元的な結果のみならず、表面に浅い凹凸が生まれている。展示空間の中を移動しながら様々な角度から作品を鑑賞すると、角度によってその細やかな起伏の表面に見

える色面の面積がそれぞれ変化し、表面がまるで蠢いているように見える。観る角度により様相の違いを生むその現象は、塗り削るという三次元に関与する行為の結果であるということを示している。これは、デジタルによる一面的な視覚再現では表現し得ない「現象」である。

これらの作品の特徴は、画面の縦横に施された作家のアクションが、支持体のわずかな奥行きに対しても現れている点にある。作品とその外側に広がる空間の境界線が厳密に区切られている乱れのない矩形に対し、平坦な表面を掻き入り盛り上げることで、絵画の「中」に入り込んでいる。浜田浄は、二次元上で三次元を錯覚させるイリュージョンを断絶し、アンフォルメルと斎藤義重からの影響を取り込み、素材、手法を変えて発展させてきた。絶えず新しいものに目を向け新しい独自の絵画システムを追求し構築している。

前述した《DRAWING (床 1)》《DRAWING (床 2)》に私が初めて直に向き合った時、囲いのない展示方法が感じさせる物質であることの危うさと、描く行為によって静かに立ち上げられた物質的な存在感の強さという、矛盾した要素が同時に入り混じり伝播してきた。この感覚の機微は、反デジタルとして絵画に求めている、現実空間でのみ得ら



れるものであった。また、塗り重ね削り取る作品群と対峙した時は、その透徹な印象すら感じさせる乱れのない矩形の中の、把捉しきれない圧縮されたエネルギーに圧倒された。浜田の作品は戦後抽象絵画の影響から発展したものではあるものの、暴力性や過剰な演出のない表面のごく小さな振幅に懇々と押し込まれた行為の痕跡は、私が反デジタルとして制作に求める感覚との繋がりを感じさせ、また、絵画という様式の枠の内側から「物質性」を押し出し、作品ごとに新たに答えを打ち出す浜田の姿勢は、私自身の絵画観を導く一つの指標となった。

## V. 作家研究のまとめ

戦後の美術動向の系譜から、絵画という媒体の平面性と同時に存在する、立体性とマテリアルの存在感による物質性を独自の手法と観念で立ち上げる 4 人の絵画作家を選出した。思想と源流がそれぞれの根底にあり、それが物質である絵画と、同様に一つの物質的な個体である作家自身の身体との接触が、作品という結果として現前した。それぞれの作品を物質性という観点から探ったが、ただの立体物として絵画を捉えるのではなく、作品を構成する要素を細分化し紐解いていった。ポロックの作品により、それまで物質である支持体と画材を扱いながらも、最終的には図像を表出させる面として捉えていた絵画に潜む、原初的とも言えるべき物質性を認識した。

白髪一雄の作品により、偶然性と暴力的なまでの身体の意味の融合による形象の生々しさと力強さを捉えた。スーラージュの作品では、光を操るマテリアルの質感や構造と空間の関係を作り出し精神世界を示すこと。そして浜田浄の作品により、物質であるがゆえの強さと危うさ、そして絵画の「内側」を意識するに至った。これら四人の作家の「芸術」を体験したことは、支持体と画材で成り立つ平面性を帯びた物体という「絵画」の可能性を模索し、私自身の反デジタルの答えとなる絵画観を構築する過程で、きわめて重要なものであり、今後の展開を導く大きな影響源となった。

## 第三章 自作考察

### I. 行為の蓄積―書く、描く、搔く―

#### i. 制作の根源

第三章では、物質性を重んじる自作の考察を行う。

私は、和紙などを支持体にした、ボールペンで線をひたすら重ねて描く抽象絵画作品を中心に制作を行っている。線が重なってやがて面となり、紙が波打ち、毛羽立ち、裏にインクが染み込むまで手を動かし続けて描く。基本的には手わざとは無縁のデジタル体験と対極をなす、そのような身体的で物質的な作品を制作するに至ったのには、幼少期から自覚していた日常的に内発する衝動が原因としてある。

一日の終わりの夜深い時間、ひとりきりになったときに、私は文章をひたすら書くようになった。夜になると、その日の思い、景色、匂い、期待、不安などの漠然とした感情や断片的なビジョンが、頭の中を縦横無尽に駆け巡っていた。その日に起きた出来事を家族や友人などの他者に話し反芻することによって、客観的な視線から冷静に物事を見直し、自身の価値観を形成していくという作業は誰しもが行うことだと思われる。私の場合は、幼い頃から家にひとりで居る時間が多く、他者の代わりに自分自身と対話をしていた。無自覚に自分自身と対話していることを認識した当初は、絵を描いたり、日用品を手作りしている間であつたりと、没頭できる手作業が必要な何かしらのものづくりの中で行われていた。それが次第に、より直接的に言葉に触れることを求め、文字を書き連ねるということに変化した。一日の記憶の断片を言葉に変え、ペンを使って紙一面を小さい文字で黒く埋め尽す。そうすることでその一日を咀嚼し、嚥下していた。誰に見せるわけでも自分で見返すわけでもないその拙いひとり言は、詩のように美しくはないし、日記のように記録の用途はなく読み返したりはしない。その日のその瞬間のためのものであった。何故このような他者とのコミュニケーションや、外への自己表現の意を伴わない文字を綴るようになったのか。

それは、メールやSNS 上で見られる、携帯電話やコンピューターのデジタルな画面に

並べる言葉が、まるで自分のものではなくなるような違和感を覚えていたからであった。私自身の成長の過程で、デジタル技術の発展を自身のコミュニケーションの場の変化と共に身をもって体感してきた。コンピューターと携帯電話を頻繁に使用し、インターネットを通じて、親しい人間や顔も本名も知らない人間と言葉を交わし何かを共有することは非常に気軽なコミュニケーションであった。

しかし、いくらその日の記憶の断片をすべて掻き寄せても、キーボードを通じて入力されたその言葉は、画面にこびり付いて自分の肌に露ほども染みこまなかった。言葉が脳から指先を伝って画面へ流し込まれた途端に、自分から発生した言葉だというリアリティが消え失せる。その無機質な文字は、画面のドットが再現した情報であり、他人が書いたものと差異のないものである。どんなに膨大な文字や画像の情報をもってしても、紙切れに書くななんてことはない文字から得られる実感を感じられることはなかった。

実感を得ないまま起床から就寝までの間にさして大きな刺激もなく平坦で平和な日々が続くと、60秒、60分、24時間、365日という数字をただ機械的に消費しているだけのような感覚に陥る。簡単にもさらさらと指の隙間を流れ落ちていくような、つかみどころのない時間をどうにか掴んで体に擦り込むために、紙の隅々まで文字を書き連ねた。

すると、文字を書いているときのボールペンのペン先がカリカリと紙を掻くダイレクトな手の感覚と、文字で黒く埋まったページが何枚も積み重なっていると認識することが私に安心感を与えていることに気付いた。確かに生きていて、少しずつながらも何かを蓄積しているという実感である。目に見え、触れることのできる、存在するものとしての確かさを感じていた。このルーティンが、流れていく時間と自分の深部とを繋ぎ止めているということを初めて認識した。

ここに記す文字は「書く」という行為と時間、そして物質的な結果のためのものであり、情報を記録するものではなく、つまりは文字という線を「描く」ものであった。言葉として「書く」「描く」「画く」は全て「掻く」と同語源であり、「土・木・石などを何かでひっ掻いて痕をつけたこと」\*<sup>24</sup>が元となっている。文字を「書く」こと、線を「描く」こと、そして紙の表面をペン先で「掻く」ということは、私の実感においても

---

\*<sup>24</sup> 山口佳紀『暮らしのことは 語源辞典』講談社、1998年、p.167

密接に交わっていた。「書く」「描く」「搔く」という三つの意味が込められた動作を、本論では「かく」と表記する。ルーティンが現在の制作行為の起点となり、そして「かく」時間を得るための作品へと発展したきっかけがあった。

## ii. 作品への発展

日常とは、大小さまざまな摩擦によって日々変容しながらも、毎日同じような時間の流れの感覚を与えるもののことだ。2011年3月11日金曜日、その日常は失われ、私たちに日常の形を強く意識させ、二度と同じ形に戻ることはなかった。一万五千を超える命を攫って行った東日本大震災は、被災者は言うまでもなく、大きな被害のなかった非被災地の日本国民全員の日常を奪ったことも人々の記憶に刻まれているであろう。それまでの生活にはなかった言葉、音、空気、圧力、色、時間が私たちの居場所を少しずつ蝕んでいた。続く余震、幾度も流される大津波の映像や、家族の安否情報を必死に求める被災者の方々の映像、収束の兆しが見えない原子力発電所事故の報道が連日繰り返された。東京やその他地域では、不安感から必要以上の生活用品の買い占めが問題となり、自粛が半ば強制される空気が蔓延し、必死に日常を取り繕うも叶わぬ日々が続いた。直接的に地震や津波の被害がなかった地域においても、急性ストレス障害（Acute Stress Disorder, 以下 ASD）が震災直後から問題となった。ASDとは、強い不安や不眠症状などが現れる一過性の障害であり、症状が1ヶ月以上継続すると心的外傷後ストレス障害（Post-Traumatic Stress Disorder, PTSD）と診断されるものであるが、このASDの症状の中に、現実感の喪失という解離性症状がある。障害と診断はされなくとも、それまでの日常とは精神的および肉体的に異変を感じた人は少なくないだろう。2011年8月17日の朝日新聞には、直接の被災者ではない遠い地の人々が、不眠や動悸などのストレス反応を訴える度合いが増えたという記事が掲載された。報道の映像、少しずつ明らかになる情報、被災者を救わないといけないという思いが精神的な負担となり、不安症状が見られるようになったという。私自身、それまでの日常を取り戻すために必死に日常を装いながらも、現実と自分の精神の間に膜のような隔たりを感じ、まるで映画や夢の中にいるような感覚を常に抱えていた。いかに悲惨な状況であるかを繰り返し報道す

るマスメディアと閉鎖的な生活から逃れるように、情報やコミュニケーションを得ようと SNS を多用した。インプットにおいてもアウトプットにおいてもインターネットに依存し、長時間浸る日々が続いた。しかし、その過剰なメディア利用によって、却って幼い頃から感じていた、デジタル上の文字を起因とした実感の欠如による不安感が爆発的に膨らんでいった。その強い感情の揺らぎが、線を「かく」という行為により確かに生きているという実感が取り戻されるということを私に再確認させ、これが作品へと発展するきっかけとなった。私の制作は、この震災での体験が転機となり変化した。

それまでは、油絵具やアクリル絵具を用いて、花や人物などの有機的な形態のモチーフや、匂いや音などの目に見えない感覚を表現する制作を行っていた。そのような何かしらの物や事象のイメージを再現するという目的で描かれ、それが主体となった絵画は、絵という結果を得るための制作であった。それに対し、幼少期より内発した線を「かく」ことから発展したのちの作品は、「かく」という行為を行うための制作であった。絵を描くことの意味を問いつける中で、強い不安感を払拭する生々しい生の実感を得られる行為とその痕跡となる線を見つけだした。油性ボールペンという日常的な文房具を用いて手をひたすら動かし線を「かく」という、実感を呼び起こすための行為を主体にした制作 (図 12) へ変化したことは、ごく自然なことであった。



図 12: 岸かれん 《無題》、2012 年、油性ボールペン・楮紙、64.5×98.5cm

## II. 自作について

### i. 制作のプロセス

東日本大地震から経験したあらゆる抑圧を経て、より直接的で身体的な自身とのコミュニケーションを求めた。その結果、線を「かく」という行為そのものが自身にとって生きることであるという気づきを得た。その経験から、幼少期より行なっていた一日の時間を代謝させ、形を得るための文字を書く、線を描く、紙を搔くという行為が、制作行為に強く結びつき作品へと発展した。とはいえ、それまで数年に渡り続けてきたルーティンを作品として自立させるためにはいくつかの要素が必要であった。本節では、制作に取り掛かるために必要な素材、準備、最初の一本の線からかき進め作品を完成させるまでのプロセスとその意味について詳述していく。

#### ・ 素材について

作品の支持体として主に和紙を選び、油性ボールペンを用いて制作を行なっている。油性ボールペンを画材として選択するのは、筆記用具であるということと、細い線しか引けないため容易に面を描けないことが理由にある。ノートに書く文字が制作の根源であり、そして制作行為の第一の動機が絵画制作ではなく「かく」ためであることから、絵画制作を用途とした画材ではなく文房具を用いている。よって一日を書き記すような感覚をより強く得ることができる。そして、細い線の集積で面が少しずつ作られていき画面を簡単にコントロールできない工程は、より手数の積み重ねを意識することができる。

そして和紙を選択した理由に、制作のプロセスにおいて得られる感触と、制作後に紙の表面に現れる表情の個性がある。それらについては、後述の制作プロセスの中で詳細に述べる。普通紙とペンから始まり、あらゆる支持体と画材を用いて様々な組み合わせを探った。「かく」という行為に対して現れる反応の大小と、支持体と画材が組み合わせられた際の特徴の相性を比較し、その中で最も繊細かつ濃密に反応が現れる和紙と油性



ボールペンの組み合わせを見つけるに至った。

#### ・制作のための姿勢と場

流れていく時間に確かな実感を結びつけながら、ボールペンの線の蓄積と素材の変容という形でそれを可視化させる。この制作を行うためには、まず大きな和紙を床に広げて敷き、その上に座る。紙の四辺から上に伸びる四角い空間の中に入り込むことが重要である。そのキューブ状の空間は、その他の空間から切り離された、時間を辿るための特別な場となる。

支持体をイーゼルにかけたり壁に立てかけたりする制作姿勢は、客観視に適している。画面に対し視線を常に垂直に当てることができるため、思い描いた図像を歪みなく描くことが可能である。その上支持体と身体との接触がないため、支持体との距離を自由かつ容易に変えることができる。支持体と平行に対面することで対等な関係が生まれ、行なったアクションに対して生じる図像の変化および、それが画面全体にどのように影響するのかを、冷静に、即座に確認することが可能となる。そういった全体感を客観視するのに適したイーゼル画に対し、床に支持体を置き上に乗るという制作の体勢は、主観性を得るのに適していると言える。支持体から得る触感をはじめとした身体感覚は極めて主観的な要素である。そして、自身の身体が視界に入ることによって画面全体を一度に眺めることを不可能にし、強制的に部分に焦点を合わせざるを得なくなる。私の制作においては、画面全体に現れる視覚的なイメージの美しさを求めるのではなく、行為の結果としてそうならざるを得なかった、というリアリティのある線の蓄積であることを求めている。そのため、全体を見渡しながら「意識的に、適度に」調整しながら描くことはあってはならない。意図的に調子や具象的なイメージを追うことで視覚的な手業に意識が偏ると、それと反比例するように「思考」が疎かになる。以上のことから、行為の結果を客観視しながらコントロールすることを防ぎ、ものを通じた自身との主観的な対話を継続するために、紙の上に乗って制作を行う。

紙の上に乗れば、手の先に限らず身体で触れて感覚を得ることが可能になる。表面の繊維と皮膚の抵抗感、紙の厚みの柔らかさ、湿度と温度は、その時にしか体験し得ない

確かな感覚である。この感覚を得ることが、物体を相手に制作を行う上で大きな意義となる。

この制作時の体勢に加えて、両腕を広げても扱いきれないほどの大きさの支持体を中心に制作を行なっているのも同様の理由からである。支持体に接近すれば必然的に一度に全体を見渡せなくなり、部分に焦点を絞らざるを得なくなる。部分に集中してかき進め、それが全体になっていくが、その全体観を初めて眺めるのは制作が終えた時になる場合もある。一日の記憶と思考が紙面上で形になっているのを目にして初めて、そういう時間を過ごしていたのだと認識できる。簡単にコントロールしきれない大きなサイズの支持体の上に乗って制作する姿勢は、絵画制作の上での視覚的な美的追求よりも内省的な自身との会話の場を得るために必要不可欠なものである。

#### ・支持体に触れる

つるつるとした表面の洋紙と比べてふっくらとした質感をもつ和紙であっても、まっさらな状態の紙と対峙すると拒絶されるような緊張感が生まれる。紙に触れて感触の刺激を得ることで、それを少しずつ払拭していく。前章で取り上げたジャクソン・ポロックは、床に木枠に張っていないキャンバス布を広げ、素材と親しくなる時間を設けていた。写真家のハンス・ネイマス（Hans Namuth, 1915-1990）によるポロックの制作の様子を映した映像には、撮影の便宜上支持体をキャンバスではなくガラス板に変更し、そのガラス越しに下からポロックが塗料を操る様子が撮影されている。最初は支持体とのコンタクトに失敗し、やり直している。ポロックがガラスを支持体にしたのはこれが初めてであり、普段使用している下地を施していないザラザラとしたキャンバス布と、つるつるとした冷たい透明のガラスから得る感覚は大きく異なるものであった。この支持体の違いがポロックの感覚に影響を及ぼしたことは想像に難くない。その映像の中に、ポロックがドリッピングに取り掛かる前に手のひらを広げ指先でガラスの表面を繊細に撫で感触を確かめている様子が記録されている。私自身も制作を始めるにあたって、同様に身体を使い紙と馴染んだ、と感じるまでの時間が必須となる。床に広げた支持体の上に座り込み、手や腕、脚や足先を使って直接的な感覚を得る。

和紙や布、アクリル板などの素材を支持体にして制作する時間に触れるそれぞれの個性ある感触は、デジタルを扱う間には得られないものである。キーボード、マウスなどの入力機器やタッチパネル等を操作する上での触覚の刺激は極めて単調である。デジタルを扱う上で、自分が行ったアクションに対する反応は重要視されず、直に指が触れ合っている物質であるデバイスの存在感は薄れる。故に抑揚のない感触は、デジタル体験のプロセスに干渉せず、円滑なものにする。デジタルにはない、自身の行為とそれに対する物質からの反応という相互作用を、私は制作過程で意識的に求めているのだ。

私が作品の支持体として主に選んでいる和紙の中でも、白麻紙や楮紙、美濃紙など種類によって感触が異なる。含まれる繊維の大小や、厚み、柔らかさの個性は、視覚のみならず触覚でも顕著に感じられる。支持体の素材との接触による皮膚感覚は、制作を始める準備の時間であると同時に、私にとって実感を得るための重要な時間となっている。さらには触覚だけではなく、素材の表面との摩擦から音という反応が返ってくる。さらさら、ザラザラ、ガリガリ、つるつる、といった各支持体の特徴、個体差、一面の中でのムラを音でも感じ取る。視覚的な情報のみならず、そういった感触、温度、湿度、音という、アクションに対する遅延のないリアルなフィードバックを知覚することが、私が制作活動に求める大きな目的の一つである。

始めはまっさらで無機的にさえ思える紙は、平坦で二次元的であり床と同化しているが、直に手や身体全体で素材と触れ合っていると、次第に床から有機的に立ち上がってくるような感覚が芽生え、ここに線が必要だと感じる隙が見えてくる。そうやって紙からの拒絶感を払拭してようやく初めて一本目の線を刻むことができるようになるのだ。

#### ・かき始める

一本の線を「かく。」厚みのある紙に硬いペン先を沈めて滑らせると、繊維の凹凸と引っ掛かりをわずかに感じる。この一本の線を「かく」時間においても、前述した通りこの抵抗感は非常に重要なものである。

身体と馴染む時間を経てついに一本の線が引かれた紙は、それまでの緊張感を感じさ

せていた白い紙とは印象が違って変わり、その一本の線から場を広げるようにひたすらかき重ねる事ができる。制作の進め方として、線の蓄積による黒の濃淡の調子をコントロールするのではなく、その瞬間に浮かぶ言葉に集中して線をかき進める。一日を思い返す、その記憶と思考一つ一つを線に閉じ込めて、次々と現れる言葉に遅れないよう手を素早く動かす。頭の中に浮かぶその日の記憶を表す言葉は、雲のように非常に不安定であり、文章として正しく纏まる間も無くめまぐるしく変化する。そのように一瞬で移り変わったり、あるいはそれらが連鎖したりする様相を模倣し、線の重なる量と線の塊の形をその時々で変化させて、思考の鎖を具現化していく。そのように小さな線の塊を部分的に少しずつ展開させていくと、小さな部分が大きな部分となり、結果として全体になっていく。紙の繊維を搔くペン先からの振動を感じることで生の実感を求めていくが、線が重なり紙の質感が変容することで手に返ってくる感覚もわずかに変化していく。かき始めの乾いた紙をカリカリと搔く感触と音が、インクが染みこみ和紙がしっとりすることで窳ったような音に変化し、重さを帯びた抵抗感が徐々に生まれる。視覚と同時に手に伝わる感覚で、和紙の状態の変容を感じることができる。

#### ・染み込む

手数が増えるに従い次第に強くなる視覚的および触覚的な刺激を求めながら、さらにかき進める。ここで、二次元的な縦横の広がりとともに、それ以上に重要視しているのは、紙の表面から裏面までの奥行き広がりである。和紙は、細かい繊維が幾重にも積みもり凝縮された層からなる。一見平面的なこの支持体の特徴を、「かく」という行為によって少しずつ強調し、立体物として知覚できるようになるまでかき起こしていく。

支持体に限らず、より直接的に行為の反応を投影し現わすものを見つけるために、数多くの画材を実験的に扱ってきた。鉛筆、木炭やコンテなどの画材は、「かく」につれて色材が磨耗していく様子がありありと見て取れ、行為の結果をリアルタイムに認識できるという利点がある。その中でも硬度の高いものは、支持体の表面を引っ掻き傷つけ痕跡を残す。しかしこれらの画材は、どれだけ重ねても色材が紙の表層に蓄積するだけに留まり、より三次元的に踏み込んだ結果が得られない。一方、水性インクやジェルイ

シクのペンは、インクの粘度が低いため数回重ねるだけで色素が紙に染みこむ。絵の具の場合は、より一層容易に染み込んでしまう上に、立体へ導くための踏み込んだアプローチをする間も無く、少ない手数で色面が容易に得られてしまう。そこでさらに手数を増やすと、支持体ではなく顔料の物質感のみ増幅していくに留まる。

その名の示す通り、支持体とは絵画において画材を支える物質であるが、画材を乗せるためのフィールドとしての機能のみを求めているのではない。様々な支持体と画材を試験的に扱う過程で、支持体と画材が反応し合うことで表出する物質性を追求するようになった。作品の物質性は、画材と支持体のどちらかだけに依存するのではなく、これらが互いに影響し合い生まれる要素であることを求めている。

また、あらゆるメディウムの絵の具やインクなどのその他の画材においても、色材の乗り方に同様の難点があった。色材を変化させるだけではなく、絵筆などといった色材を扱うための道具も模索し、それぞれ異なった反応を得た。しかし、手に返ってくる抵抗感があるかどうか、そして道具の扱いばかりに意識が向かうことなく思考に没入することができるかどうかという点において、適切なものがなかった。絵の具を塗るには主に絵筆が使われるが、鋒の柔らかさが紙との接触による微細な感覚を鈍らせる。絵筆ほどの長さの木の棒に緩く溶いた絵の具を纏わせて万年筆のように用いた時は、ガリガリと紙を搔く直接的な感触は得られた。しかし、一定の間隔で絵の具を付け直すという動作によって「絵画を制作している」という意識が湧き、その度に線に変わる思考が巡るのを中断させた。

絵を描くときは、文字や線を「かく」際に没入するときと意識レベルが異なるような感覚があり、それは作為的であり、作品として成立させるため多角的に考えを巡らす必要がある。一方で、線を「かく」ときは、その日を思い浮かべて頭の中に混沌とした雑念が巡るが、それを反芻することによりのみ集中するため、非常に限定された意識の中に入り込む。油性ボールペンは、この意識に居続けることを阻害しない。道具という物体を介しているという点に関しては他の画材と変わりはないが、生まれた思考が腕と手のひらに伝わり、そのまま直結して線に替えることができる。紙と手の距離がより近く、密接に感じさせる特徴がある。

油性ボールペンは、筆圧の強弱を実直に現わすことができる。線の最大の太さは芯の太さに依存するが、筆圧を弱くコントロールすることで繊細な線も引くことが可能であり、太さに強弱のある有機的な線を「かく」ことができる。その要因として、油性ボールペンのインクの粘度の高さがあげられよう。粘力のあるインクが重さのある抵抗感を感じさせ、結果液だまりができ易い。油性ボールペンの中にも「低粘度油性」あるいは「新油性」などと呼ばれる粘度の低いインクを使用したなめらかな書き心地の製品もあり、適度な手応えとダマが出来すぎないこの種類の製品を制作に使用している。サラサラとした水性顔料や水性染料のペン及びゲルインクペンと比較すると、インクの出方の差は顕著である。手を与えた筆圧の強弱をそのまま再現した、毛筆や万年筆にも劣らない臨場感のある線を「かく」ことができる。一本の線は、紙の上で幾重にも重なることで最終的には面となっていくが、そうであったとしても制作の時間の中で手描きの癖のある有機的な形と実際手に返ってくる感触が、リアルタイムにリンクしていると認識し続けることが重要になる。油性ボールペンは、紙とペン先の摩擦から得られる感覚を繊細に拾うことに加えて、一本の線の中に自身の個性とその瞬間の熱量を生々しく現わし、痕跡として残すために最も適した画材であった。

油性ボールペンの高粘度のインクは、容易には染み込まず、漫然と滲み広がることがない。同じ場所をペン先が何度も通り線が幾重にも重ねると、ようやくインクが微量ずつ染み込んで行く。表面が油性インク独特の光沢を持って深い黒に染まってからもさらにかき続けていくと、裏まで徐々に染み出す。また、和紙に乗せる油性ボールペンのインクの特徴として、一度乾くとその後重なるインクが奥へ染み込みづらくなり、また反対に短時間で一箇所にはペン先が何度も通るとインクが染み込みやすくなる。そのため裏面のインクの濃淡の調子がどのように現れているかが表面からは判断し難く、精密にコントロールすることはおよそ不可能である。繊維が幾重にも集積した和紙を支持体に、何度もかき重ねることによってようやく紙の内部に染みこみ、裏にまで染み出る油性ボールペンが、行為に対し画面上に反応が最も現れる組み合わせであることを見つけた。

和紙と油性ボールペンという素材の組み合わせは、行為の物理的な結果を実直に現わす。制作を何度も重ねながら模索した、揺れ動きいつの間にか立ち消えてしまう一日の

時間を確かに存在する「もの」として残すという目的を叶えるために必須の要素である。本制作においての重層的な表現は、この支持体と画材の性質に強く依存している。

#### ・毛羽立つ

ペン先で紙の表面を何度も掻き続けていると、インクに濡れ一時的に柔らかくなった和紙の繊維が摩擦により少しずつ剥離していく。これを繰り返した結果、部分的に繊維が毛羽立ってフェルト状になり、黒の濃淡という二次元的な調子が現れている均一であった表面に、さらなる層が生まれ立体化し始める。インクで黒く染まった繊維が表面からわずかに浮き、綿飴や雲に似た薄い層が表面にかかる。その上から線を重ねると、その浮いた繊維が部分的に集まり密度のムラが生じる。さらには所により硬く繊維が密集し、毛玉のような大小の塊ができる。紙の表面は油性ボールペンのインクの独特な光沢があるのに対し、この浮き上がった繊維の層は紙面に影を落とし、濃厚な黒色を湛える。線を「かく」という単一的な行為の反復で、極めて薄い複雑な層を生み出し、この物理的な現象は作品に深い奥行きをもたらす。

#### ・穴が空く

そのままかき進めると、掻き出され表面に現れた繊維の分だけ紙の厚さが薄くなり、最終的には穴が開く。インクが中まで染み込み裏側にまで届き裏面が描き出されるまで、裏面とは描画面である表面の付属物であり、確実に同時に存在しながらも特別に取り上げられるものではない。インクが表から裏まで貫通すると、表面と裏面がリンクし、裏の世界に光が当たるようになる。電子的な画面には存在しないこの裏面は、表面に呼応している。そして、ここからさらにかき進めて穴が空くことで紙の向こう側を覗きみることができる。紙を折り曲げない限り裏面と表面を同時に視界に入れることは不可能であるが、穴が空くことで断片的に表裏の関係が消失し、表面から裏面の存在を意識することができる。表面と裏面の確立された上下関係を解きほぐし、表面から及んだ影響が現れる裏面を、重ねた行為の副産物として存在させる。(図 13)

そして穴が空いた時点からも造形を意識してその穴の上に線を重ねることを避けたり、逆にさらに穴を広げたりするのではなく、思考の波に応じながら繊維の凹凸からの手の感覚の差異のユニークさを感じることに意識を傾けていく。

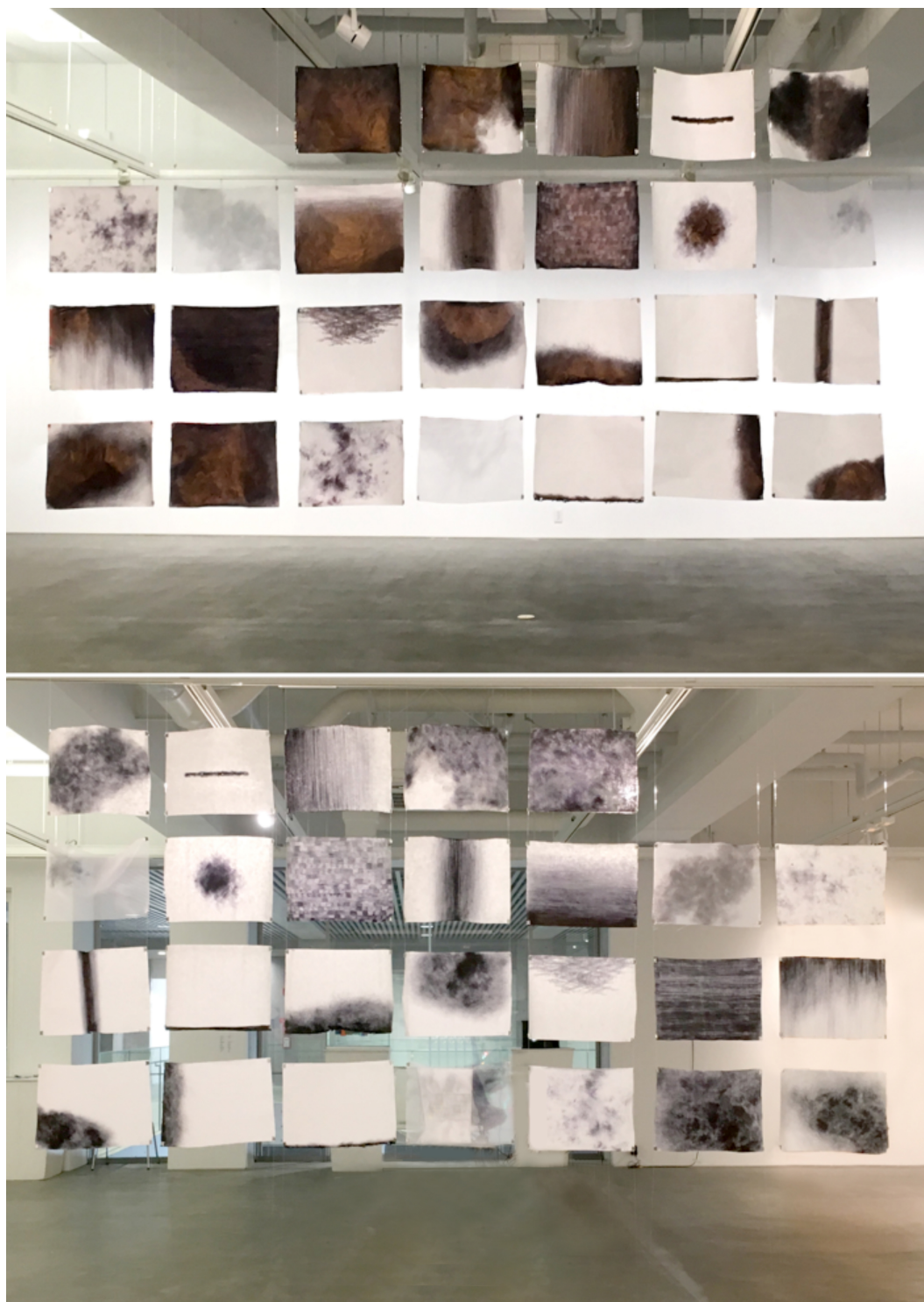


図 13：岸かれん 《Sentences of Days》、2016 年、和紙・布・油性ボールペン、サイズ可変（上：表、下：裏）



#### ・波打つ

表から見れば全面真っ黒に塗りつぶされていても、線の蓄積の差によって含むインクの量が異なる。元の和紙のふっくらと柔らかい質感が残る箇所と、ペン先で繊維が押し固められインクが乾きパリパリとした質感に変容した箇所、または向こう側が透けるほど薄くなった箇所や穴の空いた箇所などの様々な質感や状態が混在している。小さな単位の部分が集積し全体を構成することから、そのムラによってシワが生じ紙全体の形状に変化をもたらし、制作開始時はピンと張りのあった紙が波打ったように変形する。支持体に矩形の素材を選ぶ大きな理由にこの部分からなる全体の反応にある。このような行為の蓄積により支持体の矩形の直線と直角が乱れ、行為の結果がより顕著に現れるものである。

#### ・制作が終わる時

この制作は、毎回具体的なイメージを持ってそれに向かって進めるものではなく、一日を振り返り考える時間の中でそれを可視化し、支持体の立体性、物質性を顕著に起こすためのものであるため、明確な終わりが存在しない。突き詰めれば繊維が全て掻き出され紙ではなくなり黒い塵のようなものの状態が「もの」と「行為」の終わりである。しかし、ノートに書き連ねた文字から発展したものであることから、現時点ではあくまで紙を支持体とした絵画作品として提示することを目的としている。そのため、制作の終わりを作品の状態で区切るのではなく、制作の時間をそれぞれ決め、終わりの区切りを設けている。同じ一定の時間で区切った作品を一連のシリーズにして、展示を行う。思考が流れる速度と間、腕に委ね筆圧に変わる熱量、手の動かし方、支持体のどの部分をどう扱うかは一瞬一瞬で変化する。一面の縦横の広がりに加え、ひたすらかき重ねた結果の奥行きに対する反応を求めるため、支持体を広げていくのではなく、矩形の厳密な直線と直角を、区切った時間に見立てて制作を進める。限られた同じ長さの時間の中で現れるその差異が、同じ空間に並べることで認識できるようになる。(図 14) これまで、

二ヶ月、一ヶ月、一週間、三日、一日といった単位で一枚の作品を制作する期間を区切り、それぞれ制作を行ってきた。いずれのものであっても、必ず毎日作業を行い、一日を重ねる。同じ日や時間は来ないように、僅かながら異なる一本の線が集積し全体になった時、その差が増幅し結果として現れて来る。セルフポートレートのように、確かな証拠となって一日が残されていく。

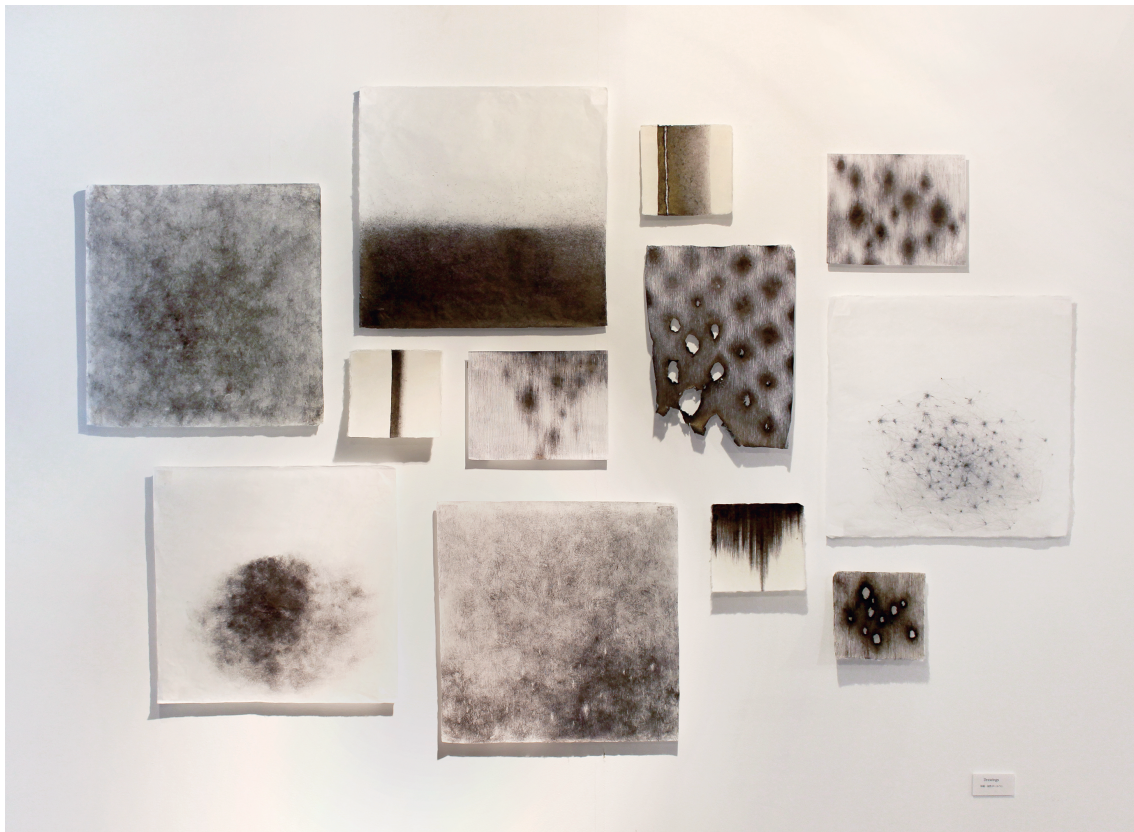


図 14：岸かれん 《Drawings》、2014 年、和紙・油性ボールペン、サイズ可変

以上の制作プロセスを経て、作品が完成する。このように「かく」行為を反復することで、厚さ 1 ミリメートルに満たない一枚の紙を軸にその手前と奥に層を作り、決して強くはない物質感を引き出す。思考を描出した二次元的であった図像が、支持体と画材からなる繊維の物理的な現象が重層的に現れ、三次元的な物体として視覚認識できるようになる。作品は、自身の内的なリアリティを追求した結晶であり、デジタルデータからでは得られない有機的な身体感覚と共に、生きる実感を得るものである。

## ii. 作品に対する「もの」としての理想

前節では制作のプロセスを詳述した。制作の中でその日を振り返る内省的な言葉を線に変え、「かく」という行為で自身の身体感覚への刺激を得る。その行為と時間の結果および痕跡が視覚化され、極めて二次元的であった紙から三次元性がより強調された「もの」として立ち上がる。美術作品のオリジナルがアナログないしデジタルであるか、絵画や彫刻、あるいは建築かという形態の種類は関係なく、ひとたびデジタルの画面に映し出されてしまえば皆一様に平面として享受され、その視覚情報から質感やスケールといった三次元的な要素を抽出し、感触や重さ想像するという過程を辿る。それを日常で繰り返し、それらの立体に関する情報を肌で直接感じ取る機会を上回るようになった。図像から質感を想起するという過程は同様であるが、印刷物という物質に触れながら得る視覚情報は体感へのリアリティが異なるものである。私は、便宜性に特化した精密で正確なデジタル情報による体験に傾倒していることを自覚しながらも、そうやって触れ続けている瞬間的で膨大な情報は結果として自分の身の一部になっているのかとデジタルに対して常に懐疑的であった。「複製物」であるという共通点のある印刷物、例えば美術作品の図録では、図録の手に有り余る大きさやずっしりとした重さ、作品に合わせられ演出が施された装丁に触れることが、作品や作家への憧憬とリンクして、本自体も美術作品に付随した特別な作品であると感じさせた。ページをめくる手触り、温度と音、紙とインクの匂いが複合的に同時に押し寄せる些細な臨場感こそアナログ体験で得られる実感である。限られた面積の紙面上での再現に限度のあるこのような複製物は微細な描写も色彩も潰れてしまうが、本という物質であることによって得る体感は、精密な作品の情報を得るよりも特別な体験であった。幼少から支持体と画材という物質に触れ続けていた結果、絵画は平面的でありながらもあくまで三次元上の表現であるという認識を持ちながら絵画に接してきた。そのため、自作には「もの」として存在するという本質を提示するものであることを強く求めている。本節では、作品に対する理想の「もの」としてのあり方と、それを実現するための展示方法について論じる。

制作時間の中での作品は、ルーティンとして線を「かく」ことで内観的な時間と反デ

デジタルとなる身体感覚への刺激を得るという私自身のためのものであった。作品をアトリエから展示空間へと場所を移し、制作の結果を他者に向けて提示するとき、あらゆる雑多な要素が削ぎ落とされた体感を得られる空間と時間を確保することが、展示空間における作品としての存在意義である。私が「もの」の本質として考えている、物質として存在する確かさと不確かさという、相反する二つの要素間を揺らいでいる状態が、展示空間における作品に対する理想の「もの」としてのあり方である。

まず、「もの」としての確かさを表す特徴として、環境の影響を受けること、そして外からの刺激に対して即時的な反応を示すことにあると考えている。これらの要素は非物質的なコンテンツにないものであり、空間に展示することによって焦点が当てられ、明示されるものである。第一に、環境を構成する主要素として、照明などの光の状態がある。照明器具による同じ状態を保つことが可能な光と、展示空間によって自然光の絶え間なく変化する光を合わせて作品を照らし出す。物体である限り作品がどのような形態であっても光の状態によってその様相を変えるが、私の作品の場合、油性ボールペンのインクの独特なツヤがこの光の影響を顕著に受ける。油性ボールペンのインクは、ベースとなる色にも青味や赤味などのニュアンスの乗った様々な黒があるが、その上に個性的な色に光るツヤができる。主に使用しているボールペンは黄色や赤、赤紫に発色するツヤがあり、このツヤは空間全体の明るさや照明の色味によって光り方と色が変わる。自然光が差し込む空間にあると、昼間は青白く照らし出され、夜に近づくにつれて柔らかく黄色や赤に反射する。また、一日の時間帯に限らずその時の天候により光と影のコントラストが変化し、表情を変える。光源が大きいことから、障害物がない限りムラの少ない光が当たる自然光に比べ、展示空間の照明は光源が小さく、範囲やサイズが大きい作品に当てるとムラが生じる。一面に対し一様に照明を当てるのではなく、自然光や展示空間全体を照らす照明に加え、スポットライトを複合的に作品の両面から当てる。そうすることで、前述した制作プロセスにて触れたように行為が重なることによって紙自体に大小の凹凸ができ、さらには吊るすことにより柔らかさの状態に準じたシワや弛みが生じる。部分的で意図的に照らし下ろすスポットライトの光は、その形状にさらなる光と影を生み強調する。大きなガラス窓の前に吊るし展示した《untitled》(図15)では、自然光を利用して作品内の相反する特徴を一日の時間の中で表現した。日中は作

品の向こう側から差す自然光が透過し、和紙の軽やかさが現れる。時間経過により弱まる陽の光に反比例するように室内の照明の影響を強く受け、夜間はインクの光沢が照明を跳ね返し硬質な印象を生み出した。



図 15：岸かれん《untitled》、2013 年、和紙・油性ボールペン、サイズ可変

また、人は展示空間で作品を鑑賞する際、歩き回りながら作品との距離を取ったり縮めたり、角度を変えて眺めるという動きが必ずある。複合的で立体的な光の環境とインクの反射の特性が相まって、作品を視界に入れる距離や角度によって、鑑賞者の目に届く作品の様相を変化させる。

そして、この鑑賞時に歩き作品に近づき離れるというアクションが僅かに風を起こし、枠やパネルに全面を強固に固定していない薄く軽い紙をひらひらと揺らす。この「もの」であるからこそ起きる、作品の表情がゆらめく反応は、存在の確かさを体現する。実際に作品に手を触れていなくとも鑑賞する際のアクションに対する微細な反応を得て、それを視覚的に認識することで、私自身が制作において行為に返ってきた手ごたえや物質的な支持体の反応から得た実感に似た、有機的な実感を伴ったアナログの体感が生じる。

この「もの」の確かさの対極にある不確かさとは、物質の有限性にある。いま確かに質量をもって物質として存在する事実と同時に、永遠に同じ状態ではいられない可変の存在であるという、物質である以上切り離せない性質がある。

修士課程での作品では、「かく」行為が支持体の僅かな物質性を立体的に立ち上げ、

強度を増加させるという意識で制作を行ってきた。インクを重ねることで、優しい肌合いの和紙が、鈍く光る硬質な鉄板のような質感に変容させる。(図 16) 支持体に油性ボールペンのインクを乗せ、ペンを媒介して圧力を加えるというプラスの行為に呼応した、支持体の手前に立体感がせり出すというプラスの結果を得られると認識していた。流れる日常を線に変えて視覚認識出来るものとして蓄積させ残すという意図に則したものであった。博士後期課程で制作を重ね、限定された展示空間においての作品の物質性のあり方を模索する中で、そのようなプラスの結果と同時に繊維を掻き出すことで透けるほど薄くなったり穴が空いたりするという、支持体の奥行きに対するマイナスの結果を徐々に認識するに至った。そのマイナスの結果は、支持体の弱さを示唆し、「もの」の終わりを感じさせる。それまでは強さや重厚感のあるものから物質感を感じ得るという意識があったが、それに限らず、軽やかさや繊細さ、儚さからも伝え得るのではないかという気づきを得た。制作行為の根源にある簡単に風化してしまう日常や記憶の存在と、この物質の有限性が「不確かさ」という点で結びついた。「もの」の確かさと不確かさを作品の中で共存させ空間で表現する。





図 16：岸かれん 《untitled -piled up-》 2014 年 白麻紙・油性ボールペン 200.0×260.0×4.0cm

### iii. 展示方法

次に、制作の結果をもっとも効果的に表現し、「もの」の確かさと不確かさの揺らぎを提示することを叶える展示方法について述べる。

前節にて述べたように、制作時は支持体を床に広げて水平の状態で行う。それに対し、完成形として展示する場では、主に垂直になるよう設置を行う。前述したイーゼル画の特性と同様に、視線に対して垂直の位置に対象を置くことで支持体が描画の場となり、

平面上に起きている現象を客観的に眺めることができる。この形の設置を行う理由として、作品をあくまで描画による絵画として認識されることを目的としているためである。壁に設置するキャンバスなどのタブローと同じく、描画面を正面から眺めることで平面的な図像の認識を促し、積み重ねた線と痕跡を目で辿り、重層的に蓄積した時間を体感させる。そして、平面的な立体という絵画の制限された僅かな立体感を強調することで、絵画という芸術様式の枠の中から絵画の可能性を探る。

また、従来の絵画が展示されるように壁面に貼り付けるのではなく、支持体を宙に浮かせるように天井から吊るす。壁面に固定せずに吊るす理由の一つとして、垂直に展示することで図像を追いつくすることとは反対に、物体として支持体を捉えられることを期待しているためである。吊るし浮遊させることで支持体全体の物質感を展示空間の中で浮き上がらせる。天井から吊るし垂直に垂らすことで、平面上の現象と作品自体の立体感をそれぞれ示し、平面と立体の間を行き交わせる。私が行う制作は、支持体を変形させるだけ、あるいは線で描画するだけというものではなく、ボールペンで支持体を染めることが形と質を変容させることに直結している。「かく」行為が支持体と図像それぞれに同時に影響を及ぼし、ハードとソフトの関係が混ざり合っているものだ。曖昧に溶け合ったそれぞれの境界線に対する意識をこのような展示の形によって生み出す。

また、宙に浮かせることで、裏面を隠すことなく展示することができる。表面からの行為の結果が偶然的に現れる、制作行為の副産物である裏面は、部分により表面以上に深い色で満ちている。表面は油性ボールペンのインクのツヤが強く現れ、繊維が掻き出されることで大小の凹凸がある。裏面の場合は、紙面にインクが乗るのではなく少しずつインクが滲み出ているため表面ほどのツヤは現れず、繊維の乱れのないフラットな面はインクの深い黒を湛える。この二つの面の様相の差異を見せることを可能にする展示方法である。

そしてさらに、この展示方法は、前述した「もの」の確かさを示す環境と外的刺激からの反応を顕著に表す。固定せず、吊るして浮遊させることで、光と空気の流れを作品が有機的に含む。立体的に両面に当てられた照明は、表面上の物理的現象を明確に照らし出すが、表面よりも裏面に強く照明が当たることで光が透けた和紙は、インクや繊維が光を跳ね返し見せる表面と裏面とはまた異なる表情を見せる。和紙の繊維の重なりと



線のインクの物質的な重なりが相まった層が影となり、微細な濃淡を作る。表面から裏面までの薄い奥行きの中の複雑な重なりが、向こう側からの光によって露呈する。

空間の中に作品を浮かべると鑑賞者が作品の周りを移動でき、光源と作品と鑑賞者の位置関係を自由に変えることができるため、作品の多角的な光によって見せる様々な表情を捉えることが可能になる。そして鑑賞者が移動する際に起きる空気の小さな流れによって、軽く薄い作品が揺れ動く。鑑賞者の視線の角度の変動にさらに作品自体の揺れが加わることで、光沢と立体的な層を持つ作品は、光の当たり方と影の現れ方が変化し表情を変える。

静止画のように一面的に作品を捉えるのではなく、実際に展示空間に居からこそ可能である動画的な鑑賞を必然的に実現させる展示方法である。吊るされ宙に浮遊しているこの状態が、重ねた行為の結果を全て提示することができる。こうした作品は「もの」として存在する確かさを実在する物質ならではの明証性でもって如実に表すが、一方では「吊るされている」ことで「もの」の不確かさも剥き出しにする。向こう側が透けて見えるほどに薄く、場所によっては穴が空き、表面に付着した繊維がいまにも剥落しそうな状態の和紙は、吊るされ頼りなく揺れ動くことでその脆弱さを露呈する。この儚く弱い作品を壁に固定し保護することなく、鑑賞者との接触も起こりうる状態で展示するのは、作品の劣化及び損傷に繋がりがかねない。実際に展示期間を終えた時、湿度によって質が少し変容したり、掻き出された繊維が落ちたりと、設置完了時と全く同じ状態でないこともある。しかしこれは、展示期間を過ごした「もの」の当然の反応であると認識している。展示空間における作品は保護されるものであるという作家と鑑賞者ともに共通しているであろう認識の、自明であるはずの前提に潜む違和感を鑑賞者に与える。この不安定な状態からの感覚が、作品の儚さを感じ取る意識を刺激し、「もの」の実在感と同時にその先の有限性を認識させる。

「もの」の存在を意識させるものとは、必ずしも大きなスケールや強さ、重厚感といった、感覚に強く訴えかける質量や質感のみではない。軽やかさや繊細さ、脆さ、弱さ、儚さといった、「もの」の有限性からも伝え得る。100 を見せる存在よりも、0 を予感させる僅かに立ち上る存在の中の、確かさと不確かさ。この両極にある性質を同時に提示

し、その間を揺らぎながら鑑賞者に問いかけるこの展示方法は、「もの」である作品にとって最も自然な状態で居られる形である。(図 17)



図 17 : 岸かれん 《Voices of Weeks》、2015 年、和紙・布・油性ボールペン、サイズ可変

### III. 自作考察のまとめ

第三章では、筆者の制作活動の根源から作品への展開、制作のプロセスとそれに伴う物質の変容、そして展示という社会的な空間での作品のあり方を詳述した。現代の虚無感から逃れ、それに抗うための作家の実存的痕跡とも言うべき無数の線が、作品として形に残る。確かさを求め実体をかき起こしながらも、終わりへ近づけることで表出する、何物も不朽の存在ではないという不確かさ、「もの」であることの強さと弱さ、行為の結果が支持体と図像に同時に現れる。同期し混ざり合う平面性と立体性、「行為の結果」として同列に扱われ上下関係が消失した表面と裏面。これらの間の揺らぎ全てが、「もの」の存在を証明する。

制作の根源は私的な衝動にあり、内発した「もの」への期待を作品に委ね、社会的な場である展示空間では他者に現代（急激にデジタルに傾斜していく）における実感の意味を問いかけるのだ。一面的には捉えきれない多角的で流動的な展示空間での、いつでも繰り返せるものではない、琴線に触れるような体験の創造を目的としている。

今後も、支持体や画材の可能性を探り、非物質的なコンテンツを受容する機会が増えた今だからこそ響く、「もの」であることの意味を提示する作品を模索していきたい。

## 結論

三章に渡って自作論に基づき追求した絵画の物質性について総括する。物質性という観点から現代における生きる実感を得るための装置としての絵画の存在価値を再考する。

ものには固有の色が存在する。私たちがものを見るときものには、当たって反射した光線がその波長の違いで網膜にある錐体と桿体という光受容細胞のうちの錐体に 3 種類の分光感度の異なる細胞を刺激し、赤青黄の三色性の色覚を生むことがわかっている。しかしニュートンが示したようにプリズムで分解した赤と緑を組み合わせると黄色になるが、この波長はプリズムで分解した黄色の波長とは全く異なることから、光が知覚とは同じではないことを示している。人が見ている色は、物理的な光の性質ではなく色を知覚するのは人間側の仕組みなのである。人の大脳における色覚中枢は大脳皮質の腹側高次視覚野である紡錘状回であることがわかっており、一連の三色性の信号が伝わり特定の色に選択的に活動するニューロンの活動を引き起こす。しかし人間は単なる赤い光を見た場合は別として、物体を見たときに認知する赤色は、照明光が変化してもその物体の色の見えは安定しているという特色をもつ。それは見えている物体の性質を識別するという脳の働きによる。これは単なる色を見ているのではなくその質感までも、色覚から判定している可能性があることになる。人は赤いものを見た時に冷たいと感じることは少ない。逆に、青い色を見た時に暖かいと感じることも少ないだろう。しかし、赤いトマトジュースを冷たいと感じることはその人が関わってきた生活によって生じてくる。青い色を見て暖かい南国の明るく輝く青い空と海を思い出す経験を持つ人もいる。質感を伴う「もの」の性質の記憶は、それまで生きてきた個々の人生の表れであり個性である。複雑で刺激的な体験を提供するデジタルによる表現は、あくまで視覚の一部であり、デジタル信号で与えられる色の波長による刺激と「もの」から得る実感は異なるものである。

この先、デジタル技術は目まぐるしく発展し、日常においてもあらゆる物事を広く豊かにしていくであろうことは疑う余地もない。情報の量と拡散力、身近さ、手軽さ等の

利便性は芸術体験へのアクセスを促進する。デジタルとアナログは異なる役割を担い、互いに完全なる代替物にはなり得ないものだと考える。個性ある人間性を育む実感を与えるものであるという観点から、デジタル時代だからこそ輝く芸術による立体的な実体体験の価値を再確認し、絵画の可能性を今後も探っていきたい。

## 参考文献

- ・朝日新聞『震災、遠くても深い心の傷 映像や放射能情報、影響』、2011 年 8 月 17 日付朝刊、(21)
- ・ヴァルター・ベンヤミン (佐々木基一編集解説)『複製技術時代の芸術』、晶文社、1999 年
- ・遠藤薫『廃墟で歌う天使』、現代書館、2013 年
- ・遠藤薫『メタ複製技術時代の文化と政治 社会変動をどう捉えるか 2』、勁草書房、2009 年
- ・小笠原尚司『額縁からみる絵画 古代ローマのフレスコ画から十九世紀の肖像画へ』、八坂書房、2015 年
- ・大島徹也「ジャクソン・ポロック——オールオーバーのボード絵画の成立過程」『愛知県美術館研究紀要』17 号、愛知県美術館、2011 年、pp. 23-50
- ・大島徹也「ジャクソン・ポロックのカット・アウト—その年代確定と作者同定をめぐる一考察」『芸術／批評 0 号』東信堂、2003 年
- ・小笠原尚司『額縁への視線 額装というデザイン』八坂書房、2008 年
- ・小笠原尚司『古代ローマのフレスコ画から 19 世紀の肖像画へ 額縁から見る絵画』八坂書房、2015 年
- ・苧坂直行「前頭前野とワーキングメモリー」『J-STAGE』、2012 年 3 月 31 日  
〈[https://www.jstage.jst.go.jp/article/hbfr/32/1/32\\_7/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/hbfr/32/1/32_7/_pdf)〉2018 年 4 月 20 日参照
- ・尾崎信一郎『痕跡-戦後美術における身体と思考』、京都国立近代美術館、2004 年
- ・加藤瑞穂、池上裕子「白髪一雄オーラル・ヒストリー」2009 年 6 月 1 日『日本美術オーラル・ヒストリー』〈[http://www.oralarthistory.org/archives/shiraga\\_kazuo/interview\\_01.php](http://www.oralarthistory.org/archives/shiraga_kazuo/interview_01.php)〉2018 年 10 月 3 日参照
- ・キャサリン・イングラム『This is Pollock 僕はポロック』、PIE BOOKS、2014 年
- ・京都国立近代美術館『あの時みんな熱かった！：アンフォルメルと日本の美術』、京

都国立近代美術館、2016 年

- ・ C. グリーンバーグ (藤枝晃雄訳) 『グリーンバーグ批評選集』、勁草書房、2005 年
- ・ 近藤寿人 『芸術と脳—絵画と文学、時間と空間の脳科学—』、大阪大学出版会、2013 年
- ・ 白髪一雄展実行委員会事務局 『白髪一雄展-格闘から生まれた絵画-』 白髪一雄展実行委員会、2009 年
- ・ 多木浩二 『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』、岩波書店、2000 年
- ・ ターケル・クリンクバーグ 『オーバーフローする脳 ワーキングメモリの限界への挑戦』、新曜社、2011 年
- ・ 榎木野衣 『日本・現代・美術』、新潮社、2005 年
- ・ 高階秀爾 『20 世紀美術』、筑摩書房、1993 年
- ・ 中原佑介 『中原佑介美術批評 選集 第五巻「人間と物質」展の射程-日本初の本格的な国際展』、現代企画室、2011 年
- ・ ニコラス・ペニー (古賀敬子訳) 『額縁と名画』、八坂書房、2003 年
- ・ 浜田浄 『浜田浄作品集』、作品集刊行委員会、2002 年
- ・ 浜田浄 「浜田浄展 -0 の祈り- | HAMADA Kiyoshi -ZERO no Inori-」、『YouTube』、2016 年 2 月 22 日 <<https://youtu.be/c-ozHaW02xI>> 2017 年 8 月 21 日参照
- ・ 福住廉・真子みほ執筆 『浜田浄の軌跡-重ねる、削る 絵画-』、練馬区立美術館、2015 年
- ・ 藤枝晃雄 『新版 ジャクソン・ポロック』、東信堂、2007 年
- ・ Raphaël Gatel, Manon Lutanie (近藤学訳) 『スーラージュと日本』、ギャラリー・ペロタン、2017 年
- ・ Leonhard Emmerling、『POLLCK』、TASCHEN、2016 年

## 図版出典一覧

- 図 1 Leonhard Emmerling、『Pollock』、TASCHEN、2016 年、 p. 43
- 図 2 同書、p. 9
- 図 3 ニューヨーク近代美術館蔵、キャサリン・イングラム『This is Pollock 僕はポロック』、PIE BOOKS、2014 年、p. 45
- 図 4 ホイットニー美術館蔵、筆者撮影、2015 年
- 図 5 大原美術館蔵、尾崎信一郎『痕跡-戦後美術における身体と思考』京都国立近代美術館、2004 年、p. 61
- 図 6 京都国立近代美術館蔵、白髪一雄展実行委員会事務局『白髪一雄展-格闘から生まれた絵画-』白髪一雄展実行委員会、2009 年
- 図 7 ギャラリー・ペロタン、筆者撮影、2017 年
- 図 8 福住廉・真子みほ執筆『浜田浄の軌跡-重ねる、削る 絵画-』、練馬区立美術館、2015 年、p. 14
- 図 9 同書、p. 14
- 図 10 同書、p. 14
- 図 11 同書、p. 20
- 図 12 筆者撮影、2012 年
- 図 13 筆者撮影、2016 年
- 図 14 筆者撮影、2014 年
- 図 15 筆者撮影、2013 年
- 図 16 筆者撮影、2014 年
- 図 17 筆者撮影、2015



