
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第26号 2019年3月

身体的感覚の組み換えによる新たな空間表現のための技法

Techniques for the new space representation by recombined physical sensation.

小野木 亜美 | ONOGI Ami

身体的感覚の組み換えによる新たな空間表現のための技法

Techniques for the new space representation by recombined physical sensation.

小野木 亜美 | ONOGI Ami

Media content is developed, the physical sensation of human beings can not help change. For the emergence and development of the new medium of the present study, such as media content in modern and pictorial representation is to consider what to be done for. Then, it aims to continue to pursue the technique of a new spatial representation of the painting.

In the modern today's visual media is going to develop, the paintings to consider what can make. And going back to the abstract representation by painting movement of the 20th century, which was prompted by the development of the machine civilization, to consider the modeling method of the new space representation.

Keywords:

身体感覚、抽象表現、造形方法、20世紀美術

physical sensation, abstract representation, molding method, 20th century in art

1. はじめに

メディアコンテンツが発達し、人間の身体的感覚は変わらざるをえない。本研究は現代におけるメディアコンテンツなどの新しい媒体の出現と発展に対して、絵画表現は何を為し得るのかについて考察し、絵画の新たな空間表現の技法を追究していくことを目的とする。

今日の視覚メディアが発達していく現代において、絵画作品は何をなし得るかを考察すべく、機械文明の発達により促された20世紀の絵画運動による抽象表現に立ち返り、新たな絵画空間の造形方法を検討する。

2. 研究テーマ設定の背景と課題

研究者は大学院、修士課程から、絵画制作において生き物をモチーフに作品を描いてきた。生き物の形態を抽象的に描き、和紙のレイヤーによる空間的表現を意識することで、モチーフから身体的感覚を通じて捉えたイメージを解放してきた。その際、自身が描いてきた生き物の形や動きは、実際に知覚して得たイメージと、映像などのメディアを通して得たイメージによって表現したものであるということに気付いた。これは、映像メディアの発達により、絵画という媒体と、我々描く者が絵筆を持ち「描く」という行為は何を為し得るのか、そして絵画において新たな造形方法を生み出すことは可能かという課題が、制作時に自身の中で渦巻いていたことが理由として挙げられる。

モチーフの形態や動きを身体的感覚で捉え、画面上で

解体して描くことで、空間的表現を模索していきたいと考える。

以上のような自身の現状から、身体的感覚を基に絵画を描くことによって、我々は何を為し得るのかを今一度考え、現代における新たな造形方法を導き出せるのではないかと考える。

絵画の造形方法を考察するに当たり、科学技術の発達により促された20世紀の絵画運動に立ち返る。この科学技術の発達には、ダダイスム、未来派以降の美術家、また美術家だけに限らず、小説家、詩人など多くの芸術家たちに影響を与えており、科学は芸術家たちに新しい身体的感覚、表現方法をもたらしていた。これらのことを踏まえ、20世紀の絵画運動は現代における芸術の比較対象として可能性を感じる。

また身体的感覚による造形方法として、「抽象表現」に焦点を当てていきたい。造形作家の岡崎乾二郎は、自身がキュレーションを務めた「岡崎乾二郎の認識、抽象の力—現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」展¹の論考書において「後期印象派からキュビズムに至る画家たちが、目に直接入ってくる視覚情報から離れ、人が感覚を超えて把握し、認識している対象のリアルかつ確実な姿こそを、絵画として論理的に構築することに向かっていることを指摘した²」と論じている。岡崎のこの論考から、絵画における身体感覚的表現を今一度紐解くため、キュビズム以降の表現を分析していくことで、現代における身体的感覚と表現を導き出せると考える。

これらのことを踏まえ、20世紀の科学的探究を行った絵画運動と現代を比較し、現代における身体感覚による新たな造形方法を示しうるのではないかと考える。

3. 自作の造形論と研究方法

これまでの研究者の作品は空間によって様々な色や光を映し出し、様々な形態に変化する「水中」を作中の舞台とし、生き物を描くことで、時間や空間の中で捉えたものを表現することができ、鑑賞者により伝えられるのではないかと考え、現在の表現方法で制作を行ってきた。また、素材は水中で捉えたものの表現に近付くために和紙を使用し、紙にできる絵具の滲み方、流れ方の特性を利用して描いてきた。

作品を描く際、対象のモチーフを見たままの形で捉えて描くのではなく、変化し続けるモチーフの無数の断片的な感覚情報を捉えて画面上でそれらを解体し、作品を描いている。つまり、生きたモチーフの動きを絵画として視覚化していく造形方法を追究してきた。これまで自身が行ってきた造形方法を今回は自身の作品である『babbling』を「表層」、「形態の変化」といった2点から分析する。

(1) 表層

作品に和紙を用いて制作してきたがその中で、支持体となるパネルに和紙をレイヤー状に貼り込み、混合していない色を画面上にのせ、色を重ねて描いていくことで、画面に立体感、動きがあるかのような視覚的な表現をつくり出す。

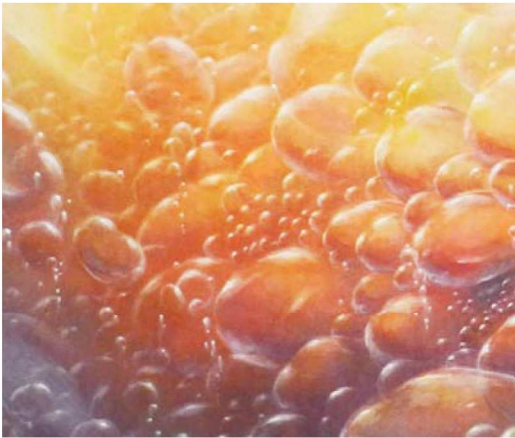
[図1][図2]は作品の一部を拡大したものである。[図1]から、手前に描いている泡の形、線がはっきりと見え、奥に描いた泡はぼやけて見えるのが解る。これは、奥の泡が一層目の和紙に描いたもので、手前の泡が、最後に貼り込んだ和紙に描いており、この造形方法を行うことで、作品の中に立体感を作り出している。

(2) 形態の変化

視覚で描く生き物の動きやリズムを捉え、その瞬間を画面上に表現するため、モチーフのイメージを解体し、それらを連続させて描くことで、作品の世界が動いていくかのように表現する。[図3]から、白い生き物の鱗のようなものがいくつも重なっているように描かれているのがわかる。そして流れるような鱗の動きを追うようにいくつもの泡を連続的に描くことで、動きが出るよう表現している。



[図1]自作 「babbling」(2016)



[図2]自作「babbling」拡大1



[図3]自作「babbling」拡大2

これらの分析から、対象のモチーフの「過去」と「現在」の二極の間から生まれるイメージによって、空間を表現してきた。批評家の谷川渥は「時間」と「表象」において、イギリスの人類学者、エドモンド・リーチの人類学における言葉「繰り返し現れる対立の不連続³」を引用する。谷川はこれこそが、「時間の最も根源的な表象⁴」であり、「時間は昼と夜、夏と冬、乾燥期と洪水期、若さと老い、生と死といった対立する二極を振子のように行ったり来たりするものとして表象されていた⁵」と述べている。リーチの論ずる、両義的な時間の捉え方は、自身の制作で求める「時間」というイメージを表象する方法として近い。またこれに関して谷川は「『日』にも『夜』にも所属せぬ曖昧=両義的異質な時間を異質なままに、とはいえそうした異質性がある同一のものの下位的表象としてとらえるとき、時間はある方向をもって運動するものとみなされる⁶」と論じている。描く者が「時間」と

いった感覚的に捉えたものを表象として作品に描き出す時の一つの思想として、また自身が抽象表現で作品を表す時の一つの方法として、この考えを採用したい。

今回の研究では「時間」という感覚に焦点を絞り、新たな絵画空間を研究していくことに可能性を感じ、造形方法を導き出していく。

4. 絵画における身体感覚的表現—共通感覚論—

絵画表現における「身体感覚を通じて捉えたイメージの解放」の感性的な理解として中村雄二郎の『共通感覚論』による「身体感覚の組み換え」に焦点を当てることに可能性を感じる。以下ではまず、「身体感覚の組み換え」とはどのようなものであるか、また絵画表現と身体感覚がどのように関わってくるのかをまとめていきたい。

人間のいわゆる五感（視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚）などの感覚に分節化され、感覚が統合化されていることで世界を見ており、このすべての感覚を統合的に捉える根源的な感覚能力が共通感覚である⁷。古代ギリシアの哲学者、アリストテレスは共通感覚により、「異なった個別感覚の間の識別、比較の他に、感覚作用そのものを感じうるだけでなく、いかなる個別感覚によってもとらえきれない運動、静止、形、大きさ、数、一（統一）などを知覚することができる⁸」と論じている。つまり共通感覚により、人間は五感によって捉えることのできない運動や感覚を感じとり、それらを作品に何らかの形として再現しているとされている⁹。

中村は『共通感覚論』において、共通感覚とは潜在的な生の基盤をなし、通常は知らず知らずのうちに身に付き働くものであるが、芸術家はこれらを意識的に感覚の組み換えを行うことで芸術作品を生み出していると論じている¹⁰。これは、コモン・センスのような「当たり前」の視点でものを捉えるのではなく、「触覚」と「視覚」といった別の感覚を結びつける、つまり、触れることと見ることの二つの身体的行為により、ものの性格を捉えて、イメージを作り出すというものである。

感覚の組み換え的表現として、岡崎乾二郎は『岡崎乾二郎の認識、抽象の力—現実（concrete）展開する、抽象芸術の系譜展』の論考書において、抽象絵画の動向となったキュビズム「ピュトーグループ」の中心メンバー、アル

ベール・グレーズ、ジャン・メツァンジェの思考から、彼らはキュビズムの可能性の本質と非ユークリッド幾何学を例にとり、視覚のみに囚われるのではなく、「触覚」や「運動感覚」などの全感覚にもとづき、その本質は変換可能な動的な空間の把握にあると論じている¹¹。

外観に現れた形態や色彩は他の形態との接合によって破壊されることも逆に強調されることも、増殖あるいは消滅することもあるが、同じ楕円を内包する多角形は他の多角形に見かけを変化させても楕円を内包することにおいて、その本質は同一に留まる。形態変換のダイナミズムを視覚は捉えることができない。それは触覚や運動感覚の問題なのだ。(岡崎乾二郎,2017,p39)

グレーズ、メツァンジェの言葉から、機械文明、科学技術が発達してきた20世紀絵画の形態変換のダイナミズムによる表現が「触覚」と「運動感覚」によるものであるならば、感覚の組み換えは抽象表現の本質とも言えるのではないだろうか。

メディアの発達してきた現代において、我々人間の多様な身体感覚をどのように結びつけ、表現を作品に昇華していくべきか、この感覚の組み換えこそ、新たな造形方法を検討する手がかりとして可能性を感じる。映像などの視覚技術の発達により視覚が優位に立つ現代においても、「描く」という行為の根源に立ち返り、絵画空間の造形方法を検討するための導きとする。現代における絵画の造形方法を模索していく上で、20世紀の科学技術が発達し、身体的感覚により生み出された絵画にはどのような造形方法があったのかを以下よりまとめていきたい。

5. 歴史的背景による身体感覚

ここでは歴史的背景により、人間の身体感覚がどう変化してきたのか、それらにどのような意味があるのかをまとめていきたい。

フランスの哲学者、ミシェル・フーコーによる「身体とは生=政治的な現実¹²」という思想がある。これは身体にも社会、政治的な意味が見られるというものであり、フーコーは「18世紀末と19世紀初頭に発達した資本主義は、生産力と労

働力にしたがってまず身体という第一の対象を社会化します¹³」と論じている。フーコーによるこれらの思想を思想家の内田樹は「意味によって編まれた身体¹⁴」という。内田は身体についてフーコーによる思想を踏まえ「生理的・物理的『自然』であり、それは古今東西どこにおいても同じような機能を果たしており、古代人であれ現代人であれ、知覚や身体操作に、本質的な差異はない¹⁵」しかし、「私たちの身体は、そのときどきの固有の歴史的・場所的条件に規定されて『歴史化』されています¹⁶」と述べている。「意味によって編まれた身体」とはどのようなものであるか。分かりやすい例として、内田樹の例とそれらについて述べた文を引用する。

……「歩く」という動作は非常に単純なもので、世界中どこでも人間は同じように「歩いている」と私たちは考えますが、そんなことはありません。日本の伝統的な歩行法は「ナンバ」のすり足というものです。(中略)

この歩行法は明治維新後に政治主導で「廃止」されることになりました。軍隊の行進をヨーロッパ化するために新しい歩き方が導入されたからです。爪先を振り上げ、踵から落とし、腕を反対に振ってバランスを取る、新しい歩き方を習得させるために、全国の学校で「朝礼」というものが行われ、子どもたちはこの歩き方をその幼い身体に刷り込まれました。(中略)

私たちの身体は、そのときどきの固有の歴史・場所的条件に規定されて「歴史化」されています。明治時代にナンバで歩行することは「近代化」にあらがうことでした。

私が子どもだったころ、朝礼のときにナンバで歩いた子どもに教師は不必要なほど激しい叱責を加えていました。いまにして思えば、あれはナンバで歩くことを、「国策としての身体の近代化」に異議を唱える反逆行為とみなした明治の学校教育の「名残」だったのです。

ある身体運用をすることが、あるいはある身体部位を意識することが、社会的な記号として機能し、あるメッセージを発信する、ということがあるのです。(内田樹,2002,p.93-94)

内田はこれらを踏まえ「身体的苦痛のような物理的・生理的経験でさえ、歴史的あるいは文化的な条件づけによって全く別の物となります¹⁷」また「何を苦痛と感じ、何を苦痛と感じないか、という『苦痛の閾値』はその人がどういう文化的ネットワークの中に位置しているかによって変化します

18]と述べる。文化的体験と物理的体験により、人間の身体のあり方、感覚が変化し続けていることに意味があるのであれば、絵画における造形表現は歴史的背景による意味によって刷り込まれた身体的感覚が読み取れる。

20世紀の美術表現には第一次世界大戦が大きな影響を与えている。芸術家たちが表現と向き合ってきた中に、国策としての身体の近代化が関係していた。「物理的体験」から考察するならば、新たな表現を実験するうえで彼らは岡崎乾二郎の言う「知覚を超えて、あらゆる物事を強引に連結し、巻き込んでいくような機械的なダイナミズム¹⁹」に可能性を感じていたことがわかる。ダダイスムもまた、「意味によって編まれた身体」に掴みかかっているかのような表現を作り出している。岡崎はダダイスムにおける芸術について「身体の各部分はそのつど、それぞれの事物と協働して行為を遂行する²⁰」そして「身体各部分は意識の中核的な支配を逃れ、行為ごとに、そのつど自律的無意識的（互いにばらばら）に、その編成を解体、変化させ事物との協働作業を行う²¹」と解釈する。人間の身体感覚を歴史的背景から紐解くことで、絵画作品の造形方法も導き出すことができる。そして、現代において考えられる身体感覚の背景と意味を導き出すことで、自身の作品における造形方法、またはコンセプトへと繋がることを考える。

6. 20世紀絵画における造形方法分析

(1) 「時間」を絵画に昇華する—デュシャンとマレー—

20世紀キュビズム以降、描くモチーフとなる運動体の動きを捉えて、絵画に昇華させる表現を試みた作品はしばしば見られる。ここでは先行研究として映像技術の発達による影響から生まれた絵画の空間表現を取り挙げたい。

イギリス、エセックス大学美術史・美術理論学科主任講師であるニール・コックスはキュビズムにおける運動体の動きを絵画として昇華させた作品をまとめている。ニール・コックスはキュビストの表現について「時間を集約して複数の視点から見たものを一つにまとめることによって、より説得力のある表現を作り出す²²」と述べている。その方法として、マルセル・デュシャンの『階段を降りる裸婦No.2』を「動く主題

の様々な段階の時間を捉えるもの²³」として取りあげている。20世紀美術に多大な影響を与えたマルセル・デュシャンは『階段を降りる裸婦No.2』(1912)で、連続した複数の女性の身体を描いている。デュシャンは「コマ割り漫画」のように一人の女性が階段を降りていく動きを段階ごとに連続させて描くことで抽象的表現を生み出した。ニール・コックスはデュシャンによる「時間の断片」を昇華させたこの表現は、写真に運動を捉えるための専門的技術『クロノフォトグラフィー(時間写真)』からの影響があると述べる²⁴。

谷川渥は絵画における「時間性」について、クロノフォトグラフィーによる時間の表象について論じている。これについて谷川は「一連の硬直した運動姿勢の映像に代わって、たったひとつの映像のなかに、今日の『スロー・モーション』映画の動きの印象にも似た、新しい驚くべき視覚経験成就されていた²⁵」という。この方法を考案したフランスの生理学者、エティエンヌ＝ジュール・マレーは、空間を動く人間、動物を一枚の写真に収め、ぼやけた残像を写真に表している²⁶。

マレーの代表的なクロノフォトグラフィーとして、『ギャロップする馬』(1886)が挙げられる。映画批評家である松浦寿輝はマレーの表象を倒錯的視点から研究する。対象となる動物の動きのイメージを表象とする写真が普及されていなかった当時について、松浦は「歩いたり走ったりしている一頭の馬の四本の脚は、いったいいかなるリズムで、またいかなる関係を相互に保ちつつ地面に着いたり離れたりしているのか²⁷」、「そのことの実態は、映像技術が発達していなかった当時、肉眼による観察だけでは明確な答えを出しにくい問題である²⁸」と述べる。映像メディアが発達された現代においては、動くものを表象することは簡単と思われるが、そうした馬の姿態を主題とした作品を求められる機会が多い当時の画家、彫刻家にとっては、運動するものをどう捉えて表象とするのが課題となる時代であり、動物の筋肉あるいは皮膚の動きを研究する生理学者たちに目を向けられていたことがわかる²⁹。

岡崎乾二郎は人間、動物が運動する姿を視覚的に表象させたマレーの写真について「瞬間瞬間にカメラが視覚世界から切り取る静止した(われわれが見ていると思いでいた)像とはまったく異なっていた³⁰」と述べており、クロノフォトグラフィーは「光の断片の連続が作り出した抽象的軌跡³¹」であるという。マレーは始めからこのような抽象的表現を導き出そうとしたわけではないが、芸術家たちの視覚に

影響を与え、作品に身体的感覚の表現として反映されている。これは現代において発達してきた視覚メディアによる身体感覚から、造形方法を導き出す手掛かりとなる。松浦はマレーに関して「運動を分解した上でその連続的な変移を数量化し図表化し描写し記述する³²」という点から、そもそも「彼はそこから何事か抽象的な結論を引き出そうとするわけでもなく、またその当の動物の生の在り様における運動＝移動(ロコモーション)以外の側面へ向かって視野を広げていこうという意志も稀薄であった³³」と述べている。動物を抽象的に表象する目的があったわけではないが、芸術家から見れば「生命体」を抽象的に捉えたものとして捉えられている。当時の絵画は新たなメディアが生み出されることにより視覚、運動感覚に刺激を与えられた表象として読み取れる。岡崎はキュビズムについて「目に直接入ってくる視覚情報から離れ、人が感覚を超えて把握し認識している対象のリアルかつ確実な姿こそを、絵画として論理的に構築することを指摘した³⁴」と論じている。

キュビズムは目に入ってくる視覚情報から離れ、人が感覚を超えて把握し認識している対象のリアルかつ確実な姿こそを、絵画として論理的に構築することに向かっていくことを指摘した。キュビズムは対象の見かけ(そのものらしさ)の再現、つまり、視覚への依存から絵画を離し、それに拠らず、より直接的、具体的そしてリアルに対象を把握することを目指したのである。(岡崎乾二郎,2017,p3)

時間によるキュビズムの造形方法は描く対象となる人間、動物の動きを捉えて作品に昇華させることで、そのものの本質をも表象させようとしたのである。

また「映像」という点から考察すれば、現代でも映像メディアは進化を続けている。研究者の作品における色彩、モチーフの動きも現代における映像メディアの影響があると考えられる。現代の映像メディアの特徴とそれによって見られる身体性と感覚をどう作品に昇華させていくかは、今後の課題となる。

(2) 非人間的表現による身体の抽象化

機械文明の発達による新たな感覚を、描く対象となる人間の身体に表象させた表現として、未来派における抽象

表現についてまとめておきたい。

未来派主義には詩人のフィリッポ・トンマーゾ・マリネッティによる「宇宙のダイナミズム」というコンセプトがある。美術史家のキャロライン・ディスタル、美術家のアンジェロ・ボツォーラは、未来派以降の芸術における時代背景、コンセプト、表現を二人の著作『未来派 Futurism』にまとめている。このコンセプトは「これはニーチェとベルグソンの哲学的遺産、象徴主義の直観的アプローチ、そして精神と物質の関係に関する同時代の科学的探究などを総合した、彼らの時代におそらくもっとも行き渡っていた一つの固定概念³⁵」と述べられている。未来派の画家たちはマレーのクロノフォトグラフィーをはじめ、当時新たに登場した映像技術による運動分析、一つの運動の可視的形式における把握といった表現に止まらず、描く対象となる物質そのものによる停止した瞬間ではなく、物質の恒久化してゆく様子を科学的な視点と身体感覚的な視点で捉え、ダイナミックな表象としたのである³⁶。ディスタルらは宇宙のダイナミズムを「あらゆる物体を時間と空間のなかに引き寄せる原理であった³⁷」そして「速度、機械、都市生活のダイナミズムといった同時代的な諸現象を取り扱う手段³⁸」と述べる。

未来派、ウンベルト・ボツォーニによる絵画、彫刻には機械による物質と身体の変化と、その空間を作品に昇華させたものが多く見られる。ボツォーニもまた、人間の身体に、機械文明の発達により見られるようになった新たな感覚が編み込まれていくことを表象してきたと考えられる。ボツォーニの物理的表現はフランスの哲学者である、アンリ・ベルクソンの哲学的、科学的な表現として捉えられている。ディスタルらはこれについて「ボツォーニは社会的なテーマを離れ、自分の絵画理論の表現手段として選んだ題材へと向かう³⁹」また「ベルクソンの『笑い』論や、焼きつけられる記憶のイメージに関する諸理論が混じりあっている⁴⁰」と述べている。ボツォーニが捉えた感覚は、作中に抽象化されて描かれた身体に表象されているのだ。ベルクソンは身体における物質と記憶について「身体が宇宙のなかで絶えず占めている場所によって、われわれの身体は、われわれがそれに対して働きかけうる物質の諸部分と諸様相を標示する⁴¹」と論じており、ボツォーニが描いたものは視覚では捉えることのできない、機械文明の発達という歴史的背景によって変化した人間の感覚を、描く対象となる身体そのものの形態を変化させて描くことで表象させたのである。

これらの方法は、ボツォーニの彫刻作品である『空間に

おける連続性の唯一の形態』(1913)の身体を抽象化させた表現から読み取れる。この作品もまた、動くモチーフの連続性といったキュビズム的表現であるとともに、ベルクソンの哲学的、物理的な思想を彷彿とさせる。人間の身体をモチーフとしたポッチョーニの彫刻についてディスタルらは「静止状態を研究した上で運動しているようにみせてつくられる身体と、実際に運動状態にある身体である自分のコンセプト『生きた現実』とを、はっきりと区別した⁴²⁾」さらに「それまで追究していた連続的な運動の表現に対立するかのよう、人物から邪魔な環境、表面のディテール、バロック的な筋肉の波などを取り除き、しだいに運動の総合された形態を明確にしていった⁴³⁾」と論じている。この表現はその後のポッチョーニの絵画作品にも影響しており、『自転車に乗る人のダイナミズム』(1913)においてはモチーフのディテール等を取り除いた上に、機械の運動による空気の圧力、つまり物理的な感覚も取り入れた空間表現を追究したことが読み取れ、この機械の運動から見られる物理的な感覚を身体と絡めて抽象的に表象させたことで、いわゆる「非人間的」な身体表現を生み出したのだ⁴⁴⁾。

未来派ポッチョーニによる非人間的な表現は新たな機械の出現によって、それまで体感しなかった感覚が人間の身体に刷り込まれていく一つの表象なのだと考える。

(3) 科学的感覚による表現

現代の映像メディアの発達から、科学技術の発達が背景となっている20世紀の芸術表現と科学にどのような傾向があったのか、今後の研究の比較対象となるようまとめておきたい。

谷川渥はピュトー・グループのメンバーであったフランスの画家、フランシス・ピカビアの作品『われわれ身体の機械的表現をとおして見られた機械的表現』(1913)と『身体を透視されたニューヨーク市』(1913)この二つの作品から論じている。谷川はX線に影響を受けたピカビアの表現について次のように述べている。

……前者は、クルックスの輻射計(ラジオメーター)とX線管との融合した形態表現にもとづいたもの、後者はフランスのX線写真装置の宣伝文に依拠した題名をもつ、いわば都市のX線写真である。(中略)

いずれにせよ、レントゲンが1895年に陰極線の研究か

ら発見することになったX線と、クルックスに代表されるもろもろの化学的・物理的発見とが相まって、人間の感覚ではとらえられぬ現実への関心を喚起することになった。(中略)

ピカビアのそうした傾向は、1920年頃から「透明の時代」として誰の目にも顕在化するが、すでに1909年頃に世界最初の抽象画かもしれぬ《ゴム》を題する「透明」な絵を描いていることに注意しよう。

いかにめまぐるしく「変貌」を重ねたように見えようとも、独特の線の性格に支えられた「透明」へのオブセッションこそ、ピカビアの多様な表象世界を貫く一本の赤い糸にはほかならなかった。(谷川渥『新編 芸術をめぐる言葉』美術出版社、2012、p.156-157.)

現代においてX線、輻射計の技術は真新しいものではないが、「身体を透視する」といった技術は画家たちには奇妙な感覚を植え付けるものとなったのだろう。ピカビアの表現もまた、視覚だけに止まらず、視覚を超えた感覚を作品に表象させるために模作し続けた結果であることが解る。

また岡崎乾二郎は、フランスの数学者であるアンリ・ポアンカレの著作、『科学と仮説⁴⁵⁾』(1909)が当時、日本の作家に影響を与えていると論じている。物理学者であり随筆家でもある寺田寅彦もポアンカレに影響を受けた人物であることを岡崎は取り挙げている。寺田は科学と芸術の関係を次のように述べる。

もう少し進んで、科学は客観的、芸術は主観的のものであると言う人もあろう。しかしこれをそう簡単な言葉で区別のできるわけではない。万人に普遍であるという意味での客観性という事は必ずしも科学の全部には通用しない。科学が進歩するにつれてその取り扱う各種の概念はだんだんに吾人の五官と遠ざかってくる。従って普通人間の客観とは次第に縁の遠いものになり、言わば科学者という特殊な人間の主観になって来るような傾向がある。近代理論物理学の傾向がプランクなどの言うごとく次第に「人間本位の要素」の除去にあるとすればその結果は一面において大いに客観的であると同時にまた一面においては大いに主観的なものとも言えない事はない。芸術界におけるキュービズムやフツリズムが直接五官の印象を離れた概念の表現を試みているのとかかなり類したところがないでもない。(寺田寅彦「科学者と芸術

家』『寺田寅彦随筆集第一巻』岩波文庫,1947,p89-90.)

この時から寺田は科学における身体感覚と、絵画における身体感覚について述べている。寺田の文から、科学は絵画表現における身体感覚のその先を表すことのできるものであるが、キュビズムの表現に科学的な視点が読み取れるものであることから、科学と芸術の思想が相似しているものであるのかそうでないのかを考えてきたことが読み取れるのだろう。

そして日本にも当時、科学的な思想とキュビズム的な表現により空間表現を模索した画家がいる。岡崎はその画家の一人として、坂田一男を取り挙げている。坂田の作品『コンポジション』(1949)の空間表現もまた、ピカビアのような描く対象となる物質の内面を透視しているかのようなX線による表現と、さらにそこに別の空間が出現している印象を受ける。岡崎は坂田の空間表現について「それぞれの形態が透明に重なりあっているかのように表されている⁴⁶⁾」そして「ここで図となる事物たちと、それが置かれるニュートラルな空間は階層が別であり、あくまでもニュートラルな空間が上位で、事物、形態はそこに配置される要素として下位レベルにある⁴⁷⁾」と述べる。ピュトー・グループに刺激を受けた坂田も、ピカビアのコンセプトとなっていた「透明性」といった科学的視点に着目し、さらにそこに異次元が現れたかのような実験をしてきたのだ。

7. 自作の造形論における今後の展望と可能性

ここまで研究者が身体感覚的表現として比較対象としたい20世紀の抽象絵画の表現と背景についてまとめてきた。ここでは、現代における身体的表現と今後自身の研究において検討していく素材について述べたい。

研究者は自身が「描く」という行為だけでは絵画における新しい視覚を生み出すことに限りがあることから「筆」と「絵具」といった、いわゆる描く行為の固定概念に囚われない絵画の表面づくりと空間表現を模索するため、様々な道具と素材の検討も行ってきた。これまで作品に和紙を用いて制作してきたが、その中で支持体となるパネルに和紙をレイヤー状に貼り込み、混合していない色を画面上で滲ませ、色を重ねて描いていくことで、画面に立体感、動きがあ

るかのような視覚的な表現をつくり出すことを試みてきた。しかしこれまでの検討は、その道具による行為と、使用する素材によって生み出される表現を作品に生かすことができなかった。

薄い和紙の層を重ねていく方法で空間表現を行ってきたが、研究者が作りたい水中のような世界観を、和紙にできる絵具の滲みによって表現できないかと考えたことも、和紙を使用してきた理由として挙げられる。しかし、これまでの描き方は描き込みを重視してしまい、こういった和紙の特徴を生かした表現とならず、視覚と運動感覚による模範的な空間表現に止まるのではないかということが現段階の自身の課題となる。これらのことから使用する素材の特徴を考察していきたい。

研究者が使用してきた和紙という素材は、「紙」という媒体において、言ってしまうと「絵を描く」「カラージュする」という行為においてもオーソドックスなものであり、現代では絵を描く者なら誰もが触れたことのあるものだと考える。しかし、現段階の自身の表現において、和紙の滲ませる、ちぎる、重ねるといった行為を基に造形方法を追究していくことには可能性を感じる。この和紙の滲ませる、ちぎる、重ねるといった行為によって、どのような造形方法として提示するのか、どう結論を出すのかは今後の課題としたい。

自身の作品『cells soda』[図4]では、これまで生き物をモチーフとして描いてきたことから、「生」と「死」といったより具体的なテーマを設定し、素材となる和紙は乾いた表面と湿らせた表面の色と透明感の違いから、テーマとなる二極のイメージを連想させることができないかと考え、メディウムによって和紙に乾いた面と濡れ色が残る面といった変化をつける表現を試みた[図5]。

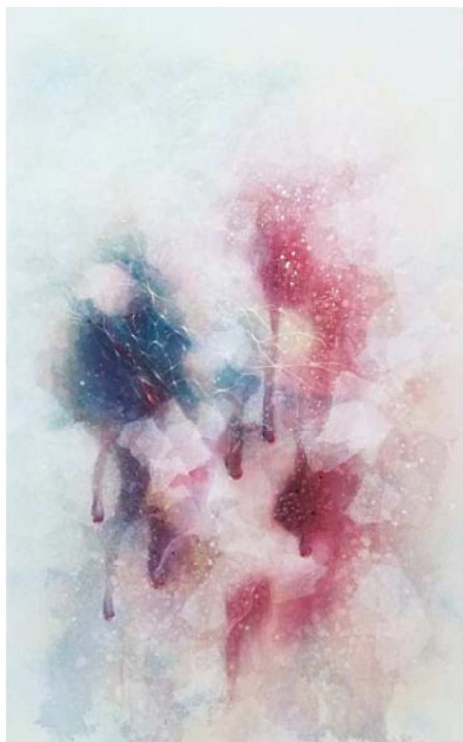
絵具の乗せ方としては和紙を重ねていく際に、上から描き込むといった行為を抑え、霧吹きなどスプレー状の道具を使用して着彩することで、画面にできた絵具の細かい滲みを残し、その滲みで形を作り出すことを試みた。この細かい絵具によってできた滲みは、タイトルになっている「cell」(細胞)を表している。これは自身の作品が映像を通して捉えた生き物の動きと色彩を作品に昇華させているという点から、現代における映像の高画質化において画面のピクセルがマイクロになっていくよう、作品の世界もよりマイクロなもの集合体で形を描きたいと考えたことが理由として挙げられる。モチーフは今までと同様生き物であるが、これまで以上に生き物の動きを意識することでより抽象的な表象となり、さらに

「動き」という点から和紙を重ねていく際にも、一番下の層から形が湧き上がるよう表現している。

この作品による考察から二極となるテーマを具体的にすることで、作品に使用する素材の特質をどのように生かして表現するかをより意識して制作することができた。しかし、現代における身体感覚による問題意識、表現媒体、素材についての繋がりは今後も継続して深める必要がある。

本研究では、20世紀の絵画運動に立ち返り、身体感覚による抽象表現についてまとめてきた。研究者は現段階の研究として、オーソドックスな表現方法に焦点を当てているが、現代における新たな造形方法を導き出すための手がかりとして表現の根源となるものとは何か今一度考えたいと思ったことが理由として挙げられる。今回取り挙げた表現は自身の造形方法に近いものではあるが、これまで生み出された造形方法を模倣としていくのではない。自身がこれまで行ってきた「描く」といった行為に囚われてきた自身の制作を見つめ直さなければ、新しいものは生み出せないと考える。

現代における新たな造形方法を導き出すならば、自身が囚われてきた「描く」といった行為と向き合うとともに、身体的感覚を歴史的、文化的に観察していくことに可能性があ



[図4]自作「cells soda」(2018)



[図5]自作「cells soda」拡大

ると、現段階では結論づける。今後の課題として、現代における身体的感覚をどのように捉え、作品に昇華していくかを引き続き追究していきたい。

注釈

1. 「岡崎乾二郎の認識—抽象の力—現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」展は2017年4月22日-6月11日、作家、岡崎乾二郎のキュレーションにより豊田市美術館にて開催された、19世紀末から第二次大戦後までの時期を中心に、美術だけでなく、建築、音楽、文学、ダンスに見られる抽象的表現を新たに汲み取ることを試みた展示である。(能勢陽子「アートスケープ/artscape」豊田市美術館『キュレーターズノート「岡崎乾二郎の認識—抽象の力—現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」』June.1.2017更新
http://artscape.jp/report/curator/10135822_1634.html)
2. 岡崎乾二郎「岡崎乾二郎の認識—抽象の力—現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」展『抽象の力』論考 June.1.2017更新,p3.
<http://abstract-art-as-impact.org/jp-text.html>
3. エドモンド・リーチ(青木保、井上兼訳)『人類学再考』思索社,1990,p227.
4. 谷川渥『形象と時間—美的時間論序説』講談社学術文庫,1998,p15.
5. 同上,p15-16.
6. 同上,p16.

7. 中村雄二郎「常識の地平を問うもの」参照、『共通感覚論』岩波書店,1979,p1-12.
8. ARISTOTELES,DeAnima,III,425a14-17,LoebClassic.,(Ibid.) pp.142-143.またアリストテレスの「共通感覚論」については中村雄二郎『共通感覚論』岩波書店,1979,p9を引用
9. 中村雄二郎は共通感覚論において「美術史の観点からすれば、一般にセザンヌは絵画の自律性を求め、印象派が伝統的な絵画技法を否定したのち、その印象派をこえて絵画の新しい独創的な論理、つまり視点の多様化、フォルムの単純化、そしてデフォルマシオンに到達した人(中村雄二郎,1979,p59.)」,「『自然を円筒や円錐や球体として把握すること』と語って20世紀の立体派(ピカソやラックなど)に先駆けた人(同上.)」と述べる。ここでの立体派とはキュビズムのことである。また「立体派をはじめとする20世紀のいわゆる<抽象絵画>にしても、ふつう考えているよりもはるかに大きく触覚的なものの重視に成り立っている(同上,p60)」と論じている。
10. 同上,参照,p51-66.
11. 岡崎乾二郎「ピュトー・グループ」参照,2017,p38-40.
12. ミシェル・フォーコー(小林康夫、石田英敬、松浦寿輝編集)『フォーコー・コレクション6 生政治・統治』(ちくま学芸文庫)筑摩書房,2006,p169
13. 同上.
14. 内田樹『寝ながら学べる構造主義』文春新書,2002,p92.
15. 同上.
16. 同上,p94.
17. 同上,p99.
18. 同上.
19. 岡崎乾二郎,2017,p31.
20. 同上.
21. 同上.
22. ニール・コックス(田中正之訳)『岩波 世の美術 キュビズム』岩波書店,2003,p180.
23. 同上.
24. 同上「黄金分割」参照,p180-184.
25. 谷川渥,1979,p179-180.
26. クロノフォトグラフィーが生まれた発端として、谷川渥は写真家、エドワード・マイブリッジの『疾走する馬の連続瞬間写真』(1877)を取り挙げている。この写真について「運動中の瞬間を固定したマイブリッジの写真は、馬の四本脚の位置をはじめて正確に認識させるものではあったが、同時にほかならぬ運動の印象そのものを大いに減弱させるものでもあったのだ(谷川渥,1998,p179.)」と述べている。そしてエティエンヌ=ジュール・マレーは「撮影の時間間隔が厳密ではなかったマイブリッジの記録法の批判の上に立って、一枚の乾板上に運動の連続的諸相を収めることのできる方法を発明した(同上.)」と述べる。
27. 松浦寿輝『表象と倒錯 エティエンヌ=ジュール・マレー』筑摩書房,2001,p8.
28. 同上.
29. 同上「深さの欠如」参照,2001,p8-14.
30. 岡崎乾二郎,2017,p2.
31. 同上.
32. 松浦寿輝,2001,p10.
33. 同上.
34. 岡崎乾二郎,2017,p3
35. キャロライン・ティズタル、アンジェロ・ボッツォーラ(松田嘉子訳)『未来派 Futurism』PARCO出版,1992,p49.
36. 同上「1912年までの絵画と彫刻」参照,p47-72.
37. 同上,p49-50.
38. 同上,p50.
39. 同上,p62
40. 同上.
41. アンリ・ベルクソン(合田正人、松本力訳)『物質と記憶』(ちくま学芸文庫)筑摩書房,2007,p256.
42. キャロライン・ティズタル、アンジェロ・ボッツォーラ(松田嘉子訳),1992,p115-116.
43. 同上,p116.
44. 同上「1913年までの絵画と彫刻」参照,p109-117.
45. 日本でもアンリ・ポアンカレの著作はLa Science Et L'hypothese(『科学と仮説』1902)が1909年に翻訳(『科学と憶測』林鶴一訳)されて以来、多くの翻訳がなされ、よく知られるようになった。その一般向けの著作のシリーズはフランスと同じように小説家や芸術家に親しみやすく、大きな影響を与えていた。(岡崎乾二郎,2017,p85.)
46. 同上,p43.
47. 同上.