

[研究ノート]

絵画のプロトタイプ

非人称の自己の星座

A prototype of painting
Constellations of impersonal self

中原 伸 浩

Nakahara Nobuhiro

序：

タイトル、次第及び結論について。絵画のプロトタイプとは？先史時代より4万数千年を経てなお制作される数多の絵画作品は個別の事象である。それを見ることは偶有性の経験である。制作者の側に立てば、その構想・ヴィジョン・衝動などを限られた平面の、主に矩形の支持体上に、絵の具等の色料等の塗布定着によって表現しようとする制作・試作のプロセスでもある。しかし偶有性を離れ一般論、形式概念として絵画を観るとき、そこに固有の何某かを現前する特異点—絵画の原型へ—の位相を示す絵画史上の作例がある。そこから想像される未知の概念を絵画のプロトタイプと仮称する。以下、絵画史を、現在までに制作された全ての絵画作品を含む呼称とする。

prototypeは両義的に試作あるいは原型の意味を持つ。それを垣間見せる何某かを視野に納めると推察される特異な作例については、支持体上、その内（に現出する広がり）、その外の空気、微分された作品の欠片と全体、部分と全体相互の抱握、無と有限と無限、1（単元）と2（対）と3（多orその他全て）、対象とそれを見る距離、絵画を光の器と見立てること、絵画史との接続と断絶といった複数の視点から個々の事象の検証を試みる。

ここで例えば絵画の属性を絵画史の一般的形式概念から抽出すると以下のようなものである。

- ・絵画には経験上の空間と同じく上下・左右がある。
- ・絵画は物体としては平面であり奥行がない。描かれた不可触のイリュージョンであるような奥行のある場合、必ずしも奥行きではないが単に平面上の2次元の広がりではないような現れである場合、形態などが画面から突出すると感じられる場合、そして全く奥行きのない広がりである場合などがある。
- ・絵画は対象を何らかの態度で再現しようとする、対象を変形あるいは抽象することでよりリアルな効果を期待する、あるいは最初から対象を持たない、のいずれの場合も成立する。
- ・絵画は1画面多場面、多画面1場面、多画面多場面、1画面1場面の、いずれの場合も作品として成立する。
- ・絵画は巨大な対象を小さな画面に描くことも、小さな対象を巨大な画面に描くことも

可能である。

- ・ 絵画はその存在理由の多くを、空間、形態、色彩、構成（構図）などによることがあり、またそれらのいずれにもよらないことがある。
- ・ 絵画はその中に鏡を描き、あたかも作品の手前の空間を映すかのような場合がある。
- ・ 絵画はそこに現される単元の対象の形を反復並列し、また、1点の作品の構図（構成）そのものを他の画面に反復し変奏するような場がある、など。

非人称の自己の星座とは、非人称の自己の座からの眺めである。無窮の眼差し。奥行きは潰れ太陽、月、地球は同じ大きさである。皆既日蝕と月蝕の経験はその証左である。無限遠点と非人称の自己の座は同位である。経験の真理と既存の絵画の関係、絵画の原型との深遠な関連。

（大分県立芸術文化短期大学研究紀要第56巻「無限遠点は非人称の自己の座」参照）

端緒の結論。絵画のプロトタイプとは、無数の眼差しの先にある非人称の自己である無数の無限遠点を結ぶ星座の器である。本来本質の自己は名前、呼称なき非人称の自己でありその眼差しの無限遠点に位置する。この（視覚）経験の真理とは、いうまでもなく上記何某のことであり、私達の（視覚）経験や絵画のヴィジョンに未だ検証されず継承されていない。しかし尚、相互に無関係の具体例に散見される状況証拠を、絵画（ときに彫刻）史上の作品に見ながら、絵画の事象の地平に接近する。

結論は、←1～24、→1～24により個々の推測あるいは証言として示される。制作日誌を俯瞰する自問自答、質疑応答のメモの類である。末尾に粗末な脚注と2019年の展示光景を付す。

←1～24：

1. 絵画の空間は経験とどう異なるか？（エーテル幾何学は援用可能か？）
2. 絵画はどのように、イラストレーション、漫画、アニメーション、写真、映画などと異なるか？
3. 抽象はこれから絵画にとっていかなる意味と機能を担うか？
4. 具象絵画と抽象絵画、それぞれの質と差異と優劣を絵画史から検討する。
5. 絵画は、ない、ということを描ける⇔描けない それはなぜか？
6. 絵画における地は、図に先立つ。
7. 6. であるということと、後に置かれた絵の具は、前に置かれたそのの上に来る、ということはひと繋がりである。
7. であるということと、マントルピースの奥から設えるように絵を描く手順があるということはひと繋がりであり次元の話である。
8. 例えば複数の対象からある程度離れると、その対象相互の前後遠近の関係は認知できなくなるということは次元の話である。
9. 8. であるならば経験領域の奥行の空間は、無限遠と自己を繋ぎ、しかも潰れている。これは次元の話である。絵画はこれをどう扱ってきたか？ どう扱うか？
10. 最初の絵画とは何であったか？それから？

11. ロベルト・マッタ、ル・コルビュジェ、ニコラ・ド・スタールの証言を敷衍し付言する。
12. ピカソとモンドリアンは絵画の何を変えたか？
13. ボナールとマティスは何をしたかったか？
14. ジャコメッティの彫刻はなぜ針金のように細くまた極小となったか？
15. レオナルドは何に気づいていたか？
16. 絵画の構造の歴史的な動きを見ると、再び遠景が近づいてきている。
17. モネの「睡蓮」の大作における真の主題は、地の前景性＝自立である。
18. 絵画史の作品に見られるある種の地と図の扱いは、新たな絵画の可能性を示す。
19. 試みに19世紀からの欧米の絵画の造形性はどう動いたかがある観点から見て、新たな絵画のヴィジョンの仮設の礎とする。
20. 図は数えられ閉じている一方、地は画面を超えて無制限に広がり自由につながり合い、開いている。
21. 古の彫刻はえてして欠損しているが素晴らしい。さて現代の絵画や彫刻は欠損に耐えうるか？とジャコメッティは言った。ならば制作されたのち欠損を与えられ、断片としてあるような絵画作品はどうか？完全な状態の全体から欠損した断片状態へのポジティブな転換はありうるか？
22. 「3 cm四方のセザンヌはやはりセザンヌである」を実際に試す。
23. 絵画になおできることがあるとすればそれは何か？
24. 互いに呼び交わし響き合い包含し合う、断片と全景、部分と全体の関係は絵画に可能か？

→1～24：

1. 絵画に描かれた空間は経験とどう異なるか。(エーテル幾何学*は援用可能か?)
最初から難問であるが答えはすでにわかっている。絵画に描かれた空間？は、私達の現実の？日常の？経験と同じであるわけがない。それは最初から虚構である。あるいは物体であり表面であるに過ぎない。その中に指一本入れることも、中を触れることもできない。あのような身体のパルテノン*の彫像や仏像など現実には到底ありえないのと同様、絵画に描かれたモナ・リザ*が、あのままの人物として実在したなら怪物である。絵画と聞けば、平らな四角の画面に何かが描かれている、というものを想起するのが一般的である。そして少し詳しく見るなら、その絵画と呼ぶ範疇に途方もない多種と多様を見ることになる。見る、と、描く、の態度、姿勢、世界観、切り取り、日常の視覚の経験に基づく、自然空間の再現である絵画、抽象的で曖昧な中に、私達に共通の経験をもとに表現されていると感じられる絵画、全く経験の外の、遠いある概念から来ていると思われる絵画など。一方ヒトの経験を見ると、気づくことも感じることも、感受性も解釈の仕方も、ヒトそれぞれであるばかりか日常の経験は全て、徹底的に孤絶した個の経験である。見るヒトのしていること(もの)を、そのまま見ることはできない。貴方と私がいま、同じ何かを見ているとしても、同じものを見ているという確証はない。にもかかわらず、会話があり情報の共有があり、協力し

合い気持ちを一つに共通の目標に向かうことができる。1点の絵画について、その感動を共有することができる。考えてみれば大変不可思議なことだろう。主観、客観性、間主観性などと呼ばれているそのことは、しかし、なぜそうなのか？それがあるのかそうになっているのか？という疑問に答えてはいない。

貴方と私の間に限りなく細い一本の光の直線（その線上は慣性の法則から自由である）が、左右に、無限に伸びているとする。その線上に紙飛行機を投げると、それは無限に伸びた光の線に乗って真っ直ぐに飛び、彼方へと消える。さて、紙飛行機は、消えたのと逆の方向から同じ速度で私達のところに戻ってくる。これはエーテル幾何学の例え話であるが、絵画の思考はこういった、しかもあらゆる日常の経験と異なり飛躍したあらゆる時空間概念を援用することができるし、あえて言えば必ずそれをしてきた。

青年期のピカソ*とブラック*が開拓し絵画の革命と言われたキュビズムの絵画*については、端的に理解するのに一役買うような、さまざまな譬えがある。友人と駅のホームで会うことになっているが先に着いたので、約束の場所で待っている。やがて向こうの階段を登ってくる（降りてくる）頭（脚先）が見えたところで彼（彼女）の到着を知ることができる。この場合、友人は比較的親しく互いを知っているので、その相手の身体ほんの一部を見ただけで、その人とわかる。その人と実際にいま対面している時も、実は互いの周りを巡回しながら、相手のあらゆる角度からの特徴を把握して、覚えているということだ。キュビズム絵画の特に初期の作品群*を見ると、ある意味過剰にこのことを説明？解明？しようとしており、経験の次元を集約するような話が役に立つだろう。

ともあれ、私が見ているいま、いま、いま、と続く瞬間と、それらが記憶になり、忘れてたり思い出したりする日常の視覚の経験は、あくまでも私という何かが見ているこれ、である。この経験の場を新しい絵画は一変させこともなげに突破する。

最大距離—ソレハココ

最高速度と最大時間—ソレハイマ

無限遠点—ソレハ（私ノ）ココ（但し非人称）

2. 絵画はどのように、イラストレーション*、漫画*、アニメーション*、写真*、映画*などと異なるか。

絵画と、イラスト的映像的な他のメディアの違いは、経験の符牒の飛躍という点において明白である。絵画以外の提示する経験の符牒には飛躍が皆無である。ここに述べる制作者達と作品はその具現である。新たな経験の符牒を再創造し続けることにおいて絵画のみが突出し、最も自由かつ広範な可能性の最初の現前は常に絵画である他ない。

3. 抽象する作用はこれから絵画にとっていかなる意味と機能を担うか？

情報化文明は加速し説明カタログも増え続ける。絵画は逆に、単純化し縮約し統合する新たな抽象の意味と機能を担うだろう。世が分断と細分化の趨勢に傾くほど、芸術の本分であるインテグリティのベクトルもまた別の強度として配分されるだろう。もはや単なる表現からは新たな何かは出てこない。しかし、ただそれである故にそれであるというだけにまで、抽象と呼べぬほどにまで自由に飛翔し輾転する光・空気・塵のような認知を超える微かな変化を抱握し得る何か、永遠に新しい偶有性をアフォーダンスする絵画の原型へ誘う。

4. 具象絵画と抽象絵画、それぞれの質と差異と優劣を絵画史から検討する。

具象とか抽象とかの問題は絵画史の中でおそらくすでに終わっているが敢えて。例えばボナールの絵画の豊穡をあのレベルで、抽象絵画がもたらすことは不可能である。抽象絵画は具象絵画の自然空間の変換—再現を逆変換できない。しかしより自然に近い絵画は抽象ではなく具象でもない。対象の描写がリアルであればあるほど偽物くさくなり死物に近づく。生き生きとして新しい絵画はいわゆる強い作品でも経験の再現でもない。それは清新なる見立てである。モダニズム*が目指してきた還元・強度のミッションは現在完了形。

5. 絵画は、ない、ということを描ける⇔描けない それはなぜか？

実証性を追求するだけの理屈では、ないということを実証できない。しかし古の様々な遺物はこの、ない、ということの表現？にかけてきた。しかしそれは、ないということの直接の提示ではなく、代替えの虚構によってである。古の呪術や宗教儀礼に訊ねることをせずただ無条件の、ない、ということを示唆しようとする試みは稀である。

これもテーマが大き過ぎるのであるが、その理由の一端として、この、ない、あるいは無、ということをも主題にして来たのは、無論、絵画のみならず、経験の領域を超越したいという本能とも言えるような衝動が、古来ヒトに備わっているからであろう。そこで、呪術や宗教で括っていない作例を絵画史に参照すると、マグリット*の「これはパイプではない」を想起する。音楽ではジョン・ケージ*の、4分33秒 という作品があった。演奏者がステージに登場する。ピアノの前に腰掛け開いていたピアノの蓋を閉じ、ストップウォッチを押す。無音の静寂の中、遠くに車や人の往来の音などが微かに聞こえてくる。4分33秒の後、演奏者はストップウォッチを止め、ピアノの蓋を元のように開け、ステージから去る。

絵画作品では、やはり同時代のラウシェンバーク*の発表したホワイト・ペインティング*があった。これは、大きな組作品であるが、制作的行為はなく、ただストレッチャーに張られたキャンバスを作品とした。

6. 絵画における地は、図に先立つ。

絵画作品をそれが制作された手順から見るとする。それらは洋の東西や制作年の新旧、地球上の地域に何ら関わらず、まずは地塗りから下塗りとしての地なのであり、次に中層、上層・・・と制作―描画？を進めることになっている。

14,5歳の頃、油彩画で花の絵を描いていた。花の出来具合を気に入っていたが、背景の色を置いてみると、どうもしっくりこない。双方の位置関係もずれているようで納得が行かない。そこで色を塗り替えてみるが、前より悪くなってしまう・・・以下この繰り返しで、この絵は反故になってしまったか、諦めたか？そして、どうすれば良いか理解したのはかなりの試行錯誤を繰り返した後の話であった。いまでは自分の学生に、遠くから後ろから描こう、マントルピースの場所を設えるように、などと言っている。実はそう単純なことでもない、とも言えるが。

さていま、そしてこれから、どうすればよいのか？そこに、説明できない飛躍を感じる。その飛躍の先に答えがある？言葉で言えない強度で、技術的なことを超え迅速な対応を迫られている感覚が常にある。メディアはメッセージでありプラットフォーム*はコンテンツ*である。どんな絵画においても。絵画における地は、図に先立つ。大気の密度はパラグライダー*を操る自分に、はるかに勝っていた。一方で人に訊く、神は細部に宿る、全ては過ぎ去る、あるいは、文字だけを見るな、黒板を見よ、など。

7. 6. であるということと、後に置かれた絵の具は、前に置かれたそのの上に来る、ということはひと繋がりである。

無論この場合、先に来るのは空であり後に来るのは雲、飛行器具、人の方である。

8. 7. であるということと、マントルピース*の奥から設えるように絵を描く手順があるということはひと繋がりであり次元の話である。

手前から設えるナンセンスを考えれば、絵画の仕組みの基本は容易に理解できるであろう。

それをあらゆる方法で、あるいは偶然に、無造作に、ひっくり返すことも可能ではないか。

9. 8. であるならば経験領域の奥行の空間は、無限遠と自己を繋ぎ、しかも潰れている。これは次元の話である。絵画はこれをどう扱ってきたか？ どう扱うか？

例えば複数の対象からある程度離れると、その対象相互の前後遠近の関係は認知できなくなるということは次元の話である。観測者にとってこれは時間という次元である。前のノートに既に書いたことを引き継ぐ。この観測者の眼差しの方向自体、絵画と非常に緊密な関係にある。さて、まさに視線と同一方向にある時間の次元を絵画はどう捉えてきたか、新しい絵画はどう捉えるか？経験領域の奥行の空間は、潰れ畳み込まれて無限遠と自己を繋いでいる。知りうる最も古いことは星座である。星毎の距

離の違いは消され図あるいは絵として描かれる。描かれるだけでなく覚えられ、夜空の下また別の時にも人々に共有される。距離が視線の方向で潰れていることはひっくり返ってもいる（～よい）。描く以前に既に。

10. 最初の絵画とは何であったか？それから？

最初の絵は無論洞窟絵画などではなかった。それは星座のように符牒であり記号であり、やがて人々に共有される文字・言葉と同格になるはずの一まだそうっていない一何かであった。その後何が起こったか？ごく大雑把に言えば、それはやがて絵画の外側の対象、物語、批評などの大切とされたあらゆる価値概念を導入するようになり、やがてその造形性、即物的形式以外全て排除してなお、その可能性を展望しようとした。残った物質性も排除されるともはや絵画はなくなって、星座の如く概念そのものとして物質性からも離脱する。このような加算的動向と縮約的動向は綾をなし絵画史に去来する。さて新しい絵画は何を以て在るのか？微かな変化に敏感で見るとびに新しく閑寂の極であるような試作あるいは原型の絵画？

11. レオナルドは何に気づいていたか？

レオナルド*は、最後の晩餐で最も独創的な絵画の仕組みを発明した。それは皆が自分のようになれるというキリストのひそみに倣う。あの僧達の食堂の部屋で壁画を前に立つ時、側面の4つの、天井と壁、床と壁の境界線がそのまま絵の中に退行し、透視図法の言う無限遠点に同位するキリストのこめかみに消失する典型的な透視図法は、キリストの位置に、それを描いたレオナルドも、それを見る私達も同位である、ということの意味する。絵画の本質が見る人の現在に再生する。それはこの無限遠点の位置がとりもなおさず非人称の自己の座なのであり、身体という仮の住処にはなく、眼差しの先の星々の位置（無限遠点に至る）が、ワタシノイマココと同位であることを知らせる。この人だけが知っていた。日本神道の隠された仕組み*を除けば。

12. ピカソとモンドリアンは絵画の何を変えたか？

ピカソとモンドリアン*は類似を探するのが難しいが現実を変換したという点で繋がる。ピカソの変換はデフォルメ*であり、モンドリアンのそれは抽出と配分、である。ピカソはアフリカ彫刻*と異なり、モンドリアンは襖とは異なる。絵画の思考において表面上の類似は役に立たない。ゴッホ*とモンドリアンはよく似ており、ゴッホとベーコン*はよく似ており、ピカソとベーコンはよく似ている。ピカソはデフォルメに、否、そもそも古代ギリシアの彫刻にして徹底してなされていたデフォルメに、何を企図していたのか？ピカソに、ガートルード・スタイン*の肖像という作品がある。初期の分析的キュビズム*の後にくる作品である。肖像画の依頼者であった彼女は完成した自分の肖像を気に入らなかったが、ピカソはやがて本人の方が絵に似てくると答えたという。実際に絵と写真の人物を見比べて見ると圧倒的に絵の方が、

本人よりその人物をリアルに現していると確信させる。ペーコンにも通ずる、絵の方が対象よりリアルであり得るという絵画に特有の驚異的な質は、デフォルメという方法—物の見方の、ある典型例を示している。これに対し、モンドリアンの方法は、一本の樹木の形状を単純化し奥行きを潰し（現実の樹木の奥行きも潰れて見えるが）、エッセンスを抽出し、やがて強度の配分と典雅なバランスに達する。両者の空間とイメージの変換は壁面に置かれ、差異のポエトリとなって現実を照らし返す。

13. ボナールとマティスは何をしたかったか？

ピカソとモンドリアンは現実をデフォルメしたが、ボナール*とマティス*はそれぞれの方法で奥行きを潰すことによって得られる新しい感覚で現実に干渉した。ボナールは色彩域の豊穡化、マティスは色面の単純化とスケールの拡張。

14. ジャコメッティ*の彫刻はなぜ針金のように細くまた極小となったか？

彼の仕事の最先鋭の特徴は、対象を凝視しつつ制作する彼の位置と対象の位置との間の隔たり、物理的距離が、その作品のサイズ、量塊のすべてを決定しているところにある。対象である人の周囲を旋回し、手元の彫塑台を回しながら、手指から捻り出され扱られる最小限の粘土塊は、眼差し方向のヴォリュームを縮減し尽くした果ての、最も真摯な未踏の探究の証である。そのピークであろうところの作品は、掌に載るほど極めて小さく細い。視覚経験の真理は未だ検証されず継承されていない。

15. ロベルト・マッタ*、ル・コルビュジェ*、ニコラ・ド・スタール*の証言を敷衍し付言する。

・マッタの証言：

長方形に対角線2本を描く。何に見えるか？

- ①対角線のある長方形
- ②封筒
- ③トンネル
- ④ピラミッド
- ⑤筆者の付言：

長方形が透明な板に描かれているとせよ。その中の2本の対角線の交点をこちらから私が、反対側から貴方が見ている。交点が鉛筆の芯のように両者の方向に伸びても絵は同じままである。そしてこちらの点は私に見えるが貴方からは見えない。貴方が見ている点は私からは見えない。類似する図がある。線だけで描いた正6面体。外郭が正六角形である方向から見る時、その3本の対角線の交点、正六角形の真ん中の交点は1つであるが、これ以外の角度から見ると点ではなく多くの線分である。

・ル・コルビュジェの証言：

紙にコンパスで円を描く。同じ大きさの円をもう1つ、そしてもう1つ。すると全く同じはずの3つの円の、目に見えない微かな差異が空気を呼び込み、空間が生まれる。

筆者の付言：

あらゆるトートロジー、同一の反復は空間を生成する。

・ニコラ・ド・スタールの証言

描く前の画面はただ限られた平な面に過ぎない。しかし私はそこに、無数の、飛翔する鳥達を見る。

筆者の付言：

何も描かれなくてもそれは絵画と呼びうる。

16. 絵画の構造の歴史的な動きを見ると、再び遠景が近づいてきている。

境目はヨーロッパでは19世紀辺り*、日本では桃山時代*？遠景はやがて前景化し、そこから分岐し、全く新しい視覚経験の領域を開くだろう。遠景の近い作品ほど新しい。位階は既に消滅した？

17. モネの「睡蓮」*の大作における真の主題は、地の前景化＝自立である。

睡蓮の絵画は初期には比較的小さな画面で、此方と向こう岸が描かれていたが、やがて画面の外に追いやってほぼ池の水面だけを構図することになる。主題の睡蓮の花や葉の描写は極めて曖昧であり池の水面の反映の強度に完全に譲歩している。このことの意味は明白である。

18. 絵画史の作品に見られるある種の地と図の扱いは、新たな絵画の可能性を示す。

それは例えば、洛中洛外図屏風*、松林図屏風*である。前者ではひとつひとつの祭事の光景が、全体で金地の雲間に俯瞰する1年となり、後者では墨の紙への浸透により、霧のなかの木立となっている。これは前述の、後においた絵の具は空間として最寄り手前にくるというデフォルトを完璧に覆している点で、画中の人体に穴を開けたピカソや切り抜いた外側を作品にしたマティス、彫刻の胴体に穴を穿ったアーキベンコ*、ムーア*などの先をゆく。モネの睡蓮のシリーズに比してさらに地が前景となっている点でもそうである。美術史、絵画史の時間軸は様々に屈曲している。

19. 試みに19世紀からの欧米の絵画の造形性はどうかをある観点から見て、新たな絵画のヴィジョンの仮設の礎とする。

否、敢えてそれを新たな絵画のヴィジョンの対概念としている。試みに、ではなく常に既に。

上述のように事の次第は19世紀からなどではなかった。ロートレック*とカンディン

スキー*は同時代の人物であるとか、15世紀イタリアはルネサンス*、ロシアではイコン*全盛であったりするのだから。近代以降の絵画史についてある見方をするなら、近代日本が印象派の模倣に地道を上げているとき既に駒は奪い尽くされており、知らぬ間に王手を許していたのである。古の遺産を忘れて構わぬ場所はない。プロトタイプは新しさではなく未然にある。絵画史、西洋美術史、モダニズム？すべての祖は他と断絶していた⇔いる。

20. 図は数えられ閉じている一方、地は画面を超えて無制限に広がり自由につながり合い、開いている。

これは誤謬。パウル・クレー*の著作の中で印象的なのは、有機体はその輪郭に繰り返しがなく空間や無機物は線の反復により表現できる、そして断片には大きな可能性を感じる、という2つの見解である。これを地と図は同位融合消滅、非局所のみ、と読み替えるならば新しい絵画のヴィジョンとなる。

21. 古の彫刻はえてして欠損しているが素晴らしい。さて現代の絵画や彫刻は欠損に耐えうるか？ジャコメッティの言である。ならば制作されたのち欠損を加え、断片としてあるような絵画作品はどうか？完全な状態の全体から断片状態へのポジティブな転換はありうるか？

古の彫刻とは例えばパルテノン神殿*やデロス島*の、つまりギリシア古代*の卓越した作品のことである。欠損がダメージとならず魅力となっているのは、デュシャン*同様？と謎の微笑を想起する。リキテンシュタイン*は展示の際、画面を塗り直したという話ともなれば、さて欠損ありきの絵画とは？上述のクレーなどからも敷衍してみた断片⇔全体のあり方について巡ること、少年期からの、部分と全体が互いを包括するヴィジョンは皆既食の如く輾転する。

22. 「3 cm四方のセザンヌはやはりセザンヌである」を実際に試す。

これはイーノ*の言ったことである。自然の産物は人工のそれと違いほぼ全ての縮尺で、つまり遠くから見ても間近に見ても、マクロレンズ*などで観察してもそれぞれが興味深い、とも言っている。

これを演習としてセザンヌや他の画家の作品のコピーを裁断し試したことがある。セザンヌは他の画家の作品に比較してうまくいった。部分・断片と全体との間のスケールの関係？

23. 絵画になおできることがあるとすればそれは何か？

蓮*の歴史はヒトよりも長く古代遺跡から出た種子が現代に発芽している。離れた位置にあってもそこにある種の意識の交信がある、という研究があるらしい。春先の芽

吹きから、茎が折れて蜂須が下を向いて種子を落とす冬まで、ほぼ1年を通してその変化を見てきた。やがて形象は消え牧谿の米点*の如く、極小の金のドットなどを半紙に散らしそれを裁断するという試作を3年間続け、3×4cm程度のサイズの40000点ほどを制作した。2017年、1000点ほどを最初に展示する直前、知人に見せたところ、これでは見えないと言われた。展示したら、それは見えた(!)。

24. 互いに呼び交わし響き合い包含し合う、断片と全景、部分と全体の関係は絵画に可能か？

部分が全体を包含する部分と全体の関係とは、10代の後半から抱き続けている一つの構想でありヴィジョンである。前述の2017年の展示はこの時のものではなく、2004年～2007年にかけて制作した一連の小さなものである。上述の半紙を葉書大の用紙にマウントし、一部額装しているこれらは、全てが全てと照応していた。断片として生成し無数の断片と呼応し呼び交わし、組み合わせを変えまた新しい作品となり・・・そして日の終わり自室にて、展示室の非常灯の下、仄かな反射光の中呼び交わす小さなそれらの想起は密やかでとりとめなく無偏である。

*** 脚注：**

- * 1. エーテル空間：「エーテル空間」 ジョージ・アダムス著 石井秀治訳 イザラ書房刊
エーテルとは、オランダのホイヘンス、イギリスのフックによって、光が空間を伝搬するために必要と想定された媒質の名称である。後にアインシュタインの相対性理論により完全にその存在を否定されたが、筆者にとってそれは、対象物を包囲する空間が対象物に先立つ重要性を持つこと、絵画の遠景もしくは背景が、そこに含まれる対象に先立つ重要性を持つことと同義なのである。アントロポゾフィの思想と活動で、20世紀を開いた画家達、そして今日にも広範な影響を及ぼしているルドルフ・シュタイナー（1861～1925）も、重要な概念として独特な形で言及している。
- * 2. パルテノン：パルテノン神殿。紀元前4世紀頃に建設された古代ギリシアの神殿。大理石の彫刻群は大英博物館で見ることができる。
- * 3. モナ・リザ：最も有名な15世紀の絵画作品。20世紀後半、抽象絵画を牽引したフランク・ステラ（1953～）がハーバード大学で画家として初めて講演した記録が、「ワーキング・スペース 作動する絵画空間 辻正史訳 美術出版社刊 1989」という書籍である。彼はこの作品の構造について、シャボン玉状の空間が二重に縦に重なっていると述べている。
- * 4. ピカソ：パブロ・ピカソ（1881～1973）20代の時、ブラックと洗濯船のアトリエをシェアしながら、キュビズムと呼ばれるものの見方＝空間概念で新しい絵画を創始し完成した。
- * 5. ブラック：ジョルジュ・ブラック（1882～1963）ピカソとともにキュビズムの絵画を開拓するが後に袂を分ち独自のエレガントな作風に。

- * 6. キュビズムの絵画：一点の絵画作品は普通一画面一場面として描かれているがその発生の歴史の初期には一画面一場面ではなく一画面複数場面として描かれた。キュビズムの絵画は対象を、距離、角度等の多様な視点から見た複数の写像を一点の作品の任意のロケーションに畳み込んだ。この発明はセザンヌやアフリカ彫刻に由来すると言われていたが、むしろ当時話題となっていた相対性理論が、既存の絵の構造を一変させる四次元のイメージを彼らに齎したと想像する。
- * 7. キュビズムの絵画の特に初期の作品群：前述のテーマについてブラックとともに進めたいわゆる分析的キュビズムの時期の作品のこと。のちの作品に比べより多視点から対象をコラージュしている。この頃の作品は抑えた褐色系のトーン、レリーフ状の浅い空間となっている。
- * 8. イラストレーション：対象の描写、自然空間の符牒にのみ帰する挿絵は、支持体表面全体の創造性を問う絵画と明確に区別される。
- * 9. アニメーション：挿絵の動画。
- * 10. 写真：古くは壁の穴を通過した光の射影像を19世紀の感光剤の発明により紙などに定着。
- * 11. 映画：最初、写真を連続撮影し带状に繋いで投光機で回した。学生時2本の8ミリの短編を製作した。編集は興味深い。
- * 12. モダニズム：近代主義。19世紀の辺りからと想定される、ヒトは必ず芸術を進め刷新し前進するのであるという前衛芸術の思潮。
- * 13. マグリット：ルネ・マグリット（1898～1967）ベルギーのシュルレアリストの画家。
- * 14. ジョン・ケージ：（1912～1992）作曲家。マルセル・デュシャンから受けた、反芸術のセンスが逆に芸術をインテグレートするというヴィジョンを、鈴木大拙（1870～1966）が直に伝えた禅の思想により捕捉、伝統的な西洋音楽の構造を解放した。
- * 15. ラウシェンバーグ：ロバート・ラウシェンバーグ（1925～2008）ケージらとともに新しいアートを開拓した。あらゆる事象は全く当価値である、という思想を、レオナルドの受胎告知の絵画から学んだと言っている。
- * 16. ホワイトペインティング：ケージの4分33秒に比すことのできるような、何も塗られても描かれてもいないキャンバスのままの作品。
- * 17. プラットフォーム（platform）：コンテンツを含み分類する器を表す言葉として使われるようになっている。
- * 18. コンテンツ：上記の対語として通用する。絵画でいえば個々の絵画作品がこれにあたる。
- * 19. パラグライダー：ナイロンで作られ風を中に取り込むことで翼の形状を作る柔翼飛行器具。山や丘状の地形に発生する上昇気流の柱を次々に乗り移り長時間の飛行をするまでは到底いかなかったが、身体共々やすやすと乗せる空気層の硬質な感覚は鮮烈であった。地（自身）と図（空気）を体感した。
- * 20. マントルピース：洋室の暖炉の上部、窓框のような水平面が壁面に接する。まず奥の壁に絵画や鏡、次に水平面奥のスペースに燭台、手前に置き時計を置く。絵画制作の手順の譬え。
- * 21. レオナルド：レオナルド・ダ・ヴィンチ（1452～1519）時空を超越する深さは汲

み尽くせず見飽きることがない。

- * 22. 日本神道の隠された仕組み：鏡は隠され参拝者を映す。
- * 23. モンドリアン：ピエト・モンドリアン（1872～1944）オランダからパリ、ニューヨークと場所を変え、作風も写実からキュビズムを経て形象・形態の還元から完全な抽象＝非対象の絵画に至る。
- * 24. デフォルメ：変形
- * 25. アフリカ彫刻：ヨーロッパ絵画とは全く異質な見方に、ピカソは大きなヒントを得たであろう。
- * 26. ゴッホ：ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ（1853～1890）不遇の極みの中5年とも8年とも言われる非常に短い画家としての制作期間を駆け抜け、ことに最後の年1890年の作品は素晴らしい。
- * 27. ベーコン：フランシス・ベーコン（1909～1992）アイルランドに生まれロンドンで制作。物語的な要素を嫌い、歪んだ異形の人体、口腔内への強い執着など、自身及びヒトの神経を強く刺激することに価値と目標をおいた20世紀最高とされる人物画家。
- * 28. ガートルード・スタイン：（1874～1946）作家、詩人。ピカソに自分の肖像画を依頼した美術作品の蒐集家で精神的パトロン。
- * 29. ボナール：ピエール・ボナール 日本かぶれと同時代称されたが本質を言い当てていない。作品の豊穡と一体感、対象の詩的変換はあらゆる絵画史上の画家達の中で最高度であり飛び抜けている。現在までの評価はやがて大きく変わると思われる。
- * 30. マティス：アンリ・マティス（1869～1954）セザンヌの影響からやがて南仏の風光やモロッコへの旅を得て色彩に開眼し、絵画の新しい明るさとスケールを拡張した。後続は現れていない。
- * 31. ジャコメッティ：アルベルト・ジャコメッティ（1901～1966）人物彫刻の極北の人。
- * 32. ロベルト・マッタ：（1911～2002）南米出身、パリでシュルレアリストの仲間でもあった半具象の画家。
- * 33. ル・コルビュジェ：（1887～1965）20世紀のガラス・コンクリート・スチールの無装飾の建築を総括する現代建築の祖。
- * 34. ニコラ・ド・スタール：（1914～1955）南仏などで制作したロシア系の画家。
- * 35. 19世紀辺り：エドゥアール・マネやボードレールの時代を想定するとその辺りの時代のパリであろう。
- * 36. 桃山時代：宗達、光悦の、安土桃山時代。やがて歌麿、北斎らの浮世絵へ。
- * 37. モネの睡蓮：それらがまず、塗られた平面であるということ。地は前進し図は地に融解する！
- * 38. 洛中洛外図屏風：近くで見ると京都洛中及び洛外のそれぞれの季節の祭事に参加する人々、遠ざかると金色の雲間からの眺め、という構造の作品。制作手順と空間の序列が逆になっている。絵の具に先立つ金地が前景！
- * 39. 松林図屏風：長谷川等伯作、六曲一双の霧中の老松。息子春信の作と京都智積院で金地の襖絵。一部屋分の襖絵を後に屏風に仕立てなお不滅の絵画。白地＝霧としての紙地が前景であること！

- * 40. アーキペンコ：アレキサンダー・アーキペンコ（1887～1964）彫刻史上初めて人物に穴を穿った。ピカソも絵画で同様のことをしている。
- * 41. ムーア：ヘンリー・ムーア（1898～1986）2つの世界対戦を経験した英国の彫刻家。
- * 42. ロートレック：トゥールーズ・ロートレック（1864～1901）速描きの人物活写。後出カンディンスキーとの年齢差は2歳。ピカソへの影響。カンディンスキーは20世紀、ロートレックは19世紀に連なる画家。
- * 43. カンディンスキー：ワシリー・カンディンスキー（1866～1944）抽象絵画の祖。初期抽象の作品を東京とサンポール・ド・ヴァンスの二箇所で見た。全く異なる展示環境、人工光と自然光。全く違う作品と感じた驚き。
- * 44. 15世紀イタリア・ルネサンス：14世紀に受け継がれた絵画様式が新しい遠近法（透視図法）や陰影の描写法によって刷新された。ブルネッレスキの平面図の中に折畳まれた部分と全体は状況証拠？
- * 45. イコン：ロシア・イコン　ロシア正教の礼拝の対象として修道士によって描かれた聖母、聖母子、キリスト、天使の像。
イタリア・ルネサンスの15世紀には三大天使像で有名なアンドレイ・ルブリョフ、ディオニシーがいる。
- * 46. パウル・クレー：スイスの画家。その作品は詩的であり独特の諦念を感じる。著作に関心があった。
- * 47. パルテノン神殿：古代ギリシアの神殿。* 2にパルテノンとして既出。
- * 48. デロス島：この島の遺跡にある男根の彫刻は、睾丸と接する根元のみが台座上に残されており卓越している。
- * 49. ギリシア古代：古代ギリシア　子供の頃読んだ石井桃子訳編ギリシア神話。世界の始まり。9歳で見た2001年宇宙の旅。サイ・トゥオンブリー（1928～2011）の憧れた古の風光。
- * 50. デュシャン：マルセル・デュシャン（1887～1968）芸術の定義を価値の符牒として疑い韜晦した。本質は詩人。
- * 51. リキテンシュタイン：ロイ・リキテンシュタイン（1923～1997）ポップアートの画家。コミック・ストリップを編集した手描きのタブローを制作し古典的な風趣の作品を残した。
- * 52. イーノ：ブライアン・イーノ（1948～）70年代ロックバンドから空港の環境音楽など過去を現在へ媒介するキュレータ的な作曲家。
- * 53. マクロレンズ：人が水を見ると水に見え　魚が水を見ると天に見え　天人が水を見ると瑠璃に見える
- * 54. 蓮：最古の植物種であり未来永劫典雅な香のトポス
- * 55. 牧谿の米点：13世紀、南宋から元時代初期の水墨山水画の画僧。　瀟湘八景に附置された謎の点

展示光景：大分市アートプラザ2Fアートホール 2019年（筆者撮影）



