

“COLOR” 理論と方法

0 方法／反復

私は単純さを指向する。単純なことは、簡単なこととは違う。円は最も単純な幾何形体であるが、それをフリーハンドで正確に描くことは難しい。指向する到達点は単一であっても、そこへ至る道筋に困難があるゆえ反復が促され、差異を孕んだ複数の作品が産出される。私は絵を描きつづけることができる。

私は制作のためにその拠所となる理論を必要としているが、それは単純なものである。理論は実践のための方法であり、反復のための起点であって、反復される行為はつねに理論との差異を生む。行為の結果である作品が、理論と別物であるのは当然である。むしろ、理論との差異、産出される複数の作品相互の差異にこそ、私の注意は向けられる。

理論を言語化する目的は、自己に対しては制作の起点を確認するためであり、他者に対しては作品理解の一助となることを意図している。表現が個人の特異性に属するのに対して、理論及び言語は万人の普遍に属している。

以下に私の絵画理論の二本の柱である、1 色彩 2 画面型について記述する。その大半は一般的かつ基礎的な造形理論にすぎない。

1 色彩

1-1 絵画の本質としての色彩

物理的、化学的、生理的、心理的等、色彩にはさまざまな観点があるが、画家が扱うのは自然とともにある色彩、また材料とともにある色彩である。しかし絵画の色彩は、自然の色とも違うし材料の色とも異なる。自然または視覚によって開かれた世界を対象とし、色のついた材料を扱いながら、それらとは違った色を表すのが画家の仕事である。

絵画の色彩は絵具という材料の色であると同時に、イリュージョンとしての色である。絵画は、物質とイリュージョンの両極を行き来しているだけであるともいえる。

しかしその両方で「ある」と同時にそのどちらでも「ない」ということの中に、絵画固有の領域が現出する。このように、「絵画にとって色彩とは何か」という命題は「絵画とは何か」という命題とほぼ同義である点で、色彩は絵画にとって本質的なものである。

1-2 色相環と補色の原理

色彩は単独のものとしてあるのではなく、複数の色彩相互の関係である。これを合理的に体系づけたのが、色相環や色立体などのシステムである。

色相環上の正対する2色を補色とよぶ。補色関係にある2色は、並置すれば同時対比によって互いの色を引き立たせ合い、混色すれば互いの色を打ち消し合って灰色に近づく。補色による灰色は有彩色の灰色として、白黒混合による無彩色の灰色と区別される。

色相環においては、有彩色の灰色は円の中心に位置している。それは最も非表出的な色彩でありながらすべての純色を含むという、両義的な属性を備えている。(Fig. 1-1)

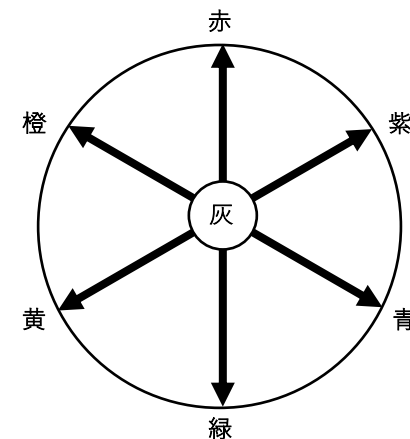


Fig. 1-1

1-3 絵画における色彩表現の技法

絵画における色彩表現を技法の面から見れば、混色、並置、重層という3通りの方法がある。混色は最も普通の技法で、パレット上で意図した色を混ぜて作る、またはカンヴァス上で直接これを行う。並置は点描画のように画面に小さな色班を置き、距離を置いて見たとき網膜の中でこれを混合させる。重層は絵具を重ねて複雑な色を表現する。重層のうち、透明色による半透明被覆を透層(glaze)とよぶ。私の技法は、下層の色を活かしながら中層、上層へと絵具層を重ねていく透層による。

1-4 “COLOR” における色彩重層の方法

連作“COLOR”は、色相環上で補色関係にある2色を、下層が透けて見えるほどに薄層に被覆していくことで成立する。色は相互の色を打ち消し合い、暗い灰色に近づく。これを、絵画技法用語でオプティカル・グレイ(optical gray)とよぶ。

塗り重ねる色の順序を替えて複数のパターンを作ると、色相の異なる有彩色の灰色が生まれる。色相環上で補色関係にある2色の組合せは全部で3通り、順列は6通りである。私はつねに6点の作品を並行して制作するが、その各々はこの順列にしたがって色が塗り重ねられる。最下層の純色をa=赤とすれば、順次、色相環上の補色対をとり、b=緑、c=黄、d=紫、e=青、f=橙となる。(Fig. 1-2)

2022年以降の作品では、白色の上に茶色(赤茶・黄土・焦茶)を重ね、また白色を塗り重ねた層を地塗りとする。その上に純色による透層を重ねるが、制作は前半と後半に分けられ、前半では3原色の6通りの順列にしたがい、後半では補色の6通りの順列にしたがって絵具を重ねてゆく。

各純色の上には白色を塗り重ねる。白色を使用するのは明度を調整するため、また画面に霧のかかったような質感と奥行きをあたえるためである。

以下に、並行して制作される6点の作品をa-fとし、画面に塗り重ねる絵具層の色を下層から上層の順序で示す。また後に詳述する分割線によって区切られた面の色差は、制作の後半において、白色を全面にではなく分割面に施すことによって視覚的に表出される。(Fig. 1-3)

【地塗り層】

a-f 白, 茶, 白

【絵具層／下層】

a 赤・白・黄・白・青・白

b 赤・白・青・白・黄・白

c 黄・白・赤・白・青・白

d 黄・白・青・白・赤・白

e 青・白・赤・白・黄・白

f 青・白・黄・白・赤・白

【絵具層／上層】

a 赤・白・緑, 白・紫・白・黄, 白・青・白・橙・白

b 緑・白・赤, 白・黄・白・紫, 白・橙・白・青・白

c 黄・白・紫, 白・橙・白・青, 白・赤・白・緑・白

d 紫・白・黄, 白・青・白・橙, 白・緑・白・赤・白

e 青・白・橙, 白・緑・白・赤, 白・黄・白・紫・白

f 橙・白・青, 白・赤・白・緑, 白・紫・白・黄・白

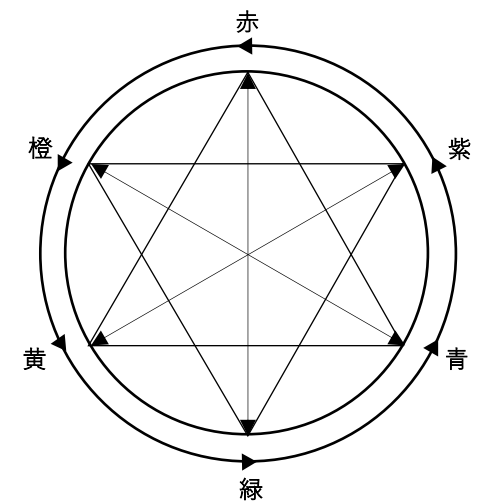


Fig. 1-2



Fig. 1-3

1-5 被覆と透層

光は波長であり、物質に当たると特定の領域が吸収され、他の領域が反射されることによって色が視覚に感知されるという理論は、よく知られている。空が青く見えるのは、大気中の分子が波長の短い青を散乱させるためであり、木の葉が緑色に見えるのは、クロロフィルが光合成に必要な光エネルギーを吸収する一方で、550nm を中心とする緑の波長領域をわずかしき吸収せず反射させているから、というわけである。

絵画もまた物質であるかぎり、この原理は同一である。しかし絵画は、支持体や絵具という物質を超えてイリュージョンをともなう。絵画のイリュージョンには、心理的および光学的な要因があると考えられるが、ここでは後者について述べる。

絵具の使用法に被覆と透層があり、前者は下層の塗りが見えなくなる塗り方、後者は下層が透けて見える塗り方である。被覆では光が絵具層の表面で撥ね返されることによって不透明な色彩として見え、透層では光が絵具層の深部に入り込んでから撥ね返って目にとどくため透明な色彩として見える。光学的に、前者を表面光、後者を深層光とよぶ。(Fig.1-4, 5)

私が絵画に求めるのは深層光である。技術的なことを簡単に述べれば、豚毛筆、叩筆、刷毛、ペインティングナイフを併用し、能う限り薄層に塗り重ねる。乾燥後、細かい耐水ペーパーで研磨し、さらに平滑な画面を求める。こうして塗り重ねた絵具層は30~40層におよび、油絵具は乾燥に時間がかかるため、制作には1年~1年半を要する。

そうする理由は、そのような行為の持続によってのみ、絵画は物質を超え、内部に光を孕んだ表現が可能になると考えるからである。

1-6 構造色(structural color)

シャボン玉の表面や水面に広がる油膜は、それ自体は無色だが虹色に発色して見える。透明または半透明の薄い膜に光が当たって反射すると、薄膜上面で反射した波と、薄膜下面で反射した波が干渉してこのような現象がおこるのである。波の干渉とは、物理学で複数の波の重ね合わせによって新しい波形ができることをいう。膜の厚さの違いにより、双方からの反射波が干渉して打ち消し合ったり、逆に強め合ったりすることで色が変化して見える。これを薄膜干渉とよぶ。(Fig.1-6)

アワビ等の貝殻の内側は、真珠母とよばれる炭酸カルシウムの薄膜が層構造を形成しており、各層から反射される光が干渉することでさまざまな色が見られる。タマムシのような甲虫類の金属光沢に富んだ色彩もまた、キチン質の層構造による。このような、薄い膜を何層も重ねた構造による光の干渉を多層膜干渉とよぶ。(Fig.1-7)

モルフォチョウの翅の鮮やかな青色や、コンパクトディスクの表面の虹色の反射なども、それ自体には色がないが、その微細な構造によって光が干渉し色づいて見える。このような発色現象を構造色とよぶ。

構造色は色料によらない発色現象であるから、手仕事である油彩によって作り出すことはできない。しかし絵具の塗り重ねと研磨を繰り返しながら、私は上述のような物質や、同様に構造色をもつ瑪瑙や翡翠、蛋白石などの鉱物、水面の光の反射などを想起することがある。薄層を塗り重ねるといふ行為が、私を構造色に引き寄せたのであろう。また、透層による色彩表現と光の干渉による構造色とは、ともに物質の内部にいったん吸収された光が反射して視覚にとどくという点でも共通している。

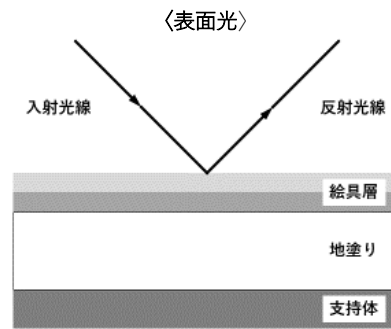


Fig.1-4

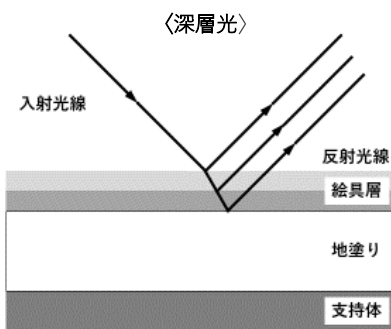


Fig.1-5

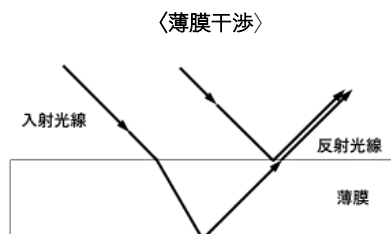


Fig.1-6

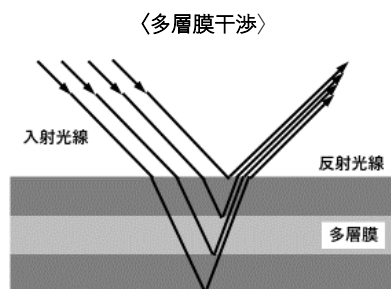


Fig.1-7

2 画面型

2-1 画枠と画面

地面に棒で線を引き、何らかの形象を描くとき、画枠というもの存在していない。また、ノートの隅にいたずらがきをするときなどの場合は、画枠は存在していても描く主体に多くは意識されていない。それは半ば無意識的な造形活動であり、画枠及び画面の存在は忘却されている。

しかし人が画用紙やカンヴァスに向かってこれから絵を描こうとするとき、四辺によって限界づけられ平らに均された面は、それへの意識の有無にかかわらず、制作における所与の条件として存在している。その始源について想像すれば、画枠=四辺によって限界づけられた画面=平面は、無秩序な自然から截断された田畑や耕地であろう。そしてその水平面が垂直に立ち上がる時それは壁となり、外界から身を守る人工物になるとともに、二本脚で立つ人間の身体と対峙する存在として立ち現れるであろう。それは無機質な人工でありながら、イメージを発生させる場ともなりうる。

しかしここでは、画枠を構成する1対の辺の長さや画面の対角線の長さとの関係=比に着目して、その基本的な性質と変化について考察する。ここで画面型というのは、以下に示される複数の画面のタイプの総称である。

2-2 正方形とルート矩形

四辺によって構成される図形のうち、最も単純で安定した形は正方形である。

正方形の1辺の長さを1とすれば、その対角線の長さは $\sqrt{2}$ となる。

コンパスを用いて、正方形の対角線を下辺の延長線上に下すと、長・短辺の比が $\sqrt{2}:1$ の長方形を得る。同様の操作を繰り返すと、 $\sqrt{3}:1$ 、 $\sqrt{4}:1$ 、 $\sqrt{5}:1$...等のルート矩形を得る。(Fig.2-1) ちなみに、 $\sqrt{5}$ 矩形から正方形を取り除いた残余の矩形を $\sqrt{5}-1$ (≈ 1.236)矩形とよぶ。この矩形は、後述の黄金矩形を長辺で2個つないだ矩形である($0.618 \times 2 = 1.236$)。

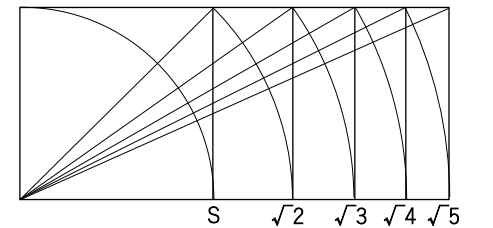


Fig. 2-1
S=Square 正方形の略 S=1
 $\sqrt{2} \approx 1.414$ $\sqrt{3} \approx 1.732$ $\sqrt{4} = 2$ $\sqrt{5} \approx 2.236$

2-3 正方形と黄金矩形

黄金矩形は、正方形の1辺を短辺として、1辺の1/2と正方形の二等分長方形の対角線とを加算した長さを長辺とする長方形である。黄金矩形の長辺上に正方形をとれば、残余は相似の黄金矩形となる。(Fig. 2-2)

ちなみに、線分を二等分して、大きい方の部分線分と小さい方の部分線分の比が、線分全体と大きい方の部分線分の比に等しくなるような分割の仕方のことを黄金分割といい、その大きさの比のことを黄金比という。黄金比を数値化すると、近似値で1.618:1となる。

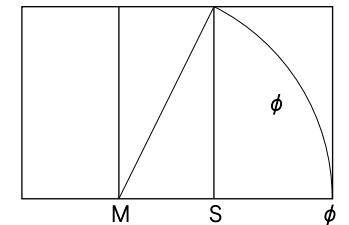


Fig. 2-2
 ϕ =ファイ 黄金比の略 $\phi \approx 1.618$

2-4 “COLOR 13-14 a-f” における画面分割の方法

6点の連作より成る“COLOR 13-14 a-f”の画面型は、すべて $\phi:1$ である。画面内に導入された分割線の位置は3パターンあり、 $a \cdot b, c \cdot d, e \cdot f$ はそれぞれ同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割1】タテ位置の原矩形(ϕ 矩形)の上下に、短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に ϕ 矩形1個を得る。中央に正方形1個と、その1辺の長さを短辺の長さとする ϕ 矩形1個をつないだ矩形を得る。分割によって得られたこれらの矩形は漸次縮小する相似の ϕ 矩形で、その縮小率は黄金比である。(Fig. 2-3-1)

【分割2】原矩形の上下に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとり、それぞれの対角線を水平に分割すると、上下に正方形2個をつないだ矩形($\sqrt{4}$ 矩形)を得る。中央に ϕ 矩形1個を得る。(Fig.2-3-2)

【分割3】原矩形の中央に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に ϕ 矩形2個を短辺でつないだ矩形を得る。(Fig.2-3-3)

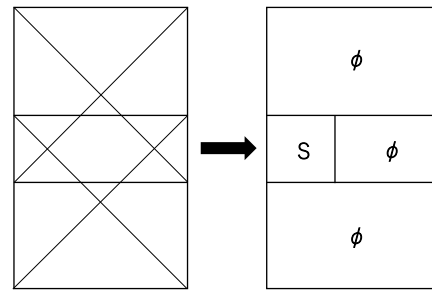


Fig. 2-3-1

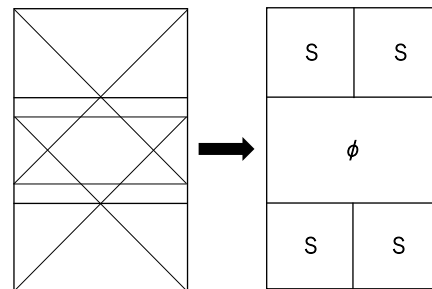


Fig. 2-3-2

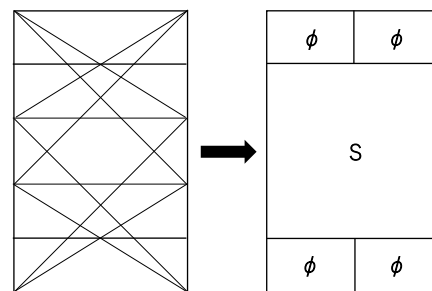


Fig. 2-3-3

2-5 “COLOR 15-16 a-f” における画面分割の方法

6点の連作より成る“COLOR 15-16 a-f”の画面型は、すべて $\sqrt{5}:1:1$ である。画面内に導入された分割線の位置は3パターンあり、 $a \cdot b, c \cdot d, e \cdot f$ はそれぞれ同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割1】タテ位置の原矩形($\sqrt{5}:1$ 矩形)の上下に、短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとり、それぞれの対角線を水平に分割すると、上下に正方形2個をつないだ矩形($\sqrt{4}$ 矩形)を得る。中央に正方形1個と、その1辺の長さを短辺の長さとする ϕ 矩形2個をつないだ矩形を得る。(Fig. 2-4-1)

【分割2】原矩形の上下に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に正方形2個と $\sqrt{5}$ 矩形1個を短辺でつないだ矩形を得る。中央に正方形1個と、その1辺の1/2の長さを長辺とする ϕ 矩形2個を短辺でつないだ矩形とを、長辺でつないだ矩形を得る。(Fig. 2-4-2)

【分割3】原矩形の中央に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に細長い矩形ができる。この矩形は、正方形4個($\sqrt{4}$ 矩形2個)と $\sqrt{5}$ 矩形2個を短辺でつないだ矩形である。(Fig. 2-4-3)

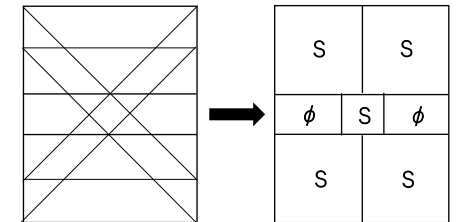


Fig. 2-4-1

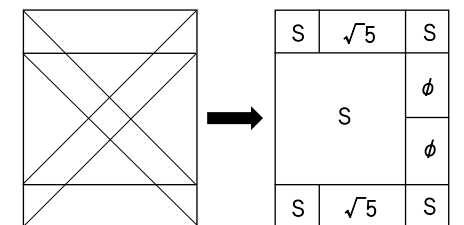


Fig. 2-4-2

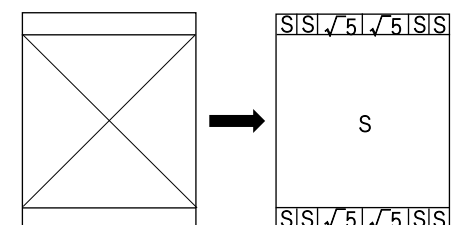


Fig. 2-4-3

2-6 “COLOR 17-18 a-f” における画面分割の方法

6点の連作より成る“COLOR 17-18 a-f”の画面型は、すべて $\sqrt{2}:1$ である。画面内に導入された分割線の位置は3パターンあり、 $a \cdot b, c \cdot d, e \cdot f$ はそれぞれ同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割1】タテ位置の原矩形($\sqrt{2}$ 矩形)の上下に、短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとり、それぞれの対角線を水平に分割すると、上下に正方形2個をつないだ矩形($\sqrt{4}$ 矩形)を得る。中央に正方形1個と、その1辺の長さを短辺の長さとする $\sqrt{2}$ 矩形1個をつないだ矩形を得る。(Fig. 2-5-1)

【分割2】原矩形の上下に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に正方形1個と、その1辺の長さを短辺の長さとする $\sqrt{2}$ 矩形1個をつないだ矩形を得る。中央に正方形1個と、その1辺の長さを長辺の長さとする $\sqrt{2}$ 矩形1個をつないだ矩形を得る。(Fig. 2-5-2)

【分割3】原矩形の中央に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に細長い矩形ができる。この矩形は、正方形2個($\sqrt{4}$ 矩形1個)と $\sqrt{2}$ 矩形2個を短辺でつないだ矩形である。(Fig. 2-5-3)

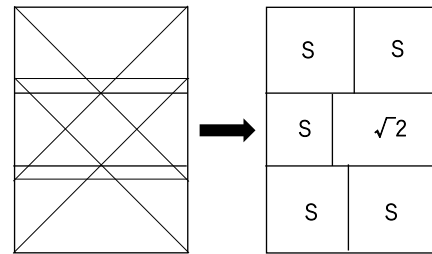


Fig. 2-5-1

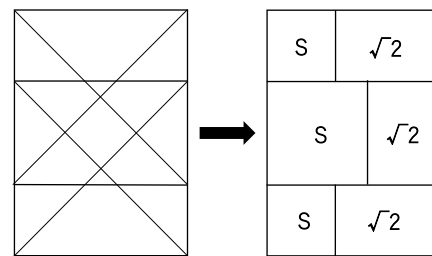


Fig. 2-5-2

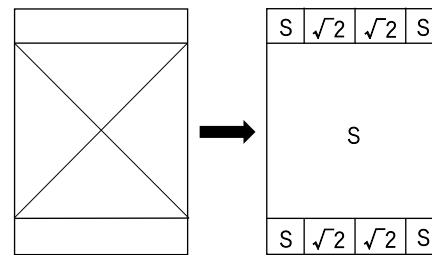


Fig. 2-5-3

2-7 “COLOR 19-20 a-f” における画面分割の方法

6点の連作より成る“COLOR 19-20 a-f”の画面型は、すべて $\sqrt{3}:1$ である。画面内に導入された分割線の位置は3パターンあり、 $a \cdot b, c \cdot d, e \cdot f$ はそれぞれ同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割1】タテ位置の原矩形($\sqrt{3}$ 矩形)の上下に、短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に正方形1個と、その1辺の長さを長辺の長さとする、正方形1個と $\sqrt{3}$ 矩形1個を短辺でつないだ矩形とを、長辺でつないだ矩形を得る。中央に正方形2個と $\sqrt{3}$ 矩形1個を短辺でつないだ矩形を得る。(Fig. 2-6-1)

【分割2】原矩形の上下に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとり、それぞれの対角線を水平に分割すると、上下に正方形2個をつないだ矩形($\sqrt{4}$ 矩形)を得る。中央に正方形1個と、その1辺の長さを長辺の長さとする、正方形1個と $\sqrt{3}$ 矩形1個を短辺でつないだ矩形とを、長辺でつないだ矩形を得る。(Fig. 2-6-2)

【分割3】原矩形の中央に短辺の長さを1辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に正方形1個と、その1辺の長さを短辺の長さとする $\sqrt{3}$ 矩形1個をつないだ矩形を得る。(Fig. 2-6-3)

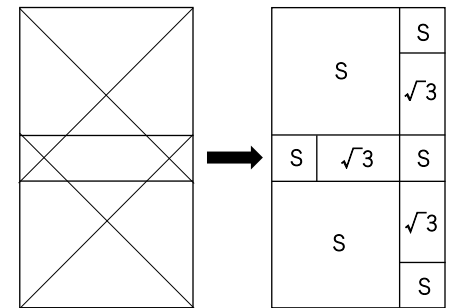


Fig. 2-6-1

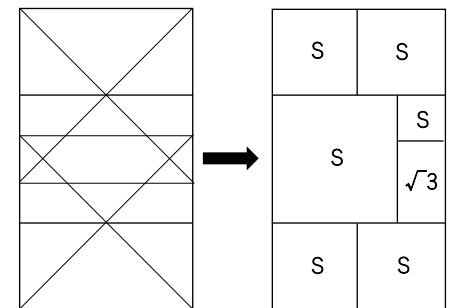


Fig. 2-6-2

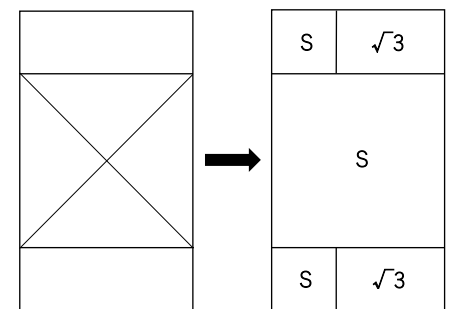


Fig. 2-6-3

2-8 “COLOR 22-23 a-f” における画面分割の方法

6 点の連作より成る “COLOR 22-23 a-f” の画面型は、すべて $\sqrt{5}:1$ である。画面内に導入された分割線の位置は 3 パターンあり、 $a \cdot b, c \cdot d, e \cdot f$ はそれぞれ同一の分割パターンによる。以下に、それぞれの分割方法と、それによってできる分割面の構造を記述する。

【分割 1】タテ位置の原矩形 ($\sqrt{5}$ 矩形) の上下に、短辺の長さを 1 辺の長さとする正方形をとると、中央に正方形 2 個と $\sqrt{5}$ 矩形 1 個を短辺でつないだ矩形を得る。(Fig. 2-7-1)

【分割 2】原矩形の中央に短辺の長さを 1 辺の長さとする正方形をとると、上下の残余に ϕ 矩形 1 個を得る。(Fig. 2-7-2)

【分割 3】原矩形の中央に短辺の長さを 1 辺の長さとする正方形 2 個をとると、上下の残余に細長い矩形ができる。この矩形は、正方形 4 個 ($\sqrt{4}$ 矩形 2 個) と $\sqrt{5}$ 矩形 2 個を短辺でつないだ矩形である。(Fig.2-7-3)

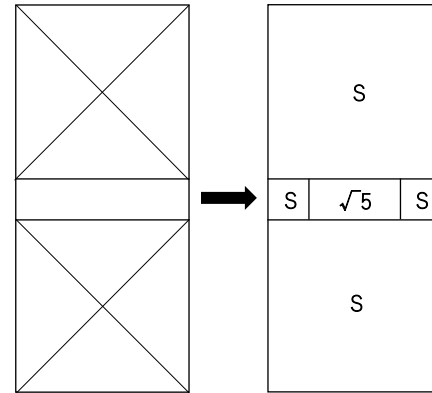


Fig. 2-7-1

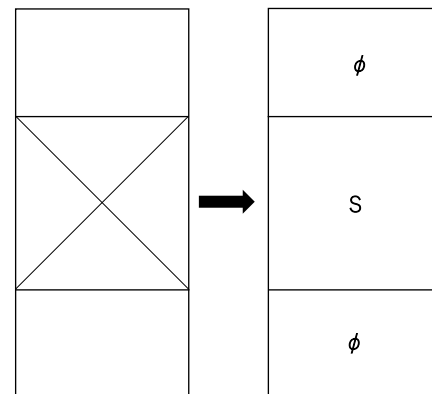


Fig. 2-7-2

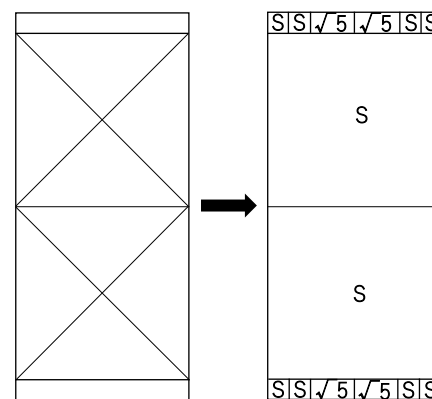
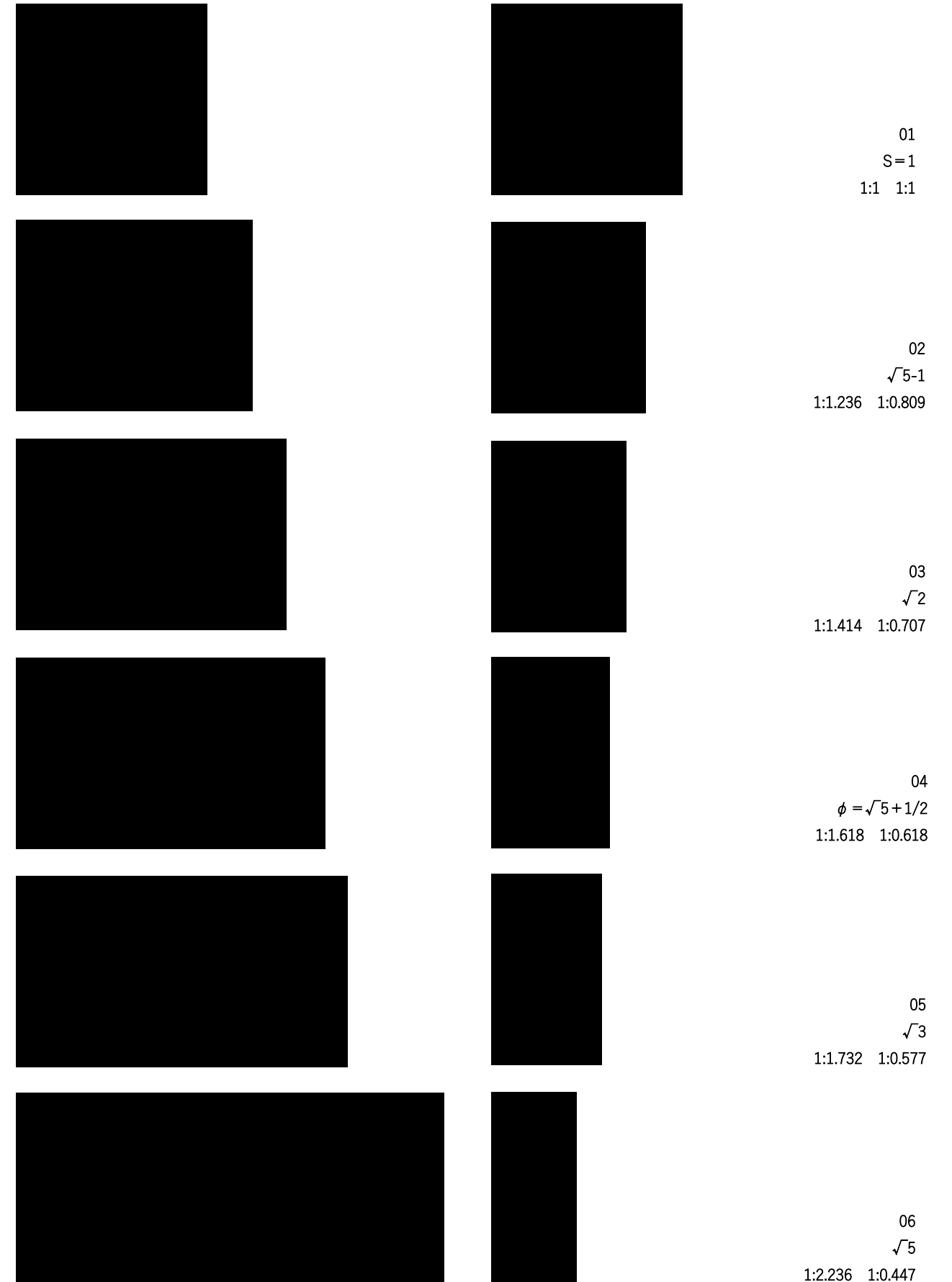


Fig.2-7-3

3 結語

2-4~8 に示した方法によって得られた分割面は、1-4 で示したように絵具層の中間に施された薄層の白色によって、色差として視覚的に表出される。分割面が図と地の関係を生じさせ突出することを避けるため、色差の隔たりはできるだけ小さいものにする。近似させながらなお色差として認識できるような画面内の関係を創り出そうと意図することによって、制作の焦点は絞られていく。

作品の画面内に求心的に意識を集中させるとともに、複数の作品を並行して制作すること、また連作として持続させることが、同じ意識を遠心的に画面外へと促す。連作においては、1 点の作品の自立性よりも複数の作品の関係性が重要になる。近似した色彩の中にも微妙な差異があることに眼を凝らせれば、単一の方法にしたがった行為の結果にも完全な同一はないことに気づかされ、反復を促す契機となる。産出される作品の数は有限である。しかしこれまで産出された、またこれから産出されるであろう有数の作品の背後には、作品として産出されることのなかった、またこれからも産出されることのないであろう無数の作品が横たわっている。そのように想像してみることは、制作という行為に拡がりを与え、自己という有限を無限に向かって開くことではないだろうか。



“COLOR” 色彩の表出／消去

私の絵画は、具体的な対象が描かれているわけでもなければ、抽象的または象徴的な形象が描かれているわけでもない。画面矩形によって限界づけられた色彩の広がりがあるのみである。題名もたんに“COLOR”とした。

絵画を構成する要素の中でも、とりわけ色彩は、感情あるいは心理のシンボリックな表現として読み取られやすい。赤は情熱を、青は冷静を表す、といった具合である。そのような単純さとはレベルを異にするが、色彩による表現を感情表現として積極的に述べる画家もいる。たとえばマーク・ロスコは、作品が装飾的であると見なされることを予期してか、自身の絵画は人間の悲劇的な感情を表していると主張している。

絵画が表現である以上、それは制作者の感情に基づくことは言を俟たない。しかし、もし感情という言葉が個人の、内面的で日常的なレベルでとらえるのならば、私は絵画によってそのようなものを表そうとしているのではないといわなければならない。絵画は自己に発して、自己を乗り越えていくべき性質のものである。

色彩について語られた言葉で、しばしば私の念頭に浮かぶ言葉がある。画家の言葉ではない。晩年には数本のカラー映画を制作した監督小津安二郎が語ったとされる言葉で、それは「色を使って色を消す。色が無いようで、何処かに在る」というのである。いささか禅語めくが、神秘主義的な意味合いは一切なく、私はこの言葉を私なりに解釈している。そして私が絵具という物質を用いて実現しようとしているのはこれだと思う。

油絵具の3原色または補色を下層が透けて見えるように半透明に被覆すると、絵具が相互の色味を打ち消し合って視覚的には暗いグレイに近づく。これをオプティカル・グレイとよぶことがある。私は限定された数の色彩を能う限り薄く塗り重ねることによって、特定の色を感じさせない色、あるいは無限の色を感じさせる色を表そうとして制作している。

3原色や補色といった色彩のシステムを用いて制作するのは、色の選択についての恣意性を排除するため、また制作に先立っての迷いをなくするため、かつてのコンセプチュアル・アートのようにシステムそのものを提示しようとするのではない。また、ある種のポスト・ミニマルの画家のように、さまざまな塗りの実験によって絵具の物質性そのものを見せようとするのでもない。絵画は物質であると同時に、イメージ、イリュージョンであるという面を私は否定しない。

特定の対象こそないが、私は制作中にイメージというものをまったく持たないわけではない。たとえば鮎物のイメージは、私の想像力を刺激するものの一つである。鮎物とりわけ磨き上げられたその断面の姿はあまりに美しいので、芸術作品というものへの懐疑を生じさせるのに十分なほどである。それは人間の時間を遙かに超えた時間の堆積の視覚化であるともいえよう。また、私は画面を水平に置いて制作するのでそのことにもよるが、絵具を塗り重ねているときは池や沼の底を覗き込んでいるような気持ちにとらわれることがある。光の反射、屈折によって、表層から深層へと、無限の層の重なりを見せる水のイメージは、絵画の理想的なモデルの一つであろう。

しかしこうしたイメージはそれとして、私は絵画によって鮎物や水といった自然のイメージをシンボリックに表そうとしているのではないことはいうまでもない。絵画の成すべきことは絵画それ自体であって、それ以外のことではない。

さて、私はこの短い文章の中で何度否定型を重ねたことだろう？私の思考には「これだ」というものがない。制作中も「これだ」という代わりに「これでもない」「これでもない」を繰り返して試行している。しかしおそらく、否定を重ねることによってしか辿り着くことのできない何かがあるのだ。

色を使って色を消す。最終的には、絵画の物質性そのものも消したい。稀薄な色の層を封じ込めた、透明な箱のような絵画。私の制作は、積極的にそれを表そうというより、そのようなありうべき絵画の到来を待つ、という態度に近い。

漱石の羊羹

長いあいだ絵画について考えつづけてきたが、弛みなく制作を続けてきたわけではない。絵を描かない（絵が描けない）時期は、たびたびあった。

三十代の半ば、制作をほとんどやめていた長い期間があった。それまで自分の歩んで来た道のりへの懷疑が強まったためだが、ほかの道を見出すこともできず、同じ場所を堂々巡りしていたようだ。その期間は、父が病に倒れ、亡くなるまでの七年間とほぼ重なる。

描かずにいても、絵画について考えることをやめるわけにはいかなかった。学生時代からの関心事であった、比例や幾何学的な画面分割、古典絵画の構図解析を、パーソナル・コンピュータを用いて行うことに熱中した。しかしそれは、絵画から限りなく遠ざかっていくことでもあった。コンピュータを用いて行えるようなことは、絵を描くこととは関係のない事柄であろう。事実、分割のあらゆるパターンを列挙しようとデジタル機器で図形をかくことになれてくると、矩形比率を表す小数点以下の数値が頭の中を占めるようになり、視覚からも離れていった。そして、自分の興味は絵画ではなく、べつのところにあるように思った。

そんな時期に読んだ書物の一つに、夏目漱石の小説『草枕』がある。

小説の語り手は、考えつめて絵が描けなくなり、温泉町を訪れた画工である。「絵が描けない絵かき」という設定がまず、おもしろい。この思索型の三十代の画家は、ミニマリズムからコンセプチュアリズムに移行して絵画を廃棄した 60 年代の芸術家のようなのだが、しかしこの小説が発表されたのは明治 39 年 (1906) のことである。

画工は、訪れる田舎の風物や人物に触れて思索を重ねるが、「非人情」を旨とする彼は対象と一定の距離を置くことを絶えず心がける。したがって、人との間に生ずる軋轢や葛藤は回避される。唯一「那美さん」という、出戻りの一風変わった女性との邂逅によって平静心を乱されるようにも見えたが、二人の関係にこれといった進展はなく、ロマンまたはドラマが発生することはない。

漢詩、俳句、英詩が地の文とひとつながりの中に鏤められたこの小説は文体の工夫を凝らした一種の実験小説であり、物語を拒絶する反小説であるということもできるし、また、語り手の思索が大きな部分を占めることから、全編が芸術論であるということもできる。その芸術論は、東西の文学芸術の比較を主軸にしてなされる。「非人情」を芸術家一般の態度として認め、そこから進んで、西洋の詩や絵画より、東洋の芸術美学の方がよりこの意に適うと主張する。

仏教語を出自とする美学用語に「観照」がある。画工のいう「非人情」は、これと同意であろうか。観照とは、大辞林によれば「主観を交えず、対象のあるがままの姿を眺めること。冷静な心で対象に向かい、その本質をとらえること」また「美を直観的に受容すること」である。西洋の志向するリアリズムが人間中心主義の域を出ないのに対し、東洋の芸術は自然と合一して人間的な臭みから解脱しているというのが、画工の主張である。

この小説にはまた、そうした東西比較論を超えて、後の西洋で起こった芸術の展開を予告するような記述が見られる。それは次のような箇所である。

1

普通の画は感じはなくても物さえあれば出来る。第二の画は物と感じと両立すれば出来る。第三に至っては存するものはただ心持ちだけであるから、画にするには是非ともこの心持ちに恰好なる対象を扱ばなければならん。しかるにこの対象は容易に出て来ない。出て来ても容易に纏らない。纏っても自然界に存するものとはまるで趣を異にする場合がある。従って普通の人から見れば画とは受け取れない。描いた当人も自然界の局部が再現したものとは認めておらん。

2

色、形、調子が出来て、自分の心が、ああ此所にいたなど、忽ち自己を認識するようにかかなければならない。(中略) この調子さえ出れば、人が見て何ととっても構わない。画でないと罵られても恨はない。いやしくも色の配合がこの心持ちの一部を代表して、線の曲直がこの気合の幾分を表現して、全体の配置がこの風韻のどれほどかを伝えるならば、形にあらわれたものは、牛であれ馬であれ、乃至は牛でも馬でも、何でも無いものであれ、厭わない。

3

一層の事、実物をやめて影だけ描くのも一興だろう。水をかいて、水の中の影をかいて、そうして、これが画だと人に見せたら驚ろくだろう。しかしただ驚ろかせるだけでは詰らない。なるほど画になっていると驚かせなければ詰らない。どう工夫をしたものだろうと、一心に池の面を見詰める。

4

画工が述べるこのような「抽象的な興味」は、抽象絵画が発生する際の心的動機を物語っている。しかし漱石がこの小説を発表した時点では、抽象絵画はまだ世界のどこにも存在していなかった。アフリカ美術の影響からキュビズムへの端緒を開いた、ピカソの「アヴィニョンの娘たち」が描かれたのは 1907 年、カンディンスキーによる最初の意識的な抽象絵画は 1910 年頃の制作といわれている。モネは、1895 年から「睡蓮」連作に取り組んでいたが、画面はしだいに主役である睡蓮の花や葉よりも、水面に映る空や柳の影に比重がかけられていった。モネが「水面とそこに映る影に取り憑かれてしまった」と、友人ジェフロアに手紙を書いたのは 1908 年のことである。モネはその後晩年にいたるまで、衰えゆく視力とたたかいながら、ほとんど触覚的な感覚を研ぎ澄ませて「睡蓮」連作に取り組んでいく。

先端的な少数の画家による抽象絵画の、ほぼ同時期の発生を漱石が予告したというより、20 世紀初頭の世界的な潮流のただ中に漱石がいた、と見るべきだろう。夏目漱石という文学者のそのような世界性、先見性も興味深いが、私が『草枕』という小説を読んで最も印象に残ったのは、次の箇所であった。

余は凡ての菓子のうちで尤も羊羹が好だ。別段食いたくはないが、あの肌合が滑らかに、緻密に、しかも半透明に光線を受ける具合は、どう見ても一個の美術品だ。ことに青味を帯びた煉上げ方は、玉と蠟石の雑種のように、甚だ見て心持ちがいい。のみならず青磁の皿に盛られた青い煉羊羹は、青磁のなかから今生まれたようにつやつやして、思わず手を出して撫でて見たくなる。西洋の菓子で、これほど快感を与えるものは一つもない。クリームの色はちょっと柔らかだが、少し重苦しい。ジュリは、一目宝石のように見えるが、ぶるぶる顫えて、羊羹ほどの重味がない。白砂糖と牛乳で五重の塔を作るに至っては、言語道断の沙汰である。

羊羹と西洋菓子が引き合いに出されて述べられるのは、ここでも東西比較論であるが、印象づけられるのは理屈ではなく、語り手である画工の、あるいは漱石自身の物質への眼差しである。その眼差しは「思わず手を出して撫でてみたくなる」という、触覚的な欲望をも表白してエロティックでさえある。こうした視覚と触覚とが連動した欲望は、まさしく画家のものであろう。私はこの記述から、具体的な画家の名前を挙げて考察したほかの箇所にまさる、より絵画的な思考を感じたのである。

西洋絵画は、絵具を支持体の上に重層させていくことで成立する。フランドル地方の初期油彩画では、平滑にされた地塗りに上に透明絵具が何層も重ねられる。色は深みを帯び、表面は光を反射してつやがある。最終層のワニスが光沢をさらに強め、輝きを放つ。このような西洋絵画の構造は、墨や顔料など水性の画材を紙に沁み込ませることで成り立ち、光沢を持たない東洋絵画とは、技法的にも美学的にも著しく対蹠的である。

油彩画以前にテンペラ画があり、これは水性のメディウムを用いるのでつやがない。テンペラが油彩に移行する過程で生まれた絵画技法に、混合技法がある。これは、水性油性という相容れないメディウムを、乳化という化学作用よって結合させるのである。これをエマルション(Emulsion)という。水と油のさまざまな割合によって、画面の吸収性、タッチを重ねる際の感触、絵の質感が異なってくる。

私は学生時代、混合技法を実践する下準備として、吸収性—半吸収性—非吸収性とそれぞれに性質の異なる絵画地塗りの試作を行った。吸収性が高いのは水性地塗りであり、テンペラも油彩も受け容れるのに対して、非吸収性の油性地塗りは水性絵具をはじく性質を持つ。半吸収性は半油性であり、水と油が乳化作用によって結合した中間の状態である。

混合技法では、水性—半油性—油性という絵具の性質と呼应して、不透明—半透明—透明の効果が生かされ、下層から上層にいたる重層構造が画面を成立させる。絵画の色彩は、このような物質的構造を基盤とした光の作用が視覚にもたらすものである。

水と油、吸収と非吸収、不透明と透明。これらの両極を結合させることは、たんにそれらの中間の状態を作り出すことにとどまらない。それはまったく新たな第三の物質を生み出す可能性を秘めている。

漱石が羊羹の練り上げ方について比喩的に用いた「玉と蠟石の雑種のように」という表現は私に、油彩とテンペラの混合技法を思い起こさせた。テンペラ(Tempera)は混ぜ合わせるという意味のラテン語 **Temperare** を語源としている。絵画制作はもともと、混成＝雑種として異なる素材をハイブリッドに結合する、錬金術的な営みであった。

詩人の西脇順三郎は、詩を生み出すのは「相反するものの連結」であるといった。詩学における創造原理は、錬金術であり、絵画の方法にも当てはまる。

『草枕』の羊羹のくだりは、谷崎潤一郎が『陰影礼賛』の中で「漱石先生の羊羹」として言及している。それに先立つ箇所では、東西の美意識の違いを指摘し「西洋人は食器などにも銀や鋼鉄やニッケル製のものを用いて、ピカピカ光る様に研ぎ立てるが、われわれはあゝ云う風に光るものを嫌う」とし、中国の玉を引き合いに出して「あの、妙に薄濁りのした、幾百年もの古い空気が一つに凝結したような、奥の奥の方までどろんとした鈍い光りを含む石のかたまりに魅力を感じるのは、われわれ東洋人だけではないであろうか」という。そして「ルビーやエメラルドのような色彩があるのでもなければ、金剛石のような輝きがあるのでもない」石に魅力を感じることの不思議さについて語るのだが、これは物質の表層における、光の反射と吸収の差異に因る。反射するものの究極は鏡であり、反射しないものの究極は石である。そしてその両極の中間に、反射と吸収の無限の変化が存在する。

絵画の核心もまた、光を通して物質の表層に露呈する。そのみが、決してデジタル＝数値に還元できない何かである。そう考えたとき、私はコンピュータを玩ぶことをやめ、ふたたび絵筆を握った。

「しかるに心持ちに恰好なる対象は容易に出て来ない」私は描くべき主題や対象を見つけられないまま、絵画地塗りの反復練習からふたたび始めた。地塗りに時間をかけた後、さあこれから絵を描こうと考えるのは、奇妙なことである。なぜなら、それでは支持体という器にイメージという料理が盛りつけられることさながらの、二重構造が出来上がってしまうからである。

支持体に地塗りを施すのと変わらない心持ちで、油絵具の色を重ねていった。色は3原色、補色、白に限定し、塗り重ねる色の順序に一定のルールを課した。刷毛や筆の運びはできるだけ機械的に行った。

視線は表層と、塗り重ねによって生じる深さのあいだを行き来した。支持体の画面比率は正方形、ルート矩形、黄金矩形のいずれかにしたが、これは比例にこだわっていた頃の名残で、画面を分割することを禁じた。

主題は色であり、具体的な対象を持たなかったが、水と鉱物のイメージは絶えず思い浮かび、画面にもそれらしきものが現れた。しかしそのようなイメージ、イリュージョンはむしろ消したかった。自然を想起させることをなくすため、禁じていた分割線を1本乃至2本、画面に導入した。

このようにして持続されたのが ”COLOR” 連作である。この仕事は今後も継続される。

Colors In Dark Colors

晴れた秋の日の午前、公園の一隅にある木立に囲まれた池の面を見ていた。

木立に囲まれた空間は薄暗いけれども、池の面は真上から照りつける陽光を反射して光っている。

その光の中に、周囲の木立が影を落としている。

木立の外側は明るく、内側は暗い。

その暗さの中にも明るさがあって、無数の色の反映がある。

すべてを色のかたまりとしてとらえれば、そのような関係になっている。

なぜ実在よりも、その影、反映に見入ってしまうのだろうか。

木立に囲まれた池の面に映る色は現実の色ではなく、夢の中の色彩であるように思われた。

A fine autumn's pre-noon, I had been gazing the surface of a pond that surrounded by trees in the corner of a park. It is dark in the space of surrounded by trees, but the surface of a pond was shining by reflect of sunbeam high above. In the midst of shine, there were shadows of trees.

It is bright outside of the trees, dark inside. But there were brightness in the darkness, and innumerable reflects of colors. When we look all as a mass of colors, there were like this connection between them.

Why I gaze the shadows or reflects more than existences? The colors of reflects of a pond surrounded by trees, wasn't looked like colors in the reality, but in the dream.

〈後記〉

「"COLOR" 理論と方法」は、2014, 16, 18, 20, 23 年の藍画廊（東京）、2021 年の iGallery DC（山梨）、2022 年の Gallery Amano（山梨）での展示と併せて書き継がれ、現在の形をなした。本稿は未完であり、今後も絵画制作と並行して書き継がれる。

「"COLOR" 色彩の表出／消去」は、2011 年の山梨県立美術館での展示と併せて執筆、発表されたオリジナルに加筆訂正した。

「漱石の羊羹」は、2019 年の Gallery Amano（山梨）での展示と併せて執筆、発表された。

“Colors In Dark Colors” は、2020 年の藍画廊（東京）での展示と併せて執筆、発表された。

松嶋励路 MATSUSHIMA Reiji

略歴

1965 年 東京に生まれる

1993 年 東京藝術大学大学院絵画専攻修了

個展

2013 年 松嶋励路展 -COLOR-（08/05-17 藍画廊 東京）

2014 年 松嶋励路展 -COLOR-（11/17-22 藍画廊 東京）

2016 年 松嶋励路展 -COLOR-（11/28-12/03 藍画廊 東京）

2018 年 松嶋励路展 -COLOR-（11/12-17 藍画廊 東京）

2019 年 松嶋励路展 -COLOR-（08/03-24 Gallery Amano 山梨）

2020 年 松嶋励路展 -COLOR-（10/05-10 藍画廊 東京）

2021 年 松嶋励路展 -Color/Still Life-（10/28-11/14 iGallery DC 山梨）

2022 年 松嶋励路展 -COLOR-（08/06-27 Gallery Amano 山梨）

2023 年 松嶋励路展 -COLOR-（09/18-23 藍画廊 東京）

グループ展

2008 年 第 23 回〈絵画のプラクシス〉展（04/26-05/02 山梨県立美術館）

2009 年 第 24 回〈絵画のプラクシス〉展（04/11-17 山梨県立美術館）

2010 年 ZONE 秘境（03/27-30 談是芸術空間 上海）

第 25 回〈絵画のプラクシス〉展（04/22-28 山梨県立美術館）

2011 年 第 1 回〈美術のプラクシス〉展（04/26-05/1 山梨県立美術館）

2014 年 「見ること・描くこと」－油画技法材料研究室とその周辺の作家たち（01/06-19 東京藝術大学美術館）