

特集 「絵画における視覚表現」

研究対象としての絵画～痕跡が絵になるとき

Painting as a subject of research

～Phase difference between trace of drawing and painting

栗野 由美 Yumi Awano

東京造形大学／メディアデザイン

Tokyo Zokei University, Media Design

動物界においてヒトは特殊だと、人間は結論づけている。その根拠のひとつに、記憶を外在化する＝記録する、という目的行動とそれを可能にする身体形状とそれに合致した道具の開発があげられる。翻せば身体形状に合致した道具があれば誰もが描く主体となりう

る。次の6つの図例（図1～6）はいずれも描画された痕跡で、絵画／未・絵画／非・絵画、の認識の違いを問うものとして提示するが、いかがだろう。

すなわち「絵画」とは、人間が「絵画」として見るから「絵画」になるのである。これは、マリー・シェーファー

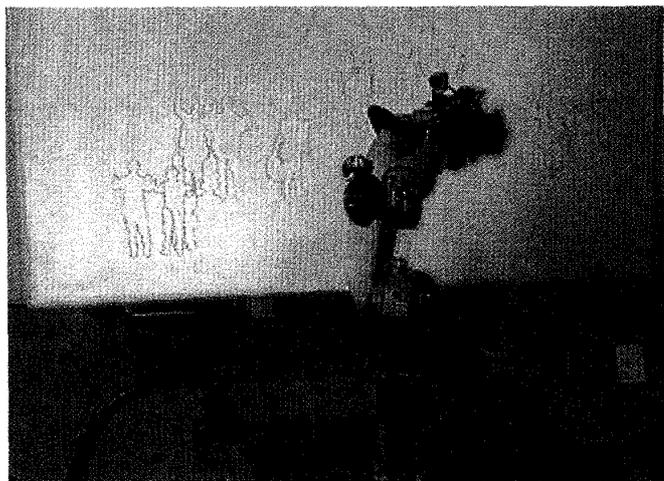


図1 見たものをスケッチするロボット
(ロボット・ミュージアムin名古屋にて撮影)



図3 2005年、美術オークションで26,352ドルで落札されたチンパンジーの絵画作品
(Desmond Morrisに関するwikipediaより[1])



図2 ものを掴んで動かす痕跡で遊ぶ子ども
(ワタリウム美術館企画「アートー日幼稚園」での筆者のワークショップにて撮影)

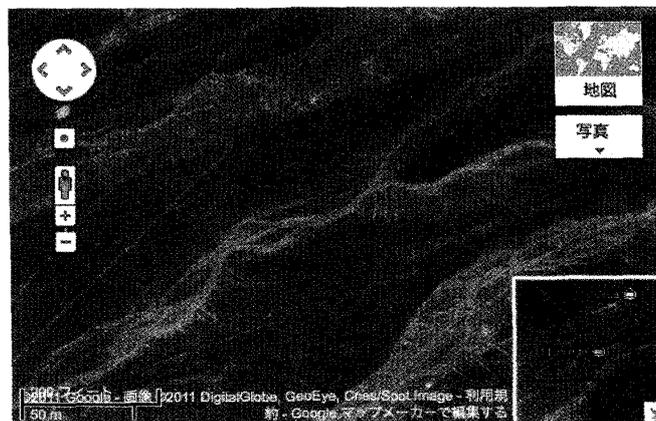


図4 Google Mapsで観察できるナスカの地上絵
(Google Mapsより)

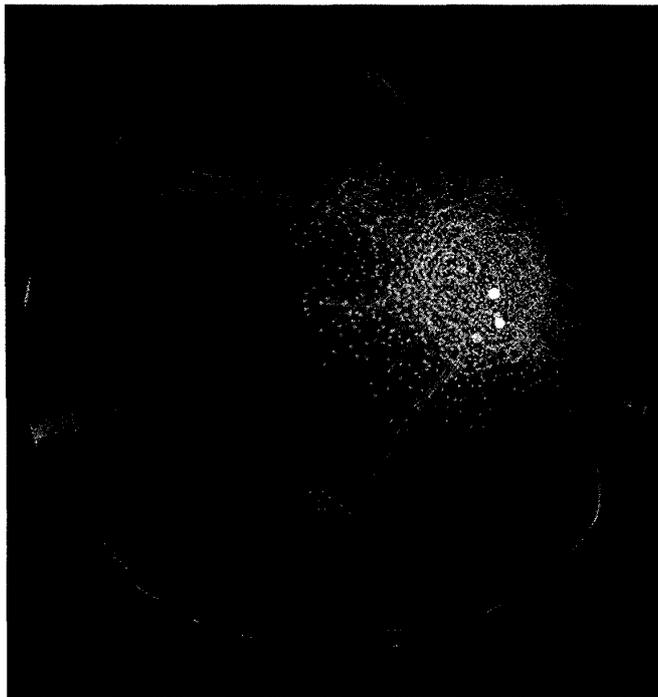


図5 Internet上のblog相互リンクの動的状況を視覚化したグラフ
(Data Mining: Mapping The Blogosphereより[2])

(Raymond Murray Schafer)が提唱したサウンド・スケープの考え方の逆照射といえる。彼は、「環境の音景に耳を開く」ことを提唱した[3]。音楽は音楽として在るのではなく、人間が音楽として聴く、ということだ。このような、知覚する主体の意識改革による既存の定義のパラダイム・シフトが、20世紀の初頭、諸芸術分野で表出した。

一方で、思考する人間には困難であるゆえに未知の領域(超現実世界)への扉でもあったオートマティズム(自動記述=思考以前の運動として記述すること)による新しい速度感、コンピュータの得意とするところとなり、CGI (Computer Generated Image)造形やビジュアライザーが次々と考案された。また一方で人工知能(Artificial Intelligence)の可能性は、1950年代前後からの知能(人間の脳機能)の代替という考え方から、1980年代以降は運動モジュールを階層構造化した機械論的実装にシフトしている。「絵」を意味内容としてではなく装飾表象(模様、斑)として見る、形象の写しとみる、(空間)関係を見て意味を読むといった、トリガーが曖昧で複雑なフェーズを環境と行動の反応アルゴリズムに置き換えていく変遷は、ルネ・デカルト(René Descartes)の機械論的世界観に基づく、以降の心理・身体観に遡る発展のように思われ興味深い。

物質絵画はその呪縛と引き換えに、ものが内包する

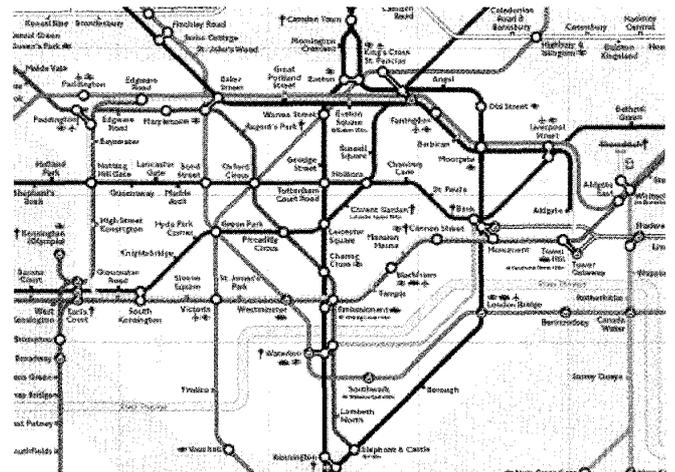


図6 ロンドン鉄道路線図
(Harry Beck, 1931)

豊穡な語彙を獲得して意味内容を饒舌に語る。筆者が参加している本学会画像色彩研究会では、かねてより関心が集まっていた絵画の表面質感の問題を今年度のアート&サイエンス・セミナーのメイン・テーマに据えて議論を重ねて来た。この議論のなかで、マチエール(matière)とテクスチュア(texture)、および色材となる絵の具を練る技術、またはその技術者をさすメチエ(métier)の役割に言及があった。表面の凹凸の作り方によって触覚的なクオリアが励起するのはまさにイリュージョン(錯覚)である。「絵画」の意味内容に呑み込まれず表層に留まって物質の現象を凝視するアプローチは、先述の精神物理学の変遷と、シュポール・シュルファス(Supports / Surfaces: 支持体/表面)という、1960年代末から1970年代にかけて在南仏の美術家たちが取り組んだ、「絵画」の物質的構成要素(色や形の様式、画布、木枠、絵具や展示空間)を問い直す試みを重ねて思い起こさせる。「絵画」の解体・再構築には既に多くの試みが存在したが、クロード・ヴィアラ(Claude Viallat)は、それ以前の、画布の表面に絵の具以外のもので痕跡を作る(焼く、切る、貼る、など)表現方法の激しさや濃厚さと対比的に、手仕事の筆跡を示しつつ図と地を惑わすパターンを量産プリント・テキスタイルの上に施して吊り下げるなど、絵画平面の意味空間やキャンパスの物質空間への問いを軽やかに示した(図7)。その思考はアンリ・マティス(Henri Matisse)の画面に端をみることも可能と思われる(図8)。そこでは色の痕は意味以前もしくは無意味な物質の現象としてマチエールの存在(と不在)を強く意識させる。

表層と表象という点では、大・絵画芸術へのカウン

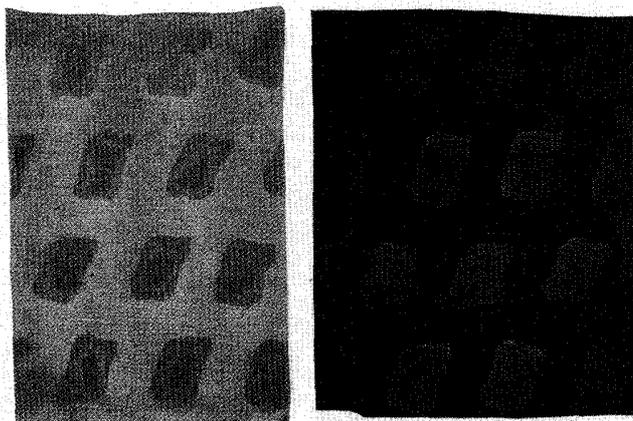


図7 【Solarisation Bleue】, Claude Viallat,
左:1969, 右:1970

(「1970年・南仏一パリ シュポール/シュルファス展」、岐阜県立美術館・埼玉県立美術館・大原美術館・芦屋市立美術博物館・北九州市立美術館編集、読売新聞社・美術館連絡協議会発行、1993、より引用)

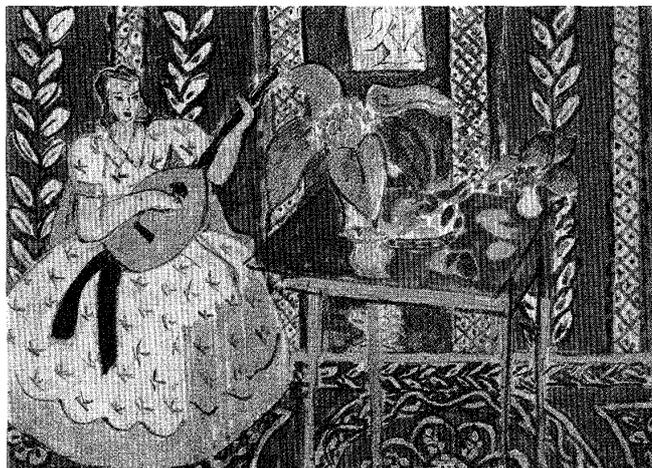


図8 【The Lute】, Henri Matisse, 1943
(「マチス展」、名古屋市美術館・深谷克典編集、中日新聞社発行、1991より引用)

ターとして量産消費材、有名人や印刷漫画等を絵画の枠組みに移植した20世紀半ばのポップ・アートの試みは意図的に絵画の文脈に留まることで問いを強く醸し出しているのだが、錯視効果を主題としたポップ・アートの画家たちは絵の具と筆致の物質的存在感を除去して純粋に形態的色彩のみによる錯視励起(すなわち絵画というインターフェースの透明化)を願いつつ、脱・絵画として絵画の枠組みに留まったように思われる。この点においては、空間を移動する身体と感覚器官の呼応に注目し、色知覚のゆらぎの励起に光と空間を使った作家たちもいる。それは20世紀美術の発見というより、昔から色ガラスを使った空間に佇む人には経験されてきたことと無縁ではない。その系譜に、南仏・ヴァンスにあるロザリオ礼拝堂の壁を彩るマティ

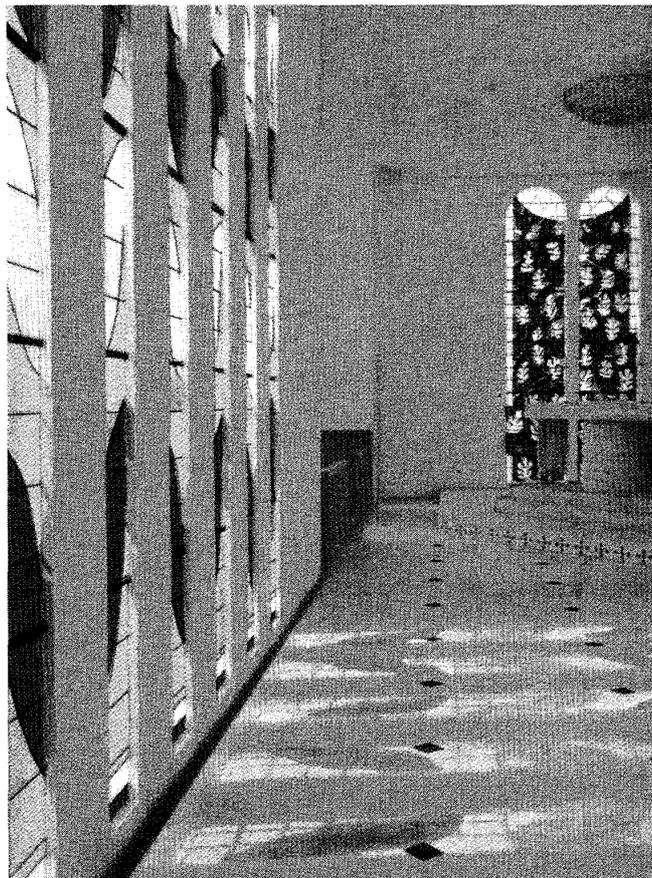


図9 【La Chapelle du Rosaire】, 1951
(「ロザリオ礼拝堂で販売されている葉書より引用)

スのデザインによるステンドグラスを見ることが出来る(図9)。陽光を透過した色陰が白い石の床を染め、刻々と変化し漂うさまには、輪郭と材質、固有性と定着という物質絵画の前提から解放された、陰なく光だけで描かれた記憶の色(=脳で作りに出される色)の非接触の質感だけが、ある。それを「絵画」とみるか「陰」とみるかは観察者に委ねられている。少なくとも筆者にとっては、ステンドグラスはこの色陰絵画を描画する素材であり、「絵画」の定位された場所(表象)ではない。

以上のような主観の多様な展開が動物界におけるヒトの特殊性であり、機械的身体論においては難題の、人間であることの滋味掬すべき点なのではないか。

参考文献

- [1] http://en.wikipedia.org/wiki/Desmond_Morris
- [2] <http://datamining.typepad.com/gallery/blog-map-gallery.html>
- [3] R.Murray Schafer, The Tuning of the World., Random House Inc.,1977