

# 絵画表現研究・自作に関する論述

— 空間、形、色彩について —

平 木 美 鶴

## 1. はじめに

20世紀の初頭、1910年代から西洋美術においてはワシリー・カンディンスキー、ロベール・ドローネ、ピエート・モンドリアン、カジミール・マレーヴィッチ、フランチェシェク・クプカたちによる抽象美術やピカソ、ブラックによるキュビズムの誕生、発展があり、マルセル・デュシャンのレディ・メイドによる反造形、観念芸術の方向性など、美術界は大きな転換を迎えるのであるが、アカデミックに対する前衛と言えるそのような動きから、すでに80年以上が過ぎている現代ではアカデミックな存在がなくなり前衛は存在しなくなっている。造形的にも反造形的にも、また、どのようなスタイルを取ろうと自由であり、認められるのが現在である。そのような状況の中で作家がなにを自分の中に取り入れ、そして何を捨て去るのか、その根拠を示すことが大切であるとを感じる。今回は、1994年制作の「HOUSE」シリーズと1995年の3月から6月にかけて制作した「LIFE」シリーズの絵画作品を基にして作品制作に関して思考している絵画空間や形、色彩について論じる。

## 2. 絵画空間について

平面上に三次元空間をそれらしく移し取るための方法として遠近法（パースペクティブ）、空気遠近法、明暗法などがあり、現代まで脈々と受け継がれてきている。遠近法が完全な発達をみたのは15世紀の初頭、フィリップ・ブルネレスキーとレオン・バッティスタ・アルベルティの画期的実験を通してのことであり、その当時においては新たな絵画空間の創造であったが、その後、20世紀初頭のキュビズムの誕生まで絵画の空間は遠近感や立体感など、三次元のイリュージョンを呼び起こす役割に終始していた。キュビズムは、1907年、ピカソの「アビニヨンの娘たち」、ブラックの「エスタニックの家々」によって第一歩を踏み出した。その試みは、対象を面で解体し、複数の視点から構築しなおすことや物の立体性（光と影）やヴォリュームを二次元平面にどのように表現するのがふさわしいか考えた絵画であった。それは、平面にふさわしい形や色面の組み立て方による絵画の空間にしかない構築性と構造的な空間づくりである。理論的にはセザンヌから影響を受け、構造的性はアフリカ彫刻からの影響があり、平面上に三次元空間をそれらしく移し取るための方法を考え出す以前の平面的空間に戻ることで新たな力強さを絵画の中に吹き込むことができたと考えられる。キュビズム以降の絵画は平面に相応しい平面を求めて平面化していくが、それと同時に色彩や形態の記号化や純粋化が進んでいくのである。私の作り出したい絵画空間は、現実世界の再現描写に基づく造形原理から解放された形と色彩が作り出す平面における空間作りである。それは現実世界の再現描写から解放されることにより自由になった造形要素を自己を基にしよう一度、再構成する必要があ

る。現代作家では、ロバート・ラウシェンバーグが、「ホワイトペインティング」という真っ白に塗られた作品を作りだし自己の介在を作品の中で一度、無にしてから造形要素を構成しコンバインと言われる現実空間をも孕んだ作品へ転換していった経過もあるが、私の場合は、20世紀初頭の抽象絵画の誕生に携わった作家たちの動きに興味があり共感を感じる。それは、抽象化されるべき理論的な観念に縛られ、身動きのできなくなる経過が作品を通じて如実に現れる。そして、具体的形態を抛り所にし活力を見だし、また抽象に向かっていくという苦悩が見える。それと同時に絵画空間の変化が見えてくるからである。1912年に完全な抽象画である「円形のフォルム」を作り上げたロベール・ドロネは、1914年には「ブレリオを讃えて」という作品に見られるように自然から切り離された絵画の中に再び具体的な形態を持ち込んでいく。また、具体的な絵画から徐々に抽象化していき厳格に純粹抽象を築いたピエト・モンドリアンも晩年には、「ブロードウェイ・ブギー・ヴギー」に代表される「ブギー・ウギー」シリーズを制作する。それは、地図のような具体性を帯びているように見える。しかし、身動きのできない画面が豊かさや明るさを取り戻したのは確かである。ここで上げた二つの例の中には、それぞれの絵画空間を見いだすことができる。

ドロネの「円形のフォルム」はアポリネールから「オルフィスム」と名付けられた、具体的形態から切り離された作品である。それは、円形を形作る色彩がリズムカルな動きを持ち外へと広がる「光」の表現のように感じる。三次元の再現的空間とは全く違う豊かな色彩と動きのあるフォルムが作り出す純粋な内的世界の空間を形づくっている。

「ブレリオを讃えて」という作品は単純化されているが、空気遠近法や明暗法を使用した飛行機や、プロペラ、エッフェル塔が描かれている。そのような具体的形態とともに「円形のフォルム」で描かれた大小様々な同心円が描かれている。ここで使用されている「円形フォルム」は飛行機のプロペラの回転のイメージを誘発し画面のダイナミズムを生み出す要素として役立てている。「円形のフォルム」における純粋な内的世界の空間に三次元の再現的空間を含ませることにより複雑な空間を作っているように見えるが、絵画空間としては慣れ親しんだ再現的空間となり「円形のフォルム」までも再現的空間の中での具体的意味を持った形態として位置づけられてしまう。

モンドリアンの作品は「青と黄のコンポジション」に代表されるように、垂直、水平の線と色面だけで構成されたものである。その構成要素の中には具体的形態や再現的空間は全く見当たらず、線と色面がお互いに密接に結び付き動かしがたく、色面はその色になんの具体的意味合いを持たず色の物質性だけが訴えかけ、線は必要最小限の構造的な意味を意味する。このような平面にふさわしい平面空間をフラットに作り上げている。

「ブロードウェイ・ブギー・ウギー」の構成要素はやはり垂直、水平の線を色面ではあるが、「青と黄のコンポジション」に見られた枠に押し込めるような強い黒い線はなくなり、黄を主体とした青、赤を含めた色面が連なった帯を使用している。ここにおける色面は豊かに広がる動きのある色彩である。画面全体が動き回るように構成されたこの作品は、まるで空の上から見た都市であり、様々な車が走っている様子を記号化して表現しているようにも見えてくる。これは今までの作品が厳格な理論の上に成り立っていたものに題名からも分かるように音楽の要素を取り入れ世界を広げた結果である。具体性のない音楽の要素を加えたことは、三次元の再現性につながらない。以前の作品における色の物質

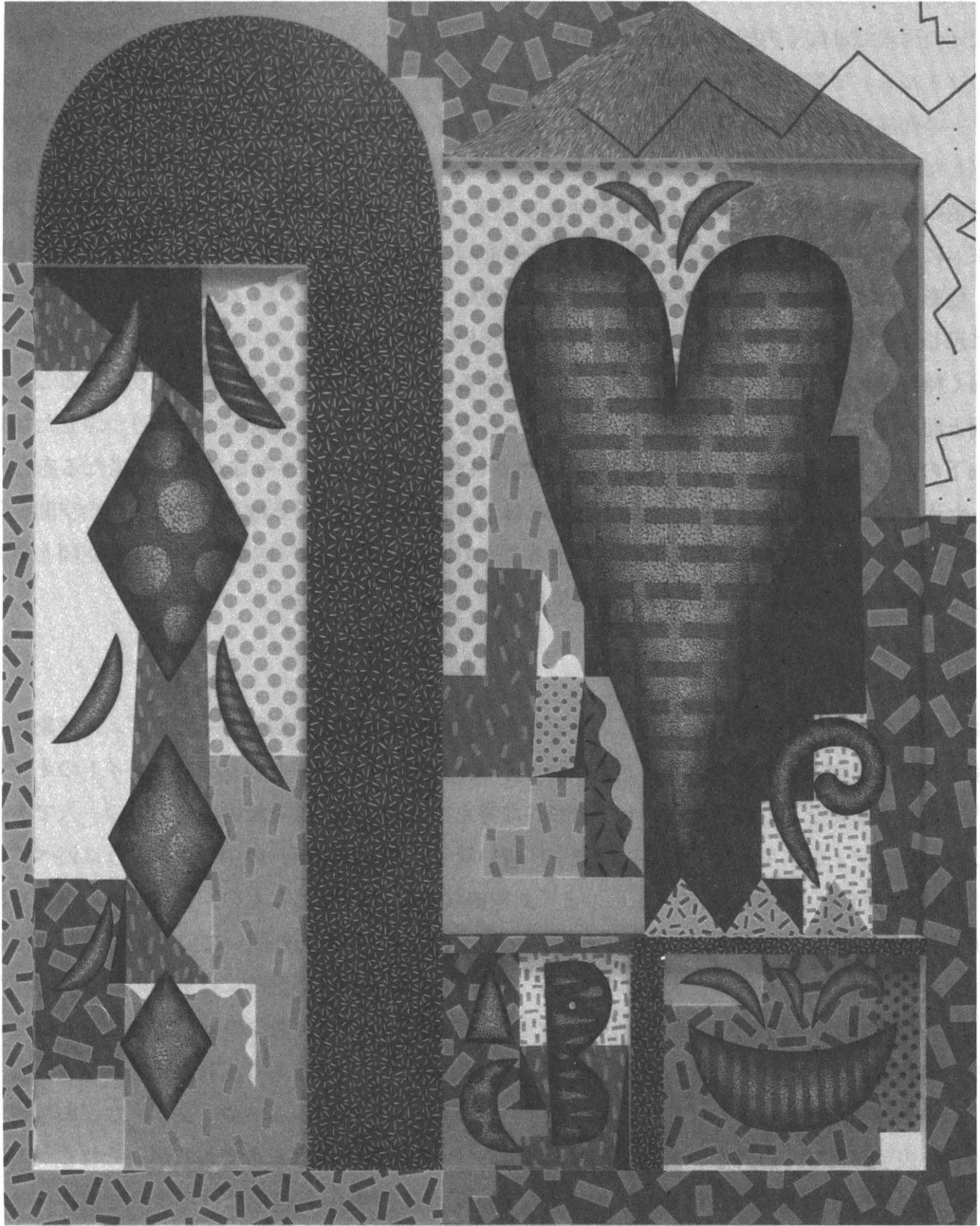


図1. 「HOUSE RENTER」 1994年制作 227cm×181cm

性や線の構造的を持ちながら、音楽的要素における色彩の豊かな響き合いと動きのあるリズムカルな構造的が加えられ、より広がりを持つ（広がりを持つがために曖昧さを含む）強弱のある平面空間を作り出している。

私の作ろうとしている絵画空間における色彩は、色自体が持っている力や言語性を生かすものでありたい。赤を塗る場合でもリングを写生する人がリングを赤く塗るのとは違った行為である。形態は三次元の再現ではなく内的世界における組み立てでありたいと考えている。それは、ドローネが「円形のフォルム」で作りに出した平面空間に近いものである。その空間を形づくるためには「プレリオを讀て」の作品に使用された空気遠近法や明暗法の使用を拒否しなければならない。モンドリアンが作り出した厳格な理論に裏打ちされた純粹抽象である「青と黄のコンポジション」のような空間は人間の感情の起伏を極端に押さえこんだものであり近寄りがたい世界である。「ブロードウェイ・ブギ・ウギ」における生命感のある動きやそれゆえに多面的にアプローチできる広がりのある空間でありたい。色彩と形に対する考え方の違いが絵画空間の違いとなってくるのであるが、私の作品の場合、以上に示した求める絵画空間に3cm角の角材で画面を枠に区切ることによって、より色彩や形に物質性を強く持たせようと試みている。具体的に説明すると平面の上に3cmの角材を貼り付けることにより面と面の間に高さ3cm分の空気を含んだ作品となるわけで、例えば全体を赤で塗りつぶしたならば3cm下の赤と3cm上の赤、そして3cmの枠に塗られた赤は同じ赤でありながら光の当たる赤と影になった赤では違う色の赤となって見える。これは、平面空間の中である故に可能な実際の空間を取り入れることにより作品全体が物として存在することである。その中で平面空間と現実空間との融和もしくはぶつかり合いのある空間をもとめている。

## 2. 形について

現代絵画の歴史の流れにおける造形に対する考え方の変化は20世紀初頭のキュビズムや抽象絵画の作家たちが、ますます造形性を強めていく動きとマルセル・デュシャンのレディ・メイドのオブジェに代表される思想としての芸術という反造形的な考え方であろう。抽象絵画の先駆者の一人であるワシリー・カンディンスキーは「形態の問題」（「青い騎手」掲載1912年）の中で次のように述べている。

『芸術には従来から「純芸術的なもの」と「対象的なもの」（リアルなもの）とがあり、現代では両者がそれぞれ「大いなる抽象」「大いなる現実」として二つの道を切り開いているが、それらは結局「一つの目標」に通じるものだとしてされている。なぜなら芸術には「原理的には形態の問題など存在せず」「いずれの形態も内面的には等しいからであり」つまりそこで大切なのは形態の外形ではなく形態の「内面の響き」だからである。そこでは、どんなものでも例えばありふれた「煙草の吸い殻」とか「マッチの燃えさし」でも、散在している「一本の線」や「ダッシュ」や「文字」などの事物でも、それらの表現が異なった外形の模倣にとどまるならば、世界は死んだままであるが、それらが内面の響きを聴いて表現されるならば等しく生命となり「世界は響き」「精神的に作用する本質存在のコスモス」になる。』

また「芸術における精神的なもの」（1910～11年に執筆）の中で、彼は絵画とは、固有の精神の運動にしたがい、内面的な必然性から生まれる「魂の和声楽」であることを一貫して論じている。

『画家の筆から流れでるいかなる線も色彩も、もともとそれ自体の固有の生命をもっている。ところが、それらが対象の描写に役立つように強められると、その程度に応じてその固有の生命が弱められる。逆にいうと、線と色彩の固有の表現を強めようとするれば、その対象内容を弱めなければならない。』

ここでは形態と線の問題について考えさせられる。線が結ばれることによって形態が生まれてくるのであるが、その形態が説明的（描写的）であればあるほど線の持つ固有の生命が弱められるということ、形態が異なった外形の模倣にとどまらず、それらの内面の響きを聴いて表現されなければ魂に響く世界は作り上げれないということ。この二つのことは三次元再現的手法に対する鋭い批判である。図1は1994年制作の作品「HOUSE RENTER」であるが、この作品における主要な形態はハート形や菱形、アルファベット形のような記号化<sup>1)</sup>された形態を使用している。これらの形態は三次元再現の形態ではなく、カンディンスキーの言う「内面の響き」を持たせて作り上げたものである。形の示す意味性はコンポジションにおける状況設定において作られる。具体的には、記号化された家のなかにハート形を入れたりすることなのであるが、状況設定をすることによって物語性を含ませる意図はなく、自己の存在を意識する状態をこの作品における状況設定と考えている。以上が形態に関するカンディンスキーの抽象論を私の作品に当てはめながら説明したものである。抽象論自体は80年以上前に書かれたものであり、そこで主張されている考え方は現代の視覚芸術の中に組み込まれ済みの一つの情報でしかないもので、理論的に理解されていなくて感覚的に作品の中に取り入れられているものであろう。しかし、現代においても、抽象形態を形づくる上で共感を感じる部分は多い、そのことは抽象造形における普遍性であると考えてよいであろう。

1995年制作の図2「Life-nuts のある事情」、図

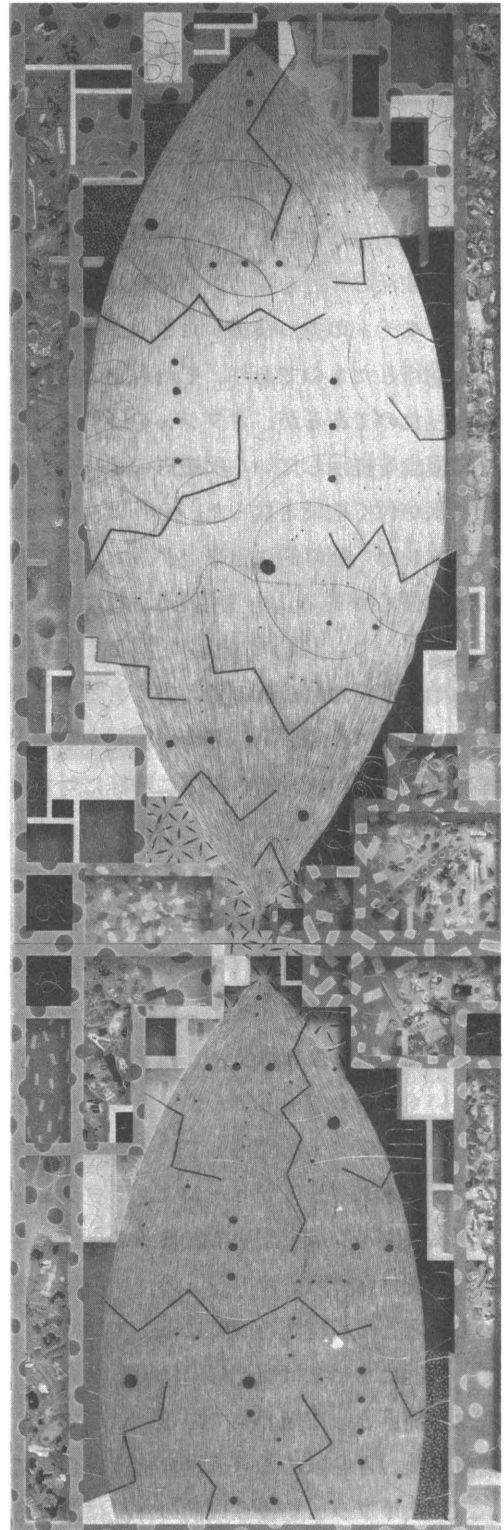


図2. Life「nuts のある事情」  
1995年制作 370cm×122cm

3 「Life—Three o'clock」をはじめとする Life シリーズにおいては、形態の問題を形態が持つ情報だけにしぼり、内面の響きから作り出された形態の代わりに、オブジェを使用して語らせようとした作品である。ここで使用したオブジェは5歳の息子の持つ、多くの小さなおもちゃであり、家族として共に過ごした生活の年月を封じ込める意味合いと、一つ一つのおもちゃの持つ情報がにぎやかに騒ぎ立てることを期待したものであり、それ以上の意味は意識しなかったのであるが、オブジェを使用することによって概念を提示していく反造形の意味合いを含むことに気が付く結果となった。それは、マルセル・デュシャンが「最終的に出来上がったものより、思想の方に興味がある。」と主張し、便器に“R・ムット”とサインし、「泉」の題名を付けて出品した行為から始まる新たな造形の考え方である。この、レディ・メイドの行為以降、芸術が絵画や彫刻という因習的な手作りの媒介物の外側に嗜好に対する配慮を超えて存在することができ、芸術家が、その手で行なういかなることよりも、そして美について感じるいかなることよりも芸術家の意図の方に芸術はより多く関係があり、観念（コンセプト）と意味が造形的な形に優先することを示した。デュシャンの影響を受けた現代作家は数多く、観念だけを取り出し示していくコンセプチュアルアートの動きを生み出している。オブジェを使用している代表的な作家としては、ジャスパー・ジョーンズ、ラウシェンバーグ、ジム・ダインなどがある。彼らのように平面にこだわり続けた作家のオブジェの使い方は、空間において平面と現実空間を同時に保っていく架け橋として、形態においては反造形的に異質な介入、または観念の提示として扱われている。ここでは、綿密な構成や美しさを求める普遍性の追及はされていない。ここで、オブジェを扱う以前の作品における「内面の響き」を大切に作り上げていく美の追及と矛盾を示してくることになる。土肥美夫氏は「抽象絵画

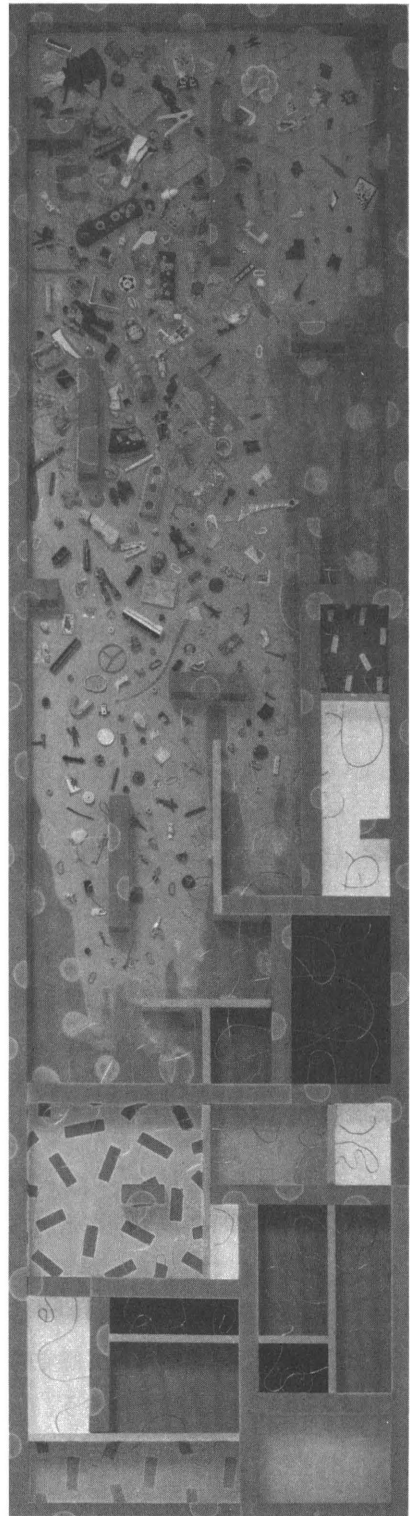


図3. Life「Three o'clock」  
1995年制作 227cm×60cm

の誕生」の中で『カンディンスキーによる絵画の抽象化とデュシャンによる反絵画のリアリズムは、ほぼ同時代の全く対立的な両極端に見えるが交差もしている。』と記しているが、同じ様なことが起こっても不思議はないことかもしれない。また、形態を作る上でカンディンスキーに共感を覚えながらも全く同じ作品を作り出そうとしているわけではなく、現代に生きる中での意識の違いや感覚的、無意識に様々な要素を取り込んでいることも考えられる。例えば以前から試みていた、平面の中に3cm厚の枠を作る行為自体が造形的な行為でなく観念的な行為であったと考えることができる。

#### 4. 色について

私の作品における色彩は大切な要素であり色彩の持つ本質を生かしたいと考えているが、色彩の位置付けは、西洋美術の中では伝統的に蔑まれてきたとさえ言うことができる。造形芸術において本質的なものは「線描的意匠」であり色彩は本質的なものとは見なされていない長い歴史を持っている。それは、色彩が光によって変化を示し、止まることのない移りやすい性格を自然観察の中から見だし、動かない形の中に本質を見いだしたことは容易に想像できる。実際、自然界に“実在する”色彩というものではなく、ただ光の中に様々な波長があり、それが私たちの身のまわりのものに吸収されたり反射されたりすることにすぎないのである。ものに反射した波長は私たちの目に入り、それが脳に伝わり、はじめて色彩を見るのである。（白の感覚はすべての波長が同時に目に働きかけた時に生まれる。）つまり色彩は実際には見る者の感覚の中に存在するのであり、自然観察を基本とした造形の場合、色彩に本質的なものは求めがたいであろう。

色本来の持つ性格を意識した画家としてドラクロワ（1788～1863）がいる。彼は色彩の対比に基づく調和に関する新しい考え方を作り上げた。それは自然界において、また光学理論の上で明るい色彩のコントラスト（対比）から調和が生み出されることを認識し、（バラ色の肌に入れた影を入れることにより、お互いの色彩が効果を高め合う。）補色の系によって光と影を織り上げることを追及した。また、ドラクロワと同時代のシュヴールは1839年にゲーテが「色彩論」で重要だと認識していた同時対比<sup>2)</sup>に関する著書「色彩の同時対比の法則に関して」を発表した。このあたりから理論的にそして実践的に色の本質が生かされてくるのである。ドラクロワの絵画は印象派の画家たちに絶賛されたらしいが、印象派の画家たちが行なった色彩の分割は中間色を基本色に分解し、それに感覚的に受け止められた補色を加える程度であり、感覚的に色の本質をそれも部分的につかみだすような方法である。これは対象となる風景の形に引きずられている色彩であり、色彩の本質が見えてこない。新印象派のスーラになると形は借り物であり主体は色彩であることが作品を通して見えてくる。彼の作品「ポーズする女たち」（1888）の習作にあたる、小品「ポーズする女、後向き」、「ポーズする女、横向き」を見ると、人体の色が周囲に広がり、逆に周囲の色が人体の中に入り込むことや人体の色に対応した補色の影、周囲の色に対応した人体への補色、そして、その逆の状態が点描法によって見事に描かれている。彼は色彩の対比におけるシュヴールの理論、物理学者マクスウェルの理論<sup>3)</sup>、色彩の科学を研究したアメリカの画家オグデン・ルードの理論<sup>4)</sup>など19世紀の科学的な理論を作品に応用した画家である。このことは、スーラの作品が生理学的な視覚の法則に基づいて制作されていることであり、色彩の本質が三次元再現の平面の中で生かされた最良の例である。印象派以降、一方で色彩



は感覚や感情の象徴的な対応物ともなった。ゴッホが明るい色彩感覚と補色対比による強烈な視覚効果を直接的な感情表現に高めたことやゴーギャンの鮮やかな色相対比やデフォルメによって装飾的、暗示的な世界を組織したことは、色彩に自律的価値と情動的な力を持たせたことになる。

しかし、色彩の本質が真に開花するのは抽象絵画における色彩の位置付けである。抽象理論を進めたカンディンスキーは色彩の精神的、感情的な力についての見解を表している。また、パウル・クレーなども含めた画家たちと共に色彩と音楽の抽象性に注目し、明度と音色、色相と音程、彩度と音量というように結びつけたのである。そのカンディンスキーやクレーなどに色彩について大きな影響を与えたのがロベール・ドロネである。ドロネが1912年に書いた論文で、クレーによって独訳され1913年に雑誌「シュトゥルム」に掲載された「光」を以下に記す。

### 「光」

印象主義、それは絵画における〈光〉の誕生である。

〈光〉は感覚によってわれわれにとどく。

視覚がなければ、どんな光も、どんな動きもない。

〈自然〉の中の光は色彩の動きを創り出す。

この動きは〈不均等な量〉の関係、色彩相互の対比の関係によって与えられ、この動きが〈現実〉を構成する。

この現実は〈奥行き〉（われわれは星まで見通せる）を備えており、そこで〈リズムにみちた同時的存在〉となる。

光における同時的存在、それは階調 *harmoni* であり、これが人間のヴィジョンを創造するのである。この人間のヴィジョンは最も大きな〈現実〉が備わっている。というのは、この現実は〈宇宙〉を眺めることによって、直接われわれに伝わってくるからである。

眼はわれわれの感覚のうち最も高級なものであり、われわれの頭脳、意識と最も密接につながっている。世界のいきいきとした動きのイデーそしてその運動は同時的存在である。われわれの理解はわれわれの知覚と相関的である。

しらべてみよう。

耳による知覚は、われわれの〈宇宙〉の認識にとって充分ではない。それは奥行きをもたないから。耳による知覚の動きは継続的であり、一種のメカニズムであって、その法則は機械仕掛の時計の時間であり、宇宙における視覚的な動きであるわれわれの知覚とは、いかなる関係ももっていないのだ。これは幾何学による事物の均等化である。

この特性が耳による知覚の動きを、幾何学的に捉えられた〈対象〉に近づける。

この対象には生命がなく、動きもない。

対象が運動の似姿であるならば対象は継続的、力学的になる。

その最大の限界はそれが実際的な秩序に従わざるえないところにある。

〈媒体〉 *vehicules* 。

鉄道は平行線に近づく継続のイマージュである。つまり〈レール〉の均等性。



〈建築〉〈彫刻〉も同じである。

〈地球〉上最大の物体も、これらの同じ法則に従っている。

高さを表すのは、

〈エッフェル塔〉

広さは

〈都市〉

長さは

〈レール〉

〈自然〉の中の〈芸術〉はリズムをもち拘束を嫌う。

もし〈芸術〉が〈対象〉とのかかわりを結べばそれは叙述的、分割的、文学的になってしまう。

〈芸術〉は不完全な表現法に身を落とし、みずからを売るのである。それは自己の否定であり模倣芸術から脱することはできない。

もし同様に、光が表現の秩序の役割を果たすことなしに、芸術が一つの対象、またはいくつかの対象間の視覚的關係を再現するのであれば芸術は因襲的となり、造形の純粹さに到達するためには、われわれは階調にみちたヴィジョン、すなわち明澄さに到達しなければならない。この明澄さとは色彩であり、プロポーションであり、これらのプロポーションは、一つのアクションにおける、さまざまな同時的な諸要素から構成されている。このアクションは階調の表現、光における色彩の調和的な動き *mouvement synchrone*（同時的存在）でなければならないのであって、これこそ唯一の現実なのだ。この色彩の調和的なアクションはしたがって〈主題〉となるのであろうし、この〈主題〉こそ階調の表現なのである。

この論文のなかでドローネは光と色彩について述べている。光が色彩の動きをつくりだすことや、その動きがリズムに満ちた同時的存在であること、そして芸術が対象（モチーフ）とのかかわりを結ぶと色彩の本質が生かされないこと、光における色彩の調和的な動き（同時的存在）が現実であり主題となることを書いている。ここにおいて色彩が本質的に捕えられ表現されるようになるのである。ドローネの「円形のフォルム」を見ると、そこには線の存在はなく、色と色の明度、彩度、色相の差により形が生み出されている。また、その円盤形の形も大きなうねるような動きのなかで、大、小をつくりだしており、形に色をはめ込まれたのではなく、色の動きが形をつくりだしたような作品である。このような方法論のなかで、光の表現を試みたのであろう。

色彩に関して興味ある作家や作品について書いてきたが、私の作品における色彩の扱い方や考え方や重ね合わせ、交差と違いを示してみたい。まず同時対比であるが、色彩がお互いを高め合う効果として、今まで上げた同時対比の理論を使用した作家の作品との違いは色の活力を生かすために平面的（筆触を消す）に直接使用していく方法である。それは様式化された形をともなって組み立て、描くのであるが、同時対比をしていない組み立てと同時対比された組み立てを比べると、同時対比された画面は視覚的に常に動いているような錯覚をつくりだしている。実際には動いていないのであるが視覚的にお互いの色が強め合い、動き出すことによって画面に活力を与えることができる。また、組み

立て方においても、上下への動きや左右への動き、動きを全体に持たせながら均衡を保つ動きなど色彩の形を変えることにより様々な動きを画面につくりだすことができる。また、同時対比に明度の差を加えることによって面白い効果が生まれる。その実践例が、図1におけるハート形に代表される立体感を持たせた形態である。それは、パネルに描かれた同時対比させた明るい色彩の上に先の太さを変えた大小の釘を使い、画面を凹ますことにより、画面上にグラデーションされた凹凸を作り出す。その上に透明感のある赤系統の油性インクをローラーを使い、薄くのぼすように塗ることにより、色の重なった面（凸部）は減算混合で暗くなる。その対比によって色の重ならない凹部は本来持っている色彩より、明るさと強さが増す色彩となる、特に同時対比された色彩は輝くような色彩効果を作り出している。このような同時対比やその応用から生み出される色の持つ動的な力を作品に使用している。

同時対比以外で使用する色彩において意識している事として「色彩言語」がある。これはカンディンスキーやクレーが色彩と音楽に関連性を見いだしたことに共通することでもあるが、私の場合、色彩を記号として扱うことにより個々の色彩の持つ意識に働きかける「響き」と関連づける。それは、色それぞれの持つ言語であり、色の組み合わせは様々な色彩が賑やかに語りかけてくることだと考える。色の持つ動的な力や色彩言語という考え方をより良く実践するためには色彩の自立性を強めてやる必要がある。私の作品における色の塗り方は、平塗りであり筆触やマチエールは意識して作り出さないようにしている。また、色の塗り重ねにおいても、下に塗った色を生かすような重ね方でなく、同じ色を何度も塗り重ねることによって下の色を隠蔽するためだけのことである。平面の上に平面として、色を置いていくことが色彩の自立を促すことだと考える。

図2、図3の作品では、これまで私が作り上げてきた色彩を飲み込むように計画した「物質的な黄色」が加わる。具体的には、完成された作品の上に水で薄めた黄色をまず流し込む、乾燥後、水を加えない濃度の高い黄色のペンキを流し、下の色彩を飲み込ませる。その濃いペンキの上におもちゃのオブジェを埋め込み、新たな形と色彩を作り上げていくことである。ここで黄色が主体として登場する理由だが、黄色は白色に次いで高明度でありながら彩度も高く活力にあふれた色であること。色相の違う色を少量混ぜるだけでその色相に染まってしまうが彩度と明度を高めながら他の色相への侵入を可能にすること、純色では非常に純粋な色であることがあげられる。水で薄められた黄色は同時対比された色の組み合わせの上に流し込まれる。これは、黄色が他の色彩の上に薄い膜をつくりながら侵入していく状態を作り出したいためである。実際にはピンクの上に黄色が重なり橙に、緑の上に黄色が重なり黄緑に色彩が変化しているのだが混色や重色でなくあくまでも薄い層としての重なりを意識している。この黄色の流し込み方は自然の水の動きを作り出すように努めている。これは意識的に作られた色彩を自然が覆い込む場を作りたいためである。濃度の高いペンキは人間の意識的な行為に対する自然の場の上に新たな物質の侵入的な行為として流し込まれる。その量も2〜3ℓ単位で、分厚く下の色を隠蔽する。隠蔽された空間とそのままの空間との差を強くするために、また、ペンキの圧倒的な物質性に沿った新たな色彩と形態を構成するためにペンキのなかにオブジェを埋め込むのである。この行為は造形的に作られた作品上に非造形的な行為を加えたということができる。ここにおける黄色は暴力的であり非理性的な存在である。ここで新たな色に対する考え方が生まれてくる。そ

これは色が持つ本質的なものの一つとして物質性を持っていることである。

抽象絵画の色彩の考え方を大きく進めたドローネの論文より示唆されることは多い。特に大切な部分は色彩の本質が発揮されるための障害となる対象との関わりをどのように断ち切るのか明快に示したことである。色彩は叙述的、分割的、文学的になってしまうと主から従になってしまうこと、色彩は独特のリズムを持ち、拘束を嫌うこと、さらに対象との関わりは不完全な表現法に身を落とし、みずからをうる行為であり、自己の否定であるとまで言い切っている。また、ドローネの考え方で注目したいのは「光」を意識していることである。彼は光がスペクトルに分かれると7色になることを意識している。現実に見える色彩を使い、見えないスペクトルを平面に構成することにより見えない光から見える光の表現を作り出そうとしている。私の作品においては光のスペクトルは意識していないが、ドローネと違った意味で色彩の組み合わせによる「光」を表現したいと考えている。それは画面の中から生まれてくる「輝き」と言った方が正しいであろう。それは色彩の組み合わせや図1のハート形の形態に代表されるような同時対比やその応用から生まれる輝く効果や図2のナッツ形の形態に金箔を貼り付けた直接的な光の輝く反射のことである。同時対比の効果は生理学的視覚の法則に基づく錯視であるが、もともと存在のない色彩は脳の中において現実となるものであるから錯視は嘘の状況を作り出しているのではなく脳の中で作り出された現実なのである。このような考え方は錯視という意味においてイギリスの作家、ブリジット・ライリーに代表されるオプティカルアートと共通する部分である。

## 5. まとめ

私の作品と20世紀初頭の西洋美術における抽象作家と重ね合わせ比較するような書き方となった。それは、私の作品の作り方や考え方が三次元再現的手法の絵画と対比させることを常に意識した制作であったため、アカデミックな手法が多勢を占めている中で新たに抽象絵画を作り出していこうと理論と実践を重ねていった初期抽象絵画の作家に興味と共感を覚えていたからである。実際に彼らは抽象における造形要素の考え方に普遍性を作り出すことに成功している。

抽象における普遍性には同意する部分は多く、その発展形の上に現在の抽象絵画を考えることはできる。しかし、時代と共にデュシャンの観念と意味が造形的な形に優先した考え方が浸透してきている。現時点における現代美術は反造形的な要素が強い、国際的な現代美術展で注目されてきたハプニング、インスタレーション、ビデオアートなどを造形的に見るならば混乱を起こすであろう。このような現況の中で自己の作品で自由にこんなことをやってみたいと考えた時、観念を提示する芸術に近付いていることに気付く、これは感覚的に現代を受け入れている自己に気が付くということであるし、造形的抽象絵画の考え方だけの中で自己を語りきれない理由である。

今までに本文中で記してきたことをまとめてみると、空間については三次元再現的なイリュージョンを排し、平面の本質を意識した平面空間を作り出すこと、その平面空間に現実空間を加えた、新たな空間作りをめざしている。形については記号化された形態を状況設定のもとに構成していくこと、また形態をオブジェに置き換えることによって観念を提示していく行為を示す手段として形を捕える。色については色の持つ本質を生かすことによって色彩の自立を促すことや色の存在についての見解を

示した。

以上のことは私の作品を作り出す上での基本的な考え方である。しかし、それは基本であり絶対的な存在ではない。なぜなら私の場合、制作において常に理論化されたことは後手に回るものであり、感覚が理論の前にあるからである。理論を最前線に置き制作することは私にとっては苦痛であるし、一元的に世界を補えないで多元的に捕えようとする私の制作にも反することである。そのことはモンドリアンの厳格な抽象はすばらしいが、プギウギシリーズの作品により心を動かされるものがあることと同じである。また、パウル・クレーがバウハウスで教えていた、色の計算例題や練習課題は常に色の感動性や生命に顧慮したものであったが、その幾何学的配列や算術的控制は法則的な関係を意識させるのに役立ちしはしたが、その後、意識的に「自らを豊かにするために」捨て去られている。このことはクレーにとって理論は豊かさをせばめるものでもあったということである。私の場合と同じく理論は物事を整理し、関係を意識するためには必要であるが、制作においては絶対的なものではないことを意識していたのであろう。

今後の制作であるが、作品を作り出す上での基本的な考え方の上に立ち、色彩についてのさらなる追及を考えている。それは同時対比による色彩の「動き」や「輝き」をより強めていくことであるが、造形要素の一つである色彩の本質を強めることにより絵画空間や形の問題も同時に操作する必要が出てくるであろう。このことは実際に制作することの中から生まれてくることであり、その中で各要素のバランスをどのようにとっていくかの問題である。

#### 注釈

- 1) 実在する物の言語化の過程で、対象はその実在性を抹消され、虚在化されることによって、記号としての現実性を獲得する。芸術言語によるシンボル化をとおして価値変換され、虚在化された現実は、二つの仕方では理念化される。一つは科学がめざす理念的公理化の道であり、もう一つは芸術がめざす理念的形態化の道である。消防車のサイレンはシグナルであるが、現代音楽の作品のなかでは作品全体の形態によって機能変換され、記号化される。
- 2) 同時対比とは色を観察している間に同時に（継続的でなく）目にうけとめられる色の上に視覚的ペールがあふれることを意味する。本当は等しい色でも異なった色の背景上では、目は異なって見え、しかもそれは生理的に制約された厳密な規則、すなわち有彩色にしる無彩色にしる、すべての色は幾分その背景の色の補色に染まる、という法則に従っている。同時対比は視覚的な補色対比である。
- 3) マクスウェルは回転する円盤を使い、色彩はパレットの上だけでなく目の中で混ぜることができると主張した。例えば紫と緑に塗り分けられた円盤を回すと目には青の色が感じられることを明らかにした。
- 4) ルードは「視覚混合」（目の中での色の混合）と顔料の混合との違いを詳しく論じるために、色の一覧表、色の三角形、色の輪などの説明を作った。彼は光と色の比率を数学的に計算して視覚混合から生まれる色は光の加算混合による色と同じ様に明るいということを証明した。

#### 参考文献

1. 宇佐美圭司：心象芸術論（新曜社 1993）
2. 土肥美夫：抽象絵画の誕生（白水社 1984）
3. 神林恒道・潮江宏三：西洋の美術—新しい視座から—（株式会社昭和堂）
4. カンディンスキー著、西田秀穂訳：カンディンスキー著作集・芸術における精神的なもの（美術出版社 1980）

5. 谷川 渥：加納光於・色彩の揺らぎとともに（加納光於展カタログより 1993）
6. クルト・バット著、佃堅輔訳：ドラクロワの芸術（岩崎美術社 1984）
7. アリスン・コール著、村上博哉訳：ビジュアル美術館・第8巻色の技法（同朋舎出版社 1994）
8. アリスン・コール著、高橋裕子訳：ビジュアル美術館・第4巻遠近法の技法（同朋舎出版社 1993）
9. ヨハネス・パウリーク著、富田正利・斎藤美穂訳：色彩の理論（美術出版社 1991）
10. 黒江光彦：光の粒子スーラーの粧いの術（白水社 1986）
11. 井上靖、高階秀爾編：世界の名画 モンドリアンと抽象絵画（中央公論社 1900）
12. 井上靖、高階秀爾編：世界の名画 スーラーと新印象派（中央公論社 1995）
13. W・ハフトマン著、西田秀穂・元木幸一訳：パウル・クレー造形思考への道（美術出版社 1987）
14. フランス・ゲリッツェン著、富家直・長谷川敬訳：現代の色彩（美術出版社 1978）