絵画の平面性とその表層の質感表現についての体験的一考察

了徳寺大学芸術学部　山本靖久

【キーワード】絵画空間、平面性、感性、ジャポニズム、質感

1. はじめに

本稿は、絵画の平面性＝日本人の絵画空間の創造とその絵画世界を日本人の感性に適応した平面的空間として成り立たせるための画面＝表層＝質感について論ずるものである。またその表層の質感を獲得するための絵画の媒体である絵具、所謂メジュームの研究を試みたものである。そして、筆者が絵画を志してから古今東西の様々な絵画表現を鑑賞し、また実制作を行う中で感じたことをまとめようとするものであり、同時に改めて考察することではなく、あくまでも自己の制作欲求から作品化を続けてきた反面、自己の存在してきた対時代性や対社会性といったことに無頓着であったため、この絵画空間の洞察に行き着くまでに多くの時間をかけてしまったことの反省を含み、辱めを感じながら述べようとするものである。この反省を基に造形を志す学生にいち早く絵画の空間成り立ちや日本人的感性を伝えていくことは、本学の教育理念にも合致することであり、今後,我国が世界に日本の芸術を発信していく美術家を育てる一要因になれば幸いと考える。

美術を志してまず行った絵画表現は、三次元空間と立体物を三次元的空間として二次元空間に再現することから始まる。これは、油絵科という特質から西洋の特にルネッサンス以降の絵画表現である陰影法や遠近法等を駆使して制作するものであり、それが恰も絵画表現のすべてであるかのような教育であったように思う。断っておくが三次元的空間表現の修練が必要でないということではない。二次元的な表現と併せて絵画という空間表現を理解させることが必須であると考えているのである。そして絵具も入試の課題が油絵であり、当たり前のように用いていた。アクリル絵具も用いていたが、あくまでも速乾性のためであり、油絵の下塗り程度の使用目的でそのメジュームの特性を感じることなど全くといってよい程なかった。

その後も再現的な三次元的空間表現が最も善しとされる風潮があり、それを実践するための油彩技法の修得が当面の目標になっていた。しかしある時期、絵具がその再現性のための媒体であるだけではなく、画面に塗られることで純粋な平面としての物質的な質をも内包していることを意識しはじめる。そして一般的にマチエールと呼ばれる画肌を気にするようになる。その頃、桃山時代の障壁画（長谷川等伯等）や琳派の作品（尾形光琳、酒井泡一等）、ゴシック期のフレスコ画（ジオット等）また現代では有元利夫の作品に興味が出てきたのを記憶する。どれも平面的な絵画空間と三次

元空間を繋ぐことを基本とした絵画であると思われるが、絵画空間の構造を学んだ訳でもなく、漠然と興味の範疇にあったに過ぎない。そして絵具もアクリル素材や卵テンペラといった水溶性のメジュームに触れるが、絵具遊びの域を出ず、絵具が絵画空間と連動し平面世界の質感表現を産むという意識にはまだ到底至ってはいなかった。ただ私なる日本人的な個性が漠然としてではあるが、平面的な空間構成に惹かれていることや水を希釈剤とした幽玄的な空間を産み出すメジュームに興味を持ち始めたことの現れであったと思う。

その後、大学において絵画空間の論理的な享受はないものの、「セザンヌの絵箱」という言葉や表現上の陰影の省略（平面性の導入）を指摘される等、絵画空間に関わるキーワード的経験を得る。ただ作品制作は絵画空間の問題は置き去りになり、絵具の物質性やモチーフ、支持体の形象に思考が傾いた作品を好んで描いていた。

大学卒業から 10 年後にイタリアを訪れた際、先に述べたジオット等の作品群に触れる機会を得た。感動に満ち溢れると同時に西洋かぶれしていた自分に驚かされ、日本人としての絵画探究を怠ってきた危機感を感じる。絵画思考の転換を余儀無くされる出来事であった。そして「図」と「地」を基本とした日本人としての平面的絵画空間の構築が当面の命題となった。以下に 2、3 では、その絵画空間の成り立ちと平面的絵画空間について、また 4、ではその平面的絵画空間を成立させ得る「図」と「地」の張りや複雑さを現在の筆者が最適に表現できると考える「カゼインテンペラ」の研究について、体験を通しての一考察として論述したい。

2. 絵画空間の成り立ちと平面性について

1）絵画空間の成り立ち

まず絵画における空間の認識を時代的変遷の中でどのように展開されてきたかを筆者の考えでまとめておきたい。先にも述べたように、平面的な絵画空間として興味を抱いていたジオット（1267 頃～ 1337）やそれ以前のロマネスクの絵画（斜投象図や軸測投象図は用いられた）が、線遠近法（一点透視、二点透視）において完成されていないからこそ、その限定された奥行＝イリュージョンに日本人的感性が惹き付けられたのかもしれない。またもっと以前の古代ギリシャ絵画やもちろん長谷川等伯の絵画空間にしても然りである。

それに反してルネッサンス以降の絵画は、二次元の平面に線遠近法や消失遠近法、そして空気遠近法によって、三次元的空間を感じられるように表現されてきた。ブルネレスキ（1377 ～ 1446）が、1409 年頃に遠近法に従って礼拝堂を描いたとされるのが遠近法の始まりのようにいわれているが、その後、アルベルティ（1404 ～ 72）が絵画論で示した遠近法についての科学的、数学的研究が後にダ・ヴィンチ（1452 ～1519）の遠近法に受け継がる。自然の法則を科学や数学で理解することが第一義とさ

れ、人間が自然に知覚する眼前に広がる情景は、見せかけであり真実の現象ではないこととされる。その後、空間を無限に連続する等質の空間と考えるガリレオ（1564 ～ 1642）や数学的に無限遠点の概念を取り入れたケプラー（1571 ～ 1630）、そしてデカルト（1596 ～ 1650）の屈折光学や空間はすべてが座標軸の幾何学的遠近法に規定されるといった空間把握によって、遠近法は確固たる位置付けとなり、その外界を客観的に再現することは、解剖学とも繋がりルネッサンス絵画の規範ともなる。

そして絵画空間の大きな変革、絵画が絵画としての実景から自律した空間を持つことになるのが、印象派以降となるのは周知の事実である。その始まりには様々な画家の名が挙げられるが、現代絵画に対しても大きな起因を与えた画家はエドワール・マネ（1832 ～ 83）であると筆者は考える。その作品「笛吹く少年」（図 1）では、量塊を表す陰影は極端に使用を控え、特に黒い洋服は全くの平面として明快に表現され、その背景は実景ではなく、人物を引き立たせるための平面的空間として処理されている。主題性を明確にするための省略や強調は、自然をそのまま写し取るルネッサンス的な絵画からの脱却をその簡潔な画面で表現している。特にその絵画空間の独自の構築は、ジャポニスムの影響は当然のことながら、当時の絵画では考えられない程大胆で斬新である。さらに色彩遠近法を取り入れ、表現を押し進めたのがドガ（1834 ～ 1917）であり、そしてモネ（1840 ～ 1926）、それに続く点描画の画家達であり、極端な縁取りを輪郭に与え絵画の平面化を衝動的ともとれる程すすめたヴァン・ゴッホ（1853 ～ 90）であった。これらの画家達が持っていた旧態依然の絵画空間から脱却したいという絵画思考が、日本の浮世絵等の絵画に見られる西洋になかった平面世界を取り込み、ジャポニスムという我国が唯一といって良い世界に与えた芸術的ムーブメントを引き起こすのである。ジャポニスムについては「日本人の絵画空間について」でまた述べることとし、論を進めるが、この印象派の画家達の中で最も絵画空間構造を概念的に位置づけたのが、はじめにでも述べたが「セザンヌの絵箱」のポール・ゼザンヌ（1839 ～ 1906）である。ゼザンヌは絵画を自然から自己の方に引き寄せ、自らが心地よいと感じられる絵画空間を造り上げるために、ものの形や大きさ、色彩に方法論的なアレンジ＝デフォルマシオンを与えて絵画を創造した。ここに絵画が絵画としての自律した絵画空間の獲得を成し遂げるのである。

図 1　マネ「笛吹く少年」
パリ、オルセー美術館蔵

それは同時期に生きたマッハ（1838 ～ 1916）の感覚論の中にあるように、伝統的な遠近法と人間の身体が知覚する視覚は必ずしも一致しないし、所謂錯覚をも生じる

といった空間の考え方も影響していると考える[1)]。またマッハはニュートンの「絶対時間」、「絶対空間」の考え方を批判し、人間の感じる空間は時間同様に、事物の外にある絶対的な容器ではなく、各々の人間がその環境に適応する中で感じるものであり、また時間と空間は別々のものではなく、両者に連続性があるとした。この考えはゲシュタルト心理の恒常視の考えにも繋がるし、後に相対性理論にも繋がってくる。またこの考え方は、ゼザンヌの空間と物の捉え方とともにキュービズムやフォービズムの画家たちにも空間性、時間性といった点で影響を及ぼしたに違いないと思われる。

そして現象学の世界でもカント（1724 ～ 1804）の「純粋統覚」などの絶対条件が前提にある考え方ではなく、フッサール（1859 ～ 1938）が述べたように身体を介して知覚される対象は、常に我々身体自身についての感覚を伴ったものでなければならないということになる[2)]。そしてさらにハイデッカー（1889 ～ 1976）がその「存在論―実在論」として示す通り、人間の空間知覚は、その主体自身の経験と未来における経験可能性を前提の上に、現在の自分の存在が認識するという考え方に至っていく[3)]。そしてメルロ・ポンティ（1908 ～ 61）が彼の著書「知覚の現象学」で「或る物や或る形や或る大きさを実在のものと見る一切の知覚、一切の知覚的恒常性が世界の措定へ向い、私の身体ともろもろの現象とが厳密に結びついているところの経験の体系の措置へ向うということは、なるほどそのとおりである。けれども経験の体系なるものは、私があたかも＜神＞であるかのように、私のまえにくり拡げられるのではなく、或る一定の視点から私によって生きられるものであり、つまり、私はその観客ではなくて、その一部なのだ。」と述べている[4)]。メルロ・ポンティがその絵画思考を認めたセザンヌを初めての絵画の居住者としたことが理解できる。そしてここに神話的に続いてきた遠近法が終焉を向え、自然が絵画の制作者の内に取り込まれ、その感性や思考のもとに再構築されることとなる。ある意味では、筆者が潜在的に惹かれていた前述の遠近法がまだ完成されていない絵画による簡潔な表現や自然に捉われない主題性が直接的に示された表現は、制作者の内在する本質を明確に伝えていたものということもいえるのではないだろうか。

そしてこの後にクレーやピカソ、マチスらが色彩遠近法等をもちいて平面的な絵画世界を創造し、カンディンスキーによる抽象が創造され、ダダイズム、イタリア未来派、またアメリカが芸術において世界の第一線に上り詰めるために起こしたモダニズムの抽象表現へと移行する。絵画の空間という定義は、いや絵画自身がその芸術思考の繰り返しの中で抹殺と復活を繰り返しながら、現在やや抽象から具象世界にその可能性を移し、サブカルチャーであるアニメーションなども包括して、いまだ迷走していると筆者は考える。

筆者は、後に述べる日本人の絵画空間がジャポニスムで行われた所謂西洋になかった様式また装飾性だけではなく、日本人が持つ極めて細やかな感性やまたある意味偶

然性とも受けとれる研ぎすまされた集中力から造り出される表現と、それを美と認める審美眼から造り出される絵画が、今後、世界に誇れる芸術を産み出す要因になるのではないかと考える。それを次に整理する絵画空間の構造的な理解を経て検証してみたい。

2）絵画空間の構造的理解

ゼザンヌが提唱した「ゼザンヌの絵箱」で最も大切な部分は、空間という奥行が取り留めもなく消失をするかのようなものではなく、画家がその空間を自然から取り出し、画家自らがその造形思考の基に再構築できるという点にある。自らが絵画という箱の中に入り、箱庭を作るごとくにその空間的キャパシティーを統括できることとも言える。

図 2-a のような絵画を図 2-b で示したような箱上の空間として考えることは、絵画という平面空間の奥行を我々が存在する三次元空間として分りやすく表し、物（モチーフ）の空間的位置や配置、そして絵画の空間が間延びしたり、また窮屈になったりすることを明確に自覚するためのイメージであると考える。奥行を横から見ればもはやそれは、奥行ではないという考え方も当然であるが、あくまでもイメージであり、この考え方で複雑で取り留めのない絵画の空間をすべて明解に語れるとは思っていない。ただ取り留めのない絵画の空間を取り留めのない空間のままで認識するのではなく、絵画を造り上げる者が、少しでもその空間を自己に引き寄せるための 1 つの方法論であると考えるし、教育的な面からも絵画空間の理解度を高める指導法であると思われる。そして図のようにキャンバスの表面という四角い絵画空間の入り口から斜線で示した絵画空間の底までの空間を物（モチーフ）や形象との関係性の中でどのように設定するかということであり、そこから絵画空間の理解が始まると筆者は考える。

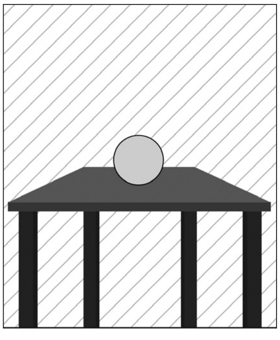


図 2-a

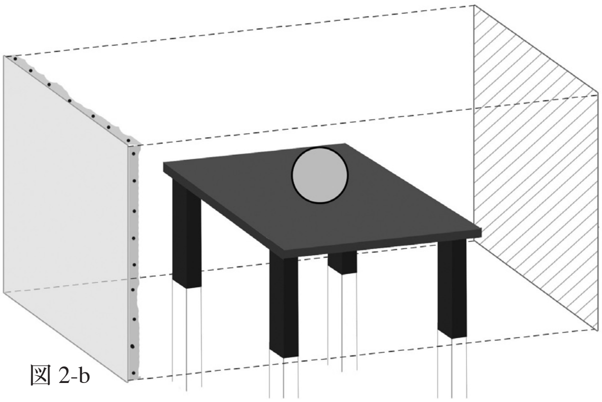


図 2-b

この図 2-b を三次元的な空間と表現するためには、図では判別し難くなるため、陰影や台の広がりを示す調子はつけていないが、それを付け加えることによりさらに三次

元的な表現が獲得できる。つまり三次元的な絵画空間をつくるには、「壁（画面の底）とモチーフ（台と球体）の明暗対比」、「台や床などの広がり」、「モチーフ（球体）の量塊（画面の正面から見えない裏側のボリュームも含む)」、そして「重なり」と「大小関係」の5つの要素が関わっている。

3）絵画空間の平面性

では、平面的な絵画空間を図式化するとどのようになるのだろうか。図3-aで示したように、イメージとなり、図3-bのようにシルエットで表したテーブルと球体は、画面の正面から観た形の平面の衝立てのように表される。正面から観たシルエットの輪郭は同じであるが、モチーフの絵画空間内で占有する空間は極端に少なくなる。そのことにより画面の底は三次元的な空間よりもその位置は、基本的には絵画空間的に前になり、絵画空間的なキャパシティーは狭くなる。ここでこの絵画空間のキャパシティーの広さを決定するのは、図（ここでは球体とテーブルのシルエット）と地（球体とテーブルのシルエット以外のグレーの部分）の明暗対比による。つまり両者の明暗の差が強まれば絵画空間は深くなり（図3-c)、その差が少なくなれば浅くなり平面性がより強調される（図3-d)。

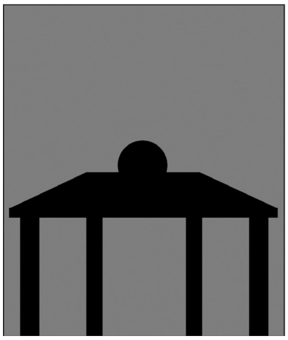


図3-a

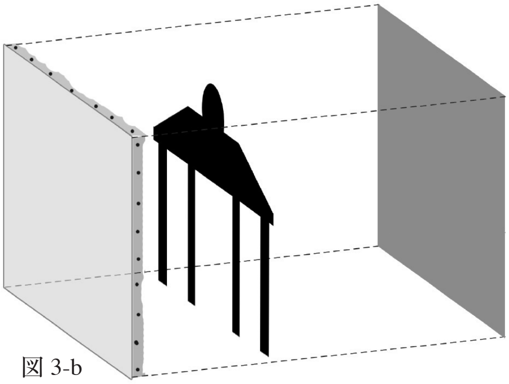


図3-b

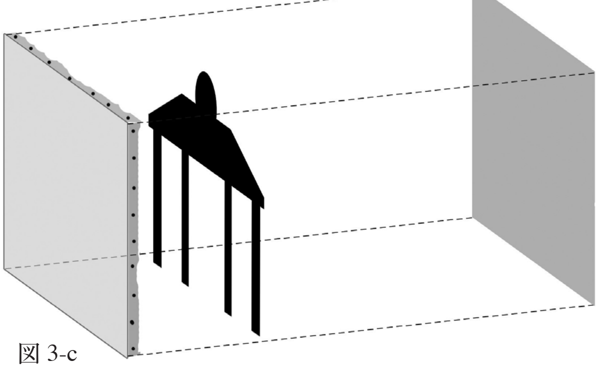


図3-c

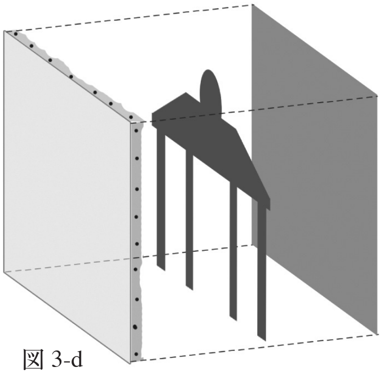


図3-d

図 4-a のような画面はでは、図 4-b で示す通り画面の地または底となる部分と図との空間的な距離が一定ではなく、画面の上からに下に段階的に明るくなることから、図（球体とテーブルのシルエット）と地または底との距離は画面の下方に向う程離れていく。要するに下方に向う程絵画空間が深くなるということである。

図 4-a

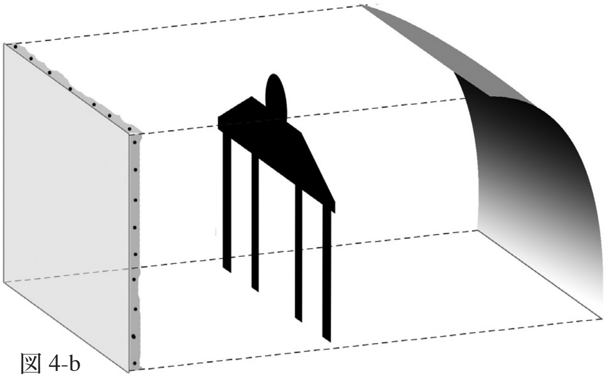


図 4-b

以上、基本的な 3 つの絵画の空間構造を示したが、これらの空間構造が、互いに絡み合い複雑な空間構造を造っていくことになる。例えばモチーフは立体的＝三次元的に表現し、背景は平面的＝二次元的に表す。逆にモチーフを平面的＝二次元的に表し、背景の風景を主役にする場合は立体的＝三次元的に表す場合もあるだろう。また図 5 のマネの「オランピア」のように手前の裸婦は陰影の省略はあるものの三次元的な表現であり、その後ろの黒人の人物は平面的に処理されるように、同一の画面の中でもモチーフによっては三次元的に表し、平面的に表現する場合もある。また単一のモチーフとしても光の当たった部分は立体的に量塊を表し、影の部分は平面的に表現する場合もある（図 6）。この影の平面化も三次元的な表現の中に平面的な表現を挿入する 1 つの有効な手段であり、次元の異なる相互の空間を繋ぎ止める重要な要因となる。

図 3 で表したように絵画の平面性を押し進めるには、画面に平行の衝立て状の形象を用いて空間構

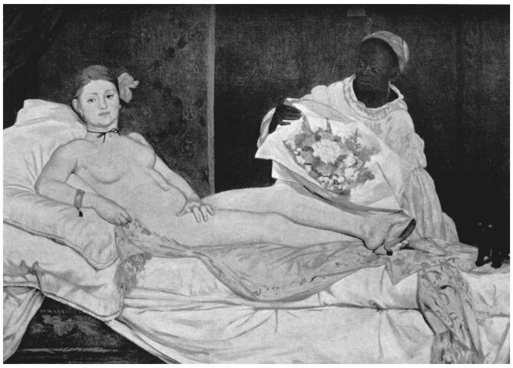


図 5　マネ「オランピア」パリ、オルセー美術館蔵

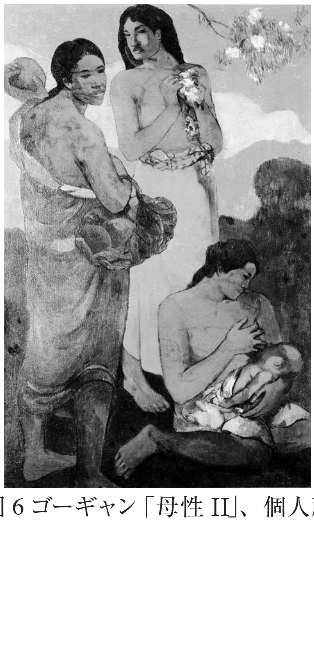


図 6 ゴーギャン「母性 II」、個人蔵

成することが望ましい。衝立てを斜めに配置すれば、図 7-b のように空間の占有率が高まり、奥行が増す。また、面に奥行きを持たせずシルエットを平行に配置した場合でもその形象が遠近法的なイメージに繋がるものは知覚的に奥行を感じさせてしまう（図 7-a）。そして画面の垂直方向（縦列）にモチーフを配置すれば、奥行が感じられ（図 8）、水平方向（横列）に配置した方が、平面化を強調できる（図 9）。これはセザンヌの風景や静物の配置にあまり垂直方向の形象がないことを観れば明らかであるが、垂直方向（縦列）、つまり絵の視点を上方にもっていくと、広がりや空間的な思考が生まれしまう。また並列に並べて重なりを極力さけることも平面化を強める方法である。

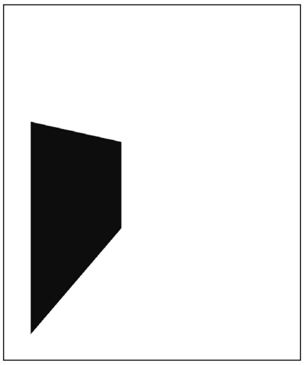


図 7-a

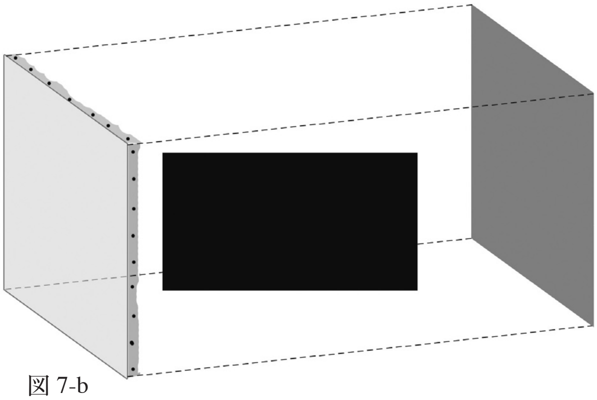


図 7-b

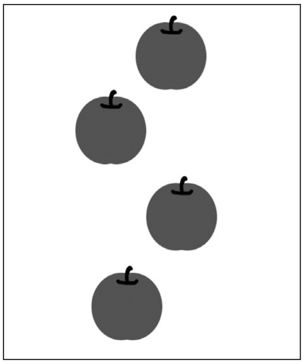


図 8

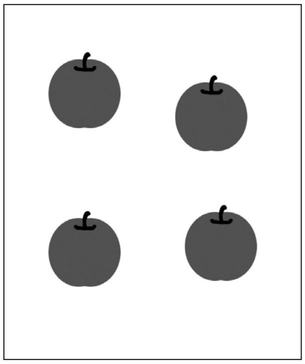


図 9

以上述べてきたように基本的な絵画の空間の構造的な理解がなされ、その理解の上で制作者が秩序立てた絵画空間を鑑賞者がその秩序に添って観てくれるだろうか。その一例として図と地の反転現象が起こるルービン図形（図 10）というものがある。これはこの図形のどの形に視点が注がれているかによって壺が見えたり、向かい合う女性の横顔が見えたりする。これは観者の集中する視点によって図と地が反転するという意味も持ち、空間の構造が全く逆転した状態と

図 10　ルービンの図形

なる。そしてルービンの図形は、具象的で騙し絵的な要素をはらんでいるが、図 11 のような幾何学的な形態でもそのようなことが言える。この図を見ると白い中央の円が一番手前に見えて、グレーを挟んで黒が一番奥に見えるが、見る人によっては、黒い窓枠の外に明るい満月をイメージするように空間を見るかもしれない。そうなれば黒の部分が一番手前で月が奥に位置する。所謂見る人の経験や視点の向う方向によって空間は全く違う見え方をする。逆に図 12 では黒が一番奥で奥行がある空間にみえるが、明るい部分が地面でグレーの板の上に黒い玉が置かれているようにも見ることができる。そうなれば空間は、全く違った空間構造となる。このように空間が視点の移行によって変化を起こす現象を意図的に思考するような作品制作行うのであれば構わないが、自己の設定した空間構造を観者にしっかり伝えるためには、具象表現であればその状況設定をしっかりと表現することが必要であり、抽象的な表現であれば次に述べる色彩表現もその設定の中にしっかり組み入れ表現することが重要であり、客観的な視点の持ちながら自己の空間把握を行うことが求められる。

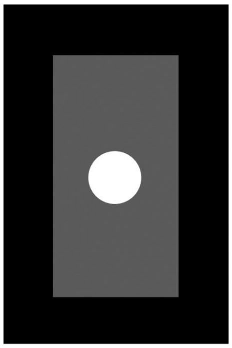


図 11

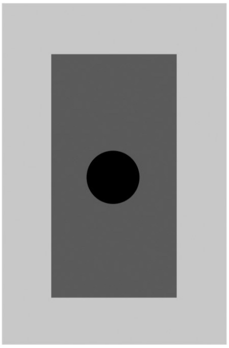


図 12

以上は明暗を中心に述べたものだが、印象派以降に用いられた空間構成として前に述べた色彩遠近法についてはどうだろうか。一般的に暖色は進出色であり、寒色は後退色であるが、この色彩と明暗を駆使して空間構造は造られる。一例として前述したゴッホ同様、ゴーギャン（1848 〜 1903）もこの色彩遠近法を利用し、オレンジ色の人体が寒色系を中心とした風景に明解に浮かび上がる平面的な空間構造を造り上げている。そして先程述べた図 11 の中心の円が一番出て見える図で、外側の黒を暗めの赤、円の周りのグレーを赤、円を水色とすると、赤または暗めの赤が前に感じられ、明暗に置き換えれば（白黒写真で撮れば）変わらないものが、全く逆の見え方をする。また図 12 でも周りの明るい部分を水色、円の周りが中間調子の緑、円を赤にすると、明暗ではやはり同じであるが、白黒の時は奥に向う奥行を感じたが、逆に赤が浮き出してみえる。このように白黒で描くエスキースの段階で明暗の空間的組み立てができていたとしても、色彩に転換しタブローを描く際には、明度、色相、彩度の色彩の三属性をその構造を組み立てる一要因として位置づける必要性がある。

この色彩遠近法のことを述べると、当然のように関わるのがヴァルール（色価）である。西洋におけるヴァルールとは、周りの色に対してその色自体が彩度、明度、色相の関係性において、絵画空間上にしっかりと位置を示しているかということをいうが、日本におけるヴァルールの考え方は、色彩を明暗に置き換えてその対比により空

間の前後関係を造る傾向がある。それは西洋に比べ、陽射しが弱いことから陰影が弱くなり、それが立体感のない輪郭線で縁取る平面的な表現に繋がるとともに、高温多湿な気候から風景が水蒸気によって無彩色に見え、明暗で対象を捉える感性が造られたことは、日本という環境が日本人としての感性を造り上げたこととも言える。次にこのような日本人的感性によって造り出される日本人の絵画空間について述べてみることとする。

3. 日本人の絵画空間について

1) ジャポニスムと日本人の感性

ジャポニスムとは、19 世紀後半にヨーロッパやアメリカの美術に与えた日本美術の影響を言う。ジャポニスムの研究家馬渕明子氏によるとジャポニスムのきっかけの1つとなったジュヌヴィエーヴ・ラカンブルの定義にならった概念は次の通りである。

⑴折衷主義のレパートリーの中に日本のモチーフを導入すること。これは他の時代や他の国の装飾的モティーフを排除せずに加わったものである。

⑵日本のエキゾチックで自然主義的なモティーフを好んで模倣したもの。自然主義的モティーフは特に急速に消化された。

⑶日本の洗練された技法の模倣。

⑷日本美術に見られる原理と方法の分析と、その応用。[5)]

上記の⑴と⑵については、西洋において異国の斬新な表現として日本の美術作品をその本質的な内容ではなく、絵画で言えば表面的な図柄などの模倣であるのでここでは言及を避けることとする。よって今後、新たな日本人の絵画空間を創造するための検証としては、⑶と⑷にみる日本人の本質的な感性が問われる定義について考えることが重要となる。

まず絵画の空間を構築する柱となる構成を述べることにする。島国であったため、日本がルネッサンス以降西洋で用いられた遠近法が紹介されず、日本人の本質的な感性から産まれた空間構成を検証する必要性がある。その平面化の特徴として、陰影を描かず、線で縁取られた面に彩色することで描かれたこと。そして水平線や地平線などが画面に構成され、それによって線で縁取られた面は奥行がなくなり、第 1 章で述べ様に、正面性が強調され平面化を産む。源氏物語絵巻などの建物表現や浮世絵の樹や山、橋や海岸線など画面を横断する斜めに大胆な構成を行っても、水平線や陰影がないことから、面は正面性を保持する。

また中国から入ってきた水墨画は、東洋独自の高遠法等という遠近法が用いられて大きな空間構造をつくるが、日本的にアレンジされながらも中国絵画との区別がつき難い点や空気遠近法に共通する部分なども見えることなどから西洋の芸術には影響をあまり及ぼしていない。やはり北斎などの西洋とは全く違った平面世界の方が、西洋

の芸術には強い衝撃を与えと思われる。しかしこの水墨画も日本の中ではそのアレンジを加えながら中国絵画とは趣のことなる表現が好まれたことは忘れてはならない。それは長谷川等伯が賛美した牧谿（生歿年不詳）が日本において画聖として評価された事からもわかる。筆者も 1996 年に五島美術館で開かれた牧谿展を観た際に、その的確な観察から産み出される形態の美しさ、表現の簡潔性と完結性に感激をした。だが中国おける南宋画の評価は北宋画に比べて決して高いものではない。現在でも中国で水墨画を学んだ画家に聞くと牧谿の評価は同様の答えが返ってくる。このことは、その厳格な輪郭を持たない繊細な没骨画法がその当時の日本人の感性には合致するものであり、現在の私なる感性にもその感覚は続いていることに他ならない。

そして日本人がそのモチーフとなる風景や静物などに向けられる自然観の違いは、西洋の人々には理解の域を出ていたに違いない。キリスト教中心とした絶対的な神の前には自然はいつも脇役的なものでしかあり得なかった。それは自然と人間がある隔たりをもって存在していたからであり、日本人のように自然と共に共存し、風の音を聴き、雨を詠い、小さな花や虫にまでにもその敬愛の念をもって眼差しをおくり、写生をするような考え方は全くなかった。自然という対象を表現とする場合にも、ただ自然を写し取るだけではなく、自然の中に己を宿し、そのものについて身体を通して知覚しているからこそ、自己の経験上の記憶を伴い、一見大胆で即興的に見える表現でもその本質を捉えることができるのである。そしてその対象を捉えた結果の痕跡としての線や面ではなく、その筆致や面の表情にある趣としての美しさを求める所も、幾本かのハッチングや塗りで表現を完結させる西洋の表現とは全く内容が異なるものであることがいえる。

また工芸の世界でも様々な影響を与えたジャポニスムの中で、陶芸の釉薬のある意味偶然性を伴った形や火を自らの表現の懐に取り入れ表出する効果、割れた陶器を金と漆で補修することも趣と考える感性は西洋には全くと言っていいほどなかったものであろう。

では、ある意味偶然とみられる筆遣いや陶器おける表現の試みを美とする日本人の感性はどのような所からくるのであろうか。それは実在というテーマを探求した哲学者、西田幾多郎（1870 ～ 1945）が次のように述べている。「画家が興来り、筆自ら動く様に、複雑なる作用の背後に統一的或物が働いて居る。その変化は無意識の変化ではない、一つの物の発展感性である。[6)]」これは偶然的とされた表現を単純に曖昧な無意識という領域に置き去りにするという意味ではない。自己を取り巻く、そして自己を超越した客観界を自己の経験と伴に自己の中に取り入れ、その絶対的な他を自己の中に内在させながら、自己に矛盾する自己否定を見る。しかしそれを肯定する行為の狭間の中で直観された表現の可能性を、筆という固定物を身体と同一化し、行為として表すことと理解する。自己が行っている行為を自己ではない物や他の行為として、

観者と単純な同一性を許さない異他性を伴ったものでは、見た目も表現が似たようなものでも本質的な内容は全く異なったものとなる。所謂全くの偶然性ではないその卓越した表現を獲得するには、発展的な精神と肉体がその歴史的な経験世界を伴い、無意識でない自己の感情を身体行為に移入しなければならないことになる。このような研ぎ澄まされた感性から、卓越した表現が生み出されるのであろう。

以上ジャポニスムの例証しつつ日本人の感性について述べてきたが、次にその感性を活かした絵画空間について論じてみたい。

2）日本人の絵画空間

ジャポニスムによって西洋に認知された日本人の絵画空間は、日本という環境の中で日本人が培った感性により産まれたことは言うまでもない。その図と地の簡潔な表現、水平線を活かした正面性、その自然観を伴う即興的な表現や牧谿に観られるような繊細な表現をどのように絵画空間の構造に取り込んでいくかということが問題となる。

まずその図と地の簡潔な表現についてだが、2. の 3）絵画空間の平面性について述べた図 3 を基本構造として考えれば成り立つと思われる。そして基本は水平を伴った正面性を持つ衝立ての面の構成により空間的な秩序を設ける。それでは西洋の余白という概念ではない地と図との緊密性で成り立たせるデリケートな墨などの表現はどのような構造を示すのであろうか。

図 4 の考え方を基本として墨のタッチは、図 13-a のように平面に描かれた濃淡のあるタッチはある奥行きをもって空間を創っていく（図 13-b）。また牧谿にも観られる画面を横断する作品（図 14）は画面の外の空間をもその空間構成に取り入れる効果をもたらす。同じようなタッチを示す図 15-a は、図 15-b の様な空間構造を示す。線においても同様のことが言える。現在のアニメーションが示すような同一の太さや地との明暗対比が同等であれば、その線は同一の位置を示す。線に太さや地との明暗対比に差異があれば、その線にはある奥行を示すことになる。

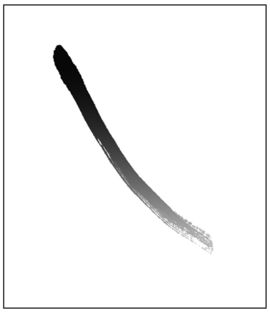


図 13-a

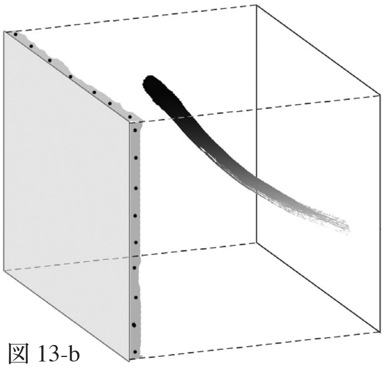


図 13-b

図 14　牧谿「翡翠図」
MOA 美術館蔵

図 15-a

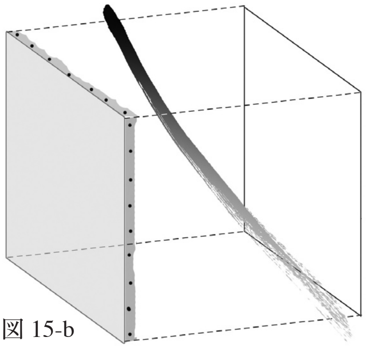


図 15-b

また牧谿の図 16 の作品の様に平面の張りをぎりぎり保ちながら、面の肥瘦をもってある趣を表す面として主張する表現（図 17-a 参照）は、図 17-b 基本の面の位置を示しながら空間の前後に膨らみや窪みを持つ構造となる。これは琳派に観られる箔を用いたように観られる表現にも同様なことが言える。そして空間において奥の対象を透かして観せる皮膜のような表現（図 18-a）は、図 18-b のように微粒子状の膜がリンゴの前後に構成するようにイメージできる。少し趣を変えるが伊藤若沖（1716 ～ 1800）の「樹鳥獣草花図屏風」図 19 も視覚の移行によってグリットの表層と図の不思議な皮膜を有する空間構成を示すとも言える。

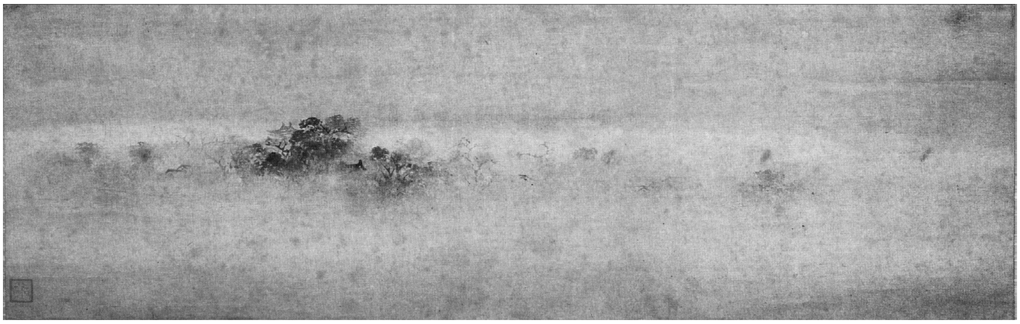


図 16　伝牧谿　「煙寺晩鐘図」、　畠山記念館蔵

図 17-a

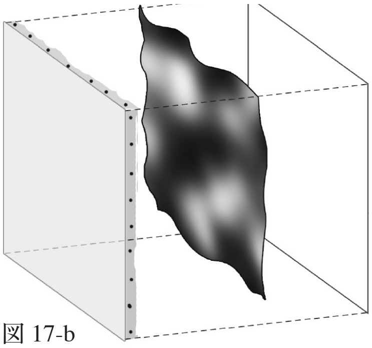


図 17-b

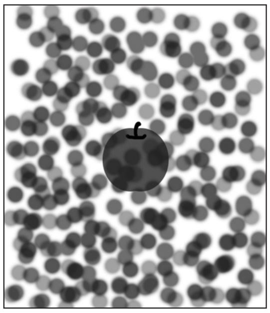


図 18-a

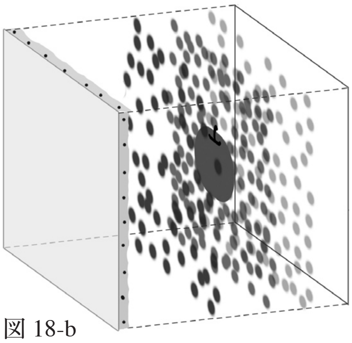


図 18-b

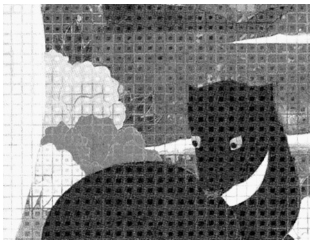


図 19　伊藤若沖
「樹鳥獣草花図屏風（部分）」
財団心遠館蔵

以上図柄や様式ではない本質的な日本人の感性が表す絵画の空間構造について述べてきたが、これらの空間構造を複雑に利用しながらも、あくまでも簡素な表現として帰結させていくことが、現在の筆者が考える日本人的な絵画空間に繋がってくると考える。複雑な要素の内包しながら印象は簡潔に見せることによって、観者の視覚的な移動がビロードのような触覚感をその移行の過程の内に感じ、その絵画空間の中に豊かなる時間を感じ取れる作品の創造を目指している。

日本美術史家の矢代幸雄（1890 ～ 1975）は日本美術の特性を印象性、装飾性、象徴性、感傷性の四つの要因があると述べている [7)]。印象性とは自然を捉える時にその物質に捉われず主観的印象によって表現することを表し、装飾性とは花鳥画や工芸などにもあらわれる表現をいい、象徴性とは水墨画などに表れる前述したような精神面の問題を示し、感傷性はそのデリケートな表現からも感じられるセンチメンタリズム的な情感性を意味する。これは濃厚を嫌い、淡白を好み、強烈な表現よりは品を持って表し、自然を超越した空想世界に遊ぶ感性である。このような感性のもとに表現される絵画空間は繊細すぎて何か頼りなく、その感性が理解されず、醍醐味に欠ける印象を西洋人や中国人などに与えるかもしれない。しかしそれが日本的な感性であり、肯定的な面も否定的な面もすべて包括しながら、世界に発信していく必要性を感じるのである。

4. カゼインテンペラの処方について

1）カゼインテンペラとは

「日本人の絵画空間について」で語ってきた絵画空間を表すための媒体であり、その平面的表層の質感表現として現在、筆者が最も適していると考えているのが、カゼインテンペラ技法である。その平面的表現において最も大切なその発色は独自性を持ち、日本画に通じる審美性を内包している。またその水溶性のメジュームによる表層の質感は牧谿に観られるような幽玄的な空間表現を獲得し得る可能性を秘めている。

テンペラといえば卵テンペラが我国では一般的に知られているが、その処方は、約 30 年前にイタリアの卵黄テンペラが紹介され、また混合技法においては、マックス

デルナーの処方により広く行き渡りつつある。しかし、いまだ我国において本格的に利用されていないカゼインテンペラ技法の可能性を今回紹介する。これは高温多湿な日本の風土では卵黄テンペラの腐り易い欠点を克服する可能性があり、またその発色性や表層の質感は卵テンペラのそれとは趣きが異なったものとなり得ると考えるからである。

カゼインは、ニュージーランド、オランダが主産地であり、牛乳中にコロイド状に分散している蛋白質である。牛乳を酸処理または酵素によって沈澱折出させて生成する。外観は、顆粒状粉末で、白色不透明な物質である。非水溶性でアルカリ剤にて可溶化する。アルカリは消石灰、アンモニア水、炭酸アンモニウムなどが使用される。特に石灰による可溶化反応は、堅牢な画面を造り、フレスコのセッコ技法に重要なものである。

今回はアンモニア水で可溶化したカゼインに樹脂溶液および乾性油を加えて乳化させたカゼインテンペラ技法を研究した。それはカゼインを水に可溶化することが容易であり、キャンバス等に描けるメジュームとして適していると考えるからである。

2）カゼインメジュームの処方

カゼインのアルカリによる可溶化の反応で、先に述べたように石灰の反応が耐久性に優れているが、それ以外はやや耐久性に難がある。それは、乾燥後に皮膜が硬くなる反面、割れ易いという欠点をもっている。そのことから、その欠点を補うために油性分の添加を行い、柔軟性を確保することとした。そのことにより、カゼインメジュームを作る際のカゼイン水の濃度と添加する油性分の調査を行った。

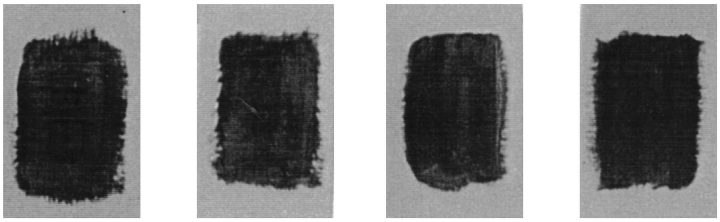
テストⅠ＜カゼイン水の濃度と添加する油性分の調査＞

	カゼイン：水	カゼイン水：油性分
A	1：　8	1：0.5 ～ 1.2
B	1：10	1：0.5 ～ 1.2
C	1：12	1：0.5 ～ 1.2
D	1：15	1：0.5 ～ 1.2

＊左記A～Dの処方によって作られたメジュームと顔料（バーントシェンナ）を混ぜ合わせ、白亜エマルジョンキャンバスに描くテスト。油性分は、ダンマル樹脂溶液2容量にスタンド亜麻仁油（重合度6号）を1容量添加した。

テストⅠ-C（テストⅠ-Cの処方による調査）

	カゼイン：水	カゼイン水：油性分
C1	1：12	1：0.5
C2	1：12	1：0.8
C3	1：12	1：1
C4	1：12	1：1.2



C1　C2　C3　C4

このテストの結果、カゼイン水の濃度はカゼイン粉に対し10倍強の水の希釈が適量であった。またカゼイン水に対する油性分の添加量であるが、カゼイン水に対して等量以上が適性値であった。これは、顔料を混ぜた絵具で描き、乾燥後に爪で引っ掻くことにより剥離の状態を調査（ゼンマイ状に綺麗に剥がれれば柔軟性があり、引っ掻く方向に対して横に亀裂等が出れば柔軟性に乏しい。）、またキャンバスの裏より圧力を加える調査（亀裂の現れ方）を行い、柔軟性、接着力を検証し、水の希釈を変えながらその描き易さを試してみた観点からの結果である。

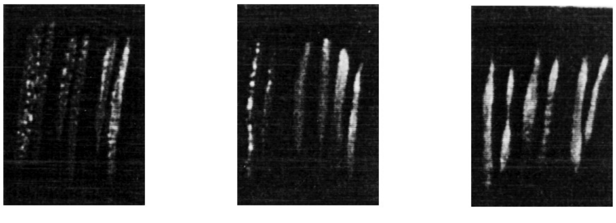
3）混合技法としてのカゼインテンペラの処方

カゼイン水に油性分を添加すると、これをメジュームとしたテンペラ絵具の伸びが良くなるばかりではなく、油性分の質によれば一定の量を超えると水性絵具でありながら濡れた油彩層の上に彩色することが可能である。これは、カゼインテンペラと油彩による混合技法の可能性を調査するものである。この調査では、テストⅠで得たテキストをもとに、濡れた油彩面に彩色可能な油性分の添加量を調査する。

テストⅡ＜油性面に彩色可能な油性分の添加量の調査＞

	油性分の添加量	全メジューム中：油性分
A	カゼイン水の80%容量	1：0.8
B	カゼイン水の等量	1：1
C	カゼイン水の130%容量	1：1.3

＊左記A～Cの処方によって作られたメジュームと顔料（チタニウムホワイト）を混ぜ合わせ、濡れた油彩面（バーントアンバー）に描くテスト。油性分は、ダンマル樹脂溶液2容量にスタンド亜麻仁油（重合度6号）を1容量添加した。



A　B　C

このテストの結果、カゼイン水に対して等量以下の油性分の添加量では、濡れた油性面の上にテンペラの彩色は、はじかれてしまうが、等量以上では、はじかれず彩色することが可能である。そしてテストⅡ–Bの処方よりテストⅡ–Cの方がより彩色し易くなる。

このテストからデルナーによる混合技法の処方と同様に、同程度の水性分と油性分の比率を持つ水性エマルジョンが得られれば、油彩層と水性エマルジョンが重層する混合技法を成立させることが可能であることが確認できた。

カゼイン水は、エマルジョンを作ることが容易であり、その発色性は大変優れている。しかし、やや柔軟性欠けるという点は、油性分の添加量や支持体の工夫によって補うことができる。このようなことから、カゼインテンペラは、混合技法に適した水性エマルジョンメジュームの1つであることが実証できた。

4）カゼインテンペラのための支持体及び地塗りの調査

カゼインテンペラに適した支持体としては、卵テンペラやその混合技法と同様のものが適していると考えられるので、以下の支持体を調査した。

テストⅢ＜カゼインテンペラに適した支持体の調査＞

A	木枠に麻布を張ったものまたは綿布を張ったもの
B	木製合板及びパネルに麻布を張ったものまたは綿布を張ったもの
C	木製合板及びパネルに寒冷紗を張ったもの
D	木製合板及びパネルに綿布を張ったもの
F	木製合板及びパネルに和紙を張ったもの

＊このテストでは、A～Fの支持体に膠水1容量、重質炭酸カルシウム1容量、チタン白1容量、スタンド亜麻仁油1/2容量、水1～3容量を混ぜ合わせたものを塗布した。

このテストの結果からA～Dのどの支持体も適していると思われるが、Aの支持体はカゼインテンペラの柔軟性に乏しいという特質から、麻布の裏面からの圧力等からの亀裂、剥離を考慮に入れ避けるべきである。また今回の地塗り剤は、油性分を添加したエマルジョン地を用いたが、白亜地や石膏地ではなお一層その危険性を伴う。そして平滑な白亜地を作るには、綿布または和紙を用いたD、Fの支持体が最適であると思われる。

テストⅢのB～Dの支持体にどのような地塗り剤を用いるかであるが、これについても卵テンペラやその混合技法に適する地塗り剤をテストの対象とした。

テストⅣ<カゼインテンペラに適した地塗りの調査>

A	白亜地（膠水1容量：重質炭酸カルシウム1容量：チタン白：1容量:）
B	白亜地（カゼイン水1容量：重質炭酸カルシウム1容量：チタン白：1容量）
C	石膏地（膠水1容量：硫酸カルシウム1容量：チタン白：1容量）
D	石膏地（カゼイン水1容量：硫酸カルシウム1容量：チタン白：1容量）
E	エマルジョン白亜地（Aに1/2容量のスタンド亜麻仁油を添加）
F	エマルジョン白亜地（Bに1/2容量のスタンド亜麻仁油を添加）
G	エマルジョン石膏地（Cに1/2容量のスタンド亜麻仁油を添加）
H	エマルジョン石膏地（Dに1/2容量のスタンド亜麻仁油を添加）
I	アクリルジェッソ地
J	アクリル処方地（アクリルジェッソ2容量：モデリングペースト1容量：ジェルメジューム1.5容量：天然方解末7番1容量）
K	和紙貼り地（膠水及びカゼイン水により木製合板及びパネルに接着、一層塗り）

＊各々の地塗り剤に支持体の違いより1～3容量の水を添加して塗布した。

このテストからA～Hの地塗り剤は、卵テンペラのそれと同様に適してと思われたが、E～Hの油性分を添加した処方の方が、カゼインテンペラの柔軟性の乏しい欠点を補うことができ、また季節による湿度差の変化の大きい日本の風土を考えても適していると思われる。Iのアクリルジェッソ地は、白亜地や石膏地に比べて乾燥後にポリマー樹脂による対水性の層を形成し、非吸収性を強めるので乾燥も遅くなり、定着の面でも不適格であると思われる。しかしJのアクリルジェッソ処方地のようにモデリングペーストに含まれる炭酸カルシウムと方解末の粒子により吸収性を増すことができ、乾燥や質感においても多様な表現の可能性があり、まだ歴史的には若い素材であるが発展性を感じることができた。また和紙貼り地は、その和紙の種類や膠とカゼイン水の濃度によりにじみの効果が得られ、表現的に可能性を感じることができた。

5）カゼインテンペラ及び混合技法の処方

・カゼインテンペラのみによる表現

カゼインテンペラの絵肌は、卵テンペラのしっとりとした絵肌に比べマットな印象を受ける。発色はやはり日本画に通じるものがあり、大変優れている。描画法も油性分の添加や支持体及び地塗りの工夫によりハッチング的な表現からかなりランダムなブラッシュストロークまで様々な表現が可能である。そして当然アンダーペインティングとしても乾燥の早さ、発色性、物質性は上塗りに効果的に作用するように思われた。

・カゼインテンペラと油彩の混合技法による表現

テストⅡ—Cの条件を満たせば、油彩層とカゼインテンペラ層が重層する所謂混合技法が可能となる。カゼインテンペラの不透明性に対してグラッシによる油彩の透明性を加えることで、さらなる表現の幅が獲得できる。その時のグラッシの油絵具媒材は、ダンマル溶液、テレピン油、スタンド亜麻仁油を混合したものを使用する。

上記の条件を満たしていても、水の希釈の度合いによりはじかれることもあるので注意したい。

・アクリルとカゼインテンペラと油彩の混合技法による表現

テストⅣのアクリル処方地に上記の混合技法を行うことが確認できた。またテンペラでは圧塗りによるマチエールをつけることは、組成的に困難であるが、アクリル層で計画的なマチエール造りを行い、その上にテンペラと油彩の重層する混合技法は可能であり、幅広い表現の可能性を感じることができた。

以上、筆者が前述した日本人の感性を最大限に表現でき得る表現技法としてカゼインテンペラの処方について述べてきた。本来、西洋の技法でありながらそのマットな日本画に通じる発色性や東洋の本質的な感性を表現できる水溶性の表層の質感は、その他の材料による混合技法により、日本で生きてきた私の内なる感性と西洋的な技法を学んだ私の体質を繋ぎ止める表現であると考える。またその表現は発展性を感じるものであり、さらなる研究を行いたいと考えている。

5. 結論として

以上、絵画空間の成り立ちと平面性、日本人の絵画空間、カゼインテンペラの処方について述べてきてが、まだ発展途上の表現ではあるが、現在私が行っている作品表現を解説し結論としたい。

図20の作品は、中央の正方形の部分おいては、木製パネルに麻布を貼り、テストⅣのカゼインテンペラに適した地塗りJを施し、下記の盛り上げ剤を人物、植物、河馬等の輪郭部分を中心に盛り上げを行った。また左右の白地の部分おいては、木製パネルに土佐麻紙（生紙）を貼り、波紋などの輪郭部分のみに同様の盛り上げ剤によるマチエールを造った。

盛り上げ剤

ジェッソ2：モデリングペースト1：ジェルメジューム1.5：盛り上げ胡粉：1

図 20　山本靖久「洸映の森」作家蔵

正方形の部分には､そのマチエールを活かしながら､画面を寝かせアンダーペインティングを行ってから、水で希釈したカゼインテンペラ絵具を刷毛で大胆に描く、また垂らし込むなどの行為的直感的な表現を行う。その質感と表現を拾い集め、画面の役者達を描き起こしていく。画面の上部 2/3 の森や人物は、黄色の絵具のバリエーションで表現し、河馬や水の部分は青系のグレーで描く。彩度と色相において相反する色彩を用い、明暗対比はあまりつけず、平面化を強調した。一見は黄色とブルーグレーの 2 色の簡潔な表現に見えるが、カゼインテンペラ独特の質感や発色よって複雑な表情を造ることに留意した。

左右の土佐麻紙の部分は、前述したようにマチエールは輪郭部分のみに止め、でき得る限り簡潔な表現を心掛け、波紋の部分は、水墨を用いてシンプルな地に、にじみによる幽玄的な空間が産まれるように表現を行った。

正面性を基本とし、張りがありつつ複雑さを表出する面的な表現と図と地や線による簡潔な表現といった二つの異なった日本人の感性による空間構成および表現が同一の画面の中で相互作用を起こし、新たな日本人的な絵画空間表現に繋がらないかという試みである。試みとしてはある結果、収穫はあったと思われるが、もっと大胆な空間構成とさらに張りがありながら複雑な面の表現ができるのではないかと考えている。それは技術的な面もあるが、感性の修練の部分が多く影響するものであり、さらなる研鑽の場を踏む事が必要であり、その結果獲得し得る表現ではないかと思う。例えば図 21 の俵屋宗達（生歿年不詳）もしくはその工房で制作された屏風絵のように様式を昇華した表現や図版 22 の速水御舟の観察と感性が絶妙に完結した作品、洋画

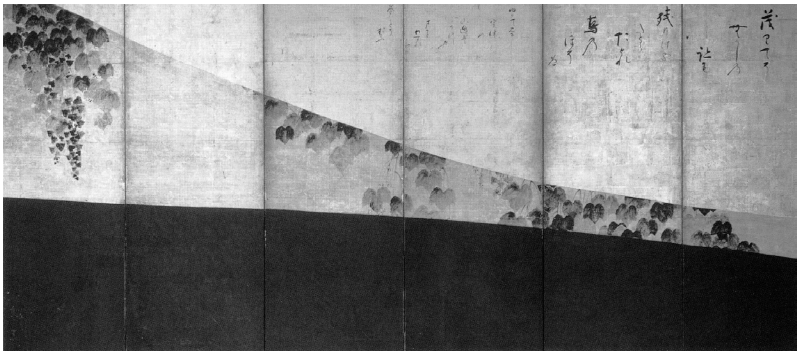


図 21　伝俵屋宗達 「蔦の細道図屏風」、相国寺蔵

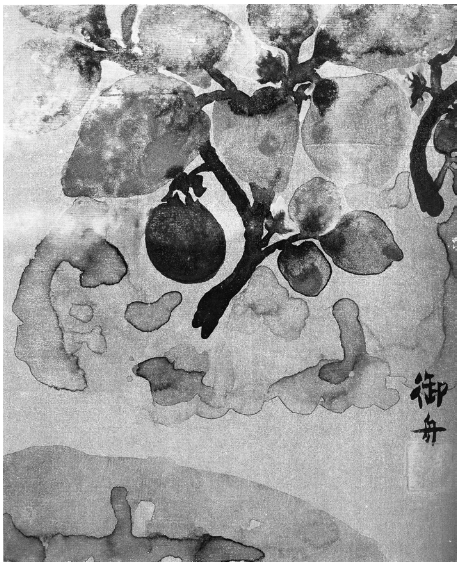


図 22　速水御舟「茄子」、個人蔵

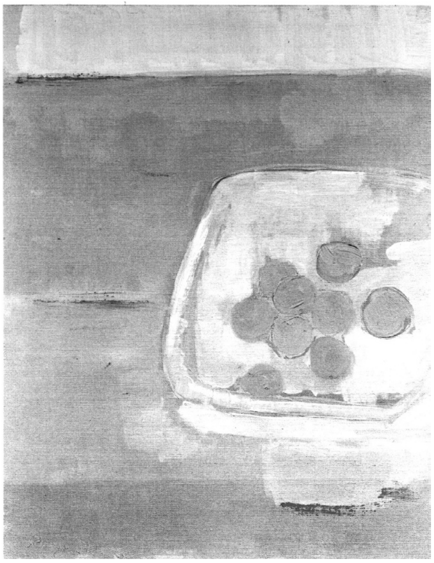


図 23　岡田謙三「青梅」、個人蔵

では図 23 の岡田謙三の清楚で且つ複雑さを秘めた作品のような表現である。

なお、この執筆にあたりカゼインテンペラ処方においては、文化庁芸術インターンシップ研修員で行った研究を発展的にまとめ上げたものであり、その当時から、的確なご助言を頂いた武蔵野美術大学絵画組成室の先生方に謹んで感謝いたします。また、本稿を纏めるにあたり随時ご指導、ご協力下さった方々に御礼申し上げます。

【註】

1） 佐藤康邦：絵画空間の哲学 思想史の中の遠近法、三元社、1997:91
2） 佐藤康邦：絵画空間の哲学 思想史の中の遠近法、三元社、1997:99
3） 佐藤康邦：絵画空間の哲学 思想史の中の遠近法、三元社、1997:100
4） メルロ・ポンティ：知覚の現象学、竹内芳郎、木田 元、宮本忠雄訳、みずず書房、1974：148
5） 馬渕明子：ジャポニスム 幻想の日本、ブリュッケ、1997：10-11
6） 神林恒道：日本の芸術論、伝統と近代、ミネルヴァ書房、2000:351
7） 矢代幸雄：日本美術の再検討、ぺりかん社、1987：解説辻惟雄、329

【参考文献】

竹田青嗣：はじめての現象学、海鳥社、1993
矢萩喜従郎：平面 空間 身体、誠文堂新光社、2000
松浦寿夫、岡崎乾二郎：絵画の準備を、朝日新聞社、2005
木田 元編：人間と科学と現象、メルロ・ポンティコレクション、みずず書房、2001
上田高弘：モダニストの物言い、美学出版、2006
狩野博幸監修：別冊太陽 桃山絵画の美、平凡社、2007
佐藤一郎：絵画技術入門、美術出版社、1988
武蔵野美術大学：絵画　素材　技法、武蔵野美術大学出版局、2002
SUPERFLAT：村上隆、マドラ出版、2000

The Flatness of Painting
and its Technique for Projecting the Sensations of Material Used on its Surface
–An Empirical Investigation through the Act of Creation–

【Abstract】

The purpose of this paper is to discuss the flatness (two-dimensionality) of painting or the creation of such a pictorial dimension by the Japanese painters. The paper examines the material used for painting its physical surface in order to form a certain pictorial world that is in accordance with the Japanese aesthetic sensibility. It also attempts to investigate the process by which such a painting could create and project such sensations of material used on its surface.

The paintings after Impressionism eliminated the traditional concept of linear perspective. This new concept of pictorial dimension, or flatness in painting, derived from historical interactions between movements in arts, science, physics, psychology, and philosophy. I think it would be significant to examine the new expressive style displayed in the paintings of the contemporary Japanese artists by looking at Japonism in particular: the artistic movement which played the role of a forerunner in establishing this new concept of artistic dimension.

At the same time, I would like to introduce the technique used for casein painting (one of the techniques used for tempera painting by emulsifying casein) which I regard as the best medium for both achieving and expressing flatness. This principal technique connects the Eastern and the Western approach to flatness. Furthermore, its original creation of color effects delivers the aesthetics common to Japanese paintings.

The paper consists of the following five sections to examine the theme mentioned above.

1) Introduction
2) The flatness of painting and the formation of pictorial dimension.
3) The concept of pictorial dimension by the Japanese artists.
4) The technique used for casein and tempera painting.
Conclusion