

A
B
S
T
[
2
]

目次

「プロトコル」	市川和英	6
制作ノート抜粋	大塚新太郎	23
「ベクター」と「ラスター」	牛腸達夫	27
直角の器	杣木浩一	37
「直角」についての対話	高木修	45
ニコラ・プッサン	前田一澄	55

直角の快樂

「プロトコル」

市川和英

Protocol 1、外交儀礼、2、条約原案、条約議定書、補足条約、協定附随書、3、(フランス外務省の) 儀礼局 4、通信制御手続き

小学館プログレッシブ英和中辞典一九八七

制作の手順 直角への意識

作品の構想を具体化するにあたり、様々なアプローチをくり返すが、彫刻 立体物であるからには垂直方向への限定性は重要である。ドローイングとして、あるいはアイソメトリック、アクソメトリックとして、紙面に対して徐々に形体を表してゆく。しかし、その時点で注意し

なければいけないことはスケールイメージである。スケッチブックの紙面には、その形体の縮尺はいかようにも設定できるのだが、描かれた形体が最初に「この位の大きさ」としてイメージされたにもかかわらず、そのスケール感がまったくあいまいになつてしまう場合がある。つまり、具体的な再現像を描こうとしているわけではないので、たとえば描いた形体があつたとして、その一辺の長さを10センチとして設定しようが、10メートルとしようが、いくらんでも想定できる。形を練っている内に、その現実値の幅をふみはずしてしまふのである。そして、ある限定的な見せ方に対する図形としての不必然な要素、つまりこれがバリエーションであるが、線から線、面から面へと手慰みのように現れてくる。とくにまずいことは、小品を小品として過剰に意識した時がもつともいけない。建築的なものを想起すれば分かりやすいかもしれないが、おそらくこれは垂直方向への配慮、つまり重力的拘束を無視することによる非論理性に起因するのではないかと思う。垂直方向への配慮とスケール感は、身体が直観する重力に対する幾何学（意識）としてあるのではないが。

垂直方向への形体的吟味は、水平＝大地として存在する安定性に対する投企的意志、意欲としての理性的なものの介入として理解されるだろう。広大な砂漠にピラミッドのような幾何形体を築きあげるという行為を、ヴォーリンガーはその著書『抽象と感情移入』の中で、人間における抽象意志の存在を原初的な芸術意欲の表れとして述べているように、水平に対する垂直方向によって作りだされる直角による形体は、幾何学的抽象の基本として存在している。

つまり、敷衍して述べるならそれ以外のいかなる方向も厳密な意味において純粋な理性構造

からは逸脱していくということだ。カンディンスキーはこう言った「典型的な三つの角（鋭角、直角、鈍角）のうち、もっとも客観的なものは直角、したがってそれは、もっとも冷たい感じの角でもある」⁽¹⁾と。「もつとも」というより、コルビュジエ的には直角⁽²⁾のみ⁽³⁾が客観性を保証するということになる。意識的であることは、いわゆるデカルトの 方法的懐疑 の内にあるだろうが、直角の意識的限定性に制作生成の可能性はどのように対応するのだろうか。つまり、任意にあらゆる角度、方向が発言し始めると、手ごね の思い向くまま、単なるバリエーションとして形はいくらでも可能なのである。それらを回避すること。還元的意志とは、その他者意識との気色悪い共犯関係を一切拒否しようとする態度である。

バリエーションとしての「手ごね」⁽⁴⁾、もはやそこには構想における強さはない。そしてさらに、その恣意性に対する意味付けは観者に訴えかけるものとして象徴性を帯び、感情や本能的なものとして、もしくは自閉・小児病的文明否定（つまりは近代批判）の代案として夢想するところのナイーヴな原始的素朴さの一切の系譜につながっている。ある種の安っぽい終末感もこの例に漏れない。日本の美術史が正当的なモダニズムを知るまでは、抽象を理解し得なかったように、近年に至るまでこの事態の深刻さは継続するのである。

後ほど述べるが、この自らタガをはずすかの行為は、通俗な迎合的態度と共に今や明らかに芸術に対する反動として機能している。

鉄について

ぼくの場合、鉄の薄板（1.6ミリ）を直径3ミリのサラビスで止め付けていく。溶接の心得も多少あるにはあるが、熱による歪み、持ち運び時の分解性などを考えるとビス止めによる形体加工の方が扱い易く、またイメージという気紛れでやっかいな代物を消してゆきつつ、求めている形にたどり着くためにも都合がいい。鉄は、硬くもあり柔らかくもあり、とくに鉄板はその薄さに対して適度な強度を持っているということも鉄を使うことの根拠のひとつである。

鉄の様相をどのようにとらえるかは、表現において決定的な違いをもたらす。単純に鉄を硬くかつ、ねばりのある素材とみれば建築における鉄骨構造体としての機能が浮上するだろう。硬く、重く、冷たいものとしてとらえれば、それは人間の身体（肉体）とは対極の存在として描かれる。

この「鉄と肉体」の対極性を美術としてではないが、自己と世界（現実・肉体・行為）の二律背反の直喩としてとらえた三島由紀夫は、自ら重要なエッセイであると述べる『太陽と鉄』において、言葉の側に耽美的に自閉していた自分の肉体を「鉄の助力」によって「ドラマチックな死にふさわしい筋肉」として同一化させてゆくべく鉄を布置する。

「鉄が私の精神と肉体との照応を如実に教えた」とする三島はまた、思考が「肉体の形をさしおいて」深淵と高みに行き来できるのに、人間の肉体と形態を保証する（皮膚としての）表面それ自体の深み」に惹かれないのは「不合理きはまる」と見たのであった。

鉄塊を「暗く重い、冷たい、あたかも夜の精髓をさらに凝したかのような」と表現する三島

は、肉体における皮膚としての「表面」と同じく、鉄の表面をどのように見ていたのだろうか。しかし、このエッセイを読む限り、鉄は対象化された力を力として受けとめる筋肉が依存すべき相対的な関係物でしかないかのようだ。ちなみに、ギリシャ神話において鉄は闘争の時代、そして終末の時代の象徴とされている。

世界の中で在ることの「存在感覚」を得るために、「鉄塊に依存していた」三島にとって鉄は、鉄塊（マッス）であつて、筋肉（マッスル）であり、決して表面ではない。しかし、事物の「表面それ自体の深み」に惹かれることの合理性は、美術（主に彫刻）においてどのように説明できるのだろうか。

ぼくが鉄にこだわるのは、鉄の適度な強度と柔らかさとともに、逆説ではあるが鉄が表面をもっているからだ。これは非常に重要なことだと思う。表面を回避することで形態と向き合えることが可能となる。つまり、彫刻（空間）であるからには表面に語らせてはならない。そして、そこから抽象性が浮上してくる。文学と分岐する点はここである。

他の金属と比較しても、表面に見えるかたちでこれだけの表情をもつ金属は無いのではない。たとえば、薄板でも商品名としてはぼくの知る限り「クロカワ」「ミガキ」、そして表面処理を施した「ボンデ鋼板」がある。耐候性鋼（1%以下の合金元素 銅、リン、クロム等の添加されたもの）⁽²⁾として「コルテン鋼」、耐海水性鋼では「マリナー鋼」、日本刀などは砂鉄、磁鉄鋼などを還元し⁽³⁾「ケラ」という純度の高い鉄（玉鋼）を原料として鍛造する。その時の火加減や焼き入れの温度、そして鉄の性質などで、強度とともに表面に微妙な肌を獲得する。

あらゆる金属は酸素と水がある限り表面に必ず何らかの酸化皮膜をもっている。通称「赤さび」(Fe_2O_3)と「黒さび」(Fe_3O_4)。マグネタイト型の酸化物があるが、進行性の「赤さび」に対して鉄と安定的に共存できる「黒さび」などを自然化成皮膜という。

「さびる」「ことを腐食ともいう。正確には鉄などの金属原子のイオン化と酸素の還元が同時に起こる「腐食の電池モデル」といわれる電解反応であるが、酸化物という物質これらはすべて表面という様相に組み込まれる。そして、それぞれの様相はそれぞれの語りのなかに回収され、機能を特化しながら美的な存在性をもあらわにしてきた。しかし、これは主に工芸の世界のことである。

彫刻における表面

彫刻のディメンションにおいて表面が重要な位置を占めるのは、おそらく抽象彫刻の登場する近代以降であろう。形態に再現的要素が消えた時、表面はその形態の強度と質そのものにわかに密接したものとなった。たとえばブランクシーの研磨、カ口の彩色、デーヴィッド・スミスのグライディング、カールアンドレの金属板等々。

よくが理解するに、それと同時にその表面の饒舌さは邪魔なものとなったのである。日本的な情念に引き付けてみた場合とくにだが、たとえば鉄の時間的腐食は、それが作用する形態の質にとって理性的なものと対立する一切のもののように思われた。

「表面」をもつことで成立するこの形態としての彫刻であるが、逆説的に表面を無化すること
で抽象としての質を保持するとは先ほど記したが。たとえば、マックラケンの工藝的なまでに
磨き込まれた表面の塗幕は見る者の視線を吸収し、表面を特定の言葉で語られようとするこ
を拒否しているかのようだ。そして、その非限定的な表面はやがて視線を形態（＝空間）へと
導いてゆく。つまり、表面は本質ではないが、事後的に無化されることで「合理性」を引き寄
せるのである。この時間の幅が醸成するもの、あたかも瞬間毎の知覚が残像のようにオーバ
ラップしつつ、とても高密度に堆積してゆくような。これが形態（＝空間）の緊張感というも
のだろう。しかもそれは、まぎれもなく現前している。

単一であること。いわゆるミニマリズムの彫刻が導き出したのは、測定不可能なものの排除
から獲得される透明なもの一切である。美術が社会の中における曖昧な存在性（表面）から
離脱して理性的な透明性へと向かうことは、”手ごね”のおもむくままに表層のみを「芸術」
として仮構することよりはるかに善良である。

モダニズムについて

美術におけるアンチモダニズムの立場は、現代のグローバリズムというイデオロギーにおそ
らく耐えられないだろう。この弱肉強食という野蛮な原理は理性的批判性からは対極にあり、
そして実際のところアンチモダニズムの得意とする形式の読み替えは、解体から再構築は無論

のこと、反抗にもなりえないでいる。むしろその相対的個性、地域性、つまりひっくり返る反普遍性といった非本質主義的姿勢は、オルタナティブな無批判性によりグローバルズムという野蛮化の潤滑剤の役すら果たしたといえる。重要なこととして、モダニズムは本来過去の因習的価値に対する破壊者として、イデオロギーとしてではない全くの個人に内在する（自己＝批判）、反抗としてあったということは強調してもし過ぎることはないだろう。それは、「革命」といったものが単なる政治的ヘゲモニーとして色褪せ、反形式が「分かりやすさ」という通俗的かつ啓蒙的イヤラシさを身にまとい始めて、やがてそれぞれ「自己」を「権威」にすり替えるようなものとは違い、そのような無批判性とは全く位相を異にする質のものである。マーケットという獵場においては、批判や問いかけといった理性的態度、あるいは受容、迎合、同化といった一般的態度なども単なる身ぶりとして回収、整理され、やがて消費されていく。つまり、前述したように自らタガをはずすという無知が、美術（芸術）としての「権能」⁽³⁾の消滅を招き、にもかかわらず「美術（芸術）」（＝権能）に依存するという反動（インチキ）が形成されたのである。

グローバルズムという概念も含めた、現代におけるあらゆる野蛮なイデオロギーに対抗可能な規範はモダニズムにしかないだろう。新自由貿易主義への反発が、搾取される立場のアジアではなく、なぜフランスの農民を筆頭とするヨーロッパでもっとも熾烈に展開されるのかは注目すべきである。

モダニズムは、状況に対して自己の正しさを確信することはあっても、その有効性に依存す

ることではない。それは、常に超越的なものに向かう。モダニズムは人間に内在する崇高性と美なるものに根ざし、批判的視線を保持し続けることによるラディカル（根源的）な創造行為におけるプロトコルとして機能する。ひとつの態度は常に批判にさらされていない限り腐敗する。この自己＝批判の常態的方法化こそが、あらゆる創造行為の起点であるべきだ。

そして、モダニズムの理念は人間が人間である限りアクチュアルであることをやめないだろう。人間の非人間化に留まっている日本を含めたアジアがあるからこそ、アメリカの二枚舌がまかり通っているであり、この諸相の中にモダン以前のアジア（日本）が内包されている。

直角 制限的創造

コルビュジェが、直角は一つしかなく他の角は無限にあり、それゆえ他の角度に対して権利を持つ⁴⁾、といったことは極めて重要なことと思える。その任意の選択に対しての不可能性は、幾何学、広義には科学という厳密性に基づくこととなるが、一見厳密さを装った形体が幾何学的に導き出されていたとしても、直角構造をふまえたものでないかぎり無限の任意を可能とする故に、それは空虚なものに違いないのである。コルビュジェならこう言っただろう。”町並みを見るがいい、建物は幾何形体としてあるが、そこに創造に関する意志や美に対する理念など無いに等しい”と。

彫刻において、この空虚であることを回避できるか否かは、”じゃまなものであるか空間を

形成しているか。“の決定的な違いを生む。この理念性と単なる実在性の様相であるが、かつて、行為“なるものが美術として質的意味を持つかのような幻想があった。これは、「いつも移り変わる相対的な目的をもつに過ぎない日常生活」としては、相対的な明証と相対的な真理で十分である」(フッサール)⁽³⁾に過ぎない”日常性“というあいまいな領域を根拠とし、対概念として、非日常“というありもしない空間をデッチあげた。それと同時に、”内と外“、“部分と全体“といった文化人類学あるいは物理学の語に越境しながら、さらに分節化していった。もともとありもしない”日常“の”行為“を明らかにしようとすること、そして共時的に言い回しを分節化してゆく過程はスコラ学の、もつと適切にはソフィストの実態に近いといえるが、しかもその行為の集積は理念なき反復の結果、理念なき視覚的制作物を生む。これがやせ細った現代美術の実態といわれるもののひとつの様相であるし、これをポストモダンな状況と呼ばない手はない。

デカルトの”われ“は科学としての数学を解析の連続性にとらえた時、その数学すらも厳密な疑いがかけられる。そして、唯一残ったものがその疑いをもつところの”われ“であった。これをライブニッツから近・現代哲学へと連なる還元的分節化の始まりとのみ言うなかれむしろ合理的かつ批判的精神の形成を経て、対立の統合を志向すべく膨大な思惟の領野を開拓してきた知的“英雄”達の純粹さをまず読み込むべきだろう。主語と述語をありもしない異相とと替えひっかえ読み替えて、”われ“に内在している述語を忘却、変節させるような非合理的精神のかたちとは根源的に違う理性構造そのものの形式を認識すべきである。つまり、

直観形式の集積と提示のみで作品としてこと足れりというのは、もはやあり得ない。美術が空間内存在としての自己（意識）と物質（實在性）に依拠しているかぎり、ぼくらは何らかの合理性（論理）を通過したものでなければ、それは構造をもち得ないだろう。

構造の见えない作品は美術作品（創造物）とは言えない。直角に象徴される科学（論理）や規範からズレることの非知性、あるいは混沌が招く底の浅はかさはハーバマス風に述べるなら、やがてすべての土台を破壊しかねないのである。

やがて新たな美の形式が、この極東の地で展開されたとしても少しもおかしなことではない。かつてのロシア構成主義のように、あるいはヨーロッパからアメリカがその展開を可能にしたように。そして、最も有利な状況が一点だけある、つまりぼくらには失うものなど元から何もありませんでしたのである。

【注】

（１）ヴァシリイ・カンディンスキー「点・線・面」西田秀穂訳 美術出版社

（２）増子 昇「さびのおはなし」日本規格協会

（３）「（中略）」諸芸術はあたかも純然たる娯楽に同化されていくかに見えたり、また娯楽それ自体は、あたかも宗教と同様に心理療法に同化していくかにみえた。諸芸術がこうした低レベルから自己を救いだせたのは、それらが与える類いの経験とは本来的に価値あるものであって他のどんな活動からも得られるものではないことを実証できたからこそである。結局、各々の芸術が、自分自身の責任でこの実証を成し遂げなければならなかった。（中略）各々の個別な

芸術において、独自のまた削減し得ないようなものとは何か、ということであった。各々の芸術は、それ自身に固有のものである諸々の営為を通じて、それ自身に固有であり独占的であるような諸々の効果を限定しなければならなかった。こうすることによって、各々の芸術は、その権能の及ぶ領域を狭めることになったのは確かであろうが、しかし同時に、かつて一層安泰にこの領域を所有することになったのである。」クレメント・グリーンバーグ「モダニズムの絵画」川田都樹子・藤枝晃雄（『モダニズムのハードコア』批評空間一九九五）

（４）ル・コルビュジエ「ユルバニスム」樋口 清訳 鹿島出版会

（５）「完全な明証とその相関者である純粹で真正な真理は、認識を目指す、つまり、思念する志向の充足を目指す営みに内在している理念、あるいはそのような営みのうちに入り込むことによって取り出されるような理念、として与えられている。真と偽、批判的に吟味することとそれによって明証的に与えられるものに合致すること、これらは日常ありふれた主題であり、これらは学問以前の生活のうちでも絶えず役割を果たしている。いつも移り変わる相対的な目的をもつに過ぎない日常生活にとっては、相対的な明証と相対的な真理で十分である。」

エトムント・フッサル「デカルト的省察」浜渦辰二訳 岩波文庫

その他参考文献

ヴィルヘルム・ヴォリンガー「抽象と感情移入」草雄正夫訳 岩波文庫

三島由紀夫「太陽と鉄」三島由紀夫文学論集 講談社

大野 正編・著「日本刀職人職談」光芸出版

「自然と文化」日本の金属文化 一九八一年夏季号 日本ナショナルトラスト発行

ノルベルト・フーゼ「ル・コルビュジエ」安松 孝訳 パルコ美術新書

ルネ・デカルト「方法序説」谷川多佳子訳 岩波文庫

野田又夫「デカルト」岩波新書

制作ノート抜粋

大塚 新太郎

私にとって、彫刻家や画家の文章に眼を通そうとする場合、まず作品に興味を持った作家であることが大前提だ。その作品について肯定的か否定的かに関わらず、ある質の現われが興味の条件だ。作品・質についての私の具体的な受け止め方が基本的に総てであって、作家の補足説明や解釈によつて、修正を見ることは考えにくい。或いは修正の余地のありえない表れを志向するのが表現であり精度だと考えている。よつてここに載出の拙文は興味を持って読まれることがあるのかという素朴な疑問を抱いたままコメントの選択を進めている。私の制作に対する考え方や作品にまつわるコメントと作品の間には何ら積極的な関係性は無いし、私のパス

クタイプの内に作品があるわけでも無い。逆にいえば優れた作品や質の高い作品は、いかなる批判や批評によっても変質しないといえるかも知れない。

意志的行為の先に捉えられた客体との接点の持続が制作であり、ある時は行の様相を呈し、ある時は反省的姿勢の持続であつたりする。眼の意志、眼の認識であり、手の意志、手の認識である。感覚器官としての眼の受動性は意志の能動性と相関し、また手も意志の外延としての能動性のみならず、手の認識として受動的にも存在する。

空間は現実「アクチャリティー」を指し、その空間のもつ現実性は彫刻の背負うそれ「物体性」と相関する。辺りを巡ることが可能で、接近すると実際にぶつかる物体として存在する彫刻の宿命。その独自性は主体と客体の時空間の共有を強い、且つ視線の彼方の他者として、主体に内在する他者性を逆照射する。

優れた彫刻に内包される距離は、視覚の非均質性を浮かび上がらせ、絶対距離やスケールの問題を突きつける。彫刻の辺りを巡る視点や彫刻の中へと進入する視点といった視覚の非均質性や多視点性が薄つべらな印象や心象への帰着を解体する。

観る主体に対して彫刻が在るとき、重力と相關して存在する。それはある広がりに対して直角に在るといふより、鉛直に立つという感じに近い。概念的に鉛直性を感じているのではなく、ある質の現われが主体と相關しつつ立っているという事である。主体との相關關係を持ちうるかどうか、作品の質を決定する重要なものだ。相關關係を持ちうるかどうかの部分に重力との相關¹¹立つ事が関わる。それは現象的に縦長に在る事を志向する、という意味ではない。それは横長に位置していてもかまわない。空間に重力が作用し、ある質と相關する事が立つという事である。それはひとの眼の在り様・水平に対にあること・や身体の在り様・基本的に垂直に立つ事¹²に拠るところも大きい。故に対極に水平性を位置付けるのはごく自然で容易である。しかしある質との空間の共有は現われとして多様で、包み込まれて在る事、散在して在る事、手の中に在る事・・・と水平・垂直を凌駕しさまざまに存在する。観る主体との相關が立つ事をして、質を誘発する。

直角をめぐる思索が私の制作ノートに少ない。これは直角を、また幾何学を、視野に入れる事に積極的でないと起こ因する。直線が点と点を繋ぐ最短距離である事より、意志的なフリーハンドの描線に精度を感じている。作品の中に現出する線も、面なり量塊の一部としての認識が強く、幾何学的に線で展開・構築していくことは極めて少ない。そうした直角にまつわる幾何学的な展開・構築に社会性・制度性・概念性といった意味合いがより強く感じられ、私

にとって作品の精度の妨げになると感じている。

出来事の解明・解釈より、それにより背後に切り捨てられる厚みと共に出来事を一挙に具体的に捉える事に精度を感じている。

社会性について言語の果たす役割は大きい。或いは言語は社会性でもある。メディアの偏向或いはそれに関わる人々の個の不在・知の潮流とその背後に沈潜する大国の経済論理・グローバリゼーションという大国の戦略……。これら最近頼に目立つ“知の空洞化が進む状況”が生み出す様々な出来事をみるに、言語の不在を痛感する。出来事の解決に向けての協調・対話といった手段のレベルの言語でなく、根源的な言語の不在或いは齟齬。当然この状況には救いや希望は見出せない。

根源的な言語の不在は、感性を飲み込むほどの空洞をもたらすらしい。

掲出のコメントの選択は各ブロック内のテーマ・単語がリレーするよう行つた。全体で何かに・何処かに収斂しようという意図は無い。

ここにあるコメントの掲出が作品の厚みに関わるのか、精度を鈍らせるのか考えていかなければと思っている。

「ベクター」と「ラスター」

牛腸達夫

コンピュータグラフィックスが扱うデータに、大きく分けて「ベクター」と「ラスター」の二つの形式がある。一般に「ドロー」と「ペイント」ともいわれるが、ベクターとは形の輪郭を基準にどのような線分で構成されているかを数値で捉えるもので、ラスターとは画像を面（グリッドとしてのドットやピクセル）の集まりとして捉える。

ベクターデータは色や形、位置といった図形の情報をすべて数式的なベクトル情報で表わす。よって、色を変更したり、図形を移動させたりするのは全てその数式や位置座標を変更していることになる。

数学でいうところのベクトルには二つの流れがあり「大きさ」と「方向」をもつ物理量としてのベクトルと二つ以上の数の組として表される多次元の量としてのベクトルである。一般的には前者の矢印で表される物理量としての幾何学的ベクトルがイメージされやすい。この幾何学的ベクトルとは大きさと向きを持った量であり、矢の長さが大きさを、矢の方向がベクトルの向きを表わす。ベクター・グラフィックスとはこの長さと方向をもった線分による図形で構成されている。

一方、ラスターデータは平行した多数の走査線が形成する面でありテレビジョンの画面などにたとえられる。「scan」とはブラウン管を走査する光点の軌跡であり、面であるといえる。それは二次元表面を細かいメッシュに分割して表現する方法であり、分割された全てのメッシュに対して2値または多値のデータを有するデータ構造で非常にシンプルである。たとえば銀塩写真は拡大すると微粒子の集まりであるが、ラスターデータとしてのデジタルカメラの画像の粒子は四角形である。

ベクターは数式で表わされるように非常に抽象的である。幾何学における点や線は、イメージはできるが、実際この目に触れることはできない。しかし、われわれはごく普通にこれをディスプレイの画面で確認したり、プリントアウトした印刷物を目にすることができる。点や

線、平行、直交などいとも簡単に目にしてしまうことができる。あたり前であるが、この目に触れるということは何らかの変換が行われているということであり、目に見えないデジタルから目に見えるアナログに置き換えられているということだ。点や線は面積や幅を持ち幾何学における点や線からは遠ざかる。

「ラスターライズ」、それはベクターデータをラスターデータに変換することであり、目に見えるモノに置き換える作業を示す。ラスターにおける線は結果的に線になって見えるというだけで、それは細かい面の連なりで線分としての性質はまったくない。ベクターにおける図と地の関係もラスターライズされればただの面の集合体で、すべてが等価であり、見る人間の主観による図と地になってしまう。

3Dソフトにおける「モデリング」と「レンダリング」の関係はベクターとラスターにそのままあてはまる。3次元グラフィックスはベクターで形態を構築し、レンダリングすることにより光、影、色、質感を与え2次元化されたラスター画像に変換する。広義のレンダリングはデータの可視化一般を指し示し、例えばエディタデータを解釈してWebブラウザが画面表示を行うことなどもレンダリングということができる。言わば、目に見えるモノに置き換えることである。

ベクターとラスターは美術における線描と点描によくたとえられるが、目に触れるという意味ではすべて、ラスターライズされたものであると言えるかもしれない。しかし、すぐれた線描にはベクターにおける量と方向が実現されていて、そこには明らかに目に見えないはずの「ベクトル」を感じさせる。

線描と点描を彫刻と絵画に置き換えてもおもしろい。絵画が現実空間を平面の中に押し込んだように、ラスターは空間を等価なグリッドの連なりに押し込める。絵画はマッピングであるということもできるが、ラスターはまさに「ビットマップ」であり、等価な面の連なりである。モダニズムの絵画が平面性と視覚性に突き進んだのとは逆に元もとラスターは平面でしかない運命を最初から持ち合わせている。

ラスターはドットを細かくすることにより写真のような微妙な連続階調の表現に特化しており、幾何学的な形態を意識させない画像を生成することができる。しかし、その根底にはあくまでも直角を基本としたグリッドの積み上げで成り立っている。絵画が矩形を意識せざる得ないのと同じように。

ヴェルフリンは、美術史の各時代には、それぞれ固有の視覚形式があり、同時代に属する芸術家は同一の視覚形式を基盤とするため、その展開が、時代様式として現われると考えた。そ

して、ルネッサンスのクラシック様式を「彫塑的・線的」とし、これに対してバロック様式を「絵画的」と呼んだ⁽¹⁾。ベクターを彫刻、ラスターを絵画にあてはめるのはあまりにも単純すぎるが、二つの形式が存在しており、それぞれが関係し、それらの形式を無視することからは逃れられないというのは確実である。

どの領域にも、またどんなに新しいメディアやテクノロジーが現われてきても、相反し、相互に関係し、影響しあう二つの形式はなくならない。

【注】

(1) 川田都樹子「フォーマリズム批評の理論」(『芸術理論の現在』藤枝晃雄・谷川渥編・著) 東信堂

直角の器の覚え書き

杣木浩一

一、今年ある美大生たちの制作と講評に立ち合ったが、世代的には二〇〜二一くらいで、浪人が大半だから一〜二才は繰り上がるかもしれないが、そうすると彼らは一九八〇年くらいに生まれていることになり、彼の地のペインティングでは還元主義に代わって地域主義が噴き出してきたところで、彼らの十代はバブルも弾けてわりに抽象画が流行っていたころにあたる。絵画実技のみで選考された者たちだから、素材と芸術の眼の基礎は上質で、手を動かし厭わない姿勢はすでに身が染まっているので、粒が揃っているというか、見る側にとっては楽というか、作品化ではなかなか面白い相を見せてくれる。

ここでは概念性を動機に作品化を試みている者が多いが、その概念と作品化の連鎖と内容は

個々様々であり、まずはアイデンティティへの眼差しから、そして周辺へとリサーチの触手を広げていく過程で多様な表現が呈示されて興味深く、たとえばP・ハーリーののような欧米アーティストたちのはじめにエッセイありきというのともちがう。彼のエッセイとペインティングは連鎖しないし、しなくてもよいのだろう。

大雑把に彼らの志向性を分けるとしたら、メデイウム志向型とコンテキスト志向型といったところだろうか。メデイウム志向型は主に知覚に傾いているし、コンテキスト志向型は社会のさまざまな表象へ眼を向ける傾向がある。絵画制作に拠っている者もわりあい多いが、ただ絵画制作一筋に拘泥しているというわけでもなくて、たとえば写真や映像やストリートペインティングとパラレルな関係だったりしがほとんどで、その切り口は個人的に探究してきたものだから、形式主義で括れるほど単純ではない。しかしながら、「今」という相においても、我々がいまだにグリッドの桎梏から逃れ得ないように、ここでは形式主義のメジャーは今だに有効であるし、作品の善し悪しの判断基準として援用しなければならないことが実感されるが、一方で個々人の動機と方法に話はおよぶのであるが、けっきょく見せ方もふくめた方法の出来映えを問う段に及ばざるをえないが、逃げ水を抱むよう。ちよつと見、抽象性寄りか具象性寄りかはたまた混在か微妙な見えの所に居て、ここでも絵画形式に拠っている者は居るが、形式絵画ではなくて、モチベーション的にはメデイウム型とコンテキスト型の両者にとともに遍在して居るという実情で、おもしろいのは全くフォーマルな次元での取り組みの絵画と思いきやハリートンに神秘的な対立概念や、社会的事件に触発されての動機によって抽象構成されていたり、

また日常の中央線駅構内の風景写真を真つ赤なカリグラフィックな線のみで描いていて、一貫して線のみで表現したいという昇華された硬質な抽象性を呈示している作風などもあつたりするので、その強い動機にある種の表現のダイナミズムを期待する。

正直なところ全体を僕の眼で見ると、すでにどこかの展示なり、図版で見たような類似のアイデアがほとんどで、これは「ポスト・ポスト・ポスト……」的、フュシ的な章かびの萌え出する生成循環を否応もなく示していて、個人の成せる技の差と、現実に日毎に進歩する素材の質的向上と、彼らが置かれている昔日に比べて格段に進化したメディア環境にあつては過去との類似ではあつても動機の相に微妙な違いを顕わしていることも事実読み取れるのだから、そこを容認し、着目していくしかないと思う。

素材と表現の取り組みの過程で、講評時には出来映えに甘さを残すものの、注目に値する提示作もまた、これまでに数名いたことは思いがけず喜びであつたし、それは僕の自作品の関心事の周辺のことがらを含んでいて、ある種の通底が見られるので、その意味で、これら数名の作品制作に関心を寄せていきたいと思う。

印象に残った数名の学生作品について考えたいと思うのは、先にも言つたように、蛸足配線の「なんでもアート」にあつて、これらの稀少な傾向の作品が僕の関心事の周辺に位置づけられるという意味で他人事ではないからで、ちなみに亀井紀彦のキャスト・リジンの試作小品は奇しくも一九六〇年代の東海岸のミニマルアーティストである、ピーター・アレクサンダーのキャスト・ポリエステルの作品、あるいはさまざまな反射率の金属物質を真空蒸着したラ

リー・ベルのガラスキューヴとの方法的類似を示していて、亀井の制作動機はことば上はかならずしも明快ではないが、要は「美しい」への志向がこういう素材と表現の作品に至ったのだというし、他にも「美」という制作動機による者が二人ほど居たし、キャンバスサポートが邪魔なのでそうしたものの無い作品を試みたという者が一人居た。

亀井は約12cm角の透明アクリル板の箱のなかにプライマリーな色相の「顔料」で色付けられた透明なシリコン樹脂が流されて硬化させられる。流し込むときに透明アクリルボックスの角度を様々に変えることによって、様々な角度をもった楔形の形体がで上がり、一つのキューヴのなかで、いくつかの色相が角度をかえて、屈折したかのように、あるいは厚みが異なる色相のパラレルな重層をなしていたりして、おもに色づけられた樹脂の楔状の基底から先端への光の透過量と色の濃度のグラデーションと、角度の変位によって透明樹脂の清涼な光の屈折なども取り込み試行していて・しかし外枠のアクリルボックスの厚みが内部樹脂の効果のじやまになり、まだ余分な部分を削ぎ落とす余地を残している。見かけ上は外側を固めるアクリルキューヴの立体性に拠っているが、感性は透過メデイウムの積層による絵画性が根づきにあり、そこでリテラルな光と色の透明性が抽出される。ハルスのようにもつばら不透明な色価で透明再現した先例はあり程度の差こそあれ併用されるが、油画の乾性油や樹脂類も元来は不透明層の上のリテラルな透明表現のためのメデイウムであり、もつと推し進めれば「タレルなどの光をメテリアルとして取り扱う例にいたる。

また「染料」で色づけられた透明メデイウムを、白い鏡面あるいは白いつや消しのパネル上

に注射針で数ミリに満たない粒を定着していくいわばオプティカル・テクスチャーの試みは、どこかユニズムの志向で興味深かった。

もう一人、視覚へのアプローチとしてカツツによる「表面色」「面色」「空間色」のうち「空間色」に加えて「スクリーン」上でのモノクロ画像と光の表面の置換とそして球面視野への關心。北向きのアトリエの柱間にはめ込まれた横長の大きな一枚ガラスの高窓なんか見つめるとタレルの作品みたいだが青い面色をなして、この下に彼が置いたほぼ同寸のグレー地に塗られたスクリーン？上に光が二灯照射されていたが、目を凝らして見たものの塗りの反射や電球の隈がうるさくて置換を知覚しようにも装置がいささか貧相であり、まだコンセプトの提示の域ではある。そういえばヴィトゲンシュタインの色彩についての断章の25に映画館のスクリーンについて述べているくだりがあるがここでは省く。

コンテキスト中心にあぶり出していたのは、校内道路建設予定、校門脇の雑排水池、校内飲酒禁止の「噂の真相」を提示した作品で学生としては芸術とリアルの相関に取り組んでいて、お馬鹿でポップなアイコンの展示より優れている。どうせならハリーよりはハーケのほうが面白い。

おおむね彼らの作品が概念性によっていると僕は言ってみたのだが、いわゆる机上のではなく、日常から出発しているらしいことと、素材を押さえていることと、しかしその現われにある系譜との繋がりを見るのは、彼らと話してみても意外にも文脈への深い自覚はないのだが、素材を扱えることによってその成り立ちが浅いシミュラクルとか蛸足配線を回避している

点は重要であり、抽象に後続する可能性を見た。

二、 直角／重力／垂直／落下といえはコルビジューエやストッパーージュを想起するが、一九八〇年代の後半はつきりした時期はおぼろ気だが、アシスタントをしていたころパット・ステアのパンフやDMはしばしば送付され本も届いていてアトリエに毎日とどく大量の郵便物のなかで印象に残っていたのは名前も変わっているし、絵も派手な色で、だが技巧性は全然無くていかにアメリカンタイプだなあと思っていたからだ。絵の具を滴らせ流れ落ちた新作のDM写真を見ていたら氏が「彼女とはお友達よ。日本人がこういう仕事をしなけりやだめなのよ。」と言われて「はあ」と心中思ったが、言われて見れば何やら東洋画の気配がしなくてもなかった。九〇年代に入って「あれ？」と思ったのは矩型に描かれた抽象画が急増したのである。はつきり言うとは僕は抽象画には関心がなくて、もつとくに終わった世界で、ごく大雑把に図柄の変容くらいで括っていたし、ルイスの作品を「あんなのは、着物の柄だよ。」と言う人もいた。

日本でも滝の名所絵はあるが、落下そのもので描く先例では、ポロックが床置きで撒き垂らしたが、ゆるい勾配つけてにサラツと「流し」たのはルイスまで待つて、八〇年代に来日経験があり九〇年代に日本の画廊でも紹介されたパット・ステアが、東洋画から想を得てカンバスをさらに勾配つけて垂れ流した「ウォーターフォール」が走りだったか。そのご日本画家が有名なタイトル「ウォーターフォール」を描いてどこかのビエンナーレで受賞し当時風呂屋のなるとかと揶揄されたが、いまだ健在なようすがテレビ特集され寺の襖絵の制作風景を報じてい

た。垂直にちかく立てかけられた襖にダイレクトに顔料を垂れ流していたが、あつという間の落下で、下のボールでこぼれて余った顔料を受けていた。ステアと方法はいつしよだがあくまで滝の描写の一技法ということらしくて、あとで水面の跳ねつ返りが描き加えられ最後にムラに加筆して仕上げる入念さが日本画家らしい。この絵のなかで顔料の垂れ流し法は自律不十分で、曖昧な再現描写との折衷の域だが、対してステアの攻めは「これだっ！」で胸がすく。それにしても「黒」地に「白」い顔料の垂れ流し法も一緒、タイトルの「ウォーターフォール」も一緒で、どっちがどっち？

その後、他の抽象ペインターで垂れ流しを自律させている作品を見たがこの人は画面をひっくり返して見せていて反重力というよりはこのシュールさが芸術的でびっくりした。さらに無重力機内でボロツクばりのペインティングをこころみる中国人画家の映像をみたことがあるが、反重力空間で絵の具はタマタマになるからさぞや困難な定着作業だったろうが、画家にとつての「重力／直角」は恵み。

抽象による垂らし画の最高は和紙に彩墨による八〇年代なかばころの郭仁植さんのものだろう。ドーサの具合はどんななのか、太い筆によるたつぷりした斑点が紙に浸透して色合いを深め重層するが、透明顔料のように減算せず徹しく光のように軽いイリュージョンを形成していた。

滝で思い出したが、ハイジャック機に突っ込まれたツインタワービルの構造が滝みたく連鎖崩壊、奈落の底に落ちるハイパーリアルな映像が、どこにしつらえたカメラが、くりかえし放

映されるテレビ画像のシーンは否応もなく我々に焼き付けられる。子供のころに見た原爆水爆実験もモノクロ映像で記憶に残っているが、核分裂が融合だったか、重力や電磁力とならぶパワーの応用で地上でとてもお目にかかれないが、日常を包むアメリカの核威嚇の一断面を示したクリス・バーデンの米軍原潜総数の空中設置は超リアルというか崇高というべきか。もともと腕に銃弾を貫通させたり、ハイウェイでスタ袋に身を包むパフォーマンズで知られるガリアルとアートのスリルな相関で卓越している。たいして最近会場に震災のがらくたの山を持ち込んで展示した人たちがいたが、なんだか近代表皮のよろさのたんなる物証で、こういうディスプレイが流行っている。

三、グリッドに不関与なフラアは惑星間の引力も質量のない見えざる系に例えたというからスケールが大きい。フラアのクロノファイルは私利私欲、人の墮落と環境の退廃、複数パターン、創造よりも発見の大切さ、コンピュータは発見をプログラムできない、未知な存在に注意を払うようにコンピュータに命じることが不可能であるなどなどの雑記帖。一九六四年ジオデック構造のデザインにコンピュータを導入する開発に取り組み、二つのエネルギー間の事象を最短距離と時間で結ぶ関係の科学的デザインが必要という純粹精神のバッキーの評伝はおもしろい。彼がとりくんだ工学の思想と実践はしだいに実現している。

また日詰明男の五まがり、六まがりの立体織り①構造の建築実践、こっちは高価なボールジョイントに抛らず竹に縄でジョイントして立ち上げた非直角の茶室で、一種の数理的「かこ

ざる構造」で面白いが、空間性を期待したい。

元祖三角構造は、縄文縦穴住居にさかのぼるが、この素材と構造は近世まで農家の屋根組みにそっくり伝承され、タウトも実地に見て西欧民家と類似の三角構造を賞賛したとんがり切り妻組みの素材は丸太と縄と竹と茅である。ここでは大工の物差し以前の作業になるわけだ。

実家が一三〇年ちよい経って壊れないでいまだに使用しているが、屋根つらを覗くと丸太と縄の三角構造の空間である。容量は相当なものだがせいぜい煙が回るくらいで全く用途なし。

【注】

(1) 日詰明男「星籠」・小川泰「立体多軸織」形の文化誌1 工作舎 一九九三

「直角」についての対話

高木 修

A 今回のテーマ「直角の快楽」という響きの中には何かロラン・バルトの『テキストの快楽』が見え隠れするような気がするのだが。

B そのようなバルト的意味合いはないと思う。得てしてあるとするならば、かつてバルトがロブ・グリエの小説を擁護したことでわかるように、われわれもまた 深層 とか 神話 などに懐疑を抱き、ミニマル・アートの「文字通り」、「客観的」な簡潔な思考を持っていると言えるかも知れない。それは、A B S T の作品集1、2、3、を見ていただければ理解できるでしょう。それにつけ加えて言うならば、A B S T のテキストを読んでも簡潔な断言を好むアフォリストが多いかも知れませんが。そう言えば、スーザン・ソンタグが『ロラン・バルト

論』の中で「油彩より線画のほうを圧倒的に好む感覚と同様、アフォーリズムを好む才能は、フォルマリスト的気質とも呼び得るものの一つの徴候である」と言ってますね。

A 先ず「直角」への関心というより、気になる「直角」を想起させる事象は…。

B 随分前のことになるが、ミッシェル・ビュートルの『階段』という小説を読んだことがあります。何故今『階段』かといいますと、この小説の主要なテーマが教室という四角い立方体の空間なのです。現在、私も毎日のように教室で講義をしている。そこには教壇、黒板、黒板消し、チョーク箱、机、ドア、窓、柱、梁等、全てがその「直角」の枠組（連続体）という容器に包まれています。そして私の視線は、つねにそれらの角にあたり、また次の角にぶつかるわけです。その「直角」という表層の上を駆けめぐり構造の構造へと横滑りし同定するのです。その教室という立方体とは四辺形（ないし長方形）の集合にほかならないのです。豊崎光一氏によれば、『階段』を書いた頃のビュートルは、方形を形作る「直角」にとりわけ強く惹かれていたと言う。『階段』は直角への情熱にもとづいてか書かれた本です」と彼みずから語っているし、現実の部屋とは、直角の断片の集合に他ならないからです。

A では「直角」に対応するものは。

B 「直角」を考える上で対応するかどうかはわかりませんが、「側面」ということが気にかかります。そのプログレマテックについては、私の作品にも関係してきますので多少お話を致

します。一九七六年から何年かアスペクト（様相）というタイトルで発表してきました。そのアスペクトを展開するには最も具体的な展示空間と作品が呼応関係及び同調するのも壁であり床でもあるわけです。それは藤枝晃雄氏の言うところの「ある物体が特定の場所との関係から生じる作品、すなわちその場所に固有な移動不可能な作品」を「サイト・スペイスフィック・アート」と呼んだものに近いし、ですから多くの作家たちがコーナーを利用するも理解できます。ウラジミール・タトリンの「コンプレックス・コーナー・レリーフ」（一九一四〜一五）も直角からできる余白の空間を意識させたのだと思っております。当然そこには壁と壁という側面の直交があるのです。われわれは、壁から次ぎの壁へと知覚するわけですが、コーナーでは一挙に直交する壁を同時に知覚するのです。その作用子が作品であり、作品が壁を関係付けているのだと思います。つまり作品そのものに側面を与えないというより、見る方向性をここでは決定しているといって過言ではないでしょう。つまり壁という側面と作品による正面性です。側面だけに限定するならフッサールの言うように「ひとつの知覚されたものは一側面からしか見られていない。略 この側面の視作用と共に、同時に、物をすべての側面から見るることができる」ということではないでしょうか。

A 一九七七年に真木画廊で発表した作品は確か「側面」というタイトルだった。

B あれは4×8のコンパネを積層し、また5メートルの角材（10センチ）を12本集合させ、ある一側面に、赤、黄、青の三原色を施したものです。われわれが物を見ると、ある面は

「側面」しか見ていないのではないかという素朴な考え方からの動機でした。高さも床から30センチ程ですので、床にも色が反映しており、見る人の行動空間というか、動きながら色を知覚するように仕組まれているのです。作品も長方形などの四角を基本にしていますのでこれもまた「直角」なんですね。事実、見えるものは「側面」からまたは、斜から迂回しながら、見えないものを解読させるようにしている。それをポンティ的に言うならば、知覚の世界とは、物とその意識とが、いかなる優先権もなしに絶対に同時的なものとして結びつけられている点ですね。この系統の作品は、一九七九年の『美術手帖』の表紙に掲載された「連結符」という作品シリーズにも連動し、今年の東京国立近代美術館の『未完の世紀』展に出品した作品（「Untitled」）にも側面的構造空間が内包されています。

A 作品への影響というか…。

B 勝手に趣味の規準で述べさせていただくならば、モンドリアンやリットフェルトなどの『デ・ステイル』などに関心がありました。これらも「直角」と見れば「直角」なのですね。読んでおりませんが先に述べたピュートルは「方形とそこに住む人」と題されたエッセーでモンドリアンについても書いていると言われていますね。それにモンドリアンの絵も然りですがモンドリアンのアトリエも図版や映像でしか見ていないので、絵の配置などを含め見てみたいものです。私事になりますがリットフェルトに関するならば、「赤と青の肘掛け椅子」（一九一七）を二倍に拡大し作り、それを分解して壁に取り付けたのを記憶しております。つまり、アド・ラインハートの幾何学的色面に近づけ、一つ一つの部材を自立させようと試みました。

A では立体的に水平と垂直は…。

B 顕著な例だけを挙げておくならば、マレヴィッチの一九二〇年代の仕事「アーキテクトン」であります。これについては多木浩二氏の『眼の隠喩』や八束はじめ氏の『ロシア・アヴァンギャルド』に詳しく記述されているので若干の特徴について簡単に言及しておくことにとどめます。マレヴィッチのノン・オブジェクティブ（シュプレマティズム）の絵画『白の上の白の四角』（一九一七—一八）から立方体的なモデル「アーキテクトン」が生まれたかは定かではない。しかしながら多木氏によれば「絵画における正方形と アーキテクトン の立方体のあいだの関係は 運動 においてとらえられるべきことを主張していた。これはある意味では、平面としての正方形と立体としての立方体が等価になることである。つまりかれの正方形の絵がすでに立体的な一切の空間的關係を含んでいることを意味している」と述べており、一方で八束氏は「アーキテクトン」は、「奇妙な実験といえるものだ。それは、必ずしも絵画におけるシュプレマティズムのような徹底性を示すことはなかった。『白の上の白の四角』を立体化しても何ほどのこともないのは明らかだし、第一そのレトリックを可能にした白いキャンバスの地はすぐれて絵画的なものだったからだ」。いずれにせよマレヴィッチがシュプレマティズムを引きづりながら展開したことは確かだし、平面的空間から建築的空間へ移行したにもかかわらず、実用的なためのモデルではないところにマレヴィッチの造形思考の厳格さが表われている。そのほとんどが「直角」の秩序に依拠しており、私はもし「アーキテクトン」の形態がマンハッ

タンのスカイクレーバーに刺激されたとしても、それは別の表現（存在形態）として生成しているように思えるのです。つまりそれ自体、現実が存在しているスカイクレーバー群とは比較することに無理が生じるように思えます。私自身は、「アーキテクトン」さることながら、「シユブレマティズム三四のドロ잉」(一九二〇)は、私が立体的作品を作る上で多くの契機があつたことを付言しておかなくてはならないでしょう。それは描かれた構造を、俯瞰する喜びでもあつたからです。

A では直角と建築の関連について…。

B 切つても切り離せない問題でしょう。ガウディは別として、直角、重力の問題を抜きにしては考えられないことです。誰れも最初に浮かぶのは、ル・コルビュジエの『直角の詩』でしょう。しかしながらコルビュジエはウィーンの出身のアドルフ・ロースの「装飾は罪悪である」から装飾の問題を捉え直している。川向正人氏の『アドルフ・ロース』によれば、ル・コルビュジエは、論の立て方はうまくロースのものを援用しながらも、焦点だけは自分達の新しい機会時代にびつたりと合わせ直しているのである」と。ロースについては四角い箱と四角い窓が以前から気にかけていてその代表的な建築が「シュタイナー邸」(一九一〇)でしょう。無装飾で窓が切り平滑な壁面だからこそ、建築そのものが直角性を厳格に顕現しているように思えます。去年「ABST」の集会上松本透氏にレクチャーしていただいたことがあります。テーマは「構想 (concept) としての空間」で、様々な具体的な作品について分析していただい

た。その『ABST2001』の記録の中でロースの「シュタイナー邸」にふれておりました。それは、その建築が 庭園側 と 道路側 の構造がまったく違っていることと、「高木さんがヒノ画廊での個展「United」(一九七九)は、作品の裏にまわると、表からまったく予想できない構築物で、これなんかは先きの「シュタイナー邸」とか念頭に浮かびました。それから、ある曲面を見せられて、裏なり上からの眺めが予想できないと、それを一つの立体物に練つてというか、空間を曲げてみたいな形ですね。そういう意味では牛腸さんの作品のかんりのものがそうじゃないかなと思って僕は見えています」。この松本氏の指摘は「側面」の論理に通底しているように思えます。

A 結語として…。

B 「直角」に近似する構造を抽出してみるときりが無い。ミース・ファン・デル・ローエの「ユニヴァーサル・スペース」、ロースの建築を想起させる「ワイトゲンシュタインの家」(マルガレーテ・ストロンボーの住宅)、ロバート・モリスのL字型の作品に触発されアイゼンマンなど、どれをとっても「直角」で結びつく。機会があればいずれミミマル・アートとの関連で言及したいと思っており、特にABSTのメンバーの作品、及び原口典之氏の彫刻や倉重光則氏のネオンの作品についても論じてみたいですね。結びにノルベルグ「シュルツの言葉で締め括りたい」。

「人間の行なうたいの行為は空間的側面をもっている。したがって、空間とは定位における

一つの特殊な部類ではなく、あらゆる定位にみられる一側面なのである。しかしそれは、全体的な定位の一つの側面にすぎないということを強調しておかねばならない」(『実存・空間・建築』)。

ニコラ・プッサン

前田一澄

縮小された白黒図版、で見る絵画は、興味深い。細部はかき消され、画面造りにおいて作者の骨格意図が読みやすく、形態の関係も理解しやすくなるからだ。プッサンの絵画は特にこの種の興味をそそぐてやまない。例えばそれは、エドガー・ポオの『黄金虫』(1)の中で、暗号文を解読する際、”8をeだと仮定して”進められるように、謎ときは要素を対象化するひとつの知的快楽である。プッサンの謎は、その絵の中にコンパスと定規を持つて入り込みたいと思う幾何学的意識を刺激する。『黄金虫』の主人公は言う、「今やぼくは、友人の狂気にも何か秩序らしいものがあることを理解しはじめた。」

概略(2)

17世紀フランスの古典主義を代表する、ニコラ・プッサン(1594～1665)は、フランスのノルマンディー地方生まれの画家で、1624年からローマに定住している。1640年、ルイ13世の招きで一時帰国するが、1642年に再びローマに戻り、以後没するまでローマで制作をした。宗教画や神話画、風景画の分野で、知的に計算された空間構成によって多くの名作を残した。代表作に『嬰兒虐殺』、『アルカディアの牧人』などがある。

17世紀フランスの精神の一部を成していたのは、16世紀末のストイシズムの復活である。新ストア主義はセネカの哲学思想に依拠するもので、感情というものが人間の本性に具わっているものだと考え、それは軽蔑され抑圧されるべきものでなく、理性によって統治され抑制されるべきものであるとされた。また、それは意志の力によるもので、プッサンの絵画にみられる節度も、いくつかの点でこの時期の科尔ネイユの劇や、デカルトの論理と相似たところがある。プッサンの成熟期における倫理的なまたは教訓的な要素は、フランスの新ストア派的な環境に依するものがある。当時寓喩アレゴリーは、宮廷を取り巻く閑雅な階層の気に入りだったが、プッサンがきわめて深く根をおろしていた中産階級のストア主義的なものの見方とは、真つ向から対立するものであった。プッサンはその明晰な精神と混乱への憎悪から、寓意や象徴のヴェールを用いることを忌避した。「私は年をとるにつれて、かつての自分を乗り越え、で

きただけ完全に近づこうという欲求がいよいよ激しく燃えさかるのを感じる。」と言つプッサンは、感情や激情を支配することによって自らの情感を制禦し、静謐な様式を確立するに至る。

箱

イタリアバロック華やかな一時期に、ローマに定住しはじめた修業時代のプッサンは、フランドルの彫刻家と共に住み、古代彫刻の素描と測量、粘土によって模刻を行なっている。又、ラファエルロやヴェネツィア派を研究し、盛期ルネッサンスの幾何学、遠近法の研究も継続している。30代にはティツィアーノの模写も試みているが、ティツィアーノが対角線を好みバロック的なのに対して、プッサンは、セネカのストイシズムに通じる水平・垂直を保っている。人物も激情や興奮を示さず、悲劇や恐怖は静かな身ぶりを示している。セネカを介して、プッサンと同時代の建築家ポツロミーニとの気質の類縁性を指摘する話⁽³⁾もまた興味深い。そこでは、魂を静めるための幾何学が語られる。

原初の着想から完成まで長い手順をふむプッサンのプロセスは、模型の箱を使ったことにある。それはプッサンが一作毎に絵の寸法や主題に合わせて口ウ人形や背景を作り、箱に納めて

正面の穴から覗き見て、それを絵画に置き換えたというものである。ベルカリーの記述によると、つぎのとおりである。

「ブッサンは、まず、歴史物語とか神話などを、粗いスケッチという形で構成する。つぎに、そのなかのすべての人物をその身ぶりのまま凡そ4インチほどの大きさの口ウのモデルにして、そこに生ずる光と影の自然な効果を研究する。ついで彼はそれぞれ色のちがうしつとりとした麻布を用いて、裸体の上に衣を付けた場合の襞の扱いを調べるために、もう少し大きい、着衣のモデルを用いたのである。」⁽⁴⁾

この技術的に手順をふんだ長方形の模型箱は、左右両側面と上方にいくつかの穴があけられ、明暗を調節出来るようにされてあったという。小さな穴から内部を見渡すブッサンの目がそこにある。

フリードレンダーによると、箱の正面から見えるのは位置を持った幾枚かの透明な面の重なりであったとし、この覗き穴の視点を支えるブッサン独自の方法は、ローマ古代の浮き彫りからきていると指摘している。フリードレンダーはこう書く。

「ブッサンは体系的に古代浮彫りを研究し、その空間構成やその組み立てを学んだのである。彼の初期作品の一つである「ゲルマニクスの死」や、後期の同主題の素描のいずれもが、古代浮彫の構成原理の研究を示すすぐれた例証である。彼はメレアグロスの石棺を範例にして、浮彫り彫刻に適用されていた奥行き表現のための基本的な法則を絵画のうえに移しかえた。つま

りそれは、遠近法の線や短縮法ではなく、画面に平行なくつもの面を次々と後ろに加えてゆくことによって生ずる奥行き表現である。二次元的領域を三次元的空間に変形させるという課題のかかる方法による解決は、根本的にアンチ・イリュージョニスティックなものである。それはいかなる無縁の空間をも含んではない。すべての動作は観る者に近接した平面の上で行われるのである。そのために動きは非常な明晰さと明快さをもつてくる。古代の浮彫りから学び取られた平面幾何学的法則は、ブッサンの大様式の時期に、最大の効果を發揮し、最も重要な意味を獲得するに至ったのである。」⁽⁵⁾

ブッサンの作品の中には、この「正面性」を示す大きな垂れ幕が色面として画面を覆いつくしたり、壁や岩などのモチーフを衝突立てのように設定されているのがたびたび見つけられる。

コンパス

ブッサンは求めに応じて描く祭壇画のような大画面よりも、自分で主題を選んで描く中形の画面を好んだと言われている。また、決まった大きさの画布に仕上げたと言われるが、そうした作品の中で作中人物を、必要最小限にとどめたものがある。『嬰兒虐殺』、『詩人の靈感』、

『ジュピターの養育』、『アルカディアの狩人』、『エウダミスの遺書』、『キリストの埋葬』などがそれに該当する。こうした作品を 縮小した白黒図版 で見るのがとても興味深い。構成自体が簡素なうえ縮小されることによってより単純化され、全体の把握がしやすくなるからだ。縮小した白黒図版 で見るブッサンの絵が面白い事と、上記引用したブッサンの古代浮彫りから来る平面幾何学的法則を重ねると、ヒルデブラントの浮彫的彫刻論⁽⁶⁾に接近する。縮小した白黒図版 はヒルデブラントの言う遠像であって、ブッサンの面の層を重ねる 正面性 は、縮小した白黒図版 では、浮彫的直感をより倍増させるという事になるのではないだろうか。

縮小された白黒図版 でとくに面白さが際立つのは、『キリストの埋葬』(1657-58、1650年頃)の絵である。この絵はブッサンの円熟期も晩年に近づいた頃の作品であり、十字架から降ろされたキリストの遺体を前にして、聖母マリア、マグダラのマリア、聖ヨハネなどの人々が嘆き悲しんでいるという図像である。平面幾何を追ってみる。

フレームの四つの直角はすべての発端である。コンパスの中心はここに当てられ測定され、基準線やアールを生み出していく。

黄金矩形から導き出され、両脇にそれぞれ正円をかかえこむ、横長楕円は、この絵の左右対称性の基本的な領域を作り出している。二つの円の中心は、キリストを中に向かい合う人物の襟元と後頭部にあたる。楕円に内接する菱形も、線上にキリストの鼻筋や壺のつまみなどをのせ、幾何学的に整理される。楕円のカーブは下方で大きくキリストを包み込み、上方では聖母マリアの額の上を走って行く。聖母マリアの額の点は、有効な線が数多く交叉され、いたるところで三角形の頂点をつかさどる。

線遠近法の消失点は右手の建物から導きだされるが、キリストと聖母マリアの間にある無言の闇の中に、設定されている。中心らしい中心は、存在していない。主題となる、左中央に立つ聖母マリアと、画面手前に横たわるキリストは、正方形に従って直角を成し向かい合っているが、その幾何学性は強く表われている。

また、60号F型は、3:4の正確なグリッドから始めることが出来るので、キリストも²矩形と矩形の間にきっちりと安置することができている。この絵をトレースして裏返し、再び絵の上にのせてみると、水平・垂直の美しいグリッドが浮かび上がり、ブッサンが、箱の裏側から覗いているような気持ちにさせられる。約束された比例法の線を引く事によって、形態の主要なポイントに線分が交わり重なることができるのを見るのは感動的なことだが、またブッサンの絵画において、フレーム自らがフレームの直角を悦んでいるのを感じとることができる。

色彩

さて、白黒図版で見えてこないのは、三次元空間における、形態どうしのしつかりした位置関係である。導入された幾何学は、色彩を持たないという宿命において、使われる色彩は対象化されざるをえない。対象化された色彩は、空間に導入される事によって前後の振幅のもと、視点の動きを活性化させる。関係の多さが奥行きを多様にする。

『キリストの埋葬』を見る視線が、青い衣を引き寄せる聖母マリアの頭部から入る時、聖母マリアの傾きに従って、落下の力は、画面上に拡がる楕円の左端のカーブに沿い、壺から聖ヨハネの腕を通って、キリストの頭部に降りていく。キリストの頭部では、背景に赤い布が広げられている。赤い布は平面化されていて、上にのせられるキリストの頭との関係が、反転されて見える。地と図の反転はロシアイコンを思わせ、キリスト頭部でおきている出来事が、現実描写された他の場所と違って、次元がズれているのを感じさせる。空間の異和感は、画面下方に置かれたキリストの頭部を、神聖化するのに役立つている。脱落し、水平化したキリストの身体は、腰に結びあげられた衣の襞の力を借りて、右方から差し出された腕に誘われ、一気に上

昇への力と変わる。この力は、戸口において、上にぬける空間とともに勢いを持ち、祈る立像の肩の丸みに沿って再び聖母マリアへと還っていく。その視線は、陰になった聖母マリアの左の手のひらを通して、画面中央に位置する白く興味深い形相をしたマグダラのマリアの肩に行き、しばし留まる。ここから視線は右上にも左下にも、歩むだろうが、白い形から視点がキリスト頭部へ入った場合、移動は左巻きに行われ、先ほどの流れと逆回りになり、聖ヨハネの肘から壺へ、そして遠景の黄昏の風景を取り込み、聖母マリアの青い軸の後ろを、空間とともに大きく旋回することになる。その時、色彩は空間を汲み尽くす。



「キリストの埋葬」

登場人物は、瞬間的な動作を示しながら、各々入れ替え可能な組み合わせに見てとれる。意識化した造型要素を対象化して構造を創り出すブッサンは、こうも言う。「私は望んだ時にはいつでも変わることができるのです。」と。

同じテーマや同じサイズを長いスパンで繰り返し作品化したブッサンは、繰り返しの中に発展を見つけ、持久力の鮮度を保持出来る作家だった。もしヴェネツィア派の土性顔料が、上にのせる絵の具の油を吸い込まなかったら、ブッサンの絵画は、今程にくすみもせず、その光沢を保っていただろう。それを思うと、残念というほかないのだが、ブッサンの箱とブッサンのフレイムは、時間と空間を、虚構の層のもとに溜め込みつつ、ブッサンの意図した限りにおいて私達に語りかけてくるのである。

「直角の詩」を書いたル・コルビュジエは『モデュール』の中でこう書いている。

絵画のことにについて、ニコラ・プッサンはこう書いている。「そして至る所に判定がある」と。

それが問題なのだ。(7)

【注】

- (1) エドガー・アラン・ポオ 『黄金虫』 東京創現社
- (2) マリオ・プラッツ 『官能の庭』 ありな書房
- W・フリードレンダー 『POUSSIN』 美術出版社
- (3) 磯崎 新 『バロックの真珠』 六耀社
- (4)(5) W・フリードレンダー
- (6) ウイトコウアー 『彫刻』 中央公論美術出版
- (7) ル・コルビュジエ 『モデュロール』 鹿島出版会

編集後記

A B S T テキスト集 2 号の共通テーマは「直角の快楽」である。お分かりいただけると思いますが、心理的には逆説的なニュアンスを含めたつもりである。

言うまでもなく、「直角」は水平に対する鉛直性によって構造化される。つまり、人間が直立していることそのものが、直角の概念化を必然的に招請し、ゆえに直角が科学そのものとして同一せざるを得ないであろうことは容易に想像できるのである。

「斜め」という角度は、「直角」ではないという意味において任意の無限性に遭遇することになるだろう。直角は唯一性であるため、そのパテントはロザリンド・クラウスの「グリッド」とともに人類全てに公開されている。逆説的とは、その唯一性と制作することのオリジナリティとしての「快楽」とが矛盾するであろうことの謂である。

しかし、コルビュジエのマニフェストに沿って、思慮を欠いた「ロバの道」を歩むか、あるいは理性に従って「人間の道」を歩むべきかと問われれば、やはり「ロバの道」を歩むわけにはいかないのである。

(i)

発行・編集 A B S T (C)

発行日 二〇〇二年八月二六日

東京都文京区音羽 一 四 八 二 〇 一 電話〇三 五三九五 四七三六

<http://www.abst-art.com/> mail@abst-art.com

印刷 横河グラフィックアーツ株式会社 東京都文京区後楽 二 二 一 松屋ビル