

招待発表 提案2

現代〈絵・画〉の解剖学

— 身体、視覚、言語 との関わりから

渡邊晃一

WATANABE, Koichi

福島大学 准教授

福島大学芸術による地域創造研究所 所長

■プロフィール

1967年北海道生。筑波大学大学院（修）美術専攻洋画分野修了。東京藝術大学大学院（美術解剖学）、筑波大学（医学専門学群）の研究生を経て、1995年より現職。2001~02年、文部科学省在外派遣員として米国、英国に滞在。ペンシルバニア州立大学、ロンドン芸術大学客員研究員。

■専門領域・研究主題

絵画、現代美術（インスタレーション）、表象文化論
「肌膚」をキーワードに、動植物、地球の「生命形態」と人体との関係性を美術の視点から研究している。現代美術、絵画の制作学、美術解剖学、芸術教育学の連鎖的な活動。

■主な著作・作品など

主な個展：川口現代美術館、銀座コバヤシ画廊、Zoller Gallery（ペンシルバニア）、Century Gallery（ロンドン）の企画展ほか。
主な作品発表：「現代日本美術展」、「VOCA」展、北海道立近代美術館、福島県立美術館、板橋区立美術館、青森県立美術館、INNER SPACES（ポーランド）、Chevigny（フランス）、Mouson（ドイツ）、ボローニア大学などの企画展ほか。
ダンスとのコラボレーションに『大野一雄 疾走する肌膚』（川口現代美術館スタジオ）、『平山素子 Life Casting』（新国立劇場企画、朝日舞台芸術賞）、『館形比呂一〈子実体〉』（福島県文化センター）など。
単著として『渡邊晃一作品集 テキストとイメージの肌膚』青幻舎（養老孟司、田中英道、谷川渥、宮脇理ほか寄稿）。共著に『4本足のニワトリ』国土社、『緑色の太陽』国土社、『絵画の教科書』日本文教出版、『保育育内容シリーズ6 造形』一藝社等。
「生命形態と美術教育 ~三木成夫の解剖学からの接近~」において、第30回教育美術賞/佐武賞（研究部門）財団法人教育美術振興会、『教育美術』1995年。

■社会的活動

日本教育大学協会全国美術部門 教科内容学検討委員会
美術解剖学会理事
福島現代美術ビエンナーレ 企画監修（2004-）
会津美里「風と土の芸術祭」企画監修（2007-）
郡山市文化芸術振興基本計画策定委員会委員（2006~2007）
経済産業省 地域資源活用型研究開発事業アドバイザー（2007-2009）
第20回全国生涯学習フェスティバル アドバイザー（2008）
福島こどものみらい映画祭 アドバイザー（2009-）
アール・ブリュット美術館設置検討委員会委員（2012-）
2009年から福島市の保育園での芸術表現活動
2011年から「鯉アートのぼり」による東日本大震災後の造形活動をアメリカ、カナダ、フランス、中国などの支援団体と共催。

■E-mail koichiw09@educ.fukushima-u.ac.jp

■Home <http://wa-art.com/>

1. 「絵画」のアカデミズムとモダニズム

「同じ場所から出発して到着地点を競う個人競技があるとする。個々人は精進し訓練して競技に臨む。出発点はアカデミズムのデッサン、遠くまで到着できた者が勝ちだ。新美術の競技である。ただし競技場の大きさはセザンヌ程度と決められていて、キュビズムまで達した者は反則だ。また、写真や映画、グラフィックデザイン、建築のような他の種目に手を染めた者は競技者と認められない。」
(若林直樹『退屈な美術史をやめるための長い長い人類の歴史』)

日本では絵画表現の時間に美術教育の多くを費やしてきた。その内容は、同じ対象を囲んで皆で一斉に描く類のものが多い。指導者の役割は、主にモチーフを設定し、描かれた作品にたいする形、構図、プロポーションや奥行き、色彩などの問題点を講評する。

このような絵画教育法を確立する上で、重要な役を担ってきたのが安井曾太郎である。彼は石膏デッサン、人体をモデルにした「素描」の修練を美術教育の入り口とし、具象絵画を学んだ後に抽象絵画が描けるようなニュアンスを論じてきた。しかも最良の「絵画」としてセザンヌをとりあげ、抽象絵画は軽薄な流行の類いと考えていた節もある。一方で、写真や浮世絵を「絵画」と一緒に土俵にあげて論じることはなかった。

安井曾太郎がフランスでボザール方式の絵画を修得した頃、すでに印象派の画家たちは、遠近法や陰影法、「写真鏡」のように対象を再現する視覚像とは異なる絵画を（日本の浮世絵に影響を受けながら）探求していた。近代以降、絵画は線、形、色彩、マチエールや動きなどの造形要素やその概念を個々に掘り下げながら、抽象絵画へと連なるモダニズムの作品を生みだしてきたのである。

また身体的行為や深層心理を探ったオートマティスムな手法が生まれ、アクションペインティングやハプニング、パフォーマンス・アートへと引き継がれていった。

このように美術家たちは各々の時代精神のなかで、先人の到達点からバトンを引き継ぎ、リレーに参加するような風潮によって、新たな絵画空間を創出してきたのである。

■アカデミズム出発論とモダニズム絵画

日本の絵画教育は今日、西洋で生み出された多様なモダニズムの技法を取り扱っている。たとえば新印象派の点描法、キュビズムの多視点的な画面構成、シュルレアリスムのフロッターージュ、ポロックのアクションペインティングを模した表現の授業も多数見られる。その一方で、個々の作品制作の理論的な背景や系統樹を、十分に語り伝えているのであろうか。近代以降の美術では個人的な自我を尊重し、主張がないのに技法だけ存在するというものではない。例えばもし絵画表現にセザンヌと同じ技法を使うなら、同じ理論背景に関心をもたなくてはならない。

安井曾太郎のアカデミズム出発論的な絵画は今日、その到着点をモダニズム絵画まで引き延ばしてきたものの、未だ「個人競技」のルールは持続しているように思われる。加えて、日本の伝統的な漆絵、膠絵、盆石や、水墨画と油彩画との相違、制作と理論（表現と鑑賞）を結びつけて論じる場面は今も少ないように思われる。

2. <絵><画>とは何か

「画家は絵を描いていればよいという考え方が支配的な国には、画家がものを書く伝統もなければ、それを発表するための媒体にもたいていいるくものがない。」

(アントニ・タピエス『実践としての芸術』)

(1) 現代における「絵画」

日本の現代国語辞典では以下のように「絵画」を位置づけている。

・平面上に、二次元的に表現すること。
 ・点、線、色彩を使って、物の形姿を平面上に描き出したもの。
 ・言葉や記号によらず、直接、画面に表現したもの。

「絵画」を「平面」や「形象を描いたもの」とする考え方が一般的であるが、以下のような作品をどのように扱うのであろうか。

- ・漫画、イラスト、グラフィックデザイン、平面構成。
- ・モニターの画面越しに描かれた作品。
- ・洞窟に描かれた壁画。
- ・壁に描かれたグラフィティ。
- ・建築の中のフレスコ、モザイク、ステンドグラス。
- ・絵具が大量に盛り上がっている画面。
- ・コラージュ、アッサンプラージュ。
- ・コンバインペインティング、レリーフペインティング。
- ・写真を画面に貼り付けたコラージュ。
- ・シルクスクリーンによる写真製版。
- ・壁に転写された手形。
- ・プロッタージュ等のモダンテクニック。

(2) <絵><画>という言葉

ここであらためて「絵画」という言葉を、<絵><画>という漢字の原義から捉えてみたい。

<絵、繪(カイ、エ)>はもともと、会意形声(「糸」+「あわせる意と音とを示す會’)であり、色の糸素地に合わせて刺繍する(糸を合わせ刺繍する。五色の糸を素地に合わせる。)という意味が語根にある。「絵」は布地の模様で「素材の表面を糸糸で縫い合わせる行為」であり、カーテンや絨毯で空間を覆うこと、ペンキで家の空間を塗り替えること、「素材の表面を色で覆う」感覚的、身体的な行為でもあり、「色を塗る」「塗装する」というpainting(英)とも重なってくる。

<画、畫(カク、ガ、エ)>は、会意形声(「聿・線をかく意」)+「画(四方を限定された田の意)」であり、

田の限界を決め(事物に限界を与え)、「区切る(輪郭をつける)」という意味が語根にある。

輪郭線を引くことは、境界を「線引きする」こと、AとBを区分し対象を解することである。それはdrawing(英)「線を引く」や、dessin(仏)、design(英)「企画、計画をもって描かれたもの」という語に連なっている。

<画>はまた言語概念とも重なるものであろう。幼児が最初に視覚的な情報として伝達した記号の「○」(マルという「輪郭」で空間の内外をしきること)や地平線の「—」(天地の「境界」を引くこと)は、言葉によって区別することでもある。境界線によって引かれた「天と地」「昼と夜」「動物と人間」を分けする「ものの見方」に関連している。

東洋では伝統的に、<画>と言葉(書、漢文)が併置されていることも多く、「書畫」には詩や献辞、漢字によるサインや落款などの文字の類が同居してきた。

(3) 「かくこと」による日本の伝統

日本語の「描く」という言葉は、地面を指でかくこと、板を棒で引くかくことによって「陰影」をつくることであり、「書く、欠く」と同じ語根にある。東洋において「陰影」をかく画材として用いられてきた墨は、西洋画で扱われる木炭、チョークとは異なり、描き直しがきかない。濃い墨によって描かれた線は明確な輪郭を生み、手の動きと直に結びつく。柔らかい筆先は、鉛筆やペンなどの他の描画材料よりもコントロールも難しい。いくら熟練しても、描線の太さ、勢い、にじみやかすれなどに自然の偶発性、不可抗力な形が生まれてくる。

水墨画を描くとき、「線描」は漢字と同じように、定まった運筆、書き順で表記されてきた。筆使い術はまた、肉筆に描き手の人格や感情が体现されている。

日本では伝統的にこのような「画学」を通じて、画家は水墨画を「かいてきた」歴史がある。

3. 絵画教育における現況

「彼らは制作すればするほど彼らの意識を深め、またそのようにして彼らの認識が深められていく」

(ヴァレリー『ドガ・ダンス・デッサン』)

(1) <絵>の教育

2000年、文部科学省から教育職免許法施行規則の一部改正についての留意事項が示された。学習指導要領の改訂を踏まえ、教職免許状の認定に関わる「絵画」の講義に「(映像メディア表現を含む。)」を、「美術理論及び美術史」の講義に「日本の伝統美術」が明記された。

一方、同年に改正となった学習指導要領には、「絵画」という言葉から「画」が削られ、すべて「絵」と記述されるようになった。

「絵」という語は、ポロックのオールオーバーな画面

のように、絵の具を塗る「プロセス」に力点を置いたものとして捉えられる。完成されたもの（作品）よりも、「制作過程」を主眼にした考え方は、「造形遊び」とも重なるものであろう。また「映像メディア表現」は、光学理論による画像写真や映画の視覚像であり、西洋絵画の系譜に位置づけられる。

このようなpaintingやpicture（写真のような網膜上の視覚像）に対して、今日の美術教育では〈画〉のもつ意味合いは薄らぎつつある。

(2) <絵>と<画>の関係

<絵><画>は各々「あわせる」「しきる」という意味があった。<絵>は、空間を覆うものであり、感覚的なニュアンスが強い。対して<画>は「線引きする」ものであり、言語的な意味合いや対象を脳内で認識する像と結びついている。

<絵><画>という言葉の原義を各々区分する見方は、日本の伝統のみならず、モダニズムの西洋美術を語る上でも、重要なメタファーを含んでいるように思われる。ポロックのオールオーバーの作品やクライン、ラウシェンバーグの単色で覆われた画面。ニューマンのミニマルアートなどは、<絵>の「色糸で覆う」意味に連なってくる。

一方、フォンタナが絵画空間と現実空間を結びつけた「空間概念」、サム・フランシスの抽象絵画やキースヘリングのグラフィティは、<画>のもつ「線引き」や「言語（書）」と結びついている。

4. <絵><画>の「身体」

「人は誰でも母親の胎から産まれてきたのだが、その母胎中胎児の記憶がどのようなものであったか、肉体は知っていても言葉で伝えることはできない」（大野一雄）

(1) <絵>と<画>、「個」と「全体」

パノフスキーは、肖像制作者にとって、対象とされる人物の「個」としてのあるがままの姿（個別性）と、あるべき姿（全体性）との調和が必要であると語っていた。あくまでも対象の肖似性を追求する立場と、モデルを理想化する立場を、振り子の両極において、各々その関係性から追求する姿勢である。

例えば「自画像」を描く時、制作者は「個」の意味合いと同時に、解剖学で扱うような視覚的な共通語の「身体」を捉える視点が加わってくる。解剖学は<画>と「言葉」の学問とも言える。自己の「ものの見方」のなかに、他者が積み重ねてきた知のリテラシーを加え、他者と客観的（objective）な意味を共有する「客体としての身体」を取り扱ってきた。

一方、「自画像」を描く時、制作者は「客体としての身体」と同時に自身の（生きた個人の）顔と向き合うこ

とで、光源、輪郭線、色彩、陰影、奥行き、動きなどの「今、ここにいる」「主体としての身体」を認識する。加えて、描画材料（色糸や絵の具）のもつ物理的な画面、手による直裁的な接触行為、動かした手の軌跡によって描かれた時間は、他人とは別々の「かけがえのない」ものとなる。それは、一過性の呼吸と深く関わる肉声のオラリティーにも通じてくるものであろう。

「見ること、描くこと、語ること」には、視覚（目）、聴覚（耳）、触覚（手）という別々の感覚器官が相互に関与している。脳内で視覚野と聴覚野は、言語中枢によって結びつけられる。「言語」に、リテラシーとオラリティーの意味があるように、個々の感覚器官によって享受された世界は、脳内の「知性」と身体による「感性」を連携させて、一つの「生体」で統合されている。

(2) 私の「身体」

1997年、板橋区立美術館で『<私>美術のすすめ－何故WATAKUSHIは描かれたか－』と題した展覧会が企画された。本展は、これまでの鏡を見て描かれた「自画像」ではなく、<私>の生物、医学、自然科学的な側面や社会的な立ち位置、活動の記録などを主題にした現代美術によって構成されていた。

企画で展示された私の作品は、油彩画や白黒写真、レントゲン写真、型取り、人拓などによって<私>を捉えた表象を再構成したものである（図2）。

もともとこの作品は《A³ (Artistic Anatomic Atlas) 皮膜都市》と名付けた展覧会（1994年）において、<私の身体>を日本列島に置き換え、各部位（頭部、上肢、胸部、腹部、腰部、下肢）を同時期に六都市（札幌、筑波、東京、名古屋、京都、佐賀）で発表し、各会場からは、手紙や電話を自宅に送ることにより、血管や神経のようなネットワークとしてつなげたものであった。

人体と自然を重ねたもう一つの作品に「樹海（四季）」（図3）がある。画面に油彩、岩絵の具やアクリルに加えて、実際の樹木をコラージュし、16mの大きさによる屏風形式の作品として制作したものである。本作品は、枝分かれした樹木の姿を、実際の絵具のひび割れによっても表現した。このような作品スタイルは、飛行機から眺められる地球の表層や人体の内部の姿（血管や神経）など、様々な「生命形態」と重ねた作品（図4～6）として展開していった。

近年、私はダンサーなど、様々なジャンルの芸術家とコラボレーションを行っている。川口現代美術館で開催した『疾走する肌膚』展では、舞踏の創始者である大野一雄（図7）をモデルに展開した。会場では、大野の身体から直接制作した作品を展示すると同時に、大野一雄本人が作品に絡んで舞踏を行うパフォーマンスも開催した。

2007年には新国立劇場の企画において《平山素子 Life-Casting》（図8）を発表した。この作品は、NECの

三次元計測器を使用して、平山素子の瞬間的な身体の動きの姿をデジタル画像で記録し、光樹脂によって立体に再現したものである。型取られた「空ろな身体」が、「ダンサーの動きを刻印した壁」とともに設置された。

(3) <版>としての<絵画>

西洋美術はこれまで、対象と制作者、素材との間に距離が介在することを前提とした、ミメシスの芸術理念によって積み上げられてきた歴史がある。垂直方向に立てられた画面に、絵具層を塗り重ね、「鏡」のように奥行きのあるイメージを生み出してきた。

一方、日本の<絵><画>は、描き直しの出来ない「墨」を水平方向に置いて、自然の滲みや濃淡、擦れなどを利用した作品を制作してきた。窯芸や漆芸にも、身体で直に触れるという感覚が重視されており、うつすものとうつされるものとの距離をゼロとする感覚は、

<版>の創作や、オラリティーとも重ねられる。

<絵・画>は「個人競技」に加えて、共同制作（コラボレーション）、社会的な要請、依頼を受けて制作される場面も多くある。それら<絵画>を「身体」を基盤に制作することで、自己や他者の存在を理解し、絆を織りあわせ、世界（社会）と個人は結びついてきた。

<絵>と<画>は、相反する意味を語根に持つと同時に、「身体」を基盤にして、相互に結びつくものなのである。

「身体」を知ることは「人間」を知ることであると同時に「自分」を知ることでもある。<絵画>の知識や経験を積み重ねることは、個別性と全体性の振り子を動かす潤滑油のようなものであり、「身体」の機能を活性化させる「血液」や「神経」のような存在ともなるのであろう。



図1 《Five messages from ADAM》1992



図2 《A³皮膜都市》1994、川口現代美術館



図3 《樹海（四季）》1991、北海道立近代美術館



図4 《Bamboo Forest》2000、茨城県つくば美術館



図5 《On An Earth》1994、茨城県天心記念五浦美術館



図6 《華跡》2002、Christ Church North Finchley in London



図7 《Veronica 大野一雄》2000（渡邊晃一作品集の表紙より）



図8 《平山素子 Life Casting》2007、新国立劇場