

# ACRYLART

アクリラート・VOL.15



長尾浩幸 "Carving Image—26363" 125×110×2.5cm ブロンズ鑄造 1988年

I like poems and word plays,  
and frequently bring these into works.  
Instead of a literal description of a picture,  
I try to give form to the rhythm and flow of the emotions  
and words that spring to mind, releasing them into visual space —  
like the words "pops up" in this phrase by Nakahara Chuya:  
"when the moon pops up in the sky, let's put the boat out for a ride."  
Nagao Hiroyuki

# うつすこと、 あるいは蘇生。

壁の上に止められた無数のかたち。

見るものによっては、文学や記号、

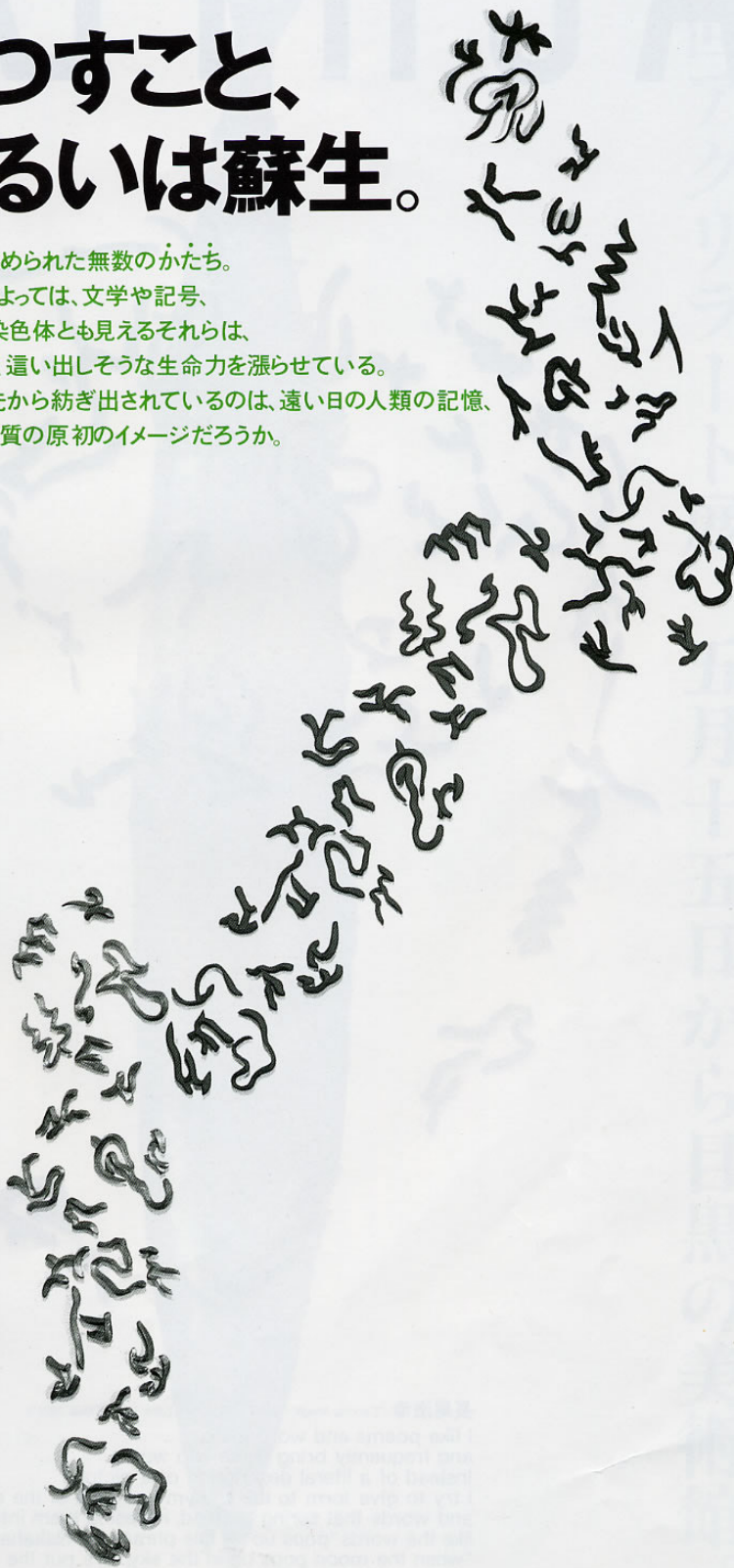
人体とも、染色体とも見えるそれらは、

今にも蠢き、這い出しそうな生命力を漲らせている。

作家の指先から紡ぎ出されているのは、遠い日の人類の記憶、  
それとも物質の原初のイメージだろうか。



■ ながわひろゆき 1960年大阪生まれ。  
京都市立芸術大学大学院美術研究  
科修了。88、89、90年NEO GRAPHICA  
-ヘテロ、あるいは版の境位(ギャリ  
ー白・大塚)。88年アート・ナウ'88(兵  
庫県立近代美術館)。89年「版から」  
版へ-京都1989」(京都市美術館)。90  
年MAXI GRAPHICA '90「うつすも  
のたち」(ハインケンビレッジギャラリー  
(東京))。版画にこだわる-II(番画座)。





●長尾さんの作品は、インスタレーションであるわけですが、もともとリトグラフをやっていたらなんです。

●ええ、学生のころは平面で表現していたのですが、その頃から、人やものを観察している、有機的な線や形がイメージとして常にどこかに立ち現れていたんです。立体的な表現になってきたのは、リノカットという技法で摺っていた時に、版も一緒に作品の中に持ち込んで空間全体も強く意味づけたいと試みたのがきっかけです。つまりこの形は切り取って捨てていた部分だったんですね。それを壁につけたら、今まで平たい紙の上に摺っていたものが、重量を持った別の物質として存在する。そのことによって、ものの意味性が変わってくるというのを発見して、これは面白いな、と。リノリウムゴムもそのまま使っていたのが、鑄造によって金属にうつすことで、物自体のあり様をかえています。今は有機的なものと、そうでないものとの関係、自分と他のものとの結びつきについて考えています。

●何の形なんだろう。非常に触覚的なイメージがある。一つを見れば、染色体のようであり、それが無限に増殖していくような...

●古代の絵文字や中国の獣骨とかに刻みこまれた形は、不器用だけど、生きることから切り離せない不思議な力を伝えていきますね。ちょうどクレイの絵の中にも同じものを見つけた。僕から生まれてくる形も、どこか似たようなところがあるような気がします。つくる時に基本になっているのは、ひとつは、指なんです。指先からそのまま出てくるという感覚ですね。絵を描いている時も、筆を持って描いているんですが、途中からその筆を介在させるのが邪魔になる。質感に、ものすごく自分が近づきたくなる。だからペイントしながらも、結局、最後は指で描いていくというか、指の跡で面を作ったり、指の痕跡で色面を作っていたり、そういった感触から



鑄造された形のストック

らどうしても離れられないところがあるんです。その感覚がどこから来るのかはよく分らないですが。

●指のイメージは確かにありますね。ちょうど太さも指と同じ位だし、手の内に納まるという感じ。作る時はかなり無作為に作っているんですか。●両方あるんです。意識しているところと、していないところと。まず最初は、わっとな吹き出してくるイメージを、フィルムや紙の上にそのまま



“星の木、星の本” 135,5X150cm キャンバス、アクリル、顔料、リノリウムゴム 1989年

もう一度自分の中で組み立てていく、蘇生させていく。結局は自分を表現していることにほかならないんですが、もう少し突き放した形でそれが見える方法として、転写するという行為が有効なのではないか、と。●つまるところ、長尾さんの作品は、一貫して版に関わっているんですね。紙に摺っていた物を物質に転写し、空間に転写していくというように変わっていったものの。先程、染色体といったけれど、遺伝というのいろいろな情報を写し取っていくことですかね。

●版というものに生理的に惹かれるところがあって、こういう作業をしているというのはありますね。版というのは、すなわち繰り返す情報装置であるわけで、さっきいった蘇生ということにつながってくる。人間が生まれて、死んで、また生まれてという繰り返しなんだけれど、一つを見れば微妙に違っているといったようなこと。それは、作品を生み出すという行為にも通じるところがあるんじゃないかな。どんな作家でも、本場にこれかな、こういったのはどうかなというように常に反復しながら作業を進めていますよね。それが版を介在させることによって、ある種の突き放された状態で出てくる。僕は詩歌や言葉あそびが好きでよく作品の中に持ち込むのですが、文学的な絵の説明じゃなくて、直観でうけた言葉の余韻やリズムのようなものを形にうつして視覚空間に解き放したいと思うんです。例えば中原中也の詩に「ポッカリ月



“星の木、星の本”の部分アップ

がたまら、舟を浮かべて出掛けませう。」という一節があって、非常に好きな表現なんです。あるひとつの情景や心理と唐突にあられるイメージとが結びつく時。そういうふうに、ポッカリと自分の作品が人の前に現れないかと思っているんです。

●ところで、長尾さんの作品は形もそうなんだけれど、色もそれぞれ非常に微妙に違っていて面白いんですが。固有の色というか、物質感とい



うのがすごくありますよね。

●物理的には、顔料を塗っていたり、腐食させたりしているんですが、形と同じで、その物質自体の色が、どこからか立ち現れるという感覚はありますね。生まれながらに持っている色彩があって、その形自体の色を見つけるという感覚。

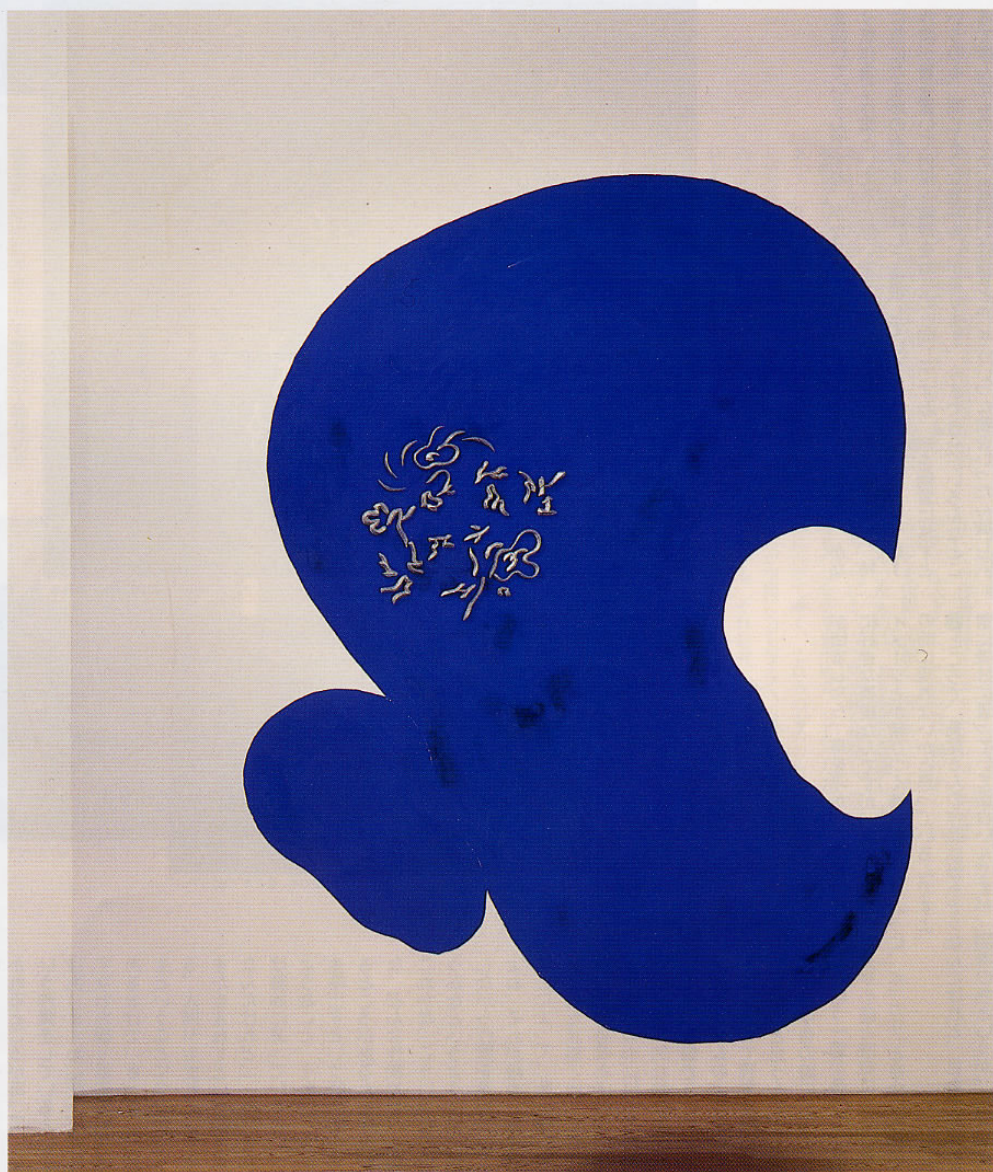
●色もやはり、ぽっかりと出てくる(笑)。

●そう(笑)。僕は、顔料をいじる前に、日本画の岩絵具をいじっていたんですが、それが面白くて好きでした。荒々しい色といった方がいいのか、色の粒子が大きいから、重ねて描いた時に下の粒子が動いてすれたり、それぞれ粒子が反射して独自の発色をする。そういうマテリアルに非常に惹かれました。もともとは植物だったり、石だったりした染料や顔料の素材、それ自体が持っているプリミティブさ、生々しさがびったり来た。それは、もの自体としての色なんです。ですから作品の中でも、顔料の粒子が欲しいというか、メディアウムを混ぜない状態で、パウダー状に近いものをスポンジでそのまま擦り付けて作ったものもあります。

でも、素材のもっている曖昧な部分、つまり単なる色ではなくその中に含まれる可能性のようなもの、それをずっといじっていると、何か自分が終わらない感じがするんです。酔ってしまうだけで。だから、素材のもっているエロスの部分を、どこかで一度突き放す必要がある。これも、いったんものに置き換えてうつしていくことと基本的には同じことだと考えています。

●今度、カラージェットというのが発売されますが、長尾さんがいう原初的な色、野生的な色と素材に近いかも知れませんね。表面にざらついた効果、荒々しい色の存在感を生み出すにはいいと思います。素地になるものが色を持ったっていいじゃないか、ということから作ったものなんだけれど、そういう意味でも長尾さんの作品にびったりじゃないかと思う。粒子が粗いから作画的に色をつけようとすると、かえって、その作画的に目立ってしまつて適さないけれども、隠ぺい力があるから作画的にも無作画的にも対応できる。ぽっかりと形を色そのものとして立ち現れるにはいいかもしれない。

●ええ、興味ありますね。色自体に物質感をもたせるためにモデリングパウダーを混ぜたり、いろいろ工夫はしているんですが、付きが悪くて困ったりしていますから、試してみたいですね。いつも自分の内側にひそんでいるものを、手探りでもいいから取り出したいと思っています。





# カラージェッソ

ジェッソのもつプリミティブな素材感をそのまま生かし色を付ける。粗野で、野生味のある面白い絵具ができました。

メーカーが絵具を製造するときには、様々な制約があります。例えば、顔料の性格を熟知した上でのメディウムによる対応、顔料粒子の均一化、チューブでの形状保持（絵具の分離や固化、変色などを防ぐ）などに細心の注意を払わねばなりません。これは工業製品一般にいえることですが、絵具も例外なく、技術力によってますます均一化されていくわけです。一方、ジェッソは制約条件をいく分柔軟にしています。つまり、形状もそうですが、絵具と比べ下地材としての捉え方から案外リラックスして生まれたものがジェッソといえるでしょう。中でも絵具と最も異なる点は、絵具が

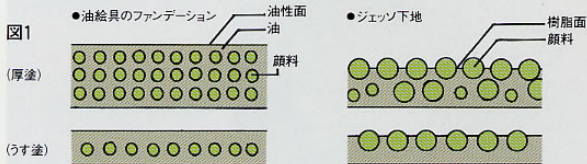
何回もローラーを通すことで、顔料粒子を均一に、しかも細分化することを目指したのに対し、ジェッソは粗粒子のままそれをつぶさずに調整します。（これは後で述べますが、下地材として、上塗り絵具の固着をよくするという働きにつながります。）本来、下地材としてつくられたものですが、顔料粒子の粗さ・大きさがもたらす存在感と隠ぺい力の強さから、多くの作家がホワイトの代用としても使用しています。今回開発したカラージェッソはジェッソの持つ特長を受け継いだ原初的な絵具といえ、粗野で隙間のある部分に制作上の魅力を感じていただけたらと思います。

## ジェッソのもつ基本的な特長

- (1) 水性キャンバスをはじめとして、コンクリート面、各種板、布、紙、石など、油性面以外のいろいろなものに塗ることができ、強く固着すること。
- (2) ジェッソを塗った面には、アクリル絵具をはじめとした各種樹脂絵具、油絵具、水彩絵具、鉛筆やパス類など、いろいろな着色材で描画できること。また、テンペラの下地としても利用できること。
- (3) 広い面積を均一に塗りやすいこと、ジェッソを塗った塗膜は均一でつやのない粗面を形成し、耐水性であること、吸収性の塗膜で折り曲げやヒックキ傷に強いこと、当然のことにより下地を隠すことができること。

以上のような特長がジェッソにはあります。写真やグラフをもとに少し詳細に述べてみます。

- 油絵具のファンデーションが非吸収性であり、表面につやがあるのと比べて、ジェッソは非常に吸収性のある下地をつくり、つやがない。



- 顔料むき出しの下地は表面がゴツゴツしている（凹凸がある粗面）ために、表面がツルツとしている（平滑な）油絵具のファンデーションと比べると、上塗り絵具とのひっかかりもよく、同時に、表面の凹凸部分から中に浸透する（吸収性）ので固着力が非常に強くなり、しっかりした定着につながります。そして、油絵具は平滑面のときに光沢値が25であるのに対して、凹凸のあるジェッソ下地面では2となりつやのない（マット）画面になります。（数値は、いずれも60度光沢による）

- つぎに、ジェッソとアクリル絵具との顔料粒径の違いについてみてみましょう。ジェッソ Sが4~8、Mが10~20、Lが40であるのに対して、アクリル絵具（無機顔料）で3以下、（有機顔料）で1以下と、ジェッソの方が粒径が大きいのが分かります。

写真1 ジェッソS,M,Lの塗布面写真(×20)

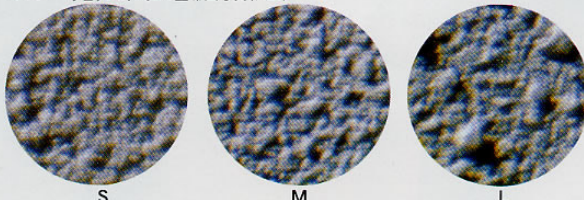
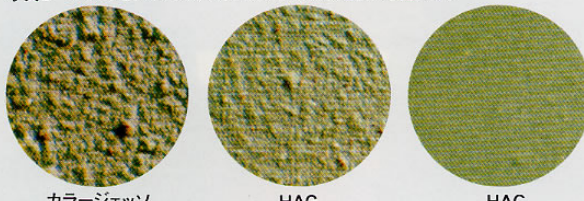
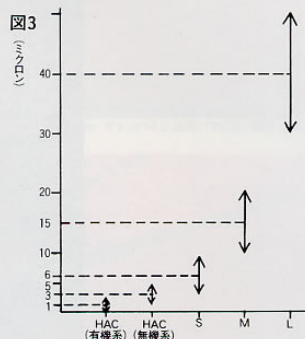


写真2 カラージェッソ、アクリラガッシュ、アクリラの表面拡大写真(×20)



※ HAC = アクリラ HAG = アクリラガッシュ HOC = 油絵具 T.W. = テチウムホワイト  
ジェッソ(L = 粗粒子タイプ、M = 標準タイプ、S = 微粒子タイプ)  
カラージェッソはMです。

（単位はミクロン）。粒径の大きさが、ジェッソを絵具として使ったとき（例えばカラージェッソなどを）の独特の存在感につながるわけです。



## カラージェッソの開発

パレット上で白色ジェッソにアクリル絵具を加える——ジェッソの色づけは意外と困難で、また、どうしても過剰にパステルトーンとなってしまう彩度の高い色調にはならないのが通常でした。そこを製造段階でどう解決するか、カラージェッソ開発のポイントになります。先に開発したブラック・ジェッソは、粒子の粗い無機系の顔料を使用することで解決しました。今回、カラージェッソでは、通常の絵具が何回もローラーを通すことで顔料粒子をより細かくしたのに反し、①重質炭酸カルシウムの粗い粒子をそのままつぶさずに調整し、②顔料選択に当たって、着色力と耐光性の強いものを使用することで、ジェッソの色づけに成功しました。（写真2参照）

## カラージェッソの性質

- (1) 色の耐光性が強い。
- (2) Mタイプの粒子を使用しているため、つや消し（マット）で均一な色調となり、隠ぺい力も強い。
- (3) ジェッソ塗布面には、いろいろな絵具がのせられ、他の絵具との複合した描画ができる。
- (4) 下地材としてだけでなく、つや消しで、粒子の粗い描画用絵具としても用いることができる。

※ ゴールドは、テンペラ下地に用いられる可能性もあり、光沢を持たせている。

カラージェッソを絵具として用いると、粗粒子でつや消し（マット）の画肌、定着性や耐水性、耐光性が良く、折り曲げに強く、画面同士の密着（ブロッキング）がない、などの条件を備えたものになります。カラージェッソを水で薄めると、粗い粒子が不均一に散らばった状態の、ザラッとした画肌の色合いとなり、絵具のままで薄めずに塗ると、隠ぺい力も強く均一の画肌になります。

以上のように、通常の絵具と比べるといささか肌合いの違った着色材といえます。それだけに、その特長・性格を熟知していただくと表現域が広がるのではないかと考えます。



# 現代の「知」をランドスケープする。



原部

超高層ビルの上に浮かぶ、夢のような空中庭園。  
「有孔体の論理」から「反射性住居」。そして「多層構造」へ。  
概念という装置を駆使して意識の深みへ降り立とうとする建築家は、  
我々がかつて見たこともないような光景をデバイスに  
何をシミュレーションしようとしているのだろうか。

■はらひろし 1936年川崎市に生まれる。59年東京大学建築学科卒業。  
同大学院を経て、64年東洋大学助教授。69年東京大学生産技術研究所助  
教授、82年教授。博士論文は「ビルディング・エレメントに関する基礎研究」。  
RAS建築研究所同人。89年からアトリエ(ファイ)建築研究所と協同で  
数々の作品を生む。著書は「空間(機能から様相へ)」「集落への旅」「叢  
書 文化の現在」(共著)等多数。

■うさみけいじ 1940年大阪に生まれる。63年に初の個展。以降、68年  
に東京、ニューヨークで「レーザー・ビーム・ジョイント展」。72年ベニス・  
ビエンナーレ日本代表。80-81年東京、シカゴで「100枚のドローイング  
展」を開催。89年に第21回日本芸術大賞を受賞。「線の肖像」「デュシャ  
ン」記号から形態へ」など著書も多い。



# 装置としての建築。

宇佐美 原さんとは、もう知り合ってから24、5年になりますが、絵画、建築といった分野の違いを超えて、友人として同時代をいっしょに生きてきたという感じが強くあります。建築家にもいろいろなタイプがあると思いますが、原さんは特に作りの意志というか、理念というか、それを形に変えていくことで際立った存在だと思います。

中でも70年代に入ってから、一連の対称性に配列された住宅群「原邸」や「栗津邸」が、そんな意志的建築として僕には印象深い。しかし原さんが建築家として登場してきた頃の作品は、そんな左右対称形とはずいぶん違ったものだった。「慶松幼稚園」が、初期の原さんが「有孔体の論理」を主張された頃の代表作だと思いますが、そこではむしろ有機体的建築と

いっていいような形をしている。原 もともと僕の原初的なイメージとしては、「初めに閉じた空間があった」ということなんです。閉じた空間というのは、非存在や死を意味するわけで、建築とは、その表面に穴を開けるものである。境界面にある穴によって、外界との交流を図って、内部を生きている空間に転換しようという作業だ、ということ。その意味では、建築という生物という

か、まさに有機体であるわけです。で、今おっしゃった「一連の住宅の前に「伊藤邸」とか、「慶松幼稚園」を作っているんだけど、その頃はまだ、建築の経験も乏しいし、日常会話の手法をひきずっていた。ということかと」と、建築の個々のエレメントには、それぞれ日常経験の中でそれらしい素材や形がある。例えば天井なら天井らしい形やその素材。天井を作るのに窓のような天井、あるいはもっと別の何かのような天井を発想するのはなく、天井らしく天井を作ってしまうようなやり方です。これは空間においてもそうで、二次的なな穴というか、有孔体で光が入ってくるんだということだけれど、その光の入り方というのは、小さい頃納屋で遊んでいた時に差し込んできた光だとか、そういう素材があったと思うんです。

それが70年代に入って、三次元的な穴を作れないものだろうかと思ひだしたんです。空間そのものが穴であるようなもの。「反射性住居」と呼んできたわけだけれど、建物が門のような形式をとることに

より、外部を内部に取りこむ。それが原邸に続く一連の作品になっていったわけです。

宇佐美 先程の有機体の話の延長でいけば、アメリカのような有機体に口や肛門ができて、形に反射性が生まれるのと似ているといえるかも知れないな。



外部を内部に取り込み、それをさまざまに装置に変える発想は、原さんが70年代に行なった集落の調査から得たものが多いんじゃないかと思うんだけど、地中海から東欧、中東、西アジア、西アフリカ、南アメリカというように広範な地域で具体的な集落を

調査して歩いて、それを論理的な作業で抽象化というか、言葉に変えようとした。その報告が別冊のSD（鹿島出版で5冊出ています。40数カ国行ってますよね。具体的な調査の過程で、また日本に帰って集落の形が成立する論理をつくらうとして観察をま



慶松幼稚園小室

とめる過程で、得たものはいろいろあるんだろうけど。原 結局、一連の集落の調査の中でいけばん学んだものというのは、集落を支えるのはデバイス（土まされたもの、装置）であるということなんです。土まされたからくりやしかけであり、装置であるということ。

例えば、オアシスというのは、本物より人工の方がもっとオアシスらしいとか。水道を延々と山の方から引いてきて砂漠の中に湧きださせる。この仕組みを持った集落の方が、自然のオアシスに頼っている集落よりオアシスとしてしっかりしているんですね。それから、イラクのチグリスユーフラティス川。その沼沢地に住む人々は直径20mくらいの人工の島を作って住むという形態を五千年以上続けている。我々が考えれば、広い領地を作って住めばいいと思うんだけど、けっしてそれをしない。別に古典建築の持っている厳密な形式じゃなくて、ただいいかげんに島を作っているわけなんだけれど、それがこの沼沢地を生きる上で実にうまいしかけになっているのです。

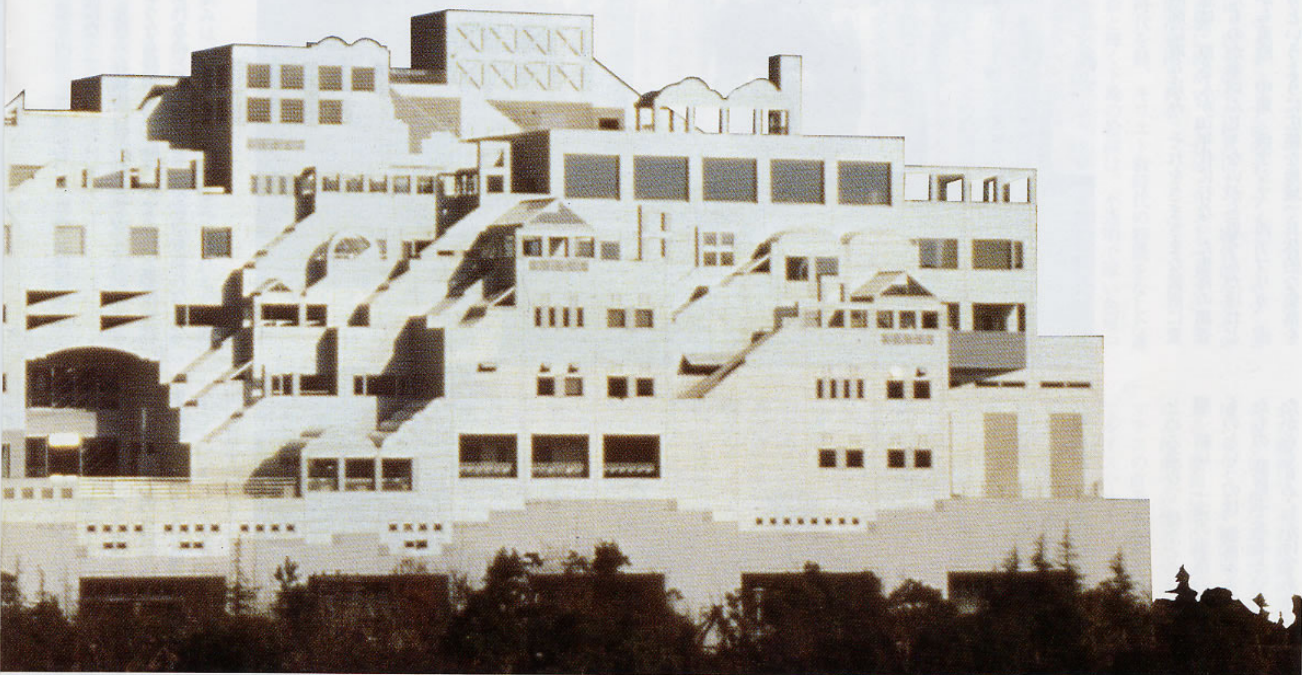
現在の自分には、それは何か夢のようなもの、嘘のようなものとして見えました。一種のフィクションナリティ（虚構性）ですよ。その形式の持っているすごさに圧倒されると言うか、なるほど、人間というのはすごいんだとつくづく思うわけです。

宇佐美 それをデバイスという言葉で捉えようとする時、すでに原さんの意識の働きの方向性が分かるように思うのですが。そのデバイスというのは、当然そこで暮らしている人々のライフスタイル、宗教感であったり、自然風土であったり、民族性であったりというのと密接に結びついているものであるわけでしょう。

原 僕は、別にそのデバイスをまねするんじゃないやなくて、デバイスというものがあんだから、お前は今日のデバイスを作れということをや学んできたわけです。生活的なデバイスと言ひより、観念的なデバイス。例えば、砂漠の集落が光の関係ですごく勢いで光る時があるわけです。燐光のようなものを発する。僕の作った「ヤマトインテナーショナル」（1988年）でも、時として、夕暮れ時などに燐光を発する時がある。そういう意味で、観念的。

もちろん土の壁があつて、麦わらの断面があつてというような集落の持っている特長的な風景には極めて人間のなものは感じないわけだし、それをそのまま作る人もないかとは思ひたい。僕は、そのような表現がヒューマンだとは思ひない。やはり現代の生活があるわけだからね。集落は、現実世界において、それぞれの状況に応じて知恵を働かせないといふことを教えてくれるのであつて、現在の具体的な





ヤマトインターナショナル

な生き方というのは決して教えてくれない。

宇佐美 集落調査は、メタファー（隠喩）とかシミュレーション（模擬実験）となつて生きている。初期条件が違ふところで、どうデバイスがシミュレーションできるか。機光を発するというような光景がメタフオリカルに現在化するのか。

原 うん。だからさつき三次元的な穴と言つたけど、それもそういうことです。集落の現実が嘘のように見えた。その嘘のように見えたというフィクションナリテイをもちうのであつて、実際の集落のデバイスそのものをもちうのではない。現在リアルな感覚を呼び起こすものの世界に、フィクションナリテイというか作為、変換が入らないと、デバイスは三次元的な穴として現在に蘇らないと思うのです。

### 意識の交差点を操作する。

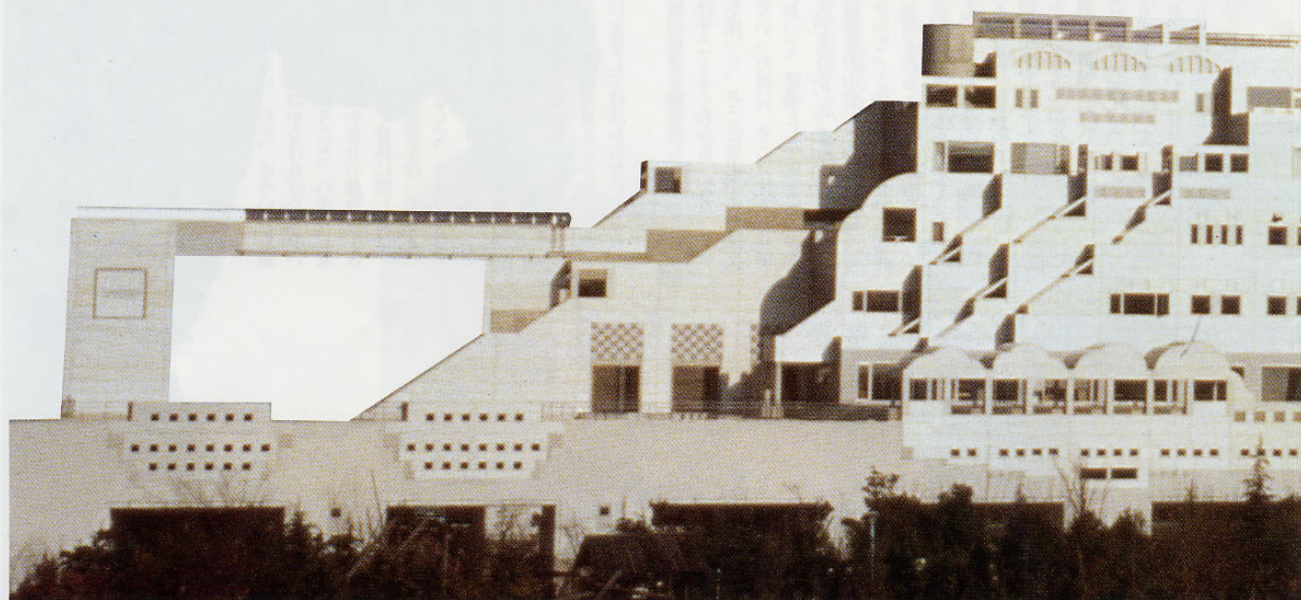
宇佐美 80年代になつて原さんの建築には、「多層構造」という概念が出てきますね。オーバーレイ、重ね合わせによる効果、それがまたフィクションナリテイと深く関わっている。絵画や音楽などでは以前から使われていた技法でもあるわけで、油彩画といった時には色の層を重ねるイメージがあるし、それは音楽でいうポリフォニー（多声構造）にも通じる。

原 そう。現代音楽の武満さんもやっているし、宇佐美さんも色彩や形態に多層構造を使つてきた。建築でも、集落調査をやっていると本当にいろんなところでオーバーレイ（層の重なり）が行なわれているわけです。例えばイスラム建築も、透けた壁面というものがあつて、柱とアーチの組み合わせがあるとか。日本建築でも、座敷に座ると、まっすぐがあり、その先に縁側があつてぬれ縁、庭の風景、垣根、で、そのまた向こうに壁があつて借景の山並みが連なるという構造。そういうふうにオーバーレイというのが、かくも現実的な手法であり得るということを集落調査の中で学んだ。

それは他方で、現代建築とは何かということも密接にかかわっている。近代建築が、例えばコルビュジエのようにフィジカルな意味での身体と対応しているとしたら、現代建築というのは意識に対応しているのではないかというのが僕の考え方なのです。そしてこの意識は、多層構造そのもののなのです。

近代建築というのは人間の体を人間工学的に分析して、そこから必然性に導き出される形を具現化して





きたのだけれど、現代の建築は、そのような機能主義の枠にはまらなくなってきた。人間は物理的な身体動きと共に、何らかの意識の流れを持っているわけだから。その意識の組立をどう捉えるかという、ある一瞬一瞬の記憶がオーバーレイのように重なり合っているということではないかと。

そういう意識の交差点、あるいはそれを、建築のエレメントとしては窓といってもいいんだけど、違った風景が見える交差点を無数に埋蔵するような、いわば四次元的な穴を持つものとしての現代建築。

宇佐美 それは「意識としての原広司」の現代建築。うね。私は私の意識であると言いつつてみよとすること。僕が初めに意志的な建築といったのは、その意味でもあったのだけれど。

原 建築というのは、いろいろな人が住んだり、見たり、訪れたりする訳だけれど、その時に、自分が見える建築を作りたいということなんだろうと思う。表現の方法としては、デューシャンの覗き穴デューシャンの遺作となった作品みたいな感じとして捉えているわけです。自分の意識を覗く、それがとりもなおさず訪れる人のある断片、記憶のある層がそこで見えるというような建築でありたいということなのです。例えば、仮に民家みたいなところへある人が行ったとする。そこでその人が発見する自分の意識というのは単なる操作されない記憶、思い出といったようなものではないかと思う。あるいはそんなに単純じゃないかもしれないけれど。ところが、そこに、一方には土壁があるけれど、もう一方にはエッジングしたガラスがあつたり金属的なものが光っている建築だつたりすると、その人は、過去の時代の思い出という自分の意識と、ジェット機や人工衛星が飛んでいるという、現代の日常生活における意識が交錯している状況を見ることができるかもしれない。私の意識のコンプレキティ（複雑さ）が具現するような建築、つまるところ今、ここにある自分自身を見ることのできる建築を作りたい、と思うんです。

宇佐美 時間の中で、さあつと流れていくものではなくて、交差点の中でいろんな出会いがあつて、それが複雑に交差する。時間の流れの層が透けて見えるような、そんな状況こそが自分の現在に対応しているのではないか。そういうことですね。そういう複雑な時間を作ろうというのが、今の原さんの意志的な選択であるわけですね。



# 多層構造という虚構性の中で、1枚の絵を描く

というのでもなく、デュシャンのように覗かれるだけの人間が住まない部屋をつくるというのでもなく、人間そのものの生活を成立させることが必要になってくる。

宇佐美圭司

## 建築の歴史の中で、新しい文脈を捜す。

原 近代建築に対する現代建築ということをもう少し言くと、近代建築そのものはすばらしい成果を見たんだけど、その論理的な基盤は、やはりフィジカルな身体なんですよ。身体というのは、当然、意識から分離できないものであるんだけど、とりあえず区別して、人間の行動というところに密着して作っていた成果というのがある。で、そのような近代建築の時代というのはすなわち機械の時代でもあった。それに對して、現代建築はエレクトロニクスの時代なわけです。エレクトロニクスというのは、



ヤマトインターナショナル(夜景)

身体というより意識と対応している。こういう図式が描けるのではないかと思うわけです。

宇佐美 それはわかります。ただ、現代にも当然身体という感覚は受け継がれているというか、人間は身体を卒業できないというより、エレクトロニクス時代になって、よりはっきり身体的限界が見え、人間とは身体であるという意識が自覚されるようになってきた側面がある。そこはどうかだろ。

エレクトロニクスの時代にあっても、実際の建物のなかでは、個々別々の個性や経歴の人間が生きて、いろいろ活動をしているわけで、その活動はエレクトロニクス的であるより身体的である場合が多い。建物がエレクトロニクスにシミュレートされたら、人間の生きている場ではなくてつくるといっていい考えられるけれど。それに関しては関知しないとい

うことなのか。

原 関知しないわけではない。ただ、そういった議論の中で、ひとつ、認識しておかなければならないのは、意識には境界がないということ。つまり、原広司の意識がという時、それはかなりの部分で宇佐美圭司の意識とも重なっている。身体に関しては、両者は皮膚というはつきりした境界を持っているけれど、意識に関してはそれがなくて、ひょっとしてアインシュタインの意識であつたりもする。そうすると、原広司は宇佐美圭司のことを考えずに建物を作っていますとは言えない訳です。非常にオーバーにいつてしまうと、意識としての私を見るということとは、人類を見るとか、人間を見るとかにつながっている、という言い方をしてはばからないところも出てくる。

宇佐美 うん。人間の思考を抽象化していった時に重なりがあることはすごくよくわかる。ただ、それが住居という形態を採って、そこに原広司の意識をあれだけ打ち出していった時に、そこに住む具体的な人間との関係において、建築として成立するのが苦しくはならないんだろうか。つまり、多層構造なら多層構造という虚構性の中で、1枚の絵を描くというのでもなく、デュシャンのように覗かれるだけの人間が住まない部屋を作るというのでもなく、人間そのものの生活を成立させるわけですよ。

原 虚構といつても、そこに身体が介在しないわけではないから。機械の美学というのでも、当然あるわけだし。ただ、そこで僕がどういう方法論を採るかという、例えば機械の時代をもう一度シンボリックに捉えて、コンピュータのような風景を作っている建築家がヨーロッパにいろいろいて、そういったやり方はしないといふこと。それより、一枚のガラ





スを前にして、そのガラスが持っている性質の中に我々の意識やエレクトロニクスの持っているものと相通じるものがある。それを引き出して、全体を構築した方がいんじゃないかという方法をとるわけですね。結局、コルビュゼもそうだったと思うんだけど、彼が身体だといった時に意識の存在を関知していなかったわけではない。当然それを知っていた上で、じゃあ建築の歴史の中で、どういった刺激のかということ考えたわけですね。そこで、おそらく彼の時代に新しいものを切り拓いていくためには、たまたまそういうことを叫んでみるのが重要だったという決断があった。僕の場合も同じですよ。僕がどの位できるかという問題は置いておくとして、要するに今日の文化状況の中で、どういう風に単純化して、それを目標化すると新しいものが生まれるかという、そこだけを考えている。それは、建築の歴史の中で、どうやって新しい文脈を捜していくか、言い方によれば今の時代の身体図式を捜していくかということじゃないかな。

## バビロンの空中庭園。

宇佐美 最後になつたんだけど、今、原さんがやる大きなプロジェクト「新梅田シティ」について少しかがたい。超高層ビルが上部で結合して空中庭園を作るプロジェクトですね。

原 あれは非常に単純にいつてしまえば、上層部に作る空中庭園が浮かぶか浮かないか、ということなんです。建築というのは大きくなったからといっていろいろできるようなものでもなくてね。むしろヤマトインターナショナルくらいの規模の方がやりやすいところがある。ところが今同くらいの規模になるとコスト的な問題、技術的な問題がいろいろある中



ル・コルビュゼ 著 Modulator 1956年

で、プロポーションが悪くなると困ったことが出てくるわけですからね。とりあえずあれのファーストスケッチというのは、中層部分のミラガラスが空を移して空に落け込んでしまおう。そしてその上部の空中庭園が上空に浮かぶというイメージ。ガリバーの旅行記とか、そういうところでみんな夢見てきた空に浮いた建物というのができないかな。と。もちろんいつともう見えることは不可能だけど、ある瞬間、ばつとそう見ればいいな、と。宇佐美 そこまで行くとはほとんど絵を描いているのと変わらないな。

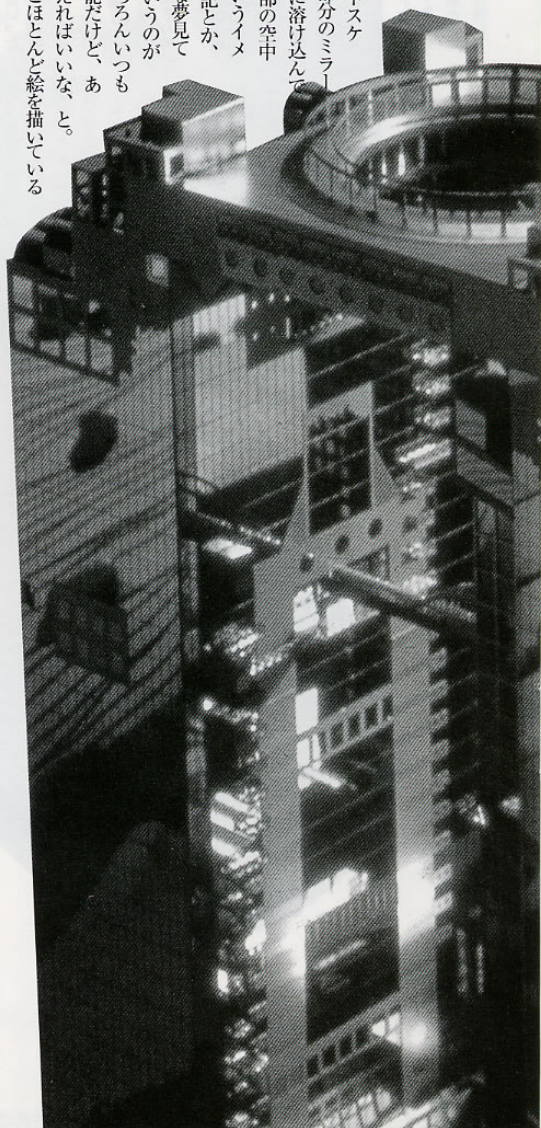
原 変わらないですよ。どこまでうまく行くかというのは、まだいろいろ詰めなければいけないことがあるんで何とも言えないけれど、地上から150mのところに直径30mくらいの円盤の空中庭園がぼつと浮くと。そのほかにも、地上100mのところに小さな橋が架かるとか、さらにその上には斜行エレベーターが空中を2本飛ぶとか、それは、我々がかつて見たことのない光景であることは確かなんです。

宇佐美 バビロンの空中庭園。夢に見た舞台だね。ヤマトインターナショナルの時には、アルジェの丘に浮かび上がる集落が蜃気楼のように建物と二重写しになったり、また、宇宙船が着陸したようにも見えた。今度はいったいどんな物語が生まれるか、楽しみにしています。

身体には皮膚というはつきりした境界がある。

けれど意識に関してはそれがなく、原広司の意識が、アインシュタインや宇佐美圭司の意識であつたりする。意識としての私を見るという、これは、人類を見るとか、人間を見るとかにつながっているといつてもいい。

原 広司



※1887—1965年。スイス出身の建築家、画家、デザイナー。近代建築理論の最大の指導者であり、パリのガルシェの住宅、救世軍宿務館、ボワッシーのヴィラ・サボアマルセイユのユニ・ダビタシオンなど近代建築造形の達成者として知られる。Modulatorは彼の比例理論に基づいて描かれたリググラフのひとつで、黄金比とフィボナッチ数列(先行する2項の和を項とする数列)と人体寸法を組み合わせた尺度あるいは寸法表がモチーフになっている。



確か、毎週土・日曜にその手伝をした。その場所では *Le-mo Wooster St.* の地下一段、二段、三段はビル。所有者は二階が近藤さん、三階は比治のビル。所有者は二階が近藤さん、三階は比治さん。四階は白人、五階は川島さん、六階は白人。一階と地下は共同の所有とした。このビルはもうずうとひとが住んでなく、今まで長い事其奥廊の倉庫だったと云々だった。寒い程の冬、ボイラーは壊れて使えなくなから暖房のヒーターが入らない。各階に水道も来てない。配管のいへはあるが古い上にメーターが止められて、便所も使用出来ない。地中には便所があるが水が出ないの大きい方は流さない。電気だけは使えた。

大工工事が始まった。近藤さんの修理する「グレース」は太田さんと云う方が、その藤さんから太田さんに頼んでせてもらう事になったのが、喰い始めた経営者の生活のそつた。太田さんは本で藍のう事が、大工さんはたこのて同様の身、人が工事をして材木屋へ行って使用方法を聞素人に毛のはえた本であった。電気の事は豊島町、上下水道の事は和田面会で工事はスタートした。死にも角にも描き、彫刻家じゃあ喰えない。大工、電気なんでもやつて喰わなきゃ居れない。エニバダンンって云う人も、ここに来ればたの日本の作家か云わられるだけだ。今、ここに住んで、そんな事一度もやた事が無いと言う奴は、数える位しか居ない。

1-5 Wooster Street  
一ターは木の床に釘の柱4本でそれを吊つて、一度鳥籠の様なエレベーターがある。今でもある。自動でなく手動だ。ハンドルがある。右に45度廻すとエレベーターは昇り、左に45度廻すとエレベーターは降りる。ストップさせるのはエレベーターの床とフロアーのレベを目で確かめさせて止める。止める時はハンドルを時計の十二時の処に持つだけ良い。慣れないと10 cm 高く止まり、又低く止まりと大変な代物だが、懐古風のエレベーターでなかなか作った。今でも立派に残って使用出来てい

A black, textured helmet, possibly a flight helmet, with yellow text. The text on the side reads "PILOT'S OWN MAKE HELMET" and "PILOT'S OWN MAKE".



# ギャラリー ムカイ



熊谷守一が書いたギャラリー ムカイの看板

オープン以来30年、現代美術を中心に、銀座でも独自の活動を続けてきたギャラリー ムカイ。

1970年には、ニューヨークと東京に版画工房「シムカ プリント アーチスト」も開設。

多数の作家を世に送り出し、

また、著名な作家とも縁が深い同画廊の主宰者、向井加寿枝さんにお話を伺った。



向井加寿枝さん



## 偶然が招いた画商への道。

銀座の画廊の中でも非常に独自の展開をなしているのがギャラリー・ムカイさんですが、もともとご自身も絵を描かれていたとか。

向井 ええ、戦争が始まるまでは、私も日展に出したりしていました。でも、戦時下ですからね。絵具はない、キャンバスもないでやめてしまったんです。

その後結婚したもので、野口謙蔵先生にその報告に伺ったら、帰り掛けに主人が言うんですよ。先生の絵を一点譲って頂けませんかと。私は絵は描いていましたけれど、売り買いするなんて初めてで、びっくりしていたら、ああいいですよ、という調子であつという間に取引ができてしまっていましたね。帰りの電車の中で、ひょっとして今日、私たちは画商ということをやったんじゃないか。絵描きならたくさん知っているから、やってみない？というたら、主人も、ああいいよ、と。主人の仕事が満炭関係だったもので、終戦後はだめになってしまいましたしね。それで初めて画商になろうということを実際に考え始めたんです。

で、3、4日考えた末に伺ったのが藤田嗣治先生のところ。パリの本場の画商とつき合っているらしいや先生なら、いろいろ学ばせてもらえると思つたんですね。運よく家の中に入れて頂いて、私は今日から画商になるつもりですが、そう思つておつき合い願えないでしょうかと切り出したんです。先生が嫌だとおっしゃらない内と思つて、主人に用意してもらつたお金をあつたけ出して。そしたら先生はそれで本気になつたのか、じゃあおやんなさい、と描き上がったばかりの絵の中から、これを持って行きなさいと言つてくださった。その時、私の持つていったお金のちょうど倍の金額をおっしゃつて、それで売るんだよ、そこから一文もまけてはいけないよ、と。どこへ持つて行ったか売れるというあてがあつたわけではなかつたんですけれど。

怖いもの知らずの強みですね。向井 初めから妙な自信があつたんですね。お金もそう十分にあるわけではないから、今の絵が売れないと次が買えないといったような商売だったんですが、私は絵が好きでたまらないでしよう。どんなに貧乏しても絵のことで考えられない、そしてこういう人は私一人ではないはずだつて。世の中にはいろいろな人がいるけれど、現に私がここにいる以上同じような人も必ずどこかにいるはずだから、きつと売れるはずだつて。事実、どんどん売れるというわけではないけれど、何と言つても藤田嗣治ですし、ぼつぼつと買つてくれる人もいて、そんな調子で、5年続けました。

藤田先生は、それはすばらしい方でしてね。格好はいいし、南に衣着せすものをおつしやるし、その頃の私にとつては、こんな人が世の中にはいるのかという感動の連続。一度伺つたら3日ほどショックから抜けきれないといった感じだったのですから、画商といつても、その頃は藤田先生だけしか扱わない。パリへ発たれる直前も、お別れを申し上げるつもりで伺つたら、以前私があんな大きな絵を扱つてみたいといつたのを覚えてらつしやつたのかどうかとにかく120号の絵をイーゼルからはずして、これを君に置いて行くよとおつしやる。慌てて方々からお金を掻き集めて、それでも足らなくてお断りに伺つたら、それでいいよとあつさりおつしやつて、腰が抜けるような思いをしたということもありました。その時、もうこの方は日本に帰らないつもりだなと感じて、涙が体中に溢れるような気持ちで、頂いて帰つたことは忘れられません。

## 人が人を呼び、さらにまた人を呼ぶ。

向井さんがそれほど惚れ込んでいたからこそこのエピソードだと思いますが、それだけ頼りにしていた先生が居なくなつて困られたのではないですか。

向井 ええ。どうしようかしらと思つて、とりあえず、その頃ほとんど新しいことをしていらした猪熊弦一郎先生のところへ伺つたら、僕にも画商がついたと喜んでくださったんですけれど、ありつきの絵を任せから売つてくれとおつしやつて外国へ出掛けたとき20年帰つていらつしやらない笑。ちょうどその頃、銀座界隈をうろつしやらない笑。ちやうどウインドウに飾つてあつたのが、後にずつと扱うことになった熊谷守一先生の絵だったのです。私はその頃お名前も知りませんでした。

このギャラリー・ムカイの看板の文字も、熊谷さんの手によるものですね。ここに画廊を構えられるようになったのは、どういった経緯があつたんですか。

向井 もともとここにあつた古いビルの4階に、東郷青児先生が使つていらした部屋があつて、譲つて頂くことになったのがきっかけです。初めは事務所としてやつていたうちに2階が空いたので、2階なら画廊として使えるだろうというところで始めました。主人がビュッフェとコンタクトを結んだのも、ちやうどその頃です。岡鹿之助先生が、パリにお発ちになつて、僕が居る間においでと言つてくださったもので、主人が行つてきましたね。本人は行き渋つていたんですが、行つたとなつて根が商人ですから、契約を持つて帰つてきた。やつとビュッフェが美術雑誌で紹介され始めた頃のことです。で、その後は、まるで隣に歩く感覚で頻繁にパリに出かけるようになって、ビュッフェを扱つていたダヴィッド・エ・ガルニエ画廊と縁ができました。

画廊内部(手前からキャロル・ダナム、マーサ・ダイヤモンド、正室はジャスパー・ジョーンズ作品)



巨匠の名前が次から次へと出てきてびっくりしますが、結局、向井さんの絵に対する情熱が優れた芸術家を身邊に招き、また、現在のギャラリー・ムカイを作つていったということのような気がします。先程お名前が出た熊谷守一さんの個展をパリで開いたのも、向井さんでしたかね。

向井 熊谷先生のお話をすると、それだけで一日終つてしまいますから、大変な方というだけに止めておくことにしているんですけど、とにかく本当のことを見きわめようとする人なのです。熊谷先生にお会いになつた方は皆さんおつしやいますけれど、本当に欲がない。物質的な欲、名譽欲はもうほんまに描こうという欲すら持たない。ただ、真実の姿を見きわめ、それを如何に絵にするか——それが他の作家と決定的に違う所で、品格が高いのもここに所以しています。それが人の心を打つ。そんなところに、私はすごく惹かれたわけですね。

1963年、パリのダヴィッド・エ・ガルニエ画廊の人が来日、日本の絵は皆ヨーロッパの真似ごとだといふので、私は一人違う人があるといつて、熊谷先生の画集を見せ、熊谷先生の所に連れて行きました。質素な熊谷先生の住居、動じることのない作家の態度、画集で見た作品、今、描き上げたばかりの斬新な少女像、彼の大きな驚きは目に見えました。1964年の熊谷展が決つたことはこの上ない喜びでした。いざ画廊に並べた時も、私は、これは禅の世界だ、すごく良い、と思つただけけれど、今度はヨーロッパの人にこの良さが分かるかしらと不安になつた。3日目にパリの有名な新聞に、ヨーロッパ的デッサン力がすごい、それに東洋的な空間の掴み方が加わつていて素晴らしい、自分たちは到底この域に達することはできないという絶賛の記事が出て、水も喉に通らない気持ちだったのが、すつとしたというふうなことがありました。

## 良いものを見ること。そして信じること。

——ジャスパー・ジョーンズ氏とは、息子さんの縁で知り合われたんですね。

向井 そうです。息子は大学を止め、絵の仕事をしたいと言ひだしたので、ぶらぶらされても困ると思つて、ニューヨークに行つて美術館を回つて良いものを沢山見ることだけ、3年間やつて来るようにと送り出したのです。そのうち美術館で働きたいと思つたようであちこち働きかけ運よくホイットニー美



美術館がアルバイトで採ってくれたそうです。その間にジョーンズの作品に惹かれ、ジョーンズ氏を偉い人とも知らないで知ったそうです。

1960年頃頃から私自身版画に興味をもち、ヨーロッパからミロ、シャガール、ピカソの版画を購入し始め、遂には版画を制作する工房を開設するに至ったのが1970年頃だったと思います。息子のニューヨーク駐在の折でもありプリンターにも勉強の為ニューヨーク視察をすすめたのを機会に彼地でアメリカの若手作家の版画を制作し、最後にジョーンズ氏に刷らせて欲しいことを頼んだそうです。恐らくジョーンズ氏は、ためらいもあったと思いますが、試験的にトライしてくれました。しかし、それは予想以上に満足させることになり以後続いているわけです。

しかし、ジョーンズ氏もすごいですね。巨匠と

いわれる存在なのに、いいものはいいとストレートに認めてくれる。

向井 別にアメリカが良いとは思わないけれど、そういう所は素晴らしいですね。ありがたいことでもあるし。日本の風土の中では、うちの息子のように、肩書も、財産も、紹介もない人間は育たなかったでしょうから。それが、今、ニューヨークで版画工房を支えられるようになったのは一人の人間として理解して貰え、ありがたいことです。

向井さんの通ってこられた道は、結局、情熱は情熱を呼ぶ、良い仕事は良い仕事を呼ぶということに尽きるわけですね。言うのは簡単だけれど、一番難しいことなんですが。どんなアートでも、世に出る時というのはそこに画商の存在がある。そこにこそ画商の役割があるわけですが、評価が決まってい

ないものを見極めるその視点の置きかたというのは、どこから生まれるんでしょう。

向井 信じるということじゃないかと思えますけれど。熊谷先生も、初め画商としては私一人が良いと思っているだけで、誰も良いとは言わなかった。でも、すごく良いものには時間がかかると思っています。私の事には短気なんです。これだけね。信じていけば辛抱出来るんです。逆に作家から見ると、こちらを信じてもらえなかったらだめというのもありますけれど。そういったことから考えれば、今、若い人の作品を見ても、一枚捲ればただのアイデアでしかないというものが多くて、残念ですよ。私は、その人がやむにやまれず描いているという感動を感じる所から、いつも仕事をしてきましたから。それはもう、すごく強い感動。今、企業もアートだ

といって取り組み始めていますけれど、中身がなければ、単にデザイナー的な仕事に終わってしまう。

アートとデザインは違うものなんです。熊谷先生のデッサン力も生き方と直結しているから生まれるもの。つまりいかにもものを掴むかという事であって、単にうまく描いても、作品には見えてこないです。——刷り師にしても、画商にしても、作家と情熱がぶつかることにより、作家の良い作品を生み出していく。共同作業ですね。

向井 私は絵は辞めましたが、今ここで私がやっている事は、私の作品だと思っています。誰に頼まれたでもないし、だから、このギャラリーの中では、私の好きにやらしてもらいますという事なんです。熊谷先生が、100年後に笑われないようにね、とおっしゃった事があったけれど、私は私の人生だから一生懸命自分なりにやっています。



ニューヨークの工房「シムカ プリント アーチスト」にて。  
工房の主宰者であり、向井さんの子息の川西浩史氏(右)と、  
ジャスパー・ジョーンズ氏(左)。写真撮影：カトリナ・マーチン  
1980年



# Acrylic Art Trend

版画の手法から生まれた独自の空間。視覚による3次元の表現を拒否し平面を色面で構成する手法の中で、意外にもそこで生まれた色と形が平面を越える浮遊感と強い存在感をもち始める...

見えないものの  
形と色。

平木美鶴



「PARADISE風味は、14回のKISS」140×185cm 木、アクリル、鉛筆、和紙 1990年





「12回のKISSに魚心風」130.3×162cm 木、アクリル、鉛筆、和紙 1990年

中に色をおいていく。両者は一見同じことのようにも思えるが、実際のには全く異なる描写方法である。3次元をいかに2次元のアイデアに近づけるか、西洋の平面はその間の長い歴史の中から生まれた。一方、掛け軸にみられるように東洋の遠近は縦構造である。ものの形が上にくれば、すなわち遠くにある。遠近、空間

のとらえ方は両者では全く違う。私の場合は、視覚による遠近法はむしろ避けて通りたい。それよりも、私独自の空間を生み出した。最初はドローイングから始めた。しかし、描くうちに知らず知らず地平線ができ、3次元の表現に近づいている自分に気づいた。無意識が平面の中に遠近法を持ち込んでいたのだ。遠近法は2次元の平面の中に3次元の現実を再現しようとする方法だといえる。見えないものを表現するために、遠近法とは違ったアプローチを行いたかった。そして、木版にのめりこんだ。木版は面と面の構成で空間をつくりだす。線は面と面の重なり合いから生まれてくる。

### ●アクリルと胡粉・泥絵具の再現

版画をやっている中で生まれてきた色と形がある。「なぜ、その形、色」と問われても、「わからない」としか答えられない。見えないものを描く。わからないからこそ、描けるのだといえる。刷り上がったそれらを切り抜いて、紙の上にはばらばらと並べる。原則は、重ならないこと。すると、画面の中に関係ができてくる。強い色と形をもった一個のパーツオブジェクトとそれを包み込む空間(紙白)をアク

リル絵具でペインティングしていく。木版と同じように色面で構成していく。そのためには、絵具に下地を完全に隠べししてしまいう強さが必要になってくる。最初、アクリル絵具に大理石の粉を混ぜて使ってみた。しかし、粒の荒さ、ざらつきが肌に合わない。滑らかな中にもマットな感じをもったものはないかと探し、今は胡粉を混ぜて使っている。粘土をそのまま使ったり、胡粉を染料で染め付けた泥絵具というのがある。泥絵具を塗れば下地は完全に隠れてしまう。それに近いといえるかも知れない。カラージュされたパーツのもっている物質感に負けないためには、絵具

自体が強い物質感を持たなければならぬ。

### ●分割・完結と連続

ここ数年、木のパネルを升状に区切り、その中に木版で刷ったパーツをカラージュし、余白をペインティングするといった制作方法をとっている。枠を設けるといことは、自分の手の動きをそこでいったん止める抵抗のようなものだと考えている。枠という抵抗によって、画面は物質的な存在になる。枠によって分割したというより、ひとつの画面世界だけでは物足りなくなつて画面を足していったという方がいかにも知れない。ひとつただでなく、もうひとつここにあるよ。ほら、さらに

ひとつ…と世界を羅列していく。ひとつの世界はそれだけで完結している。境界を持ち、他の世界と区別される。同時に、



「12回のKISSに魚心風」右下部分アップ

多様な世界のひとつとして、他の世界にもつながっていく。

### ●木とオブジェの狭間・制約と自由

木に直接ペインティングを始めて、木のもっている素材としての強さを改めて痛感させられた。胡粉を混ぜたアクリル絵具は、その木肌を完全に隠べする。同時に、ピンクや緑赤や黄などの原色を使ったハイキーな色面をマットで落ち着いた色面に変えていく。他の素材を混ぜることで隠べ力や着色力、色の質感を操作できるアクリル絵具が、木とオブジェの狭間の空間を色面で構成することを可能にした。木、木版で刷ったオブジェ、空間を平面で構成していくこと。それらは、明らかに作家の自由な表現を規制する制約として働く。しかし、その中で生まれる色と形は意外と自由に作家の思惑を越えて存在し始める。2次元の表面の上に置かれたオブジェは、浮遊しているように見えないだろうか。

### ●PARADISE・作られた楽園

パリ島に行ったとき、作られた楽園にいるという感覚にとらわれた。ツアーに乗って案内されるままに見たにすぎないといえ、それは本当のバリではないと人は言うかも知れない。しかし、作られた場所としてのバリに強ひかれない。見てきれいなもの。心をとらえるものがある。作するという行為はそれをそのまま再現することではない。自分の中に取り込んで、新たな形と色に仕上げていくことだ。見えるものではなく、見えないものを自分の形と色に表現していく行為だ。

自然のままの楽園というものはない。バリがそうであるのは、何千年も神とともに暮らし、交信してきた人々の手によって作られた場所であるからではないだろうか。人間のイマジネーションが、バリ島を楽園として創造した。同じように絵を描くことは、パラダイスを作ることではないだろうか。それは目の前にあるのではない。描くことを通じて現れてくる。

### ●木版・反遠近法

色をおいていく過程で形が生じる。すなわち、色面で形を表現する。一方、形を描いてその



「12回のKISSに魚心風」右上部分アップ



# 作品における 下地の意味性

下地は絵画の成立を支える物質的な基盤であるばかりではない。下部構造として、作家の世界認識の方法や表現のありようまで方向づけてしまう。2人の作家に「下地について」レポートを書いていただいた。下地について考えることは、絵画について思索し、自分の表現に対して、自問し、答えることでもある。

洞窟壁画からフレスコ画、テンペラ画、ファン・アイク以降の油彩画、そして近代から現代へと展開する絵画の歴史において、下地そのものは、ロラン・バルトの謂に倣うなら、絵画の成立を約束する基盤であると同時に、その限界をも指し示す一種のラングそのものでもあるのだ。

我々の描く絵画、即ち表象そのものは、形式性の分新の上で文化的、社会的イデオロギーとの連関が明らかになるのだが、その時に、我々の脳裏には関係性の指標として一種の白い地が表われるのである。かつて、タブラ・ラサなる言葉がクリシエとして用いられたが、本来そのようなものは存在せず、白い地さえも様々な案件と策略のもとに、何がしかの色に染まっているのだ。

画家は、これらの歴史のあるいはイデオロギー的に開いたまいた白い地とその上の色彩の透過性を分断し、その意味と有効性を自らの表象の基礎として再定義するのだ。

それ自体白く輝く地は、フラ・アンジェリコの宝石のような色彩や、ミケランジェロの鋼鉄のような色彩の輝きをもたらしながら、それらは、神から放たれる一筋の光に匹敵するものであった。絵具の不透明な効果をねらったダ・ヴィンチによって、下地の白さを反映する色彩の輝きは徐々に減じられたが、それは、彼が人文主義者として神の光としての背後の光——金地あるいは白い地の輝きに重きをおかなくなったためであろう。(彼は黒や着色の地さえも使用

した)

彼以降、ヴェネツィア派のティツィアーノやヴェロネーゼは、白を混ぜた絵具によって物質的な光そのものの表現に向かい、それは、リユーベンスによって最大限に發揮される。

啓蒙の時代を経、キリスト教時代の特徴をなした透明な色彩と輝く下地の絵画は、不透明で厚い色層の絵画へと道を譲り、ドラクロアを経て近代絵画の創始者たるマネへと至る。

マネは、ドラクロア以上に灰色が混ざった不透明な色彩を多用し、ほとんどグラッシーの技法を放棄している。そして、その絵画がもたらす性格は、中世の透過的光でもなく、ヴェネツィア派やリユーベンスの物質的な白い光でもなく、むしろ、光の隠蔽に近いものがある。(逆説的に、黒そのものが光を発しているが)

そして、おそらく、マネの白い光の隠蔽はもはや普遍性に頼れなくなった画家の、個人性と同時に絵画の問題への意識的展開への端緒となった。即ち、マネの絵画は、マックス・ウェーバーの分析する、全ての価値を統合していた宗教から科学・法制度・芸術が分かれ専門化してゆく過程、つまり近代化の典型として登場するのである。

灰色の色層を多用する事は、光の透過や白さによって光を表現した時代を乗り越え、絵画自らをオブジェ(物体あるいは客体)として、絵画そのものとして意識することになるのである。(むしろそれは、マネが絵画を人工の光、すなわちフラッシュをあてたかのような正面性の光で満たし、伝統的な斜方向からの陰影法を排除して奥行きを平面化させたことも関係あるのだが)

ともあれ、近代絵画そのものは、その出発点において、白い地および白い光という総体的ラングから逸脱してゆくのである。バルトによれば、フローベールによって文学がオブジェ形式として確立されてゆくのだが、それは、マネにも適用されることである。

マネの試みは、印象派によって徹底化されるが(即ち、灰色の多用による色層とつや消し効果。もちろんグラッシーなど皆無だ)彼らは、より大きな光を消去し、卑近な主観的光(光の戯れとは本来主観的なものだ)に拘泥する。

れた絵画は、それ以降の近代主義的な合理的分析力のもとに、再び透明性を取り戻すことになる。それは、セザンヌや特にマチスによって展開されるのである。絵画は既に形式をその対象に含み込み、あらゆる絵画への検討と検証が始まるのである。

マチスの直系とも言えるニューマンやロスコ、そしてルイスやサラーが、再び、印象派やキュビスト達の混濁した画面を捨て、透明で下地(あるいは基底材)が輝く絵画を創始することによって、偉大な絵画を復活させたことは、そうした光の表現法が古典的なイデオロギーから自由になり、真の絵画の問題として有効性を獲得できたが故なのである。

ポロックでさえも、そのオールオーヴァーの絵画で綿布の地を光として利用している。それは、後期マネのブレ・オールオーヴァーの画面とは異質なものだ。

古典的モダニティーが、光の隠蔽をその特長としたのであれば(印象派は画面を明るくしたというのは、表面的なもので、不透明な灰色は光を隠蔽している)戦後のアメリカを中心とするモダニティーは、逆説的に中世(宗教の時代)の絵画に直結する色彩と輝きによって、画面を満たしたのである。それは、ニューマンやロスコが宗教的な感情の発露の場として、その形式的な革新をも含めて再び絵画に取り組んだことは、本来無縁ではないかも知れない。

私が色彩の透過性にのっとって、白い地を積極的に用い、透明な色彩を重ねるのは、光り輝く絵画——精神の問題について、より根本的に関与したいがためであろう。

ミニマルアートは絵画に由来し、ミニマルズムは立体的なものであるという、ビンカス・ウィッテンの分析は、ニューマンによって復活させられた輝く光が、その垂流たるブライス・マードンの顔による、物質化されたミニマルズムの絵画立体によって、再び隠蔽されたことを見れば明白である。それ以降アメリカの絵画は、光り輝く地の白と色彩の透過性に再び目を向けることなく、資本主義的な消費物と化すことによって衰退するのである。

ラング——透過する光

中村一美

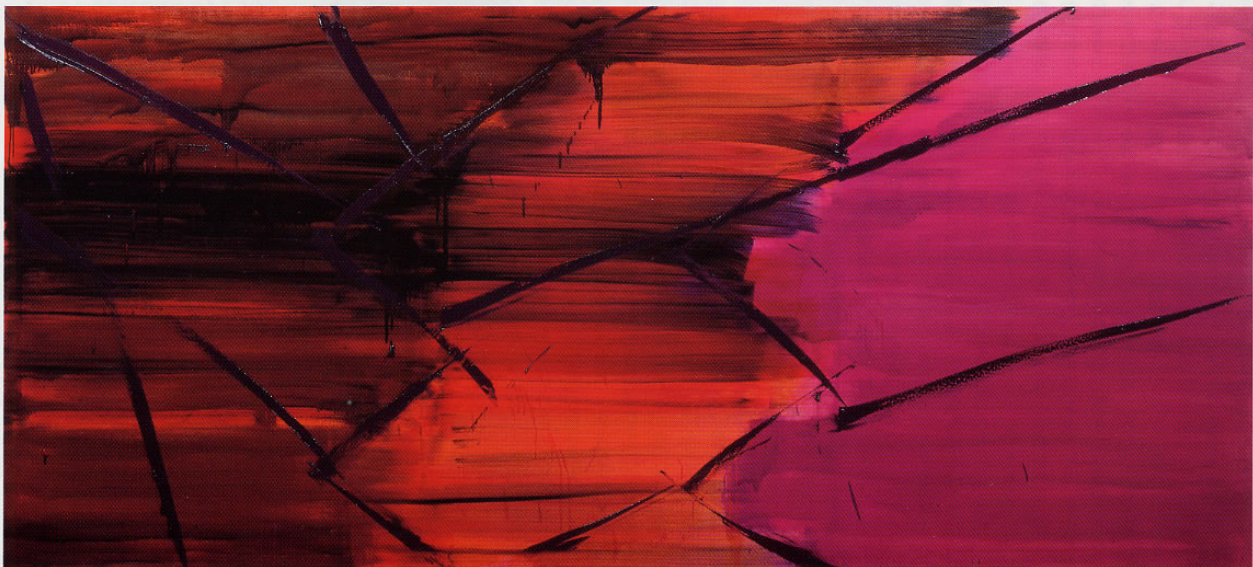


# UNDER PAINTING・1





「9085(4) II-C OPEND」150.2×310.3cm キャンバスに油彩 1990年(撮影:山本利)



「破風Ⅲ」180.3×400.1cm キャンバスに油彩 1990年(撮影:山本利)





越川修身

## 下地について

UNDER  
PAINTING・2

言葉は、それを使う人々の意識と似かよった構造を持つものらしい。構造といっても、厳密に文法的に分析されたものではなく、せいぜい、姿・形とでもいった方がよいぐらいのものなのだが、これは気にしてみると結構面白い。

地方出身者である私が、初めて上京してきた時、とても印象的だったのは、大都市の景観や人の数の多さではなく、ボンボンと耳に飛び込んできた、切れのいい言葉だった。リズムカルで、明快で、秩序があって、簡単に、少し説明的でもあり、私の生まれ育った土地の言葉に比べると、やや中性的な響きももっていて、なるほど、これなら余程親しい間柄でなくとも、互いに意志を伝え合うには便利だろう、と思つたものだ。今では、私は、長年首都圏に住んでいる大半の地方出身者同様、生まれ育った土地の言葉と、首都圏で使われている言葉の両方を使えるバイリンガルになったが、たいていの場合は、首都圏語を使うことにしている。特に少々混入ったことを話す時には、気をつけなければならない。もし、うっかり地方語で話したりしたら、多分、急速に、過度に抽象化してしまつて、ほんとに判別不能な呻き声になってしまうだろう。ただでさえ臆腫とした姿の日本語で、筋道だった話をするのが難しいのに、それではいくら何でも不親切というものだ。

「I・LOVE・YOU」にあたる言葉は、我が地方では、余程ものはずみがついても、まず使われない。首都圏語では、「好きです」ということになるのだから、誰か、早まってそれに類することを口走ると、我が地方では、まず間違ひなく、すべてオシヤカになる。せいぜい、必要に迫られたら、呷くくらいしかないのだ。実際に、このあたりでは「好きです」という人がいるのかどうかは知らないが、

もし、そういう勇気のある人がいるとしても、「私はとも、「あなたを」とも言わないだろうから、やはり呻いているようなものかもしれない。壁をにらんだままで、「好きです」と言っても、隣の恋人は、「この人は壁好きなんだ」とは思わない。

絵画の構造を、仮に、下層(下地)、中層、上層というように考えてみると、私がイメージするのは、特定の作品の下地の堅牢さであったり、その効果であったりするのではなく、そこにある秩序そのものである。絵画が皮膜であるとする、その皮膜は、基底材の上に、しっかりと下地に支えられて定着されたものでなくてはならず、そして、実に複雑で微妙な幾重もの層が重なり、密着し、一体となって張りつめる必要がある。最上層に絵具が置かれた時、自立した固有の空間が、そこで完結しなければならぬ。下層(下地)は、中、上層の為の単なる支えとしてあるわけではなく、その強度や質が、場合によっては、中、上層を決定的に支配して、仮に、基底材が絵画の物質的側面の最初の要素だとすれば、下地は、絵画の仮象の最初の要素だともいえるだろう。このことは、私に、画家の、世界とのかかわり方を、いうなれば世界認識の方法と形を強く感じさせる。「I」という主役、「YOU」という客役を決して省略しない言葉を使う人のように、「I・LOVE・YOU」という短いセンテンスは、主役と客役以外に、何物も入り込む余地のない、姿・形を以てする。そのセンテンスの自立性と完結性は、曖昧な存在の介入を許していないし、3つの単語は、強く連鎖し、密着して、しかし、浸透性を持ってはいない。確かに、ある種の強度が、ここには存在している。私は、実際、今でもこうした種類の強度を、本気で信じる気になれないでいる。

作品における  
下地の意味性

下部構造が、上部構造に果す保証と、主体と客体の固定化、リニアな秩序感覚など、私には、くだんの首都圏語の域を出ない存在でしかなく、それは、便利ではあつても、どこかバサバサと乾いていて、その語り口で、今、作品を作るわけにはいかない。そういうわけで、今のところ、私にとっては、下層にあるべきものが、自在にあらゆる場所に出現し、時間と空間が浸透しあい、交錯し、一定の秩序へと眼差しを導くことを拒み続けられる状態を探ることが、もっぱらの仕事となっている。張りつめた皮膜ではなく、穴だらけの、スポンジのような強度であること。さまざまものが、豊かに、混然としていることが望ましいと思っている。





「ドローイング」 53.7×72.5cm 和紙、硝煙墨、アクリル 1987年



「ドローイング」 98.8×43.8cm 和紙、アクリル、ブラック  
ジェツン 1989年 (撮影: 森岡純)



「ドローイング」 98.8×43.8cm 和紙、アクリル、ブラック  
ジェツン、アルミ板、鉛筆 1989年 (撮影: 森岡純)



# Moving Now

色彩、形、空間、身体、自然…。4人の奨学者たちの語る言葉はどこか似ていて、それでいて作品が異なるように自分の肉声を発している。

## 「混沌」としたもの

小池 隆英

ここ数年、私は絵画において色彩の及ぼす関係を研究してきた。色彩と色彩、色彩と形態、色彩とテクスチュアの関係など、それらによって様々な視覚的、空間的效果が生れる。そしてそこには、作者の体験的、あるいは潜在的私的要素が大きく関わってくるだろう。私の場合、色彩に包み込まれたという欲求が強く、例えば、オーロ

私の制作方法に大きく影響している様に思われる。私の制作方法は、パネルに綿布を張り、膠引きした上に白色顔料を塗布した下地に、薄く溶いたアクリル絵具を重ねさせていく方法をとっている。絵具を何度も重ねていくというプロセスの中で、様々な色彩や形態が表れては消えていく。そういった状態の中からイメージが形成されていく。そもそも私にとってイメージとは、初めから存在するものではなく、作品を制作していきながら、同時発

## 空間を引き寄せて

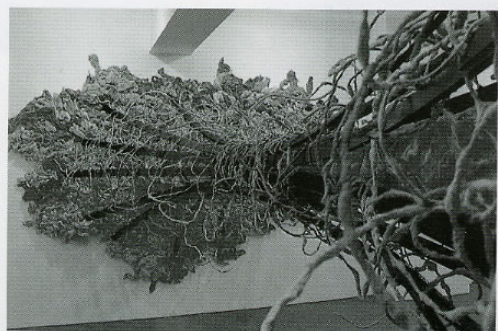
森田 智子

視覚的に捉えることの出来ない力。なんとなく、だけど伝わってくる躍動感。そういったものを空間化、時間化させていくことによって作品が出来ていきます。

自分の内側に在る感覚が、そこに在るものに触れて形になってゆく。私は主に立体作品を発表しているのですが、立体というのは、そこに存在するということが、その基本的な知覚が、すでに平面よりも触覚的で触発的なものを誘発していると思っているからです。作品は、題を生成体と言いますが、これは延びようとする力、増殖、侵食といったものをテーマに、ただそれだけではなく、構築性のもつ強い力が、赤という色によってより際立ったものになり、それをとり巻く動きのある形が、逆に青というどちらかというと静のイメージの色で表されていることによって、より内面的（もっとも本能的、感覚的）な部分



182.4×130.8cm acrylic on cotton 1989年



180×700cm アクリラで染色したコットン、針金、木 1989年



今制作中のものは、立体と平面なのですが、これからは立体的要素を平面にとり

での躍動感、力といったものを表現しています。この作品自体インスタレーションの要素がすごく大きくて、その空間で制作するということを実際に体験し、感じたことから、次につくったものは、より空間を意識し、そうすることによって空間全体を触発し、作品が場とのつながりを求めて、どんどん方向性なしにびてゆく、これらのもののもつ引き合う力が空間に力を与えて、見て感じる人達と交信する。それ自身、その人達と交信し、つながりを求める事によって、また別の意味をもった生成体に変化していく。私の考える作品というものは、作っている時はある距離をはかりつつ、私と作品との交信の中で生まれたものでなければいけないのだし、そう言ったもの以外は作品とは呼べないと思うのですが、その事と共に、その行為をいったん離れ、自分が作品を人の目に触れる所へ送り出した時、空間と交信し、また受け手の人達とも交信しあい、そのものがよりいっそう躍動的な力を与えられない限り、本当の作品と呼べるものではない様に思えるのです。



入れ、色と面を意識し、そこを平面という限られた2次元空間として捉え、その制約されながらも立体と同じ意識をもって取り組んで行きたいと思っています。また立体的には、やはり空間というものに自分のより原始的的な内部より生じるものをぶつけて、ある一定の距離をはかり大切にしつつ、感じるものといった自他共の行為をここまで引き出せるか、そこに何かを発見し、自分がここまで空間を作品に引き寄せ、それらを触発し、変化させて行くことが出来るのか、これも、少しの屈かない位の所に手を伸ばして行く様な制作活動をこれからもして行きたい。

## 色彩のベクトル、点のベクトル

吉田 富久一

地面を踏みならす足元から心臓に伝わってくる振動。それは情報の氾濫した現代社会における、取り分け映像化されたイメージを抵抗なく受け入れていた人間にとって、己の存在理由を無価値にしてしまう程の衝撃である。山塊を、ある距離を置いて眺め、そのシルエットを画面に写すことは、そこに如何にマッチエールを凝らしたとしても、自然のイメージの模倣に過ぎない。ところで、画面に点を打つことは、地面を踏みならすことと同様に、自然とそれに触れた自らの出会いに確かな手応えを確認できる。点を打つ行為は、平に塗る行為とはいささか表現の概念に相違がある。前者は、手前から奥へ垂直に働くベクトル



160×110×4cm acrylic on wood 1990年 撮影：福田一郎

向に近い場合には、相殺し無彩色を感じ、0度(同方向)に近い場合には色味を倍化する。さらに画面を色点で埋め尽くした場合、全面が均質になるため、中心が喪失し、視点は定まらず、連続して移動する。この視点移動のとき、波長のずれがオーバーラップし、色の干渉現象となる。同系の色対比より補色に近い対比の方にハレシ



の屈着点、つまり筆が支持体に当たった抵抗感の具現である。後者は、あらかじめ面が用意された上に、同じ面の方向に沿って撫る水平行為の具現である。私があえて点という手段を取ったのは、点を打つことが描くことの触覚性を強く持ち合わせているからに他ならない。点は、筆を持った手が垂直に動いた行為の痕跡だが、それが面に沿った方向に移動したとき、その点の軌跡は線を描き、さらに集合、拡散したときに面を埋める。このように、点は常に面に対して垂直な方向を保ちながらも、面のあるところは平面にせよ曲面にせよすべて打つ事ができ、物体の表面を覆い尽くすことができる。また、打たれた点はそれ自体中心を持ち、放射状にベクトルを放射し、さらに色彩が伴った場合、種々の現象を引き起こす。



200×250cm 枝、ポリエステル、顔料、ジェルメディウム 1990年

## 色彩の発する言葉

坂野 弘政

ヨンが激しいのはこのためである。このように山間地と平地とを比較した生活体験を基に、一貫して自然との出会いを原点にあらゆる存在を包み込む大地と、大地を覆う地表との関係を捉え、それらを造形上の問題として考察し直すことで、逆に表面を持つ物体は、すべて描くことのできる支持体であると考えている。最近では、地表のすべてを画面と想定し、点で埋め尽くす遠大な構想も持っている。



元々自分は、彫刻から始めて現在のような作品に至っており、作品と空間との関わりについて主として考えているが、自分の作品はInstallationというよりは、Set Piece(彫刻であるという意識が以前は強かった。しかしこの2年位は、空間を枝と彩色した小枝で埋めていく、インスタレーション的な性格のより強い制作を主に行っている。自分にとってこの作業は空間の中でのドローイングであり、組み合わされた枝の動きは描線であり、それをいくつも重ねていく事は、空間に何本の線を引いていく行為と等しい。その上に、

彩色された小枝を散らばめ、空間に色を置いていく。自分なりに絵画というものを解釈して、平面画面の上に線や色彩を積み重ねていく行為を、3次元の空間の中に引き出してみるという事がこの作品の主題である。彩色には、メディウムを水で溶き、枝に塗って、その上に顔料を粉末のまま定着させるという方法をとっている。色の種類は、基本的な赤黄青といった原色のみで、それを枝描線の上に無意識的に並べて、出来た単位を幾層にも重ねて設置する事で、描線は重なり合い、色彩は視覚の中で混色されて、実際の色数(6色)よりも多くの色を感じさせる。色彩については、以前から作品の中に取り入れていたが、質的な面白さの方が先に立って、色の持つ意味についてはあまり考えていなかったと思う。正直言って、色彩についてという事が、現在の様な顔料の使い方をしようになつて初めてわかった。それまでは、怖いの知らずで、使える色はただ使ってみようという程度の色の選択でしかなかった。今後は光の中を彩色色にする為に色彩を用いていくと思うが、例えば色数を絞る、また逆に、より多くの色を用いる等試みていく事で、色彩から引き出される、現在ではまだ散漫にな

っている作品の意味を、ある方向にコントロールする。その為の色彩の必然性をより明確にしていくのが一つの課題である。そしてひとつ(ここに来て、今一度作品の形体、ヴェロニーム)といった彫刻的な要素を取り込んでいきたい、最近強く思っている。これによって、今まで拡散していた作品が、一つのかたちとして凝縮されてくる。そのかたちの中に押し込められた色彩はより陳古に言葉を発するだろうし、またかたちそのものから引き出されてくる意味と、色彩の言葉とが絡み合っ、凝縮された外見とはわけはらに、雑多な散漫な印象が強くあらわれて来る事が予想される。それらをかたち・色彩の両方向から整理し、作品の方向性を定めていく事が今後の大きな課題であつた。

## INFORMATION

### ■新刊便り「高橋忠弥随筆選集」

一昨年、喜寿を迎えた高橋忠弥先生を記念して「高橋忠弥随筆選集 全三巻」が文楽社より発行されました。戦前戦後を通じて日本洋画壇の重鎮として活躍してきた先生は、文人としても知られ、美術工芸に関する論考をはじめとした膨大な文筆作品があります。その中から、身辺を題材にしたエッセイ及び詩を中心に全三巻に編集。平明かつ飄逸な味わい、身辺を語ってお生を見つめる眼差しの深さ、やさしさに溢れています。

- 内容 ● 上巻「雀頭居の庭」、中巻「巴里憂愁」、下巻「ピオット余情」 ● 各巻ともA5判特製クロス函入。中巻は表紙模・量仕様
- 頭価60,000円(送料含む) ● 問い合わせ先〒103東京都中央区日本橋本町4-14-11 樹文楽社 TEL. 03(3661)9733

### ■お詫び

本誌VOL.14の「Moving Now」に掲載された高橋理加さんの作品写真が天地逆になっていました。お詫びいたします。





# 第4回アクリラート展、五月十五日から目黒の美術館。



5月は目黒に来てください。アクリラという新しい色材をベースに、誰が何を提起するか。アクリラート展がいろんなジャンルの作家やジャーナリストの好奇心を育てる会になってきました。ホルベインスカラシップ30名の言葉を見てください。●目黒区美術館(目黒区目黒2-4-36・JR山の手線目黒駅西口下車徒歩10分)●5月15日(水)〜26日(日)月曜休館・最終日は午後3時まで●主催：ホルベイン・スカラシップ実行委員会／共催：目黒区美術館

●出品者 吉田茂規／リサスペース・ナイチンゲール／綿引明浩／和田賢一／永井聡／西村文弘／沼尻昭子／北川聡／炭谷昇／佐藤秀治／山本まり子／谷充央／小林良一／串田治／南川博  
石川順恵／宮前正樹／安原竹夫／山田順一／櫻井弘子／桜井美智子／当間裕子／富松幹夫／中谷欣也／海東忠彦／川越悟／平本美鶴／木村繁之／桑原裕子／小山利枝子以上30名(順不同)