

銅版画とCGの融合による心象表現

—作品『廃墟Ⅱ』を通して—

後藤 晴 夫

目 次

- I はじめに
 - 1 目的 2 基本的な方針
- II 本論
 - 1 イメージと表現
 - 1-1 作品の制作意図 1-2 風景の取材構図の検討
 - 1-3 構図の検討 1-4 イメージに関わる歴史上の参考事例
 - 1-5 銅版画への置換
 - 2 新しい技法の試み
 - 2-1 CG画像との融合 2-2 新しい技術の表現への影響
- III まとめ

I はじめに

この論考は、版画作品『廃墟Ⅱ』についての作者自身による解説を主たる内容としている。作品に対する基本的な視点を大きく3つに分けそれぞれに論述を進めたものである。つまり〈1. 論考作成の動機と目的〉〈2. 表現上のテーマについて〉〈3. 技法上の問題と解決〉である。〈1.〉は本章において記載される。〈2.〉と〈3.〉は本論文の本編において記載されるが、作品の着想の時点から相互に補完しあう内容のものであり、上記の項目に峻別できないものも多い。内容の重複はある程度致し方ないが、限られた紙面であることを十分考慮し、混乱のない記載を目指した。

1 目的

この論考の目的は、自らの作品を読み解くことである。この場合、作品を読み解くということは、制作に備わっていると思われる作者自身の造形原理を明確化し、記述することであると考えている。一方で、第三者に対する作品の価値について、作品以外の方法から何かを語る必要性があるかという問いに作者は、迷いなく作品自体がすべてであると答えるであろう。制作者は、作品の持つメッセージ、力、質といったものを高いレベルで実現するために作品制作に集中するべきである。言葉で説明しなければ他者に通じない内容が仮に存在したにせよ、それは作品の主たる内容ではないのである。作品と作者、そして鑑賞者の関係性について論述する紙面を作者は持たないが、いずれにせ

□ 廃墟Ⅲ

後藤晴夫



よ、視覚伝達機能を全面に背負って立つ作品自体に言葉を附随させる今回の論考の意味は現前と存在するし、このことは漸次明らかにしていくつもりだ。

作者自身の全ての体験が制作の一つ一つの行為に流れ込み、そうして制作された作品は、いずれ作者自身の手元を離れ外気に触れ当然他者の目に触れていく。こうして制作の行為が作品を通じて他者への避けられない責任へと繋がっていくわけである。個人に託された責任が存在するためには個人がはっきりとした輪郭を持つことが前提となる。作者は、できる限り自分自身を、そして世界を知らなくてはならない。

ここでは、とりあえず作者が作者自身のために、新たな制作論理のいくばくかの発見の手だてを思考実験すること—これが、作者がこの度の論考作成を通じて行う実験の目的である。

2 基本的な方針

そのためにできるだけ忠実に作品の制作プロセスを再現することから始めたい。作品は、作者の持つ固有の感性を通してその時点毎の状況判断が繰返され、制作される。従って他者はもとより作者自身でさえも、こうして新たに記述された制作過程を必ずしも正確には再現できないだろう。論考の実証性が問われるならばまずこの部分からであろうか。また同時に、制作過程の解明を通して、記述そのものに底流する方法論の仮設と修正をくり返すことも重要である。

いずれにせよ作者の持っている主観が作品のオリジナルを通じて客観性を帯びる瞬間を模索する手だては、出来上がった作品の評価を他者にゆだねる地点ではなく、もっと以前のいくつかの前提事項や制作プロセスの中にかくされていると思うのである。作者が実感していることは、自身がその過程の瞬間瞬間において作品に真っ向から挑み、自己の存在をかけ、あるべき「真実」に向かって歩き続けているということである。それは、作者自身にとっての「真実」だけでなく、作者が生きているこの世界の「真実」に⁽¹⁾わずかずつでも触れていくことを期待するものである。

II 本論

1 イメージと表現

1-1 作品の制作意図

作品を制作する表現者は、常に新しい価値観やイメージ、世界観の創造をはかろうとする。そのイメージは、時に言葉によって、時に音楽によって、また絵画によって表現される。表現者は、それぞれの表現言語において創造していくのである。これまで作者はその心象に現れる風景つまり、世界観を、銅版画とCGを表現言語として創造しようとしてきた。

まずここで、作者の表現の根底に流れる大きなテーマを、作品『廃墟Ⅰ』と、その反省から生まれた作品『廃墟Ⅱ』の制作過程を振り返りながら明確化していこうと思う。

(1) 古い建物からのイメージ

長い年月を経て現存する古い建築物に、特に煉瓦と漆喰で建てられた構造物に作者は、強い印象と魅力を感じる。日本の風土によって、これらの構造物は時間の経過とともに、ひびや欠損が生じる。さらに、時間が経過すると、ついには崩落し、本来備わっていた機能から解放され廃墟と化していく。廃墟と化していく時間の途中であれ、その前後であれ、作者は煉瓦と漆喰の構造物を前に、時間の経過によって崩落していくイメージを想像し、その違和感を楽しむ。これは作者自身のイメージの所産でもあろうが、ものが本来持っている機能から解き放たれる瞬間、ある種の目眩にも似た心地よい違和感をもつのである。我々の経験は、ものの映像からそのものを持つ本来の機能を連想させ、我々にあるべき姿への認識を迫ってくる。もちろん我々がものを共有して生きている以上、こういった共通認識が一般に存在することは必要なことである。しかしイメージの世界は、そういった映像の脈絡を一旦無造作に切り離し自由に再構成することが可能であり、そこから全く違うイメージを立ち上げることができる。

今回、作者は廃墟のモチーフとして北九州市門司港周辺、門司港レトロの風景の中から取材した。この場所は、市によって観光のために保存されたレトロの街である。従って、街全体は計画された場所といえる。春先、観光客にあふれるこの街の

中で、作者は彼らを避けながら写真撮影を行っていった。作者はこれらの建造物を、煉瓦の集合によるかたまりとして感じている。崩落をうかがいつつも、そのかたまりとしての構造体が認識できる、そのような構造体を求めていた。

いま作者は、実在する対象の前に佇む。目の前にある古い建造物を手がかりにしながら、そこに附随する様々な連想と印象をそれはそれとしてそのままにして、個々のモチーフから発するイメージに直感的な再構成の思考実験を試み、求めようとするある種の空間の広がりや存在感を、目に見える形として再提出することを目論むのである。このようにして作者は、朽ちていくものに再び意味を与え、人がそこにどのようにかかわっていきけるのかを、作品制作の中で考えているのだ⁽²⁾。

(2) 作者の心象風景

作者には常に今、現実にいる世界について漫然たる不安を抱えている。人間として生まれたからには、どこかで、その終わりを迎えないければならないのだが、考えてみれば森羅万象変化しないものはなく、形あるものいつかは滅びてゆくものなのである。あくまでもイメージの世界であるが、作者を取り囲む現象の終わりの瞬間が訪れたと仮定しよう。そういった終末から、もし自分一人取り残されたならば、作者はどういう思いにかられるだろうか。終わりの瞬間が来た時にその「一瞬」をどういった思いで目撃するのだろうか。終わりの後に何かが来るのだろうか。変わらない風景がひとつの終わりを向かえ、なお変わらず、新しい創造がそこにあるのだろうか。

作者は、ある古い建築物を現実に見た時に、その建築物が瓦解し消滅する終末の瞬間と再生の瞬間を幻想する。作者自身の漫然たる不安は、幻想のうちに、そこにある建築物とともに、またそこに流れる空気とともに、ある漠然とした映像として姿を現わすのである。その瞬間、全てのものは排除され、無情にも作者自身の心と建物をその荒涼とした空間に取り残す。自然の摂理とはいえ、時間の物差を無限に縮めた時、確かな存在と信じたものがある瞬間に自分を取り残し無に帰していく、甘味な幻影と恐怖。しかし、そこに再生があるならば、その再生を信じ、希望としたい。この度の制作において、曖昧ではあるがそういった心

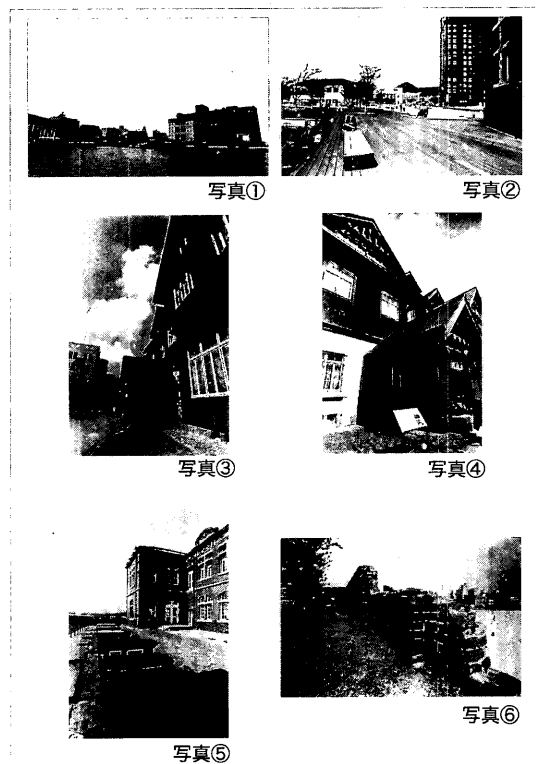
象風景を描きたいと作者は考えた。

1-2 風景の取材

(1) 方法

ここで作者が行うイメージの遊技は、既存の風景に対し作者自身予期しえなかった意味の発見にも繋がっていく。そのためにものに密着し、深く密着した次の瞬間に、その空間やものの機能が作者との関係性として浮かび上がる前に、作者はその関係を一時的に表面から取り去ってしまう。しかし風景は余韻として作者の内に残像として残る。作者の内なるイメージの残像は、時間や空間を超え色や形を変え再生のエネルギーを貯え機会をうかがうのである。作者を待ち受ける次なる行程…そのための映像の手がかりを作者は記憶として写真におさめてきた。つまり、作品制作が目指すべきイメージの方向性に添って模索する行為とするならば、作者の行う写真撮影は、作者が求め、あるいはすでに潜んでいるに違いない、目指すべき内なる風景を発見する手だての一環である。作者は特定の地域を選び歩き回ったが、その徘徊の行為は、連想と直感の世界で作者が求めるイメージの周囲を徘徊することと同義であった。

(2) 取材した風景写真



〈写真資料〉北九州市門司港周辺

写真①は海上をはさんで対岸に見た建築物である。空の空間の白い広がり海面にも映し出され、小さな湾の海面は金属質の不定形な皮膜に見える。そのために海面は、得体のしれないほど深い水底を感じさせるといった不思議な情景が出現した。地平の建造物群は、あたかも砂上の楼閣のようにもろくはかない存在にも見えたが、写真では更にその印象に拍車がかかり、対岸に捉えられた小さな都市は、わずかばかりの重量感でその存在をかるうじて主張している。

写真②は海岸沿いの木製デッキの広がりをはっきりした構図として取材したものである。人気のない広い空間に乾燥した光が満ちている。建造物に囲まれたこの都市の狭い一角は、写真のアンクルによってはこのように荒涼とした広がりに変貌する。一点透視図的な床面の様相は、体を低くして視点を地面に近づけた時可能となったが、作者にとって、有限の奥行きがどこまでも続く地平線に変身する瞬間であった。なぜ地平線か。地平線は拡散する恐怖である一方で、ゼロからのスタートを約束する再生と勇気という無限遠点でもある。

写真③は特に作者の撮影の在り方を示している。作者は大胆な遠近感が出るように広角レンズを用いて風景をとらえる。その時、カメラの高さとレンズを向ける角度は、地平線の高さ、遠近感に大きく影響する。作者には撮影対象をよりダイナミックに見せる構図を作り出す必要があった。

写真④についても同様な意図が働いている。作者が被写体として選択した建造物は「一般の建物」と違うことは先に述べた。現代に建てられた多くの建物が合理的、経済的であり、プレハブ住宅に象徴されるように大量生産にかなうある種のシンプルさを備えている。どこへいっても見なれた「一般の建物」の風景からは逃れられない状況が私たちの感性に与える影響とはどういったものであろうか。

作者が少なからぬ高揚感を感じ、幻想を見る風景との出会い。作者は自らの眼が何をとらえ何を感じたのかを確かめる意味で、そしてその時の印象を更に強く刻印する意味で、対象のスケールに迫り、質感に迫り、構造に迫る必要があった。作者は、巨人となってこの古い建造物の全貌をわし

づかみにする代わりに、むしろ対象から距離を置き地面にひれ伏すようにしてカメラを構えるのである。

写真⑤も、空間を超え歴史という時間を超える対象との出会いを求めて行う素材収集の一端として、上記の一連の説明がそのまま適用できる。

ところで、先に述べたように、作者が見た幻想とは何だったのか。何もかもが当たり前に移しているかのように見える現在にあって、当たり前何もかもが一瞬のうちに荒野と化す瞬間の恐怖を作者は思う。しかし作者の動機にはもっとギリギリの危機意識と選択、そして再生への熱い火種がくすぶっていることを自覚するのである。現代に対する作者の問題意識は時に概念的・抽象的に結晶し、そうしてその意識は個人の思惑や肉体の制約から飛び出しはるか地球の地軸に達せよと願う。銅版を刻むこのニードルのたった一本の線が、一体如何ほどのことをなし得るかを作者は静かに、しかし強く自問してきたのである。

写真⑥は今回の作品制作の素材に適用した写真であり、長時間の徘徊の果てに遭遇した風景である。精確に建設された建造物や都市の様相とは異なり、おそらく移築や再建を頻繁に行ったこの保存地区にあって、故あって旧来のままの姿が風雪にさらされたままに残された部分であろう。

写真①から⑥を通して、作者の視点は全体の風景から徐々に、建造物そのものにあてられるようになり、さらに、建造物を構成するレンガの固まりへと移行している。この移行は、作者自身もつ廃墟のイメージが徐々に明確化していく過程である。建造物をより近くの視点から見たとき、積み重ねられたレンガの一つ一つを見ることになる。そこには、時間の経過による、ひびや欠損がよく見えてくる。作者にとって映像としての廃墟とは、もともとの構造体を想像しうるも、魅力的な崩落の状態がそこにあることである。

建造物はその将来、人が離れ崩落し、やがて建物としての機能はなくなり存在の痕跡だけになってしまう。そうなった時、人は再びその痕跡を訪れかつての建造物に人々が歩き回るのを想像する。しかし、取材した場所の多くは再び息を吹き返しており、痕跡にはなっていない。作者は対比的なこの古いレンガ塀の存在から他の全てが痕跡

になる瞬間を容易に想像することができた。

以上のように、一見散漫に見える映像取材のための徘徊は、実は作者の求めるイメージを一定の指標として行なわれ、結果として作者自身の明確なビジョンを誘引する作業となった。今回の作品のメイン素材となる風景との出会いは偶発的ではあるが重要である。しかし仮に最終的な風景との出会いがなくとも、作者は容易に自らのイメージの近似値に見合う風景を選択しアレンジしていたはずである。探すこと、視ること、選ぶことは、作者においてその状況の中で「考える」ことに直結しているのである。

(3) スケッチとしての写真

この項の最後に、作者自身の心象風景と近似値的に符合する風景の実際の創出が、写真画像の収集と選択を通して行なわれることに触れる。これは作者の後の作業に密接に関係している。

後述するように作者は、作品の下図となる大方の最終構図の決定を、写真資料をコンピュータ上でレイアウトする作業によって行なう。その理由の説明には、ここに至るまでの作者の異なる時系列を持つ異なる表現体験—具体的には映像制作とコンピュータグラフィックス、そして版画制作—について、述べなければならないが、今は簡単に以下の2点について述べるにとどめたい。

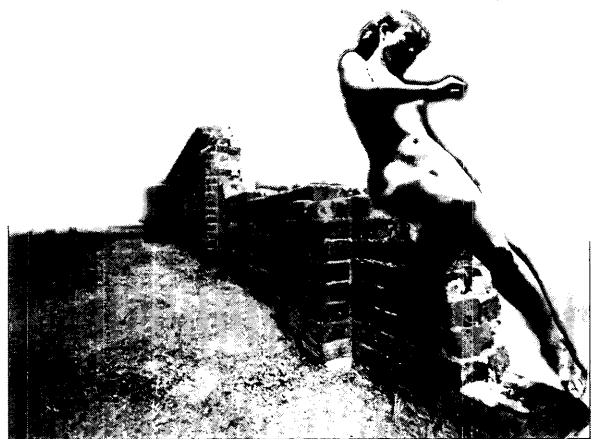
①写真の使用についてまず作者が感じていることは、自身の核心に向かって表現を通じて何かをえぐり出す作業には、写真の持つ特性と魅力が必要であると感じていることである。また作者は、作品そのものが、映像的であろうとする指向性を内在させていることも、十分自覚している。作者は、自身の心象風景を現実の風景の中で探し求めて歩いている。すでにそこに映像的時間世界が流れていると言えるが、今作者の必要としているものは一枚の作品に込められた瞬間の世界である。瞬間の中に時間の経緯を表現しようとする試みである⁽³⁾。

②コンピュータグラフィックスのフォトコラージュの技法は、一般のグラフィックデザインのプレゼンテーションやフィニッシュワークの段階に使用される。自在に画像情報をあやつり、組み合わせ、また不要なモノは一瞬で消し去ることのできるこの技術は、様々なパターンをリアルタイムで

確認することが可能である。特に複数のイメージがフェードイン、フェードアウトを繰り返しながら重なりあうダブルイメージの出現は、作者に予想外の新たな視覚体験を追加してきた。

古典的な言い方になるが、作者は、風景や人体のデッサンをおろそかにしてきているわけではない。手を通した対象の表出が、映像とは異なる重要性を持っていることを理解しながら、作者は、描画を通して対象を「視る」作業を、後半の版の作成に委ねている。

1-3 構図の検討



〈『廃墟Ⅰ』のイメージ図〉

(1) 手法

写真コラージュの手法は、作者の制作過程を説明する上で重要な行程である。作者は、レンガ壁に人物を座らせるために、まず自ら取材した写真資料からレンガ壁のみを残し、回りのモノを削除した空間を作り出した。舞台装置としてそこにこの空間の唯一の目撃者、そして壁と関わりあう人物を配置する。スケッチ上での検討の後、素材写真集よりスケッチに近い姿勢のモデルを選択して配置し、完成に近いイメージ図を作成した。作者は、この段階で舞台装置の選び出しで出典にこだわらない。自身の直接のスケッチであっても、既製の写真素材であってもかまわないのである。コンピュータ上での写真コラージュの手法がモチーフの差し換え、作品の構図変更など、完成画像へのイメージ作成にむけて多様な選択肢を短時間に可能にしている。この下図作成の手法は、作者の表現の方向性に少なからぬ影響を与えている。作者にとって、必然性に導かれた有効な手段であっ

でも、その行程のみ知るだけであれば、欠落する要素は存在するが、この点については前項で簡単に触れている。いずれにせよ、この手法は、作者の求めんとする表現の選択の高い自由度を確実に保証している。

(2) イメージと構図

作者は人物をレンガの崩れた部分を椅子に見立てるように座らせた。この人物がレンガの壁の“ここ”に座らねばならなかった理由は、次の通りである。人物をレンガの壁の崩れた部分に座ら

せることで、壁の頂部分の延長線を想像させ、レンガの壁のダイナミックな遠近感と存在感をより強く補完させることができたのである。座らせた人物は、崩れた壁と一体となり、また質感の上で対比しあうことで、かえって崩れた壁と語り合っている。こうして壁は、崩れる前の姿を思い出させ、あるいは当時とは違う形で、再び人間のためにある機能を回復する。崩れていく時間をせき止め、この空間のひろがりやに滞留させようとしているかのようである。表現の世界では、永遠と瞬間

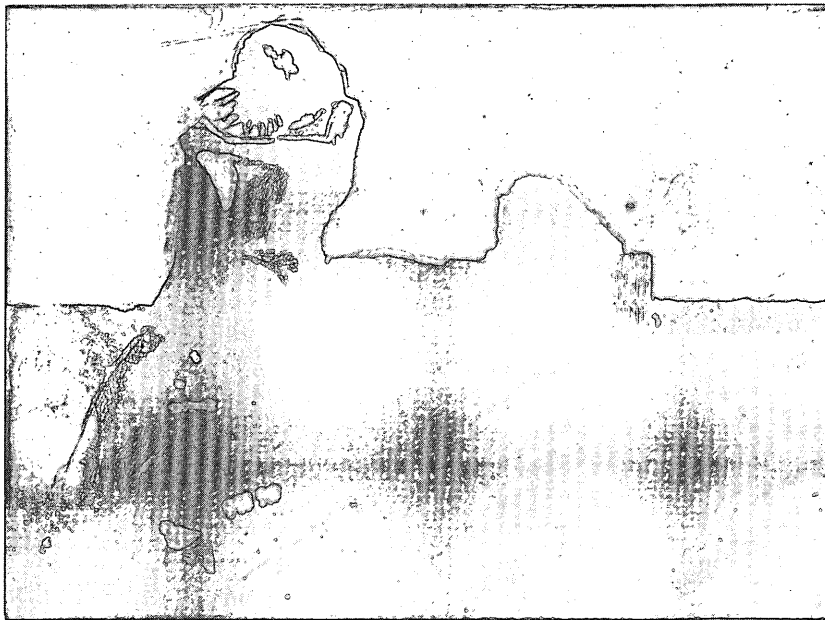
の時系列も、広がりやと限定の空間系列も、別々の座標軸ではないのである。

1-4 制作

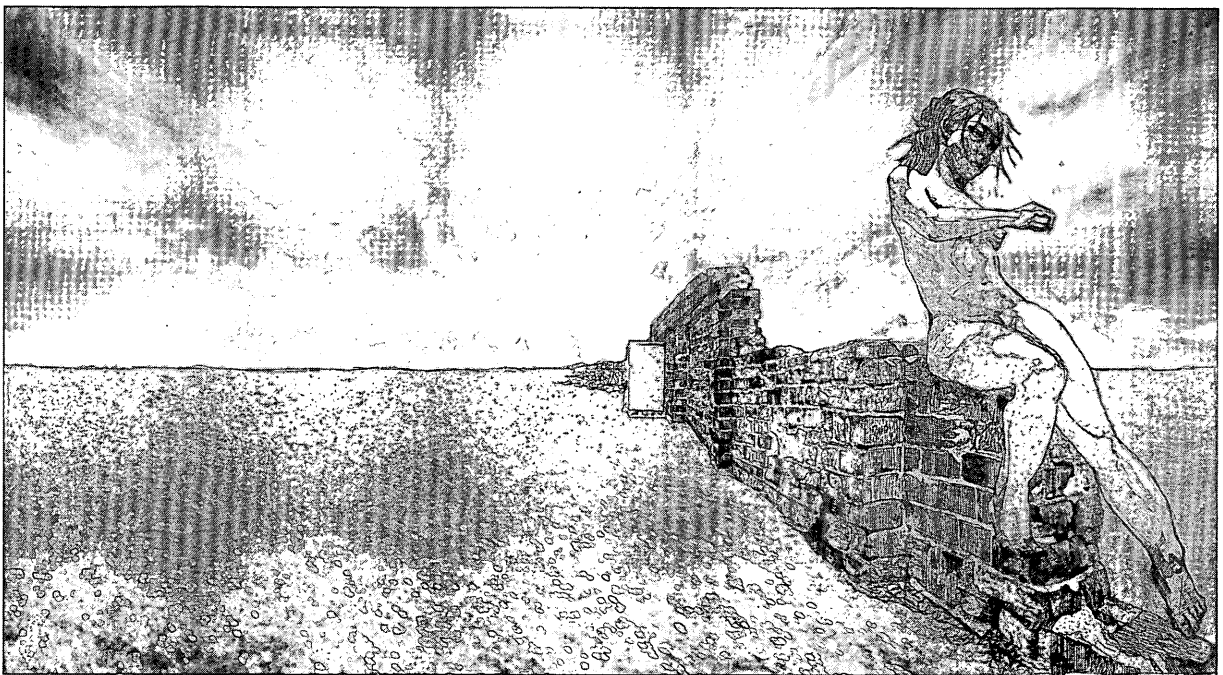
(1) 『廃墟Ⅰ』の制作

作者は、作品『廃墟Ⅱ』の前に『廃墟Ⅰ』を制作している。したがってまず『廃墟Ⅰ』の制作過程を追い、完成後の反省点に立ってどのように『廃墟Ⅱ』の作成に向かっていったかを述べたいと思う。

写真コラージュによる画像では裸婦を配置したが、軽い薄手



『廃墟Ⅰ』



『廃墟Ⅱ』

の生地を着せることにした。柔らかい生地だが、比較的粗い織りの生地をイメージした。レンガのマチエールと対照的であるが、ある程度硬質なモノを配置したかったからである。片手で裾を持ち上げ、壁の面と関連づけ、彼女もまたレンガ壁の一部になろうとする。人物は人体構造を意識しながら輪郭、稜線を描き進めていった。髪は空気感の演出としてわずかに風になびかせた。作者にとって「髪」は一つの現実の象徴である。髪はいくつかの束の集合体として描かれるが、一つの束を見ていくと、束の付け根から現れる髪の毛のラインはわずかにねじりながら髪の毛の先端に向かって再び収束していく。束の先端はそれぞれに自由な方向をもたせ、ふり乱れていく様子を表現し、あたかも、結われた髪を振りほどいた瞬間のような感じを持たせようとした。全ての風景と、人物の様相が終末の感を呈しながら、唯一髪だけが生々しい生のあかしとなった。

(2) 『廃墟Ⅱ』への展開と制作

さて、作者は、改めて作品『廃墟Ⅰ』を評価してみる。『廃墟Ⅰ』は、崩れかけたレンガ壁がその中央に重く存在している。地平線で分たれた白と黒の空間にどっしりとかまえている。また、レンガ壁に座った女性のシルエットはさらにレンガ壁の重さを増すことに効果を与えているといえる。女性は、人物としてではなくむしろ、モノとしての存在感を出す。同時に空気も陰鬱さをただよわせている。密度は増加し、冷たい印象よりも圧縮された空気が熱をもっている。あたかも終末の寸前、消滅のエネルギーはそこに溜まり、急激な温度の上昇が現われたかのようなのである。構図を改めてみると、画面の大部分がレンガ壁とそれに関わる女性のシルエットに覆われ、むしろ窮屈な感じがある。作者は同じモチーフをもとに、構図、色合いを検討し直し、「広がりの中にポツリと取り残された存在」の表現にむけて、再度制作することにした。まず、窮屈さの一因になっていると思われる、構図を再検討する。元の構図で地平線を見てみると、左右に見える地平線はほぼ同じ長さに見える。また、左右に見える地平線の長さを足したものと、レンガ壁と女性に遮られて見えない地平線の長さがほぼ同じである。実際に見える地平線はレンガ壁と女性に分断されているので、

地平線はより短く、つまっているように見える。また、女性の頭部と作品の天との隙間がわずかなため女性に、上部画面の限界から圧迫を受ける結果となっている。従って、空間にひろがりをもたせる、つまり空気を描き直す方向で再構築した。

前作は、空間の広がりよりもモノの重厚さが前面にでてしまった印象がある。この広がりには焦点をあてなおし、重厚さよりも軽やかさが生まれるように考えた。登場する女性もシルエットの陰鬱な感じから明るみの場にだしたいと考えた。重さから脱却させるために作者は自然に、女性を着衣の重さからも解放していた。

『廃墟Ⅰ』『廃墟Ⅱ』を比較してみると、それらは、明るさ、重さ、広がり、厚さ、温度のどれをとっても対照的に仕上がったと思う。同様のモチーフを用いながらも、そこに流れる時間さえ異なったように見える。『廃墟Ⅱ』は終末を終え、全てが一掃された中であって、空気は清らかになり、少女は軽やかさを手にした。遠くの空は光をたたえ、新しい誕生を予感させる。

作者の求めるイメージは、『廃墟Ⅰ』の構図を検討し直したことから、最終的に、その至近距離を実現できたと思う。テレビカメラを左方向から何も無い、ただ広がる地平線を追いかけていった時に、偶然取り残されたレンガ壁と少女が画面の中に入ってくる。『廃墟Ⅰ』では、取り残されたレンガ壁と女性に多くの視線が投げ掛けられる、つまりこれらは主人公であった。一方『廃墟Ⅱ』では、それらはむしろ空間の広がりや再生の息吹を感じさせるための要素であると同時に、終末の目撃者から、自由な位置へ自立しようとしている。作者の中の時間はようやく流れはじめたのである。

(3) 人物表現の比較

作者が『廃墟Ⅰ』『廃墟Ⅱ』の制作で目論んだことは、現実にいる世界についての漫然たる不安であったと同時に、そこからの再生への希望であった。このことについて、人物が女性であること、そして着衣の問題から、さらに明解な分析を以下に試みてみよう。

この2点の作品には、崩れかけたレンガ壁と同じポーズで腰掛ける女性の姿がある。最初の作品

『廃墟Ⅰ』の完成後、検討を重ね、作品の大きさ、構図を変えて2点目『廃墟Ⅱ』を制作したことは先に述べた。登場人物の前者は着衣の女性であり、後者は裸婦であるが、作風も沈鬱な雰囲気から開放感のある雰囲気に様変わりしている。

女性像あるいは女性の裸体を登場させることの意味や意義を一般論に置き換えて歴史的な観点から分析することは今は措くが、少なくとも作者自身は、一般にそうであるように、西洋絵画の見方や手法において表現というものを考えてきたわけである。女性像が時に美の象徴であり、人間の理想形を型取るものであり、母体であり、官能に抵触する対象であることを認めながら、この作品において、特定の人物ではない人間像を置くことの意味を自問する。

「女性の姿」がなぜ必要であったのか。2点の作品の比較からこの問題に作者なりの分析を行なってみた。作者はなぜ2作目において人物の衣服を剥ぎ取り少女の裸体をあらわにしたのか。

『廃墟Ⅰ』の、廃墟の中に暗たんとして溶け込む人物像は、『廃墟Ⅱ』では高揚した若い人体のシルエットに置き換わっている。強い陰影に縁取られた重い質感を持ったものから軽やかな存在への変身。構図の違いからしても作者の視点は「もの」から「空間」に移行していることが分かる。空間の広がりについてうつつろいやすいものの形象を配置しそこに時の表現を託しているといえる。作者は「見えるもの」の表現から「見えないもの」の表現を目指したのである。

人物は動く、動きながら自然現象として存在する重力や朽ちかけた台の形に合わせて自由に姿勢をかえる。登場する人物は、直接的に作者が演出を施す舞台俳優であり、それは作者自身であり、鑑賞者自身でもあり、或いは単に見られる対象物でもあるといったいくつかの役割の間を行き来する。考えてみれば、人が身体を持つ存在であるということは、肉体的にも精神的にも、この時この空間の絶対的な存在であるということである。作者が人物を登場させる思惑の背景にこういった概念が⁽⁴⁾ 猥として存在する。

『廃墟Ⅰ』はそういった概念と、ものをものとして捉えようとする視点に暗鬱として定位するものである。それに対して『廃墟Ⅱ』はそこから脱

却し、ものとのそして空間との関係性に向かい、我々の網膜を軽妙に撫でていく映像的画像表現となっている。少女は衣服を脱ぎ捨て、見られる対象として、更にはその役割さえも放棄し風景の一要素として定着する。かくして、女性という作者にとって不可思議な、そしてある意味で不可視な存在が、裸体になることで匿名性の更に装飾的な存在として変貌し、かすかなエロティシズムを発しながら、空間の広がりや構造体の一部として画面に存在することになったのである。レンガ壁と女性は、『廃墟Ⅰ』のモノとしての存在から、地平線と空と地面の空間を演出するための軽やかな登場人物へと変化していったように思う。

このように作者の写真コラージュの手法と考え方は、類似した異なる意味合いの作品を出現させたのだが、2つの作品の検討過程から作者が託そうとした人物表現の意味や画面全体のイメージが明らかになった。

(4) 背景の色彩表現

背景の表現は、作者が純粋にCGで制作する必然性に導かれた部分である。CG制作の行程を正確に記述することは極めて専門的な用語の解説を強いることになるので、ここでは、その作業の概要を簡潔に解説する。

作者は、空間の広がりやイメージを制作するにあたって、まず、空の色彩表現を行なった。空全体に、ガスが立ちこめたような雲模様を描画するフィルタを使用した。そこに遠近感を与えるために生成した模様を地平線の中心へとつまむように変型し、その中心部は強調された光芒となるように覆い焼きの手法を用いて明度の調整を繰り返した。地面の色彩表現では、同様に雲模様を描画した上に結晶のようなモザイクパターンが生成されるフィルタを使用した。地平線に向かって遠近感が出るように変型し、グラデーションを施した。このようにして作成されたパターンは、特に地面において、重ね合わせるもう一方のアクアチントの表現に明らかに相反するようなイメージ表現となった。

こういった表現の背景を作者自身の世界観から補足すると次のようになる。現代は情報と映像メディアの飛び交う世界である。このことは、同時にそれまでの世代とは異なる価値認識が生まれ、

否応もなく今までにない世界観を我々に強要してくる。デジタル情報は、劣化しない数字の羅列であるから、そこにいわゆる芸術作品の一回性や素材感、作品の歴史などは存在しない。作者の現代に対する認識から端を発して、一般に相容れない思想が作品の色面の肌理の中で衝突し積層する。こうしてアクアチントによる砂漠の光景が、デジタルによる散乱する結晶の風景に移行する過程があきらかになった。作者がイメージする再生の世界がこうして一つの画面の中で、過去と現代の接点として出現したのである。

(5) 心象風景と作品

対象を見る時、作者が感受する方向性は前向きとは言いがたい。広がる地平線を見た時に、ポジティブに感じる者は壮大感や開放感を感じ自由な快さに浸るであろう。一方、ネガティブに感じる者は、その広がりにもむしろ息苦しさを感ず、存在の矮小さ故に畏怖、恐怖、不安、孤独を感じる。単に不快な場所に身を置くのではない。様々な事物に隠された陰となる場所を探し求める。作者はそこに身を置いた時に、高揚感とともにその部分を明るみに出そうとする強い契機を感じるのである。そこから作者は幻想を広げ、また、実際の風景の中から切り取ったモチーフをもとにさらに幻想を膨らます。根底には脈々と流れる作者自身の「問題意識」があると思うがその全体像はまだ姿を現さないでいる。しかし、作品制作を通して、また、制作の契機に触れた時に、その一部分がわずかに姿を見せてきたように感じる。

今回の『廃墟Ⅰ』の制作、そしてそれを踏まえての『廃墟Ⅱ』への移行過程において、作者が結果的に求めたのは、終末の前後の一瞬の幻想の表現にあったように思う。空間の広がりや終末の不安にも通ずると作者は感じる。何もかもが一掃され、取り残された孤独感。『廃墟Ⅰ』では終末の前段階に、密度は増加し、冷たい印象よりも圧縮された空気が熱をもつような感じが表現された。その次の瞬間に何もかも一掃されるためにエネルギーをたくわえるが如くに。一方『廃墟Ⅱ』では破壊の後の創造を期待するように光輝く。誕生の瞬間を待つように。そこには制作の時系列とともに内容における時系列もまた、そこに流れる。作者は、すべてのものが常に変化し続ける世界にあって、

作者自身の心象もまた常に変化し続ける。

そして、何より大切に思われたことは、作者が作品制作の行為を通して、この現実世界のどこにつながっているのかを確認することであった。ことばには、論理が伴う。作品にもある特有の論理が存在する。作品の論理をことばの論理で補完することで、作者の曖昧とした意識が、ある意味で「今」という瞬間の明るみに引き出された感がある。この論考は、作者が一個の人間として確かに世界とつながっていることを検証する作業でもあった。⁽⁵⁾

1-4 イメージに関わる歴史上の参考事例 —ピラネージと浜田知明



アッピア街道の風景 (1756) ピラネージ⁽⁶⁾



愛の歌 (1957) 浜田知明⁽⁷⁾

ピラネージはローマ古代遺跡の版画を多く残している。作者は、ピラネージの作品に多く触れ影響を受けた。これは、巨大な空という天蓋に覆われた不思議な広がりをもった遺跡群の風景である。しかも、実在する風景に比して極端に人物を

小さく縮めて配置し、古い巨大建造物の威容や空間の広がり強く印象づけるような演出を行なっている。ピラネージの作品の多くは、洞窟のような囲い込まれた建築内部空間を表現したものであるが、ここにあげた作品は、彼の中には、広がりや窮屈さという、相反する感覚が共存することを示している。また、建築物のリアルなしかし実際には存在し得ない表情の描写は、全て彼の幻想の中の登場者であるかのようである。この街道沿いの、実在する崩落した建物の残骸は、もとは空という天蓋のかわりに街を覆う程の重厚な天井を支えていたのであろうが、今はその天井の多くの部分を失ってしまっている。

建築物の痕跡が時間の流れから取り残された感じを出すためには、それ以外の要素をことごとく排除し空間を広げることで可能ではないかと感じた。他に関連すると思われるものをあげるとすれば、浜田知明の作品がある。浜田知明の『愛の歌』では広がる平地と地平線でくぎられた広い空の演出で、独特な空気感を出している。

作者が求める“広がり”のイメージは、横に広がる地平線によって地と空を分割する構図がいい。また、その構図は同時に放射状にひろがるイメージがある。上述のピラネージの『アップピア街道の風景』においても左奥に向かう街道を中心に遺跡が立ち並ぶ放射状のイメージで遺跡の巨大感と街道の広がりを演出しているように思う。また、浜田知明の『愛の歌』ではことごとくモノを排除し、二つのうかぶ唇と地上にある一本の道が放射線状の構図をつくり、まわりの空間の広がりを強調している。こういった映像は、作者の印象に強く刻み込まれ、その後の作品制作に少なからぬ影響を与えてきた。先にあげた写真⑥の少し崩れたレンガの壁を取り残すモチーフの使用も、作者のこういった視覚経験に影響されたものである。

1-5 銅版画への置換—版画におけるイメージの置き換え

(1) 写真から版画へ

作者は写真素材の収集の段階ですでに版画による置換を念頭に置いている。先述したように、作者の中の曖昧なイメージは、作者自身の訪ねるべき場所を誘導し、そこで作者は、実際の風景を目

前にしながら、向かうべきより具体的なイメージを求めてさらに歩を進めていく。同様に作者は、版画における経験を下地に実際の風景を版画に置き換えながらイメージを探し求めている。作者は記憶のメモとしてシャッターを切る。そのメモをひろげもう一度、イメージを再構築しようとしたとき、当然時間の経過によって元の形に復元されないが、その変化もまた取り込んでいく。作者は、経験上、作品の着想から発して複雑な制作行程を経て作品を完成させる一連の時間をその身体に刻み込んでいるので、その記憶された行為の円環の中で、風景の取材を行なっていると言える。つまり、版画に置き換えるべくして撮影し、また画像の編集も行なっているのである。

作者が作品の下図を作成する作業は、フォトモンタージュの技法である。そして、ここで出来上がったイメージを銅版画へと置き換えていく。作者の求める作品のイメージは、ある段階まで、思考上の遊戯に近いものであるが、これからの作業を銅版画に置き換えることによって、はじめて実体のある映像として現実味を帯びるのである。この作者固有の制作行程に対する強い確信は、銅版画の特徴、銅版画特有の行程、作者がこれまでにうけてきた版画の印象、版画経験等に由来している。

作者は、油彩などの支持体に色材をのせていく直接的技法ではなく、版画という表現技法を用いている。特に銅版画は、版にのせられたインクが支持体に移り、それを版から引き離れた時にはじめて作者のイメージは結像する。直接的技法ならば絵の具を支持体にのせればリアルタイムにイメージが支持体上で結像していくので、表現者はその結像の変化に応じイメージの再構築を常に行っていくことができる。一方、銅版画の版を制作する際、表現者は求めようとするイメージをとりあえず確定し、まず物理的に左右反転する。反転したイメージをニードルや彫刻刀で版の上に結像させていく作業は、作者のそれまでの経験を拠り所としながら、暗中の作業といえよう。作者は、版を介在させる過程でイメージは少なからず置き換えられると考える。つまり、直接描画した版が最終地点ではなく、インクと支持体によって引き離されたものでようやく最終地点にたどりつくわけ

で、あたかも様々な不測の出来事がある過程の隙間に呼び寄せられ、作者の期待を微妙にずらしながら、作者の許容範囲の中はあるが確かにイメージは置き換えられて、結像するのである。

(2) 作者の版画経験

作者はこれまで、銅版画での制作を試行錯誤しながら行って来た。最初にドライポイントに出会い、その特徴に魅力を感じた。幾度となく試し刷りを行ったおかげもあって、インクの拭き取りと印刷に対する不安は随分薄れ、版画の技術的な修練と表現に重きをおけるようになった。腐食法に移行してから、腐食時間と彫りの深さの関係も次第につかめるようになってきた。

版画の独特な表現に魅力を感じながらも、その制作過程は、ある種の工芸的な要素をもつために、忍耐強い経験が必要となってくる。作者は、作品の完成を想像しながら、重ねてきた今までの経験を頼りに制作を進めるのである。手探りで制作しながら、実際の印刷の工程の後に、作者は様々な感慨に浸される。一つは積み重ねられた経験に基づき行程を重ねた結果、期待に近い表現が出現した時であり、それは、表現者のこの上もない喜びであり、目指すべき一つの到達点であろう。もう一つは期待とは異なる偶然のマチエールを見る時である。この偶然のマチエールも経験から予感されつつも、先述したように不測のずれといったもので作品に新しい表情を生み出すことのある点が版画の面白い所だと作者は感じている。実はこの2つの「感慨」は決して矛盾しない。作者が行なうエッチングやアクアチントの技法は、複雑な版制作の行程をあえて度外視してみれば、直接描画技法の延長と位置付けることができる。線の集積や明暗の階調は作者の手による表出力に直接呼応する。厳密に言えば「不測のずれ」は通常の描画にも存在するし、先に描いた線が次に描く線の生きた土台となることが多いのである。版画では、画面上の試行錯誤が物理的・化学的なコントロールの中でなされる点において、適切な加減をもつ行程を呼び込む技術が作者に求められるのである。この技術上の確信といったものの到来が、「不測のずれ」が「予測しうるずれ」に転回する瞬間である。

また、版画における「黒」という色彩は強い魅

力であり、作者自身の内面イメージの創出にはきっても切り離せないほどの「色」となっているように思う。作者はこれまでに、銅版画だけでなく様々な技法の版画を手がけてきた。木版画、シルクスクリーン、リトグラフ、一色だけでなく多色刷りされた作品にも多く触れる機会に恵まれた。それにもかかわらず、銅版画の黒い色彩には格別の魅力を感じるのである。紙の上にわずかに盛り上がった黒いインクによる線の集積は、不思議な質感の膨らみをもち、さらに白と黒で鋭く分たれた面の強さは、作者が銅版画に執着する強い要因となっている。

2 新しい技法の試み

テクノロジーの進歩とともに、表現のための素材と表現そのものの可能性は、無限に広がったかのように見える。単に平面表現をとっても数えきれない素材を使用することができる。板や紙、キャンバスをはじめとする二次元的な支持体に、鉱物顔料や植物染料、化学染料等を定着させる直接的な技法から、凸版、凹版、平版、孔版を作成し間接的に表現する技法、さらには投影機によって映し出される映像やモニター上のデジタル画像など種々多様である。

作者は、目的や嗜好、時間的制約や物理的制約などにより、この種々多様な選択肢から好ましい技法を選び、なんらかの意味を有した作品を創造していく。作者は自ら選択した技法のもつ特徴を最大限に生かしながら、表現者の内発するイメージのエネルギーをそこにつけ、求めんとする内なるイメージを再現するのである。

ここで作者は、今回の一連の作品に用いられた版画とCG画像の融合という技法上の試みについて述べたいと思う。

2-1 CG画像との融合

(1) CG画像との融合

新しい表現の模索として、作者はCGを銅版画と融合することを考えた。古典的な版画技術である銅版画ではあるが、その表現には独特のマチエールの魅力がある。紙の上に盛り上がったわずかなインクがそれぞれの技法により興味深い表情を見せる。重なりあうエッチングの線を拡大して見

てみたり、触ってみるとインクの立ち上がりがよくわかる。アクアチントには、やわらかふわりと紙にしみこんだインクの表情をみることができ。このような独特な魅力の一方で、他の絵画技法と同様、銅版画にも技法上の逃れられない多くの制約がある。まず銅版画では、オフセット印刷で可能な緩やかな色相の階調を実現しにくい点がある。コンピュータで作られる複雑なパターンや4色分解を前提としたような微細な色の集合を実現するためには、どうしても新たな技法の導入が必要であったわけである。

今回、作者が一連の作品制作において試みたことは、CG画像を、プリンタによって出力された画像と銅版画によってできるマチエールが重なった時に、求めんとする新しい表情が作成可能であるかの実験であった。問題は、エッチングによる線の集積と、プリンタで出力されたインクとの関係がどのようになるかということであり、もうひとつは、アクアチント部分と、同じ箇所へ出力されたインクとの関係がどのようになるかである。また、このミクストメディアの手法によって新たに生まれた表情が作品に発展的に生かせるように導くことである。

(2) CG画像のプリントと銅版画の刷り

画像出力にはいくつかの問題がある。それは、単純なプリンタ出力と異なり、その後、銅版画と融合させるために生まれる問題である。通常、銅版画を刷る場合、プレスした時に紙が原版に食い込むことでインクを持ち上げるが、食い込みやすくするために紙を湿らす。湿らすことで紙はわずかに膨らみ、柔らかくなって版に食い込むのである。従って、紙はある程度の吸水性がなくてはいけない。また、プリンタで使用するインクの問題もある。紙を湿した時に、プリンタ出力したインクが流れて、にじんでしまっはいけない。

昨今、エプソンより、作者にとって画期的なプリンタが出された。エプソンPM4000PXはPXインクテクノロジーがそのおおきな特徴となっている。既存のインクジェットプリンタは、そのインクに水性染料系インクを使用しているが、PM4000PXではプロの印刷機等に使用される顔料系インクが使われる。エプソンによるとミクロン単位のレベルで色材が均一化され、さらに透明樹脂

でコーティング、隣あう粒子が粘着し、プリントの表面を被膜化、水に溶けにくい色材で、水滴によるインクのにじみを抑止しているという。

実際にこのプリンタで出力した画像を、霧吹きで湿しても画像は変化しなかった。

この特徴を生かし、版画との融合が可能であると確信した。

(3) プリント材と版画材料との相性

まず、銅版画の専用紙であるファブリアーノ紙に先にあげた出力機でCG画像をプリントし、その後版画を刷ることを試みた。印刷は見事にうまくいったが、印刷後の表情は、作者の期待したものでなくあまり新鮮みがあるとは言えなかった。ファブリアーノを用いたために、CG画像は光沢感のないマットな感じで印刷された。このようなマチエールはリトグラフやシルクスクリーンでも再現可能な質のものであったが、これでは、モニター上で特殊な発色と表現世界をもつCGをあえて版画に取り入れた意味がないと感じた。つまり作者が最も違和感をもった点は、ファブリアーノ紙に印刷したのでは、ディスプレイ上で制作した色を再現できないことであった。

もちろん、ディスプレイとプリンタの色再現はそれぞれの原理が異なるため、全く忠実に色再現をすることは不可能である。プリンタの色再現を向上させるには、インクの性能の向上と、もう一つは紙の選択である。そのインクジェットプリンタの性能を十分に引き出すためには、そのプリンタの専用紙を用いるのがよいと考えられる。そこで、インクジェットプリンタ専用紙をいくつか試してみた。インクジェットプリンタ専用紙は、質感の異なる様々な種類のものが市販されている。おおまかに、質感によって3種類に分類される。写真印画紙のような再現が可能な写真用紙、デジタル画像出力に適した光沢紙、光沢を押さえたマット紙。光沢感は写真用紙がもっとも高く、光沢紙、マット紙の順で光沢が押さえられている。それぞれにCG画像をプリントして、霧吹きをかけて湿した。湿して、数分置いた所、光沢紙とマット紙は水分を吸収しているようだったが、写真用紙は紙面上に水滴が残っており、あまり吸収されなかったように見えた。

それぞれに銅版画を刷ってみたところ、まず、

写真用紙はあまり水分を吸収しなかったこともあり、銅版画もうまく印刷できなかつた。銅版の溝のインクが大部分残ってしまい、写真用紙には白抜きの線のような表情になってしまった。プレス圧をさらに加えて試しても結果は同様であった。水分を吸収しにくい写真用紙は、膨らむこともなく、湿しても柔らかくならないために銅版の溝に紙が食い込まないことが原因のようである。次に、マット紙で試した所、きれいに印刷できた。プリンタによるCG画像の色再現もよく、銅版画のインクの定着もよい。ただ、驚くような効果があるわけでもなく、予想どおりといえば予想どおりの結果になってしまった。刷り上がりはファブリアーノで刷った表情にも近いが、ファブリアーノ特有の紙の特徴のようなものがない分、見劣りするかもしれないと感じた。

最も面白い表情がでたのは光沢紙であった。光沢紙はCG画像において写真用紙ほどの色再現性はないものの、十分再現していると思う。その上に、銅版を刷った所、今までにない感じを受けた。銅版のインクは強く定着し、一本一本のエッチングの線が強く現れた。また、アクアチントも微細に刷り取られている。プレートトーンは紙の持つ光沢とインクの黒があいまって、まるでモノクロ写真のような空気感を出している。地面に施したまだらな表情とアクアチントの効果は最も面白い表情が現れたと思った。制作過程はプリント後に銅版で印刷しているので、インクジェットプリンタで出されたインクが下層にあり、アクアチントのインクが上層にあるような表情を予想していたが、実際、刷られたものを見ると逆のように見える。CG画像で着色した部分がまるで、アクアチントで出る表情をマスクングしているような感じである。その着色の濃度によって、透明なマスクングを施しているように見える部分もあっておもしろい。

2-2 新しい技術の表現への影響

作者は今回の一連の作品制作において、古典的で非常に職人的な技法である銅版画とまだまだ、新鮮な技法と言えるCGを融合していった。その結果、版画用紙から離れ、インクジェットプリンタ専用紙を用いることと、CG特有のフィルタ効

果を利用することにより新しい表現効果が生まれたと思う。既存の銅版画のマチエールによる表情の限界を新しい技法と融合することで超えられることがわかった。このことは、表現の領域にはまだまだ十分な可能性と広がりが存在し、手掛けるに値する多くの問題の鉱脈が我々のすぐ足下に横たわっていることを示している。

新しい表現効果が生まれた結果、『廃墟Ⅰ』では地面とレンガ壁、女性に大きな重量感と存在感を与えることができ、同時に、そこから派生した『廃墟Ⅱ』では、この技法の故に最終的に作者の求める軽やかさと空間の広がりを実現できたのだと思う。

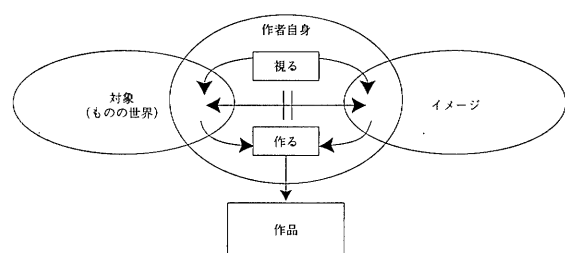
また、CGにおける表現は、その速度も無視できない。作者は軽やかに素材を集め、構成したことと同様に、新しい効果を次々に生み出しイメージを広げ、幾度もシミュレーションすることが可能であった。

これからの制作では、これらの効果をふまえ、より合致した融合と表現の幅を広げていきたいと考えている。

Ⅲ まとめ

作品をつくるということはどういうことだろう。作品が生み出されていく状況を振り返りそこに個人の感性がかかわることの状況に思いをめぐらせてみる。日常の生産性にかかわる社会的生の部分と個人の精神的生の営みの狭間で出来上がっていく自身の作品の位置や意味を確認してみたいという、作者の素直な感想である。

作品は一個の人間と他者とを結び付ける掛け橋である。もちろん価値ある作品の持つ力はそれだ



けに留まらず、人と人、人との、人と世界—社会、思想、歴史をも繋いでいくことができる。

しかし作品に対する外的な評価は、必ずしも上

述のような作者の問い掛けを氷解させる有力な解答になるとは限らない。作者は、作品中に銅版画を用いる。一つ一つ銅板に線を刻む行為と、その過程で、あるイメージが浮かび上がり定着していく瞬間瞬間の喜びと驚きが、制作を継続する大きな一因であるにしても、それだけでは制作という行為を説明できないだろう。

そもそも作者が自身の作品について述べることの必要と必然に、この論考は導かれている。この論考の作成が、作品制作を行なう作者自身の新たな日常を取り戻すきっかけになるだろうというある種の直感めいたものから進められたことを、作者はあらかじめ告白しなければならない。作者自身の行為を振り返り、細かな反省を重ねていくこと。一つ一つのプロセスのその時間の実体を少しでも明らかにすることは、時に脈絡のない断片をつなぎ合わせる作業をしいるものかもしれない。そこに少しばかり論理的な構造を付加することは、創造という、持続から一種の飛躍へとつながる原則をないがしろにするものではないだろう。つまり時間の流れに素直に即し、一連の分析の作業が自己という確かな実体から発したものであり、歴史や社会の脈絡の中に生きているという外的状況が作者自身に絶対的な影響力を持っているといったようなことを謙虚に認めた上で、テキストの作成をすすめるならば、一般に考えられるイメージの創出の原理をけっして曲解することにはならないないだろうと考えているわけである。

およそ表現者が「ものを見る」とはどういうことであろうか。漠然とした言い方であるが、作者は、作品を制作するという行為の精確な検討が、作者が世界をいったいどのように視ているかを分析的に導き出す手だてとなりはしないかと考えている。

論考作成の必要と、この方法論が他者に敷衍するに値すると考えられるのは、まさにこの点ではないかと作者は考えるのである。このことの概略を簡単に図示してみた。

①作者自身の中で「見る」と「制作」することがイコールで結ばれている。②作者自身は制作の手がかりとなる現実にある「対象」との接点を必要とする。③イメージは本来作者の保有しているものもあれば様々な状況の中で生まれてくるイ

メージもある。④対象は無限に存在し、イメージも無限のあり方が可能であるが作者との接点は限られている。作者は限定された今ここにある「身体性」を余儀なくされているという言い方もできよう。⑤「見る」、「対象」、「制作」、「イメージ」が相互にかかわり合う終わりなき円環性が作品に反映し具現化される。作者は作品を完成させなければならない。

この「見る」から「制作」までの円環性はあくまで制作の行為に対する一つの見方を示した概念図に過ぎないかも知れないが、作者は、今回の自己分析の過程で上図のような仮説的視座にこだわ⁽⁹⁾り続けてきたと言える。

最後に、この度の制作過程検討の結果を以下に振り返ってみたい。

(1) 造形原理—制作過程における個々の行程の意味や互いの相関関係。これらは曖昧として意識されていたものではあったが、制作過程の記述を通して明確に浮かび上がってきたものである。

①作者の作品への完成イメージは、場のイメージと連想に支配されていること。

②写真撮影やCG画像処理の行程が、作者自身の作品イメージの確定に強い影響を与えていること。

③刷りの段階で、CG画像プリントと版画の融合が、新しい技術や素材の導入により可能となり、そのことも作者の求めるイメージに強い影響を与えていること。

④コンピュータ上のイメージ画像を版画に置き換えることで、作品が作者の求めるイメージにより近いかたちで実現されること。

(2) 制作過程を検討すること（確認行為）の意味や意義。この問題は、作者が自己の作品に対してどこまで客観性を持ちうるかという、今回の論考作成の実験的動機から発しており、さらに、今後の検討テーマとしたい。

①経験と直感を拠り所に進められる制作の行為を振り返ることにより、自己の造形原理を明確化し再認識することが可能であること

②イメージの展開を振り返ることが、作者が自己の内面を深く掘り下げ自分自身とは何かを考える手だてを与えうること。

以上のように、今回明らかになった事柄は、作者にとってそのまま将来への問題提起につながっている。作者は、常に更なる高みに向かって、様々な視点から検討を加え、作品制作という実践の中で自身の新しい道程を切り開いていかなければならない。

註および参考文献

(1) ハイデッガーは「芸術作品の起源」という論文の中で芸術作品とは何かの問いに対して以下のように述べる。「芸術の作品の中では、有るものの真理が自らを作品の中に据えてしまっている。」

さらに参考として「真理」に関する文章も引用しておく。「真理は、真理それ自身によって自らを空け開く争いと活動余地の中に真理が自らの住処を整えるというようにしてしか生起しない。」

ハイデッガー『拙径（そまみち）／ハイデッガー全集第5巻』：茅野良男、ハンス・ブロッカルト（Hans Brockard）訳、創文社、1988年、p31、p64

(2) 『芸術学の100年』に寄せられた金田晋の「かたちの論理」は美学の明確かつ端的な歴史解説であるが、ここで都市に関する興味深い記述に作者は遭遇している。「かたちが現象であり、相貌であり、実在や実体に還元されることのない、空中浮遊という語を想起させる存在であるとすれば、それは絵画や彫刻や楽曲に当てはまると同時に、もっと本質的に前世紀につくられはじめた都市のありかたを言い当てているはずである。」

金田晋編著『芸術学の100年 日本と世界の間』、勁草書房、2000年、p15

(3) 写真について、スーザン・ソントグは様々な視点からその社会的実体に関する説明を行なっている。「時間」との関係について以下のような文章がある。「写真のもつ力は、通常の時間の流れがただちに取ってかわる吟味の瞬間に、写真が開いているということである。この時間の凍結——一枚一枚の写真の傲慢で痛烈な静止——が美の新しい、より包括的な基準を産み出した。しかし切り離された瞬間に与えられるような真実はどれほど意義があったり決定的なものであろうと、理解の要求とは極めて限られた関係しかもっていない。」

スーザン・ソントグ『写真論』：近藤耕人訳、晶文社、1979、p118

(4) 「身体」という概念は、メルロ・ポンティにおいて「視覚」と結びつきながら特別な地位が与えられている。

「画家はその身体を世界に貸すことによって、世界を絵に変える。この化体^{けたい}を理解するためには、働いている現実の身体、つまり空間の一切れであったり機能の束であったりするのではなく、視覚^{ヴィジョン}と運動との縊糸^{より}であるような身体を取りもどさなくてはならない。」

M.メルロ＝ポンティ『眼と精神』：滝浦静雄、木田元訳、みすず書房、1966年、p257

(5) ハイデッガーは「芸術とは真理を作品の中に据えることである」と繰り返し言う。そして「詩作」の重要性について次のように述べている。作者はおおまかに「詩作」＝ことばと捉えてこの内容について考えてきた。「有るものを明け透かせ且つ伏蔵することとして真理が生起するのは、真理が詩作されることにおいてである。あらゆる芸術は、有るものとしての有るものの真理の到来を生起させることとして、本質において詩作である。」

前出『拙径』p76

(6) Giovanni Battista Piranesi, The Complete Etchings, volume I, John Wilton-Ely, 1994

(7) 『浜田知命の全容』展図録：朝日新聞社、1996年

(8) 作者は、かつてピラネージおよび浜田知命について調査を行なった。

後藤晴夫『銅版画による心象風景の表現』東亜大学修士学位論文、2001年

(9) 画家の〈見る〉という行為について考える時、メルロ・ポンティの以下の詳細な指摘が参考になる。「眼は世界を見る、そして世界が画像^{イメージ}となるためには世界に何が欠けているかを見、また画像が真の画像となるためにはそこに何が欠けているかを見、そしてパレットの上に画像が待ちうけている色を見る。そしてそれが仕上がった時、眼はこれらすべての欠如を満たしている画像を見、さらには他人の絵、つまり自分のとは違った欠如に応ずる別な応答を見るのである。」

前出『眼と精神』p262