

京都芸術大学文明哲学研究所

ART meets SCIENCE #6 絵画とリアリティ

2021 年 9 月 21 日（火）13:00～15:30

森本 玄（画家、美術工芸学科油画コース教授）

岡村 寛生（映像作家、情報デザイン学科准教授）

齋藤 亜矢（芸術認知科学、文明哲学研究所准教授）

トークパートの覚え書き

【第 2 部】デッサンのコツと絵画のリアリティ

森本

こどものころ、病弱だったこともあって、たくさん絵を描いた。下駄箱のうらに描いたり、わら半紙に描いたり。これは、海のなか、船から手のようなものが出ていて、いろんなものをつかんでいる絵。いろいろ想像して描いたのを覚えている。絵の中で遊んでいる感じだったかもしれない。描くだけでなく、畳の上で鉛筆が紙の上で擦れる触感や黒鉛のにおいなども心地よかった。3 歳頃の絵から見せるのは、現在の自分が絵を描き続ける上での原点であり、例えば写実的な絵を描こうとも、この幼少の頃の感触は現在でも大切なものであると思ったから。

高校生時代の自画像と浪人してからの自画像。予備校時代の絵は、回りの影響を受けながら木炭を何度も乗せて描いたため、真っ黒。東京芸大の受験に向けてしのぎを削っているなか、これぐらいの強さが必要だった。

大学では入学は油画専攻だったが、放任主義だったため、学部の 3 年から博士課程まで確かな技量を身に付けたいと思い版画を専攻した。博士課程在学時の作品「水のかたちのように一遠い雨」は、本学芸術文化情報センター、図書館に掛けてもらっている。

そして、本学の前身、京都芸術短期大学洋画コースに就職が決まったのを機に油彩画に取り組み直し、コップやご飯の絵を描いた。写真のように見えるが、どちらも目の前に対象を用意して描いた。ご飯は早起きして油絵のセッティングをしながら一膳だけ土鍋で炊いて、観察して描いている。ご飯粒の位置は毎回違うわけだが、ご飯らしさが画面に定着すればよい。

その後、2007 年から開設が決まったこども芸術学科の立ち上げ、異動もあって、業務が忙しくてなかなか絵を描けていなかったが、2011 年の 3.11 が起きた。何も出来ない無力感のなか、出来ることと言えば絵を描くことだけだと思い直し、子どもをモデルにドローイングをしてみた。身の回りの大事なものを写し取っておきたいと思った。長時間、じっとしていなければならなかったが、当時 8 歳だった次男は「いいよ」とあっさり引き受けてくれた。ポーズ時間は延べ 6 時間ほど。制作延べ時間は 10 時間ほどだ

ったと思う。

その後、家族全員を描き、子どもの友達やその親などもドローイングした。親子の佇まいから発生学者三木成夫の「おもかげ」の話を思い出したが、顔やたたずまいが似ているだけでなく、描いた親子のデッサンを並べて見ると偶然にも同じような手の組み方になっていたりするのが不思議で面白かった。

巨大台風の発生でたくさんの倒木があり、廃棄にも費用が掛かるため、処理に困った自治会長さんが、薪ストーブを始めたばかりのわが家の煙突を目当てに来られ、薪の材料にもらってくれないかと声を掛けられた。もちろん、その倒木を喜んでたくさんもらった。つい先週まで生きていた木々の断片が、人体みたいで、生々しかった。その感じを〈見立て〉ながら、薪にする前の木々を描いておこうと思った。そうして数枚描いたなかで、「束の間のかたち」が、「ドローイングとは何か」展で大賞をとった。この受賞でドローイングから制作していくきっかけをいただいた。レオナルド・ダ・ヴィンチの「画家の才能は鏡に似ていなければならない。」*という言葉があり、それを現代に生きながら実践したいと思っている。

これから見せる映像は、工事中の高速道路を描いたものだ。新名神高速道路を滋賀方面から三重に向かって行くと、鈴鹿トンネルがあり、そこを出ると、まるで空中を飛んでいるかのような高架橋となる。2016 年当時は拡幅工事が行われていて、自然と人為の対比がすごく、これを描いておきたいと思った。朝早くに現地まで車で出かけて、暗いうちからイーゼルを立てて、描く。最近は、コロナ禍により一人キャンプが流行っているようだが、一人キャンプならぬ、一人写生大会をしている。

支持体として気に入っているのが、ユポ紙。ポリプロピレン製で水による伸び縮みがないため雨にも強く、鉛筆の発色がパルプから作られた紙より濃く発色する。消しゴムで消すと描く前と同様の真っ白になるのも面白い。調子にめりはりが出せるため、10H から 10B までの鉛筆を使っている。

ある程度かたちを厳密に捉えないと、空間や構造に矛盾が生じるため、かたちを取ることにかなり時間を費やしている。光や影を鉛筆のトーンに置き換えるのはその後である。それらは描いている間にも変化し、移ろいゆく。人工物を描くときには定規もつかったりする。柵の数とか細かいところまで数えて描くことはしない。描いているうちに、パースが違っていたりすることもあるけれど、それもあり。

大きな部分を描いたり、細かい部分を描いたり、決まったルールがあるわけではなく、気の向くままに描きたい場所を描く。子どものときと同じで、画材の匂いや触感なども含めて、描くことが楽しい。

モチーフとの出会いはいつも偶然。わざわざ遠くの大阪まで通っていた歯医者で、たまたま巨大な構造物の工事現場に出くわした。目の前の丸みを帯びた鉄骨構造物の存在感に圧倒された。それはまるで現代のバベルの塔かノアの方舟のようだった。出会ってから約 2 ヶ月、そこに延べ 2 週間ぐらい通ってパネル 3 枚をヨコに繋ぐかたちで描いた。立ち位置からはその全貌が視野に収まりきらない大きい。描いている途中にも工事は容赦なく進む。右側はわりと工事の初期にちかずっと鉄骨が露出していた。真ん中辺りはだいぶ外壁が貼られてきたため、目の前の対象は小綺麗になり、どんどん面白みがなくなっていく。描くときには一部分しか捉えられず、工事の進捗という緊張感に対峙する中で、自分がハッとした部分を描いてどうにか繋ぎ止めながら、コラージュのようなかたちでこの大きなデッサンが出来ている。「10 億年木陰のある散歩道」というタイトルは、辞書を引いてみるとイオンに「10 億年」という意味があること、モールは「木陰のある散歩道」なので、じつはイオンモールをもじったもの。

齋藤

見る方は、タイトルを手がかりにして、見立ての想像力を働かせる。なにか深い意味がありそうに見えてくるのがおもしろい。

森本

この絵がマケドニアで賞をもらって、その1年後の夏、アーティスト・イン・レジデンスで滞在し、マケドニアとギリシャの国境近く、ゲブゲリヤという町で線路の絵を描いた。描いていると、駅員さんがブドウを差し入れてくれたり、ゴミ収集車のおじさんがやってきて一緒に写真を撮ったりした。当時（2017年）、シリアからヨーロッパに逃れてきた難民問題があり、国境警備の警察官とも一緒に写真をとった。一方、日本で昨年取り壊しの決まったデパートを朝早くからテナントビルでドローイングしていたら、通報されてしまい、警官に職質を受けたこともあり、反省しつつもお国柄の違いを感じた（笑）

齋藤

ドローイングの過程を見せていただいて、あらためて、写真とは全然違うと思った。描くなかで、時間の経過もあるし、視点も一つではないから、空間に広がりがある。写真を拡大して精密にトレースして描くようなスーパーリアリズムの表現でも、あまりリアリティを感じないときもあるけれど、森本先生の作品のように、時間や空間に幅がある方がリアリティを感じる。写真は、視点が一つに固定されているけれど、ふつう風景を見るとき、全体を見渡すので、視点が一点に固定していることなんてないし、時間も幅があって、その方が自然なのかもしれない。

森本

写真を見て描く人も多いけれど、学生に教えるときは、写真ではなくて、実物をちゃんと見て描くことをすすめる。写真を見て描くのと、実物を見て描くのは、まったく違う。

デッサンのコツということが今回のタイトルにも入っていたので少し触れるが、いつもクロッキーが大事、と話している。クロッキー（仏）は、クロコダイル（ワニ）が、瞬間的に獲物を仕留める様子と言語源は同じだといわれている。瞬間的に形をとらえること。ヌードデッサンの会で、学生と一緒にムービングクロッキーをしている。モデルさんにゆっくり動いてもらい、ストップ、といってから30秒位その状態で止まってもらって、その間に描く。それこそ、細かい部分、スキーマにとらわれていると描ききれないので、瞬時に大局、ものの本質をとらえるトレーニングになる。

【第3部】パネルディスカッション

齋藤

では、ここからは岡村先生にもくわわっていただいて、まずは感想などをお願いします。

岡村

あらためて、描くことに関連する認知のしくみや、制作の過程を興味深く聞いていました。デッサン学研究会は、最初、森本先生がホックニーの本の話をしたことをきっかけにはじまったんです。カメラオブスクラなどの光学機器をつかっていたという話には以前から興味を持っていたのでそこから話が弾んで…。研究会というより秘密結社のような感じかもしれません。

自分も、もともと絵画からスタートしていて、立体造形、CGでの映像表現をするようになりましたが、いまの映像制作でも変わらず、絵を描くときと同じ感覚でつくっています。漠然とアイデアを練るときや、立体造形を動かすアニメーションのときは、実物のスケッチなどもありますが、CGの制作では、デジタルツールを使うと完成のイメージに近いものが簡単にアウトプットできるので、あまりせずスケッチをせず、頭のなかで浮かんだものをダイレクトに作っていける感じです。

森本

岡村先生の作品には、現実との違和感みたいなものがあって、それが魅力でリアリティに繋がっている感じがします。

岡村

映像は表現に光学機器やデジタルの装置を使いますが、そういった装置の使用は、写実的な表現を補助するだけでなく、人間の感覚や知覚では得られない視覚体験の面白さがあって、それもある種の違和感なのかなと思います。また、その違和感が新鮮な体験となり、新しいリアリティを生むというという風にも感じています。

齋藤

映像の場合、動きの要素なども入ってきますが…

岡村

そうですね、動きを伴う、より実体験に近い感覚の表現で、自分の場合、制作では、見る人の記憶にどうはたらきかけられるかを考えながら制作しています。同じ物を見ていても、カエルにはカエルの見え方、ワニにはワニの見え方、生き物によって、ものの見え方が違う、というユクスキュルの「環世界」の話がありますが、同じヒトでも、人によって結構違うのではないかと感じています。

齋藤

実際、人によって、たとえば色覚の多様性にもけっこう幅があることがわかってきています。認知機能は、発達過程で自分の体験を通して育まれるものだし、トップダウン的に意味処理するときには、自分の知識や記憶と照らし合わせて見ているので、思っている以上に、ものの見え方は人によって違うはずなんですよね。そのとき、触感やにおいなど、視覚以外の感覚記憶が引き出されることにも、リアリティに影響するかもしれません。鑑賞するときに絵のなかに入り込むような感覚もあったりするし、身体性もリアリティのキーワードになりそうに思います。

岡村

時代によって、たとえばテクノロジーが発達したりして、リアルが変わってきたら、見る人が感じるリアリティも変わっていくかもしれませんね。

森本

木を描くより、人工物を描く方が描きやすいし、好きなんですよ。自然そのままの現象には、絵はどうやっても勝てない気がするから。

齋藤、それ（人工物）もある意味、違和感？

森本、たしかに、そうかもしれない。

岡村

違和感というのは、ちょっと怖いという感覚もあるかもしれません。怖いものが気になる、という感覚で。

森本

デッサンを教えているときに、形が正確なわけではなく、違和感があるけれど、なにか魅力があることもあって。いっぽうで、この子は興味ないのかな、ちゃんと見ようとしないのかな、ということもあるんですよ。

齋藤

もしかすると、本人は見ているつもりなのかもしれないですね。ふつうには見えているから、モードをきりかえる、ということに気づいていないのかも。ふだんの生活では、表面的な意味だけ読み取れば問題ないですからね。

それは、知覚的な見方のモードにきりかえる、ということだと思いますが、前にデッサン学研究会で話をしていたときに、絵を描いていると、軽い言語障害になる感じがあるという発言が印象的でした。

岡村

描いているときに話しかけられても、あ、と言葉がつまって、うまく答えられない。

齋藤

森本先生も、そういう感覚はありますか？

森本

ありますね。でもそれだけではなくて、反対に、言語的に認識としてかたちをとらえるのも必要な気がします。たとえば、目と鼻の中間の、名前がついていない部分のように、言葉になっていない部分は、きっ

とスキーマになっていないため描かれにくい。今日レクチャーで言っていたように、美術解剖学などを学び、知識を得ることで描けるようになることもたくさんあるんですよね。

齋藤

そうすると、言葉から離れる知覚的な見方と、言葉、知識を増やすことによる認知的な見方と、両方を育てて、その見方を行き来できるようになる必要がありますよね。画家やアーティストは、見ることに貪欲な人たちで、ある意味、変態的に見ている気がします。写生中に職質されてしまうぐらいで、ふつうに暮らしていると、なにかをそんなに長時間見つめることはないですから。

熊谷守一さんの作品にも、写実的な絵とは違うのにリアリティを感じます。一日中アリや石ころを眺めていたり、とにかく自然を見る人だったからだと思うんですが、自然が抽出されているという感じがあるんですよね。芸術は「自然の模倣」と古くから言われていましたが、わたしは自然からの抽出という方がしっくりくるように思っています。そのとき、クロッキーは、それをどう抽出するかの手引なのかもしれない、とお話を聞いていて思いました。

お二人とも、今日はほんとうにありがとうございました。

やはり実際に制作をしている人のお話を伺うのは楽しく、レクチャーのなかでも話しましたが、画家やアーティストが気づいたことを科学が追いかけることもありそうです。ということで、これからも、よろしくお願いします。

*「画家の精神は、注目すべき対象の像が目の前に現れるたびに、その考察に集中しなければならない。画家はその像の前で足を止めて観察し、その場所は、その周囲の事物や、その光と影を考察しながら、その像についての規則を見いださなければならない。画家の才能は鏡に似ていなければならない。」

レオナルド・ダ・ヴィンチ『絵画の書』 齋藤康弘訳 2014 岩波書店