

日本画制作とその周辺——素材・いきもの・心との対話——

柴田 眞美

はじめに

多くの方がきつとそうであるように：子供のころの事—無心にお絵描きや砂山作り、あるいは段ボール壊し…などに没頭して幸福であったひとときがあるのではなからうか？　そして、「誰一人取り残さない、共生の社会」が謳われる現代にあつて、多くの方がきつとそうであつたような、無垢な幸福な気持ちに包まれながら生きていけたらどんなに素敵であろうか…。

「美術」というものが、そのような心のありように現代人が近づける手立ての一つとして、人々の媒体として社会に根付けるようにと願っている。

*

*

このようなことを考えながら、本稿では、一「美術との出会い」、

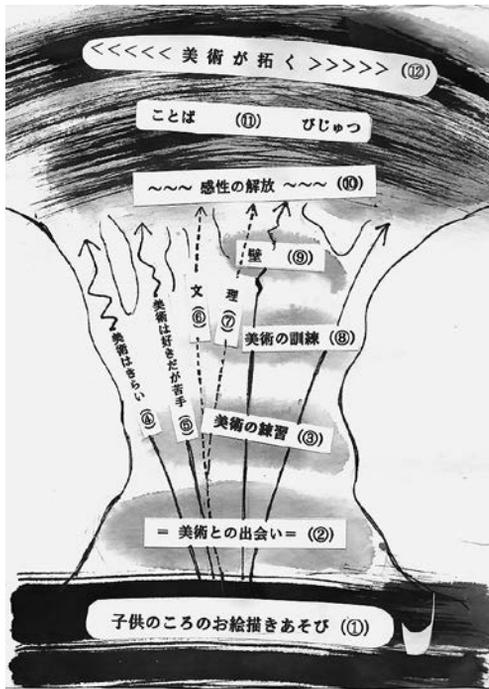
二「美術の練習」、三「日本画画材との出会いと壁」、四「生物の構造を求めて」、五「感性を解放する美術」、六「絵画と文芸との交歓」について、筆者のこれまでの体験を振り返りつつ、—素材・いきもの・心との対話—ということを通して置きながら語りたいと思う。

(図1では本稿の内容を樹木のような形にあてはめて図示してみた。以下、本文の話題が、図1のどこの辺りに位置するか、適宜番号を入れたいと思う。図1の④や⑤は「美術は嫌い」や「見るのは好きだが描く(作る)のは苦手」、⑥・⑦はいわゆる文系・理系、そしてそれらへの波及も含めて⑩は「美術」が、現代、そして未来に拓いて行けるのではないかという期待を大樹の葉の広がりで見せている。

本稿の結論として、「感性の解放」(図1の⑩)や、「絵画(びじゅつ)」と文芸(ことば)の交歓」(図1の⑪)をヒントに、「美

「術」が現代人の幸福な心のありように広く貢献できるのではないかと考えている。(そして、この「広く」の中には、美術を専門と自負している者も含まれていると思っています。)

図1. 本稿の樹形図



一 美術との出会い—等伯の「松林図屏風」

筆者自身も子供の頃、お絵描き—棒で地面に線刻したり、クレヨンで描き殴ったり、時にはマジックで食器棚に書いてしまったり…などが好きであった。思い返せば、何かの形や色を見えるように描くのが嬉しかったのではなく、棒やクレヨンを持った手に返ってくる感触が心地よく、そして地面や紙に線や形が立ち上がってゆく様がとても興味深かったのである。素朴な原体験ながらも、素材を味わっていた。素材からくる喜びは、後年、美術に進もうと考えて受験する科を選択したり、一生の作家活動の中で自分の技法を確立していく上で、とても大切なものだ。日々制作は思うに任せない、が触る素材は、自分に喜びを与えてくれる、これは制作を続けていくための大きなモチベーションになる。

さて、小学校中学年のころのある日の日曜日、『今日は上野に行くよ。』と親に言われ、動物園だと思っただけでいっただけで、上野にある「東京国立博物館」を全て見て回る日であった。本館では、時代劇に出てくるような武器があったり、東洋館では階段を上ってすぐの陳列ケースに（しかも子供の背の高さのちょうど目の前に）ミイラが展示されていたり。表慶館の入り口のライオン

の彫刻、迫力だけでも近づいてみると愛嬌のある顔をしていたり。ミイラも衝撃だったけれども、一番の衝撃は、長谷川等伯筆の『松林図屏風』であった。日本画も沢山出ていて、濃彩でこと細かに描かれている絵もあったであろうに、覚えていない。ただ、この作品の醸し出す何とも言えない空気感のようなものに打たれた。どちらかというと粗めの筆致で、ざくざくと松の木々が描かれている。屏風の和紙そのものが古色も相まり、大気や時間までも感じさせる。説明もないのに。まことに、大いなる衝撃であった。(図1の②)

二 美術の練習―強力な武器

子供のころのお絵描きの喜びや、等伯の『松林図屏風』との衝撃的な出会いによって、将来は美術(日本画)の方に進むと決め、中学、高校は比較的美術の盛んな学校で過ごさせてもらった(ただし中・高には日本画はなかった)。幅広く色々な作品課題を行なったが、最も大きな収穫は「写実的表現」の獲得であった。いわゆる、西洋のルネッサンス以来の、現実再現的な、光による明暗や遠近法などを駆使したものの捉え方である。

古代ギリシャ彫刻を中心とする石膏像のデッサンによって、こ

の目は鍛えられた。美しく光が当てられた石膏像は、その陰影の中に永遠の美が潜んでいる様で実に美しく、古代への憧れに導かれた。その美しさを、ただの平面である紙の上に再現するには、理性でコントロールするようなものの捉え方を強引に自分に言い聞かせながら訓練する必要があった。これまでに意識しなかったもの―面で見ると、近いものと遠いものを普段の何倍も意識する―これまでのただ好きであった美術が、いよいよ専門的な美術へ進化するような、高揚感を感じた。そして色を使って描く、油絵に際しても大変役立った。いわば、美術を目指す自分にとっての「強力な武器」を手にしたのであった。(図1の⑧)

この「強力な武器」はしかし、美大を目指していく者の美術の訓練のみならず、中学や高校での美術教科の中で良しとされて行く時、『上手く描けないから美術は嫌い(苦手)』という残念な体験として根付いてしまうという面も持ち得るのではなからうか(図1の③・④・⑤)。それどころか、美大入試を突破するために、この訓練にどっぷりと浸かり過ぎ、いざ美大生になってみるとがんじがらめになっていて、自由な表現が出てこなくなり、大変苦しむ、ということもあるようだ。特に、油絵とは違う素材を用いる「日本画」においては、西洋画的な描写が巧みになった者ほど、

日本画画材ならではの表現に行き詰まる、という話もよく耳にする。(中には、絶対に石膏デッサンを入試に出題しない事で有名な先生もいらして、大変な卓見の持ち主でいらしたと今更ながら思う。)

ルネッサンス以来の西洋の写実表現は、人間の五感の中で、「視覚」を突出させて追求し発展させたものなのだと思う。人間は日常で圧倒的に「視覚」に頼って外界の情報を得ている生物であるので、その秩序を追求した現実再現実な表現に圧倒的に「すごい」と感心するのも道理である。しかし、古来日本の文化では、視覚に偏ることなく、全ての感覚を敏活にして、美しさを愛でてきたのではなからうか。この事が、のちには日本画を目指した筆者と、「感性を解放する美術」との出会いにつながってゆくのである。(図1の⑩)

三 日本画画材との出会いと壁

さて、ようやく晴れて美大生となり、あこがれの日本画を始める事になった。日本画の『松林図屏風』に憧れ、そして墨や和紙、東洋の筆(西洋のブラシではなく)に心地よさを覚えていた筆者は、さてこれからだ、と張り切っていた。ところがである、素材

を日本画の画材に持ち替えたとたんに、先に身につけた「強力な武器」が全く通用しないのであった。顔料の大小の粒子は洞窟の壁面のようで面白く感じながらも画面構築に際しては戸惑ったし、西洋的色彩学の法則も油絵の時のようには当てはまらない。憧れの、日本画の学生であるはずが、苦悩の四年間を過ごすことになったのである。自分でも、作品はうまくいかないあとと思っていたし、講評会でもマイナスの批評が多かった。(図1の⑧・⑨)それでも、今でも宝物になっている体験もあるものだ。例えば、二年生の「鳥」の制作(F30号)という課題である。日本画は、チューブに入って持ち歩けるような画材ではないので、本画を制作する前には「写生」をする期間がある。動物園に行つて、鳥をとことん写生する。2〜3週間あつたような気がする。その時選んだのが「白頭ワシ」であつた。上野動物園の猛禽舎は背が高く、鳥たちはたいはい人が通ると高い岩の方に止まって人々を見おろしている。猛禽はかっこいいけれど、これでは写生できないかなあ、と悩んでいると、何日目からか、写生用の小さな折り畳み椅子を猛禽舎の端の方に置いて支度を始めると、すぐ目の前の岩に降りてきて、美しい背中の羽毛を余すところなく見せてくれるようになった。時々は頭を回して、精悍な横顔をも描かせてくれるのではないか。行きたびにそうしてくれる。『自分の羽は綺麗だ



図2. 筆者大学二年次の鳥の制作「白頭ワシ」F30号

から、これを描いたらいいよ。』とやってきてくれているように思えた。モティーフ（いきもの）との心の対話（図1の⑧・①）であった。本画（図2）の講評会では『羽ばかり描き過ぎて硬く鎧兜のようだ。もっと雰囲気を出さないと。』、『尾と足が弱く、これでは猛禽ではない。』、『モティーフ（白頭ワシ）と背景の色があっていい。』などの評価であったけれどもこの制作における、いきものとの心の対話は、学生時代の貴重な宝物の一つである。

画学生の四年間、日本画の画材を活かすには至らなかったことは、自分にとって巨大な壁として立ちはだかり、なんとしても打破しないとならない深刻な問題であった。（後年気づいてみれば、若すぎて、自分のリズム感が速すぎたのも一因だったようである。だんだん自分のリズムもゆっくりになっていくにつれて、画材（の反応）を待つことができるようになっていくと、日本画の画材を楽しむことができるようになった面はある。）

四 生物の構造を求めて

美大に入る前に身につけた（はずの）「強力な武器」は通用せず、真剣な絵への思いとは裏腹に、制作はへぼいものばかり。どうすべきか悩んだ末、図書館で片っ端から古今東西の画集を見た。好んで挑戦していた、大動物をモティーフにしたものを。そして、自分がどのような絵に魅かれる人間なのかを確かめた。西洋のいわゆる写実的な表現は確かに迫力はあるけれど何か違う、と。そして最も魅かれたのは、アルタミラやラスコーなどの洞窟壁画、それに西アジアのレリーフ（ペルセポリスなど）だった。

どちらも、明暗法や遠近法に頼ってはいない、細かい描写があるわけでもない。なのに、生命の力が直に伝わってくる。これは

どうしたことから？ これを創造した人たちは、狩猟や遊牧で《生きることⅡ動物と命がけでかわる》という営みの人々でありその厳しさから湧き出る、祈りの真の心を有していたのだ。今の文明社会に生きている自分が形式のみを真似てもそれは嘘になる、それではどうするべきか。この人々のような生活ができないのであれば、このような表現には辿りつけないということなのか？と自問自答した。(図1の⑧・⑨)

そして、動物に惹かれる自分は「解剖学」を真剣に学ぶべき！という結論に達したのである。幸いに、美術のための解剖学(美術解剖学³)を専攻できる大学院があり、そこで結局五年間、生物の構造を学ぶことになったのである。研究室には、人間は勿論、様々な動物の骨格標本があり、それらを出してもらって写生する事は、学部時代に「鳥」とかわした、いきものとの心の対話を再び味わうことができ、大変充実した時間であった。(図1の⑧・①)

ただし、大学院を修了するには「論文」を仕上げなければならぬ。しかも、どちらかというと理系的な論文を求められる風土であった。(図1の⑦)「美術」というものは、そんなにきつぱりとりあえずの解答を探し出せたりするものではないのではないかと？という思いもあり、なかなか論文には着手できなかった。(見たるたびに骨格の写生ばかりしている筆者を見かねて、とうとう当

時の指導教授からは、『君ねえ、修了したいのなら、「論文」を書かないといけないんだよ。』と声をかけられたぐらいだ。院生の方から自主的に研究を進めて教授に指導を申し出ない限り何も進展しない研究室にあって、教授の方からのお声掛けとは、よほどこの人はどうするつもりなのだろう、とお煩わせしてしまったのだろう。)

よしんば文章で表現をすることも、いわゆる文系的な辿り方を進めていく方が、何とというか、絵画の制作を進めていく時のような、あたまとからだの使い方に近いような気もしていた。(図1の⑥)この点については、数量的研究の論文と、質的研究の論文の比較に触れて、前者を『…データの解析によって検証の結果を報告する。これらの論文はパサパサした、論理だけを追うというスタイルをとっている。…』、後者を『…文学的表現を使って、読者を説得するために伝統的な修辭法を豊富に使用したものが多い。』⁴という記述があり、筆者の場合、どちらかというと前者寄りのスタイルで博士論文まで仕上げる事をしていううちに、いつしか「美術」の創作に不自由するようになっていくのであった。

図3や図4は、若手教員であったところに、なんとか「美術解剖学」領域の研究論文を、自然科学寄りの数量的論文としてまとめ投稿した時に用いた図表である。「美術」を扱っていながら何

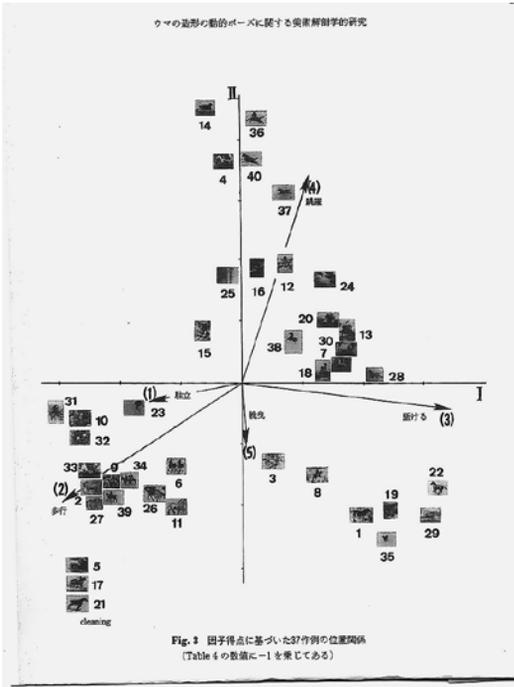


図3. 馬の作例に対する鑑賞者の印象認識の因子分析結果

「調和、輝き、品格、優美、重厚、躍動、スピード、生命感」について言葉を重ねて表わす章を設け、溜飲を下げたのである。(図

か大切なものが抜け落ちていっているような違和感を抱きつつ、何とか投稿論文を作成していた。(図1の⑦・⑨) それでも、博士論文の(各論の)最終には、「騎乗姿勢の美性について」と題して、実際の人馬の姿や、それらを表した美術を引き合いに出しつつ、「調和、輝き、品格、優美、重厚、躍動、スピード、生命感」について言葉を重ねて表わす章を設け、溜飲を下げたのである。(図

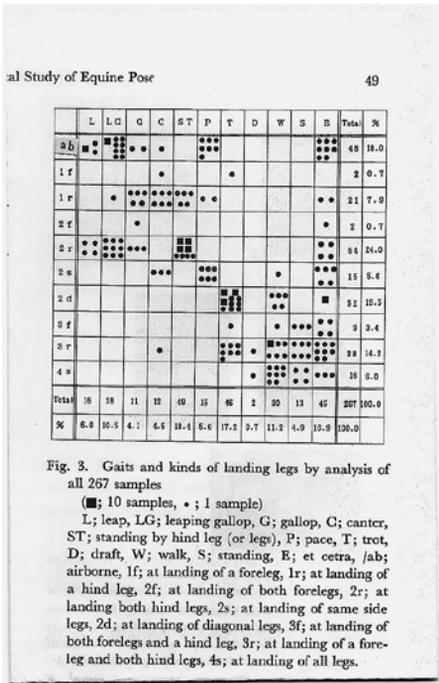


図4. 馬の267作例を地域時代ごとにポーズ分類した結果

1の⑥)もっとも、主査である指導教授には、『君、この章が最も書きたかったのだろうか?』とお見通しであったのだが…。この章は、なくても成り立ったとは思いうけれど、絵をアイデンティティーとする自分にとっては、かつて日本画の画材に悩み石器時代の、「洞窟壁画」にたどり着きそこに見た、かの「生命感」に通ずるものに触れずに終わるわけにはいかなかったのである。

五 感性を解放する美術

絵でやっていくつもりだったので、博士の学位はとくには要らないのかもしれないとも思ったが、海外などではD.E.の有無で信用度が違い、資料の閲覧などに不自由することもあろうかがあったのと、博士課程に行つて満期退学で学位が無いのは悔しいという気持ちも打ち消せず、なんとか踏んばる事にした。大学院に入学してからは結局十年かけて、ようやくパスすることが出来た。

思ったことは、「これでようやく本格的な日本画の制作に戻れる。」ということであつた。しかし、無理やりに理屈の世界に沿わせてきた、あたまとからだは、そうやすやすと、「創作」の世界に戻ってくれない。絵具の扱いを忘れないようにと、小品を描くことを続けてはいたものの、「理屈」と「制作」とは、血の回し方が逆回りである、というのが筆者の実感である。目指していた日本画の公募展には落選続き。また、絵を見ていただいた先生にも、『あまり、説明的にならんようにね。』と言われた。そう、論文のために、どこかで説明的には割り切れないのだと思つている「美術」を何とか説明しようとしてきてしまつたために、

芸術表現にならない体質になつていた。(図1の⑨)

そんな時、とあることから人生はじめての「リハビリテーション」なるものを体験する事になつた。整形外科のリハビリテーションである。ギブスを外してもいいと言われて、「よし、歩いてやろう!」と意気込んだものの、歩くどころか、「あれつ、どうやって地面に足を付けるのだつたつけ?、体重をかけるつて何だつけ?、関節を動かすつてどうやるんだつけ?」である。世間からみれば大した怪我でもないのに、しばらく固めていると、人間の身体つてこうなるのか!と、解剖学の教科書では、韧带学のところは確かにそう書いてあつたけど、コレか!の体験である。歩いてやろう、どころか、関節を数ミリ動かすのに理学療法士さんの助けを借りなければどうしようもない。初めての運動—関節を初めてほんのちよつとだけ動かす、時には、目の前に真っ赤な唐辛子の映像が浮かぶほどのもの。毎日そんななのに、なかなか進展しない…そういう体験の中で、リハビリの手法のみならず、励ましというかそういうものが、どれだけ人の心を勇気づけるものなのか、恥ずかしながら初めて知つた体験であつた。

その体験に触発されて、直接的に人の心に役立つものを何か身に付けたい、と本気で考えた。美術は自分の魂の追求としてもちろん続けていくのだけれど、何か自分にも関われそうなものはない

いであろうか？介護福祉士？解剖学を勉強したのだから、何か役に立つか？…色々探っていくうちに、巡り当てたのが「臨床美術」であった。言ってみれば、アートセラピーの一つであろうけれども、自分がずっと行なってきた「美術」が直接活かせるなら何と素晴らしいのだろうか！と。そして、臨床美術士の資格のための勉強を進める中で、これは、簡便な美術ではなく、美術家としての真摯さと技量を持ち合わせていないとできない世界だ、と実感したのである。臨床美術の制作のプログラムを実践していくうちに、強引に理屈の世界に押し込められ窮屈になっていた、創作のための内なる「感性」が解き放されていくのを感じた。（図1の⑩）そして、挑戦していた日本画の公募展でも入選や、受賞を頂けるようになっていったのである。

そのプログラムは、本稿の「はじめに」で記したような子供のころの幸福なお絵描き（図1の①）を思い出させてくれるものであり、また、西洋の写実的なもの捉え方をするために押し殺していた、子供のころからの、囚われのない、無垢な表現が否定されない世界であった。そして、これは「上手く描けないから美術は嫌い（苦手）」という残念な体験を抱いたまま大人になった方でもどこかで美術っていいものだ（自分にはできないけど）と思いいこんでいる方々向けに応用したら、とても素晴らしいのではな

いか、と考えるようになったのである。

*

*

ちょうど当時の職場（前任校）で筆者が担当していた実技授業は、初学者向けの基礎造形的なものであった。デザインや造形に興味があり手を染めたいものの、いわゆる美大受験のための訓練を経てきてはいない方がほとんどである。そこで美術への導入として、造形表現する事の面白さ、楽しさ、そして奥深さをまずは体験してもらおうという目論みから、課題の中に臨床美術的な手法を応用したり、素材との対話を強調するために、日本画の画材を取り入れたりした。

ここでは、「アナログ構成画面」と「和紙と色彩／日本画」の課題例から、学生作品とそのコメントを紹介したい。本稿では、作者の記述をそのまま記載する（傍線は筆者による）^⑤。（アナログ構成画面より二点、非常に気分が乗ったの制作と、格闘しながらの制作のものを、和紙と色彩／日本画より二点、具象的なものとイメージ的なものを選定した。）

【「アナログ構成画面」…B4サイズスケントボードに絵具、オイルパステルなど、さらに加えたい材料を自由に用いる。赤系、青系、黄系の三色を混色した味わいのあるグレーで、喜び・悲しみ・怒

りの感情を表す線を筆で画面を突き抜けるように引く。さらに線を加えてもよい。現れた大小さまざまな形（ネガの形）の一つ一つを味わい、それぞれの形に似合う色と質感で描いていく、その際天地を決めず画面を回しながら行なう。最後に自分の身体の一部（顔や手など）をスケッチして加え、ポイントとしてもよい。天地を決め、サインを入れ、題名を付ける。】

S.M:さんの「セカイノキョウカイ」（図5）

○喜び・悲しみ・怒りの感情の線を引いてみての感想など

・クロッキー張に鉛筆

頭よりも先に手が動いていきました。勢いはありましたが画面が散漫になってしまいました。

・ケントボードに絵具と筆

心を落ち着かせて、不要なものを削ぎ落としたような静かな気持ちで描けました。例えるなら書道のような空気感でした。

○ネガの形に面白さをみつけて色と質感を描いていくことについて

抽象的なものの方が好きなので、のめりこむように制作できました。意味のない形に理由付けていくように塗るのは楽しかったです。水彩画のような塗りは、ケントボードには向いていないな



図5. S.M:さんの「セカイノキョウカイ」（アナログ構成画面）

と思ったので、練習を兼ねて苦手な厚塗りを意図的に増やしました。

○様々な画材のタッチを使っていくことについて

紙と画材とタッチの組み合わせは無限だと思いました。違いが分かりやすいように、ほかしをケントボードでした近くに、画紙にほかしたものを貼ってみました。もっと色々な紙でやって、大きい作品に仕上げるのも楽しそうです。画面を細かく分割してしまい、タッチのネタ切れを起こしたので、あらゆる技法をもっと身につけなければと痛感しました。

○最後に自分の顔のパーツや手を加えてポイントにしたことについて

自分の指を途中まで描いていたのですが、抽象的な画面に生々しいものを入れるのは少し違う気がして元の姿が分かる程度に隠してみました。かくれんぼのようで遊び心が加わり良くなったと思います。ミラーシートが、人によっては目のように見えるかもしれないですが、全体のバランスを見て、感情の線の一部に貼ったもので、意味のある形ではないです。

○アナログ構成画面制作全体について（どんな表現ができたかなど）

絵の具の盛り上がりが残る厚塗りも入れつつ、自分の好きなな

んやりとした画面にもなり、満足しています。何を貼ろう、と生
活しつつこの課題のことを考えていた数週間がとても楽しかった
です。感情というのはとても面白いモチーフだと思うので、自分
で更に広げて大きく制作していけたらと思います。また感情はそ
の時が変わるので、人生の節目毎に同じようにケントボードに制
作してもいいかと思いました。

（この授業科目は、最初は堅苦しいデザインについて勉強する
と思っていたので、いやだなと思っていたのですが、実際は自由
でとても楽しかったです。作品返却の時に先生が仰った言葉を大
切に苦手を克服しつつ自分のしたいことも取り入れて作品を作っ
ていきます。

S.K.さんの「なんでもできる」(図6)

○喜び・悲しみ・怒りの感情の線を引いてみての感想など

・クロッキー帳に鉛筆

感情は声に出したり胸が高なったり身体から出るものですが、
描いて感情をシンプルに表すことはうまくできないと思った。慣
れていないからか、中途半端だった。

・ケントボードに絵の具と筆

鉛筆で描く以上に難しいと思ったし、感情の線を入れすぎてし

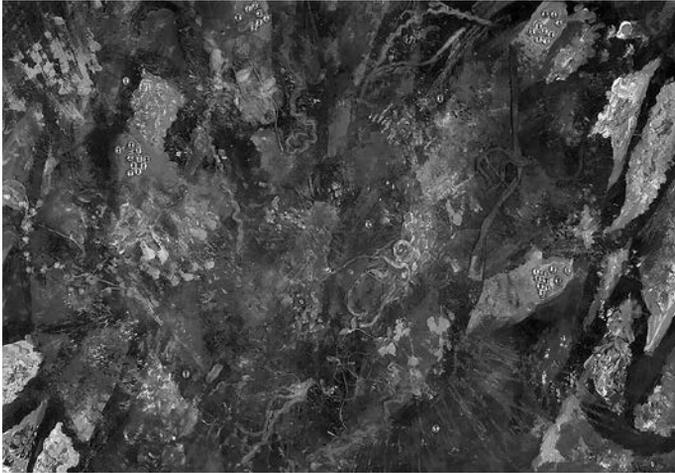


図6. S. K.さんの「なんでもできる」(アナログ構成画面)

まうのは感情がそれこそ出てしまうからだろうか。すきまなく埋めそうになった。

○ネガの形に面白さをみつけて色と質感を描いていくことについて

純粹に面白い好きで、人間と同じで身のまわりのすべてに「細胞」のようなものは存在する。質感について考えさせられました。

○様々な画材タッチを使っていくことについて

表現する上で画材を駆使して使っていくことはとても便利で、現代だから使って表現できるアナログ構成なのだと思います。

○最後に自分の顔のパーツや手を加えてポイントにしたことについて

手がなくなったら、何もできないわけじゃないですが、ありとあらゆることができなくなります。手があれば、何でもひきだせるという意味を込めて真ん中にでかかど入れました。

○アナログ構成画面制作全体について(どんな表現が出来たかなど)

「ごちゃごちゃした気持ちでごちゃごちゃした絵を描くのは初めてだったので、自分ができることはすごく少なくて、まだまだ描きこめるのに技量足らずだと実感しました。感情は自分が思

う以上に、無限にキャンパスに描きこめるし、真実をすべて写し
てくれます。

「和紙と色彩―日本画」…A3サイズの内山和紙に刷毛を用いて
礬砂⁽¹⁰⁾を模様を描くように引く。乾燥後、鉛筆で軽く構図を描き、
墨線、墨の濃淡をほどこした上に、顔彩⁽¹¹⁾で重ね塗りをし、最後に
ポイントが欲しいところに岩絵具⁽¹²⁾を置く。感想は自由記述。」

R. Y.さんのふくろうの絵(図7)

「日本画」というものに初めて触れ、新たな字び、発見があり
ました。墨は習字の際に使ったことはありますが、絵を描く際に
用いるのは今回が初めてでした。水の含ませ具合や紙質によって、
大きな違いがあるという点が魅力的でした。

礬水引きをしたところとしないところで色のにじみ方、発色の
程度が異なり、画面に動きが出たように感じました。

今回はふくろうをメインに描いたので羽のふわふわした柔らか
い感じが伝わるよう毛を一本一本描きました。色に深みがでるよ
う、赤、青、緑を下地として塗っておき、その上に茶と白をのせ
ました。色を重ねると、下の色が透けて見えるところが、単
色では表現できないような色の深みを出すことができました。く

図7. R. Y.さんのふくろうの絵(和紙と色彩―日本画)



ちばしと足の部分には岩絵具の具を使い、ざらざらとした質感を表
現できるよう工夫しました。岩絵具の具を扱うのは初めてで、
どのような仕上がりになるか不安でしたが、紙にのせてみると絵
の具の粒がうっすら残り、アクリル絵具などと違った表現が
できる点にとっても魅力を感じました。厚くのせることで、立体感
も表すことができ、視覚的だけでなく触覚的にも楽しむことがで
きました。色を重ねていくうちに、ふくろう、木、背景に統一感
がなくなってしまうので、薄く溶いた岩絵具を上から塗り、

全体に薄いフィルターをのせるようなイメージでまとまりが出るよう工夫しました。

今回の画材で初めて触れる画材ばかりだったので仕上がりがどうなるか不安で、様々な色を重ねることに抵抗がありました。実際に塗ってみると、今まで自分が扱ってきた画材とは違った味わいのある深みのある色が生まれ、筆を走らせることに心地良さを覚えました。課題ということもあり、短い期間しか日本画に触れることができませんでしたが、新たな発見が多くあったので、これからの自分の作品成作に生かしていきたいと思います。

N.T.さんの深海と海面のイメージの絵(図8) 私は深海と海面をイメージして描きました。

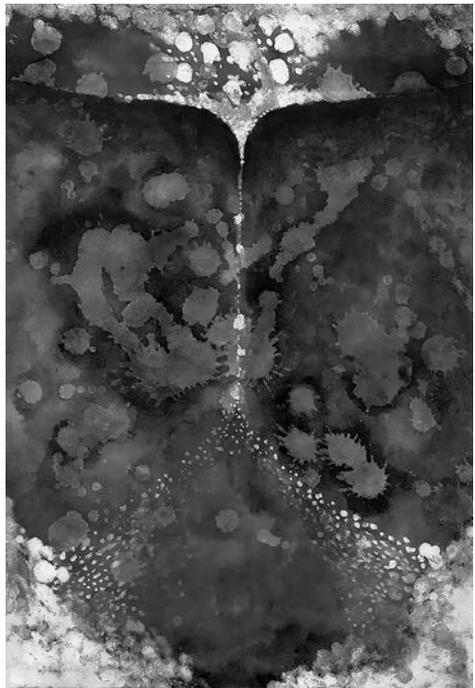
普通は海の底に行くに連れて海の色が濃く、暗くなるのですが、私は海の表面を濃くして底を明るいオレンジで表現しました。

表面が2つに分裂していて砂時計のように海底に流れ込んでおり、深海の魚たちをパールの顔彩で表しました。

今回初めて顔彩を使いましたがとても色の名前がステキだなと感じました。パールも使いましたが紙の上への瞬間がとてもキレイでした。

ドーサ引きではもう少し考えてやれば良かったかなと思います

図8. N.T.さんの深海と海面のイメージの絵(和紙と色彩—日本画)



た。引いた所とそうでないところで自分でも思っていた以上に差が出て少し目立ちました。私の好きな画家さんのお話を以前聞いた時に、絵の具にすりつぶした岩を入れていると話していました。私たちが今回使った物は岩絵の具でしたが、普通の絵の具に岩を混ぜて使うという方もあるんだと思っていました。

岩絵の具は、最初置いた時には少し分りづらかったけど、時間が経つに連れて水分がなくなり岩のつぶが見えて面白かったです。

以上、四作の事例（作品と本人による制作の振り返り記述・感想）を示したが、【アナログ構成画】では、感情の線を引くところから始まるだけに、制作の過程で感情や心との対話、また様々な画材タッチ（この課題の寸前には様々な画材タッチを技法名を覚えながら行う演習をしている）を用いるために画材との対話に關わる記述が見られ（記述の傍線部）、また、【和紙と色彩／日本画】においては、日本画の画材という珍しいものに初めて接することにより、日本画の画材という素材との対話に關する記述が見られた（同 傍線部）。

制作の振り返りの言葉の中で、「苦手」、「ネタ切れ」、「慣れていない」、「技量足らず」、「どのような仕上がりになるか不安」、「色を重ねることに抵抗があった」、「もう少し考えてやれば」などの部分は、心地よい制作を味わうのみならず、臨床美術の創作でも大切な要素とされている、「適度なストレス」の存在により、達成感や向上心を引き出すものとなっていることを願う。【和紙と色彩／日本画】では制作時間の制約から、絵画のモチーフについては各自描きたいものを、ということで行わざるを得なかったが、モチーフの導入についても積極的に「感性を解放する」展開を用いていきたいと考えている。

六 絵画と文芸との交歓

絵画の制作を、自己の追求として行なっていると終わりが無い。搬入の締め切りが迫り、一応筆を置く、というのが正直なところだ。（いつしか、本当にこれでよし、という作品を一生のうち一度でもいいから成し遂げてみたいものだ。）それでも、いったんギャラリーの壁に作品がかかり、人様に見ていただく段になると、アトリエの中で孤独だった作品は、次の段階に移る。見ていただいた方々から、色々な言葉（図1の⑩）をいただけると、本当に嬉しい。自分では言葉にしようと思えることができていなかったものが、絵を見てくださった人の口から還元されてくるのだ。

「そうそう、そういう感じが表現したいと思って描いていたことだ」、「そういう想像をしてくれるなんて思いもよらなかったけど素敵な世界だ」と思ったり、「そうそう、そこが自分でもふがいなく思っていて、でも妥協してしまっているところだ」だったり。絵の制作をしているときは、まことに自分勝手に四苦八苦しているわけなのに、人に見ていただくと言葉が紡がれ、作品が育っていく。

幸運なことに、筆者にはその意味でとても大切な友人がいる。

《詩心》の豊かな松木直子さんという方だ。(図1の⑥・⑩) 筆者が若い頃、二〇〇五年三月にギャラリー銀座で二回目の個展「エクスたちのラブソニー展(日本画)」をした時以来の交友である。ギャラリー銀座は一階であったので、通りがかりにふらりと観客がお入りになってくださるありがたいロケーションであった。松木さんもそんな中のお一人だった。ワインをくみ交わしながら、実にじつくりと作品を鑑賞してくださった。サツと視るだけでなく、細胞の一つ一つに作品からの波動を刻み付けるかのように、ギャラリーでの時間を過ごしてくださった。そして驚くことに、その後ご感想をお手紙でくださり、それ以来、展覧会のご案内をさしあげると必ず観にいつてくださり、お手紙をくださるのだ。

そして、お手紙の内容は感想から発展し、絵画から紡がれた「物語」となっていくのである。その中の一つを紹介したいと思う。二〇一七年四月、第四十三回東京春季創画展の出品作「萱の中にて」(S30号)(図9)に寄せられた詩文である。

『年老いた馬が一頭、萱野原の中に入っていく。伸び放題の萱は、馬の頭がようやく出るほどの高さだ。

しばらく分け入ると、馬は萱の中に座りこんだ。疲れてはい

図9. 筆者の「萱の中にて」(S30号、日本画)



なかつた。明る過ぎる太陽が眩しかった。

馬が座りこんで出来た小さな空間は、日差しが遮られて少し薄暗く、ずいぶんと小さい馬小屋のようだった。

小鳥の鳴き声と、風にそよぐ萱の葉ずれの音、そして、自分の息づかいを聞きながら、馬は目を閉じる。

馬はかつて競走馬だった。

自分の肩から首にかけて、騎手たちの高揚を感じながら競争相手を抜き去っていく瞬間が、馬は何より好きだった。

その一方で、厩舎に干し草を運んできてくれるときの、人間のたちのゆったりとした呼吸も好きだった。

自分の息づかいと、風にそよぐ萱の葉ずれ、そして、小鳥の鳴き声。

萱の蚊帳から、馬は再び立ち上がる。風は少し冷たくなっている、馬の横顔とたてがみをなでていく。

静かな土地の、静かな厩舎に戻ろうと、馬は思った。』

「萱の中にて」の日本画は、とても抽象的な作品である。馬の骨格の写生を元に半抽象的に画面を構成したものの（画面右中央に馬の頭部の、画面中央に斜めのラインの脚の骨格、絵面（えづら）には明瞭に馬の姿も現れてはいない。松木さんはしかし、

筆者が長らく馬の骨格のモチーフを主軸に半抽象的な画面構成を続けてきていることを承知の上でこの画面に馬の姿を見出して、素晴らしい物語を詩文に紡いでくれたのである。この友人からの詩文には、制作の心情を文芸で現してくれているような響きがある。筆者にとつて大いなる喜びなのである。（図1の⑪）

「地球を循環する土の彫刻」の彫刻家、速水史朗氏は、作品集『道標』に、錚々たる作家さん達と一緒に、ウナギ屋さんが文を寄せられていることに触れて、『作家仲間でもなく評論家でもなくこういう方が惚れ込んでくれるというのは、本当に嬉しいことですよね。』と初個展の時のエピソードを披露され、『その時に「本当のファン」ができたと思いました。』、『彼がいい残してくれた言葉の一つ一つが、どんな評論家の言葉よりも僕にとっては胸にこたえる宝です。』と語られている。

「美術」は、ともすると「自分にはよくわからないから……。」と敬遠され、美術館に行くことに今でも少し敷居が高い感じがする分野なのかもしれないけれども、「なにがどうで、とはわからないけれど、なんかいいなあ」でも「なんかグロテスクだなあ、こわい」、でも「わけがわからなくて気になる」でも、とにかく心で、全身の細胞で、生物の原初的な感覚で、味わわれてこそ、人類に何らかの作用を拓いていけるもののように思っていてやまない。（図

1の①・②・⑩・⑪

むすび

子供のころの無垢な「創造のよろこび」、「松林図屏風」との出会い」と日本画への憧れ、「日本画素材との対話」と西洋的な写実表現との葛藤、「モティーフ（いきもの）」との対話、「五感を解放する美術」や「日本画の画材」に関する初学者の作品と声、絵画から立ちあらわれた「文芸との交歓」、を綴ってきたが、これらはすべてが「心との対話」であり、「魂との対話」である。

「美術」——絵画の制作——を自身の一生のアイデンティティーと定めたからには、日々修行に励みたいと思う。それと同時に、「美術」が人々の幸福を拓く手立てとして、社会の中に広く根付いてほしいと希求するのである。

「臨床美術」の創作プログラムを体験する中では、フィンランドの精神医療の現場で生まれた「オープンダイアログ」^⑩で謳われていることとの共通点も実感した。オープンダイアログの対話の場でのルールは、「話す人の体験や思いを否定しない」、「結論を出さない」、「聞く、話す、をわける」、「その場で生まれた声に耳を傾ける」、「ただ対話を続ける」というものだそうだ。筆者

も「ただただ制作をつづける」境地に達したいと思う。筆者の場合、勉強の過程で西洋の写実的なものの見方や、あるいは自然科学的な論理的方法にがんじがらめになって身動きがとれなくなり押し込められていた、生来の自然な無垢な感性が解放されるのを感じるようになってきた。そして、日本画の画材の声を聴くことができるようになってきた。このような体験から《臨床美術的手法》を応用し、素材との対話を強調すべく《日本画の画材》を駆使した「創作実践」を探求しつつ、美術が現代人の幸福を拓いていく一端を積極的に担うことを願っている。

現代「誰一人取り残さない、共生の社会」が謳われ希求されるのであるならば、美術もそのための手立てとして、《詩心》^⑪によって紡がれる言葉と両輪となり（図1の⑪）、未来を拓いていけるのではなからうか。（図1の⑫）

最後に、洋画家、野見山暁治氏の昨年（二〇二一年）、百歳での、母校の中学生に向けた美術の特別授業での締めくくりの言葉^⑬を掲げたい。

『絵は多様性。人がどう思おうと自分が感じたものを描けばいい。』

(1) 長谷川等伯 (1539-1610) 「松林図屏風」：六曲一雙 桃山時代、各 156.8 × 35.6cm、東京国立博物館『霧につつまれ、あらわれ消える松林の風情を、粗速の筆で大胆に描く。料紙に漉きこまれた細い藁は、風にふかれて舞う松葉のようにもみえる。霧の晴れ間からは雪山がのぞき、晩秋の冷たい空気を感じさせる。』(『日本の美術 水墨画』、河野元昭監修、二〇〇二年、美術年鑑社、P35)

(2) 『当時予備校は出題される先生を予測してその対策を練っており、次の年は裨田先生だということです。先生は出題に石膏像を出さないことで有名で、石膏以外のモチーフを苦手としていた私にとっては大きな衝撃で…』(追悼 裨田一穂先生、植田一穂、杜の会会報「杜」第51号、二〇二一年二月、東京藝術大学美術学部、P22)

(3) 美術解剖学：『造形芸術を研究するためには、種々の方法があり、そして目的がある。美術解剖学もその方法であって、美術家に人体の構造を教えて創作の資に供するための学問である。…この特殊な学問が起こったのは、イタリヤ・ルネサンスの中期であるが、すでに人体構造に対して解剖学的関心が示されている例は、ギリシャ彫刻に見られる。…』(『美術解剖図譜』、東京芸術大学美術解剖学教室編、一九七五年、人間と技術社、P1) (なお芸大の前身の東京美術学校にて初めて「藝術解剖学」を担当したのは、軍医でもあった森林太郎(森嶋外)であった。)

(4) 「創造の方法学」、高根正昭、一九七九年、講談社現代新書、P142)

(5) 図3：「ウマの造形の動的ポーズに関する美術解剖学的研究」鑑賞者の印象認識の調査―、柴田眞美、一九九二年、文化女子大学研究紀要 第23集、P13

図4：「An Artistic Anatomical Study on Equine Pose Representation in the Fine Arts」, Mami Shibata, 1993, Japanese Journal of Equine Science, Vol.4, No.1, P49

(6) 「乗馬服ならびに馬具のための形態学的人間因子の基礎的研究」、柴田眞美、一九九六年、文化女子大学 博79号、P248-271

(7) 臨床美術：『独自のアートプログラムに沿った創作活動を通して、認知症の症状改善を目的として開発されました。臨床美術士が一人ひとりの参加者にそった働きかけをすることで、その人の意欲と潜在能力を引き出ししていきます。一九九六年に医者・美術家・ファミリーケア・アドバイザーがチームとなって実践研究をスタートさせました。医療・美術・福祉の壁を超えたアプローチが特徴で、アートセラピーの先進国にも例を見ない先駆的な取り組みと言えます。認知症の症状改善を目的として始まりましたが、現在では前認知症の人や一般高齢者の認知症予防としても実践されています。また、発達障がいの子どもへのアプローチや子どもたちの感性を育む教育、福祉教育の分野でも高い評価を得ています。近年は、臨床美術によって年齢や障がいを越えた深いコミュニケーションが実現することに着目した団体や学校が介護実務者や保育者、教育者の養成や研修に導入しています。』(「脳が喜ぶ！心が笑う！臨床美術」、二〇一九年、特定非営利活動法人 日本臨床美術協会、パンフレット P1)

(8) 「大学における造形基礎教育への臨床美術的課題の応用」、柴田眞美、二〇一五年、臨床美術ジャーナル、Vol.4 No.1、P15-23

(9) 「アナログ構成画面」は二〇一七年度に、「和紙と色彩―日本画―」は二〇一八年度に、1年生を対象に実施したものである。実施に際して、作品、作者のイニシャル、制作の振り返り記述を研究成果発表に用いることに承諾を得ている。

(10) 礬水(とうさ)：生の和紙にしみ止めとして引く、膠(にかわ) 水に明礬(硫酸アルミニウム)を解かした溶液。(筆者要約)。(「日本画の表現技法 日本画におけるマチエールの可能性を追求」、石踊統一・高嵩三郎、一九七八年、美術出版社、P50-52)

- (11) 顔彩(がんさい)：『粒子の細かい粉の絵具を密やりスネンで溶き固めたものです。同じものを丸型の容器に入れた鉄鉢(てつぱち)もあります。使い方は同じで、水を含ませた筆で簡単に溶けます。』(前掲書 p18)
- (12) 岩絵具(いわえのぐ)：『天然石を砕いて精製して作るものと、新岩絵具と呼ばれる、人工的に作られるものがあります。(写真のように)、天然石の結晶は鋭角で光沢がありますが、人工のものは鈍角で、光沢がありません。：両者ともに砕いた原料を機械と水簸(すいひ)によって粒子別に分類します。以前は、岩絵具の分類は3、4段階でしたが、現在では10段階程度に分かれています。：』(前掲書 p12)
- (13) 『：銀座の松村画廊での個展で《オバケ》を沢山展示していたら有名な画家が来て「こんなくずみたいなものを並べていいと思ってるのか」みたいなことを言っただんです。そしたら丁度観に来ていた竹島さんが「全部が生き物のようで、それが嬉しくて観ているんだ」といったようなことを仰って、すごい剣幕でその画家さんに反論されてね。僕は涙が出るほど嬉しかったです。その時に「本当のファン」が出来たと思いました。：竹島さんは毎回個展で「今年は良かったね」「今年ももう一つだったね」とちゃんと評論してくれるんです。「やっぱりこれを観ないと年が明けない」とか言っただけです。：』(速水史朗氏 スタジオ訪問、連盟ニュースNo.480' 二〇二一年一〇月号、日本美術家連盟 機関誌、p45)
- (14) 「わからなさ」が生む安心感。目の見えない白鳥さんとオーブンタイアローの意外な共通点」、ハフポスト日本語版、<https://www.msn.com/ja-jp/news/entertainment/> (2022.1.4 閲覧)
- (15) 「10歳の洋画家、母校で美術の特別授業―ひ孫世代の後輩勇気づける」(2021.9.21' 福岡県立嘉穂高付属中二年生への特別授業)、<https://www.msn.com/ja-jp/news/national/> (2021.9.23 閲覧)