

2021 年度
愛知県立芸術大学大学院美術研究科
博士後期課程美術専攻

博士学位論文

個体から現代社会のプロフィールを描く
—私、矛盾、壁—



張小龍

個体から現代社会のプロフィールを描く

—私、矛盾、壁—

令和3年度 博士学位論文

張小龍

指導教員 [正] 阿野義久

[副] 神田每実

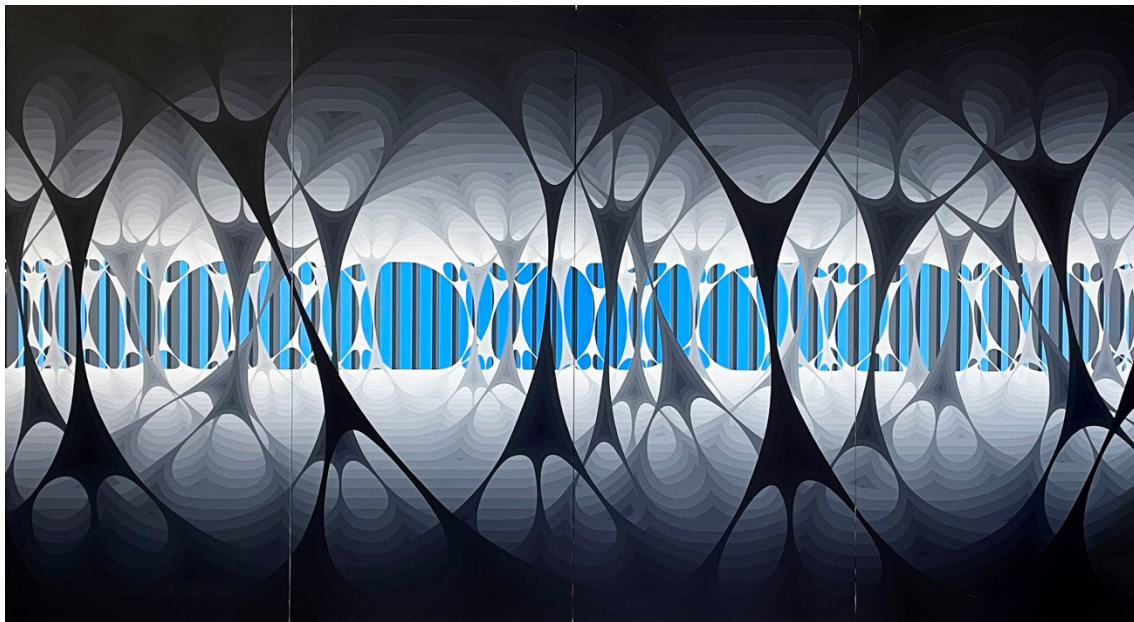
[副] 小西信之

目次

研究作品	3
はじめに	4
第1章 「私」	9
1-1 「私」を表現する作品：私の周りの事物	9
1-1-1 〈周りの動物〉	12
1-1-2 〈周りの神様〉	14
1-1-3 〈周りの友達〉	16
1-1-4 〈周りの建物〉	17
1-1-5 〈周りの自転車〉	19
1-2 絵画の「物質性」について	23
第2章 「矛盾」	26
2-1 矛盾表現の開始	26
2-2 「矛盾」を表現する作品	29
2-2-1 《桃花源記》	31
2-2-2 《神龕にうづくまるビーナス》	32
2-2-3 《レジ袋と大麻》《ペットボトルと大麻》	37
2-2-4 《レジ袋と狛犬》	39
2-2-5 《時間の無い交差点》	41
2-3 矛と盾	44
第3章 「壁」	47
3-1 壁－矛盾を表象する実体	47
3-2 「壁」を表現する作品	49
3-2-1 《鹿》《象》《シダ植物》	49
3-2-2 〈マンホールの蓋と植物〉	53
3-2-3 〈マンホールと障害物〉	56
3-2-4 〈排水溝〉	60
おわりに	64

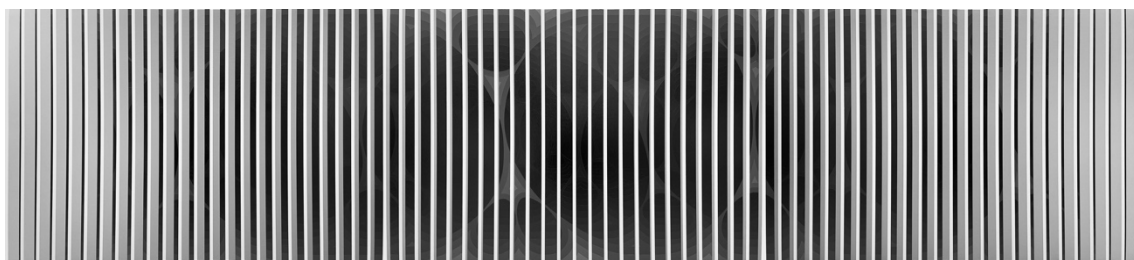
参考文献	66
要旨	67
Summary	69
謝辞	72

研究作品



1、《排水溝 - 天》（2021 年）

キャンバスにアクリル絵具 2800mm×1550mm（1550mm×700mm×4 枚）



2、《排水溝 - 地》（2021 年）

キャンバスにアクリル絵具 3600mm×800mm（1200mm×800mm ×3 枚）

はじめに

筆者が、自身を取り巻く事象の構造を自らの視点から捉え、「現代社会のプロフィールを描く」という創作テーマによって絵画作品の制作に取り組むのは、時代の変遷、文化の交流、事物に対する考え方の変化に伴って発生した不調和とその組み合わせから生まれる新たな表現の追求を目指すからである。

近代以降、イギリスを皮切りにまず西欧社会で起こった産業革命の影響により、数千年もの間存在し続けてきた「国家と民族」の壁が取り払られることとなった。それにより、経済、政治および文化などの各方面でグローバル化が緩慢ではあるが進行し、その影響により何世紀もの間独立して発展してきた東洋絵画と西洋絵画は同じ方向性に向かい始めた。両者の間にはかつて大きな違いがあったが、今や表現の焦点は、「芸術家」自身による「自己表現」へと移り基本的な差異はなくなった。芸術表現は、芸術家自身に内在する個性にはつきりと向けられている。

E.H. ゴンブリッチいわく「そもそも「芸術」という実体はあつてないようなもので、「芸術家」のみが存在する」¹。芸術が絶えず変化している外部の環境に適応して存在してきた一つの重要な原因は、芸術家が個体としての「個性性」を持っているからである。現代芸術はこの個性性をこれまでに無い高いレベルで表現してきた。そして、本論文のテーマである「個体から現代社会のプロフィールを描く」は、現代美術の重要な内容の一つである。本研究のテーマは「個体から現代社会のプロフィールを描く」であり、もし「個体」の存在があまり重要でなければ、「個体の視点から現代社会を表現する」ことの意味はなくなってしまうのである。よって、本論文は、「個体」の存在の重要性を強調して証明することに重点を置くのである。

18世紀末から19世紀前半のドイツの哲学者ヘーゲルによれば、個体は個性性を持つことで個体と呼ばれ、個性性は特殊と普遍を統一したものである。²

¹ E.H. ゴンブリッチ、「そもそも「芸術」という実体はあつてないようなもので、「芸術家」のみが存在する」、『美術の物語』、天野衛ほか訳、ファイドン株式会社、2007年、15頁。

² 「普遍－特殊－個別」についての内容は、ヘーゲルが『小論理学』（松村一人訳、岩波書店、1951-1952年）の127－128頁に下記の様に論述している。

概念そのものは、次の三つのモメントを含んでいる。

（1）普遍（Allgemeinheit）－これは、その規定態のうちにあるながらも自分自身との自由な相等性である。

（2）特殊（Besonderheit）－これは、そのうちで普遍が曇りのなく自分自身に等しい姿を保っている規定態である。

「個体は特殊性を持っている」。これは自明のことである。地球上で同じ二つの木の葉が見つからないのと同様に、人間は皆、唯一無二の存在であり、過去において「私」と同一の「私」が現れたことはなく、恐らく現在、未来においてもない。

「特殊」な「私」は事物に対する考えや感覚に「特殊性」を持ち、それらは、他人の持つそれらとは、全く異なる性格を有しているはずである。しかし、実際の社会生活では、大部分の人間の考えや行動に、それほどの「特殊性」は見られないように思われる。それは人間が多くの共有するもの、共通する部分、ある種の普遍性を所有するからだと考えられる。「個体は特殊性を持っている」という論点は、「個体は普遍性を持っている」という前提があつてこそ成立するものである。そもそも両者は単独では存在できず、お互いを補完している。

唯一無二に見える私たちの体は、祖先の無数の遺伝子を伝承して現れている。それは私たちの体内に保持されている遺伝子コードと呼ばれる情報によるものであるが、自分の両親と比べるとその情報にはそれほど大きな差異はなく、特殊性というよりは「伝承のチェーン」、「伝承の仕組み」という捉え方をした方がより適切であると考えられる。つまり独特な個性を表現する個体、個人の出現は、受けた基礎教育や社会の気風、習慣、規則などの環境、要素の影響によるもので、生物学的な個体としては実際に大きな区別はない。

個体同士の大差が無いことによって人類はその多様性と活力を失わず、それによって多種多様な文明や文化が次から次へと生まれ、絶えず発展している。このような状況の発生を促す原因について短絡的に論じることにはできないが、個体、すなわち人間と環境との関わりの歴史的観点から考えると、人間の意識は外界の影響を受けやすく、同化へと向かう傾向を示す。しかし前文で述べたように、個体が持つ個性は特殊と普遍の統一である。それゆえ、たとえ外界からの影響を一方的に受けても、ほとんどの場合は「自己同一」を持ち合わせ、特殊と普遍に関する量的割合の許容の範疇に収められ、その影響が表面に現れることは稀にしかない。

しかし、このような一つ一つの個体の中で蓄積した量的変化が団体または社会において現れると、そこには質的变化が発生し、最終的には文明の発展を駆動させる動力の一つになる。

(3) 個 (Einzelheit) 「この「個」は「全体」に従属し、単一性を持つ「個体」を指す」：筆者注 - これは、普遍および特殊の規定態の自己反省である。そしてこうした自己との否定的統一は、即自かつ対自的に規定されたものであるとともに、同時に自己同一なものあるいは普遍的なものである。

本論文は、芸術家と呼ばれる個体をモデルとした特殊性と普遍性の統一について言及するものであるが、それはおそらく、全ての人間が格納する特殊性と普遍性の統一にまで及ぶものと考えられる。

以上のことから、「個体から現代社会のプロフィールを描く」このタイトル自体は特殊性と普遍性の統一である。個体から、即ち絵画行為を行う主体である画家を出発点とする。画家自身は個性を持つ個体であり、個体から出発することは、画家という個体を表現すると同時に、画家が「画家」と呼ばれる原因となるすべての客観的条件をも含んでいる。

筆者は、個体という言葉の比喻として「ユーザー」という言葉を用いたいと考えている。それはこの言葉が、個体という哲学的な思考を感じさせる言葉よりも、現在のような消費社会の特徴と、より現実味をもって結びつくと感じるからである。例えば、「個体の感覚」を「ユーザー体験」に、「個体の反応」を「フィードバック」という言葉に変換するなどである。このような変換は論述への読者のスムーズな引き込みと、共感の得やすさに結びつくと考える。

社会に生きている個をユーザーとするという概念は筆者が初めて提議したのではなく、過去に多くの社会学者や哲学者が類似した概念を提議している。例えば社会学者の栗谷佳司は『音楽空間の社会学 - 文化における「ユーザー」とは何か』という本の中で、文化における「ユーザー」について、ミシェル・ド・セルトーやアンリ・ルフェーヴルを引きながら下記のようにまとめている。

(34頁) …ド・セルトーは自らの研究を、「使用者（ユーザー）」による「一つの「文化」を構成しているさまざまな操作の組み合わせを明るみに出すこと」だと述べている……ここで「ユーザー」とは、消費者として、政治・経済・文化・イデオロギーというような社会のシステムを再生産するために持ち出される予定調和の存在ではなくて、「もののやりかた」という日常的な生活の行為実践で、ある「操作」をおこなう存在として捉えられる。つまり「ユーザー」は、支配的な社会のシステムによる意味や定義に対して、意味を再付与していく存在として描かれているのである…

(29 - 30頁) …フランスの哲学者アンリ・ルフェーヴルは『空間の生産』の中で、「空間の実践」「空間の表象」「表象の空間」この三つの概念を述べている…「表象の空間」は「生きられる経験」として、「住民」「ユーザー」あるいは芸術家、作家、哲学者などの空間だといわれている…

(35-36 頁) …ド・セルトーが『日常実践のポイエティック』に書いた原文……こちらのほうの生産は、さまざまな策略を弄しながら、あちこちに点在し、いたるところに紛れ込んでいるけれども、ひっそりと声もたてず、支配的な経済体制によって押しつけられたさまざまな製品をどう使

いこなすかによっておのれを現すからだ……同様に、「オーディエンス」も判断能力がない単なる「商品」を買う消費者として、最悪の場合は企業の操り人形としか見なされてこなかった。しかし、「ユーザー」は消費することによってアイデンティティーとして「おのれを現す」のである…

この栗谷の引用文献におけるユーザーについてのまとめを整理してみると、以下1から3への分類が可能となる。

1. ユーザーが日常的に行為実践を行う空間は社会空間の中の「表象の空間」である。
2. ユーザーは消費者であると同時に、生産および再生産の活動に携わっている。
3. ユーザーは単に商品を買うだけではなく、消費行為を通して個体の個性を現すことができる。

そしてこの分類から以下のことが導かれるのである。

- I. ユーザーと商品は主体と客体の関係にあり、この両者の結合は特殊と普遍の統一を意味する。
- II. ユーザーは消費するという行為実践を通して、個体が持つ個性、あるいは個性性、アイデンティティーを示す。

これはまさしく本研究の実践と理論の整合性、合理性を担保する最も重要な点である。

現代社会のユーザーである各個人が、例えば同じ商品を使用、消費するという行為によるユーザー体験を持ったと仮定した時、その商品に対する各個人の使用、消費の体験は多くを共有しながらも自ずと異なり、その差異の存在についてはおよそ全てが尊重されるはずである。つまり、個々の個性、アイデンティティーが消滅してしまう、個が無に帰してしまう事は無いのである。

現代社会はすべての個体に共有されている。そこには、言語、文字、絵画、彫刻、立体、映像などすべての社会の表象を反映することが可能な形式や方法が含まれている。現代社会において、芸術家もまた個性を持つ個体として現代社会のユーザーである。それ故に「個体から現代社会のプロフィールを描く」と類似する創作テーマを掲げる芸術家は自ずと多く存在し、それに同調するように芸術家のアイデンティティーを反映する異なる作品も依然として矢継ぎ早に創作されている。

芸術家の存在は個性性に依っているものであり、それ故、現代における芸術の核心は、芸術家の個性性の表現に依る。本研究では、筆者はこの考えを前提に、「個体から現代社会のプロフィールを描く」というテーマにより自身の表現と論理の探求に取り組み、自身が各研究段階で制作した作品についての論述を重ねながら、時代の変遷、文化の交流、事物に対する考え方の変化に伴って発生した不調和とその組み合わせから生まれる新たな表現の追求を試みる。

第1章 「私」

1-1 「私」を表現する作品：私の周りの事物

ここ数年来の美術に対しての学習の過程で、筆者の絵画制作のスタイルはどちらかと言えば、写實的絵画から平坦な色彩による平面的絵画（以下は「平面的絵画」と略す）へと変化していった。この変化は大学の四年から始まり、そして大学院の三年間で平面的スタイルの作品の試作を繰り返した。そして博士後期課程の現在までそれを継続している。この間、自分の絵画作品のスタイルを明確にするとともに、「周りの事物に注目して表現する」という創作テーマも確立した。

筆者の絵画制作がなぜ平面的な絵画に向かったのかというと、それぞれ個人的美意識と外的条件、この二つの方面からの影響がある。

主観上の原因はもちろん筆者が平面的絵画のような表現が気に入り、現段階の筆者の審美趣味に合致しているからである。しかし、初期は平面的絵画の制作方式への移行はそれほど順調ではなかった。

筆者は子供の頃から、西洋の伝統的な美術体系を中心とした基礎教育を受けた。それは自分の意志からではなく、学校のカリキュラムに従って写實的な表現スタイルを学び始めたからである。よって、具象絵画から平面的絵画への創作スタイルに変わったことは、筆者の絵画創作が受動的に受け入れることから能動的に選択することへの変転だと言える。

当然、ある絵画作品を評価するとき、画家個人の意識が主導的役割を果たしているか否かは、その絵画様式だけで判断するわけではない。筆者から見ると、基礎教育の表現様式から離れた後、平面的絵画に移行することも、引き続き具象的な写實絵画を選択することもどちらも選択肢の一つである。自分の気持ちに忠実なスタイルを見つけることが一番大事なことである。

主観上の原因のほかに、客観的な外的条件からの影響もある。大衆の美意識は文化や社会などの外部環境の変遷によって変化している。新しい審美活動はいつも歴史の曲がり角に現れ、偉大な文学作品は往々にして作者の人生の最も苦難に満ちた時期に創作されるように、外部環境が激しいほど、文学や芸術などの表現形式と内容も大きく変化する。このことは戦時下において特に顕著である。政治主導にせよ、資本操作にせよ、近現代の数々の戦争に端を発して社会は様々な表情の変化を見せ、それまで信じられていた価値観が崩壊、あるいは消え去ってきた。「現代美術」は、そのような環境下において誕生したとも

言える。

今の時代において、情報の伝達は効率的にも効果的にもかつてないレベルに達している。平面的絵画はこの爆発的な情報発信の時代を意識した画家にとってふさわしいものである。例えばコンピューターを使用したプリントによる作品であれば、その計画さえ整っていれば、瞬間の出来事として画家のイメージが実物となる。何週間または数ヶ月をかけて一枚の油絵を制作することとは違い、画家の好奇心と表現欲が長い作品制作期間の所為で失われてしまうことを回避することができる。

平面的絵画は他の多くのジャンルの絵画と比べると、情緒的で衝動的な創作要素が下図を描く時しか現れない。実際に作品を制作する過程で衝動的な創作要素が大幅に減少する。それは首尾一貫した理性的な計画性を重視していることによるが、最終的に出力される画面は、それが機械によるものであれ、人間の手によるものであれ、作品制作が始まる時点で既に決まっている。画家は一定の手順を踏んで一步一步作業工程を進めて行けば十分である。真摯な個人意識を表現する絵画の中で最も理性的な制作プロセスを選択しているとも言える。

また、簡単な点、線、面からなる造形言語は強い形式的表現力が備わっている。ゴンブリッチが『美術とイリュージョン』の中で「子供は自然主義の絵画がまだ分かり難いかもしれないが、線画はすぐ理解できる」³と書いているように、筆者が追求する平面的絵画は幅広い年齢層へと届き、彼／彼女たちの理解度は深いものになるだろう。筆者が携わる現代絵画は、敏感に時代に対応していく。

現代美術は、伝統を継承して模倣することと学んだことの再現を行うことを極力避けているように見受けられる。例えば18世紀以前は、王侯貴族や資本家に代表される社会の富裕層のみが消費できた芸術が、現在ではすべての人々が同様に消費できるようになっている。現代では、芸術作品が商品化され、流行し始めた後、芸術に注目する人が少ないことで芸術が隅に追いやられることを避けることができるようになり、芸術の生命力が強化された。

筆者は、画家が平面的絵画の表現スタイルを確立し、そして大量の実践を行なう上で、最も重要なことは、自らが生きている時代を、責任ある情報の発信者としての的確に表現することであると気付いた。

現代美術は、現代に生きる人間が自分の価値観と感性で現代を表現する美術と定義する方が適切であると筆者は考えている。現代の最先端は、刻々と過ぎていく「今日」、更に極論すれば「今」現在にある。それ故、現代美術のテー

³ E.H. ゴンブリッチ、「子供は自然主義の絵画がまだ分かり難いかもしれないが、線画はすぐ理解できる」、『芸術と幻影：絵画的表現の心理学的研究』、瀬戸慶久訳、岩崎美術社、1979年、320頁。

マや表現方式などは「時効性」がある。言い換えれば、食物の「賞味期限」と同じである。

では、どのような内容を表現すれば、この賞味期限を極力延ばすことができるだろうか。答えは現代社会に生きている無数の個体の一つとしての私を表現することである。この私は筆者本人のことを指すだけではなく、筆者の日常生活に関わるすべてのことを含んでいる。この時代に生きている筆者はユーザーとしてこの時代を消費し、体験している。ある商品进行评估するとき、この商品を使用するユーザーの使用体験は最も重要な判断基準である。よって、筆者のこの時代におけるユーザー体験は、例えば後世の人が、筆者が生きているこの時代进行评估するときに最も信頼できるフィードバックとなる。

この時代を生きる当事者であり観察者である一人として、筆者を取り巻く周りの事物や事象を自らが感じた通りに表現することが筆者の創作テーマになっている。

1 - 1 - 1 〈周りの動物〉



図1 〈周りの動物〉シリーズ作品（2014～2015年）

キャンバスに油彩とアクリル絵具、板にアクリル絵具、金網等

最初に作った平面的作品は、様々な動物を対象としていた。この時、確立されていたのは、ただ「周りの事物を表現する」という創作テーマだけであり、現在の「周りに存在する矛盾の表現」というような、より具体的で明快なテーマはまだ明らかにされてはいなかった。

今になって過去の作品を整理するとき、筆者の着目点や興味のある点は、具象絵画から平面的絵画の創作スタイルが変わったときから、すでに人間社会と対立する側に偏り始め、現在に至った。

清代の作家曹雪芹は名著『紅樓夢』⁴の中に「没吃過猪肉，也見過猪跑」という言葉を書いた。中国では今でも誰もが理解する話し言葉として、日常会話の中でよく使われている。意味は「豚肉を食べたことがなくても、走っている豚を見たことがある」である。そこから派生する意味は「たとえ直接経験した

⁴ 『紅樓夢』（こうろうむ）、別名『石頭記』（せきとうき）、清の作家曹雪芹（1715～1763）に書かれた長編章回式白話小説であり、「中国四大名著」の一つである（他の三つは『三国志』『水滸伝』『西遊記』）。

ことがないとしても、きっと聞いたことがあるから、おうむ返しのように真似してやってみることができるはずだ」という意味である。

しかし、この言葉の意味は今の社会には当てはまらない。なぜなら、ほとんどの都市に生まれ、生きている人々は豚肉を食べたことはあるが、生きている豚を見たことない、まして走っている豚などは言うまでもないからである。私たちの日常生活と密接に繋がっている豚でさえ、ペットとしての猫や犬以外、多くの動物はほとんど動物園でしか見られない。だから今の時代では、この言葉は逆に言うべきで、「走っている豚を見たことがなくても、豚肉を食べたことがある」と。しかし、こうなるとこの訓話を使う意味は全くなくなってしまふ。

筆者が制作した〈周りの動物〉シリーズ作品〔図1〕の中で、極めて簡略化された輪郭線で表現された対象の造形以外に、色使いにも多くの偶然性があり、ほぼ制作中に現れた瞬間の判断で決めている。画面の色にこだわりを持たなければ、原始社会の壁画に描かれた動物のイメージと大きな違いはない。この段階の作品は、対象が有する最低限の視覚情報しか確保されていない。たとえば、象を豚に見間違えない限り、他の全ての表徴は不必要なことである。

〈周りの動物〉シリーズ最後の作品は《新春快樂》〔図2〕であり、日本語の「あけましておめでとう」と同じような意味のものである。新年は中国の最も大事な節句で、除夜の年夜飯⁵は旧年を経て新年を迎える儀式の中で最も重要な行事の一つである。



図2 《新春快樂》（2015年）

キャンバスにアクリル絵具 1500mm×900mm

⁵ 年夜飯（ニエンイエファン）は、中国で「除夕」と呼ばれる大晦日に家族が集まってごちそうを食べること。

この時になると、家族と親戚がみんな集まってきて、盛りだくさんな料理を食べる。間も無く終わってしまう一年を振り返り、締め括る。良いこともあれば不随意なこともある。収穫もあれば残念なこともある。そして互いに祝福の言葉を交わし、より良い一年になるように楽しい時間を過ごしている。

2015年の除夜、テレビから賑やかなバイオリン曲が流れていて、花火と爆竹のきな臭い匂いと佳肴の香りが身の回りに漂っていて、至る所一面に赤色が広がっている。嗅覚、視覚、聴覚からの刺激がいわゆる「年味」（新年の雰囲気）に染まっている。家族たちは年越し料理の用意が忙しかったため、種々雑多な食材が台所のあちこちに散在していて、中には豚の肢体までもがあった。

筆者は菜食主義者ではない。だからこの絵には取り立てて何かについての提唱は存在しないのである。筆者は「豚でも、春節を暖かく過ごしたいだろう」と思いながら、単に豚が暖かい部屋に美しい音楽を聴きながら寝ている画面を描きたかっただけである。

1 - 1 - 2 〈周りの神様〉

〈周りの神様〉シリーズ作品〔図3〕は中国伝統的な文化における福、禄、寿、喜という四つの神様を表現している。福禄寿喜はそれぞれ幸福、財産、寿命、吉祥を代表していて、人々のより良い生活に対しての憧れである。正月や節句のたびに、立派なお祭り活動が行われている。

数千年の時間を経て、これらの元々存在していない、あるいは一般人をモデルにした神様は様々な物語や伝説のなかで生きてきた。これらの物語や伝説のなかで、これらの神様は様々で細々とした容貌、生涯、性格の特徴まで設定された。現実世界のなかに生きている無数の赤の他人と比べれば、筆者を含めて人々はこれらの神様についてより詳しく知っている。神話にしか登場しない架空の人物とはいえ、現実や非現実という概念では括られないリアリティーを持っている。

しかし、神様もいつかは滅びるのである。神様の消失は決して人類の欲望が消えたことを意味するわけではない。現在の社会を構成する人類に昔は神様しかできなかったことを神様に代わってできるようになった。長く生きていけるのは医者のお陰、安全且つ幸福に暮せるのは警察のお陰、安定な給料がもらえるのは頑張って仕事をする自分のお陰である。神様はすでに切実な人類の要求から生まれた最初の役割を失い、文化の象徴的存在に成り果てた。

この四枚の作品は過って憧れの的、輝いた存在であった神様のイメージを、平面的絵画で表現している。単純化された点、線、面で描かれているとはいえ、

誰でもこれらの絵を見ると、何が描かれているのかをすぐ理解することができる。

この四枚の絵に描かれた対象のイメージは、中国人の識別度が高いので、これらの絵を見たとき誰もがこの四人の神様が誰かがすぐに分かる。なぜなら、この四人の神様のイメージはすでに符号化されているからである。



図3 〈周りの神様〉シリーズ作品（2016年）

キャンバスにアクリル絵具

事物を符号のように象徴化するのは、広範囲に迅速に伝達することに意義があるが、継続して存在していくためには生命力が弱くなる可能性もある。何故なら、ある事物が長い年月を経て生き残ってきたのは、様々な物語や伝説などに含まれている中身の濃さや豊富さが原因となっている。内包する世界が深く、ストーリーが人々の興味を惹きつけるものであれば強い生命力を含有する。事物からデリケートな意味を奪い、簡潔化し、符号化すると、それはいつしか消えていく運命をたどる。そして、本物の死の到来は、人々に忘れられてしまった時である。

1 - 1 - 3 〈周りの友達〉

〈周りの友達〉シリーズ〔図4〕の肖像画作品を作った時期は、筆者の創作が「私」の生活にますます近づいてきた時期である。前述したように、筆者は現代に生きている「私」を表現することによって、現代社会を表現する美術作品を制作する。したがって、絵で周りの友達を記録することも欠かせないことである。

それぞれの肖像画の背後には、描いた対象と作者の間に出会いから別れまでの全過程が潜んでいる。各々の人物はかつて筆者の生活の軌跡と多くの点で重なっていた部分がある。これらの重なった一枚一枚のコマを繋げたら、その時期の完全な「私」が彷彿としてくるのだ。



図4 〈周りの友達〉シリーズ作品（2016～2017年）

キャンバスにアクリル絵具

初めて平面的絵画の肖像画を制作した時、想像していた以上に難しいことに気付いた。最初、平面的絵画は子供が描くように単純な点、線、面で対象を描けば良いと軽く踏んでいた。しかし問題は、筆者が何年もの間西洋美術を中心とした基礎教育を受けていたので、デッサンも色彩も、対象の陰影と骨格や構造を観察して表現することに慣れていたのである。例えば、明暗の境界線がその下にある骨格の転折と筋肉の重畳で現れる軽重緩急の変化を、濃淡など異なる色を用いて表現することで対象を描写する。そのため、突然何本かの太く長い簡単な線と濃淡のない色面しか使えなくなった時、表現の仕方に戸惑ってしまった。

肖像画は、静物画や風景画と違って、対象の造形だけを表現しているのであれば、たとえどれほど正確に描いても、完成した作品は対象人物とは似ていな

いように見えるかもしれない。その理由は、人の顔は固形の静物ではなく、内面世界を有し、感情が細やかで、しかも動く物だからである。数が多い顔の筋肉は喜怒哀楽の感情表現の他にも内的世界を反映したデリケートで様々な表情を作ることができる。

また、特に知り合いと向き合って交流、交際する時、相手のダイナミックな表情の印象に高度に依存してしまうことがある。例えば、ある人のある瞬間の顔に他の人の姿が重なって見えてくるが、逆に、二人の顔には似ているところが一切見つからないという場合がよくある。また、言語的表現として、身体が表現する表情は、安易な言葉による表現以上に、より効率的に、繊細かつ的確な情報伝達を行うことも多々ある。

しかし、平面的絵画の肖像画は明暗や色彩などの変化がないため、人間の顔が持つ偽りのない豊かで繊細な要素が表現されにくいのである。使える線が少なければ少ないほど、それぞれの線に託されるウェイトと責任は大きく、点、線、面の厳格かつ的確な表現、使い方が求められる。

そのため、この肖像画の特殊性によって、〈周りの友達〉シリーズの肖像画作品はそれ以前に制作した他のテーマの作品とは違っている。これらの作品を制作する時、多くの場合、筆者が受動的に描かれる側に立ち点、線、面について慎重に考えなければならなかった。肖像シリーズから始まってこそ、線という要素が筆者の研究と創作においてより重要なものとなってきた。

1 - 1 - 4 〈周りの建物〉

〈周りの建物〉シリーズ作品〔図5〕は主に「建物」と「空」この二つの要素を表現している。これらの建物は、いつも授業を受けるところやバドミントンをするところ、創作をするところであり、筆者の学習と生活の場所として、他のいろいろな方面と共に筆者の日常生活を構成している。もう一つの要素「空」は、建物の背景として色彩的に対比させ、画面の整合性を保つ以外に、硬い物質の建物という素材に空気や光といった異質の物質を突き合わせ、「変化」という概念を導入するために意識した。

定期的にメンテナンスされている建物に比べ、背景にある空は常に形態を変えている。この変幻極まりない特徴こそ、筆者が今までずっと空に夢中になっている理由である。絵の中で建物と空を表現することを決めた時、これらの建物に対する感覚が初めて見た時とは違っていたことに気付いた。

これらの建物との私の間には、見知らぬものから慣れ親しんだものへとになっていく過程における感情的な歴史的変化が存在しており、それがこの建物と私

の関係そのものであったはずであるのだが、ある時、私を除いた、言わば建物単独の自律的とでもいうような、建物自体の些細な変化の存在に気がついた。例えば、張り替えた壁のタイルは張り替えていないタイルより鮮やかに見え、雨風が残した痕跡が見られず、目立って見える。主観的にも客観的にも、少しも変わっていない様に見える建物は、実は完全に作り直された「テセウスの船」と同じように、もはや初めて見た時とは違っているのである。

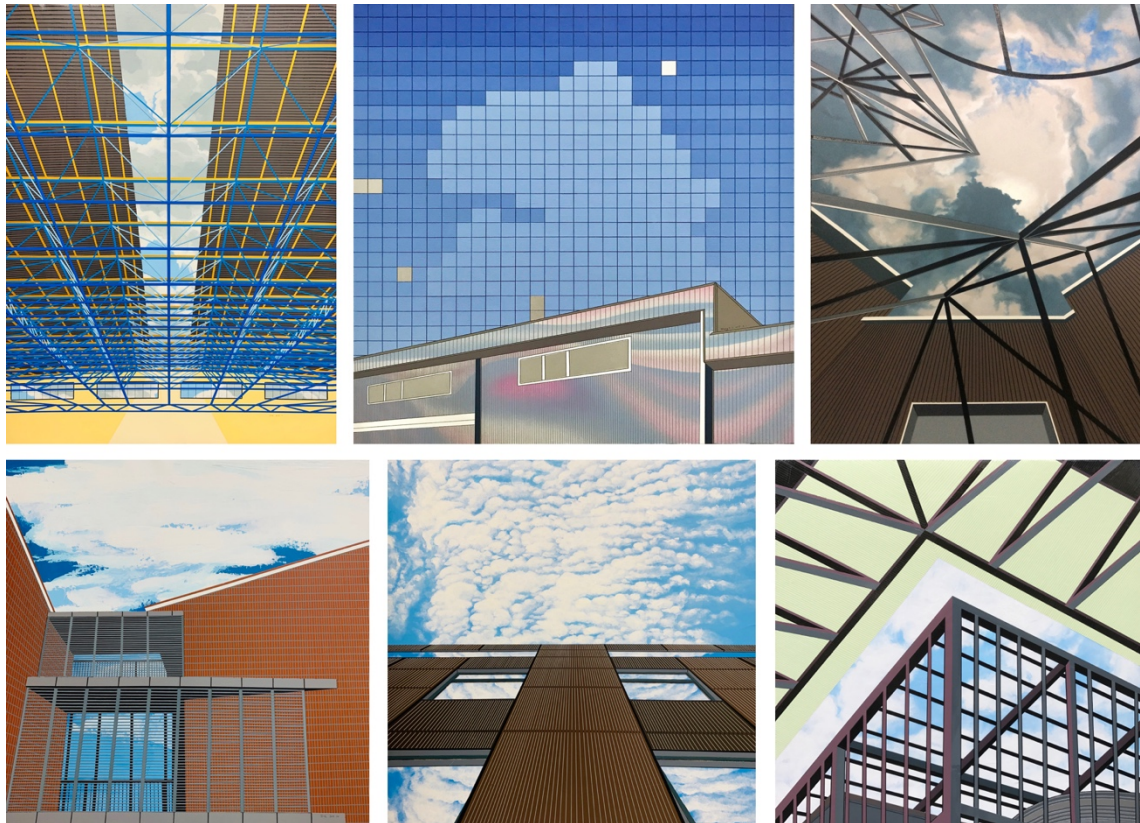


図5 〈周りの建物〉シリーズ作品（2016～2017年）

キャンバスにアクリル絵具

一刻も休みなく変化している空のことはよく知っているようにも、あまり知らないようにも思える。「よく知っている」という空は観察に基づいた経験的な空である。「よく知らない」という空は、肉眼で見る空である。形状を変えながら移動していく雲は未知で新鮮な世界である。刻一刻と動いている雲の生きている姿は本当の美であり、どんな芸術的表現でも超越できない厳然とした美である。故に、平面的絵画とは言え、空の部分を描く時、塗る感触のナイフではなく描く感触の絵筆を使ったのである。

このシリーズは〈周りの建物〉というテーマで表現した。だが、空の要素を加えた後、永遠に変わらないように見える建物は、実は筆者と接触し、関わるようになった時から変わり始めた。いつも変化している空は常に初めて出会ったような新鮮な感じがする。

ここに疑問が生じる。もしこの空を初めて見たと言うならば、時間の隔たりから、今見たときの空と以前見たときの空とを区別することは何の意味もなくなっている。例えば、ある人が前と比べて何かが変わったと比較をする前提は、以前、この人に会ったことがあるという経験である。

初めて会った人にこのようなコメントはしないはずである。人であれ建物であれ、この比較は少なくとも時間的に連続性がある。つまりこの人は以前に会ったことのある人であり、この建物も以前に見たことのある建物である。季節、天候によって地球を取り巻く空気は常に変化しているから、空にはこのような連続性はいない。同じ積乱雲でもその雲は以前の雲ではないから勢いも形も漂う世界も違う。そのため、建物と違って、この時の空は今まで見たことがなく、以前と比べて何かが変わったなどとは言えないのである。

ここで視線を画面に移すと、ある不合理な感覚が出現した。一般的にいうと、建物と空、この二つの要素が一緒に画面に現れると、建物は静止的で、空は動的である。しかし、もともと「不変的、静的」を代表する建物が実は時間の推移と共に少しずつだが絶えず変化して、結局「動的」要素になっていた。もともと「流動的、動的」な空が時間の連続性の規定がないため、瞬時の姿が残され、時間の推移とあまり関係がないように思える。この場合、時間は、人類が向き合うのに耐えられる程度の短い隙間になる。対照的な建物と空であったが、意外な接点、共通点を内包していたことは、副産物ではあるが、興味深いものであった。

1 - 1 - 5 〈周りの自転車〉

〈周りの自転車〉シリーズ作品〔図6〕は筆者が大学院の段階で制作した最後のシリーズである。このシリーズから、博士後期の「矛盾表現」の研究テーマが現れたと言える。

自転車は現代社会では「環境に優しい」、「健康に良い」というラベルを張られているが、かつての「自転車大国」となった中国にとって、二八自転車はその特別な時代の象徴であると言える。「二八」というのはこのタイプの自転車の車輪が28インチであるから。20世紀の60-70年代の中国でいつでもどこでも見られ、ほとんどの中国の各階級の人々の通勤と日常生活を支えていたものである。とはいえ、それは筆者の時代ではないので、あまり強く印象に残ってはいない。今の中国では、「二八自転車」はほとんど見られなくなっている。

自転車を作品の内容にしたのは、ある一瞬の発想から始まった。外出の途中、あいにく通勤ラッシュに遭遇し道路は大渋滞していた。その時、目的地との間

にはわずかな距離しか残っていないのだが、幹線道路は途中で降りることができず、車の流れに従ってゆっくり進むことしかできなかった。どうしてもない焦燥感に包まれているとき、ふと振りかえると、隣の自転車道に、ゆったりと自転車に乗る人の姿が目に入った。

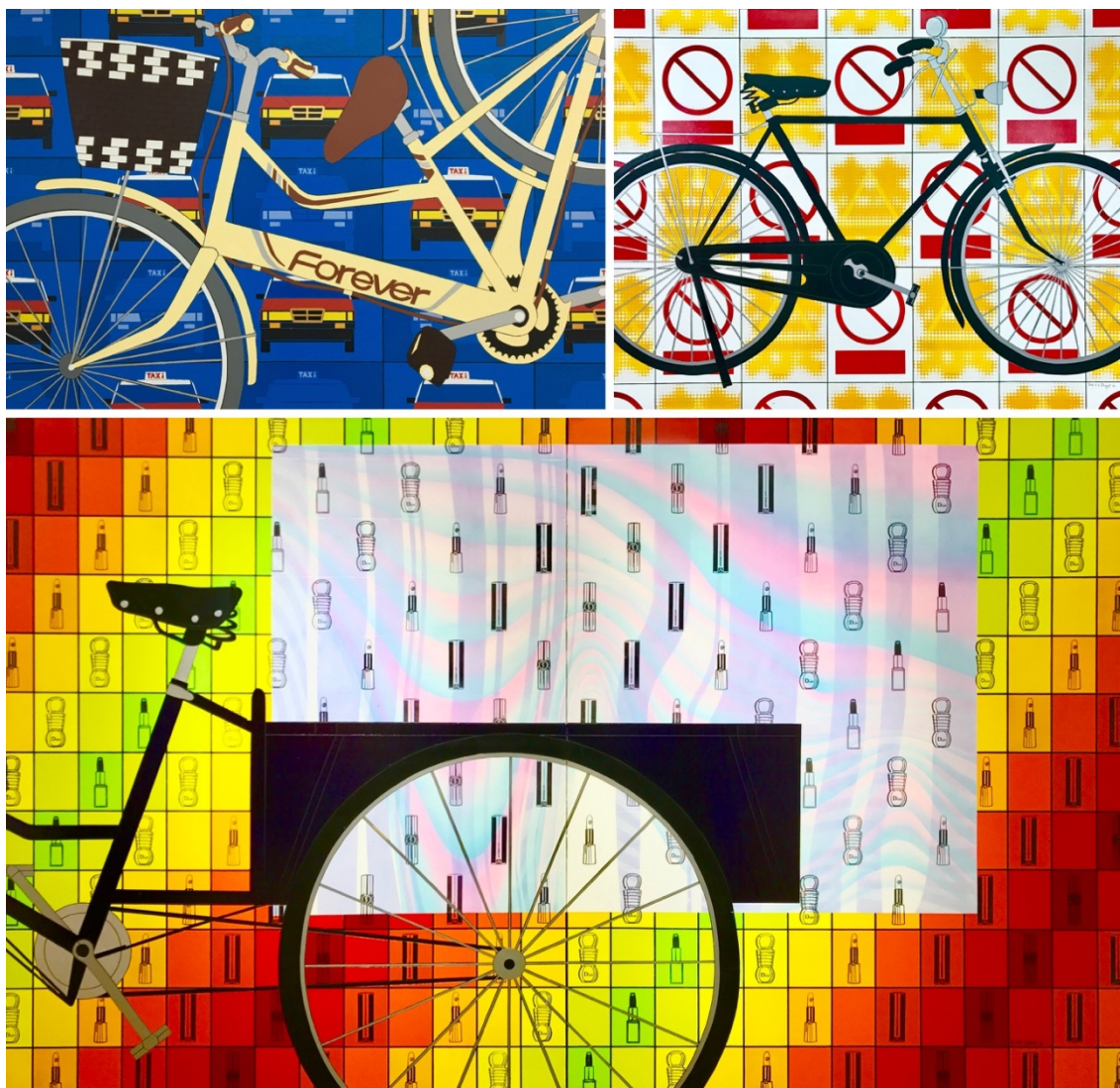


図6 〈周りの自転車〉シリーズ作品（2016～2017年）

キャンバスにアクリル絵具とシルクスクリーン

その時、自転車は非常に自由に見えた。そして、周りの無数の自動車エンジンから発せられる頭をぼんやりさせる騒音が急に消え去り、代わりに、自転車の後輪ギアがチェーンを動かして発する爽やかな音がなんだか耳に入ってきた。頭の中で想像した音かもしれないが、一瞬のこの記憶は今でも残っている。自転車が視界から去っていった瞬間、また騒音と排ガスに包まれた現実の世界に戻った。

学校に戻った後、自転車のテーマの作品を作り始めた。制作の動機はこの一瞬の出来事に遭遇したことにより、「環境に優しい」、「健康に良い」などの道義的主張や考えはないのである。もちろん、あえてこれらのラベルを表現する必要はない。なぜなら、現代社会は自然に自転車にこのような概念を与えているからである。



図 7 《 DO NOT TOUCH ME 》（2017 年）

キャンバスにアクリル絵具 1200mm×800mm

自転車シリーズの最後の作品は《 DO NOT TOUCH ME 》〔図 7〕である。この作品は自転車ではなく、自動車を描いたのである。画面に書いている「BIEMOWO」は漢字の「別摸我」のピンイン（中国語の発音）であり、「私に触らないで」という意味である。この三つの漢字の頭文字は BMW で、ちょうどこの車のブランド名と同じである。だから、「別摸我」は中国で BMW に対して冗談の呼び方になっている。

作品名《DO NOT TOUCH ME》はここからきたのである。BMWが中国での正式な名前は「宝馬」であり、文字通りの「貴い馬」という意味である。そして、「宝馬」のピンインは「Bao Ma」であり、頭文字の「B.M」はBMWの「BM」と同じである。画面の上半に描いている図案は中国の後漢（25年-220年）で制作された青銅器《銅奔馬》（又は《馬踏飛燕》、《飛燕銅奔馬》）の影絵である。この青銅器は右後ろ足が飛んでいる燕の背を掠めて走っている馬の姿を表現していて、本物の「宝馬」である。

これらの名前の繋がりについての内容を述べるのは、筆者が違う文化の融合と衝突について考え始めるきっかけになったからである。

〈周りの自転車〉シリーズの作品において筆者にとって重要なのは、作品そのものではなく、創作の動機を起こしたその一瞬の気持ちである。この一瞬の気持ちによって、筆者の身の周りに存在しているたくさんの事物の中に「矛盾表現」というテーマを見いだすことになり、それが現段階の創作テーマへと続いていくのである。

以上は、筆者の創作が平面的絵画に移行してから制作したいくつかの作品についての叙述である。今見れば、筆者がこれまでの各段階で制作した絵画作品はまだコンセプトが確立しておらず、テーマに対しての考えや作品の表現などが十分でないことも多く、要するに順を追って制作したものである。以前の創作は今の研究内容の基盤を成し、同様に、今の創作も今後の研究の基盤となる。従って、本節の内容は過去の絵画について述べながら、この後で制作した絵画の考えの筋道を整理して、今後の創作の方向を導くものである。

1 - 2 絵画の「物質性」について

前文で筆者の絵画スタイルが写實的絵画から平坦な色彩による平面的絵画に変転したことに言及した。平面的絵画に触れた以上、手描き絵画においての「絵画性」の内容に触れる必要がある。

第1章第1節に、筆者は「平面的絵画は他の多くのジャンルの絵画と比べると、情緒的で衝動的な創作要素が下図を描く時しか現れない。…それが機械によるものであれ、人間の手によるものであれ、作品制作が始まる時点で既に決まっている。画家は一定の手順を踏んで一步一步作業工程を進めて行けば十分である平面的絵画は他の多くのジャンルの絵画と比べると、情緒的で衝動的な創作要素が下図を描く時しか現れない」と書いた。

ここで筆者が平面的絵画の制作過程の特徴を述べたのは、主に伝統的な絵画と区別するためであり、平面的絵画が持つ絵画性を否定するものではない。事実、たとえ無限に手作業の痕跡を減らし、平坦な色彩、単色の色塊、精錬された線などによる組み合わせで制作した平面的絵画にとって、作品の中に含まれる絵画性は手作業絵画と同様に作品の効果に影響する一つの重要な要素である。

「絵画性」とは、絵画の制作過程で画家の手描きによって現れた偶然性のある特性である。人と機械を区別する鍵となる点は、手で描くことが不確実であることである。手作業であれば、どれほど熟練していても、ブレが生じるのは避けられない。

手作業によって発生した「偶然」は唯一の「必然」だとも言える。このような不確実さが絵画の絵画性であると考えられる。絵画の制作過程で手作業の偶然性によって現れた絵画性は、最後は顔料が表す異なる状態で表現されるので、説明が難しい「絵画性」という言葉と比べると、絵画の持つ「物質性または触覚性」と呼ぶほうがさらに理解しやすい。

絵画の物質性についての討論は、現代絵画が生まれた当初から非常に重要な課題となり、現在に至っても絵画を研究する際に直面しなければならない問題である。写真技術が百年以上前に初めて現れてから、絵画はずっと淘汰のリスクにさらされていて、絵画のスタイルもそれによって未曾有の巨大な変化が生まれた。

当時の画家たちに絵画の未来を懸念させた写真及び印刷技術は、現在の基準から見ればとてもつたない。現在の印刷技術は印刷物の高い色の忠実度を保証するうえに、さらに肉眼で見える質感を表現できる。もし百年以上前の画家たちが現在の写真と印刷技術を目の当たりにしたら、絵画の未来に対して「絶望」するだろう！絵画だけではなく、彫刻も同じような困惑の境地に陥っている。

3D プリントの普及は彫刻を学んだことがない人ですら好みの彫刻作品を作り出すことを可能にする。

では、過度に絵画の平面的効果を強調することは手描き絵画を消滅させる最大の原因となるだろうか。この広く討論されている問題については、本論文の中心思想とさほど関連がないため、ここで深く論述するつもりはなく、自分の創作の角度からこの問題について簡単に論述する。

しかし、この問題を論述する前に、問いの立て方を少々変える必要がある。筆者を含んだ多くの人が平面的絵画に直面した際によく生じる疑問：「純粋な平面的絵画とパソコンで処理された後に印刷した画像とは違いがあるか」という問いである。問いに対して筆者の答えは、「違いがある」である。

理由はすでに前文で述べた。絵画の「物質性」は手描き絵画に生命力を与える一つの重要な要素であり、この物質性の発生は多くの場合は手作業による偶然性に依存している。「偶然」と呼ばれる理由は、画家の行為が始終自身や外部などの多くの影響を受けているからである。画家の情緒の波、体の調子、描く対象との交流、筆先がキャンバスに触れる感覚、顔料の混合度、光と陰及び温度、湿度の変化などが全て絵画制作過程の中の「偶然性」を増やしている。

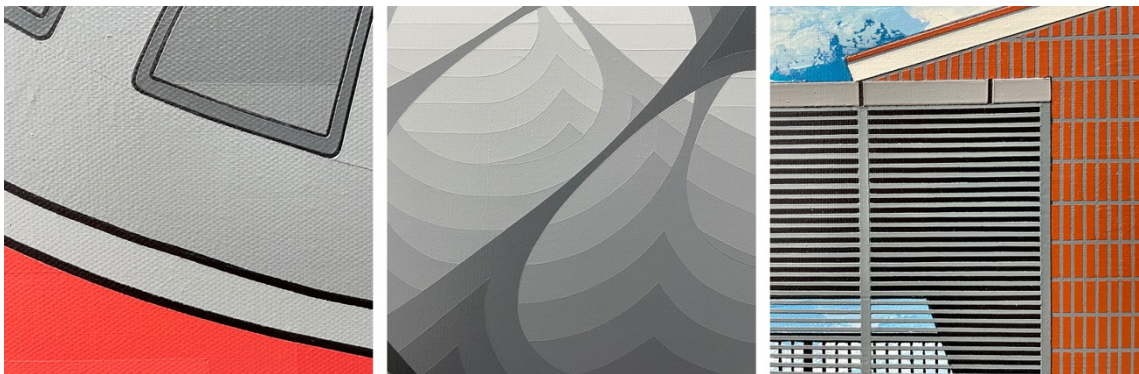


図 8 筆者が制作した 3 点の作品部分図

筆者が制作した作品の部分図〔図 8〕から見ると、顔料の重ね塗りによって生じる段差、ナイフがキャンバス上に付けた痕、アクリル顔料が乾燥した後に落ちた明度または彩度など、こうした偶然的な要素は始終自分の絵画制作の全過程を貫いている。たとえ何万回繰り返した操作だとしても、毎回キャンバス上に顔料を塗る前、手描き絵画自身が偶然性を持っているので、筆者は毎回これらの問題を繰り返し考える必要がある。毎回想定外の効果が現れるたびに、苦悩や喜びを感じる。それが苦悩であれば、この状況の再発を回避しようとする。しかし、たとえ極力回避したくても、手作業だから、同様の間違いは頻繁に起きている。それが喜びであれば、次の作品でこの効果を再現させたい。しかし、多くの場合は再現できないことに気づく。

よく考えてみると、絵画制作を今まで継続してきた動力はこの「偶然性」である。もし機械のように狂いがなく、一筆一筆を瓜二つに描けるとしたら、とくに手描きをやめて印刷を選んでいるだろう。プリンターは自分が求める色彩、及び極め細やかさを選べ、手作業を超える完璧な効果に到達することができる。現代の印刷技術は能力が突出していて、まるで作業に狂いのない従順な助手であり、使い手の指示に従い、偶然に現れた効果を再現することもできる。何回も再現できるのだ。

しかし、全てはプリセットされたものである。全ての偶然に現れた効果は必然的なものであり、全ての想定外は想定内である。作品がソフトの中で完成した後、創造に関しても、創作に関しても、絵画制作に関しても全てここで終わってしまう。残りの作業はプリンターでこの作品を出力するという行為しかなく、作品の創作者は一枚一枚を細かくチェックしない。なぜなら創作者はこれらの印刷した「作品」が決して人を苦悩させないと信じており、この創作者も同様であるはずだと考えているからである。これと同様に、筆者も、全てはプリセットされたものであるからという理由によって、これらの「作品」は決して人を喜ばせないと考える。

したがって、「純粋な平面的絵画とパソコンで処理された後に印刷した画像とは違いがあるか」という問題について、少なくとも筆者個人にとっては、本質的な区別が存在する。なぜなら、このような想定外の状況が起きない印刷物は自分の絵画に対する興味を失わせ、最終的に絵画の放棄を選択させる可能性があるからである。

筆触を強調するにしても、平面的絵画を表現するにしても、どんな表現方法も創作者自身が持つ過程がある。絵画制作は物質形態を変化させる過程であり、その過程で画家は自分の痕跡を残すことを避けられない。美術館で何世紀も前の油絵作品を見るとき、いつも思わず呼吸を止めて作品に近づき釘付けになってしまう。なぜなら、それらの筆触の形を通して、画家の制作時の状況を感じることができ、何百年もの時を超えて、画家との距離を縮めることができるからだ。

絵画作品の物質性は、まるで一冊の日記のようであり、画家の制作過程の細かい点まで記録している。もし絵画作品のテーマが画家の考えていることなら、絵画の物質性は画家が一つの個体として、生きている人々と同じように実在していることを訴えている。

第2章 「矛盾」

2-1 矛盾表現の開始

「矛盾」というテーマを表現するのは「私」の中から生まれた内容である。筆者は「はじめに」の中で本文のテーマ「個体」を「ユーザー」に例え、その目的は本文の内容をさらに読み手に理解され、受け入れてもらいやすくするためである。従って第2章も前章と同じようにユーザーという概念を使って説明する必要がある。

もし第1章「私」の内容が、それらの筆者という個体と関係のある事物を通して私が日頃身を置いている外部環境を描くならば、第2章「矛盾」の内容は矛盾という概念を表現することを通して「私」が考えている具体的な内容を描いている。そして私をユーザーに置き換え、この両章の内容を要約すると、第1章は「ユーザーの日常」を、第2章は「ユーザーの思考」を論述している。ユーザーの視点から出発し、表面的なものから本質的なものまで探求することを通して、ユーザーが生活している現代社会の表象を描いている。

「矛盾」という概念は、第1章第1節の最後の〈周りの自転車〉の中ですでに言及した。その中に書いたように、「このシリーズの作品は筆者にとって、重要なのは作品そのものではなく、創作の動機を起こしたその一瞬の気持ちである」。この一瞬の気持ちによって、筆者の周りに存在しているたくさんの事物の中に、「矛盾表現」というテーマを現段階の創作テーマとしていた。

2014年は筆者が学部から大学院に進学し、異なる絵画スタイルを模索している時期だった。一年間の試作と模索を経た後、絵画スタイルは基本的には具象的写実から平面的絵画の表現方式へと変化した。

画面上の要素がますます簡潔化し、平面化した時、筆者は画面上に現れた各要素が持つ意義が一層深刻になることに気づいた。言い換えれば、同じ自転車を描く時、具象的写実な手法を使えば例えば写実の程度、画面の構図や構成などの絵画そのものの問題を考えるべきである。しかし、平面的な手法を使えば、画家はこの自転車がこの画面に現れた理由を説明しなければならない。つまり、対象の背後にある意義を強調すべきである。その意義がないと、この自転車を描く理由もなくなる。

以前創作時に、対象を表現する意義を積極的に考えることとは違い、平面的絵画の表現方式は筆者にこの悩ましい問題を考えさせる。何と云っても、以前筆者が楽しんでいたのは絵画創作の制作過程であり、それらの本質に関わる内

容をあまり積極的に考えていなかった。このような勝手気ままな習慣は筆者が絵画スタイルを変更した約一年後の2015年に迷走に陥った。自分が制作した一枚一枚の大して内容がない画面と対面している時、このような大部分の絵画制作の面白みを失うことを代償にした絵画方式は、画面に広告の看板のような視覚的インパクトを与える以外、少しも鑑賞する価値が見つからなかったのである。

ちょうどその時、2015年春、英国の現代芸術家Michael Craig-Martinが中国湖北省の湖北省美術館で個展を開いた。開幕式後に行われた交流検討会で、Martinは彼の創作意図を論述した。彼の現代芸術への理解を聞いた後、筆者はついに創作を継続する動機を見つけた。

Martinの創作は主に実時間の日常の中で随所見られる細かい事物を表現して、彼が経験した一つ一つの時代を記録している。表現された対象の時効性を重視するから、彼が作った作品の中で描かれた対象は、おそらく描かれた時はまだ流行中のものだが、今となってはすでにほとんど見かけない。ある描かれた対象はまだ随所見かけるが、あと数年経てば徐々に我らの視野から消えてなくなるようなものである。平面的な表現は彼の創作テーマに合っている。なぜならこの目まぐるしい時代に規格化した制作方法のみ時代の早急な変化についていけるからである。

このような時代において、全ての事物は早急に変化し、事物が持つ意義を含んでいる。ある事物はある集団あるいはある時代には何かの重要な意義があるとしても、周囲の環境の変化につれて全く意義を持たなくなる可能性がある。しかし、事物の発展は連続性を持っているので、誰も以前存在した事物を否定し、蔑むことで、自分がいる時代の事物の価値を肯定し、上げることはできない。全ての事物はその事物が存在する時代に生活している当事者に対して同様の重要性があり、Martinの作品もこれら一つ一つの平等かつ時代の特徴を持つ対象によって構成されている。したがって、彼が表現している現代芸術は実際実時間を表現する芸術である。

ここに、筆者は自分が本当に表現したい内容を見つけた。一つの時代を語るには、ひたすらこの時代を批判し、矛盾衝突が最も激しい内容を指摘するだけでは十分ではない。歴史書のように一言で一つの時代の政治情勢、経済状況および社会構成を概括するのは、このような知識の唯一の用途が大概試験に対応するためだからである。

筆者は特にそれらの大きなテーマを表現したいとは思わない。それらの大きなテーマは人類に関わるかもしれないが、生きている個体として、自分の日常生活に密接に関わる内容を表現したいのである。例えば筆者が生活した場所、接触した人間、乗った自転車、通りかかった下水道、使い捨てたペットボトル

とレジ袋など。これらの内容は単独で見ると、その一つ一つは誰もが毎日接触する事物だが、これらのすべての事物と接触したのは筆者一人と限定することができる。例えば警察が指紋認証を行う時、採取した指紋が完全であればあるほど、容疑者を特定する範囲が狭まる。

Martinは各時期に現れた時代の特徴を持つ事物を表現している。もしこれらの事物を商品に例えたと、筆者は消費行為の主体であるユーザーを強調している。Martinの作品の中で、これらの商品はそれぞれ対応される時代があり、全部繋げてみると、時代の変遷と事物の進化を表現する一枚の絵巻になる。

ここで強調すべきなのは、Martin本人は彼が絵画で記録した商品との間に特殊性がないことである。なぜかという、彼が記録した事物は時代の特徴を持っていて、それらの事物はMartinとの関係が同じ時代に生きる他の人との関係に何も異なるところがないのである。

筆者が作品で表現した事物は「商品」と言えるが、前文に書いてあるように、筆者が表現する事物は「これらの内容は単独で見ると、その一つ一つは誰もが毎日接触する事物だが、これらのすべての事物と接触したのは筆者一人と限定することができる」。これも個体として特殊性を持っているところである。筆者はある特定の商品を強調するのではなく、ユーザーである。これらの商品を通してユーザーの肖像画を描く。

私たちはみなこの時代のユーザーであり、この時代を消費している。様々な原因で、一人一人違うユーザー体験があり、満足、非常に満足、あるいは、不満、非常に不満、多くの状況下では、どちらでもないのである。筆者が従事していることは、それらの自分のユーザー体験に影響を与える商品を記録して、最終的に個体として生きている筆者を中心とした現代社会のプロフィールを描くことである。

よって、「個体から現代社会のプロフィールを描く」と題するこのテーマを確定した後、筆者は第1章で述べたいいくつかのシリーズ作品を制作した。まさに第1章の作品論述のように、最後のシリーズ〈周りの自転車〉を制作した時から、筆者が注目した内容は周りの事物の表象から表象の下に隠された問題の本質に変わった。

当然、表象であろうと本質であろうと、〈周りの事物〉の一部分に属する。しかし、問題の本質を探求することは自分がより深く正確に事物を理解することを助ける。筆者が最も早期に気づいた事物の本質に関わる内容は「矛盾」であり、本章では主にこの主題と制作の関連について述べていく。

2-2 「矛盾」を表現する作品

「矛盾」のテーマを表現する作品を論述する前に、芸術創作における創作テーマと創作スタイルの両者の関係について述べておきたい。この両者の関係についての論述は筆者の創作と深くつながっているので、本節にこの内容を展開して論述する必要がある。

創作テーマは作品が表現している内容であり、創作スタイルは作品を表現する手段である。創作テーマは画家がいる環境と考えの変化によって変化し続けるが、創作スタイルが一旦形成されると、短い時間内で大きく変化することは難しい。創作テーマと創作スタイル、この両者は切り離すことができない関係にあるのだろうか。

筆者にとって、創作テーマと創作スタイルの間に切り離すことができない関係は存在しない。本論文の論述を通して容易に以下のことに気づくことができる。

筆者のすべての創作過程の中で、ある作品の中で現れたキーワードはただの段階的なもので、単発あるいはシリーズ作品で表現すると、このキーワードを表現する続編は続けて創作しないのである。例えば、作品《桃花源記》における都市と個人の関係、作品《神龕にうづくまるビーナス》における「外・従」、「内・主」といった相対的な概念、作品《時間の無い交差点》における時間と空間など。筆者はこれらの作品を完成させた後、これらの作品に関連しているキーワードについて考えることをやめ、これらのキーワードに関する続編も制作しない。

本論文は「個体から現代社会のプロフィールを描く」ことを総括的なテーマがとしているが、前文で述べたように、このメインテーマのもとに、筆者が制作した単発あるいはシリーズ作品の大部分が独立した創作テーマを持っている。これらの異なる創作テーマは、多くの場合は繋がっていない。したがって、筆者にとって、創作テーマは筆者個人の考えの変化、あるいは筆者がいる外部環境の変化などの主観的または客観的な条件の変化によって絶え間なく変化する。

しかし、これらの段階的なキーワード以外に、始終筆者の創作の中に存在しているものもある。例えば安定した構図法、平面、線など。これらのキーワードは創作テーマの変化によって変化せず、ある角度から見ると、創作テーマと比べ、これらの始終存在しているキーワードはより筆者の創作スタイルを代表している。

筆者がこれまで強調してきたように、作品の画面効果と作品の内容およびテーマの間には必然的な繋がりがなく、画面効果の唯一の評価基準は、自分の審

美眼に合うか否かである。たとえ筆者が表現する内容が暗くて汚い下水道、使用済みのレジ袋とペットボトルなど、美しく見えない事物だったとしても、筆者が持っている美に対しての認識を妨げない。美しく見えない事物を美しい画面効果で表現するのは、筆者の創作にとって最も基本的なことである。

もちろん、この両者は互いに補い合っている。例えば、エドヴァルド・ムンクの作品《叫び》は描かれる人物が叫んでいるわけではなく、夕暮れ時に突然の幻聴・幻覚に遭遇した人物が、恐怖を感じ、手を耳に当て、懸命に不安と戦っている様子が描かれている。後の野獣派（フォーヴィスム）が目映る色彩ではなく、心に感じる色彩を表現した絵画方法を先取りした様な表現を使い、人間の不安の心理を表現している。この作品のように創作テーマと創作スタイルが統一した創作方法は違和感がなさそうだが、もし仮に、平面的な創作スタイルでこの作品の創作テーマを表現すれば、筆者さえも受け入れられないであろう。

しかし同時に、筆者が主張しているように、創作テーマと創作スタイルこの両者は繋がりがなく、作品の中に存在することができる例を挙げてみよう。今この時目の前に見える文字のように、その一つ一つは千年の時を経てもその意味するところ、伝える事柄は変わらないが、その形態、スタイルは時代に合わせて少しずつ変化し、現在では世界中に様々な文字スタイルが存在して私たちに様々な事柄を伝え続けている。

2 - 2 - 1 《桃花源記》

人類の文化活動は人間社会の発展に伴って行われているが、人間社会は自然環境の構造を再定義している。文化活動は自然環境に対して一方的に依存しており、人類は人類と自然との調和できる道を探している。筆者の作品《桃花源記》（とうかげんき）〔図9〕の創作テーマもこれによって作り出した。

『桃花源記』は、中国の東晋（紀元 317 ～ 420 年）時代に活躍した文人陶淵明⁶の代表作の一つであり、『桃花源詩』の序言である。この文章は、晋の太元（元号）の時、ある武陵（現在の湖南省常德市桃源県桃花源村）の漁師が偶然に桃の密林の奥に隠された岩窟を通して、誰も知らない桃源郷を見つけた物語である。中の建物は整然としていて、老若男女が悠々自適に暮らし、世俗の悩みや戦争の憂いが一切無く、あるのはただ

平和な生活と平凡な幸福。漁師は村人に手厚いもてなしを受けて数日後に桃源郷から去って行った。その後、漁師は再びこの場所を探しに戻ってきたが、どうしても見つけられなかった。作者は桃花源の安寧、享樂、自由な生活を描くことを通して、理想的な生活への憧れと現実に対する不満を比較して表現した。



図9 《桃花源記》（2019年）
キャンバスに油彩 2200mm×1200mm

⁶ 陶淵明（とうえんめい 365 ～ 427）、名は潜、字が淵明、中国の魏晋南北朝時代の東晋末から劉宋（南朝宋）の文学者であり、後世に「隱逸詩人」「田園詩人」と呼ばれる。

陶淵明の桃花源に対する憧れは乱世に限らず、たとえ平和で豊かな現代社会であっても、都市の喧騒から遠く離れ、純朴な自然界に身を投じるのは依然として多くの人が抱く理想的な生活である。

筆者の作品《桃花源記》の中には四つの要素があり、それぞれ『桃花源記』の原文、押し入れ、便器、アヘンである。都市に住む人々は狭い部屋に閉じこもって住むことに慣れている。たまに窓の外を一瞥しても、鉄筋コンクリートの森しか見えない。そして、現代人は通信機器への依存度が増す一方で、わずかなプライベートの時間もほとんどそれらの大小さまざまなブラック・ミラー（通信機器の画面）に費やしている。ブラック・ミラーの向こうの桃源郷と同じような世界に注目することで筆者の空虚な内的世界を満たす。

また、都市にはこれらの便利な技術と完備した供給システムがあり、部屋から一步も出ずに生活の全ての需要を満足させることができ、この時、唯一個人と外部世界を繋ぐ現実的な物は便器に接続された下水道しかないようである。日々の生活では、私たちの排泄物は私たちより多くのことを経験している。排泄物は都市の地下にある膨大な排水システムを通して、最終的に海に到達する。

しかし実際には、人はこのような生き方を理想とせず、本能的に拒否しているはずだ。陶淵明が書いたように、自然への憧れと「自由」への追求は私たちの遺伝子に刻まれているのである。この自由は決して投票や評論などの権利を持っているかどうかという狭隘な概念から判断されるものではない。徹底的に世俗の束縛から解放されて、社会と家庭、団体と個体の区別もなく、さらに原罪と善悪、義務と責任もない。あるのは生々しい命のみ。もちろん、これは非現実である。もともと如何なる束縛を受けるべきではないものが日増しに増え、圧迫と桎梏に封鎖されている。

しかし、これは人類の本性であることが否定できず、心の奥に埋められ、消えたことがない原始的な衝動である。そのため、人類はロボットのような生き方には適応することができないのである。もし本当にロボットのように成れたら、人類とは言えなくなる。

この「独立している空間」を構成する要素の一つとして、アヘンは植物であるというだけでなく、筆者の作品の中で人間社会と自然界との衝突を表している。このほか、アヘンは「麻薬」として、人類が幻覚を求める現実逃避という行為を象徴し、人と社会の衝突の表れでもある。

2-2-2 《神龕にうずくまるビーナス》

《神龕にうずくまるビーナス》 [図10] この作品は、筆者が日本のお寺に

ある神龕とフランスのルーブル美術館が所蔵しているローマ時代に模刻された彫刻作品《うづくまるビーナス》この二つの要素を組み合わせて作ったものである。



図 10 《神龕にうづくまるビーナス》（2019 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 850mm×850mm

神龕とビーナス像の間には、一見して何の繋がりもなさそうに見えるが、実は両者が似ているような認知体系に属する符号である。つまり神仏像は建物の中に置かれるものである。穴居時代から今まで、人類の住む場所は常に変わっている。狩猟採集社会の洞窟から農耕社会の集落まで、ヨーロッパの石造建築から東アジアの木造建築まで、中国黄土高原の窑洞⁷ から西南山地の吊脚楼⁸

⁷ 窑洞（ヤオトン）は、中国の西北部、黄河の中流に位置する黄土高原の丘陵に分布している代表的な住宅形式である。新石器時代から、地元の人々が地形と気候に適するように、表土が柔らかい黄土高原に穴を掘ることで夏は涼しく冬は暖かい住宅を作り始め、現在までも窑洞（ヤオトン）に住んでいる人が多いのである。

⁸ 吊脚楼（ちょうきゃくろう）は、中国南部の山地に分布するミャオ族、チワン族、プイ族、トン族、スイ族、トゥチャ族などの少数民族が住んでいる伝統的な高床式住居である。吊脚楼のような高床式住居は床面が地面や水面から離

まで、建築のスタイルは環境によって違っているが、人が居れば住居がある。そのため、人に創造されて擬人化された神様も必ず住む場所がある。したがって、違う文化や地域であっても、宗教についての認知体系は大体似ている。

そして、違う文化によって、またいろいろな符号があっても、神仏像と神殿この二つの要素はこの認知体系の中でもっとも普遍的に存在している符号である。神龕は神仏像が中に安置されるために作られたものであり、神仏像に從属して、外側にあるサブ的なものである。符号化すると、神龕は「外・從」、仏像は「内・主」である。

聖堂の中に安置されているビーナスの神像、あるいは美術館に保存されているビーナスの大理石像、どちらでも一緒に、建物に対して、ビーナス像は内側にある主要的なものである。符号化すると、ビーナス像は内・主、聖堂は外・從である。神像と建物が一体化されている。

画面の中に外・内あるいは從・主こういう符号の組み合わせであれば、必ずしも「神龕と神仏像」や「聖堂とビーナス像」といった固定した組み合わせであるとは限らない。たとえ筆者の作品のように、神龕に置かれている神仏像をビーナスに置き換え、あるいはビーナス像が置かれている聖堂を神龕に置き換えても、不調和感を生み出す以外には、このことに全く納得できない感覚はなさそうである。

それらは現象がどのように変わって行っても、各要素に代表されている符号の外・從、内・主という本質が変わっていない限り、不調和感や偏差などが経験に基づいての認知慣性に修正されるのである。例えばあるゴシック修道院でキリスト像を見かける、あるいはお寺で釈迦牟尼像を見かけることはどちらも当たり前のことであるが、修道院で釈迦牟尼像を、あるいはお寺でキリスト像を見かけると、「これもいいのかな」と思いながら、「違う文化での融合か」と筆者は自分を納得させる。しかし、画面にある二つの要素が並立関係の符号、例えば外・從である神龕と聖堂、あるいは内・主である神仏像とビーナス像の組み合わせであれば、本質が変わってしまう。例えば修道院の中にお寺が、あるいはお寺の中に修道院があると、きっと「なんで」と疑問に思う。なぜかというと、どんな理由があっても、神様のいない建物は神殿とは言えない。そしてビーナス像と神仏像ともなれば、芸術大学の石膏館になってしまうのである。

以上のことから、「外・從」となるものと「内・主」となるものの組み合わせがどう変わっても、本質は変わらない。外・從と外・從、あるいは内・主と内・主の組み合わせであれば、ものの本質が変わってしまう。よって、一旦

れているため、通気性に優れ、大雨により頻繁に起きている洪水災害に避け、高温多湿な熱帯気候でも涼しく住むことができる。

「神像」と「神殿」この二つの要素が同時に画面上に出現すれば、認知慣性のもとにして外・内、従・主、背景物・主体物という概念は直ちに形成されるのである。このような習慣的な考え方は普通の場合には何の悪意もないが、本節の画面上にある各要素を均衡するというテーマを討論する時、最初から相当な障害になってしまう。したがって、できる限り認知慣性のある程度破って、違和感を生かすために、符号外・従の内容を日本の神龕にして、符号内・主の内容を古代ギリシアのビーナス像にするのである。

認知慣性の突破と違和感の表現などの作品の基調についての事前準備が完成した後、画面の構図についての具体的な内容を考え始める。主体物だけではなく、背景物の視点から主体と背景の間の関係を考えるので、主体物と背景物を分けて独立した作品を作って、別々に単一要素しかない画面の構図を考える。誤差を減らすため、一番安定した中心的構図の原則に従うのである。

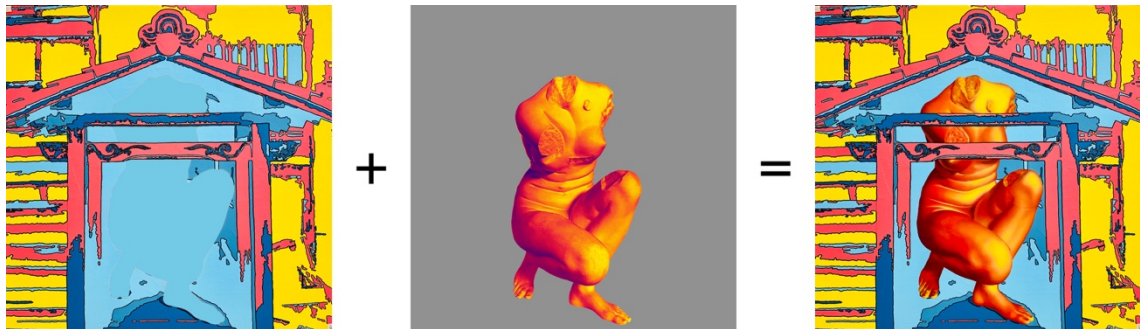


図 1 1 《神龕にうづくまるビーナス》の構図法

作品の表現手法としては、神龕を平面的に表現して、明暗によるヴォリュームでビーナス像を表現することになる。こうすることで、東西絵画の本来の特徴を表現しながら、この二つの違う文化に属する要素の間の衝突を強調し、画面の違和感を強めることもできる。

図11が示しているように、神龕とビーナス像この二つの要素を個別の作品として作ってみると、全く関連性のない独立した作品となる。そして、既存の構図の比率で二枚の絵を一枚にまとめると、構図が安定した新作が得られる。再構成の試みを経ずに二枚の絵を重ねてしまうのは十分な考慮が足りないように見えるが、統合した後の画面の構図には不合理な感覚が生まれていないのである。なぜなら、この二枚の作品はもともとと同じ中心的構図を念頭に描かれたもので、直接重ね合わせても絵の構図の安定性と合理性を破壊しないためである。

加えて三次元的な遠近関係がないため、合体した後の神龕と石膏像が同じ平面にあり、前後の距離感が生じない。星空を撮った写真を見ているように、宇宙レベルの単位は一般人の認識の枠を超え、根強い社会経験を超えているので、距離感というものはもはや役に立たない。星の光で覆われた写真を見ると、脳

はこれらの星の距離に対する判断を無視し、無数のスポットライト状の星の大きさや明暗などの特徴に注目する。

空間を形成する距離が存在しない場合、二つの要素が同じレイヤーでなくても互いに融合し、影響し合う。組み合わせた後、画面の中心にある石膏像の輪郭に形成されたシルエットが背景の侵入空間となる。もともと整っている構図に新しい要素を加える際は、この要素の大きさや位置、内容や配色などをよく考えるべきである。そして、最後は、最終的な効果の美しさ、全体のイメージに影響しないように微調整する。局部と局部、局部と全体との間でどう処理すべきかが画面構成についての研究の主旨である。

実際に画面構成のことを考える時、二つの構成要素が同じ画面に存在する場合、両者が表現する立場や存在の本質の違いが大きすぎると、対立関係になってしまう恐れがある。事物の本質の対立的関係は、例えば水と火の場合である。事物の現象の対立的関係は、例えば色環の冷暖両極のオレンジ色とブルーの場合である。二つの構成要素が互いに補完したり、協調したり、あるいは似た構成を持ったりすれば、安定した秩序が生まれ、調和した状態になる。

東洋と西洋の美術では、近代以前に求められていた調和は異なっていた。西洋美術は、構図、陰影、色彩などのバランスを求め、ルネッサンス以降それに対応する自然科学理論体系を生み出してきた。明確化した枝幹関係を立脚点とし、主体物を中心に芸術創作を行なってきた。これらの基本的な理論に基づいて作られた作品はテーマが明快であり、臨場感が強く、主従関係と善悪美醜の区別が一目瞭然である。

それに対して、東洋絵画、特に中国画は空間の全体を強調している。作品の主体物は、画面の周辺部分に位置する場合が多い。現代以前の西洋絵画は主体物と環境との間の主従関係を強調していることに對し、中国画は、両者の融合を強調することに重点を置いており、個体の存在感が縮小されている。個体と環境の融合を強調するのは、物質と精神のバランスと調和を求めているためである。

要約すると、現代以前の西洋の美術が追求しているのは「局部から全体を見る調和」であり、特定の場面で社会の様相を反映し、個人の存在を強調し、個人のイデオロギーを強調する方法でそれに対応する社会制度と秩序をプロフィールするためである。一方、近代以前の中国の美術が追究しているのは「全体から局部を見る調和」であり、時代に普遍的に認められた道を通して個人の追求と理想を反映し、社会全体がどのような物質文化状態にあるかを表している。

2-2-3 《レジ袋と大麻》 《ペットボトルと大麻》

《レジ袋と大麻》〔図12〕と《ペットボトルと大麻》〔図13〕この二枚の作品は「毒」という概念について論述しているのである。無論、大麻は麻薬である。しかし、麻薬とは化学反応により合成された麻薬であり、大麻やアヘンなどの植物から抽出された麻薬でもある。人体に有害な物質は中国語で「毒」と呼ばれる。



図12 《レジ袋と大麻》（2019年）

キャンバスに油彩 950mm×950mm

毒がいいものではないということについては、多くの異なる言語で「毒」という言葉の使い方から知ることができる。例えば中国語では、他人の思想や身体に悪影響を与える行為は、毒害と言う。さらに使用する手段が非常に残酷で、心が極めて邪悪であることを、悪毒と言う。自然や動物、民衆などの命に深刻なダメージを与える時、荼毒生霊という四字熟語がよく使われている。他の言語にも似ている使い方がある。とにかく、毒はいいものではないのは人間社会において共通の認識である。

しかし、自然の中では大麻、アヘン、コカなどが麻薬ではなく、ただの植物である。だが人は覚醒剤として使い、麻薬と定義した。自然の中の無数の生物にとって、本物の麻薬は人類が生きていくためのいろいろな工業製品である。例えばレジ袋とペットボトル。工場の生産ラインでこのような製品を作るためにかかる時間とコストはほとんど無視できるほどであり、私たちは水を一本飲み、レジ袋を使い切るスピードも速い。しかし、自然にこれらの製品を分解するために必要な時間は数百年、あるいは千年以上かかる。

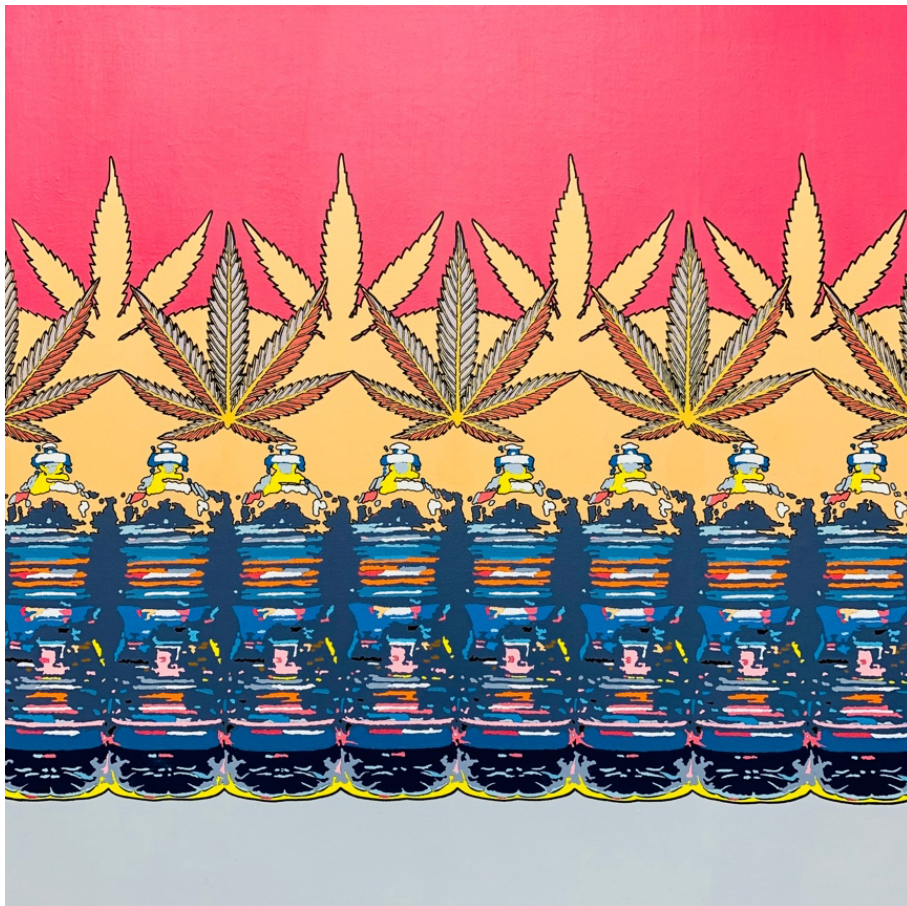


図 1 3 《ペットボトルと大麻》（2019 年）

キャンバスに油彩 950mm×950mm

それでも不思議なのは、大麻やアヘンなどが植物として空気を浄化する力を持っているにも関わらず、私たちは依然としてこれらの植物を麻薬、毒と呼んでいる。

前文の中でユーザーという言葉が論述したときに言及した通り、我々ユーザーは単に商品消費するだけではない。ユーザーは商品を選択して消費すると同時に、ユーザー自身のアイデンティティもこれらの商品に定義されている。ユーザーと商品は互いに影響を与え、制限し合っている。世の中に存在してい

るすべての事物の間は普遍的に繋がっているので、これらの無制限に生産されたプラスチック製品はいつか人類に害を及ぼす本物の麻薬となる。

2 - 2 - 4 《レジ袋と狛犬》



図 1 4 《レジ袋と狛犬》（2019 年）

キャンバスに油彩 1000mm×700mm

《レジ袋と狛犬》〔図 1 4〕この作品上に現れている全ての色は、浮世絵の色彩を参考に色を調合しており、背景にある空はより浮世絵風景画の空と雲の画法を模倣しているのである。浮世絵作品に使われている色はほとんど彩度が低めで、純色が少なく、これらの色は多数回の調合が必要なので、筆者が普段よく使用している乾燥速度が速くて多数回の絵の具の調合に適していないアク

リル絵具ではなく、油画の絵具を使ってこの作品を制作した。

これは2019年に筆者が日本に来て間もない頃に制作した作品である。筆者は古い建築物に興味を持ち、時間がある時によく近くの古い建築物を鑑賞していた。筆者は古い建築物などの文化遺産を鑑賞するとき、それらの建築や彫刻に含まれている深い文化と表象の美に魅入られている。おそらく誰でも筆者と同じように、心の奥からこれらのものを作った人に敬意を込めるのであろう。私たちはいつも古い建物を修繕し、古い日用品を博物館に収蔵し、これらのものを大切な文化財として扱っている。

これらの建築物が数百年の長い歳月を経てもこれほど完璧に保存されていることに驚くと同時に、至る所にペットボトルやレジ袋などの不調和なものを目の当たりにすることもよくある。これらの現代工業製品がこのような場所に現れることは人を不愉快にさせる。レジ袋やペットボトルがこれらの遺物のそばで目に入ったとき、これは私たちが後世に残す「文化財」だと気づいた。もし数百年後、誰かが筆者のようにこの山の奥にある神社に入ってきて、この狛犬を鑑賞しようとする時、狛犬の周りに積もっている数百年を経ても自然に分解されていないペットボトルが目に入ったら、どんな気持ちで自分の祖先を思うであろうか。

こうした着想から、筆者は作品《狛犬とレジ袋》を制作し、直接この二つの要素を繋ぎ合わせた。一つは文化のシンボル、一つは文明のゴミで、それぞれ各時代の特徴を長い間保持している。我々は祖先たちが作った磁器を博物館に置いているが、我々が作ったペットボトルは後世のどこに置かれるのか。古代の磁器と今のペットボトルは同じ使い道であるが、後世から同様の評価を得られるのか。

もちろん、この質問の答えは言わずとも分かる。どんな文明でも発展の途中で様々なゴミを出すことを避けられないし、私たちの先人が残したものもいいものとは限らない。しかし、現代のような過度な包装と比べ、先人たちが自然のものを簡単に加工して制作したものは同様に基本的な生活の需要を満足させられる。現代人は先人と体の構造に大差はないが、科学技術の絶え間ない発展により日々欲望が膨らんでいて、「基本的な生活需要」の水準が変わっているのである。

《レジ袋と狛犬》は筆者が初めて自分の作品の中で浮世絵の要素を参考にした作品ではない。これまでずっと浮世絵のスタイルに大きな興味を持ってきたから、よく浮世絵のスタイルを参考にした作品を制作している。浮世絵以外に、筆者は多くの伝統的な絵画スタイルにも大きな興味を持っている。筆者は自分の創作テーマを表現すると同時に、絵画のスタイルにおいては伝統的な絵画に新たな探究と表現を辛抱強く続けている。

2 - 2 - 5 《時間の無い交差点》

私たちが生活しているこの物質的世界において、すべての物質は相対運動をしている状態にある。そうだとすると、この一刻も止まらない世界を描くことは一体どんな行為であるのか。どの物体も同時に相対運動と相対静止の二つの状態にあり、時空の連続性はこの状態が永遠に停止または逆転しないことを確保している。二次元空間と私たちが身を寄せる三次元空間の違いは、三次元空間の中の点全てが三つの座標によって決まっていることである。



図 1 5 《時間の無い交差点》（2020 年）

キャンバスに油彩 1550mm×1550mm

三次元空間に存在するすべての客観的な存在は長さ、幅、高さこの三つの計量数字を持っている。二次元空間は、長さ、幅によって決定される厚さがゼロの空間である。絵画作品が二次元空間ではなく二次元平面と呼ばれるのは、二次元空間が物理的な広さのある実際の空間であり、この空間の中にある物体も相対運動の状態であり、時空連続性は三次元空間と同じように依然としてこの空間にも作用しているからである。

絵画は二次元平面上にある視覚空間に基づいており、この空間にある如何なる存在も絶対的に静止している。時空の連続性は物体の相対運動を媒体として体現しているが、運動は物体の空間内の移動過程であり、この過程は時間を消

耗し、運動の時間は時空の連続性の具体的な表現である。時空の連続性は絶対静止の空間には作用されない、この視覚空間では如何なる参照物を選択しても絶対静止以外は何も起こらない。すなわち、時間のない空間である。

二次元平面の特徴を基本的に認識した後、このような世界観を方法論として二次元平面上に時間と空間の表現を行うことに興味湧いてきた。《時間の無い交差点》〔図15〕は、三次元空間と平面空間を巡り、空間を主要な構成要素として、筆者の興味あるテーマに合わせて創作した作品である。

この作品の背景に空を描くのは、空が人に一番直感的な空間感を与えるからである。このような空間感の持つ包容力と魅力は、文明の発展に関係なく、人類が知的進化の初期段階にある石器時代でも、すでに人類の想像力によって感じ、とらえられていたと思われる。

流れる川とこの空間が消える直前に出現する走馬灯のように、運動状態にある空を構成する大気や光などの粒子や元素が最も感染力のある影絵として記録される。そのため、二次元の平面でより高い次元の空間を表現するには、最適な要素が空である。この絵は主に時間の消滅や時間と空間との関係を投げかけている。

「人は同じ川に二度足を踏み入れてはいけない」。立っている座標は変わってないとはいえ、時間の推移に伴い、目の前の川も変わってきた。だから、時間的にも空間的にも、同じ交差点を通過することはできない。文明社会のマークとして、各地理的なエリアが交差点で繋がっている。通信技術の発展に伴って、地理的な制限を超えていて、各空間の間の接続は多元的、多次元的になってきた。インスタント通信は同じ時間内の異なる空間が繋がっていき、時間差はどんどん縮小され、座標は視覚伝達において重要な地位を占めるようになる。「事件+座標+時間」のような組み合わせがメッセージを伝える最も一般的な手段になった。

人は死ぬ前に、人生の中で経験したことや出会った人を走馬灯のように思い出し、影絵として目の前に現れると聞いたことがある。それは一体どんな画面だろう。この交差点がある空間も人生と同じようにずっと変化している。ただ、人生の短さと違い、この空間は地球の出現とともに生まれ、最後は全て地球の消滅とともに消えていく。この空間が消える前に筆者の中で起こったことを思い出したら、時間はきつとこの空間の計量方式ではないと思う。長い地質の進化はこの影絵全体の圧倒的な部分を占めている、隅には恐竜の群れがいるはずで、およそこの画面の三十分の一を占めているかもしれない。

この影絵の中で、ある極めて微細な片隅に、一人の和服を着た少女がいたかもしれない。彼女の足元は交差点の横断歩道である。交差点と和服は空間を媒体にした文化の接続であり、これは時間をはかる方式での接続だ。渋谷の交差

点は現代文明を積載していて、近代の江戸文化の存在も表している。二つの間には時空の連続性と文化の持続性があることは言うまでもないが、同じ空間に同時に現れたら、二つの間に存在する時代差は物理法則に厳格に従わざるを得ない私たちには乗り越えられないが、この空間はそんな憂慮も飲み込んでしまう。

かつてこの空間の中で存在していた全てが同じ画面に現れることによって、時間は消えた。だが、記憶的な流れとしてみるなら、時間はまだあるといえるだろうか。時間は完全に消すことができるだろうか。可能だ。現代の文明の発展こそ時間を消すことである。

世界はもともと物質から構成され、質量保存に基づいて運行している。時間を無くす過程は世界の本質を探索する過程である。時代で区切られた空間の中で最も顕著な違いは物質的、つまり、その時代の空間を構成している具体的なものであるはずだ。このような構成は自然発生だけではなく、人類の主観能動性も刻々と空間の構成を変えている。特に通信技術はその変化に対してとりわけ巨大である。時間という概念はもともと人類の意識によって作られた共通認識であり、空間の変化を測る物差しとして使われている。例えば、手紙の伝送速度と5G通信の伝送速度の間の時間差は、時間が消去された証明であり、実際的な表われである。これは相対性理論の中で無限にブラックホールの奇点に接近することによって引き起こされる時間差にも似ている。

時間差の影響を弱体化させ、同じ空間の中で異なる時間帯の最も代表的要素を集めて時空影絵で表現して、空間の存在の本質を探ることができるはずだと思う。

和服と交差点のような組み合わせから伝わる情報は、もはや新旧事物との対比というステレオタイプの印象ではなく、空間の存在に関係し、座標だけで繋がっている時空影絵である。「シュレーディングの猫」と同じように、その箱を開けない限り、中の猫は生きている状態と死んでいる状態を同時に保っていて、あらゆる可能性が同時に存在している。観察者に対して唯一確実なのはこの箱の空間座標、つまり、「どこにいる」である。この座標の上に立って観察して作った作品には明確な時代性と強烈な個人的特徴が現われるはずである。

もう一度交差点に立つと、構図の中の車と人の往来が筆者に与える感じは時間の流れから時空影絵の切り替えになった。カウントダウン中の信号は畳まれたフィルムのように、全ての色が輝き、暗くなっていて、スーツを着て慌ただしく歩くサラリーマンは、かつてこの座標にあった江戸時代の和服を着る女性になった。形のない空間を占める通信信号も形のあるものになりそうだ。この座標の上で発生した、存在したすべては時間の制限を離れて、影絵の形で筆者が観察している空間の中に現れた。

2 - 3 矛と盾

漢語の「矛盾」は、中国の古典『韓非子』の難一編⁹に出てくる言葉である。本来は言行の不一致の比喻を用い、弁証法の中で事物の間の相互依存または相互排除の関係を指している。

矛盾している事物の間の関係は統一された全体を構成していて、同時に各自の対立面にある。たとえ同じ対象だとしても、異なる環境の中で、異なる矛盾を生じさせる場合もある。同様に、同じような矛盾が異なる対象に発生することもある。よって、矛盾を表現するのに、ワンパターンな表現法は無いから、具体的な状況に基づいて分析する必要がある。下記文章は筆者が制作した作品の中で表現している対象の間の異なる関係によって、矛と盾の関係を、調和、不安定、不調和この三つのタイプに分けて論述する。

まずは調和について述べる。人間社会と自然界の間の矛盾はずっと激しく存在しているわけではない、調和期があったのである。ヒトが初めて人類として地球の生態系に入ってから計算すると、この調和期は少なくとも二百五十万年の間維持されていた。この期間と比較すると、数千年の人類の文明史はまるで白駒隙を過ぎ、朝露の如し。

なぜこれほど長い時間、個の調和の状態が維持されていたかということについて、その答えの一つをチャールズ・ダーウィンが創始した進化生物学の中心思想である「自然選択」(natural selection)に求めるとするならば、極めて単純であり、「一番安定した状態だから」となる。バランス良く、調和の状態が一旦形成されると、簡単に破られることはなく、長い時間保つことができる。自然選択の結果から見ると、絶対的な強者はおらず、絶対的な弱者もいない。どの生物も進化する際に、必ず外部からの様々な制限を受けて、徐々に最も適した生き方を見つけていく。

しかし、調和している状態はどれほど頑丈であっても、絶対潰されないわけではない。ホモ・サピエンスが火を使う能力を身に付けてから、自然選択がヒト選択に取って代わり、万物を操る神も人類の姿になった。

ギリシア神話に登場する天界から火を盗んで人類界に与えて、人類に光と暖をもたらしたプロメーテウス、古代中国で人々に石で火を打つと薪を擦り合わ

⁹ 『韓非子』(かんぴし)は、中国戦国時代(紀元前5世紀～前221年)に現れた諸子百家の一つの法家の代表的人物である韓非(紀元前280～前233年)の著作であり、春秋戦国時代(紀元前770～前221年)に出現した数多くの思想の集大成とも言えるものである。

せるという発火法を教え、原始人のような食生活を終結させた燧人氏¹⁰、また古代ペルシア発祥のゾロアスター教における火を創造した主神アフラ・マズダー、どの国でも、火をもたらした人はよく神様のように扱われている。火は野獣のような生活から文明的な生活に踏み入るための必要条件である。しかし、人類が火を使う能力は他の生物にとって致命的なことである。

我が祖先のホモ・サピエンスがユーラシアに住んでいたネアンデルタール人、アジアに住んでいたデニソワ人などの他の複数の亜種に行なったジェノサイドがまだ「自然選択、自然淘汰」の枠内だと言え、火を使って自然環境を改造する行為はすでに自然選択の範疇をはるかに超え、数百万年の間ずっと維持してきた調和している空間は人類に一方的に壊された。

本節は本来「調和」について論述するはずだが、上記文章の大まかな論述から容易に見て取れるのは、調和が過去に存在し、現在は消失したという事実である。例えば本章の第2節に述べた《時間の無い交差点》この作品は、筆者が「時空」の視点から、大きな角度で時間と空間、文化と存在の関係を論述した。この視点の中で、一切の矛盾は無意味なものになるから、この作品の論述の中で「矛盾」の存在は無視していい。この作品の中で、筆者は「無矛盾」の状態ですべて「調和」の状態を表現したとも言える。

次に不安定について述べる。人間社会と自然界との接触はマクロからミクロまでますます多元化している。その中で多くの不安定な要素が存在している。

「不安定」が「調和」から生まれ、最後は「不調和」の方向に向かうかどうかは不明だが、確信できるのは、不安定は調和と不調和の間で遊離しており、一種の事物が存在する状態である。

不安定な状態にある事物は、まだ激しい矛盾の衝突が発生していないので、よく見逃される。しかし、これらの不安定な要素は確実に深刻に事物の発展に影響を与える。例えば、本章の第2節に述べた筆者が制作した作品《桃花源記》では、便器とアヘンはそれぞれ人間社会の一方と自然界の一方を代表している。一見しただけでは、両者の間には明らかな衝突は見えない。しかし、便器と自然界の間に衝突が無いとは言えない。同様に、アヘンと人間社会の間に衝突が無いことも意味していない。この二つの対象の間に存在している衝突を探し出すとするならば、必ず何かの繋がりと信じている。

筆者がここで討論していることは、必ず世の中に普遍的に存在することということである。もし見つけられた矛盾が牽強附会であれば、逆にこの両者の間にはまだ明らかな矛盾が発生していないことを証明し、「不安定」な状態の定

¹⁰ 燧人氏（すいじんし）は、中国の古国時代の三皇の一（諸説の一つ）、旧石器時代の燧明国（現在の河南省商丘市）の帝王であり、薪をすり合わせると石で火を打つこの二種類の発火法を発見した人とされる。

義に合致するのである。

では、不安定な状態を探求する目的はなんだろうか。唯物弁証法によって、事物または現象及び事物内部にある各要素は互いに連結、依存、影響、作用、転換し合う関係にある。

連係は個物の間にある一時的で、特殊な関係ではなく、すべての事物、現象、過程が共有する客観的で、普遍的な本質である。世界はすべての事物が互いに繋がり統一された全体である。どの事物でもこの統一された「連係のネット」の一部、一成分、あるいは一環である。いかなる事物も孤立してはおらず、他と繋がっている。

最後に「不調和」について述べる。不調和は、矛盾する双方が同じ空間に存在していて、主動的あるいは受動的に融合し合い、衝突し合う関係である。両者は共生共存の関係にあるように見えるが、自然界に属する一方が実は弱いところがあり、蚕食されて完全に消えてしまう運命である。

不調和な関係は私たちの日常生活の中で最もありふれた関係である。例えば人類に麻薬として使われている植物、自然に分解し難いが依然として工場の生産ラインに驚くべき速度で生産されているプラスチック製品、何を守っているのかがよくわからない山林を囲む金網、水域を区切る漁網、マンホールの蓋で隔てる地上と地下の空間等。いたるところに調和の取れない関係が存在していて、様々な矛盾が次から次へと起きていて、勃発している。

矛盾問題が勃発し、無視できない段階に成れば、不調和な関係は通常解決される。もしどうしてもこれらの不調和な関係を緩和できないなら、不調和している対象を取り除くこともできる。よく見られるのは、例えばマンホールの中の植物を取り除くこと、建築物の中の蜘蛛の巣を清掃すること、電柱の上の鳥の巣を駆除することなどである。それ以外に、象、鯨、イルカなどの捕獲、山林の伐採、海岸や湖の埋め立ては比較的過激な解決方法である。いずれにしても、問題を解決し、より良いユーザー体験を作ることができれば、いかなる手段を使ったとしても合理的である。何と言っても、ユーザーの要求は必ず満たされなければならない。

筆者が制作した作品の中でどのようなタイプの矛盾を表現しても、相対的に不変なのは筆者の創作スタイルであり、言い換えれば筆者のアイデンティティである。例えば筆者は不調和の創作テーマを表現すれば、最終的に調和に見える構図で表現する可能性が高い。なぜなら、筆者の創作では、一貫して連続、グラデーション、対称、対比、バランス、調和、完備これらの原則に従って、筆者の審美眼に合う美を作り出すのである。

第3章 「壁」

3-1 壁－矛盾を表象する実体

第3章のテーマは「壁」である。壁の最も基本的な用途は空間を隔て、そして人為的に「壁の内側」と「壁の外側」という相対的な概念を作り出すことである。一旦壁を造ると、「内側」と「外側」この二つの相対した概念が同時に生まれる。壁の両側は、矛盾という概念が含んだ二つの矛盾し合う対象と同じように、どうしても融合できない関係である。

よって、壁は、もとより矛盾の特徴を備えていると言える。

筆者の創作の中で、壁は人間社会と自然界を隔てる境界線を指している。なぜ壁という概念を表現するのかというと、対象と対象の組み合わせで生み出された矛盾は、何と言っても抽象的な概念だから、直接肉眼で見られない。しかしこの概念を物質化し、モノ化して、壁という対象で表現すればわかりやすい。

矛盾は二つの対象が論理的に整合しないことであり、いつも発生した問題の結果として様々な現象で現れている。そして現象は事物が現れた姿であり、事物の外面的な特徴である。目で見える全てのものは現象であるので、本章の「壁」は第2章の続きとして、矛盾が現れてきた現象であり、「矛盾」という概念を表象する実体である。

物理的な壁だけに限らず、多くの場合、壁という概念は符号の形で存在している。古代の中国では、画地为牢という四字熟語がある。その意味は、もしある人が罪を犯すと、その犯人を捕まえた場所の地面に円を描き、監禁する。画地为牢の処罰の方法は見張りがいなくても、監禁期限が満たないと、その犯人は円の中から出ないのである。その時の壁は実体が見えないが、人の心に存在している。

現代社会には様々な壁がある。これらの壁がどのような外観や構造であろうと、その目的は、制限、防護の二種類しかない。これらの壁が作用する主体が壁の内側にいるのか、あるいは壁の外側にいるのかは、この壁を作る目的によって決まる。

しかし、ある状況はそこまで容易に判断できない。例えば、アフリカの大草原を囲う無限な金網の壁。この鋼鉄で作った壁は、一見動物たちを密かに狙う人間から守るために見える。しかし、多くの場合は動物たちの活動範囲を制限するために用いられ、その周辺の人間の住居が野生動物に襲われないようにするための壁である。この時、どちらが壁の内側でどちらが壁の外側なのか見

分けにくい。唯一確定できるのは、壁は実在し、本来一体だった空間を隔てていることである。

くりかえしになるが、前文で言及したように、本文の内容をさらに読み手に理解され受け入れられやすくするため、筆者はユーザーという言葉で個体に例えた。筆者が第2章の冒頭で書いたように、もし第1章がユーザーの日常を、第2章がユーザーの思考を論述するならば、第3章が論述する内容はユーザーの所在である。

ユーザーの所在が指しているのは、壁という具体的な対象を通して、筆者というユーザーがどんな外部環境に身を置いているかを描くと同時に、壁という対象が本来備えている矛盾の特徴を通して、筆者がこのような環境の中で考えている具体的な内容を表現している。外部環境と思考の内容を結びつけることによって、ユーザーが置かれている立場および内心の精神状態を形容し、最終的には筆者が体験しているこの現代社会のプロフィールを描く。

3 - 2 「壁」を表現する作品

3 - 2 - 1 《鹿》 《象》 《シダ植物》

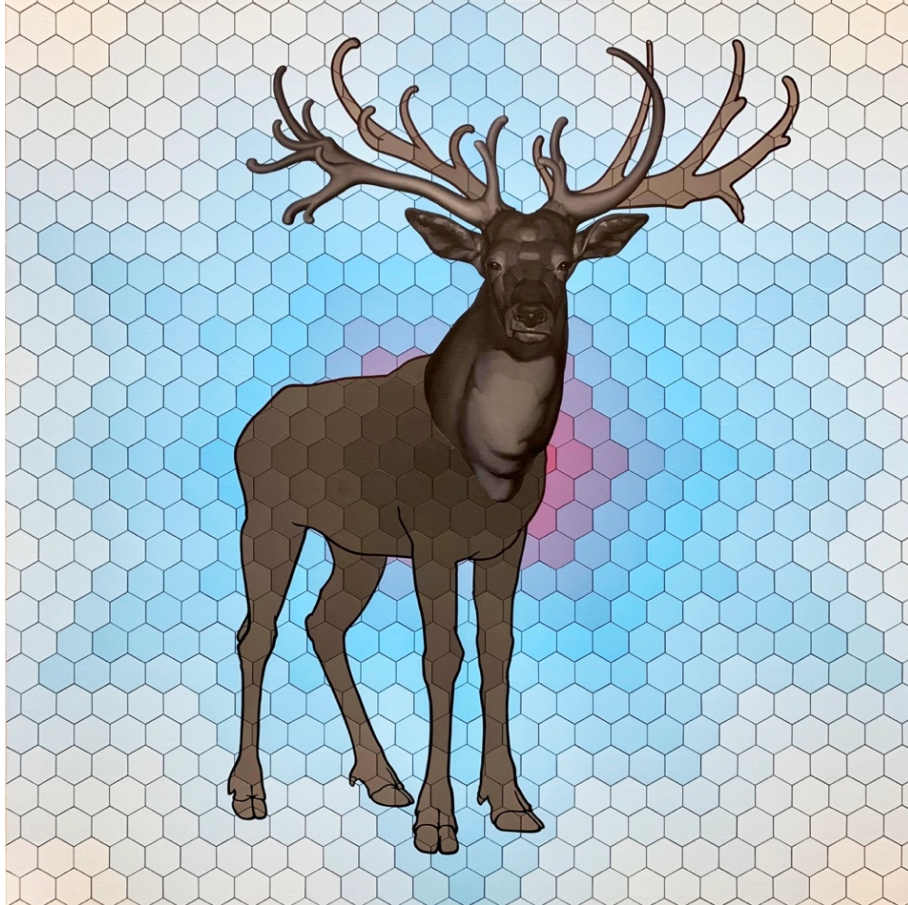


図 1 6 《鹿》（2020 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1550mm×1550mm

《鹿》〔図1 6〕と《象》〔図1 7〕この二枚の作品は、一つの空間（現実空間）に存在する二つの異なる空間（生存空間）を表現している。鹿と象が立っている場所はちょうどこの二つの空間が接触する境界線である。どのような状況で、もともと一体であった空間が二つ、または二つ以上の空間に分裂して、「複数空間」の状態で存在するのだろうか。それは、文明が元の空間で守られている生態法則を覆すほど発展した時だと思われる。

同じ空間の中で二つの空間が生まれるのは、元の空間が拡張されたからではなく、文明社会と大自然の間でますます激しくなってきた調和の取れない矛盾状態が生じるからである。囲碁のように白黒の対局の間で碁盤の空間を奪い合って必ず発生する結果は、一方が絶えずに地盤を拡張し、一方は次第に碁盤の上で少なくなっていくことである。

人類の文明はまるで人間社会と自然界の間に壁を作ったようなものだ。この壁はよく金網の形で私たちの周りに現れるが、さらに視界を広げて見れば、無形で目に見えない形で存在している。

例えば本学においては、夏になると、シダ植物、虫などがどこでも見られるようになる。この時、この壁は私たちのこれらの生物に対する許容度を意味する。これらの生物が作品中に描かれた鹿のように壁を越えようとすると、代償を払わなければならない。その代償は時には生物の絶滅である。

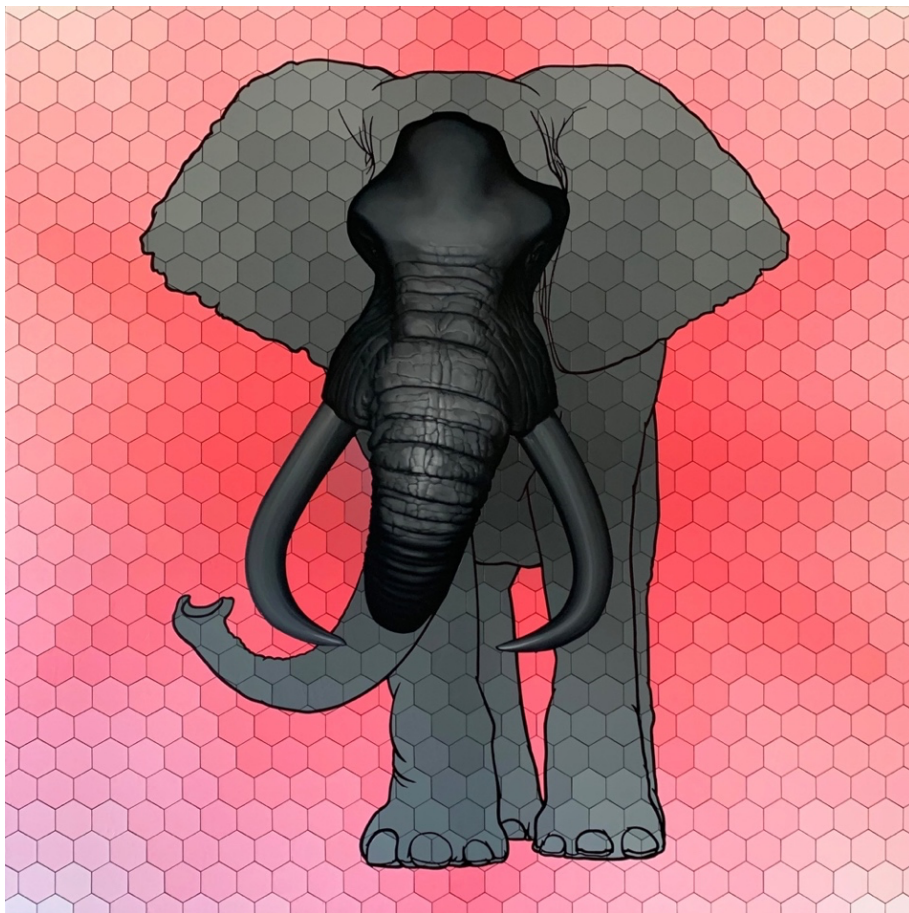


図 1 7 《象》（2020 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1550mm×1550mm

本学の空間の生態系が、まだ基局の中の白黒両方が互角状態であるとすれば、大都市の空間の中では、文明と自然の勝負はすでに決していた。文明の圧倒的な勝利である。

残念なのはこの壁が動くことである。人類の活動とともに自らの空間を拡大し続ける。これらの鹿や象はもともとこの場所にいたかもしれないが、突然、二つの空間の境界線に立って、いつでも壁、境界線を完全に超えてしまう可能性がある。結果として、都市ができる前からその空間に住んでいた生物のよう

に消えてしまうかもしれない。だが、彼らはどこにも行かず、生まれた時からずっとそこにいる。そして、境界線が進むにつれて消える運命にある。

世界が文化交流を始める前から鹿に神聖性を与えるということは、期せずして普遍的に存在している。このような現象が世界範囲に広く現れた原因は、人類の生まれつきの自然に対する畏敬の念によるところが大きい。

日本を例にすれば、米を主食とする日本人にとって、稲作の祭は最も重要な祭祀であった。鹿は動物だが、木の枝のような角を持っていて、動植物の結合体のように見える。そして鹿の角は一年のサイクルで生え変わる。春に生え始め、夏に育ち、秋に立派に成長し、繁殖期を経てまた春になると抜け落ち、また新たに生えてくる。これが稲作のサイクルと似ていることから、鹿の角は、春に出穂し秋に成熟を遂げる稲に例えられ、身体は土地に見立てられていたそう。このような森の中に住んでいる草食動物である鹿が豊作を願う気持ちと繋がり、人々に神聖視され、「土地の精霊」として崇拝されるのは当然のことである。

二つの空間の存在をより直感的に表現するために、自然空間と区別して、文明空間に入る部分を具象的に表現する。主体物の神聖性を強調するために鹿以外の対象や場面は設けられていないが、壁に隔離された二つの空間の表現は無力になる。そのため、鹿の体の変化以外に、壁を描いても二つの空間の存在を表現することができる。鹿の体は壁を横切って空間を引き裂き、壁は攪乱を受けた後に波紋が四方に広がっていき、無形の壁は有形になる。また、より多くの躯体が壁を横切るにつれて、壁の振動の幅はますます強くなっていき、波紋もより大きくなる。このダイナミックな変化を表現するために、緩やかなグラデーションで制作して、空間が引き裂かれた効果は画面との距離が大きくなるにつれて次第に強くなる。

この二枚の作品の背景は赤系と青系のグラデーションだが、モノクロの変化しかなく色彩の対比はない。色彩の対比がないので、環境色の影響や制約を受けていない。白黒のモノトーンによる造形的確認によって、オブジェクトの色彩を取り外し、単に同一色彩による濃淡によって画面を構成する。主体物と背景は同じ色調ではないが、いずれも濃淡による階調の変化のみが存在し、中立的な立場を保っている。

作品《シダ植物》〔図18〕が表現しているのは、本学の博士棟の南の山林に生息しているシダ植物である。毎年夏になると、これらの植物は一夜の間に突然生えてきたかのように、あたり一面に生い茂り、まるで緑の壁のように、博士棟と山林を隔てる。

まだ恐竜さえ現れていない上古の時代にシダ植物はすでに地球に生息し始めたそう。しかも、現在の背が低い草本植物とは違い、その時代のシダ植物は

木本植物と同じくらい高く成長した。何億年もの進化を経て、シダ植物は外観上少し変化があるが、これまで力強く生き残ってきた。地質の激しい変化、自然淘汰によって起こった生物の進化、そして恐竜のような強大な生物までも絶滅に追い込んだ世界的規模の災難、これらの衝撃的な大事件はシダ植物の生息にあまり大きな影響を及ぼさなかったようだ。これらのシダ植物がこの何億年の長い歳月の間に経験したことは、筆者がこの三年間で観察してきたことと大差ない。年々、これらのシダ植物は四季の変化につれて、絶え間なく生命を育んでいる。

この三枚の作品の中で、筆者が壁、この概念に対しての表現は、すべて正六角形この要素を画面に入れた。

なぜなら、面積が同じ場合、他の幾何形状に比べると、正六角形は辺長が最も短くかつ空間の利用率が最も高い幾何形状である。

正六角形の図案を並べるととても規律正しくて、人間だけが作り出せる形状だと錯覚させる。しかし実際は、六角形の形状は自然界で広く存在している。例えば蜂の巣、雪、亀の甲羅、蝇の複眼、海綿の外骨格、および多くの結晶体などはすべて六角形である。ゆえに、六角形の存在はさらに不思議だと感じさせる。

六角形を使って壁を表現するには、六角形が金網に見える以外、筆者が重視しているのはまさに六角形が持っている人工と自然の間に介在する二重属性である。六角形の数学上では合理的で完璧な構成は、人工でも作り出せるし、自然にも発生する。このような不安定などっちつかずの状態は人間社会と自然界の間にある矛盾する状態と同じである。「矛盾」そのものの存在は合理的であり、なぜなら、矛盾する双方は調和できない関係にあるからである。

六角形は完璧で安定しているから、六角形で構成する壁は破壊できず、隔たれたものに対して越えられない存在である。作品《シダ植物》はまさに六角形のこの特性を利用し、六角形で強固な金網を表現する。この強固な金網の圧迫のもとで空間の形が変化し、平面的絵画で表現したシダ植物と区別している。

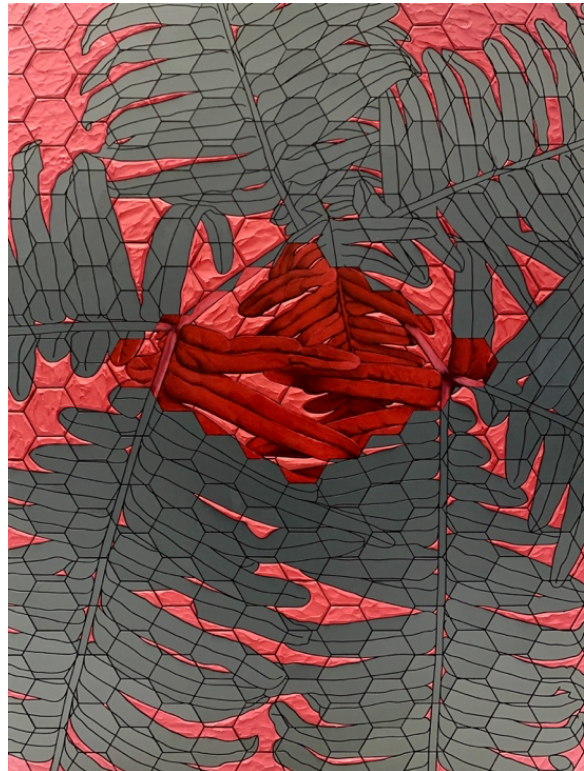


図 1 8 《シダ植物》（2020 年）
キャンバスに油彩、アクリル絵具
800mm×600mm

3 - 2 - 2 〈マンホールの蓋と植物〉

「壁」という概念は実は多種多様な存在形式がある。有形の形式で人間社会の隅々に幅広く存在しているほかにも、無形の状態で人間活動の範囲を標示している。地面に垂直な物理的遮断作用とプライバシー保護の役割を果たしている実在的な壁以外には、どこにでもあるが目立たないマンホールの蓋もそういう壁である。〈マンホールの蓋と植物〉シリーズ作品〔図19-22〕は合わせて四枚制作した。



図19 《マンホールの蓋と植物 No.1》（2020年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1200mm×1200mm

マンホールの蓋は地上と地下、この二つの全く違う世界を繋げる門として人間社会の隅々に存在している。地下の世界は人工的空間として人間社会のもう一つの存在形態である。私たちは足元にある薄い金属板で遮断されている暗闇の中の社会空間とほとんど接触することがなく、所詮蓋の内側の世界は汚水とか電線があるくらいの認識である。

秋に汚水と一緒にマンホールに流れ込む植物の枝葉は冬になると人に掃除さ

れる。そうしないと排水管を詰まらせて水害が発生し、地上の人間社会に悪影響をもたらす。しかし、汚水と一緒に排水管に流れ込んでいくのは枯枝だけではなく、植物の種も混入している。栄養豊富な汚泥に滋養されて生き残った種は次の春に芽生え、成長する。

これらの種はマンホールの蓋の排水口から漏れる太陽光を追って隙間から地上の世界に辿り着く。十分な太陽光の中で枝葉を開いて、もう一回この世界に生き生きした葉の緑と次世代に繁殖する花の赤を示し、金属で覆われたスペースの中に命を咲かせる。

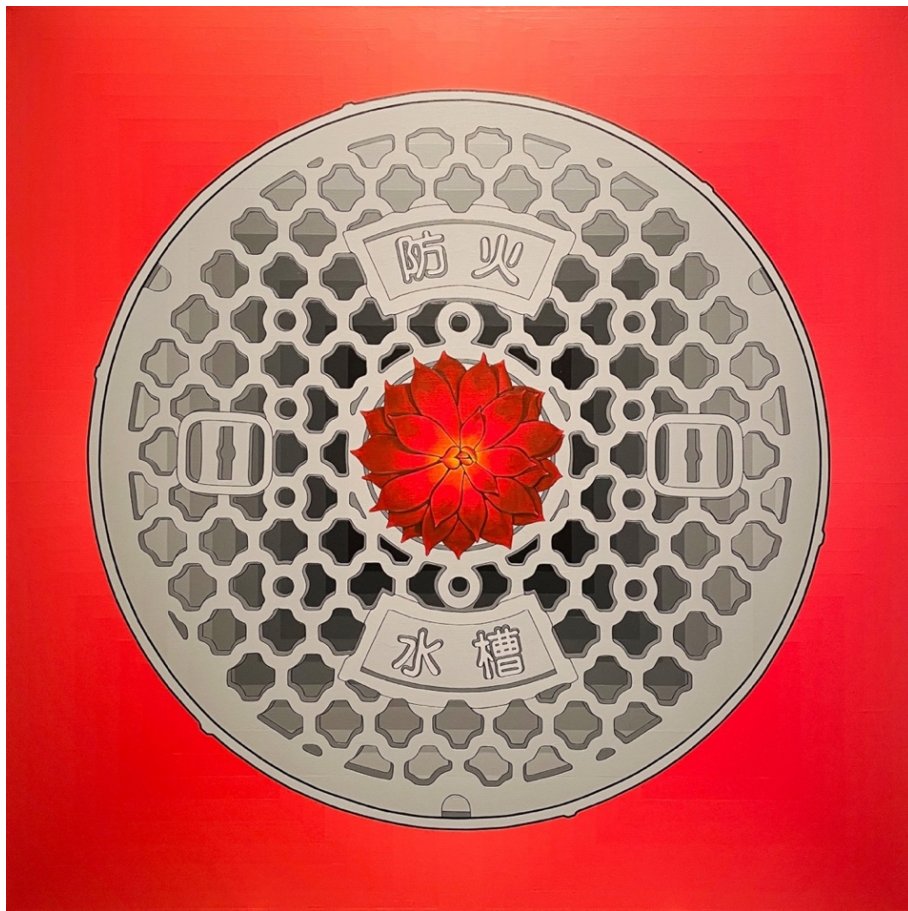


図 2 0 《マンホールの蓋と植物 No.2》（2020 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1200mm×1200mm

しかし、このような死に向かう生命活動は人から見ると、マンホールの蓋の下に植物の根茎が詰まっているようにしか見えない。

植物とマンホールの関係は三つの段階を通過する。

第一段階は矛盾の潜伏期である。植物の侵入によってこの空間が二つに分割されるが、全体の空間の大きさは変わらないので、この二つの対立する空間は調和が取れない状態にある。盤根錯節な根茎は排水システムを詰まらせ、不具

合が発生したとしても、まだ誰にも発見されていないため、この時の矛盾は潜伏期にある。

第二段階は矛盾が露呈する時期で、マンホールの蓋を通り抜けた植物は外部世界に自分の存在を示している。下水道の空間は植物に占拠されて、急速に成長する根茎は汚泥をしっかりと固定し、汚水の空間はどんどん圧縮されて、最後に排水システムの故障をもたらす。都市の運営に影響しないように、この空間にある植物は除去される運命であり、存在は即ち不合理である。

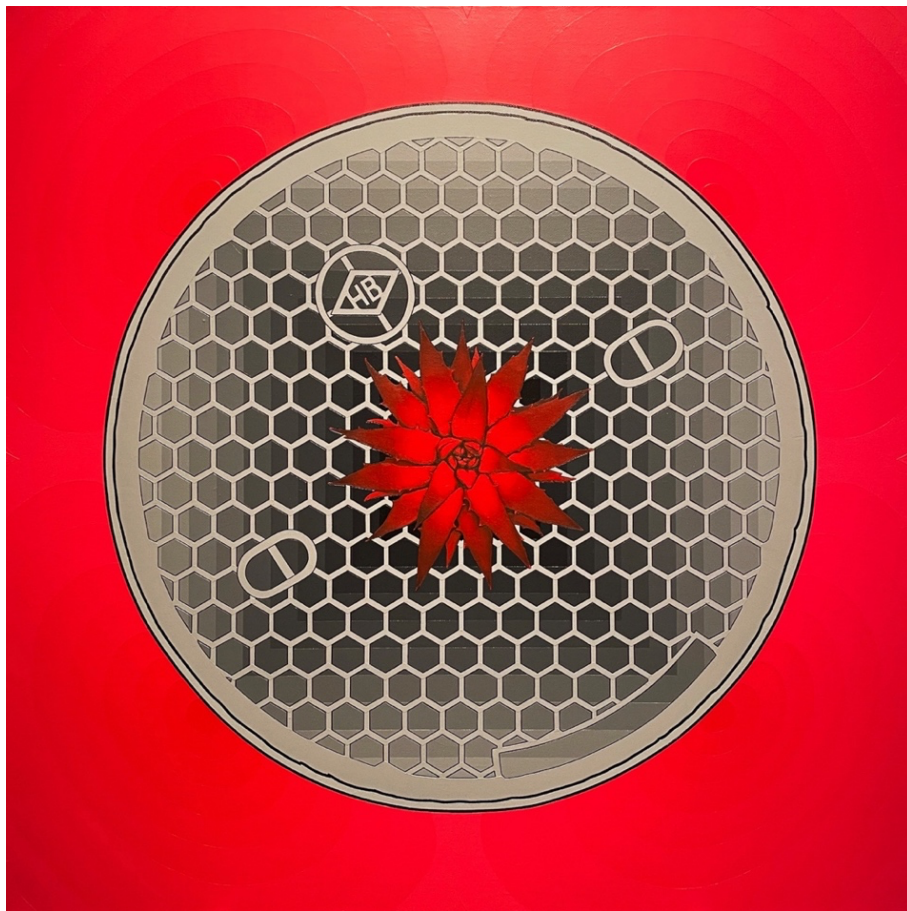


図 2 1 《マンホールの蓋と植物 No.3》（2020 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1000mm×1000mm

次は第三段階の矛盾の爆発期である。この段階で、排水系統を管理する人はマンホールの中の植物を清掃し始める。これらの「邪魔者」が消えた後、マンホールの空間は最初の状態に戻る。

この三つの段階の中で、一般人に注目されるのは第二段階、つまり筆者が作品に表現した状態である。これらの植物がどんな艶やかな姿を見せても、下水道の詰まりとは比べものにならない些細な出来事である。あまりにも些事すぎて、このことは事件とさえ呼べない。

まるでフィルムの一コマのように、いずれの静止的空間も無数の静止的空間が時間の経過、流れの中で作り出した段階的な結果である。全体的に見ると、下水道空間はサーキュレーション運動をしている。この空間は絶えず分裂し、合併して、生命は絶えず現れ、消えていく。

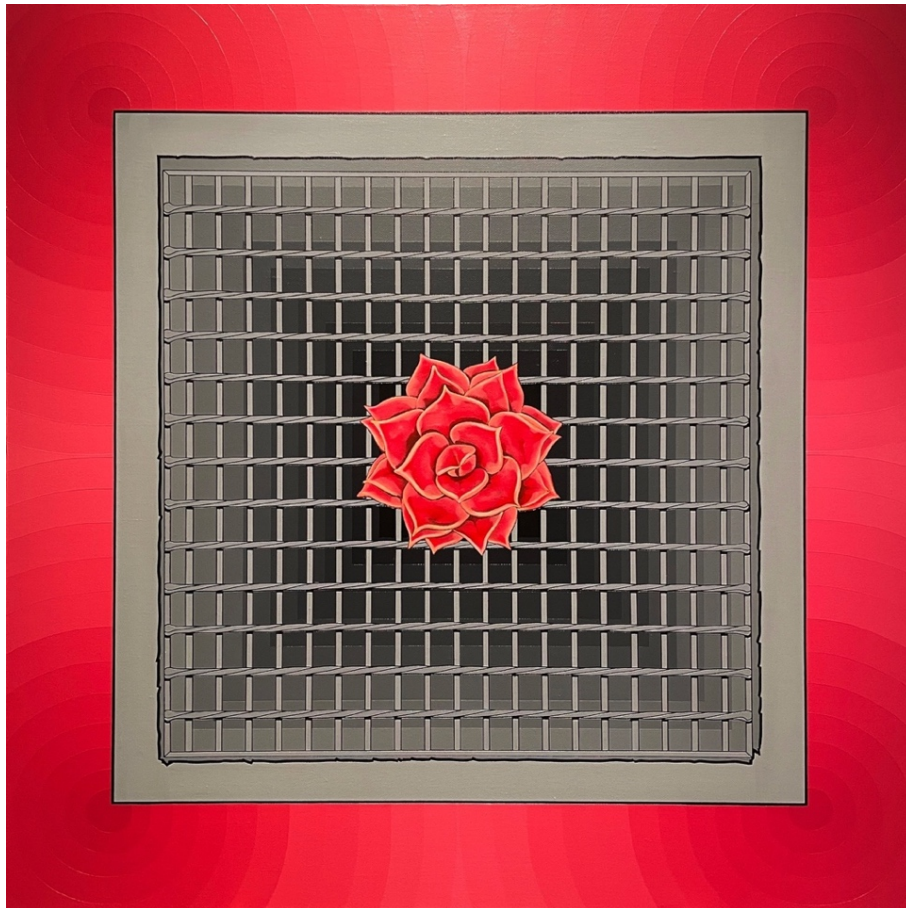


図 2 2 《マンホールの蓋と植物 No.4》（2020 年）
キャンバスに油彩、アクリル絵具 1000mm×1000mm

マンホールの蓋は前文で書いた二つの空間を隔てる境界線ではなく、逆に、マンホールの蓋のおかげで、植物は陰で成長し、短い間存在することができる。しかし、植物はマンホールの蓋を通して人の目の前に現れた瞬間、消える運命にある。この時、マンホールの蓋は命を守る壁から命を絶つ壁になる。

3 - 2 - 3 〈マンホールと障害物〉

〈マンホールと障害物〉シリーズ作品〔図 2 3 - 2 5〕は〈マンホールの蓋と植物〉シリーズの続編で、マンホールの底から上を見上げる視点を表現しており、色のグラデーションは画面の外側から中心にかけて徐々に明るくなる。

前回シリーズ作品〈マンホールの蓋と植物〉は主にマンホールの蓋と植物この二つの要素から構成されている。この組み合わせは日常生活の中で至る所に見られる現象であり、筆者がこれまで表現してきた「周りの事物」の創作テーマに属する一種の事物として、マンホールのテーマに関するシリーズ作品を制作するきっかけになった。



図 2 3 《マンホールと障害物 No.1》（2020 年）
キャンバスにアクリル絵具 1550mm×1550mm

〈マンホールの蓋と植物〉と違い、〈マンホールと障害物〉のシリーズ作品は逆方向からの視点で、マンホールと植物、この二つの矛盾する対象の間の関係を表現している。この二つの対象の矛盾関係は前文で論述したが、以下に簡単にまとめる。

「マンホール」は人工的に作られたものであり、その目的は都市の排水問題を解決するためである。一方、植物は自然の産物である。マンホールと植物この両者の間にもともと本質的な衝突は存在していない。しかし四季の変化につれて、大量の枯れて落ちた植物の枝葉がマンホールの中に流れ込み、排水系統の詰まりを起こすことを避けられない。よって、両者の間で矛盾を引き起こす。

前回シリーズ〈マンホールの蓋と植物〉の中で、筆者はマンホールの蓋の隙

間から生えた植物を表現しており、それは地上空間である。一方、〈マンホールと障害物〉シリーズの中で表現しているのはマンホールの下にある複雑に絡み合った植物の根茎で、それは地下空間である。マンホールという対象をテーマにしたシリーズ作品の中で、マンホールの蓋は壁として地上と地下を二つの異なる空間に隔てている。

〈マンホールと障害物〉シリーズの構想を練り始めた時、筆者がもともと表現したかったのは植物の根茎だったが、下書きの過程で、何度も修正するうちに、植物の根茎は徐々に人の形に変わっていた。

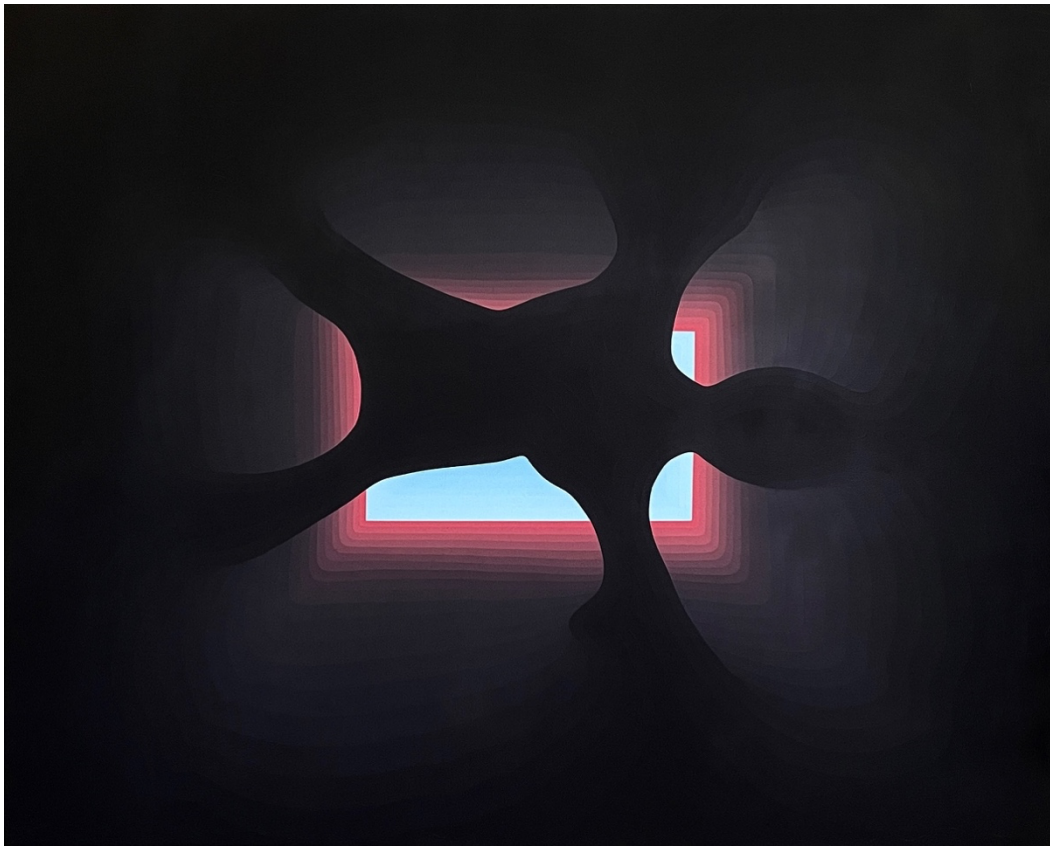


図 2 4 《マンホールと障害物 No. 2》（2020 年）

キャンバスにアクリル絵具 1620mm×1120mm

このような変化は筆者自身も予期せぬことだった。さらに下書きを進める過程で、人の形は明暗の変化が加わった後また変化し、より人の体にできる悪性腫瘍のように見える。癌のイメージが突然頭の中に現れた時、筆者はこれこそ自分が表現したいものだと感じた。

都市の排水システムは人体の動脈血管のように、管道が滞りなくスムーズに通ることで都市が正常に機能することを保証する。しかし、マンホールの中の障害物は人体の悪性腫瘍のように、一旦現れると悪影響を引き起こす。

よって、人の形の障害物のイメージは筆者の作品の中の一つの重要な要素と

して、後で制作したシリーズ作品の中に現れる。

〈マンホールと障害物〉シリーズ作品の中で、人の形の障害物が覆い隠しているのは画面の中の最も明るい部分である。これらの青色や赤色で表現した部分は「地上空間」を代表しており、これらの人の形の障害物が懂れている空間である。

障害というキーワードを強調するために、筆者が三枚目の〈マンホールと障害物〉シリーズ作品を制作した時、人の形の障害物の数を増やした。暗色から明色までのグラデーションによってこれらの障害物を何層も重ね、マンホールの外から差し込んでいる明るい光がわずかに見える。



図 2 5 《マンホールと障害物 No.3》（2020 年）

キャンバスにアクリル絵具 1620mm×1300mm

〈マンホールと障害物〉シリーズは〈マンホールの蓋と植物〉シリーズの続編として、テーマの表現をより一層進展させている。壁この要素に実体化された矛盾という概念の表現に対し、〈マンホールと障害物〉シリーズは矛盾する対象を符号化し始め、もともと一目瞭然だったマンホールの蓋という要素がグラデーションの空間に変化し、もともと具象的な多肉植物という要素が、抽象的な人の形の障害物に変化する。人間社会と自然界この二つの要素は変化せず、符号化した後の画面は矛盾という問題に焦点が当たり、事物の表象が、表象の下に隠された本質への影響を減らす。

3 - 2 - 4 〈排水溝〉

〈排水溝〉シリーズ作品は〈マンホール〉シリーズの延長で、これまでに《排水溝－天》[図26]、《排水溝－地》[図27]、《排水溝－天2》[図29]この三つの作品を制作した。《排水溝－天》と《排水溝－地》、この二枚の作品で使用した横長の構図は排水溝の細長い特徴を表現するためであり、以前制作した〈マンホール〉シリーズで一貫して使用した円形と正方形の構図を区別するためである。

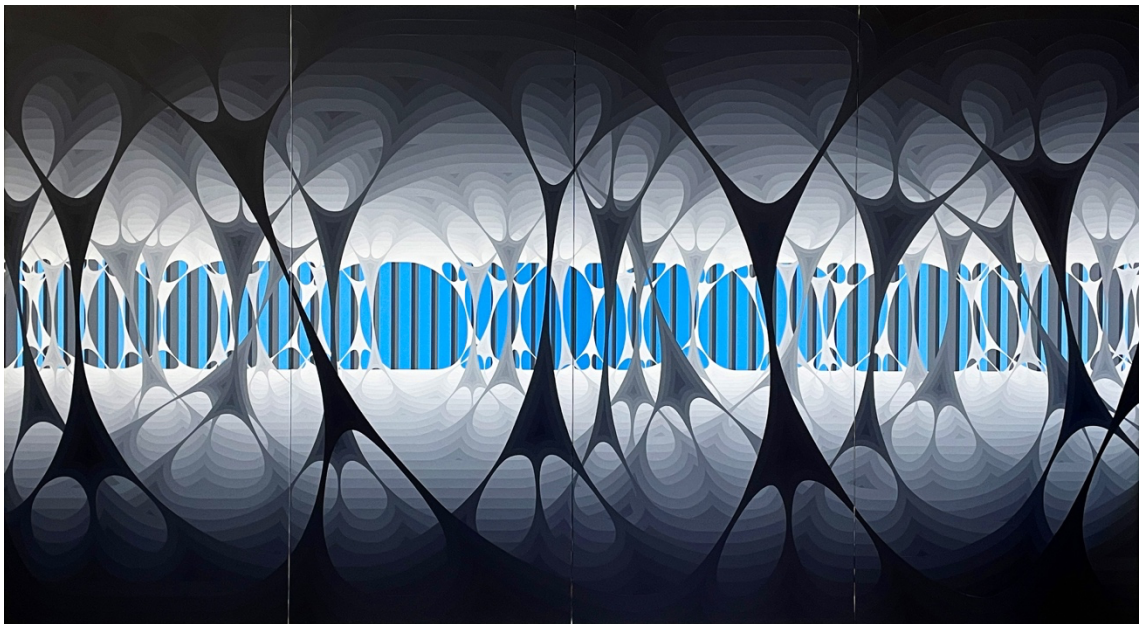


図26 《排水溝－天》（2021年）

キャンバスにアクリル絵具 2800mm×1550mm（1550mm×700mm×4枚）

《排水溝－天》は排水溝の底から上を見たときの構図を表現しており、障害物の視点から出発し、作品の前に立っている鑑賞者はまるで壁の反対側に身を置いているような感覚になる。《排水溝－地》は逆方向からの視点を表現している。それは私たちが日常生活の中で接触する最も多くの観察方法であり、いわゆる「俯瞰」である。排水溝シリーズ作品の内容は依然として「壁」のテーマを引き継ぎ、蓋によって隔たれた地上と地下。この二つの空間を表現することを通じて、矛盾問題を実体化した対象「壁」を表現している。

《排水溝－地》の作品の中で、私たちは壁の外側に立って、蓋によって隔たれた真っ暗な排水溝の中の人形の障害物を見ている。足元のそれらの悪性腫瘍のような障害物は街の至る所に分布しているが、私たちの日常生活に大きな支障を与えなければ、誰も気に留めない。しかし、《排水溝－天》の作品の中で、びっしり並んだ人形の障害物を通して見たのは青色の空であり、それは

私たちが壁の内側にいることを意味しているのである。この時、私たちは二度とこれらの障害物の存在を見て見ぬ振りにはできない。

なぜならこの時、我々はそれらそのものになっているからである。私たちは全力で天の方向に向かって前進するが、目の前の人の形の障害物と同様に、手足の動きを封じられ、一步も前進することができない。

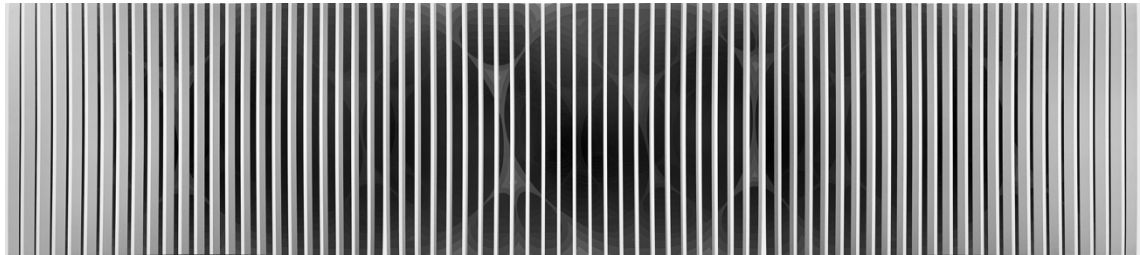


図 2 7 《排水溝 - 地》（2021 年）

キャンバスにアクリル絵具 3600mm×800mm（1200mm×800mm ×3枚）

《排水溝 - 地》の作品の中で、鑑賞者はまだ日常の視点に立っており、頑丈な金属製の蓋を通して中の暗闇の空間を見ている。これらの障害物にとって、自分の上に立っている私たちは陽の当たる場所において、それは即ち私たちがそれらの障害物の天である。《排水溝 - 天》の作品の中で、鑑賞者はまるで底が見えない真っ暗な深淵の中にいるような感覚になっており、頭上にある近いが永遠に届かない天を見上げている。深淵の中にいる鑑賞者がどれほど陽の当たる場所を切望しても、陽の当たる場所にいる人はこれに対して関心がない。なぜかという、おそらく陽の当たる場所にいる人は同様にもう一つの深淵に身を置いており、離れられないからである。

〈排水溝〉シリーズ作品は横長の構図であるから、〈マンホール〉シリーズ作品と比べると、《排水溝 - 天》、《排水溝 - 地》この二枚の作品はさらに強い視覚の効果と、テーマに対しての表現力を持っている。排水溝の空間に密集して並んだ抽象的な人の形の障害物は同様に構図の変化によって、表現上の変化を発生させた。

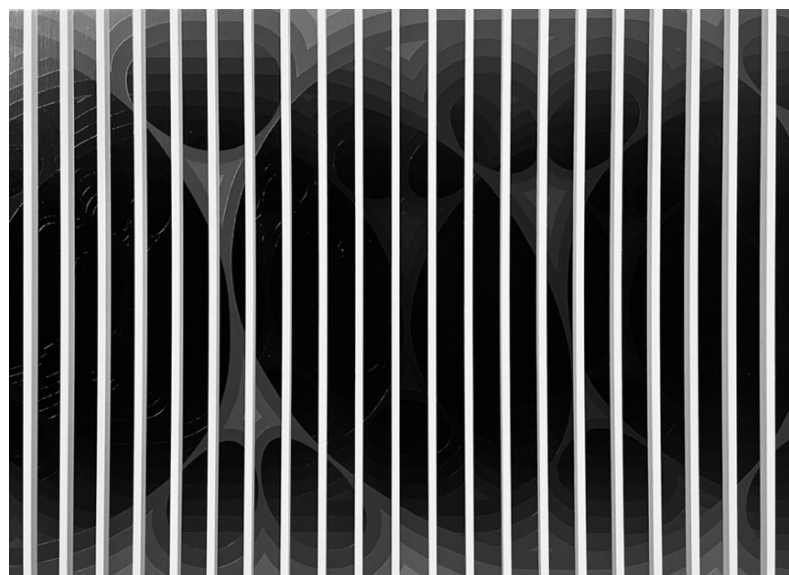


図 2 8 《排水溝 - 地》部分図

この変化を簡単に説明すると、まず一つ目は、〈排水溝〉シリーズの中の人の形の障害物が造形の面で〈マンホール〉シリーズ作品と比べ、より簡潔で抽象的になり、漢字の大的字と大差がなくなっている。そして二つ目は、〈排水溝〉シリーズの中に描かれた人の形の障害物が数量または空間の配置上で、〈マンホール〉シリーズの中で描かれた人の形の障害物よりさらに複雑で多元である。したがって、〈排水溝〉シリーズは〈マンホール〉シリーズ作品の集大成であり、これまで筆者が制作した「壁」のテーマを表現する作品の中で最も成熟したシリーズである。

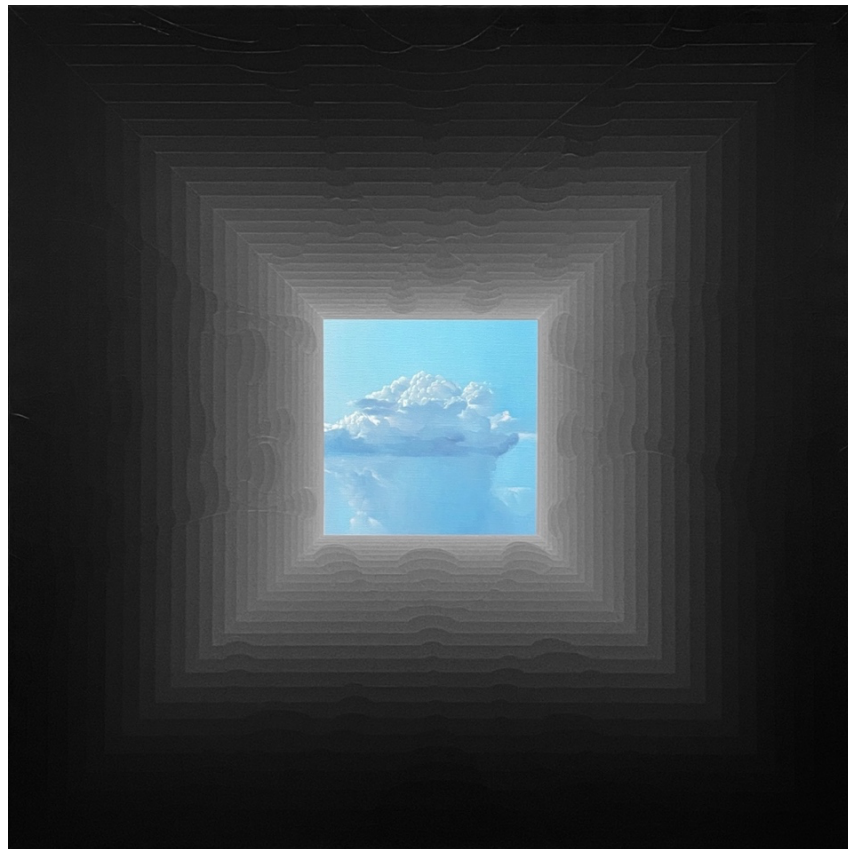


図 2 9 《排水溝 - 天 2 》（2021 年）

キャンバスに油彩、アクリル絵具 1170mm×1170mm

〈排水溝〉シリーズの三枚目の作品《排水溝 - 天 2》は、作品《排水溝 - 天》の補足である。本作品は基本的にはこのシリーズで一貫して表現してきた「人間社会 - 下水道」と「自然界 - 空」という対立的な二つの要素によって構成された組み合わせを引き続き表現している。前作と異なっている点は、《排水溝 - 天 2》の中で、もともと複雑に絡み合った人の形の障害物が浮き彫りになったような平面的な造形になり、まるでマンホールの壁と一体化したように見え、マンホールの入り口を遮らなくなった。

そして、排水溝の要素の変化以外、天の要素もある程度変化した。前作《排

水溝 - 天》の中で、「天」という要素は青色一色のみで表現しており、その目的は色の違いを使って、青色の空と灰色の人工物この二つの対象を最も見分けやすく区別するためだった。しかし、《排水溝 - 天2》の中で、筆者は青空に雲[図30]という要素を加えた。



図30 《排水溝 - 天2》部分図

このような変化は、簡潔から複雑に向かうように見え、現代美術における絵画創作の、複雑から簡潔にという傾向とは違っている。

しかし、画面のリズムから見れば、単純な平面的絵画と比べると、写実的絵画プラス平坦な色彩による平面的絵画での組み合わせの方がさらに良い表現力を持っている。

青空に雲を加えた後、作品はまるで本論文の第1章に載せている筆者が5年前で制作した〈周りの建物〉シリーズ作品の時と同じように見える。この二つのシリーズは、創作時間、創作場所および創作テーマが大きく変わったが、単に画面の内容から見ると、同様に人間社会と自然界、人工物と空といった対立する組み合わせに見える。

筆者にとって、この二つのシリーズの作品を制作した時は全く違う感覚だったため、これらの作品にそれぞれ異なるキーワードを与えた。たとえば動と静、変と不変、矛と盾である。しかし、もしかすると筆者がこれの事物に与えた定義は余分かもしれない。「始まり」は「終わり」を意味し、「終わり」はもう一つの「始まり」になる。他人または未来のある段階にいる筆者本人から見ると、この二つのシリーズ作品の間には、今の筆者が思っている相違点がないかもしれない。

このような繋がりが現れた原因は、多分自分が事物を見て考えて表現する方法は、いつの間にか変化をやめた。そしてもう一つの可能性は、その時から変化をやめるのは自分ではなく、あるいは自分だけではなく、自分が見た全ての事物もその時から変化をやめたかもしれない。

この角度から本研究のテーマ「個体から現代社会のプロフィールを描く」を再び考えてみると、「個体」と「社会」、この二つのキーワードの間の繋がりが現段階の創作テーマを超越する可能性を示しているようであり、私の将来の創作と研究の一つの方向性になり得る。

おわりに

本論文は、主に筆者が芸術創作に従事して以降の創作テーマの内容の変化に沿って構成されている。異なる時期に創作した作品の内容を論述すると同時に、筆者自身の考えや学習したものを全体的に整理し、まとめた。

副タイトルで述べた「私」、「矛盾」、「壁」の三つのキーワードに従って、三章にわたって「個体から現代社会のプロフィールを描く」という、この研究タイトルに含まれる内容を論述した。この三章は主に筆者が制作した作品の論述によって構成され、その中には作品のテーマと密接に関係している内容、例えば第1章第2節は絵画の「物質性」についての論述、第2章第2節は人間社会と自然界の間に存在する矛盾問題についての論述などを含めてテーマと制作方法の関連についても述べた。

筆者本人の「個体」についての考察から出発し、外在的な「筆者の身の回りの事物」と内在的な「筆者の思考と理解」の二つの方面の論述を通して、作品のテーマと内容、および制作過程で思い浮かんだ考えを説明している。

本論文は終始筆者と関わっている事物や概念、例えば副タイトルの「私」、「矛盾」、「壁」についての内容を論述しているが、その核心は、メインタイトルである「個体から現代社会のプロフィールを描く」にキーワードとして記すところの「個体」である。それ故、これも筆者は論文の冒頭で「個体」という概念を論述する理由である。そして、さらに読み手に受け入れられやすくするため、社会学と弁証法的見地から出発し、「ユーザー」という言葉を使って個体の概念について説明したのである。

私たちが日常生活の中で行なっているすべての行為実践は、現代社会という名前の商品を消費することであり、そこにおいて各自は異なるユーザー体験を持っているのである。ユーザーからフィードバックされたユーザー体験の内容は、現代社会という商品に対しての最も適切な反映である。そして筆者が従事しているのは、自分のユーザー体験に影響をもたらす商品、対象を絵画作品によって表現することで、筆者を中心とした現代社会のプロフィールを描くことである。

「ユーザー」という概念を結びつけて、本文の三つの章の内容をまとめるなら、第1章は「私」の周りの事物を表現することを通してユーザーの日常を論述し、第2章は「矛盾」というテーマを通してユーザーの思考を論述している。そして第3章では前の二章を基礎として、その日常とその思考を壁という要素と結びつけ、その所在を論述している。つまりユーザーが置かれている立場と

内心の精神状態を描くことで、筆者という個体を中心とした現代社会のプロファイルを描くことを試みているのである。これらのことも本研究のテーマと本論文の内容との繋がりを説明するものであり、筆者が自身の創作を通して表現していることである。

今回の論文執筆をきっかけに、筆者がここ数年間で制作した作品を繋げた後に気づいたことは、自身がこれらのインスピレーションに基づいて制作したと考えている作品とそれ以前の作品は実際に繋がりがあり、筆者が想像しているほどインスピレーションに頼った作品ではないということであった。これは、筆者が最初に身近な事物に興味を持ち始めてから、徐々に事物の背後、内部に隠されている本質的なものに注目するようになり、続いてこれらの本質的で、概念的な内容を具体的なイメージのある対象へて転化し、最終的にキャンパス上での表現に至る過程とその過程における思考の進展を説明するものであり、同時に伝承のチェーンにも例えられると思われるような、自身の内部の合理を実感させる。

今後の創作においても、筆者は現在の創作テーマと創作スタイルを継続し、個人の視点と考え方を使って筆者が見て感じたことを表現するべきであるとの確信に至らせる発見を含むものであった。以上は本論文のまとめである。

幼少期の落書きから大学に至るまでに、ある時は積極的になり、ある時は受け身になって、それにより絵画に対する理解は何度も変化してきた。自分の成長と時代の変化につれて、絵画、または絵を描くことはますます難しくなっているようだ。特にこの物欲意識が強い消費社会において、絵を描くことと生活を結びつけて想像するとき、これまで通り「自分が描きたいものを描く」ということはあまり現実的ではなくなるようにも思われる。

博士後期課程を修了した後、筆者は人生においての重大な転換点を迎え、20年余りの学生生活を終える。静かなキャンパスを離れた後、引き続き芸術活動に従事できるかどうかは未知数であるため、今の筆者にとっては今後具体的にどんなテーマで何を描くかを急いで決定する必要がない。重要なのは自分が描きたいことを描く、あるいは、絵を描き続けることなのである。

参考文献

栗谷佳司『音楽空間の社会学－文化における「ユーザー」とは何か』青弓社、2008年

E. H. ゴンブリッチ『美術と幻影：絵画的表現の心理学的研究』瀬戸慶久訳、岩崎美術社、1979年

E. H. ゴンブリッチ『美術の物語』天野衛ほか訳、ファイドン、2007年

高居翰『图说中国绘画史』李渝訳、三聯書店、2014年 (James Cahill, *Chinese Painting: A Pictorial History*, Swiss Shiji La Asian Art Books, 1958)

ゲオルク・ヴィルヘルム・フリードリヒ・ヘーゲル『小論理学』松村一人訳、岩波書店、1951-1952年

ジークムント・フロイト『夢判断』高橋義孝、菊盛英夫訳、日本教文社、1969-1970年

蒋跃『绘画形式语言与创作研究』安徽美術出版社、2018年

鲁道夫・阿恩海姆『艺术与视知觉』滕守堯、朱疆源訳、四川人民出版社、1998年 (Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, University of California Press, 1974)

马克思主义基本原理概论编写组『马克思主义基本原理概论』高等教育出版社、2010年

瓦西里・康丁斯基『康定斯基論点線面』罗世平訳、中国人民大学出版社、2003年 (Wassily Kandinsky, *Point and Line to Plane*, Dover Publications; Revised, 1979)

叶朗『美学原理』北京大学出版社、2009年

要旨

本研究のテーマは「個体から現代社会のプロフィールを描く－私、矛盾、壁－」である。タイトルの「個体から現代社会のプロフィールを描く」は筆者がこれまでずっと表現してきた主要なテーマである。

本論文で言及している「個体」は副タイトルに書いてある「私」を指している。人間社会は無数の「個体」からなる集合体であり、「個体」は、個人に関わっているすべての物事の集合体である。よって、タイトルの「個体から現代社会のプロフィールを描く」は、「私」に関わっているすべての物事から現代社会のプロフィールを描くことを意味している。

博士後期課程以前の段階は筆者が周りの事物に注目して、事物の「現象」を表現していたものであれば、現在制作を進めている「矛盾、壁」と題するシリーズではそれらの事物の現象を通して、事物の本質である核心に至ったのである。どの段階でも「私」は、この現代社会を体験している個体として、現代社会のプロフィールを描いている。

副タイトルの「私、矛盾、壁」は、筆者が各段階で制作した作品の内容であり、大学学部生から今日に至るまで継続してきた「周りの物事を表現する」という創作テーマを引き継ぐものである。「私」「矛盾」「壁」はそれぞれ論文の第1、第2、第3章に書かれており、時系列に従って、筆者の絵画のテーマが過去から現在まで経験した三つの段階に対応している。第2章の「矛盾」は第1章の「私」の続きで、そして第3章の「壁」は第2章の「矛盾」の続きということである。

「私」とは、現代社会に生きている個体としての私が周りに存在している様々な事物を表現することによって、側面から現代社会の容貌を描いている。

「矛盾」とは、私の周りに存在している事物の本質的なものである。「矛盾」は事物の中身にあり、「矛盾」を表現することは事物の本質を表現することである。

「壁」とは、作品の中で「矛盾」という概念を実体化して表現する具体的な対象であり、筆者が表現している「矛盾」の実体である。

本論文は筆者の絵画が具象的写実から平面的な表現へと変化したことから始め、第1章にて、筆者が博士後期課程に入る以前に制作した幾つかのシリーズ作品について論述する。第1節の1から5まではそれぞれ「周りの動物」「周りの神様」「周りの友達」「周りの建物」「周りの自転車」この五つのシリーズ作品について述べている。これらのシリーズ作品はまた、一つのシリーズと

して、〈周りの物事〉という大きいテーマになっている。筆者はこれらの身の周りにある物事に注目して表現した上で、ついに物事の現象を通して、中に隠されている「矛盾」に気づいたのである。

第2章は「矛盾」についてであり、第1章の最後で論述した「周りの自転車」で提議した「矛盾」というテーマの継続である。この段階の筆者の絵画は物事の矛盾点を表現しているとは言え、画面上に「矛盾」、「衝突」、「違和感」などを表現するわけではない。逆に、筆者の作品では「調和感」、「安定感」の方が明らかに見える。

筆者に対して、「矛盾」そのものは画面を構成する要素だけだ。筆者が作品を制作した時一番気になっているのは「絵画」そのものであり、作品の内容を決めた後、頭の中は画面構成のことしか考えないのである。画家が作品を制作する時、自身のイデオロギーを伝えることと自分の審美眼に合う「美の在り方」を表現すること、この両者は共存することが可能であり、決して互いに衝突するものではない。画面に描く要素が善であれ悪であれ、美であれ醜であれ、全て「美しく見える」という基準に従って表現するのは筆者が持っている原則である。

第2章第1節は筆者が「矛盾」というテーマを表現し始めたことについて述べている。第2章第2節は筆者が「矛盾」というテーマを巡って制作した作品についての論述である。そして第2章第3節で、矛盾している事物の関係によってそれぞれ「調和」、「不安定」、「不調和」この三つのタイプにまとめて述べている。

第3章のテーマは「壁」である。「壁」は、本研究のテーマ「個体から現代社会のプロフィールを描く」の一番重要な内容である。筆者の創作の中で、壁は、人間社会と自然界この二つの生存空間を隔てる境界線を指していて、「矛盾」という概念を実体化する一つの表現法である。

壁の最も基本的な用途は空間を隔て、人為的に「壁の内側」と「壁の外側」この二つの相対的な概念を作り出す。一旦壁を作り出すと、「内側」と「外側」この二つの相対した概念が同時に生まれる。壁の両側は、矛盾という概念が含んだ二つの矛盾し合う対象と同じように、どうしても融合できない関係である。よって、壁は、もとより矛盾の特徴を備えていると言える。

なぜ「壁」という概念を表現するのかというと、対象と対象の組み合わせで生み出された矛盾は、何と言っても抽象的な概念だから、直接肉眼で見られない。しかしこの概念を物質化し、モノ化して、壁という対象で表現すればわかりやすいのである。よって、第3章のテーマ「壁」は第2章のテーマ「矛盾」の続きとして、矛盾を表象する実体である。

Summary

Profiling Modern Society from the Individual
-Me, Contradiction, Wall-

Xiaolong Zhang

The title of this research is “Profiling Modern Society from the Individual”, and the subtitle is “Me, Contradiction, Wall”.

“Profiling Modern Society from the Individual” is a theme that the author is consistently expressing in his paintings.

The word “individual” in the title refers explicitly to the “Me” in the subtitle. Human society is an aggregation of countless individuals, where each individual is an aggregation of everything related to him. Therefore, the title refers to sketching a profile of modern society from everything related to “Me”.

If the author’s paintings before the postgraduate study were concerned with the ‘phenomenon’ shown by the things around him, then the several series of paintings themed as ‘Contradiction’ and ‘Wall’ in this research discuss the core through its appeared phenomenon. However, no matter at which stage, the author, who is experiencing modern society in his daily life, keeps sketching the profile of modern society through his perspective.

The subtitle “Me, Contradiction, Wall” refers to the content of the author’s paintings in three different stages, respectively. It is a continuation of the theme “represent things around”, which the author has started to express since undergraduate study. The three themes “Me”, “Contradiction”, and “Wall” are in chronological order that corresponds to the three changes of the author’s painting themes, which will be elaborated in Chapters 1, 2, and 3, respectively. The theme “contradiction” in Chapter 2 can be considered as a continuation of the theme “Me” in Chapter 1, and the theme “Wall” in Chapter 3 can be considered as a continuation of the theme “Contradiction” in Chapter 2.

The three themes are briefly summarized as follows:

“Me” refers to the individuals living in modern society. The way to sketch the appearance of modern society is by expressing the various things around “Me” .

“Contradiction” refers to the essence of things around “Me” . Contradictions are intrinsic within things. Therefore, representations of contradictions are also representations of the essence of things.

“Wall” refers to a concrete expression of “Contradiction” . The “Wall” serves as a materialized object of “Contradiction” .

This thesis begins with the transformation of the author’s painting styles from Traditional and Realistic painting to Flat painting. In the first section of Chapter 1, the author elaborates his five-painting series: “Animals around me” , “Deities around me” , “Friends around me” , “Buildings around me” , and “Bikes around me” . Although these five series of paintings have different themes, they are all “Things around me” . These five series are collectively called the painting series: “Things around me” . By observing and sketching things around “Me” , the author could have realized the fundamental problem behind the phenomenon exhibited by these things, that is, the Contradiction.

“Expressing his own ideology” and “expressing content that conforms to his aesthetics” can both exist during the creation. For the author, regardless of whether the objects are “good” or “evil” , or “beautiful” or “ugly” in common sense, they shall follow the requirement of “looks beautiful” in all the author’s paintings.

Chapter 2 is about “Contradiction” , which is mentioned at the end of the first chapter. Although the author’s paintings at this stage are about contradictions, it is not about expressing the visual effects such as contradiction, conflicts, or violations on canvas. In contrast, the author’s paintings express a sense of coordination and stability. For the author, “Contradiction” is just an element the paintings need. Once the object is chosen, the rest to consider is more about “painting” itself, that is, the picture composition.

In the first section of Chapter 2, the author explains why start expressing the theme of “Contradiction” . In the second section, the works around the theme of Contradiction are elaborated. In the third section, the author discusses different types of contradictions

between things and summarizes the three types of them: “Harmony” , “Instability” , and “Disharmony” .

The theme of Chapter 3 is “Wall” , which is the most important part of this research. In the author’s paintings, the “Wall” refers explicitly to the boundary separating human society and nature. It is a way to materialize the concept of “Contradiction” .

The most basic purpose of building a wall is to separate space. Once a wall is made, the two relative concepts “inside” and “outside” naturally appear, referring to the symbiosis concepts ‘inside the wall’ and ‘outside the wall’ . The two sides of the wall are like two contradictory objects behind the concept of “Contradiction. If the wall is still here, the two sides of the wall will never be integrated. Therefore, the “Wall” inherently has the characteristics of Contradictory.

The author uses the “Wall” as the theme of his paintings because Contradiction is an abstract concept that cannot be observed directly. However, it is much easier to understand when contradiction is materialized or reified by a natural object like a wall. Therefore, the theme “Wall” in Chapter 3 is a continuation, an instantiated object of the theme “Contradiction” in Chapter 2.

謝辞

本論文は、本学博士学位申請論文として、主担当教員の愛知県立芸術大学美術研究科阿野義久教授のご指導のもと執筆されたものです。

阿野先生は筆者を勉学だけでなく生活の上でも多方面でサポートしてくださいました。筆者は日本に来たばかりの時、言葉の問題や生活面で大変大きな困難に直面し、これから始まる留学生活に対して不安でいっぱいでした。しかし幸いにもとても親切な阿野先生と出会うことができ、阿野先生は非常に辛抱強く筆者のつたない日本語を聞き、懸命に理解しようとしてくださったお陰で、筆者は現在に至るまで頑張り続けることができました。故郷から遠く離れたこの地で阿野先生と出会えたことは本当に幸運であり、阿野先生に対する感謝の気持ちは言葉では言い表せないものです。

また副査である神田每実先生（彫刻専攻教授）のこの三年間のご指導に感謝いたします。神田先生の仕事に対する情熱およびエネルギーはいつも筆者を感動させるところであり、筆者が今後も模範にしたいお方であります。

そして副担当の小西信之先生（芸術学専攻教授）には厳しくも根気強く丁寧に文書作成の指導をいただき、豊田市美術館学芸員の鈴木俊晴先生には作品と論文の内容について筆者の制作意図を理解し的確な指導をいただきました。論文作成についてお二人の先生との出会いは3年生になってからであり、短い期間ですが筆者にとってとても大切な時期にお二人の指導を頂けたことで筆者は絵画創作論を完成させることができました。大変感謝しております。

前副担当の倉地久先生（油画専攻教授）、本学名誉教授の小林英樹先生にも、本論文の執筆に関して大きなサポートとご指導をいただきましたことに深く感謝いたします。

これまでずっと勉学や生活において筆者を支えてくれた家族、特に趙霄鴻様、および本論文の日本語の校正に協力してくれた伊藤あゆみ様、英文要旨の校正に協力してくれた李繹楠様に厚く御礼申し上げます。

以上の皆様方のサポートと協力のもと、本論文を完成させることができました。心から感謝の意を表します。

愛知県立芸術大学大学院
博士後期課程美術研究科
油画領域
張 小龍