

「奥行き感覚」のアーカイブ

平成29年度 活動報告

本研究は、2012年度に美術学部のテーマ演習としてスタートした「モデリング」が翌年より「奥行き感覚」と名前を改めて発展したものである。今年は、2016年度に研究グループを組織して科学研究費を獲得してから2年目にあたる。テーマ演習としては、根源的な造形原理としての奥行き感覚を求めて、遠近法を脱却していく過程における絵画や彫刻（セザンヌ、ブールデル、ジャコメッティ）、西洋とは異なる原理で画面を構成してきた東洋画、さらには平面と立体の区分がなかった時代の造形として縄文土器などをテーマにして、制作を伴う授業をしてきた。

科学研究費を得てからも、実験的研究の場としてテーマ演習は続けており、2017年度の前期は「洞窟壁画」をテーマとした。これは、ちょうど日本を巡回していた「ラスコー展」を見る機会があり、展覧会を企画された五十嵐ジャンヌ氏と知り合えたこと、夏にはフランス洞窟壁画の実見調査を予定していたことが理由である。洞窟画は壁面の起伏から生じたイメージに基づいているのではないかという予想のもと、石膏で小型の壁面を制作し、その凹凸から想起する図を描くという実験をおこなった。また、洞窟画には日常的に接していたと思われる動物の絵が多いこと、すでに様式が見られることから、動物を至近距離で体験しようということになり、京都市動物園へ2度（1度目はキリン、2度目はゾウやバク）の見学を実施した。そして記憶だけを頼りに大きな紙に油土を押しつけてリアリティのある図を描くことを試みた。また、洞窟画において様式がいかに生まれたかについても議論した。さらには、段ボール紙で洞窟を模した壁面を作り、その起伏から形を見つけてキリンをみんなで描き込むという実験もおこなった。

2017年8月には、研究グループでフランスの洞窟画実見を実施した。見学したのは、ラスコーIV、ルフィニャック、ニオー、ペディヤックの洞窟である。ここでは、洞窟画は壁面の形状や場を生き生きと活用しているに違いないとか、時間をかけて発展させた様式があるはずだという期待は裏切られることになった。たしかにラスコー洞窟画には場所ごとにテーマがあったり鑑賞者が意識されていたりして完成度の高さが認められたが、他の洞窟ではそうとは限らず、ラスコーが特別なものであることがわかったのである。しかし、見学上の制限のため1万数千年前の洞窟内の状態を体感することはむずかしかったものの、実見でしかわからないことが多々あったことは大きな収穫であった。

2017年度後期のテーマ演習では「マチス」がテーマとなった。これは、フランスでの訪問先のひとつであったニースでのマチスの調査が元になっている。マチスは、以前からテーマ演習の中では、絵画のもつ空間性、絵画と彫刻の接点を追求した巨人として注目していた。とくに、晩年のマチスが制作した切り紙絵である《ブルーノード》は、豊かな空間性と立体感を有しており、マチスの空間表現の到達点に近づくためには最適の作品であろうということになった。そこで、《ブルーノード》シリーズの模写を、青く塗った色紙を切って貼り付けるという、マチスの作業を追体験しながら制作するところから始めた。実際にハサミを動かすことで、鑑賞するだけではわからない発見があった。とくに、マチスの切り紙絵には、洞窟画とも共通するリアリティが抽象化された形で存在することが指摘された。

以上については、美術学部研究紀要（<https://kcuu.repo.nii.ac.jp/>）第62号に掲載される活動報告で詳述しているので参照されたい。

藤原 隆男（美術学部教授）