

タイトル Title	【研究ノート】白髪一雄の初期アクション絵画制作にまつわる考察—《作品》から《作品III》における表現の位相— <i>【Research Note】 A Study of Kazuo Shiraga's Action Painting Works from His Early Career: Phase of Expression from "Work" to "Work III"</i>
著者 Author(s)	亀田 茂 <i>KAMEDA Shigeru</i>
刊行物名 Journal Name	関西大学芸術学美術史研究学会 eジャーナル 第2号 <i>Society for Art & Art History Studies at Kansai University E-Journal, no.2</i>
刊行者 Publisher	関西大学芸術学美術史研究学会 <i>Society for Art & Art History Studies at Kansai University</i>
刊行年月日 Publication Date	2021-12-31
公開年月日 Release Date	2022-1-18
資源タイプ Type	研究ノート <i>Research Note</i>
URL	

【研究ノート】

白髪一雄の初期アクション絵画制作にまつわる考察

— 《作品》 から 《作品 III》 における表現の位相 —

【Research Note】

A Study of Kazuo Shiraga's Action Painting Works from His Early Career

Phase of Expression from "Work" to "Work III"

亀田 茂

Shigeru KAMEDA

This paper examines the phase of expression from "Work" to "Work III" in which Kazuo Shiraga first tried to use physical actions to paint in his early career. Paintings consist of painters' physical traces show a unique expression of time different from seeing optical delusions of American abstract paintings, as Michael Fried asserts "Presentness". In "Work", Shiraga uses his fingers to draw concentric circles on the square ratio canvas, which creates an optical effect, probably unintentional for Shiraga. His change of mind is observed in "Work III," where he uses his feet to create a single image on a support. This is processed by abandoning a square ratio and adopting a centripetal composition. Jackson Pollock invents "All-over Dripping Paintings" through his career by combining separate technique and composition. Shiraga, on the other hand, finds his own method and composition almost simultaneously in 1954 when making his action painting prototypes. Shiraga's way to treat canvases is the reason why Shiraga's creations of images appeal to our conscious mind, unlike Pollock's paintings which try to reach our subconsciousness.

一、はじめに

本稿は白髪一雄による初期絵画制作にまつわる考察を通じて、活動初期における彼の制作メソッドの確立について論述する。中でも今回は1954年制作の東京都現代美術館蔵《作品》¹⁾と横須賀美術館蔵《作品 III》の間に見られる表現の位相について考察したい。尾崎

¹⁾ 東京都現代美術館には同制作年、同タイトルの絵画がもう一枚所蔵されているが、本稿は【図1】のとおり、同心円の構図のものを取り上げている。

信一郎いわく、白髪絵画に刻まれる身体的痕跡は「過去になされたなにごと」²⁾である。痕跡によって表現されている絵画上のイメージは「内部に過去を痕跡としてはらんでいる」³⁾ことから、我々は鑑賞時に記号の内部に伴う時間的ずれそれ自体を体験する。尾崎が白髪絵画の本質とみなす時間の不可逆性は、マイケル・フリードが現在性と呼称するような特殊な時間の享受を本質とするモダニズム美術とは異なる価値観を示す⁴⁾。そんな身体的痕跡による絵画制作の試作品として位置づけられる《作品》と《作品 III》だが、先に描かれた⁵⁾《作品》は手の指で描かれているのに対して、《作品 III》にて使用部位が足へと変わっている。彼の画業は以降もフットペインティング制作が大半を占めることから、白髪がアクションをつうじて制作手法を確立していく経緯の考察は、彼の絵画論を構築する上で重要な意味を持つのではないだろうか。本稿はこの位相を分析し、白髪の絵画に対する筆者の現時点での見解を述べたい。

二、《作品》の鑑賞体験

《作品》【図1】は「純粹に視覚的なものを、造形だけを絵画芸術とみなす」⁶⁾と論じる外山卯三郎『純粹絵画論』の影響を受けた白髪初期の思想を体現する絵画である。《作品》は約89センチ四方サイズ(25号スクエア規格相当)である。

《作品》制作時に白髪は「構図をなくする」⁷⁾ために真四角なキャンバス比率を採用し、その中央より何かしらの描画を始めようと意図する。ここでの「構図」とは、1953年《脈》シリーズを吉原治良が評価した際に指摘した「距離感、前景・中景・後景というもの」⁸⁾を指す。白髪は《作品》制作時にそれがなるべく表れないように、キャンバス比率から制作を見直している。内容は一面に広げたクレムゾンレーキの油絵具層を指で同心円状に掘ると

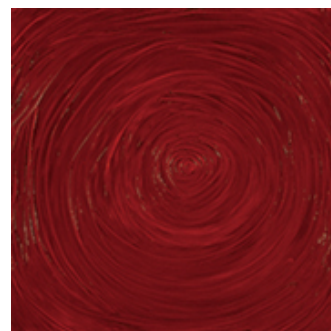


図1 《作品》キャンバスに油彩、1954年 東京都現代美術館蔵

いうもので、白髪はこれを「渦巻き」⁹⁾と言い表している。同心的構図については、ロザリ

²⁾ 尾崎信一郎「重力—戦後美術の座標軸」『重力—戦後美術の座標軸』国立国際美術館、1997年、p.25。

³⁾ 同前。

⁴⁾ 同前。

⁵⁾ 生田博編『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』私家版、2018年、pp.120-121。本文で後述するように、厳密には手の指で描いた作品群の次に、支持体を爪で引っ掻く《爪》シリーズが、足による試作品の前に展開される。

⁶⁾ 前掲『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』、p.63。

⁷⁾ 同前。

⁸⁾ 同前、p.119。

⁹⁾ 同前。

ンド・クラウドがモダニズム絵画の見え方において存在しない図対地について説く「視覚的無意識」で、同心的な円の群れを、経験的な視知覚の通用しない絵画構図のひとつとして区別した事実がある¹⁰⁾。この絵画を鑑賞する時、模様は密集度合いからも、今この瞬間にどの円を眺めていたのか、視点が定まらずに混乱する。真円とは呼べないような人為的なずれを確認できるものの、模様が入れ子状になっている印象に変わりなく、クラウドが「内側から掘り崩し…その構造を腐食させる」¹¹⁾というような、支持体という枠を越えた空間の広がりを感じる。

白髪が本制作でこれまでの影響や目的をひとまず消化することで、《作品》はその後の彼の絵画制作における良し悪しの基準となっているだろう。実際にこれを描ききった白髪は当時、自らに「これで完全に昔からの絵の概念は破ったんだ…これをやったから次に進んだらいいんだ」¹²⁾（傍点筆者）と言いつけている。例えばフリードが同じく同心的な構図を採用するフランク・ステラのブラックペインティングを擁護するにも、それはモダニズム絵画史へ位置づけたうえで「過去との関係において」そのコンヴィクシオンな性質を評価している¹³⁾。一方で白髪は、油絵具をパレットナイフで引き伸ばして描く1953年《流派》シリーズでは偶然性による面白さを期待している¹⁴⁾。白髪にとって《作品》は絵画様式の考案のためではなく、まずは絵画制作に身体を直接用いて、どのような表現が可能なのかを模索する時期にあったはずだ。そんな中、支持体の中央に描画が集中するスタイルは、その後も手法と問わずして白髪絵画の特徴として見られる。このような点に留意しつつ、白髪がアクション絵画制作に使用する身体部位を手指から足へと変えていく過程を観察していきたい。

三、《作品》から《作品 III》における表現の位相

白髪が次に身体的痕跡を残す絵画作品は《爪》シリーズ¹⁵⁾がある。詳細な説明は省くが、《爪》シリーズでは痕跡を残すことよりも、アクションで表面に模様を作るような意図が《作品》から依然として残る。そのような制作意図からの脱却として、足で描くナンバリング付きの《作品》シリーズがある。本稿では、その中でも《作品》との違いを明確に感じられる《作品 III》を取り上げる。

《作品 III》【図 2】は白髪が初めて足で描いた作品のうちの三番目である。サイズは

¹⁰⁾ ロザリンド・E・クラウド『視覚的無意識』谷川渥、小西信之訳、月曜社、2019年、p.28。

¹¹⁾ 同前、p.45。

¹²⁾ 同前、p.120。

¹³⁾ 尾崎信一郎『絵画論を越えて』東信堂、1999年、p.29。コンヴィクシオンとは、フリードが支持体の物理的な形態「リテラル・シェイプ」とその上に描かれた形態「デピクテッド・シェイプ」の関係性を指すのに使う言葉である。

¹⁴⁾ 前掲『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』、p.24。

¹⁵⁾ 図版の確認については「主要作品選集」『白髪一雄展 一 格闘から生まれた絵画一』白髪一雄展実行委員会、2009年、p.120を参考。

109×77センチ、約40号と、《作品》で見られたスクエア比率を撤廃しながらもサイズが大きくなっている。《作品 III》では痕跡の重なり方からも、足で絵具を広げるアクションが画面右から左へと持続しているのが分かる。支持体は短辺でも80cm弱あることから、軸足の左足を支持体外の左側に固定させてから、右足を使って右から描き始め、画面左側へ到達した際に足を外へ逃したのではないかと思われる。画面中央左側に波が集中しているのはそのためではないだろうか。この波を打つ痕跡は《作品》のような円環の形ではないため、アクションの開始と終了地点を把握できる。これが画面の上部と下部を半分ずつ占めている。それらは独立して宙に浮いているわけではなく、その中間部分にも絵具の広がりがある。画面右上と左下を観察すると、下地層とアクションを為した上層とで絵具による面がつながっていることが分かる。結果としてのアクションを提示するだけに留まらず、画面上下の足による筆跡は有機的に接続されて、一つのイメージとして画面上で成立する。



図2 《作品 III》紙に油彩、1954年 横須賀美術館蔵

《作品 III》も《作品》同様に伝統絵画に見られるような距離感を感じないが、面は四隅まで塗りつぶされずに余白が設定されている。このことにより最終的なイメージは前景に位置し、画面中央に中心を持つ。特筆すべき点として、《作品 III》はその前に制作された《作品 I》および《作品 II》よりも余白が明確に残されている¹⁶⁾。白髪は《作品 III》制作時に、従来の絵画における諸概念を打ち破るのに構図をなくすという手段を、少なくとも保留していると思われる。それは白髪が晩年に自身の絵画制作を「純粋に視覚的な造形」¹⁷⁾と総括したような、イメージ作りとしての絵画制作を《作品 III》より開始したようである。

このようなイメージの造形において《作品 III》に見られる新たな描画手法の兆しは、村上三郎の投擲絵画が影響していると思われる。実際にこの時の白髪は、村上のボールを使った絵画について知った際に「わしも負けてられへん」¹⁸⁾と闘争心を燃やし、そこで初めて足

このようにイメージの造形において《作品 III》に見られる新たな描画手法の兆しは、村上三郎の投擲絵画が影響していると思われる。実際にこの時の白髪は、村上のボールを使った絵画について知った際に「わしも負けてられへん」¹⁸⁾と闘争心を燃やし、そこで初めて足

¹⁶⁾ 《作品 II》図版の確認は同前。《作品 I》図版の確認は「初期作品」『白髪一雄展一格闘から生まれた絵画一』白髪一雄展実行委員会、2009年、p.32を参考。なお本文で後述する、白髪が1954年「0会展」出品へ向けて、足とロープを使いながら制作した絵画の一つはこの《作品 I》だと推測される。その後に制作された《作品 III》において、白髪は片足を滑らせるのに補助としてロープを掴んでいた可能性がある。

¹⁷⁾ 藤枝晃雄、谷川渥、小澤基弘編『絵画の制作学』日本文教出版、2007年、p.388。

¹⁸⁾ 前掲『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』、p.121。

で絵を描くことを考えついたそうだ。《作品 III》が1954年夏頃に制作されている¹⁹⁾のとはほぼ同時期に、同年7月に白髪と村上は阪急百貨店で二人展を開催している²⁰⁾。もし白髪が村上より制作のヒントを得たとするならば、それはアクションの速度にあるのではないだろうか。白髪は『美術手帖』の連載でも、村上の絵画制作について「不思議な速度感の表現」²¹⁾と述懐している。白髪が一回の制作で下地層を施し、その上にすぐさま身体的痕跡を残すという連続的な構成は、白髪によるアクションのスピード感や新鮮さを感じさせてくれる。

三、ロープ使用をつうじた制作メソッドの確立

一連の試行について、白髪自身も後年のインタビューで「1956年頃からわりとそれ（引用者註：構図）を意識せんようになりましてね。つまり構図になってもええやないか…造形感覚というもんが出てきても人が見てそうみえてもええやないか」²²⁾と語っている。出原均の分析では、1956年頃の白髪絵画は、個々の線が自立しながらも他の線との関係性を深化させながら層の構造を表現するに至るが、それとは「もう一つの方向として」出原が「下塗り」というような色面と描線がそのような層の構造を表現する場合もあるとされる²³⁾。なお余白については、具体所属後の作品からも確認できる²⁴⁾ため、イメージ造形のための構図は引き続き採用している。出原は黒と白の絵具が描線として重なり合う1956年制作《作品 BB21》（個人蔵、発表は1957年）をもってして「白髪の完成されたフット・ペインティングの基本形」²⁵⁾とするが、一方で筆者は、描線同士を重ねるという表現は、白髪の制作意識としては、《作品 III》のような絵具を下塗りの如く伸ばして広げてからそこにアクションの痕跡を残す構成から発展させているのではないかという見解を示す。

出原の調査では、白髪のロープを使用する画法が最初に報道されたのが1955年6月3日『毎日新聞（阪神版）』だと判明している。出原も引用している当時の新聞記事には、白髪本人より「その方法は五十号の画面をまずガランス（クリソム・レーキ）を使って真赤に塗りつぶしこの上を素足で約十分間、気のおもむくままにふみ荒すというものだが絵具で足をとられることを防ぐため天井の上のハリから太い綱をつり下げて…画面を踏む」²⁶⁾と語ら

¹⁹⁾ 《作品 III》には「一九五四年夏制作」という白髪本人による裏書きが記されている。横須賀美術館・沓沢耕介氏とのパーソナルコミュニケーション、2021年10月25日。

²⁰⁾ 『Kazuo Shiraga: a retrospective』東京オペラシティアートギャラリー、2020年、p.143。

²¹⁾ 白髪一雄「冒険の記録」『美術手帖』第285号、1967年7月、p.141。

²²⁾ 山村徳太郎、尾崎信一郎、白髪一雄「白髪一雄氏インタビュー」『具体資料集—ドキュメント具体1954-1972』財団法人芦屋市文化振興財団、1993年、p.382。

²³⁾ 出原均「白髪一雄のフット・ペインティングの変遷 1955-1964」『兵庫県立美術館研究紀要』第6号、2012年、pp.33-34。

²⁴⁾ 同前、p.32。

²⁵⁾ 同前、p.33。

²⁶⁾ 同前、p.31。

れている。制作風景【図3】のとおり、最初にクリムゾンレーキの下地層を作り、すぐその上で足踏みをするといった制作過程は、《作品III》の制作手法と基本的に変わらない。

白髪は1955年6月頃に具体へ加入してからメンバーたちが大画面の絵画制作を行う状況に感化された旨の発言も残している²⁷⁾。中でも白髪が嶋本昭三の安価で巨大な自作支持体「カミバス」を見習い、自身も巨大な鳥の子紙にフットペインティングを行う²⁸⁾のは、記録写真によると早くも同年7月²⁹⁾である。一方で白髪は晩年の講演会にて、1954年秋に開催されたとされる大阪そごう百貨店「0会展」へ向けた足による絵画制作で、「クリムゾンレーキを一色で描いた上をベタベタと歩く」という発想を安全に実現するのにロープを使用していたともいう³⁰⁾。そして白髪は支持体上を安全に歩くだけに留まらず、ロープを掴んで滑ることで線を浮き立たせた絵画を1955年10月第一回具体美術展に出品している³¹⁾。このように描線を層として重ねる手法を編み出す前段階に、白髪の中では1954年より培った絵具による層の上ですぐさま痕跡を残す構成方法が、フットペインティングの制作メソッドとして確立していると考えられる。最初は支持体上を歩くためにロープを使った白髪が、そこから支持体上を滑って線を描いた絵画を1955年に展開させる。そして1956年以降、次にそれを違う色の絵具を描線として重ねるなどというふうに発展させている。



図3 『毎日新聞(阪神版)』
1955年11月25日号中の
写真 筆者撮影

1955年10月20日『具体』第3号の白髪著「行為こそ」で、同年7月「真夏の太陽にいどむモダンアート屋外実験展」を経た白髪は、《丸い丸太(どうぞお入りください)》の斧を振りかざすパフォーマンスでは「心は満たされ得なかった」ことから、それが完全に満たされるには「作画」をつうじて「造形する今後の私の行為以外に待つものはない」³²⁾と述べる。また今後の絵画制作で「死物的」である足を使って「行為の痕跡がはっきり残る様に」³³⁾描くことを掲げるのは、《作品》や《爪》シリーズにおける模様作りのような絵画制作から離れた旨を示唆する。そしてこれまでの経緯を考慮するに、白髪にとって痕跡を残すこととは、絵具を伸ばして広げ、その上にアクションを展開することが

²⁷⁾ 前掲『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』、p.122。

²⁸⁾ 同前。

²⁹⁾ 前掲『Kazuo Shiraga: a retrospective』、p.129。

³⁰⁾ 前掲『白髪一雄 講演会の記録 1985~2001年』、pp.69-70。「0会展」の推測展示年については同前、p.143。また白髪は前掲「白髪一雄氏インタビュー」『具体資料集—ドキュメント 具体 1954-1972』、p.382でも、ロープの使用開始時期は「1954年の秋か、その頃」と答えている。

³¹⁾ 同前、p.71。図版の確認については前掲「主要作品選集」『白髪一雄展—格闘から生まれた絵画—』、p.120を参考。

³²⁾ 白髪一雄「白髪一雄 自著文献選集」『白髪一雄展—格闘から生まれた絵画—』白髪一雄展実行委員会、2009年、pp.174-175。

³³⁾ 同前、p.174。

基本だったのであろう。白髪はそこからどのようにイメージを造形するのかという視点から、片足を滑らせる、支持体上を歩くというようなアクションを次第に変えていっている。

四、白髪一雄のアクションペインティングとは —白髪とポロックの比較—

このような経緯をたどった白髪の初期アクション絵画制作は、その後の彼の制作を語るうえで何を意味するのか。具体所属後もフットペインティングを続けた白髪の絵画論には、1980年5月23日国内英文紙『Asahi Evening News』に掲載された、画家ピーター・マレンコフが白髪の東京画廊個展へ寄せた文章がある。マレンコフは白髪とジャクソン・ポロックの絵画の違いをこのように読み解く。

第一印象ではとても無造作に描かれているようだが、実際には構造上の整合性を織りなすのに、ひとつひとつの描線が全体としてまとめ上げられているのみならず、同時にそれらは触覚的な方法で画面上に“固着”している。そのようなアクションや視覚的造形は絵画の中央に集中しており、たとえ全体の構図としては端へとはみ出では広がっているにせよ、それは中心を捉えている。(中略) これは鑑賞者の注意を分散させることで我々の潜在意識へと訴えかける、ジャクソン・ポロックの“オーバーオール”(引用者註: オールオーバーではない) なドリッピング絵画とはかなり異なる成果である。白髪氏はむしろ、我々の意識的な力へと働きかけているようである³⁴⁾。(筆者記)

榎木野衣は「キャンヴァスという有機的全体性へと回収されることを拒否する絵具による差異の産出運動において」³⁵⁾ポロック絵画はアクションペインティングであり、描線による「分離と分割」³⁶⁾を一挙に把握しようとするその鑑賞体験とは「記憶の潜在的共存の多様性を、持続の差異化として再発見すること」³⁷⁾だと論じる。榎木はポロック絵画の鑑賞体験における特殊な時間性の局面を、描画内容と支持体の結びつきによる成果だと考察する。ポロックの絵画制作における課題とは、これまで宗教的であった芸術が画家個人の主題を表すようになったことによる、藤枝晃雄が「芸術家は…主題を性急に視覚化せず彼ならではの絵画言語が求められる」³⁸⁾と説明するような画家独自の作品の「加工の仕方」³⁹⁾、すなわち形式の考案である。オートマティックな描画手法を繰り返すうちにイメージを速記する方

³⁴⁾ ピーター・マレンコフ「Arts by Peter Mollenkof」『Asahi Evening News』, 1980年5月23日、10面。

³⁵⁾ 榎木野衣「差異化の運動・持続のアクション—走馬灯体験としての絵画」『ユリイカ』1993年2月号、青土社、p.168。

³⁶⁾ 同前。

³⁷⁾ 同前、p.167。

³⁸⁾ 藤枝晃雄『ジャクソン・ポロック』スカイドア、1994年、p.57。

³⁹⁾ 同前。

法を求めるようになるポロックは、前景と後景の境が消失したかのようなオールオーバー構造を最初に成立させ、そこから手法としてのドリッピング技法をオールオーバー構造の絵画に適用している⁴⁰⁾。ドリッピング技法が1943年時点で試作され、またオールオーバー構造が熟成を迎えるのが1946年であるのに対して、尾崎のいうような「オールオーバー・ドリッピング絵画」が全面的に展開されたのは1947年である⁴¹⁾。尾崎がポロックの仕事に偉業と称賛するのも、これら構造と技法の結合についてである。そのような形式の発展の末、ポロック自身も1950年に「絵画を無意識状態で見るとは、大きな意味をもつ」⁴²⁾と発言する。

だとすると、支持体はあくまでもイメージを見せるためがあると位置づける白髪の一貫とした制作態度が、同じアクションペインティングという括りの中でポロックとは違う絵画を生み出したのであろう。《作品》のように支持体が描画内容とともに視覚的体験を作り上げる絵画表現から離れて、白髪は「純粹に視覚的な造形」を行うのに四隅に余白を残す求心的な構図を採用する。それが最終的に鑑賞者の意識的な注意へと呼びかけるのであろう。これは「持続の差異化として再発見する」かのような鑑賞体験とは異なる。そんな白髪は活動初期において、彼自身のアクションペインティングにおける制作手法と絵画構図を、1954年にはほぼ同時に見つけ出している。以後もフットペインティングを続けながら、足の動かし方を変えることでどのような表現が生まれるのかを模索した実践の記録こそが、白髪のアクションペインティングなのではないだろうか。

五、まとめと今後の展望

本稿は白髪一雄が描いた具体所属以前の絵画より、彼がイメージの表現手法に用いる構成方法を考察した。白髪は最初に従来における絵画制作の常識を疑いながら、支持体を自分なりにどう使うのか試行錯誤する。そこから白髪は自らの身体的痕跡によるイメージの造形を始める。結果として白髪は描画手法と絵画構図をほぼ同時に発見する。足の使用から始まる白髪の制作意識は、ロープを使って足の動かし方を変えながら絵画構成にバリエーションを生みだしている。これは一時的なフットペインティングの休止、そしてフットペインティング再開後は最晩年に至るまで足で絵画を描くというように変遷する。筆者は引き続きトータルな白髪一雄像を提示すべく、彼の画業を研究していきたい。

⁴⁰⁾ 前掲『絵画論を越えて』、p.39。「ドリッピング」の語彙使用は参考文献に忠実だが、現在ではポロックによる意識的な線の描画法は「ポーリング」と呼ばれる。

⁴¹⁾ 同前。

⁴²⁾ ウィリアム・ライト、ジャクソン・ポロック「ジャクソン・ポロックへのインタビュー」『ユリイカ』1993年2月号、青土社、p.51。