絵画の網の目

山本文彦
前筑波大学教授（芸術学系）
現筑波大学名誉教授・画家

2000年3月に停年退官してやっと専業画家になった。作品構想を考えながら自らの生涯の仕事と余命の意味を思い、ものごとの広がりを味わうようになった。経済中心のデジタル情報時代の網の目から漏れ落ちそうな絵画分野の事柄を、雑駁な知識のままに述べて見ようと思う。

「絵を描いて何になるのか」と質問する画学生のことを大学美術系担当の友人から聞いた。だいたい絵をやろうという人は、一途に決意してこの道に入ってくると思っていたので意表を衝かれた。反省すれば、絵画制作と作品が、人の心と生活、社会、経済等にどのように働くかという将来展望が曖昧だからだ。そもそも絵画は、目と心の楽しみ、図像を読み解く能動的な鑑賞者の創造活動の契機であり、「意味」を内包した絵画作品という物体は、精神性の高さと技巧的完成の結晶として見る人に新しいヴィジョンを提示し、心を癒し豊かにする。作品と制作技能、美術家の交流や美術市場を通して、政治、産業経済、国際交流等に幅広い活動の場があり、コンピュータ・グラフィックス（CG）、高速ネットワーク等の先端技術と結びついて、絶えず新領域が生まれ、著作権法徹底の機運によって、新規事業も拡大しつつある。文化財の創造、保存の意味は大きいし、幼児から青年期の美術教育は不可欠だなどとひとしきり話は弾んだ。さてしかし、大学でこのような多方面の知識と技能をどの程度教育し、有為の人材を送り出しているかといえば、カリキュラム、教員の配置、施設設備の現状等について反省する点が多いと思った。

明治初期に高橋由一は「描いて知識をひらき、世間に大いに理益を与えることができる」と信じて油絵の迫真的写実を探求した。材質感に着目して、新しく絵具を作って『鮭図』を描き、近代日本洋画の最初の画家になった。この時点で人々のものの見

方が変革された。絵画という「治術」で自然と人間を認識し、社会に貢献しようとする態度が意味深い。この認識は、技巧を通してテーマ、モチーフ、表現の様式と形式を考えることだった。思想は形と色によって初めて共有され理解される。形は意思を伝え、色彩は感情を、明暗は質量を表す。絵画はこれらの要素を構成し表現する技術によって、理念、思想、永遠の存在など見えないものを表そうとする。

以前、あるメーカーから、高精細画像を高速処理するコンピュータで古画の復元やCG製作を試み、毛筆による精細表現のできる画家と協力して文化財の保存・修復に貢献したいという話があった。CGの精細な加工技術が細密描画技術と連携して、表現や修復等の新領域が生まれると期待が大きかった。しかし、毛筆で細密な線描表現のできる画家がいなかった。微細な線描のためには材料、用具、技法の探求が不可欠だ。技術的修練を要するから育成に時間がかかる。江戸時代の画法がすでに継承されていなかった。美術の継承の底の浅さを実感したことだった。

研究対象として絵画作品は組成材料と美的技術、美術的内容と史料が分析される。油彩画の実技を例にとれば、基底材（布、板、石、金属）、顔料、水性糊料（卵、膠、アクリル、カゼイン等）、油脂、樹脂、道具、絵具の調整、描画技法（地塗り、下塗り、前描き・転写、下描き、素描、彩画法）、箔押し、画面の書き入れ（サイン・刻印ほか）、裏面の書きいれ（題名・所蔵名ほか）、老化・損傷、保存・修復、保管・展示、科学技術の応用研究（X線検査等）等々の材料研究と技術習得という多方面にわたる。この絵画学の分野だけでも大学院までの修業年限では足りない。さらに、時代の要請は通常の美術課程を越えて、芸術経営や芸術経済等の学際領域や各種実技の強化にあるようだ。特定領域の特色ある大学になってほしい。

20世紀の西洋絵画の表現様式は、めまぐるしい造形思考の消長と共に変遷し拡大した。例えば、色彩の発見、形の分析・再構成、動きの表現、心理世界の探求、社会批判、寓意と象徴の物語、感情・精神の真実性、行為の痕跡（gesturalism）、空間・立体との融合、色面の意味、ものの意味の再確認、日常生活の再発見、視覚の刺激、写真映像の現実美、概念の芸術、配置の意味、既成物の利用と批判、ハイテクの芸術効果、等々である。絵画は、平面の静止画というジャンルを超えて、彫刻、音楽、演劇、動画、CG、建築都市空間や自然と融合しつつある。そして昨今の画学生の卒業後実技系の進路は、絵本、CG画像デザイン等出版や装飾業界に多く、画家を志すものは少数になってきた。残念な気もするが、美術文化の拡大という

点では、意欲的な志望様態は結構なことだとも思う。

このような領域拡大は、そのつど時代様式をリードする原型とも言える特色ある表現が引き金になった。造形芸術の一分野として、絵画はこのような美の原型を作り出す役割があると思う。デジタルネットワーク文化を彩るのは、明快で斬新な形と色であり、その創作が求められている。その原型は、情報時代の今日、複製使用されてこそ時代変革の力になる。一点の傑作が珍重されるだけではなく、無数の類型が生活に浸透して、日常の底辺から意識を変えて行く。

作品のWeb化が進むなかで、著作権が創作者を守る力になる。美術業界では現在、作品の移転を中心に商取引が行われ、作者の無体財産権（知的所有権）は軽んじられている。作品の思想・感情、創作性、表現内容等に関わる著作権が作品と共に移転すると誤解したり、著作者の権利には著作権と著作者人格権があることや、著作物を公衆伝達する者には著作隣接権が定められていることを知らなかったりして許諾手続きが無視されている。著作権法、著作権等管理事業法、外国著作権、作家・作品のコード化、自由利用マーク、国際動向や条約等の理解なしには創作者の生活が保障され難くなるようにも思われる。

筑波大学では芸術学の中に美術を置いている。芸術学は芸術作品の学問であり、芸術の名称を選んだのは広い視野の造形活動を考えたからに違いない。美術は「美と術」についての活動として広義にとらえたいと思う。いずれにしても「ものつくり」の領域だ。しかし、単なる技術追求ではなく根底に美意識がなければならない。難解な机上の空論ではなく美術の要素を発見し、実技を通して、調査研究し、実現する内容でありたい。学風、芸風という言葉にも憧れがある。筑波大学芸術領域はどのような美と術をつくり上げるのか。学内にどのような文化財を蓄積するのか。筑波大学のシンボルはどのようなものになるのか思いは果てしない。

（やまもと　ふみひこ）