

表現のプロセス

— 破綻からの再生の一例 —

黒 木 重 雄

Process of Art Expression

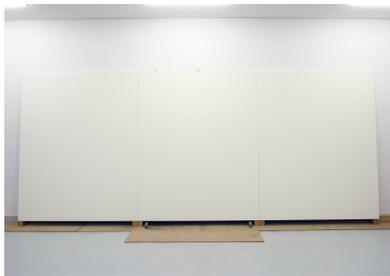
— An Example of the Reproduction from Failure —

Shigeo Kuroki

NHKスペシャル『又吉直樹 第二作への苦闘』の中で、又吉直樹が芥川賞作家の古井由吉と対談するシーンがある。そこで古井はこう話す。「小説の面白さは破綻の面白さじゃないかな。途中で破綻したものを、なんとかつぶれないようにして乗り切った、そこで火事場の馬鹿力みたいなものが出てると、読む方に感動を与えるんですよ。」

長いこと絵を描いてきて漠然と感じてはいたが、うまく説明できなかったことの答えが、そこにあった。“破綻が火事場の馬鹿力を生み、火事場の馬鹿力が感動を生む”

さて、巷には絵の描き方について、そのスタートからフィニッシュまでの工程を紹介する書籍や動画がたくさんある。しかし、これらの工程の中に破綻は無い。中にはわざとらしく完成間近な絵に絵具を垂らしたりして破綻したふりをするものもあるが、所詮は予定調和、本物の破綻ではない。ということは、ここには火事場の馬鹿力は存在しない。だとしたら感動も存在しない。なんとも空しい絵の描き方ではないか。その点、私は本物の破綻を何度か経験してきている。そして、そこから生還もした。しかし、いつもではない。たまに出くわすだけ。いつ出くわすかは解らない。そんな神出鬼没な現象が、今回、たまたま制作工程を記録している作品上で起こった。描いている当時は一大事だったが、幸い完成まで漕ぎつけることができた。なので、その破綻から再生までの一部始終を記録しておくことにした。こんな記録、たいして誰の役にも立たないだろうと思っていたが、なんのことはない、一番勇気づけられたのは自分自身だった。



2017年10月3日、新しいキャンバスをスタジオの壁に並べた。縦2.3m×横5.5m。この大きさの絵を描くのは5回目。白いキャンバスに向き合ったまま一週間、また一週間と時間だけ経った。絵を描かないのはつらいのだが、描き始めると、もっとつらくなるので、なかなか筆を執る気になれなかった。



2018年4月6日、ネットを眺めていたらモンスターフォックスというのを見つけた。より多くの毛皮を取るためにぶくぶくに太らされたキツネだ。フォアグラの毛皮版。また人間が嫌いになった。その勢いで下図を作ってみた。「形は面白いけど、主役は知らない誰かが撮った写真、どうしたものか・・・」と思ったが、他に描きたいものはなかった。



2018年4月12日、描かないストレスに耐え切れず、とうとう筆を執ってしまった。まずは画面全体を焦げ茶色に塗ってみた。思っていたより赤味が強く出た。「こんなはずじゃなかった」と思った。が、この予定外の赤味が、後に救いの種になる。



2018年4月16日、チョークで当たりを付けた後、刷毛で一氣にモンスターフォックスを描いてみた。思いのほか魅力的な図になった。こんなことはよくある。短時間で手探りで無欲な状態のときに生じやすい。この手の偶然というプレゼントを活かす方法もあるはずなのだが、私はことごとく殺してしまう。自分の絵のつまらなさの一因だと解っている。



2018年4月27日、背景を描き進めてみた。完成に近づけるためではなくて、可能性があるかどうかを見極めるため。画面が大きいので、小手先のごまかしは効かない。正々堂々と描くしかない。果たして、これは絵になるのか、ならないのか。可能性0パーセントならもちろんここで降りる。49パーセントでもここで降りる。



2018年5月12日、降りないことにした。ここからは遙か先の完成を目指してコツコツと描く。設計図は書かないが、頭の中には工程表らしきものがある。それに沿って進めていく。最初の工程は空。面積はさほど広くはないが、陰鬱な画面の中で“抜け”が感じられる重要な部分。“抜け”を重視したいので手前の樹は一旦塗りつぶす。傍目には逆行だが、描いている本人には順行。



2018年6月6日、3週間ほどかけて左半分の空と樹を描いた。まあまあか。次は、右半分。見ての通り、右半分にはモンスターフォックスが横たわっている。「このままこのキツネを本当に描くのか？」実は、こんな根本のところを悩んでいた。この3週間ずっと自問を繰り返してきた。決断しなければならない。



2018年6月7日、モンスターフォックスはやめた。どこかの知らない誰かが撮った写真を基にして描くことに、どうしても違和感があった。たぶん、アレンジして原型をとどめなくなったとしても、その違和感は消えないだろうと思った。自分の絵なのだから違和感はずらさなければならない。



2018年6月9日、徐々に主役を消す。かといって別のアイデアがあるわけではない。破綻した。五分五分くらいでいけるのではないかと思っていたが見極めが甘かった。目の前に広がるのは軽い絶望。全てを真っ黒に塗りつぶして、ふりだしに戻ろうか・・・とも思ったが、踏みとどまった。こう心の中で呟いた。「明日もう一日だけやってみよう」



2018年6月11日、ふと消すのを立ち止まってみた。モンスターフォックスの胴体の一部が少しだけ残っていた。この図像を残して、利用する方法はないか……。画面を眺めながら、あんなことやこんなことを想像した。一日また一日と過ぎた。毎日こう呟いた。「明日もう一日だけやってみよう」破綻から立て直すため、足掻いた。



2018年6月18日、足掻きまくった末、残った図像を死体が折り重なった様にするという仮アイデアを立てた。大きく右上がりの構図になるように形を整えてみた。が、手ごたえは弱かった。が、他にアイデアは無かった。霧中を進んだ。7月1日、飼い猫が死んだ。絵を描いていると、その周りでいろいろなことが起きる。



2018年7月9日、手前の死体の堆積はひとまず置いて後ろの森を仕上げていく。後ろの森はいい感じになってきた。画面の中に、気に入ったところができるとうれみになる。7月16日、東京出張のついでに埼玉の丸木美術館に立ち寄った。『原爆の図』を改めて見た。死屍累々の描き方を目に焼き付けた。



2018年7月19日、森は描き終わったので、いよいよ死体の山に取り掛かるはずだったが、どうしても気乗りがしなかった。なので、以前からちょっと気になっていたものを試してみることにした。それは“炎”。中央の樹の根元にオレンジ色を塗ってみた。すると、樹が燃えているように見えた。「あ、いけるかも！」思いもよらぬ展開にビリビリした。



2018年7月21日、死体の山は再度後回しにして、樹を燃やしてみることにした。が、しかし、資料は無い。ネットでも探したが、私が思っているような燃え方をしている樹は見つからなかった。というか、樹はこんな風には燃えないことが解った。なので、自分がこれまでに見てきた炎の記憶を頼りに“炎”を作り出すことにした。脇の裏でパチッパチッと音がした。



2018年7月24日、燃える樹は自分にとって初めての題材だし、古今東西、私の知る限り似たような絵は見たことがない。未踏の地に分け入るようなドキドキがあった。これこそが創作の醍醐味。年に数回しか訪れない“絵を描くのが楽しい”を味わった。これまでの苦しみがチャラになった。チャラになったところではない。おつりがきた。



2018年8月5日、調子に乗りすぎた。あの樹もこの樹もがんがん燃やしていたら、単調でつまらなくなってしまう。描いたり消したりを繰り返して、絵画的な魅力を探る。そういえば、前作『Somewhere』に対する恩師の一言は「絵画的な魅力に乏しい」だった。なので、今回の制作では“絵画的な魅力を引き出す”を心がけた。



2018年8月15日、炎に抑揚がついた。美しくなってきた。加えて、下地の影響で画面全体が赤味を帯びているせいで、咽ぶような熱い空気の色も漂ってきた。これは意図してやったことではないので神に感謝。いい絵になると確信した。あとは、それぞれの部分を適切に仕舞えていくのみ。



2018年8月20日、絵を構成する要素は足りたので、死体の山は不要になった。なので消した。消したところに樹を描き足した。そして、描き足したところの調子を周りと同化した。面倒な作業だが、先が見えているので苦ではない。適切な仕舞いのひとつ。“燃える樹”が主役の絵になった。



2018年8月21日、この絵を完成させるに当たっては、脇役が必要なことは薄々感じていた。動物か人間か。試してみることにした。絵具で描いてしまうと変更するのが大変なので、厚紙をそれらしい形に切って、画面に貼ってみた。犬や馬や人間などあれこれ切って貼って比べてみた。「人間がいいか・・・しかも、行き倒れが・・・」



2018年8月26日、脇役の行き倒れを描く作業に入りたいのだが、その前に、右下の焼け草が気になりだした。絵具を盛り上げたり、グレースしたり、描き込んだりを繰り返してみるが気に入らない。大して重要なところではないし、たぶん、描いている本人にしか判らないことなのだが、納得がいかないままにするわけにはいかない。



2018年9月5日、右下の焼け草は解決していないが、きりがないので行き倒れに入ることになった。まずは、そらで描いてみるが、そらで上手く描けるほどの技術は持ってない。かといってモデルを雇うほどのものでもない。仕方がない、自分が行き倒れになるしかない。夜中にセルフタイマーでカシヤ。自分の裸の写真を見て描くなんて想像するだけでゾッとするが、これまた仕方がない。



2018年9月8日、ゾツとしながら形を決めて、ミリ単位で位置も決めて、行き倒れを描いた。いい具合に収まった。合格点。これで、脇役終了。残すは、右下問題。依然として右下の焼け草は気に入らない。さらには、それが右下の樹々にも飛び火して問題は悪化。大きくはいじらずに、気の利いた仕舞いにしたい。



2018年9月12日、右下の問題は、面積のわりに変化に乏しいのが原因。描いてあったものを消すという大手術を2度も施した場所だけに、物足りなくなるのは当然。代わりに何かを描き加えるという方法が好手だったのかもしれない。が、別の方法をとった。煙や火の粉といった小道具で解決することにした。



2018年9月22日、最後の小道具として、右端手前の樹の真ん中あたりに小さな炎を描き足した。ソファに座って眺めた。右下を見た。全体も見た。ギリギリで持ちこたえているように思った。「完成かな」と呟いた。しばし余韻に浸った。夕方「よし、終わり」と立ち上がろうとしたら、ふらついた。





Burning tree

2018

227.5cm×546.0cm

キャンバス・アクリル絵具

