

日本画におけるミクスト・メディア技法の内容と特徴

岡 田 博 明

The Original Characteristics of the Mixed Media Techniques in Japanese Paintings

Hiroaki OKADA

はじめに

本論文の目的は、デザインと絵画は基本のところ共通であるという地点から、20 年にわたって探求してきた日本画におけるミクスト・メディア技法の全体を明らかにすることにある。そのために、まず絵画におけるミクスト・メディアの歴史的展開を確認したうえで、日本画におけるその特別な位置を示したい。次に開発されてきたミクスト・メディアの諸特徴と独自性を明らかにするために、絵の具としての特徴、そして技法や基底材の内容とその独自性について言及する。最後にこうしたミクスト・メディアの意義と可能性についてまとめる。

1. ミクスト・メディアと日本画におけるその独自性

1) ミクスト・メディアの概要

従来の絵画では、単素材すなわち 1 つの系統の材料で制作されることが多い。例えば、油絵であれば、キャンバスに油性のジェッソという塗料などで白い面をつくり、そこにやはり油性の溶剤で溶いた絵の具で描いていくというように、一系統の材料で描かれる。また日本画であれば、紙に顔料を膠で定着するというやり方で、最初から最後までやはり一系統の材料を使用して制作していく。

それに対して、ミクスト・メディア (mixed media) とは、1910 年代ごろからの「反芸術」といわれる潮流、たとえばダダイズムやシュールレアリズムの作家たちが、今までの作品の形態を打破するという形で、本来平面であるはずの絵に立体物をくっつけてみたりなど、異質な材料を使って、あるいはいくつかの材料を混合して作品を制作するといった、既成の芸術の体制を否定する形で始まった。

だが 1970 年代以降では、反体制的な要素は少なくなり、単純に、いろんな材料を混合して制作することを意味するようになっている。つまり、従来は表現における材料の制約があったわけだが、そのような制約を取り払い、何よりも表現を中心に据えて、それに適した材料であれば、混ぜ合わせることも含めて、どのような材料であっても積極的に使ってよいという考え方が、今日言われるミクスト・メディアだと言ってよい。

たとえば、コラージュなどもミクスト・メディアの一種類と言ってよい。コラージュは基本的に平面作品と理解されがちだが、折り紙を貼ったりするだけでなく、半立体のものを貼ったりもする。したがって、コラージュもミクスト・メディアの 1 つと言われる。

2) 日本画におけるミクスト・メディア

その中でも日本画の場合は特殊な位置にある。基本的に日本画は、材料に対する幅が狭いと言える。正確に言えば、今日日本画と呼ばれる絵画において、狭いだけにすぎない。

日本画というものが発祥したのは、明治時代になってからである。それまでは、土佐派や狩野派など、流派でしか語られていなかった。そして流派ごとにいろいろなやり方があった。ただ接着剤としては、当時は膠しかなかったので、みんな膠を使って色の材料を紙に定着していた。

それに対して、明治になって油絵が入ってきた段階で、それを洋画と呼んで対抗するような形で、それまでの流派をひとからげにして日本画というカテゴリーがつくられた。その中心になったのは、岡倉天心である。¹ 岡倉は 1898 年に横山大観らと日本美術院を設立し、院展という展覧会を開催していく一方で、1889 年に高橋健三らと『国華』という美術雑誌を発刊している。このような院展や『国華』などを通して、日本画というものが形成されてきた。その結果、日本画といえば、紙に膠で岩絵の具を定着させてつくるものだというように固定化されてきた。

しかし、それ以前に遡れば、例えば板絵といって板にも描いていた。だから特に材料の限定はなかったといえる。しかも、後述するように筆者が行っているような、マチエールを盛り上げて使う技法なども昔から使われていた。たとえば、胡粉を盛り上げてレリーフ状にして色を付けていく、あるいは金箔を貼っていくというような技法があった。そうした技法がすべて標準以外のものとされ、今日の日本画に見られる平面的な画面に限定され標準化されてきた。

江戸時代の絵師というのは、今日で言うデザイナー的な要素があり、目的に応じて臨機応変に様々な手段を講じていくという、総合芸術家のような存在でもあった。そのような場合は、材料や技法の縛りというのは特になく、よい材料があれば積極的に使っていったのである。ところが材料や技法が一端標準化されてしまうと、そこからはみ出ると邪道とされ、その制約が今日に至るまで続いている。

芸術表現には枠など必要はなく、自らの表現したいものがあって、それに対して材料を選ぶのが本来の姿だが、日本において絵画と言えば洋画か日本画かと問われ、それぞれのジャンルに組み入れられてしまう。このような事情は今日まで続いており、一見日本画も多様化してきていると指摘はされるが、日本画にミクスト・メディアを導入するなどということは、院展等の「正統な」日本画ではまったく認められていない。

したがって、筆者は約 20 年前から日本画の分野でミクスト・メディアを導入してきたが、日本画の中では、それ自体が異端だと位置づけられる。

このように日本画にミクスト・メディアを導入していった契機としては、まず日本画の接着剤としての膠が極めて弱いということにあった。日本画の材料は質感がよく、ざらざらした砂絵のような質感を絵画の中に取り込むことが望まれた。ところがその材料を定着させるのは膠であるが、その膠を適切な濃度にするには非常に微妙な調整が必要とされ、しかもその定着は弱い。1 度塗ったところに上から描くと、下の絵の具が崩れたり、はがれてしまうことがしばしば見られる。とりわけ筆者は障壁画を目指しており、そうした障壁画に風雨にさらされて風化したり、剥落したりするという時間が施す味わいが絵の中に入り込んでくるという絵画を目指していたので、それが可能な技法の探求が必要とされた。その最初の試みが、日本画の絵の具をアクリル樹脂で溶くことであった。

¹ 日本画という言葉が使われる契機となったものとして、油絵と日本画を対比させ日本画が優れていることを説いた 1982 (明治 15) 年のフェノロサの『美術真説』という講演がしばしば取り上げられる。そこでは、1. 写真のような写実を追わない、2. 陰影が無い、3. 鈎勒 (こうろく、輪郭線) がある、4. 色調が濃厚でない、5. 表現が簡潔である、の 5 点が日本画の優れた特徴として指摘されていた (山口静一編『フェノロサ美術論集』中央公論美術出版 1988 年参照)

その後様々な試行錯誤を繰り返しながら、日本画におけるミクスト・メディアの導入を探究してきた。その結果、開発されてきたものの特徴は、次の3点に整理することができる。

- ① 絵の具として特徴
- ② 技法としての独自性
- ③ 基底材の独自性

以下、これらの特徴を明らかにしたい。

2. ミクスト・メディアの絵の具としての特徴

1) 顔料の定着とメリット

日本画におけるミクスト・メディアの絵の具としての特徴は、岩絵の具をアクリル樹脂で溶くということを基本としている。日本画にこのような手法を用いていると明言しているのは筆者以外には一人である。アクリル絵の具の有用性は多くが認めるところであるので、実際は使用している日本画家は多くいると思われるが、それが明らかになれば「正統」から外れるために明言している画家は他にいない。

ミクスト・メディアの絵の具としての特徴を、図1～3に即して明らかにしたい。

図1に示すように、岩絵の具や水性絵の具のような顔料を、紙などの基底材に定着させようとする。

図2は膠による定着を示している。顔料を、膠を水で3倍に薄めた膠水というもので溶くと、その顔料は周りを水分と膠の混じったものにくるまれる(図2-1)。この状態の絵の具を紙に塗ると。水分は紙に吸われて、取り込まれ、膠だけが残ることになる。乾燥すると、膠が顔料を定着させるのだが、膠の場合は顔料の表面が露出するので、顔料の発色がもっともよい定着方法と言われる(図2-2)。



図1

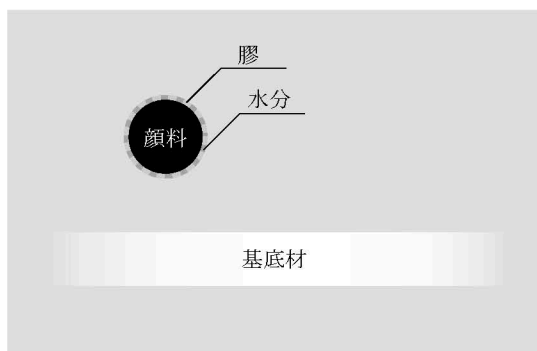


図2-1 膠の定着 (1)

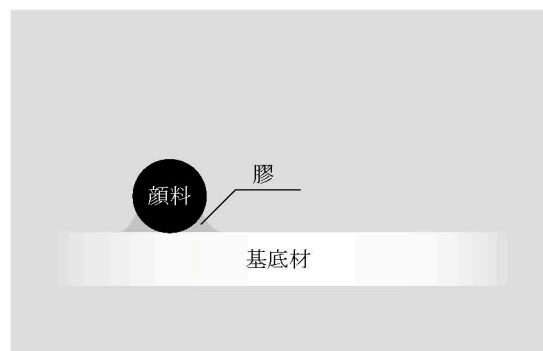


図2-2 膠の定着 (2)

図3はアクリル樹脂による定着を示している。顔料をアクリル樹脂で溶いたアクリル絵の具を使った場合は、膠の場合と同じように樹脂成分と水分が顔料を囲むのだが(図3-1)、これを紙に定着させると樹脂が顔料全体を覆う形になる(図3-2)。その際、接着剤となるメディウムの透明度が高ければ高いほど、発色がよくなる。アクリル樹脂の場合は透明度が高いのだが、それでもやはり顔料を覆っているために、膠による定着のように顔料が露出している場合よりは原理的に濁ることになる。油絵は、顔料を乾性油等で練り上げた油絵の具を使用するのだが、透明度の高さは、膠、アクリル樹脂、乾性油の

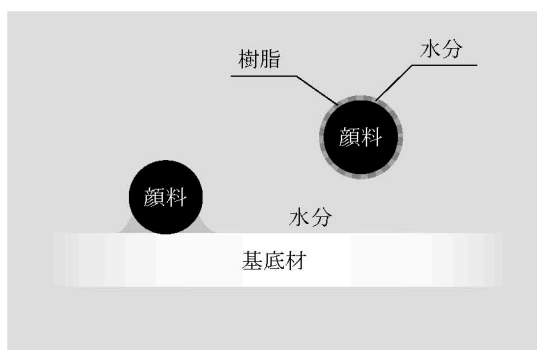


図3-1 アクリル樹脂の定着 (1)

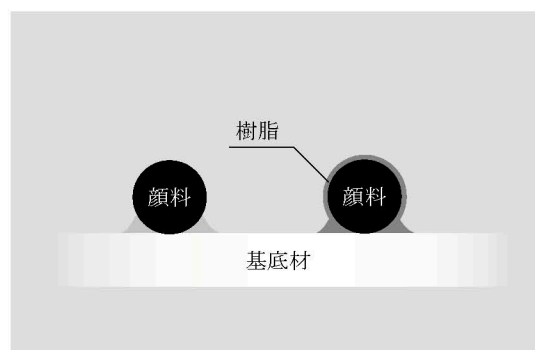


図3-2 アクリル樹脂の定着 (2)

順になり、アクリル絵の具の発色は、油絵の具のそれよりもよい。

このように、アクリル樹脂による定着は膠による定着に比べて、発色が幾分弱くなるところにデメリットがある。しかしデメリットだけではなく、顔料が樹脂でくまられるので、耐光性が生まれる。光に対する耐光性、そして気候に対する耐性が、はるかに膠より高くなるという点が、メリットである。

さらにカビが生えない、という重要なメリットもある。紙に膠で定着するという方法は、昔のものが日本では非常に多く残っているわけだが、そのような手法で描かれた最近の日本画は、美術館に収められている絵ですらカビが生える状態になっている。そもそも膠そのものが、動物の皮革や骨髄から採られ、コラーゲンというタンパク質を主成分とした糊である。いわば、獣の煮こごりみたいなものであるため、カビが生えるのは当然である。アクリル樹脂の場合は、合成樹脂であるため、そうしたトラブルが生じることはない。

2) 顔料と溶剤の特徴

アクリル樹脂に溶く顔料についてであるが、どのような顔料でも使用することができる。実際に、油絵の具のもとになっているピグメントという顔料、岩絵の具、普通の日本画の顔料、さらにカラーインクなども使用することがある。

しかし、主流はやはり天然の岩絵の具である。色味が一番よいためである。ピグメントなど油絵の具向きの顔料は、色味が非常に人工的になる。天然の岩絵の具の色が最も自然な感じの色味が出て、顔料としてはもっとも相応しい。泥や土からもつくられる日本画の水干絵の具や油絵のピグメント、そして今日日本画にも用いられる合成顔料は、粒子が極めて細かく、紙に対して力が強い。それに対して天然の岩絵の具は、目に見えるぐらいの大きさの砂粒からできており、水の中に沈んでいき、紙の中のへこんでいるところに自然に流れ込んでたまっていくという「溜める」という手法ができるのが、大きな特徴である。つまり、岩絵の具の場合は、絵に凸凹があると、凹のところに絵の具が溜まって、凸にはた溜まらない。ところが油絵の具とか泥絵の具の顔料では、画面全体に一樣に色が定着し、同じような表面になってしまうのである。

溶剤はアクリル樹脂といわれるが、正確にはメタクリル酸エステル重合体（ポリマー）である。特徴としては水で溶けて、乾くと耐水性になる。先に指摘したように、非常に堅固で、耐光性に優れている。メーカーは「非常に透明度が高い」と言うが、実際に使用すると、瓶に入っている段階で白濁しており、その白さは出てこざるを得ない。アクリル絵の具というのは発色悪いと言われるのは、その所以である。

日本画の中には、最初のうちはアクリル使い、最後の仕上げは膠を使用し岩絵の具で完成させる手法を採る例がある。しかしその場合は、アクリル樹脂の上に膠が乗っているために、膠が画面に染み込んで

定着していないために、顔料がはがれてきてしまうのである。したがって、一度アクリル樹脂を使用したら最後までアクリル樹脂を使わないと、理論的には剥落する可能性がある。しかし日本画の「正統」な伝統に従おうとするため、表面だけ膠を使うという、いわば非合理的な手法を採る場合が多々見られる。

3. ミクスト・メディアの技法としての特徴

次に、絵を描いていく手順としての技法について、独自の基底材の作成を含めて、筆者が2007年に制作した120号の作品「静寂の時／淡墨桜」(図4-1)の制作過程を示した一連の図に即しながら明らかにしていきたい。

1) スケッチの必要

最初は、スケッチから入る。対象を描く場合に、しばしば写真を使用する例が見られるが、当然描けないことはないが、写真から描いた絵は、明らかにそれとしてわかってしまう。それは、一つには、対象の各部分をしっかりととらえられないからである。例えば、写真を1枚撮っただけの時には、暗くなっている部分や裏側の部分は見えない。そのため、その部分の花や葉の付き方などは見えない。その場合は、結局、見えない部分は適当にごまかして描くしかない。しかし、絵を描く場合には、そのようなことは許されない。写真では見えなかった部分も、ピントのぼけたところもしっかり描けていなければ、絵にはならないのである。

スケッチが必要なもう1つの理由は、絵画全体の構図等を決定するために必要だからである。例えば今回の事例になっているような120号のキャンバスに大きな桜を描くときに、実際の桜の樹には、多量の花と枝が付いている。しかしそれらをすべて描くわけにはいかない。その際、どのような雰囲気絵にするかを決めるためには、最初に、それほど詳細なものでもよいので、スケッチをしなければならない。そうしなければ、絵が決まらないのである。写真も撮るわけだが、写真はあくまでもディテールを確認するためのものであって、絵の構図を決めたり、絵の雰囲気を決めるには、現場で必ずスケッチをして、それらを決める必要がある(図4-2参照)。

2) 下地の制作

制作は下地をつくることから始まる(図4-3)。筆者の開発した日本画のミクスト・メディア技法では、下地の段階で、途中で3回以上水で洗う。その際、高圧ホースを使用する。その理由は、古くからの壁画に見られるような重層的な背景をつくるためである。現存する壁画などを見るとわかるように、壁が剥落していたり、また剥落した部分に塗り重ねがしてあったりなど、幾層も重なっている。その画面は単色ではなく、非常に複雑な色味を見せてくれる。昔のステンドグラスの技法のように、同じグリーンでも、何色ものグリーンで1つのグリーンが出来上がっている。そのような重層的な背景をつくるためである。

実際に下地を作成するには、まず白大理石の粉をアクリル樹脂で練ったものに、方解末という岩絵の具を加え、着色用の水干絵の具(または岩絵の具)と

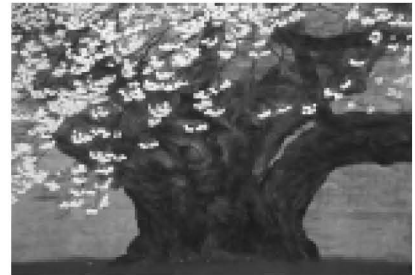


図4-1 「静寂の時／淡墨桜」



図4-2 下絵



図4-3 下地の制作

よく混ぜる。これらだけでは硬くなり過ぎて厚めに付いてしまひび割れする。それを防ぐためにジェルメディウムを適量、約1割混ぜる。混ぜないと必ずひび割れしてしまう。この混合比も自分の経験の中で探っていったものである。その塗料を画面に塗っていく。

岩絵の具を混ぜるのは、それによって剥落しやすくさせるためである。アクリル絵の具だけであれば、大変強固な面ができてしまうので、なかなか剥落しない。しかし方解石を砕いた粉である方解末という岩絵の具を入れることによって適度に剥落するようになる。それを塗って、ドライヤー使って乾燥させる。そのときのドライヤーでの乾かし具合や、絵の具の混合具合によって剥落の度合いが決定されてくる。半乾きの段階で高圧ホースで剥落させた後、さらに乾燥させて、また次の層を塗り、また剥落させるという作業を、少なくとも3層ぐらひは繰り返す。

3) 独特の基底材の選択

このようにアクリル樹脂で練った岩絵の具を塗布し、それを高圧の水で剥落させるという激しい工程を繰り返すため、それに耐えうる基底材が必要とされる。様々な試行錯誤の末に、油性キャンバスの裏側の麻布部分が最適であることがわかった。この基底材に油性キャンバスの裏側の麻布を使用するというのが、筆者の開発した日本画におけるミクスト・メディア技法の特徴の一つである。

一般には日本画の基底材は、和紙（麻紙）又は絹であるが、上記のように下地段階で絵を何度も洗うため、そのような材質では耐えられない。さらに深刻な問題が裏板からの木染みであった。ベニヤパネルに非常に強い麻袋の麻布を貼って基底材にしたが、水で洗うと裏側から黄色い木の汁の染みがしみ出してきてしまう。これは、当然絵を洗うためであるが、それだけでなく湿気を含んだ日本の気候の影響もあると考えられる。これを解決するために考えたのが、油性キャンバスを使うことだった。油性キャンバスの片面には油性の下地がつくってある。この油性キャンバスを裏側にして使用することによって、板とキャンバス地の麻布の間に油性コーティングが存在することになり、木染みを防ぐことができる。

4) 下地の完成

このような基底材を使って、先に述べたように下地を制作していく。下地は単なる画面の土台ではない。絵の背景になる部分なのである。したがって絵全体の雰囲気や色彩を考え、心象風景を描くような気持ちで描かなければならない。

事例の作品の場合は、濃いグリーンから4段階のグリーンをつくって、それを重ねて剥落させて、また重ねて剥落させるという作業を繰り返して下地を制作する。

つまり、絵に合わせて背景となる下地をつくっていくのである。しかも、その背景をつくるときに、例えば森の暗い部分や、明るい部分などを想定して、心象風景的に下地をつくっていく。

実は、このような下地を制作するというのが、筆者の制作する絵画作品の一番の特徴となっている。従来の日本画でも油彩画でもこのような綿密な下地をつくることはないからである。したがって専門家には、下地を見ただけで筆者によるミクスト・メディア技法の絵画であると理解される。

剥落具合や完成した色の感じを思ったように出せるようになるまでには、かなりの経験を要するが、思ったような心象風景が描けたときは、もう下地だけでもよいかと感じるほどである。

5) 下絵の制作

下地ができたら完全に乾燥させてから、下地にトレーシングペーパーをかけて、画面の大きさに合わせて下絵を制作する。その下絵を下地に転写して画面上に下絵が描かれることになる。

（日本画の場合はスケッチと言わずに、小下図と言う。）作品を制作するときには、数多くの小下図

を描く。事例の作品の場合は、淡墨桜の花の色が時期によって変わり、薄いピンク色から白、白から名の由来になった少し透けるような薄墨色に変化する。また樹齢千数百年の幹は静かにどっしりと根を張り、黒々と立っていた。そのため、4回にわたって取材し、多くの小下図を描く必要があった。

この小下図を、画面に合わせた大きさに、それを1分の1というが、拡大する。近年の画家には、プロジェクターを使って、小さい絵を直接投影して拡大する人もいる。簡単な図であればそれですむが、1分の1に拡大したときに、もっと描き込んでいないとデッサンとしては不十分なものになる場合が多く、再度1分の1の大きさのデッサンをトレーシングペーパーに描き起こす必要がある。こうしてできあがったトレーシングペーパーに描かれたデッサンを、下地にかけたトレーシングペーパーに重ねて下絵を制作していく。

事例の作品では、まず幹だけをすべて描いた（図4-4参照）。その上にもう1枚トレーシングペーパーをかけ、今度は細かい枝と花を全部描いていった（図4-5参照）。枝振りは基本的に小下図を元にし、遠近感の表現や花の密度と幹の出し具合を考慮して描いていった。こうしてできあがった下絵を、チャコペーパーやカーボン紙などの転写用の転写紙を使って、下地に転写して、下絵が完成する。



図4-4 下絵の制作（1）



図4-5 下絵の制作（2）

トレーシングペーパーは、一般に日本画では使われない。しかしデザインの作業ではトレーシングペーパーを上を重ねていくことによって形をシェイプアップしていく手法をとる。このようなデザインの手法を活用することによって、精密な下絵を制作するのである。なぜならば、筆者の制作するミクスト・メディアによる絵画では、制作工程上、下絵制作後には絵を修正することができず、下絵の段階で完全な絵ができあがっていないといけないという厳密さが要求されるからである。後述するが、下絵の後にマチエールを制作する。基底材作成でも使用したモデリングペーストとメディウムを混合した塗料でマチエールをつくるために、「ここの枝を失敗したから描き直し」とか、「ここの幹の感じはよくないから、塗りつぶしてもうちょっと描き直そう」という修正が一切できないのである。

6) マチエールをつくる

下絵のアウトラインを下地に転写した後、マチエールを描いていく。この段階が最も重要な工程といっ

てよい。最終的な絵柄の前後関係、強弱関係を画面全体の中で把握しながら描いていくことが求められる。マチエールは、デッサンやディテールの写真などを周囲に貼りだして、それらを見ながら、筆とペインティングナイフとで付けていく。マチエールは、できるだけ前景のものから描いていくため、事例作品では、まず花や枝から描いていく（図4-6参照）。次に幹のマチエールを描く。幹の部分はこの作品の要である力強さを表現することが求められた。そのためには、単に表面に凹凸があればそれを表せるわけではなく、この例の場合は室町時代の障壁画の輪郭線のような運筆の勢いをマチエールに加えることにし、かなり大きな筆を用意して勢いをつけて描いていった（図4-7及び図4-8参照）。つまり、木の幹のマチエールをつくっていくときも、木そっくりのマチエールをつくれればよいのではなく、障壁画のラインに



図4-6 マチエールの制作 (1)



図4-7 マチエールの制作 (2)



図4-8 マチエールの制作 (3)

見られる筆のタッチを生かした形でマチエールをつくることによって表すことができるのである。

ところで、こうした絵を制作する作業は、すべて絵を寝かせて床置きにして行う。日本画の場合、絵の具を塗るというよりも、垂らすとか置いていくという表現が当てはまるような使い方をするために、画面を寝かせて制作する。

7) 彩色

色つきの背景の上に真っ白なマチエールが出来上がり、マチエールが完成すると、いよいよ彩色に入る。彩色は、マットメディウムを溶いた墨で色を付けていくことから始まる。花などの白っぽく特に透明感がある部分には付けないが、透明感がなくて、例えば石と岩 あるいは山や木などには、すべて墨をかける。まったく何の操作もせず、ただ単に平面的に墨を刷毛で塗る。既にマチエールに凹凸があるので、それに応じて墨がたまって黒くなったり、逆に墨をさけて薄くなったりすることによって絵になってしまう。つまり、マチエールの凹凸によって、刷毛で墨を平塗りするだけで、オートマチックに絵が描かれていくことになるのである。

このように墨をかけることによって画面に明度段階ができることになる。後は色調の問題だけが残ることになる。したがって、マチエールをつくる段階から、どのようにマチエールをつくれば、明度はどのように変化するかということを想定して制作することになる。

実際に事例の作品では、大皿に青墨を満たし、その3カ所に岩絵の具の黒茶、鶯緑、その他の色を入れ、あまりかき混ぜないようにする。それは、絵の具を掬った場所で、ある程度色味をコントロールできるようにするためである。この墨を使って一気に描き上げていく (図4-9)。

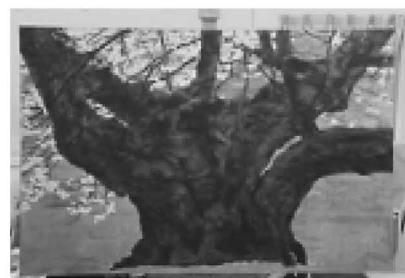


図4-9 彩色 (1)

次に、具体的な彩色に移る。墨を入れた上に、今度は、岩絵の具をマットメディウムという艶の出ないポリマーで溶いたものを、これも刷毛で全面に塗る。ほとんどかけるような状態である。この作業によって、凹凸のある角の隅に、今度は明るい色がたまることになる。凹凸を使って、すき間に絵の具をため込むような感じでどんどん描いていくのである。その結果、墨でくっきり描かれていたものが、ぼやっと、背景ににじみ込むような感じになってくる。

事例の作品では、銀紅末や若葉緑の岩絵の具を画面全体または花の周囲にかけていく。同時に幹の部分の遠近感や細部をマチエールを利用して描き込んでいく (図4-10)。図4-11は、花のマチエールの周辺に赤い銀紅末がぼかしたようにのっている様子である。花を描くのは最後なので、葉や細い枝を先に描いていく。



図 4-10 彩色 (2)



図 4-11 彩色 (3)

最後に、花に色を付ける。そこでも筆で丁寧に濃い、薄いというのを描いていくのではなく、まず花の根元、桜なので根元が赤いので、その赤を先に岩絵の具で流し込んでしまう。この場合も描いていくというのではなく、凹凸があるので、ぽたっと筆で絵の具をたらすと、すき間に沿って流れていってくる。その上で、今度は桜の花びらの薄ピンク色を塗っていく。花の透明度や薄さを出すために、縁のほうを思いっきり白くして、中のほうは薄い色にする。このときも、描くのではなく。全面ベタ塗りしておいて、柔らかい布を湿らせたもので、そっと押し付けて真ん中をふき取る。そうすると下地の赤が透けて、浮き出てくるのである。その結果、縁から中に沿って、きれいな白からピンク、赤へのグラデーションができることになる、これも塗るのではなく、布でふき取ることによってできる。この作業を桜の花の一枚ずつ、丁寧にやることになる（図 4-12、図 4-13）。仕上げの段階では、細い雌しべや雄しべなども細い筆で丁寧に 1 本 1 本描いていく。すべての花を書き終えた後、花芯などを描き込み、全体を整え地面部分を描いて完成する（図 4-14）。



図 4-12 彩色 (4)



図 4-13 彩色 (5)



図 4-14 彩色 (6)

このようなプロセスを経て、古い障壁画のような、少しすすけたような、寂れたような感じに、だんだん仕上がっていく。全体として、筆で描くのではなく、布でふくだけで絵が出来上がっていくという感じで仕上げていく。描くと恣意的になる。自然の出てくる風合いを生かすために、できるだけ描かずに描くというねらいを生かす方法を採用するのである。

以上のように、作品の制作過程に沿って、ミクスト・メディアを使用した日本画の技法を明らかにした。特に、アクリル樹脂を使った絵の具を使用すること、独自の基底材を選択していること、そして制作過程でもアクリル樹脂を使って下地やマチュールをつくることによって、「描かないで描く」方法を可能にしていることなど、ミクスト・メディアを活用した独自の技法を示した。

4. ミクスト・メディアの意義と可能性

これまで示してきた日本画におけるミクスト・メディアの諸特徴をふまえ、その意義と可能性について明らかにしておきたい。

その意義としてあげられるのは、1つには日本画の普及に貢献するという点である。日本画の普及のネックになっているのは、技法の難しさである。日本画を学ぶときに、絵の具の粒の大きさに応じて膠の量が異なったり、上から絵の具を塗ることによって下の膠が溶けて、混ざってしまったり、あるいははがれてしまったりするなどの技法上の困難さに突き当たる。それに対して、樹脂絵の具を使うことによって、日本画の持つざらざらした砂のような質感や色の美しさという良さを生かしながら、手軽に絵が描くことができるようになると考えられるからである。

日本の気候の変化に対応できるという点も注目される。日本の気候は、かつてに比べて、高温多湿になってきている。この環境の変化に対して、今までの紙と膠の組み合わせでは、無理が生じてきている。先に指摘したように、美術館に収蔵される作品にもカビが生える事態が生じている。ミクスト・メディアを使用することによって、保存管理が容易になれば、日本画をより手軽なもの、身近なものに変えていくことができるのではないと思われる。これらの点によって、ミクスト・メディアは日本画の普及に役立つと考えられる。

もう1つの意義としてあげられるのは、表現の自由度を高めるという点である。絵を描く場合に、まず自分が描きたいイメージがあり、それを表現するためにはどのような材料が必要であるかという筋道で研究していくべきである。ところが、これまでの日本画のように、初めから「この絵の具で描かなければいけない」と画材を制限してしまっていたら、イメージをも制限してしまうことになる。したがって、表現の自由度を高めるためにも、材料や技法に制限を設けるのは表現を妨げるのではないかと考えられる。ミクスト・メディアに限る必要もないが、材料や技法の制約を離れることによって、表現上の自由度は確かに増すことになる。

そのような点を考慮すれば、デザインすることと、絵画を描くということは共通な営みだということができる。デザインするにも、絵画を描くにしても、基本にあるのは自分がもつイメージを表現することにあるからである。その際に、自分がこういうものをつくりたいというイメージと、客観的に見たらどのように見えるのかという他者の視点という、2つベクトルを融合しつつ制作していくという点でも、デザインと絵画は基本は同じ地点にあると考えられる。