OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	作品集装綴布象嵌作品《百華千態万象》シリーズ49点インスタレーション 「ー オートマチィスム再考ー シュルレアリスム染言」
Author(s)	福本, 繁樹
Citation	デザイン理論. 2020, 75, p. 76-77
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/75352
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

作品集装綴布象嵌作品《百華千態万象》シリーズ49点インスタレーション「―オートマティスム再考―　シュルレアリスム染言」

福本　繁樹　染色家

一昨年，作品カタログを出版したが，1200部の表紙それぞれに16×16センチのオリジナル作品を染めと布象嵌の手法で制作した。それが，オートマティスム（automatisme，自動記述法，意識下の世界や思考の働きを表現する手法）を体現するような異次元の制作体験となった。作品1点よりも10点，10点よりも100点，100点よりも1000点を，一気呵成に制作するほうが，はるかにうまくゆく。なぜそうなのか，どのように解釈できるのかを考えたことが今回の発表動機である。

制作数が少ないほど難しいのは，より慎重にと，意識が意識をさらに強くするからだ。意識を抑え，無意識を解き放とうという試みが「虚心坦懐・無意識・即興・高速度による集中濫作」という方法となった。そしてこの方法は，すなわちオートマティスムの方法ではないかと気づいた。シュルレアリスム『宣言』に登録された《超現実的魔術の秘訣》には「予定なし，速く書く，意識と同時に無意識が働く」とある。私が試みた方法とまるで共通するではないか。かくして「無意識」の整え方が自身の制作のキーワードとなった。

最近の脳科学の成果によって，無意識の領域について解明がすすめられている。たとえば脳の「基底状態」ともいえる活動に費やされているエネルギーは，意識的な反応に使われる脳エネルギーの20倍だという。この脳活動の中心となっているのが「デフォルト・モード・ネットワーク」だという，ぼんやりと安静状態にある脳の神経活動，それとインスピレーションの関係が，脳の血流量の変化を可視化するfMRI（磁気共鳴機能画像法）によってとらえられた。ひらめきの瞬間は約0.2秒間だという。またカリフォルニア大学リベット教授の実験結果により，運動神経の指令（無意識）は，心が「動かそう」と意図する脳の活動（意識）よりも0.35秒も先だということが判明した。（前野隆司『無意識の整え方』ワニ・プラス 2016）

無意識の重要性を説くものに，シュルレアリスム以外に民藝の考え方がある。柳宗悦は「無心・直観」について熱く記述している。私はシュルレアリスムと民藝の考え方に共通性があるのではないかと考えた。

美術手帖『百年後の民藝 世界をつくる「もの」の再発見』（April 2019）には，「民藝の創出が，自動性と芸術生産を結びつけるところから発生してきたとすれば，それが，アンドレ・ブルトンによるシュルレアリスム宣言（1924）とほぼ同時期に生じた現象であったことは，偶然ではなかったはずだ。」と述べられている（沢山遼「自然という戦略」108–117頁）。また，民藝における工人たちの作業の自動性とシュルレアリスムのオートマティスムとの近さについては倉数茂も指摘している。（『私自身であろうとする衝動関東大震災から大戦前後における芸術運動とコミュニティ』以文社，2011，148頁）とも。

シュルレアリスムと民藝とのあいだにはいくつもの共通性が認められる。第一次世界大戦直後で，崩壊した体制にたいするカウンターカルチャーであること，フロイトの『精神分析入門』（1917）と柳宋悦の仏教研究（心理研究），シュジェよりオブジェ，自力より他力という考え方は，共通して

能動より受動と解釈できる。また南太平洋美術を最初に熱狂的にもてはやしたのはシュルレアリストだといわれるが，柳宋悦のハワイのタパ（樹皮布）コレクション，河井寛次郎のオセアニア美術蔵書，濱田庄司や芹澤銈介のオセアニア美術コレクションなども見逃せない。

前衛的な工芸家は，シュルレアリスムの用語である「オブジェ（客体）」の語をしばしば用いるが，工芸とシュルレアリスムとの関係，あるいは民藝との共通性について言及されることは，これまでほとんどなかった。それにはシュルレアリスムについての日本特有の「誤解」も一因となっているようだ。まずその誤解を解消しなければならない。巌谷國士はシュルレアリスムについて，日本で定着している「シュール，主観的な幻想」という誤解ある，シュールではなくシュルレア，主観ではなく客観，幻想・非現実ではなく超現実（さらなる現実）であると述べている。（『シュルレアリスムとは何か』メタローグ 1996）

日本ではシュルレアリスムといえば，キリコ（1888–1978），マグリット（1898–1967），ダリ（1904–89）などの「幻想絵画」に代表される「ありえない情景」「非現実的な不可思議な世界」だというとらえ方が圧倒的だ。一方，ダダから始まりポロック（1912–56）のアクションペインティングにつながるオートマティスムの系統こそが本来のシュルレアリスムだという認識がうすい。このような日本特有だという誤解には，「シュルレア」を変造した「シュール」の語が一役かっており，澁澤龍彦（1928–87）による『幻想の画廊から』（1967）の影響，幻想絵画のインパクトも原因しているようだ。

改めてシュルレアリスムとはすなわちオートマティスムのことだという認識にたてば，オブジェ，高速度によるコラージュ・フロッタージュ・デカルコマニーなどが，シュルレアリスムに特有なのはなぜかが理解できる。そして工芸技法にオートマティスムがいかに多用されているかが認識できる。

そもそも 20 世紀のブルトン（1896–1966）やエルンスト（1891–1976）を待たなくても，万葉集には「無心所着」という，まさに「シュール」な和歌がある。神話，即興による歌・踊り・造形など，シュルレアリスムやオートマティスムは古代，神代から多々あった。

「無意識」への関心は今後ますます高まるだろう。第三次産業革命で機械が手仕事の工芸にとってかわった。いま第四次産業革命によって AI（人工頭脳）が人間の頭脳にとってかわろうとしている。ここで思いおこすのが「Head（デザイン），Heart（美術）and Hand（工芸）」（Richard Guyatt, *The Anatomy of Design,* 1951）である。機械が Hand（工芸）に，AI が Head（デザイン）にとってかわるなら，残る Heart（虚心担懐・無意識の整え方）の意義について，意匠学会としても見識を示すべき時期にきているのではないか。

1919 年に，はじめてブルトンが「自動記述」にかかわり，エルンストがコラージュ，フロッタージュを創始した。また「民藝」創造への動きや，バウハウス開校（ドイツ）があった。それからちょうど 100 年，意匠学会第 61 回大会に「オートマティスム再考，シュルレアリスム染言」を高らかに（？）表明した次第である。大方のご意見を乞いたい。

