

# ポロックのドリップ絵画の構造： サイバネティクスの解釈への試み

岸 みづき

## はじめに

本稿は、ジャクソン・ポロック（1912-56 年）が戦後に着手したドリップ絵画を、同時代的な思想的文脈に即して新たに捉えなおすことを目的としている。先行研究において、ポロック作品と同時代のイデオロギーとの関係、とりわけ第二次大戦下および東西冷戦下における政治的、文化的思想との関連性をめぐる議論はすでになされてきているが、それらの議論にはいくつかの問題点が残されている。稿者は、すでに別稿において先行研究の諸問題を検討しているため、本章ではその概要のみを述べたい<sup>(1)</sup>。

抽象表現主義全体の言説では、1950 から 60 年代にかけてグリーンバーグによるモダニズムが主導的位置を占め、批評と美術史研究の両方向において大きな影響力をもった<sup>(2)</sup>。しかし、1970 年代以降、モダニズムの直線的な歴史観と主題の軽視に対する批判が起こり、抽象表現主義形成期の具象絵画の主題研究や図像ソースの特定が行われ始める<sup>(3)</sup>。そして 1980 年代に入ると、40 年代から 50 年代のアメリカに固有の思想的状況との関連にも目が向けられ、第二次大戦下や冷戦下の思想が形成された歴史的コンテクストに作品を位置づけてその意味を問い直すというイデオロギー的解釈が登場する<sup>(4)</sup>。

その流れに位置する研究のなかで、特に重要なもののひとつにマイケル・レジャによる抽象表現主義の知的環境に関する包括的な研究『抽象表現主義の再構成：1940 年代の主体性と絵画』（1993 年）が挙げられる<sup>(5)</sup>。レジャは、40 年代アメリカに流布したプリミティヴィズムやユングの思想が、「モダン・マン文学」と呼ばれる現代文明に関する一般向けの諸言説を媒介にして流布したことを指摘する。これらは第一次大戦後から第二次大戦後にかけて社会不安を背景に広く読ま

れたジャンルで、戦争やファシズムといった現代世界の混沌はなぜ生じるのか、そうした悲惨な状況を現代人はどのように生きるべきなのかを主要なテーマとしている。抽象表現主義の画家、とりわけポロックと「モダン・マン文学」の関係を詳細に検討したレジャは、ポロックが重視していた「無意識」の概念がユング的なモデルから「モダン・マン文学」のエネルギー的モデルへと移行したことを明らかにし、後者の文脈に戦後および冷戦体制下のイデオロギーを見出している。

以上のような新知見に基づき、レジャは彼がドリップ絵画に見出した「渦巻き」や「網の目」といった形状的な特徴が、無意識のエネルギーの隠喩的表現であるとする新たな解釈を試みるが、稿者はドリップ絵画における線の集合から特定の形態を切り出してそこに意味を当てはめるという解釈方法には疑問を抱いている。ドリップ絵画の特質は、具象的形態または抽象的構成といった画面上の形式よりもむしろ、段階的な制作プロセスを経た重層的構造にあり、作品解釈もまたそうした構造に寄りそうものでなければならないというのが稿者の考えである。本稿では、ポロック作品の構造的特質を制作プロセスから分析した後、これをドリップ絵画成立とほぼ同時期にアメリカで興ったサイバネティクスという学問の言説に照らし合わせることで、新たな解釈方法の可能性を探る。

## 1. ドリップ絵画の制作プロセス

抽象または具象というポロック作品の形式的側面ではなく、その制作プロセスに着目した作品解釈は、これまでの言説においても行われてきた。代表的なものとして、ローゼンバーグによる「アメリカのアクション・ペインターたち」（1952年）<sup>(6)</sup>とクラウスの『視覚的無意識』（1996年）の「第6章」<sup>(7)</sup>が挙げられる。表現された内容よりも制作する画家の身振りに重点を置いたローゼンバーグは、作品は「アクションの語彙」で解釈されるべきだと述べる。一方クラウスは、パースやデリダが提示した「指標」という記号論の概念を用いることで、ドリップ絵画を物理的作用の「痕跡」と見なし、ローゼンバーグの英雄的解釈を退けると同時に、グリーンバーグとフリードによるモダニズムの自律的絵画の枠組みからも脱することを試みた<sup>(8)</sup>。ローゼンバーグとクラウスはともに、ポロック研究史上

で重要な局面を作り出してきたが、彼らの作品分析はそれぞれの批評的立場を主張する側面が強く、ポロックの実際の制作に即した構造分析は十分になされているとは言いがたい。

制作プロセスをめぐる議論に新たな光を当てたのは、1998年にニューヨーク近代美術館で開催されたポロック回顧展の際に行われたマンクシー＝ウングロによる調査であった<sup>(9)</sup>。40年代前半の初期作品から晩年の50年代半ばの作品を対象とした科学的分析を含む詳細な調査によって明らかとなったのは、ポロックの絵画形式は47年から半具象的畫面から非形象的なドリップ絵画へと移行し、50年代には再び形象的畫面へと移り変わるものの、それらの作品の制作プロセスでは一貫して「すでにキャンヴァス上に存在しているものに応答」という方法が取られていることであった<sup>(10)</sup>。

例えば1943から44年にかけて制作されたとされる《壁画》(図1)は、クラズナーらの証言によって一晩で一氣に完成させたと言われてきたが、実際には複数の絵の具の層が確認され、層同士が混ざり合わないよう、十分な乾燥時間を置いて各層を仕上げていることが明らかにされた。マンクシー＝ウングロが「(複数の)キャンペーン campaigns」と呼ぶ、前に作り出した画面に応答しながら制作を進めるポロックの方法には、1943年の《雌狼》に見られるような、形態と形態の間を絵の具や工業塗料によって塗りつぶしているマスキングの技法も含まれる



図1 《壁画》1943-44年 油彩、キャンバス 243.2 × 603.2 cm

(図2、3)。マスキングは形態の周囲を消去して形象を浮き上がらせるためだけではなく、すでに作り出した画面に応答し、画面を変化させるためにも用いられ、しばしばマスキングによって前に描いた形象自体が隠されることもある。例えばドリッピングの技法を用いた最初期の作品である《銀河》(1947年、図4)は、その前年に制作した作品《小さな王》(図5)が元になっているが、アルミニウム塗料によるマスキングによって形象の大部分を消去し、水平に置いたキャンヴァスの上から粒子状の物質を散らし、さらに絵の具や砂を混ぜたアルミニウム塗料を注ぐという諸段階を経ている。マンクーシ＝ウンガロは、その他のドリップ絵画やブラック・ペインティング(ブラック・ポアリング)についても、X線調査や同一素材を用いた実験などにより、ポロックが素材の物理的特性による効果を最大限に活用し、ドリッピングやポアリングの絵の具の層の上にまた別の層を重ねていることを明らかにした。



図2 《雌狼》1943年 油彩、グアッシュ、漆喰、キャンバス 106.4 × 170.2 cm



図3 《雌狼》(部分)



図4 《銀河》1947年 油彩、アルミニウム塗料、小石 110.4 × 86.3 cm



図5 《小さな王》1946年 127 × 101.6 cm

上記の調査報告を踏まえ、1940年代前半のポロックのキュビズム受容をあわせて考慮に入れると、ドリップ絵画以前の作品の多くは、キュビズム風の曲線で画面全体を小平面に区切り、マスキングによって形象を浮かび上がらせたり、反対に断片化、不定形化させたりするプロセスによって制作されていることがわかる<sup>(11)</sup>。その後、画面を層として捉え、層同士の関係がより重要視されてドリップ絵画に顕著な線の重なりによる画面が作り出されるようになったのは、1945年頃に集中して行った銅版画制作の経験がきっかけであったと稿者は考える。イギリス人銅版画家スタンリー・W・ヘイターがアメリカ亡命中に開設した「アトリエ17」に通ったポロックは、制作過程を一段階ずつプルーフで残し、画面を重ねていくという銅版画の技法を通じて、これまでのマスキングによる画面構築から、画面全体を層として重ね合わせていくドリップ絵画の構造に移行していった。

また、色彩による面ではなく、線のみによって画面を作り出すエングレーヴィングでは、形象の周囲をマスキングする際、広い範囲を細かい線で埋めなければならなかった。例えば《無題》(図6)では、これまで筆を用いて絵の具や塗料



図6 《無題》1944-45年 エングレーヴィング、ドライポイント 30.2 × 25.4 cm



図7 《無題》1944-45年 エングレーヴィング、ドライポイント 37.3 × 45.8 cm

を塗っていたマスキングの面が、エングレーヴィングによる細かい線によって行われているが、上から重ねることが可能な油彩画と異なり、銅版画の場合、ある部分を線で彫り潰してしまうと、その部分に次のキャンペーンを施すことが困難になり、制作プロセスが滞ってしまう。このためポロックによる一連の銅版画には、前の画面で作られる線の層と次の画面で作られる線との間に相互作用を作り出すための様々な試行錯誤が見られ、ドリップ絵画の画面に通じるような、オールオーバーな線の集合も登場している（図7）。

以上のように、ポロックの絵画は前の画面に対し応答していくという制作プロセスによって成り立ち、そこから生まれる構造の性質は、従来の具象か抽象という形式的な観点からは捉えることができなかった。キャリア全体を通じて、彼は画面と画面を有機的に連続させるための様々な制作技法を生み出し、その結果として完成作で見出される画面は、様々な外観をもっている。形象的性質が強いものもあれば、そうでないものもあるが、絵画を作り出す構造そのものは一貫しているのである。

## 2. サイバネティクスとフィードバック機構

以下では、戦後アメリカに新しく登場したサイバネティクスという学問に着目し、その思想的枠組みにおいてポロック作品とりわけ非形象的なドリップ絵画の構造に見られる諸性質を分析することを試みる。本章では、ドリップ絵画の制作プロセスにサイバネティクスの中心概念であるフィードバックのメカニズムが見出せることを指摘し、第3章と第4章では、観者における認識のプロセスという観点から検討を行う。

サイバネティクス (Cybernetics) とは、1940年代初めのアメリカにおいて、数学者のノーバート・ウィナー (1894-1964年) を中心に進められた学問である。工学と生物学を横断する新しい学問で、人間の持つ機能と、それらの機能の代用である機械とが、ともにフィードバック機構という自己修正システムをもっていることに着目し、研究が行われた。

フィードバックとは、あるシステムでの出力 (結果) の一部ないし全部を、次の段階での入力 (原因) 側に戻して用いることを指す用語である。例えば、「フライホイール」という機械の速度を一定に保つ作用をする重い車、「ガバナー」と呼ばれる燃料調速機、「燃料」、そして燃料を入れる「シリンダー」という4つのパーツからなる機関があるとする。この機関には、フライホールがガバナーを操作し、ガバナーがシリンダーへの燃料供給を調節し、シリンダー内の運動がフライホールを回し……という因果関係が円環状に巡っている (図8)。入力側のフライホールの動きを受けたガバナーは燃料供給を変化させる。それによって変化した (出力した) フライホールの動きを再びガバナーに入力することによって、動きを一定に保つ、というサイクルを繰り返すのが最も単純化されたフィードバックの仕組みである。サイバネティクスは、工学の分野におけるこの仕組みを生物学に適用す

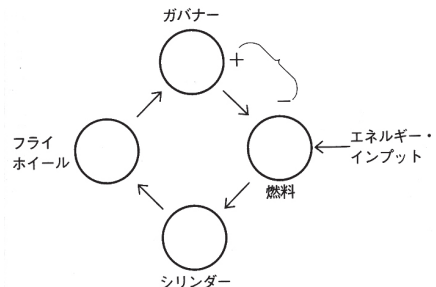


図8 フィードバック機構 (ベイトソン『精神と自然』より)

ることで、生物としての人間およびそうした人間の作り出す機械が、フィードバックによって安定した状態を保持することができるという考えを導き出した。自然界にはすべてのものが本来的にエントロピーと呼ばれる無秩序な状態に向かうという「熱力学の第二法則」と呼ばれる法則が存在するが、サイバネティクスにおいて、フィードバックはエントロピーに対し局所的に抗うための機構であると見なされている。

サイバネティクスは、しばしば開催される学際的会議を通じて様々な学問領域へと広がった<sup>(12)</sup>。人類学や社会学や心理学の分野に適用されたサイバネティクスは、フィードバック機構の研究から、情報の伝達と制御の仕組みを解明するメッセージやコミュニケーションの科学へと展開していく。その最初の成果として、1948年にウィナーによる論文『サイバネティクス：動物と機械における制御と通信』が公刊され、生命であれ機械や社会全体であれ、システムを動かすものはすべて情報であるという理論的枠組が形成される<sup>(13)</sup>。ウィナーはその後、一般の読者に向けて『人間の人間の利用：サイバネティクスと社会』（1950年）を著し、社会におけるメッセージの理論としてのサイバネティクスへの関心は高まりを見せた<sup>(14)</sup>。

ここで再びポロックの制作プロセスに目を向けると、そこにもフィードバックの仕組みを見出すことができる。先に述べたようにポロックの制作は、その前に作られた画面に応答し、次の画面との間に相互作用を作り出すことで進められている。すでに作られた画面の上にマスキングやドリッピングによって別の層を重ねる時、ポロックは絵の具の色や材質、あるいは手や身体の動き方を、前の層との関係性において選択し、そこから新たな効果を生じさせている。つまり、前のキャンペーンとの作用によって生じる効果を、次のキャンペーンにフィードバックすることが、ポロックの制作プロセスなのだとと言える。

とはいえ、前の行為に対する自己修正的な働きによって制作を進めるという方法は、ポロック作品に限ることなく絵画全般に当てはまることだと言えるかもしれない。だが、西洋の伝統的な形象的絵画の制作における自己修正の働きが、素描や下絵といった構想によって定められた完成形に向かうものであるのに対し、概して素描や下絵を用いないポロックの制作にはその場の決定や偶然の要素がよ

り多く含まれ、構想の実現よりも制作プロセスそのものに焦点が置かれている点には注視すべきであろう。とりわけ、形象的要素が極端に少ないドリップ絵画においては、制作におけるフィードバックの循環的、自己修正的プロセスそれ自体が作品の構成要素として観者に開示されているという点が、従来の絵画にない特異性であると言える。

### 3. ドリップ絵画におけるコミュニケーション

ドリップ絵画の制作におけるフィードバックのプロセスは、多層化する線の集合として可視化されることにより、観者における認識のプロセスにも作用している。形象的要素が少なく、また遠近法的空間表現あるいは抽象的なグリッドのような明確なコンポジションも見出しにくいドリップ絵画では、作品がどのような要素によって成り立つのかを理解するために、従来の絵画を見る際にはあまりなされることのない認識のプロセスを要する。一枚のドリップ絵画を前にする際、観者は離れた距離から線の集合による全体像を把握するのみではなく、画面に近づいて線の重なり方や色彩や材質の違いを注意深く観察することによって、作品を構成する線がいかなる状況や方法で、またいかなる順序で描かれたのかを想像する。つまり、どのように作られているのかという制作プロセスを意識することが、作品の構造を把握するための条件となっている(図9、10)。したがってドリップ絵画の認識のプロセスは、必然的に制作のプロセスに関わっていく。線の層の中に何らかのパターンや規則性を発見することが、作品の構造や意味についての理解に結びつくのである。

本章では、上記のようなドリップ絵画に特有の作品認識のプロセスを、サイバネティクス学者の代表的人物のひとりであるグレゴリー・ベイトソン(1904-80年)によるコミュニケーション理論に拠りながら検討する。ベイトソンはイギリスに生まれ、同地で生物学と文化人類学を学び、1930年代にニューギニアやバリ島などで調査研究を行った後、アメリカに渡った。終戦後サイバネティクスの会議に加わり、以後主にカリフォルニア州を拠点として研究を行い、生物学、人類学、心理学、哲学等を横断する学際的方法によってダブルバインド理論や学習理論に



図9 《第1番A：1948年》1948年 油彩、エナメル、キャンバス 172.7 × 264.2 cm

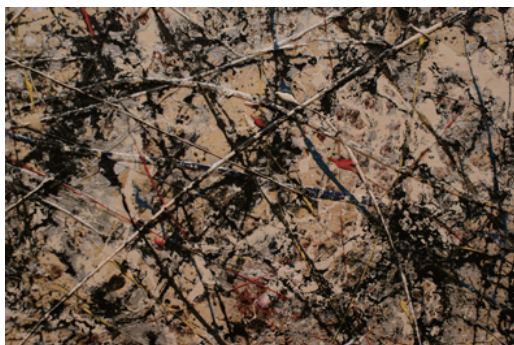


図10 《第1番A：1948年》(部分)

代表されるコミュニケーション理論を構築した。

自然界であれ社会であれ、現実世界全体をフィードバックするシステムと捉えるサイバネティクスでは、システム内で構成要素が働くことで変化（「差異」）が作り出され、その差異がシステム全体に伝えられ、システムがそれに反応を示し別の差異を作り出すという相互作用の連鎖が生じていると考えられている。システムが差異に反応し最適状態を保つように自己修正を行うことにより、世界の恒常性は保たれるのである。ベイトソンの研究は、サイバネティクスのそうしたシステムのうち、有機体同士で行われるコミュニケーションで生じる差異の変換と循環の仕組みに着目するものである。差異の変換は「コード化 coding」と呼ばれ、

コミュニケーションにおけるコード化のプロセスは、メッセージとそれが表わす事項の間に発生する。またメッセージがいかにかコード化されるかは、「コンテクスト」において決定される。人間同士や異種間同士のコミュニケーションの実験を通じ、ベイトソンはコミュニケーションにおけるコード化の仕組みや、人間や動物がその仕組みを社会のなかで体得し使用できるようになる「学習」の過程を理論化した<sup>(15)</sup>。

ベイトソンのコミュニケーション理論の特質は、コミュニケーションに「論理階型 logical type」の構造が存在することを指摘する点である<sup>(16)</sup>。彼はコード化されたメッセージの他に、それとは別の階層に属する「メタメッセージ」が存在し、メッセージのコードについての情報を伝えると言う。例えば生物 A が生物 B に対し鳴き声かしぐさを示し、B が自分に関わる A の態度を知るという関係を考えたとき、A のメッセージがどのような意味をもつか（威嚇か性的アプローチかなど）は、コード化の規則によって決定される。このとき、A と B の間には、メッセージがどのようにコード化されているかを知らせる別のレベルのメッセージつまり「メタメッセージ」が交わされるのである<sup>(17)</sup>。

さらに、コード化に関するメッセージよりも捉えがたいメッセージとして、コンテクストを設定したり相手にわからせたりするコミュニケーションも存在する。同じ型の行為や発声であってもコンテクストに応じてメッセージの意味は変わる。例えば A と B の関係がある時点で真面目なものから遊びへと転じる時、それに応じて多くのメッセージが意味を変える。このタイプのコミュニケーションは「コンテクストの中での」それではなく、一段階抽象的な「コンテクストについての」コミュニケーション、すなわち「メタコミュニケーション」であるとされる<sup>(18)</sup>。

ポロック作品に戻り、観者における認識のプロセスをベイトソンのコミュニケーションのモデルで分析することを試みたい。観者が一枚のドリップ絵画をる行為をコミュニケーションとして捉えるならば、そこではコード化とコンテクストをめぐってどのようなプロセスが生じているだろうか。全体として非形象的なドリップ絵画には、記号のようなコード化されたメッセージは見出せない。（制作の初期の段階で棒状の人間のような形象が描かれるときはあるが、完成時では

線に埋もれて識別は困難である<sup>(19)</sup>。) そのため、絵画のメッセージを理解するには、その構成要素である線の層に着目し、それらをメタメッセージとして受け取り、絵画のメッセージがどのようにコード化されているのかを理解しなければならない。

ここでのメタメッセージの分析は、画面の線の層から何らかのパターンや因果関係を見つけ出し、コード化の規則を探ることである。線の太さの違い、色彩の違い、質感の違い、あるいは複数の線同士の重なり方の規則性を認識し、それらを画家の動きや重力の作用や素材の性質と結びつけることで、観者は線の集合にコードを見出す。要するにメタメッセージとしての線の層は、作品がどのように成立しているかという状況を、メッセージのコードとして指し示している。ドリッブ絵画のメッセージのコードは、その制作プロセスなのである。

さらに、制作プロセスがコードとして作品のメッセージを意味づける働きをするためには、なぜこのような方法で制作するのかというコンテキストが必要となる。そこで観者のプロセスは、推測された制作プロセスであるメッセージのコードに、特定のコンテキストを与えるメタコミュニケーションへと移行する。以上の認識のプロセスを経た後に、観者は作品全体をコード化されたメッセージとして捉え、そこから何らかの意味を見出すことができる。

このように、ドリッブ絵画と観者の間では、所与のコンテキスト内であらかじめコード化されたメッセージを読み取るタイプのコミュニケーションではなく、線の重なりというメタメッセージの解釈を経て観者自らがコンテキストを設定するメタコミュニケーションが行われている。そしてこのことは、そのプロセスから導き出されるコードやコンテキストは、すべて個人的なものであり恣意的なものだということを示すことでもある。ポロックの制作プロセスの仕組みをすべて認識することは、人間の知覚では困難なことであり、第1章で紹介したような詳細な調査も、作品制作の全体像を示しうるものではない。ドリッブ絵画を観ることは、ポロックの実際の制作方法や意図を再構成することではなく、むしろ知覚的な限界のなかで画面上の複雑な差異に反応しながら、観者自らの眼で制作プロセスを構築することである。そうした「観者の眼による」制作プロセスにふさわしいコンテキストが与えられたとき、ドリッブ絵画全体が示すことについて

の解釈が成立する。線の層に非合理的で激しい身振りのコードが見出され、そこに作者の個人的な心理的葛藤というコンテキストや、あるいはアクション・ペインティング批評のような実存主義的存在論のコンテキストが選択される可能性もあれば、反対に規則的でコントロールされた動きが見出され、フォーマリズム批評のような絵画の自律性のコンテキストと結びつく可能性も同様にあるのである。

#### 4. ベイトソンの〈精神〉

前章では、ドリップ絵画のコードやコンテキストの恣意性について述べたが、本章ではベイトソンの認識論と学習理論を手がかりにして、ドリップ絵画の認識プロセスが、そうした観者による個別のコンテキストに即した読解行為を保留するような経験もまた同時に含んでいる可能性を指摘したい。

サイバネティクスに基づくベイトソンのコミュニケーション理論は、次第にデカルト以来の西洋的認識論の枠組みを問い直す新たな試みへと発展していった。1971年にアルコール依存症患者の分析から生まれた論文「〈自己〉なるもののサイバネティクス」を発表したベイトソンは、そこで西洋思想の伝統的パラダイムによる「自己」や「意識」のモデルとは異なる〈精神 Mind〉のモデルを確立する<sup>(20)</sup>。現実世界を循環性のシステムと捉えるベイトソンにとって、〈精神〉は個人を内包するシステム全体を指すものである。西洋では概して、精神の所在は人間個人のみにあると捉えられてきたが、ベイトソンの思想においてそうした従来の「精神」もしくは「自己」は、より大きな〈精神〉のシステム全体に内在するもので、円の一部の弧に過ぎないとされる。

人間を内を含むシステム回路としての〈精神〉を、ベイトソンは斧で木を切り倒す人の例を挙げて説明している。伝統的パラダイムにおいて、木を切り倒す行為は、「自己」という行為者と、独立した「対象」、独立した「目的」をもつ行為として捉えられる。しかしベイトソンは、斧のそれぞれの一打ちが、前回斧が木につけた切り口に合わせて制御されている点に着目し、一打ちずつ木を切り、倒していくプロセスが、〈木―目―脳―斧―打―木〉という回路をもち、そうした回路全体が〈精神〉であると考え<sup>(21)</sup>。このように、精神の所在を「自己」に

限定する見方を退けたベイトソンは、以後も「生きたシステム」としての〈精神〉のあり方を探求し体系化していくのである<sup>(22)</sup>。

ベイトソンの認識論はまた、彼の学習理論にも反映され、「学習Ⅲ」と呼ばれるプロセスを明らかにすることにも結びついていった<sup>(23)</sup>。ベイトソンの学習理論では、人間や動物は「学習Ⅱ」の段階においてコンテキストの存在を認識し、メタコミュニケーションを理解・習得することで、自身の置かれたコンテキストを推測しそれに合わせて行動するようになることとされる。人間の「現実」認識や性格は、学習Ⅱの段階で決定され、人はここで習得した現実観に沿ったコンテキストを形成し、その現実観の正しさを証明するような事実を見つけ出すようになるのだという。人はいわば学習Ⅱによって支配されているのである<sup>(24)</sup>。

そうした学習Ⅱでの現実観や習慣に強く束縛された時、その束縛から人を解放するのが学習Ⅲのプロセスである。それは例えば学習Ⅱで獲得した習慣を自分で変える術を獲得すること、あるいは自分が無意識的に学習Ⅱを行っているということへの理解を得ることである。つまり学習Ⅲは、学習Ⅱについて学習し、これを制御しコントロールすることを覚えるプロセスとなる。このことは先の「〈自己〉なるもののサイバネティクス」で詳細に記述される、アルコール依存症患者が自己を制御するという考え方から、自己よりも大きな「力」を認識することへと移行する過程にも示されている<sup>(25)</sup>。

ドリップ絵画の認識の問題に目を移すと、この点でも共通する経験を見出すことができる。前章で述べたように、ドリップ絵画の構造は、観者が個人の思想や現実観に根ざしたコンテキストを立ち上げ解釈するという仕組みを有するが、しかしまた同時に、そうした恣意的な解釈を阻むような働きも存在している。そうした作用には、作品のスケールが観者にもたらす経験が関係するのではないかと思われる。1947年から着手したドリップ絵画のカンヴァスは、当初は縦長であったものが、翌年になると横長に変わり、サイズもまた徐々に大きくなっていく。例えば1947年の《五尋の底に》(図11)のサイズが129.2×76.5センチであるのに対し、《秋のリズム:第30番、1950年》(図12)は、266.7×525.8cmセンチとなり、壁画並みのスケールとなる。こうした横長の大画面による「壁画的ドリップ絵画」において、観者は作品中の線の層からコードを解読しながら、同時に画面全体を



図 11 《5 尋の底に》1947 年 油彩、キャンバス、釘、ボタン、鍵、コイン、タバコなど  
129.2 × 76.5 cm



図 12 《秋のリズム：第 30 番、1950 年》1950 年 油彩、266.7 × 525.8 cm

「場所」として認識することとなる。作品を前にして、メッセージを読み取るべき対象としての認識と、自身の身体全体を包み込むような空間としての経験とがせめぎ合う時、観者は学習Ⅲに通じるプロセス、すなわち自身が立ち上げたコンテキストが相対化され、その正しさの確信が宙づりにされるような状況に立ち会うのではないだろうか。このことは、新たな稿で考察を進めたい。

## 5. 今後の展望

本稿では、フィードバック機構、ベイトソンのコミュニケーション理論、および〈精神〉モデルというサイバネティクスのいくつかの枠組みを用いてドリップ絵画の構造を解釈することを試みた。しかし、これによってサイバネティクスやベイトソンとポロックの間に直接的な影響関係があったことを示唆しているわけではないことは付け加えておきたい。本稿で示した両者の関係は、構造的な並行関係であり、そこにポロックの制作意図は含まれていない。実際、現時点で両者の接点を示す資料は見出されていない。特にベイトソンの著作に関しては、1950年代からアメリカでの公刊はあるものの、そのコミュニケーション理論や認識論がまとまった形で発表されるのが1960年代以降のことなので、ポロックが知っていた可能性は極めて低いものである。

しかしながら、サイバネティクスとドリップ絵画は、戦後のアメリカという場所ではほぼ同時期に発生し、地理的、時代的条件を共有している点は軽視すべきでないだろう。サイバネティクスは「モダン・マン文学」と同様、人間や社会のメカニズムを分析し、ファシズムや戦争という現代が経験した惨劇の原因を探り解決策を提示するという新たな言説として、戦後のアメリカに流布していった点も無視できない。またポロックとベイトソンは、思想形成においてアルコール依存症という問題、およびこの病をめぐる言説を共有していたことも興味深い事実である。以下では、この点を簡単に素描し、今後の研究の展望を示したい。

10代から飲酒癖のあったポロックは、アルコール依存症に苦しみ1939年に入院するが、その後も完全に癒えることはなかった。一方ベイトソンは、50年代カリフォルニア州パロアルトの退役軍人局病院に勤務し、アルコール依存症患者のセラピーに関わっている。この経験と、依存症解決のための共同体「アルコールリクス・アノニマス Alcoholics Anonymous」（以下 AA）の出版物を通じその組織形態や思想に触れたことが大きな契機となり、ベイトソンはサイバネティクスの認識論すなわち〈精神〉システム論の構築や学習Ⅲの見解を切り開いた。

飲酒問題を抱えた人が匿名で参加し、問題や経験を分かち合うというための共同体である AA は、1935年にニューヨークで活動を開始し、40年代初頭には、

出版物やメディアでの紹介などを通じてその活動と功績は大きく知られるようになっていた。ポロックに関する伝記その他の証言を見ても、AA と彼の間につながりは特に見出せないが、依存症の当事者であったポロックはAA の存在を少なくともも知ってはいたであろう。依存症の解決のため、ポロックは1939年から2年ほどユング派の医師によるカウンセリングを受けていたことは良く知られ、この時期ポロックが「モダン・マン文学」を通じて無意識に関する思想に親しんでいた事実はレジャの研究で明らかとなっているが、ポロックの無意識をめぐる言説受容が、アルコール依存症の問題とどのように関わっているのかは、実は十分な検討がなされていない<sup>(26)</sup>。

ポロックのアルコール依存症の問題を作品解釈に結びつけることは、伝記的解釈として近年は避けられる傾向にあるが、アルコール依存症は必ずしもポロック個人のみに帰される問題ではなく、大恐慌時代に顕在化した社会問題でもあった。AA はまさにこの時期に誕生した組織であり、その思想は、ニューディール期の思想的主導者のひとりであったデューイの協同的个人主義の影響が色濃いものとなっている<sup>(27)</sup>。「モダン・マン文学」やサイバネティクスと同様、アルコール依存症をめぐる言説もまたポロックが制作を行った時代の思想的文脈を形成するものであり、検討すべき課題である。

ポロックとサイバネティクス、そしてAA との間の緩やかなつながりを様々な角度から検証し、そのつながりをポロック絵画の新たな思想的文脈として立ち上げることが今後の研究の目指すところである。

## 注

- (1) 拙論、「ポロック芸術のイデオロギー的側面について」、『スペイン・ラテンアメリカ美術史研究』第14号、2013年、29-37頁。
- (2) Greenberg, Clement, “‘American-Type’ Painting”, *Partisan Review* (Spring 1955). (Ed. O’ Brian, John, *Clement Greenberg: The Collected Essays and Criticism*, vol.2, pp.217-36.); Idem, “Modernist Painting”, *Forum Lectures*, Washington, D. C.: Voice of America. (Ed. O’ Brian, John, *Clement Greenberg: The Collected Essays and Criticism*, vol.4, pp.85-93.); Rubin, William S., “Jackson Pollock and the Modern Tradition: Part I” *Artforum* (February 1967); “Part II” (March 1967); “Part III” (April 1967); “Part IV” (May 1967).
- (3) 最も初期の研究は以下。Wolf, Judith, “Jungian Aspects of Jackson Pollock’s Imagery”,

*Artforum* (November 1972).

- (4) 最も初期の研究は以下。Guilbaut, Serge, *How New York Stole the Idea of Modern Art*, trans. Arthur Goldhamer, Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- (5) Leja, Michael, *Reframing Abstract Expressionism: Subjectivity and Painting in the 1940s*, New Haven: Yale University Press, 1993.
- (6) Rosenberg, Harold, “The American Action Painters”, in *The Tradition of the New*, New York: Da Capo Press, 1994.
- (7) Krauss, Rosalind E., Chapter 6, in *The Optical Unconscious*, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1993.
- (8) クラウスによれば、指標としてのドリップ絵画は、あらゆる形態を抹消し、モダニズムの言う有機的全体性や視覚的現前性を攻撃する装置である。Krauss, *op. cit.*
- (9) Mancusi-Ungaro, Carol C., “Jackson Pollock: Response as Dialogue”, in *Jackson Pollock: New Approaches*, ed. Kirk Varnedoe and Pepe Karmel, New York: Museum of Modern Art, 1999, pp.117-120, pp.145-153.
- (10) Mancusi-Ungaro, *op. cit.*, p.117.
- (11) Karmel, Pepe, “A Sum of Destructions”, *Jackson Pollock: New Approaches*, ed. Kirk Varnedoe and Pepe Karmel, New York: Museum of Modern Art, 1999, pp.71-99. 拙論、「ジャクソン・ポロックの《壁画》—イーゼルと壁画の中間的機能をめぐって—」、『東北芸術工科大学紀要』、2012 年、26-37 頁。
- (12) 「メイシー会議」と呼ばれる学際的会議を通じてのサイバネティクスの広がり、以下に詳しい。Heims, S.J., *The Cybernetics Group*, MIT Press, 1982. (ハイムズ『サイバネティクス学者たち：アメリカ戦後科学の出発』、忠平美幸訳、朝日新聞社、2001)
- (13) Wiener, Norbert, *Cybernetics*, MIT Press, 1948. (ウィーナー『サイバネティクス 動物と機械における制御と通信』、池原止戈夫、他訳、岩波書店、1962 年)
- (14) Wiener, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin & Co., 1950. (ウィーナー『人間機械論 — 人間の人間的な利用 —』、鎮目恭夫、他訳、みすず書房、1979 年) .
- (15) グレゴリー・ペイトソン「遊びと空想の理論」、「学習とコミュニケーションの階型論」、「冗長性とコード化」、すべて佐藤良明訳『精神の生態学』所収、思索社、1990 年。(Bateson, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind*, Harper & Row, 1972.) ペイトソンの思想については、以下も参照。モリス・バーマン『デカルトからペイトソンへ：世界の再魔術化』、柴田元幸訳、国文社、1989 年。
- (15) ペイトソン、上掲書、431 頁。
- (16) ペイトソン、上掲書、382-419 頁。ここでペイトソンは、学習 0 から IV 5 つの階層に分けている。
- (17) グレゴリー・ペイトソン、佐藤良明訳『精神と自然』、新思索社、2006 年、155 頁。
- (18) ペイトソン、上掲書、156 頁。
- (19) Karmel, Pepe, “Pollock at Work: The Films and Photographs of Hans Namuth”, in *Jackson*

*Pollock*, New York: The Museum of Modern Art, pp.120-24.

- (20) グレゴリー・ベイトソン、佐藤良明訳「〈自己〉なるもののサイバネティックス」、『精神の生態学』所収、429-434 頁。
- (21) ベイトソン、上掲書、431 頁。
- (22) 後に彼は、『精神と自然』（1979 年）において、ひとつのシステムが〈精神〉となる基準を以下のように示している。(1)「精神とは相互作用する部分（構成要素）の集まりである。」(2)「精神の各部分間の相互作用の引き金は、差異（違い）によって引かれる。」(3)「精神過程はエネルギー系の随伴を必要とする。」(4)「精神過程は、再帰的 recursive な（あるいはそれ以上に複雑な）決定の連鎖を必要とする。」(5)「精神過程では、差異のもたらす結果を、先行する出来事の変換形（コード化されたもの）と見ることができる。」(6)「変換プロセスの記述と分類は、その現象に内在する論理階型のヒエラルキーをあらわす。」ベイトソン、『精神と自然』、123-176 頁。
- (23) ベイトソン『精神の生態学』、410-16 頁。
- (24) ベイトソン、上掲書、404-09 頁。
- (25) ベイトソン、上掲書、447-450 頁。
- (26) アルコール依存症に関連する先行研究は、ポロックの「精神分析用ドローイング」や同時期の油彩画をユングの象徴体系に即して解釈するものである。Wysuph, C. L., *Jackson Pollock, Psychoanalytic Drawings*, New York: Horizon Press, 1970.
- (27) Cannon, Eoin F., *The Saloon and the Mission: Addiction, Conversion, and the Politics of Redemption in American Culture*, Amherst and Boston: University of Massachusetts Press, 2013, pp.130-31.