

# 画 面 考

金 田 晋

## 1. <開いた窓>

画面に対して責任をもつことから画家は出発する。画面の重要性を指摘する芸術家の発言は枚挙にいとまがない。カンディンスキーの証言も、その一例にすぎない。「しかし芸術家ならだれでも一たとえ意識しないにせよ—まだ手を染められていぬ基礎平面の<息吹き>を感じるし、また、彼は—多少は意識して—このものに対して責任をおぼえ、このものを軽率に扱い傷つけることは一種の殺害にほかならぬ、と悟るとだけは確かに言えると思う。芸術家はこのものに<受胎させる>」。

だがともすれば、私たちは画面に、つまり生命を呼吸する画面に眼をとめず、むしろ画面の背後に思いをはせがちである。ルネサンス期以後に絵画の主要ジャンルに発展した室内画や風景画の場合、とくにそうである。絵画の世界がはじまる時、画面の存在は忘れられているというべきか。ジャック・マリタンの指摘によれば、スコラ哲学においては、記号は器具的記号と形相的記号に区別されていた。<sup>インスツルメンタル フォーर्म</sup>器具的記号とは、その感覚的形態がまず注意され、それを媒介にしてそれ以外のものを指示する記号のことを言い、この記号的世界においては両者がともに交響し合っている。音楽の場合がそれである、とマリタンは指摘する。つまり私たちは、バイオリンやピアノが奏でる楽音に聴き入りながら、その楽音によって表現される世界に突入する。それに対して形相的記号とは、記号の本来の定義「記号とはそれ自身とは別のものを認識者の能力に現前するところのものである (Signum est id quod repraesentat aliud a se potentiae cognoscenti)」を純粹に表わしているものでそれ自身の感性的形態を消滅させて、純粹の志向性 (intentio) になりきる記号のことである。聖体秘蹟において、キリストの肉体の受難を指示するために、記号は**パンである**ことが重要であって、パンの感性的形態はそのとき消滅している。画面とは絵画的世界を現出させるために、おのれ自身の感性的形態は消滅してしまう形相的記号というべきか。

ルネサンス期最大の画論家のひとり、アルベルチは画面を<開いた窓>に見立てた。画面忘却というその後の絵画史の方向が、アルベルチの意に反して、この比喻によって示されることになった。「私は自分が描きたいと思うだけの大きさの四角の枠をひく。これを私は描こうとするものを透視するための<開いた窓 (fenestra aperta)>とみなそう」。アルベルチのこの比喻法は実体化され、やがて絵画制作上の規範となる。今日でも風景画や静物画を描くさいに、方形のガラス板をとおして「よい構図」を探すことをすすめる技法入門書に出合うことがある。

だがひとつの比喻が美術史の中世と近代を画するほどに現実的な力となるには、それが比喻的表現としてしか言語化されえない時代の深層をえぐっているからである。襖と障子を開放せば屋外と一体となる和風住宅の伝統になれ親しんでいる日本人には実感しにくい、西欧の住宅の厚い壁面から受ける圧迫感と孤立感は大変なものである。かといって壁構造の住宅であってみれば開口部を自在に設けることは難しい。ルネサンス人たちは、想像上であっても、<壁に穴をうがち>、窓を開けることを切望し

た。それが壁面にかける絵画に托したものの切実な役割であった。

あたかも窓であるかのように絵画が見えるには、画面の大きさもきまってくる。画面を一望できるだけでなく、絵画をかけている壁面も網膜の端に映らなければならない。中世の教会の壁面に描かれた大画面形式にかわって、小画面形式が主流になってゆく。〈開いた窓〉としての画面は、住宅建築の中で成長した画面の市民的様式であった。

ボルノウは『人間と空間』の中で住居空間の開口部として、戸口と窓をあげ、前者は出入り可能なものであり、後者は出入りを禁じられ、視覚的にだけ外部と交流すること許す装置だとする。〈窓〉と見立てられるかぎり、ひとは画面の向うに歩み出すことは想像的にも禁じられている。その絶対的遠さが、逆説的にはあるが、画面に投影される出来事を能うかぎり近くに引きよせることを可能にする。ルネサンス人たちはおのれの世俗性の壁ひとつ向こうに超越的な聖なる光景を見ようとした。それはおのれの世俗性が聖なる世界と隣り合せていることを自己誇示しようとしたともいえるであろう。やがてこの聖と俗との媒介的機構としての窓は風化し、たんなる世俗空間の延長感をひき立てる機構に、〈開いた窓〉は変質してゆく。

## 2. 透視画法のからくり

〈開いた窓〉に見立てられた画面の秩序原理には、透視画法的構図法が似つかわしい。絵画の遠近法には、東洋の三遠をはじめ、色彩遠近法や大気遠近法があるが、線遠近法ともよばれるこの遠近法は視点から対象への距離を定量化したものとして特色がある。

これはもともと幾何学の方法であり、中世においては舞台の書割り（背景画）に利用されて、演技空間の奥行き感を強調するために使用された。ルネサンス期の市民階級は、限られた室内空間に解放感を与え、世俗の生活を聖なる生活へ超越させてゆくために、この方法を絵画に適用した。

透視画法においては、投影面と、視界の限界としての画枠と、その平面全体を秩序づける画家の視点が重要である。大画面方式においては、画家も鑑賞者も画面全体を一挙に観取しようと思うはずがなく、画面上に描かれた画像の配列や運動にしたがって、視線を動かしてゆく。だがこの構図法においては、画家の視点は一点に固定されることを原則とする。動かない一点に立って、画面上の諸像を恣意的に、あるいは美的判断にしたがって構成してゆくのであるから、不動の動者といってよい。視点が画面（投影面）に直交するところは、最奥部を投影する点で、画面上のすべてのかたちがそこに向かって縮小し消滅してゆくがゆえに、消失点とよばれるが、そこは画家の視点の投影点でもあるがゆえに、画面の中心点になる。視点であるという絶対的近さとすべてが消える最深部という絶対的遠さが、この方法では美事に合致する。そこに透視画法の卓抜さもあれば、からくりもある。視点は画面を支配しながら、画面の奥に消えてゆく。中世の絵画とくに宗教画では、もっとも価値のある存在は、いちばん大きく、また明瞭に描かれていた。見る者はその聖画像からいちばん遠いところで、あたかも磁石に吸いよせられる砂粒のように、ひれふすしかなかったとはいえ、そこからでも聖画像の威圧する存在ははっきりとのぞまれたのである。

だが透視画法的絵画を前にしたとき、奥行き線にしたがって、見る者は消失点に吸いこまれてゆき、画面を仕切る画枠を忘れる。画家はこの窓枠に見立てられた画枠によって、画面の中に取りこむものと、そこから排除するものとを価値的に選別し、かつ画枠を画像配列の尺度に用いているわけだが、見る者

の注意はそこに向わない。かれは画家の行った価値選別を、その配列と取捨選択の美しさにとらわれて、知らぬうちに受け入れざるをえない。画面の内部が距離に応じて定量化されていればいるほど、その合理性の軛から見る者は逃れられない。かれは画家の視点と視界に、今度は受動的に、立つことになる。

透視画法的論理を拒んだところから、現代絵画の運動は始まる。だが政治や経済や諸文化の分野でこの論理はますます強圧的になっているようである。都市計画や計画経済やその他さまざまな分野で、時間的展開を空間的平面に投影する方法は一般化しているが、その際、この投影面そのものが引き受けているイデオロギーが隠然と力を振っている。

### 3. 平面性の再発見

前世紀90年代、モーリス・ドニは、絵画を「本質的に一定の秩序で調整された平面」だと主張した。これはルネサンス期以来の〈開いた窓〉という画面観を否定する現代美術の運動にとって記念碑的なテーゼであった。画面は透明な投影面ではなく、それ自身固有の存在とみなされた。

画面が窓面であるかぎり、画枠は、枠どりをこえて横に広がってゆく背後の世界に対して暫定的であるしかない。「よい構図」であろうがなかろうが、世界は無限に広がっている。絵画はきりとられた自然である。じじつルネサンス期以来、画枠は額縁として物質化され、画家の手を離れてゆく。額縁は専門の職人によってますます精巧なものとなり、装飾の枠をこらした額縁が流行することにもなる。額縁は絵画的出来事、画面の内的機構であることをやめて、絵画作品をかける壁面の機構となり、絵画に対して装飾的機能と画面補強の機能しか果さなくなった。

画枠は額縁に吸収され、画面に投影される絵画世界と分裂する。画面を見れば、画枠が忘れられ、額縁に眼が行けば絵画は確実に消えた。だがもとをただせば、こうした分裂は、画面の固有性を忘却したことによる。画面は枠どりされた平面である。

詩人ボードレールは、また美術評論の分野を開拓した功績者でもあるが、かれに「額縁」という小詩がある。かれは額縁を、そこに包まれているがゆえにこそ、女性は淫蕩の艶美を無邪気に興じれる衣裳にたとえ、額縁こそが絵画の美を引き出すのだとうたった。ロマン主義的あるいは象徴主義的芸術観に支えられて、絵画空間を現実から孤絶させようとしたとき、画面の枠はふたたび積極的な意味をおびることになった。ドニのテーゼは画面の平面性を強調したが、ボードレールは画面の固有性を額縁のほうから明らかにしたといえる。

画面の固有性が承認されるとき、絵画の原点は筆触（タッチ）だということになる。筆触において画家の筆と画面とが相合する。かつてゲーテは芸術制作を三段階に区別し、対象をありのままに描くという模倣（Mimesis）、主観的気分や態度や性癖を対象のいかんにかかわらず一方的に押し出してゆく作風（Manier）、主観的気分と客観的对象とが合致して生れる様式（Stil）をあげ、最後者を本来の芸術制作とした。ゲーテのいう様式を絵画制作の場に置き直すと、筆触にはかならない。ゴッホのように筆触の生々しさをそのまま示している場合もあれば、ドニやゴーギャンのように筆触の痕跡をできるかぎり消して平塗りに徹せんとする場合もある。だが筆触をポジティブに絵画効果に作用させようが、それを否定することによって別の絵画効果を狙おうが、筆触が原点であることにかわりない。視覚のメカニズムで説明された透視画法的画面観に対して、触れる活動が正当に位置づけられる画面観によって、画面の固有性は再発見された。

#### 4. デッサンの支え

絵画の本質を、ドニは平面だと主張した。だが平面だといっても、幾何学的な平面ではけっしてない。後者は無限に広がっていて、その上のいずれの点をとっても、等価・等質、等方向である。したがって幾何学的平面は無限に分割可能になる。分割されることによって、平面は毫もその特性を失うことがないからである。

だが絵画の平面は本質的に異質である。画枠による限定は画面にとって必然的であり、その限定された画面は、上一下、左一右、中心一周縁の価値的対立をはらんでいる。まだ一筆だに描かれていない白いカンヴァスにして、すでにこの価値の体系ができ上がっている。

フランスの近代美術史学の形成に大きく貢献したアンリ・フォションはまた、『形の生命』という絶好の美術原論を私たちにのこしてくれた。その中でデッサンと紙との関係について触れ、紙をひとつの形であると指摘する。「デッサンでは、紙は生命活動の一要素であるばかりか、デッサンの心臓部というべきものである。支えをもたない形は形とはいえないから、支えがじつは形なのだ」。デッサンとは紙の上の線描、白描にほかならない。線描は人のかたちを、樹のかたちを、岩や山のかたちをなぞってゆく。だが一本の線、まだなんの現実的存在をも暗示していないひとつの筆触もそれだけですでにひとつの形を表わしている。それは、それを取囲む白い面との緊張においてひとつの形になっている。だとすればひとつの筆触は、けっしてシミを施された画面上の一部分を占めるのではなく、画面の全体性を志向している。

紙(画面)のほうも、物質的には同じであっても、一筆ごとに変貌してゆく。紙はその都度、描線を支える形である。だからデッサンを見て、線描の跡を眼でなぞるだけでは不十分であろう。同時に線描の発生と展開と終末を支える画面のひろがりを見なければならぬ。

方形の画面は、そこにまだ一筆だに手を染めていなくても、すでに価値的差違をもっている。だがそこに線が描かれたり刻まれるにつれて、画面そのものが微妙に呼吸しはじめ、荒々しくもなれば、静謐さをたたえることもあり、濃密にもなれば粗放にもなる。画面はもはや一様の全体ではなく、線や色によって分節されながら、それぞれが表情をもつ部分的面の複合体となる。

画面をデッサンを支える形とみなすとき、それはかたちや色彩の下地であるだけでなく、描かれたかたちと競い合うより根源的な存在となって、絵画の世界に参入してくる。

#### 5. 全体を同時に描く

「私はカンヴァスの全体を同時に描きすすめてゆく」とセザンヌは友人ガスケに自分の画法を説明する。かれの風景画を見ているとわかることだが、一本の線は家屋の輪郭をかたどるためにあるのではなく、背後の山の稜線につながっていたり、樹木の枝ぶりにつながってゆく。それは描かれる物象の限界をこえて画面全体にひろがっている。色彩についても同じことがいえる。かれは物の表面をみただめに色をつかうのではなく、たとえば青色は花びらの色であるだけでなく、花瓶やその影をうつす壁面の色であったり、テーブルクロスの色であったりする。かれは画面を彩色するにあたって、寒色をおくことからはじめたといわれる。同じ青が色調を微妙にずらせながら、画面の全体に反復して現れてくる。線も色も、物の属性ではなく、画面を充実させ、変容してゆく作用である。

その方法は、一本の描線、ひとつの色面も画面の限界としての四辺との緊張関係を明瞭に意識してこそ可能であろう。とりわけ静物画にしても風景画にしても人物画にしても、かれはいつも垂直—水平の基軸をはずして物のかたちを描いた。はずしてなお安定感があるのは、四辺の画枠に内在している垂直軸と水平軸のおかげである。かれのことは、その作品に接するとき、ますます説得力をもってくる。

大原美術館やひろしま美術館のセザンヌの作品には、サインがない。だからかれ自身これらの作品を未完成と思っていたのだらうと察せられる。じじつそれらには明かな描きのこしが目立ち、筆触と筆触の間からはカンヴァスや紙の生地がそのままのぞいているほどである。だが最初の一筆からカンヴァス全体を描いたセザンヌにとって、途中で筆をおいたからといって、部分的仕上りということにはなるまい。それぞれの段階において作品は全体的である。またサインの入った作品であっても、それはまた新たな全体へと改変されるかもしれない。

十数年前の国際美学会で、芸術のノンフィニート（未完成）の問題が共通テーマとして選ばれた。カンヴァス全体を同時に描くことは、当然描きのこしや余白の面が描線部や色面部分と対等の積極的価値のあることを認めることにつながる。すべて画面を色彩で塗りこめないと安心できないのは、一種の空間恐怖症といえるかもしれない。画面は余白をかかえながら、筆触を加えられるたびに、全体として変貌してゆく。画面は静止した平面ではなく、動的存在となる。

そうである以上、セザンヌのガスケに語った言葉は、画面をたんに空間的存在とみなすのではなく、時間的生成の形態化とみるべきことを、われわれに語っているように思われる。

## 6. 左と右

文芸や音楽の場合、語や音は線的に連続しているから、読んだり聴いたりするとき、はじめと終りがあらかじめ明示されていて、その順序にしたがえばよい。だが絵画の場合、画面上の色やかたちは一度に眼に入ってきて、順序を追って見分けてゆくどころではないように思われる。おもうに、レッシングの『ラオコーン』論以来、時間芸術と空間芸術の区別が固定され、絵画や彫刻は瞬間的光景を表現するものとされるようになり、とりわけ前世紀以来の絵画における物語性の排去の傾向の中で、絵画にとって時間的契機はとるにたりないものとされてきた。画家が神話や歴史を主題に選ばなくなると、絵の場面の時間的順序が問題にならなくなるのは必定であって、鑑賞者の解読の時間は考慮の外に置かれた。

最近ルドフ・クーンが『構図とリズム』という盛期ルネサンス期の絵画について大部の構図論を著したが、それはこうした近代美術史学の傾向を是正することを意図している。かれはレオナルド・ダ・ヴィンチの手記を引用しながら、絵画は一挙に見取ることができるが、しかしその段階ではそこになにが描かれているか知ることができない。ちょうど、書物を開いて、そこに活字の黒インクのついた紙面を一挙に見ることができると、なおそこになにが語られているか知ることができないように。かれは画面を左側から、そこに描かれているモチーフやかたちを一つずつ読んでいかねばならないという。そのとき、モチーフの配列としての構図は時間の有形成としてのリズムに転位してゆくはずである。かれはこの関係をラファエルロやマサッチオの作品をつぶさに検証しながら明かにしようとした。

絵画にとって解読あるいは解釈の時間が本質であることを論じたのは、クーンも引合いに出しているが、K・バットの「フェルメール」論であり、これはH・ゼードルアアがフェルメールの「画家の栄光」をとりあげて絵画の解釈術を論じたことへの批判であった。バットによれば、ゼードルマイアの

ように、作品を画面の上部から読んでゆくのであれば、画面左下隅に逆遠近法で描かれている椅子の意義が明かにできない、というのであった。

そうはいても、絵画作品についてなにかを語ろうとすれば、画面全体を一度に語ることなどできるはずもないから、批評家は自分の注意のおもむく順序で、作品内容を説明する。ただしその順序は、批評家や美術史家の恣意性に委ねられてきたのが実情である。

だが画面には価値的差違が内在していて、そこで生まれる方向性が絵画を見てゆく順序を規定する。そのことを美術史の専門家たちの前で最初に取りあげたのは、世紀末から今世紀前半にかけてドイツとスイスの美術史学界の領袖であったハインリヒ・ヴェルフリンであった。

かれは1928年、「構図の左右について」という講演を行い、席上スライド写真を正逆に写して、裏がえしの画面がいかに作品のバランスを崩してしまうかを実証してみせた。「われわれの美術は、つねに客観的な運動の進行（行軍する兵士、疾走する馬など）を左から右へ向って展開する傾向をもつものと考えてよいであろう。（略）右方に向ってどのように出てゆくかということが、画面の気分を決定する」。

方形に近い画面では、左下から画面中央に上昇し、その頂点から右下に下降してゆく。この画面の方向性を念頭において、ひとは見る順序を追うべきである。これをヴェルフリンは、ヨーロッパ人の書風の性質に由来するとした。

日本の障屏画等は、これに反して右から左へ進行するのが普通であるし、絵巻物は右上から左下へ展開される。絵本で右から頁を開く場合と左から開く場合と逆になる。もちろん右から開く場合には、文字は縦書きになっているし、左から開かれる場合には横書きになっている。一昨年広島県立美術館で、救世熱海美術館の所蔵品展が開かれたが、並んで陳列されていた南蛮屏風と燕子花屏風の進行の流れが正反対であることが対比されて、興味深かった。

## 7. 内在する方向性

画面には、筆をふるう画家当人の身体の構えが織りこまれている。身体には、その基軸となる垂直—水平の両軸と、目的に向う意欲の軸たる前後軸の三軸が不可欠であるが、この三軸が画面の骨格をも規定している。先に、画面の左右の問題について触れたが、それは画面の水平軸にそって起る流れである。

垂直軸についても同様の動きが起こる。この軸にしたがって、上一下の対立が生じ、価値の高低の対立がもちこまれ、近代絵画においてはこれに距離の遠—近の対立関係が重ね合わされる。水平軸と垂直軸とは置換しえない対立であるから、同規格のキャンバスであっても、横長に置かれるのと縦長に置かれるのとでは、画面の価値が異なってくる。横長の画面にあっては、空間的には拡がり、時間的には流れが強調されることになり、一方縦長の画面では、空間的拡がりや時間的流れが制約されて、記念碑的な性格が強調されてくる。

壁にかけられたタブローは、画家の立姿と面として平行関係にあるから、画面形が方形であれ円形であれ、垂直軸と水平軸は自然的に与えられている。画面はさしあたり平面でしかないが、画家は画面の斜軸の不安定性を利用して、奥行き（前後軸）を人為的に構成してゆく。奥行きは空間的遠近関係でもあるが、たんに物理的空間関係ではなく、目的論的關係でもあって、目的に向って進む運動感とそこに到達しえない挫折感をも表現する。透視画法的構図法は、この奥行きの軸を、画枠にしきられた画面の

中心一周縁の対立に結びつけた。そのとき画面の隅角が強調され、左下隅から画面中央への展開が流れの基本になる。

だがどの画面もそうだとはいえない。古代エジプトやメソポタミアの壁画にある行列の図には、運動感が欠如しているが、前後軸は水平軸に重ね合されている。一般にそれらの様式においては斜軸を意識的に排除して構図されている。また同じように壁にかけて見る画面形式でも、床の間にかけてられた掛軸の場合、鑑賞者はさしあたり客であり、家の主人に指定された席に坐って画中を賞揚するのが礼儀である。かれは着坐した低い位置から、眼と頭を動かして画面上方へと視点を動かしてゆく。そのかわり他に関心を移さないで、見る時間をたのしむ余裕が残されている。そのおかげで、左右への運動にくらべて身体構造的に困難な下から上への運動が可能になる。ただしその場合、画面全幅に隙間なく物象が描きこまれていると、眼の運動はいやまに苦痛感をふやすので、適当に余白の省略部分を加え、そこに鑑賞者の想像力の入る余地をのこし、物象と物象のつながりに主観的瞑想を働かせることをゆるしている。極端に縦長の画面形式もまた画面の理法にかなっていない。一般に横長の画面は、拡がりと流れを、したがって風俗的世界を表現するのに適し、縦長の画面は、流れや拡がりではなく、飛躍と登高を、したがって記念碑的世界を表現するのに適している。

天井画の場合、以上の壁面画の場合と事情を異にする。画面の周縁は、一様に画像世界の水平軸に対応する。鑑賞者は見上げるという無理な姿勢を強制される。画面のこの存在形式がすでに、そこに展開される画像世界の崇高的性格を要請しているといえる。そこでは、画家は、垂直軸に奥行きを軸を重ね合せるかたちで、周縁—中心の対立軸を構成してゆく。バロック期の典型的な正方形あるいは円形の形式は、この関係をよく示している。そこでは鑑賞者は低い位置から、ともかく天井画の画面全体を眺望しうから、必然的に一点中心的な画面構成が促進される。それに対して床上画の形式はまたちがった必然性をもっている。床は基本的に人の歩く場所である。床上画は、天井画に比して、鑑賞者の眼にはるかに近いところで展開される。鑑賞者は、歩くたびに床上画に、ちがったパースペクティブでのぞむことになる。つまり鑑賞者の立つ位置を中心として、その都度中心一周縁の対立が生じてくる。しかも小画面形式の壁面画や天井画に比して、画面の周縁部が画枠として明示されておらず、周縁はいつも地平として現れてくる。画面構成は、必然的に他の形式のものと異ならざるをえない。床上画は、そもそも歩くにつれて変化する風景の形象化であり、歩くことを充実させ意味づけるためにあるように思われる。

絵本や絵巻物といった卓上画はまたちがった方向性をもっている。そうした画面形式に内在した方向性を無視して、絵画作品を鑑賞することは、絵画の世界にたゆたら道をみずから閉じているといわねばならない。スライド映写や美術全集の図版の根本的欠陥は、精確な色刷りを復元できなかったり、画像の材質感を失わせたりすることもあげられようが、それ以上に、上記の身体と画面との相関関係が失われることにある。

## 8. 多様な語りかけ

美術の長い歴史を涉猟するとき、それだけとり出せばなんの変哲もないあの画面が、私たち見る者になんと多くのことを語りかけてくることか。

画面とは、そこで絵画の世界が開かれてくる場である。だが場には場自身の特性（画家あるいは鑑賞

者の身体性との相関性からくる)があつて、世界が私たちに語りかけてくる前に、当の場自身が私たちに語りかけてくる。もちろんその上になにも描かれていない空虚としての場(画面)について語ることは困難であるが、それでも私たちは与えられた画面に相對して、なんらかのイメージをもったり、予想する。普通私たちのコトバは場を充実させる作品の内容や、描かれた線や彩られた色面を語ってしまう。画面を充実させているもののために、それらを支える画面について考えることを忘れてしまう。

それは毎日起こる個々の事件やエピソードについて詮議したり話題にしなが、世界のありかたについて眼を向けることをついつい忘れる私たちの日常生活とどこか似ている。

そのうえ画面は、その置かれた場所によってちがった形式をとるだけでなく、時代によってまたちがった意味をもたされる。〈開いた窓〉に見立てられた画面はルネサンス人の室内空間の願望ぬきには考えることができない。ファッションやドニの説く画面観も透視面としての画面観との訣別を語るとともに、画面に内在する基盤としての形を語っていた。

エジプトやメソポタミヤの壁画に見られる帯状の細長い画面は、横枠の限界を知らない。それは埋葬された王の地上での主権が無限に広がっていたことを示している。またそれらの壁画にあつては、画枠の下の横線がいつも地面を表わして、けつて画面を俯瞰する地面の象徴とみなすことはない。クレタ島のクノソス宮殿の王妃の間には鯨と魚が遊泳する壁画が描かれているが、その上下の枠線から画面内部に向つて海草が生え出している。クレタ人にとっての活動空間、大海原が彷彿されてくる。四周を意識的に囲つた画面の最古の遺品はノルウェーのキヴィクから出土されている。その石碑には家畜や従僕や魚類が彫りこまれ、その周囲に領地の限界を象徴しているのであろう。一重の刻線が施され、さらに天地の限界としての線が一本ずつ上下に追加されている。

画面は時代の刻印をうけて意味変化している。しかも画面は、その上に描かれる線や色面と合体することによって、さらに複雑なコトバを語りはじめる。画面の諸部に急と緩、密と疎、剛と柔、重と軽のリズムを生み出してくる。それらの無限の組合せから、画面は精神の奥底の微妙な變をも唱い出してゆく。絵画の制作は、画面生成の活動といえなくもない。

筆者は、長くフッサール現象学の生活世界の重要性に思いをはせてきたが、これを芸術の領野に投影するものとして、画面の存在があると考へた。現象学はこの方面において今まで以上に、立ち入つた研究をすすめる必要があろう。けだし画面は、身体的作用の客観化として存在するのだから。