

マックス・ベックマンの黒 — 輪郭線、色面、文字 —

東京芸術大学 浅野 泰子

---

マックス・ベックマンは 20 世紀前半に活躍したドイツ人画家である。彼の作品造形の要は具象性と抽象性との融合にある。そしてそのことを明瞭に示しているのが黒によって描かれたもの、すなわち輪郭線、色面、描き込まれた文字である。

印象主義の流れを汲んでいた初期にも、ベックマンはパレットに黒を置いていた。しかしそこでの黒は、画家が第一次世界大戦を経験した後のそれとは質的に異なる。戦争体験はアカデミーで学んだ遠近法や人体比例による三次元的描写を放棄させた。同時に歪められた対象は黒い輪郭線に囲まれるようになった。この様式変化に影響を与えたもののひとつはゴシック美術の再発見とされている。このような伝統回帰に関連する議論の中には、除隊直後、版画や素描の制作に傾注したベックマンの行為そのものをゴシックの線描芸術と結びつける意見もある。しかしベックマンの描く歪んだ空間構成にキュビズムの刺激をみる見解も忘れてはならない。加えて 1920 年代以降しばしばみられる描き込まれた文字は、キュビズムの画家たちが解体し尽くされる画面の崩壊を避けて入れた文字や新聞を靈感源とすると思われる。

1918 年から 1919 年制作の《夜》に代表される上記の様式転換はしかし、ベックマン様式の確立への通過点に過ぎない。本格的な確立は戦争の痛手乗り越え、社会的地位も得たベックマンが、同時代の前衛絵画を吟味することを経て進んだ。この時の最重要の要素が黒い色面である。抽象的な色面は先行研究者の指摘する通り、最初は黒以外の色彩が用いられた。背景をふたつの抽象的な色面で分割することなどは同時代フランス絵画の研究で生まれただろう。しかし黒い抽象的な色面の持ち込まれた画面は、絵画の二次元性を強調する以上に実存的な緊張を孕む。そして黒い輪郭線は採用当時の控えめさを捨て、太くその存在を主張するようになる。このような発展過程は、純粋な色彩による絵画の平面性を強めたマティスらとは対照的である。特に後期の太い輪郭線はベックマン作品をゴシックのステンドグラスに近づけるほど堅牢である。更に 1920 年代後半から頻出するドアや格子などの画面内の枠構造をつくっているものも、ほぼ例外なく黒で描かれる。

以上のような非再現的かつ観念的なものを代表する黒は、具象性を失わないモチーフと協同して画面を形成する。殊に人体の肌が量感にあふれ、固有色からもさほど逸れない事実は、画家にとって人間存在がいかにゆるがせにできないものであったかを示す。ベックマンは画平面の二次元性を黒い輪郭線や色面によって肯定することで、人物像に代表されるモチーフの生む内容をも、前面に押し出した。この二者の拮抗はまことに劇的であり、だからこそベックマン作品を見る者は他からは得られない力強さを感じ取るのである。