

絵画表現の歴史から見たロールシャッハ法の陰影反応 — 美術における明暗法の知見を手がかりとして —

飯 野 秀 子

I. ロールシャッハ法における陰影反応

1. はじめに

ロールシャッハ法は、曖昧図形を刺激とする投映法的一种であり、心理査定のための技法として広く用いられている。実際の現場においては、心理的援助や精神医療の領域を中心に、産業や司法領域にも普及し、人格を幅広い観点から捉えることのできる、心理査定のための強力なツールと位置づけられている。

本研究は、ロールシャッハ法における、図版の陰影という特徴を用いた反応、すなわち陰影反応について検討しようとするものである。ロールシャッハ法における陰影反応は、不安や基本的安全感という人格査定における重要な側面にかかわるものとみなされる。一方で、この反応が何をどのように捉えるものなのかという議論も、多くの研究者によりなされてきた。そうした実証的あるいは概念的研究の蓄積が、この技法への理解の深化と、心理臨床への貢献のために必要であることは言うまでもない。筆者は先に、諸家の陰影反応の定義や解釈をふまえ、下位カテゴリーの一つである材質反応に焦点づけて、その体験様式の問題について検討を行った(飯野, 2006)。その際、Klopfer 法(Klopfer, B., Ainsworth, Klopfer, W. G., & Holt, 1954)の独特の分類基準を丹念に読み込むことから、材質反応の背景に想定される体験様式について、情緒的底流への感受性の高さを基礎とし、たびたび安全感の確認をせざるを得ない、強い探求の態度が存在することを

示唆した。しかし、陰影反応を惹起する刺激となる図版上の陰影とは何なのか、それが見る者にとってどのような意味を持つのかという、陰影反応における体験様式のより基礎的な部分について、検討しておくことも必要であろう。そこで本研究では、創案者である Rorschach 自身が、陰影による反応を取り上げ反応決定因として独立させるべきと判断した、その源に立ち返るところを出発点として、上記の問題を考えてみることにする。

検討にあたっては、まず最初に、Rorschach 以降の研究の蓄積の中で、ロールシャッハ法の陰影反応がいかなるものとして捉えられてきたかを、陰影反応の四つの下位分類を用いて解説する。次に項を改め、ロールシャッハ法の始まりにおいて、そもそも陰影反応がどのように捉えられていたのかを、Rorschach が初めて陰影反応を取り上げた際に用いた用語に着目して検討する。そこでは、この反応に対する名称として、美術用語として用いられる明暗法という語が選択されていることから、ここで一度ロールシャッハ法を離れ、美術史における明暗法の歴史を参照し、絵画表現における陰影あるいは明暗が持つ意味を振り返る。そこで得られた知見を、改めてロールシャッハ法に重ね合わせ、陰影反応を考えるための手がかりとしていく可能性について検討する。

2. ロールシャッハ法とは

ロールシャッハ法は、インク・ブロットによる曖昧図形を提示し、「何に見えるか」という指示に対して与えられた反応を、反応領域、反応決定因、反応内容、形態水準、公共性の、五つのカテゴリーについてスコアリングし、それに基づいて人格のありようを捉えようとする技法である。ロールシャッハ法がそれまでのインク・ブロットを用いたテストと異なる独創性を持ち、それゆえ今日まで用いられ続けてきたのは、被検者の反応の内容よりもむしろ、反応が図版のどのような特性に基づきいかにして与えられたか、という知覚のあり方に着目し、そこから被検者の心理的な機能を考える道筋を示したことによる。この知覚のあり方を示すのが反応決

定因であり、おのおのの反応決定因には特徴的な体験様式があると考えられる。反応決定因には、大まかに言って、形態反応、運動反応、色彩反応、そして陰影反応(日本語では濃淡反応、あるいは明暗反応ともされるが、本研究では当面陰影反応の語を用いる)の4種がある。反応決定因は、ロールシャッハ法のスコアリングの中で最も重要なものといえ、数多くの研究者が検討を重ね、Rorschach の原法から発展させてきた。その結果、Rorschach のやり方を基本としつつも、重なり合わない部分を数多く持った方式が複数存在することとなり、その統合を目指した Exner (1986)の包括システム(Exner 法)が登場して世界的趨勢となりつつはあるが、現在も完全に一つの方式に収斂するには至っていないのが実情である。

3. 陰影反応の定義と分類

ロールシャッハ法の反応決定因は、さらにそれぞれ下位カテゴリーを持つ。本研究が取り上げようとする陰影反応は、陰影反応の定義そのもの、そして、その下位分類の設定基準や解釈において、「ロールシャッハ・テストにおいて最も多くの議論がなされた側面の一つであった」(Exner, 1986)と言われる。基本的には、インク・ブロットの持つ陰影によって惹起された何らかの印象が反応に含まれているときに、スコアされることになる。材質感に関わる反応が最も見られ易く、知覚としては触覚と結び付けられることが多い。下位分類の有無やその種類の設定は幅広く、そもその設定の基準も異なっていることから、諸家の方式の分類は相互に複雑に交錯している。片口(1987)はこれについて、陰影効果をどのような次元で捉えてカテゴリーを構成するか、またその次元をどのように組み合わせるかという問題があり、それが諸家の相違の源となると述べている。筆者は、陰影反応における体験様式について検討するために Rorschach, Exner を含む諸家の方式を比較した際、陰影反応における種々の反応を取り扱うための共通言語として、拡散・展望・材質・白黒という四つの基本的下位分類を用いた(飯野, 2006)。これは、諸家の理論を通観して、質

の異なるいくつかの下位分類が必要とされていることから導かれたものであり、井出・岩淵(1986)、大貫(1987)とも重なる。陰影反応について説明する用語として、本研究ではこれらを用いることとする。

陰影反応の四つの基本的下位分類の定義には、研究者による異同があるが、ここでは、その最大公約数的な大枠を示す。まず拡散 Diffusion は、「充満しているという感じや、陰影のつけられた領域内に、はっきりした境目や構造がないことを特徴としている」(Schachtel, 1966)反応である。インク・ブロットの全体的な陰影の印象から生じるとされ、多くの場合「霧」「煙」「雲」などの反応があてはまる。展望 Vista は、陰影が奥行きや三次元効果、立体感をもたらす反応で、風景や、物体の間の距離を指摘するような反応があてはまる。材質 Texture は表面組織効果とも言われ、対象の材質感を指摘する反応で、「毛皮」「天ぷら」などの反応でスコアされることが多い。白黒 Achromatic color は、インク・ブロットの白あるいは灰色・黒が無彩色の色彩として用いられた反応であり、「黒い鳥」といった場合にスコアされる。

上記の分類に収まらない問題としては、Klopfer 法において、単一の対象における立体感を展望ではなく材質に含めることや、Exner 法において、幾何学的遠近法による三次元効果を展望とは区別して新しいスコアで示すこと、さらには、多くの研究者において、白黒を、陰影でなく色彩効果の一種である無彩色とすること、などが挙げられる。こうしたことから、陰影反応とは何か、それがいかなる体験のあり方を拾い上げようとする視点なのか、ということが、研究者によりおそらくは相当に異なる、広い幅を持ったものであることが伺われる。そのことを押さえた上で、次章では、まず Rorschach 自身の記述に立ち返り、その用語を点検することから、検討を始めたい。

II. 明暗法について

1. Rorschach における陰影反応の用語

Rorschach は、ロールシャッハ法を初めて世に出した主著『精神診断学』では、陰影反応について触れていない(Rorschach, 1921)。反応決定因は、形態、運動、色彩の三種のみである。これは、Rorschach 自身が作りそれを用いて研究を行った原図版には陰影が無く、公刊時に印刷ミスにより陰影が加わったためと言われる(Exner, 1986)が、それを確かめる術は無い。いずれにせよ、Rorschach 自身が陰影反応に触れたのは、死後公刊された論文の簡単な記述のみである(Rorschach, 1923)。

Rorschach は、彼が新たに取上げた反応決定因について、陰影反応 Hell-Dunkeldeutungen と名付けた。それは次のように記述されている(鈴木による日本語訳文中に、重要と思われる語を原著のドイツ語で挿入した)。

形態 Form だけでなく陰影 Schattierungen も決定要因として作用した反応です。ここでは白と黒 Weiss und Schwarz が色彩価 Farbwerte として登場しています。このような色彩反応は、本来的な色彩反応と同等におくことはできず、濃淡反応 Hell-Dunkeldeutungen として、異なった評価の仕方をしなければなりません。濃淡反応の多くに固有なのは、それらが——ことばで明言されようとされまいと——空間的かつ遠近法的なもの das Raumliche und Perspektivische を強調しているということです。

(Rorschach, 1923; 1948年第6版 pp.184-185)

Rorschach が用いた用語について、まず一般的な意味を確認する。陰影 Schattierungen という語は、Schattierung という名詞の複数形である。小学館独和大辞典初版(1985)(以下のドイツ語についてもこれを参照する)によれば、Schattierung は「1《単数で》schattieren すること. 2 明暗〈濃淡〉の度, 色あい, 色調; ニュアンス, 微差」という。ちなみに schattieren

は「1 (…に)影〈陰影〉をつける；(色などに)明暗〈濃淡〉の差をつける；《比》ニュアンスをつける。2〔園〕(強い日光に対して植物を)陰でおおう、(…のために)日よけをする」である。Rorschach が用いたこの語に、英語訳では shading が当てられているが、この shading も同様に「1 色や性格などの微妙な相違。2 陰にすること、日よけ。3 (絵画の)陰影：色や明暗のぼかし」とされている(小学館ランダムハウス英和大辞典初版, 1973。以下の英語についてもこれを参照する)。陰影反応 Hell-Dunkeldeutungen については、Helldunkel に Deutung という語を合成し複数形としたとみなせる。helldunkel を引くと、「I 明暗の交錯する；薄明の。II Helldunkel 1 明暗の交錯；〔美〕明暗法。2 薄明，薄暗がり」であり、さらに、clair-obscur (→Clair-obscur)の翻訳借用という但し書きがある(Clair-obscur は美術用語であり、キアロスクーロ chiaroscuro つまり明暗法を意味する)。この部分は、英語版(Lemkau & Kronenberg 訳, 1951)でもそのまま、美術用語である chiaroscuro に responses をつなげて表記されている(キアロスクーロ chiaroscuro については後述)。

Rorschach が用いた用語は、陰影 Schattierung については、絵画における陰影あるいは濃淡を指し、同時に一般的な意味合いでの陰影のニュアンスをも含むものと考えられる。一方 Hell-Dunkel は、より美術用語としての意味合いが強く、美術における明暗法を指すと言える。英語版で後者に当てられた訳語は明暗法を表す chiaroscuro であり、イタリア語からきた美術用語である。Rorschach の原文の意味に沿った英訳者の選択であろう。

上に示したのは Rorschach の原著に基づく用語の確認であった。その後、陰影反応がどういう言葉で表されているかということ、日本語に翻訳された、あるいは日本語で書かれた文献では、陰影、明暗、濃淡などの語が用いられているが、その選択の根拠は推測しにくく、Rorschach が Hell-Dunkel の語を用いたことがどれほど考慮されているかは読み取りにくい。また、英語圏で用いられている語を見ても、陰影反応という意味で、

chiaroscuro response と shading response の両方が使われており、その用語選択の違いには、やはり、美術用語としての明暗法に対する、研究者の意識の仕方の違いが表れているのではないかと考えられる。

一般的な感覚から言えば、陰影は陰影であり、それ以上に厳密に考えることの意味はあまりないように感じられるかもしれない。しかし、Rorschach 自身がかなりの腕を持った素人画家であり、医学の道に進むか画家になるかで悩んだ時期さえあるということ、そして何よりも、Rorschach 自身が創った図版が、高い芸術性と豊かな刺激特性を備えており、他の追従を許さないものであることを考えれば、Hell-Dunkel という語を Rorschach の感性が選択したことは、容易に看過されて良いものとも思われえない。また、ロールシャッハ法から離れた絵画表現の世界での明暗法という語の持つ意味、それにまつわる人間の認識の仕方を一度確認しておくことで、陰影反応にかかわる検討の出発点をより確かなものとするのであろうし、ロールシャッハ法の専門領域の中で検討するだけでは得られにくい、新たな観点を与えてくれる可能性もあろう。そこで次節では、明暗法に焦点づけつつ、絵画の領域における知見を概観することとする。

2. 美術における明暗法という用語

明暗法(Helldunkel, chiaroscuro)という語は、美術においては重要な用語であり、日本語でもしばしばキアロスクーロとそのまま表記される。新潮世界美術辞典初版(1985)によれば、以下のように説明される。「キアロスクーロ(chiaroscuro (伊), clair-obscur (仏), Hell-dunkel (独))」には、西洋の美術用語としては三つの用法があるという。まず第一に明暗法を指す。明暗法とは、明部から暗部への漸進的諧調により三次元性を表す技法である。古典古代やルネサンス、その他の古典様式の絵画にとって最も重要な造形要素の一つで、特にレオナルド・ダ・ヴィンチにより究極にまで追求された。第二に、単彩明暗画を指す。これはただ一色の絵の具の明暗のみで描いた絵または素描、あるいは着彩紙に素描しハイライトに白を塗ったもの

である(筆者注:着彩紙とはあらかじめ中間調の色彩に染められた紙で、これに陰影とハイライトを用いて素描を行うことで、一層の盛り上がり効果が得られ、明暗法の訓練にも有効とされた)。単彩画が明暗の諧調が無くても一色で描かれていさえすれば全てを包含しうるのに対し、単彩明暗画は「色彩を省いて明暗のみで表したもの」という意味を持つ。第三に、版画用語として多色刷りの木版画を指す。第三点について理解を助けるために補うと、これはキアロスクーロ木版画と呼ばれ、日本の浮世絵とは異なり、似た色調で濃淡が異なるいくつかの版を重ねて陰影を生み出し、立体感や奥行きを表現したものである。美術史家の坂本(2005)の解説によれば、本質的には色刷りではなく、灰緑色か褐色などの濃淡による単色^{モノクロ}というべきであるという。

次に「明暗法」について前掲書を見ると、chiaroscuro(伊、英)、Hell-dunkel(独)という訳語が示されている。イタリア語の chiaro(明)と scuro(暗)をあわせた chiaroscuro という言葉が、英語圏においても明暗法を表す用語として通用しており、ドイツ語では Hell-dunkel がそれに相当することがわかる。明暗法の意味としては、絵画用語で、明るさと暗さを画面の上にあらわす画法であるという。これは、「明と暗、光と影の対比や変化や均衡がもたらす効果を駆使して、ある物体の立体感、あるいは画面における遠近感を表現し、また光源の設定や光と影の対比などの照明の方法によって劇的な効果を描出するなど、きわめて重要な技法。一般には対象の固有色や際立った輪郭線はさけて、光と影の調子によって物体をやわらかに立体的に浮き出させる技法を指す」とされる。

明暗法とは、明暗の漸進的諧調を画面上に作り出し、それによって、物体が浮き出して見えるような立体感、空間の遠近感という三次元的な効果をもたらす技法なのである。それはまた、画面にドラマティックな雰囲気を与えるものでもある。明暗法を駆使した画家としては、レオナルド・ダ・ヴィンチ、カラヴァッジオ、レンブラントらが挙げられる。

3. 絵画史における明暗法

3-1. ルネサンス以前

ここでは、絵画史における明暗法の位置づけとその内容を、主にルネサンスと現代の、絵画に関する文献を参照しつつ確認する。初めに取り上げるのは、西洋絵画における歴史的技法書とされ、1390年頃執筆されたと考えられる、Cennini の『絵画術の書』である(『芸術の書』という名でも知られる)。これは、それまでに蓄積された絵画技法の記録であり、絵画の材料や制作の技術について、具体的かつ詳細に書き記されている。時代背景としては、すでにルネサンスという新時代が始まっており、15世紀初頭にブルネレスキにより発見された幾何学的遠近法という技法に象徴され、西欧近代文明を生む母体ともなった、空間認識が意識的科学的に追究される人間中心の理性の世界が構築されていこうという時期に当たる。『絵画術の書』は、中世とルネサンスの端境期に著され、これを訳出した辻・石原・望月(1991)がその解説で述べたように、ルネサンス以前の中世後期イタリア絵画がいかなるものかを具体的に示してくれる資料と言える。

さて、この Cennini において明暗法は、「光の法則にしたがった明暗を人物像につけ、それらの像を盛り上がったように見せるにはどうするか」というタイトルの第9章の他、全編で繰り返し言及されている。そこでは、描こうとする対象の明部、中間調、暗部を見極め、ぼかしたような明暗の諧調を作り出す方法が、詳しく具体的に記述されている。『絵画術の書』日本語訳本所収の辻らによる用語解説によれば、明暗法は、「人体のように丸みを持った物体の盛り上げの効果を、彩色によって実現する合理的な画法」であり、「近代欧州絵画の基本的技法」とされる。Cennini の記述に、キアロスクーロの語そのものはまだ見られないが、chiaro と scuro という語が、物体の明部と暗部、明色と暗色の意味で多用されている。

「立体物を微細な段階の明暗で描き上げて視覚上の盛り上がりの効果を出すというルネサンス西欧絵画の重要な創意」を、ルネサンスに先駆け言葉にして強調した最も早い例であることは、注目に値するという(辻ら、

1991)。ここでいう盛り上がりの効果は、リリエーヴォ rilievo と呼ばれ、明暗法を追求したルネサンス絵画において、重要なキーワードとなるのである。

さらに辻らは、Cennini の時代の絵画が、物体の盛り上がり感に比して、まだ空間の奥行きがほとんど表されていないと指摘しており、これも注目される点である。辻らはこの理由として、Cennini の言う明色は顔料に白を混ぜることにより作り出されるが、暗色は白を混ぜる前の顔料自体の純粋色を指しており、黒などの暗色系顔料を暗部に上げることによって明暗の差を拡大する15世紀以降の画法がまだないことを挙げている。単体の対象の立体感が重要な要素として取り上げられる一方、空間の奥行きはまだ表れていないというこの時代の絵画は、絵画空間全体を一つの視点で統括するという姿勢を、未だ持たないものであったとも考えることができよう。

また Cennini は、質感について、ごく短い記述で、ビロードや絹の衣服をいかにそれらしく描くかという技術を紹介している。ただしこれは、絵画の下地を毛羽立った状態に仕上げる方法や、あるいは、布の表面に似せて細い毛羽の線を描く技術を教えるもので、明暗を用いて描き出すことによる質感表現ではない。同様に、金欄や錦を描く際には金箔を用いるやり方を勧めており、これも明暗を用いた質感表現とは異なるものである。これも、後の時代に現れてくる空間全体をコントロールする意志ではなく、まだ部分的な対象にのみ焦点付け肉薄しようとする姿勢を表すと言えよう。

3-2. ルネサンス

次に、Cennini に続くルネサンスの時代、絵画に関する重要な文献として、Alberti の『絵画論』(Alberti, 1435・1436)が著された。美術史家である Clark は、この書を、「かつて絵画に関して著された最初の論文」(Clark, 1983)と評した。Clark によれば、『絵画論』が書かれた1435年は、ブルネレスキの幾何学的遠近法が芸術一般に広く影響を及ぼし始めた年とみなすことができるという。遠近法についてここで詳しく触れることはしないが、中村(1992)が「ルネサンスと人間の目の誕生」と題した論でルネ

サンスの世界観について述べたことを参照しておく。中村は、その時代の人間がどのような目で世界を対象化したかと考えたとき、中世カトリックの宗教的支配の強い空間に対して、ヨーロッパ近代においては、人間の目が空間を対象化して見る自由度を持つようになり、見る行為にある法則を課して世界を客観視するという、大きな変換が起こったと指摘した。その具体的な現れの一つが、幾何学的遠近法(線遠近法あるいは透視図法とも呼ばれる)であると考えられる。対象を見る画家の視点の位置を定め、奥行きを持った三次元的空間を画面上に構想し、その中に全てを正しく配置することを可能にしようとしたのである。こうした動きがまさに花開こうとしていた時代に生まれ、ブルネレスキらに献じられた『絵画論』は、絵画の科学を目指すという目的を掲げ、これによって Cennini の『絵画術の書』と区別される(Clark, 1983)。

さてこのような『絵画論』における明暗法とは、いかなるものであったのか。ここでもまた、Cenniniに見られたリリエーヴォが、「丸みがありかつ浮き出している」のような表現で、繰り返し言及されている。Albertiは、光と影について詳述しており、「画家にとって、白と黒は明〔光〕と暗〔影〕を表すものであり、他のすべての色は画家にとって、多かれ少なかれ影や光に付け加える材料である」(〔 〕内は訳注)という。「光と影とは物を浮き上がったように見せる」のであり、白から黒の微妙な諧調を用いることによってそれが可能になるのである。Albertiの勧める方法は、明るくする際には白、暗くする際には黒の顔料を、元の色彩に加えていって明暗の諧調を作るものである。金属の輝きを表現するにしても、白こそが最も明るい光を表現するものだとし、金箔などの使用を否定している。

さらに Alberti は、材質感についてもわずかながら言及している。人間の肢体の様々な形態を学びその違いを知らねばならないと勧める箇所で、「若い人の肢体は、まるで鞣革製のように丸くてデリケートであり、最も老齢のものはざらざらして、骨張っていることに注意しなければならない」とした。Cenniniの布地の質感表現に関する記述が、近視眼的に画面

に接近したところで具体的な彩色方法を示すのに対し、Alberti の記述では、自然の事物をよく観察しその形を捉える訓練の重要性を説いた上で、ある性質を持ったものの固有の形に伴った固有の質感を観察するよう勧めている。ここに、単なる技法書とは異なる、ものの見方を指導しようとする Alberti の姿勢が見て取れるだろう。

Alberti が説いたような明暗法は、15世紀イタリアの画家たちによって取り入れられ、そうした肉付けの厳しさを突きつめることでもたらされた、生々しく激しい表現もあらわれた。だが、基本的に明暗の処理は、もっぱら個別的な対象描写、リリエーヴォの問題に即して考えられる傾向があったという(柏木、1970)。柏木によれば、これは、遠近法的な構図意識と関わりがある。画面全体の中で対象は的確な位置づけと明晰な輪郭を与えられ、はなはだ明晰な対象把握を基盤として、明暗処理もまた考えられたという。Clark が「盛期ルネサンス様式の真の創造者」と評したレオナルド・ダ・ヴィンチも、Alberti 同様、絵画の第一の目的が浮き彫り効果にあることを認めている。しかしレオナルドにおいては、遠近法よりもむしろ明暗法を主たる技法として、その絵画世界を支配することが目指され、これにより、主題そのものの本質を抉り出し視覚化するという意図が達成されたのだという(柏木、1970)。この後明暗法の問題は、北方ヨーロッパのフランドル絵画においてイタリアとは異なる発展を見せ、レンブラントにおけるようなドラマティックな光の効果をあげるにいたった。

3-3. 現 代

これまで、ルネサンス前後の時代を参照しつつ、西欧絵画技法における明暗法の問題を振り返ってきた。西欧絵画には、明暗法をもって物の立体感、リリエーヴォを画面上に表現したいという、強烈な欲求が根底にあると理解することができるだろう。これを坂本(2005)は、16世紀初頭から18世紀末に流行したキアロスкуро木版画について述べる中で、「ルネサンス以来の西欧の執念」と評し、「ものの存在は、記号や象徴や奇麗さでなくて、しっかりと厚みの感じられるかたち、立体感の表現が、つまり三次

元的な錯視効果が非常に重要だったということなのではないか」としている。この西欧絵画の伝統的傾向は、必ずしもその伝統に則るわけではない、むしろ破壊するような幾多の新しい潮流が起こり受け入れられてきた現代にあってもなお、決して消えたわけではない。西欧近代の世界観が、その行き詰まりを指摘されつつも未だに現代社会の基盤となっている中で、美術表現の基礎として生き続けていると言えよう。1970年の出版以来、改定されながら広くデザイン教育の場で用いられている Lauer & Pentak (2002)のテキストでは、「線」「シェイプ／ボリューム」「動き」「色」などと並んで、「テクスチャ」「空間」「陰影」にそれぞれ一章が割かれ、その意味・効果を理解することに力が注がれている。明暗に関する記述としては、まず第一に、立体感・量感を出すための表現としてキアロスクーロが取り上げられている。そして、空間の三次元効果、質感、そして劇的雰囲気や感情までもを表現する手段としての明暗も取り上げられ解説されており、アーティストは、その領域の違いを問わず、色と同様に明暗の使い方にも長けていなければならないとされているのである。

Ⅲ. 明暗法を手がかりとしたロールシャッハ法の 陰影反応の検討

1. 立体と材質における主体のあり方

絵画史における明暗法の問題とは、まずもって、単一の物体の立体感を表現し、それによって、対象が現実味を持って存在しているように感じさせることを目指すものであったと考えられる。ここには、世界を自らの視点で支配し、コントロールされた絵画空間の中に現実の対象を取り込み取り扱いたいという、強烈な意志の存在がある。幾何学的遠近法という、まさに理性的なコントロールの手法を編み出した時代の精神が、その中に収める個々の対象をも自在に取り扱うことを欲したともいえよう。これは、近代以降の西欧化された文化の中に生きる人間にとっては、すでに既存の

枠組みであるということもできるだろう。近代的な自我を持つということとは、そのようなことに他ならないとも言えるからである。

明暗法の立体表現を支える姿勢が上述のようなものとするならば、ロールシャッハ法においてその姿勢は、我々にどのような観点を与えてくれるだろうか。まず、反応としての現れやすさと関連づけて考えてみる。立体感、陰影反応の下位分類として、展望に含まれる場合が多いのだが、実際には、展望反応は、反応数としては高い頻度で見られるものではないという事実がある。陰影を用いた反応として一般的に最も頻繁に与えられるのは、材質反応なのである。材質反応における体験様式には、「一つの対象にじっとまなざしを注ぎ細やかな観察の触手を伸ばしてその性質を掴もうという、注意深い探索の態度」があると考えられ(飯野, 2006)、この時主体の視線は、対象の表面に留まり寄り添うような距離感を持つと言える。対象と直に接する触覚に近い感覚が、材質反応には密接に結びついている。それに対し、立体を見るとき、見る側の主体がその対象からある程度の距離を取り、空間の中でそれを把握せんとする態度は、本質的に異なると言えるのではないだろうか。ここで、そもそも明暗法とは、“描く側の姿勢”を表すと考えられる点に留意すべきだろう。能動的に何か——それは単にある対象の姿というだけではなく、主体の支配する世界そのもの——を画布の上に現出させようとする、“描き出そうとする主体”による陰影の扱い方である。一方でロールシャッハ法のテスト状況は、図版という一つの“場面”を受動的に与えられ、そこで“何かに見立てる”ことを求められる、というものである。この状況における被検者の体験を検討する際に、上述のような明暗法の観点を持ち込むことで、何が見えてくるだろうか。ロールシャッハ法の、基本的には自我が退行しやすい状況の中で、曖昧で混沌とした要素である陰影に対峙し、対象を見据える距離を保つには、準拠すべき手がかりを与えられない曖昧な状況においてすら、コントロールしようという意志を手放さない、あるいは手放すことのできない、そのような主体があると考えることができるのではないだろうか。ここで、そ

うした態度の一つの原動力を示すものとして、前掲の Cennini を引用する。

穂先の丸い銀栗鼠毛の筆をとり、暗い色から、塗り始める。像の暗部となるべき箇所から髷の形をつけてゆくのである。それから、いつものやり方に従い、中間の色をとり、暗部における髷の背や盛り上がりの部分を塗り、また同じその色で、像の膨らみの部分すなわち明部における髷の形をつけてゆく。次に、明るい色をとって、像の明部における髷の背や盛り上がりの部分を塗る。そして、もう一度、また初めに戻って、同じやり方で、像の最初の暗い髷の部分を、暗い色で塗る。初めにやったと同じように、同じそれらの色を、一つがすんだら別の色をといった具合に、何度も何度も、繰り返し塗り、しかも整然と並べることによって、細やかなぼかしの諧調をつくり上げる。(中略)

上述の3種の色を、うまく塗って、並べ終わったら、一番明るい色のさらにもう1段階明るい色をつくる。筆は、色を変えるたびに、必ず洗うようにする。そしてこの一番明るい色からさらに1段明るい色をつくり、互いに少し異なった色にし給え。次に、先に触れた通りに結合剤で溶いた純粹の鉛白をとって塗る。一番に盛り上がった部分にそれを置くのである。また、同じようにして、暗色を、一つ一つ塗ってゆき、最後に、純粹のラッカ(筆者注：赤色のある種の顔料の総称)を、一番暗い部分に点ずる。

(「第145章 板への彩色法と顔料の溶き方」, 日本語訳 pp.90-91)

Cennini は、衣髷を中心とした立体表現において「強烈なほどに徹底した明暗すなわち立体の表現法」(辻ら, 1991)を説いており、彼の書では同様の記述があちこちで繰り返されている。ここには、リリエーヴォを画面上に実現せんとする、愚直なまでに執拗な執念が見て取れよう。立体感を得ようという行為は、非常な努力と理性的で強い意志が必要とされる類のものではないだろうか。立体感における態度とは、明晰な自我によるコン

トロールという新しい理想を得た時代の精神が、まさにその意志の力で獲得する、人工的なもの、すなわち、人間にとっては意識的努力を要するものとも言えるかもしれない。このことは、ロールシャッハ法の一つの方式である Exner 法で、立体を含む展望反応を、内省と関係し、自己を省みる構えがあると解釈する(藤岡, 2004)こととも、符合するだろう。

2. 明暗法による実在感から考える陰影反応の体験様式

さらに、上述の検討とはまた別の観点として、描く側の姿勢あるいは意志を背景に、明暗法により「盛り上がって」見えるよう描かれた事物が、それを見る側の者に喚起する感覚は、描く側の意志そのものではない、ということも、考慮しなければならない。これを考えるとき、美術史家である Berenson が提唱した、「触覚値 tactile values」という言葉が参考になる(Berenson, 1952)。中村(1992)は、幾何学的遠近法の世界観を考察し、感覚の開放と五感の組み換えについて論じた中で、この Berenson の概念を取り上げ、見るという行為に実は触覚も加わっていることを初めて指摘したものとして着目している。

Berenson は、実験心理学の開拓者であったアメリカの哲学者、ウィリアム・ジェームズの弟子だったとされるが(Clark, 1981)、芸術作品がなぜ我々を感動させるのかについて、独自の論を展開した。Berenson は、芸術のそのような効果について、我々が作品を見るとき、実際に身体的な感覚がよびさまされるかのように感じることを、理由の一つに挙げている。Berenson は、まず、「視覚だけでは三次元についての正確な感じをわれわれに与えない」と述べる。人の幼時、つまり無意識の時代に、「筋肉の運動感覚によって助けられた触覚が、対象と空間の双方における深さ、すなわち、三次元というものを、感じとるようにわれわれに教えてくれる」のである。それがわれわれにとっての三次元の感覚である。だから、「ただ二つの次元で芸術的な実在をしっかりと印象づけることを目的としている芸術」である絵画においては、絵を見る者が画中の人物の実在の感覚を

得るためには、触覚が引き起こされねばならない。「その人物に触れ得るという錯覚や、この人物の種々の突起に対応して変化する筋肉感覚の錯覚を、私の掌や指の内側にもたなければならぬ」のである。その触覚値を与えるためには、画家は、人が幼時から日常で無意識に行っていることを、意識的に行わなければならない。「光と影の働きと共に、線の導きによって」画家はそれを実現するのである。これについて Clark (1981)は、「究極的に、現実になにかが存在するというわれわれの感覚は、われわれがそれに触れることによって確認される」と述べ、Berenson の論を、「芸術作品の生命昂揚 life-enhancement の効果が、無意識的自己同一化を通して経験されるところの『表象化された感覚 ideated sensations』から生じる」として、その独創性を高く評価している。

この議論をロールシャッハ法に重ねてみると、どのように考えられるだろうか。インク・ブロット上の陰影を立体感として知覚し、それが対象の実在感に結びついたとき、ありありとした実在感とは、単にそのまま立体物の存在として被検者に感じ取られるのではなくて、むしろ、そのものに触れているかのような感覚を呼び起こす力を持つと言えるかもしれない。この体験が反応という表出の形に結実したとき、そこに表れる被検者の実感は、材質反応としてすくい取られる種類のものであることが多いと、考えることもできるのではないだろうか。Berenson の主張は、ロールシャッハ法における陰影の働き、そして立体とは何か、材質とは何かという基本的な体験様式について考えるための、手がかりとなりうるだろう。

さらに Berenson は、絵画において触覚値だけでなく、空間構成、運動の感覚が同様の働きを持つことも指摘した。これらが、そこに見られたものの実在の感覚を我々のうちに喚起するのならば、それは、我々が、世界との生き生きしたつながりを経験するような次元にひらかれていく基礎となるだろう。心理臨床において重視されるイメージの働きに通じる論とも言える。Berenson が提出した概念は、いくつかの反応決定因における体験様式の検討を深めるための、豊かな可能性を秘めていると考えられる。

3. ロールシャッハ法の基礎としての源初的感覚

前項では、図版の陰影がもたらす体験を Berenson の論を踏まえて検討した。最後に、さらなる発展の可能性として、ロールシャッハ法そのものの基礎となる認識としてこれを捉え、その上でロールシャッハ法における陰影反応に立ち返って考えてみることにする。

Berenson が強調した触覚を基礎とした実在感は、中村(1979)の言う共通感覚に通じるものがある。中村は、触覚に代表される身体感覚を、筋肉感覚や運動感覚をも含んだ体性感覚と捉え、共通感覚の基礎として重視した。体性感覚を基体とする諸感覚の統合により、人は、他の自然や人間と共感し一体化できるといふ。これは、人間の、自己の存在の基底的な前提をかたちづくるものであろう。ロールシャッハ法において考えれば、こうした感覚は、もはや材質反応にのみ結び付けられるべき表面的な知覚には限定できない。ロールシャッハ法が究極的には捉えようとしている、人がこの世にいかにか存在しうるかというありようを根源で支える、源初的感覚だということもできよう。ロールシャッハ法の体験様式について考察するならば、上述のような視点がその背景にあるという認識が欠かせないものと筆者は考える。

上記のような観点を、精神医学の臨床における営みの中で示したと考えられる論が、中井(1998)にある。中井は、「スクリブルに投影できない場合のために—テクスチュア感受性を問う方法—」として、統合失調症者の治療において、テクスチュア・センシティブィティ、つまり材質感や手触りの感覚への感受性があることの重要性を指摘した。それによれば、ロールシャッハ法の材質反応が出やすい図版でこの感覚が認められる—材質反応が与えられる—人は「軽いか予後がいい」とされ、どのような患者でも、テクスチュア・センシティブィティを示すかどうか、あるいは回復過程のどこで示すかは、重要な指標だといふ。そして、スクリブルはできるがその線に投影できない患者に対し、それがどんな感じがするかという質問、つまり、すべっこいかざらざらしているか、重いか軽い、遠くか手前か、

浮いてゆくか沈んでゆくか…という身体感覚に密着した日常の言葉によって、患者のテクスチャ・センシティヴィティをそっと問うやり方を示した。中井は、これによって、テクスチャ・センシティヴィティだけでなく、「フィーリング」というものにどれだけ開かれているかを示しうるのであり、さらには他のデータと照らし合わせてその人の情態性を知ることにつながるだろうと述べている。

ここで言われていることは、まさに、触覚に代表される体性感覚を基礎とした実在の感覚のありようと考えることができる。この感覚が、統合失調症という人間の存在のぎりぎりの状態においていかに重要なものかを示す、臨床の場での試みを垣間見るものといえよう。こうした視点は、重い病態だけではなく、いわゆる健常者においても、その人の生き方の根幹に関わる姿勢を理解するうえで有用である(飯野, 2006)。ロールシャッハ法を通じて上記のような人間理解を目指す際、陰影反応に表れるその人の体験は、重要な示唆を与えると考えられよう。付け加えるなら、そのようなことが可能になるためには、用いられる図版が、人を取り巻く世界の多様さ不可思議さを象徴しうる質を備えている必要がある。中井(1997)が論じたように、Rorschach 自身が作った図版の刺激特性の豊かさは他の追隨を許さないが、中でも陰影の重要性を見過ごすことはできないだろう。

IV. おわりに

本研究では、Rorschach の原著で用いられた用語を検討することから始め、彼の Hell-Dunkel という語を手がかりに、西欧絵画における明暗法について概観した。その中で、立体感の表現への意志が、ルネサンス期の時代精神を背景に高まり、その情熱は今日に至るまで近代的絵画手法の基礎として生き続けていることを見た。そうした近代的な主体のものの見方を踏まえ、ロールシャッハ法に再び立ち戻って考えたとき、まず、テスト状況という退行と混沌の中であって、それでもなお反応として現われる

立体感は、主体を維持しようとする強い意志を示す可能性が示唆された。また、明暗法によって描き出された対象の実在感、身体的感覚を通じたイメージによって見る者のうちに惹起される、という Berenson の論に、ロールシャッハ反応における立体あるいは材質反応の体験様式を考える一つの糸口が見いだされた。形態や色彩、運動といった、ロールシャッハ法の他の重要な反応決定因についても、同様の可能性がありうる。さらに、Berenson の論は、中村が、人間と世界との根源的な通路付けをもたらす共通感覚の基盤となるのが、触覚に代表される体性感覚であるとしていることに、根本で通じるものであると考えた。そうした観点の臨床における現われの一つを、中井が示したテクスチャ感受性を問う方法に見出し、その上で、ロールシャッハ法における陰影反応の重要性を改めて指摘した。

本研究では、明暗法という用語を出発点に、ロールシャッハ法の陰影反応における体験様式について考えるための、糸口を見出そうと試みた。陰影という刺激特性の持つ意味、あるいは見る者に喚起する体験を考えるために、絵画という人類の文化の歴史において古来論考を重ねられてきた知見は、重要な示唆を与えうると判断できるし、ここに挙げたいくつかの可能性について、さらなる検討を行う価値があるものとする。

参考文献

- Alberti, L. B. (1435, 1436): *Della pittura*. 三輪福松訳(1992) : レオン・バッティスタ・アルベルティ 絵画論. 中央公論美術出版.
- Berenson, B. (1952): *Italian painters of the Renaissance*. Phaidon Press Ltd. 矢代幸雄監修, 山田智三郎・摩寿意善郎訳(1961) : ルネッサンスのイタリア画家. 新潮社.
- Cennini, C. (1390頃): *Il libro dell'arte di pittura*. 辻茂編訳, 石原靖夫・望月一史訳(1991) : チェンニーノ・チェンニーニ 絵画術の書. 岩波書店.
- Clark, K. (1981): *Moments of vision*. London. 北條文緒訳(1984) : 視覚の瞬間. 法政大学出版局.
- Clark, K. (1983): *The art of humanism*. London. 岡田温司訳(1987) : ヒューマニズムの芸術. 白水社.
- Exner, J. E. (1986): *The Rorschach: a comprehensive system, Volume 1* (2nd edition). New York: Wiley. 高橋雅春・高橋依子・田中富士夫監訳(1991) :

- 現代ロールシャッハ・テスト大系(上). 金剛出版.
- 藤岡淳子(2004): 包括システムによるロールシャッハ臨床——エクスナーの実践的応用——. 誠信書房.
- 井手正吾・岩淵次郎(1986): ロールシャッハ・テストにおける陰影をめぐる基本的諸問題——Exner による総合と整理を中心として——. 旭川医科大学紀要, 7, 59-82.
- 飯野秀子(2006): ロールシャッハ法の陰影反応における体験様式についての一考察. 京都大学大学院教育学研究科紀要, 52, 160-173.
- 柏木隆夫(1970): 遠近法と明暗法——イタリア・ルネサンス絵画に於けるその役割と意義——. 美学, 83, 19-30.
- 片口安史(1987): 改定 新・心理診断法—ロールシャッハ・テストの解説と研究. 金子書房.
- Klopfer, B., Ainsworth, M. D., Klopfer, W. G., & Holt, R. R. (1954): *Developments in the Rorschach technique, Volume I*. New York: World Book.
- Lauer, D. A. & Pentak, S. (2002): *Design basics* (5th edition). 大西央士訳(2004): *Design Basics: デザインを基礎から学ぶ*. トムソンラーニング.
- 中井久夫(1997): ロールシャッハ・カードの美学と流れ. アリアドネからの糸. みすず書房. pp.309-359.
- 中井久夫(1998): スクリブルに投影できない場合のために——テクスチュア感受性を問う方法——. 日本芸術療法学会誌, 29(1), 107-108.
- 中村雄二郎(1979): 共通感覚論. 岩波書店.
- 中村雄二郎(1992): ルネサンスと人間の目の誕生——等身大空間の発見. 遠近法
の精神史——人間の眼は空間をどうとらえてきたか. pp.51-95. 平凡社.
- 大貫敬一(1987): ロールシャッハテスト陰影反応の分類カテゴリー——クロッ
パー, ピオトロフスキー, ベックの比較——. 共立女子大学文学部紀要,
33, 1-14.
- Rorschach, H. (1921): *Psychodiagnostik: Methodik und Ergebnisse eines wahrnehmungsdiagnostischen Experiments*. Mit einem Beitrag: Zur Auswertung des Formdeutversuchs (Rorschach, H., 1923) (1948: 6ste Auslage). Bern: Hans Huber.
- 〔英語訳〕 Lemkau, P. & Kronenberg, B. (translation and English edition) (1951): *Psychodiagnostics: a Diagnostic test based on perception* (5th edition). Bern: Hans Huber. 鈴木睦夫訳(1998): 新・完訳精神診断学——付 形態解釈実験の活用. 金子書房.
- 坂本満(2005): 表紙解説. 図書, 678, 表紙裏. 岩波書店.
- Schachtel, E. G. (1966): *Experiential foundations of Rorschach's test*. New York: Basic Books. 空井健三・上芝功博訳(1975): ロールシャッハ・テストの体験の基礎. みすず書房.