

幼児期における描画活動についての考察 VI

(描画運用 —Performance— について)

塩 見 知 利

はじめに

「パフォーマンス」は、遂行、実現、成熟、達成といった意味をもつ。しかし今日では、舞台芸術に用いられることが多いようであると同じく、パフォーマンスは、俳優が自分の身体でもって表現、具現化する行為に用いられる。音楽においては、バイオリニストが、あるいはピアニストが作曲された曲を、自分の技量でもって聞くことの型へともって行くことを、パフォーマンスと呼ぶことが多いようである。作曲家によって作曲された曲を、ピアニストが弾く場合作曲された譜面の指示により演奏者が聴衆との単なる通訳となるわけではない。作曲家の譜面を演奏するなかで演奏者自身の気分や感情や解釈がその譜面を越えたところに不安定な形で存在する。演奏者の音楽的経験や技量が異なることによって各々の演奏が、演奏されることの意味を持つのである。そこではもともと素材として存在している楽譜の演奏としての運用がなければ楽譜は単なる指示表にしかならない。ここではこのような運用のことを、パフォーマンス (Performance) と呼ぶことにする。

描画能力と描画運用

もともと人間には、描画能力が備わっていると考えてよいであろう。それは、逆にいえば、人間にしかない能力であるかも知れない。チンパンジーが描画する事もあるにはあるがあくまでも動物飼育の実験段階であり、デスモンド・モリスの「裸の猿」¹⁾ においても、回転運用の中に幾つかの線が描き込まれる段階から先には行けず、スクリブル (Scribble) の円の中にか何か別の形をほりこむと同時に驚くべき変化とバリエーションを生む人間の発達段階には、どうしても進むことが出来なかったことを伝えている。二つの異なるパターンを組み合わせて、それを消化しつつ次の段階

へと発達していく描画プロセスをとる事の出来るのは、人間のみと考えてよいだろう。そうした描画能力は、世界中どこの国あるいは人種、どの時代に属する子供達でも、それに関する障害がない限り、知能指数の高低に関わらず、遺伝的に与えられているといえよう。そういったもの描画能力 (painting Faculty) は、生得的 (innate) に人間に与えられている。そして、その faculty は一生後 3 - 4 週間の反射運動から次第に手の運動として分化し、生後 4 - 5 カ月ころには正確に手を伸ばし、具体物にあてることができ始め、6 カ月にはほぼ安定した状態に入る (Halverson, H)。

この時期をスタートとして次第に描画能力を身につけ始める。さらに描画能力は、それぞれの人が置かれた場所によって、時代によって特別な形式 (Form) や技法 (technique) を学び、さらに描画能力を発展させて行くのである。ここではこの能力を (Competence) としてその運用 (Performance) と区別しながら考えていくことにする。

描画能力から描画運用能力へ

先ず fig(1)の絵を見てみることにする。この絵はごく普通の 5 歳児の絵である。この絵を西洋画論いわゆる一般に言われる西洋画論的描画能力に当てはめてみると、多くの間違いを発見することが出来る。物は、二重に重なり家の中は透きとうり人物の遠近もおかしい、鳥瞰図的広がり、むしろ一点に向かっての消失よりも外へ、拡散的に広がっていく。この幼児の絵は最初に一番絵描きたかった人物 (ロボットのようなもの) を描きそれに合わせて次々と別の物を描いて行ったのでその作業の途中でいろいろなプランが変化して重なりあい、組み合わせあって行ったのである。彼のパフォーマンスは描画経過時間 (painting elapsed time) に確実に行われたことが読み取れる。それではこの描画を西洋遠近中心の絵画教育の中で否定することが出来るだろうか。さらに fig(2)は drowning された人間

である。これらの絵は作曲能力から見れば、明らかに未熟であることは疑いがない。そして当然幼いこの絵の作者に描画能力を要求すること自体不自然である。描いている間に画面に出現した色や、形を或は構成を瞬間の思いで追加、省略、変化させることの出来る力、即ち描画運用（Performance）能力こそ、この絵の力強さと見るべきである。

現在、絵画展、その他で展覧されている子供の絵のほとんどが、描画能力を問われていることに驚かされる。そして、これらの絵に共通して重要と思われるものに「形式」を見ることが出来る。なぜなら、それは子供のオリジナルな作品である以前に描画能力の訓練だからである。「遠足の絵」「運動会の絵」「お話の絵」いかに描画能力が必要とされるべき多くの絵が並んでいることか。絵は記録ではない。ローゼンバークの言う「作家が未だにキャンバスを心がその内容を記録する場所と見なしているのではないかという疑いを起こさせる。本来は、心は“心”自体を記録し、画家は絵の具で画面を変えながら思考するものである」³⁾という言葉の思い起こしてしまふ。子ども達の多くが画面に向かう前にその上にイメージを持つことをあまりに強制され過ぎてはいないだろうか、事実、教育上よく言われる導入の多くは、思い出す、記憶を引き出す、イメージを持たせるという“心”の下書きを望むことが常なのである。

そして、そこには、“子供の絵たるべきスタイル”が存在している。まさしく時代、人間、地域を一般化し累計化する。“様式”は、「子供の絵」という多様性こそが、そのもっとも重要視されるべき絵の中でも厳然と存在していることに驚かざるをえない。スタイルは、かならずそれに対応するべきテクニックを伴うのが自然である。15世紀フランドルに発明された油絵の技法は、遠近法や構図の統一と共に豊かな色彩と細密な描写を可能にし、多くのルネッサンス様式を生み出した、オートマチック技法は、多くのシュールリアリストを生み出した。子どもの絵は過去の多くのスタイルにある手を加えれば出来上がることを訓練されてはいけぬ。我々は、画面に向かう前にイメージを持つことがそんなにたやすく出来ない事を知っているではないか。むしろ、子ども達は心の中にイメージを持って画面に近づくことなど殆どないと言えないだろうか。子供と接しているなかで絵が大好きで全く伸び伸びと描くことの出来る子供ほど（これは大人にも言えることだが）心の中に下書きとしてのイメージを持ってないと思われる。彼らは、むしろ素材を手にしたが

ら目の前で自分が作り上げて行く形や色のなかにイメージを作り出して行くのである。それは、まさに「出会いの結果」なのであり、それこそが「描画運用能力」として幼児期の描画指導にもっとも大切なことと考えられるのである。そしてこの運用（Performance）能力の欠如がやがて絵が描けない絵が嫌いだという人々を作り上げるのである。

絵が嫌いな人たち

fig(1)のロボットのような絵の出来るまでを、簡単にみてみると次の様である。

1. 先ず画面になんらかの形を、描きつける。これは画面内で偶然生まれたように思える。
2. その形に別の形がつけ加わる。これもまだ偶然性が強い。計画的とは思われない。
3. それに対して足や口のようなものが付き始める。
4. 更に具体的になりながら、上からかまわず別の線が入り込む。
5. 更にその形から思い浮かんだイメージを、描き加える。
6. 基底線のようなものが引かれ、注意は画面の空白部分、空間へと向けられる。
7. 色が塗り出されると同時に、その色で別の物が描かれる。
8. したいに全体に関わり完成に向かう。

以上のことから全体に先ず絵のイメージをまとめ上げ、何を描くかを、心の下書きとする西洋的構造的絵画とは全く異なった描き方をしているのを見ることが出来る。

彼の中では、技術（technique）に裏付けされた描画能力は、未熟であっても画面内で次々と自分の考え、或はイメージと言ってもいいかもしれないが、そういったものを、変化させ偶然性に力強く対応できる運用能力を持っていたから自由に手を動かし描画していけるのである。

スクリブル（Scribble）やぬたくりの重要性は、絵の具やクレヨンに慣れさせ練習させるのではなくこの運用能力こそを育てることを目標にしないでならない。

更に無責任に言えば初等、中、高等教育においてもこの運用能力が育てられなければ、描くことの好きな人はその専門性にのみ頼ることとなる。描画能力の熟練のみが教育の目的とされれば、自ら描くことを放棄して行く人が増えるのも当然である。

「〇〇ちゃんが、泣きそうな顔で『間違えた』というので『それじゃまだいっぱい空いているから、こちらの空いたところに描いたらいいよ』と言ったが、すねたまま描こうとしない。まわりの子が『〇〇ちゃん、お絵かき嫌いな』というので『ううん』というがまだすねたままです。」

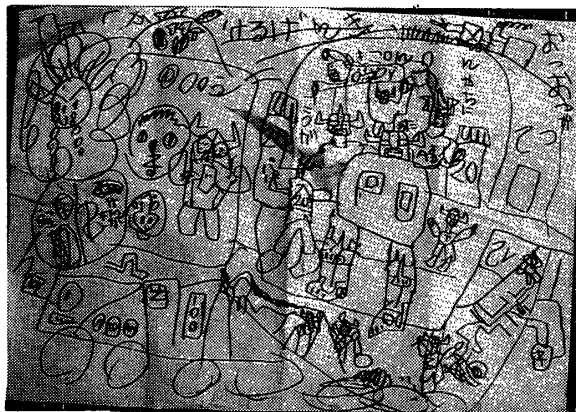


Fig (1)

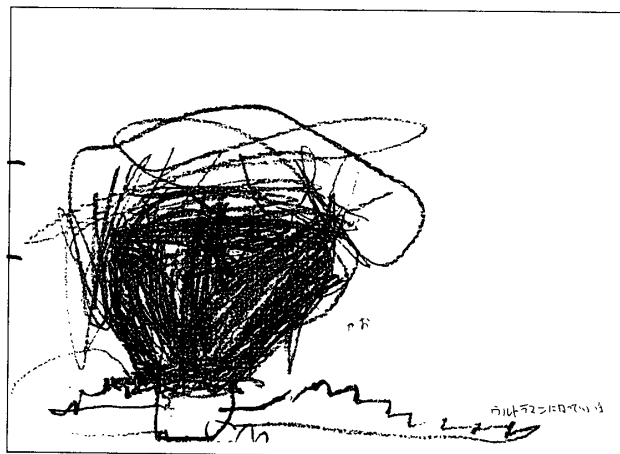


Fig (2)

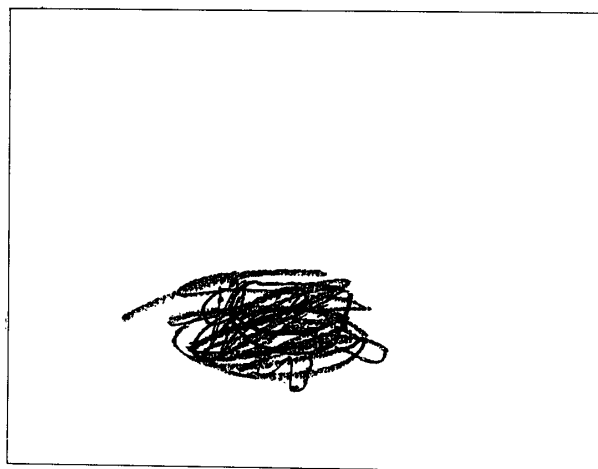


Fig (3)

これはある保育園の日誌の一部である。ここでは明らかに描くことに行きづまっている子どもの姿をみる事が出来る。ここまで描いてきたのに急に筆が進まなくなった。さらには、「描けない」と泣き出す子もいる。fig(3)は、絵の嫌いな子どもの「失敗したから紙をくれ」と要求し、紙がないからと断わられて途中で止めてしまった絵である。そして多くの絵を描くことの嫌いな成人の絵、その3つのケースの絵に共通して言えることは、色や形、空間に対して技術に伴う描画能力のなさが描くこと自体の行為すらも縛り付けていると言うことである。一方前者の例は、描画能力自体は、同じ様に未熟であるにも関わらず伸びやかな線や自由な色が画面にたたきつけられているのは何故であろうか、そこには、明らかに運用能力に差があることをみる事が出来る。それでは具体的に運用力とは何であるかに付いて考えてみる必要があるだろう。

西洋的絵画価値からの解放—描画教育の中で

そもそも描画運用能力とは一体なんなのか、いろいろなことが言える。その一つにはもう既に出来あがっている絵画の価値基準を破壊してみることから始まると考えられる。例えばそれは、一つの枠の中の出来上がった純粋な風景であり、人間である。また一つの視点からの現実再現であったり、固定された時間の封じ込めであったりする。そうした既に出来上がった絵画技法や了解事項を外してみるから始められるべきであろう。そうした事項からの解放は、つまり我々が、子どもが、日常と呼ぶ、遊んだり、眠ったり、食べたり、テレビを見たり、散歩したり、そういった物とは遮断されたところに位置していると一般に考えられる、芸術作品からの逃走である。したがって作品の永遠の価値や不滅性と言った観念は、もうここでは存在しない。

こういった意味での運用 (Performance) を進めて行けば、芸術そのもののジャンルである、演劇、文学、映画、音楽、彫刻、書道などなどの境界すらも突破することになる。それは、一方では祭りやフェスティバルになりもう一方では、変換された声、楽器、歌、踊り、スライドを使ったロリー・アンダーソン⁴⁾ のパフォーマンスや1972・ニューヨークでのマリリン・ウッドによるビルを使った長時間のイベント⁵⁾ に発展していく。そして普通それをパフォーマンスと呼び、それはそれで描くことの行為も含まれた日常として、他ジャンルと混ざり合ながら成立していくことに

なるのだろう。

1. 過程 (process)

描画運用能力というのは、ある意味においては、描画過程の問題でもある。勿論どの絵にしても描くにはある過程が必要なわけではあるが、絵画の見方としては、その過程は一つの結果を生み出す出来事であって、余り問題にならないのが普通である。しかしその運用 (Performance) に視点を当てるときそれは全く逆転してしまう。即ち従来の絵画—ルネッサンス以降の西洋絵画—のように常にあるべき結果に向かって進む描画の方向性、直線的に多少の揺れはあったとしても進むべく一定のイメージの終着点とも言える目的に向かう描画システムが一方にあるなら、他方描画運用中心となるべき身体より発せられたプロセスはあらゆる方向に拡散せされ直線的イメージの方向ではなくどの方向に終結を求めるのか全く予測できえない、無意識であり、リビドーにのっとった時間の連続のみで、それはある意味においては欲望とよんでもいいかも知れない。その能力として行為される身体的プロセスである。

2. 「描くこと」と「考えること」

当然結果は描画以前にはまったく存在しないのであるから近代主義的絵画価値観を越えたところに描画過程は意味を成す。運用能力自体は、その変化とあくまで描画し続ける所にこそ、その意味が見いだせるのである。そして、ここでの描画行為は人間の持つ感覚器官や頭脳、身体の営みに忠実である。そこで我々は絵の中にみるべき物を、描画の開始、持続、方向、加速、減速、停止、繰り返す、意志の集中と拡散、受動性と言った言葉にみなければならぬ。と同時に絵を見る側も、同じ状態をそこに見いださなければ描くことの理解は出来ない。と言うより絵を共有することは困難である。即ち描画運用というのは、この過程にこそ意味を見つける、いわば未完成、未完結さそのものの自立を見つけることであり、共有することである。ルネッサンス以降描くことの能力は、「どう描くか」という思考の展開技術としてあったと言ってもいいだろう。絵を描くことは「どう描くか」の次にくる必要不可欠なものであった。それは、ルネッサンス以降の多くの画家による構図の研究や、陰影の遠近の諸業績に容易を見ることが出来る。更に「描く能力」ここでは描画能力は「どう描くか」の思考を強化し、現実がいかにそこにあるように見せるかを裏付けるために更に複雑なスタイルを生み出すことになる。これが今日言われる基礎描画能力となるのである。

印象派においては現実を更に分解し「どう描くか」の中に取り込むことにより「描くこと」の能力が思考と同レベルにおかれたとしても「描くこと」と「思考すること」との間には、キャンバスと言う明快な線が引かれていたと考えられ、決して「描くこと」と同時に思考すると言う一体性を生むことはなかった。ここで考えようとする運用能力とは描くことと同時に思考できる能力のことである。描くことを先行させもしなければ、思考することが先にあるものでもない、常にその二つは表裏の関係になければならない。この描くことと思考することを同時に行うことに正面から挑戦したのは、アメリカのアクション・ペインティング (Action Painting) でありアンフォルメルである。彼らは、ルネッサンス以降のヨーロッパ・アカデミズムの伝統を遮断することによって描かれたものの痕跡を残すことによって偶然性とは違った「傷跡」を残すことに成功した。この時点において「描くこと」の能力は否定され、「思考」→「描画」の direction はまったく逆を向けられることになった。即ち描くことによって考えると言うことである。

3. 原始美術と絵巻物の共通項

しかしこのアクション・ペインティングを運用 (Performance) の例に取るには、余りに強列すぎて自己主張が強いため作品的、作家的部分がすぎるようにおもえるし、アンフォルメルにいたってもここで言う子どもの描画を前提とする運用能力を語るには余りにも「抽象」的過ぎるのである。

そこで全く異なった二つの視点からみてみることにしよう。その一つは、後期旧石器時代にみられる洞窟壁画であり、もう一つは、「源氏物語絵巻」にみられる「作り絵」の技法である。旧石器時代に洞窟画に見られる現実 (reality) と「描くこと」更に「見ること」は正に一体でありそのスイッチは、高速で切り替えることが出来た。絵は、「描くこと」によって更に強い「現実 (reality)」となり「見ること」は「描くこと」に瞬時に切り替わった。「記憶は普通過去に属する。しかし旧石器時代人の場合、この様な記憶のイメージは常に現在の感情と結び付いていた………たとえ旧石器時代人が記憶のイメージにもとずいて動物を描いたとしても、それはわれわれが考えるような、単なる過去の出来事としてではなく、あくまでも現在の体験のうちにあった。」⁶⁾ そこでは確かに岩という全く予測できない凹凸の画面上で、描き付ける以前に持つ出来上がりのイメージと言うのは無意味であったに違いない。描き付けては同一壁面に、古い絵

はそのままにどんどん描きなぐられた。水平垂直もない大きささえもどんどん変化していく、混沌とした描画はどこまでも完成を見ることのないプロセスを見せてくれる。もう一つの身近でしかも遠い作品である「源氏物語絵巻」宿木(白)の段にみられる「作り絵」⁷⁾の技法を見てみよう。

ここでは匂宮の衣服の描線を幾重にも引き直した後が見える、決定的な線を引く過程の試行錯誤がそのまま作品の成立過程を見せてくれる。更に最近夕霧を始め多くの登上人物や背景のレントゲン撮影の結果色の下に多くの墨の下書きがみられ黒線を引きそれを塗りつぶしその上から更に線を引く「作り絵」の技法が明らかにされた。この線はあくまでも完成への補助的線で終る西洋の下書きとは違った、たとえ最後には隠されてしまおうと、単純に消し去られない、過程を見ながら「どう描くか」を思考し更に「描くこと」を行うその行為が積み重ね上げられた、複雑でありながらも、まだ変化することを内に秘めたそうした物を見ることが出来る。

旧石器時代の洞窟壁画と「源氏物語絵巻」と言った、地域も時代も全く異質の描画に共通して感じられる、屈託のない解放感「描くこと」に対するおおらかさは、彼らの描画運用能力の豊かさに立つところが大きい。

4. 描画教育の中で

次に子ども達の実際と当てはめたとき、運用能力をどうみればいいのか、ここでは、幾つかの提案にとどめておきたいが、先ず運用能力を見ることはそのプロセスを見ることであり、更にそのプロセスに「描くこと」＝「考えること」の一体を見ることである。運用能力は、決して訓練では育てることは出来ないし、また教えることも出来ない。それはあくまでも子どもの意志と勇気の問題である。しかしまたほおっておいて、成熟できるものでもない。敢えて我々が教育という言葉で表現するなら「子ども達に価値の多様性を発見させること」で有り「自分の発見した価値と出会いそれを自由に使いこなせる機会を提供すること」である。

例えば1時間かけて1枚の絵を完成させる価値に加えて、1分間に100枚描きなぐることの出来る価値を、見たものを整理し、順序正しく構成させた絵の価値に加えて、文字、符号、記号、図形、再現描写、空想描画、あらゆる物が混全一体となった画面の強さを「見る」→「考える」→「描く」ことの繰り返しに対して「見る」「考える」「描く」の重なり合った伸びやかな線の美しさをそして描きたい物のイメージを最終到着

点として、直線的に完成へ向かう、スムーズな描画能力に加えて、描きたい物を次々に変化させることの柔軟さを、個性の強い人物画の独創性に加えて、個性のない概念的の風景の中での展開を。まだまだ考えられるそういった多様な価値を発見させることに視点をおけば自ずと運用能力は育てられるはずだと思う。

「イメージの神話」

視覚とイメージの中でジャン・バーチャーは、次のように語っている。即ちイメージとは、作り出された、あるいは作り直された、あるいは再生された視覚であると。そして全てのイメージがものを見方を具体化しているにしろ、そのイメージについての判断や知覚は我々のもの見方に依存しているのだということ、さらにはイメージが何か不在のものを呼びだそうとする目的から、次第に記憶の一部と認識され、ついにはXがどのようにYを見たかの代用になったことを述べ、この様な自覚がルネッサンス初期に芽生えたことを思考している。

教育現場においては、今日「イメージ」という言葉と「記憶」と言う言葉が曖昧に使われているように思える。例えば次のような記事がその例として上げられるだろう。

5歳児に遠足の経験画をかかせるにあたって「形を描かせることに気を取られすぎて、子どもの思いがさっぱり伝わってこない絵になってしまったり、言葉がけや視点をしっかりしめさなかったために、イメージが曖昧になり、説明的でつまらない絵になってしまうことが度々です。」「子ども達と、遠足で楽しかったことに付いて話し合いました……………私は内心、楽しい経験をした遠足でしたし、子ども達が遠足を描きながらしているのだからきっと素晴らしい雰囲気の良い経験画を描くだろうと、大いに子ども達の描く絵に期待していました。」⁸⁾ 結局、この先生は画用紙の前で考えこんだり、義理に話したことを並べて描いてある絵にがっかりされ、その原因を1、描きたい場面を描く能力が育っていなかった。2、描くテーマを指導者が決めていなかったと言うところに見つけられた。少々引用が長くなったが、これはいわば現場に於て代表的なイメージと記憶の混乱された使い方の例であり、日常もっともポピュラーであるので敢えて取り上げてみた。

遠足や運動会という経験画においてすらもイメージという概念が導入されることが多いが、もともと遠足

や運動会という「言語」自体が持つイメージというのは明らかに存在する。しかしここで描かせようとする絵は、あくまで「記憶」である。経験した記憶をもとにした絵なのであってイメージを生み出す源はむしろ描き始めたその自分の描いた痕と出会うところからしか生まれえない。しかもその描く前から楽しかったことを、言葉でもって次々に発言させられたのでは益々イメージの入り込む隙間は狭く閉ざされてしまう。そこで前もって出来上がった記憶の再現を余儀なくされた幼児は当然描く力とのギャップの前で頭を抱え込むこととなろう。従って描くテーマを指導者が絞ろうが絞るまいが、そんなこととは関係なく彼らの表現はのびやかな物とはならない。

「清の場合、脳細胞の未発達という運命は、現実や、欲求、願望を分離せずにおいた。彼の脳細胞には、連想や、イメージの世界を広げていく、余分な力はなかった。その狭められた世界が、清の作品に一つ価値を与えた。それは、我々が子どもの頃お祭りの境内に張られた小屋掛の天幕の中で、頭が人間で足が魚になったと言う、かわいそうな、白粉を塗りたくった、俗悪な美しさを称えた少女を見たとき、一も二もなく現実の半人半魚であると信じたあの稚拙さを、そして純粋さに似ている。……つまり、原初性の美が潜んでいる。ここには大人達が、時によると作り上げてしまう装った童画はない。……」⁹⁾は山下清に関する岩井寛氏の文であるが、山下清は、周知のように IQ 60 — 70 の軽症痴愚であった。岩井氏の言うように全くの連想やイメージを広げていく力がなかったかどうかは分からないが、例えイメージや、連想があったとしても、それは、我々の言うような「夢」のようなあるいは「絵をかく道具」のようなそんなものではない。それよりも大変に狭められ常に目の前の物と、自分とを現実という状況の中で見つめながら信じ込んで言った、力強さがある。彼の作品は契り絵が多い、契っては貼り、契っては貼る作業のなかで休むことを知らず、その操作が完了するまで続けられた。そして、彼は描くか、休むかのどちらかでその中間はなかったと言われている。内面すらも契っては貼る作業の中に埋め込んでしまう。

子ども達の描く行為がどこで阻害されてしまうのか、一番の原因はこの描くか休むかの中間にあるのだろう即ち「画面を前に考える」時間である。その意味からも、イメージが描く行為の「万能の魔術」のように考えられている、絵画教育はもう一度考え直さなければならぬだろう。

イメージと記憶の混同あるいは、イメージの取り違えは何も日本のことだけではない。Edith・Kramerは、ニューヨークの小学校を例に取り「なぐり描き」の誤った指導について、もともとイメージの冒険であったなぐり描きをなぐり描きされた後の面を塗りこまずと言った「塗り絵」にしてしまい、ステレオタイプの絵より一層個性のない機械的表現作業に変えてしまっていることを批判している。— Art As Therapy with children —

フローレンス・ケイン (Cane・Florence) のなぐり描きは、もともとイメージを喚起させるための方法として用いられた有効な手段であった。それには3つの目的がある。1つは、禁止からの解放であり、ステレオタイプ化した描画習慣から切り離すことであり1つは、子どもっぽさを残した行為を行うことにより描く「勇気」を与えることであった。そして1つは、イメージを見つけさせることである。出たら目にしかも具体化された後は、かならず潜在的イメージに解れ、その起爆材となるはずである。この3点に付いての利用は、幼児の場合だけでなく、むしろ青年や、成人に有効な手段であると語られている。

我々もまたイメージの喚起に最も有効と考えられる手段を無意味なものとしてしまっていないか。我々の回りに於て「なぐり描きは」一種の発達の過程と見なし2—3歳にのみ適当な手段としてきている。なぐり描きの時間になぐり描きを行わせるのも一つの方法であろうが、果してそれすらも誤った「訓練」になってはいないだろうか。しかも描くことに対する「勇気」は幼児期にこそ形成されなければならない貴重な財産である。

なぐり描きは、描く事のアクションから出発する、異様な線が画面に交錯すること、あるいは、面を発生させ、点打ちに帰し、形態を生み出す。そこには、急、遅、鋭、鈍、直、曲、加速、停止、のあらゆるアクションを含みながら、手を動かすことのバリエーションを見せてくれる、そしてある描く事の感覚を産む。それは「混頓」(chaos) と呼ばれる状態である、実は、このカオスの状態の中にこそ、パフォーマンスをみることができるのである。運用能力はこの混沌とした状態の中に生み出され、イメージは更にこの運用 (Performance) の際に発生すると言ってもよい。ドローイング (Drawing) と呼ばれる線の重なりは、その過程を我々に見せてくれ、子ども達の描く多くのなぐり描きは、その状況を明確に物語るべきであろう。

注

- 1) デスモンド・モリス：小野嘉明訳：美術の生物学：法政大学出版局：1975
- 2) マッセン， コーガン， ケンガン：三宅和夫訳：発達心理学Ⅰ：工誠書房：1968
- 3) ローゼン・バーグ：東野芳明・中屋建一郎訳：新しいものの伝統：紀ノ国屋書店：23 p (1960)
- 4) ローリー・アンダーソン， 現在アメリカの代表的パフォーマー。彼女の知的でジョークにとんだパフォーマンスは， スライド， 音楽， ダンス， 彫刻などを総合的に取り入れた作品で， 現在も世界中で演じられている。
- 5) The Seagram Building and its Plaza 1972, 9 (ニューヨーク， パーク， アヴェニュー) は， ビル全体を使って， 舞踏， 映画， 音響， 照明によるインター・メディア， シアター， イベント， で3日間ビルは， パフォーマンスの舞台空間となった。(美術手帳：美術出版：10月号：1985)
- 6) 木村重信：大系世界の美術—先史， アフリカ， 太平洋美術の特質—：学研：10 p (1979)
- 7) 線を引く手の動きに弾みを付けてそれを繰り返しながら， 形を模索する。下書きの墨線をりつぶして彩色し更にその上から決定的な線を引く技法。中村英樹：日本美術の基軸：杉山書房：170 p (1986)
- 7) ジョン・バジャー：伊藤俊治訳：イメージ：バルコ出版：12 p (1986)
- 8) 雑誌 美術の教室6号：駒草出版：47 p:1980
- 9) 岩井寛：境界線の美学：造形社：55 p:1977