令和元年度

金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科

課程博士学位申請論文

メタボリズムをめぐる弁証法的形象の探求

美術領域　油画分野　学籍番号 1671001

竹内佑未

字数　124, 335 字

目次

序論 —— 3

第一章　絵画

1-1.　二人から一人の「作者」へ
1-1-1.　絵画の始まり —— 4
1-1-2.　「うごく」 —— 8
1-1-3.　「もんもん」 —— 10
1-2.　流動する「顔」
1-2-1.　「Substance」 —— 12
1-2-2.　「The Flow」 —— 13
1-2-3.　「Face」 —— 15
1-3.　「風景」の出現
1-3-1.　「no titled」 —— 16
1-3-2.　「what I'm looking for」 —— 18
1-3-3.　「From」 —— 21
1-3-4.　彷徨う人間たち —— 23
1-4.　「dreamscape」色彩の偶然と、流動する夢の風景 —— 24
1-5.　言葉と思考と絵画 —— 28
1-6.　遊びの絵画 —— 35

第二章　ドローイング

2-1.　絵画の解体とコラージュの制作
2-1-1.　「Enjoyment of Life」 —— 38
2-1-2.　「スーパー生活」と「デリバリー船」 —— 43
2-1-3.　フランスの地方紙を用いたコラージュ —— 45
2-1-4.　ヘンリー・ダーガー —— 49
2-2.　アニメーション構想のためのドローイング —— 51
2-3.　ドローイングの共同制作
2-3-1.　「walking on the edge」 —— 55
2-3-2.　「Ubiquity」 —— 56
2-3-3.　都市を描く —— 59
2-4.　現実と非現実の間のドローイング —— 61
2-5.　一であり多である領域を求めて
2-5-1.　言葉 —— 66
2-5-2.　入れ子の構造 —— 67
2-5-3.　一であり多である領域 —— 69

第三章　映像インスタレーション

3-1. 映像インスタレーションの始まり
3-1-1. 祖母の顔のデッサン ―― 72
3-1-2. 友人の女性のデッサン ―― 73
3-1-3. 「Stone Age of After Effect」 ―― 77
3-2. 「Marie Tunnel」 ―― 79
3-3. 水草のイメージ（アンドレイ・タルコフスキー） ―― 82
3-4. 「Mirrors」 ―― 85
3-5. 秋吉台国際芸術村におけるアーティスト・イン・レジデンス・プログラム
3-5-1. カメラを通して見ること ―― 89
3-5-2. 「Space Between」 ―― 91
3-5-3. 「Nautes」 ―― 94
3-5-4. 「銀紙」 ―― 96
3-6. 作者と作品を仲介するメディウム
3-6-1. フランスの子どもたち ―― 103
3-6-2. 秋吉台の家族 ―― 105

第四章　アニメーション、映像

4-1. アニメーションとの出会い
4-1-1. 「二千鳥 Deux mille oiseaux」 ―― 107
4-1-2. 共同制作の開始 ―― 111
4-2. 「水」をめぐるアニメーション
4-2-1. 「The Philosopher」 ―― 113
4-2-2. 「The Painter」 ―― 115
4-2-3. 「ハナイカダ」 ―― 117
4-3. 「Newton case」 ―― 119
4-4. 「La nuit et la neige」 ―― 121
4-5. 「EMBRANCHEMENTS」
4-5-1. 「Les racines」 ―― 125
4-5-2. ウィリアム・ケントリッジのドローイング・アニメーション ―― 127
4-5-3. 「Le tronc et les branches」 ―― 132
4-5-4. 「L'arbre dans la ville」 ―― 133
4-6. 「Le prêche」 ―― 135
4-7. アニメーションとの再会 ―― 137

結論 ―― 139

参考文献 ―― 141

序論

「what I’m looking for」　2013年

162×194 (cm)　アクリル絵具、油性ペン、パネル

「メタボリズム」という言葉が浮かんだのは「what I’m looking for」についての文章を書いている時である。中央に大きく描いた人物の顔の輪郭には、皮膚呼吸あるいは植物がエネルギーを吸収し放出するための気孔のような穴があり、その内部と外部の同化と異化の循環によってこの人物は存在する。そしてこの現象は絵画に限らず、私の全ての作品においても起こっていた。

「メタボリズム（metabolism）」とは、日本語では「新陳代謝」を指し、生命維持のために、古いものと新しいものとが次々と入れ替わることをいう。身体が代謝を通して細胞分裂を繰り返し皮膚や臓器、骨や筋肉を更新し生を持続しているように、私の「作品」、また「作者」としての私自身も、絶えず自らを解体し、新しいものを取り入れ更新し、変容することで自らを保っている。

第一章「絵画」、第二章「ドローイング」、第三章「映像インスタレーション」、第四章「アニメーション、映像」の四章それぞれのタイトルは、そのまま私にとってのメディウムである。一つのメディウムの内部に別のメディウムが外からやって来ては、新しいものを呼び込み更新している。作品のイメージも制作の形態も弁証法的に展開する。複数のメディウムが錯綜しあう自身の制作においては、絵画にドローイングが入り込み、ドローイングに言葉が入り込み、映像インスタレーションにおいては「Nautes」が誕生し、アニメーションにおいては絵画とドローイングが入り込んできたように、個々のメディウムが行き来し、また入れ子状に入り組んでいる。

第一章　絵画

本章では、2011年(学部二年）のグループ展での展示を契機に、これまで制作していたドローイングを取り込む形で新たに制作を開始した絵画について、そこに至るまでの経緯をまず述べ、次に学部から修士の間に制作した各作品について、時系列に沿いながら考察する。

1．二人から一人の「作者」へ

1-1．絵画の始まり

金沢美術工芸大学の油画専攻に入学し学ぶことは、私の小さい頃からの目標であった。六歳の頃から一緒に暮らしている祖父母の部屋には、金沢美術工芸大学洋画科（現油画専攻）出身の鴨居玲が描いた、私の祖父の横顔の素描（図1）が飾られている。その線は一目で、素早く描かれたものだと分かり、その迷いのない線がよく知る祖父の輪郭をそっくりそのまま表している。当時、鴨居玲に関する話は、金沢美術工芸大学の第一期生で、鴨居と親交のあった祖父、またその繋がりで交流のあった父から、何度も聞いていた。祖父は図案科（現デザイン科）を卒業し、父は日本画専攻を卒業している。今から思うと、金沢美術工芸大学の先輩でもある祖父、父、そして私へと、ある画家の伝記を口頭伝承されていたかのようにも記憶する。私が生まれた時にはもうこの世にいなかった画家について、断片的に聞く話や、彼が祖父や父に残した言葉などから想像するなかで、姿はないが、絵を志すための師として、かなり以前から私の身近に存在していたのが鴨居玲であった。私も画家を志すために、数年後には鴨居玲と同じ金沢美術工芸大学の油画専攻で学ぶのだ、ということは、小学生の頃から決心していた。

図1　鴨居玲が描いた祖父の素描

油彩画に始めて触れたのは、絵画教室に通い始めた2009年、高校三年の夏であった。そこでは主に実技試験のための油彩画（金沢美術工芸大学油画専攻の例年の実技試験において規定のあるF15号(65.2cm×53.0cm)のキャンバスに、実際の試験と同程度の時間（六時間〜十二時間）をかけ、人物と静物を構成し写実的に描く）を描いていたが、油彩道具を家に持ち帰り、試験のためではなく、自分の油彩画を描くことはなかった。その後一年間浪人し大学生となったが、授業ではこれまで描いたことのない大きな石膏像のデッサンや、裸婦モデルのデッサン、グリザイユやカマイユといった西洋絵画の古典技法など、様々な技法や絵画材料、そして一枚の絵を長い時間をかけて描くということなど、順を追って描くことの基礎を学んだ。この

時大切にしていたのは、対象と空間を見て描くこと、そこでは三次元の空間を二次元の絵画のなかに再現するために、どのような色彩、あるいは形、描写のトリックを創造できるのか、描きながら学ぶということであった。

中学生の頃、高校受験のための鉛筆デッサンを練習していた私に、父が、デッサンは「削る」ように描くのだと鴨居玲が話していた、と言った。それは彫刻するように、大きな素材の塊を削り取りながら形にしていくように描くことなのか、それとも鉛筆で線を刻み紙を削るように、執拗に形を線で追うことなのか、当時はこの「削る」という動詞がデッサンにおいて何を指すのかを、体得することも学びの一つであった。このように、入学した年の2010年から、2011年の冬までの約二年間の間に制作していた油彩画は、当時の基礎的な油彩画の授業における学びの延長として、実際のものを見ながら描くということに重点を置き制作したものだった（図2）。

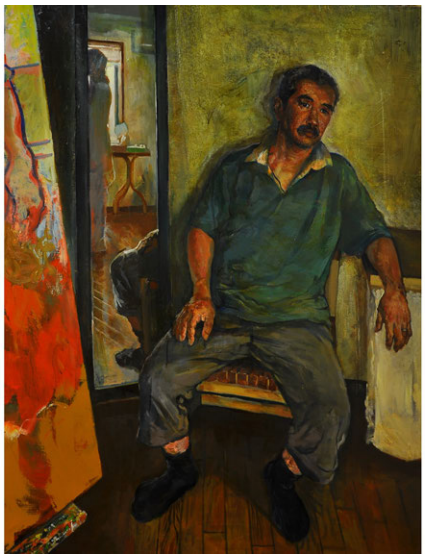
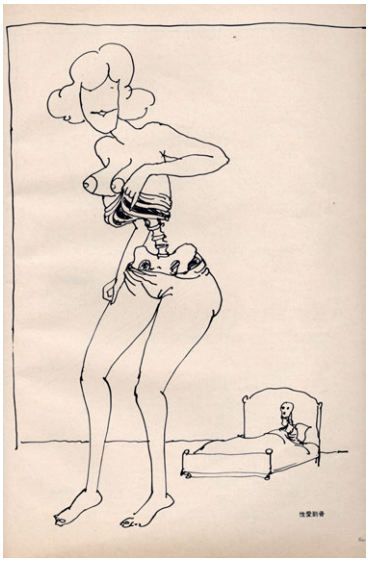


図2「父」 2011年　130.3 × 97.0 (cm)
油彩絵具、キャンバス

目標であった金沢美術工芸大学に入学し、絵画や美術について学ぶ一方で、私にはすでに描いていた絵があった（図3）。このような絵を描き始めたきっかけは、遡ると、世界のマンガや風刺画、アニメーションなどを特集した『文藝春秋デラックス』（図4）に掲載された数々の絵に行き着く。

図3　2007年10月2日のドローイング
25.5 × 18.4 (cm)　ボールペン、紙

図4『文芸春秋デラックス』



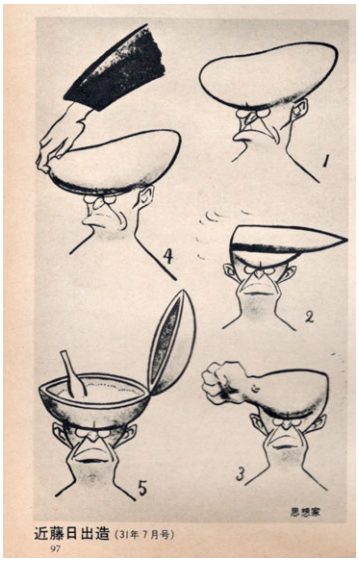


図5
（左）トミー・ウンゲラー
「性愛到骨」
図版引用：『文藝春秋デラックス
ユーモアの研究 世界のマンガ 10月号』
文藝春秋 昭和51年 p.60.

（右）近藤日出造「思想家」
図版引用：『文藝春秋デラックス
日本の笑い マンガ1000年史 9月号
文藝春秋 昭和50年 p.97.

見開きに大きく印刷されたイラストレーションやマンガ、記事内の小さな広告の挿絵に至るまでを眺めるのが好きだった（図5）。政治社会的な大人のジョークがふんだんに散りばめられた絵に込められた寓話は、小学生だった私には理解できないものが多かったが、それぞれの絵が笑いとユーモアとともに、深刻な事物の上を風をきって飛び越えていくような軽快さは感じられた。それが何を表すのかわからないからこそ、眺めて物語を膨らませるのが可笑しく楽しいものであり、そこでは一見不気味なイラストレーションなども、ユーモアが加わることでミステリアスで、刺激的な魅力のある絵に見えた。

中学生、高校生だった当時の私は、激しく怒り、泣き、笑う、異なる表情の顔が同時に現れたような女の子（図6）を頻繁に描いていた。このような描写からは、『文藝春秋デラックス』で何度も眺めていた、悲劇と喜劇がごちゃ混ぜになったような、風刺画の表情豊かな人物描写や、デフォルメされた身体の線描、また迷いなく運ばれた線や、余白を生かした構図など、それぞれの作家の技巧がちりばめられた絵の記憶をもとに、自分の絵が形成されていった様子を垣間見ることができる。

図6　2007年8月28日のドローイング
25.5 × 18.4 (cm)　ボールペン、紙

中学生の頃から、このような絵を発表する場としてインターネットの存在があった。
発表することの始まりは小学生の頃、「お絵かき掲示板」と呼ばれるインターネット上の掲示板に、絵を投稿することだった。「お絵かき掲示板」とは、コメントを投稿できるウェブ掲示板に、ペイントツールの機能が付いたものである。ブラウザ上の四角いキャンバスに、その横にあるツールとカラーパレットを操作することで、マウスやペンタブレットを用いて絵を描く

ことができるのだが、線の太さや色彩の不透明度、ぼかしやマスク、漫画で使用するトーンなどの機能もあり、その当時のパソコンのOS、Windows98に内蔵されたアプリケーションである「ペイント」と比較すると、より多様な表現が可能であった。小学生の頃から、一人部屋にこもり黙々と絵を描く習慣があったが、その絵は誰に見せることもしなかった。描いていることを知られたり、描いた絵を見られるのは恥ずかしいことだと認識していた。そこでは描いた絵が、自分だけのものとして溜まっていく。しかしインターネットが自宅のパソコンに開通後、程なくして見つけた「お絵かき掲示板」では、年齢も性別も名前もわからない、まるで架空の人々が、それぞれに好きな絵を描いて投稿しているのを見た。そこで私も実名ではなく、適当にどこかで見て付けたハンドルネームを使い投稿を始めた。不特定多数の人の目に触れる場で絵を発表したのはこの時が初めてである。掲示板に投稿される絵で多いのは、既存の漫画やゲームのキャラクター、オリジナルのキャラクター、また風景などであったが、上手い人の絵にはたくさんのコメントが付き、一方でコメントが一つもつかない絵など、好まれる絵とそうでない絵との差が明らかに表れるので、どのような反応が返ってくるのかこないのか投稿にはいつも緊張を要した。最初のうちは私も他の人が投稿する絵や、その人たちのウェブサイトを見ながら、知らない漫画やアニメのキャラクターを模倣し描いていたが、お絵かき掲示板への投稿を続けるなかで徐々に自分の絵を描き始めるようになった。中学生の時、お絵かき掲示板で知り合った同じく中学生の人たちと共同でウェブサイトを運営し、そのサイト上で絵を発表した。高校生になる頃からは個人のウェブサイトを持ち、アナログとデジタルでそれぞれ描いた絵を掲載した。

2010年、大学に入学した当初、写実的な油彩画の制作を行なっていた現実世界における私は、鴨居玲への憧れから、画家になるという一つの目標へ向け階段を登るように活動する私として存在し、一方で仮想世界、インターネット上で絵を発表し活動する私は、現実世界で身をひそめた「お絵かき」を継続し行なう、小さい頃から水平に伸び続ける私であった。

しかし、2011年からは、高校生の頃から描き始めたドローイングの世界を大きな絵画に描き始めることになる。きっかけは、2011年の春に油画専攻と彫刻専攻の同級生三名とともに開催したグループ展[1]である。これまでインターネットの繋がりなしにドローイングを発表したことの無かった私にとって、自身の出身地でもある金沢で発表を行うことは初めてであった。当時は、美大での油画の制作と、これまでのドローイングの制作は別のものとして認識していた。展示したドローイング（図7）を見た油画専攻の先

図7　「無題」　63 × 42 (cm)　ペン、紙

[1]「moratorium」Kapo Gallery　石川　2011.11.30 ~ 12.11　出展作家：上田純子　竹内佑未　竹平亮太　松本慎吾

生方から、なぜこの世界観を絵画で描かないんだと言われた。現実だと思っていた絵画と、現実で堂々と見せることのできなかったドローイングとが関わり合うようになったのはその瞬間からだった。現実と仮想とで分離していた二人の作者は融合し、一人の作者となった。

1-2. 「うごく」

図8 「無題」23 × 18 (cm)
ペン、色鉛筆、紙

図9 「うごく」 2012年 162 × 194 (cm)
アクリル絵具、油性ペン、キャンバス

上記のグループ展で展示していた作品の一つであるこの小さなドローイング（図8）を元に、F130号の大きなキャンバスに初めて描いたのが、2012年制作の絵画「うごく」（図9）である。絵画のなかでは、足が生えた木や、地面、山、植物、太陽、雨の水滴の一粒一粒が、意思を持つ人間のように歩行し、世界中を動き回っているのに対し、人間は一本の木のように地面に根ざし、自由に動き回れない。それは現実があべこべになった世界である。この絵では、山や雲、水などの目に見えるもの、また風や空気、電子などの目に見えないもののすべての絶え間ない運動を想像し、それらを取りこぼさずに描こうとしていた。それは「うごく」というタイトルに反映されている。

画面のそこかしこに描かれた、飛び交うように動く山や雲、植物などとは対照的に、画面中央の人物は肩まで地面に埋まった状態で存在するが、この人物以外に存在する五人の小さな人々（図10）は、肩まで埋まり動きが抑制された状態で描かれている。彼らは、彼らの体が固定された山や雲の動きに従うまま、唯一動かせる首を動かして、見つめることしかできない。この絵画における人間の描かれ方は、一見すると、身体的あるいは精神的に抑制され身動きが取れなくなった人間の窮屈な状況を描いているかのようである。しかし、一方でそれは、自然を見つめ想像する、人間の視点そのものを視覚化し描いた人間の姿とも言える。例えば空に浮かぶ雲を眺めたり、風に揺れる遠くの木々や、その葉の一枚一枚の動きを目で追おうとする時、そのように目を凝らし、自然の絶え間ない微動を見つめる時に、体は歩みを止め、ただ茫然と立っていることにしばしば気がつく。画面中央の人物のおぼろげな視線や、下や上を見

つめる小さな人物のぼんやりとした表情は、目の前をただただ見つめている人間の姿でもある。

図10　「うごく」2012年 部分

事前に制作したドローイングの平面性と、ペンの均一で伸びやかな線を再現するため、画材はアクリル絵具と、線描のために黒色、赤色、青色の計三色の油性ペンを使用した。線が主体であるドローイングと同様に、この絵画においても線を引き立たせるため、色彩は、様々な色を多用したり、画面上で混色を行うのではなく、灰色がかった肌色の背景色と、わずかに明度が異なる色を基調としている。

一方で、ドローイングと絵画とで大きく異なる点は、中央の人物の顔の表情、そしてドローイングの暖かく、風が吹き抜けるような空間が、絵画では隙間がほとんど描写で埋め尽くされ、重たい画面に仕上がっているという点である。

ドローイングでは口角を上げ笑みを浮かべる人物が、絵画では焦点の定まらない瞳で、その下に深い隈を浮かばせ、憂鬱そうな表情を見せている。一見大きな違いにも見えるが、以前のドローイングからすでにアンビヴァレントな人物の表情を描いていた（図6参照）ように、この二者間に意図的な表情の描き分けはない。ただ絵画では画面に向かう時間が長い分、中央に唯一存在するこの人物の顔は何度も描き直すうちに、また周りの禍々しい空間との関係から、結果的にこのような表情へと変化したのだと考える。

次に、ドローイングでは風が吹いているような空間を、絵画では隙間という隙間を、線と点の集積によって埋め尽くしているという点についてである。よく見ると、それらは雲や山、人物、地面など、形を成すものの輪郭から線の層のようにして湧き上がり、外部の空間に入口を広げ、大気中を埋め尽くす無数の点や線と繋がり、また分裂しながら、化学反応を起こしているような、目には見えないものたちの働きにも見える。このような分子や電子、また細胞のような目に見えないものの動きを描いた描写は、これ以降の絵画にも頻繁に登場する要素の一つである。

1-3. 「もんもん」

図11　「もんもん」　2012年　162 × 162 (cm)
アクリル絵具、油性ペン、キャンバス

図12　「もんもん」のドローイング
2011年　29.7 × 42.0 (cm)　ペン、紙

「うごく」と同時に制作を行っていたのが、「もんもん」（図11）というタイトルの絵画である。この絵画も、その制作に先立って描いたドローイング（図12）を元にした。ドローイングを描いていた時のことはよく覚えている。校内のアトリエに一人で制作していたのだが、ストーブの灯油も切れかかり、時間も二十三時を過ぎたころ、寒さと疲労でぼんやりしながら描いた一枚だった。一つ一つがまとまりとして自立したような髪の毛に覆われて、机に手を交差させ伏せる人物を大きく描いているが、それは小さい椅子の上に、A3のスケッチブックを置き、それを机のようにして顔を伏せながら描いていた格好をそのままに、ろくでもない思考と疲労の厚い皮膜をまとったかのような当時の私を描いた自画像でもある。両手の下から伸びる髪の毛先は、蛇行する川のように伸び、赤色と青色の細胞の外郭へと通じている。「うごく」と同様、この「もんもん」における画面を埋め尽くす細胞と、画面上の髪の毛の延長上のような空間は、ドローイングでは余白の空間であった。

「うごく」と「もんもん」は、どちらも絵画制作を前提とせずに描いたドローイングをもとに、それらを再現するように描いたと述べた。しかしすでに描いたものを、もう一度描きなおす作業は、新たに再現するというよりも、同じ作業の反復を行なっているようであった。すでに描かれた形をなぞり描く行為においては、新しい線の動きや形を想像しながら描く楽しさと出会うことが少なかった。そうしてできあがった絵画は、既にあるイメージの複製のように見えた。完成は、その絵画の終了であり、長い時間向き合ってきたにも関わらずある日突然終わってしまうような制作に、物足りなさを感じていた。

大きな絵画の制作では、一日で何枚も異なるイメージを描くことができるドローイングとは違い、一つの画面に、何時間も何日も向き合う。時折描いたものを全て消して新たに描き始めたくなりながらも、当時はそのような思い切りもなかった。大きな画面に、ドローイングで即

に描いたイメージが現れると、途端に描く手が止まってしまう。しかし、今目の前にある絵を完成させなければ、次のキャンバスへと進むことができない。そこで、ドローイングに基づいたイメージは大きく変えず、その細部の描写を集中的に行なっていたのだが、ドローイングの余白にあたる部分は、余白ではなく、絵画では手付かずの部分であった。そこで課題となったのは、ドローイングの余白部分を、絵画でどう描くかということだった。

「うごく」と「もんもん」において、空間の隙間を、連続的な小さな粒子や線で埋めていたが、それは決まってドローイングに基づいたおおまかなイメージが描かれた後、完成直前に行っていた。それは「描かなければならない」という強迫観念のようなものの働きよりも、むしろ一度始めてしまえば、途中で終えることができない、それは「描くべきところがある」という安心感と、また、全て埋め尽くしたその時が完成であるという、完成への道筋が明確になるという点によって支えられていた。そこでは絵画の領域内に自分が入り込み存在するかのように、夢中で手を動かすことができた。絵画と対面し、その作者として絵画を描いている感覚とは異なり、絵のなかに意識が入り込み、目に見えないものの働きを想像しながら、その動きをダイレクトに描いているような感覚だった。それは作者の手によって形が動かされるのではなく、電子や分子、細胞の目に追えない振動や動きを想像し、手にその動きを伝達させることで形が誕生する。「動き」を描くということは、画面を確認せずとも、目を塞がれた状態であっても描くことができる。結果、隅々まで描きこまれた空間は、ドローイングを元に描いたイメージと共に、単なるドローイングの模写ではない、当時制作していた絵画を絵画として成り立たせるための不可欠な要素となった。

1-2. 流動する「顔」

「うごく」と「もんもん」はドローイングのイメージを再現し描いた絵画であった。その後に制作した「Substance」（図13）、「The Flow」（図14-1）の二点はスケッチやエスキースをもとに描いた絵画であり、「Face」（図15）はエスキースを用いずに直接キャンバスから描き始めた絵画である。

1-2-1.「Substance」（図13）

「Substance」とは、物質、物、実質、内容、中身といった意味を持つ単語である[2]。人間も植物も、有機物も無機物も、性質や形が異なるものとして区別されるが、目に見えるすべてのものは、目に見えない分子や原子のような粒子、物質によって、それらが集合することで構成されている点では同等であると考えていた。「Substance」は、そのような世界の見方を表す言葉を探しているなかで見つけた単語であった。どちらかといえば、科学的性質を内包する言葉として選択した単語であったが、それはまた「実体」及び「本質」という意味で、古くから哲学において使われてきた言葉でもあった[3]。

図13「Substance」2012年
162 × 194 (cm)　アクリル絵具、油性ペン、キャンバス

画面いっぱいに描かれた大きな顔のようなイメージのなかに、配管と工場のような形状や、植物、雲、水、土などが見て取れる。この顔は描き始めからあったのではなく、前述した諸々の要素を描いた後に、それらをまとめ繋げるものとして描いた「顔」である。

---

[2]「Substantia　1. 生存、存在、現実性、実在性　2. 実体、物体、本質、実質、構造、性格、特質 3. 力、資力、富、支え」國原吉之助　『古典ラテン語辞典改訂増補版』　東京大学書林　2016年　p. 765.

[3]「神は自然にあるだけでなく、「実体 substantia」とも呼ばれます。実体というのは哲学で古くから使われてきた言葉ですが、その意味するところは決して難しくはありません。実体とは実際に存在しているもののことです。スピノザが神は実体であると言う場合、これは、神が唯一の実体であり、神だけが実際に存在していると言うことを意味しています。」
國分功一郎　『NHK 100分 de 名著 2018年12月 スピノザ『エチカ』』　NHK出版　2018年　p. 55.

植物や工場のようなイメージは、植物が加工されトイレットペーパーとなる過程や、工場から出た廃水や煙が、地面の地下部分、また空へと雲と混ざって舞い上がっていく過程など、それらを想像しながら、頭に浮かんだ循環するイメージを次々と描き連ねたものである。そしてそれらを全体的に包み込むように存在する顔のイメージも、顔の輪郭は平面と立体（顔の輪郭は画面左は線で描かれ、画面右は陰影のついた立体として描かれている）、左右の眼球は月と太陽、鼻の穴は右の穴から吸引し、左から吐き出すなど、対照的かつ循環的な要素を内包している。

この「Substance」において着目したいのは、アメーバや雲のように流動する輪郭である。その輪郭は完全には閉ざされずに、右上では内部から外部へ、あるいは外部から内部へと気体の行き来があり、また輪郭の上下はそれぞれ管のようにキャンバスの外へ続いている。また左右の放射線状に伸びた線は、同じく流動する青の輪郭と、赤の輪郭から成る「顔」に繋がり、その内部には動脈と静脈、集合する細胞が描かれている。中央の「顔」が、諸々の要素が連結し循環する場の領域としての「顔」であるならば、左側の青と右側の赤の横向きの「顔」は人体の内部構造を示す「顔」であり、ここではそれらが三位一体となって重なり存在する。

1-2-2.　「The Flow」

図14「The Flow」2012年
162 × 162 (cm)
アクリル絵具、油性ペン、
キャンバス

「Substance」の大きな「顔」のイメージが共通して現れるのが、同年2012年制作の「The Flow」（図14）である。共通する大きな「顔」のイメージがある一方で、「The　Flow」と「Face」の二点が「Substance」と異なる点は、この頃から油性ペンを多用しないよう、意識的に絵具と筆で描くようになったという点である。というのは、微小な凹凸のある布製キャンバスでは、紙の上のように滑らかに線を引くことが困難であること、また日光に当たることで色が薄れてしまうという耐久性の問題、そして画面を線で埋め尽くすように、線描を多用することで確実に完成を迎える「お決まりの手法」に対する疑問があったためである。結果、幅の

均一な黒い線が必要な部分には、所々油性ペンを用いた箇所もあるが、以前の絵画と比べると色彩が多様化し、筆で描いた抑揚のある線が誕生した。

「Substance」で描いた「顔」は植物や自然、機械的な工場が融合したイメージを内包していたのに対し、「The　Flow」では、植物と、血管や脳、うねる液体や内臓の襞など、人間の身体を構成する諸要素が、炎のような形態をした一つの顔のなかで絡み合っている。この巨大な炎の顔がある一方で、その身体は炎の顔の巨大さとは不釣り合いに、弱く小さなものとして描かれている。首から下の白い身体は、その指が指している方向とは逆に、炎は画面の左斜め上へと流れていこうとしている。炎の顔と身体とは一体化した人間のようなものであるが、身体は、単一の形を持った「人間」の表れであるのに対し、巨大な炎のような顔は、ゆらゆらと揺らめき、背景の赤い炎のなか、あるいは血液の流れに身を任せて漂う、植物と、炎と人間が混ざり合った複合的かつ流動的な存在である。

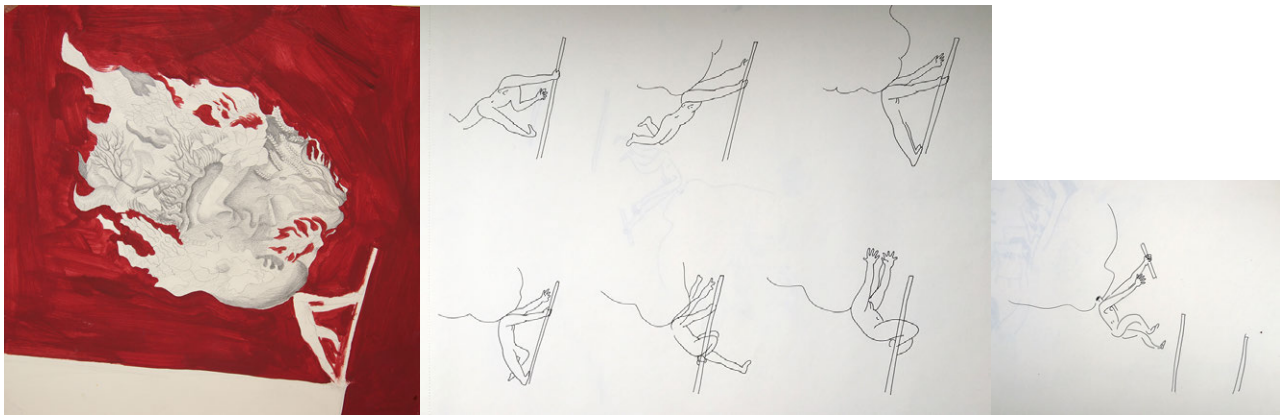


図15「The Flow」のためのエスキース　2012年

この作品制作のために、事前にエスキース（図15）で描いていたのは、ある出来事の一場面であった。それは、この炎の頭部を持つ人間が、地面から伸びる長い棒を築き上げている最中であったが、ある瞬間突風が吹き、しがみついていた棒の先端部分が折れ、身体ごと棒の先端とともに空中へと飛んで行ってしまうという一連の場面である。最終的に、地面から伸びる棒は、キャンバス状における構図のバランスを考慮し描かなかったのだが、身体が右手に掴んでいる、縦笛ほどのサイズの白い棒は折れた棒の先端部分であり、左手で指を指しているのはその指した方向にもといた場所（建造途中の棒のある場所）があることを示している。

1-2-3. 「Face」

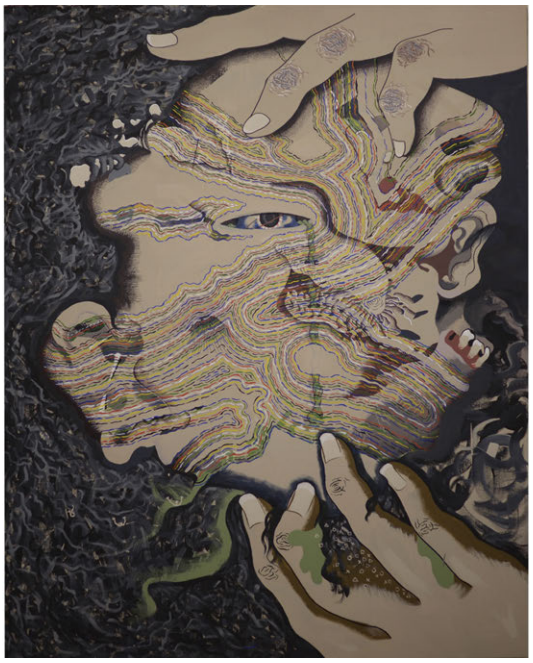


図16「Face」2012年
162 × 130 (cm)

アクリル絵具、油性ペン、キャンバス

「Face」（図16)は、前述した二点の絵画と平行し描いていたものである。この絵画に関しては、ドローイングをエスキースとして使用せず、キャンバスの上に筆で直接描き始めた。全体に描かれた顔と、顔を挟むように上下に置かれた手は、実際の身体のバランスに比較的即して描かれている。目と耳の位置や、髪の毛の生え際も、一般的な人間の「顔」を想起させる配置とプロポーションをある程度保っているが、それ以外はまるで、アリの巣や、複雑な洞窟の断面のように、奇妙な奥行きと配置で描かれている。また顔全体には、縫い目のような線が、赤・黒・緑・黄・青・白の六色で順序よく並び描かれているが、この規則的な線のイメージによって区切られ、領土化した顔は、私が小学校四年生だった頃に見た夢のイメージに由来している。それは地図の顔をした女性のイメージであった。光が差した画面いっぱいに女性の顔があるが、その顔はよく見ると線で区切られ、線のなかはそれぞれ違う色をしていた。また場所を示すような小さな文字も記されており、それは「地図の顔」であった。それは異なる色の皮膚が継ぎ接ぎされたような、立体的でフィジカルな顔というよりも、平面的な絵画のようであり、そこでは朝の光のなかに、地図上の色分けされた国々の淡い色彩が漂っていた。そして、その「地図の顔」は、一般的な顔とは異なる様相をしているにも関わらず、不思議と違和感が感じられなかった（時折夢に現れる、青や緑の肌をした人間や、奇抜な衣装の人間は、現実の人間と異なる人々として認識するのだが、この「地図の顔」は絵画を見るように、イメージとして認識していた）。この「地図の顔」は、その夢を見た日から、いつか絵が上手く描けるようになった時に描こうと思い、大切にしていた記憶のイメージであった。当時から約十二年後に描いた絵画「Face」では、その夢の片鱗は見られるが、記憶する夢のイメージは描こうとすればするほど、また絵画の画面が出来上がってくればくるほど、遠のいてしまうように感じた。

1-3.「風景」の出現

「顔」のイメージを引き継ぎながら、以前は全体として一つであった「顔」を、複数に分散させ配置することで「風景」へと画面が変化した。ここでは「no titled」、「what I'm looking for」、「From」の三点について、「顔」から「風景」への変遷を追って見ていく。

1-3-1.「no titled」

図17「no titled」2012年　97 × 130 (cm)　アクリル絵具、油性ペン、キャンバス

図18「no titled」
2012年
部分

「no titled」（図17）では、波打つ大地の形態を大まかに描いた後、様々な小さな現象を、視覚的欲求に基づいて配置し描いていた。連なる大地の内部には、同じく連なって存在する楕円形や雲のような形態が見られるが、ここでは大地の盛り上がりの空間のなかに、細分化した複数の空間を入れ込み、そしてさらに、その複数の空間に別の空間を表すイメージを描き込んでいる（図18）。ここでは入れ子状に、ある細部から次なる細部へとイメージが連続する。このようなイメージの「入れ子構造」は、遡れば高校生の頃に描いていたドローイングから見られる手法であるが、この作品「no titled」に関して言えば、一枚のキャンバスに一つの絵を描くという意識のなかに、スケッチブックに一日に何枚もの異なるイメージを描くことのできるドローイングの意識の介入が見受けられる。大地のなかの細分化した空間一つ一つは、スケッチブックの紙のページのように、あらゆるイメージが介在可能となるための隙間として存在する。

この「no titled」の前の作品である「The Flow」と「Face」の制作時から、絵具と筆で色彩を意識し描くことを心がけていた。しかし、線で描き始める時には躊躇なく手が動くのに対し、色で描き始めようとすると、次にどうして良いのか分からず、手が

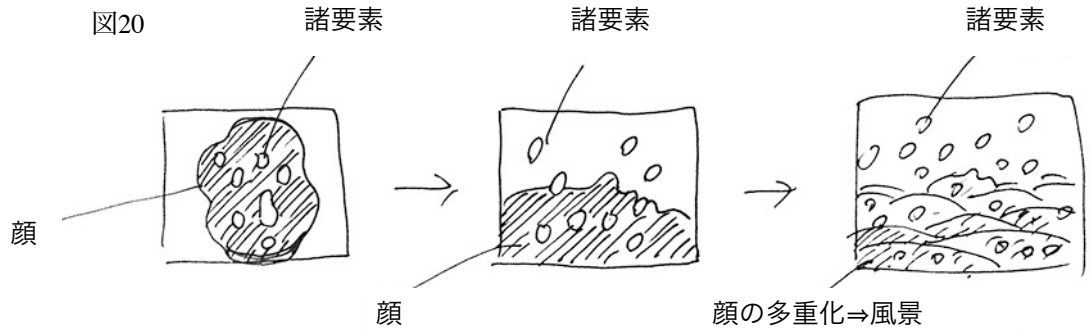
動かなくなる。それはおそらく『文藝春秋デラックス』のなかの、巧みな線描によって描かれた数々のイラストレーションを参考にして絵を描いていたことに起因するのかもしれない。

「The　Flow」と「Face」においては、可能な限りペンの線描に頼らずに、意識的に絵具の色彩で描くようにしていたが、完成した画面は、わずかに色彩の遊びが見え隠れはしても、線で区切られた部分を平滑な色面で彩色した「塗り絵」のようにも見えた。そこで「no titled」以降は形の輪郭のなかに色を置くのではなく、画面上で混色し、また色で形を描くということを次なる目標とした。そこではまず、ペンによるドローイングを制作し、次にそれをもとにした色彩構成のためのエスキースを制作した（図19）。このドローイングにおいては、横たわる大きな顔が大地となっている。毛穴からは植物が生え、目からは涙の水が流れ、髪の毛は刈り取られ枯れ草のようにまとめられている。顎の上に開いた毛穴は雨の水滴を吸収し、また汗が大気へと気化している。顔の大地の上には農耕する小さな人々もいる。

図19「no titled」のためのエスキース　2012年

「Substance」、「The　Flow」、「Face」において諸々の要素を内包する全体として存在していた「顔」のイメージは、このドローイングでは、「顔」は横たわる大地となった。そして、これまで内包していた諸々の植物や人物、様々な事象は外へ流出し、大きな「顔」のイメージはその名残を残しつつも、画面のなかの一つの構成要素となった。このドローイングを改めて見ると、「顔」から「風景」へとイメージが変身する途中経過を描いているようにも見えた。当初は、このエスキースの大まかな配色を元に、画面の上で混色しながら立体感を意識し描いていた。しかし、色彩の情報量が多くなるほどイメージにばらつきが生まれ、イメージが均一な線によって中立に存在する元のドローイングのイメージからは遠ざかるばかりだった。画面に大きく描いた横たわる顔は、複雑な色彩によって描き進めるたびに重くなり、キャンバスの空間を閉ざしていった。そこで、一旦大きな顔の大地のイメージから離れ、仕切り直して描き始めるうちに現れたのが、波打つ大地の連なりであった。それは一度は顔であった大地の盛り上がりを複数化し、また多重化することによって誕生した風景であった。これまで「顔」のな

かで蠢いていた諸々のイメージは「顔」の輪郭を飛び出し、枠外へと切れ目なく広がる大地の出現とともに「風景」となった空間内を縦横無尽に飛び交うようになった（図20）。



「no　titled」は、そのタイトル通り「無題」の絵画である。（「無題」の英語表記は、正しくは「untitled」、「non　titled」であり、「no　titled」は英文法的には正しい表記ではない。しかし自身がインターネットに作品を発表していた当時から使用していたタイトルでもあり、その稚拙さが気に入っている点でもあるので、現在も変更していない）このタイトルを選択した背景として考えられるのは、インターネット上で絵を掲載していた時の習慣である。そこではアナログで描いた絵も、デジタルで描いた絵も、また落書きと絵の区別もなく雑多に絵を掲載していたのだが、タイトルといえばいつも「no　titled」、もしくは描いた日の日付がそのままタイトルとなっていた。これと同じ感覚で、この絵画にも「no　titled」と何気なく付けたのだと思っていた。しかし、以前、また以降の絵画作品のなかで、唯一この作品にだけタイトルがない。それは、この絵画が、全体性を持つ「顔」の絵画から、全体を予感させる部分としての「風景」へと変化する、ちょうどその変換期に描いていた作品であることに由来する。描いていた当時は、「顔」から「風景」へと絵画が変貌しつつあることを認知しておらず、全体として何を描こうとしているのかもよく分かっていなかった。異なるイメージを入れ子状に介入させ、画面を細分化し描きながら、完成へ向け「顔」でまとめることもしていない。こうしてできあがった画面には複数のイメージがごちゃ混ぜになった混沌があるだけであり、そのどこにも属さない作品に、一つのタイトルをつけることができなかったのではないだろうかと現在では考えている。

1-3-2.「what I'm looking for」

「what I'm looking for」（図21）は、「no titled」と同時期に制作していた絵画である。画面の中心には指を差す人物がおり（その人物の背中にも別の方向を指す人物がいる）、海の波の層は「no titled」における連なる大地と同様に、様々な方向にうねる。

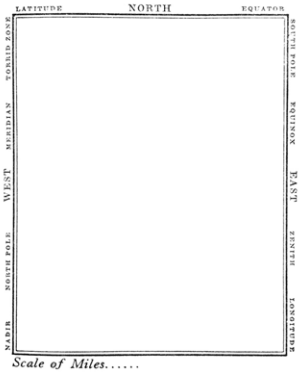
中央に大きく描いた人物の顔の外郭は震え、皮膚呼吸あるいは植物がエネルギーを吸収、放出するための気孔のような小さな穴が空いており、微小な物質が、内部と外部の間で同化と異化の循環を繰り広げている。顔の輪郭の内部には、配置がバラバラになった眼球や、鼻、舌や脳みそが空間を構成し、奥の穴から流れる水流に逆らい前進する人物がいる。この小さな人物

を内包する大きなアメーバのような人物の正面には、その進行を妨げるかのように威圧し立ちつくす、海と色彩の同化した人物がおり、その人物の肩には、画面の左側を指す手が連続して存在する。また画面の左側には、なかに人が入ったビンが波に揺られているのが見えるが、これは知らないどこかの誰かに宛てたボトルメールのように、あてもなく放浪する姿を描いたものである。

図21「what I’m looking for」2013年
162 × 194 (cm)　アクリル絵具、油性ペン、パネル

なぜ海を描いたのか、それは意識していたことではなかった。しかし、大学のある先輩から、この絵が完成する半年前に起こった「東日本大震災」を思い描いたのかと尋ねられ、愕然とした。海を描いたことに理由はなかったが、この絵が人前に現れた時には作者の理由がなければいけないと直感したからである。震災の直後、私は祖母の部屋でテレビを見ていたことは記憶している。聞きなれないアラーム音、恐怖を煽る赤色や黄色の文字と、海の映像、思い返して見ると、連日のようにしてテレビや写真雑誌、ネットで見ていたのがそれらのイメージであった。今、パソコンに向かいながら思い出そうとしても、この絵を描いていた時のことはほとんど思い出すことができない。

「what I’m looking for」を改めて見ると、荒れ狂う波や、中心にいるアメーバ状の顔の人物を妨害するかのように立つ人物の存在、顔のなかの水の流れに逆らいながら前進する人物、瓶に入った人物など、放浪する彼らの道程には数々の障害があることに気がついた。操縦できる船も持たず、体一つ海に放り出されて、あるいは操縦のきかないボトルに入れられた状態で放浪すること。現実においては、生きたままどこかの土地へ到着することは非常に困難である。しかし、何を探しているのかさえわからない未知への飽くなき探求は、地図において地点のない海を彷徨うことに似ているのかもしれない。ルイス・キャロルの詩篇「スナーク狩り」には次のような場面がある。



ベルマンは海を描いた大きな海図を買ってあった。
　陸地は寸土たりとも記されていない。
誰にでもわかる海図だと知った時には
　乗員一同ことのほか喜んだ。

「いったいなににになる、メルカトール法の北極とか赤道とか、
　やれ回帰線とかなんとか地帯とか子午線とか」
ベルマンがそう叫ぶと、乗組員は答えた。
　「それはただそう定まった印じゃないか！

ほかの海図にはこんな形が書いてある、島とか岬とか！
　でもありがたや、おれたちの勇敢な船長は」
（そう乗組員らは断言する）「一番いいのを買ってくれた――
　完全無欠のまったくの真白！」[4]

また、ホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編集『不死の人（原題『El aleph』）』の「ふたりの王とふたつの迷宮」[5]という話は、「錯雑した精妙な迷宮」と、何もない砂漠の迷宮の二つが登場する、二ページの小編である。砂漠の真ん中に連れ去られたバビロニア王に、アラブ王はこう言い放つ。

> 「おお、時と実体と世紀の数とを統べる王よ！バビロニアであなたは無数の階段と入口と壁のある青銅の迷宮のなかにわたしをふみ迷わせようとなさった。こんどは全能の神があなたにわたしの迷宮をお見せくださる。そこには登るべき階段もなく、押しあけるべき門もなく、歩きまわるべき厄介な回路もなく、あなたの進行をはばむ壁もない。」[6]

ルイス・キャロルの詩篇「スナーク狩り」に登場する、何も記されていない、「真っ白の海図」、またホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編集『不死の人（原題『El aleph』）』のなかの「ふたりの王とふたつの迷宮」に登場する、何もない「砂漠」の迷宮、そこには目標も、位置も、方位も、記されているものは何もない。絵も、初めは真っ白な画面から描き始める。完成すれば、また別の新しい真っ白な画面に向かう。そこでは描くということも、想像と思考の地図を

---

[4] ルイス・キャロル「スナーク狩り」『ルイス・キャロル詩集　不思議の国の言葉たち』高橋康也、沢崎順之助訳　筑摩書房 1977年　p. 279.

[5] バビロニア王は建築家と魔術師を収集し建てさせた迷宮に、宮廷に訪ねてきたアラブ王を遊び心から歩み入らせる。屈辱的な思いに苛まれながら、迷宮を彷徨い、神の助けを借り何とか入り口までたどり着いたアラブ王は、自国にはもっと大きな迷宮があり是非ともそれをお目にかけたいと申し出る。そして自国に戻ると、兵を収集し、バビロニアを侵攻、領土を荒らしてまわる。城を攻め崩され捕虜となったバビロニア王をアラブ王が連れ去った先は、砂漠の真ん中であった。
ホルヘ・ルイス・ボルヘス「ふたりの王とふたつの迷宮」『不死の人』土岐恒二訳 白水社 1996年　pp. 195 - 196.

[6] 同書　p. 196.

生成することなのかもしれない。どこかに到達してしまえば、その彷徨は途端に動きを止めてしまう、永続的な停止は死と同意であるが、絵は描き続けることで、また一枚の絵は、作者が死んだ後でも見る人の目によって、運動が可能となる。

絵が、ひとつのイメージとして、また意味として固定してしまうことに抗うかのように、「what I'm lookng for」のなかで彷徨う人々は存在する。

1-3-3.「From」

図22「From」2013年
227.3 × 181.8 (cm)　アクリル絵具、油性ペン、パネル

作品「From」（図22）は、何かがどこかからやってくるのだが、どこなのかは分からない、やってくる（きた）ものたちが、やって来る前にいた場所である「どこか」が予感されるのであれば、またそこへ戻っていくことも、他のものたちが行き来することも可能である。そのようなことを考えながら、どこなのか、また何者かはわからないが、しかし確かに存在する場所とものの予感を込めて「From」というタイトルは生まれた。

黒い宇宙のような空間を含む、中央の大きな花のなかには、開かれた窓のイメージ、また望遠鏡のレンズを覗いて見たような、円形に切り抜かれた空間に存在する一人の人物が、目の前に現れた何かを発見した瞬間を描いたイメージ（図23）など、「no titled」と「what I'm looking for」における

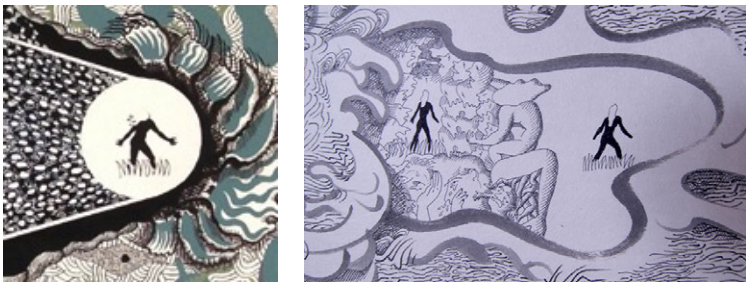


図23（左）「From」2013年　部分
（右）別のドローイングで描いた同様のイメージ

「どこかへ向かおうとする人々」と同様に、彷徨と、行き着いた先の出会いを予感させるイメージが存在している。この「From」において中心にあるのは、これまでに続けて登場した「顔」とは異なる、大輪の「花」である。主に白と黒で描かれたこの花の断面は、白い部分が花弁の表面および厚みを表し、黒い部分は花が内包する宇宙空間を表している。この花が生えている地面を見ても、白い形態は立体感のある木や波のような形状をしているのに対し、黒い部分は空間となり、大きな花の茎の下には、地面からのエネルギーを溜め込んでいるかのような描写が見られる。この絵画の空には、無機物と有機物の間のようなものが蠢き、星のように点在する黒い点は、そこに穴が空いているかのように、ここでもまた別の空間を示すものとして登場している。

「人物」から「花」への移行は、当時制作していたドローイングにおいても現れている（図24）。これらのドローイングでは、葉や茎、枝や根などの多様な形の要素から成る、花や植物の形態から、人間の骨や血管といった身体的要素を呼び起こすように、植物と人間を融合させたり、巨大生物となった植物、体に種が埋まった人体などを描いている。またこの頃から表情を持った人物を主体的に描くことが少なくなり、後ろを向いて顔のわからない人物や、小さな人物たちを描くようになった。「顔」や「人物」と言った要素は、抽象的、観念的イメージとなり、それまで「顔」や「人物」の内部の構成要素、また外の空間として描かれていた「植物」が自らの意識を持って動き始めた。2012年制作の「うごく」で描いたのは、植物が動き回り、人間が地面に埋まったあべこべの世界であった。人間の特性、具体的には足を付与することで植物を動かしたが、ここではそれぞれの植物が独自の特性を備え、自ら動く生き物として存在するようになった。

図24
ドローイング（四点）
2013年
12.8 × 18.2(cm)

1-3-4. 彷徨う人間たち

「no titled」、「what I'm looking for」、「From」の三点の絵画に共通するのは、「風景」の出現と、その風景を眺め、また彷徨する人間たちである（図25）。「no titled」においてはあちこちの方角を指差し彷徨する人間たち、「what I'm looking for」では難航しながらも進もうとする人間たち、「From」では彷徨の末に出会ったものと対峙する人間が描かれている。

「no titled」の画面手前には緑の地面に膝を下ろし、遠くを指差す人物が一人いるが、奥の盛り上がる大地の連なりの先にも、また別の方向を指差す白い半透明の人物が複数存在する。またこの人物たちが様々な方向を指差しているのと呼応するかのように、大地の内部構造も、雲や暗い影のような空間など、様々な要素が四方八方に傾き、揺れ動いている。

「what I'm looking for」のなかの大きな人物が指し示す方向には、海に浮かぶ島のような、崩壊した地面のようなものの裂け目に、クエスチョンマークが浮かんでいる。「？」の記号と、「私は何を探しているのだろうか」あるいは「私が探しているもの」と二通りの日本語で訳すことができるタイトル「what I'm looking for」からも見えてくるように、探しているものは、それが何であるのか、探しているものであるのかどうかさえ、分からないのである。「そこに何かがある」という可能性、その何かは「複数、異なる場所に存在」するということ、そしてその何かは、「何であるのか分からない」。

腕を大きく挙げて指を指す人物や、どこかへ向かった先に起こる「出会い」を予期させるかのように、前進し、あるいは風景に対峙する人物が示すのは、「そこに何かがある」という可能性の可能性である。はっきりと伸ばされた彼らの腕からは、果てしない海のなか、どこへ行き着くのか、また行き着くことができるのかも分からないが、見知らぬ風景を探し求める航海士のように、一心に立ち向かう姿勢も感じられる。またそれらの人物が、一点の絵画のなかで複数の人間が異なる場所で、異なる方向を指し存在しているという点では、そこにある「何か」というのは単一のものではなく、複数、異なる場所に存在するということも同時に示している。

図25 「no titled」「what I'm looking for」2013年　部分

1-4.　「dreamscape」色彩の偶然と、流動する夢の風景

これまでの絵画は、「顔」から「風景」へのイメージの推移や、線と色に関することなど、その都度展開がありながらも、デフォルメされた人物やものの描写などは、ドローイングで描くイメージをそのまま受け継いでいた。しかし、それは私にとって「描こうと思えば、それなりに描けてしまう」ものであり、意識しなければそれをこの先何年も描くことも可能だと考えると、私はそこで終わってしまうようにも思えた。スタイルが確立してしまうことへの危機感から、一旦これまでの流れで制作してきたスタイルを意識的に排除し、新たな方法を試みる必要があると切実に思った。

図26「dreamscape」2013年　162 × 130 (cm)
水彩絵具、アクリル絵具、油性ペン、紙粘土、キャンバス

図27「Enjoyment of Life」2013年
2013. 7. 29 ~ 11.29　　16 × 11(cm)
水彩絵具、ゲルインクボールペン、紅茶、水彩紙

「dreamscape」（図26）と並行して制作していたのが、小さな水彩画を日記のように一日一枚描き、紙の裏側には日付と単語や文を記した、「Enjoyment of Life」（図27）というシリーズである。この作品に関しては、第二章「ドローイング」で詳しく述べるが、この「Enjoyment of Life」における、色を選択し置くだけの彩色方法（筆に水彩絵具を取り、水を多く含ませた水彩紙の上に色を置く。その後、色彩は湿った水彩紙の上で勝手に混ざり合い、また繊維や水の流れに沿って形を自由に形成する）を、大きなキャンバスの上に再現しようと考えた。そうして制作を開始したのが、この一連の絵画「dreamscape」である。

「dreamscape」では、水彩絵具で彩色するため、麻のキャンバスに水で伸ばした紙粘土を塗布したものを支持体として用いた。乾燥した紙粘土の層は素早く水を吸収するため、水彩絵具は思うように伸び広がらなかったが、色で形を描くのではなく、大きな平筆を用いて色面を作るように様々な色を無心にのせていった。白い画面を少し残した色面が完成した後、次に黒色の油性ペンでイメージを描き、形を出すために必要な部分は白や黒で彩色した。描き進める

うちに、最初の白と淡い色彩の空間は、黒が次第にその範囲を拡大し、最終的に黒の空間となった。細断され、黒の空間に浮かび上がるように現れた白と色彩の形態は、目を閉じた時にかすかにちらついて見えるような、光の残像のイメージへと変化した。当初は、「Enjoyment of Life」で制作したような水彩画を、表現はそのままにスケールを変え、水彩絵具特有の淡い色彩からなる絵画を制作したいと考えていた。黒の空間の出現は予期せぬものであったが、夜や闇を想起させる黒の空間のなかに、流動する色彩と形の散らばりが、夢のなか、あるいは夢と意識の境目に見るような掴みどころのない光のイメージを想起させたことから、タイトルを「夢のなかの風景」を意味する「dreamscape」と名付けた。

この「dreamscape」には、合計で八人の人物と、植物や水、惑星のような、有機的な形状をしたものたちが描かれている。中央には水と植物の空間に浸かる大きな人物がいるが、左手は頬杖を付き、右手は髪の毛をいじりながら、口を開け気だるそうである。その左にあるのは、周囲の風景と所々繋がる大きな地図である。地図のなかに流れる川には、二人の人物が船に乗り、川の流れに沿って何処かへ進んでいく。またその向こうの川の上（巨大な人物の髪の毛、木、細胞と繋がっている）にも、一人、船に乗り同じ方向に進む人物がいる。画面右側には、気だるそうな大きな人物とは対照的に、真剣な様子で、地図を見ながら会議する二人組がいるが、そのうちの一人、棒を指す人物の脇あたりには、小さな船に乗った人物、その横にも二人の小さな人物が、彼らとともに地図を眺めている。

この「dreamscape」においては、地図という要素を中心に、ある者は興味もなさそうに、またある者は真剣に議論し、またある者はすでに船に乗り出発しているなど、大小様々な人物が、個別に関わり行動しながら、絵画空間という一つの時空間のなかで共存している。そこには特別な物語は存在しないが、例えば地上を見下ろせる高いビルの屋上から、地上で何かしら動く人々を、何をしているのか分からないがぼんやりと眺め、勝手な想像をするように、私はこの人物たちを絵画空間のなかの名もないキャラクターとして描き、眺めるうちに、彼らの間に起こる一瞬の出来事や場面のようなものを想像し描いていたように思う。

2012年制作の「うごく」、「もんもん」、「Substance」、「The Flow」、「Face」では、人物及び巨大な「顔」が画面の中心にあり、従来のドローイングのように、イメージ（対象）と、紙（余白としての背景、空間）の二次元的な構成に基づいた絵画を描いていた。続いて制作した「no titled」、「what I’m looking for」、「From」では、色彩の数が増え、またいくつかの平面的な山や、海の波、地面の面が、層のように手前から奥へと連なることで、キャンバスの枠外へと広がり伸びる「風景」が画面に現れた。そして、この「dreamscape」シリーズにおいては、その風景がより複雑化し、また人物と諸要素とが互いに溶け合うように存在し始めた。それは明確な座標のない、夢や宇宙空間のように漂う、多次元空間の出現であった。

図28（左）「dreamscape2」2013年　162 × 194 (cm)　水彩絵具、アクリル絵具、油性ペン、布、パネル
（右）「dreamscape2」2013年　部分

「dreamscape」と同時に制作を行っていた「dreamscape2」（図28）では、パネルに布を貼り、その布の上にジェッソで下地を施し、前述した「dreamscape」でも使用した水彩絵具と、新たにアクリル樹脂と油の両方の性質を持つアキーラという絵具を用いて、色彩のパターンを描いた。前作で用いた紙粘土の支持体と比べ、ジェッソ下地を施した布は緩やかに水を吸収した。色も比較的よく伸びるので、動く手にまかせて色をおいた結果、白い部分は残さずに全て色面で画面を埋め尽くした。画面の大部分を占めるのは、色彩と線が密集した熱帯の森のような層であるが、その奥、画面中央右と左に覗くのは暗闇の空間であり、右側にはベッドで横になる人物、左側には三人の人物が重なり合って眠っている（図28右）。手前の激しい色彩と線の層が夢のなかの風景だとするならば、奥の暗闇は、夢を見ている人物が眠る物質世界の空間である。ベッドで眠る人物は、顔を半分隠し、怯えたような、一方で好奇心に駆られて恐る恐る覗き見るような仕草をしている。夢のなかの精神世界と、眠る人物の物質世界とが、同時に顔を合わせたような一瞬の場面である。この絵のなかにも、ネムノキの豆から出た繊維に捕まり、流れに身を任せる船に乗った人物が、どこかへ向かう人物として前作からの共通する要素として登場する。夢の世界である精神世界と、物質世界とを分けて描く一方で、この小さな人物はそのどちらも行き来することができる存在として描いている。

「dreamscape3」（図29）、「dreamscape4」（図30）では、パネルに寒冷紗を貼り、石膏地を施した。石膏下地を三層ほど、布目が浮き出なくなるまで塗布し、乾燥後に研磨して平滑な面を準備した。凹凸のない画面が完成することで、水彩絵具が水の流れによってその形を形成することが可能になった。

流動する水によって色彩の形を生み出すため、石膏地の画面の上に水たまりを作るようにバケツで水を撒き、薄く伸ばしたアクリル絵具、また水彩絵具を水のなかに流し込む方法を用い

た。筆で水を動かした部分も何箇所かあるが、「Enjoyment of Life」における一連の水彩画のような、乾燥後に明らかになる色彩の偶然の表情を再現することができた。

図29「dreamscape3」2014年　162 × 130 (cm)
水彩絵具、アクリル絵具、油性ペン、石膏、パネル

図30「dreamscape4」2014年　162 × 194 (cm)
水彩絵具、アクリル絵具、油性ペン、石膏、パネル

色彩の形態が画面上に現れた後、次に行った作業は、白く残った部分を色彩の形態を際立たせるために黒く塗ることであった。隅々まで黒く塗りを施した後は、水による色彩の流れなどに従って細かい描写を思いつくままに描き画面を埋めていった。ここでは最初にできた色彩の形態を優先し、上から描いたり、目立つイメージを新たに描かないように描写を制限していた。その結果、日々の断片的な想像のイメージは好きなように描き込むことは躊躇され、色彩に空間を譲りながら、わずかに空いている隙間にこそこそと描いていた（図31）。

ドローイングのイメージを受け継ぎ展開した絵画制作から、自身のドローイング、絵画が「スタイル」として確立してしまうことから逃れるため、一度方法を変える必要があった。そして「dreamscape」以降、最初から筆で形を描くことを避け、色彩の偶然性を優先した。しかし、どうしても隙間を埋めようと細かく描いてしまう、一度定着した手グセのようなものは、方法を変えて見たところですぐに変化するものではなかった。「dreamscape3」、「dreamscape4」を制作していた当時は、ちょうどポール・オマージュと共同制作を開始した時期でもあり、作品のメディウムを変え、表現を探っていた時期でもある。実際、「dreamscape4」の制作以降、大学院の修了制作で絵画を制作するまでの約一年半の間、大きな絵画制作は行なっていない。

図31「dreamscape4」2014年　部分

1-5.　言葉と思考と絵画

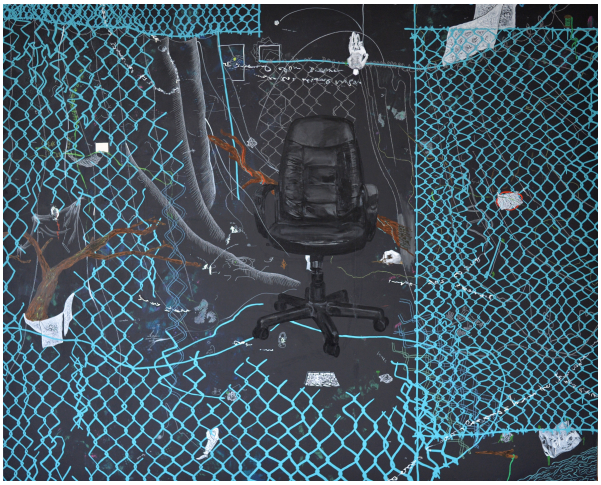


図32「point A and its around （地点Aとその周辺）」
2016年　162 × 194(cm)
アクリル絵具、油彩、パステル、色鉛筆、パネル

図33「point A with the wind （風のある地点A）」
2016年　162 × 194 (cm)
アクリル絵具、油彩、新聞紙、パステル、色鉛筆、パネル

大学院の修了制作として制作したのが二点対の絵画作品「point A and its around (地点Aとその周辺)」（図32）と「point A with the wind (風のある地点A)」（図33）である。作品の構想段階から、二点で対になる絵画を想定し、一方は「物質世界、目に見えている世界」、もう片方は「仮想世界、目に見えない世界」と大まかにテーマを決め、二点を近くに並べて展示することで、異なる世界を同時に視覚化できるのではないか、と考えていた。制作の最初の段階では、エスキースを用いて制作を行った。というのも、当初は「黒い椅子」のイメージが頭のなかに強くあったため、また修了の節目として、制作に慎重になりすぎていたというのも理由としてあげられる。しかし、エスキースに予め描かれたものを、もう一度絵画でなぞり描くという反復行為は、2012年制作の「うごく」を始めとする絵画制作でも感じていた、既に描いたもののコピーを描くような作業であり、描くことの面白みを見出せないことに気がついた。最終的に「黒い椅子」は当初のイメージ通りに描き終えたが、その他は画面の上で線や形を描いては消し、描いては消しと繰り返しながら、画面がある程度埋まってきた時点でこの作品の完成とした。

この絵画の構成要素の一つに、英語で書かれた短い文や、文章がある。2012年制作の絵画「no　titiled」ではひらがなを解体し描いた部分（図34）が見られるが、文として記したのはこの作品が初めてであった。影響として考えられることに、一つ目には同時期に進めていた修士論文作成のため言葉で思考することがしばしばあり、制作中に頭のなかで形と言葉が混同していたこと、そして二つ目にフランシス・アリスの言葉との出会いが挙げられる。

図34「no titled」
2013年　部分

頭のなかで反芻していたのは次の言葉である。

– Sometimes making something leads to nothing. (Paradox of Praxis Ⅰ)
– Sometimes making nothing leads to something. (Paradox of Praxis Ⅱ)

このSometimesから始まるフレーズが、なぜ私のなかでループし続けたのかは、英語を音として繰り返すことで、翻訳では落としてしまう原文の本質がそのまま入り込んできたからであろう。このフレーズを頭のなかで反復するとき、制作は、ある特定の場所や目的へ向かうための限定された行為ではなく、死の直前まで何をしているのか理解できずとも継続する行為としてあるのだというように、思考に穴を開け、解放する。そのゴールが見えないということに私の制作は支えられているのだと実感するのである。

図35
“Sometimes Making Something Leads to Nothing, Paradox of Praxis 1.”
Francis Alÿs
9’ 54”
Video performance
Mexico City 1997
画像引用：https://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/（2019年11月30日付）

彼の映像作品「Sometimes Making Something Leads to Nothing (Paradox of Praxis I)」（図35）で、彼は大きな氷の塊を押しながら、氷が溶けるまでメキシコシティを九時間以上歩き続ける。氷を運ぶという行為、「Making something」が、最終的には氷が溶けて、「Nothing」となる。この一連の行為を淡々と映し出す、約十分間のこの映像作品からは「Sometimes Making Something Leads to Nothing」という詩的な一文のように、短く、しかし永遠に鳴り響くようなものの印象を受ける。

それがストーリーの文脈のなかで現れているのが、映画「モスキート・コースト」[7]における同じく氷にまつわる一場面である。主人公である発明家アリーは、未開のジャングルの土地に理想郷を求め、家族を引き連れてジャングルに移住する。そこで失敗を重ねながらも巨大な火力冷却装置をゼロから建築することに成功する。そうして完成した貴重な氷を、その村のさらに奥地に住む部族に見せよう思い立つ。長く険しい道のりを、野営の際にも焚き火をせず、葉に包んだ氷が溶けないよう大切に運んだ。そしてやっとの思いでその部族が暮らす村に到着する。部族の人々は突然やってきたアリー一同を激しく警戒するが、苦しい旅路の末ついに出会えた彼らを前に、アリーは歓喜の表情を浮かべて氷を見せる。しかし葉を開くと、あったはずの氷は溶けて無くなっていた。このように映画「モスキート・コースト」においては悲劇的

[7]ピーター・ウィアー監督『モスキート・コースト』 1986年　アメリカ

な一場面として描かれている。一方で、神の逆鱗に触れ、頂上（頂上に着いた途端岩が傾いて転がり落ちてしまう）まで永遠に岩を押し運び続ける「シーシュポスの神話」も、これまでの行為が無になるという側面を持つ。

> ぼくはシーシュポスを山の麓にのこそう！ひとはいつも、繰り返し繰り返し、自分の重荷を見いだす。しかしシーシュポスは、神々を否定し、岩を持ち上げるより高次の忠実さをひとに教える。かれもまた、すべてよし、と判断しているのだ。このとき以後もはや支配者をもたぬこの宇宙は、かれには不毛だともくだらぬとも思えない。この石の上の結晶のひとつひとつが、夜にみたされたこの山の鉱物質の輝きのひとつひとつが、それだけで、ひとつの世界をかたちづくる。頂上を目がける闘争ただそれだけで、人間の心をみたすのに十分たりるのだ。いまや、シーシュポスは幸福なのだと想わねばならぬ。[8]

カミュの「シーシュポスの神話」の最後の文章である。シーシュポスが幸福であることを想うように、また「モスキート・コースト」の最後、父親の死を受け入れ成長へと向かう息子の姿が映画の最後に描かれるように、不条理は決して何にもならないという悲劇で終わるのではなく、そこには次なる闘争への予感がある。

アリスのSometimesから始まるフレーズや、その時々で頭に浮かんだ文を、思いつくままに絵画に書き連ねた。頭に浮かんだ文章を書き始めるのだが、途切れのない筆の動きに、次に続く言葉が頭に浮かぶ速度が追いつかなくなり、やがて言葉は言葉としての形が崩れ、線となった。その線は画面の他の形に沿って動き、回転し、また枝分かれし、浮遊する形となった。できあがった文と線の蓄積を見ると、何が書いてあるのか分かる部分はわずかであり、ほとんどは作者でも読み取ることができない。このように、それらは最終的に誰かに見せるために書いていたのではなく、線や形と同様に画面に残る痕跡となった。

次に、二枚の絵画それぞれに具体的に描いた対象について述べる。まず「point A and its around（地点Aとその周辺）」である。この絵画空間は半透明のレイヤーが重なったような空間構成をしている。絵画のなかで空間を隔つように立つ、ところどころ破けた青いフェンス、画面左上の透明なカーテンなどが、具体的要素としてレイヤー的な役割を担っている。画面中央にある黒い椅子は、唯一写実的に、意図的に描いたモティーフであり、この椅子のイメージは、人間が思考したり、また何かを書いたりする行為を連想させるものとして、エスキースの段階から構想していたイメージである。同時期に行っていた修士論文の執筆が、この椅子のイメージに反映していると考える。現実に属する椅子の存在感をそのままに、写実的に描くことで、周りの細い線や、小さく浮遊するような描写との間に微妙な差が生まれた。その不調和、違和感は、自身が日常で感じる、現実と仮想の両方を行き来しその間を知覚している時のような奇妙な心地と似ている。

---

[8] アルベール・カミュ『シーシュポスの神話』清水徹訳　新潮文庫　1969年　p. 173.

もう一つ、この絵画における特異な存在として、小さな人間たちがいる。例えば画面右下では、丸めた紙くずを運んだり、波打ち際でくしゃくしゃになった紙を広げている者たち、左側ではフェンスに結び付けられたカーテンの上では殺す者と殺されている者がおり、また、画面中央の椅子から向かって左側には、地面に領域を示す線を引いたり、それを台の上から指示している者たちがいるが、彼らは独自に考案した「遊び」の最中である（図36）。

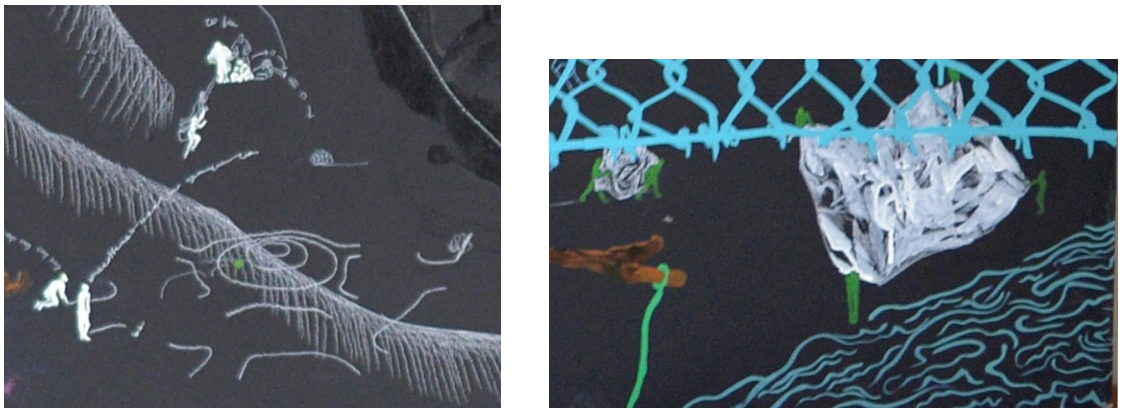


図36「point A and its around （地点Aとその周辺）」2013年　部分

以前の絵画から何度か登場した「彷徨する人間たち」と、この小さな人間たちとの違いは、彼らをどの位置から見ているのかという点にある。以前の絵画では私の欲求を代弁する者として、大小さまざまな複数の人間が画面に散らばっていた。この絵画では、人々は全て小さく描かれ、淡々と、ある空間でそれぞれに行動し存在する人間として描かれている。彼らを遠くから見つめるようになったのは、私と絵画の距離感と関係している。修了制作として完成させなければならないという意識が遊びを抑制した。それは絵画のなかの小さな人間たちとの距離として現れた。しかし、この感覚は単に消極的であるだけではなく、例えば映画撮影やセノグラフィーのように、舞台や演者、装飾の数々を構成する作業と似ているのではないかと考えている。この絵画の制作後、2018年に再開した個人のドローイング制作では、ある一つの場面や空間を実際に構成するように描いている（第二章「ドローイング」参照）。

この絵のなかの「地点A」は、画面右の青いフェンスに結び付けられた、小さな紙や布切れのようなものである（図37）。周辺には散らかった部屋のような空間が広がっており、「地点A」と同じく白い紙、あるいは布切れのようなものが辺りに散在している。この紙や布切れは、コピー用紙やティッシュペーパー、また身近で言えばドローイングと落書きの数々など、ときには長い間部屋に眠ったまま、またときにはすぐにゴミとして捨てられる存在の紙媒体である。地面に無造作に置かれたもの、丸まった状態で転がっているもの、また風によって吹き飛ばされ、青いフェンスに引っかかっているもの。風、あるいは人の手によって変形し、運ばれるものとしては、日々の洗濯物も想起することができる。また以前は有機的なイメージ（物質、植物、人物）が絵画に多く登場した

図37「point A and its around （地点Aとその周辺）」2013年　部分

のと比較すると、このころの絵画では硬質で、無機質な、風が吹いたり人が動かさないことには流動しないものを多く描いている。

「point A and its around（地点Aとその周辺）」で表現しようとしたのは、断片的な複数の要素がランダムに配置された、混沌の空間ではなく、ある一つの事象も対象も意味も、混沌のなかで独立して存在しているのではなく、周りに無数に広がる一見無秩序な断片的な諸要素と繋がりあっていることを示すための空間であった。それらは限りない連結と逸脱を繰り返しながら、絶えず生成し続けるものとして存在している。ここでは、混沌のなかに多様体としての秩序があり得ることを示した、ドゥルーズ＝ガタリの「リゾーム」の概念が基となっている。私が想像する「リゾーム」のイメージは、その語が表す通り「根茎・地下茎（Rhizome）」のイメージであり、それは四方八方に広がり伸びる無数の根の動的なイメージである。それらが連結、逸脱の運動、生成を繰り返しながら、網目状に広がり、世界を形成する。以下はドゥルーズ＝ガタリによるリゾームの特性についての文章である。

> リゾームの主要な特性を要約してみよう――― 樹木やその根とは違って、リゾームは任意の一点に連結する。そしてその特徴の一つ一つは必ずしも同じ性質をもつ特徴にかかわるのではなく、それぞれが実に異なった記号の体制を、さらには非・記号の状態さえ機動させる。リゾームは〈一〉にも〈多〉にも還元されない。それは一が二になったものではなく、一が直接三、四、五、等々になったものでもない。〈一〉から派生する〈多〉ではなく、〈一〉が付け加わる〈多〉（nプラス1）でもない。それは統一性（ユニテ）［単位］からなっているのではなく、さまざまな次元から、あるいはむしろ変動する方向からなっている。それはn次元からなる線形の多様体、主体も客体もなく、存立平面上に平らに広げられ、そこからつねに〈一〉が引かれるような（nマイナス1）多様体を形成する。
>
> リゾームは反系譜学（アンチ）である。それは短い記憶、あるいは反記憶である。リゾームはヴァリエーション、拡張、征服、捕獲、刺しこみによって進行する。筆記、素描、あるいは写真とは反対に、複写とは反対に、リゾームは産出され構築されるべき地図、つねに分解可能、連結可能、反転可能、変更可能で、多数の入り口、出口をそなえ、さまざまな逃走線を含む地図になぞらえられる。[9]

制作当時、「リゾーム」に関しては言葉ではなく、絶え間ない動きを伴った網目状のイメージとして想像していた。異質な複数の要素を空間内に配置したり、また青いフェンスがところどころ破け、破けた箇所には白い布が結びつけられていたりするような細かな部分は、ドゥルーズ＝ガタリが「リゾーム状になるということは、根のように見える茎や繊条を産み出すこと、いやそれよりも幹に侵入してそれらの根と連結され、それらを奇妙で新たな用途に役立て

[9] ジル・ドゥルーズ 、フェリックス・ガタリ『千のプラトー　資本主義と分裂症』　宇野邦一、小沢秋広、田中敏彦、豊崎光一、宮林寛、守中高明訳　河出書房新社　1994年　p. 34.

ることも辞さない茎や繊条を産み出すということである[10]」というように、私が想起した建設あるいは解体途中の工事現場のような「リゾーム」発生のイメージが、多少なりとも影響し出現したイメージである。完全とはいえないが、部分的には「リゾーム」の概念の意識がこの絵画の構成の背景にあった。しかし、この「リゾーム」の気配を帯びた絵画は、作者が、あるいは鑑賞者が「リゾーム」を知らずとも、展示され作品が見られる場それ自体が「リゾーム」生成の場であるということを、私は実際にこの作品を展示し、会場で作品を見る鑑賞者を見るときに知ることとなった。

次に「point A with the wind (風のある地点A)」についてである。全体に大きく配置したカーテンは、その向こうの実景をぼかし、また一方で見せもする、どこかへ開かれうるというイメージとして描いた。半透明なカーテンの向こうの、可視・不可視が曖昧になった情景は、想像や思考が無限に広がっている様子を示唆している。そして、その間を進もうとする自転車に乗ったレインコートの男は、無形で、位置の定まらない想像や思考を行き来する人物として描かれる。

白いカーテンの背後に薄らと見える白い波形の線は書物のイメージ、画面中央に小さく描いた、どこかへ進もうとする雨具を着た自転車に乗る男、その男の右上にある四角いものは窓の写真を転写したものである。そして、その奥には拡大した青いフェンスのイメージ、画面全体を囲む細い赤色の線、水の波紋、読み取れない文章など、画面は諸々の断片的なイメージと、複数の半透明のレイヤーが重なり合ったような構成をしている。それは描いては消し、描いては消しの繰り返しの後で残ったものであり、またそれはある種の思考のプロセスの痕跡であるとも言える。ボードレールは、「観念や、影像(イマージュ)や、感情の、数え切れないほどの層」が光のように降りつもる脳髄を「羊皮紙(パランプセストス)」に例える。

> 人間の脳髄とは何であろうか、巨大な自然の羊皮紙(パランプセストス)でないとしたなら？私の脳髄は一枚の羊皮紙(パランプセストス)であり、あなたの脳髄もまたそうなのだ、読者よ。観念や、影像(イマージュ)や、感情の、数え切れないほどの層が次々に、光と同じほどやわらかに、あなたの脳髄の上に降(ふ)りつもったのだ。おのおのの層が先立つ層を埋めてしまうように思われた。だが、いかなる層も実際には滅びはしなかったのだ。[11]

「point A with the wind (風のある地点A)」 で描いた半透明のレイヤーが重なり合ったイメージは、「羊皮紙(パランプセストス)」と呼応する。この記憶は無くなることはないが、ふとした瞬間に思い出され、イメージとして現れたり、時間とともに忘れて見えなくなったりする。顕在しているかのように知覚する記憶と、知覚していないが潜在する記憶について、半透明のレイヤーの重なりである、カーテンという視覚イメージを用いて表現したのではないだろうかと考える。

---

[10] 前掲書　ジル・ドゥルーズ 、フェリックス・ガタリ　p. 28.

[11] シャルル・ボードレール「人工天国」『ボードレール全集Ⅴ』阿部良雄訳　筑摩書房　1989年　p.150.

「point A and its around (地点Aとその周辺)」と「point A with the wind (風のある地点A)」で、二点対の作品を制作しようとした背景として、絵画の四角い枠からの脱却を考えていたことがある。二点の絵画を近くに並べて見せることで、双方間での視点の動きを誘発させようと考えた。その動きの基点として存在するのが、作品のタイトルにもある「地点A」のイメージである。

「point A and its around（地点Aとその周辺）」において「地点A」は画面右中央の赤い線で囲われた部分として小さく存在する。また「point A with the wind（風のある地点A）」でほぼ全体を占める白いカーテン状のものが「地点A」である。前者では遠くから見た「地点A」、後者では近くから見た「地点A」が、画面全体を占めている。共通する「地点A」を眺める、異なる二つの視点、そこではズームアウトとズームインの映像的な視点の動きを加えることで、絵画間での視点の移動を実現しようと試みた。しかし、このように作者が作品に意図的な「動き」を加えずとも、鑑賞者の視点は絵画のなかで動き回るのであり、作者が考える絵画の四角の問題は、鑑賞者にとってはあまり重要ではないのではないか。そのことに気がついたのは、美術館で展示した際、監視をしながら鑑賞者を見ていたときである。大きな絵画を前に、鑑賞者のものの見方は様々であった。体を前に後ろに移動させながら、気になる部分を見つければ近寄り凝視する人、ゆっくりと、作品から作品へと歩きながら止まらずに見る人、ある一定の距離から停止した状態でじっと眺める人、一点一点見る人、二点同時に見る人…。鑑賞者の目は、作品やまたその展示空間内を、時々停止し一点を見つめながらも、線状に絶え間なく泳ぐ生物のようである。「見る」という時間のなかで、各々の視点のリズムによって形成された解釈の回路は、一つの作品が個々の鑑賞者によって異なって見えるということ。そのことを、実際の展示である発生現場に立ち会うことで理解した。この修了展示の前の二年間、絵画を制作せずに映像やアニメーションという自身にとって新鮮な表現を用いて制作していた。今から思うと、この絵画において映像的な動きを介在させる試みは、むしろ絵画だけにとどまらず映像の領域でも実験可能な試みであった。

またこの鑑賞者の視点による回路形成は、前述した「リゾーム」に関連する問題でもある。意識的に「リゾーム」を絵画内に構築しようと試みずとも、見るという動きそのものが、その人の記憶や感覚と外部とが複雑に接続し分解しながら「地図」を形成する「リゾーム」となる。

1-6. 遊びの絵画

図38「Play with Midnight」2016年 194 × 194(cm)
アクリル絵具、油彩、色鉛筆、パステル、パネル

大学院修了制作展示へ向け制作していた「point A and its around (地点Aとその周辺)」と「point A with the wind (風のある地点A)」において、頭で考えすぎて筆が進まないという状況がしばしば起こった。概念としての「リゾーム」、「羊皮紙（パランプセ ストス）」のイメージは頭のなかに広がったが、それらを描こうとしたところで描けるものではなかった。頭のなかにあるものを描こうとすればするほど、絵画のなかでの「遊び」は消極的になり、イメージは閉じたものになった。

そこで、頭で考えずにとにかく手を動かそうと描き始めたのが、この「Play with Midnight」（図38）という作品である。当時、言葉による思考が働き、描く手が慎重になっていた一方で、この「Play with Midnight」においては言葉で思考するよりも速く、光の速度に筆を任せるかのように、自身も踊るように身体を動かしながら描いていた。描くというよりもスポーツのようであり、2012年制作の「うごく」や「もんもん」などの絵画制作において「絵のなかに意識が入り込み、目に見えないものの働きを想像しながら、その動きをダイレクトに描いている」ように感覚したのと同じく、作者が「何かを描こう」と思い描くのとは別のところで手が動いた。そこでは修了制作展示へ向け、「良い作品を作ろう」という、度々現れては制作を滞らせる思考が介入する瞬間が、二点の絵画と比べて幾分少なかった。

「Play with Midnight」で描いたのは、光との戯れである。光がある物体に投影され、その物体の表面で反射した光がまた反対側の物体へと光を投影するように、連鎖する光を思い描きながら、画面内に様々な反射板を配置するようにイメージを描いていった。光は、画面上部に描いた球形の街灯と、その周りを飛び回る光となった虫たちの情景から出発し、その下に広がる夜の海の水面に反射する。水平線の向こうには都市を思わせる建物の集合があるが、賑やか

な光の情景とは対照的に、一点の窓明りの光さえなく、静かに夜の暗闇に溶け込んでいる。水のなかには潜水艦のような空間内で、二人の人物がプロジェクターによる光の投影実験を行っている。このイメージには、オマージュとのプロジェクターを用いた制作における、光の体験が反映している。プロジェクターを用いて映像や写真画像の光の膜を様々な物体の上に投影し、その物体の素材や形状によって形を変える光のイメージが、美しく見える瞬間を探していた。この作業は決まって夜や、シートなどで窓を隠し完全に暗闇となった昼の室内で行なっていたのだが、日常の視覚とは切り離されたようなこの非日常の時間は、この絵画に現れる光の祭典と寝静まった都市のようなコントラストを放っていた。

画面上部の、街灯とその光に向かって旋回する虫たちのイメージは、この絵を制作する数年前から頭のなかにあるイメージである。作品として最初に描いたのは、2015年（修士一年）に制作した、ドローイングと、立体、アニメーションを構成した映像インスタレーション「Light」（図39）である。「Light」における、街灯とその周りを旋回する虫のイメージは、街灯の模型に、虫が飛び交うような抽象的な動きを描いたアニメーションを投影することで描き出している。

図39「Light」2015年　サイズ可変　アニメーション、木炭、紙、発泡スチロール、プラスチック

この夜の街灯と虫の風景を表現しようと思い立ったきっかけは、夏のある夜に出会った光景であった。いつもの帰り道、近所の市営住宅の横の道を自転車で通っていた時、ふと見上げた先に、私の立つ位置から大体十メートルほど上に立つ、一本の街灯が目に入った。暗闇のなかでは、電球の丸い部分だけが空に浮かんでおり、強い光を放ちながら無数の虫たちをその周りに飛び回らせている。そして街灯のさらに上には、円形の街灯とほぼ同じ大きさで満月が輝いていた。その光景はまるで、ある二つの惑星と、無数の星々の動きのようであり、現実の風景のなかに現れた宇宙空間の縮図であった。夜眠っている間、こうした虫と光の運動が、見知らぬ複数の場所で発生している。私だけが見て知っている秘密を見つけたように、現実の世界にはたくさんの銀河系が、夜の時間だけ存在していると想像した。

一心不乱に光に向かって旋回する虫たちの動きは、無限にループする運動について、様々な事象を想起させた。この風景と現象の記憶は現在でも私の創作における重要なイメージの一つとなっている。夜の街灯の光と虫を中心に展開する風景（図40）は、前に述べた「地図の顔」が現れた夢のなかのイメージと同様に、今現在、また今後も時折思い出されるイメージとして、私のなかに根付いている。時間とともに記憶の形象は変化し、また表現するたびに違う姿を見せる。そこでは完全にその心象を表すことは不可能であると分かりきっているにも関わらず、それらのイメージに対して私は信仰にも似た揺るぎない信頼を抱いており、それらを描き記したいという欲求に満ちている。

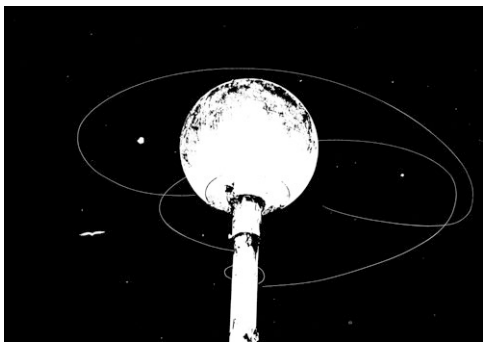


図40「無題」2014年
30 × 42 (cm)　シルクスクリーン

昆虫の正の走光性について私が知ったのは、かなり後になってからだった。彼らは月の明かりの平行な光によってバランスをとりながら水平に飛行するが、無限遠の月とは異なり地上近くにある街灯などの人工の光を月や太陽と勘違いし、その周りを延々と飛び回り続けるとされる[12]。到達不可能な無限遠の月を思いながら、より近く強力な人工の光へと吸い寄せられ飛び回る虫たちは、果たしてその光を信じているのだろうか、それとも見せかけの光と知りながらも勝手に動く体に従うしかないのであろうか。虫の思考は知る由もない。しかしそのような想像を巡らせながら、描こうとすればするほど遠くへ離れてしまう夢で見たイメージや、何度も描きたい欲求にかられる虫と光の運動イメージ、それら到達不可能だと分かっているものに対して、なおも近づこうとぐるぐると旋回する私を、絶えず飛び回る彼らと重ね合わせてしまう。

これまでに制作した絵画を時系列に沿って振り返る以前、それらは私のなかでばらばらに存在していた。それは「絵画」と言うメディウムを私が一括りにし、一つ一つの作品は完成とともにそのなかにしまい込んでいたからであった。また2013年頃から徐々に現れた「絵画の四角の枠」という問題が肥大化し、さらに「絵画」を覆っていたように感じる。しかし、ドローイングのイメージを取り込んで展開を始めた絵画は、全体としての「顔」から、顔が分化し「風景」となり、続いて多次元の浮遊する空間へと形象が変化したように、意識して破壊せずとも、イメージのなかに、破壊と創造のサイクルはごく当たり前のように存在していた。このような見解に至った理由は、これまでにアニメーションや映像、インスタレーションなど、様々なメディウムを経験するなかで、私の視点は「絵画」を「絵画」として捉えることを離れ、より自由な見方を得られたからであると思う。

---

[12] この解釈は走光性におけるコンパス理論に基づいたものであるが、コンパス理論の他に、光の明るい部分へ直接移動する「オープンスペース理論」、昆虫の光源の近くへの誘引は、錯視により引き起こされた最も暗い方向への逃避のための定位行動によるとする「マッハバンド理論」の三つの仮説が存在する。
弘中 満太郎、針山 孝彦「昆虫が光に集まる多様なメカニズム」『日本応用動物昆虫学会誌（応動昆）第58巻 第2号』日本応用動物昆虫学会　2014年　pp. 93 - 109.

第二章 ドローイング

ドローイングは、ボールペンや鉛筆など身近にある画材で、チラシの裏やスケッチブックに描いていた小さい頃の落書きの延長でもあり、私にとっての描くことでもあった。大学に入学し、2011年（学部二年）にはドローイングが絵画に入り込んでくることになる。そこでは大きな絵画が主たる制作となり、ドローイングはいつでも何枚でも描くことができる自由さはありながらも、作品と呼ぶには小さく、軽く、薄いものに感じられた。しかし、作品化を目的としない日々のドローイングでは、その時の私が何を問題とし、何を描きたいのかという事項がそのままに表れる。

この章では、大きな作品制作の合間に制作を続けていたドローイング作品について、学部四年からのドローイング作品と、オマージュと共同で制作したドローイングを用いたインスタレーションについて考察する。

2-1. 絵画の解体とコラージュの制作

2-1-1. 「Enjoyment of Life」

2013年（学部四年）の夏、木炭によるアニメーション「二千鳥 Deux mille oiseaux」（第四章「アニメーション、映像」参照）をポール・オマージュと制作して以来、それまで続けて制作していた大きな絵画作品から、何か別の素材や表現方法で作品を制作してみたいと考えていた。アニメーションの制作は、一枚の平面からなる絵画とは異なり、何百もの絵が約0.08秒（一秒を十二枚の絵で構成した場合）という速度で連続することで一つの映像となる。何百回と描いては消し、また描いては消すという作業を繰り返す途中、このまま絵として作品になりそうだと思えるような一枚があったり、それだけでは絵として完成度が低いと感じる一枚も、映像では面白い動きが期待できそうであったり、また一瞬しか映らないことに乗じて、関係のないものを部分的に遊びで描いてみたりなど、手数の多さも思い入れも異なる絵が、アニメーションにおいては全て受け入れられ、一つの組織となるという点に面白みを抱いた。そしてこのアニメーション制作以降、絵画制作を続けながら、実験的なドローイングの制作も行い始めた。

2013年7月29日から日付の始まる「Enjoyment of Life」（図41）は、16cm×11cmの水彩紙に、水彩絵具と黒色のペンを用いて制作した、小さなドローイングのシリーズである。まずはじめに、紙の切り口を、厚手の和紙や版画紙のように紙の繊維が残る風合いにするために、四切の水彩紙（39.2×54.2cm）を十二分割する線を引き、線に沿って物差しをあてながら手で破いた。

図41「Enjoyment of Life」2013年
16 × 11(cm)　水彩絵具、ペン、紙

そのようにして百枚以上制作した小さな紙を、熱い紅茶にくぐらせ薄茶色に色付けし、それが乾かないうちに水彩絵の具をのせる。最初は筆を用いて一枚一枚絵を描くように彩色していたのだが、全体に湿り気を帯びた水彩紙の上では、絵具を落とした瞬間、色彩が紙の繊維の流れや水の流れに沿って四方へ広がり、思いがけない複雑な形を描くことを発見した。そして水を多く含めば含むほど、乾いた時に予測できない奇妙な混色や形を見せることを利用して、最終的には筆で描くというよりも、スポイトを用いて紙の上に小さな水溜りを作り、そこへ何色かの水彩絵具を数滴垂し、いくつもの溶け合う色彩を制作した。そうして完成したたくさんの色彩の紙のなかから、日々その日の気分や描きたいイメージと調和する一枚を選び出し、ペンや鉛筆でドローイングを描き、また絵の裏側には日付と、単語や短い文を記した。

「Enjoyment of life」において、当時なんとなく白い紙の上だと描きづらく、紅茶にくぐらせ薄茶色に染みのできた画面にした途端描きやすく感じていたのは、抵抗感のある真っ白な紙にあらかじめ別の色の層を作っておくことで、画面にすき間ができ、入り込みやすくなったからではないかと思う。というのは、描く前の何の痕跡もない真っ白い紙は、「ゼロ」の状態であり、そこでは私が何かを描き始めない限り、紙のなかの空間は私に対して何も見せない。色彩から描き始めることに慣れ親しんでいなかったのも理由の一つであるかもしれないが、例えば紙の上に描かれた一本の短い線があった場合、また一箇所でも染みがついていた場合、私はその線や、染みの形、空間からイメージを膨らませることができる。ここで思い出されるのは、洞窟壁画を描いた旧石器時代の人々が、洞窟内の丸みを帯びた岩肌や、突き出た鍾乳石、壁面の亀裂の線など、あらかじめ存在する自然の造形を元に、馬やビゾンなどの動物の体の形態を描いていたということである[13]。紅茶で色付けした薄茶色の紙は、長い間使われずに年数が経ち、染みのついた紙のようにも見える。それはずっと以前から存在していた空間のようでもあり、私はその奥行きに、色や線を描くというよりもむしろそれらを配置するように描き始めることができた。

2013年7月29日から同年の11月29日までの約二ヶ月間継続し描いた一枚一枚を、時系列に沿って見直したところ、絵の裏側の記述は、初めは日付のみ記されたものが多いのに比べ、次第に英単語一語などシンプルな言葉が増え、最終的に文の形式へと変化していることに気がつく。記述が文へと変化した頃の、10月中旬からの水彩画をいくつか取り上げる。

[13]「不規則に湾曲する壁面に裂け目や襞が続く洞窟という場から、ある形態が立ち上がる様子に、バタイユは気づいていた。バタイユは旧石器時代の人々が馬や牛やビゾンを描いた場所が白いキャンバスではなく、あらかじめ異様な線が無数に存在していたことを、目撃していたのである。」
港千尋『洞窟へ　心とイメージのアルケオロジー』せりか書房　2001年　p. 97.

2013. 10.18. fri. kamos and crow　crow wanted to defeat me　（図42）
2013. 10. 18. 金曜日　カモたちとカラス　カラスは私を負かしたかった

図42　16 × 11 (cm)
水彩絵具、ペン、紙

2013. 10. 31. thu. dvd　crying both　about living together（図43）
2013. 10. 31. 木曜日　dvd　両方泣く　一緒に生活する（生きる、暮らす）こと

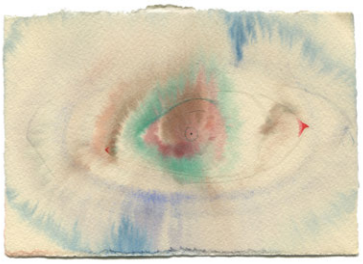


図43　16 × 11 (cm)
水彩絵具、ペン、紙

2013. 11. 5. tue.　everyday super　melancholic!（図44）
2013. 11. 5. 火曜日　毎日　スーパー　メランコリック！

図44　16 × 11 (cm)
水彩絵具、ペン、紙

2013. 11. 23. sat.　It's called that "the purple railway and women driver's village"（図45）
2013. 11. 23. 土曜日　それは「紫の線路と女運転手たちの村」と呼ばれている

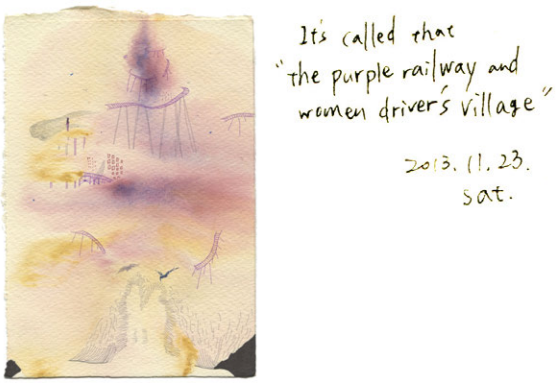


図45　16 × 11 (cm)
水彩絵具、ペン、紙

紙の裏面に英語で書かれた文字は、単語だけのもの、また単純な文と、それらの断片的な羅列であったり様々であるが、全ては十代の頃に学んだ基礎的な英語の単語や文法から成る。2013年10月18日付けの日記は、散歩の途中、川べりに座っていた時に見た実際の光景を書いた。続く10月31日と、11月5日はその日に考えていたこと、ぼんやりとした感情であり、11月23日はその日の夢のなかで、隣にいた人が目の前に広がる光景について説明をした時の言葉である。

日本語で文章を書くと、誰かに見せることを前提としていない場合でも、できるだけ文の意味が通るように、上手に書こうと努めてしまう。その日起きたことを書こうとするならば、出来事を時系列の流れになぞらえ、伝わるように書こうとする。しかし、そこでは文章の構成を考え始めた途端に書く手は止まってしまい、言葉はどんどん遠くへ行ってしまう。自身の生活圏に突如やってきた英語は、飾り方のわからない、生の言語としてあった。「書き方」が分からないので、時系列に沿って文章を書くことも、事実と、夢のなかの出来事に境界線を設けて書く必要性にも迫られない。頭にふと浮かんだ言葉の羅列をそのままアウトプットするだけで、前に書いた文に戻って修正を施すこともない。

習慣的に日本語で文章を書いたり、また日記をつけることの無かった私にとって、英語でその日を記すことは、完全に理解できず勝手が分からないという点で距離がある分、まるで子供が球体や四角などの異なる形の積み木を組み立てて遊ぶように、ばらばらな複数の単語や文のブロックを、自由に組み合わせた遊びを行っているようだった。例えば、一見無秩序な単語や、短い文同士を繋ぐことによって、それらの間に穴が開いたように解釈の隙間ができる。そのようなアナグラムのような楽しみを英語を書くことを通じて見出していたように思う。白い紙に薄茶色の染みができた途端にイメージの空間が広がったように、それは日本語ではなく英語であるゆえに遊びが可能になった。

また英語にはそのような意味遊びの側面だけではなく、音としての楽しさも見出していた。2013年11月5日火曜日の「everyday super melancolic!」は、実際に鬱々とした日々を過ごしていた私の頭のなかに、このように英語の軽快な叫びが現れたことで、悲劇が喜劇に転換するような可笑しさとなった。鬱々とする私と、それを遠くから笑う私、そして11月23日土曜日の記述では夢のなかの私が登場するなど、私という一人の人間が、異なる場所、異なる時間に、異なる人格で複数存在するかのようにも見えた。一日一枚の絵と文字の記述で構成された、この日記形式のドローイングから見えてくるのは、単数としての「私」の日々の軌跡というよりも、「ある時、ある場所での、私」の複数の連なりであった。

> 線は無数の点から成り、平面は無数の線から成る。体積は無数の平面から成り、超体積は無数の体積から成る……。いや、たしかに、このような「幾何学の法則（モレ・ゲオメトリコ）による」のは、わたしの物語を始める最上の方法ではない。これは真実だと主張するの

が、いまや、あらゆる架空の物語の慣例である。しかしながら、わたしの話は、本当に本当なのである。[14]

この文章から始まる、ホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編「砂の本」では、一度開いて見たページを二度と再び見ることができない、砂と同じように始まりも終わりもない「砂の本」と呼ばれる一冊の書物が登場する。その「砂の本」を売りに来た「見知らぬ男」は、「わたし」に最初のページを開いてごらんなさいと促す。

左手を本の表紙にのせ、親指を目次につけるように差し挟んで、ぱっと開いた。全く無益だった。何度やっても、表紙と指のあいだには、何枚ものページがはさまってしまう。まるで、本からページがどんどん湧き出てくるようだ。[15]

そのあと、最後のページを開こうと試みても、それは同じく無駄なことであった。「わたし」はこの奇妙な書物に狼狽しながら、「こんなことがあるはずはない」と言い澱むのがやっとである。その言葉に続けて「見知らぬ男」は言う。

「あるはずがない、しかしあるのです。この本のページは、まさしく無限です。どのページも最初ではなく、また、最後でもない。なぜこんなでたらめの数字がうたれているのかも分らない。多分、無限の連続の終極は、いかなる数でもありうることを、悟らせるためなのでしょう。」

それから、あたかも心中の考えごとを口にのぼせるように、

「もし空間が無限であるなら、われわれは、空間のいかなる地点にも存在する。もし時間が無限であるなら、時間のいかなる時点にも存在する。」[16]

この物語のなかの「砂の本」と呼ばれる一冊の本を、一人の人間と置き換えて考えてみたとき、その軌跡は過去からの点が時間に沿って一本の線ように一続きにあるのではなく、それはまるで絶えずその領域を変形し続ける宇宙空間であり、そのなかで無数の星があらゆる時空間へとその位置を変えながら飛び交っているような情景が思い浮かぶのである。私という「個」の存在は、一つの点でも、一本の線でも、一つの面でもない、それは、もし空間が無限であるなら、時空間を飛び越え存在する点の集合する空間である、ということ。日々異なるわたしの連なりを一枚一枚のドローイングとして描いた「Enjoyment of life」は、単なる絵日記ではなく、始まりと終わりが明らかでない自身について、その位置、時間、状況など日々の諸条件によって複数存在するかのような「私」の在り方を示そうとしていたのではないかと思う。

---

[14] ホルヘ・ルイス・ボルヘス「砂の本」『砂の本』篠田一士訳　集英社　2011年　p.138.

[15] 同書　p. 141.

[16] 同書　p. 142.

「Enjoyment of Life」は、一日一枚というルールに基づき絵を複数枚描くことで作品にするという、絵画から次の表現を用いた作品へと向かうための一つの試みであった。

この作品を始めとする、2013年以降の一連のドローイング制作を振り返ると、英語がコミュニケーションのための言葉としてだけではなく、ドローイング、制作物を構成するの一つのメディウムとして徐々に姿を現してきたことが見えてくる。それは、作品である絵画、作品と呼べるのか疑問であったドローイング、という関係から、絵画とドローイングとがどちらも作品として同等となり始めたのと、相互作用のように同時に起こったことである。

2-1-2. 「スーパー生活」と「デリバリー船」

図46 「スーパー生活」2015年
サイズ可変

油彩絵具、キャンバス、額縁、パネル、紙、ペン、色鉛筆、鉛筆、新聞紙、

図47 「デリバリー船」2015年
サイズ可変

油彩絵具、キャンバス、額縁、パネル、紙、ペン、色鉛筆、鉛筆、新聞紙、紙粘

「スーパー生活」（図46）と「デリバリー船」（図47）と題した二点のインスタレーション作品は、2015年（修士二年）の前期制作展へ向け制作した作品である。当時、絵画空間が収まる四角について問題意識を持っていた私は、絵画から次なる表現への移行を、作品として形にできないかと模索していた。ここではまず、二点の作品について述べ、次に「スーパー生活」で用いた、複数のコラージュの制作に関する考察を行う。

「スーパー生活」と「デリバリー船」の二点に共通するのは、金色の額に入ったまま二つに切断された油彩画である。モノクロームの二点の油彩画は、フィルムカメラで撮影した白黒写真を元に描いた。「スーパー生活」では、後ろを振りむく私のポートレート、「デリバリー船」では遠景に堤防の上で眠る男のいる、浜辺の風景が描かれている。

「スーパー生活」は、自画像的な作品である。タイトルにある「スーパー」は、英語の形容詞「super」と「スーパー（＝スーパーマーケット）」のダブルミーニングを持つ。高校生の頃にある屠殺場を撮影した映像を見て衝撃を受けて以来、食べることや、食べるものに関するドローイングや落書きをしばしば制作してきた（図48）。スーパーマーケットに毎日当たり前のように「食肉」として補充、陳列される動物、無数にプラスチック包装されている食品の数々、その原材料表記には、訳のわからない物質の名前が枠のなかいっぱいに詰め込まれている。そのような大量消費と、得体の知れない食品、そして大量の死のなかに現在の私の生活が成り立っているということを悲観する一方で、しかし、お腹が空けばスーパーへ行き、すぐ目の前にある食べ物に手をのばし、お腹が満たされて「スーパーハッピー」になる私も同時に存在する。矛盾するその二つが、どちらが正しく間違いであるのかという以前に、どちらも有り得るという自身の状況をそのままに描こうと考え制作した。二つに切断した自画像の間から、溢れ出るようにドローイングを配置し、その上には線状に伸びる赤い画用紙や、赤いクレヨンの線が血管や臓器のように繋がって貼り付く。地面へと続く赤い画用紙の血管は小さなバケツへと向かい、そのなかは紙粘土で作った小さな骨で満ちている。この「スーパー生活」では、人体解剖図のような構成を通して、食べること、消費することと、自身の肉体における生や死について、その時考え得ること全てを描き出そうとした。

図48　2008年3月23日のドローイング
ボールペン、色鉛筆、Photoshopによる彩色

一方、「デリバリー船」では、画用紙と段ボールで作った池から、紙の船が何隻も連なって上に伸び、真っ二つになった海の風景の油彩画の間を横切り、見えない航路に沿って流れている。一隻一隻の船には、人間が乗っていたり、紙粘土で作った骨、武器や肉の写真の切り抜きなど、様々なものが乗り込み、運搬されている。絵画のなかに描いたのは、神戸のある海岸を撮影した写真の風景である。画面左に小さく映り込むのは、堤防に仰向けに寝そべる一人の男である。この海を前に空を見上げながら眠る男のことを考えながら、日々の諸々の考えの断片が、ぼんやりと眠っている間にも思考の海の上を漂い、私の意識と関係なく考えを拡げていくような、そのような精神世界の絶え間ない動きを想像し制作した。「デリバリー船」というタイトルは、思考のかけらを乗せて運搬する船を名付けたものである。

この二点の作品において絵画を切断した理由は、これまで継続的に制作してきた絵画という一つの形式を、切断という暴力的行為を通して、絵画だけではない次なる表現への飛躍と、また一度物質として絵画を捉え直したいと考えたためである。「スーパー生活」と「デリバリー船」は、作品としての強度は持たず、当時完成したとも思えなかったのだが、ドローイングや絵画、紙や紙粘土の立体物などを複数繋ぎ合わせて作品にするということを通じて、断片的な

イメージを分散させること、そして一度できあがった絵画を壊すというプロセスを経ることで、次へ向かうための私的な通過儀礼として、制作する必要があったように思う。

この作品に関して、前期制作展の講評の際に、当時の金沢21世紀美術館館長である秋元雄史氏より、「タイトルの言葉遊びが面白い」という意見をいただいた。タイトルは、既存の言葉表現ではなく、カタカナ英語と日本語の単語を組み合わせて、独自の言葉を生み出そうと考えできたものだった。「Enjoyment of Life」で遊び始めた英語は、このような形で現れた。

2-1-3.　フランスの地方紙を用いたコラージュ

「スーパー生活」と「デリバリー船」を制作する前の1月から3月の約三ヶ月間、フランス、ナンシー国立高等美術学校へ短期留学していた。そこで版画によるアニメーション作品「Newtone　case」（第四章「アニメーション、映像」参照）を制作するかたわら、現地の新聞の切り抜きを使ってコラージュの制作を開始した。「デリバリー船」で使用した写真の切り抜き、「スーパー生活」を構成するドローイング、コラージュのほとんどは、このフランス滞在期間中に制作したものである。

フランスの地方紙は、四角い写真と文章、広告が掲載されたいわゆる新聞の形状をとってはいるものの、写真が写す出来事や、被写体の構成などが見慣れた日本の新聞とはどことなく異なり、目新しく感じられた。理解できないフランス語による記事も相まって、それは新聞というよりも、ランダムなイメージと文字が構成された紙面のように映った。そして、それはすんなりとコラージュ作品の素材となったのである。

フランスで生活するなかで、例えば現地のスーパーマーケット一つをとっても、プラスチック包装されずそのまま山積みになった野菜や果物、パッケージのデザイン、陳列の仕方、原色が多用された派手な色彩、一度入ると自由に出られない入口のゲートと、その近くに立つ大柄なガードマン、ベルトコンベアー式のレジシステムなど、日本で見慣れた風景、コンポジション、システムは、当たり前だがそこに無かった。そこで私は自身との文脈を持たない、溢れかえるイメージ、文字や色彩に初めて迷い込んだかのような経験をした。パトカーの音も、救急車の音も、学校のチャイム音さえ違う。記憶に覚えのない匂いにも何度も出会った。フランスでの約三ヶ月間の生活は、日本から海外に来たというよりも、私ではない違う誰かになったような気分で、平行世界を生きているかのようであった。日常が、突如見慣れないものに溢れ、非日常へと変化したように、視覚や聴覚といった諸感覚が、新しいものを認識しようと忙しく活動を始めたように感じた。

オリヴァー・サックスは『火星の人類学者火星の人類学者――脳神経科医と7人の奇妙な患者』[17]のなかで、次のような症例を紹介している。五十歳のイギリス人男性が角膜移植を受け、約四十年ぶりに視力を取り戻したという事例である。しかし、小さい頃から触覚や聴覚でものを感覚していた彼にとっては、視覚は取り戻した感覚というよりも彼の日常に突如介入した新しい感覚であり、時間をかけ学ばなければならないものだった。興味深かったのは、目が

[17]オリヴァー・サックス　『火星の人類学者火星の人類学者――脳神経科医と7人の奇妙な患者』吉田利子訳　早川書房　2001年

見えるようになった彼にとって、視覚を通して「形」や「空間」を把握することが困難であったことである。立体を目で見ただけではそれがどんな形をしているのか分からず触れて確かめる必要があった。彼の飼い犬でさえ見る角度によって形を変え動き回るので、その犬が同じ犬かどうか判別するのが難しかった。また部屋を区切る壁や、角が織りなす空間の線の数々、トンネルの向こうの真っ暗な暗闇などを見たときには、その奥に空間が続いているということが分からず、それは彼を混乱させた。これまで彼は、彼のそばを通り過ぎるものとして、触覚や聴覚などを通して空間やもの、それらの位置を認識していた。視覚はより広い領域を一度に知覚させるのであるから、その混乱は当然であった。

生まれつき目が見える人は、遠くにいるものが小さく見えるのは距離が離れているからだと認識することができるが、彼にとっては、小さく見える木や人がなぜ小さいのか、彼らはどこにいるのか不思議でたまらなかった。近くのものでも、触れてみないことには、それが本当にあるのか、どこにあるのか、どのような質感をしているのか分からない。視覚をほとんどゼロから学ばなければならなかった彼の混乱に比べると、わたしがフランスにいながら感じていた非日常的な空間や環境での生活は、これまでに慣れ親しんだものが少し表層を変え現れたものであり、その小さなズレが溢れかえった空間に迷い込むことは、不安や混乱というよりもむしろ喜びの対象であった。

彼が視覚を通して見た世界を想像してみたときに思ったことは、例えば見慣れたと思い込んでいる生活の風景でさえ、見る角度や、時間、観点（色で見る、平面で見る、影で見る、など）を変化させることで、全く新しいイメージとして見ることはいくらでも可能であるということである。数年前、同じ一点を左目だけで見た景色と、右目だけで見た景色、そして両目で見た景色がズレていることを見つけた時、自分のなかに、知らない間に別の景色を見る二人の私がいたことを発見し、ショックを受けたことを思い出した。まぶたが瞬きするのを意識することがないように、当然で確かだと思っていた視覚について私は何も知らなかった。そしてそれは一人一人の人間の視覚の状態が微妙に異なるという認識だけには止まらず、あらゆる大きさ、あらゆる位置に存在する動物や昆虫などの生物、あるいは無生物が世界をどのように知覚しているのかという問題にまで拡がった。それは想像の域ではあったが、私が生まれるずっと以前から存在し、少なくとも私が死んだ後も存在するであろう小さな石ころが見る風景を思う時[18]、また高速で動く虫の思考を思う時[19]、私が見ているこの世界は一つではなくなり、無数に広がったように感じる。

フランスでのコラージュの制作のため、大量の新聞を準備し、まず最初に始めたことは、写真に写るイメージをカテゴリー別に選別し切り取る作業だった。サイエンス・テクノロジーや、食べ物、動物、自然など、それぞれ名前をつけカテゴリー化し、個別にしたファイルに切り取った写真を収集した。なかでも印象的だった写真は、ほぼ連日にわたり何枚も掲載されていた、賞状を手に持ち、それをカメラに向ける笑顔の人（々）の写真である。賞状のような紙媒体の他に、カメラに向けられるのは、時にはパソコンの画面であったり、会議室内のスクリーンであったり、額に入った絵画であることもあったが、それらは総じて四角形であった。

[18] 2019年現在、金沢美術工芸大学大学院修了展に向け、「石」をめぐり展開する作品を制作中である

[19] 2016年制作の「Play with Midnight」（第一章「絵画」参照）

写真の四角のなかに四角があるという、日々目にする紋切り型のイメージは、笑顔の人々（見せている紙に書かれているもの、描かれているものは総じてよく見えない）とともに、複製された不気味なイメージとして蓄積されていった。

またこの頃、私は大きな平面絵画の制作や、絵画空間が収まる四角形の枠について問題意識を持っていた。それまでは、新しい絵を描くために新しい四角である紙やキャンバスを用意し、完成したら四角の枠に入れ、四角の壁に配置し、記録用に四角の写真を撮る、という一連の行為を私はごく当たり前にこなしていた。しかし、展覧会の展示会場で目にする陳列された四角の絵画たちや、それらが撮影され四角の写真に収められた画集、また日常的に目にする、制作し数が増えていく四角の絵画や、どこかで眠っているだろう知らない人々が描いた無数の絵画を想像するうちに、そこに描かれたイメージとは関係なく、こうして溜まっていく四角はどこへ向かっているのだろうかという疑問が湧いた。それは絵画から始まり、絵画を嵌め込む額縁の四角、ホワイトキューブの空間の四角、カタログやインターネット上の展示空間を撮影した写真の四角へと、四角形が入れ子状に枠から枠へと延々と入り込み、吸い込まれ、結局は消費され続けていくような、空虚の感覚でもあった。これらのイメージを不気味に感じ取ったのは、そのような自身の問題とも関係があったと考える。そして、私はこれらの写真を、写真の四角形の空間のなかにまた別の空間を映す四角形が続く、入れ子状のイメージから、「Space-in-space」と名付けコレクションした（図49）。

図49「Space in space」
2015年 16 × 11 (cm)　ペン、新聞紙、紙

しかし、紙面上で日々目にするそれらのイメージ「Space-in-space」は、紋切り型の、空虚でネガティブなイメージに映っていたにもかかわらず、それらを素材としてコラージュの制作に使用する過程で起こったのは、ネガティブからポジティブなイメージへの変容（意味転換）であった。

写真の四角のなかの四角の部分（写真のなかで人が見せている四角い媒体）を切り抜き、穴の開いた部分に、暗闇に続く階段など別の空間を描き込んだ途端に、空間からまた別の空間への移行が、入れ子状に延々と連続し、絶えず空間が変動するという側面を持ったとき、ポジティブなイメージへと転換した。一度は複製されたイメージの連続として、ネガティブに捉えていたイメージは、手を加えることで動的なイメージとなり、それぞれが違う景色を映し出す、窓のように開かれた四角として存在するようになった。

写真のイメージ以外にも、私を引きつけたのはフランス語の文字であった。言葉の意味はあえて調べずに、英単語の綴りに似た少しニュアンスが理解できる一文を切り出し、それらを組み合わせたコラージュも制作した（図50）。上部に貼り付けた写真は、新聞の一面を占めるスーパーの広告の型抜きクッキーを手にこちらを見る女性の写真である。クッキーの生地の部分を切り抜いた箇所には、暗闇に階段が続く空間をペンで描き足した。そしてその写真の下には、宇宙に関する別の記事の切り抜き（「Les astronautes de sortie」と書かれた部分）を貼り付けた。当時はこのフランス語の一文を「宇宙飛行士が（ある空間から別の空間へ）出る」という意味ではないだろうかと、曖昧なまま捉えていたのだが、この一文が文章として成立するには、後にも言葉が続かないと成り立たないということが後々になり分かった。フランス滞在中は、このような小さなコラージュを遊びの感覚で次々と制作していた。

図50「Les astronautes de sortie」
2015年 16 × 11 (cm)　ペン、新聞紙、紙

図51「Space in space」 2015年　23 × 32 (cm)
ペン、色鉛筆、新聞紙、紙

黒い紙に新聞の切り抜きを貼り付け、白色のペンで加筆したこのドローイングは、写真のなかの四角形を切り抜いて、切り抜かれた部分に新たな空間を描いたものである（図51）。何が書いてあるのか見えない小さな四角形の賞状や絵画の切り抜きを、宇宙空間に漂わせるかのように配置し、そしてそれらの切り抜きと、切り抜かれた写真の空間を繋ぎ合わせるように飛び交う動的な白い線を描いた。線以外にいくつかあるバケツは、それらの四角い媒体が時間とともにゴミ屑やちりとなり蓄積していく様子を描くためのモチーフであったが、最終的にこのバケツは帰国後に制作した「スーパー生活」において骨で満たされた立体物となった。四角形のなかに四角形を手に持つ人の写真の紋切り型のイメージに、動的な要素を加えて解放するかのように、物質が、各々の写真が、写真が撮影された時間が、全ての諸々がぐるぐると循環する空間となった。

2-1-4.　ヘンリー・ダーガー

自身のフランス滞在中のコラージュ制作について考えている最中、ふとヘンリー・ダーガーのことを思い出し画集を開いた。現在アウトサイダー・アートを代表する作家の一人として知られるヘンリー・ダーガーは、半世紀以上もの間、その生涯を終えるまで物語『非現実の王国で』を人知れず執筆し、膨大な枚数に及ぶ挿絵を描いた。彼の死後に彼の部屋から発見されたのは、彼が挿絵に使用した新聞や広告、昔の写真などの大量の資料だった。

ダーガーは物語『非現実の王国で』の主要キャラクターである「ヴィヴィアン・ガールズ」の少女たちを描くため、例えば当時のぬり絵や広告、また新聞の漫画や記事写真など、あらゆる媒体に描かれた少女たちを転写し、またサイズの小さいものは絵に合わせて引き伸ばし、コピーして使用していた。使用した資料の多くは、捨てられていた廃材を拾ってきたものであった。ダーガーは外に無数に散らばるイメージを、自分の想像の物語のために手当たり次第収集していたのである。

図52　Henry J. Darger pl. 28
「気違いじみた像を燃やすと、爆発で四方八方に飛び散った。
かけらのひとつで頭を打った少年は次の絵で医者の手当を受ける。」
「あまり近くには行けないわ。熱すぎるもの。」
「ここにおろしましょうよ。」80 × 321 (cm) 部分
画像引用：ジョン・M・マグレガー　『ヘンリー・ダーガー　非現実の王国で』
小出由紀子訳 作品社 2000年　p. 51.

彼の絵を見てみると、一枚の絵のなかに同じ少女の塗り絵の転写が二人、三人と重なって描かれていたり（図52）、別の場面を描いた二枚の絵に同一の資料を転写して描かれた少女は、アウトラインはそのままに、彼女の帽子の装飾を少し変化させ描かれていたりと（図53）、その都度場面によって必要な資料を選び出し、時には何度も同じ資料を使用していたことが分かる。また彼の絵のなかには切り取った風景写真の資料がそのまま窓の外の景色として貼り付けられた部分も時折見て取れる（図54）。

私のコラージュの制作は、非日常的なフランスでの生活において、外に溢れかえるイメージを個々のイメージが帰属する媒体と切り離し、生のイメージとして認識しやすくなったことから始まったが、ダーガーの創作においては、媒体との間に既存のコンテクストを含む大衆広告や新聞のイメージは、すでに彼の目の前に生の素材として開かれていたのではないかと考える。

図53

（左）Henry J. Darger pl.03
「1 ジェニー・リッチーにて。偵察中、フェラデル人の親衛隊にまたつかまってしまう、グランデリニアンのなかでも人間味のある将軍たち、シューマニア、ジェシパイン・ジェンセン、他3人は彼女たちの処遇をめぐって意見を戦わす。」48 × 122 (cm) 部分
図版引用：前掲書 ジョン・M・マグレガー p.13.

（右）Henry J. Darger pl.23
「54 ジェニー・リッチーにて。お父さんに危険を知らせている間、窓から、近づく嵐の夜の黒雲を眺める。」
48 × 178 (cm) 部分

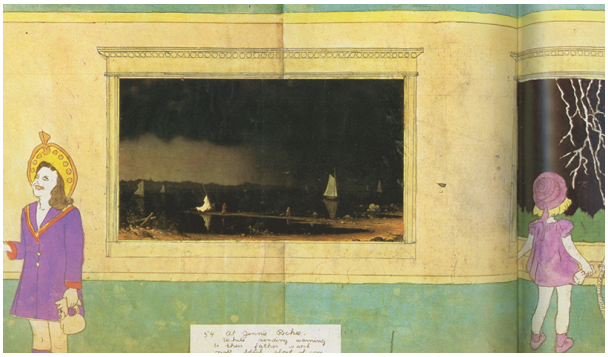


図54

Henry J. Darger pl.23
「54 ジェニー・リッチーにて。お父さんに危険を知らせている間、窓から、近づく嵐の夜の黒雲を眺める。」
48 × 178 (cm) 部分
図版引用：前掲書 ジョン・M・マグレガー p. 40.

ダーガーを知ったのは、高校生の頃に絵を発表していたウェブサイト上で、「ヘンリー・ダーガーと似ている」とコメントがあったのがきっかけだった。その時に描いた絵巻物のように長いドローイングや、狂気の表情を見せる何人もの女の子など、確かに似ていると感じる点はあった。ダーガーの絵の色彩や構図、そして彼自身についてこの頃から興味はあったが、大学入学後は西洋の油彩画を学ぶようになり、ダーガーの画集を見返すことは少なくなった。しかし今改めて、世のなかに溢れるイメージを純粋な生のイメージとして作品に使用し、あらゆるイメージをそのまま使う奔放さに魅力を感じる。

もう一つ気になる点は、彼の創作は物語の執筆から始まり、そしてその物語を視覚的により深めて表現する方法として、まず既存のイメージの修正、写真や絵のトレースに彩色したドローイング、コラージュ、そして『非現実の王国で』の挿絵のドローイングへと展開した点である。最初に彼が行ったのは、既存の少女や兵士たちの写真を切り抜いて彩色を施し、彼の物語に登場する人物の名前など、新たなコンテクストを詳細に説明するテキストのラベルを貼り付けることであった。続いて戦争の風景をリアルに描くための手段として、彼は写真の切り抜きを用いたコラージュの制作を開始した（図55）。

> ところが、このコラージュによるイリュージョニズムの技法は、まさにそのリアリズムゆえに行き詰まるということがわかってくる。というのも、そのリアリズムが彼（ダーガー）をどんどん『王国』の非現実性から遠ざけてしまったからである。このことに気づいたダーガーはコラージュを放棄して、ドローイングに戻ることになった。ドローイングといっても、あくまで彼なりの意味でのドローイングであるが。[20]

[20] ジョン・M・マグレガー『ヘンリー・ダーガー　非現実の王国で』小出由紀子訳　作品社　2000年　p. 116.

図55
（左）Henry Darger Untitled [Three little girls and a boy] 9 × 7 in.
図版引用：John M. MacGregor『Henry Darger: In the Realms of the Unreal』Delano Greenidge Editions, 2002, p.104.
（右）Henry Darger Untitled [Battle scene]. 22½ × 14¾ in.
図版引用：同書 John M. MacGregor, p. 135.

既存のイメージを直接使用することから一度離れ、ダーガーが次に向かったのが、転写を用いたドローイングの制作だった。ここでは転写のために既存のイメージを使用しつつも、水彩絵具による彩色や、絵の構図や配置、また所々転写を用いない人物等の描写も彼自身が行っている。私の場合は、絵やドローイングの制作がまず最初にあり、そのあとコラージュの手法を試み、そして2018年以降は物語性を帯びたドローイングへと変化し、2019年現在制作中の作品ではオマージュとともに物語を作り始めたが、いずれにもコラージュの要素を取り込んでいる。そして、数年後には「本」という一つの形に残したいと考えている。ダーガーと、彼の作品は高校生の頃の記憶を呼び起こすものとして過去に位置しているかのように思えたが、今では私たちの先に、今後も関わり合うものとして存在している。

2-2.　アニメーション構想のためのドローイング

2017年に、フランスのナンシー市主催の「樹木」をテーマに掲げたシンポジウムへ向け制作した三点のアニメーション・シリーズ「EMBRANCHEMENTS」（第四章 アニメーション、映像　参照）の構想のため、私とオマージュはアニメーションの「樹木」にまつわる三つのテーマ「根」、「幹と枝」、「木と都市」を想定したドローイングを制作した。2013年制作の「Enjoyment of Life」では絵の裏面に日付と文を記していたのに対し、この当時制作したドローイングでは文章が絵と一緒に画面を構成している。一見すると絵コンテのようでもあるが、それ以前の絵コンテは、A4の印刷用紙などにスケッチ程度に描いたものだったのに対して、この時は水彩紙に水彩絵具を用いて描いていた。ただの確認用のメモ、スケッチではなく、それは一枚のドローイングであった。

木の幹の内部構造と、人間の皮膚との関連を考察しながら描いたのがこの小さなドローイングである（図56）。画面左側には英語でこう書かれている。

death protects life...
they exist in the same time.
in human's body too
there is dead part and living part....
dying and living in same time

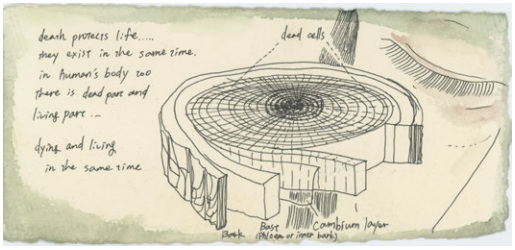


図56　16 × 7 (cm) 水彩絵具、ペン、紙

死は命を守る...
彼らは同時に存在する。
人間の体にも
死んだ部分と生きている部分とがある...
死にながら同時に生きている

図57　15 × 11 (cm) 水彩絵具、ペン、紙

木の年輪の構造と、人間の皮膚の層とを考えた際に浮かんだことを書いた文章だが、それは何かの説明ではなく、その時の思考を留めておくための走り書きであった。この絵ではまず、インターネット上で見つけた木の年輪構造の図を模写し、文字を書き、最後に右端に目を瞑る人の顔を描き足した。木の幹の内部構造と文章だけで構成された画面は、ドローイングというよりもむしろ、図説のようであった。その堅い画面を解放するために人の顔を描き足している。閉じている目は（図57）のドローイング（下にある四つの枠は、左から瞼が開く過程で少しづつ眼球が現れ、眼球が次第に年輪のイメージへと移行するアニメーションの構想を描いたものである）にも見られるように、樹木の年輪と人間の眼球とが、どちらも円形であり、また中心から円が広がっていくような両者の視覚的な繋がりから浮かんだイメージであった。

続いて、これは皮膚にまつわるイメージと文を書いたドローイングである（図58）。指のささくれを剥いている様子を描いている。また右下の小さな枠内に描いたのは、剥いた皮膚を落とす動作である。左下の英語の文も、先の絵と同様に、ふと浮かんだ言葉をそのまま記したものである。

taking off dead skin on finger.
dead part of human body…..
nail???

指の死んだ皮を剥く。
人間の体の死んだ部分….
爪???

図58
16 × 11 (cm)
水彩絵具、
ペン、紙

画面左上には一本の指が第一関節から上だけ見えているが、これは中央の二つの手と、右下の二つの枠、左下の文章を描き終えた後で加えたものである。左上に余白が空きすぎたのを調整するために、ささくれ立った指を描き足し、また背景の全体を埋めるように草原を模した線を描き入れている。

このドローイング（図59）は「EMBRANCHEMENTS」の三つのテーマのうちの一つ「木と都市」の構想のために描いたものである。左のドローイングの画面中央右側には、図とともに説明が書かれている。

There is traveling of water in a tree…
- watching a tree (1 → 2 → 3 → 4)
-watching a leaf 【←(zoom) in 】and find there is another “tree” inside a leaf (5)
-【(zoom) out→】watching and following “tree”’s branch in all direction from “tree”, and find the fact water (river) move ground and form people living, form all living things (6)

木のなかに水の彷徨がある…
- 木を見る(1 → 2 → 3 → 4の視点の順で)
- 葉を見る（画面は葉にズームインする）
- そして葉のなかに他の「木」を見出す (5)
- (画面はズームアウトする）「木」から全方向に（伸びる）枝を追って見る、そして水（川）が大地を動かし、人々の生活を形作り、すべての生きるものたちを形作っているという事実を発見する (6)

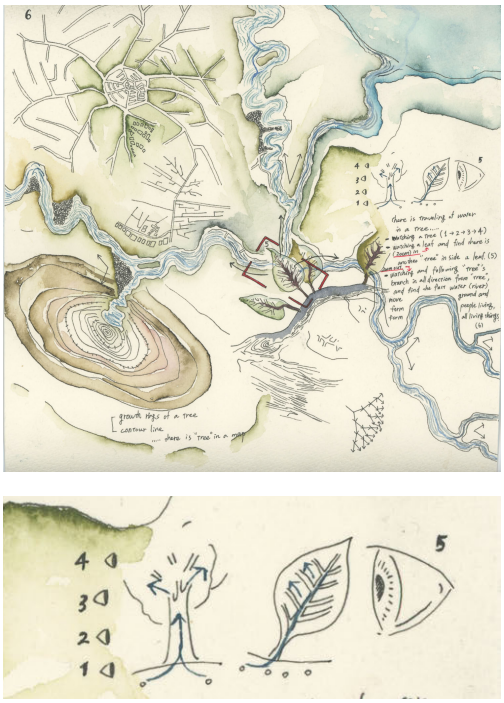


図59
（上）20 × 20 (cm) 水彩絵具、ペン、紙
（下）上図の拡大図

（1）から（6）までの視点を順に追って見ると、（1）木の根元（地下から地面）、（2）木の幹、（3）幹から枝、（4）枝の分岐から葉、（5）葉（画面は葉一枚へズームインし、葉を注意深く見る）、（6）葉の葉脈から川の流れ（このドローイングの画面全体）となる。（1）～（4）までは、一本の木を下から上へ見る等間隔の視点の動き、（5）では葉一枚を見るクローズアップした視点となり、最後（6）では視点は最初の（1）～（4）の位置よりも遠く離れ、航空写真を上から見るような俯瞰視点へと、最終的にアニメーションにするために視点の動きを動的に示している。

このドローイングは地図のイメージを手掛かりに、一本の木を遠くあるいは近くで見る位置を変え観察し、最終的に地面や生命と水（川）の関係性へと到達する過程を描いたものである。画面は、海へと続く分岐する川の流れと、道路と建物の区画、高低差のある地面など、各要素が全体の地図のイメージに内在するように描かれている。例えば画面左下には「grouth

rings of a tree（木の年輪）」と「contour line（等高線）」の文字と共に、円形に広がる等高線が描かれている。ここで描いたのは、先に述べたドローイングの木の年輪の構造と、人間の皮膚の層構造にイメージの類似点を見出したのと同様に、地図（地形）と、木の構造におけるイメージの類似を描いたものである。

もう一点のドローイングは、（図59）のドローイングにおける（5）の場面を描いたものである（図60）。一枚の葉に枝分かれする葉脈は、無数の木の形態のようにも見える。「木」の存在が「木」の部分でもある「葉」に内包されている。そこではマクロからミクロへ、あるいはミクロからマクロへと、一つの事象、あるいは一つのものが、別のあるいは同じもののなかに関連して見出される。それはフラクタルの幾何学図形のように、全体に部分があり、部分にも全体があるという木の自己相似性のイメージであると同時に、画面右下には葉脈を流れる水が葉の外へ、地面に枝分かれする川へと生成しているように、異なるものへの変身でもあった。

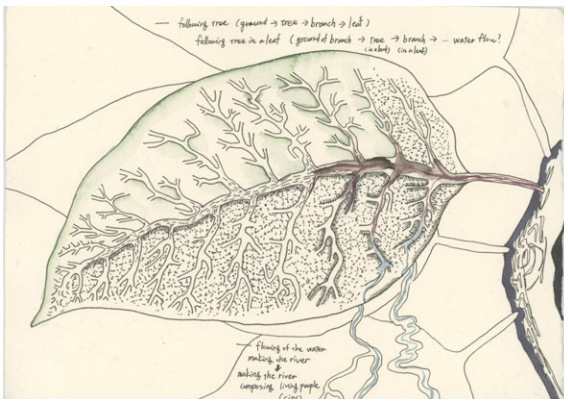


図60　18 × 13 (cm) 水彩絵具、ペン、紙

これら以外にも「樹木」に関連するドローイングを複数制作したが、いずれもいわゆる絵コンテの形式を取らずに、絵と文章を平面のドローイングを制作するように構図を意識しながら描いている。これらは実際のアニメーションに使用するための、場面を想定し描いたスケッチというよりも、「樹木」という全域的なテーマにアプローチするために描いた、部分的な観察と構想のためのドローイングであった。今見返してみると、構想のために描いたものたち一枚一枚が独立したドローイングとして成立しかけている。構想、図説、ドローイングの間に位置するようなこれらの作品は、メディウム間の境界が曖昧になる予感でもあった。

2-3.　ドローイングの共同制作

2-3-1.　「walking on the edge」

図61「walking on the edge」2016年
（左）120 × 180 (cm)　水彩絵具、紙
（右）30 × 45 (cm) 水彩絵具、ペン、紙

2016年に制作した「walking on the edge」（図61）は、木と女子高生が描かれたドローイングと、十六点の水彩画によるドローイング・インスタレーション作品である。私たちはこの時「地図」というものに関心を抱いていた。例えば作品が、地図のように時代と共に新しく更新し作成され、同じ場所を示す地図が、いくつもの異なる形態を持って増殖し続けていくように、ある一つのイメージから、そのイメージの地図を新たに作成し、イメージを等分したり、拡大縮小していきながら、無限に展開して行くような何かを制作したいと考えていた。

「walking on the edge」において出発点となるイメージは、木と女子高生が描かれたドローイングである。東京で撮影した写真、そして金沢で撮影した木の写真などを、一枚の紙の上にプロジェクターで投影し、重ね合わせて空間を構成し描いた。プロジェクターが投影するイメージを頼りにそれぞれが描きたいところを好きなように描き、一方が描いた形や線を見て影響を受けながら、画面がある程度埋まったところで完成とした。

そして、このドローイングを十六に等分し、新たな地図として展開したのが、AからDそれぞれ四点からなる、計十六点の水彩画である。まず、水彩紙をドローイングのちょうど十六等分となるサイズに裁断し、ライトテーブルを用いて、ドローイングの線をペンでトレースし、その後水彩絵具で着彩した。この過程において、私は線をトレースし描く作業を担当し、オマージュは水彩画による着彩を担当した。作業を分担し、オマージュに着彩を全て任せたのは私の提案であった。理由としては私が「地図」のイメージに固執しているために、陸は緑、海

は青といったように、「地図」らしく着彩していまうのではないかと危惧していたこと、そしてオマージュの色彩感覚に以前から魅力を感じており、形とも線とも捉えられない線描を、彼がどう捉えて着彩するのか見てみたいと考えたことが挙げられる。オマージュは私の提案を承諾したが、気がかりだったのは、私が一時的ではあるものの制作の方向を指示することによって、彼の創作、そして共同制作を閉じたものにしてしまうのではないかということだった。思いつきの提案が、結局上手くいかなかった場合のことを考えると不安になった。しかし、結果的は私の予想を反し、彼の創作をより自由なものにした。これまでオマージュが提案することはあったが、実質私から何かを提案したのはこの時が初めてだった。彼にとってはこのことが、私が彼に信頼を示し、そして作品に対する作者の責任を二等分したという点で安心を得たと言う。制作を他人の指示の下行う事は我慢ならない私にとって、彼の反応は全く予想外であった。その衝撃は、絵の具で偶然美しい色を作れた時のような、また新しいドローイングの手法を発見できた時のような、予想できなかったものと出会う瞬間と似ていた。そこで私は彼を作品のメディウムとみなすことが可能であることを改めて認識すると同時に、私自身も作品のメディウムとして存在するならば、気の進まないいかなる作業も可能となるのではないかと思えた。

展覧会「walking on the edge」の展示会場では、壁に配置した木と女子高生のドローイングの左と上の壁部分に、AからD、1から4までの座標が記されており、「A-1」、「A-2」･･･と座標のタイトルを持つ水彩画とともに、両者を照らし合わせ、地図のようにして見る事ができる。「walking on the edge」では、出発点である木と女子高生のドローイングから、水彩画までの二段階でイメージを展開させたが、その後も第三段階、第四段階と、地図のように展開し続けるものを制作したいと考えていた。現在制作中のドローイングと地図を取り込んだアニメーションは、これに続くものになるのかもしれない。

2-3-2. 「Ubiquity」

図62「L’arbre dans la ville」2017年

初期のオマージュとのドローイングでは、人物を描くことが多かった。作品中に都市が主要なモチーフとして現れたのは、2017年制作の「EMBRANCHEMENTS」の三点目のアニメーション「L’arbre dans la ville（木と都市）」（第四章「アニメーション、映像」参照）で描いた、建物と植物とが密集する台北の都市が最初である（図62）。180cm×140cmのキャンバスには、二人で描くための十分なスペースがあった。しかし描きやすさはこの理由の他にもあるような気がしていた。それが都市のイメージであった。

これまでに描いた人物は、お互いの家族や知人を描くことが多かったが、ここでは一つの人物および限られた対象を二人で描くことの窮屈さと、不自由さを感じていた。それは、例えば二人とも顔を描きたいが服を描くのは億劫に感じることや、仕上がりのイメージに両者で差があることなど、制作中、お互いに干渉する場面が多くあることに起因する。それは些細なことだが制作を止めてしまうには十分な出来事だった。

図63「Ubiquity」2018年　サイズ可変　木炭、ペン、鉛筆、水彩絵具、紙、キャンバス

2018年制作の「Ubiquity」（図63）は都市を描いたドローイングによるインスタレーションである。最初に制作を開始したのは、最終的に「Ubiquity」の一部分となる「city1」（図64）と名付けたドローイングであった。この時は、その日その日でふと思いついた制作（個人あるいは共同制作のドローイング、絵画制作、アニメーションの制作等）を行なっていた。この「city1」も、作品化を目的とせずに始まった制作のうちの一つであった。

まず異なるサイズ、材質の紙を重ね合わせて壁に貼り付け、その上に鉛筆を用いて、台北の都市の風景を描いた。重なり合う紙の寄せ集めの上に全体的な都市のイメージを描き終えた後、全ての紙を取り外し、今度は重なり合わせるのではなく、一枚一枚を並べて配置した。最初に下になっていた紙には、部分的に四角の余白ができ、その部分にイメージを延長したり、あるいは想像でイメージを描き加えた。そうすることで、最初のイメージと比べわずかに拡張した都市のイメージができあがった。

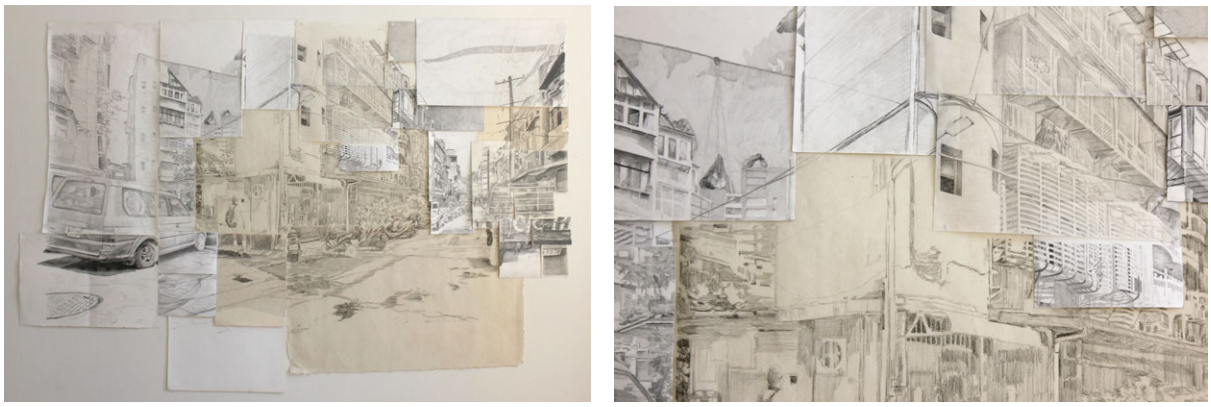


図64「city1」2018年　サイズ可変　鉛筆、紙

「walking on the edge」の女子高生と木を描いたモノクロームのドローイングや、映像インスタレーション「Marie Tunnel」の共通の友人である女性を描いたドローイングでは、どちらも一枚の紙の上に複数の異なるイメージをプロジェクターを用いて投影し、重ね合わせて描いていたが、「city1」では、一つのイメージ（台湾で撮影した都市の写真）を、紙を複数枚重ね合わせた支持体に描くという方法へと変化した。断片的な紙の上では、イメージは一つの都市のイメージを描き出しながらも、複数の紙がそれぞれブロックのように積み重なって見えることで、それは部分として分離した都市のイメージも描き出した。また複数の紙が重なり合ってできる微妙な影、紙の色味や材質の違いによって、イメージは同一面上ではなく、それぞれわずかに前後して存在しているようにも見え、奥行きが感じられた。

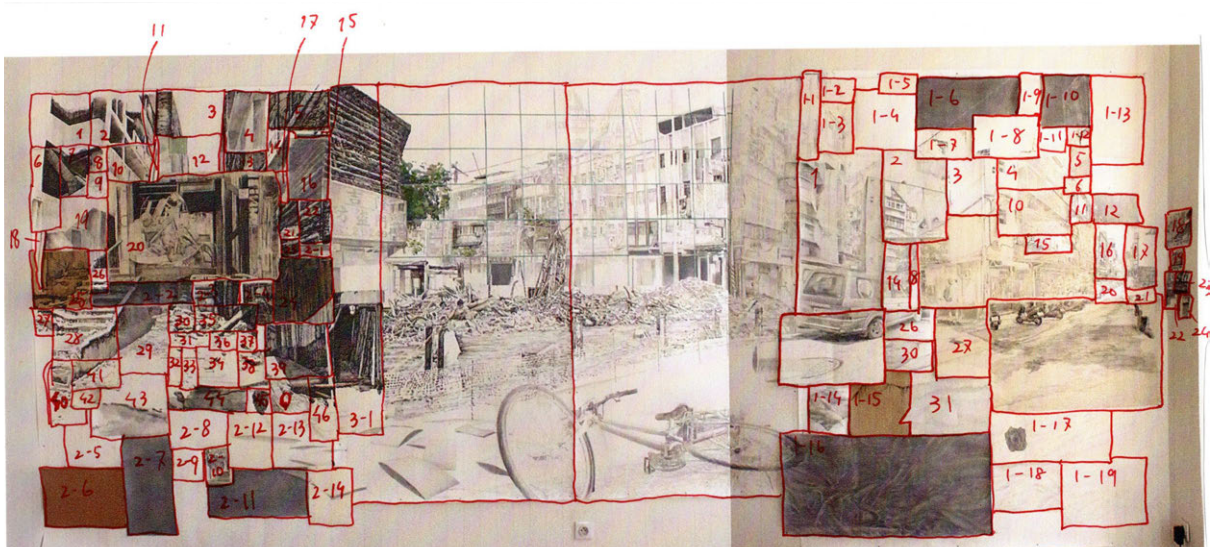


図65　「city1」（右）、「city2」（左）の地図　2018年

この制作プロセスで興味深かったのは、全体を描くための二人による作業と、紙を取り外し一枚一枚を描く際に分担した個人の作業という、共同と個人制作との両方の行き来があったことであった。一枚一枚の紙に番号をつけ（図65）、奇数番と偶数番とで分担して作業を行なっていたのだが、その際お互いに何をどのように描くのかは統一せず、またそれぞれの作業に逐一干渉しなかった。双方が描いたものには、都市のイメージの延長し写実的に描いたものと、想像で描いたものとが介在していた。

「walking on the edge」では、私が線を描き、オマージュが着彩というように作業を分担することで、完成した全十六枚のドローイングには、結果として統一感が生まれたが、「city1」では、統一感を持たせることは目的とせずに制作していた。一つの都市イメージを取り外してばらばらにし、その一つ一つに新しいイメージをそれぞれが描き終えた後、再度壁に配置することでお互いが何を描いていたのか、全体としてどう見えるのかは、そこで知ることとなる。一度全体として描いたものを解体して部分ごとに描き、再度集合させた時点でさらに作業が必要だと感じれば、また解体し、部分を描き、集合させるという、これまでの共同制作にはなかったイメージの立ち現れ方とそのプロセスに興味を持った私たちは、「city1」制作後も「city2」（図66）、「city3」（図67）と同様の手法で制作を続け、最終的に展示会場の壁全体にそれらを配置した、インスタレーション「Ubiquity」として展示を行った（図68）。

図66「city2」2018年
サイズ可変　木炭、ペン、鉛筆、紙

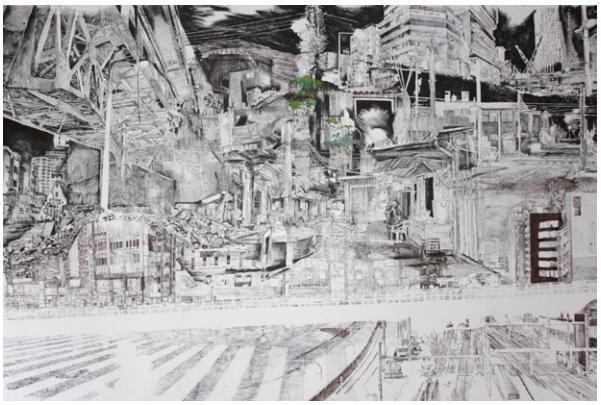


図67「city3」2018年 サイズ可変
水彩絵具、ペン、キャンバス

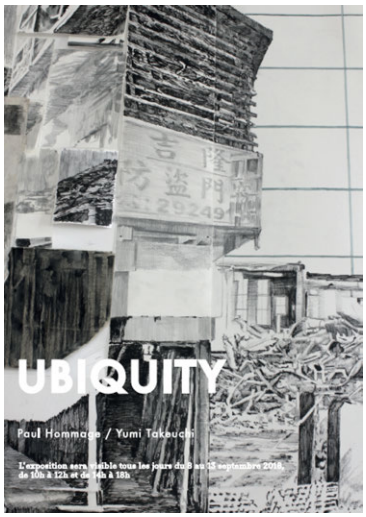


図68「Ubiquity」DM
2018. 9. 8 ~ 9. 13
Maison Billaud, Fontenay-le-Comte

2-3-3.　都市を描く

「L'arbre dans la ville」、また「Ubiquity」で使用したのは台湾で撮影した写真であった。台湾を初めて訪問したのは2016年である。家々の窓枠に設置された鉄格子は、その冷たく堅固な姿と無数の直線で目を引いたが、至るところに這う植物や、無造作に外に置かれた生活の品々は、それに負けず劣らず存在した。訪れたのは夏の暑い時期であったので、強い日差しのもと、鮮やかな色彩はより鮮やかに、アルミや金属を多用した建築は反射した光を周辺に撒き散らしていた。無機質なもの、有機的なものとがどちらに押さえ込まれるでもなく一緒くたに存在しているような台湾の都市の風景の数々は、これまでに見た風景とは違う、新しさと異質さとがあった。約五日間の滞在の間、目的地もなくただ歩きながら、気になる路地や空間を見つけては写真や映像に記録した。私とオマージュの間に都市の構造的なイメージへの興味は、台湾で目にした風景との出会いを皮切りに展開していった。

都市には、枝分かれした道や河川、人工的あるいは自然に生息する動植物、所々に配置された建築物、それらが有する無数のドアや窓、内と外との間に位置するベランダのような空間や、異なる時間や人間の生活など、あらゆる性格を持つ諸々が、無数に存在している。それぞれは全体とは関係なく個別に動く独立したものとして存在しながら、同時に全体としての都市

を形成するものとして欠かせない存在である。また都市には、さらに奥へ奥へと続く別の空間を予感させる隙間という隙間が散りばめられている。オマージュとともに大きな都市を描く過程で、人物を描く時とは異なる解放感や自由さを感じていた。それは一つの建物についた複数の窓が、同じ形状であっても一つ一つの状態や、映し出す風景が異なり一つとして同じものがないように、オマージュが描いた窓も私が描いた窓も、どちらも建物や都市のなかでは存在できるからだった。窓だけではなく、都市のなかのあらゆる構成要素が、都市という全体のなかではばらばらで雑多なままで存在できるのであった。

> 不定形の空間が、日を追って都市の構造を獲得してゆく。あたかも、細胞に別れ、細胞が今度はそれぞれの機能を担った細胞群として特殊化してゆくように、この不定形の空間も分化してゆくのだった。[21]

これは、レヴィ＝ストロースがサン・パウロの都市の生成を描写した言葉である。それはまるで都市が生まれ、そして細胞分裂し、身体の各機能を担い成長していくものとして、身体、生き物の一生を辿るように描かれている。一つの生き物である都市は、別の生き物である都市と関わることで、また分化し、細胞分裂するように破壊と創造を繰り返し、その領域を、形を絶えず変化させる。それは顕微鏡でシャーレのなかの微生物同士の蠢きを眺めるような視覚的イメージを呼び起こした。

レヴィ＝ストロースはさらに続けてこう述べる。

> 森林の直中（ただなか）に勝手に伐り拓かれたこれらの四辺形の中で、直角に交わっている道路は、初めはみな似たようなものであった。幾何学的に引かれた道筋には固有の特徴はなかった。しかしながら、或る道は中央にあり、或るものは周辺に位置していた。或る道は鉄道または街道に平行であり、或るものは垂直であった。このようにして、第一のものは交易の方向にあり、第二のものは交易を断ち切るか、遮る形になった。交易や商業活動は、必然的に客で賑わう第一の道路の方を運ぶことになるだろう。そしてそれと反対の理由で、ここの住民や幾つかの公共施設は、第二の道路を選ぶか、もしくはそこに追いやられるだろう。一方では中央と周辺、他方では平行と垂直というこれらの組み合わせによって、都市生活の四つの様態が決定されることになり、それらは将来の住民を、或る者は優遇し、或る者は意気沮喪（そそう）させながら成形してゆき、成功や失敗を生み出させることであろう。それだけではない。これらの住民は二つの型（タイプ）から成っている。大勢で賑やかにしているのが好きな人たち ―― 彼らにとって、都会風なものの定着が進んでいればいるほど、その地区は魅力がある ―― と、自由でありたいと心を砕いている、孤独が性に合った人たちとである。この第二の対位法が、第一のものを複雑にしながら形成されてゆくに違いない。[22]

---

[21] レヴィ＝ストロース『悲しき熱帯 Ⅰ』　川田順造訳　中央公論新社　2001年　p. 198.

[22]前掲書　レヴィ＝ストロース　p. 198.

実際に都市を描いていた私たちの作業の一部始終がここにある。大きな紙を四角形に切り、壁に貼り付ける。壁にまっさらな何もない空間が表れる。そこから私たちは描き始めるのだが、この「Ubiquity」の制作では、イメージの元となる写真に引いたグリッドラインに従い、紙の上にも定規で等間隔の線を引いて描画を開始した。それらは最初無機質な直線と平行線の交わりからなるブロックの集合であったが、都市のイメージが現れ始めると、ブロックの線をはみ出し、ブロックとブロックの間を埋め、だんだんと有機的な形態が画面に加わり始める。こうして画面が埋まってくると、それぞれに好きな場所、描きやすい場所、興味のない場所が明らかになってくる。私たちはその都度衝突し、お互いに譲るか、譲らないか、諦めるかの選択を迫られるが、いずれを選択したとしても都市全体の運動は止まることはなく、制作している当人たちの諸々の事情は露知らず、都市はどんどんと拡大し変容していくのである。

当初、全体と部分とが同居する都市のイメージそのものに制作の動機があると考えていた。しかしレヴィ＝ストロースの文章を読んだ後は、共同制作で都市を描く、そのプロセスの始まりから終わりまでに「都市」は深く関わっていたのだと認識を新たにした。そして、先ほどのレヴィ＝ストロースの言葉では、都市を細胞分裂する身体、生き物として捉えていたように、60年代の高度経済成長期へと向かう日本においても、黒川紀章、菊竹清訓、槇文彦らを中心とした「メタボリズム」という建築運動が起こっている。

代謝する身体は私の身体のみならず、都市という領域もそうであるのだとしたら、制作という領域で起こる諸々の衝突も、破壊も、これまでの数々の実験も、どこへ向かうのか分からなかった作品の数々も、これらの動き回っている全ては私の制作の「生」を維持するための運動である。共同制作を始めた当初、それはこれまでの私の制作における大きな起点として、何か特別なもののように感じていたが、それは「生」の持続という、ごく自然なことなのかもしれない。

2-4.　現実と非現実の間のドローイング

2018年フランスに滞在している頃から、一枚のドローイングや絵画を時間をかけて描いたり、またスケッチブックなどに絵や文章を書くことが習慣となった。共同制作を開始する以前の絵画やドローイングは、空想の場面を描いたものが多かったが、この頃からは具体的な場面、空間を、光源の位置に従って光と陰影を描き込むようになった。

共同制作開始以前のようなドローイングと絵画の制作の再開は、この時期のあり余る時間と空間によって可能となった。当時一年間の休学中であった私は、「共同制作」を制作と言語の両面から考察することに意識を縛られることなく、共同制作と個人制作に日々必要な分だけ時間を割り当てて制作を行っていた。フランスのアパートは、総面積が約120㎡あり天井も高く、生活はもちろんアトリエとしてのスペースが二人でも十分すぎるほどに確保されていた。さらに夏場は二十二時まで外はほの明るく、夜遅い作業で音を出してもお互いの邪魔にならないなど、伸びやかに制作するための時間と空間の好条件がいくつも揃っていた。「これをしなければならない」と始まる日々ではなく、「これから何をしようか」と始まる生活のなかで、自分の絵を描くということは自然に発生したのだと思う。

2018年は、オマージュとともにアニメーション、ドローイング・インスタレーション、そして映像をプロジェクターであらゆる物体に投影する実験を日々行っていた。ドローイングは共同で制作する作品とは直接関係なく、制作の合間に描いていたものである。ドローイングを制作していた室内には、先ほど述べたように、途中の状態のまま置かれたドローイングによるインスタレーションや、アニメーションの絵と、その前に固定されたカメラ、三脚、照明、またプロジェクターによる投影テストのための様々な素材の切れ端が、各所に散乱していた。また雨の日には棚から窓、椅子から机へと手当たり次第にかけめぐらせたロープに洗濯物を干していたため、室内に野外キャンプの空間があるように見えた日もあった。以前は何も見ずに思い浮かべたイメージを描くことが多かったが、目の前の現実でありながら非日常的にも見える空間自体が面白く、この時は実際にあるものを見て描いていた（図69）。

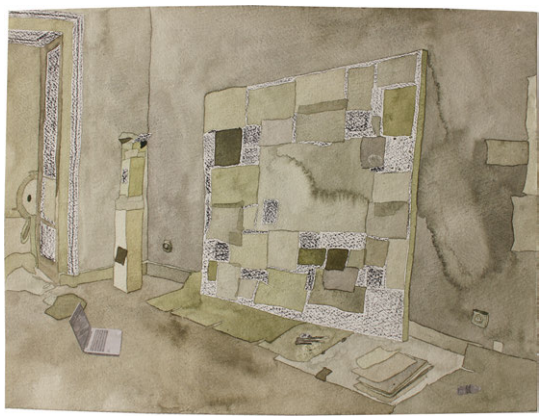


図69「無題」2018年
20 × 24 (cm)　水彩絵具、鉛筆、紙

（右の写真は制作していた部屋の様子）

「screen」と題した三点のドローイングでは、アニメーションや映像撮影の際に使用する照明や、背景用また映像を投影するためのスクリーンが共通して描かれていることから分かるように、いずれも野外に自分たちの映像制作のスタジオを移送したかのような場面を描いている。これまでの絵画やドローイングの制作では、複数の小さな断片的要素を散りばめて描き、次に断片同士の隙間を埋めるように全体を描き完成させていたが、2018年からは現実と空想が入り混じる具体的な一つの「場面」が中心となり、断片的な諸々のイメージはその都度場面に溶け込むように描き加えながら完成させるようになった。そこではまず、頭のなかに架空の映画のような一場面をぼんやりと浮かべ、絵のなかに描き写すようなプロセスを経る。それはまた言葉を変えれば、絵を描く前の白い紙の空間を実際の展示空間と見立てて、立体物や照明を配置するように、インスタレーション作品を構成しているかのようでもある。

三点のドローイングを描いた順に見ていく。

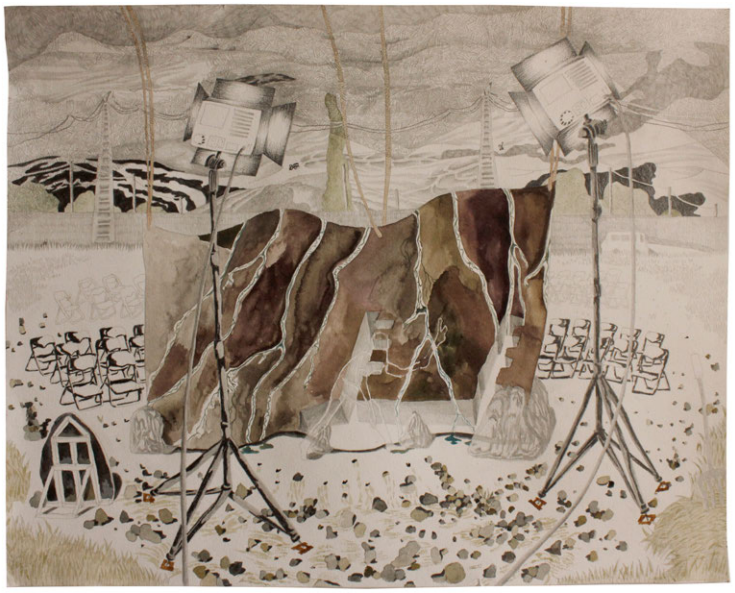


図70「screen」2018年
25 × 33 (cm)
水彩絵具、色鉛筆
鉛筆、紙

最初に描いたこのドローイング（図70）のなかでは、野外劇場をスクリーンの裏側から見た視点で描いている。天から吊るされたスクリーンには土色の山肌に何本も川が流れ、下にはスクリーンからはみ出て川から水が滴り水たまりができている。山肌の右下には直線的に山を削ってできた人工的な空間も描かれている。スクリーン裏には透明人間のような演者が一人、木の枝を持ち演じている。本番前の練習風景なのか、スクリーン前に多く配置されたパイプ椅子には誰も座っていない。またスクリーンの後ろには照明が二台、三脚で固定されているが、これは私たちが実際に制作で使用している照明である。地面には石ころが広がっており、大小全てに照明の光の方向に合わせ影を描いた。背景は、フランス、ヴァンデ県郊外を散歩している途中に見た使われなくなった線路のある空き地の風景である。草がところどころに生えた砂利の広がる空き地に、使われなくなってだいぶ時間が経っているであろう線路があり、その前には歩道に沿って続く高いコンクリートの壁がある。その奥を見ることはできないが、長い電柱が壁の奥から突き出し伸びている。先端に行くにつれ細くなる形状をした無機質なコンクリートの電柱、また木の枝や葉に完全に覆い尽くされて長い緑の塊となった電柱が並んでいる。私以外に歩く人もおらず、重たい雲が広がる空の色彩とも相まって、殺風景な風景であった。この風景を思い出し、またそこで撮影した写真など見直しながら、この野外劇場の会場を描いた。散歩をしていたのは午後の明るい時間帯であったが、ドローイングの右中央にはライトを点灯して走る車があるように、描いたのは日が沈みかけた時刻の風景である。

図71「screen」2018年
25 × 25 (cm)
水彩絵具、色鉛筆
鉛筆、紙

二点目のドローイング（図71）では、前述した最初のドローイングとは反対に、スクリーンを斜め正面からの視点で捉えた風景を描いている。天からロープで吊るされたスクリーン、二台の三脚で固定された照明、石が作り出す影や、木の枝を複数本身につける演者、また夜の風景である点は、最初のドローイングと共通しているが、演劇を行う舞台は木が生い茂る森のなかへと変化している。木の幹に力強い根のような枝が這い上がる様子や、薄緑色のヒラヒラしたウメノキゴケが木や地面のいたるところに張り付いている様子は、こちらもヴァンデ県の森を歩くなかで実際に目にしたものたちである。夜の森でひっそりと、木の化身のように仮装した人間が舞うこの光景は、自然への畏敬を表すために、人間が執り行う何らかの神聖な儀式をイメージし描いたものである。

図72「screen」2018年
29.7 × 42 (cm)
ペン、紙

三点目のドローイング（図72）も前の二点と大きな構図の変化はないが、二台の照明がなくなり、代わりに頭に懐中電灯を取り付けた二人の巨人がスクリーンを照らし見ている。そして複数のスクリーンが巻かれた状態で地面に置かれていたり、遠方に吊るされていたり、下が固定された状態で描かれている。左上の吊るされたスクリーンの向こうでは炎のような形状をしたものが蠢いてスクリーンを圧迫しているが、その前に観客はいないので被害はなさそう

だ。本番では炎の演出もあるのだろうか。画面右からは大型車も向かってきており、演劇を行う前の準備の真っ最中の場面を描いたのかもしれない。上記した二点のドローイングと比べると空想的な描写の多いドローイングである。

三点のドローイングは、それぞれ細かな違いはあるが、共通して、見えない観客へ向けた夜の野外演劇会場を描いている。これらを描くプロセスにおいては、ドローイングとして面白い構図を想像し描きながらも、観客席は何席必要か、照明とスクリーンの位置はどのくらい必要か、ここに光が当たると影はどの位置に、どの角度でできるかなど、現実空間での検討も行なっていた。これはオマージュとのプロジェクターを用いた実験や、インスタレーションの空間を考えるときの情景とリンクする。

このように、2018年以降は共同制作を行う現場や、また映像制作のアトリエの状況など、現実の空間に近い空間がしばしば自身のドローイングに現れるようになった。この水彩画も同時期に制作したものであるが、この絵のなかでは実際に自宅アトリエの空間に私とオマージュ二人が、夜ストップモーション・アニメーションの制作を行っている場面を描いている（図73）。当初は、室内に非現実的に展開する作りかけの作品の状態が面白く、そのためにドローイングのなかにモティーフとしてやってくるのだと何気なく思っていた。しかしこれらのドローイングは、結果的に、現在私自身が何を考え、共同制作の領域において何を作りたいかということをオマージュに示すためのツール、設計図の役割を備えていた。

図73「screen」2018年
20 × 24 (cm)　水彩絵具、鉛筆、紙

制作について話をする際、オマージュは言葉を順序立て表現することに長けているのに対して、私は言葉ではなくまず情景を頭でイメージすることが多い。彼が何かを話し、そこから私が思ったことなどを言葉にして返すのだが、瞬間的に浮かんだイメージをいくら言葉で説明しようと試みても、交わされる言葉の流れにのらず会話が途切れるということが多々ある。ということも影響してか、最近では言葉とともに描いたイメージを通して伝達するようになった。三点のドローイングは、実現したいもの、作業の理想のようなものを絵のなかの登場人物と、絵のなかの道具や素材で目に見える形にしたものとして、その場限りのドローイングではなく、次に何をしたいのかを具体的に予見した制作の設計図[23]でもあった。

[23] 二点目のドローイングは、夜の森の中、木にロープを引っ掛け、下が岩で固定されたスクリーンに、裏で演じる役者の影が映っている場面を描いたものだが、2019年1月9日から3月14日までの六十五日間の、秋吉台国際芸術村のアーティスト・イン・レジデンスにおける作品制作の際、このドローイングで描いたものとほぼ同様の光景を、私たちは偶然にも現実の夜の森で再現することになる（第三章「映像インスタレーション」参照）

また2018年は、共同制作においても変化が見られた時期でもあった。これまでの共同制作を振り返ると、制作を開始した2013年から2015年まではアニメーション、2015年から2018年の半ばまでは、アニメーションや映像、平面を複合的に組み合わせた映像インスタレーションへと、作品を展開してきた。

話し合いで理解しきれない部分を残す制作では、お互いの解釈に食い違いがあり、制作が思うように進まなくなることがしばしばあった。作品にとっては作業が中断し、制作する側にとっても気分の良くない出来事である。しかし、当初私が面白みを感じていたのは、共同制作のプロセスにおける突如制作が中断する瞬間、そこで発生する問題と偶然性そのものであった。結果としてできあがった作品よりも、共同制作の実験的制作プロセスの方に興味が傾いていた。

しかし、制作を続けるなかで、お互いが個々の制作者として持つ諸々のテーマ、関心事が次第に見え隠れするようになり、それを双方で共有するようになった。以前のように、まずどちらか一方がアイデアを共同制作の領域に持ち込み、その都度誤解の伴うディスカッションをしながら、手探り状態で制作を行うのではなく、個別の興味やテーマから、お互いに共鳴するのは何かを見つけ、そこへアプローチするためにはどういう作品が良いだろうかと考え始めた。共同制作を開始し五年経った、2018年の半ばの頃である。自身の習慣的なドローイングの開始は、このような共同制作の状況の推移と重なる。

そして2019年、架空の「Nautes」という存在の誕生とともに、オマージュとの共同制作は次の展開へと向かう。このことに関しては、第三章「映像インスタレーション」で述べる。

2-5. 一であり多である領域を求めて

2-5-1.　言葉

日記形式の「Enjoyment of Life」、フランス滞在中の新聞の切り抜きを用いたコラージュ制作、そしてアニメーションのための構想図、この三つの異なる期間における制作を通じて書いた、気まぐれな英語の単語や短い文章は、瞬間的に頭に浮かんだものをそのまま記したものである。それらをドローイングの線を描くかのように制作物のなかにも書きはじめたのは、ちょうど2013年にオマージュとの制作を開始し、自分の思考言語に他言語（英語とわずかなフランス語）が加わった時からであった。

物心つく頃からまるで当たり前のように備わっている日本語に、たいして疑問を持つことはなかった。しかし、その言語を上手く話すことができないという自覚が次第に強くなっている。それは書くことについても同様であり、どちらも慎重になりすぎて、良くしようとすればするほど、形式ばった物言いになってしまう。しかしそれが自身との歴史が薄く、形式も完全にわからない他言語になると、単語一語にしても周りに多数の意味の空気を纏っているような、決まり切った形を持たない生の素材としてあった。文法も発音もままならないまま、私は小さい子供のように扱うことで、言葉の面白さ、表現としての喜びを見いだすことができた。

今私たちはスペイン語で話をしているのですから、lunaという言葉を選ぶことにしましょう。誰かが、いつか、lunaという言葉を発明したと考えてみます。もちろん、最初の発明はずいぶん違っていたはずです。それにしても月（ルナ）という言葉をその音もしくは別の音で口にした最初の人間のことが、どうしてもっと問題にされないのでしょうか？[24]

単語はそれぞれが詩の作品なのです。[25]

1977年、七七歳のボルヘスが七夜に渡り行った七つの講演の第五夜「詩について」において、ボルヘスはこのように述べている。一つ一つの単語には、その対象に言葉を付けた人間あるいは人間たちの存在がある。彼らが対象を観察し言語という新しい形へと表現する過程は、詩人の仕事でもあった。同じ対象を指す言葉でも、話される場所、時代、言語が違えばその単語が含む意味の数や、分類は、何通りにもなるであろう。

一度染み付いてしまった現代の母国語を、生の素材としてもう一度やり直す作業は簡単ではない。しかし、解体し、組み合わせを変えて見たりする作業を想像すると、これまで抱いていた言葉に対する壁はひび割れをおこし崩壊し始めた。その瓦礫を再度積み木のように組み合わせることは、遊びの領域へと広がった。お互いの母国語ではない英語で広がり始めた「言葉」の領域は、現在の私たちの制作では大きな部分を占める要素の一つとなっている。

2-5-2.　入れ子の構造

入れ子状の構造は、学部時代に制作した絵画、また共同制作における映像インスタレーションやアニメーションのなかにも現れる作品を構成する要素の一つである。「Space-in-space」と名付けた四角形の媒体を手に持ち写る人々の写真の切り抜きは、同じようなイメージが無限に連なるような不安感を抱きつつコレクションしたものである。それらをドローイングとともに構成し、世界を再構築することで、延々と続くような出口のないイメージが、どこかへと通じるような自由さを持つように変化した。

一見単一である個体が、入れ子状にいくつも連なって存在することで、一つの個体が個体と認識されるための枠、輪郭が常に振動しているかのような光景を追い求めてきた。そこにあるのは「無限」への探求である。

小学校、中学校、高校と、私は部屋にこもって絵を描いていた。感情が大きく揺さぶられるようなことがあると、描くことで発散できる。そこで描いたものには自分の考えが顕著に現れるため、絵は自分が何を考えているのか知るための鏡のような役割も果たしていた。

その頃に描いていた絵は、学校の友達や両親に見せたことはなかったが、インターネットで発表していた。そこでの「私」の存在は、絵とハンドルネームと生年月日のみの、実体を持たない「私」であった。当時は学校の生活と、インターネットの仮想現実の二つを生きていた。

---

[24] ホルヘ・ルイス・ボルヘス『七つの夜』野谷文昭訳　岩波書店　2011年　p.136.

[25] 同書　p.137.

中学校の三年間で学校というものに困憊した私は、高校には進学せずに出家したいと両親に相談したことがあった。なぜ出家という選択だったのか、当時の考えを明確には覚えていないが、今から考えると、人間対人間という式から成る社会ではなく、人間と自然や、他の動物たちとの対等な関係性を考えて、全体としての自然に溶け込むようにして生きたいという気持ちが当時からあったのではないかと思う。それはまた自分を自然の一部と捉え直すことで、「私」を位置づけてしまうこれまでの環境を変えることができるのではないか、という期待もあったのだと思う。

こうして思い起こせば、十代の頃から「私」という輪郭をなすものに囚われ、頭を悩ませてきた。そして金沢美術工芸大学の学部四年次、卒業制作展へ向け「竹内の四年間の集大成」という言葉をかけられた時、「私」の集大成、それが一体どれほど重要なのだろうかという疑問が浮かんだ。当時から、自分の描く絵に対して、高校生の頃から確立した一つのスタイルがあるように感じていた。完成した絵画を見て、その「スタイル」の片鱗を捉えるたび、私が描くものはこれだと示されているような気がして、また周囲にその絵画が受け入られた時には、その評価に甘んじて、こうすればまた評価されるだろうとその「スタイル」を頼りに描く下心を垣間見ることもあった。このように、ある程度一貫した「スタイル」が完成し、公募展に出品するための大きな絵画を、今後十年、二十年と毎年同じ時期に合わせて制作し続けていく自分を想像したとき、自分がどこへ向かうのか、ベルトコンベアーのように行き先が分かってしまうことに対する抵抗を感じた。

以下はタルコフスキーが芸術の豊かさについて記した言葉である。

> 私のことを一貫性がないと言って批判することができるかもしれない。しかし結局芸術家は、原理を発見し、同時にそれを破壊するものなのだ。果たして芸術家が自分の信奉している美的網領に従っているような芸術作品をたくさん見出すことができるだろうか。一般に芸術作品は、作家が手にしている純粋に理論的な観念との複雑な相互関係の中に入り込んでいるものであるが、そうした観念によって汲みつくされるわけではない。芸術の織物は、理論的な図式の中に収められているものよりも、常に豊かなのである。この本を書いたあと、私は自分の枠組みに囚われはじめてはいないだろうかと私は自問している。[26]

先に引用したダーガーの表現形態は、戦争を基にした数々の物語と、その著作『非現実の国で』を記すという一貫性がある一方で、どんどん変化していた。ダーガーは、児童施設や仕事場の先々で、その容姿や立ち振る舞いから「クレイジー」という名前で呼ばれ続けていた。七十一歳でついに体が思うように動かなくなり、勤めていた仕事から退職を余儀なくされたが、毎日欠かさず教会へ行きミサに出席していたのだという。そのように信心深いダーガーが、まるで自身に課された使命のように一度も外に見せることなく、その生涯に渡り長大な物語を作ったということに、私は十代の頃から憧憬の念を抱いていた。どこに行き着くのか、果たし

[26] アンドレイ・タルコフスキー『映像のポエジア-刻印された時間-』鴻英良訳　キネマ旬報社　1988年 p. 315.

て終わりは来るのか、またそれが人々に受け入れられいつか名声を得ることができるのかと言うことが、一切分からない状況においても生涯作り続ける姿勢への憧れは、現在も変わらない。

2-5-3.　一であり多である領域

> 一つのものであるということは、無情にも、それ以外の全ての物ではないということである。[27]

ボルヘスの言葉である。「有人から無人へ」という短いエッセイは「初めに神は神々（エロヒム）であったが…」という一文から始まり、その複数形の示唆する曖昧さにも関わらず、『旧約聖書』のモーセの五書第一節においては単数動詞が使用されていることを指摘する。また『創世記』、『出エジプト記』、『エゼキエル記』では、庭を歩き、また悲しみ怒る神の姿が人間的に書かれており、加えて、ヤコブの「力強き者」、イスラエルの「聖なる者」、「在りて在る者」など、神の称号も最上級の様々な形容辞とともに記されてきたが、そこでは神の本性が形容辞によって制限され、また神が肉体を持つ何者かとして、「有人」として存在すると述べた。

同時に、九世紀の神学者、哲学者であるヨハネス・スコトゥス・エリウゲナは、神を規定するために「虚無」を意味する言葉「ニヒルム」を使ったことも指摘し、以下のように述べている。

> 神は「虚無からの想像」における原初の無、初めに原型、後に具体的個物が生まれてきたあの深淵に他ならない。彼は「無」であり、「無人」である。神をこのように想像した人々は、そうした神が特有の「何か」を超えていると信じてそうしたのである。[28]

ボルヘスは続ける。

> わたしが説明した成行き（「有人」から「無人」の神へ）は、決して偶発的なものではない。崇拝の対象を誇張し、ついには無化するこの過程は、あらゆる種の信仰に起こることである。あるいは起こりがちなことである。[29]

最後に導かれるのが、この文章である。

---

[27] ホルヘ・ルイス・ボルヘス「有人から無人へ」『続審問』中村健二訳　岩波書店　2009年　p .257.

[28]同書　p.255.

[29] 前掲書　ホルヘ・ルイス・ボルヘス　p.255.

一つのものであるということは、無情にも、それ以外の全ての物ではないということである。この真理を朧げながらも直感した時、人々は非在が何物かであることにまさり、またなぜか、存在しないことはあらゆるものであることに同じであると想像するようになった。この謬見は、王位を棄て施しを求めて町に出て行ったインドの伝説的な王様の言葉にも見出される。

「今日から私に王国はない、というより私の王国には限りがない。今日から私の身体は私のものではない、というよりこの大地の全てが私のものだ」[30]

学生ではなくなり、日々時間を持て余していた浪人生の頃、祖母と毎日のように公園や山を散歩していた。ある日、広いグラウンドと目の前を歩く祖母を見つめながら、ふと自分を取り囲む空間と、そこにあるもの、前を歩く祖母と私の肉体や精神も全て素粒子として還元可能であることを思った。そして、目や観念では区別しているものの数々が、実は無数の素粒子であり、それらが集合し一つの全体をなしているだけだ、と感覚した。一切の区別がなくなると、私は私である以前に素粒子として全てのものと一体となった。考え事ややらなければいけない仕事でいっぱいだった頭が、地面に重たく立っていた体が、宙に浮いたように軽くなった。私の身体は、外部と内部の行き来によって存在していること、それは私であると同時に周りと一体であるということであり、そう考えるとひどく幸福な気分になれるのだった。

このような身体のあり方について、ミシェル・フーコーが講演「ユートピア的身体」で述べた、世界の「ゼロ地点」としての身体に共感する。

実際のところ、私の身体は常によそにあり、それは世界の全てのよそに結びついている。本当のところ、身体は世界以外の場所にある。というのも、事物が配されるのは身体の周囲にであり、上下、左右、前後、遠近が存在するのは、身体との関係において ―― 君主との関係においてのように、身体との関係において ―― だからである。身体とは世界のゼロ地点であり、道や空間が交差するところには、身体の場所はどこにもない。つまり、この小さなユートピア的核は世界の中心にあって、そこから私は夢を見たり、話したり、前進したり、想像したり、事物をその場所において知覚したり、また私が想像するユートピアの無際限の力によって事物を否定したりもするのである。私の身体とは〈太陽の都〉（イタリア・ルネッサンス期の哲学者であるカンパネッラによって構想されたユートピア的な理想国家［訳注］）のようなものであり、それは場所を持たないが、まさにそこから、全てのありうる、現実的な、あるいはユートピア的な場所が生まれ、輝きだすのである。[31]

[30] 前掲書　ホルヘ・ルイス・ボルヘス　p.257.

[31] ミシェル・フーコー『ユートピア的身体 / ヘテロトピア』佐藤嘉幸訳　水声社　2013年　p.27.

身体は、細胞分裂を繰り返し、皮膚や臓器、骨や筋肉を常に更新する。身体は静かに、時に顕著にその輪郭を絶えず変化させている。また同時に世界の地図上で「ゼロ地点」に位置する身体は、よそとの関わり合いのなかでその姿を変える。そして身体それ自体も、公転する惑星のように、自らが動き、世界を見る。代謝し変化する肉体的身体を持つ「私」と、「ゼロ地点」、どこにもない透明な身体の「私」、その「私」であって「私」でないもの1→2→3…ではない繋がりを私は夢想する。それは論理的に説明できることではないのかもしれないが、そのようなあり方をイメージとして想像することは大いに可能である。

第三章　映像インスタレーション

映像インスタレーションの作品は、2016年、オマージュとの共同制作において、プロジェクターの投影の実験を通して始まり、2019年1月9日から3月14日の65日間、山口県の秋吉台国際芸術村のアーティスト・イン・レジデンスでの滞在制作まで、約三年間継続して制作していた。この間は、アニメーション、ドローイング、ドローイングを用いたインスタレーションや、映像の作品も同時に制作していたが、展示する際には一つの空間全体としての映像インスタレーションを構想し、制作を行っていた。

そして、秋吉台国際芸術村での制作から誕生した「Nautes」を契機に、私たちは現在制作中のアニメーションを主軸にする作品へと、方向性を新たに進み始めている。これまでに制作した映像インスタレーションおよびそのほかの作品、実験は、共同制作が共通の方向へ向かうための、その入り口に立つための準備期間としてあったようにも思う。

この章では共同制作における映像インスタレーションの制作の開始と、現在制作中の作品の契機となった「Nautes」の誕生までの作品制作について考察し、また各制作から見た共同制作の変遷について、双方の勘違いの発見や、フランスと秋吉台でのワークショップと共同制作の相違点、そして現在へと続く、共同制作のあり方についても考察する。

3-1.　映像インスタレーションの始まり

2013年から2014年まではドローイング・アニメーションの制作、2015年からはアニメーションだけではなく実写とアニメーションを複合的に構成した映像作品へと展開した。そして2016年、博士一年次の前期に次の展開として制作した「Stone Age of After Effect」は、私たちにとって最初の映像インスタレーション作品である。この作品は、博士一年次の研究発表と合わせて展示した。しかし結果として、これは完成した作品というよりも、この時の制作における、プロジェクターを用いた数々の実験の集合であった。

3-1-1.　祖母の顔のデッサン

2015年制作の映像作品「ハナイカダ」（第四章「アニメーション、映像」参照）が、アニメーションやビデオといった異なるメディウムを映像編集上でつなぎ合わせた作品だったとすると、「Stone Age of After Effect」は異なるメディウムをつなぎ合わせる編集作業を、プロジェクターを用いて実際の空間で行ったという違いがある。

図74　祖母の顔のデッサン　2016年
141 × 75 (cm)　鉛筆、紙

私たちは、まずパネルに張った紙に鉛筆でオマージュの祖母の顔のデッサン（図74）を行なった。祖母の皮膚の表面には、顔の筋肉の凹凸に沿って深く、時に浅く短く、縦横に伸びた

線が交差している。拡大した彼女の皮膚の表情から見えてきたのは、目元は奥深い湿った森のように、また額は山の連なりのように、部分によって異なる風景であり、それらを少しずつ鉛筆で描くことを通じて、私たちは祖母の顔と風景を行き来するように描いていた。アトリエを暗くし、プロジェクターで祖母の顔の写真を紙の上に投影し描いていたのだが、その制作の合間で他の写真や映像を投影する実験を行っていた。それは制作のための実験であると同時に、思いつきの遊びの領域でもあった。そこでは、デッサンした祖母の顔の静的イメージと、投影した写真や映像のイメージとが合わさり重層化することで、その組み合わせによって、印象的な、異なる場面を描き出すことができることを発見した。

とりわけ私たちの興味を引いたのは、デッサン（静的イメージ）と映像（動的イメージ）の組み合わせだった。そこではまるでデッサンがデッサンとしてではなく、まるで映像のカットの一つとなり、投影した映像とともに映画のワンシーンのような「場面」を作り出した。またプロジェクターを遠ざけると、投影したイメージはデッサンの枠を飛び越え、後ろの廊下、その奥にかかる洗濯物、壁の前に置かれた木製のパネルなど、室内のいたるところに変形して映った。一つの写真、映像が、ものの配置や、形、色などによって複雑に変形、拡大、縮小し、色彩を変化させ、またそれらは空間全体に投影されることで、奥行きを持った幾重にも重なる層状の空間となり現れた。微妙に色味の異なる紙やパネルが複数重なって置かれていたところでは、画像が投影されると、それらが立体物として知覚されるための影や質感などの情報が薄れ、それぞれが均一でフラットな複数の色面となり、映像に効果をもたらした。その様子はまるで、パソコン上で映像にカラーエフェクトを重ね、色味を変化させているようであった。それは、映像編集に使用していたAdobeのアプリケーション「After Effect」のパソコンモニター上の仮想空間を、現実空間に出現させたようであったこと、また長時間パソコンの前に向き合って行う元来の映像編集とは違う、様々な色や形をしたレイヤーを、実際に肢体を動かして映像と重ね合わせる原始的な作業は、古代人となった私たちが、夜の暗闇のなかで光と戯れているようにも感じられたことから、「Stone Age of After Effect（石器時代のAfter Effect）」というタイトルを付け、制作を進めることとなった。

デッサンに別のイメージを投影し、様々な組み合わせを試す平面上の遊びは、やがて空間全体に映し出された映像を、パネルの位置や角度を変えてみたり、新たに立体物をインストールする、空間の遊びへと変わっていった。結果、遊びを契機としたこの制作が、オマージュとの最初の映像インスタレーション作品へと繋がった。

3-1-2. 友人の女性のデッサン

友人の女性のデッサン（図75）は、二人で描いたものである。物を見ないで想像で描くことに慣れた私と、物を見て描くオマージュとでは、絵を描く方法に大きな違いがある。当時は一枚のドローイングを二人で制作するために、双方がそれぞればらばらに描き始めるのではなく、まず最初に描き方のルールを設定し、共有することから始めた。このデッサンの制作において事前に設定したルールは、それぞれの頭の中に直感的に浮かんだイメージを十づつ（合計二十）箇条書きし（図76）、その後インターネット上の画像や自分たちで撮影した写真から

該当するイメージを選択し、それらをプロジェクターを用いて一つのイメージにつき五分間投影し描く、というものであった。

図75　Marieのデッサン
2016年
150 × 110 (cm)　鉛筆、紙

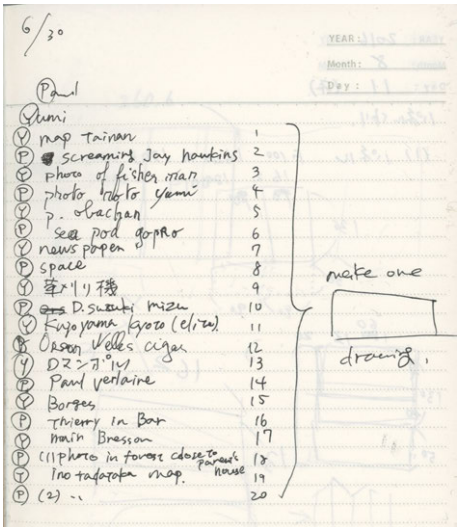


図76　2016,6.30 メモ
（二十のイメージの箇条書き）

図77　Marieのデッサン　制作途中

デッサンをよく見ると、女性以外にも全体に様々なものが描かれている。形が不十分で、何が描いてあるのか分からないそれは、写真や、インターネット上の画像を描き重ねたもので、それらは江戸時代の地図や、海で撮影した写真、山のなかで撮影した写真、ロマンポルノのポスターや、ホルヘ・ルイス・ボルヘス、スクリーミン・ジェイ・ホーキンス、オーソン・ウェルズの顔の画像など、ランダムなイメージ群である。プロジェクターで投影する画像は、五分経つと自動的に切り替わるため、一つの画像を描き終えぬまま次の画像へと移行する。そのような作業を画像二十枚分、数回繰り返す。描き進むにつれ、双方が描き続けたいと思うイメージとそうではないイメージが出てきたので、投影する画像の数は、最終的には海の写真が二枚と、山のなかの写真が一枚、ロマンポルノのポスター画像一枚だけの計五枚となった。こうして、画面が未完成のイメージで、ある程度埋まって行ったのだが、それだけでは無形の、何かわけのわからないものができただけであった。そこで、デッサンとして完成させるため、共通の友人の写真を、もともと描いた部分を消したり、また消さずにそのまま残しながら描いた（図77）。

システマティックなデッサンの制作にあったのは、もともと異なるプロセスを持つ両者が、描くという制作領域において、共同制作の領域をどのように適応させることができるか、という問題であった。紙の上に不定形ながらも形が現れることで、次に何を描こうかを二人で相談し決める際には、真っ白で何もない画面とは異なり、すでにある形との調和のなかからイメージを選ぶことが可能であった。

そして、一枚の紙の上で複数のイメージを重ね合わせて描くことは、祖母を描いたデッサンとプロジェクターで投影した画像や映像の重ね合わせと同様に、そこから新たなイメージや場面を作り出すための試みであった。そこでは、複数のイメージをある一定時間投影し描くという方法は共有できたが、こういうデッサンを描こうという完成へ向けたヴィジョンは、何も持っていなかった。何を描くのかその都度選択して決めはするが、友人の女性を描くと決めた完成の直前まで、最終的に一体何を描こうとしているのか分かっていなかった。しかし、完成した後に改めてこのデッサンを見ると、それは、記憶や脳髄のメタファーとして、ボードレールが述べた「羊皮紙（パランプセストス）」、その構造とイメージを描いていたのだということが見えてきた。羊皮紙（パランプセストス）について、ボードレールは以下のような文章を残している。

> 「人間の脳髄とは何であろうか、巨大な自然の羊皮紙（パランプセストス）でないとしたなら？　私の脳髄は一枚の羊皮紙（パランプセストス）であり、あなたの脳髄もまたそうなのだ、読者よ。観念や、影像（イマージュ）や、感情の、数え切れないほどの層が次々に、光と同じほどやわらかに、あなたの脳髄の上に降（ふ）りつもったのだ。おのおのの層が先立つ層を埋めてしまうように思われた。だが、いかなる層も実際には滅びはしなかったのだ。」しかしながら、次々に重ねられて、ギリシアの悲劇一篇、修道院の伝説一篇、騎士道物語一篇が記載されている羊皮紙（パランプセストス）と、われわれの底知れぬ記憶という、神によって創られた神々しい羊皮紙（パランプセストス）との間には、次のような差異が現れ出てくる、つまり、前者の中には、幻想的な、グロテスクな混沌のようなもの、異質な要素間の衝突がある、ということだ。これに対して、後者の中では、気質からくる宿命が、必然的に、この上もなく不揃いな要素の間にさえ調和（ハーモニー）を作り出すのである。一個の生涯がいかに支離滅裂であろうと、人間の統一性がそのために乱されるということはない。記憶の木霊（こだま）のことごとくを、もしも同時に目覚めさせることができたとするなら、聞いて快いものにせよ苦痛なものにせよ、とにかく論理的で不協和音のない、一個の合奏（コンソール）を形づくるであろう。[32]

私が思い描いた「羊皮紙（パランプセストス）」のイメージは、窓から見える景色と、その前にかかるレースカーテンが見せる風景であった。透けたレースカーテンを通して、窓から覗く風景はわずかに見ることができる。そして窓から柔らかな風が吹くと、襞状のカーテンを持ち上げ部分的に明らかになった風景が現れる。強く風が吹けば、カーテンは大きく持ち上がり窓の向こうの風景全体をはっきりと覗かせる。手前の層であるカーテンと、その後ろの層である風景とは、異質な層であるにも関わらず、お互いを同時に表し、また状況によってはお互いを隠し、また明らかに

[32] 前掲書　シャルル・ボードレール　p.150.

するというアンビヴァレントな性質を持つ。私はこのような性質を持つカーテンのような層が、時系列に沿わず無数に重なり合うのを想像した。これは、2016年に制作した修了制作の絵画「point A with the wind」（第一章「絵画」参照）にも現れるイメージである。

ボードレールは、脳髄、記憶の構造は「羊皮紙（パランプセストス）」と同様の構造であり、「観念や映像や感情の限りない層」である記憶の層が、新しい記憶に埋もれ失われることなく、全てが調和し合い存在すると記した。記憶は目に見えるものではないが、それはラベルづけされ無数の引き出しに入った記憶のイメージよりも、「光のようにそっと積もった」無数の記憶の層が水面を反射する光のようにゆらゆらと漂い、動き続けている記憶のイメージに感じられた。それは、アニメーションや映像で、動きと光を扱う私たちとしては身近なイメージでもあった。

こうしてできあがったデッサンは、一見すると女性を描いたデッサンに見える。私たちは複数の写真から、友人の女性の写真を選び出し描こうと考えた。彼女は写真のなかで、柔らかな微笑みを浮かべこちらを優しく見つめている。普段動きのなかで見る彼女とはどことなく違う様相を呈する彼女が美しいと思ったのだ。そこでなぜ彼女を描きたいと考えたのか、そして重なり合う複数のイメージで埋め尽くされた空間のなかに、なぜ彼女を描き込もうとしたのだろうか。

彼女のイメージを描きこむ過程では、最初に描いた複数のイメージの重なり合いを、部分的に消したり残したりしながら、その痕跡と彼女のイメージとを交互に介在させるように描いていた。そこでは「ある女性」を、単一で語られる「ある女性」としてそのまま描くのではなくて、すでにあるイメージの痕跡を、彼女を取り巻く記憶や思考の運動のように再解釈し、それらもまた彼女を形成する諸要素であり存在するものとして描くことで、一つの風景のなかに存在する彼女を描いたのではないかと考えた。そこで浮かんできたのは、ジル・ドゥルーズが、「アベセデール」のなかの「D（Desire、欲望）」に関するインタビューで述べたの以下の言葉である。

> 私は一人の女性を欲するのではない。“一人の女性を欲する”と言うのは恥ずかしいが…。プルーストに美しい記述がある。“私は一人の女性を欲するのではなく、彼女に包み込まれた風景も欲している” 私はその風景を知らないが感じ取っている。彼女の包み込む風景が私の中で広がっていかないのなら私は不満足だ。つまり―― 欲望が達成されない。欲望は満たされないままだ。[33]

例えば「女性を欲する」時、その女性と関わる風景や友人、友人でない人々、また職業など、諸々の要素を含めたある集合の中で人は欲望する。女性をその諸々の集合から抜き取り、無の空間へ置いた状態でなお女性を欲するということではないのである。それは、ある絵画のなかの女性を美しいと感じるとき、その女性を絵画から引きずり出し目の前の別の空間に彼女を置いて見ても、絵画のなかにいた彼女の美しさを見出せはしないのと同じであるように思われ

---

33 ピエール＝アンドレ・ブータン監督『ジル・ドゥルーズの「アベセデール」』出演：ジル・ドゥルーズ、クレール・パルネ　日本語字幕監修：國分功一郎　KADOKAWA　2015年

た。何かを欲すると言うことは、その「配置」を構成することだとドゥルーズは続けて話す。喉が渇いて水を欲する時も、旅がしたいと欲する時も、それらは極めて普遍的な欲望であるが、どこで、どのように、いつ、などといった複雑な諸々の要素とともに、その集合のなかに配置されることで成り立っている。このデッサンを描いていた当初は、最初に描いた複数のイメージ、後から描いた「Marie」の写真も「Marie」のイメージとして、それぞれ個別のものとして認識していた。しかし、できあがったデッサンを見て今感じることは、イメージの痕跡のなかに彼女を描くという行為を通じて、様々な要素の繋がりとして存在する彼女へとイメージが変化したこと、そこには目に見えない集合があったということだった。

3-1-3.　「Stone Age of After Effect」

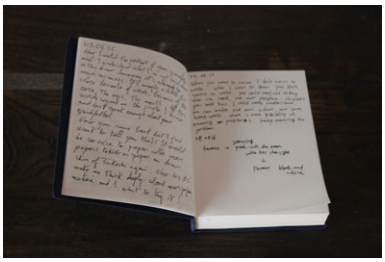


図78　「Stone Age of After Effect」2016年　展示風景
サイズ可変　ビデオ、紙、鉛筆、シャツ、ロープ、ノート

「Stone Age of After Effect」（図78）を構成する幾つかのモティーフの配置は、実際に制作を行っていたアトリエ空間の配置に基づき、それらを再構成するように行った。展示されているモティーフは、ロープに干された数着の白いシャツと、オマージュの祖母の目元を描いた鉛筆デッサン、それらをスクリーンにして映る映像、それから、床に配置した友人の女性を描いた鉛筆デッサン、戸棚の上の小さなノートである。これら諸々のモティーフにおいて共通しているのは、皮膚、レイヤー、層状のもの、平面的なもの、鏡、境界をなすものであり、この複合的な要素を指す用語として、「Skin」という言葉をあてていた。

祖母の目元を描いたデッサンは、「顔」のイメージだけではなく、画面を覆う皮膚、その皺の線や隆起によって、地形図、地図のようにも見えたりし、また皮膚の層構造は地面の地層構造とも重なる。そして、その上に別のイメージの映像を投影すると、デッサンと映像は、重なり合う二つの半透明のレイヤーとして立ち現れる。祖母の顔のイメージが第一の皮膚、レイヤーとしてそこにあるが、投影された映像が第二の皮膚、レイヤーとなり、重層化することでそれぞれに別のコンテクストを持ち込む。

デッサンに投影した映像のなかで、特に目を引いたのは、強い風に煽られる大きな木々を撮影したカラー映像だった。撮影を行っていた日は、非常に強い風が吹いていたのを記憶してい

るが、遠景の木々はそこだけ別の風か吹いているかのように、水中を漂うように揺れていた。この映像を、祖母の目元のデッサンに重ね合わせることで、一つの風景に、それを静かに見つめる視線のイメージが加わり、それは遠い記憶の情景を描いた映像へと姿を変えた。また晴れた日の展示会場では、祖母のデッサンの後ろのガラス戸から見える庭の緑の風景と、青い空と緑の木々の映像とが呼応し合い、展示空間の内部と外部の空間とが繋がったようにも感じた。

皮膚、レイヤー、層状のもの、平面的なもの、鏡、境界をなすものとしての「Skin」がテーマとして、作品を構成する諸々のモティーフに潜在していることに加え、もう一つの構成要素としてあったのは、可動するプロセスであった。作者である私とオマージュは、閉場後の展示会場に毎晩訪れ、作品に微妙な変化を加えた。例えば、シャツや、祖母の目元のデッサンに投影する映像を異なるものに差し替えたり、ノートに日々何かを書き加えたり、モティーフの配置を変えたりなどした。そこでは、グリム童話の「小人たちの話」の第一話「小人に仕事をやってもらった靴屋の話」[34]に登場する、靴屋の主人の知らない間に、夜な夜なやって来ては靴を仕上げていた小人たちのように、何かしら手を加えていく二人の作者自身を、この作品のメディウムとして存在させることが目的だった。

しかし今から思い起こすと、この「Stone Age of After Effect」は今後共同で制作を行っていくための、実証実験とその繰り返しであった。当時は一つの作品を完成させるというよりも、二人で何を使って、何ができるのか、ということを制作の領域内で手当たり次第に行っていた。「Stone Age of After Effect」というタイトルで作品を制作するきっかけとなったプロジェクターを用いた作業から得た着想も、イメージをランダムに構成し描くということも、また展示期間中、毎日作品を微かに変形させるということも、作品そのものの完成へ向け行っていたことであることには違いないが、しかしそれは同時に二人で制作を行うこと、その先はどこへ向かうのかを探るための数々の実験でもあったと今では思う。

加えて私自身の当時の状況に関して言えば、この時期、本を読んだり、文章を書いたりすることにとりわけ集中していたためか、理論や概念といった言語分野の思考回路が作品制作に先立ってあり、「共同制作」とは何か、その相乗効果はどのようなものかを探り言語化することが、作品制作の大きな目的の一つとなっていた。共同制作の作業中に解釈の食い違いから突然起こるアクシデント、その問題解決を通じて得る発見など、自身の感覚が揺さぶられる瞬間に関心を置いていたが、そこでは作品を完成させるということが第一の目的ではなかったということもあるのかもしれない。

[34] 『初版グリム童話集１』吉原高志、吉原素子訳　白水社　1997年　p. 208.

3-2. 「Marie Tunnel」

図79　「Marie Tunnel」2016年　サイズ可変　ビデオ、鉛筆、紙

作品「Stone Age of After Effect」の制作で行なっていたプロジェクターの投影の実験、そして制作現場であるアトリエの配置を再構成するようにインストールした作品空間は、複数の実験の結果を並べただけで、作品となるための完成度を備えていなかった。その後、床に配置した二十のランダムなイメージと友人の女性を描いたデッサンに、映像を投影することで最終的に完成を迎えたのが、作品「Marie　Tunnel」（図79）である。タイトルは、オマージュと私の共通の友人である女性「Marie」と、映像に映る高速道路のトンネル 「Tunnel」 を合わせている。

一度は作品として展示した「Stone Age of After Effect」が、まだ未完であると考えていた私たちは、その後もプロジェクターを用いた実験的制作を継続的に行っていた。「Stone Age of After Effect」で床に配置した女性を描いたデッサンに、過去数年間にそれぞれが撮影した映像のアーカイヴから一つ一つ映像を投影していた。その際に二人の目を引いたのは、暗いトンネル内と、明るい外を交互に映し出す、金沢から大阪へと向かう高速バス車内から撮影した映像であった。映像が暗くなるとデッサンのイメージがはっきりと浮かび上がり、反対に明るくなると、デッサンのイメージは薄ぼんやりと、明るさのなかに溶け込んだ。映像の明暗によってデッサンが動きを持つことに気づいた私たちは、この映像を作品に用いることにした。

高速道路の映像の撮影に使用したカメラは、写真撮影に特化したデジタル一眼レフカメラである。映像の撮影には不向きだったのだが、そのデジタルとアナログの中間のような微妙な表現が気に入っており、カラー設定を予めモノクロにした状態でよく撮影をしていた。またそのカメラの性能上、一つの映像は最大で五分間と撮影時間にリミットがあったのも、作品制作のためとかこつけることなく、短い映像をたくさん撮影できるという点で、気軽にまた頻繁に使用していた理由の一つだった。この高速道路とトンネルを映した映像がデッサンと共鳴したのは、色彩が同じモノクロームであるということ、いずれも実写に基づいていること、そして映像の粒状にざわついたノイズとデッサンの鉛筆の細かい粒子という質感の調和など、アナログとデジタルの中間に位置する表現として、両者が画面上で衝突することなく、新たなイメージを描き出すことができたと考えていた。

スクリーンとなったデッサンの上に映し出された高速道路を走る映像が、トンネルに入り暗くなったり、外に出て明るくなったりするのに合わせて、デッサンに描かれた友人の顔やその他諸々のイメージが消えたり現れたりする。そこでは、デッサンの面の位置が、また映像が、風に揺れる半透明のカーテンの布のように、手前に来たり、奥に行ったりする動きを繰り返し、それぞれの位置があやふやになる。プロジェクターが投影する映像、その光と重なり合うことで、デッサンと映像のそれぞれのイメージが溶け合い、新たなイメージとなって現れた。

2016年12月、石引アートベースで開催した展覧会「walking on the edge」でこの作品を展示していた際、多摩美術大学准教授であり、ドローイング・アニメーションの手法を用いた映像やインスタレーション、パフォーマンスで知られる石田尚志先生に「アンドレイ・タルコフスキーの映画のシーンを彷彿とさせる」と感想をいただいた。以前からタルコフスキーは好きな監督だったのだが、この作品の制作においてタルコフスキーの映画をはじめとする、「映画」の領域を結びつけて考えたことはなかった。2019年、この作品と、タルコフスキーの映画に関して、オマージュと改めて話をした。そこで興味深かったのは、当時、石田先生の感想からそれぞれが同時に想起したタルコフスキーの映画の場面が、オマージュと私とで異なっていたということである。

図80
『惑星ソラリス』
監督：アンドレイ・タルコフスキー
脚本：アンドレイ・タルコフスキー
フリードリッヒ・ガレンシュテイン
1972年
ソビエト連邦
165分

オマージュが想起したのは、映画『惑星ソラリス』[35]の前半に登場する、車内から撮影した日本の首都高速を走るシーン（図80）であった。長いトンネルを走る白黒の映像から始まり、時折車内の場面に切り替わったり、映像がカラーに変化したりしながら、最後は日没後のジャンクションを俯瞰した場面を映す。この場面の切り替わりとともに、最初は実際に高速道路のトンネル内を走っている時のような、断続的なゴーっという音も、次第に何かが飛行しているような高音も加わり複雑化し、大きくなっていく。そして突然の静寂とともに画面は木々に囲まれた湖の青みがかったモノトーン映像へと切り替わる。この首都高速を撮影した複数のカットからなるシーンは約五分間続く。なかでもこの五分間の最初に見られるトンネルを走る白黒の映像は、「Marie　Tunnel」に映る高速道路の映像と重なり合うように感じた。『惑星ソラリス』のシーンの視点は、「Marie　Tunnel」のバス車内から撮影したものよりも少し低いが、トンネルの出口が画面の中央に位置する構図は共通しており、また図らずも撮影場所は同じ日本の高速道路であった。私は映画を数年前に見ていたが、このシーンのことを一切覚えていなかった。

[35] アンドレイ・タルコフスキー監督『惑星ソラリス』 1972年　ロシア

一方で、私が想起したのは、タルコフスキー監督の映画におけるこちらを見つめる女性の視線であった。当時は特定の映画、特定の場面の想起ではなく、視線を観客の方へ向ける女性を映したいくつかの場面が、ぼんやりと記憶に残っていただけだった。その後改めて映画を鑑賞し、その場面は、『惑星ソラリス』、『ノスタルジア』[36]、『鏡』のなかに見られることが分かった。そのなかでも、パズルのピースがはまるように当時想起したイメージと合致したのは、映画『鏡』[37]である。この映画において、とりわけ印象に残ったのは、若い母親を演じる女優である。それは彼女が演じる若い母親の性格や物語にまつわる諸々を記憶していたというよりも、彼女の長く綺麗なブロンドの髪と、物鬱げな表情や佇まいなど、まるで絵画のようなイメージとしての記憶であった。優しい目の表情の時もあれば、疲れを含んだ目をしている時もあり、また髪の状態も、場面によって様々に変化するなど、映画から抽出した彼女のいくつかの場面を想起した。私たちがデッサンで描いた友人の女性も、映画のヒロインと同じく細毛の美しいブロンドの髪をしている。写真に撮影したこの表情は、普段よく動き回り、活発で、大きく笑う彼女の印象とは少し異なる、彼女がふとした時に見せる自然な微笑だった。この映画「鏡」では、母親役の女性がこちらに視線を向ける場面は、時間にすると一秒にも満たないものもあるのだが、各所に散らばる（図81）。視線を向ける場面に限らず、彼女にフォーカスし撮影された場面は全体を通して多く現れる。例えば、夫と息子について会話している長いシーンがあるが、そこでは一切夫の顔を移すことなく、彼女の顔だけをカメラは映し出す。このように鑑賞者には彼女を見る時間が多く与えられている。

図81　『鏡』
監督：アンドレイ・タルコフスキー
脚本：アンドレイ・タルコフスキー
アレクサンドル・ミシャーリン
1975年　ソビエト連邦　108分

[36] アンドレイ・タルコフスキー監督『ノスタルジア』1983年　イタリア、ロシア
[37] アンドレイ・タルコフスキー監督『鏡』 1975年　ロシア

3-3. 水草のイメージ（アンドレイ・タルコフスキー）

図82
『惑星ソラリス』
監督：アンドレイ・タルコフスキー
脚本：アンドレイ・タルコフスキー
フリードリッヒ・ガレンシュテイン
1972年
ソビエト連邦
165分

私が最初に見たタルコフスキーの映画は、『惑星ソラリス』（1972年、ロシア）であった。学部生の時に一度見たきりで、ストーリーも場面も、今では数えられるほどしか思い出せないのだが、鮮明に残っている場面がある。それは映画が始まって一番最初に現れる、川のなかで揺れる水草を映したシーンである（図82）。『惑星ソラリス』を見る前、事前にSFの物語であるということは知っていた。そこでSF映画を見る準備が無意識のうちにできていたのか、映画が始まり最初に現れた場面が、いわゆるSFのイメージとはかけ離れた、緑豊かな川のなかで揺れる水草の映像であった時、私の頭は混乱した。川のなかの水草は、動物の美しい毛並みのようにも見え、それがキラキラと水の反射を受けながら揺れ動いている。それは光を反射する鮮やかな緑色と、水中の深い緑色のコントラストが織りなす色彩とともに、これまでに見たことの無いイメージとして記憶に焼き付いていた。これほど美しい風景が、名前の知らない植物が、現実のどこかに存在するのだと衝撃を受けたが、その後、川の近くを散歩する時にはその水草の風景を何気なく探すようになり、私の住む場所でも同じように揺れる水草を見つけるようになった。しかし、まだこの映画で見た場面ほど美しい光景には出会えていない。

この水草のイメージとの出会いから何を言いたいのかというと、それは映画のストーリーにおける意味のないイメージについてである。そこでは、ストーリーの進行に合わせて、登場する俳優に何かを語らせるのではない。ストーリー上の重要な出来事を動きや音など様々な要素で表すのではない。それは観客にとって「分かりやすい」シーンではなく、しばしば「よく分からない」と言われるシーンである。ふと物語の脈とは関係のない、予測外のイメージが映画の途中に現れると、観客はそれが何を意味しているのか、何を物語っているのかを探ろうとする。一体それが何を象徴しているのか、またしていないのかは観客の解釈に委ねられる。このように、よく分からない予測外のシーンは観客の目に一瞬の驚きや疑問を芽生えさせ、思考を誘引する。言い換えれば観客が、観客自身の目で見ることを可能する。それは、例えば海を目の前に、ぼんやりと眺めるときの時間と似ているように感じる。『惑星ソラリス』の「水草のイメージ」との出会いは、このことへの気づきの発端であり、同時にその時、以前はそれが内包するストーリーや、制作者の意図のようなものを読み取り、理解するものだという見方で映画を見ていたことに気がついた。

映画は、それを見た直後であっても、ストーリーのあらすじを説明することはできないことがあるが、いくつかの場面がイメージとして鮮明に記憶に残っているということがある。私にとってそれはタルコフスキーの『惑星ソラリス』の水草の場面と、『鏡』のこちらの見る女性であり、ツァイ・ミンリャンの『郊遊（ピクニック）』の冒頭の暗い室内で女性が髪をとくシーンであり、テオ・アンゲロプロスの『こうのとり、たちずさんで』における電柱に登る電気作業員たちのシーンであり、鈴木清順の『肉体の門』における廃墟のセット内の廃船の模型と、そこに住む黄色、緑色、赤色、紫の服を着た四人の女性のコントラストであり、ピーター・グリーナウェイの『Zoo (A Zed and Two Noughts)』における車の交通事故現場などである。これらの映画のイメージは、観たのは一度きりであったにも関わらず、ある時、それらのイメージをふと思い出すことがこれまでに何度もある。

映画におけるイメージに関して、タルコフスキーは以下のように述べる。

> 要するに、イメージとは映画監督によって表現された、なんらかの意味ではなく、水滴のなかに写しだされる世界全体なのである。（･･･）監督がなぜそのような手法を用いたのか、その理由を知らなければ、観客はスクリーン上の出来事のリアリティや、芸術家の〈観察〉した人生の実在性を信じ、自分の観察力をつけていくことになるだろう。今目の前に展開している〈表現力豊かな〉シーンを、なぜ、なんのために、監督が写しているのか正確に理解して、観客が監督の手をつかむならば、観客はスクリーン上の出来事に共感できなくなり、構想や構想の実現のされ方を冷やかに判断しはじめるだろう。つまり、他ならぬマルクスが言った、〈ベッドのスプリング〉そのものが飛び出してくるわけだ。
>
> イメージは、ゴーゴリが考えていたように、人生に関する作者の意見や概念ではなく、人生そのものを表現するためのものなのである。イメージは、人生を意味付けたり、象徴したりするのではなく、人生のユニークさを表現しながら、具体化するのである。[38]

タルコフスキーは、制作者が表現するイメージとは、なんらかを意味するものでも、意見や概念、象徴でもなく、人生のユニークさを表現するものだと話す。ここでの「ユニーク(unique)さ」とは、「反復不可能性」、「単一的」、「個人的」という言葉とともに「ただ一つの」という意味で用いられる。そして、彼が次に問うのは、イメージはそのユニークさ、反復不可能性を表現し、具体化するものであるならば、芸術における典型的なもの、普遍性や類似性などといったものは、それらとどのように関わるのかという問いかけである。

> もしイメージの誕生がユニークさの誕生と一致するとすれば、典型的なものの居場所はどこにあるのだろうか。
>
> パラドクスは、イメージのなかに具体化されているもっともユニークで、反復不可能なものが、奇妙なことに典型的なものになるということだ。どれほど奇妙に思われようとも、典型的なるものは、それと全く似ていないようであるが、単一的なもの、個人的なも

[38] 前掲書　アンドレイ・タルコフスキー　p. 167.

のとの直接的な関係のなかに存在している。典型的なものは、普通考えられているような、現象の普遍性や類似性が記録されるところではなく、特殊性が示されているところに生れる。[39]

次章でとりあげる、2014年制作の「The Philosopher」と「The Painter」、2015年制作の「ハナイカダ」について、テーマとして「水」という言葉を何度も頭に浮かべていた。しかしこの三点の作品で表現したかったのは、「水」という普遍的な対象ではなかった。きっかけとなった個人的な散歩で見た風景、記憶のイメージのなかに「水」は内包されていたのであり、そこでは「水」を描こうあるいは表現しようと制作を開始したのではなかった。

「Marie　Tunnel」のデッサンに描いた共通の友人を、イメージの痕跡のなかに描くうちに、共通の友人という個人的な関係から、ぼんやりとした女性像が浮かび上がってきたこと、そしてそのデッサンに映像の層を加えることで、それは個人的なものとは直接関係のない一つの場面となった。その場面がなにを意味するのか、また何を語るのかは、もし私たちがそれぞれに描きたかったもの、制作の意図のようなものが存在するならば、それとは全く別の所にあるように思えた。

タルコフスキーは、「イメージは限りないものをめざし、絶対に向かって進んでいくということだけだ[40]」と述べた。最初から「水」を表現しようとイメージを生み出すのではなく、あるいは「女性」を描こうと始まるのでもない、イメージは作者の生活のごく個人的なところから生まれ、そして作品となる過程において徐々に普遍性を獲得していく。

「Stone Age of After Effect」、そして「Marie Tunnel」におけるイメージの重層化の試みは、自宅兼アトリエでの小さな実験や、友人の写真やある日の映像という、ごく個人的なものたちが、日々の制作を経ることで普遍的なイメージへと向かうということを知るための過程でもあったと現在考えている。そして、タルコフスキーの映画から私とオマージュがそれぞれに想起した異なるイメージが「Marie　Tunnel」において同居していたことも、彼の述べたイメージの「ユニークさ」と繋がっていたのだった。

[39] 前掲書　アンドレイ・タルコフスキー　p. 168.
[40] 前掲書　アンドレイ・タルコフスキー　p. 158.

3-4. 「Mirrors」

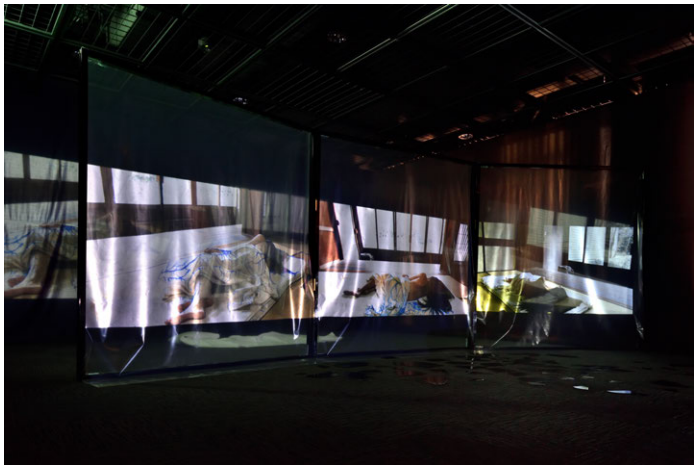


図83　「Mirrors」2017年
サイズ可変　映像、紙、水彩絵具、カシューラッカー、木、ビニール

2016年12月に石引アートベースで開催した、オマージュとの展覧会「walking on the edge」で、ドローイングの上にプロジェクターで映像を投影した作品「Marie Tunnel」を展示した。夜、外が暗くなってくると、丁度作品の向かい側に位置する入り口の自動ドアのガラスに、高速道路のトンネルを進む映像が映り込み、それがもう一本の道路となって、外の現実の道路と陸続きに延々と続いているように見えた。作品が展示され、見られる空間を飛び越え、外部の環境と繋がり二重の世界が出現したこと。映像、またプロジェクターの光のイリュージョンの発見は、それらが素材としてあらゆる遊びの手段を内包しているということを改めて認識するきっかけとなった出来事だった。そしてこの偶然の風景の再現を試みたのが作品「Mirrors」（図83）である。

「Mirrors」は、2017年2月にしいのき迎賓館で開催した、博士後期課程一年研究制作展「皮と実と」にて展示した映像インスタレーション作品である。三面鏡のように並立したマルチスクリーンに、前方と左右の三方向から撮影した、背を向け横たわる女性の映像を映している。映像は実写のみの映像と、実写に青い線のアニメーションを重ねたもの、布団だけが映る実写映像に、青い線のアニメーションが現れるもの、それら三つの微妙に異なる映像が、三つの画面に映る。

正面と、左右両方から撮影した三つの映像に合わせて制作したのが、三色微妙に色味の異なる青色の水彩絵具を用いて描いたアニメーションである。いずれも女性の頭の先から、髪の毛の流れに沿って線が流れ、体へと線が血管や骨のように伸び、布団から、空間全体を覆っていく。それは髪の毛のように、また植物の根や木の枝、毛細血管のように成長し伸びるもののイメージである。横たわる女性や布団、空間のボリュームに沿ってそれらは流れるが、そこでは女性と布団、あるいは女性と空間の輪郭の境界はなく、絶えず増殖し蠢く線は、全てを繋いでいく（図84）。

図84
「Mirrors」2017年
青色の水彩絵具によるアニメーション

「Mirrors」では、映像が様々な素材の上に映り、飛び交うように構成されている。三面鏡のように角度がついた、三面からなる襞ができた透明なビニールのスクリーン。そこで映像はスクリーン上と、スクリーンを通過し奥の壁へも映る。広い空間の中央後方に三面のスクリーンは配置されており、観客はスクリーンの前から、また後ろへ回り作品を眺めることが可能である。スクリーンの下に飛び散る光沢のある黒い鏡の破片は、様々な形に切った板に黒色のカシューラッカーを塗布したものである。この小さな破片の表面にも、バラバラに断片化した映像が映り込む。またスクリーンを支えている三つの黒い正方形の枠も、同様に光沢のある面をしているため映像の光を反射する。このように、大小いたるところに三つの映像が錯綜し、歪んだり、ぼやけたり、拡大縮小し映る。そこでは空間と、配置したそれぞれが鏡となり、作品を組織している。

ところで、黒い光沢を持つ枠と破片の制作のために、私たちはこの作品の制作時間のほとんどをあてていたように思う。三面の黒い正方形の枠は、一辺が二メートルある角材に、黒いカシューラッカーを全面に塗布したものである。光沢を出すために、計六回塗布と研磨の作業を行なった。素地を調整するための下地の塗布、黒色カシューラッカーの塗布（中塗り）、その間乾くまで一晩待って研磨を行う（破片も同様の過程で制作した）。長さ2m、3cm×4cm四方の角材を十二本、加えて複数の破片を仕上げるのには、二人掛かりでも想像以上に時間がかかった。普段慣れていない作業のせいもあったが、一ヶ月以上はこの枠と、破片の制作を毎日欠かさず展示の直前まで行っていた。結果、光沢を持つ黒い板と枠は完成し、映像を映し出す鏡面に仕上がったのだが、この作品においてはそれらを生かすための構成面での技術が不足していた。このような作業は、事前に「どう見せたいか」をよく練った状態で作業を開始する必要があること、そのことを実感する経験となった。

作品「Mirrors」における鏡の要素の一つとして、映像のなかの、向こうを見つめて横たわる女性がある。鑑賞者は、映像に映る「こちらに背を向け横たわる女性」を見るが、その女性

も鑑賞者の見つめる先、向こうを見つめている。見つめているものを見つめる、というように、ここでは見る視線が入れ子のような構造をなし、鑑賞者と向こうを見つめる女性の映像とが、お互いを映す鏡として対峙する。入れ子状の構造は、2014年の「The Painter」における、画家の大きな手が現れ、絵を描いているその画家自身のいるアトリエが絵画の画面となるシーン（図85）、2015年に制作していたコラージュ作品に使用した「Space in Space」とカテゴリー化し、収集していたフランスの地方新聞の、賞状や絵画などの四角い紙媒体を手に持つ人が映る写真（そこでは写真の四角のなかに紙などの四角の媒体が別のイメージ空間を示すものとして、空間のなかに空間が入れ子状に存在する）（図86）、また2016年の個人制作の絵画「Play with Midnight」のなかにおいて、制作を行う二人の人間の姿が絵のなかのモティーフとなっている（図87）など、過去に制作した作品からも見ることができる。

図85「The Painter」
2014年

図86「Space in space」2015年

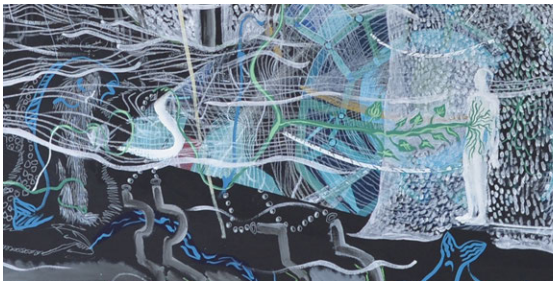


図87「Play with Midnight」2015年　部分

複数の物語の背後に見えない総体的な「何か」を常に漂わせ、物語を繋いでいるように感じる、ホルヘ・ルイヘ・ボルヘスの短編集『エル・アレフ』、ガブリエル・ガルシア＝マルケスの短編集『エレンディラ』のような、入れ子状の構造が見られる書物に、私は以前から関心があった。その「何か」は確かにあるように感じるにも関わらず、ついにはっきりと姿を見せないので、読むたびに無限の彷徨に没入できる。このようなものへの関心の理由として挙げられるのは、第二章「ドローイング」で述べた、「一であり多である領域」への自身の願いである。世間一般において「個」と捉えられるものが、実は「個」としてのみ存在していないということへの認識であり、自身と繋げて考えると、それは「今この時点でこう言っている自分」を「そうではない、こうだ」と言う自分が、二枚の鏡を覗き込むように無限に連鎖することへの願望であった。今認識している自分とは別に、自分を見守る自分がいて、その自分をまた見守る自分が･･･というように、延々と定まらない状態、それは自分自身をどう見るかの解釈の道筋が、常時自分のなかで、四方に開かれている状態とも言える。

「Mirrors」では、三つの異なる角度から捉えた一人の女性をそれぞれの画面に同時に映し出したが、その映像は複数の鏡の破片や、枠に反射し、またスクリーンを透過した映像は壁にも変形した彼女のイメージを映し出す。「Mirros」での試みは、鏡の入れ子構造と、鏡の反射によって無限に広がり分散するイメージを描くことにあったと思う。

制作中、オマージュが二人で制作を行う行為について、ユビキタスという言葉を用いて話したことがあった。一人の人間が料理をしながら、庭で洗濯物を干すことを同時に行うことはできない、人はある瞬間に二つ以上の場所に存在することは不可能であるが、ここで彼が述べたのは、作品の制作の空間内では両作者がそれぞれの「鏡」として同時に存在しているということだった。

「鏡」は現実をそのまま映しているのではない。そのため、制作において同じ作業を進めているようでも、私とオマージュは別のことを考え、別の動きをしている。制作時、両者が見ている先は必ずしも一致せず、互いに違うものを見ている。それは作品完成後も、オマージュが何をこの作品から見せたいのか、また私が何を見せたいのか、双方の解釈にズレを伴う可能性があるということも意味した。

このことに繋がる興味深い発言を、芸術学専攻の星野太先生からいただいた。オープニングの作品解説の際、私がオマージュの英語の解説を通訳していたのだが、その後の講評の際、私の解釈に一部勘違いがあったとご指摘を受けた。具体的には、タルコフスキーの『Le Temps scellé（『映像のポエジア–刻印された時間–』）』の解釈についてであったように思う。これまでの会話において、もちろん全てではないにしても、自分では理解したつもりでいたことが、勘違いである可能性があることを、オマージュ以外の人を通して実感する経験は初めてであった。彼（もしくは私）が差し出したものは、私（もしくは彼） が受け取ったものと必ずしも一致しないということ、相互間での解釈のズレが存在していたこと、誤解を誤解と知らずに理解していたということ、現在の私たちの制作を考察する上で、「勘違い」という言葉が新たなキーワードとして立ち現れた。

この段階で「勘違い」という新たな問題は、私とオマージュという、二者間の領域において考える材料となった。性別も、国も、文化背景も異なる、またお互い母国語ではない英語で主に会話するという点で、それぞれの解釈を勘違いする可能性の種はいくらでも転がっているように思えた。しかしその後、「木」という言葉一つでも、私と相手がその「木」という言葉から連想するイメージは異なるということ（シニフィアンとしての「木」と、シニフィエとしての「木」）を改めて認識し、「勘違い」というのは、単なる二者間の解釈の相違ではなく、知覚できない部分まで、複雑に絡み、発生しているものだと思い至った。「勘違い」の問題は、私とオマージュの問題から、「主体としての私」と「他者性（私以外の全て）」を考える問題へと広がった。このことについては、秋吉台国際芸術村で制作した作品「銀紙」における、現地在住の家族とともに行った詩の朗読の試みと合わせて考察する。

3-5.　秋吉台国際芸術村におけるアーティスト・イン・レジデンス・プログラム

2019年の1月9日から3月14日までの六十五日間、私たちは山口県美祢市にある秋吉台国際芸術村のアーティスト・イン・レジデンス・プログラム「trans_2018-2019　この土地の未来」（図88）にユニットとして招聘され、作品制作を行った。

応募書類の準備中、事前に行っていたリサーチでは、カルスト台地や、日本最大の鍾乳洞である秋芳洞に代表される、太古からの水の作用で溶食し、形作られてきた秋吉台の大地に着目し、石灰岩や大理石など現地の資源を使用した、作品の制作プランを考えていた。洞窟内に、上に開いた小さな穴から一筋の光が差し込むように、またカメラ・オブスキュラの密室の構造のように、外部の景色が光となって内部に漏れ、浮かび上がるような、映像インスタレーション作品の制作を計画していた。

図88　「trans_2018-2019 この土地の未来」展示フライヤー　2019年

3-5-1.　カメラを通して見ること

このレジデンスへ参加する前、私は約一年半、オマージュは約二年間フランスに滞在していた。久しぶりの日本、またお互いに初めてである山口県の土地に到着した時に感じたのは、懐かしいという感覚よりも、まるで違う惑星に突如降り立ったかのような感覚であった。「どこか違う」という日々の感覚と、新しい環境での他のアーティストたちとの共同生活は、五感を研ぎ澄ませて、より注意深く見ることを可能にした。美しい自然と、山に囲まれた静かな秋吉台国際芸術村の環境では、日々はっとするような景色との出会いがあり、当初計画していた制作以外にも、作りたいものの構想は次々と湧いてきた。これまでのようにアトリエにこもり、一日中制作を行うのではなく、見知らぬ土地を調査する考古学者のように、あるいは探偵のように、外部の観察を存分に行いながら制作した。

秋吉台での滞在中、私たちは行く先々で常にカメラとともに行動し、そこで出会った風景を、カメラのレンズを通して見て記録することをひたすら行なっていた。カメラを手に撮影を行うとき、私たちは少なくとも一分間立ったまま、あるいはしゃがんだまま動かない。ファインダーを覗く時は、片目だけを開けて瞬きしないようにし、また何分間か撮影したい場合には両眼を閉じて、石のように、眠るように撮影する。身体は堅牢なカメラと一体化し、レンズの先の風景と、そして普段聞くことのない体内の音や、外のかすかな音を聞く。この数分間は、普段忙しなく動き考えている日常で知覚する時間の流れとは、全く異質の数分間である。カメラで「見ること」を通じて、私たちは目で見ているという当たり前の事実を実感することができる。

カメラを通して目の前に動く世界を眺め、身体がカメラと一体化したように感覚したのは、個人として初めて制作した映像作品「Stop Moving and Watch Moving」（図89）における撮影の最中だった。自転車で川沿いを走りながら、海に行き着くまで、その都度見たものを映像に記録し、それらを川から海までの散歩の流れに沿って繋ぎ合わせ編集した映像である。瞬間で写真を撮るのとは違い、映像は時間を撮る。川から海までは、自転車で片道一時間もかからない距離である。しかし出発は昼過ぎの明るい時間であったのに、海での撮影を終えた時点ではもう日は暮れかかっていた。ある風景の前で立ち止まり、撮影を行う時間は、散歩中に流れる時間とは別に流れているようであった。

図89　「Stop Moving and Watch Moving」2015年　映像　18’ 50”

海では浜辺に打ち上げられていた魚の死骸をいくつも撮影した。静止している魚の死骸をカメラを固定し撮影を行なっていた時、空洞となった目の穴から小さな虫が現れて、魚の体の上を動いているのを見つけた。始まりは、歩きながら見つけた「浜辺に打ち上げられた魚の死骸」の撮影だったが、その静止するものの上に動く虫、風で動く砂の粒子を見つけた途端、私の目は魚の死骸から、別のイメージを発見し見始めたことに気がつく。映像は、撮影中はもちろん、撮影後見返した時にも、何日も経った後に見た時でも、撮影中には認識していなかった人や風景の微細な動きを発見したりする。作業や時間に追われる日々のなかで、動かずに立ったまま、何分間もある景色を沈黙とともに見つめ、ぼんやりと思考を巡らすという時間は、かけがえのないものだと改めて思う。

写真家の中平卓馬は、「カメラはわれわれの見る欲望の具現である[41]」と言った。私たちが幾度となく行なっている「撮影」という行為は、作品と言う結果のためだけではなく、動いているものを見つめ、観察し、思考するという、見ることを起点とした一連の行為を実現するための手段の一つなのかもしれないと考える。インターネットや、垂れ流しのテレビに映る画像で見た気になり、またSNS上では同じ場所の写真や動画を、多くの人が同じような構図でアッ

[41]「カメラとは何か？カメラの依って立つロジックとは何か？カメラはわれわれの見るという欲望の具現であり、その歴史的累積が生んだ一つの技術であり、それ自体一つの制度であると言えるだろう。」
中平卓馬『なぜ、植物図鑑か　中平卓馬映像論集』筑摩書房　2007年　pp. 26 - 27.

プする。イメージが氾濫する現代にいる私は、カメラと一体化し新たな「目」を得ることで、見ることを学び続けているのだと思う。夕日の一番美しい瞬間を見るためにカメラを構えて待つのではなく、目で逐一追うことはできないが、しかし確実に沈んでいく太陽の動く過程を見つめ、その過程で思考をこらすこと、魚の死骸が小さな虫たちと共にミクロコスモスのように見えたように、「見ること」は、あらゆる想像を可能にする。

そのような日々の制作のなかで浮かび上がってきたのが、これから述べる三つの作品に共通する要素となる「Nautes」という架空の存在であった。

3-5-2. 「Space Between」

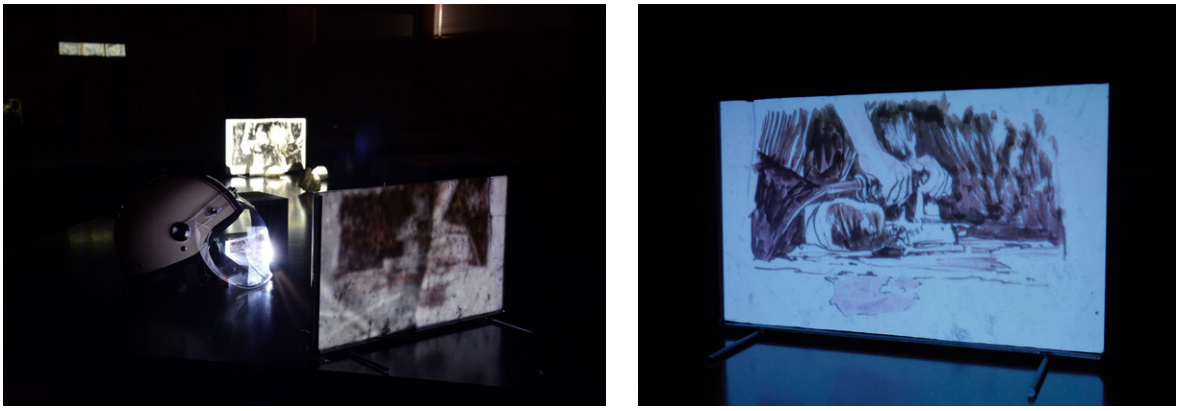


図90「Space Between」2019年
サイズ可変　アニメーション、大理石、石灰岩、紙、鉛筆、ヘルメット

「Space Between」（図90）は、向かい合う二枚の薄く磨いた大理石のプレート、ヘルメットや大理石に加工される前の石灰岩に、二つのループするアニメーションを投影した映像インスタレーション作品である。展示空間内に大きなテーブルを斜めに配置し、その上にスクリーンとなる大理石のプレートを二枚配置した。

幅が約八ミリの薄い大理石のプレートは、映像が直接投影された面には鮮明なアニメーションの映像が映り、一方その裏からは、透過した光が、大理石の線状の模様や、粒の繊細な内部の質感を浮かび上がらせ、アニメーションの映像はぼんやりと映る。このように、大理石のスクリーンは表と裏で異なる表情を見せる。展示空間である楽屋には、大理石の机と横長の大きな鏡からなる化粧台があり、その鏡に映る空間を通して、大理石のプレートの表面に映る映像と、裏面に映る映像とを同時に見ることも可能である。化粧台の鏡や、壁、スクリーンをのせたテーブルの上に配置した、秋吉台で収集した石、撮影に使用したヘルメット、また石を描いた小さな鉛筆デッサンなどは、展示空間のなかに光の破片を送り、作品を拡張するリフレクターとして存在する。

秋吉台のカルスト台地や鍾乳洞に代表される石灰岩の土地は、今から約三億五千万年前というはるか昔に、海の珊瑚礁として誕生した。珊瑚や貝など、太古の海の歴史がつまった石灰岩はそこから何千年、何億年という時間をかけ移動し堆積し、大地を形成していった。そして水に溶ける性質を持つ石灰岩は、雨水によって長い時間をかけ溶食し、地上に、また地下に、凹

凸のある奇妙な空間を作り出した。このように、石灰岩の大地は今のこの瞬間にも雨水によって溶解し、目に見えない速度で変動し続けている。この事実に興味を抱いた私たちは、この絶え間ない水と大地の動きを、無限にループするアニメーションの動きを用いて表現しようと試みた。インターネット上に公開されている、古い映像のアーカイブから、鉱山で働く人々を撮影した映像、秋吉台近辺の採掘場で撮影した、砕いた岩を持ち上げ、反対側に積み上げるショベルカーの映像など、動きのループと、石や水、大地にまつわるイメージを持つ映像を基に、短いアニメーションを計六点（図91）制作していた。

図91　1.　歩くジヨンのアニメーション　2.　二つの石を叩いて一つの石にするアニメーション　3. 大理石を研磨するアニメーション　4.　鉱山の石を放り投げるアニメーション　5.　鉱石を掘るアニメーション　6.　採石場のショベルカーのアニメーション

そのなかから最終的に二つ選び出したのが、「Space　Beween」で使用した、電動サンダーで大理石の板を磨くアニメーションと、両手に持った二つの石を二回打ち鳴らして、一つの結晶質石灰岩へと姿を変化させるアニメーションである。どちらの行為にも「石」が主要素としてあり、そしてどちらも終わりなくループする映像となっている。

アニメーションで描いた「石」と同じ素材でできた大理石のスクリーンに、それらのアニメーションが投影されることで、「石」のなかにさらに「石」にまつわるイメージが内包されているように、物質と仮想の石が入れ子状に交錯する。またそこでは物質である大理石のスクリーンと、仮想であるプロジェクターで投影したアニメーションとが、互いの境界を超え融合し、一つの形を作り上げる。

大理石を磨くアニメーションのループは、実際にアニメーションの描写と平行しながら行っていた作業であった。耐水の紙やすりを四等分し、電動サンダーに装着し、水で湿らせながら円を描くように磨き、また湿らせては磨くことを繰り返す。石を磨くという、ひたすら手を動かし素材と向き合う原始的な作業を、一日のうち何時間か交代しながら行った。磨くと滑らか

さは出てきたが、プレートが薄くなっていくという感覚はなかった。しかし削られて粉になった大理石と水が混ざり、白濁した液体に濡れた大理石からは、それは削られていっているのだと実感することができた。驚いたのは、磨いている間、そこには海の潮のような香りが漂い続けていたことである。そこで私たちは、大理石に眠る、それがかつて海であった時の古い記憶を呼び起こしているように思った。

デジタルで、機械的な映像編集作業の合間に、目に痛いスクリーンではなく、物と向き合い無言で行うこの地道な作業があったおかげで、日々の制作のバランスが取れていたように思う。そしてある時、大理石を薄く磨くという終わることのない行為とその繰り返しを、アニメーションで描こうと考えた。実写で撮影した映像を基に制作し、完成した無音のアニメーションには、実際の電動サンダーの暴力的な音を伴った力仕事とは反対に、静かで軽やかに旋回するイメージが現れた。

山で拾った大きな二つの石をたたき、一つの結晶大理石にする石のマジックを無限に繰り返すアニメーションは、実際に石を収集し、触って眺めたりしているうちに何気なく音を出して遊んでいたなかで、自然に生まれた短い動的なイメージである。二つの石を叩いた時、腕は石の重さに身を預けて振り子のように揺れ、石は私たちの日常では聞き慣れない乾いた大きな音を響かせた。連続して叩くと何かの儀式の始まりの合図のようでもあり、そのリズムに合わせて石を叩くうちに、石にまつわる魔法のイメージがどこからともなく誕生した。

また二つの異なる石を合わせて、新しい一つの石に変化させるという過程は、素材と素材を組み合わせて一つのものを作る、芸術の原初的なプロセスを物語っているようにも見えた。人類が初めて火を生み出し、それを目にした時の驚きは、どれほどのものであっただろうと考えることがしばしばある。私たちは、大きな石を手に持ち、ぶつけるという行為を通して、その遥か古代の人々に想いを寄せていたようにも思う。

石にまつわる運動のループという共通点以外に、二つのアニメーションに共通するのは、リズムである。丸く円を描くように大理石を磨くアニメーションでは、電動サンダーを持つ手が手前に奥に回転し、途中水に湿らすために水の入った容器へと移動し、二度ほど水をパッパッと切って、また磨き始める。ブーン…ブーン… / …パッパッ… / ブーン…ブーン… という一定のリズムの繰り返しが、無音だからこそ、動きとなったリズムが強調されるように見えた。展示空間にかすかに鳴る音は、カットされた竹の上に降り注ぐ雨の恒久的な音と、カン、カン、と二度石を打つ音を組み合わせた音である。二つの石が、新しい一つの石になる、石のマジックのアニメーションの、石を二回打つ動作に合わせて、カン、カン、と音が鳴る。

この作品「Space Between」で用いたアニメーションと音のループ運動は、秋芳洞の鍾乳石の先端から、水がポツポツと連続的なリズムを無限に奏でるように、小さな水の運動が大地を形成していく様子を示唆する。レジデンスの期間中、作品とは別に「秋吉台サウンドトラック」と称して、深夜の建物内の開閉を繰り返す自動ドアを撮影した映像と音声、エレベーターの音声や、水滴が地面や竹、石の上に落ちて奏でる様々な音色を採集したりしていた。そして

それらの音の素材を組み合わせ「秋吉台サウンドトラック」を作り、その音楽のためのミュージックビデオを制作しようという構想があった。これまで、アニメーションなどで音楽を他の作家に依頼することはあったが、自分たちで音を初めから作ろうと試みたのは今回が初めてである。「秋吉台サウンドトラック」は今回作品とはならなかったが、「Space Between」は、視覚表現だけではなく、音とリズムも自ら作り取り込もうとした最初の作品となった。

3-5-3. 「Nautes」

「Nautes」（図92）はブラウン管テレビに映る映像と、その上に採掘場で採集した木の欠片を配置し、構成した映像インスタレーション作品である。タイトルである「Nautes」とは

図92「Nautes」2019年
サイズ可変　ブラウン管テレビ、アニメーション、ビデオ、木片

ギリシャ語で「航海士」を表す言葉であり、英語の「Astronaut（宇宙飛行士）」の語源でもある。

2019年1月にフランスから帰国して、秋吉台のカルスト台地（図93）に降り立ったときに私たちが感じたのは、見覚えのある日本でも、西洋でもないということだった。それはこれまでに訪れた場所の記憶に当てはまらない、どこかの土地の風景であり、その「どこでもない」風景に、地球とは別の惑星にいるかのような錯覚を覚えた。黄金に光輝く台地と、そのなかにところどころ頭を出す、乾いた灰色の石灰岩のコントラストに私たちは目を奪われた。地面の上に点在する石灰岩を遠くから眺めると、それは墓地のように見えたり、お地蔵さんたちのように見えたり、集落や生物の群れのように見えたりし、また天気や光の加減によっても見え方を大きく変えた。訪れるたびに違う風景を見せるカルスト台地は、私たちにとって奇妙な場所だった。そして、この未踏の惑星のような場所との出会いとともに、制作のなかで徐々に現れたのが、架空の「Nautes」であった。

図93　カルスト台地　2019年1月14日撮影

「Nautes」の映像には、カルスト台地の風景のなか、一本の道の上を、無重力の月の上を歩くかのようにゆっくりと歩行する人物「Nautes」がいる。映像中の「Nautes」は、私たちと同じくこのアーティスト・イン・レジデンスに韓国から招聘されていた作家ジヨン・リーである。芸術村での滞在中、私たちは彼女がまるで未来からやってきたかのような印象を抱いていた。それは凛とした彼女の風貌や、カメラを手にどこまでも行ってしまうようなところや、黒いカバンについた青いタツノオトシゴのキーホルダー、発見と驚きがあるときの子供のように無垢な表情や、動きの爽快さや、そして何を考えているのか分からない彼女のミステリアスな存在が、だんだんと私たちの「Nautes」と繋がっていったのだと思う。

そんな彼女にモデルを頼み、カルスト台地で何度か一緒に撮影を行っていたのだが、ふと私は「月の上のように歩いてほしい」と提案をした。撮影は後日だったが、そのパフォーマンスを彼女は一回で完璧に演じた。それは映像にすると短い時間だったが、撮影中はこちらが少し心配になる程、彼女はスローモーションで歩き続けた。

図94「銀紙」　部分

図95「Space Between」部分

映像には、カルスト台地を歩く「Nautes」とともに、ショベルカーが岩を拾い上げ、反対側に岩を置くアニメーションが実写の風景に重なり合っている。また映像の途中、一瞬ではあるが、左上の空から大きな足が歩いてくる。これはジヨンを「Nautes」と重ね合せる前に撮影した映像をもとに制作していたアニメーションであった。映像のなかの、歩行する小さな「Nautes」、そして画面左から突如現れる巨大な「Nautes」は同一である。「Nautes」は、瞬間移動し、遍在し、変身し、また大きさも自由自在に変化することができる。この「Nautes」は、作品「Nautes」では小さいものと大きいものが実際に動く姿で、「銀紙」ではパネルに描いたデッサンのなかに（図94）、「Space Between」では装着していたヘルメットとして、各作品に、断片的に存在する（図95）。

「Space　Between」の考察の際に述べたように、レジデンスの滞在期間中、私たちは短いアニメーションをいくつか制作していた。合計で六つあるうち、二つは「Space Between」で用いたが、その他は作品に採用していなかった。また、カルスト台地の上をスローモーションで歩行するジヨンの映像も、それ自体ですでに独自の物語性を含む映像であったため、「銀紙」と「Space　Between」の作品の素材にはならなかった。このように、進行中の作品制作には使用しない映像やアニメーションの素材を組み合わせによって、制作の合間の遊びから完成したのがこの作品「Nautes」であった。

制作や構想に、より多くの時間をかけた「銀紙」と「Space　Between」に比して、作品「Nautes」は思いがけず完成した。その理由の一つは、すでに存在するデバイスとして、ブラウン管テレビを使用したことである。一つのデバイス、装置としてすでに確立しているた

め、一目見た瞬間に、一つの作品だと認識することが可能である。対して、「銀紙」、「Space　Between」では、幾つもの要素を組み合わせて配置する映像インスタレーションの作品が、空間内で、一つのデバイスとしての形態を確立させるという試みにまだ慣れていなかったのだと思う。もう一つ理由として挙げられるのは、余った材料で制作の合間に作っていたので、「ここはこうしよう」、「ここは新しい素材が必要だ」など、作品化のために問題の発生の度に二人で話し合い、一つの方向を見出すといった作業が、この「Nautes」においては一切無かったという点である。できあがった作品を見たときに、制作者が「こう見せよう」とした工夫や意図が、上記二点の作品に比べてあまり感じられなかった結果、それは開かれたイメージとなり、また作品が制作者から独立して、それ自体で存在しているように感じられたのである。

3-5-4.　「銀紙」

図96「銀紙」2019年
サイズ可変
ビデオ、大理石
炭酸カルシウム、鉛筆、パネル

中原中也の詩
「春宵感懐」、「一夜分の歴史」
「黄昏」、「星とピエロ」

「銀紙」（図96）は、中原中也の四編の詩を用いて制作した映像インスタレーション作品である。

暗い展示空間には、手前に円形の映像が二箇所配置され、その奥の壁には竹林の背景のなか、遠くを見つめるように佇む女性を描いたパネルに、映像が投影されている。手前の二箇所に配置された映像は、それぞれ秋吉台美祢市で採掘された石灰岩からできた大理石の粒、同じく石灰岩からできた炭酸カルシウムの丸い粒の上に映し出されている。どちらの映像も、レジデンスの期間中に秋吉台周辺で記録した、短い映像をいくつも繋ぎ合わせ構成した映像である。双眼鏡、あるいは望遠鏡でのぞきこんだ時のように、円形に映しだされた映像は、ある一つの場面から、緩やかに白くフェードアウトしていき、別の場面へと変化する。場面が浮かび上がっては消え、別の場面を映し出すこの反射し波打つ水面のような運動は、頭のなかに漂う断片的な無数の記憶が、接合と分離を繰り返し、繋がりを形成していくようなイメージの視覚化である。

二箇所に投影した映像は、それぞれ秋吉台のカルスト台地の山焼きで見た煙や、民家の畑の野焼きから出る煙、早朝の白い霧など、「Fragments of Fog（霧の断片）」としてグループ化した映像（図97）と、山口市にある橋の上から撮影した川の水面、また、川の流れが彫り込

まれたような表面を持つ石を撮影した映像など、水にまつわる映像を集めた「Fragments of Water（水の断片）」（図98）の二つである。

図97

図98

秋吉台に到着してまだ間もない頃、私たちは「霧」の風景と出会った。フランスの小さな村で生活していた時にも、朝には景色全体を白く覆い、また夜には視界が悪くなる不安と恐怖、見えないという好奇心を弄る対象として霧の風景を目にしていた。フランスにいた当時、それは私にとって出会えると嬉しい特別な風景の一つであり、帰国して見られなくなることを名残惜しく感じていた。

しかし私の予想に反して、秋吉台に到着してすぐに早朝散歩をしていた時、山からもくもくと湧き出す白い霧、その後も歩き進めるなかで、耕された赤土色の田んぼの地面から、ため池から、濃い霧が天に昇っていくように発生する不思議な風景と出会う事となった。朝、鳥たちが目覚めてさえずるように、大地と大気の目覚めを霧の動きから見たような気がした。

秋吉台のある美祢市は石灰岩の産地であり、またその石灰岩を加工した大理石も名産である。その白く、キメが細かい、透明感のある大理石に映像を投影したらどう見えるだろうかという素朴な疑問から、作品の素材として石を使うことを決めていた。

美祢の大理石の使用に際して、地元の石材会社[42]の方にお話を伺った。事務所のなかは、それぞれに名前を表記したシールの付いた、世界各国の色とりどりの大理石のサンプルで埋め尽くされ、まるで石の百科事典のなかに入り込んだかのようだった。話を伺うなかで、大理石の石板とは別に、こういう素材もあるよと見せていただいたのが、直径約0.8mmに粉砕した美祢産大理石の粒と、美祢で採掘された石灰岩からできた、主に食品に利用される炭酸カルシウムの球状の粉末であった。それらを持ち帰り、映像を投影してみたところ、大理石の粒は、その一つ一つの小さな粒に光を反射する面と、映像を映し出す面とがあり、きらきらと輝き、それは宝石のようであった。炭酸カルシウムの粒は、光沢がないので映像とよく馴染み、また近くに寄って見ると映像が粒に分化したように映った。またどちらも不思議だったのは、数ミリの厚みを帯びた粒のスクリーン上を斜め横から見ると、投影された映像も厚みのある立体的な

[42] 有限会社安藤石材（山口県美祢市）

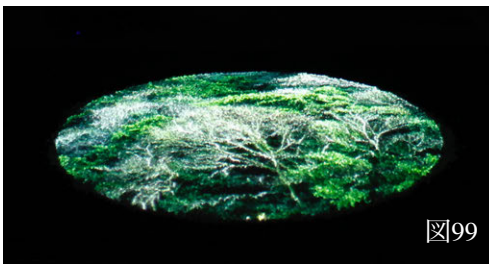


図99

光となって見えたことだった。きらきらと、あるいはぽろぽろと、物質感と立体感を備えたスクリーンが完成した（図99）。

「Fragments of Fog」と「Fragments of Water」は、早朝や昼間に撮影した明るい風景で構成したのに対し、奥の映像にあるのは、夜の光と暗闇の風景である。山口市から美祢市へ向かう夜のバス車内から撮影した映像をベースに、懐中電灯で秋吉台国際芸術村の大理石の壁を照らしている映像や、また夜の森で撮影した映像など、光で照らされた暗闇の風景の映像が交互に重なり合いながら現れる。

この映像撮影で使用した「懐中電灯」は、2016年制作の実写映像とアニメーションを重ね合わせた作品「La nuit et la neige」（第四章「アニメーション、映像」参照）、またフランスのアーティスト・イン・レジデンス滞在中にも、アトリエの室内に様々なものを配置し、真っ暗な空間内を懐中電灯一つで照らす動作を撮影した映像など、度々用いる道具の一つであった。「懐中電灯で照らして見る」という行為の始まりは、2015年に観たヴィム・ヴェンダースの映画『さすらい』[43]の一場面である（図100）。

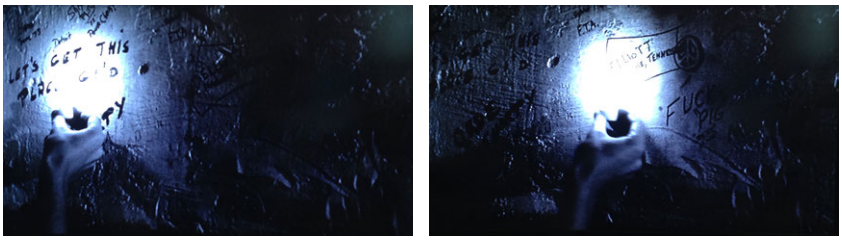


図100『さすらい』
監督・脚本：ヴィム・ヴェンダース
製作：ミヒャエル・ヴィーデマン
1976年　ドイツ　176分

ブルーノとローベルトという二人の男が旅の途中、廃家で夜を明かすのだが、ローベルトがベッドに横たわりながら火を灯した蝋燭を片手に、自分のすぐ後ろの壁を照らして見るシーンがある。廃家の壁には文字の落書きが一面に書かれている。それを蝋燭の火の明かりで照らすと、丸く照らされた部分だけが切り抜かれはっきり見えるようになる。何気ない動作を撮った短いシーンなのだが、部分から部分へと、照らされた先を見ていく過程を見て、まるで書物を、言葉から言葉へ、文章から文章へと移行しながら、ゆっくりと読み進めるかのように「見ること」を思った。壁に描かれた落書きも、絵が描かれた壁画も、夜の暗闇に溶け込んだ街の建物や植物なども、懐中電灯の光の領域を通して、領域から領域へと部分的に移動しながら見ることで、物語の文脈をつなぎ合わせるように「見ること」ができるのではないか、という考えが浮かんだのである。身体とカメラと一体化させるように、時間とともに目の前の風景を撮影するときの「見ること」にも通じることだが、懐中電灯を一本持ち、外の暗闇へと向かうことで、それは全てが明らかな明るい空間で見ることに慣れきった日常の「見ること」から抜け

[43] ヴィム・ベンダース監督『さすらい』　1976年　ドイツ

出して、部分から部分へと「見ること」を可能にする。そして誰も入ったことのない場所へと探索へ向かう探検家のように、少しづつ、より注意深く「見ること」を通して、既に見知ったものの新しい解釈を発見することが可能となるのではないかと考えた。

私たちは芸術村のすぐ後ろの森や、美祢市周辺を懐中電灯をそれぞれ持ち、夜を歩いて撮影を行なった。ある日、私たちは昼間の明るいうちに森のなかへ入り、細い道の脇に、長く伸びた竹に囲まれた円形の空間を見つけた。そして竹にロープで白いスクリーンを張っておき、その日の夜、懐中電灯二本と撮影用の三脚付き照明二台と共に再度森に入り撮影を行なった。夜の森のなかは照明がなければ真っ暗で、昼間はあった風もなく、竹同士が擦れる音もしなかった。時折草がカサカサとなると、私たちは話すのをやめて近くに動物が来ていないか注意を払った。一人がスクリーンの裏へ行き、懐中電灯で自身の頭や手、時折石や枝を持って動いたりするのを照らしながら光と影で遊ぶのを、もう一人が撮影するという一連の作業を交代しながら行なった。あるとき、スクリーンの正面には、まるで顕微鏡を覗き込んだように、巨大な丸い光のなかで拡大された睫毛が、その一本一本が見えるほど精巧に映っていた（図101）。懐中電灯を自身から遠くしたり近づけたり動かすなかで、偶然見えた映像であった。一時間ほど経ち、スクリーンを正面から照らしていた照明のバッテリーがつきて、いよいよ怖くなって来たので森から出ることにした。この夜の森の撮影の経験から、私たちは光と暗闇が作り出す奇妙な映像のレシピを得た。もう一つ興味深かったのは、この夜の森での撮影作業の情景と、一年前の2018年にフランスで描いた一枚のドローイングの情景がリンクしたことであった（図102）。

図101

2018年に制作したこのドローイングは、森の散歩で見た風景を参考に描いたものであったが、当初このような場面を現実に再現することになるとは想像もしていなかった。夜の森の撮影についても、最初から過去のドローイングを参考に開始したわけではない。最初はただ夜の森を散策しながら撮影し、続いて撮影用機材を持ち込んだ撮影へと、段階を経たように、2018年に描いたドローイングの記憶は、ボードレールの「羊皮紙（パランプセストス）」における「観念や、影像（イマージュ）や、感情の、数え切れないほどの層」のようにじわじわと浮かび上がってきたのだった。

このドローイングは、夜の森で密やかに行われている儀式を想像し描いたものである。森のなかに吊るされたスクリーンに後ろから照明が当たり、そこでは人間と木の中間のような姿をしたものが舞を踊っている。この人間と木の中間に位置するような姿をしたものは、現代を生きる人間というよりも、木や動物など自然の様々なものたちを畏敬する対象として見出し、その精霊たちへ向けて儀式を行なう人間の祖先を思い描いたものである。前述した秋吉台での実験的な撮影作業は、俯瞰して見ると、夜の森のなかで、二人の人間が別に何をするでもなくただ光を照らし、そこに映るものを観察し記録するという取るにたらない些細な行動として映る。私たちの祖先も、夜の森のなかで松明を手に、集団で何かしらの作業をしながら、ふと火の光が照らす先を見つめていた時間があったのではないだろうか、そして自分より大きく映る

自身の影に驚き、夜になってより大きく映る木々や森の姿に、何かを見出したのではないだろうか。ドローイングのなかで思いを馳せた人間の祖先、彼らの記憶、彼らが生きていた瞬間が、森のなかに入り作業を行うことで今の私たちの記憶に一瞬重なったように感じた、そんな経験であった。

図102　2018制作のドローイング「screen」（左）と、2019年の夜の撮影風景（右）の比較

「銀紙」を構成する重要な要素の一つとしてあるのが、中原中也の詩「春宵感懐」、「一夜分の歴史」、「黄昏」、「星とピエロ」の四編と、それを朗読する美祢市在住の家族の声である。中原中也の詩は私もオマージュも以前から親しんでいたのだが、彼が山口県の出身であることを知ったのは秋吉台に到着してからだった。

2018年、フランスでのアーティスト・イン・レジデンス「Création en cours」で、村の小学校の子どもたち二十一名と先生二名を対象に、ポール・ヴァレリーの詩「Le cimetière marin（海辺の墓地）」を一人一連ずつ朗読するワークショップを行った。彼らの声を全て繋いだ朗読は、詩一編の朗読として聞くには違和感の残る、異なる音によって分化した詩の断片を繋ぎ合わせたようなものになった。詩全体の流れを感じ取りながら聞くことは困難であったが、そこで面白かったのは、子供達によってたどたどしく読まれる難しい単語の数々が、聞き取りにくい分より聞こうという意識が働き、その語の意味の再認を促し、言葉の異なる解釈への扉が開いたように感じられるということだった。それは私たちにとって新しい言葉と音との出会いであった。そしてこの経験を踏まえ、同様の試みを日本でも行いたいと考えた。私たちの提案を、オープン・スタジオの日に来村していた家族は快く引き受けてくれた。当初は、かつてこの土地で生まれた中原中也の書いた詩を、この土地に今生きている子どもたちに読んでもらうことで、過去の詩のなかの風景と現在とがつながるということに魅力を感じ、子どもたちに朗読してもらう予定であった。しかし、朗読をする子どもたちを側で見守り手助けをしながら、自身も詩を朗読する両親の姿を見て、お父さん、お母さん、そして彼らの息子である九歳の男の子と、娘の五歳の双子の女の子に朗読を依頼した。

作品のタイトル「銀紙」は、「何、あれはな、空に吊した銀紙ぢやよ」と始まる中原中也の詩「星とピエロ」から抜粋した。

星とピエロ　中原中也

何、あれはな、空に吊した銀紙ぢやよ
かう、ボール紙を剪(き)つて、それに銀紙を張る、
それを綱か何かで、空に吊るし上げる、
するとそれが夜になつて、空の奥であのやうに
光るのぢや。分つたか、さもなけれあ空にあんなものはないのぢや

それあ学者共は、地球のほかにも地球があるなぞといふが
そんなことはみんなウソぢや、銀河系なぞといふのもあれは
女共の帯に銀紙を擦りつけたものに過ぎないのぢや
ぞろぞろと、だらしもない、遠くの方ぢやからええやうなものの
ぢやによつて、俺なんざあ、遠くの方はてんきりみんぢやて

見ればこそ腹も立つ、腹が立てば怒りたうなるわい
それを怒らいでジッと我慢してをれば、神秘だのとも云ひたくなる
もともと神秘だのと云ふ連中(やつ)は、例の八ツ当りも出来ぬ弱虫ぢやで
誰怒るすぢもないとて、あんまり仕末がよすぎる程の輩どもが
あんなこと発明をしよつたのぢやわい、分つたらう

分らなければまだ教へてくれる、空の星が銀紙ぢやないというても
銀でないものが銀のやうに光りはせぬ、青光りがするつてか
それや青光りもするぢやらう、銀紙ぢやから喃
向きによつては青光りすることもあるぢや、いや遠いつてか
遠いには正に遠いいが、それや吊し上げる時綱を途方もなう長うしたからのことぢや

（一九三四・一二・一六）[44]

空に浮かぶ「星」は、空に吊るした「銀紙」である。私はこの詩を読んだとき、夜の眠りにつく前、祖父が孫と夜空を見上げながら語らう情景を思った。私は孫が寝る前の祖父の話に聞き入るように、この詩の語りかけを聞いた。そして、銀紙を丸めたものを吊るしたら、本当に星のように見えるのか、純粋に試してみたくなった。

こうして、この詩に促されるように、私たちは現代の「銀紙」であるアルミホイルを、直径五センチほどの球にしたものをいくつか用意し、夜の森のなか、木の枝に釣り糸で吊り下げてみた（図103）。懐中電灯で照らすと、丸めたアルミホイルの表面はゴツゴツと粗いままだったためか月の模型のようにも見えたが、光を強く反射して、暗闇のなかに浮かぶ光の玉のよう

[44] 中原中也『中原中也詩集』吉田凞生編　新潮文庫　2000年　p.271.

に見えた。もしこれらを地上より遥か離れたところからつり下げることができたならば、あるいは表面を磨いて滑らかにしていたなら、星の一つのように見えたかもしれないと思った。また、この詩のなかにおいて「星」と「銀紙」という異なるものの同一性が語られていること、そしてボール紙を切って、銀紙を張るという造形の描写も合わさって、この詩のなかには表現（representation）についての根源的な部分が潜在しているということを、実際に銀紙で星を作る作業を経て改めて思った。

図103

ひときわ印象に残ったのが、お父さんの「星とピエロ」の朗読だった。彼の声の低音は、夜にひっそりと浮かび上がるような音の空間を構成し、また一語、一文ずつ意味を理解しながらゆっくりと読むその時間も耳に心地よさを残した。オマージュは日本語を完全に理解できていなかったにも関わらず、目を閉じて横になり「星とピエロ」の朗読を何度も聴いていた。タイトルの「星とピエロ」を読む声が、イタリア語で「rosso pietra（赤い / 石）」と言っているように聴こえたと話し、そこから想像される独自のイメージを音の空間のなかで思い浮かべているようだった。お父さんが朗読をしながら思い浮かべるもの、それを聞く私が思い浮かべるもの、想像し聴くオマージュが思い浮かべるもの、それぞれがこの詩から思い浮かべたものは違う。しかし、言語として受け取るものは違っていたにも関わらず、私のオマージュの間で共通して、この「星とピエロ」の朗読、その音の空間に美しさを見出していた。

2013年から開始したオマージュとの共同制作は、2018年までの五年間は手探り状態であった。目先の展示などの機会に合わせて作品を制作し続けてはいたが、今後長く続けていく上で、共同制作はどこへ向かうのか、共同制作を通じて何がしたいのか、ということはお互いにはっきりとしたヴィジョンを持っていなかったように思う。しかし、2019年、秋吉台国際芸術村での制作を通じて誕生した「Nautes」を皮切りに、私たちの制作はある共通の地点へと向かい、二人が同じ方向を見据え始めた。共同制作の領域から現れた「Nautes」という存在をめぐって、制作が今後何年も続いていくのだろうということを、双方が予感している。これは2013年から現在まで約七年間続いた共同制作から一歩踏み出す、一つの大きな変化であった。

そして、変化を迎えた現在の位置から、これまでの共同制作を振り返ることで思ったことは、フランスでワークショップを行った子どもたちとの制作、秋吉台で出会った家族との制作と、そして「Nautes」誕生以前のオマージュとの実験的な約五年間の共同制作の間には、メディウムとしての共通点があることだった。

3-6. 作者と作品を仲介するメディウム

「メディウム（medium）」の語源はラテン語で「媒介するもの」、「間にあるもの」、「中間」を意味する。この言葉は美術に限らず科学や音楽等の領域でも用いられる用語であるが、かつて美術領域においては、固有のメディウムに純化されるべきであると「メディウム・スペシフィシティ」を提唱したクレメント・グリーンバーグのメディウム論に抗して、ロザリンド・E・クラウスが、固有のメディウムに還元できないメディウムの異種混淆性を指摘し「ポスト・メディウム」という概念を提唱したのが2000年頃である[45]。この考え方は現在では一般化している。

画家にとってのメディウムは絵具であり、溶剤であるとするならば、私にとってのメディウムは、これまでに作品の支持体となる空間と作者である私の間に介在してきたテキスト、音、アニメーション、ドローイング、絵画や、手法の数々、そして風景や記憶の諸々のイメージであり、オマージュとの共同制作もそのうちの一つであった。

3-6-1. フランスの子どもたち

2018年の1月から6月までの約半年間、オマージュとユニットとして参加した「Création en cours」は、フランスの文化省と教育省が後援するアーティスト・イン・レジデンス・プログラムである。このプログラムの特徴は、約半年の滞在制作期間のうち三分の一を地域の小学校及び中学校の子供たちへのワークショップを行うことが条件となっている点である。

私たちの滞在先はフランス西部のヴァンデ県であった。そして県内のL'Hermenaultという小さな村にある、ジュール・ヴェルヌ小学校の十歳から十二歳の生徒たち二十三人を対象に、私たちがアニメーションと出会うなかで、素朴ながら驚きのあった諸々を子どもたちにも伝えたいという思いから、様々なワークショップを行った。一番初めに行ったのは、みかんと広告の切り抜きを動かして撮影するストップモーション・アニメーション、その後は鉛筆デッサンで靴を描いたり、晴れた日に近くの公園まで写生に行き水彩画を制作したり、またサウンド・レコーダーにヘッドフォンを装着し、外の音を抽出して聴き録音してみるなどした。また彼らとの映像作品を制作するために、タイトルのアニメーションを教室で制作したり、歩く足を撮影し、それを線に描きおこしたアニメーションなどを制作した。そして、滞在期間の終盤、作品制作に向けて、ポール・ヴァレリーの詩「海辺の墓地」を朗読してもらった。このワークショップを通して、私たちはこれまで三人から四人のグループ活動を通して見ていた子どもたち一人一人の性質に触れた。

普段のグループ作業でおしゃべりが止まず、先生や同級生からよく注意されていたキリアンは、私たち二人を前にした朗読になると、普段の大きい声からは想像もつかない小さな声で朗読を始めた。もう少し大きな声でと言っても、なかなか変化がなかった。それを繰り返し繰り返し行うなかで、キリアンの声も小さく、自信がないものになっていったが、彼はめげずに長い時間向き合ってくれた。彼らにとって難しいフランス語の言葉の意味を何度も確認するう

[45] 門林岳史　「ポスト・メディウム　post–medium」artscape　(https://artscape.jp/artword/index.php/ポストメディウム) 2019年11月28日付

ち、最後にはイメージが掴めたのか、声は小さいままではあったが、自信のついた抑揚が生まれた。全員で二十一人のクラスには三人のキリアンがいたが、もう一人のキリアンは、どの作業に対しても投げやりで、「僕はダメだ」「どうせできないし」というのが口癖で、しばしば作業を中断するので先生や私たちもその都度注意したり対応せねばならなかった。その後分かったのは、この彼の口癖や態度は、家族や、兄弟からそのようによく言われることが原因の一つであるようだった。彼の朗読は小さな声であったが、彼の特徴であるこもった声で、ゆっくりと読む声は、心地よい音色であった。録音したものを彼に聞かせると、怪訝な顔をしていたが、ワークショップの全行程を終えた最終日、最後にクラスの全員の前で私たちが感想を述べた際、キリアンの朗読がとても良かったと話したら、遠くに座っていた彼は涙を流していた。

ポール・ヴァレリーの詩「海辺の墓場」は1920年に公開された。今から約一世紀前にフランスの詩人が詠んだ情景を、今を生き、また未来の象徴である子どもたちの声で再現することが、この朗読のワークショップの最初の始まりだった。しかしワークショップが始まると、最初の構想は全く覆され、子どもたち一人一人の朗読が、声や音が、異なるリズムや情景をなすものとして飛び込んできた。色彩豊かなパレットの色を画面に試しているかのように、私たちは彼らの声を聴き始めた。そこで彼らの声は、私たちと作品の間を媒介するメディウムとなった。彼らとの活動の記録でもある映像作品「Aller　vers」（図104）では、最終的に子どもたち五人の朗読を選択し、映像の最後で使用したが、ここでは絵画に色彩を配置するかのように、映像のなかに音色や言葉を配置した。

図104「Aller vers」2018年　6’12”　映像、アニメーション（水彩絵具、鉛筆、紙、新聞、T シャツ）

3-6-2. 秋吉台の家族

この詩の朗読のワークショップを日本でも行おうと考え実現したのが、秋吉台に住む家族とともに行った中原中也の詩の朗読である。こちらはワークショップとして参加を呼びかけたというのではなく、作品に朗読を使用するために、オープンスタジオに来ていた家族に、子どもたちの朗読を録音させてほしいと声をかけたのが始まりであった。録音は、夜の七時から九時の二時間で行った。こちらからの指示は、朗読してほしい詩と、ゆっくりと読んでほしいということだけであった。最初に朗読したのは九歳の男の子であり、お父さんに見守られながら、なんども練習し、間を置く箇所に気をつけながら詠んだ。続いて朗読を行なった五歳の双子の女の子二人は、ひらがなを読めるようになってまだ間もなかった。辿々しく読みながらも、お父さん、お母さんに支えてもらいながら、一語一語丁寧に読みきった。続いてお母さんに朗読をお願いした。当初は子どもたちだけにお願いする予定であったが、一緒になって朗読する家族の姿を見ているうちに両親にも朗読を依頼したところ、快く引き受けてくれた。お母さんは、一度で朗読を終えた。時間に気を配り速度は問題なく、間違いも一つもなかった。最後に朗読を行なったお父さんは、開いた文庫本を顔に近づけて、前のめりに縮こまった体勢で座りながら詠んでいた。本のページに近いため、声はくぐもって聞こえたが、言葉を一つ一つ理解しようとしながら詠んでいるのは、そばで聞いていた私たちにも伝わった。

繰り返しになるが、このお父さんの「星とピエロ」の朗読が、私とオマージュの双方に深く響いた。「銀紙」の映像はこの時点では完成していなかったが、この朗読が作品「銀紙」の映像の時間や場面、シーンの構成を決定するための指針となり、そして作品にとってかけがえのないものになった。

> ボゴモーロフの看護婦のネガのようなこの女優は、褐色の髪と褐色の目をした小柄な女性だった。しかし、こうしたすべてとともに、彼女は物語にはなかった特別の個人的で思いがけないものをもたらした。このことのほうがはるかに重要で複雑であり、マーシャのイメージについて多くのものを説明していたし、多くのものを約束していた。これも『僕の村は戦場だった』を撮る上でもうひとつの精神的保障となった。[46]

これは、タルコフスキーが『僕の村は戦場だった』で看護婦を演じた女優ワーリャ・マリャーヴィナについて述べた言葉である。原作であるボゴモーロフの短編『イワン』に描かれた看護婦マーシャのイメージ（「ふとった金髪の娘で、胸が大きく青い目をしていた[47]」）とワーリャは「ネガ」の関係にあるような風貌をしていたにもかかわらず、映画に予想外の効果をもたらした。

フランスの子供たち、そして秋吉台の家族との出会いと作品との関係は、タルコフスキーがワーリャに関して述べたこの部分と重なり合うように感じる。彼らは制作の領域に、予期せぬ効果をもたらし、時に作者でも見えていなかった作品の方向性を見出してくれるような存在で

[46] 前掲書　アンドレイ・タルコフスキー　p. 48.
[47] 前掲書　アンドレイ・タルコフスキー　p. 47.

あり、そして私たちが受け取った彼らの声の音や性格、イメージといったものたちは、私たちと作品を媒介するメディウムとしても存在する。

2016年制作の「Stone Age of After Effect」において、作者である私たち自身をメディウムとして捉え、作品内に介入させる試みを行った。そしてこの頃の実験的な制作の数々で、私たちは作品制作にそれぞれがどのような効果をもたらすのか分からない、ランダムなメディウムとして存在していた。作品「Mirrors」で明らかになった「勘違い」は、制作中に認識できないレベルで、二人の間に、そして二人と作品の間にこのメディウムの介入があったことを示唆させた。そうして、このような点で、前述したフランスの子供たち、秋吉台の家族との関わりと、「Nautes」誕生以前の共同制作は同様であったと考える。

秋吉台という土地で誕生した「Nautes」は、二人の人間の複数の記憶の間を自由に渡り歩く存在として、二人の間に存在し始めた。そして現在制作中の作品において、「Nautes」は作品の軸となり、私たちを制作へと向かわせるものとして存在する。作者でありながらメディウムとして、二人であり、二つであった私とオマージュの共同制作は、「Nautes」という架空の存在（私はこれを二人で一台を共有するカメラ、双眼鏡、虫眼鏡、顕微鏡のようなものではないかと考えている）を通して、世界を歩き始めた。

第四章　アニメーション、映像

私にとって最初のアニメーション制作は、同時に最初の共同制作である。この章では、これまで制作したアニメーション、映像作品について取り上げ、共同制作及び表現形態の領域がどのように変化してきたのか、そして表現メディウムとしての「アニメーション」が持つ可能性を考察する。

4-1.　アニメーションとの出会い

4-1-1.　「二千鳥　Deux mille oiseaux」

図105「二千鳥 Deux mille oiseaux」　アニメーション　1’　木炭、紙

2013年（学部四年次）に制作した、アニメーション「二千鳥　Deux　mille　oiseaux」（図105）は、私にとって最初のアニメーション作品であると同時に、オマージュとの最初の共同制作作品である。

このアニメーションは、他二点のアニメーションを含めた映像インスタレーション作品（図106）として、オマージュが以前から構想していたものであり、他二点に関してはオマージュがすでに制作を終えていた。「二千鳥　Deux　mille　oiseaux」は、この一分間のアニメーションのタイトルであると同時に、三点のアニメーションによって構成される映像インスタレーション作品のタイトルでもある。タイトルは、合計三点のアニメーションで使用した紙、及び撮影写真の枚数の合計が約二千枚であったことに由来する。

図106「二千鳥 Deux mille oiseaux」 2013年
サイズ可変
木炭、木炭紙、木、カシューラッカー

アニメーション「二千鳥 Deux mille oiseaux」で用いたのは、木炭と一枚の木炭紙である。木炭で描いた絵は、撮影するコマごとに部分的に消し、描き直すことで、動きを持つ。一枚一枚新たな紙に描くのではなく、一つの支持体の上に描き連ねる手法でアニメーションを制作した。この手法は「ドローイング・アニメーション」と呼ばれ、ウィリアム・ケントリッジ、石田尚志などがこの手法を用いている。

当初、作品制作に関する話は聞きながらも、私は制作に関与する気はなかった。しかし、アニメーションの最初の場面の描画を頼まれたのをきっかけに、その後も作業の手伝いとして撮影や描画作業に加わるようになった。私はアニメーション制作の知識は全く持ち合わせていなかったが、実際に手を動かすうちに、次に何を動かしたいか、人物にどのような動作をさせたいかなど、思いついたことを提案するようになり、次第に制作に入り込んでいった。結果、完成したアニメーションは、どちらの手も加わっているはずでありながら、どちらの手も感じさせないような、奇妙な作品として顕在化した。こうして、オマージュとの最初の共同制作作品は、「共同で制作した作品が完成した」というよりもむしろ、「いつの間にか二人の作品として完成していた」というのに近い感覚とともに始まった。

アニメーションの領域に徐々に入り込み、制作を行うなかで、これまで自身のなかで狭義で捉えていた「アニメーション」という表現が、その可能性が拡がっていくのが感じられた。一分間の短いアニメーション「二千鳥 Deux mille oiseaux」には、起承転結のストーリーはない。あるのは、画面の隅々の小さなものの動きの数々と、画面全体の動きという、意味を持たない運動の連鎖である。純粋に「絵が動く」という驚きがそこにあった。ストーリーも、音楽も、ナレーションもテキストもない、動く絵のみで構成されたものがアニメーションとして誕生したことは、私のこれまでの映像の見方を大きく揺るがす経験となった[48]。

動かそうとして描く要素だけではなく、描いている時に偶然手が触れてしまった小さな部分や、撮影の際に入り込んでしまった影などの予測できない諸々も、アニメーションのなかでは「動き」としてすんなりと受け入れられ、そのアニメーションの質感の一部分となる。また上手くかけた一枚、疲れて適当に済ませた一枚、一方の作者は満足しているがもう一方の作者は不服に感じている一枚など、複数の完全あるいは不完全な絵が、アニメーションという機械のなかでは、それらが連続し映ることで難なく共存することができた。良く描けた一枚が、アニメーションのなかで特別になることはなく、一枚のドローイングとしては不完全な絵が、アニメーションのなかでは空気を運び込むように動きに流れを作った。

ウィリアム・ケントリッジはインタビューに答えて次のように言っている。

> ドローイングをする時、とても良いドローイングが最初に描けるのだけれど、それをちょっと描きすぎてしまって結局駄目になってしまうということはよくあることだと思

[48] グループ展「Fresh >> Refresh」2013年　l'ENSA Nancy　ナンシー　フランス
このフランスでの展示後、オマージュの兄でコントラバス奏者のブレージュ・オマージュに曲の制作を依頼し、アニメーション「二千鳥 Deux mille oiseaux」にフルートとコントラバスの演奏による曲がつくことになる。

います。（･･･）映画には一秒間に二十五コマのドローイングが必要なわけで、描きながら、もしかしたらこのドローイングで終わりなのだろうか、終わりなのだろうか、終わりなのだろうか、と思いながら何度も描いていく。その描かれているドローイングというものは常に暫定的なもので、一時的なものでもあるわけです。すると次第に、そのドローイングそのものがよりオープンなかたちで、自由なものとなっていきます。[49]

ケントリッジが「常に暫定的なもので、一時的なもの」と述べたように、アニメーションの制作プロセスのなかで描く一枚一枚のドローイングは、必ずしも完成を目指すものではない。また「良いドローイング」と、「描き過ぎてしまって結局駄目になってしまう」ドローイングの両方がアニメーションでは共存するため、両者が抱えるヒエラルキーは存在しない。ドローイングとしては一枚一枚が未完であったとしても、それらはアニメーションのなかで邪魔をすることなく、予期せぬ偶然の運動の視覚化と、ばらばらで雑多な複数の絵の集合となる。そして、そのような異なる性格を持つドローイングが集合すればするほど、アニメーションは一度見ただけでは何なのか分からない複雑性を備え、作品としての強度を持つようにも感じられた。それは複雑であるがゆえに再度見ることを促し、私たちを「見る」ことへと誘い込んだ。

これは制作中、次に何を描くのかなど動作を確認する作業に起因する発見の一つであった。この頃はアニメーション編集のためのアプリケーションは用いずに、カメラと三脚のみで撮影を行なっており、カメラのファインダーに表示した写真を前後に表示させながら動きを確認し、動作を描いていた。オマージュと私とでそれぞれ数カ所を担当し描いていたのだが、二つ以上の動きを確認するには一度見ただけでは把握しきれず、撮影したコマを何度も繰り返し見る必要があった。それは完成後も同様であり、見るたびに違う動きを捉えるので、アニメーションが何通りもの見え方を持つように感じていた。

「見る」ということについて、鑑賞者を通じて知る二つの出来事がある。

一つ目は、2017年のことである。フランスのナンシー市で毎年クリスマスの時期に催されるアート・マーケット「Le P’tit Baz’Art（ル プティ バザール）」での展示の際、私たちは一つのスクリーンに、「二千鳥 Deux mille oiseaux」から、2017年制作の樹木をテーマにした三点のアニメーションまでの過去作計七点を映写していた。多くの人は、数点眺めて立ち去るなか、何周も繰り返して見ている一人の男性がいた。スクリーンに顔を近づけて頭を抱えながら「分からない･･･」と呟き、また時折ハッとしたように驚きながら見ているのが印象的だった。彼の後ろには、次第に弧を描くように他の観客が足を止め始め、最終的には十人ほど集まった観客が、小さなスクリーンを一緒に眺める空間ができあがっていた。その奇妙な過程の一部始終を私たちは見ていた。展示空間のなかに別の上演会場が出現したかのようだった。最後、男性に声をかけると、「こんなものを見たのは初めてだ」と一言話してくれた。

二つ目は、2018年のフランスでのアーティスト・イン・レジデンスでのことである。フランスの小さな村の小学校に通う八歳から十二歳までの子どもたちとともに、2014年制作のア

[49] 「ウィリアム・ケントリッジ講演 —— 質疑応答（抄）」『観る』444号　京都国立近代美術館ニュース　9-10月号　2009年 p.2.

ニメーション「The Painter」を鑑賞した。「The Painter」は登場人物の「画家」と、雨や川などの「水」が出会うことによって展開していくアニメーションだが、鑑賞後の生徒たちとの質疑応答のなかで、ある生徒が「画面の端で、消しゴムのカスが動いているのを見るのが楽しい」と発言した。彼女は、画面の端で、綺麗に払きれずに残った消しゴムのカスがチラチラと動くのを眺めていたのである。この消しゴムのカスは、もともと入る予定ではなかったが、偶然に入り込んでしまったものが面白く取り入れたものであった。それを彼女が発見したことに、私たちは驚き、嬉しく思った。私たちが描いたもの、あるいは描こうとしたものだけを人は見るのではない。小さな子であろうと、大人であろうと、一人一人異なる観点で見ているということを改めて確認した。

「二千鳥 Deux mille oiseaux」を制作する以前、私はアニメーションに限らず、映画や書物などにおいて、それらを見る際に、その作品が「何を伝えようとしているのか」というのを受け取り、理解しようとする見方が重要であると考えていた。しかし、いかに注意して鑑賞したとしても、鑑賞後に全体を記憶していて誰かに語ることができるかというと、できないことがほとんどであった。私には鑑賞の力が欠けていると考えていたが、そのように作品を理解しようという見方は、一方で作品を閉じたものにしていたことに気がついた。私の見方で欠けていたのは、理解しようとして見る見方ではなく、自ら見えるものを見るという見方であった。それは作品から与えられるのではなく、自ら見ることによって、知るということである。

「video」は、現在では「ビデオ」、「映像」を意味する言葉として普及しているが、その語源であるラテン語の「videō」の意味は「（私は）見る」である。

> **videō**　2　vidēre, vidi, visum §108
> **1.** 見る, 見ることができる **2.** 見分ける, 知る, 認める **3.** 注目する, 観察する, 知覚する, 熟視する
> **4.** 考慮する, 思案する, 調べる, 吟味する, 理解する **5.** 尋ねる, 出会う, 見に行く, 経験する **6.** 用心する, 心配する, もくろむ, 意図する[50]

辞書の項目を1から順に読むと、見ることによって知り、次に観察を通して理解をし、そしてその理解を通じて出会い、経験し、また用心するといった事象へと繋がっていくように、「videō」には出発点としての「見る」から、その経験を通して新たに「見る」もしくは「知る」ことへと向かっていく過程が、この一語に全て込められているようにも見えた。この気づきは映像に関わるだけではなく、一冊の本を読むこと、人と対話すること、また目が捉える全てのものや事象をどのように見るのかという、日々の生活の隅々へと行き渡り、これまでの見方を全く新しくした。

[50] 國原吉之助『古典ラテン語辞典』大学書林　2005年　p.810.

4-1-2. 共同制作の開始

完成した「二千鳥 Deux mille oiseaux」を見た時、そのアニメーションの作者がオマージュでも、私でもない、「誰でもない（＝「誰か」であることは重要でない）」作者が存在するかのような、奇妙さがあった。そして作者の存在があやふやであるにも関わらず、アニメーションが一つの作品として完成し、存在するということが、当初は不思議でならなかった。

「二千鳥 Deux mille oiseaux」の制作を通じて、アニメーション制作への興味、可能性を実感し、また作者が「誰でもない」という得体の知れない部分にも興味は抱いていたが、オマージュと二人でこの作品以降も継続的に制作を行うことに関しては不安が残っていた。二人でアイデアを出し合い、その都度お互いに良いと思えるものを選択し、作品化するプロセスにおいては、その選択から外れた双方のアイデアは埃をかぶり、この先何年も埋もれたままになってしまうのではないか。思いついたらすぐさま手を動かし、良し悪しを判断する前に全て描くことで形にしてきた、自身の制作プロセスが通用せず、制作が閉じたものになってしまうのではないかと考え、積極的になれずにいた。

そのような時に出会ったのが、ジル・ドゥルーズが、フェリックス・ガタリと二人で仕事をすることについて述べた次の言葉であった。

> 私たちにとって重要だったことは一緒に仕事をするということよりも、二人の間で仕事をするというこの奇妙な事実のほうだった。私たちは「著者」であることをやめたのだ。そしてこの二人－の－間は、私たちのどちらでもない、他の人々に向かうようになった。砂漠は広がったが、以前にも増して群生されるようになった。それは一つの学派、諸々の承認過程とは何の関係もなかったが、諸々の出会いとは大いに関係があった。そして諸々の生成、反自然的なものとの婚姻、非平行的な進化、バイリンガル、思考の窃盗といったもの全ての歴史、それこそが私がフェリックスとともにしたことである。[51]

この言葉は、詩のように飛び込んできた。

私の頭のなかに広がった「砂漠」のイメージは、砂漠の真んなかに自分がおり、そこからどこを見渡しても砂漠が続くような風景だった。自分がどこにいるのか分かるはずもないが、どこへでも行けるような気がした。「作者」でもない、「何者」でもない私には行くあても持ち物も何もないが、行く着く先々で出会うだろう全てを注意深く観察し、受け入れ、糧にして、私の地図を豊かにしていくことへの期待があった。何かが起こり得る、見知らぬものとの出会いの可能性を予感させる地図は、何かが始まろうとする高揚感で私を突き動かし始めた。そしてそれは冬の終わりにもうすぐ来るだろう春を予感し、気分がわくわくするように、「私（作者）」であることをやめるという一つの終わりがあればこその期待と出発であった。

ドゥルーズの言葉に後押しされる形で、私は共同制作を肯定的に捉え始めた。制作が閉じたものになるのではないかという最初の疑念は、「二千鳥 Deux mille oiseaux」の制作におけ

---

[51] ジル・ドゥルーズ + クレール・パルネ 『ディアローグ　ドゥルーズの思想』 江川隆男　増田靖彦訳　河出書房新社　2011年 p. 35.　（強調は筆者による）

る一連の経験と、完成を迎えた時に感じた、自分の作品でも他人の作品でもない作品が存在することの不思議さ、そしてドゥルーズの言葉との出会いを経て、まだ見ぬ先がある未知なる表現を示唆する開かれた制作への期待となった。こうして私の制作は共同制作へと向かった。

絵画の制作を開始する以前、私は、画家を志す「私」と、インターネット上でイラストを描き発表する「私」という、二つの分裂した側面を持っていた。その二つは、他者から認められた瞬間融合し、一人の「私（作者）」となった。

それ以降の個人制作において、私は無意識的に「私（作者）」という一つのアイデンティティのもと制作をしていたのだが、共同制作を通して作品に表れた「誰でもない（＝「誰か」であることは重要でない）」作者は、以前の「私」の分裂の状態とは異なる、私と他者という領域から誕生した。これまでの作品制作では作者としての「私」という一つのアイデンティティが作品の前提として確かに存在しているように思えたが、共同制作の作品においては、「私」という作者がそこに存在することは重要ではなくなった。作者は私でも他者でもない、「間（あいだ）」のような存在である。「誰でもない」ということは、「誰にでもなれる」という可能性を含んでいる。

一人の「私（作者）」、あるいは一つの作品として確立する予感は、別のものが加わることによって分離し始めた。オマージュとの共同制作における二人の「間（あいだ）」のような作者、その制作はどこへ向かうのかわからない状態から始まる。しかし制作の運動を経て、最終的に作品という形のなかで、私たちが辿ってきた道程は顕在化する。作品は、その変遷を記した地図のようでもある。

私がスケッチブックに日々ドローイングを描き始めたのは、十二、三歳の頃であった。そこでは複数のイメージを、何枚も紙を変えながら自由に描くことが可能であったが、大学に入学した二十歳の頃から絵画の制作が始まり、そこで一枚の絵画を時間をかけ描くことが不自由に感じていたことや、一つの画面に何日も向かうなかで、描いていたものを消し全く新たなイメージを描き始めたくなる衝動など、諸々の問題と対峙した。学部の頃から、修士までの約六年間は、そのような複数のドローイング的イメージと、単一の大きな絵画的イメージのジレンマを抱えながら制作を行っていた。アニメーションは、ドローイング的イメージの多様性も、絵画的イメージの単一性も、両者を難なく受け止めるメディウムとして、共同制作においても、私個人の制作の問題においてもその扉を開いた。

また、アニメーション制作と共同制作との出会いに関して、当初は二つの別の事柄として捉えていたが、両者は複数のばらばらなものを許容する領域として共通点を持つ。アニメーショは、二人の作者の差異を受け止め、共同制作は、性格の異なるドローイングを生み出す、というように、この二つはお互いを補完し合う構造として存在している。

4-2. 「水」をめぐるアニメーション

4-2-1. 「The Philosopher」

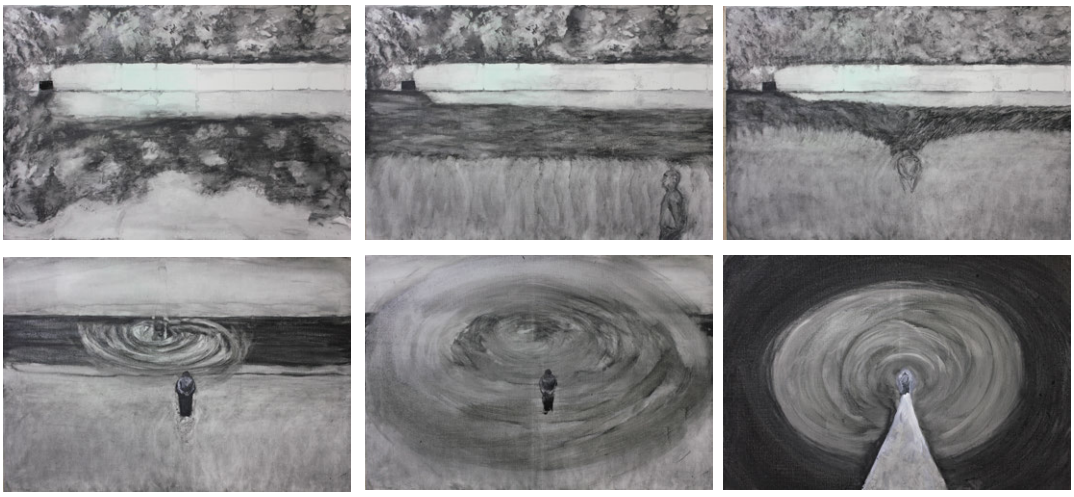


図107「The Philosopher」2014年　1’12”　アニメーション
木炭、水彩絵具、アクリル絵具 、キャンバス

「二千鳥 Deux mille oiseaux」の次に制作したのが、「The Philosopher」と「The Painter」である。それぞれのアニメーションは、タイトルの通り、「哲学者（＝思考すること）」と「画家（＝描くこと）」の視点を中心に展開する。

「The Philosopher」（図107）を制作するきっかけとなったのは、鈴木大拙館の「水鏡の庭」で見た風景であった。その日吹いていた風は、強弱が不規則だった。私たちは長い時間近くのベンチに腰掛け、「水鏡」の水面に反射する、風によって消えたり現れたりする景色や、まるで抽象絵画のように、風の動きによって刻々とパターンを変化させる水の形態を見つめていた。この風景から、様々な表情を持つ「水」の面白さを感じ取った私たちは、この現実の「水」の風景を作品を通して再現しようと試みた。この作品では、「水」のイメージの描写だけではなく、物質としての「水」そのものの質感を表すため、主な素材として「水」を使用し、「水」へのアプローチを試みた。

支持体にはキャンバスを使用し、黒色の水彩絵具、木炭、水、そして最後の仕上げにはアクリル絵具を少量用いた。キャンバスの上にのせた水気を含む水彩絵具及び木炭は、乾いた後も再度水で濡らすことで簡単に消え、新たな形を描き足すことができる。制作中のキャンバスは常に水で濡れた状態であり、手も周りも水浸しにしながら、まさしく水で描いているかのように感覚した。また、アニメーション冒頭の揺れ動く水面の場面では、キャンバス上の水が室内の照明を反射することによってできる光と、水を含んだ水彩絵具と木炭が乾燥し、色が次第に濃い黒へと変化する水の蒸発の過程が、コマ撮りのアニメーションとして連続で映し出されることで、それはちらちらと光を反射しながら揺れ動く、現実の水面のように見えた。意図して描いたのではない、物質としての水そのものが持つ性質が動きとなって現れた。

作品のなかで、立ち止まり、考え、再び歩みを進める人物は、鈴木大拙へのオマージュであると同時に、「考える」という行為のそのもののイメージでもある。揺れ動く水面は、徐々に

その形を行き交う人々へと変形していく。そのなかをゆっくりとした速度で進む人物は、ふと何かを見つけ、思い出したかのように歩みを止め、画面の向こうへと進む。行き交う人々で覆われていた視界は、ただ一人、無限に広がる海を見つめる開かれた視界へと変化する。じっと立ちすくみ、海を見つめながら、ある時一滴の水が海へと落ち、波紋を作る。波紋はやがて海をはみ出して、人物を包み、画面全体を旋回しながら覆っていく。人物の足元から白い道が徐々に形成されていき、目の前に伸びる道へ向かって、人物は再び歩き始める。

長い時間、「水鏡の庭」でじっと水面を眺めている最中、その水面の動きが頭のなかに水路を形成するかのように、思考もぐるぐると巡るのを感覚した。絶えず動き回る日常のなかで、その足をふと止め何もせず、外の風景、水を見つめ、それらの動きと、光、色彩、匂い、風に身を任せることで、ある映画の場面を、描きたい絵の完成図を、そして様々な記憶と出会うことができる。風景とともに旋回する思考はある時一つのひらめきを予感させることがあるが、「The Philosopher」で描いたのは、そのひらめきをめぐる一連の歩み、風景を前にした思考のプロセスである。

「水鏡の庭」で、オマージュの両親と四人で長い時間座っていた。普段は誰かが話していることが多く、沈黙はあまり訪れないが、この時には時々小さな声で会話を交わすだけで、あとは黙ってそれぞれの時間を過ごしていた。それぞれが何を考えているのか、それはどうでも良いことで、それぞれが見つめ、考えるという時間が、同じ風景を前に発生したという事実は、何か大切なことを物語っているかのように思えた。鈴木大拙館・内部回廊の展示写真（図108）には、一人、海を遠くに眺める鈴木大拙の姿が写る。永遠に続くような静かな海と、広い砂浜の上に立つ鈴木大拙、その足元には長い水平の線となった影が伸びている。この時間、この場所で、彼は何を考えていたのだろうか。一人の人間の身体は、海や大地の大きさと比べると小さいが、私はこの写真から、大きな自然と融合し広大な思考の海を彷徨う鈴木大拙の精神を想像する。

図108
アメリカ・マサチューセッツ州
イプスウイッチ（Ipswich）の海岸にて
1953年　撮影：岡村美穂子
画像引用：https://www.kanazawa-museum.jp/

4-2-2.　「The Painter」

図109「The Painter」2014年　2’26”　アニメーション
木炭、水彩絵具、紙

「The Philosopher」に続き、オマージュと共同で制作したアニメーション「The Painter」（図109）は、犀川沿いを下流へと向かい、海に行き着くまでの散歩からヒントを得て制作を始めた。前作「The Philosopher」で描いた「水」のテーマを引き継いだ作品である。

当時、川から海へ、川の流れに沿い海まで歩き続ける散歩に何度か出かけていた。始めは小さな川から、次第に川幅は太く、大きくなり、海へと出る。そうして海と対峙した時に感じたのは、細分化した川が集結して成る、複合体としての海の存在であり、また散歩中、その場その場で目や耳に止まった人々の会話や、鳶、白鷺の群、奇妙な形態の家や建物、音などといった、川の流れと時間の流れに付随した諸々の断片的な記憶のイメージを繋ぐ、総体としての海でもあった。

作品内で描いたのは、水の働きをめぐる、画家が知覚する物質世界と、その知覚を通し、色や形で想像する画家の精神世界の行き来である。画家は一本の木の下に場所を決め、そこから見える川の風景を描き始めるが、突然の雨によってキャンバス上に描き始めた絵具が流れ落ちてしまう。流れ落ちた絵具の色彩は、キャンバスの枠を飛び越え、流れる川へと姿を変え、川の流れとともにカメラの視点も動き始める。川の彷徨は画家が描いた一枚の絵画となり、その絵画が置かれているのは画家のアトリエの室内であることが明らかになる。アトリエにいる画家は、新しいキャンバスに向かい絵を描いている。そして最後、絵の具を拭おうとキャンバスに手をかざした瞬間、アニメーションには大きな画家の手が現れ、画家のいるアトリエの風景ごと拭う。

偶然の雨によって、また画家自らの手によって、絵画の制作は描いたものの一部を消し、また描いては消し、という繰り返しで完成へと向かっていく。このアニメーションにおける架空の画家は、私たち自身の制作、あるいは制作という行為そのものを見つめた視点が、川の水の流れのイメージとともに双方に共通する重要なイメージとして表出したのだと考える。

「二千鳥　Deux mille oiseaux」と「The Philosopher」が、それぞれ木炭紙一枚、キャンバス一枚の、単一のショットで構成されたアニメーションであったのに対し、「The Painter」で試みたのは、カメラの動きを実際に紙を動し演出することと、複数のショット（このアニメーションでは水平に長く伸びた水彩紙を二枚、木炭紙を一枚使用している）を介在させることであった。

カメラの動きを演出した場面は二つある。まず一つは、アニメーションの冒頭、一本の木がある風景が、画面右から左へとゆっくり動きながら現れる場面、（その後、歩いてきた画家は木の下に腰を下ろし、絵を描く準備を始める。次に現れるのは画家の視点から見たキャンバスが全体に映るショットであるが、ここでは異なる紙を使用し別のショットへと場面変化させている）そして雨が降り、場面は冒頭の木の下に座る画家のいるショットへと戻り、キャンバスから流れ出た色彩の流れを追うように、右から左へと川の流れに沿って画面が再度動き出す（図110）。ここでは幅430cm、高さ50cmの横長の水彩紙を用いて、コマ撮りのたびに紙を等間隔でずらすことで、左から右へと流れる動きを演出している。二つめは、流れる川の風景から、水のなかを泳ぐ魚のショットへと場面が切り替わったあと、場面は少しづつズームアウトし、画家のアトリエに置いてある絵画の場面へと、入れ子状にカットが移行する場面である（図111）。ここでは、カメラのズームレンズを撮影ごとに少しづつ動かすことで、ズームアウトする動きを演出した。

図110

図111

このように、前者は紙を少しづつ動かし撮影することで、カメラを左右（あるいは前後）に移動させながら撮影する「トラベリング」という撮影手法、後者はレンズのズームリングを少しづつ回しながら撮影することで「ズームアウト」の撮影手法を用いている。前作「二千鳥 Deux mille oiseaux」、「The Philosopher」では、一つの画面の枠内で絵を動かしていた。「The　Painter」では、絵の動きだけではなく、場面にも動きを取り入れ、複数のショットを加えた。後者から新たに加わったのは、実際の風景をビデオカメラで撮影するような動きをアニメーションに取り入れた点である。ビデオカメラでは数秒で撮影できる場面も、固定したカメラで動きを演出するアニメーションにおいては、数秒を撮影するのに、数時間の作業が必要となる。例えばトラベリングの動きは、撮影ごとに紙を数ミリづつ動かすことで可能となるが、「The　Painter」では同時に絵も動かしていたため、絵を描き、紙をずらし、撮影すると

いう地道な作業の繰り返しが必要であった。同じ姿勢で、繰り返しの作業を、疲れて機械的になりながらも続けるうち、刻々と変化するドローイングや絵画を描く喜びのようなものはどんどん薄れていった。しかし、このような苦痛がある一方で、自身が自身であることから離れ、身体そのものが作品の装置の一部として動いているかのような心地よさは存在した。「The Painter」以降の作品においてもこの感覚は現れる。自身が作品や素材を扱うのではなく、作品や素材の領域に自身が扱われているような感覚に関しては、2015年に制作したアニメーション「Newton case」のなかで触れる。

4-2-3. 「ハナイカダ」

図112「ハナイカダ」 2015年　5’　映像
映像、木炭、墨、紙

作品「ハナイカダ」（図112）は五分間の映像作品である。映像は木炭によるドローイング・アニメーション、実写の映像の二つで構成されている。この作品制作における試みの一つとして、「時間」を扱う映像の特性を生かし、異なるメディウムを融合することで、新たな表現を模索することがあった。実際、どのようにしてメディウムの融合を図ったかについて、いくつかのシーンを取り上げる。まず映像の前半、用水路からトンネルへと入り込むシーン。暗いトンネルの先、光が見えるところまで来ると、実写の映像は同じ場面の描かれた木炭によるアニメーションへと変化する。そしてアニメーションのなかでトンネル先の光の部分が徐々に変形し、次の二本の木のある場面へと移行する（図113）。ここでは実写とアニメーションという異素材間の有機的な接合を試みている。次に映像の中盤、バルコニーの柵と住宅のある場面、竹やぶの場面の二つのアニメーション・シーン（図114）。この場面では、実写とアニメーションの映像を重ねて表現している。このようにアニメーションと実写映像を層のように重ねて見せることで、物質（実写映像）と仮想（アニメーション）が混ざり合った状態の視覚化を試みると共に、実写映像とアニメーションの中間にあるような映像を作り出そうとした。

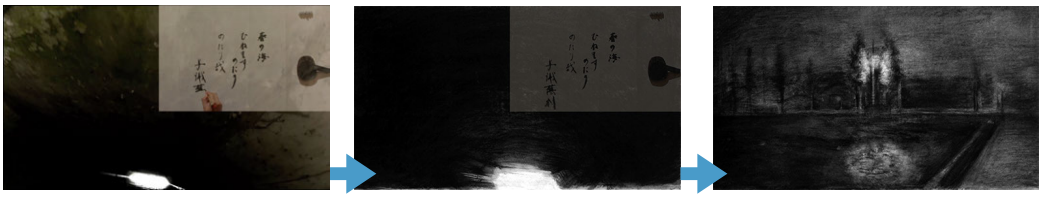


図113

図114

「ハナイカダ」の用水路を流れる映像とともに現れるのは、与謝蕪村の俳句「春の海　ひねもすのたり　のたり哉」を書く場面である。ここではこの俳句が物語る情景が、作品の軸となっているかのようにも見えるが、「ハナイカダ」で表現しようとしたものは、俳句に描かれた水や海という要素を除いては、直接的に結びついてはいない。当時描こうとしていたのは、「詩」を書くという行為そのものについてであった。作品は、非物語的で断片的な複数の映像から構成されており、それらはアナグラムのように組み合わさることで、夢や記憶の想起のような、前後の辻褄が合わないものとなって現れる。詩や俳句のように、見る人それぞれの思考や記憶のイメージと結びつくことで展開を遂げるような作品を制作したいと考えていた。また文字を作中に取り入れるというのもこれまでの作品にはなかった点であり、ここでは実写とアニメーション、そしてテキストという三つの異なるメディウムを融合させようという試みも、実験の一つとしてあった。作品中のテキストとして取り入れた与謝蕪村の俳句を書くシーンは、実験の初期段階であり、作品においては効果的ではなかった。しかし、この作品以降、テキスト、言語がテーマとしてじわじわと作品に介入し、そして現在制作中のアニメーションでは主要なテーマの一つとなっている。

この作品のなかでしばしば要素として現れる「水」は、複数のシーンを繋ぐリンクとなっている。この「水」を用いるきっかけとなったのは、「The　Painter」と同じ、川を辿って海まで行く散歩である。「The　Painter」から数ヶ月後に制作した「ハナイカダ」では、一連の散歩と、付随する記憶の断片たちを、共通の記憶として一つに抽出するのではなく、様々な断片を一枚の布に編むこむように映像を構成し視覚化を試みた。揺れる水面の凹凸のように映像は場面から場面へと現れては消えるように移り、最後に海の場面へと至るまでの間、絶えず流れていく。浮かんでは消える重層化した映像は、川から海へと向かう散歩のパサージュであるとともに、夢や記憶、詩のようなイメージを具現化するものでもあった。

アニメーション制作と、共同制作は、「二千鳥　Deux　mille　oiseaux」の制作と共に始動した。当時の私にとって、そこでの制作は見知らぬものとの出会いの連続であり、作品を制作するという以前に、「作者」また「作品」とは何かを解体し問い直す経験であった。「The Philosopher」と、「The　Painter」の制作では、アニメーションの技法を徐々に習得しながらも、始動したばかりの共同制作に関しては、二人で一つのものを作ることに慎重になり過ぎ

ていたようにも思う。得体の知れない何かを感じた「二千鳥 Deux mille oiseaux」とは異なり、「The Philosopher」、「The Painter」では完結した、一つの形を持つことになった。

「水」をめぐる「The Philosopher」、「The Painter」、そしてこの「ハナイカダ」の展開のなかで見られる相違は、先の二点では「哲学者」、「画家」という人物が私たち二人と作品との間に位置し、彼らを通してばらばらなイメージは束ねられたのに対し、「ハナイカダ」では、ばらばらに存在する個々の記憶のイメージを、できる限りそのままの形で組み合わせようとした点にある。「ハナイカダ」の制作では、一つのアニメーションを一緒に作るという工程を解体した。それは双方が少しずつ歩み寄りながら、アニメーションという共通の一つのゴールへと向かっていくプロセスとは異なり、双方それぞれが持つイメージをぶつけ合い、二人の「間」を探り、徐々に形を構築していくプロセスであった。「ハナイカダ」の制作は、共同制作に本腰を入れて始動するための最初の突破口に位置する。「ハナイカダ」の制作以降、私たちの制作は映像やドローイング、アニメーションなど異なる表現を複合的に用いた映像インスタレーションへと展開していった。

4-3. 「Newton case」

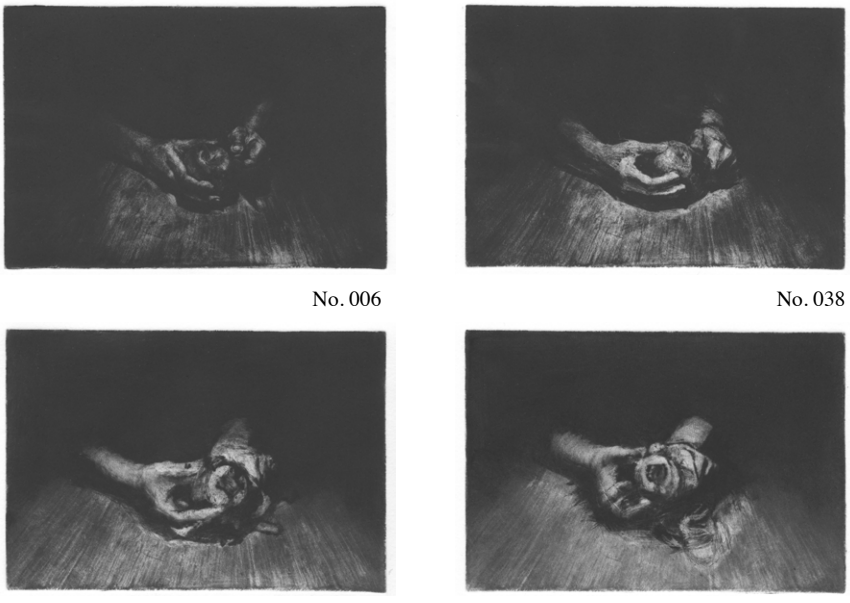


図115「Newton case」
2015年
ループ　アニメーション
銅版画

「Newton case」（図115）は、2015年（修士一年）フランスのナンシー国立高等美術学校に三ヶ月間の短期交換留学で滞在していた際に、オマージュと制作した作品である。銅版画に描かれているのはりんごの皮剥きの経過であり、ループする映像では、皮を剥いていく過程と、逆再生され元のりんごへと戻っていく過程の繰り返しが一続きに流れる。

ナンシーで生活していた当時、手の平ほどの大きさのりんごをよく食べていた。最初にリンゴの皮むきを注意深く眺め、不思議に思ったのはオマージュだった。それに促され、私も日々向かいに座るオマージュの二つの手が、十本の指を駆使して器用にりんごを剥くのを眺めるうちに、気にもとめなければ当たり前にできてしまう行為が、実は複雑な手の運動によって行われているのを発見した。そこでは「私」の支配下にあると思っていた手が、「私」から独立し、

別の脳を持った生物のようになってしまった。時計のように刻々と動く手や指の動き、りんごからリズミカルに出て行く皮、またそれがとぐろを巻いて落ちる様子など、これまでは日常のなんでもない風景として過ぎ去っていたものが、一つ一つが美しさを伴った、瞬間のかけがえのない風景として現れた。これらの風景と、そこから掬い出したぼんやりとした時間のイメージを、銅版画を用いたアニメーションで表現しようと試みたのがこの作品「Newton case」である。

このアニメーションは、合計で百七十六枚の版画で構成されている。黒の空間から浮かび上がる光の表情が特徴であるメゾチントの技法を用いて、百七十六枚の版画全てを一枚の銅版から作成した。一枚の銅版を繰り返し刷るので、最初の方は、インクの乗りも良く微細な表現が可能であったが、百枚目以降から、彫りを重ねる部分の銅板は薄くなり、また版の目に拭き取りきれず僅かに残ったインクが蓄積し、詰まることで、タッチは荒々しく、カメラのピントが合わないようなぼんやりとした画面へと変化した。このように、時間の経過は皮を剥く動作の進行だけではなく、版画一枚一枚の質感の違いからも追うことができる。制作は、彫っては刷り、また彫っては刷りの繰り返しであった。刷り終えて、インクを拭い取り、再度彫るためにテーブルの上に銅版を置くが、インクを拭った銅板を見下ろしても、次にどこを掘らなければいけないのか見えなかった。その都度、銅板の凹凸を光の反射で確認しながら彫る作業は非常に時間がかかり、インクをのせ、刷った後の丁寧に拭き取る作業なども含めて、版画一枚の完成に最短で約一時間を要した。アニメーションの一秒は十二枚の版画で構成されるため、一日に十二時間制作しても、一秒完成するかしないかである。制作を始める前には、これほど途方も無い作業がこの先に待っているとは思いもしなかったが、一度始めたものは、途中でやめてしまうことはできなかった。作者ではなく、作品の歯車となったかのように日々作業するこの感覚は、2012年制作の絵画「うごく」において、全ての隙間という隙間が埋まった時点で絵画の完成と決めた後の、見えないものの集積をオートマティックに描いていた時の感覚、2013年以降のアニメーション制作における、描画と撮影を交互に繰り返す機械になったような感覚、2017年制作の映像インスタレーション「Mirrors」において、黒いカシュー塗料を鏡面に仕上がるまで研磨していた時の感覚、また2019年制作の映像インスタレーション「Space Between」で、スクリーンとなる大理石を、幅が薄くなっている気配もないが延々と磨いていた時の感覚と同様、心地よい「無限」のループに入り込んでしまっている状態であった。普段の制作において、私たちはしばしば、想像したイメージを、言葉を外に発して、制作の領域に素材を持ち込んでいるように錯覚する。一方「無限」のループのなかでは、外から思考がやってきて、素材の領域に私たち自身が入り込んだように錯覚する。夢想する作家（Artist）と、素材と向き合う職人（Artisan）とは一見異なるようで表裏一体であり、私たちはその行き来によって一つの作品を作り上げているのだということを、制作のなかでふと意識する。

小さなりんごの皮剥きにかかるわずかな時間を、アニメーションの作業では一日に一秒のペースで何日もかけて作り上げていく、この冗談にも思えるような作業で、時間の奇妙さを体感し、その時間にからかわれるかのように、ただ黙々と作業を継続する私たちの姿にも滑稽さ

を感じていた。最終的に付けたタイトル「Newton case」も、「ニュートン」から「りんご」を連想させる、遊びを含んだタイトルとなっている。ただし、メゾチントの技法がドイツの版画家ルードヴィヒ・フォン・ジーゲン（Ludwig von Siegen：1609 - 1680 ）によって誕生したのは、アイザック・ニュートン（Isaac Newton：1642 - 1726/27）が活躍したのと同じ十七世紀であり、銅版画で再現した目の前の二十一世紀のりんごは、古い昔のりんごのようにも見える。

4-4. 「La nuit et la neige」

「La nuit et la neige（夜と雪）」（図116）は、夜の公園を撮影した実写映像と、映像と同様の風景を描いたアニメーションを重ね合わせ一つの映像にした作品である。

図116「La nuit et la neige」
2016年

上 : アニメーション
1’5”　ビデオ、木炭、木炭紙

下 : 展示風景

この作品は、オマージュとユニットとして初めての展覧会「walking on the edge」[52]へ向け、様々な作品を制作していたうちの一作である。展示の際には、オマージュの書いたテキストとその日本語訳と共に、一つの作品として展示していた。展覧会タイトル「walking on the edge」は、同名のドローイングによるインスタレーション作品「walking on the edge」（図117）で、地図となったドローイングの線を描きながら、地図の線上をそれぞれの作者が歩いているように感覚したこと、またドローイング、映像、アニメーション、デッサンなど、異なるメディウムの境界と、二人の作者の領域の境界を、探りながら渡り歩くような当時の制作状況など、諸々の背景からふと誕生した言葉であった。

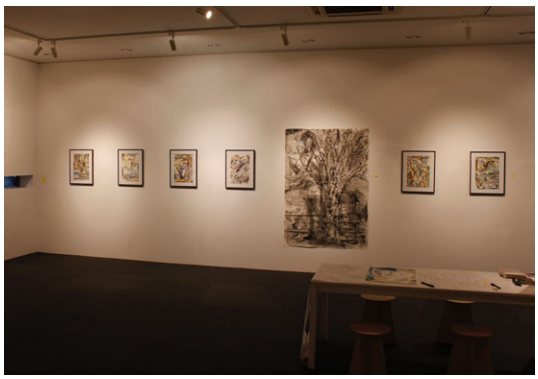


図117「 walking on the edge」（展示風景）

[52] 展覧会「walking on the edge」は、オマージュとのユニットとして初めての展覧会である
石引アートベース　石川　2016.12.5. ~ 12.17.

このタイトルは展覧会のタイトルであると同時に、展示空間全体を指す作品のタイトルでもある。そのため、展示したドローイング、映像インスタレーション、そしてこの映像「La nuit et la neige」は、一つの作品として独立しているが、他の作品とも関わり合いながら存在する、当時の一連の制作の、歩みのひとかけらのような作品でもある。一つの作品として完成へ向けて制作したのではないこれらの作品たちは、実験的側面を色濃く残しているが、それは悪い意味ではなく整頓されていないので、遊びの要素も見せている。

「La nuit et la neige」の制作における興味は、これまでの作品にも見られる現実（実写）と仮想（アニメーション）を融合する試みである。「The Philosopher」は、それを物質としての「水」を用いたアニメーションとして描き出した。「The Painter」では、画家の視覚を通して見た物質世界と、精神世界をイメージで描き出した。この二点では、「アニメーション」という一つのメディウム内で、物質的イメージと精神的イメージを描き出しそうとしたのに対し、「ハナイカダ」では実写映像が加わることで、実写が現実、アニメーションが仮想を示すようなり、実写とアニメーションの複数のショットを映像の時間軸のなかで前後させることで、両者の融合を試みた。そして「La nuit et la neige」では、それぞれ約一分間の実写映像とアニメーションの、異なる二つの層を合わせ一つの層として可視化した。重なり合った実写とアニメーションは、両者が同時に現れる一方で、部分的に交互に消えたり現れたりもする、不思議な空間を描き出した。これは展示に向け同時に制作していた、デッサンに実写映像を投影した映像インスタレーション「Marie Tunnel」（図118）と同様の構造である。「La nuit et la neige」については、「フィルムカメラで撮影した写真の質感のようだ」という感想を受け取った。異なるものとしてあった「実写」と「アニメーション」の二つの表現の輪郭は溶け合い、一つの表現として違和感なく融合した。

図118「Marie Tunnel」
2016年　映像インスタレーション
サイズ可変　ビデオ、鉛筆、紙

画面左から懐中電灯を持つ人物が現れるが、その人物が去った後も、立っていた位置にはもう一人の人物が残像のように懐中電灯を持って立っている。前者は実写の映像に映る人物、後者はアニメーションのなかに描いた人物である。またこの懐中電灯の人物以外にも、画面右側の影から、茂みをかき分けて中央まで歩いてくる男や、地面に積もった雪の波の様な動きなど、夜の映像に溶け込むアニメーションの動きの数々を私たちは「ゴースト」と呼んでいた。

子どもの頃、暗くなった部屋の隅にある、たくさん上着が掛かったポールハンガーを「誰か」だと思っていた。私が目を離した隙に動くのではないかと思い、背の高い黒い人影のような上着掛けをじっと見ていたのを記憶している。いつも同じ場所でじっとしているが、私を驚かすことはないので、恐怖は徐々に薄れていった。昼間は上着掛けと認識できるにもかかわらず、夜になるとそれは「誰か」になる。ベッドから起きて、触れて確認することはなかった。確認してしまえば、「誰か」はいなくなり、夜の特別な時間は無くなってしまう。

昼間一本一本認識できた木々は、夜の暗闇では黒い大きな一つの塊として、異なる表情を見せる。光の下で様々な色彩を放っていたものたちは、皆影に溶け込み、実際は近くのものが遠くにあるように感じたり、反対にはっきりと輪郭を持つ月の近くを漂う雲が近くにあるように感じたりする。何が動いているのか、それはどこなのか、どこからどこへ向かっているのか、果たしてそれは存在するのかしないのか分からない。しかし、その夜の暗闇の中で見えない部分の数々を補うかのように、私たちは想像を巡らせる。この作品は、カメラと共に出かけた夜の散歩と、夜の暗闇が見せる不確かさによって動き出す想像から生まれた。

「La nuit et la neige」は、完成した当初から現在も、何となく気に入っている作品の一つである。これは最初に制作したアニメーション「二千鳥 Deux mille oiseaux」にも同様に感じていることである。この二作品に共通しているのは、それが何であるのか分からないという部分を残していること、それは作品として一つの「全体」でありながらも、同時に「何かの部分」として存在しているという点にある。

「The Philosopher」、「The Painter」そして「ハナイカダ」では、「水」や「川から海への散歩」という全体のテーマが存在した。これらのテーマは当時の私たちにとってとても重要なものに感じられ、それを作品で描こう、見せようと考えた。しかし私たちの個人的な「水」をめぐる記憶は、それ自体としては完結してしまっており、それは作品を内包するが、見方を変えれば、作品はすでにその全体に捕らえられていたということでもあった。これは、夢で見たイメージを、絵に描こうとすればするほどイメージが遠ざかっていくような現象と似ている。一度重要な記憶として完結したものは、もう一度解体し、断片化する作業を作品とともに経ることで、それらはより普遍的な、開かれたものになったのではないかと現在は考えている。

「La nuit et la neige」、そして「二千鳥 Deux mille oiseaux」には、全体としての空間のなかに、画面の隅や左右から小さなものたちがその「全体」とは関係なく動き、存在する。それらはイメージを描いていくなかで発見したかけらのようなもので、全体のテーマなどとは直接結びつかないような取り留めのないものたちであった。このように、「全体」を、あるいはその一つの流れを見せようと制作したのではないこの二点においては、それらの小さなものたちが作品を作り、同時に壊す存在としてあったのかもしれない。夜の散歩とそこで撮影した映像を契機に制作を始めたこの作品を通じて、瞬間的な記憶として残る夜の散歩の情景、その空気感を、ありのままに描くことができたように感じるのは、日常の合間にあるような散歩の時間のように、作品自体も始まりと、終わりがあるのではなく、ある時間の合間を描いていたからではないかと考える。

4-5. 「EMBRANCHEMENTS」

図119

2017年6月19日から25日の間、フランス、ナンシー市が主催する、木と環境をテーマにした国際シンポジウム「EMBRANCHEMENTS（アンブランシュモン）」（図119）へ向け、ナンシー市からアニメーション制作を依頼され「Les racines（レラシーヌ）（根）」、「Le tronc et les branches（ルトロンエレブランシュ）（幹と枝）」、「L'arbre dans la ville（ラルブルダンラヴィル）（木と都市）」の三点を制作した。

「EMBRANCHEMENTS」へは、2016年の12月、ナンシー市で開催されたアート・マーケット「Le P'tit Baz'Art（ルプティバザール）」において、私たちの過去のアニメーション作品を見たシンポジウム担当者からアニメーションの制作依頼を受け参加する運びとなった。ナンシー市が主催するこのシンポジウムでは、樹木や建築を専門とする建築家、研究者、また作家や音楽家など、異なる分野の専門家がフランス国内外から参加した。ナンシーの中心に位置し、敷地面積が約二十三ヘクタールあるペピニエール公園（Parc de la Pépinière（パルクドゥラペピニエール））、またナンシーの水族館に併設する講演ホールにおいて、展示やワークショップ、コンサートや学会発表など、様々なイベントが一週間にわたって催された。

私たちの作品は、19日と20日の二日間の講演会で披露された。三点のアニメーション、「根」、「幹と枝」、「木と都市」は、講演会の三つのテーマでもあり、アニメーションは各セクションの始まりに上映された。20日の講演会の最後には、2014年制作のアニメーション「The Painter」を上映し、その後、前日の三点のアニメーションに関して解説した（図120）。21日から25日までは、ペピニエール公園の自分たちの持ち場にて、イベントに来ている人々に個々に作品を見てもらいながら、他の参加者のワークショップ等に参加したりなどして過ごした。

図120

完成したアニメーションを納めた後、講演会場での上映等に関して私たちは全く関与していなかった。当日上映されたアニメーションは、音が小さく、WindowsのMedia Playerの窓枠を残したままであり、また、窓から外の光が入りこんだ明るい会場内では、映像が薄くはっきりと見えないなど、最悪の環境下での上映だった。また十分間程度を予定していた解説は、講演会の最後、早く締めて終わろうとする司会者が途中強引にマイクを取り上げ、予定の半分程度しか話すことができなかった。当時は依頼を受けたアニメーションの制作に終始作業を集中

していたが、今後は依頼された側であるないに関わらず、作者として作品をどう見せるか、最後まで関わらなければならないこと、そして作家が話す際には作品に自信を持ち、強い姿勢で臨む必要があることを学んだ。

講演会が終わった後、作品の感想を話しに、何人かの人たちが声をかけてくれた。庭の設計を生業にするというそのうちの一人は、三点目のアニメーション「L'arbre dans la ville（木と都市）」の序盤、木のある風景が布に描かれた風景へと移行する場面を大変気に入り、2018年に庭園の視察に日本に訪れた際、金沢まで会いに来てくれた。このように作品を介して人との出会いがあったこと、また展示とは異なる講演会の会場で、多くの人とともに、一同に作品を見るという機会は初めてであり、こちらのほうは、今後にもつながる良い経験となった。

4-5-1. 「Les racines」

図121「Les racines」2017年　1'28"　アニメーション　木炭、鉛筆、紙

三点のアニメーションは、「根」から始まり、「幹と枝」、最後に「木と都市」へと展開する。アニメーション「Les racines（根）」（図121）は紙と鉛筆、木炭を使用し制作した。約一分間のアニメーションのなかに、十秒程度の七つのカットが順に浮かび上がっては消えるように現れる。

2016年に制作した映像作品「ハナイカダ」でも、映像とアニメーションの複数の断片的なカットを全て制作し終えた後、映像編集の作業のなかで最終的に構成し、一つの作品として完成している。両者に共通するのは、ストーリーを物語らない、前後のつじつまの合わない一つ一つの場面が重層的に連なって一つの映像となっている点である。各場面は、浮かんでは消える半透明の層のように存在し、前後する層を隠したり同時に重ねて見せたりもする。

「ハナイカダ」におけるこのような層構造は、絶え間ない水の流れと、夢や記憶、詩をイメージしたものだった。アニメーション「Les racines」では、「ハナイカダ」の夢や記憶、詩の持つ断片の集積のようなイメージの描写に加え、七つの異なるカット（＝七枚のドローイング）に動きを与え、時間軸上に構成し重層化を試みた。

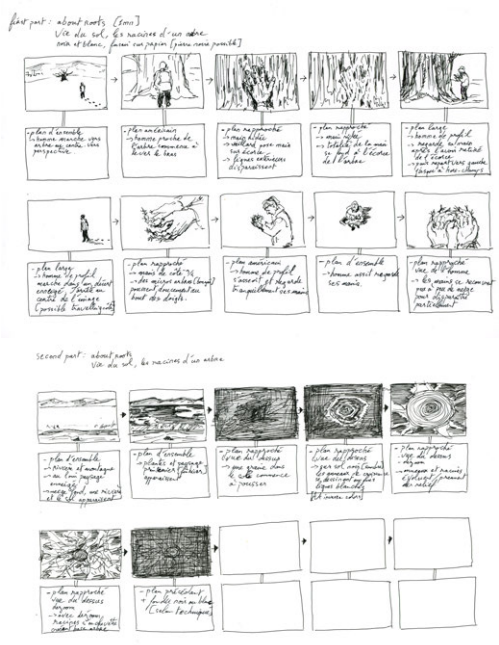


図122「Les racines」2017年　絵コンテ

構想段階では、一連のストーリーを意識した絵コンテ（図122）を作成していたが、アニメーションの作業に入り、実際にイメージが紙の上に現れてくると、絵コンテのプランとは別の新たなイメージが生まれた。

結果、絵コンテに沿った制作から離れ、一つのカットの制作が終了すると、次のカットをどうするか、その都度写真などの資料を参考にイメージを決定し、制作するというプロセスへと変化した。そして計七つのカットが完成したが、それらを一つのアニメーションとしてどのように繋げ合わせるかは、映像編集の作業のなかで決定していった。

作品の完成後、「Les racines」の制作を振り返ることで見えてきたのは、「アニメーション」としての作品を意識しながら制作するというより、むしろ「ドローイング」として、動く「ドローイング」を描こうとする欲求から制作を行っているのではないかということであった。例えば、「Les racines」の墓地のある風景に、左右から細く白い線が枝分かれしながら伸びてくる場面（図123）については、当初この白い線は、枝分かれしながら画面を覆い尽くす根のイメージとして描き始めたものだった。じわじわと伸び侵食する根の動きは、頭のなかで即座にイメージすることができた。またそれが一枚のドローイングであれば、伸びやかな線を一気に引くことができたであろう。しかし、根が滑らかに伸びる動きをアニメーションで描くには、断絶的な短い線（あるいは点）を描いては撮影するという作業の繰り返しが必要になる。一気に線を描きたいもどかしさを感じながらも、徐々に点が線となり、線が枝分かれし、交差し始める、その長い描画時間の間に、当初「根」であったイメージは、長大な時間をかけゆっくりと形成される地図の境界線のイメージへ、不揃いの点の連なりからなる線は、増殖し、侵食する細胞や菌のようなイメージへと様々に変化した。

図123

最終的にこの場面の制作で試みたのは、シンボリックな「根」の動的イメージの表現というよりも、ランダムに動き変化するドローイングの手法の探求であった。このように、描こうとするものは、先行するイメージに従って変化していく。この過程は自身のドローイングにおけるイメージの展開と同様である。

ドローイングにおける、自由なイメージからイメージへの移行が、アニメーションの制作領域においても可能であるということは、最初にアニメーションとして制作を開始しながらも、その途中で予期せぬドローイングが作品として誕生することもあるということである。以前は、アニメーションとドローイングを異なる制作領域として区別して捉えていたが、アニメーションの完成とともに役目を終える、副次的な制作物だと思っていたいくつかの絵は、ドローイングでもあった。

アニメーションとして制作を開始した作品が、ドローイングとして着地可能であること、一方でドローイングとして制作を開始した作品が、アニメーションに着地可能で有り得ること、それは次なる制作方法のあり方を予感させた。しかし一方で、絵コンテに沿わない、また最終的な映像の完成イメージもないこのアニメーションの制作プロセスは、計画性が無く、完成へと向かうまでの道筋はあやふやであった。制作の着地点を事前に想定せず、作品に完成が訪れるのを待つというのは、制作に時間のかかるアニメーションにおいて、また外から依頼を受け制作を行う点において、リスクを伴う行為でもある。

「Les racines」の制作によって、アニメーション制作において瞬間的にイメージが移り変わるドローイングのプロセスが存在することに気づいた。アニメーションには瞬間的なものとは別に、作者の予期せぬところでゆっくりと進行する動きが存在する。それはアニメーションに限らず、全ての継続的な制作と作品についても言えることなのかもしれない。

それは作品内部にとどまるものではない。作品ごとにイメージがあるのではなく、制作を続けるなかでイメージは動き続けているのだという理解は、失敗だと思っていた作品、実験的で未完であると考えていた作品、完成したと思えた作品、またそれらの制作とともにあった形にならなかった全てのかけらが、一見ばらばらに存在しながらも、排除しあうものではないということを実感させた。

4-5-2. ウィリアム・ケントリッジのドローイング・アニメーション

「Les racines」では事前に絵コンテを制作したが、結果として絵コンテから離れ、その都度写真や資料から新しいイメージを探し、それらをアニメーションの場面に取り入れ始めた。そして、そのようなアニメーションの作業では、ドローイングのように一つのイメージが別のイメージへと絶えず移行するように自由に展開した。

絵コンテや台本を用いた一般的なアニメーション制作のプロセスとは異なる、ドローイング・アニメーションを実行している一人が「4-1. 二千鳥 Deux mille oiseaux」でも取り上げたウィリアム・ケントリッジである。ケントリッジは、彼の作品制作における物語性に関して、インタビューのなかでこのように語る。

物語性（ナラティヴ）について、短く簡単にお話しします。私は物語を創るのがとても下手なので、作品を制作する一つの手法として、台本や絵コンテなどは事前に用意しません。一方で私は物語性を排除しようとしているわけではありません、私はストーリー性のある作品が完成していく過程、映像作品を制作していく過程から物語が立ち現れてくること、このプロセスに依存しています。[53]

また、ケントリッジは別の講演会でも次のように述べている。

私の作品制作は最初に何かが決まっているわけではありません。もし私が豊かな可能性に満ちた領域において私が興味を抱けるテーマで仕事をしているなら、映画を製作していくプロセス自体が構想を自律的に展開し、事前に思いつくこともできなかった事象が作品の中に立ち現れてくるのです。[54]

ケントリッジの映像作品では、イメージは絶えず動き、変容する。煙草から吐き出された煙は、記号になり、次の煙は点となって水滴のように落ち、また次の煙は複数の線となって画面を回転する。あるいは横たわる死体は風景へと変化し、文字や記号の集積が身体となる、というように、一つの映像作品のなかに絶え間ないイメージの動きの数々がひしめき合っている。映像内には点や記号、線などドローイングを成す素朴な要素が飛び交う場面、そして何枚もの紙や、本が何度も登場するが、そこで彼はドローイング一枚（＝アニメーションの一場面）のなかで、さらに別のイメージを複数描き、入り込ませている。例えば、「Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris（ヨハネスブルグ、パリの次に素晴らしい都市）」（図124）では浴槽の水の上に浮かんだ四角形の紙に、計二十一のイメージが、それぞれ数秒間のドローイング・アニメーションとして順に描かれている。

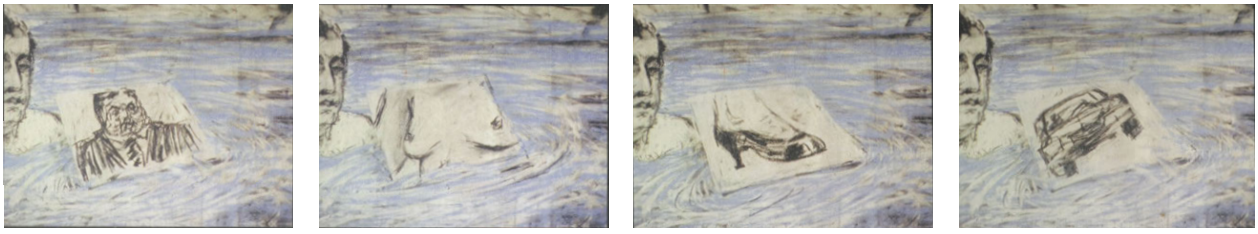


図124　ウィリアム・ケントリッジ
「Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris（ヨハネスブルグ、パリの次に素晴らしい都市）」
1989年　8’ 2”　アニメーション
図版引用：『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』京都国立近代美術館　2009年　pp.43 - 44.

[53] 前掲書「ウィリアム・ケントリッジ講演 ── 質疑応答（抄）」『観る』444号　京都国立近代美術館ニュース　9-10月号　p. 8.
[54]『ウィリアム・ケントリッジ　── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』京都国立近代美術館　2009年　p. 194.

また「Felix in exile（流浪のフェリックス）」（図125）では、複数の紙が、風景のなかを風に吹かれて飛び、横たわる死体を覆い、フェリックスのいる部屋の鏡と、彼のスーツケースを行き来するなど、映像の全篇を通して現れる。映像の冒頭、簡素な部屋の壁には何も貼られていなかったが、映像が進んでいくごとに、壁には大きさの異なるドローイングが貼られていき、終盤では溢れたドローイングは壁だけでなく浸水した床の水面にまで浮かぶ。

図125　ウィリアム・ケントリッジ　「Felix in exile（流浪のフェリックス）」1994年
8’43”　アニメーション　図版引用：前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた‥‥‥』pp.58 - 61.

ケントリッジのインタビュー映像において印象的だったのは、机の上の白い紙に、木炭で点や線を描きながら、インタビュアーの質問に応答するケントリッジの姿だった。ケントリッジはこのように語る。

> 思考が描いている過程でどうなるかは事前にはっきりと分かるものではないのです。同様に、この適当に書いた線も、考えの幅を示すというか、心の内を丸裸にするのです。書く、または描くことは、考えを形にできる方法なのです。[55]

インタビュー映像のなかに映るケントリッジの姿は、「映画を製作していくプロセス自体が構想を自律的に展開し、事前に思いつくこともできなかった事象が作品の中に立ち現れてくる[56]」と彼が言うように、たとえ最初は何気なく描き始めた形を持たない線や点などの要素であっても、それらが紙の上に蓄積し、組織化していくなかで、浮かび上がってくるイメージが思考に新しい事象を呼び起こすという過程の断片を映し出しているように見えた。

ドローイングのイメージからイメージへの絶え間ない動きと変容は、目の前に徐々に現れ、明らかになるイメージによって瞬間的に立ち現れる事象の連鎖と、それに呼応する思考と想像のプロセスである。あるイメージを描き、一度止まって、次はこのイメージを描こうと展開していくのとは異なり、描く運動のなかに小さな無数の転機として、次のイメージの予感は瞬間的に現れて、描き手や思考はそれに従い動く。その点で、アニメーションは、そのようなドローイングにおける運動の一つ一つの展開を捉えた、形象の記録である。

---

[55]『Point of View: An Anthology of the Moving Image』　New Museum and Bick Productions　2003
[56] 前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた‥‥‥』p.194.

図126　ウィリアム・ケントリッジ
「Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris（ヨハネスブルグ、パリの次に素晴らしい都市）」1989年
図版引用：前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』pp. 42 - 43.

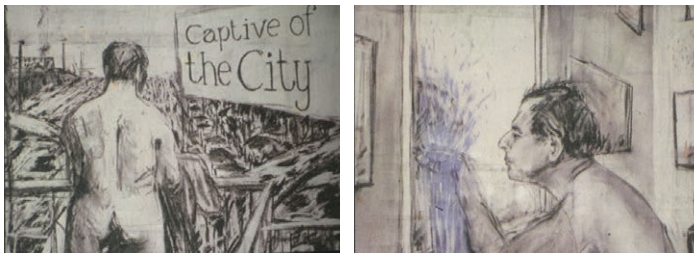


図127　ウィリアム・ケントリッジ
（左）「Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris（ヨハネスブルグ、パリの次に素晴らしい都市）」1989年 /（右）「Felix in exile（流浪のフェリックス）」1994年
図版引用：前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』p. 42. / p. 59.

ケントリッジの制作のなかで興味深いのは、彼の映像作品に見られるドローイングの瞬間的なイメージの移り変わりだけではなく、もう一つ、それとは対照的にゆっくりと進行する動きが、複数の作品を流れているという点にある。1989年に制作を開始し、2003年に完成を迎えた「プロジェクションのための9つのドローイング」と題された九つの作品には、実業家のソーホー・エクスタインという人物が登場する。第一作目である「Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris（ヨハネスブルグ、パリの次に素晴らしい都市）」において、ソーホーは強欲な実業家らしい風貌で描かれている（図126）。またソーホーに対立する人物として登場するのがフェリックス・タイトルバウムであるが、この人物は厚いスーツを着込むソーホーとは対照的に全裸であり、また顔や身体は、続く作品に登場する彼を見てもわかる通り、ケントリッジ自身を基に描かれている（図127）。

この九つの連作で奇妙なのは、作を追うごとに、ソーホーの顔、体つきがフェリックスへと近づいてくる点である。またそれは、この一連の物語を通して描かれるソーホー自身の状況の変化とともに徐々に形を変えていく（図128）。強欲な実業家であるソーホーの支配的な事業拡大から始まり、事業は衰退へと向かい、そしてソーホーのなかで分裂する、実業家としての自己と、一人の人間、一人の男としての自己のはざまでの葛藤などを経ながら、最後の作品で、ソーホーは都市の喧騒から離れ、海を前に浜辺に構えた椅子に座っている。

ソーホー・エクスタインについて、ケントリッジはこのように振り返っている。

> 最初は、ソーホーは必ず他者として、異邦人として描いていました。そのイメージの基となったのはロシアの強欲な実業家で、初期未来派のプロパガンダのドローイング、ジョージ・グロスらドイツ主義者の作品です。でも、いくつかの映像作品を経て、彼の風貌が私の父方の祖父と似ていること、そして何年も前に書いた、背広姿で浜辺にいる祖父のドローイングがソーホーとそっくりであったことに気づきました。それでやっと、彼は思ったほど私から遠い存在ではないのかもしれないということを理解しました。その後に続く《量る……そして足らずを渇望する》までのいくつかの映像作品で

は、ソーホーとフェリックスは2人の全く異なる人物というよりも、同一人物の二つの側面と理解しています。[57]

ソーホーが自分の殻を破って世に出る社会的な映像になるのかと思っていたら、結果として非常に個人的なものになった。[58]

図128　ウィリアム・ケントリッジ
（上段）「WEIGHING…and WANTING（量る……そして足らずを渇望する）」1998年 6’ 20” アニメーション

（下段）「Tide Table（潮見表）」2003年　8’ 50”　アニメーション

図版引用：前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』
（上段）pp. 71 - 72.
（下段）p. 80.

他人として描き始めたソーホーは、1989年から2003年までの約十四年間という年月を経て、次第にその位置を変え、対立していたフェリックスとは人格の異なる同一人物となり、そしてケントリッジが過去に描いた父方の祖父の姿そのものとなった。当初思い描いていたものが、予想していたものとは全く別の形で現れるということは、その時々の作者の思考を反映するドローイングに時間と動きを賦与した、ドローイング・アニメーションという手法がもたらす観察方法として、作者に新しい見方を提示しているように感じた。

ケントリッジの作品を実際に見たのは、2014年の京都の元・立誠小学校講堂での展示「時間の抵抗（The Refusal of Time)」が初めてだった。この展示は2015年の「PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭2015」プレイベントとして開催された展示であり、「時間の抵抗（The Refusal of Time）」は2012年のドクメンタに出品されていた作品でもある。空間全体が映像と音と、中央に置かれた絶えず動く木製の機械装置によって支配されていた。入った瞬間、私たちは何らかの巨大な装置の内部に入り込んだように感じた。天井が高く広い空間は、暗闇に浮かぶ光の映像によって際限のない宇宙空間のようにも感覚した。その巨大な作品空間と対照的に、散財したいくつかのパイプ椅子は、明るい展示空間で見るよりも弱々しく、また数名の鑑賞者である人間の姿も小さく映って見えた。「時間の抵抗（The Refusal of Time）」は、装置の内部のような、密室のような異質な空間を持っていた。この作品は一般的には映像イン

[57] 前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』 p. 16.
[58] 前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』p. 82.

スタレーションの作品に分類されるかもしれないが、映画館で観る映画と、映像インスタレーションのどちらでもないような空間としての可能性を予感させた。これは現在の私たちの制作がどこへ向かうのかという問題とも深く関わる事象であり、それは現在制作中の作品とともに考察中の事柄である。

4-5-3. 「Le tronc et les branches」

図129「Le tronc et les branches」 2017年　1’23”　アニメーション 水彩絵具、木炭、ペン、紙

「Les racines（根）」の次にとりかかったのが、「Le tronc et les branches（幹と枝）」（図129）である。「Les racines」は七つの場面が層状に重なり合い、消えたり現れたりする構成であったのに対し、このアニメーションでは、木に手が触れる場面から始まり、幹から枝、枝から葉へ、上へ上へと漂流するような、大きな一つの流れによって映像を構成している。上から下へと流れる動きは、2014年に制作したアニメーション「The Painter」の、右から左へと流れる川の場面と同様の手法「トラベリング」で撮影した。

アニメーションは木炭のモノクロで始まり、木の幹の場面へと以降した後、緩やかに水彩絵具の色彩へと変化する。この色調の変化は、モノクロのアニメーション「Les racines」の記憶を引き継ぎ、三作目 「L’arbre dans la ville（木と都市）」へと向かう橋渡しである。また、最後の場面、小さな明かりの点が葉の形を形成し、葉脈の部分が川や道路の明かりへと伸び、最終的には夜の都市を俯瞰したイメージへと変化するが、この短い一場面も、先ほどの色調の変化と同様、木と都市への移行を予感させる場面となっている。

またこのアニメーションの制作に際して、形式的な絵コンテではなく水彩画をオマージュとともにいくつも描いた（第二章「ドローイング」参照）。ドローイングに描いたイメージは、結果ほとんどアニメーションに使用しなかったため、ドローイングを描く作業は直接アニメーションには反映されていないようにも見えるが、ドローイングを描くなかで、例えば一枚の葉っぱの葉脈が川になり、その川の流れとともに都市が形成されていくような過程など、それ

らいくつかのイメージの展開は、木の様々な側面にアプローチし、イメージを膨らませるのに役立った。アニメーションの構成のため、メインの制作の隅で行っていた作業のように感じていたが、スケッチブックや適当な紙に簡単にスケッチしたものとは異なり、形として残るドローイングは、私たちのイメージの変遷の記録としてこの制作後もたびたび手にとって見直すものとなった。

4-5-4. 「L'arbre dans la ville」

図130「L'arbre dans la ville」2017年　1'21"　アニメーション　水彩絵具、木炭、キャンバス

三点目のアニメーション「L'arbre dans la ville（木と都市）」（図130）は、キャンバスに水彩絵具と木炭を用いて描いたものを、水で拭い取り、新たな動作を描き加え制作した。特徴は、ズーム・アウトし続ける映像の動きである。2014年に制作した「The Painter」においても、ズーム・アウトしていく短い場面を制作したが、ほぼズーム・アウトで構成したアニメーションは今回の作品が最初である。ズームアウトする動きは、一回の撮影ごとに、ズームリングを少しずつ絞ることで可能になる。撮影には一般的な画角（18mm - 55mm）の標準レンズを使用したため、一度にズームできる範囲にも限界があり、キャンバスを途中で入れ替える必要があった。結果、約一分間のアニメーションで、幅180cm、高さ140cmのキャンバスを合計で三枚使用した。(図131)のように、一枚目のキャンバス全体を占めるイメージAを、二枚目のキャンバスでは中央に再度小さく描く。キャンバス全体は最大にズームした時に写る範囲、中央の小さな四角は最小の範囲であるため、このように三枚のキャンバス上で三度ズームを繰り返し撮影することで一続きの動きが表現できる。

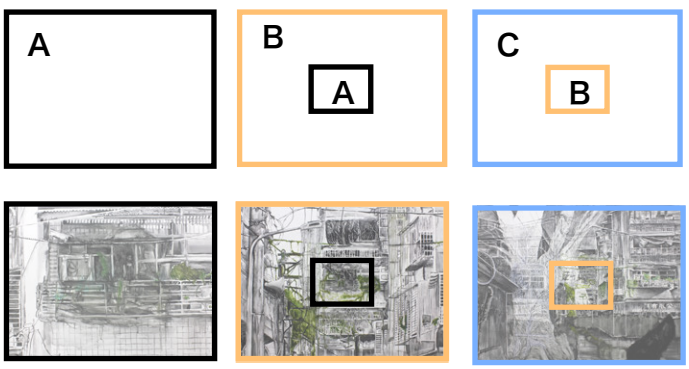


図131

映像は木のある風景から始まり、画面が徐々にズーム・アウトしていくにつれ、その風景は干された布に描かれた絵であることが見えてくる。部屋の奥からベランダへとやってきた女性がその布を取り込み、その後ベランダの植物に水をやると、周囲の電線や建物の壁に植物のつるが伸びていく。そして最後、画面全体に都市の一角が現れる。次第に暗くなり、夜へと時間帯が移行するなかで、木の存在が浮かび上がってくる。

ズーム・アウトの流れによって、あるイメージを取り囲む環境、風景が次第に明らかになり、どんどん複雑化していく。最初に描いたイメージは周辺の風景の一部となってどんどん奥へと取り込まれていく。ここで見せたかったものは、2016年に制作した二点対の絵画「point　A with the wind（風のある地点A）」、「point　A and its around（地点Aとその周辺）」で描いたものとも共通する。この二点対の絵画で、前者では「地点A」を画面全体に描き、後者では、空間のなか、右中央に小さく位置する「地点A」を描いた（図132）。

図132
（左）「point A and its around
（地点Aとその周辺）」2013年　部分
（右）「point A with the wind
（風のある地点A）」2013年

この二点の絵画では、周辺の環境との関係性によって対象（ここでは「地点A」）は存在するという事実を描き出そうとした。それは同じものでも見る距離を変えることで、それぞれ異なる見え方をすることを示すことでもあった。また当時は、絵画の四角の枠からの脱却という問題意識もあり、一枚の絵画の枠にとらわれない、映像的な絵画のあり方を探ろうとしていた。それを「地点A」を中心に、一方ではズームイン、もう一方ではズームアウトしたような映像的視点で二点の絵画を構成するという試みによって表している。

この「L'arbre dans la ville（木と都市）」は、結果的に、二点の絵画の視点の動きをめぐる諸々の問題に、実際に動きを持たせた「アニメーション」として制作した作品でもあった。絵画において、「地点A」をめぐる視点の動きを誘発させようとしたが、作品を展示した際、体や視点を動かしながら、個々で異なる見方を持つ鑑賞者を見て、人は独自の回路を形成しながら絵を見るのだと気付かされた。しかし、作品そのものが動く映像やアニメーションにおいて、スクリーンを見つめる目はその動きを自然に追う。アニメーションは、作者が見せたい動きや、イメージの移り変わりを、絵画とは違う形で見る人に追体験させる。

「L'arbre dans la ville（木と都市）」における発見は、アニメーション作品に加え、制作の副産物としてできた三枚のキャンバスが、動きのなかの偶然の場面を捉えた三点の絵画として作成されたということである（図133）。一作目の「Les　racines（根）」の、墓地のある風景の場面を制作しながらいつの間にかドローイングを制作していたことに気がついたこと、「L'arbre dans la ville（木と都市）」の制作で、予期せぬ絵画ができあがっていたこと、この二つに通ずることは、アニメーションの制作プロセスのなかで、異なる表現メディウムを、同時発生的に作成しているということである。

2015年制作の銅版画のアニメーション作品「Newton case」も、制作した銅版画がそれ一枚としてある程度の完成度を持っているという点で共通している。これまでのように映像作品と平面作品の制作を区別し制作を行うのではなく、この同時発生的プロセスから、映像と平面の中間に位置するような作品へと発展できるのではないかと期待が膨らむとともに、これまでは異なるものとして知らず知らず区別していたそれぞれの表現が、いよいよ制作の同じ道具箱のなかに入ったように感じた。

図133　学内展示の様子　2017年
「EMBRANCHEMENTS」の三点のアニメーションと、
「L'arbre dans la ville」の三点の絵画を展示した。

「EMBRANCHEMENTS」の三点のアニメーションの作品は、「根」、「幹と枝」、「木と都市」というキーワードが予め与えられた制作ではあったが、その広義なテーマ性を頭の隅に常に持ちながらも、自分たちの制作として三点それぞれに異なる制作のアプローチを試みることができた。「Les racines（根）」は結果としてドローイングとアニメーションの表現領域の探求へと繋がり、「Le tronc et les branches（幹と枝）」では形式的な絵コンテではないドローイングとして描いた構想がイメージの展開へと繋がった。「L'arbre dans la ville（木と都市）」では「Les racines」と同様に、絵画とアニメーションというそれぞれの表現領域の境界が曖昧になり、次なる作品を予感させると同時に、ここで描いた都市のイメージは、この作品完成後の約一年後に制作するドローイングによるインスタレーション「Ubiquity」の都市のイメージへと繋がっていった。制約があるなしに関わらず、「豊かな可能性に満ちた領域において私が興味を抱けるテーマで仕事をしている[59]」のであれば、その過程のなかには予期せぬ事象との出会いが、その先へと繋がるものとしてどこにでも潜在しているのだということを、この三点のアニメーションの制作を通じて認識した。

4-6.　「Le prêche」

「Le prêche（ル　プレッシュ）」（図134）は、フルート奏者である知人からミュージック・ビデオの制作依頼を受け制作したアニメーションである。楽曲のタイトルである「Le prêche」はフランス語の名詞であり、キリスト教の宗教用語として、（牧師、司祭の）説教、あるいは福音を意味する。歌詞には、その動詞である「prêcher（～を説く、説教する）」を使ったイディオム「prêcher dans le désert」が歌われているが、それは「砂漠で説教する（＝無意味なことをする）」という意味を持つ。

音楽をもとにアニメーションを制作するのは初めてであった。そこで、楽曲の歌詞の内容をそのままイメージ化するのではなく、「prêcher dans le désert」の言葉を背景に、ある惑星の砂漠を旅する旅人を想定した。そして、旅人が発見するであろうある時代の遺物、歴史、その時代の誰かが記したであろう記憶の断片などをイメージしたスケッチなどを描き、そのなか

[59] 前掲書『ウィリアム・ケントリッジ ── 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』p. 194.

でシーンとなるものを選択した。そして音に時間を合わせながら各シーンを順に制作し、いくつかの場面ができてくると、それらの間を繋ぐ場面を新たにイメージする、というように、シーンを増やしていった。そうしてできあがったシーンは徐々に連なっていき、その後は音楽の尺に合わせたシーンを加えて調整を行い完成した。

図134「Le prêche」2018年　1’41”　ミュージックビデオ　木炭、鉛筆、灰、紙
“Le prêche” Flute : Ewan Dayot / Drums : Noé Bénita / Bass : Blaise Hommage / Vocal : King Louis

このアニメーションで使用したのは、木炭、鉛筆と紙、そして砂漠を描くために灰を用いた。冬の間、暖炉のなかに溜まる灰を集めて砂漠の大地を制作した。灰の粉末は非常に細かいので形成もしやすく、ジオラマとして遠景の砂漠を表すのにも適していた。

映像作品の足が歩くシーンでは、まずはじめに、長い紙に背景となる砂漠の風景を描いた。オマージュは写真などの資料を参考にしながら、私は特に何も見ずに想像で描き進めるうち、私はこのへんで完成で良いのではないかと言い、オマージュはまだ終わっていないのではないかと話し合いが始まり、流れはパースペクティブの話になった。歩くシーンをアニメーションで描くため、事前に膝から下までの歩くシーンを実写で撮影し、連続写真にしたものを準備していたのだが、そのパースペクティブの話のなかで分かったのは、オマージュは実写で撮影した足の着地の位置を想定し、手前の地面と、その奥の遠景を、アニメーションの場面となることを前提に考えながら描いていたのに対し、私は数日前に撮影した実写の映像のことは頭になく、オマージュが描いた先から想像の風景を連ねて描いていた。そして徐々に見えてきた、地面がどこにあるのかわからないような、未完のドローイングの状態が「どこにもない所」のような感じがして好きであり、そこで描き終わろうとしていた。完成の着地点が全く違うことで意見が対立し、その後の話し合いの結で、双方が思い描いていた完成のイメージが全く別であったことを知った。これまでも、何かを描くとき、オマージュは現実の風景をカメラの枠で切り取るようにシーンや場面を頭で構成する一方、私は空間をその都度頭のなかのイメージで想像しながら描いていくという、異なる制作プロセスの「くせ」が、双方に存在するということが分かった。制作のはじめの段階で、ある程度打ち合わせをし、歩調を合わせ同じものを制作している意識があるにも関わらず、このように、突然一人一人が全く別の所を歩いていたことに気づく瞬間は、二人で制作を行うなかでしばしば起こる。

この「Le prêche」の制作において、私はこれまでの作品と、ミュージックビデオとしての作品のはざまで積極的になれずにいた。そして前述したような双方の認識の違いが突然明らかになる場面が制作中に幾度かあったが、その衝突が連続して起こることでお互いに息苦しさも感じていた。完成は、最初に依頼を受けてから約一年後であった。その背景には、いつまでに完成しなければならないという期限がなかったこと、そして制作に積極的でなかった私と、依頼者とコンタクトを取り責任を感じるオマージュとで、作品に対するモチベーションが食い違うなど、諸々の事情が理由としてあげられる。作品が完成した当時、作品のできあがりに私はあまり満足していなかった。この作品は完成後すぐにウェブサイトとYouTubeに掲載したが、展示等の機会はなく、見返すことはしなかった。しかし、それから約一年経った今、改めてこのアニメーションを見直すと、そこには現在制作中の作品のイメージが、すでに散見される。

現在制作中のアニメーションは、秋吉台国際芸術村でのレジデンスでの制作から誕生した「Nautes」という二人の作者間と作品を行き来するような架空の存在の誕生が契機となり、この「Nautes」とともに始まったのだと考えていた（第三章「映像インスタレーション」参照）。しかし、その「Nautes」の記した記憶の複合体、断片的な物語である「Log」の一番最初にあたる「Hands of God」と題したアニメーションは、「Le prêche」のなかに出現する巨大な石化した手のイメージと、いつの時代かの歴史、記憶の刻印といったイメージを受け継いでいることに気がついた。そしてそれは「Le prêche」との関連だけではなく、2016年に制作した「walking on the edge」の地図のイメージを喚起し、2015年制作の「Newton case」の二つの手と一つのりんごのイメージも、現在、二つの手と一つの石にまつわるイメージへと繋がっている。

「Le prêche」で停滞した制作は苦痛であったが、そのような状況とは関係なく、「prêcher dans le désert（無意味なことをする）」という言葉の周辺に広がったイメージは、拡がり続けた。

4-7. アニメーションとの再会

「Animation」という言葉の語源は、ラテン語の「Anima」に由来する。辞書[60]の「Anima」の事項には、「1. 息、呼吸　2. 命、生命　3. 人、友、恋人　4. 魂、霊魂、亡霊　5. 精神、意識　6. 微風、空気」とあり、この「Anima」から派生した「Animation」は、「生気を与えること」を意味する。

1994年に発見された、フランス南部アルデッシュ県に位置するショーヴェ洞窟の壁画は、紀元前三万年以前に描かれたものである。壁面に描かれた、ライオンや犀、ビゾンの群れなどの動物たちは、脚が八本描かれたビゾンや、角度の異なる頭部が重ね描かれたライオンなど、一見すると何度か描き直されたようにも見えるが、当初からそれは意図的に重ねて描かれたも

[60] 國原吉之助『古典ラテン語辞典』大学書林　2005年　p.44.

のと考えられてきた。そして現在の研究では、疾走する動物の動きの観察によって描かれたものであると言われている。

> 時間を分割して描く方法は、そのビゾンの群れを襲うライオンの図にも表れている。ビゾンの群れに襲いかかるライオンは数頭いるように見えるが、実はこれもライオンが走っている動きを表すために、分割して描いているようなのだ。ショーヴェ洞窟の絵に共通するのは、このような、同じモチーフの連続的な描写である。馬の頭部が少しずつ大きさを変えながら、重ねられている。これもやはり馬の頭部の動きを表現しているし、同時にその馬が遠くからこちらへと接近しているように見える。いずれにしても、そこにあるのは「連続性」の感覚である。同じモチーフを連続する図像から、時間の流れを感じ取るという経験は、実は19世紀後半になって現れた動体写真（クロノフォトグラフィー）による。エドワード・マイブリッジやエティエンス・ジュール・マレーといった生理学者によって、歩く人間や馬や鳥などの動物の動きをとらえる写真術が発明され、その発明から映画術が派生した。わずか一世紀あまり前の歴史が、数万年前に現れていたような錯覚を感じる。[61]

港千尋がこう述べるように、動きを描こう、表そうとする人間の営為は、現在私たちが「アニメーション」や「映画」、「映像」と呼ぶもの、また写真の起源とされる十九世紀のそのずっと以前から存在していた。人間がいつ絵を描き始めたのか、その起源を明確に知ることはできないが、その頃から人間は絵に動きを与えたかったのではないだろうか。

2013年、アニメーション制作を契機に開始した私たちの共同制作は、2015年以降、アニメーションに実写映像を加えた映像、映像インスタレーション、また平面のインスタレーションなど、様々な表現の制作へ向かい始めた。そして2019年の現在、私たちは再びアニメーションの制作に取り組んでいる。約五年間を経て、私たちの共同制作は、その出発点であるアニメーションの領域へと戻ってきた。五年前と確実に異なる点は、どこへ向かうのか分からなかった制作が、現在は「Anima」を内に含んだアニメーションへと向かっていることである。現在の制作は数年、あるいは数十年をかけて発展するものかもしれない。それはものを見ること、見ることを通じて知ること、そしてそれらを形として表し遺すこと、この一連の人間の普遍的な行為を、私たちが認識するようになったということである。眼差しはすぐ目の前の現実だけではなく、私たちの幼少期、両親、祖父母、そしてそれ以前へと、また私たちがいなくなった後へと向かっている。

---

[61] 前掲書　港千尋　p.183.

結論

絵画を描こうと思えば描き続けることができるが、同じことの反復に陥るのではないかという危機感から、一旦壊して新しくすることが必要であると切実に感じていた。それまで「なぜ制作を行うのか」と聞かれたことはなかったが、オマージュとの共同制作を開始すると、「なぜ二人で制作を行うのか」と聞かれるようになった。共同制作には「よし、やろう」という始まりはなかったが、結果的に、それは私の作品と私自身が次へと向かうための解体と再構築の新たな循環を持ち込んだ。

制作における失敗と成功、破壊と創造の絶え間無いサイクルと、あるがままに止まらない人間の本質との間に大きな違いはない。ものが増えた部屋を、ある日突然思い立って掃除をするが、また徐々に部屋にはものが増えていくことの繰り返しがあるように、絵画を解体し、私という「作者」の輪郭を壊し共同制作へと向かったように、澱がたまれば掃除をし、新たに風を通すことで、次の配置が生まれるという繰り返しによって制作は持続する。

本論は弁証法的な検証ではない。ばらばらだと思っていた私の作品は、作品の形象が生まれ、そして形象が自らを破壊した後、新たな形象が生まれるという運動のなかにあった。制作はその連鎖であり、このように変化していく私の作品の形象を弁証法的形象と呼んだ。

自身の制作において、まず絵画にドローイングが入り込んだ。続いて制作領域にオマージュとの共同制作を組み込み、英語が思考に入ってきたことで、ドローイングに言葉が入り込んだ。そしてアニメーションにドローイングと絵画が入り込み、また絵画とドローイングには共同制作を行う私たちの状況が入り込んできた。

自身の制作におけるこのような変遷は、同一性を求めまっすぐ垂直に伸びていく弁証法ではなく、A≠BであってA＝Bという矛盾も、過去と現在を行き来する問いの循環も内包している。それは水平に拡がり緩やかに螺旋状に上昇する弁証法の連鎖であり、「常に分解可能、連結可能、反転可能、変更可能で、多数の入り口、出口を備え、様々な逃走線を含む地図[62]」でもあった。

一つの作品が完成し、新たな気持ちで次の制作へと向かうというように、以前は始まりと、終わりが一作品ごとに内包されているように感じていた。また、個人制作と共同制作は、私の制作における二つの異なる時代として前後しているかのように思われた。しかし、実際にはそれぞれは独立して存在しているのではなく、作品は異なるメディウムや方法を行き来しながら、またある時は一つ以上前の過去作品を参照しながら、作者が気がつかないうちに作品同士で交流していた。そしてそこにはいくつかの核となるものが存在している。

身体を構成する細胞は三、四年でほぼ全て入れ替わるともいわれているが、そのなかで、脳神経細胞と心筋細胞は生涯ほとんど入れ替わらないという。自身の制作を振り返ると、「Play with Midnight」の星雲と旋回する虫たちのなかに、「Newton case」のループするり

[62] 前掲書　ジル・ドゥルーズ 、フェリックス・ガタリ　p. 34.

んごの皮むきのなかに、「Mirrors」の鏡と、増殖し伸び続ける線のなかに、「Space Between」の石をめぐる運動のなかに、そして遍在する「Nautes」のなかに、「ループ」や「入れ子構造」、そしてボルヘスの「アレフ」のように「一であり多であるもの」、そのような「無限」への恒常的な探求が確実に存在している。

2017年、「あなたの制作は現代においてどこに位置しているのか」という質問を受けた。私とオマージュが思い描いているのは、親から子へ、あるいは祖父母から孫へと語られるような物語である。そこには見知らぬ過去への畏敬と未来への思いがある。現代を生きる私たちの制作は、美術史における二十世紀以降の「コンテンポラリー・アート」に必然的に組み込まれるが、文学や映画、人類学や哲学といった様々な時代の様々な領域に影響を受けながら展開してきた。それは今後、美術という領域の外に広がる他の領域（それは生態学であるかもしれないし、言語学であるかもしれない）を取り込みながら拡張する。私たちはそれが「古典」となることを望む。それは一であり多であるものである。書物のように、見る人の手が触れることができるものとして身近に存在し、いつでも取り出せて、どのページからも読み始めることができ、そして諸々の隔たりを飛び越えて存在するものである。

参考文献

アルベール・カミュ『シーシュポスの神話』清水徹訳　新潮文庫　1969年
アンドレイ・タルコフスキー監督『惑星ソラリス』 1972年　ロシア
アンドレイ・タルコフスキー監督『ノスタルジア』1983年　イタリア、ロシア
アンドレイ・タルコフスキー監督『鏡』 1975年　ロシア
アンドレイ・タルコフスキー『映像のポエジア- 刻印された時間 -』 鴻英良訳　キネマ旬報社　1988年
『ウィリアム・ケントリッジ―― 歩きながら歴史を考える　そしてドローイングは動き始めた……』京都国立近代美術館　2009年
「ウィリアム・ケントリッジ講演 —— 質疑応答（抄）」『観る』444号　京都国立近代美術館ニュース 9-10月号　2009年
ヴィム・ベンダース監督『さすらい』1976年　ドイツ
オリヴァー・サックス『火星の人類学者火星の人類学者――脳神経科医と7人の奇妙な患者』吉田利子訳　早川書房　2001年
門林岳史「ポスト・メディウム　post–medium」artscape　https://artscape.jp/artword/index.php/ポストメディウム（2019年11月28日付）
國原吉之助『古典ラテン語辞典改訂増補版』東京大学書林　2016年
國分功一郎『NHK 100分 de 名著 2018年12月 スピノザ『エチカ』』NHK出版　2018年
シャルル・ボードレール『ボードレール全集Ⅴ』阿部良雄訳　筑摩書房　1989年
『初版グリム童話集１』吉原高志、吉原素子訳　白水社　1997年
ジョン・M・マグレガー『ヘンリー・ダーガー　非現実の王国で』小出由紀子訳　作品社　2000年
ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ『千のプラトー　資本主義と分裂症』宇野邦一、小沢秋広、田中敏彦、豊崎光一、宮林寛、守中高明訳　河出書房新社　1994年
ジル・ドゥルーズ ＋ クレール・パルネ 『ディアローグ　ドゥルーズの思想』 江川隆男、増田靖彦訳　河出書房新社　2011年
中原中也『中原中也詩集』吉田凞生編　新潮文庫　2000年
中平卓馬『なぜ、植物図鑑か　中平卓馬映像論集』　筑摩書房　2007年
ピエール＝アンドレ・ブータン監督『ジル・ドゥルーズの「アベセデール」』出演：ジル・ドゥルーズ、クレール・パルネ　日本語字幕監修：國分功一郎　KADOKAWA　2015年
弘中 満太郎、針山 孝彦「昆虫が光に集まる多様なメカニズム」『日本応用動物昆虫学会誌（応動昆）第58巻 第2号』日本応用動物昆虫学会　2014年　pp. 93 - 109.
ホルヘ・ルイス・ボルヘス 『砂の本』篠田一士訳　集英社　2011年
ホルヘ・ルイス・ボルヘス『続審問』中村健二訳　岩波書店　2009年
ホルヘ・ルイス・ボルヘス『七つの夜』野谷文昭訳　岩波書店　2011年
ホルヘ・ルイス・ボルヘス『不死の人』土岐恒二訳　白水社　1996年
『Point of View: An Anthology of the Moving Image』New Museum and Bick Productions　2003年
ミシェル・フーコー『ユートピア的身体 / ヘテロトピア』佐藤嘉幸訳　水声社　2013年
港千尋 『洞窟へ　心とイメージのアルケオロジー』せりか書房　2001年
ルイス・キャロル『ルイス・キャロル詩集　不思議の国の言葉たち』高橋康也、沢崎順之助訳　筑摩書房　1977年
レヴィ＝ストロース『悲しき熱帯 Ⅰ』川田順造訳　中央公論新社　2001年