

## テキスト1

### 『pictorial objects』について

2018年以降のある一連の作品に『pictorial objects(ピクトリアル オブジェクト)』という名前を付けた。「絵で表したものだ」といった意味で名付けたが、制作において常に念頭にあったのはpictorial representation(画像表象)をどう理解するかということであった。これまで絵に関する要素や絵を見ることと描くことに関わる疑問を画題として扱ってきたが、私たちが絵を見るということは実のところ何をしているのかというpictorial representationに関する問題は「絵とは何か」という疑問の核心部であろう。

『pictorial objects』の描画は大きく分けて二つの部分からなる。一つは画面上に引き伸ばした油絵の具を滑るように掻き分けながら鉛筆で引いた不規則な曲線である。この曲線で何かの対象を再現しようとしたのではなく、文房具店のペン売り場で試し書きをするように線を引いた。完全に画面の全体図を無視して描くことは出来ないが、適当に描いた線ということ以外の何かの対象にならないように意識した。二つ目の部分は曲線と曲線の間を繋いでいくように絵の具を塗った直線である。先の曲線で描いた全体図に関心を寄せるのはこの段階であり、どこに直線を加えるのかを無数にある選択肢の中から選ぶのだが、一先ず実際に直線を加えなければ全体の様子がどう変わるかは分からない。意図的と恣意的が相半ばするような選択になる。直線を加えることで不規則な曲線はグループ分けされ、視覚的な方向を関連付けられたように見えてくる。それは現実的な空間にはない、騙し絵のような線遠近法の空間が現れたように見える。

作画上で最も配慮した点は、線による遠近法的な空間が明確に像を結びつつ、かつその像が簡単に失われるようにすること、つまり特定の像に確定しないようにしたり、像を結ばない無意味な線の集積に見えるようにすることであった。出来上がった『pictorial objects』を見ているとき、おそらく頭の中で、へんてこな形であっても幾何学形体のような既知のものを投影して何やら立体的な像を結ぶ。しかしよく見れば、三次元空間として曖昧であったり、矛盾することがわかるだろう。矛盾するとはいえ、心はそれを空間として読もうとするだろう。心の働きは三次元的な像として収まりの良い形を求めて上下や左右に視点の向きを変えてみせるかも知れない。あるいは曲線と直線の色や質感の違いによる微妙なミスマッチを見ていたり、絵の表面や部分を見ることで、三次元的な像は何気なく得ていた立体感を失うかも知れない。これらの構造は騙し絵と同じ錯覚のようだが視覚を騙す本当の錯覚であるかどうかあやしい、むしろいくらか想像力に頼っているようだ。なぜなら作品に描かれた、用途のわからない道具のようなものを使って、想像力を遊ばせなければ内容は得られないからだ。少なくとも作品は「絵でしか表せないもの」になった。

『pictorial objects』は観者が立体像を結んだり解いたりし易くつくろうとした。像を結んだり解いたりしながら、画像を認識する瞬間、心象に絵が出来る瞬間の流れを出来るだけはっきりと繰り返し何度でも意識出来るような絵を描くこと。これがこれらの作品を作った最初の目的であった。