

形而上絵画

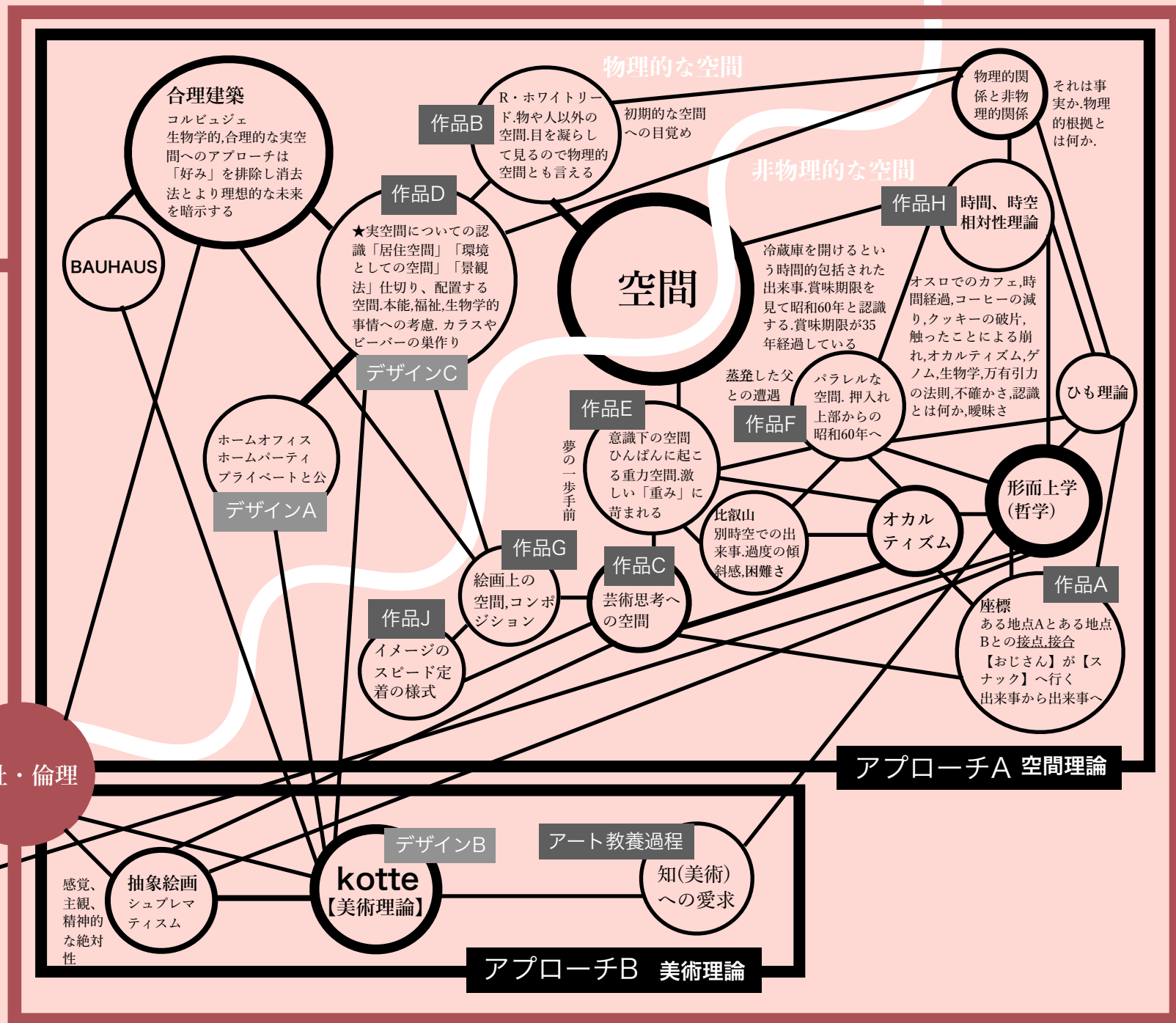
後藤 てるみ

Metaphysical Art
Terumi Goto

後藤 てるみ

芸術理論 / 形而上絵画

[空間] の概念を基体とする。



「形而上絵画」

後藤 てるみ

わたしは芸術を探求しようとするとき、ふと意識の奥を見ようとする癖がある。額のちょうど真ん中くらい、やや斜め右上である。人によってはそれが斜め左ということもあるだろうが、わたしの場合はこの位置であり、それはわたしの利き手が左ということも関係しているかもしれない。目を瞑り、しばし暗いとも言える、明るいとも言える、意識の宇宙のような空間へ目を配る。すると1秒も立たず、または数分後に、現れてくる。一般的に言う「イメージ」と呼ばれるものが、姿を現しはじめる。これは、芸術の初期段階である。

ナンセンスな問いかもしれない。「表現とは何かのイメージを表すもの」。そう広く知られているだろう。こう言うと陳腐な言い方に聞こえるかもしれないが、仮に「何かしらのイメージ」を「定着させる作業」であるとするならば、これを少し掘り下げて考えてみたいのだ。ちなみに多様な制作をする今日の芸術家やその従事者にとって分かりやすく見解を述べると、今回のこれは【絵画制作】を起点とした段階的な見解である。現代美術からスタートした従事者にとっては愚劣な内容に感じるかも知れない。それを承知で書いている。なぜなら、現に絵画制作をする者が後を絶たず、現代の子どもも原始的なこの状況をまずは好むからである。後に「なぜ現代において絵画制作をするのか」という問いに対しても、結果的に見解が見えてくるだろう。また、わたしは根っからの「美術愛好家」である。幸も不幸も、わたしには美術しかできない。美術は素晴らしい見地へ導いてくれて、どうしても泣いてしまう。

一 そもそも芸術とは何か 表現とは何か

これはコンセプチュアルアートという概念の出現により、難解になった。今日の芸術家たちがコンセプトを掲げるように、コンセプチュアルアートはお陰様で私たち現代美術を非常に興味深く支える契機にもなり、これ無しでは作品は非常につまらなく、陳腐で月並みに感じるようになった。人間とは考える動物であり、知恵への探求は古代より、人が人である以上行われてきた。芸術がコンセプトを必要とするようになったのは、絵画や彫刻が本質的に「それだけで自立」し、「絶対的なもの」になったからだ。

20世紀初頭、デュシャン [「自転車の車輪」(1913)] の同年あたりに、既に芸術はキュビズムを契機にして新しい「形態的な抽象表現」へと変移してきた。絵画は初めて絵画らしく振る舞うことができ(絶対的な絵画)、「抽象表現への扉」が開かれた。それは芸術家にとって禁断の扉であったかも知れない。マレーヴィチの「シュプレマティスム(絶対主義)」により、「対象こそ無い」、完全なる「抽象表現」が確立された時期である。シュプレマティスム直前の「オルフィスム」においては、まだ「物理的事物」があった上での、あくまでも表面的な「形態に対しての抽象表現」であり、まだキュビズムの表面的な後継表現であった。「形態に対して」だけの、いかにもキュビズムの形態的事象のみに興味を移し試行したオルフィスムの抽象表現は、まだ現実的物質世界の束縛に帰属しており、形態への抽出に成功しただけだった。だが、シュプレマティスムでは「本当につかみ所のない、非物理的な絵画」に達したことが、美術の歴史上、非常に大きな出来事であった。

マレーヴィチは自ら「シュプレマティスム」(絶対主義)を提唱し、つかみ所のない事象のことを「精神的で非物理的な概念」とした。つまり契機となった「黒の正方形」(1915)など、あくまでも「視覚的に」絵画作品を見ても、それをわたしたちが「正方形」という原理や概念を知っている故に「正方形」と認識するだけである。仮にそれを知らなかった(正方形という認識がない)、観念すらなかった場合は、単なるそういった「かたち」をしているものことへの認識をすることすら不可能である。だから「正方形」の様相はしているし「四角い」と形容しても良いのだが、それは全くのうわごとである。たまたまキャンバスがそこにあったから、たまたま絵の具で塗り込んだだけである。そして「[黒の正方形]」と題されてしまったら、もはや「非認識的な事象」に対してそのままタイトルを付加しているだけであって、そのタイトルは「無題」という概念に等しく、タイトルの様相はしていてもそれはタイトルではない。「りんご」に対して「りんご」と表すのと同義で、「絶対的に無意味」であることが成立している。作品はあるようで無く、無いようで「有ってしまう」と言える。本質的には「無い」と示して良い。完全なる空虚である。無意味性は、1910年代、デュシャンやタトリンによって造形化され、ダダによって概念化が行われた。絵画ではマレーヴィチによって終焉を迎えた。ここで美術史は一旦区切られる。

しかし「無意味」とはそもそも何か？美術史の物理的な形式だけ見れば、既に終わったかのように見える。完全な抽象表現の確立、レディメイドの使用、コーナーレリーフによる空間表現。複製芸術やキネティック、インタラクティブな芸術は、また次の美術史である。

しかしここで当テーマである「形而上」の概念から、平行世界のように既存の形式とは別の次元で芸術運動を語ることはできないか？というわたしの素朴な疑問が湧く。「無意味」の奥には、非限定的で、もちろん非物質的な概念が備わっている。それは一種の、特殊な扱いを受けてきた「形而上絵画=Metaphysical Art」が既存の美術文脈とは違うかたちで、今日の美術文脈に必要なものとして見れないか、という投げかけである。切実に必要である。単なるキリコの絵画という名目で捉えてはならない。これは現代の美術文脈として勝手にわたしがやっているだけではなく、皆に共通して言えることなのだ。

それは現代が「純粹回帰」となり、SNS上で多様な共同体が生まれ、幼少期よりバランスの良い人間が褒められて育てられ、承認欲求と現実への相違による悲壮感や、それに伴う憎悪、他人への過干渉や比較による卑屈や自虐、そして根源的には「インプットが多すぎる」という点である。まるで人間がAIのようだ。というより社会はAIを育成したいのだろう。皆、表現に対して慎重であり、教養の欠落による知への勘違い(インターネットはビッグデータではない。リミテッドデータである)が過度に生じている。インターネットは原則、花の育て方くらいしか教えてくれない。

人類は確かに愚かであったが、ここまで陰気な愚かさであっただろうか。教養は個人の判断力を養い、適切に助言をしてくれる父なる存在だ(わたしに父はいないので母と形容したいところだが)。即ち知恵である。

皆、何かの形式や肩書きや共同体に属さなければ活動が出来ないという悩みがある。憎悪でいっぱいの中だ。皆何をそんなに相手のせいにするのか。自己の正当化が多すぎる。ポリコレ的な妥当性で取捨選択や発言などはもうしなくても良い。形式など、要らない。随分と楽になるはずだ。

「形而上絵画」とは表面的には形式のようで何ら形式ではない形式のような形式を無視した概念なのだ。非常に便利である。つまりは人間の思考や行動、運動は全て形而上学的であるから、無理をして形式化する必要がないのである。強いていうならば、新聞社を選ぶことくらいかも知れない。

「なにをやっても良いじゃん」というつもりで、美術文脈をすっ飛ばして彼岸的な境地へ行きながらも、宗教でも無く、啓蒙でも無く、善でもなく、ただそこに有る事実から、空間的、時間的な制約もなく、社会との接続を図る。科学を探り、論理的、体系的に分類する。すると、わたしの芸術活動は「形而上絵画=Metaphysical Art」というところですねんりと分類ができた。この場合、絵画に限定はしない。映像、パフォーマンス、インスタレーション、芸術運動と平行して、わたしは「美術学校」を運営している。その全てを総括する語として「形而上絵画」を選考する。絵画を基体としながらも絵画ではない。わたしの運動の全てを俯瞰し、それら全てを「形而上学」として捉えることとした。芸術とは運動である。

また、これは一つの美術家にとっての新しい「肩書き」のようなものである。コンセプチュアルアーティスト、と自称するように、メタフィジカルアーティスト、と自称をしても良い。わたしたちは、「どう“なんでも良い”のか」の理論を改めて追求しなければならない。そんな時代に差し掛かっている。「何でも良い」ながらも、なぜそれが必要なのかを教養をベースに議論し合い、美術を新たに発展させなければならない。憎悪と憎悪のせめぎあいとは発展と呼ぶには愚か過ぎる。これから時代を超えて客観的に判断をし、「芸術」の特質と共に分解、分類をしながら主題である「形而上絵画」を契機に「芸術とは何か」について段階的に追って行く。

二 表現への追求

まず、表現とは何だろうか。

マレーヴィチも然り、物質的な「絵画」でさえも「感覚的で精神的な」言わば「脱物質」へと飛びこもうとしていることがわかる。これがマレーヴィチの美術史における多大な功績である。つまりここに「芸術とは何か」という諸趣旨と「表現」への大きなヒントが隠されているということだ。

つまり表現とは、何をもってして、わたしたちはそれを「表現」と呼ぶのだろうか。マレーヴィチは「純粋な感覚」とそれを定義した。だが、そもそも「純粋」も「感覚」も測りえない事象なので、混沌としていて、観る人によって、捉える人によって、経験によって、その観念は様々である。しかし現実に「言葉」があるのは事実であることから、「純粋」も「感覚」も測り得ることもある。わたしたちは何かに対して「純粋だ」と言ったり、互いに共感して「純粋だ」と定義づけたりする。「感覚」も同じで、もしも他人から、不躰に酷いことを言われてしまったら、それを「ひどい」と感じ、悲しみ、落ち込んだり、怒ったりし「感情」が出来事により左右するのは確かだ。物理的に涙を流したり、場合によっては相手を殴って死なせてしまうかも知れないような「運動」が同時に起こる。また「感覚がいいね」とは、「空間認識」であったり、「物事への把握能力」であったり、「選択物への構成能力」であったり、と恐らく個人主義的なアクションによって決まるものであり、その個人主体での能力自体を「己」であったり、「他人」であったりが形容するときにつかう言葉である。

そんな「純粋な感覚」という新しい美術への提案は、芸術を抽象化させるのに一気に加速させる、非常に飛散力の高い起爆剤となり、ドラッグでもあった。この起爆剤は、タイムラグを経てロシアから海を渡り、1940~50年代のアメリカ抽象表現主義において、幅広く芸術家たちを中毒にさせた。ロスコなど、言わば「精神の世界」は、これまでの芸術家たちにとって思ってもみない「自己感覚への覚醒と社会的承認」のチャンスであった。これが許されるのであれば、絵画における「新しい物理的形式」のみを模索しながら、その世界に安住しよう。そう考えていたはずだ。そういった意味で、非常にラッキーで、尚且つ「近代美術の黄金期」の時代を迎えたとも捉えられる。未だにその人気が衰えないのは、人々にとってのそれが「安住」であるからだ。

そして、1960年代、この一種の「精神中毒」から逃れるように「コンセプチュアルアート」が誕生し、理論化された。つまり「感覚の表現」は海に沈み、一気に底の方に、見えなくなってしまったのだ。そしてコンセプチュアリズムは、新しいアートの担い手として、今日でも非常に新鮮で、ワクワクする、「感覚」の世界とは真逆な「知」への世界へと誘う。

■形而上…形をもっていないもの。哲学で、時間、空間の形式を制約とする感性を介した経験によっては認識できないもの。(goo辞書)
精神や本体など、形がなく通常の事物や現象のような感覚的経験を越えたもの。(三省堂 大辞林 第三版)

形而上の概念についての図像学的なイメージが記されているが、ここで「形而上絵画」というジョルジオ・デ・キリコが1910年代のみに提唱、制作をした「絵画概念」について検証をしていきたい。そして「絵画」であることについての「表面性」にまず触れた後に「図像学的」な「本質性」について触れていきたいのだが、ここで形而上学的に単なる「表面か本質か」という尺では測れない概念が存在することも、この概念の一つである。

形而上学への契機は、自己の「制作」という所作において表出される「イメージ」や「運動」が、多種多様であったからだ。ピカソやリヒターのよう
に多作で各時代や変遷ごとにシリーズ化される作家もいる。作家自身の美術への見解が見て取れるのは賛同するのだが、いまいちそれが何故なのかがわからない。制作をするとは人間の純粹で衝動的な動機であると捉えることから、美術家になって以来「自動記述」を原則とした。しかし絵画制作をはじめ各形態での実践の中、自動記述上なぜ作品のパターンが分かれるのだろうか、という原理について「意識空間」への思考の変遷をヒントに、理論化、体系化、分類化の試行を続けた。

もちろんジャーナリズムという観点から創造することは可能だが、時事問題等に呼応してアーティスト活動を行うことは、即物的で、「意識空間」とは全くの平行世界と捉えられる。わたしの意識空間には、時事問題はあまりに説明的すぎた。つまり即物性はある種の熱狂性を帯びており、政治的、宗教的で、啓蒙活動と完全に一致し、それはもはや芸術ではなかった。しかし逆説的な現象がある。美術の鑑賞側に廻った時は、わたしはジャーナリズムを非常に面白く感じている。これはもしかしたらサーカス鑑賞でもしているような楽観的な感覚なのかもしれない。形而上絵画とは全く別の理屈に当たるので、余談としておく。

〈 絵画の表面性 〉

わたしには余りに多くの「絵画」を残していたことに、今更ながら気が付いた。それは相対的な数でもあるし、わたし自身が大事にしてきたことの「多くの一つ」に、「絵画」があるということでもある。その「原理」とは何か。つまりこれらの見解は「わたし」だけでなく、「作家はなぜ絵画をやるのか」に対しての原理でもある。

わたしは映像表現やパフォーマンスなど、絵画以外での表出方法についても依然として並行しているが、これらはダイレクトな身体表現や空間表現である。それに対し、絵画は「一旦」脳内でわざわざキャンバスと絵の具、ないし紙と絵の具やチョークのような各種素描材料といった非常に複雑な「持ち物」(画材)に置き換える作業を要する。つまり物質的な、芸術に対しての質料(ヒレー)をわざわざ持ち込み、それを賛美するかのよう
に用いるということだ。

絵画を概念的に捉えるためには、絵画における材料である質料(材料)について細密に述べなければならない。絵画の「現象的な」実体で言えば、中世以降「絵画のために」専門的に開発されつづけていた「画材」が存在する。これは絵画において、現象を引き起こす要因であり、溶剤や体質顔料によって化学的かつ物理的な変化をもたらす。

油絵具で言えば、溶剤としてまずリンシードオイルとテレピン油がある。リンシードオイルは乾性油であり、3日程で強靱な皮膜をプラスαして生成する。水の溶剤と違い、チューブから出した油絵具はこれに「おだやかに」混ざる。

またテレピン油はリンシードオイルとは全く対照的で、絵皿に注いで放置しておく、いつの間にか消えて無くなってしまふ「揮発性」の油である。ちょうど、有機溶剤のようなもので、画面に皮膜を形成することはなく、マイナスをしつづける存在である。絵具に混ざって油分が揮発し、凝固したときには、脆弱で、亀裂を生むこともある。凝固時、リンシードには艶があるがテレピンは艶消しになる。だから原則的な基本の調合においては、これらを1:1に設定するとドロドロしすぎず、サラサラし過ぎない。これはあくまでも基本比率なので、調合比率は如何様にも応用することが可能である。またダンマルバニスという溶剤も挙げられる。これはダンマル樹脂という植物から生成された固形物であるが、これをテレピンで溶解したものを描画材として使う。液状では非常にベタベタしていて、凝固時には十分(じゅうぶ)艶になり、プラスチックのようにツルツルになる。

絵画においての質料について、例えば、「体質顔料」というものがある。これは絵具の「体質」（テクスチャーとも言い、マチエルとも言い、質感とも言う）に変化を生じさせるもので、絵具が立体的な物質性を帯びた時に力を発揮する。アルミナホワイト〈水酸化アルミニウム〉は白い粉状で、ペインティングナイフで多めに絵の具と約1:1で練り合わせると、艶消しになり、ちょうど漆喰のようなきめ細やかなしっとりとした質感に変化する。また、体質を変える材料として、砂(砂浜の砂のような)も混ぜることができる。絵具はザラザラとした手触りになり、ちょうど建造物の外壁のような左官的仕上がりとなる。

「溶剤」「体質顔料」等の他に、絵画としての特質として、多種多様な「技法」が挙げられる。この技法とは、作家が物理的な「運動」を起こすことによって絵の具が左右することであり、「化学的」「物理的」な実験によって、現象的な変化を及ぼす。素描材料にしても、近代以降主流となった鉛筆はテクスチャーを抑えた画材であるが、チョーク、パステル、チャコールなど物質感が強調された描画材は幾らでもある。これらは筆圧によって強く色が出たり、粉っぽさや油っぽさを出したり、指でぼかしたりすることを想定して製造されている。ドローイングという観点からは、インク(ペン)もまた同様の、インクがインクの吹き出し口から溢れでる現象を挙げることができ、ペンならなんでも良いというわけではない。作家は文具売場で商品を物色する。

このように、絵画において決定的なのは、作家が自らこれら画材の「物理的現象の過程」を踏んでいるという事実である。これらが無自覚であるか否かが争点であろう。「なぜ現代において絵画制作をするのか」という問いには、実は、芸術においての材料である「質料(ヒレー)」が孕んでいるということである。一見テクスチャーを排除した風な写實的絵画であっても、ヒレーは重要な役割に従事している。起伏(マチエル)のない表面を施し図像への視点へ埋没させている時点で、作家はテクスチャーを正確には排除はしていない。

そして作家は、このテクスチャーへの「操作」「取捨選択」を行うことで、ある種の特種で、極めて重要な情感が働いている。それが「フェティシズム」である。このフェティシズムが作家が作家たらしめている重要な起因であり、テクスチャーのあらゆる操作自体、これは今日におけるコンセプチュアリズムの賜物である。コンセプト明確化の手段であるテクスチャーには、コンセプチュアリズムの包括内では非常にリスクな、作家のヒレーに対する「嗜好」がほぼ確実に存在する。従来から、作家は好んでヒレーを選んでいる。そしてそれはコンセプトとは何ら無関係に思えるので、わざわざ言及することでも無さそうな背景に思えるだろう。しかし、人間が古来から石器をつくり、洞窟壁画を描き、建造物をつくり、近代では電子部品をつくることを続けてこれたのは、ヒレーへのフェティシズムがあるからである。フェティシズムは人類の発展に寄与する。

これが、「好きだから」「かっこいいから」「おしゃれだから」「すてきだから」の正体のひとつでもある。

〈 絵画の本質性 〉

ヒラーへの複雑かつ細密な性質については、「絵画の表面性」であり、絵画が絵画であることへの重要な構成因のひとつである。だが、構成要素として「図像」という「絵画の本質性」がある。フェルメールも然り「何が描かれているか」「描かれているものの正体」などがそれである。これはコンセプトと接続することが多いほか、自動記述式の作家であればこれに準じないか、または潜在意識において、コンセプトに連動していく。だがそもそも「明確な」コンセプトを携えてしまうと、美術家としては一貫性を通して人物像への理解に寄与するだろうが、見えない美術文脈でのルールに則っての制作は「作業的」になり、わたしの目指す芸術像とは程遠い。やはり「人間として」何か出来ないだろうか。

人間の性質とは、遺伝的な要因を多く見積もっても半分ほどとして、残りは「環境要因」で占める。環境要因とは「経験」であり、アイデンティティ形成のほとんどを占める。環境は刻一刻と変化し、各々を取り巻く共同体は、置かれている環境(学校、職場など)によって周期的に入れ替わる。したがって生きているとは体感的であり、変化した環境によって直接身体(精神)に影響を及ぼす。例えば「家族環境が変わる」ことが起これば、それは個人にとって多大な変化であろう。

わたしは女性であるので、妊娠と出産を経て、否応にも身体的な変化と、「変化の持続」から、約二年は「身体が二つある感覚」を催した経験があった。妊娠「己の身体にもうひとつの人格を宿す」と出産後の授乳「離れた人格へ己の身体を分け与える」によって、もはや自分が自分でなくなる感覚となり、自分主体なのか、相手(子ども)主体なのか、まったく分別がつかない状況であった。環境は大きな身体的、精神的な変化であり、絶対的に芸術が生まれるアトリエである「精神」が、以前とはまったく違った色の空間となることが、生きていると往々にして起こる。これを作品の図像的な部分に結びつけることは出来るが、必ず「変化する」。

〈 形而上絵画 〉

そこで、純粋な感覚「自動記述」を制作の運動原理の原則としながら、「人生の変化」を「空間」という概念を基体としながら「様々な形態の絵画」を制作したことについての理論と体系に努めた。森羅万象、とりわけ「神秘学」「科学」「建築」「美術」「慈愛」などによって作品は「平行世界」のように産出された。思考や経験や人間関係が幾つにも分岐し、わたしが所在していない各所で世界を築き上げていることに、距離的な平行感を覚え、非常に空虚な気持ちにさえなった。

特にスウェーデン滞在での出来事はわたしにわたしをつくり、まるで違う人間が存在しているかのように思えた。美術をやっている後藤てるみと、スウェーデンの暮らしに馴染む後藤てるみとが、何度も何度もひしめき合った。よく言う、「自分を置いてきた感覚」とも言える。それは地理的に遠く離れた故郷のように、今そこ(現在わたしのいる空間)には姿形は無く、あるのはステイ先の子どもからのバースデイプレゼントの馬の人形だけである。事実はいかにして事実になり得るのか。空虚で、体験とは、その証拠が本当にあるのだろうか？あまりにも目の前に無く、キャンバスに描くことで物質化し、目の前に感じたような錯覚に陥ってはまた、「無い」現実悲観する。あの時、確かに森の手前の草原で、渡り鳥が一斉に飛び立った。ざわざわとした羽音を確かに感じた。…気がする。写真では残してこなかった体験が、確かに記憶に存在し、物質的な写真での体験よりも全く残っていない体験の方がわたしを強く惹きつける。記憶喪失になったとしたら、これは無かったことになる。わたしは特に忘れっぽく、ひたすら情緒的だ。わたしは本当に、スウェーデンへ行ったのだろうか。

この滞在以外にも、絵画は自動記述されていた。神秘学やその原理を求める科学や物理、未来的な建築、運営している美術学校で働きかける美術の学問的な教養についてや、衝動性を帯びた制作などについて、美術の法則を分解するだけ分解し、「芸術の所在」について理論を求めた。つまり芸術とは、何だったのだろうか？と。

その度重なる原理への反復運動により、結果的に「様々になっている」という制作や制作だけではない(美術学校設立など)芸術認識への事実から、ある絵画が思い浮かんだ。

それがジョルジオ・デ・キリコ (1888-1978,イタリア) による「形而上絵画」である。

まず、わたしの絵はキリコの絵とは似ていない。わたしのこの細かい芸術の仕組みについても、次の章の新・形而上絵画で整理していく。

キリコの形而上絵画は、キリコ本人の提唱である。同時代、マレーヴィチのシュプレマティスム(絶対主義)も本人の提唱であり、形而上絵画とも本質的に似ている。それは唯物論と対照的に「抽象」という感覚的でつかみどころのない概念への原理であるからだ。マレーヴィチは抽象絵画でその概念を落とし込み、キリコはこれを「風景画」に落とし込み、感覚的、彼岸的な概念を発展させた。

キリコの絵画はすぐ後のシュルレアリスムに多大な影響を及ぼしたとされる。しかしこれに関しては、表面的な様式としての「極端な光の操作」「非現実的な図像」「抽象と具象の混在」という点での寄与に過ぎず、形而上絵画の本質的な影響はほぼ全くと言っていいほど見られていない。シュルレアリスムはあくまでも具象表現が実験場であり、原則的には図像の整理と攪拌によって生じる「歪み」を「楽しむ」様式である。これには往々にしてただ結果的に「虚無感」「寂寥感」などが得られ、後のホッパーなどのアメリカン・モダンと接続する。鑑賞者とは、シュルレアリスムでは「白昼夢感」ホッパーでは「孤独感」の共有をする。

しかし形而上絵画ではもはや一見すると鑑賞者とのダイレクトな共感の余地がない。コンセプチュアルアートのように第一印象での「かっこよさ」も無いし、トリックアートの面白みもない。光は異様に長く伸びてるし、遠近法を狂わせているし、独自の遠近法を一般的な実空間上で使用する。だからと言ってトリッキーさを狙った表現でも無い。抽象的な幾何学体も「かっこいい」わけでも無く、なぜか擬人化されているようにも感じるが、とりわけこれが面白いというわけでは無い。

では形而上絵画の何が面白いのかというと、鑑賞の段階で面白さを狙った表現ではなく、あくまでも「展示室では絶対に分かり得ない」表現方法である、という点だ。つまり展示室という実空間や、初めてその絵を目にした「時間」では鑑賞者は気がつく事はないということだ。一旦その絵の「こと」を家に持ち帰って反芻したり、また別の「アタマ」で考えたりすることで作品は成立している。これが形而上絵画たる所以である。展示室や、ダイレクトな第一印象では絶対に捉えられない「別時空」つまり哲学的な「平行世界」に戻した状態でしか作品を理解することは不可能だ、という点だ。そして、「時間的な概念」をも巻き込んだ表現形態である。

しかし芸術とは何だったかを考えてみると、芸術とは時間的制約があるわけでもなく、空間的な制約があるわけでもない。一つ同じ時を刻む同じ座標での空間上で芸術を行う必要も無いし、ザハの建築のような空間という概念から逸脱した空間表現は本質的に芸術と言いつてもいい。展示室や画集という基体から導き出される表現は、あくまでも唯物論的と解釈し、物理主義的である。わたしたちは「空間」のなかでしか存在していないが、一義的に「空間」を捉えてしまえば「見たままの」ダイレクト(直球)すぎる表現であり、それを芸術と呼ぶにはいささか抵抗が生じてしまう。時間的制約、空間的制約を超越するとはどういうことか。現実的な事象に目を奪われる美術は啓蒙活動に等しく、「だから何」と言いたくなってしまふ。それがアートとデザインとの違いでもある。アートがデザインに搾取されるような感覚になる。物質的な誘惑からわたしたちは離れ、または離れなくても良い、という逆説的な、より自由度の高い「表現」に、もう向かい始めてみてはどうだろうか。

四 新・形而上絵画の具体性

ここまで話を進めると、キリコの形而上絵画では窮屈に感じるだろう。キリコは1910年代、「風景」のなかの一コマとして形而上学を形容しているだけだからだ。時は21世紀。あれから100年が経つのだが、わたしたちの状況はお分りの通りだ。「絵画」から離れてみよう。

2006年に大学の講評で「サッカー観戦をしたい」と、W杯のユニフォーム着始める、パフォーマンスのような、作品のような、作品とも取れるある「素振り」を発表したことがあった。

タイトルは「もう美術なんてやりたくない」だ。周囲が絵画や立体作品を多出するなか、わたしは番が来ると、記録撮影のカメラを誰かに頼んだ。わたしは身ひとつで、教授と向かい合い話し始める「素振り」をスタートさせた。〔以下：会話型要旨〕

「美術って何でしょうね。散々美術について考えてきて、いろいろな形態で作品を一通りつくってきたんですが、たのしい、とかやりがいがある、ってのが美術の動機だと思うんです。だってそのために美術大学に来たんだから。美術に一生携わるつもりでいるから美大にきてるんです。すっごくグツときて、めちゃくちゃ面白い世界だなって、思ってここにいるはずなんです。だけどわたしわかんなくなっちゃったんです。（W杯のユニフォームを服の上から着始める）例えばカレンが居て、あ、居るんですけど、そのカレンと毎日遊ぶんです。遊んでると、めちゃくちゃ楽しいんです。何でも出来るって言うか。越後妻有アートトリエンナーレも行ったり。展覧会は猛烈にチェックして欠かさず行くようにしています。美術が大好きなので。彼とはアートもよく共にするんですが、いろんな所に遊びに行ったり時間を共有する。だけどそれだけじゃなくて、単に楽しいんです。それから、ディズニールンドって、楽しいですよ。アートやるよりディズニールンド行くほうが楽しいって思うって言うか。それで、いま、W杯やってるじゃないですか。あれ、めちゃくちゃ楽しいんです。みんなで集まってビール飲みながら、イエーイ！て部屋で観戦するんです。非常に楽しい。」

おそらくこの時はエンターテインメントと美術を混同しているが、これを形而上絵画と呼ぶ。いや、正確には、「新・形而上絵画」が適切かも知れない。

ペインティングの作家である教授は、わたしの「素振り」を腕組みしながら中断せずに聞いてくれて、話し終わると「うん。わかった。いいよ。」とだけ言った。ここでの「わかった」も「いいよ」も非常に抽象的であり、可もなく不可もなく、とも取れるし投げやりに「もうわかったよ…」とも取れる。「いいよ」も「良いよ」も取れたし「もういいよ」も取れた。しかしわたしは叱られなかった安堵で満たされた。

突き詰めて本質を考えていくと、「作品らしくない」様相になるらしい。物質から離れることもあった。激しく非難もされることもある。だがそれは21歳のあの頃と本質的には何ら変わっていない。

一般的な美術活動と呼ばれる「行動」を起こしていなければ、アーティストを休止した、と見做される。しかしアーティストの以前にわたしは人間であり、その人間が生きることによって、アートが生まれる。そんな単純な図式が、わたしを駆り立てた。子どもが欲しい、と。

二浪中にわたしには可愛い姪っ子が産まれた。

出産は神秘だった。お腹はどんどん大きくなり、姉のお腹は車の運転席で窮屈そうにしている。

ある時陣痛が訪れ、分娩室に入る。

赤ん坊が「外へ」出る。産声を上げる。感動で、涙が止まらない。それはこんな社会に、こんな儂げな身体ひとつで突入してきて、がんばれ！という気持ちなのかもしれない。

わたしにも、子どもが欲しかった。サッカー観戦での作品中に登場したカレシとも、子どもが欲しかった。その後交際した人も、(この人とはあまり欲しいとは思わなかったが) 子どもが欲しい、という何の理由もない、単純明快な、ただ欲しい、という理由から、何となく必死に生きていたような気がする。

美術を激しく愛好し、これまで見たことがない作品やアーティストと出会うとひどく感動した。直島のリクリット・ティラバーニャの非公開型・完全撮影禁止型のホテル作品なんかや、ティノ・セーガルの口コミ型作品にも影響を受けた。人はこれまで多くの記録を残してきたが、わたしたちが存在する実空間において、もちろん物質ほど本質的でないものは無い。物質化と向こう見ずな際限のない物欲はマキシマリズムや偶像崇拜と同義である。ゴミ屋敷でも見ているかのような、過度に可視化され過ぎた世界は、何を根拠に自己を満たすのか。美術の業界も同じで、似たような形式の作品が最大化し、本質的なコンセプトがぼんやりとしている。現代のミニマリズムは対照的であり、情報も含め最大限に物質過多となった現代で、わたしは一旦ほとんどを消去し、その原理を体系化する10年を独りで過ごした。

よくある過程を経て、わたしにも、子どもが産まれた。

初めてお腹に乗せた(抱いた)時、可愛くて可愛くて、ただ可愛くて、ただ可愛かった。可愛い、ただそれだけだった。

これが待ち望んだ赤ちゃん。赤ちゃん。赤ちゃん。わたしの赤ちゃん。可愛いなあ。

ずっと一緒に居られるんだ。嬉しいなあ。嬉しいなあ。可愛い寝顔だなあ。

娘が1歳の誕生日を迎えてすぐ、美術学校を立ち上げた。一般社会へ美術を伝えよう。

すぐに住居はホームオフィスとなり、美術にとって最適な空間へとセルフリノベーションをし、倫理、福祉、生物学的、本能的、時間的な相互関係から「空間とはなにか」について原理を求めた。受講生は来校の度に变化する空間に戸惑った。

美術のために美術をやっては、いい美術は産まれぬ。それは本質的に美術ではない。どんな学問も、おそらく前提に「生きる」ことが挙げられるだろう。あくまでもわたしにとっての生きるとは、こういうことだった。母子家庭でもあるし、子どもへの責任は美術とは違った、福祉・倫理的な観点から、これからも責任を果たす努力を継続しつづければならない。

そもそも何のために美術をやっているのか？ 目指す先は何なのか？

アートをアートと捉える。デザインをデザインと捉える。展示空間を展示空間と捉える。展覧会を展覧会と捉える。グッズをグッズと捉えたり、1万円からアートを買うを1万円からアートを買うと捉える。

もうそんなことはやめにしよう。

現代のわたしがいう「形而上絵画」は必ずしも「絵画」に落とし込む必要はないし、サッカー観戦の例も然り「パフォーマンス」という作品形態に落とし込む必要も、もはやない。展示空間に「インストール」する必要もないし(インストールはするが)、「テキスト」を「テキスト」と呼ぶ必要もない。もっと言えば、新興宗教にハマる必要も無いし、スピリチュアルに傾倒する必要も無い。更に言えば、何かに熱狂性を帯びる必要はないし、何かを支持し続ける必要も無い。かと言って無神論的な発想でも無い。しかし、何かを信ずることだけは、自分を殺めてしまう起爆剤となり得るかもしれない。それはその相手が人間であったり人間のつくるものである限り、裏切られるからだ。正確に言えば、裏切っているつもりは無いが、「変わってしまった」と言えよう。そうなったとき、どうしようか。他の動植物と違い、人間には様々な要因が多様に存在するため「本質的に変化」する生物である。昨日と今日とでは、人格も思想も微妙に異なってきている。日々、アップロードし「他」から影響する生き物で、それが現代、甚だしい。多様な情報下で育ち、その情報すら変化をし、フェイクも孕んでしまう。他人の真実や真理は非常に曖昧である。

だからこそ、わたしはこれまでの「作品」や「芸術運動」を「形而上絵画=Metaphysical Art」と呼ぶことにした。作品とは「経験」「運動」であり、それを「絵画」と定義せず、あらゆる形態での芸術の諸運動をそう呼ぶことにした。作品を作品と往々にして呼ぶが、2013年より発展させてきた美術学校「kotte」は数十年先を構想した「芸術運動」でありこれも「芸術と言う眼鏡で」形而上学的に分類するとスッキリと合致する。芸術は哲学と近い。美術という学問を研究しつづけることが芸術である。「kotte」は美術機関であり、美術理論の研究機関でもある。それはアーティストであるからこそ必要なのである。

芸術を通して人と出会い、対話を繰り返すことができる学校は、7年経った。非常にたのしい。5歳で入った女の子は、もうじき小学6年生になる。もう、それだけで良い。何の理由もなく、感動的である。

美術と言う共通言語を通して、「ある一定の経過を互いに経験していく」プロセスは、「アートの段階」として「人間の過程」として、最も尊く、「互いに生きること」と言えよう。

2020年1月
後藤 てるみ