

ここに書いたものをステートメントと呼ぶには個別の話が多すぎるため、以下の文章を「作品をみるための手引」としました。  
Webの概要より詳しいことが気になった方はこちらをお読みください。

また、YOUTUBEの「eN arts」チャンネルで公開されている動画 "eN arts conversation 20221104"で、評論家の清水穰氏と今回の展示について対談をさせてもらっています。

合わせてご覧頂ければより深くご理解いただけるのではと思っていますので、こちらもよろしくお願い致します。

### 【手前の部屋にある作品について】

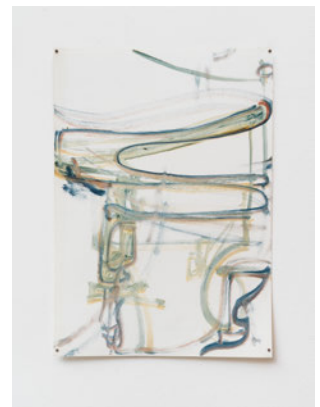
こちらに展示された作品は2017年（と2014年）制作の4つのシリーズです。

それは

- 1) 油彩によるモノタイプにわずかに加筆を施したシリーズ、
- 2) エッグメディウムとピグメントによる"純粹ドロ잉"と呼んでいるシリーズ、
- 3) 体質絵具、又はエッグメディウムに色材として油絵具やピグメントをつかった"ドリップドット"と呼んでいたシリーズ、
- 4) "地またぎ"と呼ぶ2本画のシリーズで、はじめて発表した2010年から7年後に再考したもの。

それぞれのシリーズで問うていることは当然違いますが、共通点を挙げるとすれば筆に含ませた絵具の過不足をコントロールしながら画地に乗せていって絵を仕上げるという「絵を描く時の基本操作」といえる動作やスキルを改めて考えるために取り組んだものといえます。

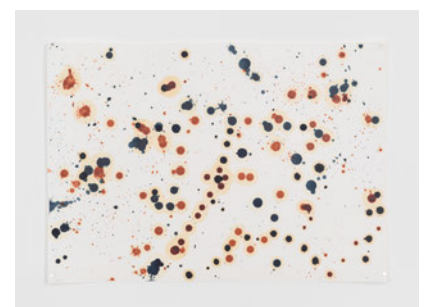
1) のモノタイプはつまりは刷ったものなので画面にストロークのようなものが伺えても、それらは所詮刷られた"ストロークの印象"だといえます。そしてその上にわずかに施した加筆の方はたとえ弱々しい補足のようなものとして画面上で機能しても実際は正しく線であり、そこで印象と実物が入れ替わるように現れています。



2) の純粹ドロ잉は紙の上にランダムにメディウム（絵具や顔料を画面に固着させるもの）をまず撒き、次にメディウムの撒かれたところとは無関係にピグメント（顔料）を撒き、そこに棒や絵具のついていない筆を持って手を動かすとメディウムとピグメントという2つが混じったところだけが線（ストローク）として画面に固着されるというものです。画面に現れるのは描く行為の痕跡でもあり、同時に混ぜる行為の痕跡ともいえます。



3) の"ドリップドット"は名前の通り、筆（ヤスポイド）に含んだ塗料を紙の上にポタポタ垂らしたものです。2012年の個展を最後に線以外の要素であるドットで考える作品を発表しなくなりました。理由はドットというものが描写なのかある大きさを示す単なるカタチなのかがよくわからなくなったからでした。ある日、ドットを絵具の滴った痕跡、つまり描写でも単なるカタチでもない"現象"という形で捉えたら今までと違ったなにかがみえないだろうかと思いついて取り組んだシリーズでした。そして例えば線にかすれが生じるとそこにディティールが生まれ、メインの線を補足する



ような空間性が生まれるように、ドリップもドリップが跳ねて小さいドリップが周辺に生まれることでメインのドット（ドリップ）周辺にディティールが生まれます。

こうしたことが起こるのは当たり前には過ぎますが、それまでスタンプのようなものでドットを打って制作していた自分自身には大きな発見がありました。

このように、1)～3)は筆で含ませた絵具を過不足なく画面に定着させるというのとは違う取り組みとして制作しています。

そして最後の4)の"地またぎ"はグレイの地の上に白に近い絵具と黒に近い絵具（＝地に対して高明度と低明度の絵具）を使って2本の筆で描いたシリーズです。描画する2色が地の明度をまたいで存在しているので、"地またぎ"と呼んでいます。

2000年初頭からすさびのようにしていたものが、画具を2本を持って描くようになった2005年から"地またぎ"という固有の名前を与えて、以降思い出すかように取り組んでいるシリーズです。

そしてこのシリーズは前回のエンアーツでの個展の際にそのステートメントで書いた「地と図、そしてそこで生まれた汚れをバッファと考えずに個別のものと捉え、その三すくみ（じゃんけん）の展開として絵を進める」とした考えと大いに関係しています。

2本の画具で絵を描くと使っている絵具がよほど速乾性でない限り交差したところで色が混じります。また、描き損じたところをジグザグした線で"失敗しました"とキャンセルした場合、当然そこは失敗をジグザグで消したんだなと認識できます。

普通の線と画地の色の関係であれば、交叉して不用意に混じったところや失敗をキャンセルしたところは汚れとして残るわけです。ですが、地またぎの場合はそうではありません。

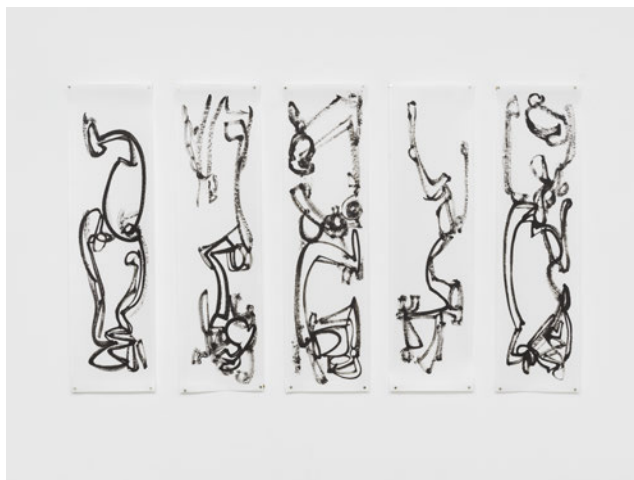
白と黒が交叉してできたグレイは地のグレイに近くなるので地に沈み込んでいきます。また失敗したところをキャンセルしようと白と黒の絵具がジグザグ動くと、そこもグレイとなるため地のグレイと混じり合って鳴りを潜めます。

共に不本意で生まれた汚れや失敗が同時に地に回収されてしまうことで、図と地と汚れの3すくみの成立は難しくなるのです。3すくみを成立させるためには極北とっていい地の白（や黒）、そして極北とっていい図（線）の黒（や白）でないと成立しないのだということにこの時気づきました。それ以降、この主題をわかりやすく伝えるための図解（イラストレーション）として役立つこの地またぎというシリーズを洗練させることより、極北となる真白や真黒を外すことでより危うくなった（＝認識がしにくくなった）状態の中で図（線）と地がどうやって成り立つのかというややこしさの方に関心が移り現在に至っています。

#### 【奥（と地下）の部屋にある作品について】

こちらの作品の制作年はほとんどが21年の作品で、展覧会概要の方で言及できていなかった横長作品への展開とその目的をメインに染み込む画地を使うことや使っている色のことについても軽く触れておきます。

展示概要にこの展覧会の"ハイライト"とあるように、今回の展示の一番重要なものは縦長作品による連作、横への展開です。



ここ 15 年位は画面サイズと身体との関わりを考えるため縦画面ばかりを描いてきました。そうした中でもごくたまに横画面の絵について考えることがありました。ですが、自身にとって横長の絵とは縦長で完結するユニット (=単位) の横への連想的拡張という考え方しか持てず、それ故「だったら縦画面で描いた作品を展示という機会にそれを横への展開という形で会場を構成すれば、擬似的に横の絵がつくれるのでは？」と考え、その単位となるであろう縦の絵ばかりを描いていたのです。

そして今回の連作も明瞭な原理原則に基づいて取り組んだわけではありません。単に縦長ユニットの連想的展開という考えをリテラルに提示したものになります。

ただ、普段自分が描いている縦画面 ( $\sqrt{2}$  比に近いものが多い) の絵の中には、それを更に縦方向に分割する縦長のユニットというのが存在しています。つまり縦画面の絵の中により細長い縦のユニットが組み込まれて成り立っています。今回のものはそうした縦長の絵 ( $\sqrt{2}$  比に近いものが多い) の中の縦長ユニット部分を抜き出し、それを連作として、主に横長になるように並べています。このことで横長の絵が成立するための縦長ユニットの並びとはどのようなものなのかを確認しようと思っています。

さて、こうした連作という形式の話を一息おいて、奥 (と地下) の部屋にある"画仙紙に墨液"という技法で描くということについて少し説明しておく、これはより大局的に考えている絵のあり方、"東アジアの染み込む画地に描く文化のエステティックを持ちながらそういう性質を持たない西洋的な画材でつくる絵という一種のコンフリクト、混乱"という自分の立ち位置について、染み込む画材側から考えてみたアプローチになっています。

また、奥の部屋には墨でなく色で描いた作品も展示されています。

これは自製と市販の水彩で描いたもので、使われている色は 2005 年に 2 本を持って絵を描き始めた時以来中心的な役割を担う 2 色に近似した色です (自製の方のピグメントはインディゴとトランスペアレントオキサイドレッド)。

2005 年、この 2 色を「黒が最初に分離する色」と決めて 2 本画という描き方を本格的に開始しました。



### 【茶室にある作品について】

こちらの作品は手前にある部屋に展示している 2) と同じ技法ですが、制作年が 2022 年で使っているピグメントが 2017 年のものと違ったり、ピグメント+油彩であったりします。

